

CONCESSIONE DEL SALE

Ricevi 3 Corone durante ogni fase di tassazione.

Carica

3

Barone

MAESTRO degli Spettacoli

Al termine di ogni round di gioco, devi pagare 5 Corone per guadagnare 1 punto Influenza OPPURE dare questa carta ad un altro Barone (questo Barone dovrà pagare dal prossimo round).

Carica



Barone

TRADITORE DELLA CORONA

Ogni avversario che inizi una battaglia contro di te riceve immediatamente 5 Corone e 2 Voti dalla Tesoreria.

Carica



Barone

LORD TESORIERE

All'inizio di ogni Assemblea, puoi imporre una tassa di 4 Corone (pagate a te) ad un Barone qualsiasi che possieda 15 o più Corone.

Carica



Barone

CONDOTTIERE

Non devi pagare alcun importo per il reclutamento della prima truppa durante ogni Reclutamento dei Mercenari.

Carica



Barone

CAPO ESPLORATORE

Una volta per round di gioco, quando viene pescata una delle tue carte Azione, puoi sostituirla con un'altra carta Azione dalla tua mano. Esegui solo la nuova Azione.

Carica



Barone

POTERE di Veto

Immediatamente dopo che una carta Agenda è stata approvata, scarta "Potere di Veto" per scartare la carta Agenda senza che produca effetti.

Carica



Barone

MESSAGGERO DEL RE

All'inizio di ogni round di gioco puoi guardare la prima carta del mazzo Eventi.

Carica



Barone

LORD CANCELLIERE

Guadagni 1 Voto all'inizio di ogni Assemblea a cui partecipi.

Carica



Barone

CONCESSIONE delle Spezie

Ricevi 4 Corone durante ogni fase di tassazione.

Carica

4

Barone

BANDITO dall'Ufficio

Non puoi mai essere il Presidente dell'Assemblea o il Capo della Chiesa. Se sei il Presidente dell'Assemblea, cedi l'incarico al Barone con il successivo maggior numero di Voti. Se sei il Capo della Chiesa, cedi l'incarico al Barone con la successiva maggior quantità di Fede. (Risolvete casualmente le parità).

Carica



Barone

LEADER DELLA MAGGIORANZA

Puoi perdere l'incarico di Presidente dell'Assemblea solo se un avversario ha il doppio dei tuoi Voti. Scarta immediatamente questa Carica se ricevi la Carica "Bandito dall'Ufficio" o se subisci l'evento "Umiliazione Pubblica".

Carica



Barone

CONCESSIONE della LANA

Ricevi 1 Corona durante ogni fase di tassazione.

Carica

1

Barone

AMBASCIATORE in TERRA SANTA

Ricevi immediatamente un onorario da ambasciatore di 10 Corone. Non parteciperai alla prossima Assemblea. Inoltre fino alla prossima Assemblea, i tuoi Nobili attaccheranno con -100 unità, ma si difenderanno normalmente. Scarta questa carta all'inizio della prossima Assemblea.

Carica

10

Barone

CONCESSIONE del VINO

Ricevi 2 Corone durante ogni fase di tassazione.

Carica

2

Barone

AMBASCIATORE in ORIENTE

Ricevi immediatamente un onorario da ambasciatore di 5 Corone. Non parteciperai alla prossima Assemblea. Inoltre fino alla prossima Assemblea, i tuoi Nobili attaccheranno con -50 unità, ma si difenderanno normalmente. Scarta questa carta all'inizio della prossima Assemblea.

Carica

5

Barone

MAESTRO del RECLUTAMENTO

All'inizio di ogni Reclutamento dei Mercenari, puoi muovere uno dei tuoi segnalini Barone su di uno spazio sulla Tabella dei Mercenari (muovendo altri segnalini in giù se necessario).

Carica



Barone

LORD ARBITRO

Immediatamente prima che una delle tre fasi speciali abbia inizio (tassazione, Assemblea, o Paga), puoi scartare questa carta per evitare che la fase venga risolta (ritornare tutte le carte Azione ai loro rispettivi proprietari).

Carica



Barone

Concessione dei Gioielli

Ricevi 6 Corone durante ogni fase di Tassazione.

Carica

6

Barone

Portatore di Pace

Durante la battaglia, peschi 1 carta Fato in meno. Ottieni 1 Influenza addizionale durante il punto 2 "Guadagnare Influenza" di ogni fase Amministrazione.

Carica

Barone

Espellere la Linea di Famiglia

La prossima volta che uno dei tuoi Nobili muore, la sua carta è rimossa dal gioco. Poi scarta questa carta.

Carica

Barone

Fedeltà Provata

Il Capo della Chiesa non può scegliere te per risolvere un evento rosso. Se questa carta è pescata durante una partita a due giocatori, rimuovila dal gioco e pesca una nuova carta Agenda al suo posto.

Carica

Barone

Finanziare la Tesoreria

All'inizio di ogni Assemblea, i Baroni che vi partecipano (iniziando dal Presidente) possono pagare 10 Corone per guadagnare 1 punto Influenza.

Legge

Si/No

Limitare la Dimensione dell'Esercito

I Nobili non possono avere più di 500 unità di truppe nel loro esercito. Tutte le truppe in eccesso possono, se possibile, essere immediatamente trasferite agli altri Nobili del Barone presenti nella stessa regione. Altrimenti, le truppe in eccesso devono essere scartate.

Legge

Si/No

Tassa sui Mercenari

Durante ogni fase di Paga, il costo di ogni Truppa Mercenaria è incrementato di 1 Corona.

Legge

Si/No

Tassa sulle Rendite

Durante ogni fase di Tassazione, i Baroni ricevono 1 Corona in meno da ciascuna delle loro città.

Legge

Si/No

Tassa sulle Concessioni

La rendita proveniente da tutte le concessioni è dimezzata (arrotondando per eccesso).

Legge

Si/No

Uffici Ereditari

Se un Nobile muore, gli Uffici a lui assegnati si trasferiscono al suo erede (normalmente gli Uffici di un Nobile si scartano in caso di morte).

Legge

Si/No

Promuovere l'Espansione Oltremare

Ogni Barone che prende il controllo di una città d'oltremare neutrale riceve 10 Corone.

Legge

Si/No

Fondi d'Emergenza

Nel corso di ogni fase di Tassazione, il Barone o i Baroni con la rendita totale più bassa, data da città e concessioni, guadagnano 3 Corone.

Legge

Si/No

Regolamenti per le Votazioni

Alla fine di ogni Assemblea, ogni Barone deve scartare tutti i Voti in suo possesso.

Legge

Si/No

Supporto al Reclutamento

I Baroni che non sono banditi dall'Assemblea non devono pagare il costo di reclutamento quando ricevono Truppe Mercenarie durante la fase di Reclutamento Mercenari.

Legge

Si/No

Agenda Aggiuntiva

Alla fine di ogni Assemblea, 1 Carta Agenda aggiuntiva viene pescata per essere votata durante la prossima Assemblea.

Legge

Si/No

Finanziare la Costruzione delle Navi

Ogni Barone deve immediatamente pagare 5 Corone. Quando viene avviata una nuova Spedizione, essa viene posta sulla posizione "2" (invece della "1").

Legge

Si/No

Benefici dell'Assemblea

All'inizio di ogni Assemblea, ogni Barone che vi partecipa riceve 5 Corone, 1 segnalino Fedeltà, e 1 segnalino Conoscenza.

Legge

Si/No

Bandire gli Assedi

Ogni Barone che comincia un assedio perde 1 segnalino Fedeltà, 5 Voti, e 5 Corone.

Legge

Si/No

BANDIRE GLI ATTACCHI ALLE FORTEZZE

Ogni Barone che attacca la fortezza di un altro giocatore perde 1 punto Influenza e 10 Corone.

Legge

Si/No

MOZIONE PRIVATA

Questa carta Agenda deve essere risolta per prima. Scegliete casualmente un Barone. Questo Barone può proporre una Mozione Privata a sua scelta o una delle seguenti:

- revocare il bando su un Barone bandito dall'Assemblea;
- scartare una Legge, una Carica, o un Ufficio in gioco;
- rinviare l'Assemblea;
- votare una qualsiasi carta Agenda già scartata.

Mozione

Si/No

MOZIONE PRIVATA

Questa carta Agenda deve essere risolta per prima. Scegliete casualmente un Barone. Questo Barone può proporre una Mozione Privata a sua scelta o una delle seguenti:

- revocare il bando su un Barone bandito dall'Assemblea;
- scartare una Legge, una Carica, o un Ufficio in gioco;
- rinviare l'Assemblea;
- votare una qualsiasi carta Agenda già scartata.

Mozione

Si/No

LA COSTRUZIONE DELLA CATTEDRALE

Non occorre votare questa Mozione. Tutti i Baroni possono contribuire alla costruzione della Cattedrale. Ogni giocatore offre segretamente una somma di denaro. Il Barone o i Baroni che hanno offerto di più guadagnano immediatamente 1 punto Influenza. Tutte le offerte sono versate nella Tesoreria.

Mozione

Nessun Voto

RIASSEGNARE UNA CARICA O UN UFFICIO

Non occorre votare questa Mozione. Prima di decidere l'ordine dell'Agenda, il Presidente può prendere una carta Carica o Ufficio, attualmente assegnata ad un Barone/Nobile, e aggiungerla all'Agenda corrente. Scartate questa Mozione e procedete normalmente con l'Assemblea.

Mozione

Nessun Voto

TOGLIERE GLI ASSEDI

Togliete immediatamente tutti gli assedi. Potete nuovamente iniziare gli assedi dopo questa Assemblea.

Mozione

Si/No

BANDIRE I CODARDI

I Nobili che sono attualmente senza truppe di qualsiasi genere sono banditi dal regno e rimossi dal gioco. Un Barone che a causa di questa Mozione perderebbe tutti i suoi Nobili, può invece tenerne uno a sua scelta.

Mozione

Si/No

FONDO DI SOSTENTAMENTO

Ogni Barone con 15 o più Corone deve immediatamente versare 5 Corone alla Tesoreria. Ogni Barone con 5 o meno Corone riceve immediatamente 5 Corone dalla Tesoreria.

Mozione

Si/No

ESPELLERE ALCUNI MERCENARI

Prima di decidere l'ordine dell'Agenda, il Presidente dichiara una nazionalità. Se questa Mozione viene approvata, tutti i Mercenari della nazionalità scelta, controllati dai Baroni, vengono rimescolati nel mazzo Mercenari.

Mozione

Si/No

BANDIRE UN BARONE

Il Barone eletto è immediatamente bandito dall'Assemblea.

Mozione

BARONE

CANCELLARE IL RECLUTAMENTO

Scartare tutti i Segnalini Barone sulla tabella del Reclutamento Mercenari. Scartare tutte le carte Mercenari disponibili per il reclutamento e pescare un numero uguale di nuove carte.

Mozione

Si/No

PREVENIRE GLI ECCESSI

I Baroni devono scartare tutte le Corone che eccedono l'armatore di 15, i Voti in eccesso di 6, la Fede in eccesso di 3, e la Conoscenza in eccesso di 3.

Mozione

Si/No

RICOSTRUIRE UNA CITTA'

Votare una città che è stata raziata. Prendere una miniatura città e piazzarla sull'area della città che è stata eletta. Essa non è più considerata raziata (non ha effetto su una città raziata che contiene una Fortezza).

Mozione

CITTA' RAZIATA

AUTO-PROMOZIONE

Ogni Barone che partecipa all'Assemblea riceve 1 Influenza ma perde 1 Fede, 2 Voti, e 5 Corone.

Mozione

Si/No

RAZZIARE UNA CITTA'

Votare una città. Questa città è immediatamente raziata.

Mozione

CITTA'

AMMIRAGLIO

Il titolare dell'Ufficio si può muovere direttamente da una città d'oltremare ad un'altra città d'oltremare come se le due città fossero adiacenti.

Ufficio

Barone

AMMIRAGLIO

SOVRINTENDENTE ALLE SCUDERIE REALI

Quando non si trova in regioni d'oltremare, il titolare dell'Ufficio può muoversi di 2 regioni, o di 4 regioni su strada.

Ufficio

Barone

SOVRINTENDENTE ALLE SCUDERIE REALI

CUSTODE DELLE CHIAVI

Con Truppa Mantenuta di 50 unità.

Ufficio

Barone

Custode delle Chiavi

50

SOVRINTENDENTE AI CANCELLI

Con Truppa Mantenuta di 50 unità.

Ufficio

Barone

SOVRINTENDENTE AI CANCELLI

50

ALTO CONESTABILE

Con Truppa Mantenuta di 100 unità.

Ufficio

Barone

ALTO CONESTABILE

100

CONTE MARESCIALLO

Con Truppa Mantenuta di 100 unità.

Ufficio

Barone

CONTE MARESCIALLO

100

MARESCIALLO DEL REGNO

Con Truppa Mantenuta di 200 unità.

Ufficio

Barone

MARESCIALLO DEL REGNO

200

LORD COMANDANTE

Il titolare dell'Ufficio pesca una carta-Fato aggiuntiva in battaglia.

Ufficio

Barone

LORD COMANDANTE

LORD ISPETTORE

Con Truppa Mantenuta di 200 unità.

Ufficio

Barone

LORD ISPETTORE

200

LORD PREVOSTO

Con Truppa Mantenuta di 100 unità.

Ufficio

Barone

LORD PREVOSTO

100

LORD ALTO AMMINISTRATORE

Con Truppa Mantenuta di 150 unità.

Ufficio

Barone

LORD ALTO AMMINISTRATORE

150

LORD GRAN SINISCALCO

Con Truppa Mantenuta di 150 unità.

Ufficio

Barone

LORD GRAN SINISCALCO

150

LORD RIVENDICATORE

Immediatamente prima che questo Nobile venga ucciso, puoi scartare questa carta. Invece di essere ucciso, rimuovi tutte le perdite da questo Nobile e piazzalo alla tua fortezza.

Ufficio

Barone

LORD RIVENDICATORE

MESSAGGERO REALE

Il possessore può muoversi anche se esausto (ma non può comunque attaccare se esausto).

Ufficio

Barone

MESSAGGERO REALE

MANO DEL RE

Se il possessore dell'Ufficio è colpito da una carta Evento, puoi scegliere invece un differente e legale bersaglio.

Ufficio

Barone

MANO DEL RE

ESATTORE DELLE TASSE

Quando il possessore vince un attacco contro una città, egli riceve 3 Corone dal difensore. Se la città era neutrale, egli riceve il denaro dalla riserva del tesoro.

Ufficio

Barone

ESATTORE DELLE TASSE

BURLONE REALE

Il possessore ha -100 di forza. (Se la forza del Nobile è 0 o meno, egli è immediatamente ucciso).

Ufficio

Barone

BURLONE REALE

-100

CUSTODE DELLA TESORERIA

Il possessore paga 1 Corona in meno per ognuna delle sue carte truppa durante la fase di Paga.

Ufficio

Barone

CUSTODE DELLA TESORERIA

