

**Alisei
FAVOREVOLI**

Muovete immediatamente tutte le flotte commerciali attive in avanti di uno spazio. Quindi pescate e risolvete le carte Fato per le flotte che si trovano sullo spazio 3.

**SOMMOSSE
CITTADINE**

Scegliete casualmente tre città controllate. Il Proprietario di ogni città deve spendere 1 segnalino Fede o il doppio della rendita della città in Corone, altrimenti la città viene distrutta.

**PAURA DELLA
GUERRA**

Il Barone (o i Baroni) con più unità di truppe in gioco e tutti i suoi Nobili sulla mappa riceve 1 punto Influenza.

**Scirpe
Spezzata**

Scegliete casualmente un Nobile e piazzatevi sopra questa carta. Se il Nobile muore, la sua carta viene rimossa dal gioco (insieme ad eventuali Truppe Regolari).

Annulla Evento

**Scirpe
Spezzata**

Scegliete casualmente un Nobile e piazzatevi sopra questa carta. Se il Nobile muore, la sua carta viene rimossa dal gioco (insieme ad eventuali Truppe Regolari).

Annulla Evento

**GUERRA
STRANIERA**

Scegliete casualmente una nazionalità. Tutti i Mercenari della nazionalità scelta si congedano e ritornano in patria a combattere la loro guerra (scartateli).

Annulla Evento

**CARENZA DI
CIBO**

Ogni Barone deve immediatamente pagare le truppe del suo esercito più grande, senza considerare le abilità del Nobile.

**IL PAPA INVoca
LA GUERRA SANTA**

Il prossimo Barone che conquista una città d'oltremare neutrale guadagna 2 punti Influenza.

**Incendio
Doloso**

Scegliete casualmente una città non distrutta. La città viene distrutta e tutti i Nobili al suo interno muoiono.

Annulla Evento

Epidemia

Scegliete casualmente quattro città. Ogni Nobile che si trovi in queste città subisce 100 perdite, a meno che il suo proprietario non spenda 1 segnalino Fede.

INONDAZIONE

Il fiume non può essere attraversato per il resto di questo round di gioco. Ogni città adiacente al fiume, che non abbia al suo interno un Nobile alleato, diventa neutrale, a meno che il suo proprietario non spenda 1 segnalino Fede.

**RACCOLTO
ABBONDANCE**

Scegliete casualmente quattro città del Regno (non d'oltremare). I proprietari di queste città ricevono immediatamente la rendita corrispondente.

**NAZIONE DI
POLITICI**

Il Barone (o i Baroni) con il più alto valore di forza in mercenari Inglesi ottiene 5 Voti.

Tempi Oscuri

Ogni Barone deve scartare tutte le sue carte Tecnologia eccetto una.

**NAZIONE DI
Fede**

Il Barone (o i Baroni) con il più alto valore di forza in mercenari Polacchi ottiene 2 segnalini Fede.

**NAZIONE DI
DIFENSORI**

Il Barone (o i Baroni) con il più alto valore di forza in mercenari Lombardi può immediatamente fortificare e/o porre una Guarnigione in una delle sue città (senza sostenere alcun costo).

NAZIONE DELLA CONOSCENZA

Il Barone (o i Baroni) con il più alto valore di forza in mercenari Rumeni ottiene 2 segnalini Conoscenza.

1 2

NAZIONE di GUERRIERI

Il Barone (o i Baroni) con il più alto valore di forza in mercenari Toscani può immediatamente riattivare uno dei suoi Nobili o rimuovere fino a 2 segnalini perdite da uno dei suoi Nobili.

1 2

NAZIONE FORTUNATA

Il Barone (o i Baroni) con il più alto valore di forza in mercenari Svizzeri ottiene 10 corone.

1 2

CARESCIA

Il tuo esercito più grande subisce un numero di perdite pari alla metà della sua forza militare (arrotonda le perdite per difetto).

1 2

Annulla Evento

peste

Scegli casualmente una delle tue città. Tutti i Nobili in quella città muoiono.

1 2

Annulla Evento

MORTE IMPROVVISA

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili. Questo Nobile muore.

1 2

Annulla Evento

MORTE IMPROVVISA

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili. Questo Nobile muore.

1 2

Annulla Evento

Eretico

Piazza questa carta davanti a te. Ogni volta che un avversario inizia una battaglia contro di te, guadagna immediatamente 1 segnalino Fedè.

1 2

Annulla Evento

Eretico

Piazza questa carta davanti a te. Ogni volta che un avversario inizia una battaglia contro di te, guadagna immediatamente 1 segnalino Fedè.

1 2

Annulla Evento

Richiesta del BARONE

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili sulla mappa. Se non è sotto assedio o in una regione d'oltremare, il Nobile deve essere piazzato immediatamente nella tua fortezza.

1 2

Annulla Evento

Nobile AMMALATO

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili e rendilo esausto.

1 2

Annulla Evento

Nobile AMMALATO

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili e rendilo esausto.

1 2

Annulla Evento

Nessun Erede

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili e piazza questa carta su di lui. Se il Nobile muore, rimuovi la sua carta dal gioco (insieme ad eventuali Truppe Regolari).

1 2

Annulla Evento

Nessun Erede

Scegli casualmente uno dei tuoi Nobili e piazza questa carta su di lui. Se il Nobile muore, rimuovi la sua carta dal gioco (insieme ad eventuali Truppe Regolari).

1 2

Annulla Evento

Umiliazione pubblica

Perdi 2 Voti e 2 segnalini Fedè. 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 Fedè. (Risolvete le parità casualmente).

1 2

FINANZIARE i PIANI della Chiesa

Paga immediatamente 16 corone. Puoi ridurre questo ammontare di 8 per ogni segnalino Fedè che spendi.

1 2





