giochix.it

Ver. 14/10/2026

di Nicola Iannone

Medioevo UNIVERSALE



REGOLAMENTO PROTOTIPO



DANDOLO PREDICA LA CROCIATA NEL TEMPIO DI SAN MARCO.

PREMESSA

Questo è il regolamento del prototipo ufficiale del gioco Medioevo Universale di Nicola Iannone, così come l'autore lo ha creato.

Lo abbiamo incluso nella sua forma originale per rendere omaggio ai 10 anni di splendido ed epico lavoro che sono occorsi a realizzarlo. Medioevo Universale ha attraversato la storia italiana dei giochi da tavolo sin dal 1988, crescendo anno dopo anno, provocando lo stupore di chiunque si fermasse ad osservarlo.

Riteniamo che sia un grandissimo contributo alla nostra comune passione per il gioco da tavolo.

INDICE

ACQUISTO 16
APPROVVIGIONAMENTO 57
ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE 42
ASSEDIO 42
ATTACCO 37
ATTACCO MULTIPLO 39
ATTIVAZIONE BARBARI 59
BANCAROTTA 18
BARBARI 58
BATTAGLIE NAVALI 46
BLOCCO NAVALE 46
CALAMITÀ 22, 24
CAPITALI 48
CAPITANI 19
CAPITANI BARBARI 59
CARTE IMPERO 10, 74
CARTE OBIETTIVO 60
CARTE TESORO 59
CARICO, SCARICO 36
CASUS BELLI 12
CENTRO ABITATO 18
COMBATTIMENTO 36
COMMERCIO 50
COMPONENTI 4
CONQUISTA DEI MEZZO DI TRASPORTO 40
CONQUISTA DI UN TERRITORIO 40
DECIME 54
DIPLOMAZIA 12
DURATA DEL GIOCO 7
EDIFICI 18
ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE 48
EVENTI 22
EVENTI STORICIZZATI 100
FASI DI GIOCO 10
FIERE 51
FIORINI 10
FORTIFICAZIONI 16, 42
INSURREZIONE 23
INTRODUZIONE 7
LANCIO DEI DADI 39
LEGENDA E ABBREVIAZIONI 98
LIVELLO TECNOLOGICO 10
MACCHINE D'ASSEDIO 17, 37
MAPPA MODULARE 62
MEZZI DA GUERRA 36
MEZZI DI TRASPORTO 16
MEZZI DI TRASPORTO PERSONALIZZATI 17
MOVIMENTO 36
NUMERO GIOCATORI (mappa modulare) 62
ORDINE DI TURNO 10
PANNELLO GIOCATORE 52
PAPA 54
PORTI LONTANI 60
POSIZIONAMENTO 34
PRESTITI 18
PRIGIONIERI 20
PREPARAZIONE 8
PRIGIONIERI E SCHIAVI 51
PUNTI MOVIMENTO 37
PUNTI ONORE 12, 72
QUANTITÀ CARTE IMPERO 80
RELIGIONI 12
RELIQUIE 23
RIBELLIONE 23
Rinforzi 20
RISULTATO DEL COMBATTIMENTO 39
RISULTATO PER CARTE E MINIATURE 39
RISULTATO PER I CAPITANI 39
RITIRATA 48
SCOMUNICA 54
SVENDITA DEI BENI 18
TABELLA AVANZAMENTO TECNOLOGICO 86
Tasse 18
TECNOLOGIE 82
TERRITORI BARBARI 37
TERRITORI CONTESI 57
TIRO DEL DADO 38
USO DELLE CARTE IMPERO 38
USO DELLE TECNOLOGIE 38
VARIANTI 89
VENDERE LE CARTE IMPERO 51
VITTORIA 72

COMPONENTI

Il set di ogni giocatore contiene (nel suo colore):



10 segnalini Proprietà
x2 livello I-III, x4 I-II, x2 II-III e x2 I



20 Fanti Pesanti



10 Cavalieri



20 Fanti Leggeri



10 Arcieri



3 Capitani



13 Dischetti



1 set di dadi:
1d4, 1d6, 1d8



12 cubetti "Core"



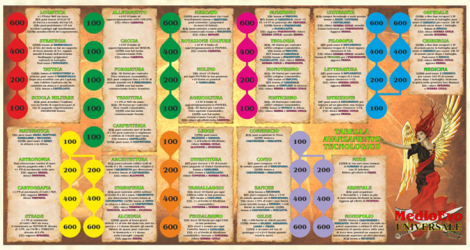
8 dadi 6 facce



1 Schermo

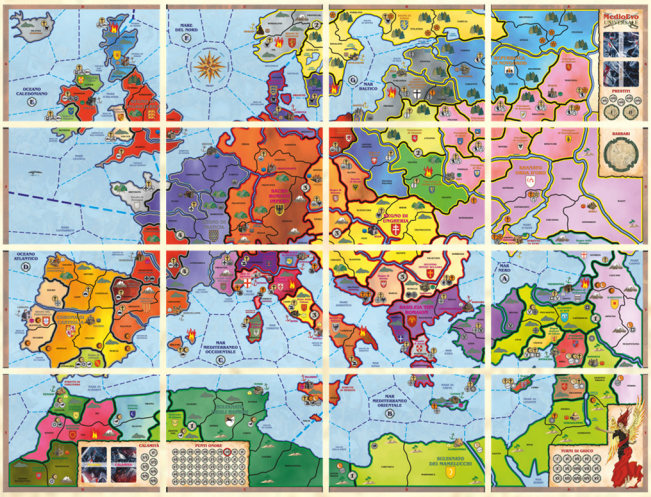


1 Foglio giocatore fronte/retro



1 plancia avanzamento tecnologico

Altri elementi di gioco sono:



1 Tabellone modulare



216 Carte Impero



106 Carte Obiettivo



10 Carte Tesoro



40 Carte Stagione



30 Galee



30 Mercantili



30 Carri da guerra



30 Carovane



20 Catapulte



20 Trabucchi



20 Bombarde



40 Fanti barbari



20 Arcieri barbari



7 Capitani barbari



30 Stendardi piccoli



30 Stendardi grandi

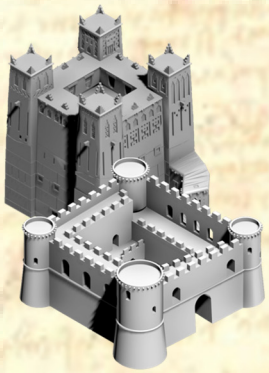


1 Set di dadi barbari



30 Monete
(30 di ciascun tipo)

I componenti relativi esclusivamente alla versione Giochix non sono mostrati in queste pagine.
Per la lista completa dei componenti del gioco, si faccia riferimento al retro della scatola.



12 Castelli arabi
28 Castelli europei



18 Fortilizi arabi
36 Fortilizi europei



50 Torri europee
20 Torri nordiche
26 Torri arabe



16 Cattedrali europee
8 Cattedrali (Moschee) arabe



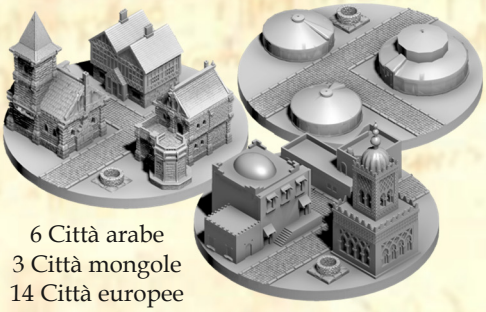
160 cubetti Merci
in 8 colori



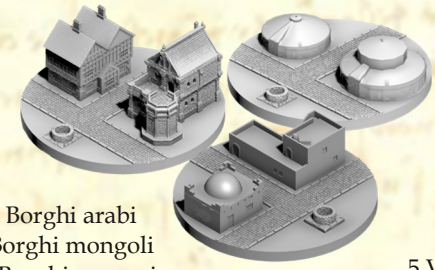
3 casse
d'oro



3 casse
d'argento



6 Città arabe
3 Città mongole
14 Città europee



5 Borghi arabi
2 Borghi mongoli
14 Borghi europei



5 Villaggi arabi
2 Villaggi mongoli
24 Villaggi europei



10 segnalini
o miniature
Graal



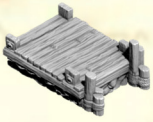
10 tessere
o miniature
Fiera agricola



10 tessere
o miniature
Fiera mineraria



10 tessere
o miniature
Fiera tessile



10 segnalini
o miniature
Porto lontano



40 Mulini



30 dischetti bianchi
60 dischetti grigi
30 dischetti rossi



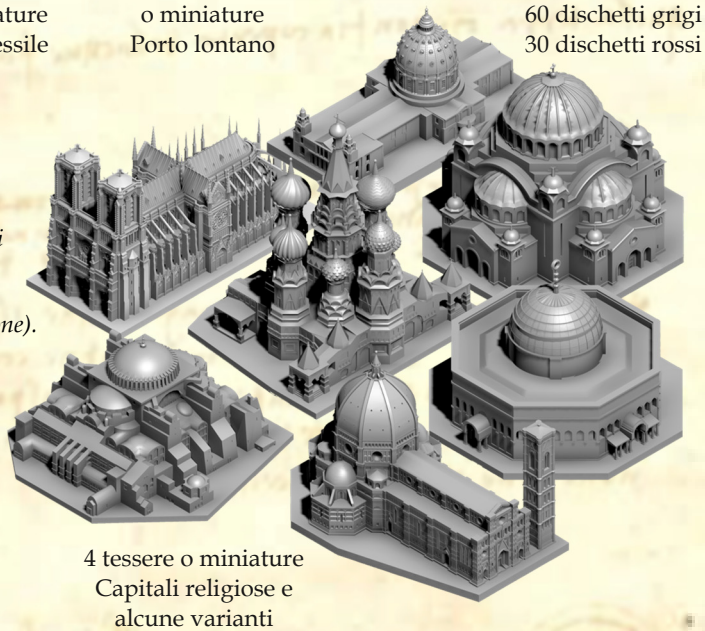
1 Regolamento



4 plance Battaglia:
da usare per piazzarvi le miniature nelle battaglie più grandi (invece che sul tabellone).



4 segnalini Battaglia:
Da piazzare sul tabellone per indicare dove si sta svolgendo la grande battaglia.



4 tessere o miniature
Capitali religiose e
alcune varianti



30 carte
eventi



1 Blocchetto



10 tessere o spade
Ordine di turno



2 segnalini
Crociata

I componenti relativi esclusivamente alla versione Giochix non sono mostrati in queste pagine.
Per la lista completa dei componenti del gioco, si faccia riferimento al retro della scatola.



BATTAGLIONI MUSULMANI SBARAGLIATI DAL DUCA DI LORENA.

INTRODUZIONE

XIII secolo: gli imperi più vasti e i regni più potenti si contendono il dominio assoluto.
È un periodo di forti divisioni e grandi contraddizioni: la voglia di unificare l'Europa e l'intero bacino del Mediterraneo, il desiderio di restaurare un grande potere universale, ricordo di un ormai lontano passato, sopravvivono ancora nel Sacro Romano Impero a Occidente e nell'Impero Romano d'Oriente.
Ma nello scontro militare e politico, a questi grandi imperi si oppongono ora potenti avversari dalle gloriose culture e dalle infinite energie, provenienti da sud, da est e dall'interno della stessa Europa.
Questa volta lo scontro avverrà anche e soprattutto su un piano diverso, più elevato e più delicato, più importante e più difficile da conquistare: il vincitore non dominerà infatti su mere terre, mari, città, fortezze, posizioni strategiche, non controllerà solo la ricchezza, i commerci, il potere politico; questa volta il vincitore otterrà il dominio assoluto su ogni singola anima di questo mondo.

In un periodo di lotte e scontri che trascendono la finitezza umana, di Sacri imperi, Scismi religiosi, Terre Sante da riconquistare, Guerre da proclamare, Papi e Antipapi, occorre un potere universale che assoggetti gli altri e assurga al ruolo di dominatore incontrastato. Chi sarà costui?

In **Medioevo Universale** i giocatori devono sviluppare il proprio Regno in campo commerciale, diplomatico, militare e tecnologico, affrontando eventi catastrofici, guerre e tradimenti.
Chi otterrà il maggior numero di Punti Onore (PO) sarà il vincitore.

DURATA DEL GIOCO

Esistono 3 modalità per modulare la durata della partita e adattarla alle proprie esigenze:

Limite di Tempo (consigliato): si fissa un tempo massimo per la partita. Quando il tempo si esaurisce, si completa il turno di gioco in corso e quindi la partita termina: il giocatore con più PO vince la partita.

Limite di Turni: si fissa un numero massimo di turni da giocare e, al termine dell'ultimo turno, il giocatore con più PO vince la partita.

Limite di PO: si fissa il numero di PO da raggiungere per finire la partita.
Ciò può avvenire in due modi:

1) quando un giocatore raggiunge o supera questo limite, considerando i punti già totalizzati e quelli che deve totalizzare a fine turno, può dichiararlo e la partita finisce alla fine del turno corrente.
   Nota: se ha sbagliato, la partita continua normalmente.

2) quando un giocatore a fine turno raggiunge questo limite considerando i soli punti già totalizzati.

È possibile utilizzare tutte le modalità insieme, oppure sceglierne solo due o solo una.
I PO acquisiti durante la Partita si registrano sul tabellone.

Esempio: i giocatori decidono di giocare con un limite di 30 PO; durante la partita, il Blu ne ha già contati 28.
Dopo un attacco condotto con successo, si rende conto di aver soddisfatto la propria carta Obiettivo, che vale altri 5 PO; a fine turno, dopo che tutti i giocatori hanno terminato di giocare, se possiede ancora 30 o più PO, dichiara immediatamente la vittoria per far terminare la partita.

Esempio: si decide di giocare una partita con un limite di tempo fissato a 3 ore e/o 10 turni.
Se i 10 turni di gioco vengono completati prima delle 3 ore la partita si interrompe.
In caso contrario, a prescindere dal numero di turni completati, la partita si interrompe dopo 3 ore di gioco.

I REGNI

I Regni dei giocatori devono essere contigui tra loro quando vengono scelti: se per esempio il primo giocatore sceglie il Sacro Romano Impero, il secondo giocatore dovrà scegliere tra il Regno di Ungheria, la Repubblica di Novgorod o il Regno di Francia; se viene scelto il Regno di Ungheria, il terzo giocatore potrà scegliere tra la Repubblica di Novgorod, il Khanato dell'Orda d'oro e Basileia Ton Romaion… e via così per gli altri giocatori.
L'area di gioco comprenderà tutti i Regni confinanti con i Regni dei giocatori e tutti i Regni contigui tra un Regno di un giocatore e l'altro.
Come promemoria si può piazzare una miniatura di un colore non giocante sui territori esclusi.

In alternativa è scaricabile gratuitamente la nuova mappa modulare e le nuove carte Obiettivo nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

LEGENDA

Tenete a portata di mano pag. 98 con le abbreviazioni e la sintassi utilizzati in questo regolamento, vi sarà molto utile.

PREPARAZIONE

Separare le carte dei 3 diversi mazzi (Impero, Eventi, Tesoro), quindi mischiarli e disporli a faccia in giù vicino al tabellone di gioco (usare il lato del Prototipo Storico come in figura).
Ogni giocatore sceglie un colore di gioco (in alternativa può essere sorteggiato) e un relativo Regno tra quelli disponibili: Basileia Ton Romaion, Sultanato dei Mamelucchi, Regno di Ungheria, Sacro Romano Impero, Khanato dell'Orda d'Oro o Repubblica di Novgorod.

Riceve quindi la propria dotazione di gioco:

Monete per un totale di	1000 Fiorini
Mercantile (miniatura)	1
Carovana (miniatura)	1
Galea (miniatura)	1
Carro da guerra (miniatura)	1
Capitano (miniatura)	1
Catapulta (miniatura)	1
Cattedrale (miniatura)	1
Plancia e Schermo giocatore	1 e 1
Dadi	3

1. Se c'è almeno un giocatore cattolico, viene assegnato il Papa: si tira a sorte tra i giocatori che hanno un Regno Cattolico (Sacro Romano Impero e Regno di Ungheria).
2. Su ogni Centro Abitato della mappa si piazzano 1 Villaggio e 1 Torre, con l'eccezione di un Centro Abitato a scelta per ogni Regno dei giocatori, dove vanno invece piazzati 1 Borgo (Capitale del Regno) e 1 Fortilizio.
   Nota: su Costantinopoli va piazzato 1 Castello invece di 1 Torre, su Kiev non vanno piazzati edifici.
3. Su ogni Regno Maggiore barbaro, al posto di 1 Villaggio e 1 Torre, si posizionano 1 Borgo e 1 Fortilizio per rappresentarne la Capitale; se questo Regno ha più di 1 centro abitato, lanciare 1 dado per determinare quale sarà la Capitale; aggiungere 1 Capitano barbaro nella Capitale.
4. I giocatori collocano la propria Cattedrale in un qualsiasi territorio del proprio Regno.


Carte Eventi


Carte Tesoro





Dischetti Tecnologia



Il tabellone è suddiviso in territori di terra e zone di mare.

I territori possono formare Regni di diversa grandezza:
- Maggiori (7 territori)
- Grandi (5-6 territori)
- Minori (3-4 territori)
- Piccoli (1-2 territori)



Schermo





5. Negli insediamenti di Roma, Costantinopoli e Gerusalemme vanno piazzate le rispettive tessere Capitali religiose.
6. I giocatori collocano 1 Fante Pesante su ognuno dei 7 territori in loro possesso.
   Il giocatore a cui è assegnato il Papa colloca 1 ulteriore Fante Pesante nel territorio dello Stato della Chiesa, dato che è un territorio in suo possesso.
   Nota: lo Stato della Chiesa è rappresentato dal territorio che contiene la Città di Roma.
7. I giocatori collocano quindi la Carovana, il Carro da Guerra, il Capitano e la Catapulta nei Villaggi/Borgo del proprio Regno come preferiscono.
   Le Galee e i Mercantili vanno nei Villaggi/Borgo con un Porto ( ).
   Nota: i giocatori che iniziano la partita senza Villaggi/Borgo dotati di Porto possono posizionare i loro Mercantili e/o Galee in un qualsiasi insediamento di un Regno barbaro confinante che abbia un Porto.
8. Si distribuisce casualmente ad ogni giocatore una delle carte Obiettivo relative al proprio Regno di partenza.
9. Ciascun giocatore poi, a turno, posiziona come preferisce un totale di 35 punti di Valore Forza (VF) di proprie armate (40 punti per il giocatore Papa), tenendo presente che il Fante vale 1 VF, l'Arciere 3 VF, il Fante Pesante 5 VF, il Cavaliere 10 VF.
   Può posizionarle nei propri territori: con Villaggi +10 VF, dove c'è la Capitale +20 VF, Cattedrale +10 VF, Torre +5 VF, Fortilizio +10; le 3 capitali religiose (Roma, Costantinopoli, Gerusalemme) +10 VF aggiuntivi.
   È anche possibile piazzare le armate nella propria Galea e/o nel Carro da Guerra (massimo 20 VF per mezzo) o Carovana e Mercantile (massimo 10 VF per mezzo); le navi dei giocatori che iniziano la partita in un porto barbaro devono contenere almeno 5 VF.

Carte Impero



Esempio: il giocatore blu aggiunge 3 Fanti Pesanti (5+5+5=15 VF) nel territorio dove ha la propria Capitale. Qui c'era già un Fante pesante (5 VF), quindi il totale è 20 VF, inferiore al limite della Capitale che è di 30. Aggiunge quindi 2 Arcieri e 4 Fanti (3+3+1+1+1+1= 10 VF) nel territorio dove ha la Cattedrale e 1 Cavaliere (10 VF) sul proprio Carro da Guerra.

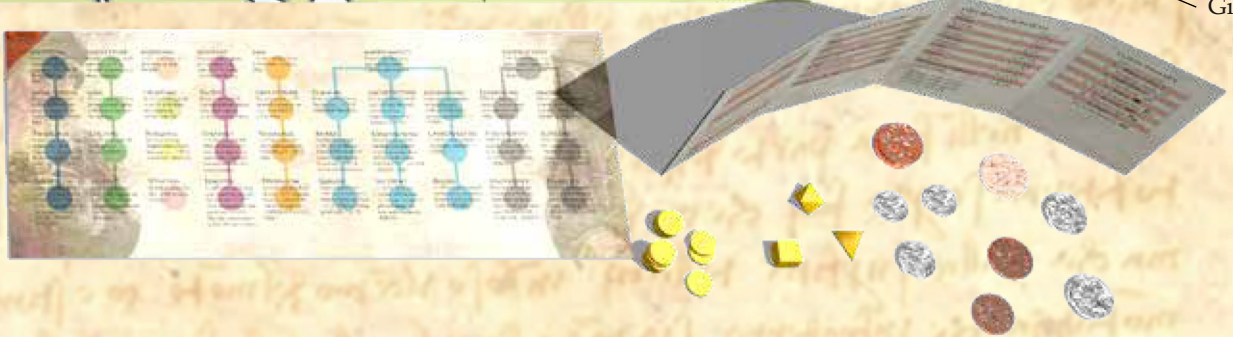
Guarda il capitolo APPROVVIGIONAMENTO (vedi indice) per tutti i dettagli sui limiti di posizionamento.

10. Infine ogni giocatore colloca i propri 13 dischetti Tecnologia vicino alla propria plancia.

I valori di forza (VF) a seconda del tipo di armata:

TIPO	VF
Fante Leggero	1
Arciere	3
Fante Pesante	5
Cavaliere	10

Plancia Giocatore



Le colonne laterali di questo regolamento servono a chiarire i concetti espressi nelle colonne centrali.
Quando incontri un termine in rosso, questo sarà esplicitato in queste colonne.

Queste sono le 10 **Fasi** di gioco:

1. **Ordine di turno**	6. **Rinforzi**
2. **Carte Impero**	7. **Eventi**
3. **Diplomazia**	8. **Posizionamento**
4. **Acquisto**	9. **Combattimento**
5. **Tasse**	10. **Commercio**

In questo regolamento ogni volta che si menziona una Fase, questa è sottolineata e in grassetto.

Fiorini: monete utilizzate per commerciare merci, riscuotere tasse, costruire edifici, mezzi di trasporto e macchine di assedio, acquistare armate mercenarie, Capitani e tecnologie, contrattare patti diplomatici e tradimenti.
Ve ne sono 6 tagli: 1, 5, 10, 50, 100, 500.
Se un giocatore totalizza 5000 Fiorini potrà renderli alla banca in cambio di una nota di credito.

Esempio: *in una partita a 4 giocatori solo la prima posizione del turno di gioco è all'asta. Il giocatore blu punta per primo nell'asta e sceglie di offrire 10 Fiorini; il giocatore giallo rilancia a 15 Fiorini (rilancio minimo 5 Fiorini) e poi quello verde 20 Fiorini.*
Il giocatore rosso passa; il giocatore blu rilancia e offre 25 Fiorini, il giocatore giallo passa, mentre il giocatore verde punta 40 Fiorini. Il giocatore giallo passa, quindi il giocatore verde si aggiudica la prima posizione del turno di gioco e paga i 40 Fiorini puntati.
Il restante ordine di turno è stabilito a caso.

Carte Impero: rappresentano personaggi particolari, ognuno specializzato in uno o più campi, come ad esempio il combattimento, lo spionaggio, le tasse, la diplomazia, il commercio.
Le combinazioni disponibili con le tecnologie ne esaltano e ampliano le caratteristiche.
In questo regolamento ogni volta che si menziona una carta Impero, questa è in MAIUSCOLO di colore blu.

Il **Livello tecnologico (LT)** influisce su molti aspetti del gioco e dipende dal numero di tecnologie acquisite dal giocatore: meno di 8 equivale a LT I, da 8 a 15 tecnologie a LT II e 16+ tecnologie a LT III.

L'acquisizione di una Tecnologia indica un progresso e lo sviluppo in un dato campo e ha numerose conseguenze: ad esempio può aumentare le capacità dei personaggi delle carte Impero o ridurre gli effetti di alcune Calamità. Esistono 7 alberi tecnologici: Militare, Scienze, Commercio e Finanza, Religione, Agricoltura e Artigianato, Politica, Istruzione e Medicina.
Un apposito segnalino sul tabellone indica il progresso in ogni ramo per ogni giocatore.
In questo regolamento ogni volta che si menziona una Tecnologia, questa è in MAIUSCOLO di colore verde.

FASI DI GIOCO

Un turno completo di gioco si suddivide in 10 **Fasi.**
Tutte le fasi, con l'eccezione di **Carte Impero**, **Diplomazia** e **Combattimento**, si possono svolgere contemporaneamente tra tutti i giocatori.

1. FASE ORDINE DI TURNO

All'inizio della partita viene stabilito casualmente un ordine di gioco per il primo turno (usare le spade se le avete).
Dal secondo turno in poi si effettua un'asta per ottenere le posizioni privilegiate nell'ordine di turno.
Le posizioni in asta dipendono dal numero di giocatori: la 1° posizione se si gioca in 3-5 giocatori; 1° e 2° posizione se si gioca in 6-7; le prime 3 posizioni se si gioca in 8-10.
L'asta è pubblica e si può puntare una qualsiasi quantità di Fiorini, rilancio minimo 5 Fiorini.
L'ultimo giocatore ad aver effettuato un rilancio, al momento in cui tutti gli altri passano, è il primo di turno.
Si procede analogamente per le eventuali altre posizioni in asta, le restanti posizioni sono stabilite a caso (usare le spade).

2. FASE CARTE IMPERO

I giocatori pescano, seguendo l'ordine di turno, un numero di carte Impero pari al proprio Livello Tecnologico (LT) +1, scelgono 1 carta da tenere gratis, la seconda da tenere pagando 100 Fiorini (facoltativa) e le restanti vanno riposte in fondo al mazzo.

Le carte Impero presentano una serie di simboli:

- in alto a sinistra la fase del turno in cui la carta può essere giocata.


Diplomazia


Rinforzi


Acquisto


Eventi


Tasse


Combattimento


Commercio

- in basso a sinistra se genera Casus Belli (vedi pag. 12) quando viene giocata.



Casus Belli

- in alto a destra se la carta è cumulabile, non cumulabile, se si può conservare o deve essere scartata.



Non cumulabile, da conservare.



Cumulabile, da conservare.



Non cumulabile, si scarta dopo l'uso.



Cumulabile, si scarta dopo l'uso.



Da conservare se non viene perso in battaglia.



Dura un numero di turni pari al LT del giocatore che l'ha giocata.

Fase del turno in cui la carta può essere giocata

Cumulabile, non cumulabile, se si può conservare o deve essere scartata



La carta genera Casus Belli (CB)

*Esempio (non cumulabile, da conservare): possiedo 2 **GABELLIERI**, durante le **Tasse** posso giocarne solo 1 e lo conservo.*

*Esempio (cumulabile, da conservare): possiedo 3 **MERCANTI**, durante il **Commercio** li gioco tutti e 3 e li conservo.*

*Esempio (non cumulabile, si scarta dopo l'uso): possiedo 2 **CAROVANIERI**, durante il **Commercio** posso giocarne solo 1 mostrandolo agli altri giocatori e lo scarto.*

*Esempio (cumulabile, si scarta dopo l'uso): possiedo 2 **CARDINALI**, durante i **Rinforzi** posso giocarli entrambi mostrandoli agli altri giocatori, poi li scarto.*

*Esempio (da conservare se non viene perso in battaglia): possiedo il **CONDOTTIERO**, durante il **Combattimento** lo utilizzo in battaglia e vinco il lancio del dado; posso decidere se riutilizzarlo nel prossimo lancio dei dadi o ritirarlo dalla battaglia.*

*Esempio (dura un numero di turni pari al LT del giocatore che l'ha consegnata): sono un giocatore di LT II, consegno l'**AVARO** ad un altro giocatore, il quale per 2 turni non potrà riscuotere le tasse.*

Le nuove carte Impero sono scaricabili gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

Casus Belli (**CB**) è un'espressione usata per indicare un evento offensivo; l'accumulo di un determinato numero di CB diventa motivazione ufficiale per una dichiarazione di guerra, in genere per motivazioni economiche, politiche, militari e sociali.
Nel Medioevo il concetto di guerra legittimata da giusta causa era fondamentale.

Punti Onore (**PO**) sono i Punti Vittoria che si possono ottenere o perdere sia durante la partita, sia a fine partita (vedi capitolo VITTORIA).

Religione: le religioni presenti nel gioco sono:

- Cattolici (sotto il controllo del Papa: Regno di Ungheria, Sacro Romano Impero, Regno di Francia, Regno di Inghilterra, Corona di Castiglia).
- Ortodossi (Basileia Ton Romaion, Repubblica di Novgorod).
- Musulmani (Sultanato dei Mamelucchi, Sultanato degli Hafsidi).
- Buddismo tibetano (Khanato dell'Orda d'Oro).
- Cattolici scomunicati (sotto il controllo dell'Antipapa).

*Esempio: se, durante il **Combattimento** (senza preventiva dichiarazione di guerra durante la **Diplomazia**) attacco un giocatore della mia stessa religione pago 3+2=5 PO e se di religione diversa 1+2=3 PO.*

Ecco alcuni esempi di Patto Diplomatico:

"Ho la facoltà di attraversare i tuoi territori con qualsiasi mezzo di trasporto; questo patto non ha scadenza".

"Ho la facoltà di commerciare con le tue Città, ti darò 50 Fiorini ad ogni carico di merce; questo patto dura 3 turni di gioco".

"Mi presti 500 Fiorini, alla fine del Patto te ne ridarò 600; questo patto dura 2 turni".

"Qualora fossi attaccato, ti impegni ad intervenire in mio soccorso con almeno 30 armate; tali armate al tuo turno seguiranno le mie indicazioni. Questo patto dura 4 turni".

*Esempio: il giocatore rosso prenderà 15 armate durante i **Rinforzi**, con un patto diplomatico cede 10 armate al giocatore verde; il giocatore verde avrà 10 armate in più da posizionare durante i **Rinforzi**.*

Esempio: il giocatore rosso ha 15 armate nel suo territorio e cede 10 armate al giocatore verde a causa di un patto diplomatico; il giocatore verde deve caricarle su un MdT nello stesso turno di gioco altrimenti verranno eliminate per mancanza di approvvigionamento.

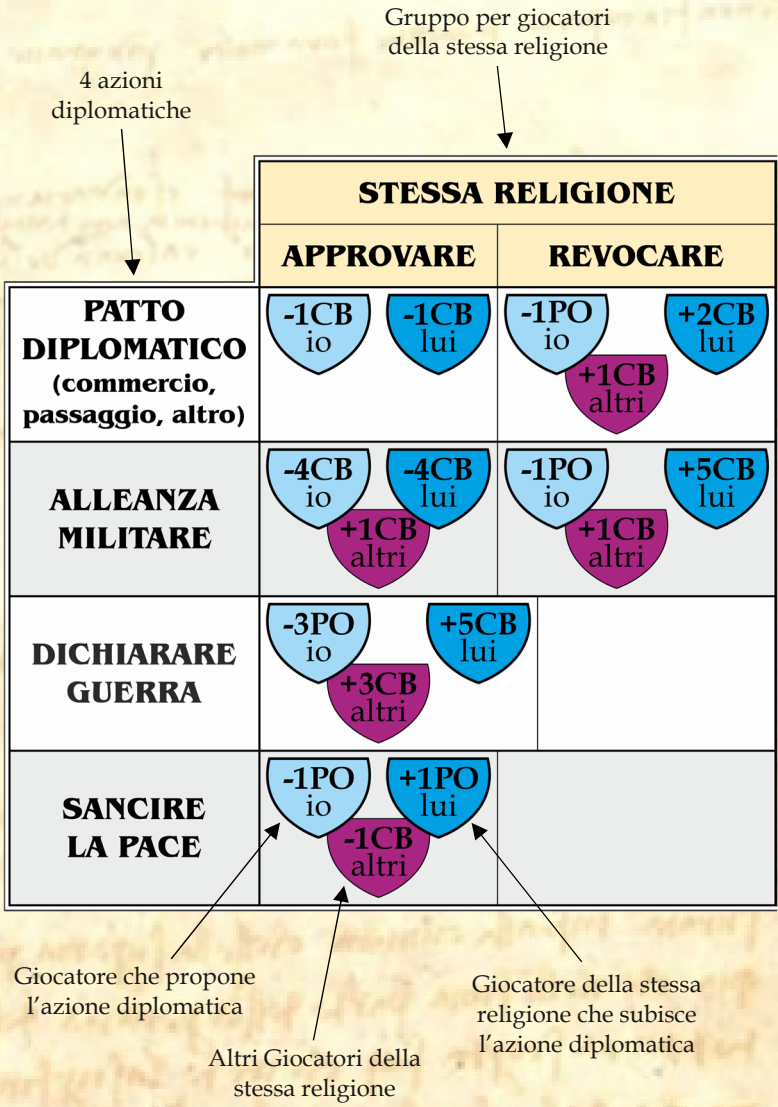
3. FASE DIPLOMAZIA

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore può svolgere un numero massimo di azioni diplomatiche pari al suo LT; se il patto non viene accettato dalla controparte, il giocatore ha comunque consumato 1 azione diplomatica.
Qui in basso si trova la tabella della diplomazia con **Casus Belli** (**CB**) e **Punti Onore** (**PO**) valida per la diplomazia tra giocatori (non tra giocatori e barbari):

- 4 azioni diplomatiche (colonna di sinistra): patto diplomatico generico (commerciale, passaggio, ecc.) alleanza militare, atto di guerra, sancire la pace.
- 2 gruppi (in alto): stessa **religione** e religione diversa.
- 2 colonne per ogni gruppo: approvare e revocare.

All'interno delle celle una serie di scudi di 5 colori diversi:

- azzurro (il giocatore che propone il patto diplomatico o dichiara guerra)
- blu (il giocatore della stessa religione dell'azzurro che accetta o subisce il patto diplomatico)
- viola (tutti gli altri giocatori della stessa religione dell'azzurro)
- giallo (il giocatore di religione diversa dall'azzurro che accetta o subisce il patto diplomatico)
- arancione (tutti gli altri giocatori della stessa religione del giallo).



Le azioni diplomatiche possono essere:

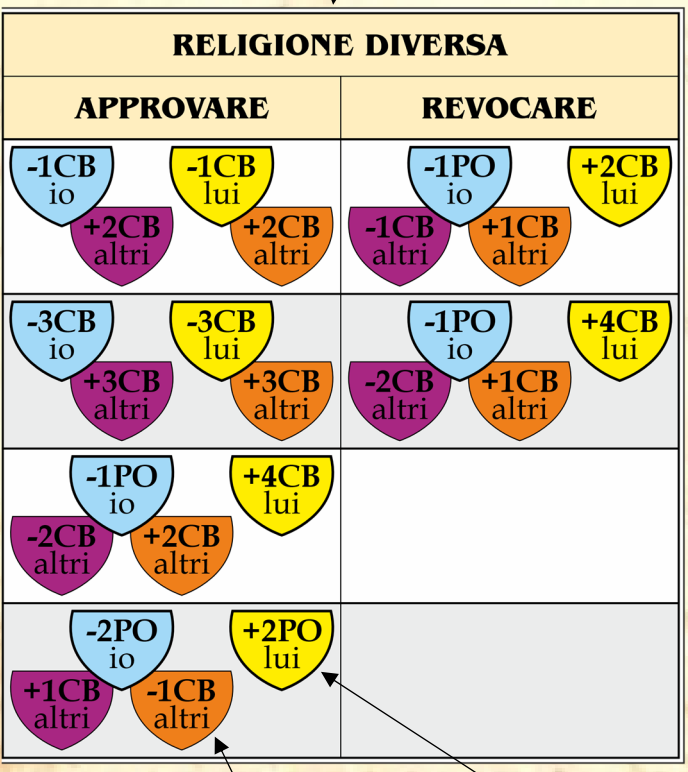
- **Patto Diplomatico.** È un accordo qualsiasi tra 2 o più giocatori; può essere commerciale, passaggio territori, quale che sia, ma non di tipo bellico (vedi **Alleanza Militare**, **Dichiarare guerra** e **Sancire la pace**).
  L'accordo va stipulato per iscritto e può essere segreto; va sempre specificata la durata, che può anche essere illimitata. La rottura di un patto avviene quando una parte stralcia/non rispetta l'accordo.

- **Alleanza Militare.** È un patto diplomatico di tipo bellico: di difesa, di attacco, quale che sia.

- **Dichiarare guerra** ad un giocatore; attaccare di sorpresa nel **Combattimento** senza una preventiva dichiarazione di guerra nella **Diplomazia** costa istantaneamente +2 PO. I patti tra due giocatori in guerra decadono al momento della dichiarazione, il giocatore dichiarante deve revocarli avendo come linea guida la tabella qui sotto.

- **Sancire la pace** chiedendo di interrompere uno stato di belligeranza precedente, non si può imporre unilateralmente la pace; può essere sancita parzialmente tra singoli giocatori delle fazioni in causa, che quindi dovranno abbandonare lo stato di belligeranza ed eventuali alleanze con giocatori ancora in guerra.

Gruppo per giocatori di religione differente



Altri Giocatori della stessa religione del giocatore giallo

Giocatore di religione diversa che subisce l'azione diplomatica

Esempio: il Regno di Francia propone un accordo commerciale con il Regno di Ungheria.
Il Regno di Ungheria accetta, quindi il Regno di Francia riduce 1 CB verso il Regno d'Ungheria e il Regno d'Ungheria riduce 1 CB verso il Regno di Francia.

Esempio: il Regno di Francia revoca l'accordo commerciale con il Regno d'Ungheria.
Il Regno di Francia perde 1 PO, il Regno d'Ungheria ottiene 2 CB verso il Regno di Francia e tutti gli altri Regni cattolici ottengono 1 CB verso il Regno di Francia.

Esempio: il Regno di Francia dichiara guerra al Sultanato mamelucco. Il Regno di Francia perde 1 PO, il Sultanato mamelucco ottiene 4 CB verso il Regno di Francia, tutti gli altri Regni cattolici riducono 2 CB verso il Regno di Francia e tutti gli altri Regni musulmani ottengono 2 CB verso il Regno di Francia.

Esempio: all'inizio del turno di gioco tutti i giocatori sono in pace.
1. Il Mamelucco ha un'Alleanza militare con Hafsidi, Ungheria e Bizantini.
2. Hafsidi ha un'Alleanza militare con Mamelucchi, Castiglia e Francia.
3. La Castiglia ha un'Alleanza militare con Hafsidi, Francia e Mamelucco.
4. La Francia ha un'Alleanza militare con Hafsidi, Castiglia, Ungheria e Bizantini.
5. L'Ungheria ha un'Alleanza militare con Bizantini, Francia e Mamelucco.
6. I Bizantini hanno un'Alleanza militare con Francia, Ungheria e Mamelucco.

Il turno di gioco è il seguente:
1° Sultanato Hafside
2° Regno di Castiglia
3° Regno di Francia
4° Sultanato Mamelucco
5° Regno di Ungheria
6° Basileia Ton Rhomaion.

*Nella fase **Combattimento**, la Francia (3°) dichiara guerra agli Hafsidi di sorpresa, prima deve rompere le 2 Alleanze militari pagando 2 PO.*
È necessario seguire l'ordine di turno per risolvere la diplomazia tra i vari giocatori e definire eventuali alleanze e chi è in guerra con chi.
4° il Mamelucco sceglie di rimanere alleato degli Hafsidi e di entrare in guerra contro la Francia.
5° L'Ungheria sceglie di confermare l'Alleanza militare con la Francia, deve rompere l'Alleanza militare con i Mamelucchi pagando 1 PO.
6° Il Bizantino conferma l'Alleanza militare con i mamelucchi, deve rompere le 2 Alleanze militari pagando 2 PO.
A questo punto si finisce di risolvere la diplomazia partendo dal 1° giocatore.
1° Hafsid nulla.
2° Castiglia sceglie di rompere tutte e 3 le Alleanze militari e paga 3 PO.

*Esempio: giocatore A propone al giocatore C: se entro 2 turni dichiarerò guerra al giocatore B, per i 3 turni successivi il giocatore C mi darà metà dei suoi VF raccolti durante i **Rinforzi** e 200 Fiorini.*
Per ogni PO guadagnato contro il giocatore C, B mi darà un premio di 100 fiorini extra. Una volta dichiarata la pace con il giocatore C, metà dei territori conquistati dal giocatore A passeranno di proprietà al giocatore C con tutto il loro contenuto.

Le 2 alleanze in guerra sono di religioni diverse: Francia e Ungheria (cattolici) contro Hafsidi, Mamelucchi (musulmani) e Bizantini (ortodossi); la Francia dovrebbe pagare 1+2=3 PO per la dichiarazione di guerra a sorpresa, l'Ungheria dovrebbe pagare la metà, cioè 1,5 PO come alleato della Francia.
Francia e Ungheria sono in minoranza di 1 giocatore rispetto all'alleanza di Hafsidi, Mamelucchi e Bizantini, quindi ottengono un bonus di -0,5 PO; la Francia paga 2,5 PO e l'Ungheria 1 PO.

PE: sono i decimali dei PO, 10 PE equivalgono a 1 PO.

Esempio: il Regno di Ungheria dichiara guerra all'alleanza Hafsidi, Mamelucchi e Bizantini; dovrebbe pagare 1 PO, ma deve applicare 2 volte il bonus di -5 PE perché i difensori sono in 3, quindi paga 0 PO.
Il turno successivo si unisce agli ungheresi il Regno di Francia, dovrebbe pagare 0 PO e poi applicare un bonus di -5 PE perché 2 contro 3 giocatori, ma non si può andare in negativo, quindi paga 0 PO.

Esempio: il Regno di Ungheria dichiara guerra al Sultanato degli Hafsidi e paga 1 PO. Il turno successivo Mamelucchi e Bizantini si alleano con gli Hafsidi; i Mamelucchi si alleano per primi, pagano 1 PO e altri 5 PE perché sono 1 contro 2; poi si alleano i Bizantini, pagano 1 PO e altri 5+5 PE perché sono diventati 1 contro 3 giocatori (totale 2 PO).
Il turno successivo il Regno di Francia si allea con gli ungheresi, dovrebbe pagare 1 PO e poi applicare il bonus di -5 PE perchè sono diventati 2 contro 3 giocatori, quindi il Regno di Francia paga 5 PE.

Esempio: il Regno di Francia ha 10 CB con il Regno d'Ungheria, gli dichiara guerra usando 9 CB invece di 3 PO; a fine partita il Regno d'Ungheria non perde PO perchè il Regno di Francia ha solo 1 CB nei suoi confronti.

Esempio: il Regno di Ungheria ha 5 CB verso il Regno di Francia, suo alleato; vuole rompere il patto di alleanza, quindi spende 3 CB e 1 PO invece di 2 PO.

Esempio: a fine partita il Regno di Francia è in debito di 4 CB con il Sultanato mamelucco e di 7 CB con il Regno d'Ungheria; si perde 1 PO per ogni 5 CB verso lo stesso giocatore, il Regno di Francia perde 1 PO per i 5 CB verso il Regno di Ungheria.

Durante le trattative diplomatiche, i giocatori possono mettere sul piatto delle trattative: Fiorini, territori con almeno 1 VF, MdT, MdA, VF già presenti sulla mappa o raccolti durante i ***Rinforzi***, Capitani, merci, Reliquie, ma non carte Impero o Tecnologie acquisite.
I patti diplomatici possono avere una durata limitata o illimitata, ma in generale sono i giocatori a determinare tutte le clausole che vogliono.

Può accadere che un giocatore abbia Alleanze Militari con più giocatori i quali, a loro volta, potrebbero essere nella stessa situazione; nel momento in cui un giocatore dichiarerà guerra, andranno definite le alleanze, quali alleanze saranno in guerra contro chi e chi rimarrà neutrale.

Il giocatore che ha dichiarato guerra ad un'alleanza di giocatori, pagherà il caso peggiore, cioè il costo della dichiarazione di guerra più costosa in termini di PO; i suoi alleati pagheranno la metà, aggiungendo poi i costi di un eventuale attacco a sorpresa.
Poi si applica un bonus/malus di 0,5 PO (equivalenti a 5 **PE**) agli attaccanti (non si può andare in negativo):

- - 5 PE per ogni giocatore attaccante inferiore al numero dei difensori
- +5 PE per ogni giocatore attaccante superiore al numero dei difensori.

Eventuali giocatori che si vorranno alleare nei turni seguenti ad uno dei 2 schieramenti, dovranno pagare gli stessi PO del giocatore che aveva dichiarato guerra (aggiungendo poi i costi di un eventuale attacco a sorpresa) e applicare il bonus/malus di 5 PE in base al nuovo numero di giocatori presenti in entrambe gli schieramenti.

Se ci sono dubbi sul fatto che un patto sia stato rispettato o meno, il patto sarà reso pubblico e tutti i giocatori voteranno palesemente indicando "rispetto" o "rottura".
Con un voto paritario si considera "rispettato".
Nei patti diplomatici si possono usare come "merce di scambio": territori con edifici, Fiorini, armate, MdT e MdA; non possono essere scambiate carte Impero e Tecnologie.

Giocare il **DIPLOMATICO** non consuma azioni diplomatiche ed impone una tregua tra due giocatori di durata variabile; la tregua è totale, sia a livello di carte Impero che di azioni militari. I turni di tregua imposta possono essere ridotti da entrambe le parti pagando 1 PO per ogni turno.

3 CB equivalgono ad 1 PO: se un giocatore possiede 3 CB verso un altro giocatore, può usarli al posto di 1 PO per un'azione diplomatica.
Se un giocatore dichiara guerra ad un altro giocatore della sua stessa religione, può usare 9 CB o una combinazione di CB e PO (esempio: 3 CB + 2 PO o 6 CB + 1 PO).

Il Papa ottiene sempre, verso tutti i giocatori, il doppio dei CB indicati nella tabella.
A fine partita, si perde 1 PO per ogni 5 CB causati allo stesso giocatore se non sono stati utilizzati.

Durante la partita ci sono vari modi per aumentare o ridurre i CB tra 2 giocatori:

- Se un giocatore attacca 1 Regno, causa 1 CB verso gli altri giocatori della stessa religione del Regno attaccato, sia esso barbaro o di un altro giocatore (da utilizzare con la nuova mappa modulare); questa regola si applica al primo territorio del Regno che viene attaccato, non ai successivi.



Sulla mappa trovate i simboli delle varie religioni (Sciita, Sunnita, Cattolica, Ortodossa, Buddismo tibetano, Pagana): quelli con sfondo dorato rappresentano la religione di tutto il Regno, quelli con sfondo arancione rappresentano la religione del singolo territorio; un territorio può avere più religioni.
Nota: in una partita standard, considerare Sciiti e Sunniti un'unica religione.

- Tutte le carte Impero di offesa (🔥) usate dal giocatore di turno causano sempre 1 CB, quelle usate in difesa no.
- Giocare il **DIPLOMATICO** per ridurre di 2-4-6 CB se consegnato ad un altro giocatore in base alle Tecnologie che si possiedono tra **ISTRUZIONE**, **LETTERATURA**, **FILOSOFIA**.

Esempio: il Sacro Romano Impero attacca il Comune di Milano (Barbaro Cattolico); il Regno di Ungheria (Cattolico) aumenta di 1 CB verso il Sacro Romano.

Esempio: il Sacro Romano Impero attacca il territorio della Boemia del Regno di Boemia (Barbaro Cattolico); il Regno di Ungheria (Cattolico) aumenta di 1 CB verso il Sacro Romano. Il turno successivo il Sacro Romano Impero attacca il territorio della Stiria del Regno di Boemia senza causare ulteriori CB verso il Regno di Ungheria.

*Esempio: il Regno di Francia gioca **LADRO**, **ASSASSINO** e **INQUISITORE** contro il Regno di Ungheria; il Regno di Ungheria aumenta di 3 CB verso il Regno di Francia.*

*Esempio: il Regno di Francia gioca il **LADRO** contro il Regno di Ungheria, che si difende uccidendo il **LADRO** con il **SICARIO**; il Regno di Ungheria aumenta di 1 CB verso il Regno di Francia.*

*Esempio: il Regno di Francia possiede **LETTERATURA** e gioca il **DIPLOMATICO** verso il Regno di Ungheria riducendo 4 CB.*

*Esempio: il giocatore A possiede **FILOSOFIA** e consegna il **DIPLOMATICO** al giocatore B per una tregua di 3 turni; il giocatore C possiede **GILDE** e decide di usare il suo **SICARIO** per assassinare quel **DIPLOMATICO** ed annullare la tregua.*

Il nuovo Foglio Giocatore con le tabelle diplomatiche è scaricabile gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

DIPLOMAZIA	PASSAGGIO TERRITORI	COMMERCIO	ALLEANZA MILITARE	GUERRA	PRIGIONIERI	CASUS BELLI
SACRO ROMANO IMP.						
REGNO DI UNGHERIA						
REGNO DI FRANCIA						
CORONA DI CASTIGLIA						
REGNO DI INGHILTERRA						
KHANATO ORDA D'ORO						
BASILEIA TON RHOMAION						
REPUBBLICA DI NOVGOROD						
SULTANATO MAMELUCCO						
SULTANATO HAFSIDE						

Gli **Edifici** si dividono in insediamenti (Villaggio, Borgo, Città), edifici commerciali (Fiera agricola, mineraria, tessile), edifici militari (Torre, Fortilizio, Castello), religiosi (Cattedrale) e marittimi (Porto lontano).
Gli insediamenti possono essere costruiti solo in presenza di Centri Abitati, gli edifici commerciali solo in presenza di insediamenti; gli edifici militari e religiosi possono essere costruiti ovunque.
In un territorio ci può essere massimo un edificio per tipo.

I **Mezzi di Trasporto** (**MdT**) sono sia di terra che di mare e possono essere specializzati nel commercio (Mercantile e Carovana) o nel trasporto di armate e MdA (Carro da guerra e Galea); possono evolversi aumentando la capacità di carico, di movimento e di combattimento.
Le navi possono anche trasportare i MdT terrestri e/o le MdA occupando 5 VF della capacità di carico della nave (non si può usare la capacità di carico delle merci, solo quella delle armate).

Esempio: 1 Galea di livello II può trasportare 1 Carro da guerra, 1 Catapulta e 10 VF di armate.

Il **Centro Abitato** è rappresentato sulla mappa dall'immagine di un edificio della città.
Indica la possibilità di costruire un insediamento che consentirà il commercio e il posizionamento dei rinforzi.

Esempio: si può convertire un Villaggio in Città pagando 200 Fiorini (300-100=200) o una Torre in Fortilizio pagando 200 Fiorini (300-100=200).

Esempio: si può convertire un Mercantile di livello I in livello II pagando 50 Fiorini (250-200=50) o una Galea di livello I in livello III pagando 100 Fiorini (350-250=100).

Esempio: un giocatore con LT II può costruire 10 Torri e migliorare le Torri che già possiede a Fortilizio, stessa cosa per tutti i suoi insediamenti da Villaggio a Borgo; può inoltre costruire 1 Cattedrale e 3 Fiere.

Esempio: per acquistare una Galea di livello II, il giocatore deve avere un LT II.

Esempio: un giocatore con LT II può migliorare la sua Carovana dal livello I al livello II pagando 50 Fiorini e comprare una seconda Carovana di livello I o direttamente di livello II pagando rispettivamente 100 o 150 Fiorini.

4. FASE ACQUISTO

Il giocatore può acquistare Tecnologie, **Edifici**, **Mezzi di Trasporto** e MdA o può migliorare Edifici, MdT e MdA esistenti; infine può acquistare Capitani.
Gli acquisti e i miglioramenti possono essere fatti solo nei propri territori ed in presenza dei requisiti richiesti.

Le Tecnologie si acquistano pagando quanto dovuto in Fiorini, a seconda della fila e colonna in cui si trova la Tecnologia scelta (100, 200, 400 o 600 Fiorini rispettivamente per il livello I, II, III o IV).
Per acquistare una Tecnologia di un ramo, si devono possedere a inizio fase tutte le Tecnologie precedenti.
Si muove quindi il corrispondente segnalino ad indicare il progresso effettuato.
Si possono acquistare massimo 3 Tecnologie per turno.

Gli edifici si acquistano pagando il dovuto e prendendo l'apposita tessera o miniatura dalla riserva di gioco.

TIPO	COSTO	PREREQUISITO
Villaggio	100 Fiorini	**Centro Abitato**
-> Borgo	200 Fiorini	**ARCHITETTURA**, Centro Abitato, LT II
-> Città	300 Fiorini	**ARCHITETTURA**, Centro Abitato, LT III
Torre	100 Fiorini	
-> Fortilizio	300 Fiorini	**INGEGNERIA** e LT II
-> Castello	500 Fiorini	**INGEGNERIA** e LT III
Cattedrale	1000 Fiorini	**ARCHITETTURA** (no Regni Piccoli)
Fiera agricola	300 Fiorini	Insediamento
Fiera mineraria	300 Fiorini	Insediamento
Fiera tessile	300 Fiorini	Insediamento
Porto lontano	100 Fiorini	**CARPENTERIA**

Come indicato nella tabella, Borgo e Città sono dei miglioramenti del Villaggio, così come Fortilizio e Castello lo sono della Torre; è possibile quindi convertire un edificio base in un suo miglioramento pagandone la differenza di costo; oppure costruire direttamente un edificio se si posseggono i prerequisiti richiesti, pagandone il costo intero indicato.

Mezzi di trasporto (MdT): tutti i MdT hanno come prerequisito l'LT del giocatore, pari al livello massimo del MdT acquistato.
Come indicato nelle tabelle qui di seguito, Mercantile II e III sono dei miglioramenti del Mercantile I, così come Carovana II e III lo sono della Carovana I; stessa cosa per i MdT militari: Galea e Carro da guerra.
Se i MdT si trovano in un proprio insediamento, è possibile convertirli in un loro miglioramento pagandone la differenza di costo; oppure costruire direttamente un MdT di livello II o III se si possiede il prerequisito richiesto, pagandone il costo intero indicato.

In presenza di un Edificio civile di livello II o III, l'upgrade del MdT commerciale di livello inferiore è gratuito, massimo 1 livello per turno.
In presenza di una Fortificazione di livello II o III, l'upgrade di MdT militari e MdA di livello inferiore è gratuito; massimo 1 livello per turno. Non è possibile avere un numero di MdT dello stesso tipo superiore al proprio LT.

MdT commerciali:

MdT	LT	COSTO	PM	ARMATE	MERCI
Mercantile I	I	200 Fiorini	6	10	10
-> Mercantile II	II	250 Fiorini	7	10	20
-> Mercantile III	III	300 Fiorini	8	10	30
Carovana I	I	100 Fiorini	6	10	10
-> Carovana II	II	150 Fiorini	7	10	20
-> Carovana III	III	200 Fiorini	8	10	30

MdT militari:

MdT	LT	COSTO	PM	ARMATE
Galea I	I	200 Fiorini	7	20
-> Galea II	II	250 Fiorini	8	30
-> Galea III	III	300 Fiorini	9	40
Carro da guerra I	I	100 Fiorini	7	20
-> Carro da guerra II	II	150 Fiorini	8	30
-> Carro da guerra III	III	200 Fiorini	9	40

Le Tecnologie **TESSITURA**, **ASTRONOMIA** e **CARTOGRAFIA** aumentano di 1 i PM per i MdT navali, **CARTOGRAFIA**, **STRADE** e **LOGISTICA** aumentano di 1 i PM per i MdT terrestri.

Inoltre i MdT possono essere **personalizzati** per quanto riguarda i PM (+1), capacità di trasporto armate (+10, solo MdT militari) e trasporto merci (+10, solo MdT commerciali); massimo 1 personalizzazione per tipo per ogni livello del MdT; ogni personalizzazione costa 50 Fiorini.
Posizionare sotto il MdT i dischetti grigi per il miglioramento dei PM, dischetti rossi per il trasporto armate e dischetti bianchi per il trasporto merci.

Macchine di Assedio (MdA):

MdA	LT	COSTO
Catapulta I	I	100 Fiorini
Trabucco II	II	200 Fiorini
Bombarda III	III	300 Fiorini

Tutte le MdA hanno come prerequisito l'LT del giocatore, sia per la quantità che per il livello massimo delle MdA acquistabili; non è possibile avere una quantità di MdA o un livello di MdA superiore al proprio LT.

Capitani. La Tecnologia **SCUOLA MILITARE** permette di acquistare Capitani di livello II e III (quelli di livello I sono sempre acquistabili); i Capitani di livello I costano 100 Fiorini, di livello II 200 Fiorini e di livello III 300 Fiorini.
Non è possibile avere più Capitani del proprio LT.

*Esempio: il bizantino è di LT III, a Costantinopoli (Edificio civile e Fortificazione di livello III) può migliorare la sua Carovana dal livello I al livello II gratuitamente, migliorare una sua Galea dal livello II al livello III gratuitamente; se possiede **ALCHIMIA**, può migliorare un Trabucco (livello II) in Bombarda (livello III) gratuitamente.*

*Esempio: il mamelucco è di LT III, a Gerusalemme (Edificio civile e Fortificazione di livello II) può migliorare il suo Carro da guerra dal livello I al livello II gratuitamente; se possiede **ALCHIMIA**, può migliorare un Trabucco (livello II) in Bombarda (livello III) pagando 50 Fiorini.*

Esempio: un giocatore con LT II non può avere più di 2 MdT dello stesso tipo, a prescindere dal loro livello, quindi può avere massimo 2 Galee, 2 Carri da guerra, 2 Carovane e 2 Mercantili di livello I o II.

*Esempio: se un giocatore possiede **TESSITURA**, **ASTRONOMIA** e **CARTOGRAFIA**, la sua Galea di livello II avrà 11 PM complessivi (8+1+1+1).*

Personalizzare i MdT consiste in miglioramenti di 3 tipi: PM (dischetti grigi), trasporto armate (dischetti rossi), trasporto merci (dischetti bianchi); le personalizzazioni devono essere fatte in un proprio insediamento, sia al momento dell'acquisto del MdT, sia durante una successiva fase **Acquisto**.
Non ci sono limiti al numero di personalizzazioni acquistabili in una singola fase **Acquisto**.

Esempio: un giocatore con LT III può acquistare 1 Galea di livello III (300 Fiorini) e personalizzarla subito di +3 PM (150 Fiorini) e +30 il trasporto armate (150 Fiorini), spendendo complessivamente 600 Fiorini.

Esempio: 1 Carovana di livello III con miglioramenti +1 PM e +30 merci avrà 1 dischetto bianco e 3 grigi.

*Esempio: per acquistare un Trabucco, i giocatori devono avere un LT II. Un giocatore con un LT III non può avere più di 3 MdA, ma può avere 1 Catapulta e 2 Trabucchi, oppure 3 Bombarde se possiede **ALCHIMIA**.*

Esempio: un giocatore di LT II, non può avere più di 2 Capitani.

*Esempio: il giocatore della Repubblica di Novgorod è in guerra con il Khanato dell'Orda d'oro e decide di muovere 2 Carri da guerra rispettivamente nei Principati barbari di Polotsk e Smolensk; il Khanato dell'Orda d'oro riceverà 10 fiorini in meno durante la prossima fase **Tasse**.*

*Esempio: un giocatore che ha 10 territori e 500 Fiorini da parte, **BANCHE**, 1 Cattedrale e LT I incassa: 50 (5 x 10 territori) + 50 (il 10% di 500 per **BANCHE**) + 50 (50 x 1 per Cattedrale) +50 (50 x 1 per LT) = 200 Fiorini.*

*Esempio: un giocatore con 12 territori, **GABELLIERE** e **MATEMATICA** incassa 12 x 5 x 2 = 120 Fiorini dai territori.*
*Se ha anche 4 Insediamenti e **VASSALLAGGIO** incassa 10 x 4 = 40 Fiorini.*
*Se ha anche 2 Città e **FEUDALESIMO** incassa 2 x 50 = 100 Fiorini. Totale: 120 + 40 + 100 = 260 Fiorini.*

Il **Foglio giocatore** preso dal blocchetto serve per annotare alcune importanti informazioni di gioco e favorire il calcolo di alcuni elementi come le tasse, i rinforzi, la diplomazia.

Il nuovo Foglio Giocatore con la tabella per il calcolo delle tasse è scaricabile gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

CALCOLO TASSE	
BANCHE (10% di tutti i tuoi Fiorini)	10 % ____ = ____
USURAIO (±20%, ±40% se possiedi **BANCHE**)	__ ___ % x ___ = ____
CATTEDRALI	50 x ___ = ____
LT (Livello Tecnologico del giocatore)	50 x ___ = ____
Territori (2x se possiedi **GABELLIERE**)	___ x 5 x ___ = ____
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	5 x ___ = ____
PIANURE (MULINO) (2x se possiedi **GABELLIERE**)	___ x 5 x ___ = ____
VASSALLAGGIO (10 Fiorini per ogni Villaggio)	10 x ___ = ____
FEUDALESIMO (50 Fiorini per ogni Città)	50 x ___ = ____
Varie	- ___ + ___ = ____
	TOTALE ____

5. FASE Tasse

Le tasse sono calcolate come segue:

- +5 Fiorini da ogni territorio posseduto.
- +50 Fiorini per ogni Cattedrale.
- +50 Fiorini per ogni LT posseduto.
- Il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro riceve anche +5 Fiorini da ogni principato russo (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smolensk, Rostov, Murom/Ryazan', Vladimir) finché non sono conquistati od occupati da unità di giocatori nemici.

Esistono poi i seguenti modificatori per le carte Impero e per le Tecnologie:

- **GABELLIERE**: se possiedi **MATEMATICA**, raddoppia i Fiorini ottenuti dai territori. Non è cumulabile.
- Se possiedi **BANCHE**, ricevi degli interessi pari al 10% su tutti i Fiorini che possiedi ad inizio delle **Tasse**.
- **MULINO**: se possiedi **MATEMATICA**, ottieni +5 Fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso, +10 Fiorini se possiedi il **GABELLIERE**.
- **VASSALLAGGIO**: ottieni +10 Fiorini per ogni Insediamento che possiedi.
- **FEUDALESIMO**: ottieni +50 Fiorini per ogni Città che possiedi.

Si può utilizzare un Foglio giocatore per monitorare e calcolare le tasse.
In questa fase è possibile chiedere un prestito alla banca: il giocatore tira 1d4, 1d6 o 1d8 (in base al suo LT) e si moltiplica il risultato x100; il totale rappresenta i Fiorini ottenuti come prestito.
BANCHE aumenta di 100 Fiorini il prestito ottenuto, **GILDE** lo aumenta di 200 Fiorini.
Non ci sono limiti di tempo per restituire il prestito, ma va restituito con un interesse del 10%.
Non si può chiedere un secondo prestito se non è stato restituito il precedente (eccezione **USURAIO**), ma si può restituire il vecchio prestito e chiederne uno nuovo nella stessa fase.
Per ogni prestito non restituito a fine partita il giocatore perderà 1 PO.

SVENDITA DEI BENI

Se un giocatore ha bisogno di Fiorini, può svendere i suoi edifici, MdT e MdA al gioco a metà prezzo, ma solo se si trovano nei suoi territori (non territori sotto assedio o contesi).

BANCAROTTA

Se un giocatore non riesce a sanare i suoi debiti, 1 volta a partita può dichiarare bancarotta:

- tutti i debiti vengono azzerati
- ogni giocatore che aveva contratto debiti con chi dichiara bancarotta ottiene 3 CB per ogni debito azzerato.
- riceve 1000 Fiorini come ad inizio partita
- perde 3 PO.



STUPORE DEI CROCIATI ALLA VISTA DEL LUSSO ORIENTALE.

Le **Armate** sono rappresentate dalle miniature dei Fanti (valore di forza 1), degli Arcieri (3), dei Fanti Pesanti (5) e dei Cavalieri (10).
Quando si parla di valore delle armate, o più semplicemente di armate, si fa riferimento al loro Valore di Forza (VF) complessivo.



Esempio: un giocatore riceve 10 armate; vuol dire che riceve un numero di armate pari ad un VF di 10, sta al giocatore scegliere quante e quali: nella figura in alto i 3 territori contengono tutti 10 VF di armate.

*Esempio: un giocatore gioca il **MERCENARIO** e mostra **FORGIATURA** e **CONIO**; potrebbe acquistare 10 VF, ma ha solo 125 Fiorini, quindi acquista 8 VF spendendo 120 Fiorini.*

*Esempio: un giocatore che controlla tutto il proprio Regno di partenza, 2 Regni piccoli e ha **FANATISMO**, riceve 11 VF di armate di rinforzo.*

Il nuovo Foglio Giocatore con la tabella per il calcolo dei rinforzi è scaricabile gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

CALCOLO RINFORZI	
Regno di partenza (massimo 7 territori)	1 x ___ = ___
Capitale Religiosa	2 x ___ = ___
Principati Russi (solo Khanato Orda d'Oro)	1 o 2 = ___
Regni Piccoli (1-2 territori)	1 x ___ = ___
Regni Minori (3-4 territori)	2 x ___ = ___
Regni Grandi (5-6 territori)	3 x ___ = ___
Regni Maggiori (7 territori)	4 x ___ = ___
INVESTITURA (15 Fiorini, facoltativo)	1 x ___ = ___
FANATISMO	2 x ___ = ___
FEUDALESIMO (1 armata per ogni CASTELLO)	3 x ___ = ___
Varie	- ___ + ___ = ___
	TOTALE ___

I **Prigionieri** rappresentano il 10% delle perdite subite in battaglia (arrotondato per difetto, ma almeno 1 VF).

6. FASE Rinforzi

Regni posseduti, Carte Impero e Tecnologie forniscono **Armate** di rinforzo.

Regni: ricevi delle armate per un totale di 1 VF per ogni territorio del tuo Regno di partenza ancora in tuo possesso, +1 VF per ogni Regno Piccolo che possiedi interamente, +2 VF per ogni Regno Minore, +3 VF per ogni Regno Grande e +4 VF per ogni Regno Maggiore escluso il Regno di partenza.

Capitale Religiosa: ricevi delle armate per un totale di 2 VF per ogni Capitale Religiosa (Roma, Costantinopoli, Gerusalemme, eventuale Capitale Religiosa dell'Antipapa) in tuo possesso.

Si applicano inoltre le seguenti modifiche:

- **MERCENARIO**: mostrala agli altri giocatori e acquista armate, pagandole 15 Fiorini l'una.
  Puoi acquistare fino a 5 armate per ognuna delle seguenti Tecnologie: **FORGIATURA**, **CONIO** e **BANCHE** (cumulabili tra loro).
- **FANATISMO**: ottieni 2 VF come bonus, che diventano 7 (5+2) se partecipi a una Crociata.
- **INVESTITURA**: puoi ottenere 1 VF extra pagando 15 Fiorini.
- **FEUDALESIMO**: ottieni 1 VF bonus per ogni Castello in tuo possesso.
- Il giocatore del Khanato dell'Orda d'Oro riceve 1 VF per ogni 3 principati russi (Kiev, Turov, Cernigov, Polotsk, Smelensk, Rostov, Murom/Ryazan', Vladimir) finché non sono occupati da alcun giocatore.

In questa fase si possono scambiare un egual numero di **Prigionieri** in proprio possesso con propri prigionieri posseduti da altri giocatori, oppure contrattare una cifra in Fiorini per liberarli e riposizionarli sulla mappa nel successivo **Posizionamento**.



ARRIVO AL CAIRO DEI PRIGIONIERI DI MINEH.

Sotto-fasi: alcune fasi sono suddivise in sottofasi che vanno svolte consecutivamente, anche più volte nella stessa fase; in questo regolamento sono sottolineate.



*Esempio: il giocatore blu ha un territorio con 3 VF di Armate e uno con 2 VF. Durante la fase **Eventi** si tira 1d4 e si ottiene 2 (2+1=3); il secondo territorio si ribella, mentre il primo no.*



Quindi 1d6 VF di armate barbare sostituiscono i due fanti leggeri.

Esempio: il Mamelucco possiede LEGGE e costruisce 1 Torre (fortificazione di livello I) in Cirenaica e 1 Castello (fortificazione di livello III) nel Sinai; il livello di ribellione in Cirenaica sarà ridotto di 2 (bastano 3 VF) e nel Sinai sarà ridotto di 4 (basta 1 VF).



Esempio: i territori colpiti dall'evento sono indicati in rosso sulla carta (sia chiaro che scuro, non fa differenza).

Quando un edificio viene **danneggiato** bisogna pagare entro la prossima fase **Acquisto** il 25% del suo valore per ripararlo e poterlo riutilizzare, altrimenti viene convertito nell'edificio di livello inferiore oppure eliminato dal gioco.

7. FASE EVENTI

Questa fase si divide in 4 **sotto-fasi** elencate qui di seguito e così ordinate:

Ribellione**:** ogni territorio dei giocatori ha un livello base di Ribellione pari a 5 e deve essere presidiato da altrettanti VF di armate per evitare che scoppi una Ribellione; la differenza tra 5 e i VF presenti nel territorio determina il livello di Ribellione: se possiedi **LEGGE** riduci di 1 il livello di Ribellione, **VASSALLAGGIO** e **FEUDALESIMO** lo aumentano ciascuno di 1; le fortificazioni lo riducono in base al loro livello.
Se il livello di Ribellione non è compensato, tirare 1d4+1: se il risultato è maggiore dei VF presenti nel territorio, il territorio si ribella con 1d6 VF di armate barbare e con un risultato di 6 al tiro del dado va aggiunto anche 1 Capitano barbaro di livello I; le armate barbare attaccano le armate del territorio, se vincono viene eletto 1 Capitano barbaro o promosso quello esistente.

Eventi**:** il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento dalla cima del mazzo; l'Evento ha luogo nei territori indicati sulla carta.
Su ogni carta sono presenti 3 icone che indicano gli eventi che potrebbero verificarsi; il giocatore primo di turno lancia 1d6 per vedere quale dei 3 eventi ha luogo: con risultato di 1-2 si verificano gli effetti della prima icona, con 3-4 della seconda, con 5-6 della terza.



Ogni edificio, in un territorio determinato casualmente da quelli indicati sulla carta evento, subisce un danno (**danneggiato**) pari al 25% (arrotondato per difetto) del proprio valore, ma se il danno non verrà riparato entro l'**Acquisto** del turno successivo, l'edificio verrà ridotto di 1 livello (se l'edificio è di livello 1 verrà eliminato dal gioco).



Tutti i MdT nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti non possono muoversi per il turno in corso; se invece il giocatore possiede **ASTRONOMIA** dimezza i PM dei MdT via mare, se possiede **CARTOGRAFIA** dimezza i PM dei MdT via terra.



Ogni giocatore subisce 1d6 VF di perdite tra le proprie truppe nei territori colpiti e nelle zone di mare adiacenti.



Tutti i mercati nei territori colpiti pagano 10 Fiorini in meno per ogni merce venduta.

Nota: i numeri indicati sotto le icone, così come quelli sul retro delle carte, non si utilizzano in questa modalità di gioco e vanno semplicemente ignorati.

Reliquie: sulle carte evento può essere presente l'icona Graal  .

In questo caso si tira più volte 1d8 e si determina, osservando i territori evidenziati in rosso sulla carta Evento, dove la reliquia è stata trovata; posizionate quindi 1 segnalino Reliquia nel territorio in questione.
Il primo giocatore che porta un proprio Capitano in quel territorio può impossessarsi della Reliquia con un'azione gratuita; la Reliquia viene associata a quel Capitano e può essere trasportata e/o depositata in una Cattedrale; prendere per primo una Reliquia vale immediatamente 1 PO.
Se il territorio è conteso, si dovrà attendere la fine delle ostilità per determinare quale Capitano si impossesserà della Reliquia.
Alla fine del gioco una Cattedrale con una Reliquia vale 2 PO anziché 1 PO.

Insurrezione**:** viene richiamata dalle nuove carte Eventi "storicizzati"(vedi pag. 100); se 1 o più territori insorgono, si comportano nel seguente modo:

- Se il territorio è dei barbari, vanno aggiunti 3 VF di armate barbare e 1 Capitano barbaro di livello 1.
- Se il territorio non è dei barbari, vanno aggiunte 1d6 VF di armate barbare e con il risultato di 6 al tiro del dado va aggiunto anche 1 Capitano barbaro di livello I; le armate barbare attaccano le armate del territorio, se vincono viene eletto 1 Capitano barbaro o promosso quello esistente.

Se un territorio insorto viene riconquistato, è subordinata al pagamento di alcune sanzioni (era tradizionale fissare il valore dei terreni a dieci volte il loro rendimento annuo): 50 Fiorini.

Durante la fase **Eventi** si attivano i Barbari (vedi pag. 58).

Calamità**:** dal 2° turno di gioco in poi il primo di turno tira 2d6; un doppio 1 causa la **Calamità**.
Se il risultato non è un doppio 1, il turno successivo saranno validi, per l'attivazione della Calamità, i risultati doppio 1 e doppio 2.
Per ogni turno in cui non si verifica una Calamità, i risultati validi aumenteranno progressivamente (tutti i doppi fino a 3, tutti i doppi fino a 4, tutti i doppi fino a 5, tutti i doppi fino a 6); una volta raggiunto il 6, le combinazioni non aumenteranno più.
Dopo la risoluzione della Calamità le combinazioni vengono azzerate, al turno successivo non si tira per le Calamità, ma dal turno seguente si ricomincia con il risultato valido di doppio 1, e così via.
Se si ottiene un risultato valido, avviene una Calamità, che va determinata casualmente lanciando prima 1d4 per determinare il gruppo A o B) e poi 1d8, verificando il risultato sulla lista a pag. 24.
Per definire dove avviene la Calamità (se non indicato diversamente dalla Calamità stessa) il giocatore primo di turno pesca 1 carta Evento: i territori evidenziati sulla carta indicano l'area di effetto.



Esempio di carta evento con l'icona Graal.
Dividete l'area evidenziata in rosso in base al d8. Iniziate con aree più grandi (esempio: 1-2-3 area Est, 4-5-6 area Ovest, 7-8 Isole e Sud Italia) e poi aree più piccole fino ad arrivare ai singoli territori (esempio: 1-2 Isole Baleari, 3-4 Sardegna, 5-6 Sicilia, 7-8 Puglia).

Calamità: in questo regolamento ogni volta che si menziona una Calamità, questa è in MAIUSCOLO di colore viola.

Esempio: al secondo turno di gioco si ottiene un doppio 1 al tiro di dado. Quindi il giocatore primo di turno lancia 1d4 e 1d8 per determinare la Calamità (vedi tabella a pag.24).
*Determina che si applichi contro il Re Ungherese e quindi la legge: "**ERESIA**. Colpisce i giocatori di 1 religione..."*

TABELLA DELLE CALAMITÀ

GRUPPO A (1-2 su 1d4)		GRUPPO B (3-4 su 1d4)	
1d8	Calamità	1d8	Calamità
1	Alluvione	1	Incendio
2	Invasione Barbara	2	Inquisizione
3	Carestia	3	Pirati
4	Congiura	4	Rivolte
5	Epidemia	5	Tempesta
6	Eresia	6	Terremoto
7	Guerra Civile	7	Crociata
8	Siccità	8	*Rilancia il dado*

Utilizza questa tabella per individuare la Calamità:

- *lancia 1d4 per determinare se la Calamità sarà del gruppo A o B*
- *lancia 1d8 per determinare la Calamità*

*Esempio (**ALLUVIONE**): colpisce il Danubio e il territorio di Pest (PIANURA) con la capitale Buda è uno dei territori colpiti. Buda ha 1 insediamento di livello 3, 1 Fortilizio, 1 Fiera agricola e 1 Cattedrale. Il giocatore possiede **ARCHITETTURA** e **LEGGE**, quindi l'insediamento di livello 3 non subisce danni, il Fortilizio viene danneggiato, la Fiera agricola e la Cattedrale vengono eliminate; sono 3 i livelli di edifici danneggiati o distrutti che causano 3 VF di perdite, la PIANURA causa 1 VF di perdite extra, ma **LEGGE** riduce di 1 VF le perdite, quindi 3 VF di perdite.*

*Esempio (**INVASIONE BARBARA**): se i giocatori sono 8 e si sta giocando il 7° turno, i VF di armate barbare saranno: 8x1d6, supponiamo 8x5=40.*
Si guarda la carta Eventi per determinare i possibili territori di ingresso dell'invasione barbara, poi si tira 1d6 per determinare il territorio di entrata sulla mappa tra Mauritania (Sultanato Almohade) e Mesopotamia (Il Khanato); esce 5, quindi la Mesopotamia.
Infine si tira 1d6 per la direzione di avanzata ed esce 4, quindi verso la Capitale dell'Impero Bizantino: Costantinopoli.
Vengono posizionate 40 VF di armate barbare, 1 Capitano Barbaro di Livello II e 1 Trabucco sull'esterno della mappa vicino alla Mesopotamia.
*In Mesopotamia ci sono 2 VF barbare, quindi il territorio viene inglobato senza combattere; l'**INVASIONE BARBARA** si sposta in Mesopotamia che diventa di 41 VF più 1 VF che rimane a presidiare il territorio.*
*L'**INVASIONE BARBARA** ingloba anche il territorio dell'Armenia che ha 2 VF di barbari, totale 42 VF più 1 VF che rimane a presidiare il territorio.*
*Poi attacca la Cappadocia difesa da 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede **STRATEGIA**.*

LISTA DELLE CALAMITÀ

Leggete questa sezione solo se strettamente necessario durante la partita e andate direttamente a pag. 34.

Nota: se una Calamità uccide tutte le armate presenti in un territorio (o tutte le armate di un MdT in zona di mare), vengono eliminati tutti i Capitani, MdT e MdA; se il territorio in questione è lo Stato della Chiesa, il Papa muore.

Se una Calamità colpisce lo stato della Chiesa, anche il Papa rischia di morire: ogni turno in cui la Calamità causa danni si tira 1d6, il Papa muore al 1° turno con risultato 6, al 2° turno risultato 5+, al 3° turno con risultato 4+ e via di seguito.

GRUPPO A (1-2 su 1d4)

1. ALLUVIONE

Colpisce 1 FIUME e i suoi affluenti causando danni in tutti i territori adiacenti, anche se sono in una zona di terra diversa; usare la carta Eventi per determinare l'area in cui si trova il FIUME, poi si tira un dado per determinare quale FIUME è soggetto alla Calamità.

- tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 solo danneggiati.
- se possiedi **ARCHITETTURA** gli edifici di livello 1 vengono distrutti, quelli di livello 2 solo danneggiati e quelli di livello 3 non subiscono danni.
- se possiedi **INGEGNERIA** gli edifici non vengono danneggiati.
- Per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.
- PIANURE causano 1 VF di perdite extra.
- COLLINE, MONTAGNE e DESERTO riducono di 1 VF le perdite.
- se possiedi **LEGGE** riduci di 1 VF le perdite.

2. INVASIONE BARBARA

Si guarda la carta Eventi per determinare i possibili territori di ingresso dell'**INVASIONE BARBARA**, poi si tira un dado per determinare il territorio di entrata sulla mappa ed infine un tiro per selezionare la direzione di possibile avanzata, rappresentata dalle Capitali dei giocatori: ingresso dalla Mesopotamia (Il Khanato) verso Sultanato dei Mamelucchi, Impero Bizantino o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso da Rostov (Principato di Rostov) verso la Repubblica di Novgorod, Regno di Ungheria o Khanato dell'Orda d'Oro; ingresso dalla Mauritania (Sultanato Almohade) verso il Regno di Castiglia o Sultanato degli Hafsidi; ingresso da Norrland (Regno di Svezia) verso la Repubblica di Novgorod o il Sacro Romano Impero; ingresso dalle Highlands (Regno di Scozia) verso Regno di Inghilterra o Regno di Francia.

Il numero di VF di armate che compongono l'**INVASIONE BARBARA** è dato dalla seguente formula: N° giocatori x 1d4 se sono trascorsi 3 turni completi, 1d6 se sono trascorsi 6 turni completi, 1d8 se sono trascorsi 9 turni completi.

L'armata si muove senza MdT, ma è dotata di 1 MdA e 1 Capitano di livello I se sono trascorsi 3 turni completi, livello II se sono trascorsi 6 turni completi, livello III se sono trascorsi 9 turni completi; possiede **STRATEGIA**.
Se il territorio di ingresso sulla mappa è occupato dai barbari, l'**INVASIONE BARBARA** occupa il territorio inglobando le armate già presenti, altrimenti attacca le armate del giocatore; se, durante l'avanzata, incontra un territorio barbaro, lo occupa inglobando le armate già presenti.
Le zone di mare attraversate vengono gestite come i territori, in caso di battaglia navale lo speronamento iniziale è pari ad una Galea di Livello uguale al Capitano barbaro.
Se il territorio del giocatore attaccato è fortificato, verrà messo sotto assedio e poi attaccato.
Tutti gli edifici, MdT, MdA e Capitani presenti nel territorio conquistato del giocatore vengono distrutti, per ogni distruzione viene aggiunto 1 VF all'armata barbara.
Quando il territorio viene inglobato o conquistato, non attiva le armate barbare nei territori confinanti, verrà occupato da 1 armata barbara e le restanti armate continueranno a far parte dell'**INVASIONE BARBARA**.
Il numero di attacchi che l'**INVASIONE BARBARA** può effettuare ogni turno dipende dal Livello del Capitano barbaro, i territori barbari inglobati non vengono conteggiati.
Il Capitano barbaro ha un livello di approvvigionamento di +10/+20/+30 in base al suo Livello, le armate in eccesso a fine fase **Eventi**, una volta terminati gli attacchi a disposizione, verranno rimosse dal gioco.
L'**INVASIONE BARBARA** nei turni successivi punterà sempre allo stesso obiettivo, a meno che non venga distrutta e/o il Capitano Barbaro che la comanda venga eliminato.
Se l'invasione barbara conquista uno degli insediamenti sopra citati, smette di avanzare in una sola direzione e inizia a comportarsi come i normali barbari.

3. CARESTIA
Colpisce 1 territorio e tutti i territori adiacenti nel raggio da 1 a 4 (tirare 1d4). Le perdite dipendono dal tipo di terreno, da eventuali insediamenti, da alcune Tecnologie acquisite e se il giocatore è in guerra:
3 perdite in MONTAGNA
3 perdite nel DESERTO
2 perdite in COLLINA
2 perdite nel BOSCO
1 perdita in PIANURA

Si applicano poi i seguenti modificatori:
+1 perdite nel Villaggio (insediamenti di livello I)
+2 perdite nel Borgo (insediamenti di livello II)
+3 perdite in Città (insediamenti di livello III)
+1 perdita se il territorio è di un giocatore in guerra
-1 perdita per ogni Tecnologia posseduta tra queste: **AGRICOLTURA**, **ALLEVAMENTO**, **CACCIA**.
ROTAZIONE DELLE CULTURE rende immuni alla **CARESTIA**. Se il territorio perde l'ultimo VF di armate, viene sostituito da 1 VF di armate barbare.

Il barbaro tira 1d6+3 (+2 per il Capitano Barbaro di livello II, +1 per il rapporto di forze 3:1) e ottiene 7 contro 1d6 del Mamelucco che ottiene 2; risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Cappadocia viene occupata da 40 VF e il Capitano Barbaro diventa di livello 3.
*1 VF di armate barbare rimane in Cappadocia e 39 VF attaccano la Paflagonia difesa da 5 VF di armate del Mamelucco che non possiede **STRATEGIA**.*
Il barbaro tira 1d6+4 (+3 per il Capitano Barbaro di livello III, +1 per il rapporto di forze 3:1) e ottiene 9 contro 1d6 del Mamelucco che ottiene 4; risultato: il Mamelucco perde 5 VF e i barbari 2 VF; la Paflagonia viene occupata da 37 VF.
*Il Capitano barbaro ha terminato gli attacchi per questo turno, l'**INVASIONE BARBARA** continuerà nella prossima fase **Eventi**.*

*Nella successiva fase **Eventi** vengono assoldati 3+1 VF di armate barbare, 1 VF rimane in Paflagonia e 40 VF attaccano la Bitinia difesa da 1 Cattedrale, 1 Torre e 10 VF di armate del Bizantino che possiede **STRATEGIA**.*
Il barbaro assedia e distrugge la Torre in Bitinia (perché il Trabucco ha valore di assedio 2 rispetto alla Torre con valore di fortificazione 1), poi si combatte una battaglia campale (il barbaro tira 1d6 +3 per il Capitano Barbaro).
Vince il barbaro, ma a caro prezzo: rimangono solo 15 VF, il Capitano Barbaro e il Trabucco; la Cattedrale viene distrutta e vengono aggiunti 2 VF all'armata dei Barbari (Torre e Cattedrale).
*L'**INVASIONE BARBARA** attacca la Misia con 16 VF lasciando 1 VF in Bitinia: vince e la occupa con 10 VF.*
*Poi avanza in una delle 2 zone di mare antistante la Tracia, entrambe presidiate da 1 Galea di Livello III del bizantino; anche l'**INVASIONE BARBARA** posiziona 1 Galea di Livello III (avendo 1 Capitano di Livello III), ma viene sconfitta dal bizantino.*
Il bizantino decide di tenere la Galea, guadagna 1 PO per l'uccisione del Capitano barbaro di Livello III (vedi pag. 72) e pesca 1 carta Tesoro (vedi pag. 59).

*Esempio (**CARESTIA**): il territorio colpito è il Banato con un raggio di 2. Il giocatore ungherese possiede **ALLEVAMENTO** e **CACCIA**, ma è in guerra con il giocatore mongolo, quindi riduce le perdite solo di 1 (-1 per **ALLEVAMENTO**, -1 per **CACCIA**, +1 per essere in guerra): 0 perdite nel Banato; 1 perdita in Slovacchia, Bihar, Transilvania, Slavonia e Croazia; 3 perdite a Pest (1 perdita per la PIANURA, +3 per l'insediamento di livello 3, -1 perdita per **ALLEVAMENTO**, -1 per **CACCIA**, +1 per essere in guerra).*
*Il territorio della Bessarabia confina con il Regno di Ungheria, ma il giocatore mongolo possiede **AGRICOLTURA**, quindi subisce 1 perdita perché in guerra con l'ungherese.*
Tutti gli altri territori confinanti con il Regno di Ungheria sono tutti occupati da 1 o 2 VF di armate barbare e vengono sostituiti tutti con 1 VF barbaro.

*Esempio (**CONGIURA**): il giocatore A, B e C sono alleati fra loro, C e D sono alleati fra loro mentre E non è alleato con nessuno. L'asta viene vinta dal giocatore E che sceglie come vittima primaria il giocatore C; visto che il giocatore C è alleato sia dei giocatori A e B che del giocatore D, tutti questi giocatori devono difendersi dall'attacco dei Nazariti; il giocatore E tira 1d8 per i Nazariti.*

*Esempio (**EPIDEMIA**): il bizantino è al LT III e ha **STRADE**; scoppia un'**EPIDEMIA** nella Città di Costantinopoli con 20 VF di armate, quindi si tira 1d8 con risultato 7 a cui si somma 3 perché è una Città, ma diminuiscono di 3 perché c'è un Castello (fortificazione di livello III): totale 7 perdite; il bizantino durante il **Posizionamento** aggiunge altre 10 VF di armate a Costantinopoli per un totale di 23 VF.*
*Al turno successivo il bizantino compra **ISTRUZIONE**; le perdite a Costantinopoli partono da 7, diminuiscono di 3 per LT del giocatore e di 3 perché c'è un Castello, ma aumentano di 3 perché è una Città, quindi 4. Intanto l'**EPIDEMIA** si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; in Misia dall'altra parte del Bosforo si riducono di 4 per lo STRETTO e di 2 per la COLLINA, per cui 1 perdita in Misia; in Macedonia si riducono di 2 per COLLINA: quindi 5 perdite; nel territorio della Dobrugia 7 perdite, ma ci sono solo 5 VF, quindi vengono tolti 5 VF e la Dobrugia non propaga più l'**EPIDEMIA**.*
*Al turno successivo il bizantino acquista **MEDICINA**; le perdite a Costantinopoli partono da 4, diminuiscono di 3 per LT del giocatore, di 3 perché c'è un Castello e di 3 per **MEDICINA**, ma aumentano di 3 perché è una Città: per cui totale perdite 0. Dalla Misia l'**EPIDEMIA** si propaga con un valore di 1 perdita in Bitinia, Licia e Lidia, ma in tutti questi territori c'è una riduzione di 2 per COLLINA e 3 per **MEDICINA**, quindi perdite 0; in Macedonia da 5 si riducono di 3 per LT del giocatore, 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite. In Tessaglia, Albania, Rascia e Rumelia l'**EPIDEMIA** si propaga con valore di 5 perdite; in Tessaglia da 5 si riducono di 3 per **MEDICINA**, quindi 2 perdite; in Albania e Rascia da 5 si riducono di 3 per **MEDICINA** e di 2 per COLLINA, quindi 0 perdite; la Rumelia si riduce di 3 per **MEDICINA**, di 2 per COLLINA e di 1 per la fortificazione di livello 1, ma aumenta di 1 per l'insediamento di livello 1, quindi 0 perdite.*
*Al turno successivo l'**EPIDEMIA** si estingue.*

*Esempio (**EPIDEMIA**): colpisce il Borgo di Trebisonda, totale 8 perdite che vanno divise tra bizantini e mamelucchi. I bizantini hanno **OSPEDALE** e quindi sono immuni, i mamelucchi hanno **MEDICINA** e LT II e azzerano le perdite (4-2-2=0).*

4. CONGIURA

Ogni giocatore partecipa ad un'asta con la stessa meccanica di quella delle spade per assoldare i Nazariti; chi si aggiudica l'asta usa i Nazariti per tentare di assassinare i Capitani della vittima primaria e tutti i Capitani dei suoi alleati.
I Nazariti lanciano 1d8 per ogni Capitano, i giocatori lanciano 1d4, 1d6 o 1d8 per ogni Capitano a seconda del loro LT; se il risultato dei Nazariti è più alto il Capitano viene eliminato, altrimenti è salvo.
INVESTITURA e **VASSALLAGGIO** aumentano di 1 il tiro del dado per le vittime, **FEUDALESIMO** rende immuni alla Calamità.

5. EPIDEMIA

La vittima primaria viene determinata casualmente tra i giocatori con almeno 1 insediamento nell'area rossa della carta Eventi (nessuno insediamento, nessuna **EPIDEMIA**). Poi si determina casualmente l'insediamento della vittima primaria che sarà colpito; lanciare 1d4, 1d6 o 1d8 a seconda del livello dell'edificio civile per determinarne le perdite iniziali.
Nel turno successivo, durante gli **Eventi**, l'**EPIDEMIA** continuerà a colpire l'insediamento e si espanderà nei territori confinanti, e via così nei turni successivi, seguendo le seguenti regole:

- Le perdite di VF diminuiscono pari al LT del giocatore in tutti i territori già colpiti.
- Territori con MONTAGNA e DESERTO riducono le perdite di 4 VF.
- Territori con COLLINA e BOSCO riducono le perdite di 2 VF.
- Territori con PIANURA non riducono le perdite.
- Confini con STRETTI riducono le perdite di 4 VF.
- Confini con FIUMI riducono le perdite di 2 VF.
- **MEDICINA** riduce le perdite di VF pari al LT del giocatore (anche nel territorio appena colpito).
- **OSPEDALE** azzera le perdite e quindi rende immuni all'Epidemia.
- Se il territorio è occupato da più giocatori, le perdite vanno divise in parti uguali ed ognuno applica i propri bonus.
- **STRADE** annulla il bonus dei FIUMI.
- L'insediamento aumenta le perdite di 1-2-3 VF in base al livello dell'edificio civile (anche nel territorio appena colpito).
- La fortificazione riduce le perdite di 1-2-3 VF in base al suo livello (anche nel territorio appena colpito).
- Se ci sono più territori che potrebbero infettare lo stesso territorio, viene infettato da quello con il valore più alto di infezione.
- Se in un territorio infettato si trovano 1 o più MdT di altri giocatori, i danni vengono suddivisi equamente fra tutti; i MdT non possono abbandonare il territorio infetto fino a quando l'**EPIDEMIA** termina di causare danni in quel territorio.
- I barbari subiscono gli effetti come i giocatori e, non avendo le Tecnologie, sono destinati alla distruzione.

- L'**EPIDEMIA** si propaga nei territori confinanti solo se nel territorio infettato durante il turno precedente ha causato delle perdite e sono rimaste delle armate sopravvissute, altrimenti non si propaga; se si propaga, il numero di perdite è pari alle perdite del territorio precedente a cui poi vanno applicati i vari modificatori.
  Se l'**EPIDEMIA** raggiunge un territorio sotto assedio, gli assediati rimangono immuni mentre l'esercito assediante subirà gli effetti.
  Se un territorio perde l'ultimo VF di armate, smette di propagare l'**EPIDEMIA** e alla fine degli **Eventi** viene sostituito da 1 VF di armate barbare.

*Esempio (**EPIDEMIA**): il mamelucco è al LT III e scoppia un'**EPIDEMIA** nella Capitale di Alessandria con 20 armate: quindi si tira 1d8 con risultato 5 a cui si somma 3 perché è una Città, ma si sottrae 1 perché c'è una fortificazione di livello 1; totale 7 perdite.*
*Al turno successivo il mamelucco acquista **MEDICINA**, per cui le perdite ad Alessandria partono da 7, aumentano di 3 perché è una Città, ma diminuiscono di 3 per LT del giocatore, 3 per **MEDICINA**, 4 per il DESERTO e 1 perché c'è una fortificazione di livello 1: quindi 0 perdite; intanto l'**EPIDEMIA** si propaga nei territori adiacenti con valore di 7 perdite; la Cirenaica però è un DESERTO, le perdite vengono ridotte di 4 e 3 per **MEDICINA**: per cui in Cirenaica 0 perdite; in Egitto invece è PIANURA, ma c'è il FIUME che riduce di 2 le perdite e 3 per **MEDICINA**, per cui in Egitto 2 perdite.*
*Al turno successivo l'**EPIDEMIA** non crea più perdite e si estingue.*

6. ERESIA

La vittima primaria viene determinata casualmente tra i giocatori con almeno 1 Cattedrale nell'area rossa dalla carta Eventi (nessuna Cattedrale, nessuna **ERESIA**).
Colpisce i giocatori con la stessa religione della vittima primaria che possiedono almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi. Tirare 1d8 per ogni territorio con 1 Cattedrale per determinare i VF di armate barbare (eretiche) che compaiono.
Ridurre di 1 VF le armate eretiche per ogni Tecnologia seguente: **MISTICISMO**, **MONOTEISMO** o **TEOLOGIA**; ridurre di 1 VF le armate eretiche in 1 territorio se il giocatore gioca 1 **INQUISITORE**.
Aumentare di 1 VF le armate eretiche per ogni Tecnologia seguente: **ISTRUZIONE**, **LETTERATURA**, **FILOSOFIA**, **UNIVERSITÀ**, **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA**, **CHIRURGIA** e **ALCHIMIA**; se il giocatore possiede **FANATISMO** è immune a **ERESIA**.
Le armate eretiche attaccano le armate dei giocatori nel territorio, se fortificato assaltano le mura; se le armate eretiche vincono si comportano come i barbari, distruggono la Cattedrale ed eleggono 1 Capitano Barbaro.

7. GUERRA CIVILE

Il giocatore che ha il numero maggiore di territori nella zona di terra contrassegnata nella carta evento è la vittima primaria; tutti i suoi territori vengono divisi in 2 fazioni: la 1° fazione è composta dai territori del Regno di partenza e rimane al giocatore, la 2° fazione è composta da tutti gli altri territori ed è in mano ai ribelli (barbari); i MdT al di fuori dei territori del giocatore vengono considerati comunque come "territori" della 2° fazione.
Per ogni Tecnologia viola (religione), arancione (politica) e blu (istruzione) che il giocatore possiede, può scegliere uno dei territori o dei MdT che dovrebbero essere della 2° fazione e spostarlo nella 1° fazione.
Una volta suddivisi i territori nelle 2 fazioni, le armate della 2° fazione vengono sostituite da armate barbare, le navi diventano navi pirata, i Capitani diventano Capitani barbari; altri MdT presenti nei territori della 2° fazione vengono distrutti, così come cattedrali e fiere.
Altri edifici rimangono intatti mentre le MdA vengono utilizzate dai barbari.

*Esempio (**GUERRA CIVILE**): scoppia una **GUERRA CIVILE** nei territori del giocatore Mamelucco.*
Il Mamelucco possiede 6 territori del suo Regno, i 4 territori del Regno Il Khanato e la sua flotta di 2 navi che si trova nel porto barbaro di Palermo.
*Possiede solo **MISTICISMO**, **ISTRUZIONE** e **LEGGE**, quindi 3 territori/MdT della 2° fazione possono essere aggiunti alla 1° fazione del suo Regno: decide di aggiungere i territori di Persia e Mesopotamia e la flotta a Palermo; le armate in Armenia e Caucaso vengono convertite in armate barbare.*

*Esempio (**SICCITÀ**): il giocatore A possiede 10 VF in 5 territori senza edifici colpiti dalla calamità; entro la fine del turno dovrà modificare il limite di approvvigionamento di questi territori e/o spostare i 25 VF in eccesso.*

*Esempio (**SICCITÀ**): il giocatore A attacca il giocatore B che si trova in un territorio colpito dalla calamità. A si è mosso da un territorio non soggetto a **SICCITÀ**, B si difenderà con malus di -1 al tiro del dado.*

*Esempio (**INCENDIO**): colpisce il Regno di Ungheria (giocatore), Regno di Boemia (Barbaro) e Sacro Romano Impero (giocatore).*
L'ungherese tira 1d6 con risultato 3, ma riduce il risultato di 2 per il LT del giocatore, quindi la Capitale Buda è salva.
Il barbaro tira 1d6 con risultato 4: sia il Villaggio che la Torre vengono distrutti a Praga, il BOSCO aumenta di 1 le perdite per cui vengono tolti 3 VF.
*Il Sacro Romano Impero è di LT II e possiede **INGEGNERIA** e **LEGGE**; tira un dado per Francoforte e un dado per Basilea.*
*Per Basilea ottiene un 6, -2 (per LT II) risultato 4: scoppia l'incendio, ma avendo **INGEGNERIA**, i 2 edifici Villaggio e Torre vengono solo danneggiati, **LEGGE** riduce di 1 le perdite per cui 1 VF di perdite.*
*Per Francoforte ottiene un 5, -2 (per LT II) risultato 3: scoppia l'incendio, ma avendo **INGEGNERIA**, la Città e la Torre vengono solo danneggiati, il BOSCO aumenta di 1 le perdite e **LEGGE** riduce di 1 le perdite, totale 2 VF di perdite.*

*Esempio (**INCENDIO**): Il Sacro Romano Impero possiede **INGEGNERIA**, scoppia l'**INCENDIO** a Francoforte dove ci sono 4 edifici (Città, Torre, Fiera agricola, Cattedrale), 2 MdT, 5 VF di armate e 1 Capitano.*
Tutti e 4 gli edifici vengono danneggiati, il BOSCO aumenta di 1 le perdite, totale 5 VF di perdite; non essendoci più armate, vengono rimossi anche i 2 MdT e il Capitano.

*Esempio (**INCENDIO**): colpisce Francoforte, tutti gli edifici e i MdT vengono distrutti, anche il MdT del bizantino.*
In assenza di approvvigionamento da parte del MdT, tutte le armate bizantine a Francoforte vengono rimosse.

*Esempio (**INQUISIZIONE**): colpisce i Regni Cattolici del Sacro Romano Impero e Ungheria.*
*Il Sacro Romano Impero ha 3 Cattedrali, ma anche **UNIVERSITÀ**, per cui dovrà tirare il dado per ogni sua carta Impero.*
*Il Regno di Ungheria possiede **TEOLOGIA**, 1 Cattedrale e 1 Capitale religiosa, quindi rende immune all'**INQUISIZIONE** tutte e 4 le sue carte Impero.*

8. SICCITÀ
Colpisce 1 FIUME (selezionato a caso tra quelli nella zona rossa sulla carta Eventi), tutti i suoi affluenti e tutti i territori confinanti ad essi.
Le tecnologie **AGRICOLTURA**, **MULINO**, **ROTAZIONE DELLE COLTURE**, **ALLEVAMENTO**, **CACCIA** non hanno effetto (modificare approvvigionamento).
Prezzo raddoppiato per Vino e Cereali negli insediamenti colpiti; dimezzati i PM dei MdT che iniziano a muoversi dai territori colpiti.
0 PM per attraversare i FIUMI e TORRENTI colpiti.
Le armate che si difendono in questi territori hanno un -1 fisso al tiro del dado se non sono affiancate da un Capitano e le perdite in battaglia raddoppiano.
I Capitani che iniziano il **Combattimento** in questi territori non possono attaccare.
Gli assedi possono continuare se l'assediante possiede **LOGISTICA**, ma le perdite raddoppiano da entrambe le parti.

GRUPPO B (3-4 su 1d4)

1. INCENDIO
Viene colpita la zona indicata nella carta Eventi; per ogni insediamento di questa zona si tira 1d6.
- Negli insediamenti di livello I scoppia un incendio con risultato 4+.
- Negli insediamenti di livello II scoppia un incendio con risultato 3+.
- Negli insediamenti di livello III scoppia un incendio con risultato 2+.

LEGGE riduce di 1 i risultati del dado.
Il risultato del dado viene ridotto di un valore pari al LT del giocatore.
- Tutti gli edifici, i MdT e le MdA vengono distrutti, se possiedi **INGEGNERIA** solo danneggiati.
- Per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato viene eliminato anche 1 VF.
- Se possiedi **ARSENALE** annulli gli effetti di **INGEGNERIA** per le navi.
- Il BOSCO aumenta le perdite di 1 armata.
- Se possiedi **LEGGE** riduci di 1 le perdite.

2. INQUISIZIONE
Ogni giocatore con almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi lancia 1d6, il risultato più basso è la vittima primaria; colpisce i giocatori con la stessa religione della vittima primaria che possiedono almeno 1 territorio nell'area rossa dalla carta Eventi.
Vengono processate tutte le carte Impero delle vittime.
Per ogni Cattedrale o Capitale religiosa posseduta, le vittime possono evitare il processo ad 1 carta Impero a loro scelta; se le vittime possiedono **TEOLOGIA** possono evitare il processo a 2 carte Impero extra.
FILOSOFIA annulla l'effetto di **TEOLOGIA**, **UNIVERSITÀ** annulla l'effetto delle Cattedrali.
Un giocatore non vittima gestirà l'Inquisizione e verrà

nominato Grande Inquisitore: Grande Inquisitore e vittima lanciano 1d6 per ogni processo; se il risultato del Grande Inquisitore è più alto, la carta Impero è eliminata, altrimenti è salva; se le vittime possiedono **FANATISMO**, sottraggono 1 al tiro del proprio dado.

3. PIRATI

Tirate un dado per determinare il numero di navi che compongono la flotta pirata (massimo 3 navi); ogni nave porterà a bordo 1d8 VF di armate barbare più 1 Capitano Barbaro di livello I.
Le navi pirata compaiono in un'area di mare costiera confinante con i territori indicati nella carta Eventi.
Se ci sono più mari confinanti ai territori evidenziati nella carta Eventi, tirate un dado per determinare da quale mare partirà la flotta pirata, mentre un altro tiro del dado determinerà la singola area di mare.

All'inizio di ogni **Combattimento** di ogni giocatore, le navi pirata si muoveranno singolarmente e casualmente di un'area di mare (lanciate un dado per determinarne la direzione); se incontrano una flotta dei giocatori l'attaccano fino alla completa vittoria o sconfitta; se il giocatore che viene attaccato possiede **MUDE**, i **PIRATI** hanno un malus di -1 al tiro del dado).
Se i **PIRATI** devono sbarcare in un territorio di terra, possono farlo solo se il territorio è occupato dalle armate di un giocatore; in questo caso attaccano fino alla conquista del territorio, oppure alla loro completa sconfitta; questi pirati si comportano esattamente come tutte le altre armate barbare in gioco.

4. RIVOLTE

Tutti i giocatori, tutti i territori indicati nella carta evento e le zone di mare adiacenti subiscono gli effetti di questa Calamità: le merci di Schiavi diventano barbari (risolvere eventuali combattimenti nei territori o sui MdT); tutti i territori dei giocatori con meno di 5 VF (4 VF se possiedi **LEGGE**) si ribellano immediatamente; tutti i territori che fanno parte di Regni non completamente conquistati dai giocatori aumentano di 1 armata barbara; tutte le Fiere vengono rimosse dalla mappa (i giocatori che possiedono **HANSA** le rimuovono temporaneamente per 1 turno).

5. TEMPESTA

Colpisce una delle zone di mare (determinare col lancio di un dado).
Tutte le navi in Mare affondano. Tutti gli edifici che si affacciano su questa zona di mare vengono danneggiati.
INGEGNERIA rende immuni gli edifici ai danni.
ASTRONOMIA consente alle navi in Mare di essere solo danneggiate, perdere metà del carico (armate e merci) e riparare nel porto più vicino; **CARTOGRAFIA** consente di riparare nel porto più vicino senza danni; se non ci sono porti disponibili, le navi affondano.
Se le navi sono già in porto subiscono danni seguendo le regole degli edifici (danneggiate oppure senza danni).

*Esempio (**PIRATI**): 2 navi pirata nel Mediterraneo, una con 8 VF di armate e l'altra con 6; c'è solo 1 Capitano barbaro nella riserva, per cui si tira il dado per determinare su quale nave posizionarlo.*
Sempre con il tiro dei dadi viene determinato che le navi pirata vengano posizionate nella zona di mare a ovest del Peloponneso; questa zona di mare ha 8 possibili direzioni per il movimento (in senso orario da nord: la zona di mare tra Puglia e Albania, la Tessaglia, il Peloponneso e poi continuando in senso orario tutte le altre 5 zone di mare fino al Golfo di Taranto), quindi va tirato 1d8 per ogni nave pirata per determinare in quale zona si muoveranno.
*Ci sono 4 giocatori, per cui durante il **Combattimento**, prima che inizi a giocare il 1° giocatore, si tira 1d8 per ogni nave pirata, e si ottengono 8 e 1: la 1° nave pirata si sposta nella zona di mare tra Puglia e Albania, la 2° attacca il Peloponneso occupato dai bizantini; l'attacco ha successo, 5 VF di armate barbare conquistano il territorio, viene promosso il Capitano Barbaro e la nave pirata viene rimossa.*
Prima che inizi a giocare il 2° giocatore, si tira 1d4 per la 1° nave pirata (le direzioni possibili sono 5, ma la Puglia è occupata dai Barbari, quindi non conta), risultato 2, quindi attacca l'Albania occupata dai bizantini; l'attacco non ha successo e la nave pirata viene rimossa.

*Esempio (**RIVOLTE**): colpisce tutto il Medio Oriente (da Alessandria a Trebisonda e in tutte le zone di mare confinanti); in Cappadocia ci sono solo 4 VF del Mamelucco, quindi si ribellano; in Lidia ci sono 4 armate del Bizantino che possiede **LEGGE**, quindi non si ribellano. Nella zona di mare dell'Isola di Rodi c'è 1 Mercantile di livello 2 con 5 VF e 30 merci di Schiavi; gli Schiavi si ribellano e sconfiggono le armate bizantine, rimangono 25 VF che si impadroniscono del Mercantile, la convertono in 1 nave pirata di Livello I ed eleggono 1 Capitano Barbaro di Livello I; la capacità di approvvigionamento consente al massimo 20 VF, quelle in eccesso vengono eliminate.*

*Esempio (**TEMPESTA**): colpisce il Mar Nero: la flotta del Khanato dell'Orda d'Oro è in una zona di mare fuori dal porto e affonda.*
*Il Mamelucco ha **CARTOGRAFIA** e la sua flotta è in una zona di mare fuori dal porto; purtroppo non ha un suo porto nel Mar Nero, non ci sono porti barbari dove rifugiarsi, non ha il passaggio territori con il giocatore bizantino per attraversare lo STRETTO dei Dardanelli ed uscire dal Mar Nero e non ha patti diplomatici con i giocatori proprietari dei porti del Mar Nero che gli consentano di attraccare, per cui anche la flotta dei Mamelucchi affonda.*
*Il Bizantino possiede **INGEGNERIA** e la sua flotta è nel porto di Costantinopoli, per cui non subisce danni.*

*Esempio (**TERREMOTO**): colpisce la Campania: lancio di 1d6 per determinare gli effetti e si ottiene 6: in Campania (barbari) viene distrutto il Villaggio e la Torre e 2 VF di perdite; in Puglia (barbari) viene distrutto la Torre e 1 VF di perdite. Nel Lazio c'è il giocatore Ungherese che possiede **INGEGNERIA**: Villaggio e Torre vengono danneggiati e 2 VF di perdite.*

*Esempio: il Papa non c'è perché lo Stato della Chiesa è in mano ai Barbari, l'Antipapa ungherese è costretto a organizzare la **CROCIATA**, ma è da solo e non se la sente di rischiare, quindi sceglie come obiettivo Costantinopoli e decide di partire con 1 solo VF e la **CROCIATA** fallisce.*

6. TERREMOTO

Colpisce 1 territorio (selezionato a caso tra quelli in rosso sulla carta Eventi) con effetto pieno, tutti i territori confinanti con effetto ridotto di 1, idem i territori confinanti ai precedenti con effetto ridotto di 1. Lancio di 1d6:

- con risultato 1-2 tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati nel territorio vittima; nessun effetto nei territori confinanti
- con risultato 3-4 tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono danneggiati
- con risultato 5-6 tutti gli edifici di livello 1 e 2 vengono distrutti, quelli di livello 3 danneggiati; nei territori confinanti tutti gli edifici di livello 1 vengono distrutti e tutti gli altri danneggiati, nei territori confinanti ai precedenti tutti gli edifici vengono danneggiati
- **INGEGNERIA** riduce di 1 livello i danni
- per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perde anche 1 VF.

7. CROCIATA

È una dichiarazione di guerra automatica da parte dei giocatori cattolici contro i difensori dell'obiettivo.
Il giocatore cattolico che controlla lo Stato della Chiesa, quindi il Papa, deve organizzare la **CROCIATA** (se nessun giocatore cattolico controlla il Papa, la **CROCIATA** verrà dichiarata dall'Antipapa, se non c'è nemmeno quest'ultimo, non ci sarà nessuna **CROCIATA**).
Il volere supremo e il grido che si leva ad ogni angolo d'Europa "Dio lo vuole, Dio lo vuole" impone che tutti i giocatori cattolici si alleino fra di loro.

Il Papa deve decidere:

- OBIETTIVO DELLA CROCIATA: quale insediamento esistente (senza insediamento, non può essere considerato un obiettivo valido) conquistare tra Gerusalemme (5), Roma (5) come obiettivo di una **CROCIATA** indetta dall'Antipapa, la Capitale Religiosa dell'Antipapa (5) come obiettivo di una **CROCIATA** indetta dal Papa, Alessandria (4), Tunisi (3), Novgorod (2), Costantinopoli (1); il numero tra parentesi indica i Punti Onore che ogni giocatore partecipante, sia in attacco che in difesa dell'obiettivo scelto, guadagnerà o perderà alla fine della **CROCIATA**.

Nel momento in cui viene sorteggiata la **CROCIATA**, l'obiettivo deve essere di un giocatore non cattolico; se l'obiettivo viene conquistato dai barbari durante i turni di preparazione o mentre l'esercito crociato è in movimento, l'obiettivo dimezza (arrotondando per difetto, minimo 1 PO) i PO guadagnati; se viene conquistato da un giocatore cattolico con delle armate differenti da quelle partecipanti alla **CROCIATA**, solo quel giocatore ottiene i PO e l'esercito crociato è libero di dividersi e prendere ognuno la sua strada; se viene conquistato da un giocatore non cattolico diverso dal proprietario iniziale, la **CROCIATA** continua.

- LUOGO DI PARTENZA DELLA CROCIATA: uno degli insediamenti in mano ai cattolici al momento di pescare la Calamità.

- TURNI DI PREPARAZIONE: da 1 a massimo 3 turni completi per consentire agli alleati cattolici di trasportare le armate nell'insediamento di partenza.
Se tale insediamento, in questo lasso di tempo, venisse conquistato dai barbari o da giocatori non crociati (e non fosse riconquistato entro la fine dei turni di preparazione) o distrutto (e non fosse ricostruito entro la fine dei turni di preparazione), la **CROCIATA** non potrà partire e verrà considerata automaticamente persa.
Durante questi turni di preparazione i difensori dell'obiettivo designato possono a loro volta organizzarsi.

- QUANTITÀ DI ARMATE PARTECIPANTI: il Papa decide una quantità minima di armate che ogni alleato cattolico dovrà mettere in campo.
Ogni giocatore, partecipante alla spedizione o alla difesa dell'obiettivo, che possiede **FANATISMO**, riceverà 5 VF aggiuntivi durante i **Rinforzi** che dovrà usare in questa occasione.

Quindi si posiziona il segnalino di partenza e di arrivo della **CROCIATA** sui rispettivi insediamenti.
In base alle decisioni prese dal Papa, tutti gli altri giocatori decidono se allearsi con il Papa e diventare crociati, se allearsi con il giocatore che difende l'obiettivo della **CROCIATA**, oppure rimanere neutrali.

Vanno rispettate alcune restrizioni:
- i giocatori cattolici non possono allearsi con il difensore dell'obiettivo, se lo fanno vengono automaticamente scomunicati
- i giocatori cattolici possono decidere di non partecipare alla **CROCIATA**, se lo fanno vengono automaticamente scomunicati
- i giocatori della stessa religione del difensore dell'obiettivo non possono allearsi con il Papa, ma se non partecipano alla difesa dell'obiettivo perdono tanti PO quanti ne vale l'obiettivo
- i giocatori di diversa religione sia del Papa che del difensore dell'obiettivo possono decidere con chi allearsi oppure rimanere neutrali.

Una volta definiti gli schieramenti vanno risolte tutte le diplomazie che mettono in conflitto giocatori della stessa fazione: vengono sciolti tutti i patti diplomatici tra giocatori della fazione opposta, vengono create le 2 alleanze e si imposta lo stato di guerra tra i giocatori dell'una e dell'altra fazione.
Durante i turni di preparazione, entrambe le fazioni si organizzano:
- i difensori fortificano l'obiettivo e accumulano armate e MdA su di esso
- gli attaccanti accumulano armate nell'insediamento di partenza secondo le decisioni prese dal Papa; ogni

*Esempio: il Papa decide che il luogo di partenza della **CROCIATA** sarà l'insediamento di Venezia fra 3 turni; dopo 1 turno Venezia viene conquistata dai bizantini e i Cattolici non riescono a riprenderla entro il 3° turno: la **CROCIATA** fallisce.*

*Esempio (**CROCIATA**): il Papa decide che le armate minime dovranno essere 30 VF: i giocatori che parteciperanno alla **CROCIATA** come attaccanti, possedendo **FANATISMO**, dovranno partecipare con almeno 35 VF.*
*Anche i difensori dell'obiettivo che possiedono **FANATISMO** riceveranno 5 VF aggiuntivi, ma senza nessun obbligo di quantitativo minimo di armate.*

*Esempio (**CROCIATA**): il giocatore ungherese si rifiuta di partecipare alla **CROCIATA** a fianco del Papa, quindi viene scomunicato e perde 2 PO.*
Se decide di rimanere scomunicato potrebbe unirsi ai difensori dell'obiettivo, altrimenti se elegge l'Antipapa non potrebbe più allearsi con i difensori dell'obiettivo.

giocatore facente parte di questa fazione deve portare i MdT necessari per raggiungere l'obiettivo e almeno 1 Capitano, altrimenti non potrà attaccare.

Terminati i turni di preparazione, l'esercito crociato deve partire.
All'inizio del **Combattimento** il giocatore che controlla il Papa dovrà muovere le armate crociate, via mare e/o via terra, in modo tale che la distanza dall'obiettivo rimanga costante o diminuisca sempre di 1 (non si può tornare in un territorio o zona di mare dove si è già passati); se il MdT più lento dell'esercito crociato termina i PM, l'esercito crociato si ferma per quel turno.

Durante questa fase di avvicinamento l'esercito crociato può decidere se attaccare e conquistare territori e/o MdT di barbari o di giocatori neutrali (con dichiarazione di guerra durante la **Diplomazia** oppure con un attacco improvviso), ma deve attaccare e conquistare quelli dei giocatori in difesa dell'obiettivo (il giocatore cattolico che ha distrutto le ultime armate nemiche sceglie se impadronirsi fisicamente del territorio o del MdT conquistato, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte).
Se l'esercito crociato incontra una fortificazione e sceglie di dichiarare l'assedio, interrompe l'avanzata e si fermerà per i turni necessari per conquistare il territorio fortificato.
L'esercito crociato può essere attaccato durante il tragitto di avvicinamento e, se distrutto, la **CROCIATA** verrà considerata automaticamente persa; verranno assegnati e tolti i PO in base al valore dell'obiettivo.
Durante il tragitto l'esercito crociato può ricevere rinforzi, idem per l'obiettivo della **CROCIATA**.

Quando la **CROCIATA** raggiunge la destinazione avviene un normale combattimento, cioè battaglia campale contro le armate in difesa fuori dalle mura, assedio o assalto alle mura: entrambi gli schieramenti decidono segretamente la sequenza di combattimento dei loro giocatori (potrà quindi accadere che, se il numero degli attaccanti è diverso da quelli dei difensori, un attaccante non si scontrerà sempre con lo stesso difensore).
Ogni giocatore utilizzerà le proprie armate con i propri modificatori (carte Impero, Tecnologie, MdA, fortificazioni); i combattimenti continuano finché l'obiettivo non viene conquistato oppure l'esercito cattolico rinuncia all'attacco. Terminati i combattimenti, i PO equivalenti dell'obiettivo attaccato vengono assegnati ai vincitori, mentre i vinti ne perdono altrettanti.

Se i cattolici vincono la **CROCIATA** sarà il giocatore cattolico che ha distrutto le ultime armate nemiche a scegliere se impadronirsi fisicamente dell'obiettivo conquistato ed eventuali MdT e MdA nemici, altrimenti ci si mette d'accordo oppure si tira a sorte.
Finita la **CROCIATA**, le armate dei vari giocatori si muovono in modo indipendente.



L'ESERCITO SIRIACO DISPERSO DA UN URAGANO.

8. FASE POSIZIONAMENTO

Il giocatore deve posizionare nei propri insediamenti (esclusi quelli sotto assedio) sulla mappa di gioco tutti i VF, Capitani, MdT, MdA e gli edifici acquistati e/o ottenuti nelle fasi precedenti.

Può posizionare le miniature nei territori o nei MdT che si trovano presso insediamenti o porti (ad eccezione dei Porti Lontani).
Gli edifici civili di livello I vanno in un centro abitato, ma al fine del posizionamento di altri acquisti, non saranno considerati fino al turno seguente (come pure il miglioramento ad un livello superiore).
Se si possiede **LOGISTICA** si possono posizionare massimo 5, 10, 15 VF di armate in base al LT del giocatore dietro il proprio schermo ed è possibile piazzare le armate (solo le armate) in tutti i propri territori contigui con i propri insediamenti, ma senza superare i limiti di approvvigionamento.

Se per qualsiasi motivo non fosse possibile posizionare tutte le miniature acquisite durante l'**Acquisto** e i **Rinforzi**, quelle in eccesso verranno perse.



*Esempio: il Mamelucco possiede **AGRICOLTURA** e **LOGISTICA** e ha 5 VF in Siria; durante il **Posizionamento** posiziona 1 Villaggio e 1 Torre nel Centro Abitato di Antiochia (precedentemente distrutto), ma può aggiungere solo 5 VF di armate perché ce ne sono già 5 (5 per la PIANURA e 5 per **AGRICOLTURA**); gli edifici sono stati appena costruiti e non vengono conteggiati per la capacità di approvvigionamento.*
*Durante il prossimo **Posizionamento** potrà aggiungere ulteriori 15 VF.*

*Esempio: il Mamelucco possiede **AGRICOLTURA** e ha 4 VF in Siria; durante il **Posizionamento** posiziona 1 Villaggio e 1 Torre nel Centro Abitato di Antiochia (precedentemente distrutto), ma non può aggiungere VF perché non possiede **LOGISTICA**.*

*Esempio: il Mamelucco possiede 1 Villaggio, 1 Torre e 5 VF nel Centro Abitato di Antiochia con un limite di approvvigionamento di 20 VF; durante il **Posizionamento** posiziona le migliorie Borgo e Fortilizio e un massimo di 15 VF.*
*Il limite di approvvigionamento è salito a 35 VF, ma sarà utilizzabile dalla prossima fase **Combattimento**.*

*Esempio: il Mamelucco di LT III possiede **LOGISTICA** e ottiene ogni fase **Rinforzi** 16 VF, inoltre ha 15 VF come riserve dietro il proprio Schermo.*
*Durante il **Posizionamento** decide di posizionare 5 VF in Cirenaica e in Sinai perché nel turno precedente ha costruito 1 Torre, 10 VF in Egitto perché nel turno precedente ha posizionato 1 Torre e durante l'**Acquisto** di questo turno ha acquistato **AGRICOLTURA**.*
Le restanti 11 VF di armate le posiziona nella sua Capitale.



SAN LUIGI ARRIVA INNANZI A DAMIATA

Esempio: è possibile caricare delle armate, muoversi, attaccare, muoversi e attaccare ancora.

*I **mezzi da guerra** (Galea e Carro da guerra) hanno un proprio valore movimento e una specifica capacità di carico, che gli permette di caricare un certo numero di armate, MdT terrestre e MdA.*
Solo i mezzi da guerra possono caricare le MdA e i Capitani.
Ogni armata occupa 1 punto della capacità di carico del MdT, i Capitani non occupano spazio, le MdA e i MdT occupano ciascuno 5 punti della capacità di carico del MdT.

***IMPORTANTE:** il giocatore A può dichiarare guerra al giocatore B sia durante la **Diplomazia** sia durante il **Combattimento** (con relativo malus); A può attaccare tutto quello che è al di fuori dei suoi territori, ma non può attaccare il MdT di B che si trova nei suoi territori: quel MdT è obbligato a muoversi ed uscire dai territori di A immediatamente (o in questo turno o nel turno successivo se ha già mosso), poi potrà essere attaccato da A.*
Se il MdT del giocatore B non può muoversi o non riesce ad uscire dai territori del giocatore A, il MdT e tutto il suo contenuto vengono automaticamente catturati da A (MdT e MdA passano di proprietà, ma senza superare il limite dato dal LT di A; i Capitani vengono eliminati; le armate vengono convertite in prigionieri; le merci vengono depositate sul territorio).

Idem quando il giocatore A si trova in un territorio del giocatore B: A può dichiarare guerra a B e attaccarlo con tutto quello che si trova al di fuori dei territori di B, ma il MdT di A deve prima uscire immediatamente dai territori di B e rimanere fuori almeno 1 turno, poi potrà usarlo per attaccare.
Se non può muoversi o non riesce ad uscire dai territori di B, il MdT di A viene catturato da B.

I **Punti Movimento** (**PM**) esprimono la capacità dei MdT (commerciali o da guerra) di muoversi, caricare e scaricare.
Ad esempio un MdT che ha 6 PM, può muoversi di 3 PM, scaricare le merci in un insediamento pagando 1 PM, e quindi muoversi di altri 2 PM.

2 territori divisi da un FIUME o uno **STRETTO** sono considerati adiacenti e contigui.

STRETTO: tratto di mare compreso tra 2 territori, evidenziato in rosso sulla mappa.

Tabella movimento per Carovane e Carri da guerra:

PIANURA	1 PM
COLLINA o BOSCO	2 PM
MONTAGNA	3* PM
Attraversare uno STRETTO	3 PM
Attraversare un FIUME	+1* PM
DESERTO per la Carovana	1 PM
DESERTO per il Carro da guerra	2 PM

*Diminuisce di 1 PM se si possiede **STRADE**.

9. FASE COMBATTIMENTO

Durante questa fase il giocatore di turno può compiere diverse azioni con i **mezzi da guerra**: caricare/scaricare (armate, Capitani, MdT terrestri su MdT navali, MdA) muovere e/o attaccare.
Si possono muovere anche i MdT commerciali durante questa fase, ma per attaccare devono farlo congiuntamente ai mezzi da guerra.
Si possono svolgere queste azioni nell'ordine che si preferisce ed è anche possibile ripeterle più volte.

Nota: i MdT che hanno mosso durante il **Combattimento** non potranno più muovere durante il **Commercio**.

CARICO, SCARICO

Quando si trasportano armate, MdA e merci sui MdT si deve inizialmente caricarli.
Importante: quando si combatte non è necessario scaricare le armate e le MdA.
Caricare/scaricare armate o MdT terrestri (questi ultimi possono essere trasportati dalle navi) costa 1 PM, mentre caricare/scaricare merci e MdA costa 2 PM.
Questi costi diminuiscono di 1 PM (quindi divengono rispettivamente 0 e 1 PM) in presenza di un insediamento o di un Capitano, all'interno di un porto o Porto lontano.

I MdT terrestre devono trovarsi nello stesso territorio delle armate da caricare/scaricare.
Le navi devono trovarsi in porto o in una zona di mare adiacente al territorio di terra dove caricare/scaricare.

MOVIMENTO

Muoversi da un territorio a un altro o da una zona di mare a un'altra costa un certo numero di Punti Movimento (PM).
Alcune tipologie di movimento richiedono più PM di altri, come attraversare un fiume (+1 PM) o un territorio montuoso (3 PM); si contano i PM per entrare nel territorio o zona di mare di arrivo, non quello di partenza.

Il costo di movimento è riassunto nella colonna qui a fianco e nello Schermo del giocatore.
Possono muoversi solo i MdT, non le Armate. Il MdT deve aver caricato almeno 1 armata del proprio colore per potersi muovere.

Può capitare che un MdT rimanga senza armate; se si trova in un territorio del giocatore, rimane in suo possesso, altrimenti non è più di nessuno: viene rimosso lo scudo che ne contrassegna l'appartenenza, non potrà muoversi e se non verrà occupato, entro fine turno, dalle armate di un giocatore qualsiasi, verrà rimosso.

Il numero di PM disponibili per ogni mezzo da guerra dipende, così come la sua capacità di carico, dal suo livello e dalle tecnologie possedute, come indicato a pag. 17.

Il livello dei MdT rappresenta la sua evoluzione in termini di capacità di movimento, trasporto e, nel caso di Galee, anche di combattimento; tale livello si indica apponendo uno scudo del corrispondente valore, così che indichi anche il Regno proprietario del MdT.

TERRITORI BARBARI

Quando un giocatore attacca un territorio non appartenente a un altro giocatore, per cui privo di armate, i popoli barbari che vi abitano reagiscono con ostilità; per rappresentare ciò si posiziona 1 VF barbaro nel territorio attaccato. Seguirà immediatamente un combattimento.

Nei territori dei Regni Maggiori non occupati ad inizio partita dai giocatori, vanno posizionati 2 barbari invece di 1. Analogamente si posizionano 2 barbari nei seguenti territori, quando vengono attaccati: Regno di Aragona, Regno di Scozia, Regno di Danimarca, Stato Monastico dei Cavalieri Teutonici, Regno di Boemia, Comune di Milano, Comune di Firenze, Repubblica di Genova, Repubblica di Venezia, Giudicato di Arborea, Regno di Serbia, Il Khanato, Sultanato Merinide.

ATTACCARE

Esistono diversi tipi di battaglie: la battaglia campale, l'assedio (che si svolge con le apposite **macchine di assedio**), l'assalto alle mura e la battaglia navale.

In questa sezione tratteremo della battaglia campale.
La battaglia campale può servire per **conquistare** un territorio e/o per conquistare un MdT.
Se il territorio è difeso e lo si vuole conquistare, le armate attaccanti devono trovarsi in un territorio adiacente ad esso e il loro MdT deve avere i PM necessari per muoversi all'interno del territorio una volta conquistato.
Se si vuole conquistare un MdT in un territorio dei barbari oppure in una zona di mare, le armate attaccanti si devono trovare nello stesso territorio/zona del difensore.
Stesso ragionamento per attaccare un territorio dal mare: le navi si devono trovare nella zona di mare adiacente e devono avere i PM necessari per muoversi all'interno del territorio una volta conquistato; se il territorio conquistato ha un porto, si sposteranno nel territorio.
Se l'attacco fallisce, i PM vengono comunque spesi.

Un attacco consiste in una o più battaglie (round) combattute con i **dadi** a cui si applicano eventuali modificatori di carte Impero e bonus di Tecnologie.

Si segue questa procedura per ogni round:
1. L'attaccante comunica ad alta voce il Capitano o i Capitani da cui parte l'attacco e il territorio/MdT attaccato.
2. Si giocano le carte Impero di attacco e difesa.
3. Si tirano i dadi.
4. Si calcolano i risultati.
5. L'attaccante decide se iniziare un nuovo round o ritirarsi.

Tabella movimento per Galee e Mercantili:

Entrare/Uscire da un Porto	1 PM
Mare costiero	1 PM
Mare aperto	2* PM

*Solo 1 PM se si possiede **ASTRONOMIA**.

Esempio: un Carro da Guerra di livello II potrebbe caricare 8 Armate Fante Pesante (5 VF ognuno) spendendo 1 PM e fare 7 movimenti con i PM rimanenti.

Le **macchine di assedio (MdA)** medievali servono per indebolire o distruggere le fortificazioni del nemico: Catapulta, Trabucco e Bombarda; quest'ultima concede un bonus anche nelle battaglie campali e navali.

Conquistare un territorio è inteso quando non ci sono più armate del difensore a fronteggiare quelle dell'attaccante.
Il territorio è difeso fino all'ultima armata del giocatore difensore; finché non viene eliminata l'ultima armata, l'attaccante non può accedere a edifici o MdT presenti nel territorio.
Diverso è se il combattimento avviene in una zona di mare: se il difensore ha 3 navi e sono rimasti solo 2 VF, potrà difendere solo 2 navi mentre la terza può essere occupata dall'attaccante se ha VF sufficienti.
Se il territorio è dei barbari, allora il giocatore A attacca i MdT del giocatore B presenti nel territorio: questo caso viene trattato come se fosse una zona di mare perché il territorio non è di B, quindi nel momento in cui non avesse abbastanza armate per proteggere almeno con 1 armata ogni MdT, il MdT non è più di nessuno e può essere occupato.
Se il territorio dei barbari è fortificato, i MdT del giocatore B si difenderanno insieme ai barbari dietro le mura (si difenderanno a round alterni).

I **dadi** disponibili nel gioco sono 1d4, 1d6 e 1d8. Vengono utilizzati nelle battaglie e in altri momenti del gioco, come gli Eventi e le Calamità.

Esempio: 3 Fanti leggeri, 2 Arcieri e 3 Fanti Pesanti (valore 24) attaccano un territorio adiacente.
Con loro c'è un Carro da Guerra di livello I, che può trasportare 20 armate e che ha un movimento residuo di 2. Il giocatore attaccante può utilizzare nell'attacco solo 20 Armate (19 potranno effettivamente combattere e 1 rimarrà sul carro), rinunciando ad 1 Arciere e 1 Fante leggero, dato che non sono in grado di essere trasportati dal Carro.

Esempio: il giocatore blu attacca quello giallo.
Avendo un LT III, può attaccare fino a 3 territori del giallo, ma il secondo territorio è fortificato: risolve la battaglia campale fuori dalle mura e poi dichiara assedio (essendo battaglia campale e assedio nello stesso territorio, valgono come un unico attacco), quindi è costretto a terminare il suo turno di combattimento senza poter sfruttare il terzo attacco.

Esempio: il giocatore A sta attaccando B in un territorio barbaro. B possiede 1 MdT da guerra con Capitano e 1 MdT commerciale con 20 merci di Tessuti.
All'inizio del 5° round di combattimento il giocatore B ha 5 VF, perde 4VF e deve decidere se lasciare l'ultimo VF sul MdT da guerra per salvare il Capitano o sul MdT commerciale per salvare le merci.

*Esempio: la carta **EROINA** conferisce l'uso di un dado superiore in battaglia: 1d4 diventa 1d6, 1d6 diventa 1d8.*

*Esempio: la carta **SICARIO** permette al giocatore A di guardare le carte Impero del giocatore B e rimuoverne una a sua scelta.*

Importante: **ASSASSINO**, **CARPENTIERE**, **CONESTABILE**, **FLAGELLANTE**, **GUARDIA**, **INFILTRATO**, **INQUISITORE**, **LADRO**, **MARESCIALLO**, **MILIZIANO**, **PIRATA**, **SICARIO** hanno effetto istantaneo, vanno giocate prima dell'inizio del round di combattimento e non contano nel totale delle carte utilizzabili durante il round.

*Esempio: il difensore è fortificato, usa **EROINA** e **BALESTRIERE** e tira 1d8+3; l'attaccante perde il 1° tiro dei dadi, ma prima di tirare di nuovo, quest'ultimo gioca il **LADRO** e ruba il **BALESTRIERE**.*
*Quindi gioca il **BALESTRIERE** appena rubato, il **CONDOTTIERO** e il **GENIO** con **INGEGNERIA** e tira 1d4+4 contro 1d8+1 del difensore.*

*Esempio: l'attaccante gioca una carta **CONDOTTIERO** con **TATTICA** ottenendo +2 al tiro del dado; gioca poi anche la carta **GENIO** con **INGEGNERIA** ottenendo quindi +4 al tiro di dado.*

Esempio: quando il giocatore blu con LT III attacca, può giocare fino a 3 carte Impero; il giocatore giallo con LT II in difesa può giocarne fino a 2.
Il difensore vince il primo round, quindi il giocatore blu rimuove, oltre alle armate, anche 1 carta Impero a sua scelta; al prossimo round potrà decidere se attaccare usando 1, 2 o 3 carte Impero. Il giocatore giallo potrà decidere se difendersi con 1 o 2 carte Impero.

Alcune note importanti:

- L'esercito attaccante deve essere accompagnato da un Capitano per poter attaccare; in assenza di esso può solo difendersi.
- L'esercito attaccante dev'essere caricato su 1 o più MdT, ma almeno 1 di essi dev'essere un Carro da guerra o una Galea.
- Un Capitano può attaccare MdT e/o territori un numero massimo di volte per turno pari al suo livello a inizio turno (battaglia campale, assalto alle mura, battaglia navale).
- Se un Capitano decide di assediare una fortificazione, potrà farlo 1 sola volta a turno e non potrà attaccare nient'altro, indipendentemente dal sul livello.
- Non si possono concatenare gli attacchi di 2 Capitani se il primo attacco è un assedio.
- Perdere 1 round implica solo la perdita di armate ed eventualmente 1 carta Impero utilizzata in battaglia, il Capitano viene ridotto di 1 livello solo se si rinuncia ad attaccare.
- Il difensore è obbligato ad utilizzare in difesa tutte le armate presenti sul territorio, siano esse nel territorio stesso oppure caricate sui MdT.
  Nota: nel caso in cui in difesa ci sia un esercito alleato di un altro giocatore, i difensori si difendono alternandosi.

USO DELLE CARTE IMPERO

Prima di lanciare i dadi, l'attaccante per primo e il difensore poi, rivelano le carte Impero che intendono giocare per quella battaglia; il numero massimo di carte Impero giocabili da ogni giocatore, per ogni lancio dei dadi, è pari al loro LT, ma devono essere diverse tra loro.
Le carte che si possono giocare vanno in combinazione con altre carte e con le Tecnologie acquisite dal giocatore.
Alcune carte si possono usare solo in attacco, altre solo in difesa, alcune in entrambe le situazioni.
Questa restrizione è indicata sulla carta Impero.

USO DELLE TECNOLOGIE

Molte Tecnologie influenzano il combattimento: ad esempio **STRATEGIA** assegna un bonus di +1 se il rapporto tra le forze è uguale o superiore a 3:1, oppure annulla l'effetto dell'altro giocatore.
Per molte altre Tecnologie che influenzano indirettamente il combattimento, quali **MISTICISMO**, **MONOTEISMO**, **TATTICA**, **LOGORAMENTO**, **MEDICINA**, **CHIRURGIA**, **OSPEDALE**, **INGEGNERIA**, **ALCHIMIA**, rimandiamo alla loro descrizione presente sulla plancia del giocatore per una spiegazione dettagliata.

TIRO DEL DADO

Entrambi i giocatori tirano 1d6, a meno che non entrino in gioco dei modificatori che vedremo in seguito; al risultato sommano eventuali bonus dati dalle carte Impero e Tecnologie e calcolano il proprio totale di combattimento.

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

La differenza tra i due totali di combattimento (dadi + bonus) determina le perdite per chi ha ottenuto il totale minore, espresse in VF. Il vincitore perde la metà di questo valore (arrotondato per difetto).
Ogni giocatore assegna le perdite alle proprie forze come preferisce sostituendo, se necessario, le unità più grandi con altre corrispondenti ai VF residui.
Il vincitore non potrà infliggere perdite superiori al numero di armate impegnate in battaglia, anche se la differenza tra i totali di combattimento lo potrebbe permettere; se uno dei contendenti non ha sufficienti armate a cui assegnare i danni, le perdite da entrambe le parti vanno ricalcolate basandosi su questa quantità effettiva.
In caso di parità non vince nessuno e non succede nulla.

RISULTATO PER CARTE E MINIATURE

Durante il combattimento, dopo ogni lancio del dado, se un giocatore ha giocato 1 o più carte Impero e ha perso lo scontro, perde anche 1 carta Impero a sua scelta.
Ad ogni lancio del dado, entrambi gli avversari possono modificare le carte Impero giocate.
Le armate distrutte vengono rimosse dalla mappa e riposte nella riserva di gioco. Il 10% di esse (il 20% con **STRATEGIA**) arrotondando per eccesso (minimo 1 armata) si segnano invece sul foglio appunti del giocatore avversario come Prigionieri.

RISULTATO PER I CAPITANI

Quando un Capitano vince una battaglia, acquista 1 livello. Si aggiunge alla miniatura lo stendardo piccolo per indicare il livello II, quello grande per il livello III.
Si può guadagnare al massimo 1 livello di esperienza a turno.
Quando un Capitano svolge uno o più attacchi contro un obiettivo senza conquistarlo, o quando abbandona un assedio, perde 1 livello; se aveva solo 1 livello, viene rimosso e torna nella riserva del giocatore.

Se più Capitani attaccano lo stesso obiettivo contemporaneamente, l'attaccante deciderà a ogni tiro del dado con quale Capitano attaccare e quali carte Impero usare; se l'attaccante interrompe l'attacco, tutti i suoi Capitani verranno ridotti di 1 livello di esperienza; se possiede **TATTICA**, solo l'ultimo Capitano che ha attaccato viene ridotto di 1 livello.

ATTACCO MULTIPLO

Nel caso di più giocatori in difesa o in attacco (ad esempio in territori contesi da più giocatori o durante una **Crociata**), i giocatori attaccano e si difendono uno alla volta alternandosi con il tiro dei dadi e usando solo le proprie carte Impero e sfruttando i bonus delle proprie Tecnologie.
Ogni schieramento decide il proprio ordine per attaccare o difendersi.



Esempio: attaccante e difensore non hanno bonus, entrambi tirano 1d6, l'attaccante ottiene 2, il difensore ottiene 3.
L'attaccante perde 1 VF e rimuove 1 fante leggero, il difensore non subisce perdite.

Esempio: attaccante e difensore non hanno bonus, entrambi tirano 1d6, l'attaccante ottiene 2, il difensore ottiene 4.
L'attaccante perde 2 VF e sostituisce il fante pesante con un arciere, il difensore perde 1 VF e sostituisce l'arciere con 2 fanti leggeri.

*Esempio: l'attaccante gioca la carta **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il difensore è senza nessun bonus, l'attaccante tira e ottiene 6, il difensore tira e ottiene 2.*
La differenza è 5 (7-2=5): il difensore perde 5 armate, l'attaccante perde 2 armate.

*Esempio: l'attaccante gioca la carta **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), il difensore gioca la carta **GENIO** e ha la Tecnologia **INGEGNERIA** (che in combinazione danno +2 in attacco o in difesa).*
L'attaccante tira 3 (3+1=4) e il difensore 2 (2+2=4): il risultato è pari, non ci sono perdite e non succede nulla.

*Esempio: l'attaccante gioca la carta **BALESTRIERE** (+1 in attacco o in difesa), la carta **EROINA** (1 livello superiore di dado), ha **STRATEGIA** (+1 in attacco o in difesa se il rapporto di forze è almeno di 3:1) e usa 1 Bombarda (+1 in attacco o in difesa); il difensore non ha bonus.*
L'attaccante tira 1d8 e ottiene 5 (5+3=8), il difensore tira 1: il difensore perde 7 armate, l'attaccante perde 3 armate.
Se però il difensore ha solo 4 armate, le perderà tutte e l'attaccante ne perderà solo 2 (la metà effettiva).

Esempio: un Capitano di livello I, che svolge una battaglia conquistando un territorio, diventa di livello II; si deve fermare perché ha già usato 1 attacco.

Esempio: Capitano di livello II attacca la prima volta e vince e passa al livello III; poi attacca la seconda volta e perde, torna al livello II.

Esempio: se il giocatore blu sta attaccando i giocatori giallo e verde che difendono insieme, prima svolgerà una battaglia contro quello giallo e quindi contro quello verde.

Caso particolare: il giocatore giallo attacca il territorio del bianco che si difende con 5 VF, ma nel territorio ci sono anche 50 VF del giocatore rosso, alleato del bianco; per cui i due si difendono alternativamente dagli attacchi del giallo.
L'ultima armata del bianco deve essere l'ultima armata ad essere eliminata.
Il giocatore Giallo causa 8 perdite al Bianco, ma il bianco può perdere solo 4 VF (e di conseguenza il giallo perderà solo 2 VF).
Da quel momento in poi si difende solo il Rosso: se l'ultima armata rossa verrà distrutta, toccherà all'ultima armata bianca difendersi.

Esempio: il giocatore A vuole attaccare il territorio barbaro dove si trova anche il giocatore B.
B potrebbe decidere di aiutare i barbari per difendere il territorio.
Ma se B non è in guerra con A, B deve dichiarare improvvisamente guerra ad A per poter difendere il territorio barbaro.
Se A non è in guerra con B e B non difende il territorio barbaro, una volta che i barbari sono stati sconfitti, se A volesse attaccare B dovrebbe immediatamente dichiarare guerra a B; altrimenti B dovrà abbandonare il territorio di A entro la sua prossima fase di ***Combattimento*** *o* ***Commercio*** *se non possiede un passaggio territori con A (vedi nota* ***IMPORTANTE*** *a pag. 36).*
I barbari hanno la precedenza per potersi difendere all'interno di una fortificazione; a seconda della capienza della fortificazione, le armate di B possono essere anch'esse al suo interno.
Qualsiasi armata che ecceda la capacità della fortificazione, deve combattere una battaglia campale.
La stessa situazione si verifica se c'è un altro giocatore (ad esempio C) al posto dei barbari.

Esempio: se il vincitore è di LT II e possiede già 2 Carovane, dovrà per forza distruggerle o saccheggiarle.

CONQUISTA DI UN TERRITORIO

Quando l'attaccante distrugge le armate su un territorio, deve occuparlo con almeno 1 VF di armate tra quelle che hanno partecipato all'attacco.
Nel territorio conquistato potrebbero esserci Capitani, MdT, MdA o edifici (militari, religiosi, e commerciali) dello sconfitto: il vincitore deve decidere cosa farne.

Può:

- **Distruggere:** le miniature e le tessere distrutte vanno rimosse e tornano nella riserva del giocatore o del gioco. Tutti i Capitani, tutti gli edifici, tutti i MdT e tutte le MdA di un giocatore, se distrutti, danno 1 PO ciascuno. Edifici, MdT e MdA dei Barbari non danno PO; i Capitani Barbari di Livello III danno 1 PO (vedi tabella PO nel capitolo Fine Partita).

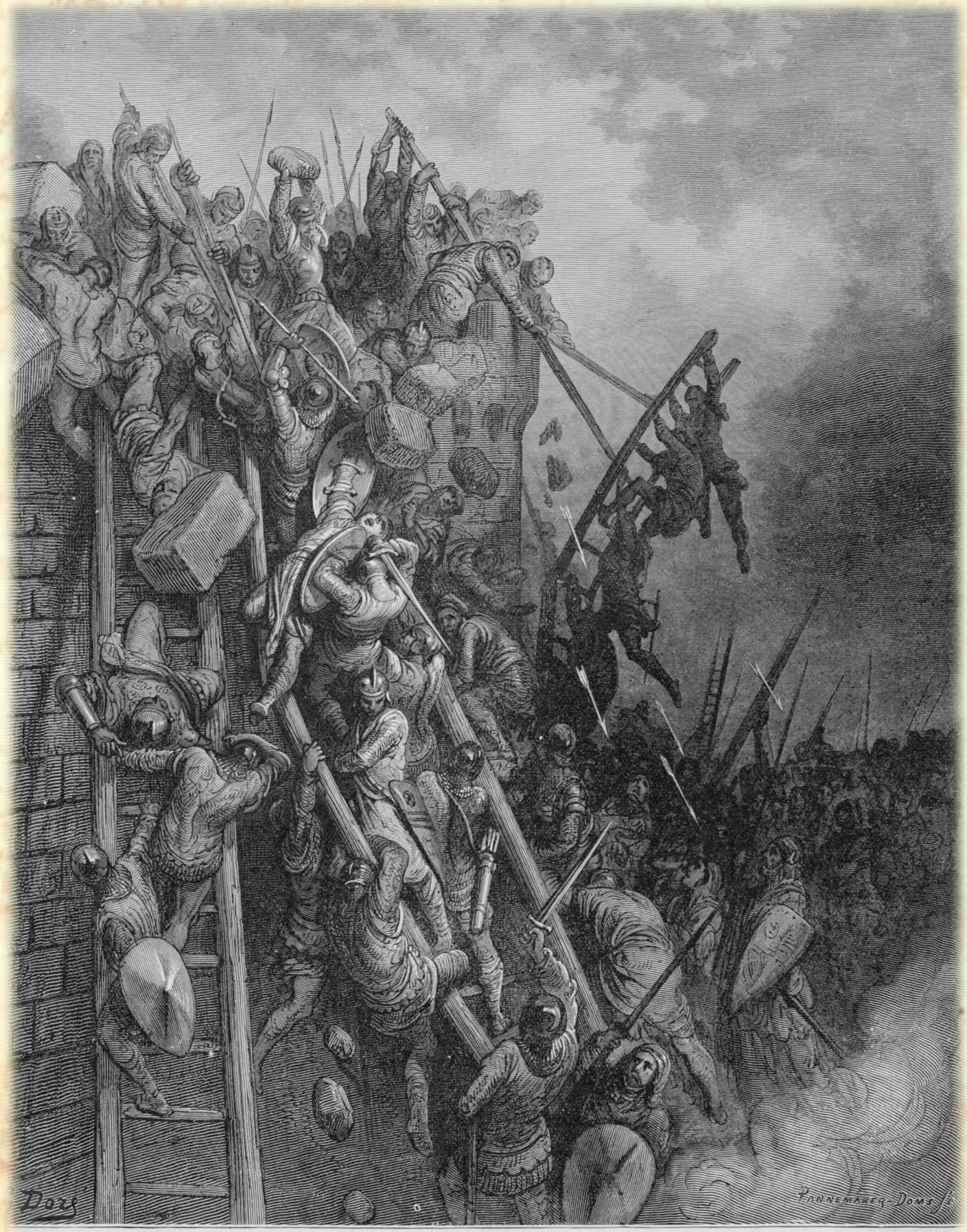
- **Saccheggiare:** per ognuno degli elementi sopraelencati il vincitore ottiene una quantità di Fiorini pari alla metà del loro valore; gli elementi saccheggiati tornano nella riserva del giocatore sconfitto o nella riserva di gioco.

- **Conquistare:** MdA ed edifici, se non distrutti o saccheggiati, vanno al giocatore che ha conquistato il territorio in cui si trovano.
  Lo stesso per i MdT, ma in questo caso gli scudi abbinati ai MdT vanno nella riserva del giocatore sconfitto e devono essere rimpiazzati da quelle del vincitore.
  Non si possono conquistare i Capitani.
  Il giocatore deve tenere conto delle normali restrizioni di gioco, come il limite definito dal proprio LT per quanto riguarda MdT e MdA.

Non è obbligatorio applicare una sola di queste opzioni: il vincitore può decidere di distruggere il Capitano e le Carovane nemiche, saccheggiare la Cattedrale e conquistare l'edificio civile.

CONQUISTA DI UN MEZZO DI TRASPORTO

Quando viene sconfitta l'ultima armata su di un MdT, ci si comporta come descritto per la conquista di un territorio.
In caso di MdT commerciali distrutti o saccheggiati, le merci trasportate dal nemico vengono scaricate nel territorio e caricate entro il turno successivo; le merci trasportate dalle navi possono essere caricate dai Mercantili del vincitore se presenti nella zona di mare della battaglia navale (in caso contrario vengono perse definitivamente).



ASSALTO DI PRESBURGO.



Esempio: il giocatore blu assalta un Fortilizio del giocatore rosso.
Entrambi scelgono di non giocare carte Impero.
Il giocatore blu lancia 1d4 e ottiene 3, mentre il giocatore rosso lancia 1d6 e ottiene 4, a cui somma +2 come bonus della propria fortificazione.
Il giocatore blu rimuove tre armate come perdite, mentre il giocatore rosso non ne rimuove alcuna.

Esempio: il giocatore blu attacca un territorio del giocatore giallo dove ci sono 12 armate e una Torre.
10 armate sono considerate all'interno della Torre e 2 al di fuori.
Il giocatore blu risolve quindi la battaglia campale contro le 2 armate esterne e quindi può assediare la Torre.

Riduzione e danno (danneggiato) sono 2 cose diverse: la riduzione è causata dagli assedi, il danneggiamento è causato dalle Calamità.

ASSALTO A UNA FORTIFICAZIONE

Avviene quando il difensore ha una fortificazione nel territorio (Torre, Fortilizio o Castello).
Innanzitutto si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità e può contenere al massimo:

- 10 VF se è una Torre
- 20 VF se è un Fortilizio
- 30 VF se è un Castello.

Se alcune armate non entrano nello spazio preposto, sono considerate all'esterno e prima va svolta una battaglia campale contro di esse.
Se tutte le armate del difensore possono entrare dentro la fortificazione, si può svolgere l'assalto.

Ci sono alcune modifiche da applicare rispetto alla battaglia campale:

- L'attaccante usa di base 1d4.
- Il difensore usa 1d6+1 per la Torre, 1d6+2 per il Fortilizio, 1d6+3 per il Castello.
- Quando il difensore vince, non perde armate.

Nota: la battaglia campale e l'assalto alle mura (o assedio) che ne consegue, valgono come 1 solo attacco (non 2) del Capitano attaccante perché si tratta dello stesso territorio.

ASSEDIO

Si può condurre quando il difensore ha una fortificazione (Torre, Fortilizio o Castello) nel territorio e l'attaccante ha superiorità numerica e almeno una MdA (Catapulta, Trabucco o Bombarda).

Si svolge con le seguenti sotto-fasi:

1. Battaglia campale (solo al 1° turno di assedio)
2. Artiglieria
3. Riduzione (solo dal 2° turno di assedio)
4. Battaglia campale (solo dal 2° turno di assedio)
5. Logoramento (solo dal 2° turno di assedio).

Battaglia campale: per prima cosa, come per l'assalto, si verifica se alcune armate del difensore sono da considerarsi fuori dalla fortificazione, dato che la fortificazione ha un limite di capacità, come già descritto prima.
Se alcune armate non entrano nello spazio disponibile, prima va svolta una battaglia campale contro di esse.
Eliminate queste armate o in assenza di esse, l'attaccante può dichiarare un assedio a patto che disponga di almeno una MdA e abbia un numero di armate superiore all'assediato, altrimenti è costretto all'assalto oppure ad abbandonare l'assedio (ritirarsi e muoversi).

Artiglieria: una volta che il giocatore ha dichiarato l'assedio, se l'assediante e l'assediato hanno entrambi MdA, all'inizio di ogni turno dell'assediante si tira 1d6 per ogni MdA: con un risultato di 6 per la catapulta, di 5+ per il

trabucco e di 4+ per la bombarda si può distruggere una MdA avversaria.
Se dopo questa operazione l'assediante ha ancora MdA, l'assedio può continuare.

Riduzione:
Le MdA hanno un valore di assedio crescente:
- Catapulta 1
- Trabucco 2
- Bombarda 3.

Le fortificazioni hanno un valore di resistenza crescente:
- Torre 1
- Fortilizio 2
- Castello 3.

Se l'assediante, dopo un eventuale scontro di artiglieria, ha un valore di assedio doppio rispetto al valore di resistenza della fortificazione, quest'ultima viene immediatamente abbattuta e si passa alla Battaglia campale finale; Costantinopoli fa eccezione, bisogna avere sempre 2 Bombarde se presente il Castello.
Altrimenti, nel turno successivo, all'inizio della singola fase **Combattimento** dell'assediante, se l'assediante conferma l'assedio, la fortificazione subisce una riduzione.
Quando la fortificazione subisce 1 riduzione va sostituita con la fortificazione inferiore, pari alla differenza tra valore di assedio e valore di resistenza: quindi quando un Castello subisce 1 riduzione diventa un Fortilizio, se ne subisce 2 diventa una Torre.
Se la fortificazione viene ridotta a 0 viene rimossa.
Le MdA sono cumulabili: 1 Catapulta e 1 Trabucco abbattono 1 Castello in 1 turno.
Ogni livello di riduzione causa 1 VF di perdite al difensore.

Battaglia campale: se ci sono armate dell'assediato al di fuori della fortificazione, si risolve la battaglia campale.

Logoramento: se l'assedio continua, alla fine di ogni turno successivo al primo, le armate di entrambe le parti subiscono un logoramento: 10% del VF delle armate (arrotondate per difetto, minimo 1) vanno nella riserva del giocatore, ulteriore 10% se l'assedio avviene in un DESERTO.
LOGISTICA riduce del 10% questi effetti, **ALCHIMIA** e il **GENIO** (con **INGEGNERIA**) causano 1 danno ulteriore all'avversario.
Se il Logoramento causa l'eliminazione dell'ultima armata del difensore, l'attaccante vince l'assedio.

Se l'assedio continua, ripetere le sotto-fasi descritte sopra: Artiglieria, Riduzione, Battaglia campale, Logoramento.
L'attaccante può interrompere l'assedio quando vuole e passare ad esempio all'assalto oppure abbandonare l'assedio (ritirarsi e muoversi).

Nota: basta solo 1 MdA per dichiarare l'assedio, non serve averne 1 su entrambe le vie.

Il giocatore assediato può tentare di rompere l'assedio sia

Esempio: l'attaccante ha una Catapulta; può quindi assediare per 2 turni un Castello e poi assaltare la rimanente Torre: in questo caso il difensore avrà solo 1 livello di edificio militare intatto e solo 10 armate saranno considerate al suo interno.

Esempio: se Tunisi è assediata via mare, una Carovana ivi presente potrebbe allontanarsi via terra, mentre un Mercantile sarebbe bloccato nel porto.

Esempio: l'assediante ha un valore assedio di 4 (2 Trabucchi), l'assediato ha un valore di resistenza di 2 (Fortilizio); il Fortilizio viene rimosso immediatamente e l'assediante può procedere con la Battaglia campale.

Esempio: al termine del secondo turno di assedio il giocatore giallo sta assediando con 16 armate e una catapulta il Fortilizio del giocatore verde in cui si difendono 10 armate.
Entrambi ripongono nella propria riserva 1 armata a causa del logoramento.

Esempio: il giocatore A gioca per primo e con 15 VF e 1 MdA dichiara l'assedio via terra al giocatore B con 10 VF nella Città di Napoli con Fortilizio; nello stesso turno di gioco arrivano a Napoli 10 VF di rinforzi via mare del giocatore C, alleato di B.
*Il giocatore A non è più in superiorità numerica, quindi durante il successivo **Combattimento** dovrà far giungere dei rinforzi per tornare in superiorità numerica e continuare l'assedio, altrimenti potrà decidere di assaltare le mura oppure dovrà interrompere l'assedio.*

Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare e via terra a Costantinopoli.
L'assediante possiede 1 MdA sulla galea; l'assediato possiede 1 Capitano e 1 Galea a Costantinopoli, 1 Capitano con 2 Galee a Caffa e decide di attaccare la flotta assediante contemporaneamente con entrambe le sue flotte per poi far arrivare i rinforzi via mare e costringere l'assediante a ritirarsi per mancanza di MdA.

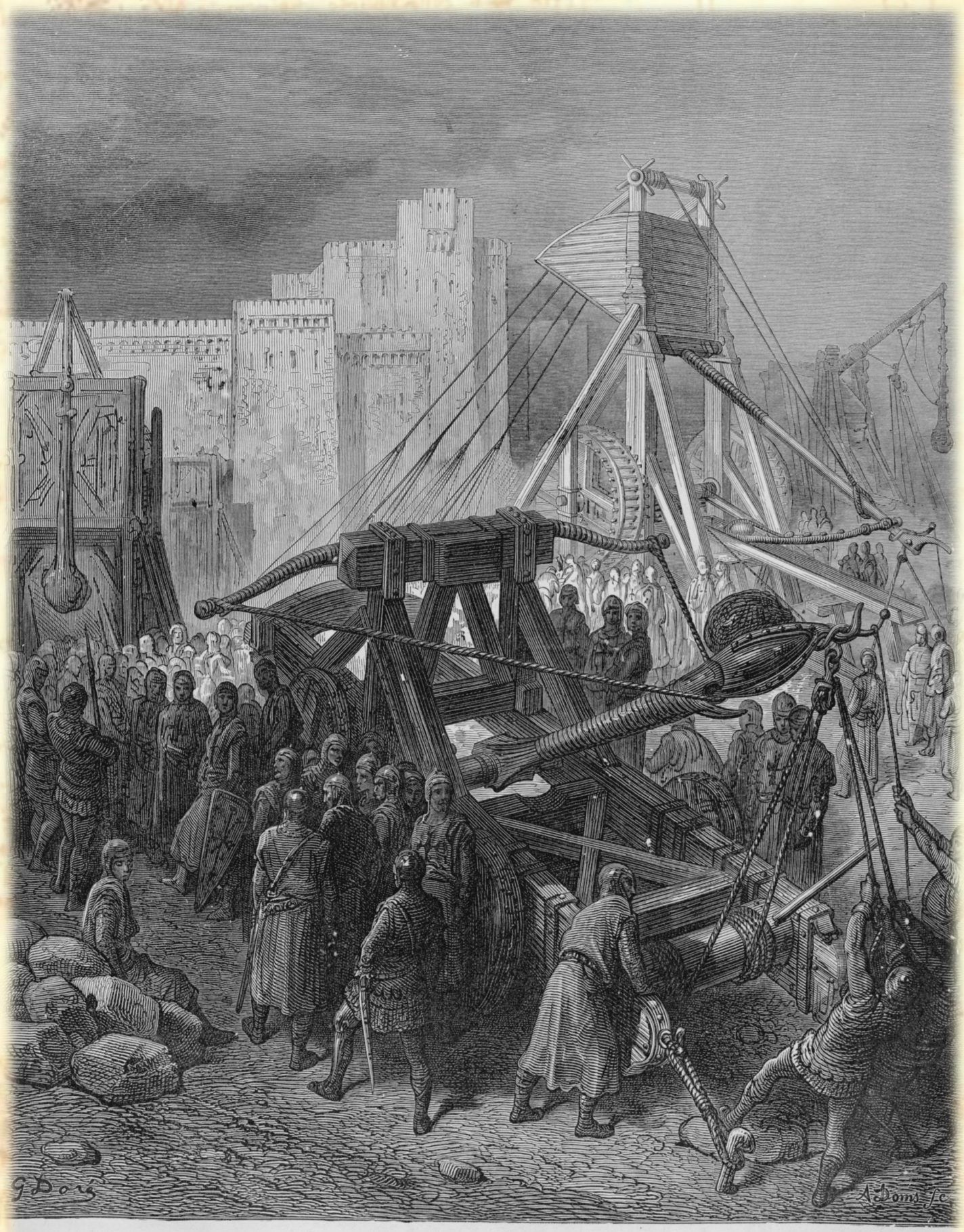


Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare a Costantinopoli; a Costantinopoli possiede 1 Capitano e a Caffa 1 Capitano con 2 Galee, quindi può attaccare l'assediante solo con la flotta salpata da Caffa.

Esempio: il giocatore rosso è assediato via mare in Georgia dove si sta difendendo con 1 Fortilizio e 5 VF; durante il suo prossimo Posizionamento potrà aggiungere 5 VF di rinforzi direttamente in Georgia perché possiede l'insediamento di Trebisonda e LOGISTICA.

attaccando con le armate assediate, sia con armate dall'esterno, l'importante è che ogni esercito attaccante abbia un Capitano.
Se l'assedio è via mare, l'assediato può ingaggiare una battaglia navale sia con le navi in porto che con un'eventuale flotta venuta in soccorso (entrambe le flotte devono avere il loro Capitano).

Valido solo per fortificazioni costiere: se condotto via terra, l'assedio impedisce ai MdT (commerciali e militari) di uscire/entrare nella fortificazione assediata via terra, ma non via mare.
Al contrario se l'assedio è condotto via mare, i MdT non possono uscire/entrare nella fortificazione assediata via mare, ma possono farlo via terra.
Se l'assedio è condotto da entrambe le vie, i MdT non possono uscire/entrare dalla fortificazione assediata in nessun caso.
Se l'assedio è condotto solo via terra o via mare, l'insediamento assediato può ricevere rinforzi durante il **Posizionamento**; la fortificazione può ricevere rinforzi durante il **Posizionamento** se l'assediato possiede **LOGISTICA** e sono rispettate le clausole di questa tecnologia.



MACCHINE DI GUERRA DEI CROCIATI.



Esempio: il giocatore verde utilizza una sua Galea di livello III, su cui ha caricato 40 VF, per attaccare il Mercantile del giocatore blu protetto da una Galea di livello I con 25 VF.
Entrambi si speronano, lanciando 1d4: il giocatore verde ottiene 2 e anche il blu ottiene 2.
Il giocatore verde causa quindi 5 perdite all'avversario (2 del dado + 3 del livello della Galea) mentre il blu ne causa 3 (2 del dado + 1 del livello della Galea).

Esempio: il giocatore verde utilizza una sua Galea di livello I, su cui ha caricato 4 VF, per attaccare il Mercantile del giocatore blu protetto da una Galea di livello I con 5 VF.
Entrambi si speronano, lanciando 1d4: il giocatore verde ottiene 4 e il giocatore blu ottiene 2.
Il giocatore verde dovrebbe causare 5 perdite (4 del dado + 1 del livello della Galea), ma ne causa solo 4 perché la sua Galea trasporta 4 armate, mentre il blu ne causa 3 (2 del dado + 1 del livello della Galea).
Il giocatore verde non può proseguire l'attacco perché non ha armate sufficienti (1 VF deve rimanere sul MdT).

Esempio: il giocatore A ha un patto diplomatico di passaggio territori con il giocatore B; B possiede l'insediamento di Palermo dove si trova anche la flotta del giocatore C. A dichiara guerra a C, entra con la sua flotta nel porto di Palermo e inizia una battaglia campale contro C.



Esempio: il giocatore rosso occupa sia la Tracia che la Misia (STRETTO dei Dardanelli) imponendo un blocco navale in modo che nessuna nave avversaria possa spostarsi dal Mar Nero al Mar Mediterraneo e viceversa.

BATTAGLIE NAVALI

In una battaglia navale, per prima cosa le Galee coinvolte speronano le navi avversarie: per ogni Galea si tira 1d4 e si aggiunge un bonus pari al suo livello; il risultato rappresenta i danni inflitti alla flotta avversaria, ma non può superare il numero di armate presenti sulla Galea stessa.
Le perdite vengono scelte dal proprietario delle armate e rimosse dal tabellone.
Dopo questo scontro iniziale, se ci sono ancora armate da entrambe le parti, si passa a un normale combattimento campale (i MdT dell'attaccante vanno presidiati con 1 VF).

Si possono applicare anche le seguenti modifiche: il giocatore che possiede **ALCHIMIA** ottiene un +1 fisso per ogni Galea nello speronamento iniziale e durante il tiro del dado nei successivi combattimenti campali.
Valgono tutti i bonus del combattimento campale, compresi **STRATEGIA** o il +1 per ogni Bombarda imbarcata.

- Le Galee non partecipano alle battaglie terrestri, nemmeno quando ci sono sbarchi di armate.
- Le battaglie navali avvengono solo in mare aperto.
  Se si attacca un porto non avviene lo speronamento iniziale con relative perdite e si passa direttamente al combattimento classico.
- Si è obbligati ad attaccare il porto e il relativo territorio per poter attaccare le navi attraccate in esso, anche se il territorio è in possesso dei barbari.
  Se le navi attraccate non sono del giocatore che possiede il territorio e chi attacca ha un patto diplomatico che gli consente il passaggio militare con il proprietario del territorio, è possibile attaccare le navi del giocatore ospite, ma senza scontro navale iniziale perché le navi sono attraccate in porto.
- Se il territorio è fortificato si può decidere se effettuare un assedio via mare, sbarcare per effettuare un assedio via terra oppure assaltare direttamente la fortificazione.

BLOCCHI NAVALI

Si possono utilizzare le proprie armate o Galee per bloccare le navi avversarie, utilizzando la conformazione della costa o posizionandosi in una zona di mare.
I blocchi navali possono essere di 2 tipi: **passivi** e **attivi**.

Passivi: un giocatore che controlla entrambi i territori che si affacciano su uno STRETTO, automaticamente genera un blocco navale nei confronti degli altri giocatori, i quali, se vogliono passare, devono stipulare con lui un patto di Passaggio Territori oppure devono conquistare almeno 1 dei 2 territori costieri e rompere così il blocco.

Attivi: una flotta con almeno 1 Galea genera automaticamente un blocco navale nella zona di mare in cui si trova verso tutti i giocatori con cui è in guerra; le flotte nemiche possono attraversare il blocco solo se composte da un numero di Galee superiore, altrimenti saranno costrette a ingaggiare la flotta nemica con una battaglia navale.



BATTAGLIA DI LEPANTO.

*Esempio: prima di iniziare la battaglia il mamelucco si ritira dal territorio di Djerba con 5 VF verso la Tripolitania (con 5 FV), a fine **Combattimento** dovrebbe rimuovere 5 VF in eccesso.*

Esempio: prima di iniziare la battaglia il mamelucco si ritira dal territorio di Djerba con 5 VF verso la Tripolitania (con 5 FV e Torre), non ci sono problemi di approvvigionamento.

Esempio: prima di iniziare la battaglia il mamelucco si ritira dal territorio di Djerba con 5 VF verso la Tripolitania (con 5 FV e Torre); nello stesso turno decide di ritirarsi anche dalla Tripolitania verso Leptis Magna (dove sono presenti 5 VF con Torre).
Può ritirare dalla Tripolitania solo 5 VF perché 5 VF si sono già ritirati da Djerba nello stesso turno e non hanno la possibilità di ritirarsi nuovamente.
A Leptis Magna ci saranno 10 VF e 1 Torre.

Esempio: a battaglia già iniziata il mamelucco si ritira dal territorio di Djerba con 5 VF e 1 Carovana verso Leptis Magna (con 5 FV e Torre); l'attaccante tira 1d4 e cattura 3 VF in fuga.
Nello stesso turno, prima di iniziare la battaglia, il mamelucco decide di ritirarsi anche dalla Tripolitania con 5 VF verso Leptis Magna (dove ora sono presenti 8 VF con Torre e 1 Carovana).
*Alla fine del **Combattimento** perderà 3 FV perchè la capacità di approvvigionamento di Leptis Magna è di 10 VF.*

Esempio: la capitale dei bizantini viene conquistata, il bizantino decide di costruire la sua nuova capitale nel Peloponneso dove possiede 1 Castello e 20 VF; aggiunge il Borgo e il Porto lontano, ma non sostituisce il Castello con il Fortilizio perché quest'ultimo è di livello inferiore.

Esempio: l'ultimo territorio dei bizantini viene conquistato, ma il bizantino possiede una flotta di 3 Galee, 50 VF e 1 Capitano; durante il Combattimento riesce a conquistare il Peloponneso dove costruisce immediatamente la sua nuova capitale (aggiungendo Borgo, Fortilizio e Porto lontano).
Il bizantino non viene eliminato.

RITIRATA

Se il giocatore in difesa effettua la ritirata prima di iniziare il primo round della battaglia, l'attaccante ottiene 1 PO; se invece la battaglia è già iniziata, l'attaccante tira 1d4/1d6/1d8 in base al livello del proprio Capitano, per vedere quanti VF in fuga riesce a catturare.
Il Capitano che si ritira a battaglia già iniziata perde 1 livello.
Il difensore che si ritira prima di iniziare la battaglia può utilizzare i MdT a disposizione che non hanno ancora mosso durante il **Combattimento** e muoversi in base ai loro PM, altrimenti può ritirarsi in 1 o più territori confinanti; oppure può combinare entrambe le opzioni come meglio crede (MdT e territori confinanti).
Il difensore che si ritira dopo che la battaglia è già iniziata può solo ritirarsi in 1 o più territori confinanti.
Se la capacità di approvvigionamento dei territori dove si sono ritirate le armate non è sufficiente, quelle in eccesso vengono rimosse alla fine del **Combattimento**.
Non ci si può ritirare via terra da territori sotto assedio via terra, non ci si può ritirare via mare da territori sotto assedio via mare.

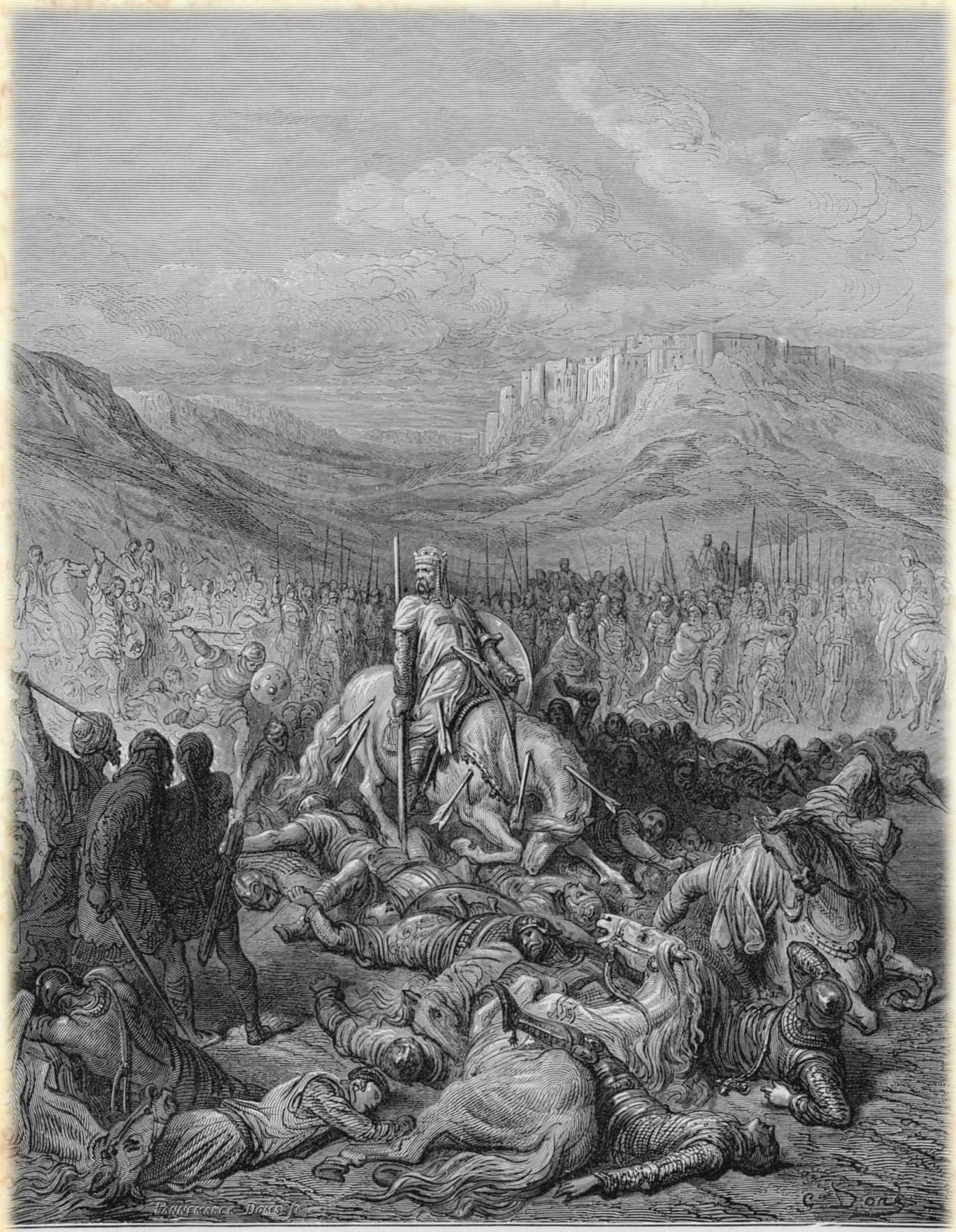
CAPITALE

Può accadere che un giocatore perda la propria capitale perché conquistata da un altro giocatore o a causa di una Calamità.
Il giocatore sprovvisto di capitale dovrà scegliere un suo insediamento e convertirlo nella nuova capitale.
Se non possiede alcun insediamento potrà costruire la capitale in un suo qualsiasi territorio, ma non sarà possibile commerciare con essa.
Nella nuova capitale posizionare Borgo e Fortilizio se gli edifici già esistenti sono di livello inferiore o assenti; posizionare un Porto lontano se è un territorio costiero privo di insediamento.

Il giocatore che ha conquistato la capitale ottiene anche il 10% dei Fiorini della vittima.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Se anche l'ultimo territorio/MdT di un giocatore viene eliminato dal gioco e questo giocatore non riesce a possedere almeno 1 territorio entro fine turno, il vincitore si appropria di tutte le carte Impero, delle Tecnologie (quelle doppie non contano) e di tutti i Fiorini dello sconfitto.



MORTE EROICA DI GIACOMO DI MAILLÉ, MARESCIALLO DEL TEMPIO.

10. FASE COMMERCIO

Tutti i MdT commerciali durante questa fase possono effettuare delle azioni: muovere, vendere e acquistare, ma nello stesso turno è possibile effettuare solo 2 di queste.

Il giocatore può muovere i propri MdT commerciali come meglio crede, ma solo se non si sono già mossi durante il **Combattimento**.
I MdT commerciali si muovono di 6/7/8 PM a seconda del loro livello, come indicato nella tabella seguente:

MdT	CAPACITÀ DI CARICO	PM
Livello I	10 Merci	6
Livello II	20 Merci	7
Livello III	30 Merci	8

- Caricare e scaricare funzionano esattamente come descritto nel **Combattimento** (vedi indice).
- È consentito scaricare le merci in un territorio/zona di mare e caricarle con un altro MdT commerciale.

Nelle operazioni di acquisto o vendita il giocatore paga o riceve l'ammontare in Fiorini riportato dalla tabella commercio a seconda della merce trattata, del luogo in cui si trova e di eventuali modificatori (edifici commerciali e Tecnologie).
Prende quindi i cubetti merce relativi dal MdT (ogni cubetto rappresenta 10 merci di un tipo) e li pone nella riserva di gioco (vendita) o al contrario li prende dalla riserva e li mette nel MdT (acquisto).

- Le operazioni di acquisto o vendita non fanno consumare PM al MdT coinvolto, ma interrompono il movimento se già iniziato (è sempre consentito il carico/scarico).
- Acquistare o vendere non necessita di operazioni di carico e scarico del MdT.
- Si possono vendere tutte le merci presenti nel MdT o solo una parte di esse.
- Le operazioni di vendita/acquisto possono essere effettuate solo nei territori con insediamenti (Villaggio, Borgo, Città).
- Non si può acquistare e vendere la stessa merce in 2 insediamenti controllati dallo stesso giocatore, a meno che non si possegga **HANSA**.
- Si può acquistare e vendere la stessa merce in due insediamenti controllati dai barbari.

MODIFICATORI DELLE TECNOLOGIE

Alcune Tecnologie (**FORGIATURA** per Armi e Armature, **CACCIA** per le Pelli, **AGRICOLTURA** per Cereali e Vino, **TESSITURA** per i Tessuti) permettono di comprare/vendere le relative merci al prezzo indicato sulla tabella del commercio; senza tali Tecnologie, le relative merci si comprano a 2 Fiorini in più e si vendono a 2 Fiorini in meno.

Esempio: il mamelucco compra 10 Spezie a Damasco e le paga 300 Fiorini.
Le trasporta con una Carovana di livello I (capacità di movimento di 6 PM) fino ad Alessandria (spendendo 5 PM); spende 1 PM per scaricare le Spezie nella Città di Alessandria.
*Poi usa il Mercantile di livello I con capacità di movimento 7 PM (dato che possiede **TESSITURA**), carica le Spezie ad Alessandria spendendo 1 PM e poi raggiunge il porto di Palermo perché possiede **ASTRONOMIA** (6 PM) e vende le 10 Spezie nello stesso turno (510 Fiorini).*
La Carovana ha comprato, mosso e scaricato; il Mercantile ha caricato, mosso e venduto.

Esempio: il bizantino arriva con una nave Mercantile nella zona di mare antistante Gerusalemme, scarica le merci in Giudea pagando 2 PM e le carica con la sua Carovana di stanza a Gerusalemme pagando 1 PM; la Carovana si muove fino a Damasco e vende le merci.

Esempio: compro 7 merci di vino, carico 1 cubetto rosso sul Mercantile.

Esempio: compro 15 merci di Sale, carico 2 cubetti bianchi sulla Carovana.

Esempio: una Carovana di livello I può muovere di 3 PM, acquistare delle merci, ma poi è costretta a fermarsi nonostante possieda ancora dei PM, potrà solo caricare o scaricare.

Esempio: il prezzo dei Cereali è di 10 Fiorini a Palermo e di 17 Fiorini ad Antiochia.
*Senza **AGRICOLTURA**, i giocatori acquisteranno i Cereali a Palermo per 12 Fiorini e li venderanno ad Antiochia per 15 Fiorini.*

GILDE permette di vendere tutte le merci a +1, +2 o +3 Fiorini, in base al LT del giocatore.

FIERE

Gli edifici commerciali (le Fiere agricole, tessili e minerarie) possono essere costruite nei centri abitati se è presente un edificio civile; forniscono inoltre bonus per comprare/vendere determinate merci a tutti i giocatori che commerciano in tale centro abitato.

I bonus degli edifici commerciali sono:

- Fiera agricola: -3 Fiorini se acquisti Cereali e Vino
- Fiera tessile: +3 Fiorini se vendi Pelli e Tessuti
- Fiera mineraria: -3 Fiorini se acquisti Sale o Armi e Armature; +3 Fiorini se vendi Schiavi.

Esempio: il Sacro Romano Impero ha costruito una Fiera mineraria a Genova.
Per ogni merce di Armi e Armature commerciata in questa Città, i giocatori spenderanno 37 Fiorini invece che 40.

VENDERE LE CARTE IMPERO

Durante il **Commercio**, i giocatori possono, seguendo l'ordine di turno, mettere all'Asta un numero di carte Impero (tra quelle che possiedono) pari al numero di Fiere che possiedono.
L'asta è pubblica e aperta a tutti i giocatori non in guerra con il giocatore di turno; si può impostare una base d'asta e il rilancio minimo è di 5 Fiorini.

*Esempio: il Sacro Romano Impero possiede 2 Fiere e 2 **GABELLIERI**, durante il **Commercio** decide di mettere all'asta pubblica 1 **GABELLIERE** con base d'asta di 200 Fiorini.*

PRIGIONIERI E SCHIAVI

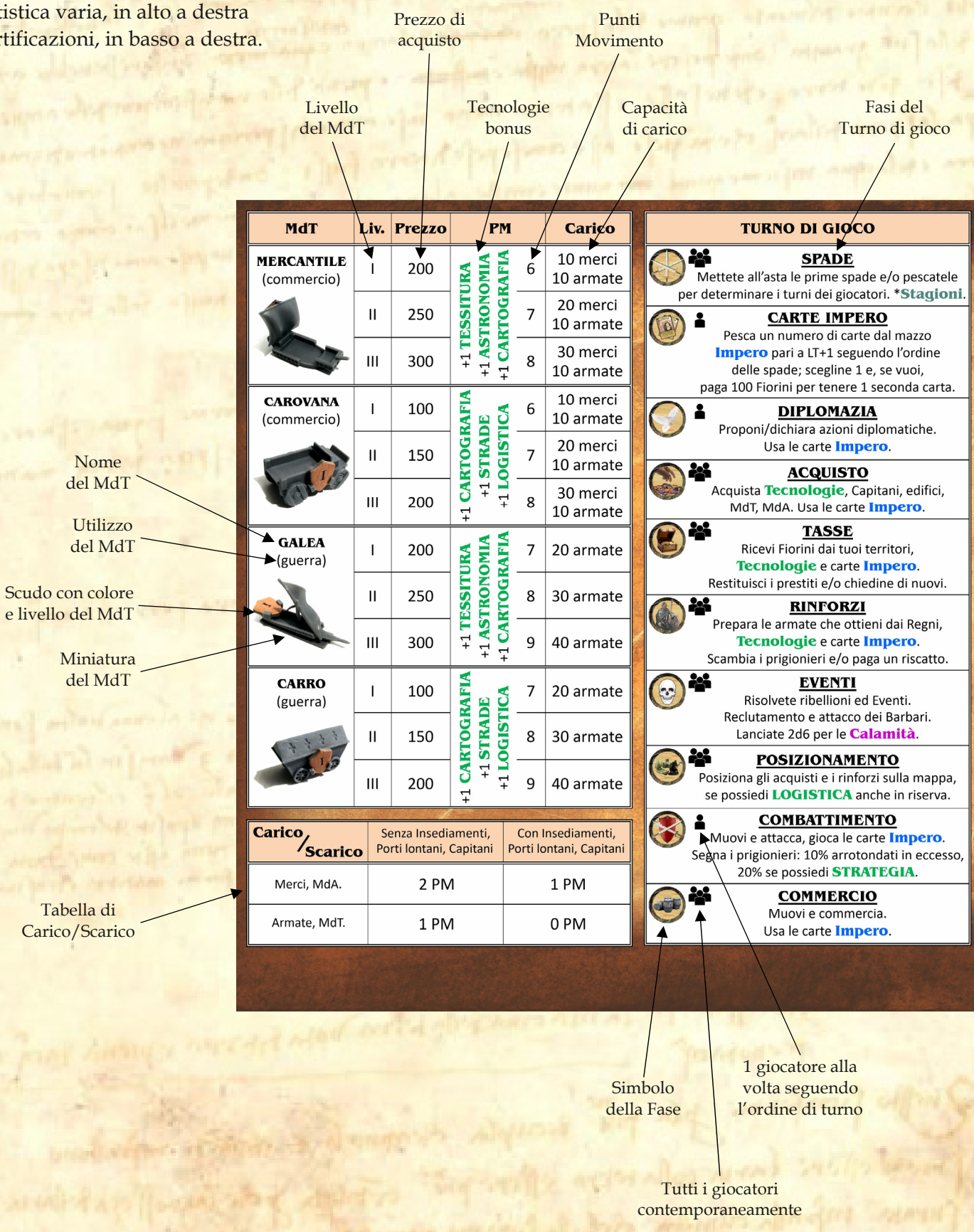
Durante il **Commercio**, i giocatori possono convertire i prigionieri in merci di Schiavi se possiedono **HANSA**; la conversione può essere fatta in un insediamento del giocatore e la conversione va eseguita da un MdT commerciale ed equivale ad un'azione di acquisto.

*Esempio: il Sacro Romano Impero possiede **HANSA** e 50 prigionieri, durante il **Commercio** decide di convertire 30 prigionieri in Schiavi e caricarli sulla sua Carovana che si trova a Francoforte; la Carovana può ancora muoversi, ma non potrà vendere in questo turno.*

PANNELLO GIOCATORE

È suddiviso in 6 sezioni:

- tabella MdT, in alto a sinistra
- tabella costo in PM per carico e scarico, in basso a sinistra
- turno di gioco, al centro a sinistra
- tipi di terreno, al centro a destra
- componentistica varia, in alto a destra
- edifici e fortificazioni, in basso a destra.



MdT	Liv.	Prezzo	PM		Carico
MERCANTILE (commercio)	I	200	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	6	10 merci 10 armate
	II	250		7	20 merci 10 armate
	III	300		8	30 merci 10 armate
CAROVANA (commercio)	I	100	+1 CARTOGRAFIA +1 STRADE +1 LOGISTICA	6	10 merci 10 armate
	II	150		7	20 merci 10 armate
	III	200		8	30 merci 10 armate
GALEA (guerra)	I	200	+1 TESSITURA +1 ASTRONOMIA +1 CARTOGRAFIA	7	20 armate
	II	250		8	30 armate
	III	300		9	40 armate
CARRO (guerra)	I	100	+1 CARTOGRAFIA +1 STRADE +1 LOGISTICA	7	20 armate
	II	150		8	30 armate
	III	200		9	40 armate

Carico / Scarico	Senza Insediamenti, Porti lontani, Capitani	Con Insediamenti, Porti lontani, Capitani
Merci, MdA.	2 PM	1 PM
Armate, MdT.	1 PM	0 PM

TURNO DI GIOCO

SPADE
Mettete all'asta le prime spade e/o pescatele per determinare i turni dei giocatori. *Stagioni.

CARTE IMPERO
Pesca un numero di carte dal mazzo Impero pari a LT+1 seguendo l'ordine delle spade; scegline 1 e, se vuoi, paga 100 Fiorini per tenere 1 seconda carta.

DIPLOMAZIA
Proponi/dichiara azioni diplomatiche. Usa le carte Impero.

ACQUISTO
Acquista Tecnologie, Capitani, edifici, MdT, MdA. Usa le carte Impero.

TASSE
Ricevi Fiorini dai tuoi territori, Tecnologie e carte Impero. Restituisci i prestiti e/o chiedine di nuovi.

RINFORZI
Prepara le armate che ottieni dai Regni, Tecnologie e carte Impero. Scambia i prigionieri e/o paga un riscatto.

EVENTI
Risolvete ribellioni ed Eventi. Reclutamento e attacco dei Barbari. Lanciate 2d6 per le Calamità.

POSIZIONAMENTO
Posiziona gli acquisti e i rinforzi sulla mappa, se possiedi LOGISTICA anche in riserva.

COMBATTIMENTO
Muovi e attacca, gioca le carte Impero. Segna i prigionieri: 10% arrotondati in eccesso, 20% se possiedi STRATEGIA.

COMMERCIO
Muovi e commercia. Usa le carte Impero.

Costo in Punti Movimento

Nome o tipologia

Tipo di terreno

Bonus di approvvigionamento

Costo in Fiorini

Tipo di miniatura

Nome del terreno

Approvvigionamento base

Livelli disponibili

Terreno	Nome	Costo PM	Approvvigionamento
	PIANURA	1	5 VF di armate +5 **AGRICOLTURA** +5 **ROT. COLTURE**
	BOSCO	2 (mappa 2D) +½ (mappa 3D)	5 VF di armate +5 **CACCIA**
	COLLINA	2	5 VF di armate +5 **ALLEVAMENTO**
	DESERTO	2 **Carro** 1 **Carovana**	5 VF di armate
	MONTAGNA	3 2 **STRADE**	5 VF di armate
	FIUME	+1 +0 **STRADE**	livello I, II, III rispettivamente +10, +20, +30 VF
	TORRENTE	+½ +0 **STRADE**	+5 VF di armate
BOCCHE DI BONIFACIO	**STRETTO**	3 (via terra)	+10 VF di armate
ROMA	**PORTO**	1	+15 VF di armate
	Confine di MARE COSTIERO	1	+10 VF di armate
	Confine di MARE APERTO	2 1 **ASTRONOMIA**	+10 VF di armate

Costo	Nome	Tipo
100, 200, 300 Fiorini	**Capitano** livello I, II, III	
100, 200, 300 Fiorini	**MdA** livello I, II, III	
300 Fiorini	**Fiere** livello I	
100 Fiorini	**Porti lontani** livello I	

Vari livelli di miniatura

Bonus	Nome	Tipo
/	**Edifici Civili** 50, 100, 150 Fiorini	
Ultimi 10 VF di armate	**Torre** livello I 100 Fiorini	
Ultimi 20 VF di armate	**Fortilizio** livello II 300 Fiorini	
Ultimi 30 VF di armate	**Castello** livello III 700 Fiorini	
/	**Capitale religiosa**	
/	**Cattedrale** 1000 Fiorini	

Nome

Livello

Costo

Tecnologia bonus

Bonus di approvvigionamento

Bonus di fortificazione

IL PAPA

Ad inizio partita, se sulla mappa di gioco c'è lo Stato della Chiesa, si determina casualmente quale tra i giocatori cattolici diventerà il Papa.
Il Papa possiede un ulteriore territorio in aggiunta a quelli del proprio Regno: lo Stato della Chiesa (il territorio con Roma).

Se il Papa è presente occorre considerare queste regole:

- Se lo Stato della Chiesa viene attaccato e conquistato, il Papa muore e il giocatore che lo ha conquistato, se Cattolico (Regno di Ungheria o Sacro Romano Impero), diviene il nuovo Papa.
  Se chi conquista lo Stato della Chiesa non è Cattolico, la funzione di Papa viene sospesa fino alla riconquista dello Stato della Chiesa da parte di un giocatore di tale religione.

- Elezione del Papa: se il Papa muore per altre cause (Barbari, Eventi o Calamità) e c'è almeno un giocatore Cattolico in partita, all'inizio della prossima fase **Eventi** si svolgerà l'elezione del Papa tra tutti i giocatori Cattolici: ogni giocatore Cattolico vota in modo manifesto e ottiene un voto ulteriore per ogni Cattedrale posseduta, ogni **VESCOVO**, **CARDINALE**, **EROINA** mostrati e ogni 250 Fiorini versati alla banca del gioco; 1 voto in meno per ogni patto diplomatico in essere con altri giocatori non Cattolici. Chi ottiene il maggior numero di voti è il nuovo Papa. In caso di parità, diviene Papa colui che offre il maggior numero di Fiorini in un'asta segreta.

- Vengono rimossi fino a 10 VF del giocatore che controllava il Papa (deve rimanere almeno 1 VF per ogni MdT del vecchio Papa) e aggiunti nello Stato della Chiesa 10 VF del giocatore che controlla il Papa appena eletto.

- Armate, MdT, MdA e Capitani del giocatore che controllava il vecchio Papa dovranno abbandonare entro fine turno lo Stato della Chiesa, a meno che non ci sia un patto diplomatico di passaggio territori con il giocatore che controlla il nuovo Papa; in caso contrario subiranno gli effetti della mancanza di approvvigionamento.

Durante la partita il Papa giocherà normalmente, ma riceve il doppio dei CB da azioni diplomatiche di altri giocatori cattolici; avrà facoltà in più rispetto agli altri giocatori.

Concistoro: durante la **Diplomazia**, il Papa può chiedere una riunione segreta con tutti i giocatori cattolici per prendere decisioni importanti, tra cui l'abdicazione dalla carica di Pontefice per gravi motivi.

Se il territorio dello Stato della chiesa non è presente nell'area di gioco, tutte le regole riguardanti la Capitale Religiosa cristiana e il Papa vengono ignorate.

Esempio: Il giocatore blu è il Papa.
Il giocatore verde mamelucco attacca e conquista lo Stato della Chiesa; il Papa muore.
Al turno successivo il giocatore giallo cattolico riconquista lo Stato della Chiesa e diviene il nuovo Papa.

Esempio: 10 armate barbare con Capitano Barbaro attaccano e conquistano lo stato della Chiesa, il Papa muore, ma non può essere rieletto perché il territorio è occupato dai Barbari.

*Esempio: il giocatore blu cattolico controlla lo Stato della Chiesa con 15 VF e 2 MdT; la Calamità **EPIDEMIA** colpisce lo Stato della Chiesa causando la perdita di 6 VF, inoltre si tira 1d6 con risultato 5 e il Papa muore.*
*All'inizio della prossima fase **Eventi** si rielegge il Papa che diventa il giocatore giallo: nello Stato della Chiesa si rimuovono 7 VF del giocatore blu (perché 2 VF rimangono per i 2 MdT) e si aggiungono 10 VF di armate del giocatore giallo appena eletto.*
Se il giocatore blu non ha un patto diplomatico che gli consenta di sostare nei territori del giocatore giallo, entro la fine del turno dovrà muovere i suoi 2 MdT altrimenti verranno eliminati.

Esempio: il giocatore blu cattolico è il nuovo Papa appena eletto; nello Stato della Chiesa ci sono 12 VF del giocatore giallo (vecchio Papa) con 1 Galea, 1 Mercantile, 1 Carro da guerra, 1 Capitano e 10 merci di Sale.
3 VF del giocatore giallo vengono distribuiti sui 3 MdT, i restanti 9 VF vengono sostituiti con altrettanti VF del giocatore blu.
Il giocatore giallo non ha nessun tipo di patto diplomatico con il giocatore blu, quindi entro la fine del turno dovrà muovere i suoi 3 MdT al di fuori dei territori del giocatore blu.

Decima: il Papa ottiene come decima il 10% delle tasse riscosse dai giocatori cattolici.
Un giocatore cattolico perderà 1 PO in ogni turno in cui si rifiuterà di pagare la decima al Papa.

Crociata: vedere Calamità **CROCIATA**.

Scomunica: il Papa può decidere o meno di scomunicare i giocatori cattolici quando se ne verificano le condizioni.
Per essere scomunicato, un giocatore cattolico deve aver compiuto una delle seguenti azioni:

- attaccare lo Stato della Chiesa (controllato da un giocatore cattolico) senza riuscire a conquistarlo
- rifiutarsi di prendere parte ad una **CROCIATA**
- rifiutarsi di pagare la decima per 3 o più turni (anche se non consecutivi)
- rifiutarsi di interrompere la guerra contro un altro giocatore cattolico dopo la seconda richiesta da parte del Papa
- aver accumulato almeno 12 CB contro il Papa.

Un giocatore scomunicato perde 2 PO, non può prender parte ad una **CROCIATA**, né divenire Papa per elezione o votare all'elezione di quest'ultimo.
I Capitani del giocatore scomunicato non possono attaccare per 1 turno; gli altri giocatori cattolici devono rompere tutti i patti diplomatici con il giocatore scomunicato senza ricevere malus.
Il giocatore Papa ha facoltà di rimuovere la scomunica (i PO perduti vengono ripristinati e decadono le altre restrizioni) se il giocatore scomunicato riesce in qualche modo a convincerlo tramite azioni diplomatiche o doni (Fiorini, territori, armate, carte Impero).
Finché il giocatore scomunicato non ottiene il perdono dal Papa, ai fini della diplomazia viene considerato di una religione diversa da tutti gli altri giocatori (anche quelli scomunicati); in alternativa può dare vita ad un'altra fazione religiosa, eleggere un Antipapa e posizionare la 4° Capitale Religiosa nei suoi territori con l'aggiunta di 10 VF.

Tutti i giocatori che cambiano religione possono entrare a far parte della fazione religiosa dell'Antipapa.

L'Antipapa ha gli stessi poteri e abilità del Papa, può indire una **CROCIATA** anche contro Roma (vale 5 PO) e può scomunicare (il giocatore scomunicato dall'Antipapa può cercare di farsi perdonare oppure rientrare nelle fila dei Cattolici se il Papa lo accetta).
I giocatori cattolici ancora col Papa possono, di loro iniziativa durante la **Diplomazia**, usare un'azione diplomatica per abbandonare il cattolicesimo e unirsi all'Antipapa, ma subiranno gli stessi effetti della scomunica.

Interdizione: come la scomunica, ma il giocatore perde solo 1 PO, rimane cattolico a livello diplomatico e non può eleggere l'Antipapa.

Esempio: il giocatore blu cattolico ottiene durante le Tasse 416 Fiorini, dovrà consegnarne 41 al Papa per pagare la Decima.

*Esempio: il giocatore blu cattolico dichiara guerra al giocatore giallo cattolico al 4° turno di gioco; il giocatore rosso che controlla il Papa chiede, durante la successiva fase **Diplomazia** del 5° turno di gioco, di interrompere la guerra, ma il blu rifiuta.*
*Al 6° turno di gioco, durante la successiva fase **Diplomazia**, il Papa chiede nuovamente al giocatore blu di interrompere la guerra, ma il blu rifiuta; il Papa scomunica il giocatore blu.*

Esempio: il giocatore bizantino di LT II decide di sfruttare il cambio di religione (vedi VARIANTI a pag. 76) per entrare a far parte della nuova fazione religiosa dell'Antipapa: perde 1 PO e il livello di ribellione dei suoi territori aumenta di 2.

*Esempio: il giocatore blu cattolico di LT I, durante la **Diplomazia**, decide di utilizzare la sua azione diplomatica per abbandonare la fazione cattolica ed unirsi alla fazione religiosa dell'Antipapa: perde 2 PO e tutti gli altri giocatori cattolici rompono automaticamente tutti i patti diplomatici col giocatore blu senza subire alcun malus previsto dalla tabella della diplomazia.*



SANUTO PRESENTA A PAPA GIOVANNI XXII LE CARTE DE' PAESI D'ORIENTE.

APPROVVIGIONAMENTO

Ogni tipo di terreno possiede un valore massimo di VF che può contenere.
Questo concetto si chiama approvvigionamento; i giocatori possono superare questi limiti volontariamente e può accadere che questi limiti vengano superati a causa di Eventi o Calamità, ma tutto ciò che è in eccesso in un territorio deve essere rimosso alla fine di ogni fase e rimesso nella riserva del giocatore.
Nota importante: i MdT hanno il proprio approvvigionamento, tutto ciò che è caricato su di un MdT non conta al fine dell'approvvigionamento del territorio.

TERRITORIO	LIMITE APPROVVIGIONAMENTO
PIANURA	5 **AGRICOLTURA** (+5) **ROTAZIONE COLTURE** (+5)
BOSCO	5 **CACCIA** (+5)
COLLINA	5 **ALLEVAMENTO** (+5)
DESERTO	5
MONTAGNA	5

Insediamenti ed edifici concedono un bonus al territorio:

EDIFICIO	BONUS APPROVVIGIONAMENTO
Villaggio	+10
Borgo	+20
Città	+30
Cattedrale	+10
Torre	+5
Fortilizio	+10
Castello	+15
Capitale religiosa	+10



Esempio: in un territorio boscoso (5) c'è un borgo (+20) e una torre (+5).
Vi sono 35 armate nel territorio, quindi il limite di approvvigionamento è superato di 5 VF in armate, che verranno eliminate a fine turno se il giocatore non riesce a spostarle o ad aggiungere un altro MdT per aumentare il limite di approvvigionamento.

TERRITORIO CONTESO

Un territorio in cui ci sono armate di diversi giocatori in guerra tra loro è conteso (anche in caso di assedio via mare), non è quindi assegnato ad alcun giocatore e non può essere conteggiato ai fini di **Tasse** e **Rinforzi**.
Un territorio in cui ci sono armate di diversi giocatori in pace tra loro è del giocatore che lo possedeva prima dell'arrivo delle armate degli altri giocatori; si può piazzare uno scudo del giocatore che lo possiede, come promemoria.
Quando più giocatori attaccano il medesimo territorio insieme, il territorio viene assegnato al giocatore che elimina le ultime armate del difensore; se rifiuta, ci si mette d'accordo, altrimenti si tira a sorte.

*Esempio: il bizantino ha messo sotto assedio Alessandria via mare, il mamelucco riceverà -5 Fiorini durante le **Tasse** e -1 VF durante i **Rinforzi**.*

Esempio: in una PIANURA ci sono 2 Arcieri e 1 Fante leggero barbaro per un totale di 7 VF. Il limite di popolazione di 5 è stato superato: i barbari attaccano!
Ci sono due territori che mancano al barbaro per completare il proprio Regno e sono entrambi adiacenti: uno è occupato dal giocatore giallo e l'altro dal giocatore rosso.
Il giallo ha armate per 10 VF, mentre il rosso per 5 VF.
I barbari attaccano il territorio del giocatore rosso.

*Esempio: i Barbari hanno 6 FV ad Antiochia, i mamelucchi 10 VF in Palestina; il bizantino ottiene la Palestina con 5 VF dai mamelucchi durante la **Diplomazia**, i restanti 5 VF verranno spostati dai mamelucchi entro la fine del turno con un MdT oppure eliminati dal gioco; il territorio diventa dei bizantini.*
Durante la sotto-fase Barbari però, i Barbari attaccano con 5 VF i bizantini in Palestina.

*Esempio: i Barbari hanno 5 VF in Georgia, il Khanato dell'Orda d'Oro possiede **LEGGE** e ha 5 VF in Circassia e 10 VF nel Caucaso.*
*A causa di una calamità, le armate in Circassia vengono decimate e rimangono solo 4 VF (immuni alla ribellione grazie a **LEGGE**) e 3 VF nel Caucaso.*
Nella sotto-fase Barbari, i Barbari in Georgia attaccano la Circassia e il Caucaso si ribella.

*Esempio: durante la fase **Commercio** il bizantino si trova con 1 Galea di livello II, 1 Mercantile e 15 VF nella stessa zona di mare di 1 Galea barbara con 10 VF di armate.*
*Il mamelucco di LT III possiede **GILDE** e gioca il **CORSARO** contro la flotta bizantina, depredando 7 merci (9-2) e uccidendo 7 VF (9-2) di armate bizantine.*
Nella prossima sotto-fase Barbari, la Galea barbara attaccherà con 9 VF la flotta bizantina rimasta con solo 8 VF.

Esempio: ci sono 6 VF di armate barbare in Paflagonia; i territori del Ponto, Cappadocia e Cilicia sono occupati ognuno da 5 VF del Mamelucco.
I Barbari cercheranno prima di riconquistare la Cappadocia che fa parte del Sultanato di Rum come la Paflagonia.

Esempio: nel territorio barbaro c'è un Villaggio e una Torre; la capacità di approvvigionamento viene superata, quindi viene rimpiazzata la Torre con un Fortilizio.

BARBARI

I barbari si attivano e agiscono durante gli **Eventi**, sotto-fase Barbari.
I giocatori possono attraversare, sostare e commerciare nei territori dei barbari pacificamente, purché le loro armate (FV) non siano minori di quelle dei barbari, altrimenti verranno immediatamente attaccati durante le fasi **Eventi**, **Combattimento** e **Commercio**.
Se i barbari superano la capacità di approvvigionamento in 1 o più territori oppure hanno un numero maggiore di FV rispetto ad un territorio adiacente di un giocatore, attaccano durante gli **Eventi**.

- Se un territorio barbaro può attaccare più territori confinanti dei giocatori, attaccherà quello che gli permette di riconquistare un Regno nella sua interezza. Se ci sono più territori con questa caratteristica, attacca il più debole in termini di VF.
  In caso di parità tra 2 o più territori attaccherà quello non fortificato, in caso di ulteriore parità quello con l'insediamento più piccolo e infine quello con il minor numero di Capitani.
  Se la parità prosegue si tira a sorte con un dado.
- Un MdT (fermo) o un territorio di un giocatore non possono essere attaccati dai barbari più di 1 volta per fase. Se quindi più territori barbari possono attaccare lo stesso territorio (o MdT), sarà il territorio barbaro con più VF ad attaccare.
  In caso di 2 o più territori barbari con VF equivalenti, sarà quello con il Capitano di livello maggiore ad attaccare; se la parità prosegue si tira a sorte con un dado.
- Un MdT in movimento può essere attaccato dai barbari ogni volta che si muove in un nuovo territorio o zona di mare.

I barbari proseguono la battaglia fino a che sono ridotti ad 1 VF (che serve a presidiare il territorio da cui parte l'attacco, quindi non può essere utilizzato in battaglia) o il nemico viene annientato.
In caso di vittoria, mantengono gli edifici militari e civili, ma distruggono le Cattedrali e gli edifici commerciali.
Se il territorio barbaro non confina con territori dei giocatori, ma supera la capacità di approvvigionamento del territorio, si seguirà la seguente scaletta di azioni:

1. Si piazza una Torre, se disponibile nella riserva di gioco.
2. Si costruisce un Villaggio, se nel territorio esiste l'icona di Centro Abitato, non ci sono insediamenti e il Villaggio è disponibile nella riserva di gioco.
3. Si piazza un Fortilizio, se c'è già una Torre e il Fortilizio è disponibile nella riserva di gioco.
   La Torre viene rimossa e torna nella riserva di gioco.
4. Si piazza un Borgo, se c'è già un Villaggio e il Borgo è disponibile nella riserva di gioco.

Il Villaggio viene rimosso e torna nella riserva di gioco.

5. Si piazza un nuovo Capitano barbaro se non già presente.
6. Si promuove il Capitano barbaro già presente.
7. Si piazza una Galea barbara (solo se il territorio è costiero) che caricherà fino ad un massimo di 20 VF da quel territorio e 1 Capitano Barbaro.
   Nota: va lasciato almeno 1 VF barbaro nel territorio di partenza.
8. Se la Galea barbara con Capitano barbaro supera il limite di approvvigionamento, creare 1 altra Galea barbara con 1 altro Capitano barbaro e dividere in parti uguali le armate.
9. Ogni nave si muoverà in modo casuale di 1 Zona di mare o territorio durante il **Combattimento** prima del turno di ogni giocatore.
   Si contano i territori o le zone di mare dove potrebbe spostarsi la nave barbara (si escludono dal conteggio i territori barbari) e si lancia il dado più adeguato (in grado cioè di fornire un risultato almeno pari al numero di movimenti possibili; se ad esempio vi sono 5 direzioni possibili, si userà il d6), determinando il territorio o la zona di mare in cui si dirigerà (in caso di un risultato non valido, si lancerà nuovamente il dado).
   Se incontra la flotta di un giocatore, attaccherà.
   Se giunge in un territorio sbarcherà tutte le armate e attaccherà secondo le normali regole dei barbari.
   Dopo lo sbarco la galea barbara va rimossa e torna nella riserva di gioco.

Se dopo questa procedura le armate barbare superano la capacità di approvvigionamento e non possono attaccare, alla fine degli **Eventi** vengono rimossi i VF in eccesso.

CAPITANI BARBARI

Ogni volta che le armate barbare conquistano un territorio o un MdT, viene aggiunto un Capitano barbaro di livello I oppure promosso di 1 livello il Capitano barbaro già presente, fino ad un livello massimo di 3.
I Capitani barbari aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3 il risultato del dado, sia in attacco che in difesa.
Se l'esercito barbaro viene attaccato e annientato, il Capitano va rimosso e torna nella riserva di gioco.
Se il Capitano era di livello II o III, il giocatore che lo ha sconfitto pesca 1 carta **Tesoro**.

ATTIVAZIONE BARBARI

Se un giocatore conquista un territorio barbaro, "attiva" i barbari nei territori confinanti: immediatamente tutti i territori barbari confinanti con il territorio attaccato e tutti i territori barbari dello stesso Regno del territorio attaccato aumentano di 1 armata barbara; se in questi territori ci sono dei Capitani barbari, le armate aumentano rispettivamente di +1, +2 e +3, a seconda del livello del Capitano.

Esempio: 1 Galea barbara trasporta 19 VF e 1 Capitano barbaro di livello II; durante gli Eventi, il Capitano barbaro arruola 2 VF superando il limite di approvvigionamento della Galea, quindi viene creata una seconda Galea barbara con un Capitano barbaro di livello I e i 21 VF vengono divisi in parti uguali (11 su una Galea e 10 sull'altra).

*Esempio: per il movimento delle navi barbare vedi esempio della Calamità **PIRATI** a pag. 29.*



Esempio: un territorio contiene 1 Arciere Barbaro e 1 Capitano Barbaro di livello II.
*Il territorio in questione fa parte di un Regno occupato dal giocatore blu. Nella fase **Eventi** vanno aggiunte nel territorio altre 3 VF di armate barbare: 2 VF per il Capitano di livello II e 1 VF perché appartenente allo stesso Regno del giocatore blu e confinante con i suoi territori.*
Non va aggiunto il terzo VF se i territori non sono confinanti, come ad esempio le Isole Baleari (Corona di Aragona), Corsica e Crimea (Repubblica di Genova), ecc.

Esempio: il territorio della Lituania è occupato da 14 VF e da 1 Capitano barbaro di livello III ed è circondato da territori barbari; il suo limite di approvvigionamento è di 15 VF (+5 VF per il territorio e +10 per il Fortilizio) per cui quando il Capitano barbaro arruolerà 3 VF, potrà posizionarne solo 1 e gli altri verranno rimossi.

Carte **Tesoro**: rappresentano il "bottino di guerra" dei Capitani barbari di livello 2 e 3.
Ogni carta riporta 3 simboli e le rispettive quantità: VF di armate, Fiorini e merci.
Si tira 1d8 per determinare il tipo di merce che va posizionato dove è stato ucciso il Capitano barbaro.
I VF delle armate valgono come bonus alla successiva fase Rinforzi.
I Fiorini sono subito disponibili al giocatore.

Esempio: il giocatore mamelucco posiziona un Porto lontano in Giudea: ora è possibile commerciare via mare con Gerusalemme.

Esempio: il giocatore blu a fine partita mostra la sua carta obiettivo; possiede 6 territori del suo Regno di partenza (verdi), ha conquistato 6 territori gialli e 4 territori rossi per un totale di 5 PO (-2+3+4).
Ha conquistato altri territori, ma non hanno valore in termini di PO.

Esempio: a fine partita il giocatore bizantino possiede i 3 territori del Sultanato di Rum, ma in Cappadocia ha solo 2 VF (non sufficienti per annullare il rischio di ribellione), quindi non potrà conteggiare la Cappadocia come territorio valido sulla carta Obiettivo e non otterrà 1 PO extra per la conquista di un Regno Minore.

Esempio: il giocatore blu a fine partita mostra la sua carta obiettivo e dichiara di averlo completato creando il proprio Impero, quindi ottiene 3,5 PO per i territori gialli, 7 PO per i territori rossi e 3 PO extra per un totale di 13,5 PO.

Esempio: il giocatore con un Obiettivo di livello III inizierà la partita con +3 PO, +6 PO se è un principiante.

Le nuove carte Obiettivo sono scaricabili gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

PORTI LONTANI

Un Porto lontano può essere posizionato in un qualsiasi territorio costiero che non contenga già un porto ed è considerato un porto a tutti gli effetti.
Le navi possono attraccare dove c'è un Porto lontano e quindi non rimanere in mare aperto; il carico e scarico delle navi costa come se ci fosse un insediamento.

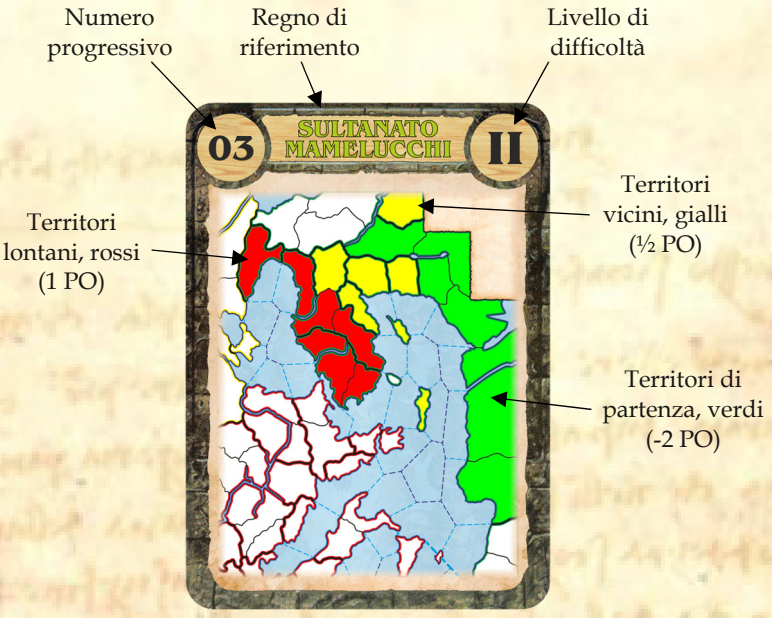
CARTE OBIETTIVO

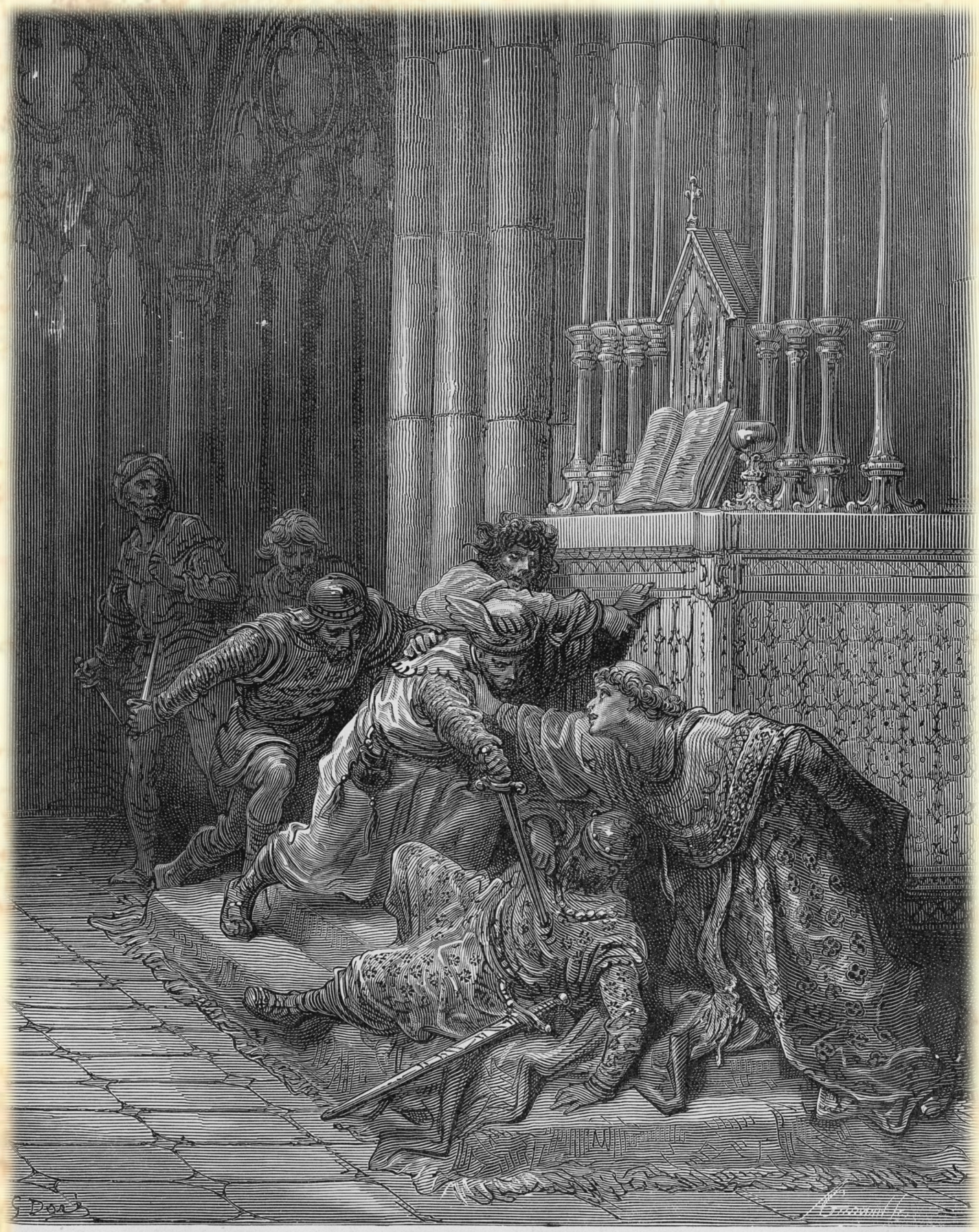
All'inizio della partita si distribuisce casualmente ad ogni giocatore una delle carte Obiettivo relative al proprio Regno di partenza.
Sulla carta sono rappresentati i 7 territori di partenza in verde, 7 territori in giallo vicini al Regno di partenza, e 7 territori in rosso più lontani dal Regno di partenza.
A fine partita si calcolano i PO ottenuti dalla carta Obiettivo: per ogni territorio di partenza (verde) in meno si perdono 2 PO; per ogni territorio giallo conquistato si guadagna ½ PO (o 5 PE); per ogni territorio rosso conquistato si guadagna 1 PO.
Altri territori conquistati non hanno alcun valore in termini di PO.

Nota: i territori validi per ottenere PO sono esclusivamente quelli con un numero di armate tale da non correre il rischio di ribellioni.

Se un giocatore conquista tutti i territori del suo obiettivo, dichiara di aver creato il proprio Impero e ottiene 3 PO extra.

Le carte Obiettivo hanno un livello di difficoltà da I a III in base all'interazione con altri Regni giocanti, per bilanciare ciò potete iniziare la partita con un numero di PO aggiuntivi pari al livello di difficoltà della carta Obiettivo, il doppio se siete principianti.





ASSASSINIO D'ENRICO DI GERMANIA.

MAPPA MODULARE

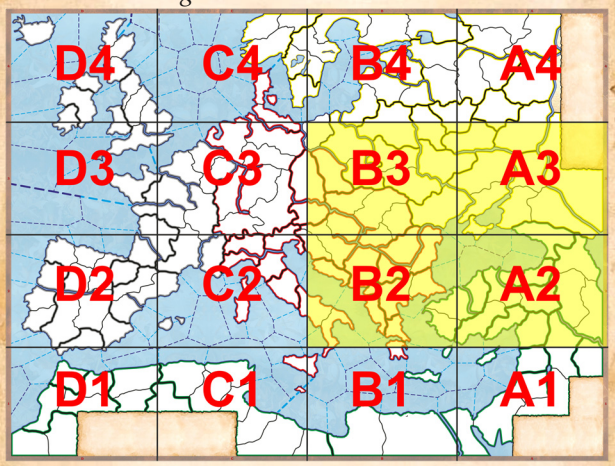
La mappa modulare è scaricabile gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

La mappa modulare è compatibile con entrambe i regolamenti: "Giochix" e "Prototipo", le carte Obiettivo solo con il "Prototipo".
La mappa è suddivisa in una griglia 4x4 per un totale di 16 moduli identificati da coordinate alfanumeriche che vanno da A1 a D4; di seguito sono indicate le varie combinazioni possibili in base al numero dei giocatori.

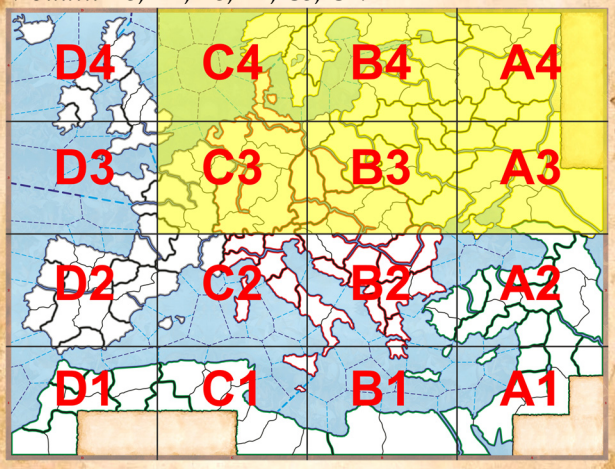
Le carte Obiettivo sono 106 e, in base ai moduli utilizzati e ai Regni giocanti, sono elencate le carte Obiettivo per ogni Regno ed eventuali eccezioni (Note) da applicare durante il setup iniziale.

Per ogni combinazione è indicato il numero di giocatori; le combinazioni 4b, 5b, 5d, 7a, 8c se giocate da principianti, vanno giocate da 1 giocatore in meno come indicato nel testo sotto l'immagine dello schema modulare.

Moduli: *A2, A3, B2, B3.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*



Moduli: *A3, A4, B3, B4, C3, C4.*



NUMERO GIOCATORI

3a GIOCATORI



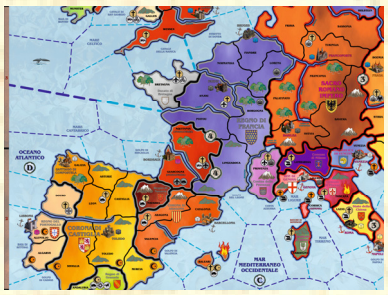
REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	15-16-17-18-19
Khanato Orda d'Oro:	29-32-34-35-36
Regno di Ungheria:	42-44-45-46-47

3b GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Khanato Orda d'Oro:	28-35
Repubblica di Novgorod:	48-52-53
Sacro romano Impero:	55-58-65

3c GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Corona di Castiglia:	86-88-89
Regno di Francia:	90-91-96
Sacro romano Impero:	62-66-67

4a GIOCATORI



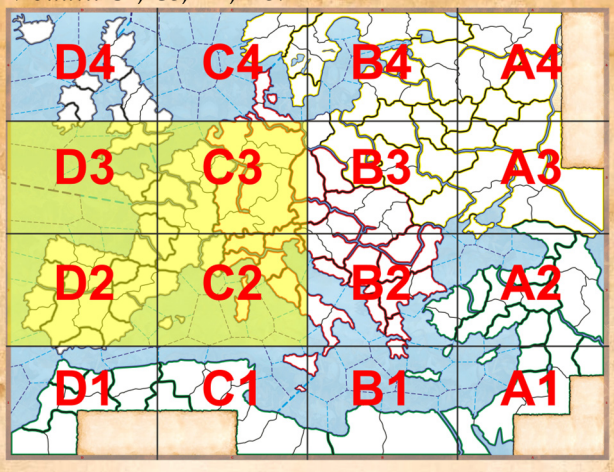
REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	08-12-13-14
Khanato Orda d'Oro:	31-34-35-36
Regno di Ungheria:	44-45-46-47
Sultanato dei Mamelucchi:	01-02-03-07

4b GIOCATORI

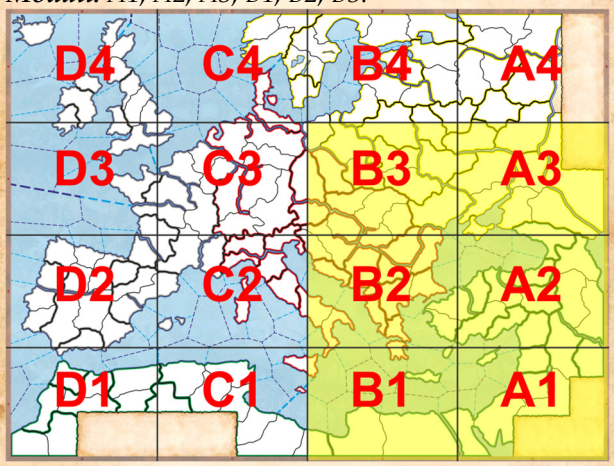


REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	21-24-25
Regno di Francia:	97-98-99
Regno di Ungheria:	37-39-43
Sacro romano Impero:	57-60-61

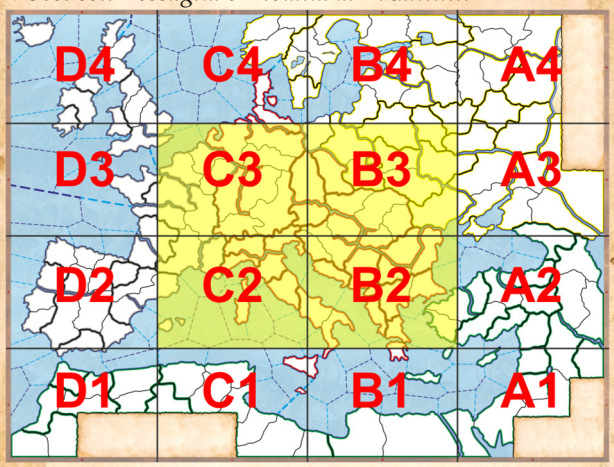
Moduli: *C2, C3, D2, D3.*



Moduli: *A1, A2, A3, B1, B2, B3.*

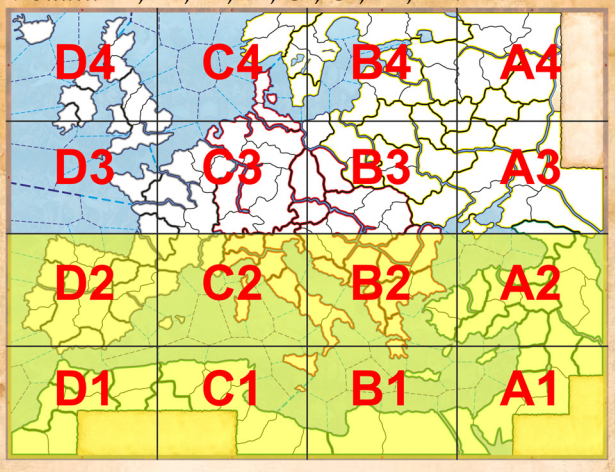


Moduli: *B2, B3, C2, C3.*
Note: *con Tessaglia e Albania ai Bizantini.*

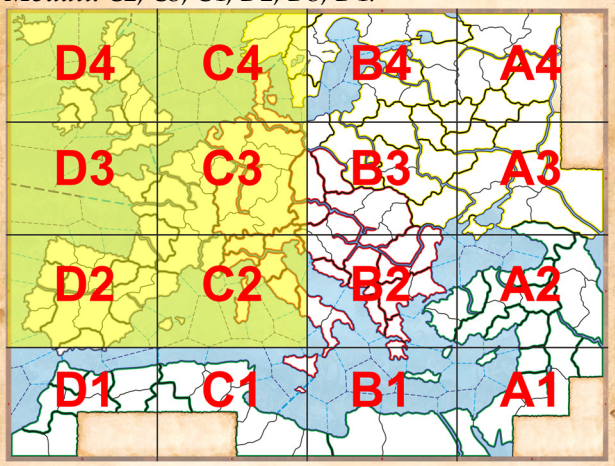


Giocatori: *se giocate in 3, scegliere il Regno di Francia o il Sacro Romano Impero.*

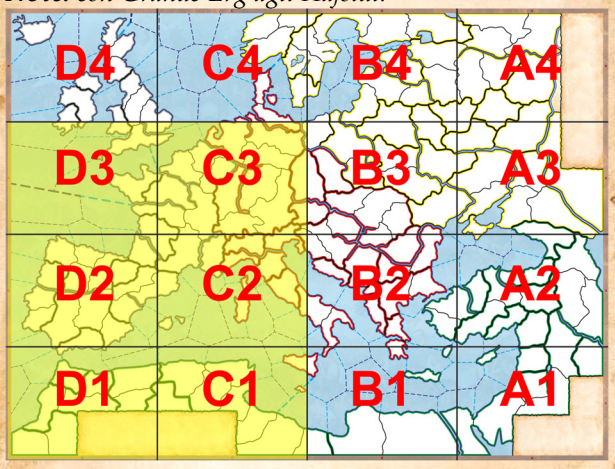
Moduli: *A1, A2, B1, B2, C1, C2, D1, D2.*



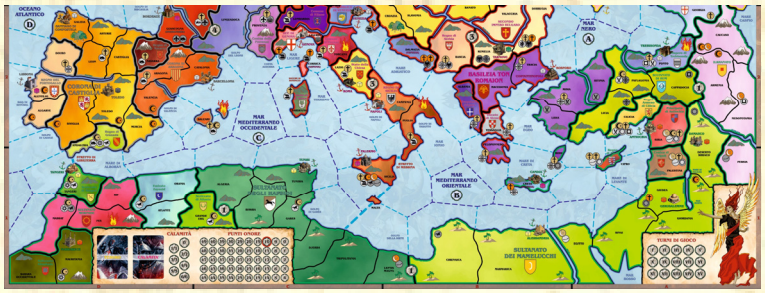
Moduli: *C2, C3, C4, D2, D3, D4.*



Moduli: *C1, C2, C3, D1, D2, D3.*
Note: *con Grande Erg agli Hafsidi.*



4c GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	08-09-10
Corona di Castiglia:	83-84-85-87
Sultanato degli Hafsidi:	68-71-73-74
Sultanato dei Mamelucchi:	01-03-04-05

4d GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Corona di Castiglia:	86-88-89
Regno di Francia:	90-91-92
Regno di Inghilterra:	102-103-105
Sacro romano Impero:	62-66-67

4e GIOCATORI



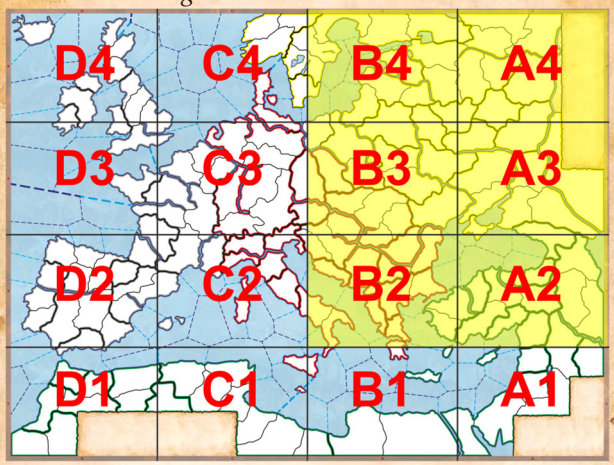
REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Corona di Castiglia:	83-85-87-88
Regno di Francia:	90-91-92-96
Sacro romano Impero:	62-63-64-67
Sultanato degli Hafsidi:	76-77-79-82

4f GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	15-16-17-18
Khanato Orda d'Oro:	28-30-32-34
Regno di Ungheria:	44-45-46-47
Repubblica di Novgorod:	49-50-53-54

Moduli: *A2, A3, A4, B2, B3, B4.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*

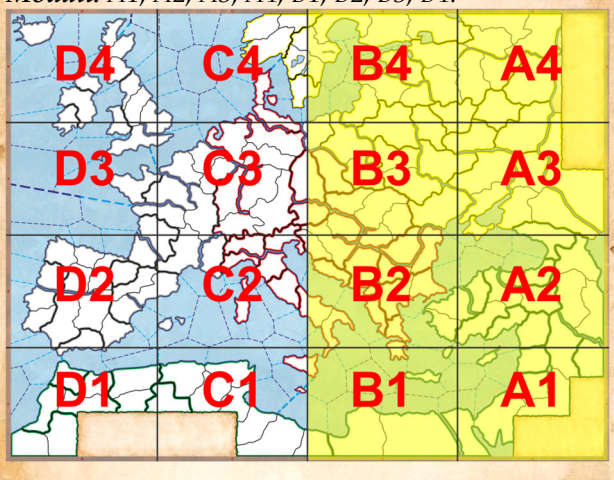


5a GIOCATORI

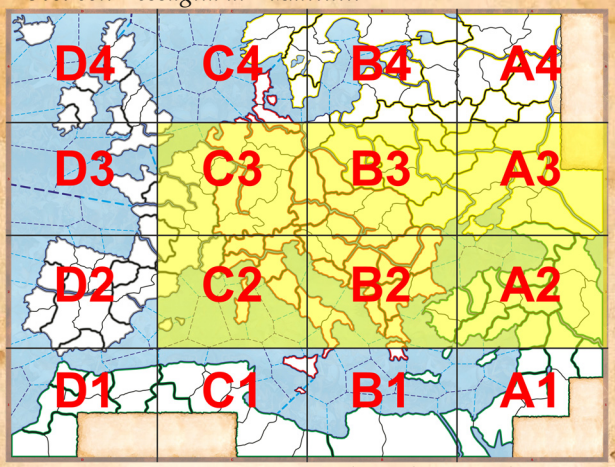


REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	08-09-12-13
Khanato Orda d'Oro:	28-29-33-36
Regno di Ungheria:	38-45-46-47
Repubblica di Novgorod:	49-50-53-54
Sultanato dei Mamelucchi:	01-02-03-07

Moduli: *A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4.*

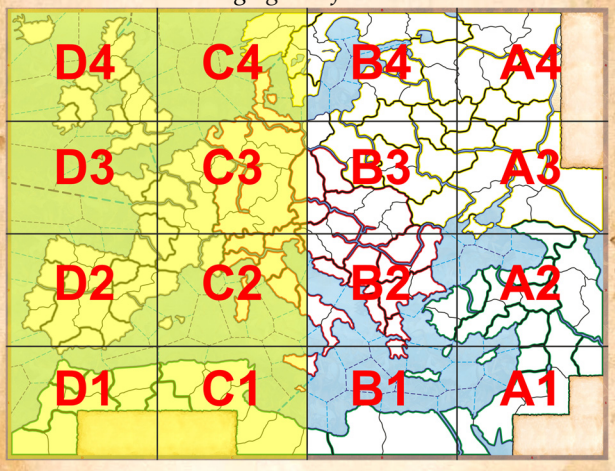


Moduli: *A2, A3, B2, B3, C2, C3.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*



Giocatori: *se giocate in 4, scegliere il Regno di Francia o il Sacro Romano Impero.*

Moduli: *C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3, D4.*
Note: *con Grande Erg agli Hafsidi.*



5b GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	17-18-19
Khanato Orda d'Oro:	32-34-36
Regno di Francia:	97-98-99
Regno di Ungheria:	38-39-42
Sacro romano Impero:	57-60-61

5c GIOCATORI



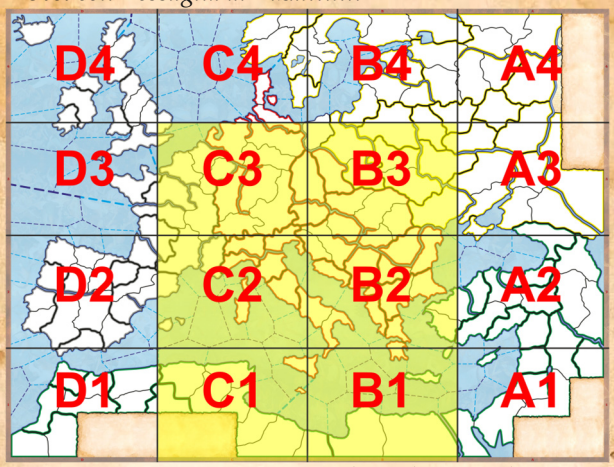
REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Corona di Castiglia:	85-86-87-89
Regno di Francia:	92-93-95-96
Regno di Inghilterra:	100-101-102-104
Sacro romano Impero:	62-63-64-66
Sultanato degli Hafsidi:	76-77-79-82

5d GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	20-23-26
Regno di Francia:	97-98-99
Regno di Ungheria:	37-39-41
Sacro romano Impero:	57-59-60
Sultanato degli Hafsidi:	75-80-81

Moduli: *B1, B2, B3, C1, C2, C3.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*



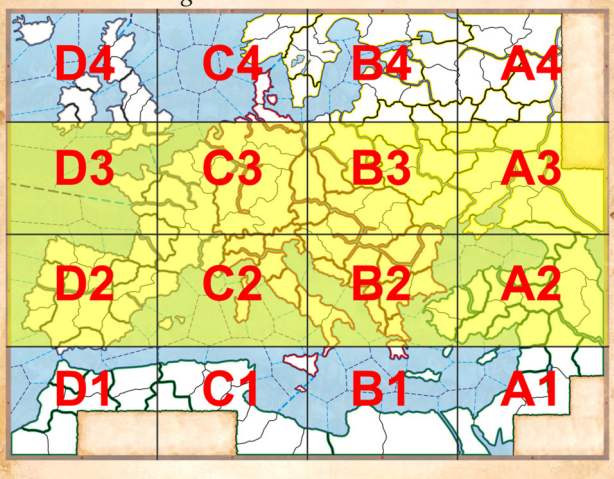
Giocatori: *se giocate in 4, scegliere il Regno di Francia o il Sacro Romano Impero.*

6a GIOCATORI

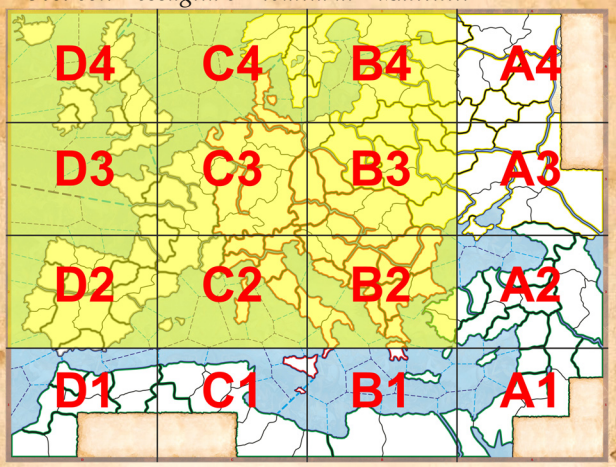


REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	15-16-19
Corona di Castiglia:	86-88-89
Khanato Orda d'Oro:	29-34-36
Regno di Francia:	90-91-92
Regno di Ungheria:	38-42-43
Sacro romano Impero:	57-60-61

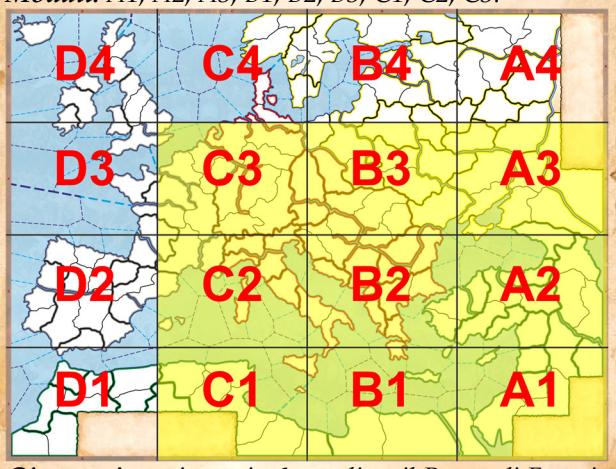
Moduli: *A2, A3, B2, B3, C2, C3, D2, D3.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*



Moduli: *B2, B3, B4, C2, C3, C4, D2, D3, D4.*
Note: *con Tessaglia e Albania ai Bizantini.*

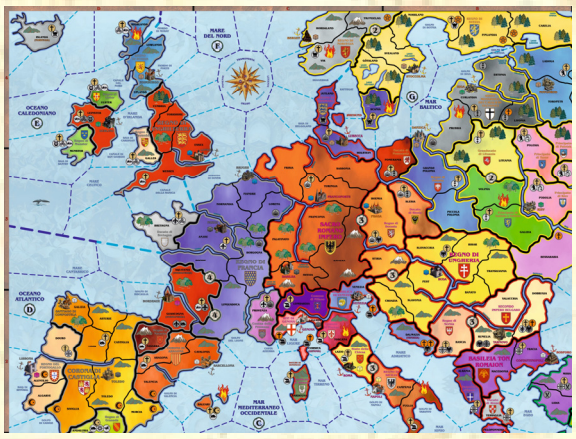


Moduli: *A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, C3.*



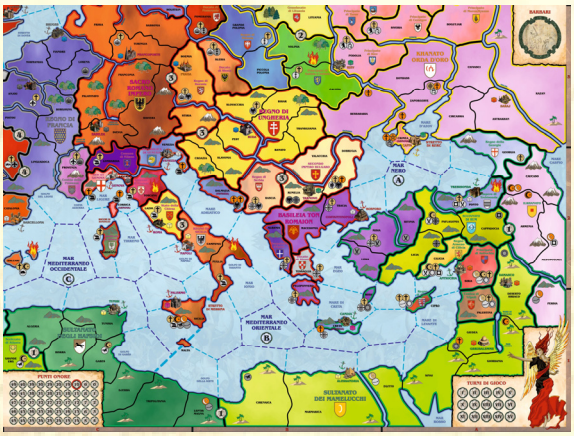
Giocatori: *se giocate in 6, scegliere il Regno di Francia o il Sacro Romano Impero.*

6b GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	21-22-24
Corona di Castiglia:	86-88-89
Regno di Francia:	92-93-95
Regno di Inghilterra:	100-102-105
Regno di Ungheria:	37-39-43
Sacro romano Impero:	58-60-65

7a GIOCATORI



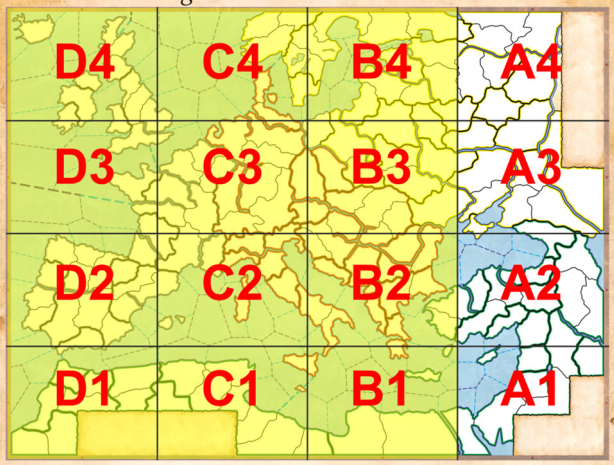
REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	11-12-14
Khanato Orda d'Oro:	31-32-36
Regno di Francia:	97-98-99
Regno di Ungheria:	37-39-42
Sacro romano Impero:	57-59-61
Sultanato degli Hafsidi:	75-78-81
Sultanato dei Mamelucchi:	05-06-07

7b GIOCATORI

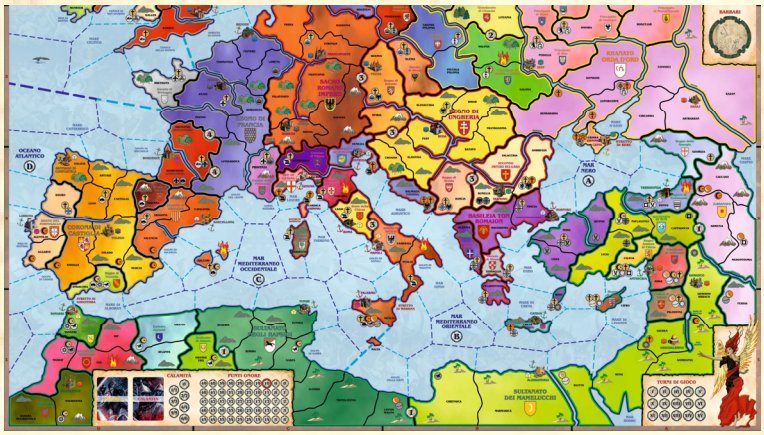


REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	20-23-26-27
Corona di Castiglia:	83-84-85-89
Regno di Francia:	93-94-95-96
Regno di Inghilterra:	100-101-104-106
Regno di Ungheria:	37-40-41-43
Sacro romano Impero:	56-60-61-65
Sultanato degli Hafsidi:	69-70-73-74

Moduli: *B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3, D4.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*

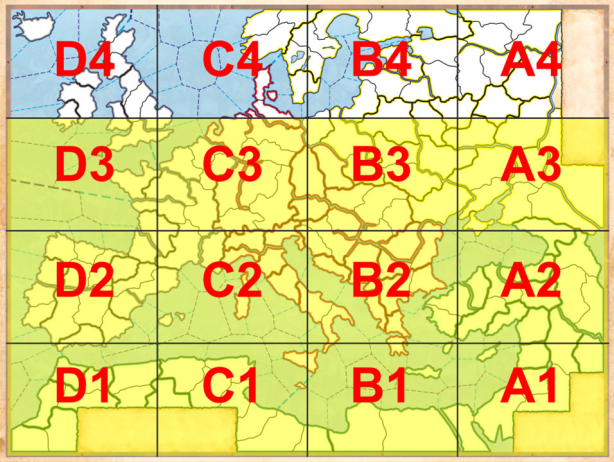


8a GIOCATORI

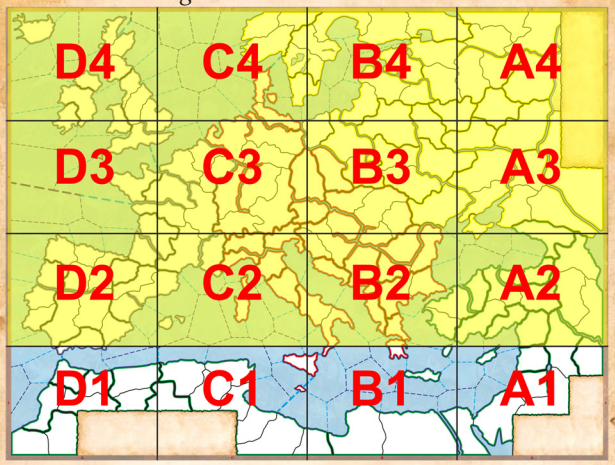


REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	08-09-10-11-12
Corona di Castiglia:	84-85-86-87-88
Khanato Orda d'Oro:	29-31-32-33-36
Regno di Francia:	90-91-92-94-96
Regno di Ungheria:	37-39-41-42-43
Sacro romano Impero:	57-59-60-61-64
Sultanato degli Hafsidi:	70-71-72-73-74
Sultanato dei Mamelucchi:	01-02-04-06-07

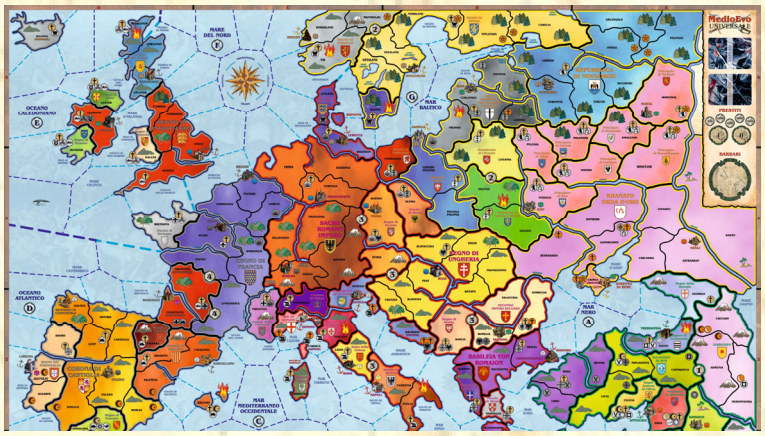
Moduli: *A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, C3, D1, D2, D3.*



Moduli: *A2, A3, A4, B2, B3, B4, C2, C3, C4, D2, D3, D4.*
Note: *con Tessaglia ai Bizantini.*

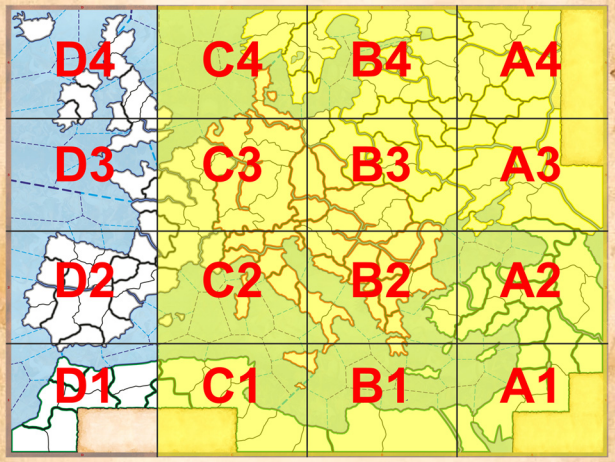


8b GIOCATORI



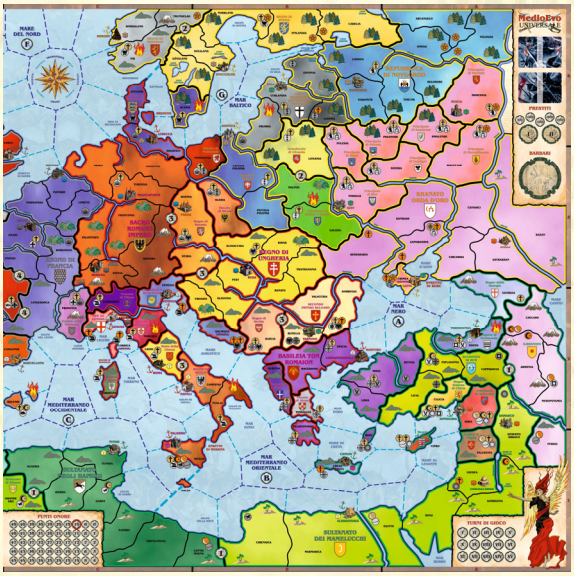
REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	15-18-19
Corona di Castiglia:	86-88-89
Khanato Orda d'Oro:	29-30-36
Regno di Francia:	92-93-95
Regno di Inghilterra:	102-103-106
Regno di Ungheria:	38-40-43
Repubblica di Novgorod:	51-52-54
Sacro romano Impero:	55-56-57

Moduli: *A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4.*



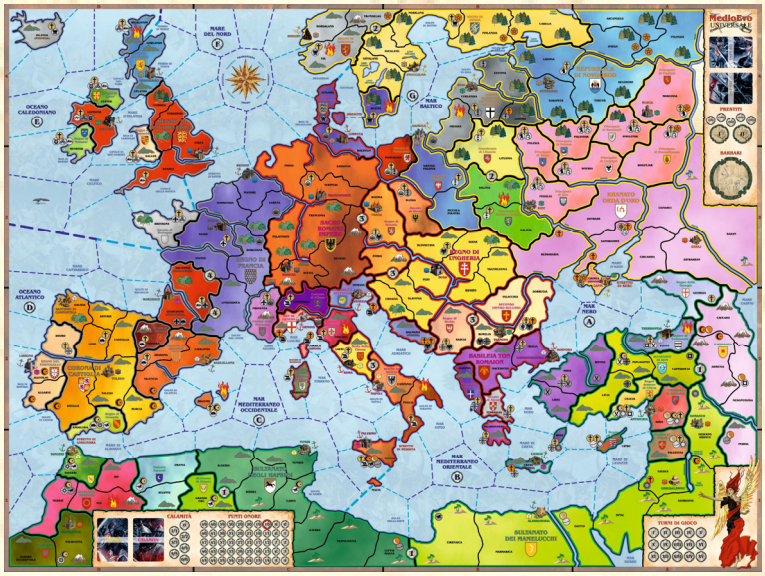
Giocatori: *se giocate in 7, scegliere il Regno di Francia o il Sacro Romano Impero.*

8c GIOCATORI



REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	10-13-14
Khanato Orda d'Oro:	28-32-33
Regno di Francia:	97-98-99
Regno di Ungheria:	39-40-42
Repubblica di Novgorod:	48-51-54
Sacro romano Impero:	58-60-65
Sultanato degli Hafsidi:	78-80-81
Sultanato dei Mamelucchi:	03-05-06

10 GIOCATORI

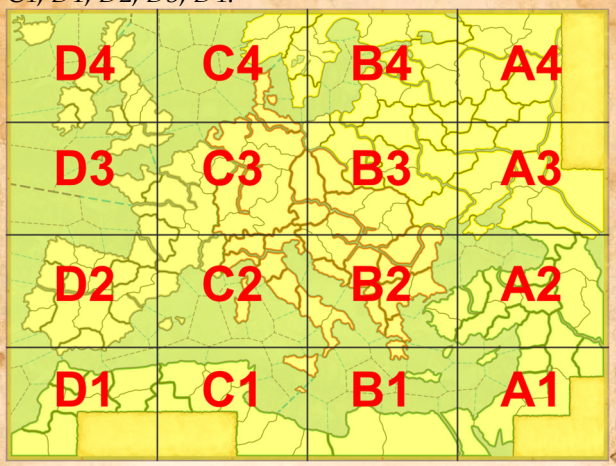


REGNI GIOCANTI	CARTE OBIETTIVO
Basileia Ton Romaion:	08-09-10-11-12-13-14
Corona di Castiglia:	83-84-85-86-87-88-89
Khanato Orda d'Oro:	28-29-30-31-32-33-36
Regno di Francia:	90-91-92-93-94-95-96
Regno di Inghilterra:	100-101-102-103-104-105-106
Regno di Ungheria:	37-38-39-40-41-42-43
Repubblica di Novgorod:	48-49-50-51-52-53-54
Sacro romano Impero:	55-56-57-58-59-60-61
Sultanato degli Hafsidi:	68-69-70-71-72-73-74
Sultanato dei Mamelucchi:	01-02-03-04-05-06-07

Per ogni combinazione è stato deciso di indicare un egual numero di carte Obiettivo per ogni Regno (fanno eccezione la mappa 3b e 4c), anche se per alcuni Regni le carte Obiettivo utilizzabili sono maggiori.

In questa sezione sono rappresentate solo combinazioni rettangolari, ma nulla vieta, ad esempio, di rimuovere il modulo A4 e B4 per giocare in 9 oppure creare combinazioni con forme strane (es: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 per giocare in 5).

Moduli: *A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3, D4.*



VITTORIA

Al raggiungimento delle condizioni di fine partita decise all'inizio, si effettua il calcolo dei PO.
Ai punti in proprio possesso (positivi o negativi), si aggiungono quelli di fine partita.

CONDIZIONI DURANTE LA PARTITA	PO
Uccidere 1Capitano di un giocatore	1
Uccidere 1 Capitano barbaro di livello III	1
Distruggere 1 edificio di un giocatore	1
Distruggere 1 MdT di un giocatore	1
Distruggere 1 MdA di un giocatore	1
Azioni Diplomatiche	variabile
Carte Eventi	variabile
Uccidere Papa o Antipapa	1
Diventare Papa o Antipapa	1
Per ogni turno in cui non si paga la Decima	-1 (massimo -3)
Essere Scomunicato (Cattolico)	-2
Partecipare ad una **Crociata**	variabile
Conquistare una Capitale religiosa	1
Perdere una Capitale religiosa	-2

CONDIZIONI A FINE PARTITA	PO
Possedere 1 Regno Minore	1
Possedere 1 Regno Grande	2
Possedere 1 Regno Maggiore	3
Ogni 7 Tecnologie	1
Per ogni Tecnologia di livello IV	1
Carta Obiettivo	variabile
Ogni 10 prigionieri	1
Ogni 1000 Fiorini	1
Per ogni Cattedrale posseduta	1
Per ogni Reliquia posseduta in una Cattedrale	1
Per ogni Capitale religiosa posseduta	1
Essere il Papa o l'Antipapa	1
Ogni 5 CB che un altro giocatore ha verso di te	-1

I territori validi per ottenere PO sono esclusivamente quelli con un numero di armate tale da non correre il rischio di ribellioni; il giocatore con più PO è il vincitore.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il numero maggiore di territori; se la condizione di pareggio persiste, è il vincitore quello con il maggior numero di armate, a seguire quello con il maggior numero di Fiorini.

Esempio: il giocatore blu conquista una Città di un giocatore con Fortilizio; decide di distruggere l'edificio civile, l'edificio militare e di uccidere il Capitano avversario: ottiene 3 PO.

Esempio: il giocatore blu conquista una Città barbara con Fortilizio; decide di distruggere l'edificio civile, l'edificio militare e di uccidere il Capitano barbaro di livello I: non ottiene PO.

Esempio: il giocatore A possiede a fine partita 7 prigionieri del giocatore B, 5 del giocatore C e 16 del giocatore D per un totale di 28 prigionieri, quindi 2 PO.



RICCARDO CUOR DI LEONE ALLA BATTAGLIA D'ARSUR.

Le nuove carte Impero sono scaricabili gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

*Esempio (**ABATE**): il giocatore possiede **MEDICINA** (blu), **ARSENALE** (indaco) e **UNIVERSITÀ** (blu), acquista 3 Tecnologie e ottiene gratuitamente la 4° Tecnologia **MONOPOLIO** (indaco).*

*Esempio (**ARCHITETTO**): il giocatore A è di LT II, possiede **MATEMATICA**, **ARCHITETTURA** e **INGEGNERIA**, gioca l'**ARCHITETTO** e compra 2 Torri (100/2 Fiorini l'una), 2 miglioramenti Fortilizio (200/2 Fiorini l'una) e 1 Cattedrale (1000/2 Fiorini) pagando solo 800 Fiorini invece di 1600 Fiorini.*

*Esempio (**ARCIERE**): il giocatore A di LT II assalta una Torre dei Barbari difesa da 2 VF di armate; gioca l'**EROINA** e l'**ARCIERE**, tira 1d6 e ottiene 6; i barbari tirano 1d6 e ottengono 4+1=5.*
*Vince il giocatore A con la differenza di 1 tra i risultati dei dadi, ma grazie all'**ARCIERE** infligge 1 VF di perdite aggiuntive che gli consentono di eliminare i 2 VF dei Barbari.*

*Esempio (**ASSASSINO**): il giocatore A gioca l'**ASSASSINO** contro il giocatore B, guarda le sue carte Impero e ne elimina 1 a scelta.*

*Esempio (**ASSASSINO**): il giocatore A gioca l'**ASSASSINO** contro il giocatore B, ma B usa un suo **ASSASSINO** per neutralizzarlo.*

*Esempio (**ASSASSINO**): il giocatore A gioca il **LADRO** contro il giocatore B, ma B possiede **GILDE** e usa un suo **ASSASSINO** per neutralizzarlo.*

*Esempio (**AVARO**): il giocatore A di LT II consegna l'**AVARO** al giocatore B; per 2 turni di gioco il giocatore B non può riscuotere le tasse, anche se nel frattempo il giocatore A passa a LT III.*

*Esempio (**BALESTRIERE**): il giocatore A vuole assaltare la Torre del Giocatore B, entrambi giocano il **BALESTRIERE**. A tira 1d4, ottiene 4+1; B tira 1d6+1+2 e ottiene 1+1+2: A perde 0 VF, B perde 1 VF e il **BALESTRIERE**.*

*Esempio (**BARDO**): il giocatore A gioca il **BARDO**, il giocatore B e C che non sono in guerra con lui partecipano alla festa, D è in guerra con A e non partecipa; B mette segretamente nel pugno 100 Fiorini, C mette 250 Fiorini; il giocatore A prende i 250 Fiorini di C e C guadagna 1 PO.*

*Esempio (**CAPOMASTRO**): il giocatore di LT III gioca il **CAPOMASTRO** durante l'**Acquisto** e decide di costruire gratis 1 Città, 1 Castello e fare l'upgrade gratis di 1 fortificazione da Fortilizio a Castello.*

CARTE IMPERO

ABATE (**Acquisto**): acquista gratuitamente 1 Tecnologia del ramo blu o viola che puoi utilizzare; se possiedi **UNIVERSITÀ**, con questo acquisto puoi superare il limite di 3 Tecnologie per turno.
Si scarta dopo l'uso.

ARCHITETTO (**Acquisto**): se possiedi **ARCHITETTURA** puoi costruire a metà prezzo edifici civili, commerciali e religiosi; se possiedi **INGEGNERIA** puoi costruire a metà prezzo le fortificazioni (il prezzo viene dimezzato dopo aver applicato eventuali riduzioni di costo; attenzione ai prerequisiti per i vari tipi di edifici).
Si scarta dopo l'uso.

ARCIERE (**Combattimento**): +1 VF di armate perse all'avversario sia in attacco che in difesa, indipendentemente dal risultato dei dadi.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

ASSASSINO (**Combattimento**, 🔥): elimina 1 carta Impero a scelta dalla mano di un tuo avversario; oppure, in difesa, puoi neutralizzare un **ASSASSINO** o **SICARIO**.
Oppure, se possiedi **GILDE**, elimina un'altra carta di offesa consegnata a qualsiasi giocatore.
Si scarta dopo l'uso.

AVARO (**Tasse**, 🔥): se possiedi **MATEMATICA**, consegnalo a un avversario, il quale non riscuoterà le tasse fino a quando questa carta non verrà scartata.
Dura un numero di turni pari al tuo LT.

BALESTRIERE (**Combattimento**): +1 al tiro del dado in attacco o difesa, +2 in difesa se sei fortificato.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

BARDO (**Diplomazia**): tutti i giocatori non in guerra con te partecipano a una festa in tuo onore e mettono segretamente nel pugno dei Fiorini come dono; tu otterrai la somma maggiore, chi l'avrà offerta guadagnerà 1 PO.
Si scarta dopo l'uso.

CAPOMASTRO (**Acquisto**): in base al tuo LT puoi costruire gratis 1/2/3 edifici di livello I o fare lo stesso numero di upgrade di 1 livello; edifici civili se possiedi **ARCHITETTURA**, fortificazioni se possiedi **INGEGNERIA**.
Si scarta dopo l'uso.

CARDINALE (**Rinforzi**): ottieni 1/2/3 VF di armate per ogni Cattedrale se possiedi **MONOTEISMO**/**TEOLOGIA**/**FANATISMO**.
Non cumulabile con altri **CARDINALI**, si scarta dopo l'uso.

CAROVANIERE (**Commercio**): vendi a +10/+20/+30/+40% o acquista a -10/-20/-30/-40% un lotto di merci se possiedi **COMMERCIO**/**CONIO**/**BANCHE**/**MONOPOLIO**.
Si scarta dopo l'uso.

CARPENTIERE (**Combattimento**): prima di iniziare la battaglia posiziona 1 fortificazione di livello I nel territorio attaccato se possiedi **CARPENTERIA**, oppure aumenta di 1 livello la fortificazione esistente se possiedi anche **INGEGNERIA**.
Si scarta dopo l'uso.

CASTELLANO (**Diplomazia**): proteggi 1/2/3 territori da Barbari, Eventi o Calamità se possiedi **ISTRUZIONE**/**LETTERATURA**/**FILOSOFIA**.
Un giocatore può annullare l'effetto pagando 1 PO per ogni territorio, ma genera 3 CB per ogni PO speso.
Si scarta dopo l'uso.

CAVALIERE (**Rinforzi**): ottieni 1/2/3 VF di armate per ogni Castello in tuo possesso se possiedi **INVESTITURA**/**VASSALLAGGIO**/**FEUDALESIMO**.
Non cumulabile con altri **CAVALIERI**, si scarta dopo l'uso.

CERUSICO (**Combattimento**): dopo una battaglia recupera 1d4/1d6/1d8 VF di armate se possiedi **MEDICINA**/**CHIRURGIA**/**OSPEDALE**; i VF recuperati andranno rimessi in gioco durante il successivo **Posizionamento**; non si possono recuperare più VF di quelli persi durante 1 battaglia.
Si scarta dopo l'uso.

CIAMBELLANO (**Tasse**): ottieni 1d4/1d6/1d8 x100 Fiorini in base al tuo LT I/II/III, +100 Fiorini se possiedi **BANCHE**.
Si scarta dopo l'uso.

CONCESSIONE (**Diplomazia**, 🔥): ottieni un patto commerciale e/o di attraversamento territori con un altro giocatore non in guerra con voi; quel giocatore segna 2 CB per ogni patto. I patti sono unilaterali e senza limiti di tempo.
Si scarta dopo l'uso.

Opzionale: Può essere utilizzato per i pellegrinaggi verso Santiago de Compostela, Roma, Gerusalemme e nelle Cattedrali che contengono una Reliquia; va abbinato ad un MdT adibito al pellegrinaggio. Si scarta dopo l'uso.

*Esempio (**CARDINALE**): il giocatore A possiede 1 Cattedrale, **MONOTEISMO** e **TEOLOGIA**; gioca il **CARDINALE** e ottiene 2 (1x2) VF di armate.*

*Esempio (**CARDINALE**): il giocatore A possiede 2 Cattedrali, **MONOTEISMO**, **TEOLOGIA** e **FANATISMO**; gioca il **CARDINALE** e ottiene 6 (2x3) VF di armate.*

*Esempio (**CAROVANIERE**): il giocatore possiede **MONOPOLIO** e gioca il **CAROVANIERE** quando vende 30 Spezie a Tunisi; il prezzo base è di 58 Fiorini, aumentato del 40% diventa 81 Fiorini (arrotondato) per un totale di 2430 Fiorini.*

*Esempio (**CARPENTIERE**): il giocatore A attacca il giocatore B in Cirenaica difeso da 5 VF e 1 Torre; B possiede **INGEGNERIA**, gioca il **CARPENTIERE** prima di iniziare il lancio dei dadi e converte la Torre in Fortilizio.*

*Esempio (**CASTELLANO**): il mamelucco possiede **FILOSOFIA**, gioca il **CASTELLANO** e decide di proteggere per questo turno i territori Cirenaica, Marmarica ed Egitto da possibili attacchi di Barbari o effetti di Eventi e Calamità.*

*Esempio (**CAVALIERE**): il giocatore possiede 3 Città, **VASSALLAGGIO** e 2 **CAVALIERI**, ma può giocarne solo 1 a turno ottenendo 6 VF di armate.*

*Esempio (**CERUSICO**): il giocatore A attacca il giocatore B in 3 territori diversi, quindi 3 battaglie; nella 1° battaglia perde 3 VF, nella 2° battaglia perde 5 VF e nella 3° battaglia perde 6 VF; alla fine del **Combattimento** gioca il **CERUSICO** con bonus di **OSPEDALE**, quindi lancia 1d8 con risultato 8, ma può recuperare al massimo 6 VF persi durante la 3° battaglia.*

*Esempio (**CIAMBELLANO**): il giocatore di LT III possiede **BANCHE**; durante le **Tasse** usa il **CIAMBELLANO**, tira 1d8 e ottiene 4 per un totale di 500 Fiorini.*

*Esempio (**CONCESSIONE**): il giocatore A consegna la **CONCESSIONE** al giocatore B; A ottiene gratuitamente un patto commerciale e di attraversamento territori con B. B segna 4 CB con il giocatore A.*

*Esempio (**CONCESSIONE**): assegna la **CONCESSIONE** ad un MdT che si potrà muovere liberamente nei territori cattolici non in guerra con lui. Quando raggiunge una meta del pellegrinaggio, paga 30 Fiorini, rimuove 3 CB da un giocatore cattolico e guadagna 1 PE.
Si scarta dopo l'uso.*

*Esempio (**CONDOTTIERO**): il giocatore A attacca B usando il **CONDOTTIERO**, entrambe tirano 1d6; A ottiene 6+1 e sconfigge B che ottiene 5 (B perde 2 VF, A perde 1 VF). A può decidere se rigiocare o ritirare dalla battaglia il **CONDOTTIERO**.*

*Esempio (**CONESTABILE**): il bizantino è di LT II, ha 25 VF di armate in Bitinia con 1 Carro da guerra di livello II; non ha abbastanza Fiorini per acquistare il 2° Capitano, quindi gioca il **CONESTABILE**, rimuove 1 VF dalla Bitinia e lo sostituisce con 1 Capitano di Livello I in modo da poter attaccare la Licia.*

*Esempio (**CONTESSA**): il giocatore possiede **MEDICINA** (blu), **INVESTITURA** (arancione) e **UNIVERSITÀ** (blu), acquista 3 Tecnologie e ottiene gratuitamente la 4° Tecnologia **VASSALLAGGIO** (arancione).*

*Esempio (**CORSARO**): il giocatore A di LT II gioca il **CORSARO** nel Mediterraneo e decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 1 Galea di livello 2; dovrebbe rubare 6 merci, ma ne ruba solo 4 perché la Galea le riduce di 2.*

*Esempio (**CORSARO**): il giocatore A di LT III possiede **GILDE** e gioca il **CORSARO** nel Mar Nero, decide di saccheggiare il Mercantile del giocatore B scortato da 2 Galee di livello 3; dovrebbe rubare 9 merci e uccidere 9 VF, ma ruba solo 3 merci e uccide 3 VF perché le Galee di scorta riducono di 6; il giocatore non ha porti, per cui le merci vengono eliminate dal gioco.*

*Esempio (**CORSARO**): il giocatore A di LT II segna su un foglietto il Mar Nero perché possiede il porto di Caffa. Il turno successivo perde il porto di Caffa, quindi straccia il biglietto e ne scrive un altro in base porti posseduti.*

*Esempio (**DIPLOMATICO**): il giocatore A possiede **FILOSOFIA** e consegna il **DIPLOMATICO** al giocatore B, il giocatore B può decidere di spendere da 1 a 3 PO per ridurre o annullare i 3 turni di tregua imposti dal giocatore A.*

*Esempio (**DIPLOMATICO**): il giocatore A possiede **UNIVERSITÀ** e consegna il **DIPLOMATICO** al giocatore B; dopo 2 turni di gioco però il giocatore A cambia idea, quindi spende 2 PO per cancellare i rimanenti 2 turni di tregua e dichiara guerra al giocatore B.*

*Esempio (**EROINA**): il giocatore A possiede **FANATISMO** e vuole assaltare la Torre del barbaro: gioca l'**EROINA**, quindi tira 1d6 invece di 1d4; il barbaro ottiene 7 (6+1) e il giocatore A ottiene 3 (2+1), A perde 4 VF e l'**EROINA**, il barbaro perde 2 VF.*

*Esempio (**ESATTORE**): il bizantino possiede **MATEMATICA** e **HANSA** e gioca l'**ESATTORE**.*
Se il giocatore mongolo attraversa lo STRETTO del Bosforo (controllato dai bizantini) con 1 Mercantile con 30 merci, il bizantino riceve dal gioco 90 Fiorini.
Se il giocatore ungherese vende 20 Tessuti a Costantinopoli e acquista 20 merci di Sale, il bizantino riceve dal gioco in entrambe i casi 60 Fiorini.

CONDOTTIERO (**Combattimento**): +1 al tiro del dado in attacco, +2 se possiedi **TATTICA**.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

CONESTABILE (**Combattimento**): converti 1 VF di armata in 1 Capitano con livello I, se superi il numero massimo di Capitani che puoi tenere, eliminalo a fine turno.
Oppure aumenta il livello di 1 Capitano fino a III.
Si scarta dopo l'uso.

CONTESSA (**Acquisto**): acquista gratuitamente 1 Tecnologia del ramo arancione o blu che puoi utilizzare; se possiedi **UNIVERSITÀ**, con questo acquisto puoi superare il limite di 3 Tecnologie per turno.
Si scarta dopo l'uso.

CORSARO (**Commercio**): segna segretamente su un foglietto la zona di mare, su cui possiedi almeno un porto, dove sarà attivo il **CORSARO**.
Quando una nave di un giocatore attraversa quella zona di mare, puoi mostrare (se vuoi) il foglietto e giocare il **CORSARO** per saccheggiarla: a seconda del tuo LT ruba 3/6/9 merci (vanno depositate in uno dei tuoi porti di quella zona) e se possiedi **GILDE** uccidi 3/6/9 VF di armate; invece di uccidere le armate, puoi convertirle in prigionieri o merci di Schiavi.
Se i mercantili sono scortati da Galee, ridurre l'effetto di 1 merce e di 1 VF per ogni livello di nave da guerra.
MUDE rende immuni ai **CORSARI** di giocatori di pari LT o inferiore.
Si scarta dopo l'uso.

DIPLOMATICO (**Diplomazia**, 🔥): imponi 1/2/3 turni di tregua oppure rimuovi 2/4/6 CB con un giocatore in base alle Tecnologie che possiedi tra **ISTRUZIONE**/**LETTERATURA**/**FILOSOFIA**.
La tregua è totale e reciproca, non si possono effettuare attacchi con armate o con carte Impero, ma un giocatore può diminuire gli effetti pagando 1 PO per ogni turno; se la tregua viene interrotta prima dello scadere, entrambe i giocatori sono svincolati.

EROINA (**Combattimento**): +1 al livello del dado (da d4 a d6 o da d6 a d8) in attacco o in difesa se possiedi almeno 1 Cattedrale.
+1 al tiro del dado in attacco o in difesa se possiedi **FANATISMO**.
Da conservare se non viene persa in battaglia.

ESATTORE (**Commercio**): ottieni 1 fiorino per ogni merce di passaggio nei tuoi territori se possiedi **MATEMATICA**, 3 Fiorini se possiedi **HANSA**.
Non cumulabile con altri **ESATTORI**, da conservare.

FLAGELLANTE (**Combattimento**, 🔥): scegli un giocatore, entrambi tirate 1d6 per ogni suo territorio con più di 5 VF (+1/+2 al tiro del dado con **TEOLOGIA**/**FANATISMO**); se ottieni di più, elimina 1 VF da quel territorio (i territori con Cattedrali e Capitali religiose sono immuni).
Riduce gli effetti di **ERESIA**.
Si scarta dopo l'uso.

GABELLIERE (**Tasse**): ottieni il doppio dei Fiorini dai tuoi territori se possiedi **MATEMATICA** e dalle tue PIANURE se possiedi **MULINO**.
Non cumulabile con altri **GABELLIERI**, da conservare.

GENIO (**Combattimento**): +1 al tiro del dado in attacco o difesa se possiedi **MATEMATICA**, +2 e bonus negli assedi se possiedi **INGEGNERIA**.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

GIULLARE (**Diplomazia**): il popolo ti acclama e ti dona gratuitamente il suo aiuto; scegli tra 1 di queste opportunità: ricevi 1 MdT o 1 MdA o 1 fortificazione o 1 carta Impero o raddoppia le tasse.
Si scarta dopo l'uso.

GUARDIA (**Combattimento**): se possiedi **LEGGE** posiziona 1d4/1d6/1d8 di armate, in base al tuo LT, prima che il territorio venga attaccato dai Barbari o da un giocatore.
Si scarta dopo l'uso.

INFILTRATO (**Combattimento**, 🔥): se possiedi **STRATEGIA** apri le porte di una fortificazione con un livello inferiore al tuo LT (prima di iniziare la battaglia) evitando l'assedio o l'assalto alle mura; oppure sabota (non possono muoversi, combattere, commerciare) un numero di MdT pari al tuo LT, non potranno essere usati per 1 turno (i MdT devono trovarsi tutti nello stesso territorio, non in zone di mare aperto).
Si scarta dopo l'uso.

INQUISITORE (**Combattimento**, 🔥): scegli un giocatore, entrambi tirate 1d6 (+1 al tiro del dado per ogni Cattedrale); se ottieni di più, scarta 1 sua carta Impero scelta a caso (+1/+2 carte se possiedi **TEOLOGIA**/**FANATISMO**).
Riduce gli effetti di **ERESIA**. Si scarta dopo l'uso.

LADRO (**Combattimento**, 🔥): ruba ad un giocatore 1 carta Impero a scelta.
Oppure, se possiedi **GILDE**, ruba 1d4/1d6/1d8 x100 Fiorini in base al tuo LT oppure copia 1 Tecnologia che potresti usare e aggiungila sulla tua tabella di avanzamento tecnologico.
Si scarta dopo l'uso.

*Esempio (**FLAGELLANTE**): il giocatore A possiede **FANATISMO** e gioca il **FLAGELLANTE** contro il giocatore B che possiede **TEOLOGIA**; B possiede 6 territori con più di 5 VF, ma 1 di questi è immune perché è una Capitale religiosa; per ognuno dei 5 territori, entrambi i giocatori tirano i dadi: A tira 1d6+2, B tira 1d6+1.*
A vince 3 tiri e rimuove 1 VF nei 3 territori di B.

*Esempio (**GABELLIERE**): il giocatore A di LT II possiede **MATEMATICA** e **MULINO**, inoltre ha 10 territori di cui 5 sono PIANURE; gioca il **GABELLIERE**, raddoppia i Fiorini e guadagna 10 Fiorini per ogni territorio e 10 Fiorini per ogni PIANURA, per un totale di 150 Fiorini.*

*Esempio (**GENIO**): il giocatore A possiede **MATEMATICA** e attacca B usando il **GENIO**: entrambi tirano 1d6. A ottiene 5+1 e sconfigge B che ottiene 3 (B perde 3 VF, A perde 1 VF). A può decidere se rigiocare o ritirare dalla battaglia il **GENIO**.*

*Esempio (**GENIO**): il giocatore A possiede **INGEGNERIA** e attacca B usando il **GENIO**, entrambi tirano 1d6. A ottiene 2+2, ma perde 2 VF e il **GENIO** perché B ottiene 6 (B perde 1 armata).*

*Esempio (**GENIO**): il giocatore A possiede **INGEGNERIA** e inizia un assedio con una Catapulta al Fortilizio del giocatore B; al secondo turno di assedio A mostra il **GENIO** e causa 1 VF di perdite alle armate assediate.*

*Esempio (**GIULLARE**): il mamelucco gioca il **GIULLARE** e decide di posizionare gratis 1 Castello in Cirenaica.*

*Esempio (**GUARDIA**): il mamelucco è di LT II, possiede **LEGGE** e sta per essere attaccato in Giudea dai Barbari; gioca la **GUARDIA**, tira 1d6 con risultato 5 e posiziona 5 VF di rinforzo in Giudea prima di iniziare la battaglia.*

*Esempio (**INFILTRATO**): il mamelucco decide di giocare l'**INFILTRATO** prima di attaccare Antiochia, difesa da 1 Torre e 5 VF barbari; le porte vengono aperte e si effettua una normale battaglia campale.*

*Esempio (**INFILTRATO**): il mamelucco è di LT II, sa che sta per essere attaccato dalla flotta bizantina ad Alessandria; decide di giocare l'**INFILTRATO** per sabotare 2 Galee bizantine che in questo turno non potranno muoversi e/o combattere.*

*Esempio (**INQUISITORE**): il giocatore A (che possiede 1 Cattedrale e **TEOLOGIA**) consegna l'**INQUISITORE** a B (che possiede 2 Cattedrali); tirano il d6: A ottiene 5+1, B ottiene 2+2; A pesca 2 carte a caso dalle carte Impero di B e le elimina dal gioco.*

*Esempio (**LADRO**): il giocatore A di LT II che possiede **GILDE** gioca il **LADRO** contro il giocatore B.*
*Il giocatore A può scegliere di rubare 1 carta Impero oppure copiare **ALCHIMIA** perché possiede **INGEGNERIA**, oppure tirare 1d6 e rubargli 1d6 x 100 Fiorini (non può rubare più Fiorini di quelli che possiede il giocatore B).*

*Esempio (**MARESCIALLO**): il mamelucco è partito da Damasco con 1 Carro da guerra di livello III (9 PM), 1 Capitano di livello III e 40 VF; ha conquistato in 1 solo turno Armenia, Ponto e Georgia consumando tutti i PM del Carro da guerra e gli attacchi del Capitano.*
*Decide di giocare il **MARESCIALLO** in modo da poter attaccare anche la Circassia e avere 3 PM extra.*

*Esempio (**MECENATE**): il giocatore A è di LT II e possiede **BANCHE**; decide di acquistare 2 Torri e 2 Tecnologie di livello 1 per un totale di 400 Fiorini; gioca il **MECENATE** e paga solo 320 Fiorini.*

*Esempio (**MEDICO**): il mamelucco ha perso durante la conquista di Antiochia 1 **GENIO**, 1 **EROINA**, 1 **TEMPLARE** e 1 **CONDOTTIERO**; visto che possiede **CHIRURGIA** e **OSPEDALE**, gioca il **MEDICO** e recupera 2 carte Impero a scelta: **GENIO** e **EROINA**.*

*Esempio (**MERCANTE**): il giocatore A possiede **BANCHE** e 2 **MERCANTI**, quindi durante le **Tasse** riceve 180 Fiorini.*

*Esempio (**MERCENARIO**): il giocatore A è di LT II, possiede **CONIO**, **FORGIATURA**, **BANCHE** e gioca 1 **MERCENARIO**: potrebbe comprare 15 VF a 15 Fiorini l'una, ma non ha abbastanza soldi, quindi comprerà solo 11 VF a 165 Fiorini.*

*Esempio (**MILIZIANO**): il bizantino attacca il mamelucco in Cirenaica; il mamelucco è di LT II, possiede **LEGGE** e gioca il **MILIZIANO**, quindi posiziona 2 VF di armate in tutti e i territori del suo Regno di partenza che sono ancora in suo possesso.*
A fine turno le armate in eccesso (approvvigionamento) verranno rimosse.

*Esempio (**MONACO**): il giocatore A attacca l'insediamento del giocatore B che possiede **MISTICISMO**; B gioca il **MONACO** e ottiene +2 al tiro del dado.*
*Il giocatore B vince la battaglia al 5° round senza mai perdere il **MONACO**, B recupera 5 VF da aggiungere alla prossima fase **Rinforzi**.*

*Esempio (**OSPITALIERE**): il giocatore possiede **MONOTEISMO** (viola) e **INVESTITURA** (arancione), acquista 3 Tecnologie e ottiene gratuitamente la 4° Tecnologia **VASSALLAGGIO** (arancione).*

*Esempio (**PIRATA**): il mamelucco è di LT II e possiede **GILDE**; gioca il **PIRATA** e decide di posizionare 1 Galea pirata con 6 VF e 1 Capitano nel Mar Nero.*

*Esempio (**PRINCIPESSA**): il giocatore A consegna la **PRINCIPESSA** al giocatore B; il giocatore B rompe il patto commerciale con A e paga 2 PO; il giocatore A rompe il patto di attraversamento territori con B e paga 2 PO; il giocatore B dichiara guerra a A, perde 6 PO perché è della stessa religione di A e scarta la **PRINCIPESSA**.*

MARESCIALLO (**Combattimento**): aggiungi 1/2/3 PM al movimento di un convoglio con Capitano in base al suo livello se possiedi **TATTICA** e 1 attacco extra con lo stesso Capitano se possiedi **STRATEGIA**.
Si scarta dopo l'uso.

MECENATE (**Acquisto**): ricevi uno sconto del 10% sui tuoi acquisti per ognuna delle seguenti opzioni: LT II/III, **BANCHE**, **HANSA**, **MONOPOLIO**.
Si scarta dopo l'uso.

MEDICO (**Acquisto**): dopo una battaglia recupera 1/2 carte Impero a scelta se possiedi **CHIRURGIA**/**OSPEDALE**.
Si scarta dopo l'uso.

MERCANTE (**Commercio**): ricevi 30/60/90/120 Fiorini se possiedi **CONIO**/**BANCHE**/**COMMERCIO**/**MONOPOLIO**; +30 Fiorini per ogni Fiera che possiedi.
Cumulabile con altri **MERCANTI**, da conservare.

MERCENARIO (**Rinforzi**): +5 VF di armate per ogni Tecnologia tra **FORGIATURA**, **CONIO**, **BANCHE**, pagando 15 Fiorini per ogni punto di VF.
Cumulabile con altri **MERCENARI**, si scarta dopo l'uso.

MILIZIANO (**Combattimento**): se possiedi **LEGGE** posiziona +1/+2/+3 armate in base al tuo LT in tutti i territori del tuo Regno se uno di essi viene attaccato.
Si scarta dopo l'uso.

MONACO (**Combattimento**): +1 al tiro del dado in difesa se hai edifici nel tuo territorio, +2 se possiedi **MISTICISMO**; se possiedi **OSPEDALE**, a fine battaglia recupera 1 VF per ogni round rimasto in campo.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

OSPITALIERE (**Acquisto**): acquista gratuitamente 1 Tecnologia del ramo arancione o viola che puoi utilizzare; se possiedi **UNIVERSITÀ**, con questo acquisto puoi superare il limite di 3 Tecnologie per turno.
Si scarta dopo l'uso.

PIRATA (**Combattimento**): posiziona 1 Galea pirata di livello I nella zona di mare che preferisci con 3/6/9 armate in base al tuo LT; se possiedi **GILDE** aggiungi 1 Capitano barbaro di livello I.
Si scarta dopo l'uso.

PRINCIPESSA (**Diplomazia**, 🔥): puoi consegnarla a un giocatore (che la conserva): entrambi per farvi guerra o rompere patti perdete il doppio dei PO; nel caso di dichiarazione di guerra la **PRINCIPESSA** viene rimossa.

Oppure puoi tentare di conquistare un Regno Piccolo barbaro senza combattere: tira 1d6, se sei al LT I hai successo con un risultato di 5 o più, se sei al LT II con un risultato di 3 o più, se sei al LT III hai successo con 1 o più; in caso di successo, rimuovere le armate barbare e posizionare 5 VF delle proprie armate in ognuno dei territori del Regno Piccolo; se usata per questo scopo genera 1 CB verso i giocatori della stessa religione del Regno conquistato e i Regni barbari confinanti reagiscono come se fosse stato conquistato militarmente.
Si scarta dopo l'uso.

SICARIO (**Combattimento**, 🔥): elimina 1 Capitano a scelta; oppure elimina un'altra carta di offesa consegnata a qualsiasi giocatore.
Oppure, se possiedi **GILDE**, elimina il Papa.
Si scarta dopo l'uso.

SPIA (**Diplomazia**, 🔥): scegli un giocatore e vedi tutti i suoi patti diplomatici e la sua carta Obiettivo terrestre.
Si scarta dopo l'uso.

TACCAGNO (**Acquisto**, 🔥): se possiedi **MATEMATICA**, consegnalo ad un giocatore per un numero di turni pari al tuo LT, il quale non potrà acquistare nulla finchè questa carta non verrà scartata.

TARGA D'ORO (**Diplomazia**, 🔥): ottieni la pace incondizionata con un altro giocatore o alleanza di giocatori in guerra con te; se necessario, sarai espulso automaticamente dalla tua alleanza.
Non subisci perdite di PO, ma i CB vengono calcolati.
Si scarta dopo l'uso.

TEMPLARE (**Combattimento**): +1 al tiro del dado in attacco se ci sono edifici nel territorio attaccato, +2 se possiedi **MONOTEISMO**; se possiedi **OSPEDALE**, a fine battaglia recupera 1 VF per ogni round rimasto in campo.
Da conservare se non viene perso in battaglia.

USURAIO (**Tasse**, 🔥): puoi tenerlo, dura un numero di turni pari al tuo LT; +20% nella riscossione delle tasse, se possiedi **BANCHE** +40% e puoi chiedere un 2° prestito.
Oppure consegnalo a un avversario (che lo conserva): -20% nella riscossione delle tasse, se possiede **BANCHE** -40% e non può chiedere prestiti; se ha dei prestiti in corso e non li restituisce durante la durata dell'**USURAIO** perde 1 PO ogni turno per ogni prestito.

VESCOVO (**Tasse**): ottieni +100/+200/+300 Fiorini per ogni Cattedrale se possiedi **MONOTEISMO**/**TEOLOGIA**/**FANATISMO**.
Non cumulabile con altri **VESCOVI**, si scarta dopo l'uso.

*Esempio (**PRINCIPESSA**): il giocatore blu è di LT II e gioca la **PRINCIPESSA** per tentare di conquistare il Regno di Boemia occupato dai barbari (8 VF e 1 Capitano barbaro nel territorio della Boemia e 1 VF nel territorio della Stiria); tira 1d6 con risultato 4, il tentativo ha successo, quindi tutte le armate barbare vengono rimosse e sostituite con 5 VF del giocatore blu in entrambi i territori.*

*Esempio (**SICARIO**): durante la propria fase **Combattimento**, il giocatore A consegna il **SICARIO** al giocatore B scegliendo e rimuovendo 1 dei suoi Capitani.*

*Esempio (**SPIA**): il mamelucco gioca la **SPIA** contro il bizantino così può leggere tutte le clausole segrete dei patti diplomatici e vedere la sua carta Obiettivo terrestre.*

*Esempio (**TACCAGNO**): il mamelucco è di LT III e gioca il **TACCAGNO** contro il bizantino, il quale non potrà acquistare nulla per 3 turni durante l'**Acquisto**.*

*Esempio (**TARGA D'ORO**): il giocatore A e B sono in guerra contro il giocatore C e D; A gioca la **TARGA D'ORO**, ottiene la pace incondizionata con C e D ed annulla l'alleanza militare con B senza perdere PO (i CB vengono calcolati).*

*Esempio (**TEMPLARE**): il giocatore A possiede **MONOTEISMO** e **OSPEDALE** e attacca l'insediamento del giocatore B; A gioca il **TEMPLARE** e ottiene +2 al tiro del dado.*
*Il giocatore A vince la battaglia al 5° round senza mai perdere il **TEMPLARE**, A recupera 5 VF da aggiungere alla prossima fase **Rinforzi**.*

*Esempio (**USURAIO**): il giocatore A di LT I possiede **BANCHE**, gioca l'**USURAIO** e lo tiene per sé: riscuote il 140% delle tasse per 1 turno.*

*Esempio (**USURAIO**): il giocatore A di LT II gioca l'**USURAIO** e lo consegna al giocatore B che possiede **BANCHE**: il giocatore B riscuote il 60% delle tasse per 2 turni e perde 1 PO ogni turno perché ha 1 prestito in sospeso e non ha i Fiorini per estinguerlo.*

*Esempio (**VESCOVO**): il mamelucco possiede **TEOLOGIA** e 3 Cattedrali, gioca il **VESCOVO** e ottiene 600 Fiorini.*



QUANTITÀ CARTE IMPERO

In base al numero dei giocatori, preparare il mazzo Impero con il quantitativo di carte indicato nella tabella.

CARTE IMPERO	NUMERO GIOCATORI							
	3	4	5	6	7	8	9	10
ABATE	1	1	1	1	2	2	2	2
ARCHITETTO	3	3	3	4	4	4	5	5
ARCIERE	1	1	2	2	3	3	4	4
ASSASSINO	3	4	5	6	7	8	9	10
AVARO	1	1	1	2	2	2	3	3
BALESTRIERE	3	4	5	6	7	8	9	10
BARDO	1	1	1	2	2	2	3	3
CAPOMASTRO	1	1	1	1	2	2	2	2
CARDINALE	1	1	2	2	3	3	4	4
CAROVANIERE	1	1	2	2	3	3	4	4
CARPENTIERE	0	0	1	1	1	1	1	1
CASTELLANO	1	1	1	1	2	2	2	2
CAVALIERE	1	1	2	2	3	3	4	4
CERUSICO	2	2	4	4	6	6	8	8
CIAMBELLANO	0	0	1	1	1	1	1	1
CONCESSIONE	1	1	1	2	2	2	3	3
CONDOTTIERO	3	4	5	6	7	8	9	10
CONESTABILE	1	1	1	1	2	2	2	2
CONTESSA	1	1	1	1	2	2	2	2
CORSARO	3	3	3	4	4	4	5	5
DIPLOMATICO	2	2	4	4	6	6	8	8
EROINA	3	3	3	4	4	4	5	5
ESATTORE	1	1	1	1	2	2	2	2
FLAGELLANTE	0	0	1	1	1	1	1	1
GABELLIERE	2	2	4	4	6	6	8	8
GENIO	3	3	3	4	4	4	5	5
GIULLARE	1	1	1	1	2	2	2	2
GUARDIA	3	3	3	4	4	4	5	5
INFILTRATO	1	1	1	2	2	2	3	3
INQUISITORE	3	3	3	4	4	4	5	5
LADRO	3	4	5	6	7	8	9	10
MARESCIALLO	1	1	2	2	3	3	4	4
MECENATE	3	3	3	4	4	4	5	5
MEDICO	1	1	1	1	2	2	2	2
MERCANTE	3	4	5	6	7	8	9	10
MERCENARIO	3	4	5	6	7	8	9	10
MILIZIANO	1	1	1	1	2	2	2	2
MONACO	2	2	4	4	6	6	8	8
OSPITALIERE	1	1	1	1	2	2	2	2
PIRATA	1	1	1	1	2	2	2	2
PRINCIPESSA	1	1	1	2	2	2	3	3
SICARIO	1	1	2	2	3	3	4	4
SPIA	1	1	1	1	2	2	2	2
TACCAGNO	0	0	1	1	1	1	1	1
TARGA D'ORO	0	0	1	1	1	1	1	1
TEMPLARE	2	2	4	4	6	6	8	8
USURAIO	1	1	1	2	2	2	3	3
VESCOVO	3	4	5	6	7	8	9	10
Totali	**76**	**83**	**111**	**131**	**166**	**173**	**209**	**216**



L'EROINA.

La nuova plancia delle Tecnologie è scaricabile gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

*Esempio (**MISTICISMO**): il giocatore possiede **MISTICISMO** e gioca il **MONACO** in difesa ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.*

*Esempio (**MISTICISMO**): il giocatore possiede **MISTICISMO** e paga 950 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.*

*Esempio (**MONOTEISMO**): il giocatore possiede **MONOTEISMO** e gioca il **TEMPLARE** in attacco ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.*

*Esempio (**MONOTEISMO**): il giocatore possiede **MONOTEISMO** e paga 900 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.*

*Esempio (**TEOLOGIA**): il giocatore A possiede **TEOLOGIA** e gioca l'**INQUISITORE** contro il giocatore B ottenendo +1 al tiro del dado quando pesca a caso la carta Impero dell'avversario per verificare se è colpevole.*

*Esempio (**TEOLOGIA**): il giocatore possiede **TEOLOGIA** e paga 850 Fiorini invece di 1000 per la costruzione di una Cattedrale.*

*Esempio (**FANATISMO**): il giocatore A possiede **FANATISMO** e gioca l'**INQUISITORE** contro il giocatore B ottenendo +2 al tiro del dado quando pesca a caso la carta Impero dell'avversario per verificare se è colpevole.*

*Esempio (**FANATISMO**): durante i **Rinforzi** il giocatore con **FANATISMO** riceve 2 VF gratis ogni turno e 7 VF gratis nel turno in cui avviene la Crociata.*

*Esempio (**AGRICOLTURA**): se non possiedi la Tecnologia **AGRICOLTURA**, acquisti 1 merce di Vino a Costantinopoli a 17 Fiorini invece di 15 e la vendi a Gerusalemme a 20 Fiorini invece di 22.*

*Esempio (**MULINO**): il giocatore ha 6 Pianure: al 2° turno di gioco acquista il **MULINO** e riceve 30 Fiorini aggiuntivi durante le **Tasse**; al 3° turno di gioco pesca il **GABELLIERE** e riceve 60 Fiorini aggiuntivi durante le **Tasse**.*

*Esempio (**ROTAZIONE DELLE COLTURE**): il giocatore ha 5 VF in Bessarabia, compra **AGRICOLTURA** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5 e poi **ROTAZIONE DELLE COLTURE** per raggiungere il livello di approvvigionamento di 20 VF.*

TECNOLOGIE

MISTICISMO (100 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus al **MONACO** in difesa.
Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).
Eventi: riduce gli effetti di **ERESIA** e **GUERRA CIVILE**.

MONOTEISMO (200 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus al **TEMPLARE** in attacco.
Rinforzi: bonus al **CARDINALE**.
Tasse: bonus al **VESCOVO**.
Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).
Eventi: riduce gli effetti di **ERESIA** e **GUERRA CIVILE**.

TEOLOGIA (400 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus a **INQUISITORE** e **FLAGELLANTE**.
Rinforzi: bonus al **CARDINALE**.
Tasse: bonus al **VESCOVO**.
Acquisto: riduce il costo per costruire edifici religiosi di 50 Fiorini (cumulabile).
Eventi: riduce gli effetti di **ERESIA**, **INQUISIZIONE** e **GUERRA CIVILE**.

FANATISMO (600 Fiorini, ●): **Combattimento**: bonus a **INQUISITORE**, **EROINA** e **FLAGELLANTE**.
Tasse: bonus al **VESCOVO**.
Rinforzi: bonus al **CARDINALE**; ricevi +2 VF di armate gratis, +5 VF se partecipi alla **CROCIATA** (sia in attacco che in difesa dell'obiettivo designato).
Eventi: aggrava l'**INQUISIZIONE**; riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**, annulla gli effetti di **ERESIA**.

AGRICOLTURA (100 Fiorini, ●): +5 VF al limite di approvvigionamento in PIANURA.
Acquisto: riduce il costo per costruire Fiere agricole di 50 Fiorini (da applicare dopo il bonus di **HANSA**).
Commercio: non hai malus commerciando Cereali e Vino.
Eventi: riduce gli effetti della **CARESTIA**.

MULINO (100 Fiorini, ●): **Tasse**: ricevi +5 Fiorini per ogni PIANURA in tuo possesso, +10 Fiorini se possiedi il **GABELLIERE**.

ROTAZIONE DELLE COLTURE (100 Fiorini, ●): +10 VF al limite di approvvigionamento in PIANURA.
Eventi: annulla gli effetti della **CARESTIA**.

ALLEVAMENTO (100 Fiorini, 🟢): +5 VF al limite di approvvigionamento nelle COLLINE.
Eventi: riduce gli effetti della **CARESTIA**.

CACCIA (100 Fiorini, 🟢): +5 VF al limite di approvvigionamento nei BOSCHI.
Commercio: non hai malus commerciando le Pelli.
Eventi: riduce gli effetti della **CARESTIA**.

CARPENTERIA (100 Fiorini, 🟢): **Combattimento**: puoi usare il **CARPENTIERE**.
Acquisto: puoi acquistare Porti lontani e navi di livello II e III.
Eventi: bonus al **CASTELLANO**.

FORGIATURA (100 Fiorini, 🟢): **Commercio**: non hai malus commerciando Armi e Armature.
Acquisto: riduce il costo per costruire Fiere minerarie di 50 Fiorini (da applicare dopo il bonus di **HANSA**).
Rinforzi: puoi comprare fino a +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.

TESSITURA (100 Fiorini, 🟢): +1 PM ai MdT via mare.
Acquisto: riduce il costo per costruire Fiere tessili di 50 Fiorini (da applicare dopo il bonus di **HANSA**).
Commercio: non hai malus commerciando Tessuti.

SCUOLA MILITARE (100 Fiorini, 🔴): **Acquisto**: puoi arruolare i Capitani con un livello di esperienza pari al tuo LT (II e III) pagando rispettivamente 200/300 Fiorini.

TATTICA (200 Fiorini, 🔴): **Combattimento**: bonus al **CONDOTTIERO** in attacco; puoi usare il **MARESCIALLO**. Dopo una sconfitta con più Capitani, solo l'ultimo Capitano che ha condotto un attacco è penalizzato.
Eventi: bonus al **CASTELLANO**.

STRATEGIA (400 Fiorini, 🔴): **Combattimento**: bonus a **MARESCIALLO**; +1 al tiro del dado in battaglia se hai un rapporto di forze almeno di 3:1, oppure annulli il bonus dell'avversario (ogni round di combattimento va ricalcolato il rapporto di forze).
Raddoppia i prigionieri catturati in battaglia.
Puoi usare l'**INFILTRATO**.

LOGISTICA (600 Fiorini, 🔴): +1 al movimento dei MdT via terra.
Combattimento: annulla gli effetti del logoramento.
Rinforzi: puoi tenere fino a 5/10/15 VF di armate di riserva nascoste dietro il tuo schermo a seconda del tuo LT.
Posizionamento: puoi posizionare i rinforzi in territori contigui con i tuoi insediamenti (i territori ai lati di uno STRETTO sono considerati contigui, le isole no), non superando i limiti di approvvigionamento.

*Esempio (**ALLEVAMENTO**): il bizantino ha 5 VF in Macedonia, compra **ALLEVAMENTO** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5, per un totale di 10 VF.*

*Esempio (**CACCIA**): il giocatore tedesco ha 5 VF nel Palatinato, compra **CACCIA** per aumentare il livello di approvvigionamento di 5, per un totale di 10 VF; inoltre può commerciare le Pelli tra Danzica e Basilea senza malus (compra a 35 invece di 37 e vende a 46 invece di 44 Fiorini).*

*Esempio (**CARPENTERIA**): il giocatore di LT II compra **CARPENTERIA**, il prossimo turno potrà acquistare navi di livello 2 e/o migliorare quelle che già possiede.*

*Esempio (**CARPENTERIA**): il giocatore possiede **CARPENTERIA**, può acquistare 4 fortificazioni invece di 3.*

*Esempio (**FORGIATURA**): il giocatore possiede **FORGIATURA** e gioca il **MERCENARIO**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.*

*Esempio (**TESSITURA**): con la **TESSITURA** un giocatore può commerciare i Tessuti tra Basilea e Danzica senza subire malus (compri a 28 invece di 30 e vendi a 41 invece di 39 Fiorini).*

*Esempio (**SCUOLA MILITARE**): il giocatore A di LT III ha perso in battaglia i suoi Capitani: nella prossima fase **Acquisto** decide di acquistare **SCUOLA MILITARE** e poi nella successiva fase **Acquisto** decide di acquistare 3 Capitani: 2 di livello I e 1 di livello III.*

*Esempio (**TATTICA**): il giocatore possiede **TATTICA** e gioca il **CONDOTTIERO** in attacco, ottenendo un +2 al tiro del dado invece che un +1.*

*Esempio (**STRATEGIA**): il giocatore A possiede **STRATEGIA** e sta attaccando con 30 VF il territorio del giocatore B difeso da 12 VF: il rapporto di forze non è di 3:1 per cui non ha il bonus di +1 al tiro del dado; dopo le prime perdite il giocatore A ha ancora 27 VF ed il giocatore B solo 8 VF; il rapporto di forze è superiore a 3:1, quindi il giocatore A attacca con un bonus di +1 al tiro del dado.*

*Esempio (**STRATEGIA**): il giocatore B perde un suo territorio con 25 VF; il giocatore A che ha attaccato e vinto possiede **STRATEGIA**, quindi ottiene 5 VF di prigionieri invece di 2 VF.*

*Esempio (**LOGISTICA**): il giocatore di LT II possiede **LOGISTICA**, quindi può avere al massimo 10 VF posizionati come riserva dietro il proprio schermo.*

*Esempio (**LOGISTICA**): il bizantino possiede **LOGISTICA** e durante il **Posizionamento** può aggiungere armate direttamente in Macedonia e Bitinia, ma non nel Peloponneso finché non conquista la Tessaglia, e non nell'isola di Rodi.*

*Esempio (**LEGGE**): il giocatore possiede **LEGGE**, può lasciare 4 VF nei suoi territori senza che ci siano Ribellioni durante gli **Eventi**.*

*Esempio (**INVESTITURA**): il giocatore di livello 2 possiede **INVESTITURA** e decide di acquistare 1 VF extra pagando 15 Fiorini.*

*Esempio (**VASSALLAGGIO**): il giocatore possiede **VASSALLAGGIO**, 3 Villaggi e 1 Città: durante le **Tasse** riceve 40 Fiorini per questa Tecnologia.*

*Esempio (**FEUDALESIMO**): il giocatore possiede **FEUDALESIMO**, 4 Castelli e 2 Città: durante le **Tasse** riceve 4 VF di armate e 100 Fiorini per questa Tecnologia.*

*Esempio (**MATEMATICA**): il giocatore A di LT III possiede **MATEMATICA** e consegna l'**AVARO** al giocatore B, il quale non potrà riscuotere le tasse per 3 turni.*

*Esempio (**MATEMATICA**): il giocatore A possiede **MATEMATICA** e l'**ESATTORE**, il giocatore B attraversa i territori di A con 30 merci, A riceve dalla banca del gioco 30 fiorini.*

*Esempio (**ARCHITETTURA**): il giocatore deve possedere LT II e **ARCHITETTURA** per costruire un Borgo (edificio civile di livello 2).*

*Esempio (**ARCHITETTURA**): il giocatore deve possedere **ARCHITETTURA** per costruire una Cattedrale o una Fiera agricola.*

*Esempio (**INGEGNERIA**): il giocatore deve possedere LT III e **INGEGNERIA** per costruire un Castello.*

*Esempio (**ALCHIMIA**): il giocatore possiede **ALCHIMIA** e attacca con la sua Galea di livello 3 il mercantile nemico: durante l'attacco iniziale di speronamento tira 1d4+3 per la Galea e aggiunge +1 per questa Tecnologia, nei successivi tiri lancia 1d6 aggiungendo sempre +1 per questa Tecnologia.*

*Esempio (**ALCHIMIA**): il giocatore possiede **ALCHIMIA** e sta assediando un Castello nemico con 1 Bombarda; all'inizio della successiva fase **Combattimento** la Bombarda causa 1 VF di danni ai nemici e le mura del Castello crollano.*

*Esempio (**ASTRONOMIA**): il giocatore possiede **ASTRONOMIA** e il suo mercantile spende solo 3 PM invece di 4 PM per uscire dal porto di Palermo ed entrare nel Porto di Tunisi.*

LEGGE (100 Fiorini, 🟠): **Combattimento**: puoi usare **MILIZIANO** e **GUARDIA**.
Eventi: -1 al livello di Ribellione; riduce gli effetti di **ALLUVIONE**, **INCENDIO** e **GUERRA CIVILE**.

INVESTITURA (200 Fiorini, 🟠): **Rinforzi**: puoi ricevere 1 VF di armate extra pagando 15 Fiorini (facoltativo); bonus a **CAVALIERE**.
Eventi: bonus al **CASTELLANO**; riduce gli effetti di **CONGIURA** e **GUERRA CIVILE**.

VASSALLAGGIO (400 Fiorini, 🟠): **Tasse**: ricevi 10 Fiorini per ogni edificio civile in tuo possesso.
Rinforzi: bonus a **CAVALIERE**.
Eventi: +1 al livello di Ribellione; riduce gli effetti di **CONGIURA** e **GUERRA CIVILE**.

FEUDALESIMO (600 Fiorini, 🟠): **Tasse**: ricevi 50 Fiorini per ogni Città in tuo possesso.
Rinforzi: ricevi 1 VF di armate per ogni Castello; bonus a **CAVALIERE**.
Eventi: +1 al livello di Ribellione; immune a **CONGIURA**; riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

MATEMATICA (100 Fiorini, 🟡): **Tasse**: puoi usare **AVARO**, **ESATTORE**, **GABELLIERE** e **TACCAGNO**.
Combattimento: puoi usare il **GENIO** in attacco e in difesa.

ARCHITETTURA (200 Fiorini, 🟡): **Acquisto**: puoi costruire edifici civili di livello II e III, commerciali, religiosi e usare l'**ARCHITETTO** per dimezzarne il costo; bonus a **CAPOMASTRO**.
Eventi: riduce gli effetti di **ALLUVIONE**.

INGEGNERIA (400 Fiorini, 🟡): **Acquisto**: puoi costruire edifici militari di livello II e III e usare l'**ARCHITETTO** per dimezzarne il costo; bonus a **CAPOMASTRO**.
Combattimento: bonus al **GENIO** in attacco e in difesa e bonus al **CARPENTIERE**.
Eventi: riduce gli effetti di **TERREMOTO**, **TEMPESTA**, **ALLUVIONE** e **INCENDIO**.

ALCHIMIA (600 Fiorini, 🟡): **Combattimento**: grazie al fuoco greco ottieni +1 al tiro del dado se combatti con navi da guerra e +1 danno durante gli assedi.
Polvere da sparo: puoi costruire le Bombarde e +1 danno nelle battaglie campali.
Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

ASTRONOMIA (200 Fiorini, 🟡): puoi attraversare confini di mare aperto pagando solo 1 PM.
+1 al movimento delle navi. **Eventi**: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; riduce gli effetti della **TEMPESTA**.

CARTOGRAFIA (400 Fiorini, 🟡): +1 al movimento di tutti i MdT.
Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; riduce gli effetti della **TEMPESTA**.

STRADE (600 Fiorini, 🟡): +1 al movimento dei MdT via terra; il movimento su MONTAGNE diventa di 2 PM, sui FIUMI e TORRENTI diventa 0 PM.
Eventi: aggrava gli effetti di **EPIDEMIA**.

ISTRUZIONE (100 Fiorini, 🔵): **Diplomazia**: bonus a **CASTELLANO**; puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore una tregua di 1 turno o rimuovere 2 CB.
Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

LETTERATURA (200 Fiorini, 🔵): **Diplomazia**: bonus a **CASTELLANO**; puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore una tregua di 2 turni o rimuovere 4 CB.
Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

FILOSOFIA (400 Fiorini, 🔵): **Diplomazia**: bonus a **CASTELLANO**; puoi usare il **DIPLOMATICO** per imporre ad un giocatore una tregua di 3 turni o rimuovere 6 CB.
Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; annulla il bonus di **TEOLOGIA** per l'**INQUISIZIONE**.

UNIVERSITÀ (600 Fiorini, 🔵): **Acquisto**: compra le Tecnologie a metà prezzo; bonus ad **ABATE**, **CONTESSA** e **OSPITALIERE**.
Eventi: aggrava gli effetti dell'**ERESIA**; annulla il bonus delle Cattedrali per l'**INQUISIZIONE**; riduce effetti della **GUERRA CIVILE**.

MEDICINA (200 Fiorini, 🔵): **Combattimento**: puoi usare il **CERUSICO** per curare 1d4 VF di armate perse dopo 1 battaglia, non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; rientrano in gioco nella prossima fase **Rinforzi**.
Eventi: riduce effetti dell'**EPIDEMIA** e della **GUERRA CIVILE**.

CHIRURGIA (400 Fiorini, 🔵): **Combattimento**: a fine fase recuperi ogni turno 1 VF di armata persa in battaglia; puoi usare il **CERUSICO** per curare 1d6 VF di armate perse dopo 1 battaglia, ma non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; tutti i VF recuperati rientrano in gioco nella prossima fase **Rinforzi**. Puoi usare il **MEDICO**.
Eventi: riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**; aggrava gli effetti dell'**ERESIA**.

*Esempio (**CARTOGRAFIA**): il giocatore possiede **CARTOGRAFIA** e il suo mercantile di livello 1 si può muovere di 7 PM invece di 6 PM.*

*Esempio (**STRADE**): il giocatore possiede **STRADE** e la sua Carovana di livello 1 può muoversi di 7 PM invece di 6 PM; inoltre per muoversi dentro un territorio con MONTAGNE spende solo 2 PM e per attraversare i FIUMI spende 0 PM.*

*Esempio (**ISTRUZIONE**): il giocatore possiede **ISTRUZIONE** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 1 turno, entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per annullare l'effetto del **DIPLOMATICO**.*

*Esempio (**LETTERATURA**): il giocatore possiede **LETTERATURA** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 2 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.*

*Esempio (**FILOSOFIA**): il giocatore possiede **FILOSOFIA** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 3 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.*

*Esempio (**UNIVERSITÀ**): il giocatore acquista **UNIVERSITÀ**: dal turno successivo pagherà tutte le Tecnologie metà prezzo.*

*Esempio (**UNIVERSITÀ**): il giocatore possiede **UNIVERSITÀ** e gioca il **DIPLOMATICO** contro un altro giocatore: per 4 turni entrambi non possono attaccarsi con carte Impero o con armate a meno di non spendere 1 PO per ogni turno di tregua che si vuole annullare.*

*Esempio (**MEDICINA**): il giocatore A in una battaglia perde 4 VF di armate contro il giocatore B; di questi 4 VF, 1 VF viene catturato come prigioniero dal giocatore B; il giocatore A possiede **MEDICINA**, usa il **CERUSICO** e recupera 1d4 di armate extra.*

*Esempio (**CHIRURGIA**): il giocatore A in una battaglia perde 10 VF di armate contro il giocatore B; di questi 10 VF, 2 VF vengono catturati come prigionieri dal giocatore B perché possiede **STRATEGIA**; il giocatore A possiede **CHIRURGIA** e recupera 1 VF, inoltre usa il **CERUSICO** e recupera 1d6 di armate extra.*

*Esempio (**OSPEDALE**): il giocatore A in una battaglia perde 2 VF di armate contro il giocatore B; di questi 2 VF, 1 VF viene catturato come prigioniero dal giocatore B; il giocatore A possiede **OSPEDALE**, ma può recuperare solo 1 VF.*

*Esempio (**CONIO**): il giocatore possiede **CONIO** e gioca 2 **MERCANTI**: ottiene 120 Fiorini.*

*Esempio (**CONIO**): il giocatore possiede **CONIO** e gioca il **MERCENARIO**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore possiede **BANCHE** e gioca 2 **MERCANTI**: ottiene 180 Fiorini.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore possiede **BANCHE** e 1117 Fiorini nella sua riserva quindi all'inizio delle **Tasse** ottiene 111 Fiorini extra per il 10%.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore possiede **BANCHE** e gioca il **MERCENARIO**: acquista 5 VF di armate pagandole 15 Fiorini ognuna.*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore con LT II dovrebbe ricevere 100 Fiorini dalle tasse, se possiede l'**USURAIO** ne riceve 120 per 2 turni e se possiede anche **BANCHE** ne riceve 140 per ogni turno; se un altro giocatore con LT III gli consegna l'**USURAIO**, riceve 60 Fiorini per 3 turni (se non avesse avuto **BANCHE** sarebbero stati 80 Fiorini).*

*Esempio (**BANCHE**): il giocatore con LT III possiede **BANCHE** e chiede un prestito: tira 1d8x100 a cui somma +100 Fiorini per la Tecnologia **BANCHE**.*

*Esempio (**GILDE**): il giocatore possiede **GILDE** e ottiene 120 Fiorini extra per ogni **MERCANTE** in suo possesso.*

*Esempio (**GILDE**): il giocatore con LT II possiede **GILDE** e chiede un prestito: tira 1d6x100 a cui somma +200 Fiorini per **GILDE**.*

Qui a fianco la Tabella Avanzamento Tecnologico.

Le tecnologie verdi non sono legate tra loro, costano tutte 100 Fiorini e possono essere comprate senza nessun prerequisito.

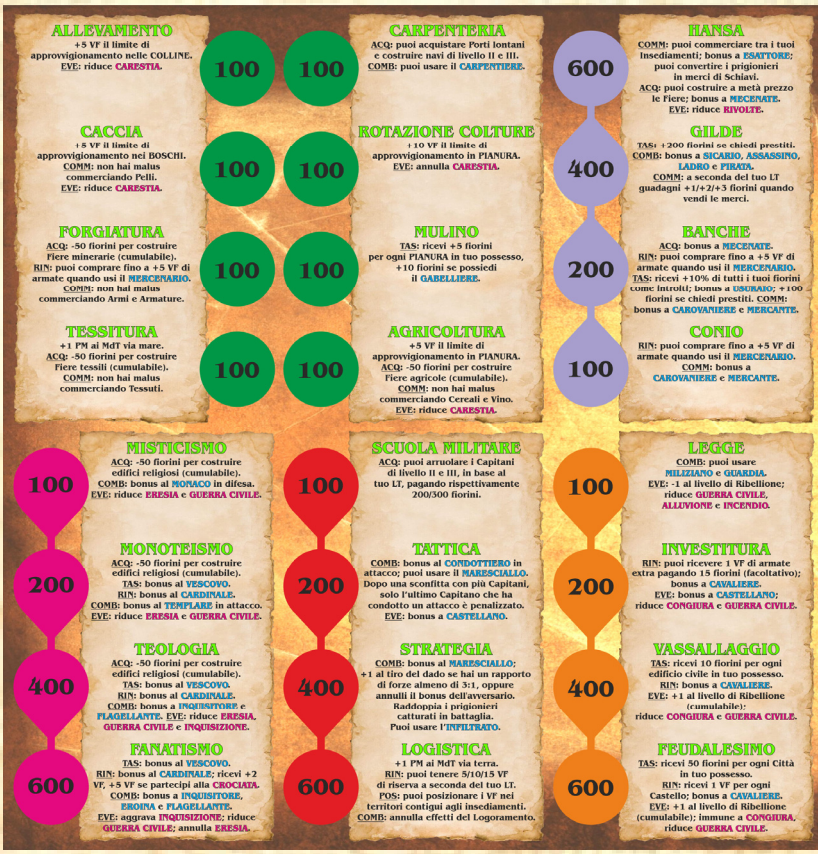
Tutte le altre tecnologie sono collegate fra loro con un singolo ramo o 2 rami; il prezzo varia a seconda del livello della Tecnologia: 100 Fiorini per il livello I, 200 Fiorini per il livello II, 400 Fiorini per il livello III e 600 Fiorini per il livello IV.
Per poter acquistare una Tecnologia di livello II bisogna possedere dal turno precedente la corrispondente Tecnologia di livello I, e via così per i livelli superiori.

OSPEDALE (600 Fiorini, ●): **Combattimento**: a fine fase recuperi 2 VF di armate perse in battaglia, anche se sono battaglie differenti; puoi usare il **CERUSICO** per curare 1d8 VF di armate perse dopo 1 battaglia, ma non si possono recuperare più VF di quelli persi escludendo i prigionieri; tutti i VF recuperati rientrano in gioco nella prossima fase
Rinforzi. Bonus a **MEDICO**, **MONACO** e **TEMPLARE**.
Eventi: immune agli effetti dell'**EPIDEMIA**; riduce gli effetti della **GUERRA CIVILE**.

CONIO (100 Fiorini, ●): **Commercio**: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.
Rinforzi: puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.

BANCHE (200 Fiorini, ●): **Acquisto**: bonus a **MECENATE**.
Rinforzi: puoi comprare +5 VF di armate quando usi il **MERCENARIO**.
Tasse: ricevi +10% di tutti i tuoi Fiorini come introiti; bonus a **USURAIO**; +100 Fiorini se chiedi dei prestiti.
Commercio: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.

GILDE (400 Fiorini, ●): **Commercio**: a seconda del tuo LT guadagni +1/+2/+3 Fiorini quando vendi le merci.
Tasse: +200 Fiorini se chiedi dei prestiti.
Combattimento: bonus a **ASSASSINO**, **LADRO**, **PIRATA** e **SICARIO**.



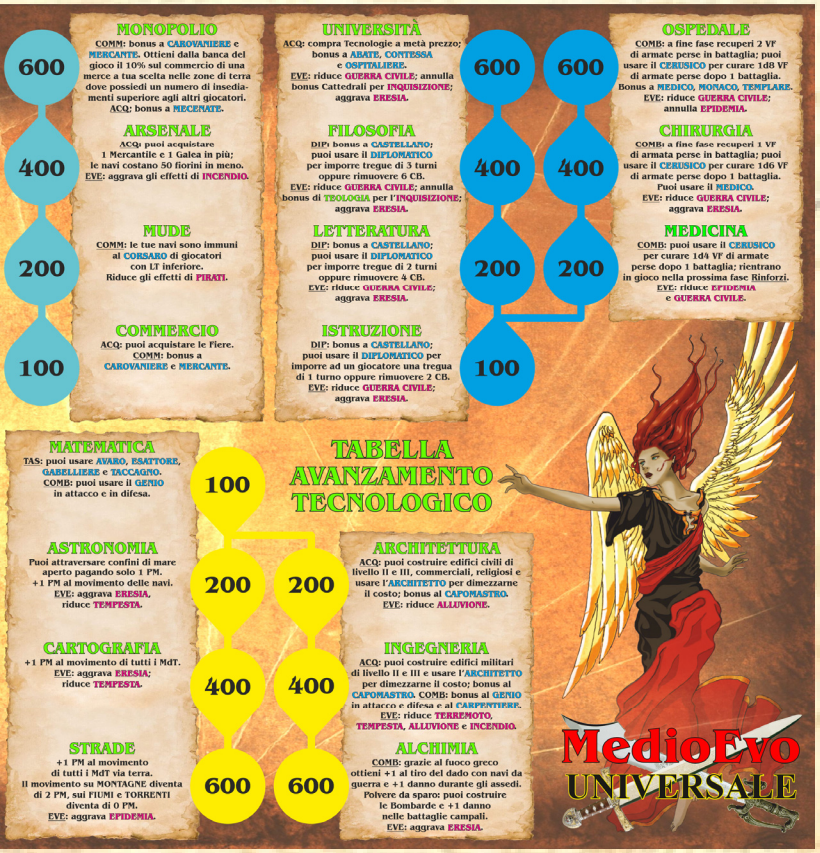
HANSA (600 Fiorini, ●): **Commercio**: puoi commerciare tra i tuoi insediamenti; bonus a **ESATTORE**; puoi convertire i prigionieri in merci di Schiavi.
Acquisto: puoi costruire a metà prezzo gli edifici commerciali; bonus a **MECENATE**.
Eventi: riduce gli effetti di **RIVOLTE**.

COMMERCIO (100 Fiorini, ●): **Acquisto**: puoi acquistare le Fiere.
Commercio: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.

MUDE (200 Fiorini, ●): **Commercio**: le tue navi sono immuni al **CORSARO** di giocatori con LT inferiore.
Eventi: riduce gli effetti di **PIRATI**.

ARSENALE (400 Fiorini, ●): **Acquisto**: puoi acquistare 1 Mercantile e 1 Galea in più; le navi costano 50 Fiorini in meno.
Eventi: riduce gli effetti di **INCENDIO**.

MONOPOLIO (600 Fiorini, ●): **Commercio**: bonus a **CAROVANIERE** e **MERCANTE**.
Ottieni dalla banca del gioco il 10% sul commercio di una merce a tua scelta nelle zone di terra dove possiedi un numero di insediamenti superiore agli altri giocatori.
Acquisto: bonus a **MECENATE**.



*Esempio (**HANSA**): il mamelucco vorrebbe commerciare tra Damasco e Tunisi, ma il giocatore che controlla Tunisi non accetta il patto commerciale; allora il mamelucco conquista Tunisi, ma per commerciare tra 2 sue Città deve comprare il **HANSA**.*

*Esempio (**HANSA**): il giocatore di livello 2 possiede **HANSA** e durante il **Commercio** decide di mettere all'asta 2 carte Impero del suo mazzo; l'asta è aperta a tutti, si può partire da una base definita dal giocatore, con rilancio minimo di 5 Fiorini.*

*Esempio (**COMMERCIO**): il giocatore possiede **COMMERCIO** e gioca 2 **MERCANTI**: ottiene 60 Fiorini.*

*Esempio (**MUDE**): il giocatore A di LT II non può giocare il **CORSARO** contro il giocatore B di LT II, ma può farlo sul giocatore C di LT I.*

*Esempio (**ARSENALE**): il bizantino di LT III può acquistare la 4° Galea e il 4° Mercantile di livello III.*

*Esempio (**MONOPOLIO**): il Sacro Romano Impero è anche il Papa (Roma), conquista Genova e Venezia e possiede **MONOPOLIO**; con 5 insediamenti nella zona di terra 3 sceglie come merce su cui avere il controllo il Sale. Il Regno di Ungheria conquista Palermo, Napoli e Praga per un totale di 4 insediamenti nella zona di terra 3.*
A causa di una Calamità il Papa muore, quando viene rieletto è il Regno di Ungheria a prenderne il controllo.
*Il Regno di Ungheria non possiede **MONOPOLIO**, ma ha più insediamenti del Sacro Romano Impero nella zona di terra 3, quindi il Sacro Romano Impero perde il **MONOPOLIO** sul Sale.*

In questa tabella ci sono delle abbreviazioni in maiuscolo sottolineato che stanno ad indicare le varie fasi di gioco:
DIP**: **Diplomazia
ACQ**: **Acquisto
TAS**: **Tasse
RIN**: **Rinforzi
EVE**: **Eventi
POS**: **Posizionamento
COMB**: **Combattimento
COMM**: **Commercio

Come per il regolamento, anche questa tabella ha i riferimenti alle Tecnologie in MAIUSCOLO di colore verde, alle carte Impero in MAIUSCOLO di colore blu e le calamità in MAIUSCOLO di colore viola.



GESTA D'UNIADE E DEL MONACO CAPISTRANO.

VARIANTI

Le seguenti regole possono essere aggiunte nella partita se tutti i giocatori concordano.

BONUS INIZIO PARTITA

Di seguito un elenco di bonus da applicare ad inizio partita (i giocatori possono aggiungere 1 o più bonus):

- I giocatori iniziano la partita con 3 Tecnologie di livello I e 1 Tecnologia di livello II a scelta.
- I giocatori iniziano la partita con un bonus extra di Fiorini pari al numero dei giocatori x30.
- I giocatori iniziano la partita con un bonus extra di VF di armate pari al numero dei giocatori.

Esempio: utilizzando tutti e 3 i bonus con 7 giocatori la partita inizierebbe con 3 Tecnologie di livello I, 1 Tecnologia di livello II, 210 Fiorini e 7 VF extra rispetto al setup iniziale.

RISERVE DI COMBATTIMENTO

Se si possiede **LOGISTICA** si può effettuare un'ulteriore operazione: l'aggiunta delle riserve di combattimento.
Una volta per ogni battaglia campale (in attacco o in difesa), si possono aggiungere all'esercito in battaglia le riserve raccolte dietro il proprio Schermo giocatore.
Nota: le riserve possono essere massimo da 5, 10 o 15 VF a seconda del proprio LT; si può eseguire questa operazione 1 volta per ogni battaglia campale, in attacco o in difesa, fino ad un massimo di battaglie campali pari al proprio LT per turno di gioco.
Questa operazione può essere effettuata in qualsiasi momento della battaglia e se il territorio della battaglia campale è contiguo con un insediamento del giocatore, ma senza superare la capacità di approvvigionamento.
In caso di battaglia campale preceduta da un assedio non è possibile aggiungere riserve da parte del difensore.

*Esempio: il giocatore ungherese di LT III possiede **LOGISTICA** e 15 VF nella riserva, **ALLEVAMENTO**, i 3 territori del Regno di Sicilia (ognuno occupato da 5 VF di armate, ma senza edifici) e lo Stato della Chiesa (occupato da 30 VF, Fortilizio e Borgo).*
Il mamelucco sta attaccando via mare il territorio della Sicilia; l'ungherese può aggiungere in Sicilia fino ad un massimo di 5 VF di armate dalle riserve perché confinante con l'insediamento di Napoli, il mamelucco non può aggiungere riserve.
Il mamelucco conquista la Sicilia e decide di attaccare in Puglia; anche questa volta l'ungherese può aggiungere un massimo di 5 VF in Puglia provenienti dalle riserve.
Il mamelucco conquista la Puglia e decide di attaccare in Campania; l'ungherese può aggiungere per la terza e ultima volta un massimo di 5 VF in Puglia provenienti dalle riserve.

RELIGIONE KHANATO

Il Khanato dell'Orda d'Oro può, una sola volta per partita, cambiare religione in qualsiasi momento e diventare cattolico, musulmano o ortodosso, ma perde 2 PO.

RELIGIONE BIZANTINO

Il bizantino può cambiare religione più volte durante la partita, ma ogni volta perde 1 PO e il livello di ribellione dei suoi territori aumenta di 1 per 3 turni (cumulabile).

Esempio: il bizantino decide di cambiare religione e diventare cattolico, perde 1 PO e il livello di ribellione aumenta di 1; il turno successivo decide di tornare ortodosso, di conseguenza perde 1 altro PO e il livello di ribellione sale complessivamente a 2 (2 per 2 turni e 1 per il turno successivo).

ASSEDIO SENZA MACCHINE DI ASSEDIO

Si possono effettuare assedi senza MdA, ma si esegue solo la sotto-fase Logoramento man mano che passano i turni.

Esempio: il mamelucco inizia l'assedio di Antiochia occupata da 3 VF di armate barbare e 1 Torre; non avendo nessuna MdA, impiegherà 4 turni per conquistare Antiochia grazie al Logoramento.

Esempio: il mamelucco inizia l'assedio del territorio di Leptis Magna (DESERTO) occupata da 4 VF di armate barbare e 1 Torre; non avendo nessuna MdA, impiegherà 3 turni per conquistare Antiochia grazie al Logoramento.

MdT POTENZIATI

I MdT possono muoversi prima e dopo l'azione di acquisto o vendita se hanno PM disponibili. Inoltre possono effettuare 2 operazioni di acquisto o 2 di vendita invece di 1 di acquisto e 1 di vendita.

Esempio: un Mercantile di livello II ha 7 PM, si muove di 5 PM, vende 10 merci e poi si muove di 2 PM.

Esempio: un Mercantile di livello II scarica 20 merci a Napoli dove c'è una Carovana di livello I che carica 10 merci e le vende, poi carica altre 10 merci e le vende.

Esempio: il giocatore a fine partita ha ottenuto 5 PO di battaglie e conquiste territoriali, 7 PO di evoluzione tecnologica, 8 PO di Fiorini; i PO validi sono 5.

*Esempio: i Barbari hanno 6 VF ad Antiochia, i mamelucchi 10 VF in Palestina; il bizantino ottiene la Palestina con 5 VF dai mamelucchi durante la **Diplomazia**, i restanti 5 VF verranno spostati dai mamelucchi entro la fine del turno con un MdT oppure eliminati del gioco; il territorio diventa dei bizantini.*
*Alla fine della **Diplomazia** però, i Barbari attaccano con 5 VF i bizantini in Palestina.*

*Esempio: durante il **Commercio** il bizantino si trova con 1 Galea di livello II, 1 Mercantile e 15 VF nella stessa zona di mare di 1 Galea Pirata con 10 VF di armate barbare.*
*Il mamelucco di LT III possiede **GILDE** e gioca il **CORSARO** contro la flotta bizantina, depredando 7 merci (9-2) e uccidendo 7 VF (9-2) di armate bizantine.*
*Alla fine del **Commercio** la Galea Pirata attaccherà con 9 VF la flotta bizantina rimasta con solo 8 VF.*

PARTITA A 2 GIOCATORI

I 2 Regni giocanti devono essere contigui, cioè tra di loro non ci devono essere altri Regni giocabili.
Una volta definiti i 2 Regni giocanti, tutti i Regni barbari adiacenti ad essi e tutti i Regni barbari compresi nell'area di passaggio tra i 2 Regni giocanti vengono compresi nell'area giocabile.

Niente regole riguardanti il Papa e regole correlate (elezione del Papa, decime, scomunica, Antipapa, **CROCIATA**).
Niente Calamità durante gli **Eventi**, niente **Diplomazia**.
Si gioca normalmente, ma i PO che si ottengono si suddividono in 3 tipologie: battaglie e conquiste territoriali, evoluzione tecnologica, Fiorini.

I PO validi a fine partita sono quelli più bassi tra le 3 tipologie, quindi il giocatore è portato a sviluppare tutti e 3 gli aspetti principali del gioco: battaglie e conquista, evoluzione tecnologica, Fiorini.

MODIFICATORI TERRENO PER BATTAGLIE

Se l'attaccante attacca da un livello superiore ha un bonus di +1 al tiro del dado (per esempio da MONTAGNA attacca COLLINA o PIANURA o da COLLINA attacca PIANURA).
Se l'attaccante attacca da un livello inferiore ha un malus di -1 al tiro del dado (per esempio da COLLINA attacca MONTAGNA o da PIANURA attacca COLLINA o MONTAGNA).
Se il difensore si trova in un BOSCO, annulla il bonus dell'attaccante dovuto al tipo di terreno.
Se c'è un FIUME che fa da confine tra il territorio dell'attaccante e il territorio del difensore, l'attaccante ha un malus di -1 al tiro del dado.
Se l'attaccante sta sbarcando o sta attraversando uno STRETTO, ha un malus di -2 al tiro del dado.
Se l'attacco avviene da più direzioni, si calcola il bonus migliore (o il malus minore) a favore dell'attaccante (perchè comunque il difensore viene attaccato da più lati).
Se il territorio attaccato è un DESERTO, i giocatori perdono 1 VF extra dal secondo lancio dei dadi (queste perdite si aggiungono alle perdite dovute al risultato dei dadi + eventuali modificatori di carte o Tecnologie).
Se il giocatore possiede **LOGISTICA**, annulla l'effetto del DESERTO.
Se il giocatore possiede **STRATEGIA**, riduce di 1 eventuali malus.

ATTIVAZIONE BARBARI A FINE FASE

Invece di attivarsi solo durante gli **Eventi**, sotto-fase Barbari (vedi pag. 59), i Barbari si attivano alla fine di ogni fase se ci sono le condizioni per farlo.

ATTRACCO DIFFICOLTOSO
Si può decidere che le Galee, quando caricano e/o scaricano al di fuori di un porto, spendano PM in base al terreno in cui sono attraccate, cioè in base ai costi per i terreni riportati nella tabella a pag. 36.
In modo analogo, anche per attaccare via mare si spendono PM in base al tipo di terreno.

Esempio: attaccare via mare un avversario in un territorio di PIANURA costa 1 PM, di COLLINA/ FORESTA/DESERTO costa 2 PM, di MONTAGNA costa 3 PM.

CARTE TESORO PER I CAPITANI DEI GIOCATORI
La regola di pescare 1 carta Tesoro quando si sconfigge un Capitano barbaro di livello II o III si estende anche ai Capitani dei giocatori dello stesso livello.
Se è il Barbaro a uccidere il Capitano di un giocatore, il Barbaro pescherà la carta Tesoro e aggiungerà immediatamente i VF di rinforzo indicati sulla carta stessa.

OPZIONE DIPLOMATICA: GARANTIRE
Durante la **Diplomazia** il giocatore può usare 1 azione diplomatica per garantire 1 Regno; per identificare questo Regno, il giocatore posiziona 1 dei suoi segnalini su un territorio di quel Regno, in modo che tutti lo vedano.
Un Regno può essere garantito da 1 solo giocatore.

Da questo momento in poi il giocatore diventa il "protettore" di quel Regno, può inviare truppe e costruire fortificazioni, massimo 1 VF per ogni territorio e massimo 1 livello di fortificazione per territorio, ovviamente a sue spese (cioè converte i suoi VF in armate barbare e spende i suoi Fiorini per costruire fortificazioni).
Se volesse aggiungere 1 Capitano barbaro, dovrebbe considerarlo come se fosse suo per quanto riguarda il limite massimo dovuto al LT del giocatore.

Se il Regno garantito viene attaccato, il "protettore" guadagna dei CB verso l'attaccante seguendo la tabella diplomatica.

Per ogni Regno garantito non libero (cioè occupato parzialmente o totalmente da armate di altri giocatori) a fine partita il "protettore" perderà 0,5 PO per ogni territorio.

Esempio: il Regno di Francia usa l'azione GARANTIRE sul Regno di Sicilia e posiziona un suo segnalino in Puglia.
*Durante i **Rinforzi** il francese ottiene 10 VF (4 dei quali converte in Armate Barbare) e nella fase **Acquisto** compra 2 Torri.*
*Nel **Posizionamento** decide di aumentare di 1 VF ognuno dei 4 Territori e di aggiungere 1 Torre in Puglia e 1 Torre nell'Isola di Malta.*
Il turno successivo, essendo di LT II, il francese decide di acquistare un secondo Capitano e di convertirlo in 1 Capitano barbaro da posizionare in Sicilia.
Quando il mamelucco attaccherà il Regno di Sicilia, il francese otterrà 2 CB extra per ogni territorio conquistato dal giocatore musulmano.

PERIODO INTERREGNO SACRO ROMANO IMPERO
Il Sacro Romano Impero inizia la partita con Tasse e Rinforzi ridotte fino a quando non termina il periodo di interregno grazie ad una carta **EVENTO**.
Tasse: 4 Fiorini invece di 5 da ogni territorio.
Rinforzi: 6 VF di armate invece di 7 dal Regno di partenza.

EPIDEMIA DA DISTRUZIONE
Se un giocatore decide di distruggere una Città subito dopo averla conquistata, tirare 1d4: con risultato 4 scoppia un'**EPIDEMIA**.

Le nuove carte Stagioni sono scaricabili gratuitamente nella sezione DOWNLOAD del forum ufficiale.

Esempio: 2 giocatori decidono di giocare in inverno, 1 giocatore decide di giocare in primavera, 2 giocatori decidono di giocare in estate.
Il giocatore blu ha la prima spada e decide di giocare in estate, il giocatore rosso ha la seconda spada e decide di giocare in primavera, il giocatore verde ha la terza spada e decide di giocare in inverno, il giocatore azzurro ha la quarta spada e decide di giocare in inverno, il giocatore arancione ha la quinta spada e decide di giocare in estate.
La sequenza di gioco sarà: verde, azzurro, rosso, blu, arancione.

Di seguito le modifiche alle Calamità dovute agli effetti delle stagioni:

ALLUVIONE
Aggrava: per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato si perdono anche 3 VF.
Riduce: per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato non si perdono VF.

INVASIONE BARBARA
Riduce: può essere inglobato o attaccato 1 territorio per turno, i VF in eccesso vengono eliminati dal gioco.

CARESTIA
Aggrava:
4 perdite in MONTAGNA
4 perdite nel DESERTO
3 perdite in COLLINA
3 perdite nel BOSCO
2 perdite in PIANURA

Si applicano poi i seguenti modificatori:
+2 perdite nel Villaggio (insediamenti di livello I)
+3 perdite nel Borgo (insediamenti di livello II)
+4 perdite in Città (insediamenti di livello III)
+2 perdite se il territorio è di un giocatore in guerra.

EPIDEMIA
Aggrava: le perdite di VF diminuiscono pari al LT-1 del giocatore in tutti i territori già colpiti.
Riduce: le perdite di VF diminuiscono pari al LT+1 del giocatore in tutti i territori già colpiti.

GUERRA CIVILE
Riduce: la 1° fazione è composta inizialmente dai territori del Regno di partenza + altri 3 territori o MdT; la 2° fazione è composta da tutti gli altri territori o MdT ed è in mano ai ribelli (barbari).

SICCITÁ
Aggrava: VINO e CEREALI non sono acquistabili negli insediamenti colpiti; le armate che si difendono in questi territori hanno un -2 fisso al tiro del dado e le perdite in battaglia raddoppiano.
Riduce: VINO e CEREALI sono acquistabili negli insediamenti colpiti pagando 2 Fiorini in più per ogni merce; le armate che si difendono in questi territori non hanno malus al tiro del dado, +1 VF alle perdite in battaglia.

LE STAGIONI
Ogni turno di gioco equivale ad un anno e viene scomposto nelle 4 stagioni con questa sequenza: inverno, primavera, estate, autunno.

Ad ogni giocatore, durante la preparazione del gioco, vengono consegnate le 4 carte stagioni, contrassegnate sul retro con lo stemma araldico del proprio Regno.
Durante la fase **Spade** si procede normalmente con l'asta per le prime spade ed il pescaggio ZONA RANDOM delle successive (vedi Pag. 10 - 1. FASE ORDINE DI TURNO).
Sempre nella fase **Spade**, ogni giocatore decide di nascosto in quale stagione giocare, sceglie la carta stagione corrispondente e la pone a faccia in giù davanti alla sua postazione in modo che tutti gli altri giocatori la possano vedere.
Tutti i giocatori mostrano contemporaneamente la loro carta stagione, in base a queste carte si genera la reale sequenza di gioco seguendo queste regole:

- se 2 o più giocatori scelgono la stessa stagione, la sequenza di gioco tra loro seguirà la sequenza delle spade.
- se 2 o più giocatori scelgono stagioni diverse, giocherà prima chi ha scelto l'inverno, poi la primavera, l'estate ed infine l'autunno.

Di seguito sono elencati gli effetti di ciascuna stagione riportati sulle carte:

INVERNO:
-2 MP al movimento terrestre.
No al movimento navale in zone di mare F e G.
Zone di mare A-B-C-D-E pericolose, tirare 1 dado per ogni nave in movimento in base a LT giocatore: 1d4 per LT I (con risultato 4), 1d6 per LT II (con risultato 6), 1d8 per LT III (con risultato 8) fanno affondare la nave.
Ogni movimento causa 1 VF di perdite ad ogni MdT.
Ogni round di combattimento causa 1 VF di perdite extra ad attaccante e difensore.
-1 al tiro del dado in attacco.
+1 al LOGORAMENTO.
-20% riscossione Tasse.
Impossibile muoversi da o verso zone di MONTAGNA.
Aggrava: **CARESTIA**, **TEMPESTA**.
Riduce: **ALLUVIONE**, **INVASIONE BARBARA**, **EPIDEMIA**, **GUERRA CIVILE**, **INCENDIO**, **PIRATI**, **RIVOLTE**.

PRIMAVERA:
-1 MP al movimento terrestre.
+1 MP al movimento navale.
-10% riscossione Tasse.
+2 Fiorini alla vendita di merci.
Aggrava: **ALLUVIONE**.
Riduce: **SICCITÁ**.

ESTATE:
+1 MP al movimento navale.
Ogni movimento causa 1 VF di perdite ad ogni CARRO DA GUERRA che si muove in un DESERTO.
Ogni round di combattimento causa 1 VF di perdite extra ad attaccante e difensore nel DESERTO.
+1 al LOGORAMENTO nel DESERTO.
Aggrava: **CARESTIA** nel DESERTO, **EPIDEMIA**, **SICCITÁ**, **INCENDIO**, **PIRATI**, **RIVOLTE**.

AUTUNNO:
-1 MP al movimento terrestre.
Zone di mare B-C pericolose, tirare 1 dado per ogni nave in movimento in base a LT giocatore: 1d4 per LT I (con risultato 4), 1d6 per LT II (con risultato 6), 1d8 per LT III (con risultato 8) fanno affondare la nave.
+10% riscossione Tasse.
-2 Fiorini all'acquisto di merci.
Aggrava: **ALLUVIONE**, **TEMPESTA**.
Riduce: **SICCITÁ**.

Alla fine del turno di gioco i giocatori riprendono in mano la carta stagione giocata.

Immagini delle carte **STAGIONI**:









INCENDIO
*Aggrava: **LEGGE** non ha effetto; per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato vengono eliminate anche 2 VF.*
Riduce: per ogni livello di edificio distrutto o danneggiato non vengono eliminati VF.

PIRATI
Aggrava: ogni nave porterà a bordo 1d8+3 VF di armate barbare più 1 Capitano Barbaro di livello I.
Riduce: ogni nave porterà a bordo 1d4 VF di armate barbare più 1 Capitano Barbaro di livello I.

RIVOLTE
Aggrava: aggiungere 1 Capitano Barbaro di livello I a tutti i territori che si ribellano.
Riduce: le merci di schiavi non diventano barbari.

TEMPESTA
*Aggrava: le Tecnologie **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA** e **INGEGNERIA** non hanno effetto.*
Riduce: gli edifici non vengono danneggiati.

GESTIONE DEI TERRITORI CONQUISTATI (POLITICA, CULTURALE, RELIGIOSA)

Questa variante include:

- elementi che misurano la volontà di essere indipendenti per i territori conquistati recentemente; questo effetto sparisce nel tempo.
- i Cores, che rappresentano la vera appartenenza dei territori conquistati al Regno del giocatore.
- l'importanza della religione nel processo di acculturazione, di conversione o di pacificazione in un territorio conquistato.
- il concetto di cultura o area culturale nel processo di acculturazione, di conversione o di pacificazione in un territorio conquistato.

Questa variante rende il gioco più complesso, ma più realistico (almeno dalla prospettiva storica).

RISCHIO DI RIBELLIONE

Territori iniziali: nei 7 territori del Regno di partenza il rischio di ribellione adesso è -1, cioè il giocatore deve avere solo 4 VF invece di 5 per evitare totalmente il rischio di ribellione (1d4).

Il rischio di ribellione normale rimane 1d4+1.
I territori conquistati sono soggetti ad un rischio di ribellione extra di 1d4+2 per un certo numero di turni:

- +0 turni se c'è il matrimonio con la **PRINCIPESSA** (+1 per ogni territorio oltre il primo)
- +2 turni se il territorio è di religione diversa
- +1 turno se il territorio è di cultura diversa
- +1 turno se il territorio non è adiacente al tuo Regno
- +1 turno se nel territorio c'è il Core di un altro giocatore.



Come già descritto a pag. 14, sulla mappa trovate i simboli delle varie religioni: quelli con sfondo dorato rappresentano la religione di tutto il Regno, quelli con sfondo arancione rappresentano la religione del singolo territorio; un territorio può avere più religioni.
Se un territorio conquistato ha più religioni, ma almeno 1 è uguale al Regno di partenza del giocatore, non ci sono turni di rischio di ribellione extra.



Trovate inoltre i simboli delle varie aree culturali: quelli con sfondo chiaro rappresentano la cultura di tutto il Regno, quelli con sfondo scuro rappresentano la cultura del singolo territorio; un territorio può avere più culture.
Se un territorio conquistato ha più culture, ma almeno 1 è uguale al Regno di partenza del giocatore, non ci sono turni di rischio di ribellione extra.

Esempio: il bizantino conquista l'isola di Cipro.
La durata del rischio di ribellione extra è di 2 turni: 1 turno perché di diversa cultura e 1 turno perché non è adiacente a nessuno dei 7 territori del Regno di partenza (la religione non viene considerata perché ha 2 religioni, di cui una ortodossa).

Esempio: il bizantino conquista la Cilicia.
La durata del rischio di ribellione extra è di 4 turni: 2 turni perché di diversa religione, 1 turno perché di diversa cultura e 1 turno perché non è adiacente a nessuno dei 7 territori del Regno di partenza.

Utilizzare piccoli dadi a sei facce per misurare la durata del rischio di ribellione nei territori appena conquistati: man mano i turni passano, modificare la faccia superiore del d6 per visualizzare il numero di turni restanti a rischio di ribellione extra.

Valgono sempre i bonus e malus dati da **LEGGE**, **VASSALLAGGIO**, **FEUDALESIMO** e dalle fortificazioni come descritto a pag. 23.

CORE

Ad inizio partita posizionare 1 cubetto del proprio colore (Core) in ogni Territorio iniziale, totale 7 cubetti; il giocatore che controlla il Papa non ha diritto all'ottavo Core.

Durante il **Combattimento** è possibile muovere al massimo 1 Core per turno in un territorio conquistato; la presenza del Core azzera i turni di ribellione extra e riduce il rischio di ribellione a 1d4 (come nei Territori iniziali).

Se il giocatore sposta 1 Core da un Territorio iniziale in un territorio non iniziale, non può più essere spostato; ma se questo territorio viene conquistato da un avversario o dai barbari, il giocatore può (ma non deve) riprendere il Core e collocarlo su uno dei suoi Territori iniziali.

È possibile ottenere ulteriori Cores durante la partita:

- 1 Core per la conquista di un Regno Minore
- 2 Cores per un Regno Grande
- 3 Cores per un Regno Maggiore

Questi Cores vanno posizionati nei Territori iniziali ancora in possesso del giocatore (questa azione non conta ai fini del movimento di 1 Core ogni turno), ma ci può essere al massimo 1 Core in ogni territorio, quelli in eccesso vengono eliminati.

REGNO DI FRANCIA STORICIZZATO

Queste varianti possono essere applicate separatamente o tutte insieme al Regno di Francia ad inizio partita:

- 2 Cattedrali
- il Papa sotto il controllo francese
- il Regno di Sicilia occupato dei francesi con 5 VF in ogni territorio. Il livello di ribellione nel Regno di Sicilia sale di 1 (fino ad un massimo di 8) dal secondo turno di gioco; torna a 5 dopo 3 turni che è stato a 8.

LOGISTICA PER I MdT

I MdT dei giocatori che possiedono **LOGISTICA** non spendono PM per carico/scarico di armate, MdT, MdA o merci (indipendentemente se trasportano un Capitano, si trovano presso un edificio civile o un Porto lontano) e possono continuare a muoversi dopo azioni di acquisto e/o vendita.

Esempio: il bizantino conquista la Cilicia, la durata del rischio di ribellione extra è di 4 turni: posiziona quindi 1d6 con la faccia superiore che mostra il 4.

Esempio: quando viene eletto il nuovo Papa, il giocatore che controllava il Papa rimuove 1 CORE e il nuovo Papa posiziona 1 nuovo CORE nello Stato della Chiesa.

Esempio: il bizantino conquista la Cilicia, la durata del rischio di ribellione extra sarebbe di 4 turni, ma decide di muovere 1 Core dalla Misia e azzera i turni di rischio di ribellione extra.

Esempio: il bizantino conquista Lica e Paflagonia (Sultanato di Rum) e sposta 1 Core dalla Misia alla Licia. Continua l'attacco e finisce di conquistare il Sultanato di Rum, ottiene 1 Core extra che può posizionare in Misia.

Esempio: la nave si trova nell'insediamento di Bruges, indicata nell'immagine con il pallino giallo e zero PM utilizzati; la nave esce dal porto di Bruges e si sposta nella zona di mare antistante usando 1 PM; la nave entra nel tratto di FIUME Reno tra Fiandre e Frisia, usando ½ PM, totale 1½ PM; la nave avanza nel tratto di FIUME tra Lorena e Frisia, usando ½ PM, totale 2 PM; la nave avanza nel tratto di FIUME tra Palatinato e Frisia, usando ½ PM, totale 2½ PM; la nave avanza nel tratto di FIUME tra Palatinato e Turingia, usando ½ PM, totale 3 PM; la nave avanza nel tratto di FIUME tra Palatinato e Franconia, usando ½ PM, totale 3½ PM; la nave avanza nel Lago di Costanza tra Svevia e Franconia, usando ½ PM, totale 4 PM.
Se il giocatore tedesco costruisse un Porto lontano a Basileia, la nave potrebbe entrare nel porto di Basileia pagando 1 PM, totale 5 PM.



FIUMI NAVIGABILI

I FIUMI e TORRENTI diventano navigabili:

- muoversi nei FIUMI o TORRENTI costa ½ PM per ogni confine terrestre che si incontra sulla riva o per ogni ramificazione che si oltrepassa
- si possono costruire i Porti Lontani solo su territori con insediamenti
- entrare o uscire da un Porto lontano su FIUMI o TORRENTI costa 1 PM
- se i territori ai lati del FIUME o TORRENTE sono dello stesso giocatore, ha lo stesso valore dello STRETTO e blocca il movimento di navi di altri giocatori che non hanno un patto diplomatico di passaggio territori o commercio con voi.
- Se i territori ai lati del FIUME o TORRENTE sono dei barbari, quest'ultimi attaccano le navi di passaggio se sono in superiorità numerica.

TECNOLOGIE AI BARBARI

Quando tutti i giocatori hanno determinate Tecnologie, anche i barbari la ottengono: **SCUOLA MILITARE**, **STRATEGIA**, **ALCHIMIA**, **CHIRURGIA**, **OSPEDALE**.
Quando tutti i giocatori raggiungono LT II, i Capitani barbari che dovrebbero entrare in gioco al livello I entrano al livello II; idem per LT III.

IL PAPA

Se, ad inizio partita, sulla mappa sono presenti uno o più giocatori cristiani, ma Roma non è presente, questi giocatori decideranno casualmente chi sarà il Papa; il vincitore sceglierà uno dei suoi territori per collocare la Capitale Religiosa cristiana e il Papa; avrà diritto a 10 (o 11) VF aggiuntivi ad inizio partita e dovrà aggiungere 5 fiorini alle sue tasse (se è l'unico giocatore cristiano nella partita, 10 fiorini aggiuntivi per le decime).



LA TREGUA.

Note:

LEGENDA E ABBREVIAZIONI

Per facilitare e velocizzare l'apprendimento del regolamento, è stato deciso di utilizzare una serie di abbreviazioni e formattazioni, qui in ordine alfabetico.

Calamità: eventi catastrofici, vengono indicate in maiuscolo, grassetto e di colore viola (**TEMPESTA**).

Carte Impero: rappresentano personaggi particolari, vengono indicate in maiuscolo, grassetto e di colore blu (**TEMPLARE**).

CB: Casus Belli è un'espressione usata per indicare un evento offensivo.

Centro Abitato: è rappresentato sulla mappa dall'immagine di un edificio della città.

Edifici: si dividono in insediamenti (Villaggio, Borgo, Città), edifici commerciali (Fiera agricola, mineraria, tessile), edifici militari (Torre, Fortilizio, Castello), religiosi (Cattedrale) e marittimi (Porto lontano).

Fasi: il turno di gioco è suddiviso in 10 Fasi, vengono indicate in grassetto sottolineato (**Eventi**)

Fiorini: monete del gioco.

LT: Livello Tecnologico del giocatore.

MdA: Macchine di Assedio.

MdT: Mezzi di Trasporto.

PM: Punti Movimento dei MdT.

PE: Punti Esperienza, sono Punti Vittoria, da considerarsi decimali dei PO.

PO: Punti Onore, sono i Punti Vittoria.

Sotto-fasi: alcune fasi sono suddivise in sottofasi che vanno svolte consecutivamente, anche più volte nella stessa fase, vengono indicate in sottolineato (Barbari).

Tecnologie: progressi e sviluppi in vari aspetti del gioco, vengono indicate in maiuscolo, grassetto e di colore verde (**ARCHITETTURA**).

Tipi di terreno: indicano il tipo di terreno nei territori della mappa, vengono indicati in maiuscolo (MONTAGNA).

VF: Valore Forze delle armate, rappresentate dalle miniature dei Fanti (valore di forza 1), degli Arcieri (3), dei Fanti Pesanti (5) e dei Cavalieri (10).



L'ULTIMO DEI RE MORI ABBANDONA GRANATA.

EVENTI

Ver. Alpha 1.1

PREMESSA

Questa sezione del regolamento contiene 400 eventi, quasi tutti storicizzati, che prendono spunto da personaggi, avvenimenti, luoghi, mestieri, usanze, tecnologie e molto altro ancora, riferiti al periodo storico in cui è ambientato questo boardgame, cioè dal 1265 al 1300 d.C. È stato un lavoro enorme che ha le sue fasi iniziali nel 2009, seppur in modo molto embrionale e sicuramente non con una visione chiara di cosa sarebbe stato il risultato finale.

Le estrapolazioni storiche inserite in corsivo sono esposte al presente anziché al passato, in modo che i giocatori abbiano un'esperienza più immersiva; sono stati lasciati gli anni di riferimento, se presenti, ma sono state rimosse parole come XIII secolo o medioevo, concetto introdotto a posteriori dagli storici rinascimentali.

Come tutto il resto del regolamento, è in fase di evoluzione e lo sarà sicuramente per diverso tempo, sia per implementare un numero maggiori di interazioni con vari aspetti e meccaniche del gioco, sia per bilanciare ogni singolo evento.

STRUTTURA DI UN EVENTO

Ogni singolo evento è strutturato come segue:

- un numero progressivo da 100 a 499 in modo da essere selezionato dal tiro di 3 dadi: 1d4 per le centinaia, 1d10 per le decine e 1d10 per le unità (i 2 d10 dovranno avere colori differenti per riconoscere quale sia quello delle decine e quello delle unità). Esempio: se il tiro dei 3 dadi dà come risultato per il d4 3, per il d10 delle decine 0 e per il d10 delle unità 7, l'evento da leggere sarà il 307.
- a destra del numero progressivo c'è il titolo dell'evento che specifica il target (chi colpisce o dove l'evento avrà effetto); potrebbe essere un gruppo di giocatori (ad esempio **CRISTIANI**, l'insieme di tutti i giocatori **CATTOLICI** e **ORTODOSSI**), un giocatore singolo (ad esempio **REGNO DI FRANCIA**), una o più Zone di terra (ad esempio **ZONA 3-4**), una o più Zone di mare (ad esempio **ZONA B-C**), un'area limitata (ad esempio **ITALIA**), oppure tutti i giocatori (**TUTTI**).
- a seguire, in corsivo, un testo del fatto storico a cui si fa riferimento (non sempre presente).
- un possibile testo aggiuntivo che descrive l'evento vero e proprio del gioco con eventuali opzioni o scelte da parte dei giocatori.
- Per finire una tabella; nella prima riga in rosso il dado da tirare, di solito 1d8, e a sinistra del dado i bonus/malus che modificano il risultato finale (ad esempio **1d8**, +1 al tiro del dado se possiedi **ASTRONOMIA**); nelle righe successive della tabella ci sono i range dei vari risultati del dado con la descrizione di cosa accade (ad esempio da 1 a 3 la spedizione fallisce, -5 PE).

Se nel testo si fa riferimento a "ogni Tecnologia del ramo **LOGISTICA**", vuol dire tutte le Tecnologie da **SCUOLA MILITARE** a **LOGISTICA**; invece se si fa riferimento a "ogni Tecnologia del ramo **STRATEGIA**", vuol dire tutte le Tecnologie da **SCUOLA MILITARE** a **STRATEGIA**, **LOGISTICA** esclusa.

Eventuali merci d'ORO indicate negli eventi hanno un valore di 100 Fiorini l'una, quelle di ARGENTO 50 Fiorini l'una.

COME FUNZIONANO

Questi eventi storicizzati sostituiscono la sezione riguardante le carte Eventi a pag. 22 di questo regolamento.

Eventi: se non avviene una Calamità, il giocatore primo di turno tira i 3 dadi Eventi (1d4 e 2d10) per determinare quale sia l'evento da leggere.

Per quanto riguarda le Reliquie, ad inizio partita i giocatori decidono quale risultato del d4 (dado delle centinaia) fa comparire 1 Reliquia (esempio: i giocatori ad inizio partita decidono che sarà il 2 il risultato del d4 che attiva la Reliquia), ogni volta che uscirà un risultato compreso tra 200 e 299 verrà posizionata 1 Reliquia sulla mappa come specificato a pag. 23.

Se il target dell'evento non esiste sulla mappa, vengono ritirati i 3 dadi eventi per definire un nuovo evento.

100 - TUTTI

Le Crociate rappresentavano una combinazione unica di motivazioni religiose, politiche, culturali ed economiche che le rendevano eventi di grande importanza nell'Europa medievale e nel mondo islamico, con conseguenze durature che si estendevano ben oltre il periodo delle spedizioni militari stesse. Dall'Inghilterra a Gerusalemme, da Novgorod alle Colonne d'Ercole, tutti subivano il fascino, le glorie e le conseguenze delle Crociate.

Se verrà indetta una **CROCIATA**, ogni Regno Minore in tuo possesso parteciperà con un dono a tua scelta:

- 1 Galea pari al tuo LT
- 1 MdA pari al tuo LT
- 1 Capitano pari al tuo LT
- 5 VF di armate
- 250 Fiorini
- 1 carta Impero

Se possiedi **FANATISMO** ogni Regno Minore in tuo possesso aggiungerà anche 3 VF.

101 - TUTTI

I giochi di dadi sono un passatempo diffuso e apprezzato in tutte le classi sociali. Il gioco dei dadi ha radici antiche, risalenti agli antichi Romani, ma ora è ancora più popolare grazie alla diffusione da parte dei cavalieri erranti e dei menestrelli, che lo praticano nelle taverne come svago preferito. Mentre molti amano i giochi di dadi, altri li vedono come un vizio. Un esempio è quello di Luigi IX, re crociato, che si infuriò quando scoprì che suo fratello Carlo d'Angiò stava giocando ai dadi durante il viaggio di ritorno da San Giovanni d'Acri dopo essere stato liberato dalla prigionia musulmana; Luigi, provato dalla morte di un altro fratello in guerra, gettò furiosamente in mare tavole e dadi di gioco.

Da questo momento in poi, durante il **Commercio**, quando un MdT commerciale di un giocatore si trova in un insediamento di un altro giocatore, può chiedergli di entrare in una taverna e giocare con i dadi a zara o sozum.

Se accetta, si decide una somma in Fiorini concordata da entrambi; utilizzare 1d8, 1d6 e 1d4. La zara era un gioco fatto con tre dadi: vinceva chi, prima che i dadi fossero lanciati, indovinava la combinazione vincente, proclamandola ad alta voce. Il sozum è un gioco simile alla zara in cui vinceva chi, lanciando i dadi, totalizzava il numero maggiore. Si tirano i dadi finchè uno dei 2 giocatori vince e incassa i Fiorini dell'avversario.

102 - TUTTI

I giochi di dadi sono un passatempo diffuso e apprezzato in tutte le classi sociali. Nel gioco dei dadi zara i giocatori scommettono su diversi risultati ottenuti lanciando i dadi. Il gioco coinvolge scommesse su numeri specifici o combinazioni di numeri che possono essere ottenuti con il lancio dei dadi. È spesso praticato in luoghi pubblici come taverne e fiere, e può coinvolgere sia scommesse informali tra amici che scommesse più strutturate con regole definite. Il sozum è un altro gioco di dadi popolare, particolarmente diffuso in Europa orientale e nel mondo islamico. Si trattava di un gioco di scommesse in cui i giocatori puntavano su diversi risultati ottenuti dal lancio dei dadi. Le regole esatte del sozum potevano variare da regione a regione, ma in generale coinvolgevano scommesse su combinazioni di numeri, risultati specifici o il risultato più alto.

Da questo momento in poi, durante il **Commercio**, quando un MdT commerciale di un giocatore si trova in un insediamento di un altro giocatore, può chiedergli di entrare in una taverna e giocare con i dadi a zara o sozum. Se accetta, si decide una somma in Fiorini concordata da entrambi; utilizzare 1d8, 1d6 e 1d4. La zara era un gioco fatto con tre dadi: vinceva chi, prima che i dadi fossero lanciati, indovinava la combinazione vincente, proclamandola ad alta voce. Il sozum era un gioco simile alla zara in cui vinceva chi, lanciando i dadi, totalizzava il numero maggiore. Si tirano i dadi finchè uno dei 2 giocatori vince e incassa i Fiorini dell'avversario.

103 - TUTTI

Il vostro Re interviene contro gli usurai e il gioco d'azzardo.

1d8	
1-3	Viene abolito il gioco d'azzardo con i dadi.
4-6	Viene abolito il prestito con usura con la banca del gioco.
7	Vengono aboliti entrambi.
8	Vengono aboliti entrambi; -5 PE.

104 - TUTTI

Viene trovata una Reliquia in un territorio, tirare i dadi per definire dove (Zona, Regno, Territorio). Tirare 1d8 per vedere quale Reliquia viene ritrovata: 1 Vera Croce, 2 Sindone, 3 Chiodo della Croce, 4 Piume arcangelo Gabriele, 5 Reliquie dei Magi, 6 Salma di San Marco, 7 Mano del Santo, 8 Catene di San Pietro. Il primo giocatore che raggiunge il territorio con un MdT, potrà caricare la Reliquia.

105 - TUTTI

Le nuove tecniche decorative per le cattedrali e le moschee includono l'uso di vetrate colorate che rappresentano scene religiose o eventi importanti, statuette raffiguranti figure religiose, rivestimenti in oro per creare riflessi dorati, l'impiego di pietre e marmi pregiati per aggiungere eleganza agli edifici sacri, e ornamenti come arabeschi, intarsi e sculture per impreziosire colonne e altre parti architettoniche dei luoghi di culto.

Potete scegliere 3 diversi livelli di decorazioni da applicare ai vostri edifici religiosi, in base al livello otterrete rispettivamente 2-4-6 PE per ogni Cattedrale/Moschea (se non applicate le decorazioni, perdete 2 PE per ogni edificio): 1° livello - 100 fiorini, 2° livello - 200 fiorini, 3° livello - 300 fiorini.

106 - TUTTI

La crescente rivoluzione commerciale e bancaria del periodo favorisce l'espansione delle fiere. Questi eventi commerciali diventano cruciali per lo scambio di merci tra mercanti di diverse regioni. Le fiere forniscono un'opportunità unica per la vendita e l'acquisto di una vasta gamma di beni, facilitando il commercio su larga scala. Inoltre, fungono da piattaforma per l'innovazione commerciale, dove nuove tecniche e strategie di vendita vengono sviluppate e diffuse. Grazie alla presenza di banchi e mercanti provenienti da diverse parti del continente, le fiere diventano anche centri di scambio culturale e conoscenze, contribuendo alla diffusione di idee e pratiche commerciali avanzate.

Tirate 1d8 (+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **HANSA** e **MONOPOLIO**), il giocatore con il risultato più alto (o più giocatori con lo stesso risultato più alto), potrà posizionare una Fiera a scelta in uno dei suoi insediamenti.

107 - TUTTI

Durante la prigionia a Genova dopo la battaglia della Meloria del 1284, Rustichello da Pisa conobbe Marco Polo, anch'egli prigioniero, forse nel 1298, in seguito alla sconfitta veneziana di Curzola. Nelle carceri di Palazzo San Giorgio a Genova, Marco Polo condivise con Rustichello le memorie dei suoi viaggi. Rustichello trascrisse queste narrazioni in lingua d'oïl, creando così il famoso testo intitolato "Le divisament dou monde" ("La descrizione del mondo"), meglio conosciuto come "Il Milione". Quest'opera narra dettagliatamente i viaggi di Marco Polo attraverso l'Asia, offrendo preziose informazioni su culture, popolazioni, città e meraviglie che il viaggiatore incontrò lungo il suo cammino. Grazie alla diffusione del libro, le conoscenze europee sull'Asia aumentarono notevolmente, influenzando in modo significativo l'immaginario collettivo e stimolando ulteriori esplorazioni e contatti tra l'Europa e l'Oriente.

Se avete **ISTRUZIONE**, ottenete una Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**; Se avete **LETTERATURA**, +3 PE.

108 - TUTTI

Ibn Abi Usaybi'a, celebre storico e medico arabo, ha scritto gli "Sorgenti delle notizie sulle classi dei medici", comunemente conosciuto come "Vite dei medici"; un'opera che contiene biografie di 380 medici, inclusi quelli dell'antichità e del suo tempo, malgrado varie imprecisioni. La prima edizione del lavoro di Ibn Abi Usaybi'a è dedicata al visir di Damasco. In seguito, l'opera viene ampliata e rielaborata in una nuova edizione, che diventa una fonte importante per la storia della medicina nell'Islam e per la biografia dei medici dell'epoca.

Tirate 1d8 (+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **OSPEDALE**, i giocatori musulmani aggiungono 2 al risultato): chi ottiene il risultato più alto, trova una copia della nuova edizione di Vite dei medici e ottiene 1 Tecnologia del ramo **OSPEDALE**.

109 - TUTTI

Mastro Adamo è un falsario che opera a Firenze; la sua attività consiste nel contraffare il fiorino, la moneta fiorentina corrente. Tuttavia, anziché limitarsi a imitare la moneta originale, Mastro Adamo riduce la quantità di oro in ciascun fiorino, sostituendo parte dell'oro con metalli di minor valore. In questo modo, può produrre più monete utilizzando meno oro, ma ingannando le persone sul vero valore della moneta. Mastro Adamo è un personaggio menzionato da Dante Alighieri nell'Inferno della Divina Commedia; nel Canto XXX, Dante e Virgilio incontrano Mastro Adamo tra i falsari, che è punito nell'ottavo cerchio dell'Inferno, il girone dei falsari.

Per chi vuole rischiare, può tentare di falsificare i propri fiorini per aumentarne la quantità.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **CONIO**, LT III.
1-3	Fallite e perdete il 10% dei vostri Fiorini per pagare il falsario; -5 PE.
4-6	Riuscite a falsificare molti Fiorini, ma il falsario scappa con le monete extra; -3 PE.
7	Riuscite a falsificare alcuni Fiorini, guadagnate il 10%; +3 PE.
8	Riuscite a falsificare molti Fiorini, guadagnate il 20%; +5 PE.

110 - TUTTI

Luigi IX muore per una malattia incurabile. Alla sua morte il corpo, secondo l'uso del tempo, viene bollito e disossato: il cuore risale la penisola italiana e giunge a Parigi, dopo un lungo viaggio di ritorno contrassegnato dall'enorme favore popolare e dal succedersi dei miracoli, a testimonianza della riconosciuta santità del re, accertata non dalle commissioni pontificie o dai calcoli politici, ma dal sentimento collettivo.

Tirate 1d8 (+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **OSPEDALE**): il giocatore con il risultato più basso (se più di 1 giocatore, subiranno tutti l'evento) perderà il Capitano con il livello più alto.

111 - TUTTI

Giungono voci di un grande e ricco regno chiamato Impero del Mali. Per tutti i giocatori che possiedono **CARTOGRAFIA** c'è la possibilità di portare MdT fuori mappa passando dalla Mauritania o dalla zona di mare più a sud dell'Oceano Atlantico. Il MdT deve rimanere fuori mappa per 1 turno intero e rientrare nel turno successivo nel territorio/zona di mare da dove era uscito.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **COMMERCIO**, **GILDE**, **HANSA**.
1-3	Il viaggio fallisce e non fate più ritorno; -5 PE.
4-6	Potete acquistare nell'Impero del Mali un carico di SALE a 15 Fiorini per ogni merce; +3 PE.
7	Potete acquistare nell'Impero del Mali un carico di SCHIAVI a 20 Fiorini per ogni merce; +5 PE.
8	L'Imperatore rimane affascinato dai vostri racconti e dagli scambi fatti con voi di mappe e conoscenze tecnologiche; vi regala un carico di argento (stesso prezzo di ARMI E ARMATURE).

112 - TUTTI

I vostri studiosi fanno molti progressi nello sviluppo tecnologico.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia di livello IV.
1-3	Ottenete 1 tecnologia di livello 1 gratis.
4-6	Ottenete 2 tecnologie di livello 1 gratis.
7	Ottenete 1 tecnologia di livello 2 gratis.
8	Ottenete 1 tecnologia di livello 3 gratis.

Se non avete i requisiti per ottenere la Tecnologia di quel livello, prendetela di 1 livello inferiore e così via.

113 - TUTTI

Stefano Uroš I incoraggia lo sviluppo economico del paese: chiama nelle sue terre numerosi minatori sassoni che lavorano in Ungheria per impiegarli nell'estrazione dell'argento nei giacimenti di Brskovo e Rudnik; concede loro un'ampia autonomia amministrativa, nonché il diritto di professare liberamente la fede cattolica. La grande quantità di argento estratto dalle miniere viene utilizzata per la coniazione di monete: ne vengono, infatti, messe in circolazione grandi quantità che servono nei commerci che Stefano Uroš I vuole intensificare soprattutto con le città dalmate di Ragusa e Cattaro.

Il giocatore che possiede o il primo giocatore che conquista Il Regno di Serbia si impadronisce di una grande quantità di monete d'argento equivalenti a 1d6x100 di Fiorini; +50 Fiorini se possiedi **FORGIATURA** e +50 Fiorini se possiedi **CONIO**.

114 - TUTTI
Il vostro Regno viene sottoposto ad una massiccia riorganizzazione dell'apparato statale: in base al vostro LT, aggiungete 1/2/3 Tecnologie scegliendo tra i rami **LOGISTICA**, **FEUDALESIMO** e **HANSA**.

115 - TUTTI
Il sistema di raggiungere le mura avversarie attraverso lo scavo di gallerie è una tattica comune impiegata dai genieri durante le operazioni di assedio; consente di avvicinarsi silenziosamente alle mura o alle torri nemiche e di minarle per comprometterne la stabilità. Il processo inizia con lo scavo di una galleria sotterranea che si estende fino alla base della struttura da attaccare; i genieri sostengono il tunnel con puntelli e tavole di legno per evitare crolli prematuri. Successiva-mente, riempiono lo spazio scavato con materiale infiammabile e quando tutto è pronto, danno fuoco ai puntelli. Il calore generato dal fuoco indebolisce i supporti di legno, facendo collassare la struttura sovrastante nel momento in cui il terreno sotto di essa cede improvvisamente. Questa tecnica è estremamente efficace nell'indebolire le difese nemiche, creando brecce nelle mura o distruggendo le torri di difesa, ma richiede tempo, risorse e un notevole sforzo logistico da parte degli assedianti.
Se possiedi **INGEGNERIA**, puoi usare 1 **GENIO** o 1 **CARPENTIERE** per effettuare assedi senza MdA e scavare sotto le mura del difensore; al secondo turno di assedio, utilizzi 1 di queste 2 carte Impero e abbatti 2 livelli di fortificazione (non puoi sommare l'effetto dei MdA a quello della carta Impero); la carta Impero si scarta se la battaglia campale che ne segue viene persa.

116 - TUTTI
Se possiedi un Regno Minore che sbocca sul mare, paghi la metà le Tecnologie del ramo **MUDE**.

117 - TUTTI
Le imboscate sono strategie cruciali utilizzate dalle forze militari per ottenere vantaggi tattici contro avversari spesso superiori in numero o in equipaggiamento. Un esempio celebre di imboscata è la Battaglia di Mohi del 1241, durante l'invasione mongola dell'Europa orientale; gli eserciti ungheresi vengono sorpresi e sconfitti dai mongoli che utilizzano tattiche di guerriglia, sfruttando abilmente il loro tiro con l'arco e la loro mobilità. Le imboscate sono tattiche flessibili e possono essere impiegate in una varietà di contesti, come scontri tra eserciti regolari, azioni di guerriglia o conflitti locali. Sono progettate per confondere e sorprendere il nemico, sfruttando l'elemento sorpresa e la conoscenza del territorio circostante. Queste tattiche richiedono pianificazione, coordinazione e rapidità di esecuzione da parte delle forze che le mettono in atto.
Se avete un Capitano di livello II, potete tentare un'imboscata prima di iniziare una battaglia, tirate 1d8: con risultato 8 potete infliggere 1d4 di perdite al nemico; se il Capitano è di livello III, l'imboscata ha successo con risultati 7-8 e 1d6 di perdite.

118 - TUTTI
Se siete di LT III e avete un **DIPLOMATICO**, potete giocarlo per sposare la principessa di un Regno Piccolo adiacente ai vostri possedimenti. Se il Regno Piccolo è dei barbari, rimuovere le armate barbare e sostituirle con 5 VF in ogni territorio, presi dalla riserva. Se è di un altro giocatore, questo giocatore rimuove armate, Capitani, MdT, MdA, merci che riposizionerà durante il **Posizionamento** e ottiene 3 CB verso di voi. Come per i barbari, aggiungete 5 VF in ogni territorio, presi dalla riserva.

119 - TUTTI
L'incursione è una tattica militare caratterizzata da un approccio furtivo e di occultamento, mira alla distruzione di infrastrutture nemiche o alla conquista di risorse strategiche; coinvolgono solitamente una forza di combattimento mobile e agile, pronta a muoversi rapidamente e in modo discreto per evitare la rilevazione da parte del nemico. Questa tattica è particolarmente efficace per attaccare bersagli vulnerabili o mal difesi senza impegnarsi in conflitti prolungati; una volta raggiunto l'obiettivo, gli incursori lanciano un attacco repentino e violento, cercando di infliggere il massimo danno possibile e di ottenere il controllo delle risorse desiderate; poi si sganciano velocemente dall'azione e si ritirano sulle posizioni di partenza, portando eventualmente con sé il bottino depredato.
Se avete un Capitano con almeno 10 VF e un MdT da guerra, potete tentare un'incursione al posto di un normale attacco (quindi si consuma 1 degli attacchi a disposizione del Capitano in base al suo livello, massimo 3 incursioni se il Capitano è di livello III e avete sufficienti PM). Scegliete un territorio nemico non fortificato e contiguo via terra o via mare con il territorio dove si trova il vostro Capitano (dovete avere i PM necessari per poter tornare in uno dei vostri territori) e tirate 1d8 (+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **LOGISTICA**, Capitano di livello II/III): con risultato 7-8 potete infliggere 1 VF di perdite al nemico e saccheggiare le Tasse di quel territorio; non si può saccheggiare 2 volte lo stesso territorio nello stesso turno.

120 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO
Un gruppo di astronomi si raccoglie intorno alla figura di Nasir al-Din al-Tusi; questi riceve dal proprio sovrano, Hulagu Khan, ingenti mezzi per edificare a Maragha un osservatorio astronomico dotato di grandi strumenti graduati con cui seguire gli astri per diversi anni.
Questo osservatorio viene costruito nei territori de Ilkhanato, se il giocatore mongolo conquista i suoi territori, ottiene le Tecnologie fino a **ASTRONOMIA**.

121 - TUTTI
Il fervore religioso dei vostri sudditi è in continua crescita, i pellegrinaggi nei luoghi sacri del vostro Regno sono il risultato di anni di devozione da parte del vostro Re. Ogni giocatore sceglie un insediamento contiguo con una propria Cattedrale o Moschea, aumenta l'edificio civile di 1 livello e le Tasse di 50 fiorini; 2 livelli e 100 Fiorini se possiedi **FANATISMO**.

122 - TUTTI
I vostri territori confinanti con un potenziale nemico non sono al sicuro, chiedete aiuto ai vostri sudditi per edificare delle fortificazioni il prima possibile.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	I vostri sudditi si rifiutano di aiutarvi perchè sono sommersi dalle tasse; -3 PE.
4-6	Potete posizionare 1 Torre, pagando 50 Fiorini, in uno dei vostri territori.
7	Potete posizionare fino a 2 Torri, pagando 40 Fiorini, in uno dei vostri territori; +3 PE.
8	Potete posizionare fino a 3 Torri e 2 VF in ogni Torre, pagando 30 Fiorini, in altrettanti territori; +5 PE.

123 - TUTTI
Se possiedi almeno 1 Reliquia.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **LEGGE**, LT II e III.
1-3	La Reliquia e tutto l'oro della chiesa dov'era custodita vengono rubati; -5 PE e -100 Fiorini.
4-6	La Reliquia viene rubata; -3 PE.
7	Raddoppiate le guardie a protezione della Reliquia e non viene rubata; +3 PE.
8	Catturate il ladro mentre tenta di rubare la Reliquia, viene condannato e giustiziato; +5 PE.

124 - TUTTI
Se avete il **GABELLIERE**.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	I vostri sudditi minacciano di insorgere, ma riuscite a controllarli versando 10 Fiorini per ognuno dei vostri territori.
4-6	I vostri sudditi minacciano di insorgere, vi costringono a ridurre le Tasse di 30 fiorini.
7	I vostri sudditi minacciano di insorgere, vi costringono a ridurre le Tasse di 50 fiorini.
8	I vostri sudditi minacciano di insorgere, vi costringono a ridurre le Tasse di 70 fiorini.

125 - TUTTI
I nobili del vostro Regno chiedono più diritti e potere decisionale e minacciano una guerra civile se non li accontentate.

1d8	-1 al tiro del dado per LT II e III.
1-3	Concedete meno Tasse, riducete di 30 Fiorini.
4-6	Concedete meno Tasse, riducete di 60 Fiorini.
7	Concedete meno Tasse e Rinforzi, riducete di 30 Fiorini e 2 VF.
8	Concedete meno Tasse e Rinforzi, riducete di 60 Fiorini e 3 VF.

126 - TUTTI
I progressi tecnologici in campo militare cominciano a dare i loro frutti.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **INGEGNERIA**, **CARPENTERIA**, **GENIO**, **CARPENTIERE**.
1-3	Ottenete una nuova CATAPULTA.
4-6	Ottenete una Tecnologia del ramo **ALCHIMIA**.
7	Convertite una CATAPULTA in Trabucco oppure posizionate un nuovo Trabucco.
8	In base al vostro LT e ai prerequisiti necessari, costruite o convertite al livello massimo le vostre MdA.

127 - TUTTI
L'ordalia è un antico sistema legale diffuso in molte culture e società. La sua pratica si basa sull'idea che Dio sarebbe intervenuto per proteggere l'innocente durante una prova fisica che consiste nel contatto con elementi considerati sacri o purificatori, come il fuoco o l'acqua. Ad esempio, nell'ordalia del fuoco, l'accusato deve camminare su carboni ardenti senza subire ustioni gravi; nell'ordalia dell'acqua, l'accusato viene gettato in acqua con dei pesi e la sua innocenza è stabilita restando a galla senza nessun tipo di aiuto. Se l'accusato subisce danni o non riesce a superare la prova, è considerato colpevole; tuttavia, le prove stesse sono spesso soggette a manipolazioni e inganni, e l'esito dipende anche dalle credenze culturali e dalla volontà dei giudici. Nonostante la sua diffusione, l'ordalia è gradualmente sostituita da sistemi legali più razionali e basati sulle prove concrete. La sua pratica è condannata dalla Chiesa cattolica già nel secolo scorso, ma rimane in uso in alcune aree.
Se volete, potete usare 3 CB causati da un giocatore per incriminare 1 delle sue carte Impero a scelta.

1d8	+1 al tiro del dado se possedete **LEGGE**, **MISTICISMO**, LT II e III. -1 al tiro del dado per gli stessi motivi, ma da parte del giocatore sotto accusa.
1-3	La carta Impero non è colpevole; -3 PE a voi e +3 PE al giocatore sotto accusa.
4-6	La carta Impero è colpevole, ma non viene eliminata, il giocatore sotto accusa deve pagare 100 Fiorini; +3 PE a voi.
7	La carta Impero è colpevole e viene eliminata; +3 PE a voi.
8	La carta Impero è colpevole e viene eliminata; +5 PE a voi e -5 PE al giocatore sotto accusa.

128 - TUTTI
Henri de Mondeville (1260 – 1320) è considerato il primo chirurgo francese a scrivere un trattato di chirurgia. Certamente studia prima a Montpellier e quindi a Bologna ove apprende l'arte chirurgica dal grande Teodorico de' Borgognoni e poi dal Maestro Guglielmo da Saliceto. Poi si trasferisce a Parigi dove è allievo anche di Lanfranco da Milano, considerato il fondatore della scuola medica parigina. È l'autore di un'opera monumentale: Chirurgie che non riuscì a completare per una morte precoce probabilmente dovuta a tubercolosi.
Un mercante straniero vi offre la possibilità di ottenere una copia dell'opera Chirurgie, se siete interessati:

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**, LT II e III.
1-3	Il mercante è molto abile dovete pagare 1d4 x100 Fiorini per avere una copia dell'opera che vi consente di acquistare **CHIRURGIA** a metà prezzo; -5 PE.
4-6	Dovete pagare 100 Fiorini al mercante per avere una copia dell'opera che vi consente di acquistare **CHIRURGIA** a metà prezzo; -3 PE.
7	Dovete pagare 100 Fiorini al mercante per avere una copia dell'opera che vi consente di ottenere **CHIRURGIA**; +3 PE.
8	Le vostre abilità politiche e di contrattazione vi consentono di avere una copia dell'opera e di ottenere **CHIRURGIA**; +5 PE.

129 - TUTTI

Le Corporazioni dei mestieri giocano un ruolo fondamentale nell'organizzazione economica e sociale delle città europee. Queste associazioni di artigiani e commercianti che condividono la stessa occupazione, come tessitori, fabbri, mercanti di lana, fornai, medici e molti altri, hanno l'obiettivo di fornire protezione e sostegno reciproco ai propri membri. Regolano la produzione, la qualità e il commercio di beni e servizi, stabilendo standard professionali elevati e proteggendo gli interessi dei lavoratori del settore; svolgono inoltre un ruolo chiave nella formazione e nell'apprendistato degli artigiani, assicurando la trasmissione delle conoscenze e delle tradizioni artigianali. Infine contribuiscono alla coesione sociale delle comunità urbane, fornendo una rete di supporto e solidarietà tra gli artigiani e i commercianti della stessa categoria professionale; in alcuni casi, le corporazioni più potenti esercitano anche un ruolo politico, difendendo gli interessi dei loro membri di fronte alle autorità locali e nazionali.

Se avete almeno 1 Città.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Città che possedete, LT III.
1-3	Non succede nulla.
4-6	Sviluppate la tecnologia **CONIO**.
7	Sviluppate le tecnologie fino a **BANCHE**.
8	Sviluppate le tecnologie fino a **GILDE**.

130 - TUTTI

L'inverno quest'anno è stato particolarmente rigido e i raccolti sono insufficienti.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **AGRICOLTURA**, **ROTAZIONE COLTURE**.
1-3	Rimuovete 1 VF da ogni territorio, 2 VF se c'è un edificio civile; -5 PE.
4-6	Riducete di 1 livello un edificio civile a vostra scelta, rimuovete eventuali VF in eccesso se superano la capacità di approvvigionamento; -3 PE.
7	Tirate 1d6 per ogni vostro territorio, con risultato 6 rimuovete 1 VF.
8	Chi vende CEREALI e VINO nei vostri insediamenti guadagna 5 fiorini in più per ogni merce; +3 PE.

131 - TUTTI

La convivenza tra musulmani e cristiani è spesso difficile e caratterizzata da tensioni e conflitti. Questo periodo storico è costantemente segnato da una serie di scontri tra i Regni cristiani e quelli musulmani, come la Reconquista nella Penisola Iberica da parte dei cristiani o la fine dei Regni crociati a causa dell'avanzata dei mamelucchi.

Guadagnate 3 CB verso tutti i giocatori di religione diversa che hanno i territori contigui con i vostri.

132 - TUTTI

Il passaggio dalla biblioteca di conservazione alla biblioteca di lettura, introdotta dagli ordini mendicanti (francescani e domenicani, e in seguito carmelitani e agostiniani) alla fine del secolo, rappresenta un'importante innovazione nel campo delle biblioteche. In precedenza, le biblioteche erano concepite principalmente come luoghi di conservazione di testi e manoscritti, con limitate possibilità di consultazione. Gli ordini mendicanti, invece, introducono la figura del bibliotecario e la sala di consultazione, rendendo i testi maggiormente accessibili ai religiosi e agli studiosi.

I vostri studiosi hanno accesso illimitato ai testi catalogati nelle biblioteche.

1d8	
1-3	Le vostre consultazioni dei manoscritti non portano a nulla.
4-6	Le vostre conoscenze aumentano; +3 PE.
7	Attirate alla vostra corte studiosi illustri da luoghi lontani, tra cui **MEDICO**, **GENIO**, **CARPENTIERE**, **ARCHITETTO**; pescate carte Impero finchè non trovate uno di questi personaggi, aggiungetelo alle vostre carte, mischiate le altre e riponetele in fondo al mazzo Impero.
8	Le conoscenze in campo tecnologico fanno notevoli progressi, ottieni una Tecnologia del ramo **MATEMATICA** o **ISTRUZIONE**.

133 - TUTTI

C'è una grande diffusione della seta, una fibra di origine animale molto pregiata per la creazione di tessuti di alta qualità. A Bologna e Lucca, in risposta alla crescente domanda di questo tessuto, viene sviluppato un nuovo macchinario: il torcitoio idraulico da seta, o filatoio idraulico. Il torcitoio idraulico è una macchina apparentemente complessa, ma in realtà risulta denso e ripetitivo nella sua struttura. È grande circa due metri di diametro e poco più alto. Grazie ai suoi elementi operativi ripetuti più volte, può torcere contemporaneamente da 80 a 150 fili in modo regolare. Un uomo al suo interno muove la macchina, mentre un operatore all'esterno gestisce le operazioni di torcitura. Questo macchinario rappresenta uno dei più interessanti del periodo e sicuramente il più produttivo. Un torcitoio da 100 fusi richiede solo due operai anziché cento, come nei metodi manuali, e il tempo per torcere un rocchetto è ridotto di cento volte rispetto al processo manuale. Complessivamente, questa invenzione riduce il tempo di torcitura per la produzione artigianale di circa 10.000 volte. Raramente nella storia della tecnica ci si imbatte in simili risultati. Si può sicuramente affermare che la civiltà industriale nasce con i torcitoi da seta.

Mandate i vostri esperti in missione in Italia per ottenere ad ogni costo uno di questi torcitori idraulici e carpirne tutti i segreti per farlo funzionare.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **LADRO**, **SPIA**, **GENIO**, **CARPENTIERE**, **TESSITURA**, **MATEMATICA**, **INGEGNERIA**.
1-3	Fallite la missione e tornate a casa con le mani vuote; -5 PE.
4-6	Riuscite a recuperare un torcitore idraulico, ma si rompe nel tentativo di carpirne il funzionamento; -3 PE.
7	Recuperate alcuni torcitori idraulici, riuscite a produrre un discreto quantitativo di seta ogni turno; +3 PE, +50 Fiorini nelle Tasse.
8	Recuperate alcuni torcitori idraulici e a costruirne di nuovi una volta assimilato il funzionamento, diventate tra i principali produttori di seta; +5 PE, +100 Fiorini nelle Tasse.

134 - TUTTI

Con l'aumento del volume commerciale e l'importanza crescente dei grandi porti, le fiere locali in varie regioni iniziano a svilupparsi e ad evolversi in fiere internazionali specializzate. Questi mercati offrono una vasta gamma di prodotti di un particolare tipo e attiravano mercanti da diverse parti del mondo; facilitano lo scambio di merci e favoriscono lo sviluppo di relazioni commerciali internazionali e la diffusione di conoscenze e tecnologie tra diverse culture.

Se possedete almeno 1 Città, potete posizionare 1 Fiera a vostra scelta in uno dei vostri insediamenti, 2 Fiere se avete **GILDE**.

135 - TUTTI

L'arte serica europea conosce un periodo di crescita e sviluppo, alimentato in gran parte dalla crescita del commercio della seta proveniente dall'Oriente. Le rotte commerciali che collegavano l'Europa all'Asia facilitano lo scambio di merci, inclusa la pregiata seta, che diventa un simbolo di status e ricchezza. Durante questo periodo, molte città europee, in particolare in Italia, diventano importanti centri per la produzione e il commercio della seta. L'arte serica include la coltivazione dei bachi da seta, la filatura, la tessitura e la tintura della seta. Artigiani e mercanti italiani, come quelli di Venezia, Firenze e Genova, sono particolarmente influenti nel promuovere l'industria serica in Europa. L'uso della seta non è limitato solo all'abbigliamento, ma si estende anche a tessuti per arredamento, bandiere, arazzi (decorate con scene narrative, spesso ispirate a episodi della Bibbia o ad eventi storici) e altri manufatti d'arte.

Volete abbellire tutte le stanze del vostro palazzo con degli arazzi in seta che raccontino le gesta delle vostre conquiste, decidete cosa fare:

Ci ripensate, non spendete nulla, ma i nobili di corte mormorano che siete un taccagno; -3 PE.

Spendete 150 fiorini per addobbare solo il salone del trono; +3 PE.

Spendete 300 fiorini per addobbare i saloni più importanti; +6 PE.

Spendete 500 fiorini per addobbare tutte le stanze; +1 PO.

136 - TUTTI

Il Canone della medicina di Avicenna, è un'opera enciclopedica sulla medicina e la filosofia scritta dal filosofo e medico persiano Avicenna (Ibn Sina) quasi 300 anni prima. È considerato uno dei più grandi e influenti libri di medicina dell'era islamica e ha avuto un impatto significativo sulla medicina e sulla filosofia occidentale per secoli; tradotto in latino col titolo Liber canonis medicinae, è suddiviso in cinque volumi e include anche una dettagliata descrizione delle malattie, dei loro sintomi, delle cause e dei trattamenti.

1. Il libro del Messaggero: si concentra sulla filosofia, la logica e la teologia.

2. Il libro degli animali: si occupa di biologia e zoologia.

3. Il libro delle piante: si occupa di botanica e farmacia.

4. Il libro dell'uomo: si occupa di anatomia, fisiologia e psicologia.

5. Il libro della terapia: si occupa di medicina e chirurgia.

Avete la possibilità di studiarne e assimilarne i contenuti.

1d8	I musulmani hanno un +3 al tiro del dado.
1-3	I vostri studiosi fanno fatica ad assimilare i contenuti dell'opera; -3 PE.
4-6	Potete aggiungere 1 Tecnologia nel ramo **CHIRURGIA**; +3 PE.
7	Potete aggiungere 1 Tecnologia a scelta nei rami **TEOLOGIA**, **FILOSOFIA**, **CHIRURGIA**; +5 PE.
8	Potete aggiungere 2 Tecnologie a scelta nei rami **TEOLOGIA**, **FILOSOFIA**, **CHIRURGIA**; +1 PO.

137 - TUTTI

L'ergotismo è una malattia causata dall'ingestione di alimenti contaminati dall'ergot, un fungo che cresce sulle spighe di grano. Questa malattia è nota anche come "fuoco di Sant'Antonio" o "malattia del fuoco", a causa dei sintomi che produce, come bruciori, dolori e formazione di ulcere. Diffuso in tutta l'Europa, specialmente in aree dove il grano è una parte importante della dieta, soprattutto i contadini. I sintomi includono bruciori e dolori alle estremità, formazione di ulcere, dolori addominali, nausea, vomito e, in alcuni casi, la perdita di consapevolezza; può anche causare problemi respiratori, come tosse e difficoltà respiratoria. La causa è sconosciuta ai medici, che attribuiscono la malattia a cause demoniache o a un'eccessiva umidità nell'aria. I trattamenti includono purghe, vomitive e bagni terapia, ma non c'è un trattamento efficace per la malattia.

La malattia imperversa nei vostri territori per un numero di turni da da 3 a 1 in base al vostro LT (da I a III).

Alla fine della fase **Eventi**:

1d8	Tirate 1d8 per ogni territorio di PIANURA in vostro possesso.
1-6	Pochissimi si ammalano e non ci sono conseguenze gravi.
7-8	Molti malati, perdete 1 VF.

138 - TUTTI

In questo periodo, i bagni termali sono sempre più popolari e frequentati, in particolare tra la popolazione nobiliare e gli strati sociali più elevati. Le condizioni igieniche sono migliorate notevolmente, portando a una maggiore consapevolezza della pulizia e dell'igiene personale; i bagni termali sono diventati un luogo per la pulizia e la cura del corpo, lontano da zone paludose e a rischio di malaria e altre malattie.

Tirate 1d8, ogni bagno termale che possedete nei vostri territori, vale 3 PE:

1d8	Ogni bagno termale che otterrete nei vostri territori, vale 3 PE.
1-3	Avete sentito parlare dei bagni termali, ma non avete luoghi simili nei vostri territori, perdete 3 PE.
4-6	Scoprite 1 area termale in un territorio con COLLINA, marcatelo con 1 segnalino.
7	Scoprite 2 aree termali in territori con COLLINA, marcateli con 1 segnalino.
8	Scoprite 3 aree termali in territori con COLLINA, marcateli con 1 segnalino.

139 - ZONA RANDOM

Un vostro ufficiale si è dimostrato particolarmente valoroso in battaglia e viene promosso Capitano (rimuovere 1 VF a scelta e sostituitelo con 1 Capitano di livello I, livello II se possiedi **SCUOLA MILITARE**).

140 - TUTTI

In questi decenni vivono il proprio splendore le fiere di Champagne, che si tengono quasi tutto l'anno nell'omonima regione a Provins, Troyes, Lagny e Bar-sur-Aube.

L'esempio è contagioso e ovunque si cerca di creare le medesime condizioni per sviluppare nuove fiere.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni tecnologia del ramo **HANSA**.
1-3	Non riuscite a creare un polo di attrazione tale da far nascere una Fiera; -3 PE.
4-6	Non riuscite nell'impresa, ma i vostri commerci aumentano considerevolmente; +30 Fiorini alle Tasse.
7	Potete aggiungere 1 Fiera a vostra scelta in uno dei vostri insediamenti; +3 PE.
8	Potete aggiungere 1 Fiere a vostra scelta in uno dei vostri insediamenti; +30 Fiorini alle Tasse e +5 PE.

141 - TUTTI

La chirurgia ha registrato alcuni progressi significativi, sebbene resta ancora in gran parte primitiva. I chirurghi si affidano a metodi rudimentali per alleviare il dolore durante le operazioni, come l'uso di erbe narcotiche o la compressione dei nervi. Vengono sviluppati nuovi strumenti chirurgici, tra cui bisturi, pinze e trapani, che consentono interventi più precisi e meno invasivi. Grazie alle frequenti guerre, la chirurgia militare ha fatto passi avanti significativi nel trattamento delle ferite e introdotto nuove tecniche di sutura per chiudere le ferite chirurgiche in modo più sicuro ed efficace, riducendo il rischio di infezioni e accelerando la guarigione. Le conoscenze anatomiche sono migliorate grazie allo studio di anatomisti come Mondino de' Liuzzi, consentendo di comprendere meglio la struttura del corpo umano e di eseguire interventi più sicuri ed efficaci. Sono stati introdotti nuovi metodi per il trattamento delle fratture, come l'utilizzo di steccati o gessi per immobilizzare le ossa e favorire la guarigione. Nonostante questi miglioramenti, la chirurgia rimane ancora un'arte primitiva e spesso pericolosa, con un alto tasso di mortalità associato alle procedure chirurgiche.

Se possedete **CHIRURGIA**, tirate 1d8: il risultato sono i PE ottenuti.

142 - TUTTI

Uno dei vostri Capitani (tirate i dadi per selezionare quale) è gravemente ammalato, costretto a letto con febbre altissima; i vostri medici ipotizzano una forma di malaria e propongono una serie di rimedi, tra cui i salassi.

1d8	-1 al tiro del dado se possiedi **MEDICINA**.
1-3	Il Capitano guarisce dopo 1 turno; +3 PE.
4-6	Il Capitano guarisce, ma perde 1 livello.
7	Il Capitano muore e perdete un numero di PE pari al suo livello.
8	Il Capitano muore e il vostro medico viene accusato di negligenza; -5 PE.

143 - TUTTI

L'attività di uno speziale è molto articolata e complessa: è imprenditore, artigiano e mercante allo stesso tempo. Si occupa di vendere vari prodotti e materie prime, combinando conoscenze scientifiche nella preparazione di farmaci con abilità nel commercio. Fa da ponte tra la scienza popolare, basata su pratiche comuni e credenze popolari, e la medicina vera e propria. Socialmente, lo speziale sta tra i professionisti come i medici e i notai, e le figure più legate al commercio e all'artigianato. Per diventare speziale, è necessario fare un apprendistato della durata di alcuni anni, che varia a seconda della città. Successivamente, si deve superare un esame davanti ai maestri del mestiere, giurare di svolgere il lavoro con onestà, e pagare una tassa alla corporazione. Una volta ottenuta l'autorizzazione, lo speziale riceve un marchio da apporre sui suoi prodotti, per facilitare la tracciabilità e l'identificazione della responsabilità in caso di problemi.

1d8	
1-3	Gli speziali nella Capitale stanno creando disordini e proteste, diminuite le Tasse di 30 Fiorini; -3 PE.
4-6	I vostri speziali nella Capitale sono molto capaci e leali, aumentate le Tasse di 30 Fiorini.
7	Alcuni dei vostri mercanti ottengono l'iscrizione all'albo degli speziali e aumentano le loro capacità, 1 dei vostri MdT commerciali viene personalizzato con +10 alla capacità di carico merci (dischetto bianco); +3 PE.
8	Tutti i vostri mercanti ottengono l'iscrizione all'albo degli speziali, tutti i vostri MdT commerciali vengono personalizzati con +10 alla capacità di carico merci (dischetto bianco); +5 PE.

144 - TUTTI

Se non siete in guerra contro nessun altro giocatore, rimuovete 3 CB verso tutti i giocatori della vostra stessa religione che hanno i territori contigui con i vostri.

145 - TUTTI

In generale le malattie sono viste come un castigo divino o come conseguenza di uno squilibrio umorale nel corpo. La gotta non è considerata come una malattia distinta, ma piuttosto come un sintomo di un problema più ampio e non esistono trattamenti specifici per la gotta. I vostri medici consigliano di modificare la dieta per cercare di alleviare i sintomi, evitando cibi come carne, pesce e alcool. Tuttavia, va notato che le conoscenze mediche sono molto limitate e la comprensione della gotta come malattia specifica rimane un mistero.

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **OSPEDALE**.
1-3	Uno dei vostri Capitani (random) si ammala di gotta, ma fortunatamente guarisce e rimane fermo solo 1 turno.
4-6	Una vostra carta Impero (random) si ammala di gotta e muore, eliminatela dal gioco; -3 PE.
7	Uno dei vostri Capitani (random) si ammala di gotta e muore, eliminatelo dal gioco; -3 PE.
8	Il Papa si ammala di gotta e muore, eliminatelo dal gioco; -5 PE.

146 - ZONA RANDOM

I nobili del vostro Regno si rifiutano di fornire armate durante i **Rinforzi**, preferiscono pagare più nelle **Tasse**. Raddoppiate le Tasse e azzerate i Rinforzi per questo turno.

147 - TUTTI

Prosegue la crescita delle rese agricole (il rapporto fra raccolto e semente passa da 2 o 3:1 fino a 4:1 e, nelle aree migliori, anche 5 o 6:1), anche grazie a qualche miglioramento nell'attrezzatura contadina, che tuttavia rimane molto costosa e quindi non ampiamente diffusa. L'interesse per una pratica non solo empirica dell'agricoltura sembra accrescersi: iniziano a diffondersi i trattati di agronomia.

Se possedete le tecnologie **AGRICOLTURA** o **ROTAZIONE COLTURE**, ottenete l'altra gratuitamente; se le possedete già entrambe, +3 PE; altrimenti:

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II, +2 al tiro se siete di LT III.
1-3	Non guadagnate nulla; -3 PE.
4-6	Ottenete 1 delle 2 tecnologie a scelta.
7	Ottenete entrambe le tecnologie.
8	Ottenete entrambe le tecnologie; +3 PE.

148 - TUTTI

Giovanni da Procida fu tra i consiglieri di Federico II di Svevia, da cui si vide affidare l'educazione del giovane Manfredi. Si trovò al fianco di Manfredi fino alla disfatta di Benevento del 1266 dopo la quale, costretto alla fuga, cominciò a viaggiare tra le corti di tutta Europa al fine di dispiegare una grande opera diplomatica finalizzata al ritorno della dinastia sveva sui troni di Napoli e Sicilia e la cacciata degli Angioini dalla penisola italiana. Secondo una leggenda, si trovava in incognito, a Napoli, il 29 ottobre del 1268, mentre veniva decapitato Corradino di Svevia, riuscendo a raccogliere il "guanto di sfida" che il giustiziato avrebbe lanciato dal patibolo tra la folla poco prima di morire.

Giovanni da Procida si presenta al cospetto della vostra corte in cerca di aiuto per la causa del Regno di Sicilia, se donate: 100 fiorini, +3 PE; 200 fiorini, +5 PE; 300 fiorini, +8 PE; se non donate nulla, -3 PE.

Per ogni 30 fiorini raccolti, aggiungete 1 VF di armate barbare equamente distribuite nei territori del Regno di Sicilia; se in un territorio ci sono almeno 6 VF di armate barbare, aggiungete 1 Capitano barbaro di livello I.

149 - TUTTI

Le "battagliole" sono eventi simulati che coinvolgono gruppi di cavalieri o fanti variamente armati; queste rappresentazioni di combattimento sono parte integrante dei tornei e delle celebrazioni cortigiane. Non hanno l'obiettivo di infliggere danni reali o distruggere, ma sono rappresentazioni coreografiche di combattimento, progettate per intrattenere la nobiltà e gli spettatori, oltre a fornire un'opportunità per i partecipanti di mostrare la loro abilità marziale. I partecipanti alle battagliole possono essere cavalieri completamente bardati, arcieri, balestrieri o fanti armati di spade e lance; ogni categoria di combattenti ha il proprio ruolo e le proprie tattiche nella battaglia simulata. Sono spesso coreografate con attenzione e gli organizzatori dei tornei possono predisporre scenografie elaborate che includono ostacoli, barricate o strutture che forniscono un contesto alla simulazione del combattimento.

Questi spettacoli sono molto apprezzati dai nobili cortigiani, per organizzarli potete spendete: 50 Fiorini, +1 PE; 100 Fiorini, +3 PE; 150 Fiorini, +5 PE; 200 Fiorini, +8 PE; se non spendete nulla, -3 PE.

150 - TUTTI

La cavalleria mercenaria europea svolge un ruolo significativo nei conflitti di quest'epoca, contribuendo in modo sostanziale alle guerre e alle campagne militari. La cavalleria mercenaria è composta da guerrieri professionisti che offrono i propri servigi a pagamento a diverse fazioni, principati, città-stato o signorie in cerca di forza militare aggiuntiva. Questi mercenari sono spesso ben addestrati, disciplinati e motivati dal desiderio di guadagnare fama e ricchezza attraverso il loro valore in battaglia.

Avete la possibilità di arruolare un gruppo di cavalieri mercenari, tirate 1d8 per scoprire quanti sono (con risultato 8 aggiungete anche 1 Capitano di livello 1); i giocatori possono partecipare ad un'asta al buio per aggiudicarsi questi mercenari da posizionare durante il **Posizionamento**. Se nessun giocatore vince l'asta, i mercenari diventano barbari: con una serie di tiri dei dadi determinare Zona, Regno e Territorio dove posizionarli.

151 - TUTTI

Il gioco dei dadi è una forma comune di gioco d'azzardo; esistono diversi giochi con i dadi e molte delle regole sono specifiche della regione o della cultura in cui vengono giocati. I giochi di dadi più popolari sono:

L'Hazard, dove i giocatori scommettono su un risultato specifico ottenuto lanciando due o più dadi; possono scommettere su singoli numeri, combinazioni di numeri o se il risultato è alto o basso.

Passage, i giocatori lanciano i dadi cercando di ottenere determinate combinazioni di numeri per vincere; le scommesse possono essere fatte su vari aspetti del risultato del lancio.

Ogni giocatore può sfidarne altri, singolarmente o meno, con uno dei giochi sopra citati; sta allo sfidante decidere quanti dadi usare e la combinazione vincente, chi vince prende tutti i Fiorini della scommessa; se dopo 10 tiri di dadi nessun giocatore ha ancora vinto, la scommessa salta e i giocatori sono liberi di crearne altre. Il numero di scommesse che ogni giocatore può lanciare come sfidante è pari al proprio LT.

152 - TUTTI

A questo periodo appartengono due grandi e complesse enciclopedie di ampia fortuna, quella di Vincent de Beauvais (1190 ca. - 1264) precettore dei figli del re di Francia Luigi IX, e i trattati di Alberto Magno (1200 ca. - 1280) famoso maestro universitario e grande conoscitore di Aristotele.

Avete la possibilità di procurarvi una copia di entrambe le enciclopedie e aumentare le vostre conoscenze.

1d8	
1-3	I vostri monaci amanuensi sono troppo lenti e ci vorranno anni per ottenere una copia dei manoscritti; -3 PE.
4-6	I vostri monaci amanuensi portano a termine la copia di 1 sola enciclopedia, ma in forte ritardo; +3 PE.
7	I vostri monaci amanuensi portano a termine la copia di 1 delle 2 enciclopedie, ottenete 1 Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**, **CARTOGRAFIA** o **INGEGNERIA**.
8	I vostri monaci amanuensi portano a termine la copia di entrambe le enciclopedie, ottenete 2 Tecnologie a scelta del ramo **UNIVERSITÀ**, **CARTOGRAFIA**, **INGEGNERIA**.

153 – TUTTI

Gli scacchi sono un gioco molto diffuso e popolare; ha radici ancor più antiche, avendo raggiunto l'Europa dall'Oriente attraverso le rotte commerciali e culturali; gli scacchi sono apprezzati sia dalla nobiltà che dal popolo, e il loro fascino consiste nella combinazione di strategia, abilità e sfida intellettuale. Le regole degli scacchi sono già molto simili a quelle di oggi, così come le varie meccaniche (disposizione sulla scacchiera, movimenti dei vari pezzi e regole relative allo scacco e allo scacco matto erano già ben sviluppate). In questo periodo iniziano a comparire manoscritti e trattati sugli scacchi che descrivono le regole del gioco, strategie e suggerimenti, che contribuirono a standardizzare e diffondere il gioco.

Partecipate ad un torneo di scacchi.

1d8	+1 al tiro del dado se possedete **TATTICA**, **STRATEGIA**, LT II, LT III.
1-3	Perdete alla prima partita, siete eliminati dal torneo, pagate 50 Fiorini.
4-6	Vincete qualche partita, guadagnate 50 Fiorini; +3 PE.
7	Vi qualificate terzi in classifica, guadagnate 20 Fiorini per ogni altro giocatore; +5 PE.
8	Le vostre abilità come giocatore sono eccezionali, vincete il torneo e guadagnate 40 Fiorini per ogni altro giocatore; +8 PE.

154 - TUTTI

Le corse all'anello, o giostra dell'anello, sono una forma di competizione equestre popolare; i cavalieri cercano di infilare una lancia o una piccola asta attraverso uno o più anelli sospesi, dimostrando così la loro destrezza e abilità; questo tipo di competizione è spesso associato a eventi festivi, tornei e celebrazioni cittadine. Le regole delle corse all'anello variano a seconda delle tradizioni locali, ma il concetto di base è simile; gli anelli possono avere dimensioni diverse e sono appesi a una certa altezza o fissati a una struttura e i cavalieri devono cercare di passarvi attraverso con la loro lancia mentre sono in sella al galoppo. Il successo in questa prova richiede una combinazione di abilità di equitazione, precisione e coordinazione.

Partecipate ad una giostra dell'anello con uno dei vostri Capitani, scommettete dei fiorini (massimo 100 Fiorini) e tirate 1 dado (+1 al tiro del dado se il Capitano è di livello II e di livello III); le prove sono progressivamente più difficili; ogni volta che riuscite nella prova, raddoppiate il capitale, se non superate la prova, perdete tutto.

Prima prova: 1 anello, tirate 1d4, con risultato 4 riuscite nella prova.

Seconda prova: 2 anelli, tirate 1d6, con risultato 5-6 riuscite nella prova; +3 PE.

Terza prova: 3 anelli, tirate 1d8, con risultato 6-7-8 riuscite nella prova; +5 PE.

155 - TUTTI

Guido Bonatti è uno dei più famosi astronomi e astrologi italiani del periodo, nonché "il più autorevole trattatista di astrologia in italia", al servizio di Federico II e poi a Forlì ghibellina. Intorno all'anno 1277 scrive un grande trattato di astronomia e astrologia dal titolo Liber decem continens tractatus astronomiae.

Sguinzagliate i vostri agenti per reperire una copia di questo trattato.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni 25 fiorini che investite, +1 per ogni **SPIA** che possedete.
1-3	La missione fallisce; -3 PE.
4-6	La missione fallisce.
7	La missione ha successo, trovate una copia del trattato; +3 PE.
8	La missione ha successo, trovate una copia del trattato e ottenete **ASTRONOMIA**; +5 PE.

156 - TUTTI

L'investitura è un atto formale che conferisce terre e poteri a un individuo attraverso una cerimonia, simboleggiando l'autorità su un territorio; è collegata al sistema feudale, alle relazioni di vassallaggio e regolamentata da norme e rituali. Durante la cerimonia di investitura, il vassallo deve prestare giuramento di fedeltà al signore, impegnandosi a essere leale e a servire il signore in determinate circostanze, come la partecipazione alle guerre o la fornitura di consigli. Spesso, la cerimonia di investitura coinvolge la consegna di simboli fisici come un pezzo di terra (solitamente una piccola quantità di suolo o erba), una spada o un bastone; questi simboli rappresentano la trasmissione di potere e autorità.

Se possedete **INVESTITURA**.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-3	I vostri vassalli, soprattutto i pari, non sono contenti della vostra politica estera, riducete di 2 VF la tabella dei Rinforzi; -3 PE.
4-6	I vostri vassalli non sono contenti della vostra politica estera, riducete di 1 VF la tabella dei Rinforzi.
7	I vostri vassalli sono contenti della vostra politica estera, aumentate di 1 VF la tabella dei Rinforzi.
8	Per ogni Regno in vostro possesso ottenete 1 VF extra da aggiungere durante il **Posizionamento** di questo turno; +3 PE.

Se non possedete **INVESTITURA**, -3 PE.

157 - TUTTI

Le giostre sono eventi spettacolari che possono includere diversi tipi di competizioni equestri, particolarmente popolari in questo periodo; sono spesso elaborate con cerimonie iniziali e processioni che coinvolgono i partecipanti. I cavalieri indossano costumi elaborati e colorati, spesso adornati con stemmi e simboli distintivi; si sfidano a duello o partecipano a prove di destrezza utilizzando lance, spade o altre armi. Le giostre possono presentare combattimenti singoli tra cavalieri o gare a squadre; nei combattimenti singoli, i cavalieri si affrontano uno contro uno, mentre nelle gare a squadre, gruppi di cavalieri rappresentano fazioni o città in competizioni più ampie. Le giostre sono organizzate in occasione di festività pubbliche, matrimoni nobiliari o altre celebrazioni importanti; a volte per eventi privati, organizzati da signori feudali o nobili locali, mentre altri sono aperti al pubblico. Le giostre seguono il codice cavalleresco, un insieme di valori morali e comportamentali che regolano il comportamento dei cavalieri; onore, cortesia e lealtà sono aspetti cruciali durante queste competizioni. I vincitori delle giostre ricevono spesso premi: coppe, denaro o riconoscimenti onorifici; la vittoria contribuisce significativamente alla fama e all'onore del cavaliere.

Tutti i giocatori partecipano ad una giostra con uno dei loro Capitani; se non avete un Capitano, -3 PE. Ad ogni prova, lanciate 1d8 (+1 al tiro del dado se il Capitano è di livello II e di livello III, se possedete **TATTICA**, **STRATEGIA**), il giocatore con il risultato più basso viene eliminato dal torneo e perde 3 PE (se ci sono 1 o più giocatori con lo stesso risultato più basso, vengono eliminati tutti), gli altri passano alla prova successiva guadagnando 2 PE. Il vincitore (in caso dello stesso risultato col dado si va allo spareggio), ottiene un numero di Fiorini pari a 50x il numero dei partecipanti e il Capitano viene promosso di 1 livello.

158 - TUTTI

Negli ultimi 200 anni circa si assiste a un grandioso processo di trasmissione del sapere conosciuto come Translatio studii. Vengono tradotti in latino testi filosofici, in particolare di Aristotele, e scientifici dal greco e dall'arabo; centri propulsori di queste traduzioni sono la Spagna da poco riconquistata, con il suo immenso patrimonio di testi arabi accumulati dai califfi Almohadi, e la Sicilia normanna, in cui i sovrani preservano il trilinguismo (arabo-greco-latino). Uno dei protagonisti fondamentali della translatio studii è Guglielmo di Moerbeke che, alla fine di questo secolo, attraverso un'attenta revisione delle traduzioni esistenti e un vastissimo lavoro di traduzione, restituisce quasi l'intero corpus aristotelicum all'Occidente dal greco. Traduce anche opere scientifiche di Archimede, Erone, Tolomeo, Galeno, nonché alcuni commenti tardoantichi alle opere aristoteliche.

Vengono tradotti innumerevoli manoscritti che vi danno la possibilità di ampliare le vostre conoscenze.

1d8	+1 al tiro del dado per i musulmani per ogni tecnologia dei rami da **MATEMATICA** e **ISTRUZIONE** in su.
1-3	Le traduzioni sono imprecise e vanno spesso in contraddizione; -3PE.
4-6	Le prime traduzioni sono molto utili, ottenete 1 Tecnologia dal ramo **MATEMATICA** o **ISTRUZIONE** in su.
7	Le traduzioni sono utilissime, ottenete 2 Tecnologie dal ramo **MATEMATICA** e **ISTRUZIONE** in su.
8	Tutte le traduzioni sono state fatte con precisione e si rivelano fondamentali per il vostro sviluppo, ottenete 3 Tecnologie dal ramo **MATEMATICA** e **ISTRUZIONE** in su; +5 PE.

159 - TUTTI

"Il Focatico" è un'imposta istituita da Carlo I d'Angiò nel 1263 nel Regno di Napoli; questa tassa è applicata a ciascun fuoco o focolare, cioè su ogni abitazione di un gruppo familiare o su ciascun fumante se l'abitazione comprende più gruppi familiari. L'obiettivo principale di questa imposta è finanziare le spese militari e amministrative del regno; è però abbastanza onerosa per la popolazione e causa spesso malcontento tra i contribuenti. Il Focatico è oggetto di controversie e proteste, e la sua applicazione genera tensioni sociali.

Se decidete di applicare il Focatico ai vostri territori.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-3	La popolazione protesta per questa tassa ingiusta e insorge in alcuni territori (tirate 1d4 per sapere quanti); -5 PE.
4-6	Nonostante le controversie, il popolo accetta la nuova tassa, aggiungete 1d4 Fiorini per ogni territorio alle Tasse.
7	Il popolo accetta la nuova tassa, aggiungete 1d6 Fiorini per ogni territorio alle Tasse; +3 PE.
8	Il popolo è sempre pronto a sacrifici per voi, aggiungete 1d8 Fiorini per ogni territorio alle Tasse; +5 PE.

160 - TUTTI

Vincenzo di Beauvais, nella sua opera enciclopedica intitolata Speculum Maius, inserisce i primi riferimenti e un primo tentativo di integrazione dell'alchimia nelle gerarchie del sapere occidentale; si appropria della teoria di matrice araba che riconosce nello zolfo e nel mercurio i costituenti primari dei metalli e la amplia, ritenendo che le varie specie metalliche siano scomponibili nei quattro spiriti primari dell'arsenico, del mercurio, dello zolfo e del sale ammoniaco, a partire dai quali si possono ricomporre le specie metalliche dell'argento e dell'oro. Un'altra testimonianza significativa, che mostra l'importanza dell'alchimia negli ambienti universitari, è il Liber secretorum alchimiae di Costantino Pisano. Per gli alchimisti la ricerca del segreto delle operazioni per trasformare i metalli vili in oro non può essere considerata un'arte meccanica ma parte integrante della ricerca filosofica; è in questa prospettiva che i due massimi rappresentanti dell'alchimia duecentesca, il cosiddetto Geber latino (XIII sec., pseudonimo del frate francescano Paolo di Taranto) e Alberto Magno, il doctor universalis della scolastica, accolgono e interpretano i procedimenti degli alchimisti cercando di assimilarli nella gerarchia del sapere scolastico. Alberto Magno considera le dottrine di matrice araba sulla generazione dei metalli un completamento della sua filosofia naturale e di quella di Aristotele; nel suo De mineralibus, che pretende di completare le lacune aristoteliche sulla mineralogia e sulla geologia, vengono prese in considerazione varie dottrine alchemiche, inquadrandole in un discorso unitario e omogeneo.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e III.
1-3	Decidete di non investire negli studi alchemici, non potete ottenere in alcun modo **ALCHIMIA**; -5 PE.
4-6	I vostri progressi negli studi alchemici non vi hanno portato a nulla; -100 Fiorini, -3 PE.
7	I vostri progressi negli studi alchemici sono notevoli, l'acquisto di **ALCHIMIA** vi costerà la metà; +3 PE.
8	Avete fatto passi da gigante negli studi alchemici, ottenete **ALCHIMIA** senza bisogno dei prerequisiti; +5 PE.

161 - ZONA 2

Le bande di predoni della zona pretendono un tributo di 120 Fiorini per far passare i vostri MdT di terra senza problemi; se non accettate, questo turno i vostri MdT subiranno delle imboscate con il 10% di perdite di merci e VF ogni volta che si muoveranno; -3 PE. Se giocate una **TARGA D'ORO**, i predoni riconoscono il simbolo del Khan e vi implorano perdono pagandovi 120 Fiorini; +3 PE.

162 - TUTTI

L'astrologia si divide in due tipi: giudiziaria e naturale. L'astrologia giudiziaria crede che gli astri influenzino eventi e azioni, permettendo la predizione del futuro tramite oroscopi; comprende lo studio delle rivoluzioni, oroscopi, interrogazioni ed elezioni. L'astrologia naturale studia gli effetti celesti su fenomeni meteorologici e salute umana, senza determinismo; ammette la libertà umana con la formula "gli astri inclinano, ma non necessitano".

Vi affidate spesso alle predizioni dei vostri astrologi.

1d8	
1-3	L'astrologia giudiziaria non è favorevole, questo turno i vostri MdT si muoveranno con 1 PM in meno e i vostri Capitani avranno un malus di -1 al tiro del dado in combattimento; -5 PE.
4-6	L'astrologia naturale non è favorevole, uno dei vostri Capitani, devoto a questa scienza, si rifiuta di combattere questo turno per presagi metereologici; -3 PE.
7	L'astrologia giudiziaria è favorevole, questo turno i vostri Capitani avranno un bonus di +1 al tiro del dado in combattimento; +3 PE.
8	L'astrologia naturale è favorevole, uno dei vostri Capitani, devoto a questa scienza, si sente più forte e capace: guadagna 1 livello.

163 - TUTTI

Il sistema di vassallaggio è una parte fondamentale dell'organizzazione sociale ed economica ed è basato su relazioni di reciproca obbligazione tra signori e vassalli; la relazione di vassallaggio può essere stratificata; un vassallo può essere sia un signore che ha propri vassalli, creando così una catena gerarchica di vassallaggio. Al vertice di questa catena c'è il sovrano o il monarca, che ha grandi vassalli noti come pari, e così via. Il vassallo ha vari doveri nei confronti del suo signore, inclusa la partecipazione alle guerre e il pagamento di tasse o doni chiamati "omaggi".

Se possedete **LEGGE**.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-3	C'è del malcontento tra i vostri pari, il vostro livello di ribellione aumenta di 1 per 1 turno; -3 PE.
4-6	Il vostro Regno e tutti i vostri vassalli sono leali; +3 PE.
7	Tutti i vostri vassalli sono leali e fedeli, ottenete 1 Tecnologia nel ramo **VASSALLAGGIO**; +3 PE.
8	Tutto il popolo vi onora, ottenete 1 Tecnologia nel ramo **VASSALLAGGIO**, ricevete dai vostri pari una serie di omaggi del valore di 20 Fiorini per ogni territorio che possedete; +5 PE.

Se non possedete **LEGGE**, -3 PE.

164 - TUTTI

La più antica carta nautica conosciuta sarebbe stata disegnata dopo il 1232 e prima del 1258, fu di certo realizzata mediante l'applicazione della pixidis nautica, la quale favorì, in particolar modo dopo l'inserimento in essa della Rosa dei venti, la produzione di molte altre carte nautiche. Genova divenne, in questo secolo, il principale centro di realizzazione.

Il giocatore che possiede Genova ottiene 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**; +3 PE.

165 - TUTTI

Esiste un dazio chiamato "Abbeverata" che ha lo scopo di riscuotere una tassa per il diritto di dissetare gli animali presso i fontanili; in latino, questo diritto è noto come "ius beverandi".

Se decidete di applicare l'imbottato ai vostri territori.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-2	Per ogni livello di tutti i vostri MdT terrestri pagate 10 Fiorini.
3-4	Il commercio via terra ne risente, riducete di 20 Fiorini le Tasse; -3 PE.
5-6	Aumentate di 20 Fiorini le Tasse; +3 PE.
7-8	Ogni volta che un MdT di un altro giocatore si muove nei vostri territori, quel giocatore deve pagarvi 10 fiorini; +5 PE.

166 - TUTTI

Le carte nautiche medievali sono spesso realizzate su pergamena e rappresentano principalmente i contorni delle coste, con meno attenzione all'interno del territorio. La rappresentazione delle terre emerse non è accurata, e spesso vengono inseriti elementi mitologici o decorativi. Le carte nautiche sono solitamente basate su informazioni empiriche raccolte dai marinai e dai viaggiatori; man mano che si esplorano nuove rotte, le carte vengono aggiornate con nuove informazioni. Gli strumenti di navigazione come la bussola sono noti, ma la loro adozione non è ancora generalizzata.

1d8	
1-3	A causa delle imprecisioni delle vostre carte nautiche, avete subito troppi danni alle vostre navi, per ripararle dovete pagare il 10% del loro valore o ridurle di 1 livello.
4-6	Le vostre carte nautiche sono troppo imprecise e i vostri equipaggi non sono in grado di leggerle; -3 PE.
7	Aggiungete 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**.
8	Aggiungete 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**; +3 PE.

167 - TUTTI

Per molti anni di questo secolo pochissimi astronomi europei sanno come usare un astrolabio piano o una delle sue numerose varianti escogitate dai matematici islamici. A maggior ragione quasi nessuno ha le conoscenze materiali per costruire strumenti del genere; a quest'ultimo proposito, l'inglese Ruggero Bacone (1214/1220-1292) si trova costretto ad ammettere che per compiere indagini astronomiche, oltre a buoni strumenti, occorrono anche molti soldi per procurarseli. Di solito, acquistare strumenti significava rivolgersi direttamente ai produttori islamici attraverso i due mercati privilegiati della Spagna e della Sicilia, come sembra dimostrare l'uso frequente di riadattare gli oggetti più complessi, e specialmente gli astrolabi piani, raschiandone via le originali incisioni in arabo per sostituirle con nuove incisioni in latino.

I giocatori musulmani ottengono le Tecnologie fino a **ASTRONOMIA** o 200 Fiorini se la possiedono già. Tutti gli altri giocatori devono versare 50 Fiorini ad ogni giocatore musulmano per poter comprare o usare **ASTRONOMIA**.

168 - TUTTI

Il feudalesimo è un sistema socio-economico caratterizzato da una struttura gerarchica che prevede la concessione di terre (feudi) da parte dei signori ai vassalli in cambio di servizi e fedeltà. I signori sono al vertice della piramide, seguiti dai vassalli e dai contadini; il sistema comprende il manorialismo, un'organizzazione economica basata sui feudi, in cui i contadini lavorano la terra in cambio di protezione. Il progressivo consolidamento del potere centralizzato dei monarchi contribuisce a un graduale declino del feudalesimo, anche se non in modo uniforme nelle varie regioni d'Europa.

Se possedete **FEUDALESIMO**.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-3	Il vostro potere centralizzato è in forte aumento, ma a scapito del sistema feudale; dimezzate gli introiti per la Tecnologia **FEUDALESIMO**; -5 PE.
4-6	Il vostro potere centralizzato è in aumento, ma a scapito del sistema feudale; -3 PE.
7	Il sistema feudale nei vostri territori è consolidato come pure il vostro potere; +3 PE.
8	Raddoppiate gli introiti per la Tecnologia **FEUDALESIMO**; +5 PE.

Se non possedete **FEUDALESIMO**, -5 PE.

169 - TUTTI

L'imbottato è un dazio applicato a tutta la comunità per i prodotti agricoli detenuti. Un registro di questo periodo menziona specificamente "d'imbottar li grani et vini", indicando che la tassa è legata alla produzione e al possesso di grano e vino.

Se decidete di applicare l'imbottato ai vostri territori.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-2	Questa tassa vi consente di aumentare le Tasse di 50 Fiorini, ma -5 PE.
3-4	Questa tassa vi consente di aumentare le Tasse di 30 Fiorini, ma -3 PE.
5-6	Questa tassa vi consente di aumentare le Tasse di 2 Fiorini per ogni territorio, ma il prezzo di acquisto di CEREALI e VINO nei vostri territori aumenta di 2 Fiorini.
7-8	Questa tassa vi consente di aumentare le Tasse di 4 Fiorini per ogni territorio, ma il prezzo di acquisto di CEREALI e VINO nei vostri territori aumenta di 4 Fiorini.

170 - TUTTI

L'astrolabio è uno strumento astronomico tramite il quale è possibile localizzare o calcolare la posizione del Sole e le stelle, legata al giorno dell'anno e all'ora, per una data latitudine. Circa 300 anni fa al-Sufi fu il primo a descrivere più di 1000 differenti usi dell'astrolabio: astronomia, astrologia, navigazione, mappatura, calcolo del tempo, momenti di elezione della ṣalāt (awqāt), individuazione della corretta qibla, e altro ancora. Gli astrolabi furono introdotti nell'Europa latina circa 200 anni fa, grazie al contatto con i regni musulmani della penisola iberica; a partire dall'inizio del secolo si svilupparono delle scuole regionali di costruzione degli astrolabi anche in Europa.

La conoscenza e l'utilizzo dell'astrolabio nel mondo arabo sono assodati da più di 200 anni, il Sultanato Hafside e quello dei Mamelucchi ottengono le Tecnologie fino a **CARTOGRAFIA**. Gli altri giocatori.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **MATEMATICA**, **INGEGNERIA**, LT II, LT III.
1-3	Non avete le conoscenze sufficienti per sfruttare l'astrolabio, non potete più acquistare Tecnologie del ramo **CARTOGRAFIA** oltre a quelle che già possedete; -3 PE.
4-6	Acquisite le conoscenze minime per poter continuare ad acquistare Tecnologie nel ramo **CARTOGRAFIA**.
7	Acquisite le conoscenze necessarie per ottenere le Tecnologie fino a **ASTRONOMIA**; +3 PE.
8	Acquisite le conoscenze necessarie per ottenere le Tecnologie fino a **CARTOGRAFIA**; +5 PE.

171 - TUTTI

Il dazio "Legnatico" o "Boscatico" consiste in una tassa per il diritto di tagliare e raccogliere legna di alto fusto o grandi dimensioni; in latino, questo diritto è noto come "ius lignandi". Questo dazio riflette le regolamentazioni di questo periodo sulla gestione delle risorse naturali; gli abitanti che desiderano sfruttare le risorse boschive devono pagare questa tassa per ottenere il permesso di effettuare tali attività.

Se decidete di applicare l'imbottato ai vostri territori.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-2	La popolazione non è contenta di questa tassa, il legname è una materia di prima necessità; -5 PE.
3-4	Aumentate le Tasse di 30 Fiorini, ma -3 PE.
5-6	Per ogni territorio con BOSCO aumentate le Tasse di 3 Fiorini; +3 PE.
7-8	Per ogni territorio con BOSCO aumentate le Tasse di 5 Fiorini, +5 PE.

172 - TUTTI

Esiste un dazio chiamato "Pontatico" che rappresenta una tassa per il diritto di transitare sui ponti; è applicato su ponti doganali o di proprietà privata e richiede un pagamento per attraversare tali strutture.

Se decidete di applicare il Pontatico ai vostri territori.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-2	La popolazione non è contenta di questa tassa perchè infierisce sui commerci e sulle attività imprenditoriali, -5 PE.
3-4	Aumentate le Tasse di 30 Fiorini, ma -3 PE.
5-6	Per ogni territorio confinante con un FIUME aumentate le Tasse di 3 Fiorini; +3 PE.
7-8	Per ogni territorio confinante con un FIUME aumentate le Tasse di 5 Fiorini; +5 PE.

173 - TUTTI

La coltivazione della segale è spesso colpita da un parassita fungino chiamato Claviceps purpurea, noto come "ergot", un fungo che infetta le spighe di segale e produce alcaloidi tossici, che possono causare una malattia chiamata ergotismo o fuoco di Sant'Antonio. L'ergotismo si manifesta con sintomi neurologici e vascolari, come convulsioni, allucinazioni, delirio, formicolii, paralisi e gangrena; la malattia può essere fatale se non viene trattata in modo tempestivo; malattia temuta e diffusa, specialmente nelle aree rurali, dove la segale è un alimento di base ed è particolarmente pericolosa durante i periodi di carestia, quando la gente è costretta a consumare segale di scarsa qualità o infetta da ergot. Per prevenire l'ergotismo, i contadini e i mugnai devono ispezionare regolarmente i campi di segale e i mulini, per individuare e rimuovere le spighe infette; inoltre, i fornai devono setacciare attentamente la farina di segale, per eliminare eventuali tracce di ergot.

1d8	+1 al tiro del dado se avete **AGRICOLTURA**, LT II, LT III.
1-3	Molti dei vostri contadini e soldati si ammalano di ergotismo e muoiono, perdete 3 VF a vostra scelta; riducete le Tasse del 25% per 1 turno, i vostri insediamenti non possono vendere CEREALI; -5 PE.
4-6	I vostri insediamenti non possono vendere CEREALI; finchè non vengono vendute 30 merci di CEREALI nei vostri insediamenti, riducete le Tasse del 25%; -3 PE.
7	I casi di ergotismo sono molto rari, siete stati molto abili ad evitare il contagio; +3 PE.
8	Le scorte di CEREALI che avevate nei granai vi consentono di sfamare tutta la popolazione; +5 PE.



GOFFREDO SI SLANCIA IN GERUSALEMME.

174 - TUTTI

Il "Pascolatico" consiste in una tassa per il diritto di condurre il proprio bestiame al pascolo, il che è essenziale per le comunità rurali che dipendevano dall'agricoltura e dall'allevamento.; in latino è noto come "ius pascendi"; questo dazio riflette le regolamentazioni di questo periodo sulla gestione delle risorse naturali per far pascolare il bestiame in determinate aree.

Se decidete di applicare il Pascolatico ai vostri territori.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-2	La popolazione non è contenta di questa tassa, il bestiame è essenziale per il sostentamento; -5 PE.
3-4	Aumentate le Tasse di 30 Fiorini, ma -3 PE.
5-6	Per ogni territorio con COLLINA aumentate le Tasse di 3 Fiorini; +3 PE.
7-8	Per ogni territorio con COLLINA aumentate le Tasse di 5 Fiorini; +5 PE.

175 - TUTTI

L'impiego del legno è estremamente ampio, ma si inizia a percepire il problema della sua disponibilità a causa dell'elevato sfruttamento delle risorse forestali. La crescente domanda di legno, dovuta principalmente all'aumento della popolazione e alla necessità di dissodare nuove terre per l'agricoltura, porta all'abbattimento continuo degli alberi senza concedere loro il tempo di raggiungere la maturità. Si moltiplicano le restrizioni; nel 1280 a Montaguloto (BO) il comune obbliga ciascun abitante a piantare ogni anno 10 alberi. Per affrontare i rischi di incendi, durante questo periodo si registra un aumento dell'uso della pietra e del laterizio per la costruzione delle abitazioni. Questo cambiamento contribuisce a ridurre la vulnerabilità delle strutture agli incendi rispetto alle costruzioni in legno.

Avete la possibilità di rendere immuni a **INCENDIO** i vostri insediamenti sostituendo il legno con la pietra se pagate una cifra pari al 50% del loro valore; posizionate un segnalino sui nuovi insediamenti in pietra. Eventuali upgrade o costruzione di nuovi edifici in pietra costeranno il 50% in più rispetto al prezzo standard.

176 - TUTTI

La regione della Champagne in Francia è sede di diverse fiere che si tengono tutto l'anno; le fiere più note sono quelle di Lagny in gennaio-febbraio, Bar-sur-Aube in marzo-aprile, Provins in maggio-giugno, Troyes in estate, di nuovo a Provins in settembre-ottobre, e infine ancora a Troyes in novembre-dicembre. I conti di Champagne, che sono responsabili dell'organizzazione delle fiere, vigilano sulla legalità e sulla correttezza delle transazioni commerciali e finanziarie. Vengono nominati funzionari specifici per monitorare le fiere e mantenere l'ordine fino al 1284, anno in cui il re di Francia acquisisce il controllo diretto della Champagne e trasferisce l'incarico a funzionari reali.

Sotto l'esempio delle Fiere nella regione della Champagne, anche voi siete ansiosi di edificare le vostre Fiere per creare dei poli commerciali che attirino investitori e banche.

Se possedete **CONIO**, potete aggiungere 200 euro per acquistare 1 Fiera a vostro piacimento.

Se possedete **BANCHE**, potete aggiungere 150 euro per acquistare 1 Fiera a vostro piacimento.

Se possedete **GILDE**, potete aggiungere 100 euro per acquistare 1 Fiera a vostro piacimento.

Se possedete **HANSA**, ottenete gratuitamente 1 Fiera a vostro piacimento.

177 - TUTTI

L'utilizzo del blu come colore regale da parte di Luigi IX di Francia e Enrico III d'Inghilterra rappresenta un cambiamento significativo nella tradizione occidentale. In precedenza, il rosso era il colore regale per eccellenza, associato al potere, al sangue e all'impero romano. L'utilizzo del blu come colore regale è un cambiamento con implicazioni religiose, simboliche, di moda e di distinzione; il loro esempio contribuì a rendere il blu il colore regale per eccellenza in molte parti d'Europa. Per creare il blu si utilizzava il lapislazzuli, una pietra preziosa di un blu intenso proveniente dalle miniere in Persia; il suo prezzo è paragonabile a quello dell'oro. Il lapislazzuli macinato finemente è usato per creare un pigmento blu intenso, chiamato oltremare, utilizzato in opere d'arte di grande valore.

È in arrivo dalla Persia un grosso carico di lapislazzuli del valore di 1000 Fiorini diretto verso i Regni europei; tirate 1d6 per definire quali di queste 3 rotte seguirà: 1-2 Persia, Siria, Creta, Venezia; 3-4 Persia, Siria, Creta, Sicilia, Liguria; 5-6 Persia, Ponto, Tracia, Rumelia, Pest.

Se possedete almeno uno dei territori o un MdT che intercorre su queste rotte, tirate 1d8 seguendo l'ordine dei territori della rotta.

1d8	+1 al tiro del dado se possedete **CARTOGRAFIA**, LT II, LT III.
1-3	Non intercettate il convoglio col carico.
4-6	Intercettate il convoglio mentre attraversa i vostri territori e ritirate un dazio del 10%; +3 PE.
7	Intercettate il convoglio mentre attraversa i vostri territori e decidete di confiscare il 20% della merce; +5 PE.
8	Intercettate il convoglio mentre attraversa i vostri territori e confiscate tutto il carico, ma ogni altro giocatore ottiene 3 CB contro di voi.

178 - TUTTI

Gli alchimisti sono in grado di ottenere l'ottone, ma lo spacciano per oro di qualità migliore. Gli alchimisti sanno preparare l'acido nitrico usato per separare l'oro e l'argento dalle leghe; distillano l'acido solforico e cloridrico, grazie ai quali trovano applicazioni nella metallurgia e nell'industria tessile; il perfezionamento della distillazione consente di preparare l'alcool puro. Anche le autorità credono alle trasmutazioni alchemiche, ma le proibiscono temendo che vengano usate per produrre false monete d'oro.

I vostri consiglieri vi esortano a produrre monete d'oro false per soddisfare le vostre mire espansionistiche, lanciate 1d8 per ogni lotto (massimo 300 Fiorini), per un numero massimo di lotti pari al tuo LT.

1d8	+1 al tiro del dado per LT II e LT III, +3 al tiro del dado se possiedi **ALCHIMIA**.
1-3	Fallite miseramente la falsificazione delle monete; -100 Fiorini e -5 PE.
4-6	Alcune monete sembrano vere e riuscite a falsificarne molte, ma perdete comunque 50 Fiorini e -3 PE.
7	Riuscite a falsificare le monete e guadagnate 100 Fiorini; +3 PE.
8	Riuscite a falsificare le monete, aumentare le tasse di 30 Fiorini; +5 PE.

179 - TUTTI

Le alluvioni costituiscono una minaccia per le comunità a causa delle limitate risorse tecniche. Causate da forti piogge e altri fattori naturali, le inondazioni danneggiano l'agricoltura, distruggono abitazioni di legno e compromettono le vie di comunicazione. Le comunità adottano misure di prevenzione come la costruzione di argini e dighe, ma le possibilità sono limitate.

1d8	+1 al tiro del dado se site di LT II, LT III o se possedete **LEGGE**.
1-3	Uno dei fiumi nei vostri territori straripa causando 3 VF di perdite e la riduzione di 1 edificio civile a scelta.
4-6	I campi coltivati vengono inondati, non potete commerciare CEREALI, i MdT non possono muoversi da o verso i territori allagati; -3 PE.
7	Le vostre opere di bonifica e la costruzione di argini hanno funzionato, l'alluvione è passata senza recare seri danni; +3 PE.
8	Le vostre opere di prevenzione rendono i vostri territori immuni ad **ALLUVIONE**; +5 PE.

180 - TUTTI

I portolani sono manuali di navigazione dettagliati, spesso redatti da navigatori esperti e commercianti. Questi documenti contengono istruzioni dettagliate su rotte, porti, punti di riferimento costieri e dettagli sulle correnti marine; sono particolarmente utili per la navigazione costiera. Le informazioni presenti nei portolani sono basate sull'esperienza personale degli autori e su dati empirici raccolti durante i viaggi; ogni portolano copre una regione specifica e ne esistono diversi per le varie aree navigabili.

Se possedete **CARTOGRAFIA**, avete +1 PM in 1 zona di mare a vostra scelta.

181 - ZONA RANDOM

Insurrezione in un Regno Piccolo, tirare i dadi per definire il Regno, dando la precedenza ai Regni già occupati dai giocatori.

182 - TUTTI TRANNE IL KHANATO DELL'ORDA D'ORO

Giovanni da Pian del Carpine è un esploratore italiano; al ritorno dalla sua missione il frate Magionese scrive un'opera: l'Historia Mongalorum, opera che parla delle abitudini (analizzate sempre cercando di dare elementi utili alla cattolicità sul come comportarsi contro i mongoli nel caso di uno scontro militare) di quella popolazione, e, grazie al prestigio acquisito, diventa vescovo di Antivari. L'Historia Mongalorum è un trattato scritto in prima edizione da frate Giovanni durante il viaggio e poi risistemato con più calma (probabilmente durante il suo soggiorno a Roma), dando così vita alla seconda edizione. L'opera trae origine da un problema che l'Europa inizialmente sottovaluta, cioè il problema dei Mongoli, della loro forza e della loro capacità militare. Il fatto che tutto il trattato sia orientato in funzione bellica è dimostrabile anche in paragrafi che a prima vista non hanno niente a che fare con la guerra.

Molti sono i commercianti venuti da lontano per partecipare ai vostri mercati e fiere della capitale; uno di loro vi mostra dei vecchi manoscritti cercando di venderveli.

1d8	
1-3	Non credete alle storie fantasiose del mercante, anzi, stavate quasi per imprigionarlo per truffa; -3 PE.
4-6	Accettate di acquistare 2 manoscritti per un valore di 200 Fiorini da versare alla banca; +3 PE.
7	Acquistate un'opera importante per 200 Fiorini; versateli alla banca e aggiungete 1 Tecnologia del ramo **FILOSOFIA**; +3 PE.
8	Riconoscete l'opera Historia Mongalorum, versate alla banca 200 Fiorini e aggiungete 1 Tecnologia del ramo **LOGISTICA**; +5 PE.

183 - TUTTI

Col passare degli anni le guerre si fanno sempre più costose, sia per i costi di armi e armature, sia per il vettovagliamento e il trasporto, sia per la paga dei soldati che diventa sempre più alta per via dei rischi e del tempo lontani da casa.

Da ora in poi, se siete in guerra, i vostri Capitani vi costeranno rispettivamente 50/100/150 Fiorini ogni turno in base al loro livello I/II/III (da pagare durante il **Combattimento**). Se non pagherete un Capitano, quando combatterà perderà automaticamente 1 livello e il 10% (arrotondato per difetto) dei VF sotto il suo comando prima di tirare il primo dado; -3 PE.

184 - TUTTI

Le miniere d'argento svolgono un ruolo economico cruciale e la loro produttività viene migliorata da innovazioni tecniche provenienti soprattutto dalla Germania e talvolta diffuse direttamente da minatori tedeschi; regioni come Germania, Boemia, Spagna musulmana (Al-Andalus), Sardegna, Persia e altre sono rinomate per la ricchezza delle loro miniere. L'argento estratto è fondamentale per la coniazione di monete, al fine di sostenere le transazioni commerciali e la stabilità economica. Le miniere sono controllate dai sovrani o dai signori locali, contribuendo direttamente alla loro ricchezza; l'attività mineraria coinvolge numerosi lavoratori, ma spesso le condizioni di lavoro sono difficili.

Tirate 1d6 per ogni territorio di COLLINA o MONTAGNA in vostro possesso:

1 Durante gli scavi la miniera crolla, perdete 50 Fiorini; -3 PE.

6 per COLLINA trovate una piccola miniera di argento del valore di 100 Fiorini; +3 PE.

5-6 per MONTAGNA trovate una piccola miniera di argento del valore di 200 Fiorini; +5 PE.

185 - TUTTI

La nuova struttura e organizzazione delle Hanse dilaga velocemente su tutte le principali rotte commerciali. La prima nasce nel Nord-est dell'Europa, dalle Fiandre ai paesi baltici: le città si arricchiscono inizialmente grazie al commercio di tessuti, ma presto le loro produzioni artigianali (quasi industriali nel settore tessile) aumentano e diversificano l'offerta. Questa rete di centri urbani, per citare soltanto i più ricchi, include Arras, Ypres, Gand, Bruges (la più potente), Amburgo, Lubecca, fondata nel 1158, fino a Riga, fondata nel 1201, e Stoccolma, fondata intorno al 1251; a queste città occorre aggiungere Londra, che diventa una forza economica proprio inserendosi nel circuito anseatico. La seconda regione dominante è l'Italia settentrionale, Toscana compresa, e più in generale lo spazio mediterraneo; i centri maggiori sono Milano, Venezia, Genova, Pisa, Firenze e, a un secondo livello, Cremona, Piacenza, Pavia, Asti, Siena e Lucca.

Se almeno 3 giocatori si accordano, ognuno partecipando con un insediamento raggiungibile dagli altri, si può fondare un'Hansa (-2 ai prezzi di acquisto, +2 ai prezzi di vendita); i 3 o più giocatori devono possedere **GILDE** e in almeno in uno degli insediamenti condivisi ci deve essere una Fiera.

186 - TUTTI

I mulini sono fondamentali per l'industria metallurgica, utilizzando energia idrica per alimentare forni, martelli idraulici e attrezzature per la fonderia e fusione (l'energia idrica permette di mantenere i forni a temperature elevate per la lavorazione dei metalli grezzi, come il ferro e il rame), laminazione (riducendo lo spessore e formando lastre o fogli di metallo), martellatura e forgiatura dei metalli. Questi mulini contribuiscono alla produzione di manufatti metallici, compresi utensili, armamenti e componenti più complessi.

I giocatori che possiedono **MULINO** ottengono 50 Fiorini e 2 PE per ogni Tecnologia posseduta tra le seguenti: **AGRICOLTURA**, **FORGIATURA**, **CARPENTERIA**, **ARCHITETTURA**, **INGEGNERIA**, **STRADE**, **ARSENALE**, **CHIRURGIA**.

187 - TUTTI

Il margravio Ottone di Meissen, il cui tesoro fu depredato dai boemi nel 1189, rappresenta a tal proposito una figura emblematica. Soprannominato «il Ricco», e nel suo caso il termine esprime davvero effettivamente più l'agiatezza che il potere, la sua fortuna era valutata da annali coevi in 30.000 marchi d'argento, accumulati soprattutto in forma di lingotti. Si stima che se tanta ricchezza fosse stata convertita in pfennige, ossia nella moneta di piccolo taglio più diffusa in quella parte della Germania, l'operazione avrebbe prodotto qualcosa come dieci milioni di pfennige. Ottone acquistò possedimenti, sovvenzionò la costruzione delle nuove mura di cinta a Lipsia, Eisenberg, Schatz, Weissenfels e Freiberg, nelle cui vicinanze si trovava un'importante miniera. Infine donò 3000 marchi d'argento al monastero di Zella affinché fossero distribuiti alle chiese dei dintorni per la salvezza della sua anima.

Un nobile del vostro Regno, molto ricco, anzi, ricchissimo, decide di fare una serie di donazioni prima di lasciare questo mondo, e voi avete dato la vostra parola di esaudire i suoi desideri.

1d8	
1	Vi dona il suo esercito personale, composto di 10 VF.
2	Vi dona 1000 Fiorini, con l'obbligo di costruire 1 Cattedrale/Moschea.
3	Vi dona i Fiorini necessari per potenziare la tua flotta di Galee, sia nel numero che nel livello che nelle personalizzazioni.
4	Vi dona i Fiorini necessari per potenziare la tua flotta di Mercantili, sia nel numero che nel livello che nelle personalizzazioni.
5	Vi dona 600 Fiorini per acquistare Tecnologie.
6	Vi dona i Fiorini necessari per potenziare i tuoi Carri da Guerra, sia nel numero che nel livello che nelle personalizzazioni.
7	Vi dona i Fiorini necessari per potenziare le tue Carovane, sia nel numero che nel livello che nelle personalizzazioni.
8	Vi dona 1000 Fiorini da usare come meglio credete.

188 - TUTTI

Le gilde sono un fenomeno importante nella storia economica e sociale dell'Europa; si tratta di associazioni di artigiani e commercianti che si uniscono per proteggere i loro interessi economici e sociali di fronte al declino del sistema feudale e l'aumento dell'importanza del commercio e della cultura. Le gilde aiutano anche a stabilire standard per la qualità dell'artigianato e le pratiche commerciali, il che permette di garantire la qualità dei beni e dei servizi, anche se in molti le vedono come monopolistiche e esclusive.

Per ogni Città che possedete, aggiungete 10 Fiorini alle Tasse e 3 PE.

Se possedete almeno 3 Città, aggiungete 30 Fiorini extra alle Tasse, 5 PE e ottenete 1 Tecnologia del ramo **GILDE**.

189 - TUTTI

Il gioco dei dadi è concesso solo in certe ore, alla luce del sole, in luoghi pubblici, preferibilmente all'aperto: piazze maggiori, sagrati delle chiese, in caso di pioggia sotto i portici. Il più popolare è la Zara, si gioca con tre dadi: a turno ogni giocatore chiama un numero da 3 a 18, quindi getta i dadi. È considerato vincitore chi riesce a ottenere egual numero sui tre dadi o almeno su due dadi, e, nella forma più comune in Italia, chi dichiara preventivamente, ad alta voce, il totale dei punti che avrebbe realizzato con i tre dadi. Si gioca tutto fino alla camicia (usque ad camisam) o fino alle mutande (usque ad serrabulas).

I giocatori possono sfidarsi con il gioco della Zara, lo sfidante decide quali regole utilizzare; si possono sfidare più giocatori contemporaneamente (si può partecipare solo ad una partita). Ogni giocatore punta una cifra in Fiorini al buio, poi si guardano le puntate e la cifra più bassa è quelle effettivamente puntata da tutti. Il vincitore prende tutti i Fiorini puntati (compresi i suoi), ma deve pagare un 1'% alla banca del gioco; inoltre vince un numero di PE pari alla somma di tutti i LT dei giocatori che hanno partecipato (compresi i suoi). I perdenti perdono i Fiorini scommessi e un numero di PE pari al proprio LT.

190 - TUTTI

Numerose città sono obbligate a realizzare a loro spese acquedotti, pozzi, canali, fontane. Nel 1273, il borgomastro di Provins, Azzo di San Martino, è un uomo di grande esperienza e conoscenza, famoso per la sua saggezza e forza di carattere. Dedica molto tempo allo sviluppo della rete di strade del territorio, facilitando la comunicazione e il commercio. Promuove il commercio e l'industria, favorendo la crescita economica della Provincia e Introduce una legge sull'idraulica per regolare l'utilizzo delle sorgenti e dei fiumi; è considerato uno dei più grandi governatori della Provincia di Siena.

Avete la possibilità di eseguire delle opere pubbliche in un numero di insediamenti pari al vostro LT; per ogni insediamento che volete cercare di migliorare, pagate 25 fiorini e tirate 1d4.

1d4	+1 al tiro del dado se possiedi **ARCHITETTURA** e **INGEGNERIA**.
1-3	I miglioramenti non sono sufficienti; +1 PE.
4-6	I miglioramenti sono ottimi, aumentate l'edificio civile di 1 livello.

191 - SARDEGNA

Nel 1277 le conquiste del Giudicato di Arborea sono riconosciute dal Papa Giovanni XXI e così si annette una parte di territorio da Montiferru a Monteacuto con i relativi castelli e i territori logudoresi vengono divisi in due grandi tronconi, uno a nord e l'altro a sud. Con abili mosse militari e politiche arriva a controllare più della metà dell'isola e nei territori dell'Arborea si trovano oramai le maggiori pianure ed i più ricchi giacimenti di metalli preziosi. La ricchezza dell'Arborea è ancora più opulenta, se confrontata con la crisi economica che attraversa tutta l'Europa in questo periodo.

Se la Sardegna è barbara, posizionare 1 Torre e 5 VF barbare nel territorio. Tirare 1d6 per sapere quante merci d'argento (50 Fiorini l'una) e 1d4 per sapere quante merci d'oro (100 Fiorini l'una) posizionare nel territorio ogni turno per 3 turni. Se il Giudicato di Arborea viene conquistato prima, inizieranno 3 turni di insurrezione.

192 - TUTTI

I mugnai hanno un ruolo fondamentale nella società; la loro attività è legata alla macinazione dei cereali, principalmente grano, per produrre farina, un ingrediente essenziale per la preparazione del pane, componente base dell'alimentazione.

I mugnai del vostro Regno hanno bisogno di aiuto per superare le frequenti carestie locali che li hanno impoveriti e indebolito l'economia.
Se possiedi **ROTAZIONE COLTURE**, paga 5 Fiorini per ogni Mulino in tuo possesso.
Se possiedi **AGRICOLTURA**, paga 10 Fiorini per ogni Mulino in tuo possesso.
Altrimenti paga 20 Fiorini per ogni Mulino in tuo possesso.

193 - TUTTI

Nel 1257 Genova cattura una nave pisana contenente 20.000 marchi d'argento, pari a circa tre tonnellate. Questa considerevole quantità d'argento viene successivamente investita per l'ampliamento dell'arsenale del porto genovese.

Altre navi simili solcavano le rotte commerciali, trasportando in ogni parte d'Europa carichi di metalli preziosi.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **CARTOGRAFIA**, **STRATEGIA**, ogni Galea di livello III, **CORSARO**, **PIRATA**.
1-3	Nonostante le vostre ricerche, non incrociate nessuna nave o convoglio degno di valore; -3 PE.
4-6	Saccheggiate qualche piccola imbarcazione con merce di poco valore, guadagnate 100 Fiorini.
7	Le vostre ricerche hanno dato frutto, saccheggiate e affondate un paio di navi con un carico di valore: guadagnate 300 Fiorini e 10 SCHIAVI; +3 PE.
8	Avete un colpo di fortuna, le vostre Galee e i corsari al vostro servizio catturano una nave di enorme valore: guadagnate 1 Mercantile, 500 Fiorini, 10 SCHIAVI; +5 PE.

194 - TUTTI

Le tecniche di allevamento sono in gran parte tradizionali e dipendono dalle risorse locali e dalle conoscenze tramandate attraverso le generazioni. Le pratiche comuni includono il pascolo libero, la rotazione dei pascoli, l'allevamento estensivo, il pastoreggio, la selezione degli animali, l'utilizzo dei sottoprodotti e l'allevamento polispecifico (cioè la presenza di diverse specie animali che si integrano tra loro, ad esempio allevando polli per controllare parassiti o impiegando bovini per la lavorazione del terreno). Gli allevatori selezionano attentamente gli animali per la riproduzione, scegliendo soggetti robusti adatti all'ambiente locale.

Se possiedi **ALLEVAMENTO**, continua a leggere, altrimenti riduci le Tasse di 50 Fiorini; -5 PE.
Se non possiedi nessun territorio COLLINA, riduci le Tasse di 30 Fiorini; -3 PE.
Se possiedi 1 o 2 territori COLLINA, aumenta le Tasse di 30 Fiorini; +3 PE.
Se possiedi + o più territori COLLINA, aumenta le Tasse di 50 Fiorini; +5 PE.

195 - TUTTI

I pellegrinaggi hanno un impatto significativo sui flussi di denaro e sulla prosperità di determinate località. I pellegrinaggi sono viaggi religiosi intrapresi da individui, spesso su lunghe distanze, per visitare santuari e luoghi considerati sacri. Questi pellegrinaggi generano un considerevole movimento di persone e di risorse finanziarie, contribuendo al sostentamento delle località di destinazione.

Per i cattolici: Santiago de Compostela, Roma, Gerusalemme.
Per gli ortodossi: Costantinopoli, Gerusalemme.
Per gli islamici: Gerusalemme.
Avete a disposizione 1 pellegrinaggio: se un vostro MdT raggiunge un luogo di pellegrinaggio della sua religione e paga 100 Fiorini al proprietario del territorio, può dimezzare i CB da e verso tutti gli altri giocatori della stessa religione.

196 - TUTTI

I preparativi per una Crociata o per difendersi da essa comprendono diverse fasi e attività: dopo aver lanciato una chiamata alle armi, segue la raccolta di fondi attraverso donazioni e tasse speciali e viene assicurato l'approvvigionamento di cibo, acqua e materiali.

Durante i turni di preparazione ad una **CROCIATA**, i giocatori partecipanti in attacco e in difesa possono triplicare le Tasse.

197 - TUTTI

Il guado è una pianta utilizzata per produrre una sostanza blu utilizzata nella tintura dei tessuti. La coltivazione del guado richiede l'uso di attrezzi specializzati, come le macine per schiacciare le foglie e i rulli per estrarre la sostanza colorante. I fabbri sono quindi essenziali per la produzione del guado e per la manutenzione degli attrezzi necessari per la sua lavorazione; vedono crescere la loro importanza e il loro status sociale.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **FORGIATURA**, **GENIO**, LT II/III.
1-3	Gli attrezzi prodotti dai vostri fabbri sono scadenti e si rompono facilmente; riducete le Tasse di 50 Fiorini, -5 PE.
4-6	Riuscite a produrre attrezzi che hanno bisogno di poca manutenzione, aumentate le Tasse di 10 Fiorini, +1 PE.
7	Riuscite a produrre buoni attrezzi che non hanno bisogno di manutenzione, aumentate le Tasse di 30 Fiorini, +3 PE.
8	Riuscite a produrre ottimi attrezzi che non hanno bisogno di manutenzione, aumentate le Tasse di 50 Fiorini, +5 PE.

198 - TUTTI

La canapa è utilizzata per produrre corde e tessuti resistenti. La sua coltivazione richiede l'uso di attrezzi come i pettini per la lavorazione delle fibre e le presse per la produzione di olio di canapa. I fabbri sono fondamentali per la produzione e la manutenzione degli attrezzi necessari per la lavorazione della canapa; vedono crescere la loro importanza e il loro status sociale.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **FORGIATURA**, **GENIO**, LT II/III.
1-3	Gli attrezzi prodotti dai vostri fabbri sono scadenti e si rompono facilmente; riducete le Tasse di 50 Fiorini, -5 PE.
4-6	Riuscite a produrre attrezzi che hanno bisogno di poca manutenzione, aumentate le Tasse di 10 Fiorini, +1 PE.
7	Riuscite a produrre buoni attrezzi che non hanno bisogno di manutenzione, aumentate le Tasse di 30 Fiorini, +3 PE.
8	Riuscite a produrre ottimi attrezzi che non hanno bisogno di manutenzione, aumentate le Tasse di 50 Fiorini, +5 PE.

199 - TUTTI

Già in passato, soprattutto a causa delle Crociate, i finanziamenti ad operazioni militari avevano raggiunto cifre astronomiche. Ad esempio, la nobiltà francese ha mire di conquista in Italia, alle quali Luigi IX il Santo si è sottratto, ma che coinvolgono invece suo fratello Carlo d'Angiò, suo nipote Carlo di Valois e molti ricchi aristocratici. Le ambizioni italiane, che prendono il posto di quelle mediorientali, prolungano e incrementano il dissanguamento delle ricchezze francesi. Contemporaneamente si hanno movimenti di denaro dall'Inghilterra verso la Germania. A inizio secolo il re inglese Giovanni Senza Terra destinò rilevanti aiuti finanziari a suo cognato, l'imperatore Ottone IV, lo sconfitto della battaglia di Bouvines. A Enrico III, invece, l'alleanza con Federico II, cui diede in sposa sua sorella Isabella, costò, oltre a una dote ricchissima, anche la partecipazione finanziaria alle operazioni belliche dell'imperatore in Germania e nelle due Sicilie.

Da ora in poi, durante le **Tasse**, i giocatori possono fare donazioni segrete (un numero pari al loro LT) ad altri giocatori, massimo 100 Fiorini per ogni LT del donatore.

200 - ZONA RANDOM

Riecheggiano ancora le leggende sulla vita di Enrico di Gheldria, noto anche come Enrico di Kleve, che divenne famoso per la sua vita avventurosa. Dopo essere stato deposto dal suo ruolo di principe-vescovo di Utrecht, divenne un brigante e condusse una vita di saccheggi e violenze. Organizzò bande di fuorilegge e saccheggiò numerosi villaggi e carovane commerciali; le sue azioni criminali lo resero temuto e odiato da molti. Tuttavia, la sua carriera criminale non durò a lungo: nel 1238 fu catturato e giustiziato per ordine delle autorità.

La sua vita avventurosa di brigante fece da esempio ad altri... una banda di briganti infesta il territorio, tirate 1d8 per vedere se riuscite a sconfiggerli:

1d8	
1-3	Fallite il tentativo, -1 VF nel territorio, -100 Fiorini e -5 PE.
4-6	Fallite il tentativo, i briganti si danno alla fuga con 100 dei vostri Fiorini; -3 PE.
7	Sconfiggete i briganti, ma il loro capo riesce a fuggire col bottino, +3 PE.
8	Sconfiggete i briganti e catturate il loro capo; ritirate la taglia di 1d4 Fiorini x100, +5 PE.

201 - ZONA RANDOM

Il trattato di Ninfeo venne firmato nel 1261 da Genova, guidata dal primo capitano del popolo Guglielmo Boccanegra e dall'imperatore bizantino Michele VIII Paleologo. Il trattato prevedeva l'appoggio genovese nella ripresa di Costantinopoli agli imperatori latini con una flotta ormeggiata nel porto della capitale bizantina, onde evitare incursioni veneziane dal mare, ed il successivo impegno da parte genovese di provvedere alla difesa marittima del ricostituito impero. Da parte del Paleologo vi era l'impegno a scacciare i nemici dei genovesi dal proprio territorio, di concedere loro ogni privilegio commerciale ed il controllo marittimo degli stretti per il Mar Nero.

Puoi firmare un trattato di alleanza con un Regno Minore barbaro (non necessita di azione diplomatica), ottenendo subito +10 Fiorini nelle Tasse e +1 VF nei Rinforzi e potrai fortificare i suoi territori a metà prezzo, ma dichiarerai obbligatoriamente guerra ai giocatori che attaccheranno il tuo alleato; il Regno Minore potrà commerciare solo con il giocatore alleato. Puoi rinunciare in qualsiasi momento all'alleanza perdendo Tasse e Rinforzi extra e 5 PE.

202 - ZONA RANDOM

Il trattato di Ninfeo venne firmato nel 1261 da Genova, guidata dal primo capitano del popolo Guglielmo Boccanegra e dall'imperatore bizantino Michele VIII Paleologo. Il trattato prevedeva l'appoggio genovese nella ripresa di Costantinopoli agli imperatori latini con una flotta ormeggiata nel porto della capitale bizantina, onde evitare incursioni veneziane dal mare, ed il successivo impegno da parte genovese di provvedere alla difesa marittima del ricostituito impero. Da parte del Paleologo vi era l'impegno a scacciare i nemici dei genovesi dal proprio territorio, di concedere loro ogni privilegio commerciale ed il controllo marittimo degli stretti per il Mar Nero.

Puoi firmare un trattato di alleanza con un Regno Minore barbaro (non necessita di azione diplomatica), ottenendo subito 1 Galea extra pari al tuo LT, ma dichiarerai obbligatoriamente guerra ai giocatori che attaccheranno il tuo alleato; il Regno Minore potrà commerciare solo con il giocatore alleato. Puoi rinunciare in qualsiasi momento all'alleanza perdendo la Galea e 5 PE.

203 - REGNO DI SICILIA

Scoppia la rivolta dei Vespri Siciliani in Sicilia contro il dominio angioino, rappresentato da Carlo I d'Angiò, re di Napoli e Sicilia. La rivolta ha inizio il 30 marzo 1282, durante le celebrazioni della Pasqua, quando, a causa dell'uccisione di un giovane siciliano da parte di soldati angioini, si scatena la rabbia della popolazione di Palermo che degenera in una sommossa e si trasforma rapidamente in una rivolta su larga scala. La rivolta si diffonde rapidamente in tutta l'isola e porta alla cacciata delle truppe angioine dalla Sicilia, segnando l'inizio della guerra per l'indipendenza siciliana. I Vespri Siciliani ebbero importanti conseguenze politiche, portando alla nascita del Regno di Sicilia indipendente sotto la dinastia aragonese.

1d8	
1-3	Tutti i territori del Regno di Sicilia insorgono, aggiungere 1 Capitano barbaro in ogni insediamento.
4-6	Tutti i territori del Regno di Sicilia insorgono.
7	La Sicilia passa sotto la Corona di Aragona.
8	La Sicilia passa sotto la Corona di Aragona e l'isola di Malta diventa un Regno Piccolo.

204 - ZONA RANDOM

Durante la guerra con un piccolo regno confinante, il principe Edoardo, figlio del re, viene rapito dalle truppe guidate da un Duca che vi sta dando filo da torcere. Il Duca vuole usare il principe come leva politica per ottenere vantaggi nella guerra in corso; vi chiede di pagare un riscatto prima della prossima luna piena.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **STRATEGIA**, LT III.
1-3	Il riscatto ammonta a 1d8 x100 Fiorini, se non pagate Edoardo verrà giustiziato; 1 PO.
4-6	Il riscatto ammonta a 1d4 x100 Fiorini, se non pagate Edoardo verrà trattenuto in prigionia fino alla sua morte; - 5 PE.
7	Il principe Edoardo tenta la fuga e riesce a tornare in patria; +3 PE.
8	Il principe Edoardo riesce a fuggire, la sua fuga ha un impatto significativo sulle sorti della guerra e sulla vittoria finale; +5 PE.

205 - TUTTI
Viene firmata un'importante alleanza tra il Regno del giocatore (RG) e un Regno Minore (RM), con lo scopo di contrastare l'influenza e le minacce del Regno di un altro giocatore nemico (RGN) o potenzialmente tale nei confronti dei due paesi. L'alleanza stabilisce un accordo di mutua difesa e sostegno e a fornirsi reciprocamente supporto militare in caso di attacchi da parte del RGN.
Durante il **Posizionamento**, eseguire 1 di queste opzioni.
In caso di guerra contro il RGM, il RG gestisce il RM e può inviare rinforzi nel RM o riceverne da esso:
- Il RM può inviare al RG massimo 1 VF per ogni suo territorio ancora in mano ai barbari.
- Il RG può inviare al RM massimo 3 VF o 1 Capitano che verranno convertiti in barbari e posizionati in territori del RM in mano ai barbari.
- In alternativa, il RG può inviare al RM Fiorini che verranno convertiti: 30 Fiorini per 1 VF, 200 Fiorini per 1 Torre, 300 Fiorini per 1 Capitano barbaro di Livello I.

206 - TUTTI
Siete in visita in un Regno confinante per affari importanti; potete instaurare un patto commerciale con i loro mercanti utilizzando un **SALVACONDOTTO**; se lo fate:

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **DIPLOMATICO**, LT II/III.
1-3	L'offerta viene rifiutata; -3 PE.
4-6	L'offerta viene accettata; +3 PE.
7	L'offerta è gradita e viene accettata; +150 Fiorini e +3 PE.
8	L'offerta è molto gradita e viene accettata; +250 Fiorini e +5 PE.

207 - ZONA RANDOM
Insurrezione in un Regno Minore, tirare i dadi per definire il Regno, dando la precedenza ai Regni già occupati dai giocatori.

208 - TUTTI
Le difficoltà delle banche conducono alcune di esse, e non delle minori, al fallimento. L'indebitamento è cresciuto, singoli e compagnie si sono accollati rischi a volte eccessivi, ma soprattutto le banche sono costrette dalle pressioni politiche a prestare a sovrani, Santa Sede e principi enormi somme rimaste a lungo non rimborsate: questi ingenti crediti gravano pesantemente sulle riserve delle banche e ne determinano talvolta il fallimento.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **BANCHE**, **AVARO**, **TACCAGNO**; -1 al tiro del dado se siete in guerra.
1-3	Le vostre banche più importanti dichiarano bancarotta; dimezzate le Tasse per 1 turno e perdete **BANCHE** (finchè non riacquistate questa Tecnologia, non potete usare le eventuali **GILDE** e **HANSA**); -5 PE.
4-6	Alcune delle vostre banche più importanti dichiarano bancarotta; dimezzate le Tasse per 1 turno; -3 PE.
7	Le vostre abilità e le vostre amicizie di nobili facoltosi riescono a evitare il peggio, ma dovrete restituire il prestito; riducete le Tasse di 50 Fiorini e -1 PE.
8	Le vostre abilità e le vostre conoscenze a livello internazionale vi consentono di ricevere aiuti decisivi per scongiurare qualsiasi problema finanziario; +3 PE.

209 - ITALIA
La guerra tra Guelfi e Ghibellini è un conflitto politico e militare che si sta verificando in Italia, specialmente in questo periodo. Le due fazioni rivali si scontrano per il controllo politico delle città e dei territori italiani. Le origini di questa divisione risalgono al secolo scorso, quando emersero come fazioni rivali tra sostenitori del papato (Guelfi) e sostenitori dell'Impero germanico (Ghibellini).
Tira 1d4: il risultato rappresenta il numero di territori barbari in Italia dove posizionare una Torre o, se già esistente, un Fortilizio e 1 Capitano barbaro.

210 - TUTTI
Una voce di spesa significativa in questo periodo è rappresentata dal lusso, sempre più apprezzato nelle corti aristocratiche e presso l'alta borghesia urbana. Alla fine del secolo, la crescita delle spese voluttuarie (spezie e cibi raffinati, abiti femminili costosi in seta e pelliccia, compensi di poeti e musici di corte) spinge re, principi e comuni ad emanare leggi suntuarie volte a frenarne gli eccessi. Nel 1294 Filippo il Bello pubblica un'ordinanza che ha per oggetto «gli ornamenti superflui nel vestiario» e per destinatari soprattutto i borghesi, ai quali si vieta di indossare pellicce, monili, pietre preziose, corone d'oro e d'argento e abiti valutati più di 2000 lire tornesi per gli uomini e 1600 per le donne.
In base al vostro LT (I/II/III), riducete le Tasse rispettivamente di 50/100/150 Fiorini.

211 - COMUNE DI MILANO
Dopo la morte di Ottone Visconti nel 1295, Milano è sconvolta da violente lotte per il controllo della città. Da un lato ci sono i sostenitori del vicario imperiale, appartenenti alla fazione ghibellina, che supporta l'imperatore del Sacro Romano Impero e cerca di mantenere il potere della dinastia Visconti. Dall'altro ci sono i guelfi, sostenitori del papato e avversari dei Visconti, guidati dai Della Torre, una famiglia nobile che tradizionalmente si oppone al potere dei Visconti.
Il Comune di Milano insorge.

212 - PENISOLA BALCANICA
Nella penisola balcanica (Croazia, Slavonia, Rascia, Valacchia, Dobrugia e tutti i territori a sud fino al Peloponneso) sono disponibili armate mercenarie, lanciate i dadi per determinare in quale territorio vengono posizionate e 1d6 per il numero di armate (con risultato 6 si aggiunge anche 1 Capitano di livello I). Tirare 1d4, il risultato x100 è il prezzo base per assoldare queste armate mercenarie; se ci sono 1 o più giocatori interessati ad assoldarli (devono possedere almeno 1 territorio nella penisola balcanica), si passa ad un'asta al rilancio dal prezzo base (stesse regole dell'asta delle spade). Il giocatore che si aggiudica i mercenari, li converte in proprie armate e le posiziona in uno dei suoi territori nella penisola balcanica; se nessun giocatore è disposto a pagare, i mercenari diventano barbari e se necessario insorgono.

213 - ZONA RANDOM
Aumento del malcontento popolare in tutta la l'area; ogni giocatore presente nella zona di terra con la sua Capitale lancia e 1d4 per sapere la durata in turni e 1d6 per conoscere il livello di malcontento (-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **HANSA**).
In base al risultato, ecco la percentuale di tasse che potrete raccogliere: 1 100% delle Tasse; 2 80% delle Tasse; 3 60% delle Tasse; 4 40% delle Tasse; 5 20% delle Tasse; 6 0% delle Tasse.
Se cercherete di raccogliere più tasse, avrete un numero di insurrezioni random nei vostri territori pari alla differenza tra la percentuale definita dal dado e la percentuale che state ritirando effettivamente.

214 - COMUNE DI MILANO
Sotto Napoleone della Torre, detto Napo Torriani, Milano viene trasformata in una vera metropoli grazie a un ampio programma di lavori pubblici che modernizzano la città e ne favoriscono lo sviluppo economico e culturale. Torriani promuove la costruzione di nuove mura, canali, ponti e strade, e la creazione di nuovi spazi pubblici come piazze e mercati. Inoltre, favorisce lo sviluppo dell'industria tessile e della lavorazione della lana, che diventano le principali fonti di ricchezza della città. Grazie a questi interventi, Milano diventa un importante centro commerciale e finanziario; attira un gran numero di artisti, intellettuali e imprenditori che contribuiscono alla sua crescita culturale ed economica.
Posiziona 1 Torre nel territorio. Se un giocatore possiede il Comune di Milano, ottiene 1 Tecnologia di livello 1.

215 - TOSCANA
Dal 1200 in poi, durante il periodo di massimo splendore della marineria pisana, venne costruita la Terzana, un complesso di arsenali navali repubblicani. Questi arsenali erano dotati di 60 o 80 portici per il rimessaggio delle galee e si trovavano addossati alle mura urbane di Pisa. Costruiti intorno al 1261, gli arsenali erano fortificati su tre lati. All'interno della Terzana si trova un bacino, accessibile attraverso la Porta delle Galee, che consente l'accesso alle imbarcazioni. Nel 1290, nell'angolo sud-ovest del complesso, viene eretta la torre Ghibellina. Questa torre, insieme agli arsenali, testimonia l'importanza strategica e militare della marineria pisana durante quel periodo.
Viene costruito un Porto lontano nel territorio della Toscana, lato Mar Tirreno e 1 Torre.

216 - IMPERO DI TREBISONDA
Andronico II Comneno, imperatore di Trebisonda dal 1266 al 1269, trasforma la città in un importante centro commerciale nel Mar Nero e nelle regioni circostanti. Favorisce lo sviluppo del porto, stimola gli scambi commerciali e incoraggia l'immigrazione di mercanti stranieri. Promuove la costruzione di mercati e bazar, facilitando gli scambi e contribuendo alla diversificazione dell'economia locale. La sua politica di tolleranza religiosa e culturale attrae comunità mercantili di varie fedi, consolidando la prosperità di Trebisonda.
Aumentare di 1 livello l'edificio civile; posizionare una Fiera Mineraria.

217 - SVEVIA
In Svevia sono disponibili armate mercenarie, lanciate i dadi per determinare in quale territorio vengono posizionate e 1d6 per il numero di armate (con risultato 6 si aggiunge anche 1 Capitano di livello I). Tirare 1d4, il risultato x100 è il prezzo base per assoldare queste armate mercenarie; se ci sono 1 o più giocatori interessati ad assoldarli (devono possedere almeno 1 territorio adiacente alla Svevia), si passa ad un'asta al rilancio dal prezzo base (stesse regole dell'asta delle spade). Il giocatore che si aggiudica i mercenari, li converte in proprie armate e le posiziona in uno dei suoi territori adiacente alla Svevia; se nessun giocatore è disposto a pagare, i mercenari diventano barbari e se necessario insorgono.

218 - ITALIA
La battaglia della Meloria, combattuta il 6 agosto 1284 al largo delle coste della Toscana tra le flotte pisane e genovesi, segna una svolta cruciale nella lotta per il predominio marittimo nel Mediterraneo occidentale. La vittoria schiacciante dei pisani pone fine al dominio marittimo di Genova, accelerando il declino della città come potenza navale e commerciale. Questo evento si ripercuote sulla rivalità tra Guelfi e ghibellini in Italia, poiché Pisa, tradizionalmente guelfa, ottiene l'egemonia sul Mediterraneo Occidentale, mentre Genova, spesso schierata con i ghibellini, perde gradualmente la sua posizione come principale forza marittima nella regione.
La Repubblica marinara di Pisa si espande nel Mediterraneo e occupa l'entroterra creando un nuovo Regno Minore che comprende i territori: Toscana, Corsica e Sardegna. Se il territorio della Toscana è dei barbari, questo nuovo Regno Minore diventa tutto barbaro (rimuovere armate, MdT, Mda e Capitani dei giocatori che verranno riposizionati durante il **Posizionamento**); costruite 1 Torre (o aumentano di 1 livello la fortificazione esistente) in ognuno dei 3 territori e aumentate di 3 VF ciascuno; se il territorio della Toscana è di un giocatore, questo nuovo Regno Minore diventa tutto del giocatore (rimuovere armate e Capitani barbari e sostituiteli con 5 VF del giocatore in ogni territorio) e quest'ultimo ottiene un carico di 30 SCHIAVI in Toscana, 1 Porto lontano lato Tirreno, 300 Fiorini e +5 PE.

219 - SULTANATO DI RUM
Il periodo di prosperità tra questo secolo e quello precedente, tra le Crociate e l'invasione mongola, vide l'Anatolia fiorire con opere di architettura e arti decorative eccezionali. Tra queste spiccano i caravanserragli, noti anche come hans, che servivano come punti di sosta e di riposo per le carovane che viaggiavano lungo le vie commerciali, offrendo loro un luogo sicuro per passare la notte, riparandosi dagli elementi e dagli attacchi di predoni. I caravanserragli erano spesso costruiti lungo le strade principali e nelle aree strategiche lungo i percorsi commerciali; le loro caratteristiche includono cortili interni al coperto, camere per i viaggiatori e per i loro animali, magazzini per le merci e spazi per le attività commerciali. Alcuni caravanserragli più grandi e più elaborati includevano anche strutture religiose, come moschee e bagni pubblici. Durante il dominio dei Selgiuchidi d'Anatolia, circa un centinaio di caravanserragli furono costruiti, rappresentando delle vere e proprie meraviglie architettoniche.
Il giocatore che possiede tutti i territori del Sultanato di Rum ha un bonus di +2 sul movimento in tutta la penisola dell'Anatolia (compreso il Ponto, Cappadocia e Ciliccia) ed è immune in quest'area ad eventi come predoni, attacchi alle carovane, perdita di orientamento.

220 - ITALIA
In Italia sono disponibili armate mercenarie, lanciate i dadi per determinare in quale territorio vengono posizionate e 1d6 per il numero di armate (con risultato 6 si aggiunge anche 1 Capitano di livello I). Tirare 1d4, il risultato x100 è il prezzo base per assoldare queste armate mercenarie; se ci sono 1 o più giocatori interessati ad assoldarli (devono possedere almeno 1 territorio in Italia), si passa ad un'asta al rilancio dal prezzo base (stesse regole dell'asta delle spade). Il giocatore che si aggiudica i mercenari, li converte in proprie armate e le posiziona in uno dei suoi territori in Italia; se nessun giocatore è disposto a pagare, i mercenari diventano barbari e se necessario insorgono.

221 - REPUBBLICA DI GENOVA
Mas'ud Bey succede al padre come Pervane e mantiene una politica saggia e prudente verso i Mongoli. Nel 1298 viene catturato da un gruppo di pirati genovesi e tenuto in ostaggio a Genova; solo con il pagamento di un pesante riscatto, il sultano selgiuchide di Rum, Kay Qubadh II, riesce a liberarlo nel 1299 e riportarlo a casa.
Se Genova è dei barbari, costruite una Torre o aumentate di 1 livello la fortificazione esistente e aggiungete 3 VF barbari. Se Genova è di un giocatore, tira 1d6 x100: il risultato è il riscatto in Fiorini pagato per riavere il figlio prigioniero.

222 - PENISOLA ANATOLICA
Nella penisola anatolica (Ponto, Cappadocia, Cilicia e tutti i territori a ovest fino a Misia e Lidia) sono disponibili armate mercenarie, lanciate i dadi per determinare in quale territorio vengono posizionate e 1d6 per il numero di armate (con risultato 6 si aggiunge anche 1 Capitano di livello I). Tirare 1d4, il risultato x100 è il prezzo base per assoldare queste armate mercenarie; se ci sono 1 o più giocatori interessati ad assoldarli (devono possedere almeno 1 territorio nella penisola anatolica), si passa ad un'asta al rilancio dal prezzo base (stesse regole dell'asta delle spade). Il giocatore che si aggiudica i mercenari, li converte in proprie armate e le posiziona in uno dei suoi territori nella penisola balcanica; se nessun giocatore è disposto a pagare, i mercenari diventano barbari e se necessario insorgono.

223 - PENISOLA IBERICA
Nella penisola iberica sono disponibili armate mercenarie, lanciate i dadi per determinare in quale territorio vengono posizionate e 1d6 per il numero di armate (con risultato 6 si aggiunge anche 1 Capitano di livello I). Tirare 1d4, il risultato x100 è il prezzo base per assoldare queste armate mercenarie; se ci sono 1 o più giocatori interessati ad assoldarli (devono possedere almeno 1 territorio in Italia), si passa ad un'asta al rilancio dal prezzo base (stesse regole dell'asta delle spade). Il giocatore che si aggiudica i mercenari, li converte in proprie armate e le posiziona in uno dei suoi territori nella penisola iberica; se nessun giocatore è disposto a pagare, i mercenari diventano barbari e se necessario insorgono.

224 - SULTANATO DI RUM
I sultani selgiuchidi riescono inizialmente a respingere le Crociate, ma alla fine devono cedere all'avanzata dei Mongoli, diventando loro vassalli; nonostante alcuni tentativi di resistenza e di riaffermare il proprio potere, il sultanato selgiuchide subisce una progressiva disintegrazione durante questo periodo.
Quando i territori del Sultanato di Rum vengono occupati dai giocatori, tirare 1d4 per ogni territorio occupato durante gli **Eventi**: con risultato 4 il territorio insorge; nelle successive fasi **Eventi**, tirare 1d6 (insorge con 6) e poi 1d8 (insorge con 8).

225 - COSTA BALTICA
Sulla costa baltica (territori che si affacciano sulla Zona di mare G) sono disponibili armate mercenarie, lanciate i dadi per determinare in quale territorio vengono posizionate e 1d6 per il numero di armate (con risultato 6 si aggiunge anche 1 Capitano di livello I). Tirare 1d4, il risultato x100 è il prezzo base per assoldare queste armate mercenarie; se ci sono 1 o più giocatori interessati ad assoldarli (devono possedere almeno 1 territorio sulle coste del Mar Baltico), si passa ad un'asta al rilancio dal prezzo base (stesse regole dell'asta delle spade). Il giocatore che si aggiudica i mercenari, li converte in proprie armate e le posiziona in uno dei suoi territori sul Mar Baltico; se nessun giocatore è disposto a pagare, i mercenari diventano barbari e se necessario insorgono.

226 - ZONA 2-3-4
Gli eserciti europei non sono abituati al clima, all'acqua e alle malattie africane e del Medio Oriente. Durante il **Combattimento** hanno un malus di -1 al tiro del dado e perdono il 10% delle loro armate a fine fase, durante gli assedi il 20%; **MEDICINA** dimezza gli effetti delle perdite, **OSPEDALE** annulla tutti i malus.

227 - REGNO DEL PORTOGALLO
Dionigi Alfonso del Portogallo, sostenuto dal collegio fondato nel 1286 dal suo tutore Dom Domingo Jardo, istituisce nel 1290 a Lisbona la prima università del Portogallo, con insegnanti retribuiti dal clero. Si impegna attivamente per migliorare l'agricoltura, promuovendo il prosciugamento delle paludi e il rimboschimento per garantire una fornitura sostenibile di legname da costruzione. Un esempio notevole di questo impegno è la creazione della pineta di Leiria, che serve anche per proteggere i campi circostanti dalla sabbia atlantica. Inoltre, al fine di prevenire carestie, proibisce l'esportazione di grano, seguendo una legge introdotta dal padre nel 1272.
Il giocatore che possiede tutto il Regno del Portogallo ottiene 1 Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ** e le tecnologie **AGRICOLTURA** e **ROTAZIONE COLTURE**; non è più possibile acquistare i CEREALI a Lisbona.

228 - ITALIA
La battaglia della Meloria, combattuta il 6 agosto 1284 al largo delle coste della Toscana tra le flotte pisane e genovesi, segna una svolta cruciale nella lotta per il predominio marittimo nel Mediterraneo occidentale. La vittoria schiacciante dei genovesi pone fine al dominio marittimo di Pisa, accelerando il declino della città come potenza navale e commerciale. Questo evento si ripercuote sulla rivalità tra Guelfi e ghibellini in Italia, poiché Pisa, tradizionalmente guelfa, perde l'egemonia sul Mediterraneo Occidentale, mentre Genova, spesso schierata con i ghibellini, consolida ulteriormente la sua posizione come principale forza marittima nella regione.
Se Genova è dei barbari, grazie a questa vittoria, i territori barbari della Repubblica di Genova costruiscono 1 Torre (o aumentano di 1 livello la fortificazione esistente) e aumentano di 3 VF ciascuno; se Genova è di un giocatore, quest'ultimo ottiene un carico di 30 SCHIAVI a Genova, 300 Fiorini e +5 PE.

229 - STATO MONASTICO DEI CAVALIERI TEUTONICI
Il sistema ospedaliero dello Stato Monastico dei Cavalieri Teutonici rappresenta un notevole risultato nell'ambito della sanità; fondato sui principi dell'ordine, la struttura ospedaliera riflette le regole dell'ordine. I Cavalieri Teutonici, oltre alla loro missione religiosa e militare, si dedicano anche all'assistenza sanitaria dei malati e dei feriti; le loro strutture ospedaliere sono gestite da personale altamente qualificato, composto da membri dell'ordine, assistiti da medici e infermieri reclutati localmente o provenienti da altri territori. Questi ospedali forniscono cure mediche avanzate per l'epoca, inclusa la chirurgia, la farmacologia e la riabilitazione, nonchè assistenza spirituale e conforto ai pazienti. Grazie alle risorse economiche dell'ordine e al loro controllo sul territorio, gli ospedali teutonici dispongono di attrezzature moderne e di personale altamente qualificato.
Il primo giocatore proprietario o che conquista lo Stato monastico dei Cavalieri Teutonici ottiene 1 Tecnologia del ramo **OSPEDALE**.

230 - STATO MONASTICO DEI CAVALIERI TEUTONICI
Il fenomeno del monachesimo costituisce una base economica importante nelle terre ignote in cui si sono appena insediati i tedeschi giunti da ovest, generando una certa autosufficienza delle comunità religiose locali. L'esteso e pianificato reinsediamento degli agricoltori tedeschi, soprattutto in Prussia, unito a estese misure di bonifica e miglioramento, soprattutto nel delta della Vistola, portano in un breve periodo di tempo alla nascita di dozzine di nuove città e centinaia di villaggi di dimensioni minori; diventa il principale paese esportatore di legno e grano.
Il primo giocatore proprietario o che conquista lo Stato monastico dei Cavalieri Teutonici ottiene, in base al proprio LT, rispettivamente **AGRICOLTURA**, **ROTAZIONE COLTURE**, **MULINO**; il prezzo del GRANO diventa 10 Fiorini nella città di Riga.

231 - STATO MONASTICO DEI CAVALIERI TEUTONICI
Quando il dominio teutonico può dirsi definitivamente assicurato, gli alti funzionari dell'ordine decidono di ampliare e costruire nuove fortificazioni, preferibilmente in mattoni, a partire dagli anni settanta del secolo: è dunque in quel decennio che le nuove disposizioni lentamente soppiantano i precedenti schemi, votati alla celerità piuttosto che alla qualità delle edificazioni. Una menzione particolare merita, nell'ambito della costruzione di nuovi Kastellburgen, l'ampio uso di elementi decorativi, come per esempio i motivi murari in mattoni realizzati di colore diverso, oltre a un parziale allontanamento dai canoni nella costruzione dei monasteri per quanto concerne le eleganti torrette angolari e l'erezione di poderosi masti. I castelli di Strasburg, Rehden, Gollub, Mewe e naturalmente quello di Marienburg possono annoverarsi nella lista delle costruzioni effettuate in quest'arco temporale.
In ogni territorio dell'ordine viene posizionata 1 Torre.

232 - STATO MONASTICO DEI CAVALIERI TEUTONICI
La zootecnia prospera grazie all'allevamento di ben 13000 cavalli, 10000 bovini, 19000 maiali e 61000 pecore sui loro 110000 ettari di terreno disponibili nei pressi delle fortificazioni teutoniche. Grande importanza assume l'allevamento autonomo di cavalli da parte dell'ordine: normalmente, le masserie sono nelle immediate vicinanze delle diocesi o dei castelli. Nel caso delle strutture al confine prussiano e livoniano la priorità diventa lo spostare, in caso di necessità, le truppe quanto prima possibile in zone sicure nell'entroterra; per tale motivo, basti pensare che la fortezza di Ragnit (Neman) si trova a 80 km da Labiau (Polessk).
Il primo giocatore proprietario o che conquista lo Stato monastico dei Cavalieri Teutonici, ottiene **ALLEVAMENTO**.

233 - STATO MONASTICO DEI CAVALIERI TEUTONICI
L'ambra merita una citazione particolare perchè l'ordine ne possiede il monopolio; sebbene il commercio di gemme fosse già comune molto tempo prima, questo fiorisce in maniera significativa sotto il dominio dell'ordine. Al fine di trarre il maggior vantaggio economico possibile e di evitare la creazione di un mercato nero specializzato, viene istituito ad hoc un ufficio con lo scopo di tutelare l'esportazione di ambra supervisionato dal Bernsteinmeister con sede presso il castello di Lochstädt. Ogni pezzo trovato deve essere consegnato a questo ufficio per una tariffa corrispondente. I trasgressori vengono puniti con sanzioni molto severe, non ultima la pena di morte.
Il giocatore che possiede tutto lo Stato monastico dei Cavalieri Teutonici ottiene il triplo delle Tasse dai territori dell'ordine.

234 - SULTANATO ALMOHADE
La dinastia almohade è una delle più significative dinastie islamiche nel Nord Africa e nella penisola iberica, regnando già dal secolo scorso. Tuttavia, inizia a declinare nel corso del secolo a causa di una serie di fattori, tra cui: lotte interne per la successione e le ribellioni tribali che indeboliscono il potere centrale; la Reconquista spagnola e le crociate annullano il controllo almohade sulla penisola iberica; i Merinidi, una dinastia berbera rivale, conquistano il Maghreb centrale e occidentale, minando l'autorità almohade. Nel 1269 d.C. (668 AH), il sultano merinide Abu Yusuf Ya'qub ibn 'Abd al-Haqq conquista Marrakech, segnando la fine del dominio almohade.
Il Sultanato Merinide conquista Marrakech e ingloba i territori Almohadi in un unico Regno Grande.

235 - ZONA 3-4
Le compagnie di ventura sono truppe mercenarie, formate dai cosiddetti soldati di ventura, organizzate e guidate da un condottiero, generalmente detto capitano di ventura. Fanno la loro comparsa in Italia, già in questi anni: sono le masnade formate da soldati di mestiere, prevalentemente di bassissima estrazione sociale, pronti ad uccidere ed a farsi uccidere per denaro e per bottino. Oppure gli Almogavari, mercenari che seguono Pietro III d'Aragona nella conquista della Sicilia (1288); provengono in origine dai Pirenei e vengono reclutati negli ultimi periodi prevalentemente in Navarra, Aragona e Catalogna. Oppure i Gallowglass, mercenari scozzesi in Irlanda.
Disponibile una compagnia di ventura, lanciare 1d4 per determinare la Zona, altri tiri di dadi per determinare il Regno e poi il territorio dove si trovano. Tirare 1d6 per determinare quante armate compongono la compagnia di ventura, se il risultato è 6 si aggiunge 1 Capitano di livello I. I giocatori che possiedono almeno 1 territorio nella Zona di terra determinata, possono assoldare questa compagnia partecipano ad un'asta scoperta, rilancio minimo 5 Fiorini; il vincitore le converte in proprie armate. Se nessun giocatore partecipa all'asta, la compagnia di ventura e l'eventuale Capitano vengono convertiti in barbari. Per ogni fase **Eventi** successiva, le armate e l'eventuale Capitano devono essere pagate 10 fiorini ogni armata e 50 fiorini il Capitano. Se la compagnia di ventura non viene pagata, è di nuovo disponibile per essere assoldata con l'asta, oppure viene convertita in armate barbare.

236 - ZONA RANDOM
È un anno particolarmente abbondante di raccolti, se avete una Carovana nella zona e potete caricare merci, ottenete un carico gratis di merci tra CEREALI o VINO; +3 PE.

237 - ZONA RANDOM
I territori dei giocatori senza fortificazioni e confinanti con territori barbari vengono saccheggiati e non possono contribuire a Tasse e Rinforzi per questo turno; -2 PE per ogni territorio saccheggiato.

238 - REGNO DI GRANADA
Il Regno di Granada diventa un punto di riparo di islamici che vi confluiscono numerosi per non abbandonare la penisola iberica, tanto che, nel corso ddi questi anni, la sua popolazione arriva a superare i tre milioni di abitanti, rendendola una delle aree più densamente popolate dell'Europa. La sua posizione strategica, arroccata sulle montagne meridionali, rende questo Regno difficile da conquistare. Inoltre, i sovrani Nasridi di Granada, pur essendo vassalli dei re cristiani, garantiscono ai musulmani libertà religiosa e politica.
Il Regno di Granada insorge, ma con il doppio delle armate.

239 - ZONA RANDOM
Tumulti locali di corporazioni delle arti e dei mestieri, alcune merci non sono più acquistabili fino alla fine dei disordini (1 turno). Tirate 1d4 per definire quante merci e 1d8 per definire ogni merce non acquistabile; se vendete queste merci in questa zona, guadagnate 5 fiorini in più per ogni merce, 6 fiorini se possedete **COMMERCIO**.

240 - ZONA RANDOM
Insurrezione in un Regno Piccolo, tirare 1d4 per la Zona di terra, poi tirare altri dadi per definire il Regno.
-1 VF barbaro per ogni livello di fortificazione del giocatore.
-1 VF barbaro se nel territorio c'è un Capitano di un giocatore.

241 - ZONA RANDOM
Insurrezione in un Regno Minore, tirare 1d4 per la Zona di terra, poi tirare altri dadi per definire il Regno.
-1 VF barbaro per ogni livello di fortificazione del giocatore.
-1 VF barbaro se nel territorio c'è un Capitano di un giocatore.

242 - ZONA RANDOM
Alcuni dei vostri pari complottano per indebolire il vostro potere e tentano di avvelenare i Capitani dell'esercito per eleggerne di nuovi, fedeli ai cospiratori; tirate 1d8 per ogni Capitano.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni **SPIA**, **SICARIO**, **ASSASSINO**.
1-3	Il Capitano muore in circostanze misteriose; -5 PE.
4-6	Il Capitano si ammala gravemente, ma guarisce, rimane fermo 1 turno; -3 PE.
7	Scoprite alcuni traditori e li giustiziate immediatamente, il Capitano è salvo; +3 PE.
8	Scoprite il complotto e il nome di uno dei mandanti, un vostro pari; confiscate tutti i suoi beni e lo giustiziate dopo un processo sommario; +200 Fiorini e +5 PE.

243 - ZONA 2-3-4
In Europa l'ordalia è spesso "del fuoco": metallo incandescente nel primo caso e acqua bollente nel secondo. L'uso esatto dell'ordalia varia notevolmente, nella pratica scandinava e anglo-sassone l'accusato deve fare nove passi reggendo in entrambe le mani una barra di ferro incandescente. A seconda dei costumi del periodo, l'innocenza è mostrata da una completa assenza di lesioni, oppure le ferite vengono fasciate ed esaminate per verificarne la guarigione o la suppurazione. Una versione inglese prevede che nove lame incandescenti venissero poste sul pavimento; l'accusato viene bendato e se attraversa il pavimento senza ferite è giudicato innocente.
Un vostro Capitano è accusato di tradimento e complotto per uccidere il vostro Re, tirate 1d6 (+1 al tiro del dado se il Capitano è di livello II e III): con risultato 6, il Capitano supera la prova "del fuoco" e viene giudicato innocente.

244 - ZONA 2-3-4
L'ordalia dell'acqua può assumere diverse forme. In una variante l'accusato è invitato a immergere la mano in un recipiente di acqua bollente o di un altro liquido, come olio o piombo fuso; se le ferite riportate dalla mano indicano una guarigione rapida, viene considerato innocente, altrimenti colpevole se non guariscono o guariscono lentamente. Un'altra forma di ordalia dell'acqua consiste nel consumo di "acqua amara" o di altre sostanze considerate tossiche o nocive; se l'accusato riesce a consumare la sostanza senza subire danni evidenti, viene considerato innocente; al contrario, se subisce danni o si ammala, viene considerato colpevole.
Un personaggio delle vostre carte Impero viene accusato di rubare dalle casse del tesoro del Re, tirate 1d6 (+1 al tiro del dado se siete di LT II e III): con risultato 6, il personaggio supera la prova "dell'acqua" e la carta Impero non viene eliminata.

245 - ZONA RANDOM
Il vaiolo è presente in tutta Europa e nell'area mediterranea; non esistono cure efficaci e la medicina è ancora inadeguata. Il vaiolo causa febbre alta, eruzioni cutanee, vomito e diarrea, con conseguenze spesso fatali. Le pratiche mediche dell'epoca includono impacchi, pomate e erbe medicinali, ma non sempre sono efficaci. La malattia può guarire spontaneamente o provocare la morte del paziente.
Vaiolo in un territorio, tirare 1d4 per la Zona di terra, poi tirare altri dadi per definire il Regno e poi il territorio.
1d6 di perdite, -2 VF di perdite per ogni Tecnologia che possiedi tra **MEDICINA**, **OSPEDALE**.

246 - ZONA 2-3-4
Le Corporazioni nelle città hanno un'importanza e un peso variabili. Le prime posizioni sono generalmente occupate da giudici, notai e mercanti, seguiti dagli artigiani metallurgici (come fabbri e orafi) e quelli del cuoio e dell'abbigliamento. Altri gruppi, come i macellai, gli artigiani tessili, gli spadai e gli speziali, possono avere posizioni meno centrali a seconda del contesto. Gli osti e i tavernieri solitamente si trovano alla fine della gerarchia insieme ai fornai, ai pittori, ai barbieri e ai falegnami. Infine, ci sono mestieri come i lardaioli, i mugnai, i facchini, i vetrai e altri con un prestigio sociale più basso. Nonostante la loro importanza economica, essi possono avere una minore indipendenza decisionale a causa del controllo comunale che li vincola.
In uno dei vostri insediamenti (tirate i dadi per definire quale) scoppiano dei tumulti a causa di alcune Corporazioni dei mestieri.

1d8	
1-3	Le proteste dei mugnai, facchini e vetrai non creano seri problemi e la situazione torna subito alla normalità; +3 PE.
4-6	Le proteste dei tavernieri, pittori e barbieri mettono in agitazione tutta la popolazione, sei costretto a ripristinare l'ordine con le armi; -3 PE.
7	Le proteste delle arti del tessile, spadai e speziali bloccano tutti i commerci in entrata e in uscita, sei costretto a ripristinare l'ordine con le armi; -5 PE.
8	Le proteste di giudici, notai e mercanti smuove tutti i ceti sociali in un'ondata di protesta, l'insediamento insorge; -5 PE e -50 Fiorini.

247 - REGNO DEL PORTOGALLO

Re Dionigi inizia a creare una flotta per proteggere e difendere la sua città, cercando di sfruttare le opportunità offerte dalle attività urbane in rapida crescita. Per garantire la competenza necessaria, recluta esperti navigatori di origine genovese nel suo servizio.

Se un giocatore conquista o possiede il Regno del Portogallo, ottiene la 4° galea di livello I.

248 - ZONA RANDOM

Molte le miniere importanti in Europa. Boemia: rinomata per le miniere d'argento, che costituiscono una parte significativa della produzione mineraria europea; quelle di Kutná Hora e Jáchymov sono particolarmente importanti.
Stiria: questa regione è rinomata per le miniere di ferro, che forniscono materiale per la produzione di armi, utensili e attrezzature agricole. Slovacchia: miniere di rame e argento erano importanti in Slovacchia, contribuendo all'economia locale e alla produzione di metalli per la lavorazione.
Slesia: questa regione, possiede miniere di rame, argento e piombo.
Slavonia: miniere di ferro e argento sono presenti in questa regione, contribuendo all'industria metallurgica locale.
Baviera: conosciuta per le miniere di sale, una risorsa preziosa per la conservazione degli alimenti.
Wessex: sebbene non fosse particolarmente ricca di miniere, ospita miniere di stagno e ferro, che contribuiscono alla produzione di metallo della regione.
Sardegna: rinomata per le miniere di piombo, zinco, argento e rame, sfruttate già dal tempo dei romani.

Scoperta una nuova miniera di metalli preziosi. Boemia, Stiria, Slovacchia, Slesia, Slavonia, Baviera, Wessex, Sardegna; tirare 1d8 per definire in quali di questi territori si trova la miniera. Tirate 1d6x100 per scoprire quanti Fiorini guadagna il proprietario del territorio.

249 - ZONA 2

I nobili delle città cercano di prendere il controllo del commercio delle pelli, costringendo i mercanti a rinunciare ad una parte considerevole dei loro profitti, ma la maggior parte di loro inizia a protestare e molte città insorgono tentando in molti casi di spodestare questi nobili dal controllo delle città.

Vengono colpiti tutti gli insediamenti col prezzo delle PELLI inferiore a 40 Fiorini e quelli dove ci sono le Fiere Tessili, tirate 1d8 per ognuno di questi insediamenti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	L'insediamento insorge; -2 PE.
4-6	Riuscite a soffocare l'insurrezione sul nascere in questo insediamento, ma -1 PE.
7	Convincete le maestranze a non insorgere, ma -40 Fiorini.
8	Le vostre abilità diplomatiche riappacificano la popolazione; +3 PE.

250 - REGNO DEL PORTOGALLO

Nel 1291, Re Dionigi di Portogallo fondò l'Università di Lisbona per promuovere l'istruzione nel suo regno. L'università offriva una vasta gamma di discipline accademiche e attirava studenti e docenti rinomati da tutta Europa.

Se un giocatore conquista o possiede il Regno del Portogallo, ha diritto ad una Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**.

251 - ZONA RANDOM

La lebbra è presente in tutta Europa e nell'area mediterranea; è considerata una malattia contagiosa e spesso associata a un'immagine di impurità e peccato. I lebbrosari, o lebbraie, sono insediamenti separati in cui vengono confinati i lebbrosi, isolati dal resto della comunità. Le persone affette mostrano sintomi quali lesioni cutanee, deformità facciali, perdita di sensibilità e danni agli arti. La malattia è spesso progressiva e degenerativa, portando alla disabilità e alla morte nei casi più gravi; non esistono cure efficaci per la lebbra e i trattamenti sono limitati a misure palliative per alleviare i sintomi.

Lebbra in un territorio, tirare 1d4 per la ZONA di terra, poi tirare altri dadi per definire il Regno e poi il territorio. 1d6 di perdite, -2 VF di perdite per ogni Tecnologia che possiedi tra **MEDICINA**, **CHIRURGIA**, **OSPEDALE**.

252 - VENEZIA

L'Arsenale di Venezia, dove fin dal secolo scorso vengono costruite le galee della Repubblica veneziana, si può considerare il più grande complesso produttivo del Mediterraneo e la prima vera grande fabbrica moderna: in esso lavorano migliaia di uomini, addetti alle diverse attività, e le galee vengono costruite "in serie", anticipando i metodi della moderna catena di montaggio. La capacità produttiva dell'Arsenale è impressionante per l'epoca: nel mese di maggio 1571, nell'imminenza della battaglia di Lepanto, verranno varate ben 25 navi pronte a prendere il mare, quasi una al giorno!

Il giocatore che possiede l'insediamento di Venezia, ottiene la quarta Galea gratuitamente con un livello pari al LT del giocatore.

253 - ZONA 1-3

L'industria tessile è un settore chiave e i mulini svolgono un ruolo fondamentale nel suo sviluppo. Molti mulini sono alimentati da energia idrica, utilizzata per cardare e pettinare (le fibre grezze, come la lana o il cotone, vengono pettinate e separate per ottenere una consistenza uniforme), filare (per ottenere fili più sottili e uniformi) e tessere (telai azionati da energia idrica per semplificare il processo tessile). L'automazione contribuisce anche alle fasi di fulling (compattare e infeltrire la stoffa per renderla più resistente e compatta), tintura e rifinitura.

I giocatori che possiedono **MULINO** possono acquistare i TESSUTI a 2 Fiorini in meno e venderli a 2 Fiorini in più; +3 PE.

254 - SULTANATO DI RUM

Quando, a seguito delle ripetute incursioni mongole di alcuni anni fa, Rum viene progressivamente ridotto a un protettorato dell'illkhan; le popolazioni turche dell'Anatolia si organizzano in un sistema di confraternite religiose (noto come akhis), ispirate alla comune fede nell'islam e a particolari devozioni mistiche e ascetiche. Le confraternite sopperiscono all'assenza dei governi municipali seguita alla disgregazione del potere selgiuchide e all'indifferenza dell'autorità imperiale mongola, assumendo direttamente funzioni sociali, amministrative e di controllo del territorio. Da questa esperienza, a partire dalla seconda metà del secolo, nascono ben presto piccoli principati, la cui struttura è saldamente fondata sulla potenza militare delle confraternite. A una di queste, la confraternita ghazi, appartengono anche i fondatori del principato ottomano, che prende il proprio nome dal secondo sovrano del regno, Osman (1259-1326), succeduto nel 1281 al padre Ertoghrul (1231-1280), al quale i Selgiuchidi sin dal 1260 avevano affidato il governo della regione di Suyut perché la difendesse dai Bizantini e ne estendesse il territorio.

Nascita del nucleo dell'Impero Ottomano: rimuovere tutto ciò che si trova in 1 dei 3 territori del Sultanato di Rum e sostituirlo con 1d8 di armate barbare (con risultato 6+ aggiungere anche 1 Capitano barbaro di livello 1).

255 - ZONA 3-4
Sassonia, Boemia, Slesia, Ungheria, ma anche la Foresta Nera e le Alpi orientali riforniscono di argento, di piccole quantità di oro, nonché di rame (presente in quantità considerevoli in Svezia) tutti i Regni d'Europa. Minerali argentiferi sono portati alla luce anche nel Devon e in Cornovaglia, sebbene l'Inghilterra occupi un ruolo di primo piano soprattutto nella produzione ed esportazione di stagno e piombo. Se nell'estrazione di oro e argento si registra una netta supremazia dei Tedeschi, quella di ferro è fiorente in tutta Europa, in particolare in Stiria, Carinzia, nelle province basche di Biscaglia e Guipuzcoa e, in minor misura, in Ungheria e Westfalia.
Per ogni territorio di COLLINA in vostro possesso, lanciate 1d4: con risultato 4 trovate 1 giacimento di metallo raro; amentate le Tasse di 25 fiorini. Per ogni territorio di MONTAGNA in vostro possesso, lanciate 1d6: con risultato 4+ trovate 1 giacimento di metallo prezioso; amentate le Tasse di 50 fiorini. Se avete trovato almeno 3 giacimenti di metallo, potete posizionare 1 Fiera Mineraria in un insediamento contiguo ad almeno uno di questi giacimenti; +3 PE.

256 - ZONA RANDOM
Primavera ed estate con pochissima pioggia, i raccolti sono scarsi, per questo turno c'è mancanza di CEREALI e VINO da acquistare; se vendete queste merci in questa zona, guadagnate 5 fiorini in più per ogni merce, 6 fiorini se possedete **COMMERCIO**.

257 - MONTAGNE
La vivacità dei gruppi mercantili italiani favorisce anche l'apertura di nuove vie di collegamento tra la penisola e l'area franco germanica; tra i percorsi maggiormente battuti spiccano quello che attraversa i valichi del Moncenisio e del San Bernardo in direzione delle Fiandre, quello (più a est) per il San Gottardo, che mette in collegamento l'area toscana e lombarda con i centri tessili della Germania meridionale, e ancora quello che attraverso le Alpi bavaresi che conduce da Venezia a Norimberga.
L'attraversamento dei territori di MONTAGNA costa 2 PM, indipendentemente se i giocatori possiedono o meno **STRADE**.

258 - ZONA 3-4
Cresce la preoccupazione per l'opulenza e lo sfarzo eccessivi, specialmente nell'ambito ecclesiastico, a causa dei movimenti di riforma come quelli avviati da francescani e domenicani. Il Concilio di Lione del 1274 impone norme che limitano gli sfarzi nelle cerimonie religiose. Queste preoccupazioni influenzano anche la legislazione civile, portando a leggi e regolamenti che vietano o limitano l'ostentazione di ricchezza in alcune città italiane. Tuttavia, queste restrizioni non sono uniformi in tutta Europa, e mentre alcuni settori della società condannano lo sfarzo, altri, come la nobiltà e i mercanti benestanti, mantengono uno stile di vita più lussuoso.
Dovete pagare 50 Fiorini per ogni vostro insediamento di livello 2 e 3.

259 - ZONA 2-3-4
La produzione di birra è un'attività importante e diffusa in molte comunità europee. I mulini svolgono un ruolo cruciale nella preparazione della birra, contribuendo alla macinazione dei cereali necessari per la produzione del malto, un ingrediente chiave nella birrificazione. I cereali vengono macinati in farina o in una consistenza più grossolana, a seconda del tipo di birra desiderata; la farina ottenuta è chiamata "grist" e viene successivamente mescolata con l'acqua per formare una pasta chiamata "mash".
I giocatori che possiedono **MULINO** +20 Fiorini alle Tasse e +3 PE.

260 - ZONA 2
L'industria conciaria è un settore importante, e i mulini svolgono un ruolo cruciale nel processo di conciatura delle pelli. Alimentati da energia idrica, i mulini sono utilizzati per l'ammostatura (le pelli vengono immesse in vasche contenenti acqua e sostanze chimiche come la calce per rimuovere il pelo, la carne e altre impurità), la macinazione di corteccia e tannini, l'impregnazione (i tannini vengono spesso diluiti in una soluzione e le pelli vengono immerse in questa miscela per favorire l'assorbimento delle sostanze concianti) e il lavaggio delle pelli. Contribuiscono anche alle fasi di essiccazione e rifinitura (i mulini possono ospitare spazi appositamente progettati per l'essiccazione e la preparazione delle pelli per usi specifici).
I giocatori che possiedono **MULINO** possono acquistare le PELLI a 2 Fiorini in meno e venderli a 2 Fiorini in più; +3 PE.

261 - ZONA 2-3-4
I mulini sono fondamentali nell'industria del legname, sfruttando energia idrica per automatizzare la segatura (tagli più precisi e una produzione su larga scala) e il taglio del legno (le seghe potevano essere regolate per ottenere dimensioni specifiche di tavole o assi per standardizzare la produzione). Attrezzati con seghe e macchinari innovativi, i mulini consentono una produzione più rapida e uniforme di tavole, assi e elementi strutturali. Questo contribuisce a soddisfare la crescente domanda di materiali da costruzione e a diversificare l'industria del legno, sfruttando efficacemente le risorse locali e implementando tecnologie avanzate per l'epoca.
I giocatori che possiedono **MULINO** possono costruire o evolvere edifici civili a metà prezzo; +3 PE.

262 - REGNI SUL MEDITERRANEO
I mulini sono ampiamente impiegati per la produzione di olio d'oliva. Alimentati da energia idrica, questi mulini frantumano (macine di pietra o altri dispositivi meccanici) le olive e successivamente le sottopongono a pressatura meccanica per estrarre l'olio. Le fasi di separazione, decantazione e filtrazione contribuiscono a ottenere un olio di migliore qualità; questa pratica, diffusa nelle regioni mediterranee, permette una produzione su larga scala, rendendo l'olio d'oliva una risorsa alimentare fondamentale.
I giocatori che possiedono **MULINO** possono commerciare l'olio d'oliva utilizzando i prezzi di acquisto del VINO e vendendolo al doppio del prezzo; +3 PE.

263 - ILKHANATO
Nassir Eddin al-Tusi (Razavi Khorasan, febbraio 1201 – Baghdad, 26 giugno 1274) è un astronomo e matematico persiano; è anche fisico, chimico, biologo, filosofo, teologo, ma soprattutto uno studioso interdisciplinare al servizio di Hülegü (Hulag Kan). Tusi convince Hulegu a costruire un osservatorio astronomico per migliorare le conoscenze in materia; iniziato nel 1259, il Rasad Khaneh Observatory è costruito ad ovest di Maragheh, la capitale dell'Ilkhanato mongolo persiano. Grazie alle sue osservazioni, Tusi, realizza tabelle delle posizioni e dei movimenti planetari molto accurate e dà nome ad alcune stelle. Il suo lavoro si può considerare uno dei più completi svolti fino al suo tempo (si deve attendere almeno quello di Niccolò Copernico, per assistere ad un ulteriore balzo in avanti nei modelli astronomici).
Il primo giocatore che possiede o conquista il territorio della Mesopotamia ottiene **ASTRONOMIA**.



OLTRE MILLE TESTE FURONO LANCIATE IN NICEA.

264 - ZONA RANDOM
I Regni Minori di questa zona, quando insorgono, aumentano di 1 il tiro del dado.

265 - ZONA 3-4
Gli architetti delle cattedrali gotiche sono selezionati tra gli scalpellini e lavorano insieme a diversi maestri artigiani specializzati. Questi professionisti includono un mastro muratore, un mastro carpentiere, un mastro fabbro, un mastro idraulico, un mastro scultore e un mastro vetraio. Questi artigiani si formano attraverso un apprendistato di diversi anni e viaggiano in vari cantieri per acquisire esperienza e conoscenze.
L'architetto presenta al vescovo e al capitolo della cattedrale una pianta e un modello della chiesa per approvazione, supervisionando il taglio della pietra e la scultura.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **INGEGNERIA**, se possiedi **CARPENTERIA**.
1-3	Le abilità dei vostri artigiani sono scadenti, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 20% in più; -5 PE.
4-6	Le abilità dei vostri artigiani sono discrete, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 10% in più; -3 PE.
7	Le abilità dei vostri artigiani sono buone, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 10% in meno; +3 PE.
8	Le abilità dei vostri artigiani sono ottime, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 20% in meno; +5 PE.

266 - PENISOLA IBERICA
Il nuovo stile architettonico gotico si sta diffondendo dalla Francia in tutto l'occidente. Nelle regioni della penisola iberica, da edifici strappati ai seguaci del profeta, sorgono nel tempo delle chiese gotiche, sostanzialmente ispirate ai modelli francesi, come quella di S. Maria de Regia a Leon, la cattedrale di Burgos e la cattedrale di Toledo fondata nel 1227 sul luogo ove sorge una moschea. Nel regno di Aragona viene iniziata a Barcellona la costruzione di una cattedrale gotica, e verso la stessa epoca ne sorge una dello stesso stile anche in Portogallo a Lisbona.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **INGEGNERIA**, se possiedi **CARPENTERIA**.
1-3	Le abilità dei vostri artigiani sono scadenti, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 20% in più; -5 PE.
4-6	Le abilità dei vostri artigiani sono discrete, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 10% in più; -3 PE.
7	Le abilità dei vostri artigiani sono buone, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 10% in meno; +3 PE.
8	Le abilità dei vostri artigiani sono ottime, la costruzione delle Cattedrali vi costerà il 20% in meno; +5 PE.

267 - ZONA 3-4
La vera e propria epidemia di tumulti scoppiata intorno agli anni Ottanta nasce dalla congiunzione di esigenze socio-economiche (e salariali soprattutto) con un malcontento politico generale, diretto in primo luogo contro le élite dirigenti, e dovuto alla situazione fiscale e alla gestione delle finanze urbane. I fermenti rivoluzionari vengono soprattutto dalla manifattura tessile, caratterizzata da una espansione economica più precoce, che favorisce il formarsi di un ceto medio già verso il 1280. Le diverse circostanze della congiuntura danno a queste lotte una colorazione talora sociale, talora politica, talora professionale, talora infine economica, in qualche caso con obiettivi e modalità analoghi.
Vengono colpiti tutti gli insediamenti col prezzo dei TESSUTI inferiore a 30 Fiorini e quelli dove ci sono le Fiere Tessili, tirate 1d8 per ognuno di questi insediamenti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	L'insediamento insorge; -2 PE.
4-6	Riuscite a soffocare l'insurrezione sul nascere in questo insediamento, ma -1 PE.
7	Convincete le maestranze a non insorgere, ma -30 Fiorini.
8	Le vostre abilità diplomatiche riappacificano la popolazione; +3 PE.

268 - ZONA 3
La produzione di sale sta calando a causa di continue proteste della manovalanza che lavora nelle miniere, il prezzo della materia prima rischia di salire alle stelle scombussolando l'economia di tutta l'area; il rischio di tumulti e insurrezioni è sempre più alto.
Vengono colpiti tutti gli insediamenti col prezzo del SALE inferiore a 26 Fiorini e quelli dove ci sono le Fiere Minerarie, tirate 1d8 per ognuno di questi insediamenti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	L'insediamento insorge; -2 PE.
4-6	Riuscite a soffocare l'insurrezione sul nascere in questo insediamento, ma -1 PE.
7	Convincete le maestranze a non insorgere, ma -25 Fiorini.
8	Le vostre abilità diplomatiche riappacificano la popolazione; +3 PE.

269 - ITALIA
Dante Alighieri (Firenze 1265 – Ravenna 1321), è stato un poeta, scrittore e politico italiano. Considerato il padre della lingua italiana, è l'autore della Comedìa, divenuta celebre come Divina Commedia e universalmente considerata la più grande opera scritta in italiano e uno dei più grandi capolavori della letteratura mondiale. È conosciuto come il Sommo Poeta, o, per antonomasia, il Poeta.
Se avete 1 MdT in Italia.

1d8	
1-3	Avete saputo di un certo Dante, ma la cosa non vi interessa; -5 PE.
4-6	Avete saputo del famoso Dante Alighieri, ma i tentativi di incontrarlo non hanno avuto successo; -3 PE.
7	Incontrate il Sommo Poeta e scambiate con lui interessanti questioni; +3 PE.
8	Diventate amici di Dante Alighieri, il quale rimane molto colpito dalle vostre innumerevoli doti e conoscenze; per ringraziare, vi regala una copia delle sue opere, aggiungete 1 Tecnologia del ramo **FILOSOFIA**; +5 PE.

270 - ZONA 2-3-4

La quintana è un gioco cavalleresco molto popolare in tutta Europa: si tratta di una corsa a cavallo in cui i cavalieri devono colpire un bersaglio con una lancia. Il bersaglio può essere un fantoccio, un anello o uno scudo; il cavaliere che colpisce il bersaglio con maggiore precisione vince la gara. È un gioco molto pericoloso e non è raro che i cavalieri cadessero da cavallo e si ferissero gravemente; tuttavia, è anche un gioco molto emozionante, e attirava grandi folle di spettatori.

I giocatori possono partecipare partendo dalla difficoltà 1, il giocatore col tiro più alto vince tutti i Fiorini del round e i PE indicati, quello col tiro più basso viene eliminato; poi si passa alla difficoltà 2 e via così. I giocatori possono ritirarsi in qualsiasi momento, ma perdono 5 PE.

Tirate 1d8 (+1 al tiro del dado se sei di Livello II e III):

Difficoltà 1 scommettete 50 fiorini, si vince con risultato 4+; +4 PE.

Difficoltà 2 scommettete 100 fiorini, si vince con risultato 5+; +5 PE.

Difficoltà 3 scommettete 150 fiorini, si vince con risultato 6+; +6 PE.

Difficoltà 4 scommettete 200 fiorini, si vince con risultato 7+; +7 PE.

Difficoltà 5 scommettete 250 fiorini, si vince con risultato 8; +8 PE.

271 - ZONA 1

Nelle moschee le vetrate islamiche hanno una storia affascinante e sono caratterizzate da un'espressione unica, con nuove tecniche e l'innovazione di antiche tradizioni. Tuttavia, le vetrate delle moschee hanno uno stile e una tecnica di esecuzione nettamente diversi rispetto alle vetrate gotiche. Le vetrate delle moschee sono spesso formate da lastrine di medie dimensioni, perfettamente trasparenti e apparentemente prive di difetti; esse avevano uno scopo conservativo, mantenendo l'ambiente in una semioscurità che tutelava le opere conservate all'interno.

Se avete almeno 1 Moschea, dovete assumere nuovi artigiani nelle botteghe per costruire le vetrate: spendete 400 Fiorini e guadagnate 1 PO per ogni Moschea in vostro possesso. Se non volete o non potete permettervi questa spesa, -5 PE.

272 - ZONA 3-4

Le vetrate gotiche sono un elemento affascinante e distintivo delle cattedrali europee; sono finestre traslucide composte da pannelli di vetro colorato, che conferiscono un'atmosfera unica all'interno degli edifici religiosi, creando effetti di luce e colore. Queste vetrate sono spesso decorate con immagini divine, raffiguranti santi, profeti, simboli e storie delle Sacre Scritture con una funzione divulgativa: illustrano ai fedeli i testi sacri e le vicende del Vecchio e Nuovo Testamento. La costruzione delle vetrate gotiche è complessa e coinvolge vere e proprie botteghe d'arte; vengono realizzate seguendo strutture geometriche e simmetrie assiali, come nei rosoni. Il vetro, con i suoi vari gradi di trasparenza, è il materiale prescelto per questo connubio tra arte e fede.

Se avete almeno 1 Cattedrale, dovete assumere nuovi artigiani nelle botteghe per costruire le vetrate: spendete 400 Fiorini e guadagnate 1 PO per ogni Cattedrale in vostro possesso. Se non volete o non potete permettervi questa spesa, -5 PE.

273 - ITALIA

L'Italia settentrionale conosce un notevole sviluppo economico e culturale, che contribuisce alla formazione delle prime Signorie. L'aumento della ricchezza in questa regione è in gran parte dovuto al crescente commercio, specialmente lungo le rotte commerciali che collegano l'Europa settentrionale con il Mediterraneo. Le città come Venezia, Genova, Milano e Firenze diventano centri commerciali e finanziari importanti. La ricchezza accumulata porta all'emergere di una classe sociale benestante che apprezza e sosteneva le arti. I mecenati, inclusi i membri delle Signorie, commissionano opere d'arte di vario genere, tra cui dipinti, sculture, architettura e manoscritti illuminati. Artisti come Giotto, Cimabue, e altri maestri rinomati dell'epoca contribuiscono a creare dei veri capolavori.

I territori del Nord Italia (Venezia, Lombardia, Liguria, Toscana) hanno valore doppio per quanto riguarda le Tasse.

274 - ALPI

Durante lo scavo di una miniera d'argento nella regione delle Alpi, gli operai scoprono accidentalmente un antico passaggio segreto nascosto nelle profondità della montagna. Esplorando il passaggio, trovano una camera sotterranea contenente un antico santuario dedicato al dio romano della ricchezza e dell'abbondanza, Plutone. All'interno del santuario, trovano una preziosa statua di Plutone interamente realizzata in argento massiccio, insieme a una serie di antichi manoscritti che raccontano la storia della miniera e dei suoi antichi proprietari romani. Tirate 1d6 per determinare in quale territorio viene ritrovato il santuario (Provenza, Svevia, Baviera), il proprietario del territorio ottiene 500 Fiorini; se il proprietario è il barbaro, aggiungete invece 1 Capitano barbaro di livello I e 5 VF di armate barbare.

275 - GENOVA

Genova è un importante snodo per il mercato degli schiavi provenienti dalla Spagna, dove avanza la reconquista, e dalle regioni del Mar Nero. La città diventa il principale mercato di schiavi nel Mediterraneo in quel periodo, con attività commerciali gestite da trafficanti catalani e maiorchini, con spagnoli che vi si recano per vendere e comprare e rivendere un gran numero di schiavi. Le famiglie aristocratiche, gli artigiani, i commercianti e altri professionisti tengono spesso uno o più schiavi.

È appena arrivato un carico di schiavi dalla Crimea e i mercanti genovesi, avidi di manovalanza a basso costo, si affrettano a ispezionare la merce umana. Esaminano i corpi degli schiavi, valutando la loro forza e resistenza. Contrattano il prezzo con i capitani spagnoli; il giocatore che possiede Genova.

1d8	
1-3	Pensando di spuntare un buon affare, comprate tutto il carico per 300 Fiorini, ma il lungo viaggio ha indebolito troppo la maggior parte degli schiavi e vi rimangono solo 5 merci di SCHIAVI (se non potete pagare, -5 PE e restituite tutta la merce).
4-6	Acquistate solo gli schiavi in buona salute per 100 Fiorini (gli altri verranno lasciati morire di fame e malattie); guadagnate 5 merci di SCHIAVI, ma -3 PE.
7	Comprate tutto il carico per 300 Fiorini e cercate di salvare da fame e malattie i più deboli; recuperate 1d4+5 merci di SCHIAVI e +3 PE.
8	Comprate tutto il carico per 300 Fiorini e cercate di salvare da fame e malattie i più deboli; recuperate 1d8+5 merci di SCHIAVI e +5 PE.

276 - CATTOLICI

Già da tempo l'ideale crociato era in crisi; i Templari, venuta sempre meno la loro funzione di guerrieri in Terrasanta, hanno oramai da tempo posto maggior attenzione verso l'Europa dove, grazie a lasciti, donazioni e proventi da speculazioni, hanno accumulato ingenti ricchezze a discapito del loro voto di povertà.

I Re di tutti i Regni cattolici si riuniscono in gran segreto per deliberare la fine dell'Ordine; il giorno venerdì 13 in tutta Europa i Templari vengono arrestati e i loro beni confiscati. In base al proprio LT, ogni giocatore cattolico lancia 1d4+1d6+1d8 (se LT I lancia solo 1d4, se LT II lancia 1d4+1d6, se LT III lancia 1d4+1d6+1d8), il risultato x100 sono i Fiorini che ottiene dalla confisca dei beni.

277 - ZONA RANDOM

Nei momenti di maggiore miseria e dopo i grandi conflitti, uomini e donne disperati vanno nei boschi per vivere dei frutti della terra e derubare le carovane e i mercanti. Ciò provoca malcontento e spaventa la gente; quindi il governante deve spesso utilizzare i suoi reggimenti per scovare questi briganti, rendendoli inutilizzabili per altri compiti militari.

Per neutralizzare questi briganti, decidete quanti VF rimuovere temporaneamente dalla mappa; poi tirate 1d8. Se il numero di VF è maggiore del risultato del d8, i briganti sono neutralizzati e i VF rimossi verranno riposizionati il turno successivo; +3 PE. Se il numero di VF è minore del risultato del d8, i briganti non vengono neutralizzati, perdete 1 VF tra quelli rimossi e i restanti verranno riposizionati il turno successivo; il prossimo turno ripetete la stessa operazione finchè non sconfiggete i briganti.

278 - ZONA 2-3-4

In questo periodo in diversi Paesi d'Europa compare la casa da gioco controllata dall'autorità (sovrani, ma anche Comuni) e organizzata, dove più dove meno, come un vero e proprio "ufficio" pubblico: nel regno di Navarra e in quello di Castiglia (chiamata tafurerìa), in Germania, nelle contee di Fiandra e Hainaut, ma anche in diverse città d'Italia.

Mandate un vostro fidato cortigiano in una casa da gioco per scommettere i vostri Fiorini (decidete quanti, da 10 a 1000). Avete un massimo di 3 possibilità per scommettere, poi il vostro cortigiano dovrà tornare da voi per evitare di dare nell'occhio e mettervi in cattiva luce; se vincete guadagnate un egual numero di Fiorini.

Se scommettete da 10 a 100 Fiorini tirate 1d4, con risultato 3-4 vincete.

Se scommettete da 110 a 500 Fiorini tirate 1d6, con risultato 5-6 vincete.

Se scommettete da 510 a 1000 Fiorini tirate 1d8, con risultato 7-8 vincete.

279 - ZONA 1-3-4

In un periodo instabile come questo, dove le guerre per la conquista del potere sono all'ordine del giorno, la produzione di armi e armature è di fondamentale importanza, spesso a scapito del benessere della popolazione. I regnanti e tutta la nobiltà sfruttano ogni soluzione per tassare le fasce sociali inferiori, ma le promesse di un futuro prospero e di pace convincono sempre meno e il rischio di tumulti e insurrezioni è sempre più alto.

Vengono colpiti tutti gli insediamenti col prezzo di ARMI E ARMATURE inferiore a 50 Fiorini e quelli dove ci sono le Fiere Minerarie, tirate 1d8 per ognuno di questi insediamenti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	L'insediamento insorge; -2 PE.
4-6	Riuscite a soffocare l'insurrezione sul nascere in questo insediamento, ma -1 PE.
7	Convincete le maestranze a non insorgere, ma -50 Fiorini.
8	Le vostre abilità diplomatiche riappacificano la popolazione; +3 PE.

280 - ITALIA

I Guelfi e i Ghibellini rappresentano due fazioni opposte nella politica italiana dal secolo scorso; i Guelfi, la versione italianizzata di Welfen, sostengono il papato, mentre i Ghibellini, derivati da Weiblingen, appoggiano l'imperatore. Le città guelfe come Firenze e Lucca si scontrano con la lega ghibellina composta da città toscane come Arezzo, Siena, Pistoia e Pisa in conflitti come la battaglia di Montaperti del 1260 e Campaldino del 1289. Dopo il 1266, con la battaglia di Benevento, si verifica una crisi per il partito ghibellino in Italia a seguito delle sconfitte di Manfredi di Sicilia e Corradino. Questo porta a un progresso dei Guelfi che ottengono il predominio in Italia, supportati da Carlo I d'Angiò e dai Papi. La battaglia di Colle Val d'Elsa del 1269 è significativa per la vittoria dei Guelfi su quelli senesi, segnando il declino graduale dei Ghibellini dall'Italia centro-settentrionale.

L'Italia è divisa fra Guelfi (Papa e altri giocatori che lo appoggiano) e Ghibellini (barbari e giocatori che non appoggiano il Papa); la supremazia di una delle 2 fazioni è ormai giunta a compimento. Contate i territori Guelfi e Ghibellini, chi ha la supremazia può sostituire i VF di un territorio della fazione opposta con i suoi VF; +3 PE.

281 - ZONA RANDOM

Quando il governante introduce tasse e pedaggi speciali, molti dei mercanti meno rispettosi della legge organizzano bande di contrabbandieri per aggirare gli ulteriori costi che il governante ha imposto. Ciò è, ovviamente, molto dannoso per gli affari ed estremamente irritante per il governante, che perde una parte dei proventi di cui ha bisogno; è perciò costretto a organizzare le guardie cittadine per scovarli, rendendole inutilizzabili per altri compiti militari.

Per neutralizzare questi contrabbandieri, decidete quanti VF rimuovere temporaneamente dalla mappa; poi tirate 1d8. Se il numero di VF è maggiore del risultato del d8, i contrabbandieri sono neutralizzati e i VF rimossi verranno riposizionati il turno successivo; +3 PE. Se il numero di VF è minore del risultato del d8, i contrabbandieri non vengono neutralizzati, perdete 1 VF tra quelli rimossi e i restanti verranno riposizionati il turno successivo; il prossimo turno ripetete la stessa operazione finchè non sconfiggete i contrabbandieri.

282 - ZONA RANDOM

Nei momenti di maggiore miseria e dopo i grandi conflitti, uomini e donne disperati vanno nei boschi per vivere dei frutti della terra e derubare le carovane e i mercanti. Ciò provoca malcontento e spaventa la gente; quindi il governante deve spesso utilizzare i suoi reggimenti per scovare questi briganti, rendendoli inutilizzabili per altri compiti militari.

Per neutralizzare questi briganti, decidete quanti VF rimuovere temporaneamente dalla mappa; poi tirate 1d8. Se il numero di VF è maggiore del risultato del d8, i briganti sono neutralizzati e i VF rimossi verranno riposizionati il turno successivo; +3 PE. Se il numero di VF è minore del risultato del d8, i briganti non vengono neutralizzati, perdete 1 VF tra quelli rimossi e i restanti verranno riposizionati il turno successivo; il prossimo turno ripetete la stessa operazione finchè non sconfiggete i briganti.

283 - REGNO DI SCOZIA

Il 19 marzo 1286, il re Alessandro III di Scozia muore tragicamente per una caduta da cavallo mentre si dirigeva da Kinghorn al Castello di Edimburgo. Questo evento improvviso e inaspettato lascia la Scozia senza un erede maschio diretto al trono, creando una situazione di incertezza, rivalità e conflitti tra le famiglie nobili scozzesi per il controllo del regno; inizia il periodo denominato "Guerra di Successione Scozzese", una serie di conflitti e intrighi politici che dureranno per diversi anni, coinvolgendo varie fazioni nobili. Alla fine, questa situazione sarà risolta con l'ascesa al trono di John Balliol nel 1292.

Se il Regno di Scozia ha almeno 1 territorio barbaro, se possibile rimuovere 1 VF da ogni territorio e, se presente, rimuovere 1 Capitano barbaro.

284 - REGNO DI SCOZIA

Alessandro III di Scozia organizzò il matrimonio tra sua figlia, Margherita di Scozia, e Eirik II di Norvegia. Questo matrimonio, celebrato nel 1281, fu parte di una politica di alleanze matrimoniali per rafforzare i legami tra i Regni di Scozia e Norvegia. La figlia di Alessandro, Margherita, divenne quindi regina di Norvegia sposando Eirik II. Questa unione matrimoniale ebbe importanti implicazioni politiche e diplomatiche, contribuendo a consolidare le relazioni tra i due paesi nordici.

1d8	
1-3	Nonostante le nozze, i 2 Regni rimangono separati.
4-6	Nonostante le nozze, i 2 Regni rimangono separati, ma aggiungete 1 VF in ogni territorio.
7	Regni si fondono in un Regno Maggiore di 7 territori.
8	Regni si fondono in un Regno Maggiore di 7 territori; aggiungete 1 VF in ogni territorio e 1 Capitano barbaro in un insediamento.

285 - CORONA DI ARAGONA

Alfonso III di Aragona in politica interna si trova ad affrontare ribellioni ripetute dall'aristocrazia aragonese, che si sente trascurata dalla monarchia; quest'ultima, per le sue azioni, si appoggia maggiormente sulla borghesia mercantile catalana. Dopo le assemblee delle Cortes del 1286, tenutesi a giugno a Saragozza e a ottobre a Huesca, Alfonso è costretto a concedere privilegi all'Unione Aragonese nel 1287. Successivamente, deve affrontare ulteriori ribellioni; dopo la riunione delle Cortes del 1289 a Monzón, Alfonso riesce, con il sostegno dei catalani e dei valenziani, a consolidare e centralizzare il potere della Corona d'Aragona, a discapito soprattutto della nobiltà aragonese.

1d8	
1-3	Le insurrezioni vengono scongiurate con ottime abilità diplomatiche.
4-6	Il territorio di Aragona insorge.
7	Il territorio di Aragona insorge con 1 Capitano barbaro.
8	Tutti i territori della Corona di Aragona insorgono.

286 - CORONA DI ARAGONA

Appena salito al trono, Pietro III si trova a fronteggiare le rivolte dei moriscos nel regno di Valencia, le quali si concludono nel 1277 con la conquista della città di Montesa. In questo periodo, dopo la morte nel 1275 dell'erede al trono di Castiglia, Ferdinando de la Cerda, figlio di Alfonso X e di Violante d'Aragona (sorella di Pietro), quest'ultima chiede al re di proteggere i figli di Ferdinando, gli "Infanti de la Cerda", Alfonso e Ferdinando, nella fortezza di Xàtiva in Aragona, richiesta che Pietro accoglie. Nel frattempo, la vedova e madre degli infanti, Bianca di Francia, si rifugia presso il fratello Filippo l'Ardito, re di Francia. Successivamente, a causa dell'introduzione dell'imposta sul bestiame, i nobili catalani si ribellano. La rivolta ha particolare vigore nelle contee di Urgell, Foix, Pallars e Cardona, nonché nella Baronia di Erill. Questo conflitto porta all'assedio di Balaguer nel 1280, il quale, dopo la sua caduta, segna la definitiva sconfitta dell'opposizione feudale catalana.

1d8	
1-3	Le insurrezioni vengono scongiurate con ottime abilità diplomatiche.
4-6	Il territorio della Catalonia insorge.
7	Il territorio della Catalonia insorge con 1 Capitano barbaro.
8	Tutti i territori della Corona di Aragona insorgono.

287 - CORONA DI ARAGONA

Pietro III, che mira a riconquistare per la moglie il Regno di Sicilia, ha contatti con la nobiltà siciliana, scontenta della dominazione angioina. Nel 1281 indice una crociata contro il Nordafrica e, senza aver ottenuto né l'approvazione né i soldi chiesti a papa Martino IV, nel giugno del 1282, sbarca in Barberia, non lontano da Tunisi, e qui estende il suo protettorato.

1d8	
1-3	Gli aragonesi tentano la conquista del territorio dell'Algeria, ma vengono ricacciati in mare; rimuovere 3 VF dai territori della Corona di Aragona.
4-6	Gli aragonesi tentano la conquista del territorio dell'Algeria, anche se vengono ricacciati in mare, dimezzano le forze a difesa del territorio; rimuovere 2 VF dai territori della Corona di Aragona.
7	Gli aragonesi conquistano il territorio dell'Algeria, ma a causa delle pesanti perdite, lasciano solo 1 VF barbaro e rientrano in patria; rimuovere 3 VF dai territori della Corona di Aragona.
8	Gli aragonesi conquistano il territorio dell'Algeria e lo occupano con 1d6 di armate barbare e 1 Capitano barbaro di livello I.

288 - ZONA E-F-G

Nei mari del Nord è in uso un congegno marinaro d'orientamento costituito da un vaso pieno d'acqua, nel quale galleggiano due cassule di legno, cioè due oggetti, di cui uno a forma di semisfera piena e l'altro, dello stesso diametro, dalle fattezze di un basso e largo cilindretto. Tra le due cassule è incollato un magnete; di ideazione danese.

Se avete almeno 1 nave in queste Zone, siete immuni ai malus delle stagioni per la navigazione; le vostre navi guadagnano 1 PM; +3 PE.

289 - REPUBBLICA DI VENEZIA

I fratelli Polo ripartono nel 1266 arrivando a Roma nel 1269 come ambasciatori di Kubilai Khan, con una lettera da consegnare al Papa con la richiesta di mandare chierici istruiti a evangelizzare popolazioni mongole pagane. Il giovane Marco parte per la Cina insieme al padre Niccolò e allo zio Matteo nel 1271 e rimane in Estremo Oriente per circa diciassette anni, prima di tornare a Venezia. Dopo il suo ritorno, Marco viene catturato e fatto prigioniero dai genovesi, probabilmente a seguito di una battaglia navale tra le repubbliche di Venezia e Genova. A Genova, in prigione, entra in contatto con lo scrittore pisano Rustichello al quale racconta le sue avventure che trascrive in un libro successivamente conosciuto come il Milione. Marco Polo viene rilasciato dalle carceri genovesi nell'estate del 1299 e ritorna a Venezia, dove suo padre e suo zio hanno comprato una grande casa nel centro storico lagunare, in contrada San Giovanni Crisostomo, coi profitti derivanti dalla loro compagnia. La società mercantile continua l'attività e Marco diventa un mercante benestante; finanzia altre spedizioni, ma non lascia più Venezia.

Il giocatore che possiede Venezia ottiene 1 copia de "Il Milione", 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**, 1 **TARGA D'ORO** (da cercare nel mazzo Impero) e 250 Fiorini come dono personale della famiglia Polo.

290 - TUTTI

Le rotte commerciali del Mediterraneo sono costantemente minacciate dai pirati e corsari provenienti da varie regioni, tra cui la costa nordafricana, i regni cristiani iberici e le isole dell'Egeo. Questi pirati agiscono sia da basi costiere che da navi, attaccando mercantili, rapendo equipaggi e passeggeri, saccheggiando città costiere e imponendo il pagamento di tributi per garantire la sicurezza delle rotte marittime. Molte città costiere nordafricane sono diventate noti rifugi per pirati che compiono incursioni lungo le coste mediterranee, catturando schiavi per il commercio, saccheggiando villaggi e città, e attaccando navi mercantili.

Se avete almeno 1 territorio in Zona B-C.

1d8	+1 al tiro del dado per **MUDE**, **HANSA**, **STRATEGIA**, Galea di livello III.
1-3	Perdete 1 Mercantile, 1 Galea, 3 VF e 300 Fiorini; -5 PE.
4-6	Perdete 2 VF e 200 Fiorini; -3 PE.
7	I pirati e i corsari hanno imparato a starvi alla larga; +3 PE.
8	Avete sconfitto più volte le navi pirata e quelle dei corsari che hanno provato ad abbordarvi; +5 PE.

291 - ZONA 1

L'oro africano, ribattezzato «oro del Sudan», proviene soprattutto dal Sud del Marocco, precisamente dalla regione a nord del Sahara il cui centro è Sijilmasa, fondata circa 500 anni prima quando venne aperta la rotta subsahariana. Questo oro è esportato in forma di polvere, ovvero oro nativo in grana fine. Una percentuale minore raggiunge Timbuctù in forma di lingotti, ma il grosso è trasformato in monete nei laboratori del Maghreb musulmano.

Venite a conoscenza di alcuni laboratori segreti di monete d'oro nella zona del Maghreb (dal territorio del Sahara Occidentale al territorio della Cirenaica), dovete trovarli prima che l'oro venga fuso e riportato nell'Impero del Mali. Tirate 1d4 per determinare quanti laboratori vengono scoperti e definite in modo random in quali territori si trovano nella zona del Maghreb. Tirate 1d8 per ogni laboratorio per determinare quante merci di ORO ci sono (posizionate 1 cubetto giallo per segnalarlo). Se i laboratori si trovano nei vostri territori, avete 2 turni di tempo per recuperarlo con un vostro MdT commerciale, altrimenti i beduini del deserto fedeli all'Impero del Mali porteranno via le merci. Se i laboratori si trovano in territori barbari, avete solo questo turno per sconfiggere i barbari e recuperare le merci con un vostro MdT commerciale, altrimenti i beduini del deserto fedeli all'Impero del Mali porteranno via l'oro.

292 - ZONA RANDOM

L'Ammutinamento del Cinque Ports del 1258 è ancora fervido nei racconti dei marinai di tutta Europa; durante questo episodio, i marinai delle Cinque Ports nell'Inghilterra meridionale si ribellarono contro le tasse e le restrizioni commerciali imposte dal re Enrico III, rifiutandosi di fornire navi e uomini per il servizio navale reale.

Le lunghe traversate in mare aperto, l'esposizione agli elementi, il cibo scadente e la disciplina rigida causano un crescente malcontento tra i marinai, spingendoli ad ammutinarsi per migliorare le loro condizioni.

1d8	
1-3	Il piano di ammutinamento viene scoperto in tempo e fallisce; +3 PE.
4-6	Insorge parte dell'equipaggio di una nave o un gruppo di navi che stanno viaggiando insieme; i VF insorti vengono sottratti dai VF delle armate imbarcate.
7	Metà equipaggio della nave con più VF decide di ammutinarsi; convertire metà dei VF in armate barbare e iniziare subito un combattimento corpo a corpo sul ponte principale della nave, -3 PE.
8	Gli equipaggi delle vostre navi presenti nella zona decidono di ammutinarsi e diventano navi pirata; convertire i vostri VF in armate barbare, -5 PE.

293 - CATTOLICI

Dopo la caduta di San Giovanni d'Acri e delle ultime piazzeforti cristiane in Medio Oriente, le vie terrestri per il commercio delle spezie erano divenute impraticabili e si avvertiva l'esigenza di aprire una via commerciale alternativa. Diversi mercanti e patrizi genovesi, tra cui Tedisio Doria finanziarono dunque una spedizione che avrebbe dovuto giungere "ad partes Indiae per mare oceanum" ("all'India attraverso il mare"); intendevano arrivare in India circumnavigando l'Africa. Nel 1291 i due fratelli salparono da Genova con due galee (l'Allegranza e la Sant'Antonio) e 300 marinai; la spedizione era accompagnata anche da due frati francescani. Per primi passarono le Colonne d'Ercole e iniziarono quindi la discesa lungo le coste africane, ma si persero le tracce della spedizione dopo capo Juby, ai confini meridionali del Marocco.

Potete decidere una somma da investire nel viaggio (massimo 500 Fiorini).

1d8	+1 al tiro del dado per **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA**, **CARPENTERIA**, LT III.
1-3	La spedizione fallisce, -5 PE.
4-6	La spedizione torna a casa, recuperate metà dei Fiorini investiti, -3 PE.
7	La spedizione ha successo, raddoppiate il capitale, +3 PE.
8	La spedizione ha successo, triplicate il capitale, +5 PE.

294 - ZONA RANDOM

Il meteo non tende al miglioramento, ormai sono mesi che continua in questo modo; la navigazione in mare aperto e senza l'ausilio delle stelle è impossibile, quindi tutte le navi devono obbligatoriamente navigare in zone di mare costiero se avete **CARTOGRAFIA**, altrimenti dovete fare rotta verso il porto più vicino.

1d8	
1-3	Raggiungete facilmente il porto più vicino amico o neutrale; +3 PE.
4-6	La nave viene danneggiata e l'equipaggio viene decimato, ma raggiungete il porto più vicino amico o neutrale.
7	La nave viene danneggiata e muore metà dell'equipaggio a bordo, muovetevi di 4 zone di mare in modo casuale; -3 PE.
8	Sbagliate rotta e finite in un porto di un giocatore nemico; -5 PE.

295 - ZONA RANDOM

Il principe Ferdinando, figlio del re, viene rapito dai pirati al largo delle coste del vostro Regno, mentre tornava da un pellegrinaggio in terra santa; durante il viaggio di ritorno, viene attaccato dai pirati, che lo catturarono nelle acque della Sicilia. In breve tempo arriva la richiesta di riscatto; se non verrà pagato entro 2 mesi, riceverete la testa del principe in un sacco di canapa.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **STRATEGIA**, LT III.
1-3	Il riscatto ammonta a 1d8 x100 Fiorini, se non pagate Ferdinando verrà decapitato; 1 PO.
4-6	Il riscatto ammonta a 1d4 x100 Fiorini, se non pagate Ferdinando verrà trattenuto in prigionia fino alla sua morte; - 5 PE.
7	Il principe Ferdinando tenta la fuga e riesce a tornare in patria; +3 PE.
8	Il principe Ferdinando riesce a fuggire, la sua fuga ha un impatto significativo sulla guerra alla pirateria; +5 PE.

296 - ZONA RANDOM

Le navi nella zona di mare interessata non possono muoversi finchè non riescono ad uscire dalla zona di bonaccia; tirate il dado finchè riuscite o rimanete fermi definitivamente per questo turno, i risultati 7 e 8 hanno successo.
Tirare 1d8 (+1 al tiro del dado per **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA**, LT III):
Se il 1° tiro fallisce, merci di VINO o CEREALI a bordo diventano avariate ed eliminate dal gioco.
Se il 2° tiro fallisce, merci di TESSUTI o PELLI a bordo vengono rovinate dai topi ed eliminate dal gioco.
Se il 3° tiro fallisce, metà merci di SCIHAVI muoiono e l'altra metà si ribella; -3 PE.
Se il 4° tiro fallisce, non avete abbastanza Fiorini per pagare l'equipaggio, perdete metà dei VF a bordo se vi trovate in un porto non di vostra proprietà; -5 PE.
Se il 5° tiro fallisce, l'equipaggio si ribella e prende il controllo della nave e diventa una nave pirata, sostituire i vostri VF con armate barbare; -1 PO.

297 - ZONA A-B-C

La galea grossa presenta dimensioni maggiori rispetto alla galea sottile da guerra, con due alte incastellature a prua e a poppa e un trinceramento posto a mezzanave per fare da riparo ai soldati, su modello del dromone bizantino. Sono dotate di due, ma più spesso tre, alberi a vela, oltre che dei tradizionali remi, utilizzati in caso di controvento, bonaccia o in combattimento. Il sistema di voga, data la particolare pesantezza della nave, è quello a scaloccio, con cinque vogatori per banco agenti su un unico remo. I maggiori volumi di stiva rendono queste galee ideali per le attività mercantili, consentendo tuttavia, grazie alla maggiore manovrabilità e sicurezza offerta dai remi, una maggior capacità difensiva rispetto alle navi tonde a vela. Le galee grosse sono utilizzate principalmente per il trasporto di mercanzie di un certo valore e come principale elemento delle mude, cioè delle carovane marittime utilizzate nei commerci, spesso a protezione del nucleo di navi tonde e talvolta con l'aggiunta di un'ulteriore scorta di galee sottili. In caso di guerra le galee grosse possono essere schierate anche nelle flotte da guerra con una funzione di fortezze galleggianti nel mezzo dello schieramento di galee sottili.
I vostri Mercantili vengono modificati e possono trasportare un numero maggiore di VF: +5 VF se di livello II, +10 VF se di livello III.

298 - ZONA F-G

La Lega Anseatica è un'importante alleanza commerciale e difensiva tra diverse città mercantili del Mar Baltico e del Mare del Nord. La sua nascita può essere fatta risalire al secolo scorso, anche se raggiunse il suo apice di potere e influenza già in questo periodo. La Lega Anseatica comprende città commerciali come Lubecca, Amburgo e Brema in Germania, Novgorod in Russia, Bruges e Anversa nelle Fiandre, e molte altre città portuali del Baltico e del Mare del Nord. Queste città formarono un'alleanza per proteggere i loro interessi, stabilendo rotte commerciali sicure e combattendo la pirateria. Le sue navi trasportavano merci come grano, legname, lana, pelli e altri prodotti essenziali attraverso il Mar Baltico e il Mare del Nord, contribuendo alla crescita economica delle città membri.
Tutte le città che si affacciano sul Mare del Nord e Mar Baltico, compresa la Città di Novgorod, fanno parte della Lega Anseatica; tutte le merci in questi insediamenti vengono acquistati a 2 Fiorini in meno e venduti a 2 Fiorini in più rispetto al prezzo standard. Se un giocatore vuole rimuovere 1 o più insediamenti da questa alleanza commerciale, perde 3 PE per ogni insediamento.

299 - ZONA RANDOM

Un convoglio di galee mercantili viene attaccato da corsari a bordo di imbarcazioni veloci come la fusta, la galeotta e la saettia; nascosti dietro le scogliere, lanciarono un'inaspettata incursione contro il convoglio, prendendo i mercanti di sorpresa.

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi tra **TESSITURA**, **CARTOGRAFIA**, **TATTICA** e **STRATEGIA**.
1-3	Riuscite a fuggire grazie alle vostre abilità di marinai e alle conoscenze di questi mari; +5 PE.
4-6	Per riuscire a fuggire, buttate metà del carico in mare aumentando la velocità e distogliendo l'attenzione dei corsari; +3 PE.
7	Le navi corsare sono troppo veloci e vi raggiungono: perdete tutto il carico e per ogni MdT vi trattengono 2 VF per essere venduti come schiavi; -3 PE.
8	Nonostante la resistenza dei marinai e dei pochi soldati imbarcati, i corsari, esperti nel combattimento navale, hanno la meglio. Le navi vengono saccheggiate e affondate; -5 PE.

300 - ZONA RANDOM

Le navi sono spesso afflitte da diverse malattie e epidemie a causa delle condizioni di vita affollate e spesso insalubri a bordo; il tifo epidemico è una malattia comune sulle navi, trasmesso dalle pulci dei topi o dai pidocchi, causa febbre alta, eruzione cutanea e altri sintomi gravi.

Se avete navi in porti stranieri, avete contratto un'epidemia di tifo sulla nave e vi impediscono di scendere a terra.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **MEDICINA** e **OSPEDALE**.
1-3	L'epidemia si diffonde senza controllo, perdete il 90% dei VF e gettate in mare tutto il carico; -5 PE.
4-6	L'epidemia si diffonde causando il 50% di perdite dei VF, siete costretti a gettare in mare metà del carico; -3 PE.
7	Riuscite a contenere il contagio a pochi marinai; perdete il 10% dei VF e delle merci.
8	Riuscite a contenere il contagio a pochi marinai; perdete il 10% dei VF; +3 PE.

301 - ZONA RANDOM

La guerra di corsa si riferisce alle operazioni militari condotte da navi da guerra private, note come navi corsare, che agiscono su autorizzazione o in modo indipendente, colpendo le navi nemiche e saccheggiando i loro carichi. Questo tipo di guerra è diffuso nel Mediterraneo e lungo le rotte commerciali marittime dell'Europa occidentale. I corsari hanno solitamente basi di operazioni nelle città costiere o in isole remote, da cui possono pianificare le loro incursioni, riparare le loro navi e trovare protezione contro le ritorsioni nemiche. La guerra di corsa minaccia le rotte commerciali creando insicurezza per i mercanti, col rischio di conflitti tra le nazioni coinvolte e la necessità di proteggere le rotte commerciali con scorte navali armate.

Assoldate tutti i corsari della zona di mare per bloccare tutti i porti degli altri giocatori. I giocatori interessati partecipano ad un'asta scoperta, 5 fiorini il rilancio minimo; chi vince blocca tutti i porti degli altri giocatori per 1 turno; questi ultimi ottengono 1 CB contro il giocatore che controlla i corsari.

302 - ZONA B-C

Nel 1288, Ruggero de Flor fu nominato Fratel Servente dell'Ordine dei Templari per le sue gesta leggendarie. Solo un anno dopo, gli fu affidato il comando dell'Ammiraglia, "Il Falcone", considerata la nave più veloce e potente del Mediterraneo. Ruggero condusse audaci attacchi pirati con astuzia e determinazione, riempiendo le casse dell'Ordine d'oro. Nel 1291, quando San Giovanni d'Acri fu assediata dagli infedeli, Ruggero si unì alla difesa, ma in seguito alla caduta della fortezza, fece trasportare segretamente sull'Ammiraglia una grande quantità di monete d'oro templari. Approfittò anche della disperazione delle donne cristiane in cerca di salvezza, chiedendo somme esorbitanti e favori in cambio di accoglierle a bordo. Questi atti disonorati gli fruttarono una fortuna, ma una volta giunto a Marsiglia, Ruggero apprese di essere stato espulso dall'Ordine dei Templari e denunciato al Papa Bonifacio VIII come ladro e apostata dal Gran Maestro dell'Ordine.

Ruggero viene a sapere cosa lo aspetta a Marsiglia e decide di dedicarsi alla vita piratesca.

1d8	
1-3	Posizionate in una zona di mare 1 Galea di livello I, 10 VF e 1 Capitano barbaro di livello I.
4-6	Posizionate in una zona di mare 1 Galea di livello II, 15 VF e 1 Capitano barbaro di livello I.
7	Posizionate in una zona di mare 1 Galea di livello III, 15 VF e 1 Capitano barbaro di livello II.
8	Posizionate in una zona di mare 1 Galea di livello III, 20 VF e 1 Capitano barbaro di livello III.

303 - ZONA A-B-C

Il Dromone è una nave di medie dimensioni, con una lunghezza di circa 30-40 metri e una larghezza di 5-6 metri; dotata di due o tre alberi a vela latina, che le conferiscono una notevole velocità e capacità di manovra, ma il suo principale mezzo di propulsione sono i remi, azionati da un equipaggio di rematori esperti e addestrati. Il Dromone è dotato di un castello di prua e di poppa, che fornisce protezione e copertura alle truppe imbarcate; è dotato anche di un beccheggio, una sorta di ponte di prua utilizzato per l'abbordaggio e il combattimento ravvicinato; armato con catapulte, balestre e altre armi da lancio che vengono utilizzate per danneggiare le navi nemiche e per sbarcare le truppe a bordo. Dotato di una piccola torre di osservazione che fornisce una vista sopraelevata per l'avvistamento e il tiro contro le navi nemiche. Costosa e difficile da costruire poiché richiede un'elevata abilità e conoscenza nella costruzione navale e nell'ingegneria. Tuttavia, è una nave molto efficace e temuta in battaglia, utilizzata con successo dalle marine bizantine e musulmane per secoli.

Le navi da guerra bizantine e musulmane possono essere modificate a scelta, 1 modifica se di livello II, 2 modifiche se di livello III: +10 VF, +1 PM.

304 - ZONA A-B-C

Le caratteristiche della galea sottile di seguito riportate fanno particolare riferimento alle galee armate dalla Repubblica di Venezia da questo secolo in avanti, ma sono di fatto estendibili, con minime modifiche, a tutte le marinerie mediterranee della stessa epoca. Si tratta di navi ad unico ponte, lunghe circa 45 m e larghe 5 m. Recano due file di circa 25 banchi a due rematori con due alberi a vela latina, detti maestra e trinchetto. Talvolta può aggiungersi un terzo albero a poppa, detto mezzanello. Le vele prendono il nome di mezzana, terzarolo e artimòn. L'intera vita di bordo si svolge all'aperto, sul ponte, ad esclusione della tenda di comando innalzata a poppa. Gli equipaggi si dividono tra marinai, addetti alle attività nautiche e alle vele, e galeotti, addetti ai remi, a loro volta distinguibili tra buonavoglia, cioè liberi cittadini volontariamente arruolati, zontaroli, coscritti in tempo di guerra per incrementare gli equipaggi, e sforzati, cioè prigionieri di guerra e criminali condannati al remo. A questi si aggiungono i reparti militari imbarcati. In tempo di pace può assolvere anche funzioni mercantili, soprattutto per il trasporto di merci preziose e poco voluminose, date le limitate disponibilità di spazi di stiva.

Le vostre Galee vengono modificate e possono trasportare merci: 5 merci se di livello II, 10 merci se di livello III.

305 - ZONA RANDOM

I pirati intensificano improvvisamente le loro attività nella zona e vi attaccano, ogni giocatore che possiede una nave in mare aperto oppure possiede un territorio costiero subisce l'attacco; i pirati attaccano con queste priorità: convoglio in mare, territorio costiero non fortificato, territorio fortificato con la Torre. Se il giocatore possiede più di un convoglio o territorio, i pirati attaccano il più debole; se ce ne sono 2 o più uguali, tirare 1 dado per definire quale. Se il giocatore possiede un intero Regno Minore che sbocca in quella zona di mare, è immune all'attacco perchè i vostri corsari pattugliano la zona. Rimuovete 3 VF e metà delle merci dal convoglio, 3 VF dal territorio costiero non fortificato, 1 VF dal territorio con Torre.

306 - TUTTI

Le rotte commerciali del nord Europa sono costantemente minacciate dai pirati e corsari provenienti da varie regioni, tra cui la costa scandinava, le città regni cristiani e le isole del Mar Baltico. Questi pirati agiscono sia da basi costiere che da navi, attaccando mercantili, rapendo equipaggi e passeggeri, saccheggiando città costiere e imponendo il pagamento di tributi per garantire la sicurezza delle rotte marittime. Molte città costiere scandinave sono diventate noti rifugi per pirati che compiono incursioni lungo le coste del nord Europa, catturando schiavi per il commercio, saccheggiando villaggi e città, e attaccando navi mercantili.

Se avete almeno 1 territorio in Zona B-C.

1d8	+1 al tiro del dado per **MUDE**, **HANSA**, **STRATEGIA**, Galea di livello III.
1-3	Perdete 1 Mercantile, 1 Galea, 3 VF e 300 Fiorini; -5 PE.
4-6	Perdete 2 VF e 200 Fiorini; -3 PE.
7	I pirati e i corsari hanno imparato a starvi alla larga; +3 PE.
8	Avete sconfitto più volte le navi pirata e quelle dei corsari che hanno provato ad abbordarvi; +5 PE.

307 - ZONA D-E-F

Una perturbazione spaventosa come non ne erano mai state viste, giungendo da sudovest dell'Atlantico, colpisce l'Europa nordoccidentale, spazzando le coste spagnole e portoghesi, l'Inghilterra e raggiungendo la Danimarca e Norvegia. Enormi onde devastano la terraferma, mietendo innumerevoli vittime; inoltre le condizioni del mare sono così instabili da rendere la navigazione un atto assolutamente temerario.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **ARCHITETTURA** e **INGEGNERIA**, LT II e III.
1-3	Non potete navigare questo turno. Ogni vostro territorio sulla costa perde 1 VF; -5 PE.
4-6	Non potete navigare questo turno. Ogni vostro territorio non fortificato sulla costa perde 1 VF; -3 PE.
7-8	Non potete navigare questo turno.

308 - ZONA RANDOM

Le navi sono spesso afflitte da diverse malattie e epidemie a causa delle condizioni di vita affollate e spesso insalubri a bordo; la dissenteria è una malattia comune sulle navi, trasmesso facilmente attraverso l'acqua contaminata o il cibo; causa diarrea grave, crampi addominali, febbre e disidratazione.

Se avete navi in porti stranieri, avete contratto un'epidemia di dissenteria sulla nave e vi impediscono di scendere a terra.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **MEDICINA** e **OSPEDALE**.
1-3	L'epidemia si diffonde senza controllo, perdete il 90% dei VF e gettate in mare tutto il carico; -5 PE.
4-6	L'epidemia si diffonde causando il 50% di perdite dei VF, siete costretti a gettare in mare metà del carico; -3 PE.
7	Riuscite a contenere il contagio a pochi marinai; perdete il 10% dei VF e delle merci.
8	Riuscite a contenere il contagio a pochi marinai; perdete il 10% dei VF; +3 PE.

309 - ZONA B-C

La Calaria è una nave di dimensioni medio-grandi, progettata specificamente per il trasporto di grandi quantità di legname dalle foreste alle città costiere e ai porti; è costruita con legname resistente e durevole, come quercia o pino, e dotata di un fasciame robusto e resistente all'acqua. È una nave a vela, spinta dalle vele quadre su alberi verticali, e può trasportare un carico utile di diverse centinaia di tonnellate di legname; lenta e poco manovrabile, a causa delle sue grandi dimensioni e del suo carico pesante, ma comunque in grado di navigare in acque poco profonde e di affrontare le onde e le correnti del mare.

Per ogni territorio in vostro possesso che si affaccia sul Mediterraneo, aumentate le tasse di 10 Fiorini.

310 - ZONA A-B

La Carta Pisana, conosciuta anche come Carta del Mediterraneo, è una carta portolanica disegnata alla fine del secolo, probabilmente intorno al 1275, così chiamata poiché trovata a Pisa. Essa raffigura il Mar Mediterraneo, il Mar Nero e parte della costa Atlantica dell'Europa chiamato "mar de Spagna"; tuttavia la carta è molto più precisa nel disegno del Mediterraneo che in quello della costa Atlantica. Caratterizzata da uno stile decorativo, la mappa presenta una dettagliata delineazione delle città costiere, porti e isole lungo le coste del Mediterraneo.

Viene ritrovato il relitto di una nave proveniente dall'Italia, probabilmente della Repubblica di Pisa; i giocatori che possiedono almeno 1 nave nel Mediterraneo, tirano 1d8 (+1 al tiro del dado per ogni nave oltre la prima nel Mediterraneo): il giocatore che ottiene il risultato più alto, ottiene 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**; +3 PE.

311 - ZONA A-B-C

La Sagitta è una nave a vela e a remi utilizzata nel Mediterraneo, versatile e adattabile, svolge molteplici ruoli, tra cui: guerra navale, grazie alla sua manovrabilità e la possibilità di ospitare un equipaggio di combattenti; commercio; nave da pesca in acque aperte grazie alle sue dimensioni e la sua velocità. Le informazioni precise sulle dimensioni della Sagitta sono limitate, ma si stima che sia una nave di medie dimensioni, con una lunghezza variabile tra i 15 e i 30 metri. Le vele permettono di navigare su lunghe distanze sfruttando il vento, mentre i remi garantiscono manovrabilità e la possibilità di operare in condizioni di vento scarso. Quando impiegata per la guerra, può essere equipaggiata con balestre, catapulte e bombarde. Il numero di membri dell'equipaggio varia a seconda dell'utilizzo della nave: da una decina di marinai per la navigazione commerciale, fino a una trentina di uomini per la guerra.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **TESSITURA**, **CARPENTERIA**, LT II e III.
1-3	I lavori di costruzione di una nuova nave si interrompono a causa del materiale scadente; -3 PE.
4-6	Il popolo vi dona una Sagitta per la pesca, aggiungete 30 Fiorini alle Tasse.
7	Il popolo vi dona una Sagitta per il commercio, aggiungete 1 mercantile di livello I.
8	Il popolo vi dona una Sagitta da guerra, aggiungete 1 Galea di livello I.

312 - GENOVA

Le Rampine sono un tipo di bastimento genovese, caratterizzate da dimensioni relativamente piccole, con una lunghezza media di circa 20 metri e una larghezza di circa 5 metri; dotate di vele e remi, sono anche utilizzate per le corse veliche, essendo tra le navi più veloci del tempo. Sono armate con balestre, catapulte e armi da fuoco come le bombarde; l'equipaggio è composto da circa 20-30 uomini, tra marinai e combattenti. Ideali per azioni di pirateria come attaccare navi mercantili e saccheggiare porti nemici; spesso impiegate in battaglia navale, grazie alla loro manovrabilità e alla loro potenza di fuoco. Nel 1284, la Repubblica di Genova invia una flotta di Rampine contro la città rivale di Pisa. La flotta genovese, guidata dall'ammiraglio Oberto Doria, sconfigge la flotta pisana nella battaglia della Meloria, assicurando a Genova il controllo del Mar Ligure.

Se possiedi Genova, aumenta gli effetti dei tuoi **CORSARI** (ruba 6-9-12 merci e armate) e **PIRATI** (nave pirata di livello II con 6-9-12 armate).

313 - ZONA B-C

La Saettia è una nave versatile e diffusa nel Mediterraneo; le sue caratteristiche la rendono adatta a molteplici usi, dalla guerra al commercio. È una nave di medie dimensioni, con una lunghezza media di circa 20 metri e una larghezza di circa 5 metri, dotata di un solo albero maestro con una vela latina; inoltre è dotata di remi, utilizzati per la navigazione in zone con poco vento o per le manovre in porto. In caso di guerra, può essere armata con balestre, catapulte e bombarde; l'equipaggio varia in base all'utilizzo della nave, da circa 20 marinai per il commercio a 50 o più per la guerra; grazie alla sua velocità e manovrabilità, è spesso impiegata per la pirateria, il pattugliamento delle coste e la guerra di corsa. È una nave mercantile molto diffusa, utilizzata per il trasporto di merci di vario tipo, come grano, vino, olio e tessuti; la sua velocità e la sua capacità di navigare in acque costiere la rendono ideale per il commercio marittimo nel Mediterraneo. La Saettia è talvolta utilizzata anche per la pesca, grazie alla sua capacità di navigare in acque profonde e di trasportare un buon quantitativo di pesce. La Saettia è generalmente più piccola e più leggera della Sagitta, con una prua più affusolata e un solo albero maestro.

1d8	
1-3	Abbordate una Saettia alla deriva, senza equipaggio... ma scoprite troppo tardi che sono morti per un'epidemia; perdete metà dell'equipaggio; -5 PE.
4-6	Vi avvicinate ad una Saettia alla deriva, apparentemente senza equipaggio, ma è un'imboscata dei corsari che vi costringono a pagare 200 Fiorini; -3 PE.
7	Scoprite i resti di una Saettia di livello I con ancora a bordo mezzo carico di TESSUTI, dovete recuperarli entro la fine del turno; +3 PE.
8	Catturate una Saettia di livello II alla deriva e senza equipaggio con un carico di GRANO; +5 PE.

314 - ZONA E-F-G

Le Hanse sono associazioni di città e di commercianti che si uniscono per proteggere i loro interessi economici e promuovere il commercio nella regione. Sono organizzate in una struttura gerarchica e hanno una ampia gamma di attività, tra cui il commercio, la pesca, la navigazione, la produzione di beni e la gestione di fondi. Sono anche attive nella politica e nella diplomazia e hanno rappresentanti in molti paesi europei. Giocano un ruolo importante nello sviluppo economico e culturale dell'Europa settentrionale di questo secolo, favorendo il commercio e la cultura e stabilendo legami economici e culturali tra le città e le regioni del nord Europa.

Per ogni Città che possedete, aggiungete 30 Fiorini alle Tasse e 3 PE. Se possedete almeno 3 Città, aggiungete 50 Fiorini extra alle Tasse, 7 PE e ottenete 1 Tecnologia del ramo **HANSA**.

315 - ZONA B-C

La Tarida è una nave mercantile che si trova spesso nel Mediterraneo. Di solito abbastanza grande, con uno scafo che può arrivare a 30 metri di lunghezza e circa 10 metri di larghezza. La sua forma è probabilmente arrotondata e ha un pescaggio basso, ideale per navigare in acque costiere e fluviali; ha due alberi con vele triangolari per catturare i venti variabili del Mediterraneo e anche remi per la navigazione quando non c'è vento o in spazi ristretti. Sul ponte sopraelevato, l'equipaggio lavora e controlla la nave. La Tarida è utilizzata principalmente per il commercio marittimo, trasportando merci come grano, vino, olio, tessuti e manufatti; può anche trasportare persone, come pellegrini, mercanti e soldati, e talvolta viene usata anche per scopi bellici.

1d8	
1-3	Una Tarida si offre di portare i vostri pellegrini in pellegrinaggio in terrasanta, ma in realtà li vende come schiavi; -5 PE.
4-6	Una Tarida approda in uno dei vostri scali commerciali e vi propone di acquistare un carico di vino per 150 Fiorini; pagate, ma scoprite troppo tardi che la merce è avariata; -3 PE.
7	Una Tarida approda in uno dei vostri scali commerciali e vi propone di acquistare un carico di vino per 150 Fiorini; pagate e posizionate 10 merci di VINO nel porto; +3 PE.
8	Una Tarida approda in uno dei vostri scali commerciali e vi propone di acquistare un carico di vino per 200 Fiorini; pagate e posizionate 20 merci di VINO nel porto; +5 PE.

316 - ZONA RANDOM

Ritrovate i resti di 1 galea che si è arenata sulle scogliere di un vostro territorio, scoprite che si trattava di corsari o pirati e decidete di imprigionare tutti i superstiti per venderli come schiavi. Con i dadi determinate la Zona di mare e il territorio dove si trovano i resti, con 1d8 determinate quante merci di SCHIAVI posizionare in quel territorio.

317 - ZONA F-G

La data dell'atto di nascita della Lega Anseatica è incerta, ma è indubbio che le origini della sua formazione e del suo formidabile sviluppo risalgano alla fondazione da parte dei mercanti tedeschi di basi commerciali nei maggiori snodi dei traffici dell'Europa settentrionale, come Londra, Bruges, Visby (nell'isola svedese di Gotland), Novgorod (in Russia) e, più tardi, Bergen (in Norvegia). Già alla fine del secolo scorso, i mercanti della bassa Germania e delle città renane godono, in questi centri, di ampi privilegi commerciali: benefici tariffari, dispensa parziale, e in certi casi totale, dai dazi sulle esportazioni delle merci, esenzione dalla giurisdizione locale.

Nasce la Lega Anseatica e nelle città che si affacciano sulle zone di mare F-G (Londra, Bruges, Bergen, Lubecca, Danzica, Riga, Stoccolma, Novgorod) c'è un cambio di prezzi: -2 fiorini all'acquisto, +2 fiorini alla vendita delle merci; i territori di queste città sono esenti dalle Tasse.

318 - ZONA A-B-C-D

La Caracca è ancora un tipo di nave relativamente nuovo, in fase di sviluppo e perfezionamento. Le prime caracche sono simili alle cocche, navi mercantili utilizzate nel Mar Baltico e nel Mare del Nord. Sono caratterizzate da un unico albero con una vela quadrata, una prua ricurva e un unico ponte. Utilizzata principalmente per il commercio marittimo: merci di alto valore come spezie, tessuti e metalli preziosi. La loro robustezza e capacità di carico le rendono anche navi da guerra efficienti, in grado di trasportare un gran numero di soldati e armi. Nel corso degli anni la Caracca subisce diverse evoluzioni: lo scafo diventa più grande e più largo, aumentando la capacità di carico e la stabilità in mare; vengono aggiunti alberi e vele, migliorando la manovrabilità e la velocità. La nave usata da San Luigi IX in Terrasanta durante la Settima Crociata (1248-1254) e quella del viaggio di Marco Polo in Cina nel 1271 sono delle caracche.

Se possedete navi di livello III, potete aggiungere 1 personalizzazione a piacere su ognuna di queste navi (+1 PM o +10 merci o +10 armate).

319 - ZONA B-C

In questo periodo il Mediterraneo conosce un fortissimo ampliamento delle reti commerciali e dei porti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni tecnologia del ramo **MONOPOLIO**.
1-3	Aumentate gli introiti dei vostri commerci, ottenete +30 Fiorini nelle Tasse.
4-6	Aumentate gli introiti dei vostri commerci, ottenete +50 Fiorini nelle Tasse.
7	Posizionate 1 Porto lontano.
8	Posizionate 1 Porto lontano; +3 PE.

320 - TUTTI

Con l'invenzione della bussola si ha come conseguenza immediata e pratica l'incremento della navigazione mediterranea anche nei mesi invernali e una maggiore sicurezza dei viaggi per l'Inghilterra e i Paesi Bassi. In questo senso i navigatori vengono aiutati dall'uso dei portolani, che contengono l'accurata descrizione delle coste, dei porti e dei ripari utili, e delle tavole di martelogio, grazie alle quali si può calcolare la risultante rettilinea di una serie di percorsi a zig zag. Il calcolo delle distanze e delle direzioni è la maggiore preoccupazione; la prima carta, detta pisana, è elaborata nel 1275 con l'intento di fornire i dati indispensabili per la nuova tecnica di navigazione.

Nuove tecnologie come la bussola e le prime copie della carta Pisana sono indispensabili per la navigazione tutto l'anno.

1d8	
1-3	Nonostante i vostri tentativi, non riuscite ad ottenere nulla che possa migliorare la navigazione delle vostre navi.
4-6	Grazie alle nuove conoscenze sulla bussola, ottenete **ASTRONOMIA**; +3 PE.
7	Grazie ad una copia della carta Pisana, ottenete **CARTOGRAFIA**; +3 PE.
8	Grazie alla bussola e alla carta Pisana, ottenete **CARTOGRAFIA**, **ASTRONOMIA**; +5 PE.

321 - ZONA C-D

Nel 1291 fratelli Ugolino e Vadino (o Guido) Vivaldi salpano da Genova con due galee (l'Allegranza e la Sant'Antonio) e 300 marinai; la spedizione è accompagnata anche da due frati francescani. Passano lo stretto di Gibilterra e iniziano quindi la discesa lungo le coste africane, ma si perdono le tracce della spedizione dopo capo Juby, ai confini meridionali del Marocco, e nessuno fa più ritorno.

Se un giocatore possiede un territorio con un insediamento costiero, può scegliere se tentare il viaggio lungo le coste africane occidentali preparando 1 Mercantile con almeno 5 VF nel proprio porto.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **ASTRONOMIA**, **CARTOGRAFIA**, LT III.
1-3	La missione fallisce, perdete la nave e tutti i VF imbarcati; -5 PE.
4-6	La nave ritorna, ma gravemente danneggiata (pagate metà del suo valore per ripararla); -2 VF e -3 PE.
7	La missione ha successo, la nave torna con un carico d'oro del valore di 300 fiorini; +3 PE.
8	La missione ha un grande successo, la nave torna con un carico d'oro del valore di 500 fiorini; +5 PE.

322 - TUTTI

L'impiego della pixidis nautica nella marineria permette la navigazione anche in inverno e in mare aperto; infatti l'ago magnetico imperniato resiste molto bene alle sollecitazioni meccaniche delle onde del mare grosso. Questo strumento è destinato a rivoluzionare le tecniche della navigazione, offrendo ai naviganti l'opportunità di muoversi sul mare con sufficiente sicurezza in tutti i periodi dell'anno. È proprio la pixidis nautica a favorire e incoraggiare quella pratica di navigazione, in quanto si diffonde proprio subito dopo l'apparizione del detto strumento, cioè tra il 1270 e il 1300.

Se avete almeno 1 nave in queste ZONE, siete immuni ai malus delle stagioni per la navigazione; le vostre navi guadagnano 1 PM; +3 PE.

323 - TUTTI

In questo periodo viene organizzato in maniera sistematica il sistema delle mude sia veneziane che genovesi; si tratta della navigazione effettuata in convogli di galere adibite al trasporto delle merci che per motivi di sicurezza viaggiano armate o perlomeno scortate da navi armate. La partenza periodica ha date fisse e scali prestabiliti; mete principali sono Costantinopoli, Cipro, la Siria, l'Egitto, l'Inghilterra e le Fiandre. Salvo congiunture eccezionali, le mude partono due volte l'anno: a Venezia nel mese di febbraio per tornare all'inizio dell'estate; la seconda muda tra luglio e agosto con rientro per le festività natalizie; naturalmente le date variano da regione a regione e secondo il tipo di imbarcazione.

Se possedete il territorio di Genova o Venezia ottenete 1 Tecnologia del ramo **MUDE**.

324 - ZONA B-C

L'Ogara rappresenta un esempio significativo dell'evoluzione della tecnologia navale. Non ci sono informazioni precise sulle sue dimensioni, ma data la sua propulsione a 120 remi, si stima che sia una nave piuttosto grande, in grado di trasportare un carico considerevole e un equipaggio numeroso; tutto ciò la rende una nave all'avanguardia per l'epoca, capace di affrontare lunghi viaggi e di competere con altre navi del Mediterraneo.

Potete modificare le vostre navi commerciali con +10 merci e +10 VF.

325 - TUTTI

I fratelli genovesi Ugolino e Vadino (o Guido) Vivaldi nel 1291 salpano da Genova con due galee (l'Allegranza e la Sant'Antonio) e 300 marinai; la spedizione è accompagnata anche da due frati francescani. Passato lo stretto di Gibilterra, iniziano la discesa lungo le coste africane, ma dopo capo Juby, ai confini meridionali del Marocco, si perdono le tracce della spedizione; nessuno fa più ritorno. Vengono formulate diverse ipotesi sulla sorte dei navigatori; le galee, a remi e con scafo basso e sottile non sono navi adatte per la navigazione sull'oceano; inoltre i sistemi di orientamento sono scadenti e la navigazione può avvenire solo lungo la costa, con frequenti approdi. È possibile che la spedizione abbia raggiunto luoghi sconosciuti o forse ci sia stato un naufragio.

Altri genovesi cercano aiuti economici, sia per cercare i dispersi e sia per riuscire nell'impresa dei 2 fratelli; ogni giocatore fa un'offerta al buio e chi offre almeno 5 Fiorini partecipa alla divisione di un possibile bottino; sommate i Fiorini dei partecipanti:

Fino a 100 Fiorini la spedizione non ha abbastanza fondi per partire; -5 PE ai giocatori che non hanno partecipato, -3 PE agli altri.

Da 101 a 300 Fiorini le navi salpano dall'Italia e superano lo Stretto di Gibilterra, ma non se ne sa più nulla; -3 PE.

Da 301 a 600 Fiorini la spedizione ha successo; +3 PE.

Da 601 a 1000 Fiorini la spedizione ha successo; +5 PE.

Oltre i 1000 Fiorini la spedizione ha successo, i partecipanti guadagnano un carico d'ORO (1d4 merci per ogni partecipante); +5 PE.

326 - ZONA B-C

La pixidis nautica o pisside nautica è uno strumento magnetico utilizzato per l'orientamento sul mare. È una scatola di vetro che contiene un perno di bronzo nel quale è infilato un ago magnetico d'acciaio, e sul coperchio presenta 360 tacche, per indicare i 360 gradi goniometrici. Compare in Italia meridionale verso la metà del secolo e permette di orientarsi in mare aperto anche quando questo è mosso. Nel 1268 re Carlo I d'Angiò chiama all'assedio di Lucera, ultima roccaforte rimasta fedele alla causa sveva, il meccanico francese Pietro Peregrino de Maricourt, abile costruttore di macchine belliche d'assalto. Costui, durante la permanenza in quella terra, conosce un novissimum instrumentum (uno strumento nuovissimo) impiegato nell'orientamento, specialmente sul mare. Quella conoscenza lo induce a scrivere un trattato epistolare, il De Magnete, nel quale passa in rassegna tutti i congegni di orientamento magnetico, per soffermarsi su questa nuova invenzione, alla quale attribuisce, forse per primo, il nome di pixidis nautica.

Tutti i giocatori che hanno almeno 1 insediamento in queste 2 Zone, non hanno più malus per navigare, in qualsiasi stagione. I giocatori di almeno LT II che possiedono almeno 1 nave in queste zone di mare, ottengono +1 PM alle navi; quelli di LT III ottengono tutte le Tecnologie fino a **CARTOGRAFIA**.

327 - TUTTI

Andando per tentativi, provando a modificare il materiale di cui è fatta la scatola, scoprono che il legno chiaro e pesante della pianta di bosso limita molto quelle strane interferenze dovute al magnetismo delle rocce o a giacimenti di magnetite. L'uso della scatola di bosso fa assumere al nuovo strumento perfezionato la denominazione di "bussola"; questo vocabolo fa la sua prima apparizione a partire dal 1270 (bossolo) e da allora in poi entra a far parte dapprima del gergo pseudo-scientifico e della letteratura in materia e poi di quello comune.

Se avete almeno 1 nave in queste ZONE, siete immuni ai malus delle stagioni per la navigazione; le vostre navi guadagnano 1 PM e voi 5 PE.

328 - PAPA

Viene conferito a Papa Giovanni XXI il titolo di magister presso la prestigiosa Università di Parigi, dimostrando il suo alto livello di istruzione e la sua reputazione come studioso. Molti gli scritti di medicina, tra cui il celebre Thesaurus pauperum (Il tesoro dei poveri), famosissimo manualetto di cure mediche ad uso dei meno abbienti.

Il giocatore che controlla il Papa ottiene 1 Tecnologia del ramo **OSPEDALE**.

329 - CRISTIANI

Nel 1274 viene convocato da papa Gregorio X il Concilio di Lione; uno dei suoi obiettivi principali era la riunificazione delle Chiese orientali e occidentali, di cui si discuteva da molto tempo.

I giocatori cattolici e ortodossi discutono sulla riunificazione delle 2 religioni; tutto è concesso nelle trattative: territori, armate, MdT e MdA, Fiorini, patti diplomatici. Se la riconciliazione ha successo, tutti i giocatori che hanno partecipato al Concilio ottengono 2 PO; gli ortodossi devono applicare le regole opzionali a pag. 89 riguardanti il cambio di religione.

330 - CRISTIANI

L'agiografia viene definita come la biografia di un santo o di un individuo particolarmente devoto e spirituale. L'agiografia ha lo scopo di ispirare la devozione e la virtù nei lettori, fornendo esempi di vite vissute in modo santo e in armonia con i principi della fede cristiana. Gli agiografi, spesso monaci o religiosi, conducono approfondite ricerche sulle vite dei santi e scrivono le loro biografie in modo da mettere in evidenza i loro miracoli, le loro virtù e il loro spirito di sacrificio. Queste opere erano spesso scritte in latino, ma talvolta anche in volgare, rappresentano una forma importante di letteratura religiosa.

Un monaco raccoglie tutta la documentazione riguardante una persona che aveva passato la vita in povertà, preghiera e aiuto del prossimo; avete la possibilità di farlo beatificare, acquisire le sue Reliquie e portarle ad una vostra Cattedrale.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Il tribunale della Chiesa, dopo attento esame, accusa il vostro monaco di aver falsificato i documenti; -5 PE.
4-6	Il tribunale della Chiesa, dopo attento esame, non lo riconosce Santo; -3 PE.
7	Il tribunale della Chiesa riconosce ufficialmente il candidato come "servo di Dio" o "venerabile", durante ogni fase **Eventi** tirate 1d4, con risultato 4 posizionate 1 Reliquia nella vostra Capitale; +3 PE.
8	Il tribunale della Chiesa, dopo attento esame, lo riconosce Santo, posizionate 1 Reliquia nella vostra Capitale; +5 PE.

331 - CRISTIANI

Il vostro sovrano rende accessibili i feudi alla borghesia; è una novità e una vittoria dell'elemento moderno del capitale sulla vecchia aristocrazia feudale. Per la prima volta vengono concessi titoli di nobiltà a borghesi.

Tirate 1d4, 1d6, 1d8 in base al vostro LT: il risultato x10 sono i Fiorini da aggiungere alle Tasse.

332 - CRISTIANI

In Europa, le tasse sono spesso riscosse sotto forma di imposte fondiarie, che gravano sui contadini e sui proprietari terrieri. In Inghilterra, ad esempio, la "tassa sul quindicesimo" (un'imposta che preleva un quindicesimo del reddito di ciascun contribuente) viene introdotta nel 1290 per finanziare le guerre di Edoardo I; durante il regno di Enrico III, viene introdotta una nuova tassa sul reddito, chiamata "tallage", che colpisce soprattutto i proprietari terrieri più ricchi. In Francia, la "taille" è un'imposta fondiaria riscossa dai signori feudali; la "gabelle" è una tassa sul sale mentre durante il regno di Luigi IX vengono introdotte nuove tasse per finanziare le crociate, tra cui la "decima", che preleva un decimo del reddito di ciascun contribuente. Nel Sacro Romano Impero, le tasse sono riscosse principalmente sotto forma di pedaggi e di tasse sul commercio; in alcune città, come Norimberga e Augusta, vengono istituiti uffici fiscali per riscuotere le tasse e amministrare le finanze pubbliche.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **GABELLIERE**, **ESATTORE**, **AVARO**, **TACCAGNO**.
1-3	Riducete le Tasse di 200 Fiorini; +5 PE.
4-6	Riducete le Tasse di 100 Fiorini; +3 PE.
7	Aumentate le Tasse di 100 Fiorini; -3 PE.
8	Aumentate le Tasse di 200 Fiorini; -5 PE.

333 - CRISTIANI

In tutto il territorio europeo, benché in maniera difforme sia cronologicamente sia tipologicamente, si fa strada l'idea embrionale del ghetto, ma già ora, in vari casi, prende le forme nelle quali resterà noto in futuro. L'inizio di tale provvedimento si fa risalire a Filippo IV di Francia nel 1294; ma altrove, i precedenti non mancano: per esempio a Tarragona (Aragona) nel 1243 o a Oviedo (Asturie) nel 1274. Prescrizioni analoghe si registrano, a macchia di leopardo, su tutto il territorio europeo; non sembra possibile definire in maniera univoca una precisa data di nascita del fenomeno, anche perché va tenuto conto che, nelle sue attestazioni più antiche, la necessità di risiedere in una strada, in un vicus o in un quartiere specifico separato non risulta affatto essere stata imposta dall'esterno, ma essere sorta come esigenza difensiva all'interno della stessa comunità ebraica; ad esempio nell'area franco-germanica, non solo in risposta alle violenze e agli eccidi che si verificano nell'intera stagione delle crociate, ma specialmente nel periodo in cui si diffondono le accuse di profanazione delle ostie (e in seguito, anche di avvelenamento dei pozzi) e le conseguenti rappresaglie: almeno sin dal massacro di Röttingen del 1298, quando un esponente dello strato più alto della società locale, il nobile Rindfleisch, riesce a provocare un processo a catena che conduce alla decimazione di circa 140 comunità ebraiche in Franconia, Baviera e Austria.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Relegate la maggior parte degli ebrei in quartieri specifici dei vostri insediamenti; -20 Fiorini alle Tasse.
4-6	Relegate tutti gli ebrei in quartieri specifici dei vostri insediamenti; -40 Fiorini alle Tasse.
7	L'intolleranza religiosa vi costringe a relegare tutti gli ebrei in aree circoscritte dei vostri insediamenti, ottenete 1 Tecnologia del ramo **FANATISMO**; -60 Fiorini alle Tasse.
8	Un nobile del vostro Regno provoca una serie di processi a catena contro tutti gli ebrei residenti in 2 dei vostri insediamenti a scelta che vengono ridotti di 1 livello, non avete più diritto ai prestiti dalla banca del gioco, ottenete 1 Tecnologia del ramo **FANATISMO**; -80 Fiorini alle Tasse.

334 - CRISTIANI

Dopo la sua fondazione nel 1255, la Gran Tavola, una potente istituzione bancaria, raggiunge rapidamente un alto livello di potere economico e finanziario. Ottiene l'esclusiva del deposito di tutte le somme raccolte dalla Chiesa e, con il papa Clemente IV, acquisisce il diritto di riscuotere decime e quote destinate alla Terra Santa. La Gran Tavola finanzia diverse iniziative, inclusa la guerra di Carlo I d'Angiò contro gli Svevi per conquistare l'Italia meridionale e il Regno normanno-svevo di Sicilia. Questo coinvolgimento la colloca al centro della politica internazionale, contribuendo all'eliminazione dei discendenti di Federico II e alla ridefinizione geopolitica dell'Italia. Grazie ai suoi legami con il Papa e il nuovo Re di Sicilia, Carlo I d'Angiò, accumula sempre più potere politico e finanziario. Il successo della Gran Tavola è così personale e legato strettamente ad Orlando Bonsignori che quando questi muore, nel 1273, inizia il declino che la porterà al suo fallimento.

1d8	
1-3	Col fallimento della Gran Tavola voi perdete il 20% dei vostri Fiorini; -5 PE.
4-6	Col fallimento della Gran Tavola voi perdete il 10% dei vostri Fiorini; -3 PE.
7	Nonostante qualche problema economico, non subite perdite a livello finanziario o politico; +3 PE.
8	Il prestito che avete richiesto è stato fatto con la Gran Tavola, non dovrete più restituirlo; +5 PE.

335 - PAPA

Il desiderio di promuovere la ripresa delle Crociate è comune tra molti papi e leader religiosi europei. Papi come Gregorio IX, Innocenzo III e Urbano IV sono noti per i loro sforzi nel promuovere la crociata e nel sostenere i regni europei nella loro organizzazione. La propaganda papale, i sermoni dei frati mendicanti e gli appelli pubblici sono tutti strumenti utilizzati per mobilitare i cristiani a partecipare alle Crociate. Tuttavia, nonostante i vari tentativi, la ripresa delle Crociate in questo secolo non è mai paragonabile al successo delle prime Crociate dei due secoli precedenti. Le motivazioni politiche, economiche e sociali all'interno dell'Europa cristiana e la crescente instabilità politica in Terra Santa resero difficile per i Papi ottenere il sostegno necessario per una nuova Crociata di successo.

Il Papa vuole la conquista di un Regno nella zona di terra 1 o 2, il primo giocatore cattolico che ci riesce, ottiene l'azzeramento dei CB nei confronti del giocatore che controlla il Papa.
Se viene conquistato 1 Regno Piccolo +3 PE.
Se viene conquistato 1 Regno Minore +5 PE.
Se viene conquistato 1 Regno Grande o Maggiore +1 PO.

336 - PAPA

Nel 1276 c'è una situazione insolita all'interno della Chiesa cattolica, conosciuta come "l'anno dei 4 Papi". Questo periodo è caratterizzato da una serie di successioni papali che portano alla successione di quattro Papi in un solo anno: Gregorio X, Celestino V, Innocenzo V, Adriano V, Giovanni XXI.

Il Papa muore e viene eletto il nuovo Papa, ripetete queste operazioni per 4 volte, con tutto quello che ne consegue nel gioco.



STRAGI D'ANTIOCHIA.

337 - PAPA

Il papato intrattiene rapporti epistolari significativi con vari sovrani europei e non solo, allo scopo di ottenere il loro sostegno per la prossima Crociata. Il Papa cerca di persuadere Michele VIII Paleologo a sostenere la Crociata, in quanto l'Impero bizantino ha un interesse strategico nel respingere gli attacchi musulmani e recuperare i territori perduti in Terra Santa. Abaqa, khan dei Mongoli, è un potente sovrano che governa un vasto impero nell'Asia occidentale; anche lui viene contattato dal Papa per ottenere il suo appoggio alla Crociata, nonostante le relazioni tra i Mongoli e l'Europa cristiana siano complesse.

1d8	+1 per ogni **DIPLOMATICO**.
1-3	Non ottenete nessun risultato, i rapporti epistolari terminano, -5 PE.
4-6	Ottenete un patto di non aggressione da entrambi durante una futura Crociata, +3 PE.
7	Ilkhanato accetta di aiutarvi nel caso di una Crociata contro i Mamelucchi (aggiungerete 1 Capitano barbaro in 1 territorio de Ilkhanato che attaccherà i Mamelucchi).
8	Ilkhanato accetta di aiutarvi nel caso di una Crociata contro i Mamelucchi (aggiungerete 1 Capitano barbaro e 3 VF in 1 territorio de Ilkhanato che attaccherà i Mamelucchi), +5 PE.

338 - PAPA

La decisione dell'isolamento della riunione cardinalizia fu stabilita solo nel 1274 dal Concilio di Lione II, con la Costituzione apostolica Ubi periculum, per impedire ritardi, influenza esterna e corruzioni. Un caso eclatante si verificò dopo la morte di Papa Clemente IV nel 1268 a Viterbo, sede dell'elezione papale del 1268-1271. I 19 cardinali riuniti non riuscivano ad eleggere il Papa; dopo 19 mesi di sede vacante, i cardinali vennero chiusi nel palazzo vescovile, messi a pane e acqua e scoperchiato il tetto. Nonostante queste costrizioni, i porporati impiegarono ben 1006 giorni per eleggere Papa Gregorio X.

Da questo momento in poi, il voto per eleggere il Papa è segreto e solo il bonus del **CARDINALE** può dare voti extra.

339 - PAPA

Dopo l'elezione, Papa Gregorio X si recò a Gerusalemme dove incontrò casualmente i fratelli Niccolò e Matteo Polo. I Polo, durante il loro precedente viaggio in Cina, avevano ricevuto una lettera da Kublai Khan destinata al Pontefice, ma erano stati costretti a ripartire per la Cina senza consegnarla a causa dell'assenza di un Papa. Tuttavia, appreso della sua elezione mentre erano in viaggio, i Polo si affrettarono a ritornare a Gerusalemme, dove incontrarono il nuovo Papa, che era proprio il loro precedente interlocutore. Papa Gregorio X affidò loro delle lettere per il Gran Khan e li incaricò di consegnarle personalmente, invitando anche il Gran Khan a inviare i suoi emissari a Roma. Per dare maggiore autorità alla missione, il Papa inviò con i Polo due padri domenicani come suoi legati.

Nella lettera di Kublai Khan, il Papa trova:

1 **TARGA D'ORO** (paiza) che gli consente di muoversi e commerciare liberamente nei territori mongoli (anche Ilkhanato se in mano ai barbari); una proposta di alleanza militare con il Khanato dell'Orda d'Oro contro i Mamelucchi.

340 - PAPA

Papa Innocenzo V è un pontefice di grande erudizione e un teologo di spicco; prima della sua elezione, si distinse per la sua vasta conoscenza e per le sue opere nei campi della filosofia, del diritto canonico e dell'etica. È descritto come "Doctor famosissimus" per la sua reputazione di eminente studioso e per i suoi contributi al pensiero teologico e filosofico; le sue opere riflettono la sua profonda comprensione delle dottrine religiose, della morale e delle questioni giuridiche della Chiesa cattolica. Come Papa continuò a promuovere la ricerca accademica e la diffusione della conoscenza all'interno della Chiesa, incoraggiando la produzione di opere teologiche e filosofiche; tutto ciò contribuì a consolidare la sua reputazione di grande dottore della Chiesa.

Il giocatore che controlla il Papa ottiene 1 Tecnologia del ramo **FANATISMO** o del ramo **UNIVERSITÀ**.

341 - PAPA

L'elezione di Bonifacio VIII, prima della nomina conosciuto come Benedetto Caetani, al pontificato nel 1294 è caratterizzata da controversie e accuse di irregolarità, tra cui la pratica della simonia, cioè la compravendita di cariche ecclesiastiche. Questa pratica era diffusa in molte elezioni papali del tempo, dove influenze politiche e interessi economici spesso influenzavano il processo di selezione dei Papi. Nel caso di Bonifacio VIII, ci sono varie accuse riguardanti la manipolazione e il controllo dei voti dei cardinali, così come l'uso di favori e promesse per ottenere sostegno durante il conclave. Anche se non c'è una prova definitiva della simonia nell'elezione di Bonifacio VIII, le accuse e le sospette al riguardo rimangono una macchia sul suo pontificato.

Elezione di un nuovo Papa: ogni carta **VESCOVO** varrà 2 voti e ogni carta **CARDINALE** varrà 3 punti; inoltre i giocatori cattolici possono acquistare i voti degli altri utilizzando Fiorini, carte Impero, territori, merci, MdT e MdA.

342 - PAPA

Muore il Papa a causa di forte febbre e dissenteria, vengono indette subito nuove elezioni.

343 - PAPA

Papa Niccolò III, prima della nomina conosciuto come Giovanni Gaetano Orsini, è un pontefice con ambizioni politiche significative. Uno dei suoi progetti principali è la creazione di un vasto stato o signoria nell'Italia settentrionale, che dovrebbe comprendere la Romagna e la Toscana ed essere governato dalla sua famiglia, gli Orsini. Niccolò III fu uno dei primi papi a praticare apertamente il nepotismo, cioè favorire i propri familiari con incarichi politici e benefici ecclesiastici. Questa pratica può essere ricondotta in parte ai criteri adottati da Papa Niccolò III nel promuovere i membri della sua famiglia agli alti livelli del potere politico ed ecclesiastico.

1d8	+1 per ogni **DIPLOMATICO**, LT III.
1-3	Il piano politico del Papa fallisce miseramente, -5 PE.
4-6	Il piano politico del Papa fallisce, -3 PE.
7	Il piano politico del Papa ha successo, il territorio della Toscana entra a far parte dello Stato della Chiesa finchè questo Papa è vivo; +3 PE.
8	Il piano politico del Papa ha un enorme successo, i territori di Toscana e Lombardia entrano a far parte dello Stato della Chiesa finchè questo Papa è vivo; +5 PE.

344 - PAPA

Celestino V, dopo essere stato costretto da Carlo d'Angiò a spostare la sede papale a Napoli, si trova in una situazione difficile e praticamente prigioniero. Dopo soli quattro mesi di pontificato, sentendosi oppresso dalle pressioni politiche e desideroso di ritirarsi dalla vita pubblica, decide di rinunciare al papato. Tuttavia, il suo tentativo di fuga viene intercettato dai soldati e imprigionato nella rocca di Fumone, in Ciociaria, un castello nei territori dei Caetani e di diretta proprietà del nuovo Papa, Bonifacio VIII. In questa rocca Celestino V trascorre il resto dei suoi giorni, privato della libertà e isolato dal mondo esterno; muore poco tempo dopo, il 19 maggio 1296.

Il Papa rinuncia al pontificato, elezioni del nuovo Papa subito.

345 - PAPA

Papa Clemente IV è in carica da più di 30 mesi: un tempo più che sufficiente, specie in un'epoca in cui i pontificati erano spesso molto più brevi per lasciare un'orma importante nella Storia della Chiesa. Si è distinto per severa austerità, nonché per estremo rigore morale ed assoluta onestà, tutte qualità non frequenti negli ecclesiastici del tempo. Va ricordato, ad esempio, come Clemente IV non si è macchiato di alcuna forma di nepotismo, non creando cardinali durante il suo pontificato, ed abbia duramente combattuto la corruzione.

Accanto ad aspetti indubbiamente positivi e lodevoli, ne presenta altri che suscitano non poche perplessità; ecco un elenco di modifiche finchè Papa Clemente IV sarà in vita:

1 - Aggrava effetto **ERESIA**.
2 - Aggrava effetto **INQUISITORE**.
3 - Rimozione di tutti i patti diplomatici tra Cattolici e Musulmani, pena la scomunica.
4 - Abolizione dei Prestiti dagli ebrei, concesso solo a chi possiede **BANCHE**.
5 - Invito per il Regno di Francia di conquistare il Regno di Sicilia, +5 PE se ci riesce.
6 - Invito del giocatore spagnolo di cacciare i barbari dalla penisola Iberica, +5 PE se ci riesce.
7 - Obbligo per tutti i Cattolici di allontanare tutti gli ebrei dai propri territori (rimozione di 1/10 di armate).

346 - PAPA

Il Trattato di Anagni, firmato il 12 giugno 1295 tra Giacomo II di Aragona e Carlo II d'Angiò, re di Napoli, rappresenta un importante accordo di pace nel contesto delle guerre del Vespro. Giacomo II, detto il Giusto, accetta di restituire alla Chiesa il Regno di Sicilia e di ritirarsi definitivamente dalle ostilità scaturite dai Vespri siciliani; in cambio, il Papa gli revoca la scomunica e concede la licentia invadendi, cioè il consenso papale per conquistare la Sardegna e la Corsica, dando così origine al Regno di Sardegna e Corsica (Regnum Sardiniae et Corsicae).

1d8	
1-3	Il Trattato di Anagni non viene rispettato, la Sicilia diventa 1 Regno Piccolo sotto Federico III d'Aragona.
4-6	Il Trattato di Anagni non viene rispettato, i territori del Regno di Sicilia insorgono.
7	Il Regno di Sicilia viene ripristinato.
8	Il Regno di Sicilia viene ripristinato, la Sardegna e la Corsica passano sotto il controllo del Regno di Aragona.

347 - PAPA

Papa Onorio IV eredita i piani per un'altra Crociata, ma col passare del tempo perde gradualmente interesse per questo progetto lasciatogli in eredità da Gregorio X. Si limita quindi a raccogliere le decime imposte dal Concilio di Lione del 1274, stabilendo accordi con grandi banche come quelle di Firenze, Siena e Pistoia affinché agiscano come suoi agenti. Tuttavia, anziché destinare i fondi raccolti per finanziare la Crociata, questi vengono utilizzati per realizzare gli obiettivi politici della Curia, come ad esempio la guerra con l'Aragona e il ritorno della Sicilia sotto il dominio degli Angioini. Queste operazioni militari, sebbene chiamate "crociate", sono principalmente finalizzate a fini politici piuttosto che religiosi.

Lancia 1d8 x10: sono i Fiorini che ogni giocatore cattolico deve versare al Papa per la "Crociata"; chi non paga perde 2 PE ogni 10 Fiorini.

348 - PAPA

Se i musulmani assediano o conquistano Napoli, gli Ordini Religiosi Cavallereschi nella penisola italica vengono in vostro aiuto.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Aggiungete 5 VF durante il **Posizionamento**.
4-6	Aggiungete 10 VF durante il **Posizionamento**.
7	Aggiungete 15 VF durante il **Posizionamento**.
8	Aggiungete 15 VF e 1 Capitano di livello II durante il **Posizionamento**.

349 - PAPA

A causa dell'influenza eccessiva dei francesi in Italia, la Curia Romana iniziò a temere di diventare un mero strumento nelle mani del loro alleato. Ciò portò a un movimento di reazione interno alla Curia stessa, che alla morte di Clemente IV (1268) impedì l'elezione di un terzo papa francese, nonostante ciò avvenisse solo dopo tre anni di conclave. Papa Gregorio X (1271-1276), originario di Piacenza e il suo successore, Papa Nicola III (1277-1280), un romano degli Orsini, si impegnarono con successo nel limitare l'influenza francese in Italia. Gregorio X contribuì notevolmente a contrastare le ambizioni francesi per la corona italiana, mentre Nicola III ristabilì l'autorità papale, strappando al governo angioino sia la carica di senatore che il vicariato di Toscana.

Il Papa riprende il controllo totale dello Stato della Chiesa; il territorio della Toscana, se in mano francese, torna ai barbari; il territorio della Sicilia, se in mano francese, passa alla Corona di Aragona; -5 PE al regno di Francia.

350 - PAPA

Nel tornare da Lione a Roma papa Gregorio X è costretto dallo straripamento dell'Arno ad entrare in Firenze, ch'egli ha colpito di interdetto e sul cui territorio quindi egli stesso non dovrebbe metter piede. Ma non vi sono altri ponti ed altre vie libere se non quelle, colpite da interdetto, della città. Allora il papa toglie l'interdetto, passa benedicendo per la città, e poi la scomunica nuovamente appena uscito dalle sue porte. Il vecchio dio del fiume ha per un momento protetto la sua città contro le misure del sacerdote del nuovo Dio; ma questi con la stessa disinvoltura del vecchio paganesimo ha scagliato su di essa nuovamente i suoi strali.

Il Comune di Firenze viene interdetto dal Papa, solo il giocatore che controlla il Papa può attraversarlo, gli altri giocatori cattolici non possono attraversarlo od uscire dal territorio.

351 - PAPA

Gli Apostolici e il loro credo non possono essere tollerati dalla Chiesa, tanto che il papa Gregorio X, aprendo il 7 maggio 1274 il II concilio di Lione, sconfessa le congregazioni religiose non autorizzate e lancia una nuova crociata. Col canone Religionum diversitatem nimiam il concilio proibisce la costituzione di qualsiasi nuova congregazione e impone agli ordini sorti dopo il 1215 il blocco sulla fondazione di nuove sedi e l'obbligo a confluire in un ordine a scelta fra quelli già approvati. Gherardo Segalelli e gli apostolici rifiutano, provocando l'avvio del processo per eresia: vengono condannati nel 1286 con la bolla di papa Onorio IV Olim felicis recordationis, nel 1287 dal concilio di Würzburg e nel 1290 da Papa Niccolò IV. Segalelli viene dapprima imprigionato a Parma, per poi essere rilasciato dal vescovo Obizzo Sanvitale, che pare sia un suo segreto ammiratore; nuovamente imprigionato nel 1294 e condannato all'ergastolo, riesce a fuggire mentre quattro apostolici, due uomini e due donne, vengono arsi sul rogo, finché, senza poter più godere della protezione del Sanvitali, divenuto vescovo di Ravenna, viene nuovamente catturato nel 1300 e processato dall'inquisitore Manfredo da Parma.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	Gli Apostolici continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia; -1 PE.
5	Catturate Gherardo Segalelli e lo imprigionate, ma riesce a fuggire.
6	Catturate Gherardo Segalelli, lo processate e condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

352 - PAPA

Lo sviluppo economico porta molte decime e un accumulo di ricchezze superiori alle necessità dei semplici ecclesiastici, che ricevono anche altre entrate. Questa ricchezza spinge la Chiesa ad utilizzare tali fondi per scopi di benessere e perfezionamento, come la costruzione di ospedali e università. Tuttavia, questa libertà nell'uso dei benefici ecclesiastici apre la strada a gravi abusi. I beni della Chiesa sono spesso destinati non solo a scopi di interesse generale, ma anche al vantaggio personale di favoriti o potenti signori. Negli anni questo abuso diventa ancora più diffuso a causa delle ricchezze accumulate dalla Chiesa attraverso donazioni, dispense, indulgenze e l'estensione della giurisdizione ecclesiastica. Questo alimenta la cupidigia dei potenti, che spesso si appropriano delle rendite di molte chiese senza fornire un adeguato servizio spirituale in cambio.

Non tutte le decime arrivano a destinazione; da questo turno in poi, lancia 1d6: il risultato x10 rappresenta la percentuale dei Fiorini delle decime persi per cupidigia.

353 - PAPA

La leggenda della Papessa Giovanna è un racconto apocrifo circolato in Europa a durante questi anni; secondo questa leggenda, la Papessa Giovanna avrebbe raggiunto il papato celando la sua vera identità di genere; avrebbe preso il nome di Giovanni VIII e il suo segreto sarebbe stato scoperto per il parto durante una processione a Roma. È importante sottolineare che la storia della Papessa Giovanna è considerata una pura leggenda senza fondamento storico, non ci sono prove concrete o documenti storici che ne confermino l'esistenza; la leggenda potrebbe essere nata come una satira o una critica nei confronti della Chiesa o come una sorta di memento mori contro l'ascesa delle donne al potere.

Si diffonde sempre più la leggenda della Papessa Giovanna per screditare la Chiesa nei confronti del popolo e dei regnanti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Riuscite in qualche modo a ridurre la diffusione di questo racconto apocrifo; +3 PE.
4-6	Non riuscite a limitare la diffusione di questo racconto apocrifo; -50 Fiorini e -3 PE.
7	Lo scredito della Chiesa nelle corti di tutta Europa non durerà ancora molto, ma i Regni cattolici non pagheranno le decime il prossimo turno.
8	Lo scredito della Chiesa nelle corti di tutta Europa è ormai un fatto compiuto, i Regni cattolici non pagheranno più le decime; -5 PE.

354 - PAPA

Tra i più importanti scienziati e matematici del secolo (anche Ruggero Bacone lo citò come uno dei più grandi matematici a lui contemporanei) è Campano da Novara (Novara, 1220 – Viterbo, 1296). Dopo trent'anni di presenza nella curia pontificia a contatto con i maggiori filosofi naturali dell'epoca, raccoglie un enorme patrimonio immobiliare, stimato alla morte da un ambasciatore aragonese in più di 12 000 fiorini: una ricchezza legata con ogni probabilità alla sua attività di medico.

Muore uno dei più importanti matematici del tempo, Campano da Novara, che nel suo testamento lascia una cospicua donazione al Papa come ringraziamento degli anni vissuti presso la curia pontificia.

1d8	
1-3	La donazione è di 1800 Fiorini, ma a favore degli ordini mendicanti.
4-6	La donazione è di 1600 Fiorini, equamente divisa fra tutte le Cattedrali dei giocatori cattolici.
7	La donazione è di 1400 Fiorini, metà al Papa e metà a favore degli ordini mendicanti.
8	La donazione è di 1200 Fiorini al Papa.

355 - PAPA

Gli Umiliati sono un gruppo di laici e religiosi che cercano di seguire uno stile di vita ascetico e umile, ispirato ai principi evangelici di povertà e condivisione. Nel 1184, papa Lucio III riconosce la loro comunità e approva la loro regola; tuttavia, nel corso del secolo, il movimento diventa sempre più sospetto agli occhi della Chiesa a causa di alcune pratiche considerate eretiche. Ad esempio, gli Umiliati sono accusati di respingere i sacramenti tradizionali, di praticare la comunione tra i membri della comunità senza l'intermediazione del clero e di avere opinioni non conformi alla dottrina cattolica. Il movimento eretico degli Umiliati si sviluppa nel nord Italia.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	Gli Umiliati continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia; -1 PE.
5	Catturate i loro capi e li imprigionate, ma riescono a fuggire.
6	Catturate i loro capi, li processate e condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

356 - PAPA

Nel 1300 Bonifacio VIII decide di indire il Giubileo, il primo della storia; si decreta un'indulgenza plenaria per tutti coloro che nell'anno in corso visiteranno le basiliche di S. Pietro e S. Paolo a Roma. È un avvenimento, come riferiscono i cronisti, che fa affluire a Roma da tutte le parti del mondo centinaia di migliaia di pellegrini incrementando il turismo e in parallelo le finanze pontificie derivanti dalle altrettanto milioni di offerte. Il Papa ottiene da questa manifestazione religiosa un prestigio enorme, oltre ad un successo di immagine. Quando i pellegrini assistono alle funzioni religiose dov'è qualche volta presente anche Bonifacio VIII, si assiste a delle scene indescrivibili: "giungono fino al suo trono per gettarsi nella polvere davanti a lui come di fronte a un essere soprannaturale".

Il Papa indice il Giubileo:
- l'insediamento di Roma diventa una Città
- ogni giocatore cattolico che si reca a Roma con un MdT, azzera i CB verso tutti gli altri giocatori cattolici
- per ogni giocatore cattolico che si è recato a Roma, il Papa riceve 1d4/1d6/1d8 (in base al LT del giocatore) x100 Fiorini dalla banca del gioco.

357 - PAPA

I Passagini sono un movimento religioso eretico fiorito nell'Italia settentrionale. Le loro credenze e pratiche li mettono in contrasto con la Chiesa cattolica ufficiale, portando alla loro persecuzione e repressione. Tra le loro credenze, le più gravi sono: misto di Antico e Nuovo Testamento, negazione della Trinità e della divinità di Cristo, rifiuto del sacerdozio e dei sacramenti. Le origini precise del movimento dei Passagini non sono del tutto chiare. Si presume che siano nati da un'evoluzione di altri movimenti ereticali, come i Catari o gli Apostolici. Il loro centro principale è situato nell'Italia settentrionale, soprattutto in Lombardia e in Emilia-Romagna. Vengono perseguitati dalla Chiesa cattolica, che li considera eretici. Nel 1215, il Concilio Lateranense IV condannò le loro dottrine; in seguito, l'Inquisizione perseguitò i Passagini, incarcerandoli e condannandoli al rogo.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	I Passagini continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia; -1 PE.
5	Catturate i loro capi e li imprigionate, ma riescono a fuggire.
6	Catturate i loro capi, li processate e condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

358 - PAPA

I Guglielmiti sono un movimento religioso eretico sorto nell'Italia settentrionale alla fine del secolo. Il movimento prende il nome dalla sua figura principale, Guglielma di Milano, una donna che predica una vita di povertà e penitenza in contrasto con la ricchezza e la corruzione del clero di quest'epoca; le principali dottrine sono la spiritualità radicale, l'egalitarismo e l'anticurialismo. Il movimento dei Guglielmiti nasce a Milano intorno al 1270, sotto la guida di Guglielma; la sua fama di santa e guaritrice attira molti seguaci, tra cui donne, uomini e persino alcuni membri dell'aristocrazia milanese. Il movimento si diffonde rapidamente in Lombardia e in altre zone dell'Italia settentrionale. I Guglielmiti sono perseguitati dalla Chiesa cattolica come eretici; nel 1300 Guglielma viene arrestata e processata dall'Inquisizione, condannata e bruciata al rogo a Milano.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	I Guglielmiti continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia; -1 PE.
5	Catturate Guglielma e la imprigionate, ma riesce a fuggire.
6	Catturate Guglielma, la processate e condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

359 - PAPA

Il movimento dei Gioachimiti ha origine in Italia meridionale alla fine del secolo scorso, ispirandosi alle opere di Gioacchino da Fiore, monaco cistercense e teologo. Le sue profezie, contenute nel "Liber Concordiae Novi ac Veteris Testamenti", annunciano l'avvento di una terza era dello Spirito Santo, che avrebbe portato a una Chiesa rinnovata e a un mondo pacifico; queste profezie vengono interpretate in chiave apocalittica, prevedendo un imminente scontro tra le forze del bene e del male. Attribuiscono grande importanza alla povertà francescana e all'ascesi spirituale, in attesa dell'avvento dell'era dello Spirito Santo. La loro esegesi biblica è basata sull'interpretazione allegorica e numerologica dei testi sacri; attribuiscono grande importanza all'Apocalisse di Giovanni, vedendola come una prefigurazione degli eventi futuri. Il movimento si diffonde in diverse zone d'Italia, soprattutto in Calabria e in Sicilia, e trova seguaci anche in Francia e in altri paesi europei. L'Inquisizione perseguita i Gioachimiti, incarcerandoli e condannandoli al rogo.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	I Gioachimiti continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia; -1 PE.
5	Catturate i loro capi e li imprigionate, ma riescono a fuggire.
6	Catturate i loro capi, li processate e li condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

360 - PAPA

Il movimento dei Fratelli del Libero Spirito si diffuse in Europa centrale e occidentale. Le loro origini precise non sono chiare, ma si presume che derivino da altri movimenti ereticali come i Catari o gli Apostolici. Le loro principali dottrine sono l'anticurialismo, lo spiritualismo radicale, l'antinomismo e l'apocalittismo. Il movimento si diffonde in diverse zone d'Europa, soprattutto in Francia, Germania, Italia e Paesi Bassi. I suoi seguaci provengono da diverse classi sociali, tra cui la nobiltà, il clero e la borghesia. I Fratelli del Libero Spirito sono perseguitati dalla Chiesa cattolica, che li considera eretici; l'Inquisizione li processa e condanna al rogo.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	I Fratelli del libero spirito continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia, -1 PE.
5	Catturate i loro capi e li imprigionate, ma riescono a fuggire.
6	Catturate i loro capi, li processate e li condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

361 - PAPA

Nel 1267, Ruggero Bacone, noto come "doctor mirabilis", osserva un errore di 9 giorni nell'equinozio di primavera nel calendario dell'epoca. Porta questa discrepanza all'attenzione del papa Clemente IV, sottolineando l'importanza di una revisione del calendario per garantire la corrispondenza con gli eventi astronomici reali e le esigenze pratiche della società.

Il giocatore che controlla il Papa ottiene **ASTRONOMIA**.

362 - PAPA

Il movimento dei Bogomili ha origine in Bulgaria circa 300 anni fa, diffondendosi poi nei Balcani e in alcune zone dell'Italia meridionale. Le sue radici affondano nel dualismo gnostico, che contrappone il mondo dello spirito a quello della materia. I Bogomili credono in due principi divini: Dio, creatore del mondo spirituale, e Satana, creatore del mondo materiale. Le principali dottrine sono il dualismo, la reincarnazione, la vita ascetica, il rifiuto dei sacramenti e dell'Antico Testamento. Il bogomilismo si diffonde principalmente in Bulgaria, Bosnia, Serbia e in alcune zone dell'Italia meridionale, come la Puglia e la Calabria. Il movimento attira molti seguaci, soprattutto tra le classi popolari. I Bogomili sono perseguitati dalla Chiesa cattolica e dalle autorità civili.

Il Papa ogni turno, durante la fase **Eventi**.

1d6	
1-4	I Bogomili continuano a predicare il loro credo e a diffondere l'eresia, -1 PE.
5	Catturate i loro capi e li imprigionate, ma riescono a fuggire.
6	Catturate i loro capi, li processate e li condannate al rogo, +3 PE (non dovrete più tirare il d6).

363 - CATTOLICI

I Regni Crociati, situati in Terra Santa e nelle regioni circostanti, spesso affrontavano minacce musulmane e avevano bisogno di rinforzi per difendersi e per mantenere il controllo dei territori conquistati durante le Crociate; di fronte a queste minacce, cercavano spesso aiuto dall'Europa occidentale, in particolare dai regni cristiani come Francia, Inghilterra, Germania e Italia. Le richieste di aiuto potevano essere truppe e cavalieri, forniture e supporto logistico o aiuto finanziario; gli aiuti spesso incontravano risposte miste da parte dei Regni europei, con alcuni che inviavano rinforzi e supporto, mentre altri erano più riluttanti a impegnarsi in guerre lontane e costose. Tuttavia, l'aiuto europeo era essenziale per la sopravvivenza e la difesa dei Regni Crociati durante questo periodo.

Se esistono ancora Regni barbari nei territori di Palestina, Siria e Cilicia, i giocatori cattolici hanno la possibilità di inviare armate di rinforzo; ogni 2 VF di armate (3 VF per gli inglesi) che un giocatore cattolico rimuove dai suoi territori, può aggiungere 1 armata barbara in uno di questi 3 territori. Idem per le fortificazioni, i cattolici possono raccogliere somme in Fiorini per acquistarle a prezzo doppio e posizionarle in uno di questi 3 territori.

364 - CATTOLICI

Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Una delle fonti principali della loro ricchezza è l'attività finanziaria; i Templari, in particolare, si distinguono per il loro coinvolgimento nel settore bancario e finanziario. Gestiscono banche e offrono servizi come prestiti, depositi e trasferimenti di denaro, diventando una fonte significativa di reddito e consentendo di accumulare immense ricchezze e proprietà in tutto il mondo cristiano. La loro abilità in questo settore li rende anche importanti alleati per i sovrani e i governi dell'epoca, che spesso li consultano per questioni finanziarie e politiche.

I giocatori cattolici possono chiedere 1 ulteriore prestito agli Ordini Religiosi Cavallereschi, le regole sono le stesse dei prestiti descritti a pag. 18 del regolamento.

365 - CATTOLICI

Papa Celestino V emette la famosa Bolla del Perdono, una bolla papale che offre l'indulgenza plenaria a tutti coloro che, confessati e pentiti dei propri peccati, si recano in pellegrinaggio presso la Basilica di Santa Maria di Collemaggio. Questa bolla istituisce così la Perdonanza, una celebrazione religiosa significativa nell'ambito della spiritualità cristiana, attirando numerosi fedeli desiderosi di ottenere il perdono dei propri peccati attraverso il pellegrinaggio e la partecipazione a pratiche penitenziali.

I giocatori cattolici che raggiungono Roma con uno dei loro MdT ottengono:
- il perdono e la cancellazione di tutti i CB ricevuti da altri giocatori cattolici
- la sospensione delle ostilità con altri giocatori cattolici per 1 turno.

Il Papa riceve dalla banca del gioco 50 Fiorini per ogni MdT che raggiunge Roma.

366 - CATTOLICI

Il declino del potere temporale della Chiesa sui Regni Cattolici può essere attribuito a diversi fattori, tra cui l'emergere delle Nazioni-Stato in Europa. In questo periodo la Chiesa cattolica esercita un'enorme influenza politica e sociale su vasti territori attraverso il suo potere temporale, che comprendeva il controllo diretto di terre, territori e risorse. Tuttavia, con l'avanzamento della feudalità e la formazione di Stati centralizzati, il potere dei sovrani nazionali iniziò a crescere, portando a conflitti di autorità tra la Chiesa e lo Stato.Durante il Concilio Ecumenico di Lione II nel 1274, emersero discussioni che anticipavano concetti fondamentali del conciliarismo, riflettendo le preoccupazioni riguardo alla centralizzazione del potere nella Chiesa e alla necessità di controlli e bilanciamenti.

Se un giocatore cattolico ottiene LT III e almeno 15 territori, non è più tenuto a pagare le Decime ed è immune agli effetti negativi della scomunica o interdizione.

367 - CATTOLICI

I giocatori cattolici possono tentare di spostare la sede papale all'interno dei propri territori e rimanere Papa fino alla fine della partita a meno che il territorio non venga conquistato (nel qual caso la sede ritorna a Roma, se possibile). Tirate 1d8: il tiro più alto vince e prende il controllo del Papa con una nuova Capitale religiosa. +1 al tiro del dado: ogni 10 armate, ogni 3 tecnologie, ogni 1000 fiorini, ogni Capitano, ogni MdT da guerra di livello III. Se il giocatore che detiene attualmente il controllo del Papa può opporsi pagando 1 PO, ma il vincitore crea una nuova religione cristiana, elegge un Antipapa e lo posiziona insieme ad una nuova Capitale religiosa nei suoi territori. Gli altri giocatori cattolici possono rimanere col vecchio Papa pagando 5 PE oppure dichiarare fedeltà alla nuova religione e al suo rappresentante.

368 - CATTOLICI
L'Inquisizione viene istituita principalmente per affrontare e contrastare l'eresia, cioè l'opposizione o la deviazione dalle dottrine ufficiali della Chiesa cattolica. L'eresia viene considerata una minaccia alla stabilità sociale e religiosa dell'epoca. L'Inquisizione cattolica viene fondata in risposta alla diffusione di movimenti ereticali come i catari e gli albigesi, che vengono visti come pericolose eresie che minavano l'autorità della Chiesa.
I giocatori cattolici possono istituire un tribunale dell'Inquisizione nei propri territori, ciò rende immuni a **INQUISITORI**, **FLAGELLANTI**, **ERESIA** e **INQUISIZIONE**, ma con un malus del 10% sulle Tasse e -1 VF sui Rinforzi.

369 - CATTOLICI
Il giocatore cattolico che ha il maggior numero di CB verso il Papa, può utilizzarli tutti per ribellarsi all'autorità del Pontefice.

1d8	
1-3	Non inviare più le decime; +3 PE.
4-6	Essere immune a interdizione e scomunica; +3 PE.
7	Quando ci saranno le prossime elezioni, avere un bonus di 10 voti per l'elezione del Papa; +3 PE.
8	Spostare la sede papale in uno dei territori del proprio Regno e diventare Papa; +5 PE.

370 - CATTOLICI
I giocatori cattolici possono inviare, durante questa fase **Eventi**, armate che verranno convertite in armate barbare per rinforzare i territori cattolici in terra santa (Principato di Antiochia, Contea di Tripoli, Regno Armeno di Cilicia). Se questi territori sono occupati da giocatori non cattolici, si può fomentare una ribellione: ogni 2 armate inviate vengono convertite in 1 armata barbara; 5 armate inviate possono essere convertite in 1 Capitano barbaro di livello 1.

371 - CATTOLICI
Un concistoro è una riunione di alti funzionari della Chiesa cattolica, convocata dal papa o da un vescovo per discutere questioni ecclesiastiche o prendere decisioni importanti riguardanti la Chiesa o la comunità religiosa locale. Durante i concistori, vengono trattati argomenti come nomine di vescovi, cardinali o altri alti funzionari ecclesiastici, questioni dottrinali, discipline ecclesiastiche e affari amministrativi della Chiesa.
Viene indetto un Concistoro per l'elezione di nuovi Cardinali: i giocatori cattolici, se possiedono almeno 1 Cattedrale, hanno diritto a 1 **CARDINALE**. Cercate nel mazzo Impero e prendete 1 **CARDINALE** per ogni giocatore cattolico, se non sono sufficienti, tirare un dado per vedere chi ottiene quelli disponibili, gli altri prendono 1 **VESCOVO**. Rimescolare il mazzo Impero.

372 - CATTOLICI
Bonaventura da Bagnoregio, nato tra il 1217 e il 1221 a Bagnoregio e morto il 15 luglio 1274 a Lione, è un importante cardinale, filosofo e teologo italiano. Noto come Doctor Seraphicus per la sua profonda conoscenza teologica e la sua devozione alla spiritualità francescana; studia e insegna alla Sorbona di Parigi e ha una stretta amicizia con un altro eminente teologo, san Tommaso d'Aquino.
Viaggia molto in Italia, Francia e Sacro Romano Impero, i giocatori che hanno territori in queste aree tirano 1d8:

1d8	
1-3	Lo avete incontrato, ma per pochissimo tempo, guadagnate 3 PE.
4-6	Avete trascorso con lui moltissimo tempo, guadagnando 5 PE.
7	Avete seguito le sue lezioni universitarie, guadagnate 5 PE e ottenete 1 Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**.
8	Avete seguito le sue lezioni universitarie e letto le sue opere, guadagnate 5 PE e ottenete 1 Tecnologia del ramo **TEOLOGIA** e **UNIVERSITÀ** a metà prezzo.

373 - CATTOLICI
La scolastica, emersa dalle scholae diffuse in Europa, è il primo sistema educativo organizzato su vasta scala nell'Occidente; le materie sono divise in arti del trivio (materie letterarie: grammatica, retorica e dialettica) e del quadrivio (materie scientifiche: aritmetica, geometria, musica e astronomia). Gli insegnanti, inizialmente Scholasticus, vengono poi affiancati da Magister artium, esperti in teologia. Le lezioni si svolgono nei monasteri, scuole legate alle cattedrali e infine nelle prime università.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ** e **INGEGNERIA**.
1-3	Nonostante il tempo trascorso come suo discepolo e il tuo impegno, non ottieni miglioramenti; -3 PE.
4-6	Ottieni una Tecnologia del ramo **TEOLOGIA**.
7	Ottieni una Tecnologia del ramo **INGEGNERIA**; +3 PE.
8	Ottieni una Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**; +5 PE.

374 - CATTOLICI
Tommaso d'Aquino (1225/1227 - 1274) è un importante filosofo e teologo, nato nel Regno di Sicilia da una famiglia nobile. Entra nell'ordine domenicano contro la volontà della sua famiglia, studiando a Napoli e Parigi sotto la guida di Alberto Magno. La sua opera più celebre è la "Summa Theologica", in cui cerca di conciliare la teologia cristiana con la filosofia aristotelica, introducendo concetti come l'"analogia dell'essere" e la "ragione illuminata dalla fede". Oltre alla teologia e filosofia, Tommaso è un prolifico scrittore che tratta una vasta gamma di argomenti; tutto ciò gli procura il titolo di Doctor Angelicus.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni tecnologia del ramo **FILOSOFIA** e **TEOLOGIA**.
1-3	Nonostante il tempo trascorso come suo discepolo e il tuo impegno, non ottieni miglioramenti; -3 PE.
4-6	Ottieni una Tecnologia del ramo **TEOLOGIA**.
7	Ottieni una Tecnologia del ramo **TEOLOGIA**; +3 PE.
8	Ottieni una Tecnologia del ramo **FILOSOFIA**; +5 PE.

375 - CATTOLICI

Il concordato di Worms, noto anche come Pactum Calixtinum, è un patto stipulato a Worms (in Germania) il 23 settembre 1122 fra il sovrano del Sacro Romano Impero Enrico V di Franconia e il papa Callisto II; l'accordo sanciva la fine della lotta per le investiture. Ma il Papa ora vuole nuovamente imporre il potere della Chiesa su quello temporale e per farlo usa ogni mezzo a sua disposizione, tra cui violare, se necessario, il concordato di Worms.

1d8	+1 al tiro del dado se siete di LT II e LT III.
1-3	Il Papa riesce nel suo intento, siete costretto ad accettare la superiorità del potere della Chiesa; dal prossimo turno pagherete doppie Decime; -5 PE.
4-6	La lotta per le investiture si riaccende in tutto il Regno, riducete di 2 VF i Rinforzi e di 50 Fiorini le Tasse; -3 PE.
7	La lotta per le investiture termina con la vostra vittoria, aumentate di 1 VF i Rinforzi e di 50 Fiorini le Tasse; +3 PE.
8	Il potere temporale è saldo nelle vostre mani e Vescovi e Cardinali nei vostri territori si sottomettono al vostro volere; ottenete 1 Tecnologia nel ramo **FEUDALESIMO**, aumentate di 1 VF i Rinforzi e di 50 Fiorini le Tasse; +5 PE.

376 - CATTOLICI

Alberto Magno di Bollstädt (Lauingen, tra il 1193 e il 1206 – Colonia, 15 novembre 1280), noto come Doctor Universalis, è un religioso domenicano tedesco. La sua fama deriva principalmente dalla sua eccezionale erudizione e dal suo impegno nel conciliare fede e ragione, particolarmente attraverso l'applicazione della filosofia aristotelica al pensiero cristiano. Alberto Magno diviene una figura di spicco nel mondo accademico e teologico del suo tempo, contribuendo in modo significativo allo sviluppo della filosofia e della teologia. La sua opera più celebre, la "Summa Theologica", riflette il suo impegno nel fornire una sintesi comprensiva della dottrina cristiana, incorporando gli insegnamenti di Aristotele e altri filosofi classici; la sua influenza si estende oltre i confini della Germania.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni tecnologia del ramo **FILOSOFIA** e **TEOLOGIA**.
1-3	Nonostante il tempo trascorso come suo discepolo e il tuo impegno, non ottieni miglioramenti; -3 PE.
4-6	Ottieni una Tecnologia del ramo **TEOLOGIA**.
7	Ottieni una Tecnologia del ramo **TEOLOGIA**; +3 PE.
8	Ottieni una Tecnologia del ramo **FILOSOFIA**; +5 PE.

377 - CATTOLICI

In questo periodo i Papi fanno ricadere gli ebrei sotto la giurisdizione dell'Inquisizione; con la bolla "Turbato corde" del 1267, emessa da Papa Clemente IV, diventano passibili di processo inquisitoriale i cristiani che si convertono all'ebraismo e gli ebrei responsabili di tali conversioni. Dal 1274, poi, gli inquisitori puntano il loro interesse sugli ebrei convertiti, sospettati di tornare a praticare riti giudaici.

L'intolleranza religiosa verso gli ebrei è in continuo aumento e sempre più spesso gli ebrei, che abitano nei vostri territori, vengono processati dall'Inquisizione.

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**, **LEGGE**.
1-3	Molti ebrei vengono condannati e confiscati i loro beni, +300 Fiorini.
4-6	Alcuni ebrei vengono condannati e confiscati i loro beni, +100 Fiorini.
7	L'intolleranza religiosa vi costringe a relegare gli ebrei in aree circoscritte dei vostri insediamenti; -30 fiorini le Tasse.
8	L'intolleranza religiosa rischia di sfociare in una ribellione di tutta la popolazione, decidete di espellere tutti gli ebrei dai vostri territori, un insediamento a vostra scelta viene ridotto di 1 livello, non avete più diritto ai prestiti dalla banca del gioco; -50 Fiorini alle Tasse.

378 - CATTOLICI

In Europa, la produzione e il commercio di reliquie false sono fenomeni diffusi. Le reliquie autentiche sono oggetti sacri legati a santi o eventi della vita di Cristo, molto richieste per ottenere benedizioni spirituali. Tuttavia, data la scarsità delle vere reliquie autentiche, alcuni individui senza scrupoli vedono l'opportunità di guadagnare producendo e vendendo reliquie false; possono essere oggetti nuovi o persino pezzi di ossa o tessuti che non hanno alcuna autenticità. La loro produzione coinvolge spesso abili artigiani che creano manufatti dall'aspetto antico e decorati in modo elaborato per sembrare autentici; il commercio avviene durante fiere, pellegrinaggi o nei centri religiosi, coinvolgendo sia individui privati che istituzioni religiose. Anche se critica verso tali pratiche, la Chiesa stessa ha un ruolo nel mercato delle reliquie.

Un mercante venuto da molto lontano porta alla vostra corte una Reliquia e ve ne propone l'acquisto per 300 Fiorini.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi una Tecnologia del ramo **TEOLOGIA**.
1-3	Accettate l'offerta, ma poi scoprite che si tratta di un falso; -5 PE.
4-6	Non accettate l'offerta; -3 PE.
7	Accettate l'offerta, i vostri studiosi e teologi confermano che è autentica (posizionate 1 Reliquia nella vostra Capitale); +3 PE.
8	Contrattate e riuscite a pagarla solo 200 Fiorini (posizionate 1 Reliquia nella vostra Capitale); +5 PE.

379 - CATTOLICI

La caduta di Acri nel 1291 segna la fine del dominio cristiano in Terrasanta, rendendo necessaria una nuova base strategica. Cipro, situata in posizione favorevole nel Mediterraneo orientale, offre un porto sicuro e una base per future operazioni militari. L'isola è governata dai Lusignano, una famiglia reale di origine francese, che intrattiene stretti legami con entrambi gli ordini. La presenza dei Templari e degli Ospitalieri a Cipro contribuisce a rafforzare la difesa dell'isola contro le incursioni musulmane. Gli ordini militari svolgono un ruolo importante nello sviluppo economico e sociale di Cipro, favorendo il commercio, la costruzione di infrastrutture e un impatto culturale, con la diffusione di idee e modelli occidentali. I Templari si stabiliscono a Limassol, dove costruiscono una fortezza e una commenda; gli Ospitalieri si stabiliscono a Nicosia, dove fondano il loro Ospedale e la loro Chiesa.

Templari e Ospitalieri stabilirono il loro nuovo quartier generale d'Oriente a Cipro, sostituite le armate presenti nel territorio con 10 VF che rappresentino Templari e Ospitalieri; aggiungete 1 Porto lontano e 1 Torre (o fate l'upgrade di 1 livello della fortificazione già presente). Questo porto avrà gli stessi prezzi di Candia e sarà aperto a tutti i giocatori Cristiani.

380 - CATTOLICI

Il papato in questi anni si sta impegnando nella sistematizzazione e nell'organizzazione dell'attività inquisitoriale, mirata a identificare e perseguire l'eresia. In questo contesto, vengono emanate norme sempre più precise e viene sviluppata un'articolata letteratura giuridica per uniformare i procedimenti inquisitoriali. Già Papa Gregorio IX fu uno dei principali protagonisti, nel 1231 emise la bolla papale "Excommunicamus", che forniva istruzioni dettagliate per l'attività inquisitoriale; Papi successivi continuarono a emettere decreti e bolle che disciplinavano l'operato dell'Inquisizione. Parallelamente a queste norme ufficiali, si sviluppò una letteratura giuridica specifica che dettagliava le regole da seguire nei processi inquisitoriali; furono scritti manuali, chiamati "manuali inquisitoriali" o "directorium inquisitorum", che offrivano istruzioni pratiche per l'interrogatorio degli accusati, la raccolta delle prove e le procedure da seguire durante i processi.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Non riuscite a reprimere gli innumerevoli focolai di movimenti eretici che sorgono nei vostri territori, il livello di ribellione aumenta di +1 nel prossimo turno.
4-6	L'aumento esponenziale della burocrazia dovuto ai nuovi procedimenti inquisitoriali, causa l'aumento delle spese, versate 100 Fiorini.
7	I vostri **INQUISITORI** hanno un +1 al tiro del dado.
8	L'organizzazione del vostro sistema inquisitoriale ha raggiunto livelli esemplari ed efficienti, siete immuni a **ERESIA**.

381 - CATTOLICI

Le indulgenze sono lettere emesse dal Papa che garantiscono a chi le acquista il perdono dei peccati personali e dei propri cari defunti.

I giocatori cattolici possono acquistare, durante l'**Acquisto**, queste lettere di indulgenza pagandole 50 Fiorini (alla banca del gioco) l'una per togliere 1 CB verso un altro giocatore cattolico.

382 - CATTOLICI

Oltre alle spiccate qualità militari l'Ordine dei Templari può anche vantare grande prestigio in campo religioso e spirituale: ai suoi membri viene riconosciuta autorità indiscussa nell'identificare le reliquie autentiche ed è un cavaliere del Tempio, affiancato dal suo corrispondente dell'Ospedale, che ha l'onore di vegliare e scortare in processione la preziosa teca-reliquiario con il legno della Vera Croce custodita in Gerusalemme. La sovrapposizione delle due funzioni, comunque legate da un medesimo obiettivo almeno a livello ideale, induce l'ordine a sviluppare specifiche abilità di tipo finanziario; i sovrani europei se ne servono anche per motivi inerenti la politica interna dei propri regni: caso emblematico sarà il quartier generale del Tempio di Parigi, che diviene la Tesoreria di Francia.

L'Ordine dei Templari decide che è il momento di stabilire il proprio quartier generale in Europa, si apre un'asta al buio tra i cattolici per vedere chi ospiterà il quartier generale; chi vince si aggiudica le Tecnologie **CONIO** e **BANCHE** e la possibilità di ottenere 1 prestito in più dalla banca del gioco.

383 - CATTOLICI

Prete Gianni è una figura leggendaria che diventa popolare nelle cronache europee; si dice che governi su una nazione cristiana nestoriana e si fanno varie ipotesi su quale possa essere il suo regno, dall'India fino all'Etiopia. L'origine del mito risale a una lettera in latino della fine del secolo scorso con la quale un misterioso personaggio, Prete Gianni, re e sacerdote di una terra orientale, descrive il proprio regno dall'enorme estensione, popolato da strani esseri come da tradizione dell'immaginario sull'Oriente e la strabiliante ricchezza. Dato che l'India si presenta agli occhi occidentali come un paese dai contorni confusi, gli europei, che hanno inutilmente cercato il Prete Gianni in Asia, si rivolgono all'Etiopia, una delle tre Indie nella terminologia dell'epoca.

La leggenda del Prete Gianni continua ad infervorare gli animi di tutta Europa... e se fosse tutto vero?

1d8	+1 al tiro del dado se LT II e LT III.
1-3	Siete convinti della veridicità delle lettere giunte a suo nome e inviate una spedizione in Etiopia spendendo 300 Fiorini; se non potete pagare perdete 8 PE.
4-6	Inviate 3 vostri fidati esploratori con una lettera personale al Prete Gianni; spendete 150 Fiorini, se non potete pagare perdete 5 PE.
7	La leggenda del Prete Gianni e delle sue ricchezze la lasciate ai cantastorie e ai sognatori; +3 PE.
8	Non credete più alla leggenda del Prete Gianni; +5 PE.

384 - CATTOLICI

La crescita economica richiede nuove forme di finanziamento; i mercanti e gli imprenditori hanno bisogno di prestiti per avviare le loro attività e il prestito a interesse diventa una necessità. All'interno della Chiesa si accende un acceso dibattito tra teologi e canonisti sul tema dell'usura; alcuni sostengono la posizione ufficiale della Chiesa, mentre altri cercano di trovare una soluzione che tenga conto delle nuove esigenze economiche. Un punto di riferimento importante nel dibattito è la figura di Tommaso d'Aquino che distingue tra usura e interesse legittimo; l'usura è un guadagno ingiusto che si ottiene dal prestito di denaro, mentre l'interesse legittimo è un compenso per il rischio che il prestatore si assume. L'atteggiamento della Chiesa nei confronti degli usurai è ambivalente: da un lato la Chiesa li condanna e li minaccia di scomunica; dall'altro lato la Chiesa tollera l'usura, soprattutto quando viene praticata da cristiani su ebrei.

Una delle vostre gilde di mercanti rischia la bancarotta e chiede un prestito ad usura ad un ricco ebreo.

1d8	
1-3	Ottenete un prestito di 500 Fiorini, ma dovrete restituirli con l'usura del 20% entro la fine della partita, altrimenti perderete 2 PO invece di 1.
4-6	L'ebreo si rifiuta di darvi così tanti Fiorini, voi chiedete aiuto agli altri giocatori cattolici che ottengono 1 PE per ogni 50 Fiorini che vi donano; dovete versare alla banca del gioco 500 Fiorini, per ogni 50 Fiorini che non versate, perdete 2 PE.
7	Ottenete il prestito di 500 Fiorini e decidete di denunciare l'usura del 20%, ma la Chiesa vi abbuona solo il 10%; dovrete restituire 550 entro la fine della partita, altrimenti perderete 1 PO.
8	Ottenete il prestito di 500 Fiorini e decidete di denunciare l'usura dell'ebreo, la Chiesa interviene duramente e condanna in carcere il ricco usuraio; voi potete tenere i 500 Fiorini.

385 - CATTOLICI

Le città europee sono in piena crescita economica. I borghesi, la classe sociale formata da mercanti e artigiani, stanno diventando sempre più ricchi e influenti; tuttavia, questa ricchezza li rende anche un bersaglio per le imposte. Le aides sono un tipo di imposta indiretta che grava su beni di consumo come il cibo, il vino e il sale; sono molto odiate dai borghesi, che le considerano ingiuste e vessatorie, quindi tentano l'evasione fiscale. Le autorità cittadine sono consapevoli di queste evasioni fiscali, ma spesso non hanno i mezzi per contrastarle; i borghesi sono molto potenti e possono facilmente corrompere o intimidire i funzionari. Nel 1293, il Comune di Firenze decide di contrastare l'evasione fiscale istituendo un nuovo ufficio, la Camera del Catasto, con il compito di censire tutti i beni dei cittadini e di riscuotere le imposte in modo più efficiente. La Camera del Catasto ha un certo successo nel ridurre l'evasione fiscale, ma il problema non è mai stato completamente risolto.

Per ridurre l'evasione paga 100 Fiorini e riduci le Tasse di 50 Fiorini, altrimenti tira 1d8:

1d8	
1-3	Il livello di evasione è altissimo, riducete le Tasse di 150 Fiorini; -5 PE.
4-6	Il livello di evasione è alto, riducete le Tasse di 100 Fiorini; -3 PE.
7	Il livello di evasione è basso, riducete le Tasse di 50 Fiorini; +3 PE.
8	Il livello di evasione è bassissimo, riducete le Tasse di 25 Fiorini; +5 PE.

386 - CATTOLICI

L'Ordine Domenicano è fondato da San Domenico di Guzmán all'inizio del secolo; si dedica alla predicazione, all'insegnamento e alla lotta all'eresia. I domenicani si impegnano nell'educazione e nella diffusione della conoscenza teologica e filosofica.

Se avete 1 Cattedrale, ottenete 1 Tecnologia del ramo **TEOLOGIA** o **FILOSOFIA**; se avete 2 Cattedrali, ottenete 1 Tecnologia da entrambe i rami. Se non avete Cattedrali, i Domenicani mettono sotto accusa per eresia 3 delle vostre carte Impero; tirate 1d6 per ogni carta, con risultato 6 (se possedete **FANATISMO** anche il risultato 5), la carta viene eliminata.

387 - CATTOLICI

La forza propulsiva dei Cistercensi inizia ad esaurirsi per diversi motivi. Le comunità nelle abbazie cistercensi cominciano a deviare dai principi su cui erano state fondate. Per esempio l'austerità, la povertà e il lavoro manuale iniziano a perdere terreno rispetto a un maggior comfort e prosperità materiale. Alcune abbazie cistercensi diventano estremamente ricche grazie al successo nelle attività agricole e commerciali.

Tirate 1d4, 1d6, 1d8 in base al vostro LT: il risultato x10 è la riduzione in Fiorini che dovete applicare alle Tasse in modo permanente.

388 - CATTOLICI

Dopo la caduta di Acri nel 1291 e la nuova base strategica a Cipro, l'Ordine dei Templari e degli Ospitalieri decidono di spostarsi in Europa e avere un proprio possedimento temporale. Con il lancio dei dadi stabilite quali saranno le 2 isole nel Mediterraneo che verranno occupate dai Templari e dagli Ospitalieri; sono escluse isole in mano ad altri giocatori e l'isola di Cipro. Sostituite le armate presenti nel territorio con 5 VF che rappresentino Templari e Ospitalieri; aggiungete 1 Porto lontano e 1 Torre (o fate l'upgrade di 1 livello della fortificazione già presente). Questi porti avranno gli stessi prezzi dell'insediamento più vicino e saranno aperti a tutti i giocatori Cristiani.

389 - CATTOLICI

Monaldo da Ancona, frate francescano e missionario italiano, martirizzato in Armenia il 15 marzo 1288 insieme a Francesco da Petriolo e ad Antonio Cantoni da Milano, entrambi servi di Dio. Durante la predicazione del venerdì della terza settimana di Quaresima, Monaldo e i suoi compagni sono arrestati e condotti nella piazza della città; di fronte al tribunale, confessano coraggiosamente la loro fede in Cristo. Questo provoca l'ira dei musulmani presenti, che estraggono le spade e amputano loro gli arti, mentre essi rimangono saldi nella loro devozione, affidando la loro anima nelle mani di Dio. Infine, vengono decapitati e i loro corpi abbandonati in piazza, poi gettati in campagna per essere sbranati dalle bestie. Le loro teste e gli arti sono appesi alle porte e alle mura della città, sotto la sorveglianza dei soldati. Un sacerdote armeno riesce a ricomporre alcuni dei resti e a dare loro un'onorata sepoltura.

I giocatori musulmani ottengono 3 PE; i giocatori cattolici aumento 3 CB verso i giocatori musulmani.

390 - CATTOLICI

In questo periodo il monachesimo benedettino inizia a mostrare segni di declino; nonostante il numero di abbazie e priorati continua a crescere, le comunità al loro interno diminuiscono drasticamente di dimensioni, con pochi membri rispetto al passato.

Decidete di aiutarli, visto che hanno contribuito allo sviluppo dell'architettura gotica attraverso la costruzione di abbazie notevoli; tirate 1d8: il risultato x10 sono i Fiorini che donate.

391 - CATTOLICI

La noncuranza dell'anatema si diffonde sempre più ampiamente in questo secolo, poiché i Papi vengono accusati di abusi del loro potere spirituale per fini materiali. Gli Stati si oppongono sempre più risolutamente alle pretese dei Papi quando queste danneggiano i loro interessi, mentre le città e le campagne si abituano a vivere sotto scomunica e interdetto; vi sono paesi che lo tollerano per anni, persino per decenni, e ai laici si associano anche preti e monaci che ne alleviano il peso continuando a celebrare le funzioni del culto. Questa coercizione delle coscienze porta alcuni a diventare liberi pensatori, ma molti altri diventano indifferenti o agnostici.

I giocatori cattolici che possiedono **FILOSOFIA** sono immuni all'interdizione, chi possiede **UNIVERSITÀ** è immune anche alla scomunica. Se sono già stati interdetti o scomunicati, diventano immuni ad entrambi.

392 - CATTOLICI

Le offerte per la costruzione delle cattedrali prendono la forma di lasciti testamentari e donazioni in denaro, ma la base finanziaria del suo buon funzionamento e del sostentamento del cantiere proviene dal monopolio sugli introiti della cera offerta alla cattedrale o per essa acquistata. Questo sistema garantisce un flusso costante di entrate che contribuiscono al mantenimento della struttura e al finanziamento delle attività legate alla cattedrale.

Se volete, potete iniziare la costruzione di una Cattedrale: posizionate un segnalino nel territorio dove volete edificarla e poi posizionate fuori mappa 1 miniatura di una Cattedrale; dal prossimo turno, aggiungete 50/100/150 Fiorini (in base al vostro LT) sotto la miniatura della Cattedrale finchè non raggiungete la cifra necessaria per costruirla (tenendo presente dai vari bonus Tecnologie e carte Impero). Finita la costruzione di una Cattedrale, potete ripetere l'operazione con una nuova Cattedrale.

393 - CATTOLICI
La crescita del commercio e delle città porta all'affermazione del denaro come elemento centrale della vita quotidiana. Questo cambiamento genera un acceso dibattito all'interno della Chiesa sul tema del prestito a interesse, considerato usura e quindi un peccato. La Chiesa, basandosi sulla tradizione biblica e patristica, condanna l'usura come un'ingiustizia che sfrutta i poveri e i bisognosi; il denaro non debba generare altro denaro, ma debba essere utilizzato per il bene comune.
Da questo momento in poi i giocatori cattolici non possono più sfruttare la regola dei prestiti, se ne hanno 1 o più in corso devono restituirli entro il prossimo turno, altrimenti per ogni 50 Fiorini che non restituiscono, perderanno 2 PE.

394 - CATTOLICI
Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Le loro ricchezze provengono da diverse fonti, tra cui tesori di guerra: durante le Crociate, gli ordini accumulano tesori attraverso bottini di guerra e tributi da parte dei territori conquistati. I Cavalieri Templari, in particolare, sono noti per la loro ricchezza e per le risorse accumulate durante le loro campagne in Terra Santa. Le ricchezze accumulate dagli Ordini Religiosi Cavallereschi sono utilizzate per finanziare le loro attività militari, mantenere e ampliare le loro proprietà e sostenere opere di beneficenza e assistenza.
Per dimostrare la vostra gratitudine agli Ordini Religiosi Cavallereschi che vi hanno più volte aiutato in battaglia, decidete di fargli un dono: se donate 200 Fiorini, +3 PE; se donate 300 Fiorini, +5 PE; se donate 400 Fiorini, +1 PO; se non donate nulla, -1 PO.

395 - CATTOLICI
Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Le loro ricchezze provengono da diverse fonti, tra cui banche e finanza: i Cavalieri Templari, in particolare, sono coinvolti nelle attività finanziarie e bancarie. Gli ordini fungono da banchieri, offrendo servizi finanziari come prestiti e depositi. Questa attività finanziaria contribuisce significativamente alla loro ricchezza. Le ricchezze accumulate dagli Ordini Religiosi Cavallereschi sono utilizzate per finanziare le loro attività militari, mantenere e ampliare le loro proprietà e sostenere opere di beneficenza e assistenza.
Per dimostrare la vostra gratitudine agli Ordini Religiosi Cavallereschi che vi hanno più volte aiutato in battaglia, decidete di fargli un dono: se riducete le Tasse di 50 Fiorini, +3 PE; se riducete le Tasse di 100 Fiorini, +5 PE; se riducete le Tasse di 250 Fiorini, +1 PO; se non donate nulla, -1 PO.

396 - CATTOLICI
Le città «possiedono case che cedono in affitto, piazze, spazi commerciali, canali, a volte mulini, dai quali ricavano piccole rendite. Incassano multe, diritti signorili sui trasferimenti di proprietà, tasse d'ingresso nelle corporazioni; mettono in vendita cariche e funzioni pubbliche». Tutte queste entrate aggiuntive sono del tutto insufficienti: «spesso coprono meno di un quinto del bilancio. I restanti quattro quinti, ad esempio ad Amiens, provengono da imposte annuali accettate dalla popolazione e variabili a seconda dei luoghi». I consigli cittadini ricorrono quindi sia a tasse sul reddito (imposte dirette che si usa chiamare tattles, «taglie»), sia a imposte indirette sulle attività economiche variamente denominate, ma il cui appellativo generico è aides, «aiuti». A Bruges esistono tre tipi di aides, detti anche maltótes, «esazioni», letteralmente «prelevate a torto»: del vino (appaltato a dei cambiavalute) della birra e dell'idromele. Le tre maltótes generano intorno all'85°/o delle entrate fiscali comunali.
I vostri insediamenti hanno bisogno di maggiori introiti per la gestione interna: riducete le Tasse di 10/20/30 Fiorini rispettivamente per ogni Villaggio/Borgo/Città in vostro possesso.

397 - CATTOLICI
Durante l'inverno del 1271 al-Malik al-Zāhir Baybars, sultano mamelucco d'Egitto, nella sua progressiva riconquista di quelli che sono stati gli insediamenti latini, «assedia il castello per vari giorni (circa un mese), colpendo con i proiettili delle sue catapulte le mura esterne, fino a che le sue truppe imbottigliano i difensori all'interno della ridotta». La conquista finale del castello da parte di Baybars, detto la pantera, avviene il 7 aprile di quello stesso anno, dopo la resa dei difensori, che furono lasciati liberi di raggiungere Tripoli. Secondo la leggenda, prima di sferrare l'attacco finale, gli arabi tentano uno stratagemma; un piccione viaggiatore viene inviato al castello con un messaggio del Gran Maestro degli Ospedalieri, in cui viene ordinato alla guarnigione di arrendersi. In numero inferiore e senza speranza di salvezza, i difensori eseguono quanto loro ordinato anche se forse hanno compreso che si tratta di un messaggio di un impostore.
Cade una delle più importanti fortezze dei Crociati, tutti i Regni cattolici sono demoralizzati per l'accaduto; ogni giocatore cattolico perde 5 PE.

398 - CATTOLICI
Anche se Tommaso d'Aquino non affronta mai in maniera sistematica il problema della trasmutazione di specie, nel suo commento delle sentenze di Pietro Lombardo si impossessa degli argomenti antitrasmutazionisti espressi da Avicenna (980-1037) nel De congelatione et conglutinatione lapidum per negare ai demoni la possibilità di portare modificazioni essenziali nei corpi naturali; per la prima volta, quindi, l'alchimia viene associata esplicitamente a un'attività demoniaca, spostando il dibattito sulla liceità di questa disciplina dal piano epistemologico e tecnologico a quello teologico. Il giudizio di Tommaso è radicale: tutti i tentativi di riproduzione artificiale di sostanze naturali, poiché generate in luoghi diversi da quelli naturali, saranno necessariamente falsi. Le argomentazioni di carattere ontologico e giuridico conducono in breve tempo alle prime condanne ufficiali nei confronti dell'alchimia. A partire dal 1273 i Capitoli generali degli ordini domenicani e francescani cominciano a emanare divieti per impedire ai loro membri di dedicarsi allo studio e alla pratica dell'arte alchemica, includendo nella loro condanna il possesso di libri e strumenti di distillazione.
I giocatori cattolici che possiedono **ALCHIMIA** possono decidere di tenerla, ma causano 8 CB verso il Papa e 3 CB verso gli altri giocatori cattolici, -3 PE; altrimenti rimuovono **ALCHIMIA** dalle tecnologie acquisite e tutte le Bombarde, +5 PE.

399 - CATTOLICI
Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Le loro ricchezze provengono da diverse fonti, tra cui tasse e dazi: alcuni ordini ricevono tasse e dazi dalle popolazioni locali, in parte a causa della loro posizione privilegiata come organizzazioni religiose e militari. Le ricchezze accumulate dagli Ordini Religiosi Cavallereschi sono utilizzate per finanziare le loro attività militari, mantenere e ampliare le loro proprietà e sostenere opere di beneficenza e assistenza.
Per dimostrare la vostra gratitudine agli Ordini Religiosi Cavallereschi che vi hanno più volte aiutato in battaglia, decidete di fargli un dono: se riducete le Tasse di 50 Fiorini, +3 PE; se riducete le Tasse di 100 Fiorini, +5 PE; se riducete le Tasse di 200 Fiorini, +1 PO; se non donate nulla, -1 PO.

400 - CATTOLICI
Il Papa invita tutti i giocatori cattolici al pellegrinaggio nei luoghi sacri (Santiago de Compostela, Roma, Gerusalemme) e nelle Cattedrali che contengono una Reliquia in questo turno; per ogni luogo raggiunto da un proprio MdT, il giocatore versa alla banca del gioco 30 fiorini e guadagna +1 PE.

401 - CATTOLICI
Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Le loro ricchezze provengono da diverse fonti, tra cui redditi da terre e proprietà: gli ordini possiedono vaste estensioni di terra in Europa e nei territori conquistati durante le Crociate. La gestione di queste terre genera considerevoli entrate sotto forma di affitti, tasse e produzione agricola. Le ricchezze accumulate dagli Ordini Religiosi Cavallereschi erano utilizzate per finanziare le loro attività militari, mantenere e ampliare le loro proprietà e sostenere opere di beneficenza e assistenza.
Per dimostrare la vostra gratitudine agli Ordini Religiosi Cavallereschi che vi hanno più volte aiutato in battaglia, decidete di fargli un dono: se donate 1 Carovana, +3 PE; se donate 1 Carro da guerra o 1 Mercantile, +5 PE; se donate 1 Galea, +1 PO; se non donate nulla, -1 PO.

402 - CATTOLICI
Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Le loro ricchezze provengono da diverse fonti, tra cui attività economiche e commerciale: Gli ordini gestiscono molte attività economiche, come mulini, cantieri navali, miniere e altri impianti industriali. Inoltre, sono spesso coinvolti nel commercio, contribuendo a generare ulteriori entrate. Le ricchezze accumulate dagli Ordini Religiosi Cavallereschi sono utilizzate per finanziare le loro attività militari, mantenere e ampliare le loro proprietà e sostenere opere di beneficenza e assistenza.
Per dimostrare la vostra gratitudine agli Ordini Religiosi Cavallereschi che vi hanno più volte aiutato in battaglia, decidete di fargli un dono: se donate 200 Fiorini, +3 PE; se donate 300 Fiorini, +5 PE; se donate 400 Fiorini, +1 PO; se non donate nulla, -1 PO.

403 - CATTOLICI
Gli Ordini Religiosi Cavallereschi giocano un ruolo significativo nella società europea, contribuendo alla difesa della cristianità, partecipando alle Crociate e svolgendo una varietà di attività religiose, sociali ed economiche. Le loro ricchezze provengono da diverse fonti, tra cui donazioni e patronati: molti nobili e re cristiani fanno generose donazioni agli Ordini, donando terre, castelli e altri beni. Le ricchezze accumulate dagli Ordini Religiosi Cavallereschi erano utilizzate per finanziare le loro attività militari, mantenere e ampliare le loro proprietà e sostenere opere di beneficenza e assistenza.
Per dimostrare la vostra gratitudine agli Ordini Religiosi Cavallereschi che vi hanno più volte aiutato in battaglia, decidete di fargli un dono: se donate 1 Torre, +3 PE; se donate 1 Fortilizio, +5 PE; se donate 1 Castello, +1 PO; se non donate nulla, -1 PO.

404 - CATTOLICI
Nel 1267, papa Clemente IV canonizza Santa Edvige. Conosciuta anche come Edvige di Polonia, è stata una regina consorte e poi vedova, nota per la sua pietà e le opere di carità. Dopo la sua morte nel 1243, la sua fama di santità si diffonde rapidamente e porta alla sua canonizzazione da parte del Papa Clemente IV, confermandola come Santa riconosciuta dalla Chiesa cattolica. È venerata come patrona di molte cause, tra cui i genitori, le vedove, i re e le regine, e continua ad essere oggetto di devozione da parte dei fedeli cattolici.
Posizionate 1 Reliquia nel Territorio della Grande Polonia.

405 - CATTOLICI
L'aristotelismo cessa di essere una delle tante filosofie, per diventare la filosofia per eccellenza. Ma l'aristotelismo non si afferma in maniera indolore: sin dal 1260 molti teologi (per lo più francescani) attaccano espressamente questa filosofia che, a loro avviso, propaga errori pericolosissimi per la fede cristiana; da qui l'agostinismo sull'aristotelismo (teologia sulla filosofia). L'azione scoordinata e incoerente dei censori guidati dal vescovo Tempieri è ispirata al drastico rifiuto dell'"imperialismo filosofico" e di ogni forma di emancipazione dalla teologia: non si tratta di una rozza condanna della filosofia in quanto tale ma di un ammonimento volto a evidenziare che la parziale verità della filosofia deve comunque risolversi entro l'assoluta verità del discorso teologico.
Finchè non possedete **TEOLOGIA**, non potrete acquistare o utilizzare **FILOSOFIA** e **UNIVERSITÀ**.

406 - REGNO DI BOEMIA
Nonostante Ottocaro II fosse stato costretto a rinunciare alle sue pretese su Svizzera e Austria, riconoscendo Rodolfo I come legittimo re, le ostilità ripresero nel 1278 e i due eserciti si scontrarono nella battaglia di Marchfeld.
Se il Regno di Boemia è barbaro, aggiungere 3 VF di armate barbare in ogni territorio e 1 Capitano barbaro a Praga con l'obiettivo di attaccare il Sacro Romano Impero. Se il Regno di Boemia non è barbaro, insorge e poi tenterà di attaccare il Sacro Romano Impero.

407 - SACRO ROMANO IMPERO
Il re di Boemia Ottocaro II fu il principale avversario di Rodolfo I fino alla sua morte. Ottocaro II era il più potente tra i nobili dell'Impero e governava territori vasti. Dopo la sua delusione per l'elezione di Rodolfo I, si oppose a lui rifiutandosi di restituire i beni imperiali; nonostante i tentativi formali di Rodolfo I, Ottocaro II rifiutò di rendere omaggio all'Imperatore. Rodolfo I revocò i feudi e gli uffici imperiali di Ottocaro II, ponendolo sotto bando imperiale. Rodolfo I formò un'alleanza con il re d'Ungheria e assediarono Vienna nel 1276, costringendo infine Ottocaro II a rinunciare alle sue pretese su Svizzera e Austria, riconoscendo Rodolfo I come legittimo re. Tuttavia, le ostilità ripresero nel 1278 e, nonostante molti dei suoi precedenti alleati rimasero neutrali, Rodolfo I sconfisse Ottocaro II nella battaglia di Marchfeld, dove Ottocaro II venne ucciso da suoi nemici personali. Viene proclamata una Landfrieden generale (pace) e termina il periodo di interregno.
Tasse e Rinforzi aumentano rispettivamente di 7 Fiorini e di 1 VF. I territori barbari del Regno di Boemia passano sotto controllo del Sacro Romano Impero e vengono occupati da 5 VF e 1 Torre (presi dalle riserve).

408 - SACRO ROMANO IMPERO
Con l'elezione di Rodolfo d'Asburgo come Imperatore, viene proclamata una Landfrieden generale (pace) e termina il periodo di interregno; il 9 agosto 1281 viene decretata la restituzione dei beni imperiali da parte dei nobili tedeschi.
Tira 1d4/1d6/1d8 in base al tuo LT per ogni territorio del Sacro Romano Impero e moltiplica x10, il totale rappresenta la somma dei Fiorini recuperati.

409 - SACRO ROMANO IMPERO

Le invasioni mongole all'inizio del secolo provocano una migrazione di tedeschi verso est, incoraggiata dai sovrani locali per ripopolare le terre devastate. I contadini tedeschi portano con sé nuove tecniche agricole e modelli di insediamento, caratterizzati da case lungo strade rettilinee, diversi dai villaggi slavi circolari. I proprietari terrieri offrono libertà, sicurezza e proprietà ereditaria in cambio di affitto, promuovendo una tassazione equa. I tedeschi contribuiscono alla ricostruzione delle città distrutte con la loro mano d'opera e competenze, migliorando l'economia locale. Introducono anche nuove tecniche commerciali e di produzione, influenzando l'industria mineraria poiché sono esperti cercatori di argento e rame.

Tirare 1d4, il risultato rappresenta il numero di territori barbari che possono essere occupati pacificamente dalle armate tedesche (Pomerania, Slesia, Grande Polonia e Piccola Polonia). Le armate tedesche devono essere trasportate nei territori da ripopolare, una volta giunte a destinazione le armate barbare presenti vengono rimosse senza combattere.

410 - SACRO ROMANO IMPERO

In questo periodo i conti d'Olanda aumentano la loro potenza e cercano di riaffermare la loro autorità come signori delle terre frisoni attraverso una serie di guerre a partire dal 1272. Queste guerre sono condotte con l'obiettivo di consolidare il controllo sui territori frisoni e sottomettere i ribelli e le comunità locali che resistono al dominio dei conti d'Olanda. Questi scontri portano a un aumento della tensione e della violenza nella regione, mentre i conti d'Olanda cercano di rafforzare il loro potere e l'autorità sul territorio frisono.

Il territorio della Frisia insorge.

411 - SACRO ROMANO IMPERO

La Corte Vehmica o Sacra Vehme o tribunale segreto o Santa Vehme, attiva nella regione della Vestfalia in Germania, è un tribunale segreto guidato da giudici chiamati "giudici liberi"; si riuniscono a Dortmund e alcuni processi sono segreti. Il tribunale ha il potere di giudicare tutti i crimini e le condanne vengono eseguite segretamente. Ci sono regole rigide sulla presenza alle udienze: chi non si presenta deve pagare una multa e rischiare l'esilio o la morte. Il tribunale affronta reati come l'abbandono della religione cristiana, il saccheggio di chiese, il rapimento, il furto e l'omicidio. Dopo l'esecuzione delle condanne a morte, i corpi vengono esposti come monito.

Uno dei vostri Capitani è stato accusato di complottare per usurpare il titolo di Imperatore.

1d8	
1-3	L'imputato non si presenta al tribunale, pagate 45 fiorini.
4-6	L'imputato non si presenta al tribunale per la seconda volta, pagate 90 fiorini.
7	L'imputato non si presenta al tribunale per la terza volta, viene condannato colpevole e bandito dai territori del Sacro Romano Impero (posizionare 1 Capitano barbaro di pari livello in un territorio barbaro adiacente al Sacro Romano Impero, altrimenti nel territorio più vicino).
8	L'imputato viene condannato colpevole e condannato a morte (rimuovere il Capitano dal gioco).

412 - SACRO ROMANO IMPERO

Il Grande Interregno è un periodo di instabilità politica nel Sacro Romano Impero, caratterizzato dall'assenza di un imperatore riconosciuto. A causarlo furono la morte di Federico II nel 1250 senza eredi diretti, lo scontro tra papato e impero per il controllo dell'Italia, l'ascesa dei principati territoriali e delle città libere che aspiravano a una maggiore autonomia. Questo ha causato un aumento del potere dei principi territoriali e delle città libere, dando vita a periodi di anarchia e guerre locali.

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	Termina il periodo di interregno, Tasse aumentano di 1 Fiorino in ogni territorio dell'Impero e i Rinforzi aumentano di 1 VF; +3 PE.
4-6	1 territorio del Sacro Romano Impero insorge.
7	2 territori del Sacro Romano Impero insorgono; -3 PE.
8	3 territori del Sacro Romano Impero insorgono; -5 PE.

413 - SACRO ROMANO IMPERO

Grazie allo sfruttamento di nuove miniere di argento e di piombo argentifero cominciano a circolare in Europa quantità crescenti di monete argentee. La grande regione mineraria di Freiberg, ai piedi dell'Erzgebirge in Sassonia, vantava nel 1130 appena nove zecche, che nel 1198 erano già diventate venticinque e nel 1250 quaranta. In Italia si osserva il medesimo dinamismo, particolarmente intenso in Toscana, dove si trovavano le miniere di Montieri e le Colline metallifere.

Grazie all'enorme quantità di argento estratto dalle nuove miniere, nascono nuove zecche, soprattutto in Sassonia e Toscana. Il giocatore che possiede la Sassonia guadagna 250 Fiorini xLT, il giocatore che possiede la Toscana guadagna 100 FIorini xLT.

414 - SACRO ROMANO IMPERO

Guglielmo Tell è un leggendario eroe svizzero; la sua esistenza storica è ancora oggetto di disputa, infatti, secondo la leggenda, Guglielmo Tell è un abile cacciatore e arciere, nato e vissuto a Bürglen, un borgo del Canton Uri, situato a ridosso del massiccio del San Gottardo. Gli Asburgo, che governano la regione, impongono la loro autorità con atti di oppressione. Un giorno, Guglielmo Tell si rifiuta di inchinarsi al cappello del governatore austriaco Gessler, simbolo di potere; come punizione, Gessler lo sfida a colpire con una freccia una mela posta sulla testa del proprio figlio. Guglielmo Tell, abilissimo arciere, riesce a centrare la mela con un solo colpo, salvando suo figlio. Tuttavia, nasconde una seconda freccia nella sua faretra, destinata a Gessler, nel caso in cui il primo tentativo fosse fallito. Dopo aver compiuto l'impresa, Guglielmo Tell viene arrestato per aver nascosto la seconda freccia, ma riesce a fuggire e a uccidere Gessler con la sua freccia. L'atto di Guglielmo Tell diventa un simbolo di ribellione e ispira la lotta per l'indipendenza della Svizzera dagli Asburgo; il popolo insorge, assediando i castelli e cacciando per sempre i balivi dalle loro terre.

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	Viene firmato il Patto dei Tre Cantoni, ma gli Asburgo mantengono il potere e l'Impero unito; +3 PE.
4-6	Viene firmato il Patto dei Tre Cantoni, perdete Tasse e Rinforzi del territorio della Svevia; -3 PE.
7	Il territorio della Svevia insorge.
8	Il territorio della Svevia insorge con 1 Capitano di livello 1.



FUNERALI DEI CROCIATI DOPO LA BATTAGLIA DI DORILEA.

415 - SACRO ROMANO IMPERO

Il Patto dei Tre Cantoni, noto anche come Patto Eterno, è un'alleanza giurata tra i tre cantoni svizzeri di Uri, Svitto e Untervaldo nel 1291. Il patto viene firmato su un prato chiamato Rütli, che si trova sulle rive del Lago dei Quattro Cantoni, in risposta all'oppressione degli Asburgo che governano la regione; i tre cantoni si accordano per aiutarsi a vicenda in caso di attacco e per risolvere le controversie pacificamente. Il testo del Patto dei Tre Cantoni è semplice ma potente: dichiara che i tre cantoni saranno "uniti per sempre in un'alleanza eterna", che si aiuteranno a vicenda "in caso di necessità" e conclude con la promessa che i tre cantoni "osserveranno fedelmente questo patto".

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	Viene firmato il Patto dei Tre Cantoni, ma gli Asburgo mantengono il potere e l'Impero unito; +3 PE.
4-6	Viene firmato il Patto dei Tre Cantoni, perdete Tasse e Rinforzi del territorio della Svevia; -3 PE.
7	Il territorio della Svevia insorge.
8	Il territorio della Svevia insorge con 1 Capitano di livello 1.

416 - REGNO DI INGHILTERRA

Il Regno d'Inghilterra ottenne il privilegio di utilizzare la bandiera genovese sulle proprie navi in cambio di un tributo annuale. Questo accordo era probabilmente parte di una serie di relazioni commerciali e politiche tra l'Inghilterra e Genova, una delle principali potenze marittime dell'epoca. L'utilizzo della bandiera genovese sulle navi inglesi potrebbe aver fornito loro una sorta di protezione o riconoscimento durante le traversate e le attività commerciali nel Mediterraneo e in altre regioni dove Genova aveva una forte presenza. In cambio di questo privilegio, l'Inghilterra avrebbe versato un tributo annuale a Genova.

Devi pagare ogni turno un tributo pari a 10 Fiorini per ogni livello di Galea posseduto; il mancato pagamento rimuove per sempre il privilegio e riduce di 1 gli attacchi delle Galee inglesi, sia durante lo speronamento che nelle battaglie navali. Se il tributo è pagato, le navi inglesi sono immuni a **CORSARO** e **PIRATA**.

417 - REGNO DI INGHILTERRA

Edoardo I interviene in Scozia in occasione di una crisi dinastica e concede la corona a John Baliol, che gli presta giuramento di fedeltà, malgrado le proteste degli scozzesi; ma nel 1292 scoppia la guerra. Baliol è appoggiato dalla Francia che spera di annettersi l'Aquitania. Edoardo I assume una posizione difensiva in Aquitania per concentrare le sue forze contro Baliol, che è sconfitto e fatto prigioniero a Dunbar il 27 aprile 1296; la Scozia è conquistata.

La Scozia insorge e il Regno di Francia può sfruttare l'occasione per dichiarare guerra al Regno di Inghilterra per conquistare i territori dell'Aquitania e della Guascogna. Se vuole, il Regno di Francia può aiutare l'insurrezione del Regno di Scozia pagando 100 Fiorini per 3 VF di armate barbare e 100 fiorini per 1 Capitano barbaro. Se il Regno di Inghilterra viene sconfitto, Il Regno di Scozia diventa barbaro; Aquitania e Guascogna vengono annessi al Regno di Francia.

418 - REGNO DI INGHILTERRA

I clan irlandesi insorgono in tutta l'isola contro il dominio inglese. Queste rivolte sono spesso scatenate dalle politiche oppressive degli inglesi e dalla loro crescente presenza e controllo sull'Irlanda. I clan irlandesi, organizzati in comunità tribali e familiari, si uniscono per resistere all'intrusione degli inglesi e difendere la propria indipendenza. Le ribellioni si manifestano in varie forme, tra cui attacchi alle colonie inglesi, sabotaggi e conflitti armati. Tuttavia, nonostante gli sforzi dei clan irlandesi, gli inglesi mantengono il controllo sull'Irlanda per gran parte del secolo, consolidando gradualmente il loro dominio sull'isola.

Tirare i dadi per determinare quanti e quali territori irlandesi insorgono.

419 - REGNO DI INGHILTERRA

Già nel 1214 l'economia monetaria inglese fu turbata dalla circolazione di false sterline coniate sul continente; questo periodo fu caratterizzato da instabilità economica e tensioni politiche, che contribuirono alla comparsa di monete contraffatte e alla loro diffusione nel mercato insulare. Anche ora, a causa delle tensioni per le dispute territoriali e il contestato possesso di terre in Francia, l'enorme dispendio di risorse finanziarie porta il rischio di nuove monete contraffatte.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **BANCHE**, **SPIA**, LT II/III.
1-3	Un enorme quantità di monete contraffatte viene immessa sul mercato, riducete del 100 Fiorini le Tasse e di 4 Fiorini sulla vendita di ogni merce; -5 PE.
4-6	Una modesta quantità di monete contraffatte viene immessa sul mercato, riducete del 50 Fiorini le Tasse e di 2 Fiorini sulla vendita di ogni merce; -3 PE.
7	Pochissime monete contraffatte vengono immesse sul mercato, in poco tempo riuscite a catturare i colpevoli; +3 PE.
8	Catturate immediatamente il gruppo di falsari grazie alla vostra rete di informatori; +5 PE.

420 - REGNO DI INGHILTERRA

Il Re di Inghilterra è stanco dell'eccessiva ingerenza della chiesa, quindi decide di mettere fuori legge tutto il clero e ne confisca i feudi secolari.

Il Regno di Inghilterra ottiene 50 fiorini per ogni territorio del suo Regno di partenza; +10 Fiorini per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**, -10 Fiorini per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.

421 - REGNO DI INGHILTERRA

La Mappa di Hereford viene dipinta fra il 1276 e il 1283 in Inghilterra da Richard di Haldingham; è uno dei più famosi esempi di Mappa Mundi e la più grande: 158 x 133 cm ed è disegnata su un unico foglio di vellum. Offre una rappresentazione dettagliata del mondo conosciuto dell'epoca, includendo Europa, Asia e Africa, oltre a terre immaginarie e creature mitiche. È ricca di informazioni religiose, storiche e geografiche; la mappa include immagini di santi, città, fiumi e montagne, fornendo un'importante fonte di informazioni sulla cultura e le conoscenze del periodo. È un capolavoro artistico: ricca di colori e illustrazioni, è considerata un'opera d'arte di grande valore. La sua forma a T e O è comune nelle mappe medievali e rappresenta la divisione del mondo in tre parti: Asia, Africa ed Europa. Le sue raffigurazioni di creature fantastiche includono immagini di draghi, unicorni, sirene e altre creature mitiche, che ci aiutano a comprendere la visione del mondo di questo periodo.

Richard di Haldingham ha finalmente terminato la sua opera, il giocatore inglese ottiene 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**; +3 PE.

422 - REGNO DI INGHILTERRA

Nel 1284, il re Edoardo I d'Inghilterra finalizza il processo di annessione del Galles all'Inghilterra, portando il principato gallese sotto il controllo completo della corona inglese. Questo evento segna la conclusione di un lungo processo di espansione del dominio inglese nel territorio gallese, caratterizzato da conquiste, alleanze e trattati nel corso dei secoli precedenti. Edoardo I è un monarca determinato, desideroso di consolidare il potere della corona e di espandere il dominio inglese. A partire dal 1277, avvia una serie di campagne militari per conquistare il Galles settentrionale, ottenendo la sottomissione dei principali signori gallesi. Nel 1282, una rivolta guidata da Llywelyn ap Gruffudd, principe del Galles, scuote la regione, portando Edoardo a intervenire militarmente per reprimere la ribellione nel 1283, culminata con la morte del principe gallese in battaglia. Successivamente, Edoardo I introduce leggi e politiche volte a integrare il Galles nel regno inglese. Lo Statuto di Rhuddlan del 1284 istituisce le contee gallesi e implementa riforme amministrative per integrare il Galles nel sistema legale e amministrativo dell'Inghilterra. L'annessione del Galles porta alla creazione del Principato del Galles, un'entità politica formale che rimane legata alla corona inglese. Nel 1301, Edoardo I nomina suo figlio primogenito Principe di Galles, iniziando così una tradizione che continua ancora oggi.

Se il territorio del Galles è barbaro, rimuovere le armate barbare e occuparlo con 5 VF di armate inglesi.

423 - REGNO DI INGHILTERRA

Nel 1267 termina la Seconda Guerra dei Baroni, iniziata principalmente a causa delle tensioni politiche e dei conflitti di potere tra il re Enrico III d'Inghilterra e una fazione dei nobili inglesi guidata da Simon de Montfort, conte di Leicester. Le ragioni principali includono le tensioni politiche dovute alla gestione del re, le rivendicazioni territoriali dei baroni, il malcontento popolare per le politiche fiscali oppressive e il sostegno di Simon de Montfort alle riforme della Chiesa. Questa guerra segna un momento cruciale nella storia inglese, culminando nella creazione del primo Parlamento inglese e nella promozione di una maggiore partecipazione politica e rappresentanza per i nobili e i cittadini comuni.

Termina finalmente la guerra civile che ha imperversato per tutto il Regno dal 1264, causando notevoli perdite fra i nobili cavalieri e dispendio di risorse. Rimuovete 3 VF, 1 Capitano e 300 Fiorini; per ognuna di queste 3 cose, se non pagate, perdete 5 PE.

424 - REGNO DI INGHILTERRA

Nel 1290 il re Edoardo I emette l'Editto di Espulsione degli Ebrei, che ordinava a tutti gli ebrei di lasciare il regno entro un certo termine. Questo portò all'espulsione degli ebrei dall'Inghilterra, dov'erano stati stabilmente soltanto per un paio di secoli.

Ottenete 50 Fiorini da ogni territorio in vostro possesso, 2 dei vostri insediamenti a scelta vengono ridotti di 1 livello, non avete più diritto ai prestiti dalla banca del gioco, riducete le Tasse di 3 Fiorini per ogni territorio in vostro possesso, ottenete 1 Tecnologia del ramo **FANATISMO**.

425 - REGNO DI INGHILTERRA

Il Galles spesso resistette al controllo dell'Inghilterra e alla sovranità dei re inglesi. Una delle forme di resistenza era il rifiuto di rendere omaggio al re di Inghilterra; questo significava che i leader gallesi rifiutavano di riconoscere la supremazia del re inglese e di sottomettersi alla sua autorità.

Il Galles si rifiuta di rendere omaggio al Re di Inghilterra, tira 1d4 ad ogni fase **Eventi** (compresa questa). Con risultato 1, il Galles insorge; se è già barbaro, aggiunge 3 armate barbare e 1 Capitano barbaro. Quando gli inglesi sconfiggeranno 2 insurrezioni, il Galles cesserà di insorgere e verrà annesso al Regno di Inghilterra.

426 - REGNO DI INGHILTERRA

Il Regno di Scozia insorse contro il Regno d'Inghilterra, ad esempio durante la Prima Guerra d'Indipendenza scozzese iniziata nel 1296. La ribellione fu guidata da figure come William Wallace e Robert the Bruce e portò a importanti vittorie scozzesi, tra cui la Battaglia di Stirling Bridge. Questi eventi contribuirono alla lotta per l'indipendenza scozzese dal controllo inglese.

Il Regno di Scozia insorge.

427 - REGNO DI INGHILTERRA

Nel 1275, il Re emette lo Statutum de Judaismo o Statuto di Jewry, per cercare di migliorare la vita agli ebrei già perseguitati ormai da tempo, ma senza successo. Gli ebrei che tornano a fare gli usurai devono portare sui vestiti una stella gialla. 300 dei loro capi sono portati alla Torre di Londra e giustiziati e gli altri vengono uccisi nelle loro case. Nel 1290, tutti gli ebrei sono banditi dal paese.

Non puoi più giocare **AVARO**, **TACCAGNO** e **USURAIO**.

428 - REGNO DI INGHILTERRA

Edmondo Plantageneto, II conte di Cornovaglia accompagnò il padre Riccardo di Cornovaglia in Germania, da dove riportarono la reliquia del presunto sangue di Gesù, che fu donata ad un'abbazia del Gloucestershire.

Un MdT inglese deve raggiungere un insediamento tedesco, caricare 1 Reliquia (posizionata al momento nell'insediamento) sul MdT e ritornare in patria; se ci riesce, ottiene 3 PE e la Reliquia.

429 - REGNO DI FRANCIA

Il 5 giugno 1284, Carlo lo Zoppo, noto anche come Carlo d'Angiò, fu fatto prigioniero dalla Corona d'Aragona durante la battaglia navale di Malta. Questo evento ebbe luogo nel contesto delle tensioni tra la dinastia angioina, che governava il Regno di Napoli, e la Corona d'Aragona, che controllava gran parte della penisola iberica e del Mediterraneo occidentale. La battaglia di Malta fu uno scontro navale tra le flotte di Carlo lo Zoppo e quella dell'ammiraglio aragonese Ruggero di Lauria. La vittoria degli aragonesi portò alla cattura di Carlo lo Zoppo, il quale rimase prigioniero della Corona d'Aragona per alcuni mesi. Questo evento ebbe conseguenze significative sulle dinamiche politiche e militari della regione, contribuendo a ridefinire gli equilibri di potere nel Mediterraneo occidentale.

Il giocatore francese deve pagare un riscatto pari a 1d8 x100 Fiorini oppure Carlo lo Zoppo rimane prigioniero e a fine partita i francesi perdono 1 PO (-1 al tiro del dado per ogni **DIPLOMATICO**).

430 - REGNO DI FRANCIA

Il giocatore francese ha 3 nuovi obiettivi:
- conquistare tutta l'Italia e non lasciarla in mano ai barbari (Guelfi)
- impedire che i Romei si convertano al cattolicesimo e avvenga la riunificazione delle 2 Chiese
- impedire l'elezione dell'Imperatore Rodolfo d'Asburgo e quini la cessazione del periodo di interregno nel Sacro Romano Impero.

Il giocatore che controlla il Papa dovrà fare l'opposto. Ogni Obiettivo vale 1 PO a fine partita.

431 - REGNO DI FRANCIA

Nel 1271 i fratelli Guido e Simone di Montfort vengono a sapere che loro cugino Enrico di Cornovaglia si trova a Viterbo. Essi si dirigono subito verso la città laziale desiderosi di vendicare l'offesa subita dalla loro famiglia durante la sconfitta nella battaglia di Evesham. Appena lo trovano, durante la messa nella chiesa di San Silvestro, sguainano le spade e lo uccidono mentre egli si aggrappava all'altare chiedendo pietà. Non viene punito per l'omicidio, ma è scomunicato dal Papa per aver consumato un così efferato delitto in un luogo consacrato.

1d8	+1 al tiro del dado par ogni **ASSASSINO** e **SICARIO**.
1-3	Il giocatore francese perde 1 Capitano di livello II o III a scelta (scelta primaria in Italia); -5 PE.
4-6	Il giocatore francese rimuove dalla mappa per 1 turno 1 Capitano di livello II o III a scelta (scelta primaria in Italia); -3 PE.
7	Il Capitano francese viene interdetto per 1 turno dal Papa, può muoversi, ma non può combattere.
8	L'abilità nell'assassinare il cugino e le conoscenze altolocate fanno sì che il Capitano non venga accusato; +3 PE.

432 - REGNO DI FRANCIA

Ugo Lanfranco da Milano (Milano, ca. 1250 – Parigi, ca. 1310) è un medico e chirurgo italiano. Allievo di Guglielmo da Saliceto inizia a praticare l'arte medica a Milano, ma deve abbandonare per motivi politici. Si reca quindi in Francia a Lione per poi trasferirsi a Parigi. Il fatto che provenga dalla scuola bolognese, ritenuta insuperabile, e come tale frequentata da Guy de Chauliac e da Henri de Mondeville, lo rendono famoso in una città ove ancora la chirurgia è praticata da cerusici ed ambulanti. Le sue opere: Chirurgia Parva e Chirurgia Magna sono considerati i primi trattati di chirurgia apparsi in Francia. In essi Lanfranco riporta le conoscenze dell'epoca in campo chirurgico arricchendole di proprie osservazioni originali. È considerato l'inventore del nodo chirurgico quale lo conosciamo e pratichiamo ancor oggi. È ritenuto uno dei fondatori della scuola parigina di chirurgia.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**.
1-3	Sfruttando la sua posizione privilegiata, tenta di inculcare le sue idee politiche creando seri problemi, ma viene scoperto e costretto all'esilio; -5 PE.
4-6	A causa delle sue idee politiche, anche qui a Parigi è costretto ad abbandonare l'attività e trasferirsi all'estero; -3 PE.
7	Il Regno di Francia ottiene 1 delle Tecnologie del ramo **CHIRURGIA**; +3 PE.
8	Il Regno di Francia ottiene tutte le Tecnologie fino a **CHIRURGIA**; +5 PE.

433 - REGNO DI FRANCIA

Durante la guerra per la conquista dell'Italia Meridionale e della Sicilia, nel 1282, il re Carlo I d'Angiò propose al suo avversario Pietro III di Aragona di affidare la decisione del conflitto ad un duello fra principi. Ci si accordò perchè i re, ciascuno accompagnato da 100 cavalieri, si scontrassero il primo giugno 1283 sul campo inglese di Bordeaux, al cospetto del re Edoardo I che avrebbe fatto da arbitro; al vincitore sarebbe spettato il controverso regno. Presto si cominciò a mormorare che il progetto era una trappola di Carlo e che suo nipote, il re Filippo III di Francia, voleva sorprendere Pietro a Bordeaux; per questo motivo pare che il re inglese non osasse recarsi al campo di battaglia e sconsigliasse agli aragonesi di gettarsi in quella trappola. Il Papa Martino IV, vicino agli Angioini, protestò energicamente contro il duello, per screditare Pietro. Nonostante ciò, Pietro III di Aragona si mise in viaggio in incognito soltanto con quattro uomini di scorta.
Nella mattina del lunedì primo giugno 1283 venne annunziato al siniscalco della Guyennee, il rappresentante del re inglese Jean d'Agrilly, che un cavaliere del re di Aragona voleva parlargli immediatamente: che egli si recasse dunque al campo di battaglia con un notaio e sei cavalieri...

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **STRATEGIA**, per ogni **DIPLOMATICO**, **SPIA**, **ASSASSINO**, **SICARIO**.
1-3	Pietro III di Aragona scopre un complotto per assassinarlo prima del torneo e fugge di nascosto.
4-6	Pietro III di Aragona si presenta al mattino per il torneo, ma rifiuta di battersi per evitare l'inutile morte di uno dei due Re.
7	Pietro III di Aragona si presenta al mattino per il torneo, ma è una trappola e viene ucciso con i suoi 100 cavalieri dai 12000 cavalieri francesi; la Sicilia passa ai francesi; -3 PE.
8	Pietro III di Aragona giunge al mattino nel luogo del torneo, ma è una trappola e viene assassinato a tradimento; la Sicilia passa ai francesi; -5 PE.

434 - REGNO DI FRANCIA

Quando Enrico I di Navarra muore nel 1274, sua figlia Giovanna I gli succede al trono di Navarra, ereditando anche due contee. La madre di Giovanna, Bianca d'Artois, la fidanza con l'erede al trono di Francia, Filippo il Bello. Nel 1284, all'età di 13 anni, Giovanna sposa Filippo il Bello nella cattedrale di Notre-Dame a Parigi, diventando così regina di Francia con il nome di Filippo I di Navarra. Quando il padre di Filippo il Bello, Filippo III l'Ardito, muore nel 1285, Giovanna diviene regina di Francia insieme al marito; il loro matrimonio è però infelice e la morte di Giovanna, avvenuta in circostanze poco chiare, porta alcuni a sospettare che sia stata assassinata dal marito. La corona di Navarra e le due contee vengono ereditate dal figlio di Giovanna e Filippo, Luigi, che in seguito diviene re di Francia con il nome di Luigi X.
Il Regno di Navarra, se barbaro, viene inglobato nel Regno di Francia.

435 - REGNO DI FRANCIA

l'Auld Alliance, o Vecchia Alleanza, è un'importante alleanza storica firmata il 23 ottobre 1295 a Parigi tra il Regno di Scozia e il Regno di Francia, con lo scopo di contrastare l'influenza e le minacce del Regno d'Inghilterra nei confronti dei due paesi. L'Auld Alliance stabilisce un accordo di mutua difesa e sostegno tra Scozia e Francia e a fornirsi reciprocamente supporto militare in caso di attacchi da parte dell'Inghilterra. Questa alleanza è estremamente importante per entrambi i paesi anche in ambito commerciale e di cooperazione politica. Aiuta la Scozia a resistere alle continue invasioni e alle pressioni dell'Inghilterra, fornendo un alleato potente e solidale. Allo stesso modo, per la Francia, l'Auld Alliance rappresenta un'opportunità di indebolire la posizione inglese sul continente europeo.
In caso di guerra contro il Regno di Inghilterra, il Regno di Francia gestisce il Regno di Scozia e può inviare rinforzi in Scozia o riceverne da essa; durante il **Posizionamento**, eseguire 1 di queste opzioni:
- il Regno di Scozia può inviare alla Francia massimo 1 VF per ogni territorio scozzese ancora in mano ai barbari
- il Regno di Francia può inviare alla Scozia massimo 3 VF o 1 Capitano che verranno convertiti in barbari e posizionati in territori scozzesi in mano ai barbari
- in alternativa, il Regno di Francia può inviare alla Scozia Fiorini che verranno convertiti: 30 Fiorini per 1 VF, 200 Fiorini per 1 Torre, 300 Fiorini per 1 Capitano barbaro di Livello I.

436 - REGNO DI FRANCIA

Durante il regno di Luigi IX, l'organizzazione dell'apparato statale in Francia viene perfezionata. Il Consiglio del re e la Curia regis vengono separati in due organismi distinti: il Gran Consiglio assiste il re nel governo, composto da cancelliere, connestabile e da pochi grandi nobili amici del re; il Parlamento si occupa della giustizia, con consiglieri permanenti (ecclesiastici, cavalieri o balivi, nominati direttamente dal re) e da una parte composta da elementi occasionali (baroni o prelati), convocati solo in determinate occasioni. Per l'amministrazione provinciale, Luigi IX introduce funzionari itineranti chiamati enquesteurs, che controllano balivi e siniscalchi. Si vedono anche i primi borghesi, detti legisti, che hanno studiato diritto romano.

Il vostro Regno viene sottoposto ad una massiccia riorganizzazione dell'apparato statale:

- per ogni tecnologia che possedete tra **UNIVERSITÀ**, **BANCHE**, **GILDE**, **HANSA** aumentate le Tasse di 10 Fiorini
- per ogni tecnologia che possedete tra **INVESTITURA** e **VASSALLAGGIO**, aumentate i Rinforzi di 1 VF di armata.

437 - REGNO DI FRANCIA

Papa Urbano IV non ha altro pensiero che di combattere e sterminare gli Hohenstaufen. Egli perciò dichiara decaduto Manfredi dalla corona e la offre ad un principe francese, il conte di Provenza Carlo d'Angiò, il quale, dietro invito del Papa, sbarca in Italia alla testa di uno scelto esercito di cavalieri francesi, sconfigge ed uccide nel 1266 Manfredi in una sanguinosa battaglia, e due anni dopo manda al supplizio Corradino, venuto a riconquistare l'eredità paterna; la testa del legittimo erede cade sotto la scure dell'usurpatore a Napoli. Papa Clemente IV, dopo questa decisiva vittoria conferisce a Carlo d'Angiò la carica di senatore della città di Roma, vale a dire pone sotto il suo protettorato la capitale della cristianità, e lo investe dei poteri di vicario imperiale in Toscana.

Se il giocatore francese conquista il Regno di Sicilia, ottiene: +5 PE, il territorio della Toscana, Tasse e Rinforzi dallo Stato della Chiesa (il Papa e la Capitale Religiosa rimangono al giocatore che controllava il Papa ad inizio turno).

438 - REGNO DI FRANCIA

La rivolta nelle Fiandre del 1280, anche nota come "La rivolta dei contadini" o "De Kwade Slag" (La brutale battaglia), scoppia in risposta a una combinazione di fattori economici, sociali e politici. Il conte di Fiandra, Guy de Dampierre, impone tasse sui contadini, che già lottano per sopravvivere, per finanziare le sue guerre e il suo stile di vita sontuoso. La società feudale è divisa in tre classi: nobiltà, clero e contadini; la maggioranza della popolazione sono contadini, privati dei diritti politici e delle opportunità economiche, il che porta a un crescente risentimento verso l'élite dominante. La chiesa cattolica possiede vaste proprietà terriere e ha un'influenza significativa sulla vita dei contadini; i conflitti tra diverse sette e fazioni religiose contribuiscono all'instabilità sociale e all'insoddisfazione generale. Le Fiandre sono una regione prospera, con una fiorente industria tessile e un'emergente classe mercantile; ciò porta ad un aumento della popolazione nelle città, che a sua volta porta ad una maggiore competizione per le risorse e a tensioni sociali. Il vicino Regno di Francia cerca di estendere la propria influenza sulla regione; questo porta a conflitti armati e a una situazione politica instabile, che esaspera le tensioni sociali interne. La rivolta scoppia quando i contadini, sostenuti da alcuni membri della classe mercantile, si ribellano contro il conte e la nobiltà.

Il territorio delle Fiandre insorge.

439 - REGNO DI FRANCIA

Nel 1275, le tensioni tra la popolazione e le autorità si sono degenerate in violenze simultanee e concertate nella zona tra la Senna e il Reno, causate da problemi nell'industria e commercio dei tessuti. Il sistema fiscale è stato gestito in modo scandaloso, portando ad un'inchiesta sulle autorità cittadine ad Arras nel 1275 e successivamente a Gand e a Douai. A partire dal 1279-1280, l'intero sistema amministrativo, fiscale, economico e sociale viene messo in discussione e il popolo comincia a regolare da sé le questioni con la violenza. La popolazione chiede l'accesso al consiglio cittadino per la gente del mestiere, l'abolizione dell'ereditarietà di fatto dello scabinato, il controllo sulle magistrature e la soppressione del monopolio sull'importazione della lana. A Ypres, Douai e Bruges, scoppiano gravi tumulti guidati dagli operai tessitori e dai follatori. La repressione è durissima, con esecuzioni e ammende collettive. A Provins, l'aggravio fiscale suscita la reazione di tutti i lavoratori tessili, maestri e salariati, portando alla morte del sindaco e alla distruzione delle case degli scabini.

Tirate 1d8 per ognuno dei vostri insediamenti.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	Il territorio insorge; -2 PE.
4-6	Riuscite a soffocare l'insurrezione sul nascere in questo territorio, ma il prezzo dei TESSUTI aumenta di 4 Fiorini; -1 PE.
7	Convincete la popolazione a non insorgere, ma il prezzo dei TESSUTI aumenta di 2 Fiorini; -30 Fiorini.
8	Le vostre abilità diplomatiche riappacificano la popolazione; +3 PE.

440 - REGNO DI INGHILTERRA E REGNO DI FRANCIA

Verso la fine del secolo, i re di Francia e Inghilterra decidono di tassare il clero a loro piacimento. Papa Bonifacio VIII non è d'accordo e il 25 febbraio 1296 emette una bolla chiamata Clericos laicis. In questa bolla, il Papa afferma il suo diritto esclusivo di tassare i beni della Chiesa e minaccia di scomunicare chiunque nella sfera laica imponesse tasse simili e chiunque nel clero le pagasse. In questi anni però le minacce della Curia non hanno più il potere di imporsi sui popoli e sui governi. Mentre in Inghilterra il re continua a tassare il clero nonostante la bolla papale, Filippo IV di Francia vuole dimostrare al Papa la sua autorità e risponde emettendo un divieto generale di esportazione di oro e argento, bloccando la possibilità per la Curia di raccogliere denaro in contanti dalla Francia.

Il Regno di Inghilterra aumenta di 50 Fiorini le Tasse; il Regno di Francia non paga più le Decime, senza subire ritorsioni dal Papa.

441 - REGNO DI FRANCIA

A causa dell'evoluzione economica compaiono le prime difficoltà e i primi inconvenienti; i due principali sono i fallimenti bancari e le oscillazioni improvvise del valore delle monete; questi eventi causano la più antica, e poco conosciuta, ondata di scioperi e moti urbani che colpiscono la Francia verso il 1280 e relativamente ai quali si ignora l'effettivo ruolo svolto dalle nuove problematiche poste dall'uso del denaro.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **BANCHE**, **CONESTABILE**, **GUARDIA**.
1-3	2 territori random del tuo Regno insorgono; -5 PE.
4-6	1 territorio random del tuo Regno insorge; -3 PE.
7	Intervenite direttamente per ridurre gli eventi negativi; pagate 200 Fiorini e +3 PE.
8	Con abili mosse "politiche" riuscite a mantenere l'ordine e ristabilire l'economia; aumentate le Tasse di 50 Fiorini e +5 PE.

442 - REGNO DI FRANCIA

Nel 1274, ancora i salariati tessili, i tessitori e i follatori di Gand lasciano in blocco la città con lo scopo di ottenere salari piú alti, ma la mossa non riesce e gli imprenditori non si piegano. Da parte loro, però, i lavoratori non vogliono perdere la reputazione e si rifiutano di rientrare in città. I loro sforzi per trovare lavoro altrove non hanno successo perchè gli imprenditori di Gand hanno sbarrato loro la strada, accordandosi con gli scabini delle altre città delle Fiandre e del Brabante per proibire di dare asilo e un'occupazione ai tessili provenienti da Gand. I disordini si estendono al Brabante e alla regione di Liegi, scossa per decenni da sollevazioni dei lavoratori piú poveri. I fermenti sociali si fanno sentire anche in Linguadoca, che, pur non essendo un'area di grandi attività economiche, ha un'antica tradizione urbana. Tolosa negli anni Sessanta e Settanta del Duecento è scossa da continui disordini al tempo stesso politici e sociali.

Tirate 1d8 per ogni territorio del vostro Regno.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia che possiedi del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	Il territorio insorge; -2 PE.
4-6	Riuscite a soffocare l'insurrezione sul nascere in questo territorio, ma -1 PE.
7	Convincete la popolazione a non insorgere, ma vi è costato 30 Fiorini.
8	Le vostre abilità diplomatiche riappacificano la popolazione; +3 PE.

443 - REGNO DI INGHILTERRA E REGNO DI FRANCIA

Guido di Montfort, condottiero inglese, partecipa attivamente alle battaglie dei baroni in Inghilterra. Dopo la sconfitta nella battaglia di Evesham nel 1265, in cui perde il padre e il fratello maggiore Enrico, viene fatto prigioniero e rinchiuso nel Castello di Windsor fino a quando corrompe i suoi guardiani e riesce a fuggire in Francia, dove si ricongiunge alla propria famiglia in esilio. Con suo fratello Simone di Montfort il giovane si sposta per l'Europa partecipando a varie campagne militari; entra al servizio di Carlo d'Angiò quando diviene Vicario in Toscana (ad esempio Battaglia di Tagliacozzo nel 1268, assedio e distruzione della città di Poggiobonizio nel 1270).

Il Regno di Inghilterra perde 1 VF, il Regno di Francia guadagna 1 Capitano di livello II e 3 PE.

444 - REGNO DI INGHILTERRA E REGNO DI FRANCIA

Ruggero Bacone, conosciuto come Doctor Mirabilis, è un importante filosofo, scienziato, teologo ed alchimista inglese. Dopo aver studiato ad Oxford, insegna a Parigi prima di tornare ad Oxford. È noto per le sue idee innovative sulla scienza sperimentale e l'osservazione empirica, anticipando concetti fondamentali della metodologia scientifica moderna. Il suo soprannome "Doctor Mirabilis" riflette il rispetto per le sue eccezionali capacità intellettuali.

Tira 1d4, il risultato sono il numero di tecnologie che il giocatore inglese potrà ottenere a metà prezzo scegliendo tra ramo viola, giallo e blu; il giocatore francese ne sceglie la metà (arrotondato per difetto) sempre a metà prezzo.

445 - CORONA DI CASTIGLIA

Dopo la morte di Alfonso X il Saggio nel 1284, suo figlio Sancho IV si proclama re di Castiglia e León, ignorando la volontà del defunto re che aveva designato come erede Alfonso de la Cerda, figlio maggiore del defunto primogenito Ferdinando de la Cerda. Questa usurpazione del trono da parte di Sancho IV scatena un periodo di lotte interne e conflitti dinastici. Sancho IV si scontra con la fazione vicina all'erede legittimo, Alfonso de la Cerda, capeggiata dallo zio di Sancho, don Giovanni. Le lotte per il trono creano un'aspra divisione all'interno del regno di Castiglia e León, con fazioni rivali che cercano di consolidare il proprio potere e sostenere il loro candidato al trono.

1d8	
1-3	Sancho IV sconfigge velocemente l'altra fazione e si conferma re di tutto il Regno; +3 PE.
4-6	2 territori casuali, esclusa la capitale, insorgono; -3 PE.
7	3 territori casuali, esclusa la capitale, insorgono; -5 PE.
8	La lotta tra le due fazioni si trasforma in **GUERRA CIVILE**, applicate le regole di questa calamità.

446 - REGNO DI INGHILTERRA E REGNO DI FRANCIA

La guerra anglo-francese di fine secolo (preludio alla guerra dei Cento Anni) costringe i sovrani di Francia e Inghilterra a sostenere costi enormi: tra 1294 e 1298 Edoardo I spende 750.000 sterline per stipendiare le truppe, difendere la Guascogna contro Filippo il Bello e garantirsi l'appoggio o almeno la neutralità di numerosi signori francesi. Le principali ragioni di questo conflitto includono le dispute territoriali e il contestato possesso di terre in Francia da parte dei re inglesi; l'enorme dispendio di risorse finanziarie durante questo periodo testimonia la gravità del conflitto e l'importanza attribuita dai sovrani al mantenimento delle loro pretese territoriali.

Le tensioni fra i 2 Regni sono ormai arrivate ad un punto di non ritorno, le soluzioni possibili sono:

- firmate un patto di non belligeranza per 3 turni
- i CB accumulati fin'ora sfociano in una dichiarazione di guerra reciproca (senza uso di PO o CB in vostro possesso)
- continuano le tensioni fra i 2 Regni che costeranno ogni turno, partendo da ora 100 Fiorini a testa e 1 CB, 100 Fiorini e 1 CB in più; le tensioni terminano con una pace fino a fine partita o con una dichiarazione di guerra.

447 - REGNO DI UNGHERIA

Nel 1290, papa Niccolò IV proclamò una crociata contro il re d'Ungheria Ladislao IV, che era alle prese con una controversia riguardante la sua decisione di rafforzare lo Stato ungherese con l'aiuto dei Cumani, un popolo nomade di fede pagana. La crociata si trasformò in una guerra civile interna all'Ungheria e si concluse tragicamente con l'assassinio del re nel 1290. La morte di Ladislao IV scatenò una crisi di successione in Ungheria e portò a un periodo di instabilità e conflitti interni che durò per diverso tempo.

1d8	-1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **STRATEGIA**, LT III, Capitano di livello III; +1 al tiro del dado per ogni 100 Fiorini investiti dal Papa.
1-3	Vengono catturati e giustiziati tutti i nobili ungheresi che avevano complottato con il Papa spodestare il Re; il Regno di Ungheria non pagherà più le Decime; +5 PE.
4-6	La Crociata viene stroncata sul nascere, i traditori vengono giustiziati e il tentativo di assassinio scongiurato; +3 PE.
7	Muore il Capitano ungherese con il livello più alto, ma viene scongiurata la **GUERRA CIVILE**; -3 PE.
8	Muore il Capitano ungherese con il livello più alto, scoppia una **GUERRA CIVILE** nel Regno di Ungheria; -5 PE.

448 - REGNO DI FRANCIA E SACRO ROMANO IMPERO

Con lo sviluppo e l'organizzazione delle Corporazioni dei mestieri, crescono anche le richieste di migliori condizioni di lavoro e le proteste diventano sempre più frequenti. Gli anni '80 di questo secolo vedono i primi scioperi nella zona di Parigi, seguiti da rivolte simili nel 1276 a Douai e nel 1280 a Ypres.

I territori di Anjou, Fiandre e Frisia sono a rischio di sciopero; tirate 1d6 per ogni territorio, con risultato da 3-6 gli abitanti del territorio scioperano.

1d8	-1 al tiro del dado se possiedi **LEGGE**, **MILIZIANO**, **GUARDIA**.
1-3	Lo sciopero ha poco effetto, basta qualche falsa promessa e le Corporazioni si placano; guadagnate 3 PE.
4-6	Lo sciopero blocca i commerci sia in ingresso che in entrata, perdete 3 PE.
7	Le folle scioperanti distruggono 1 MdT e uccidono 1 Capitano che tentava di arginare gli atti vandalici.
8	Il territorio insorge.

449 - REGNO DI INGHILTERRA E REGNO DI FRANCIA

Il controllo della Guascogna, una regione situata nella parte sud-occidentale della Francia, è oggetto di dispute tra i re di Francia e i re d'Inghilterra, che detengono terre nella regione attraverso il loro titolo di duchi d'Aquitania. Le tensioni tra i marinai anglo-guasconi e francesi, che possono sfociare in conflitti armati, portano alla convocazione del re d'Inghilterra da parte del re di Francia per negoziare un accordo riguardante la Guascogna; tuttavia, il re d'Inghilterra non si presenta e non accetta l'accordo proposto. Questa situazione contribuisce ad alimentare le tensioni tra le due nazioni e aumenta ulteriormente le dispute sulla Guascogna, e forse alla fine porterà alla guerra tra Francia e Inghilterra?

1d8	-1 al tiro del dado per ogni **DIPLOMATICO** e ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO** del giocatore inglese; +1 al tiro del dado per lo stesso motivo del giocatore francese.
1-3	Il territorio della Guascogna rimane al Regno di Inghilterra; +5 PE all'inglese, -5 PE al francese.
4-6	Il territorio della Guascogna rimane al Regno di Inghilterra; +3 PE all'inglese, -3 PE al francese.
7	Il territorio della Guascogna rimane al Regno di Inghilterra, ma l'inglese dovrà pagare al francese 30 Fiorini ogni turno; -3 PE all'inglese, +3 PE al francese.
8	Il Regno di Francia annette il territorio della Guascogna, ma il Regno di Inghilterra ottiene 9 CB contro il Regno di Francia; -5 PE all'inglese, +5 PE al francese.

450 - CORONA DI CASTIGLIA

Il Trattato di Alcañices, firmato nel 1297 tra re Ferdinando IV di Castiglia e re Dionigi del Portogallo, è un accordo fondamentale per la definizione dei confini e il mantenimento della pace tra i due regni. Questo trattato conferma e definisce ancor di più i confini stabiliti nel trattato precedente di Badajoz, firmato trent'anni prima, sottolineando l'importanza della stabilità territoriale nella regione. Oltre a delineare i confini, il Trattato di Alcañices stabilisce anche linee guida per la cooperazione e l'amicizia reciproca tra Castiglia e Portogallo.

Se il Regno del Portogallo è barbaro, da questo momento in poi è alleato della Corona di Castiglia e aggiunge 2 VF a turno nei suoi territori a scelta del giocatore spagnolo. Le armate barbare del Regno del Portogallo seguono le regole dei barbari, ma si comportano come alleati della Corona di Aragona e il giocatore spagnolo decide come usarle.

451 - REGNO DI UNGHERIA

Alla fine del secolo il conflitto tra Genova e Venezia torna a farsi aperto, i Veneziani sono battuti in Dalmazia presso Curzola (1298). Gli equilibri orientali non vengono modificati in profondità, ma per Venezia comincia una fase delicata: alle ripercussioni della sconfitta si intersecano le tensioni politico-istituzionali, sfociate nella serrata del Maggior Consiglio del 1297; alla concorrenza commerciale genovese si aggiunge quella del Regno d'Aragona; l'Ungheria si impadronisce della Dalmazia.

Se il territorio della Dalmazia è in mano dei barbari, viene conquistato automaticamente dal Regno di Ungheria.

452 - CORONA DI CASTIGLIA

Il Trattato di Badajoz, firmato il 16 febbraio 1267 tra re Alfonso X di Castiglia e re Alfonso III del Portogallo, è un accordo significativo che stabilisce linee guida per la cooperazione e l'amicizia reciproca tra i due regni; inoltre definisce i confini tra i regni di Castiglia e Portogallo, riducendo così le tensioni territoriali e promuovendo una maggiore stabilità nella regione. Il trattato di Badajoz rappresenta un tentativo di stabilire una base solida per le relazioni future tra Castiglia e Portogallo, creando un quadro per la cooperazione e lo scambio pacifico tra i due regni.

Se il Regno del Portogallo è barbaro, da questo momento in poi è alleato della Corona di Castiglia e aggiunge 2 VF a turno nei suoi territori a scelta del giocatore spagnolo. Le armate barbare del Regno del Portogallo seguono le regole dei barbari, ma si comportano come alleati della Corona di Aragona e il giocatore spagnolo decide come usarle.

453 - REGNO DI UNGHERIA

Nel 1282, Ladislao IV, re d'Ungheria, avvia una serie di operazioni militari contro i Cumani, un popolo nomade di origine turca che vive nelle regioni orientali del regno ungherese. Ladislao IV è determinato a sottomettere i Cumani e a integrarli nel suo regno, ma la sua politica anticumana suscita l'opposizione della Chiesa cattolica romana che lo accusa di proteggere eretici e infedeli. Nel 1288, il Papa Nicola IV organizza una crociata contro Ladislao IV, accusandolo di essere un nemico della Chiesa e della fede cristiana; il conflitto si trasforma presto in una guerra civile, poiché diversi nobili ungheresi si schierano contro Ladislao IV appoggiando la crociata. Il conflitto si protrae per diversi anni, fino a quando Ladislao IV viene assassinato nel 1290 da un gruppo di nobili ungheresi, probabilmente con il sostegno della Chiesa. La sua morte segna la fine della guerra civile e l'ascesa al trono del cugino Andrea III.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni 300 Fiorini che gli altri giocatori cristiani raccolgono per investirli nella crociata; -1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**, LT III.
1-3	L'influenza della Chiesa viene fermata e la crociata non ha luogo; +5 PE.
4-6	La crociata dura solo qualche mese, rimuovete 5 VF dai territori del Regno di Ungheria; +3 PE.
7	La crociata dura più del previsto, ma alla fine viene sconfitta, rimuovete 10 VF dai territori del Regno di Ungheria; -3 PE.
8	La crociata si trasforma in **GUERRA CIVILE**, applicate le regole di questa calamità.

454 - REGNO DI UNGHERIA

A causa della morte del Gran Khan Ögödei nel 1241, i mongoli si ritirarono dalla Dalmazia percorrendo la via più breve attraverso le piste della Bulgaria e durante il ritorno misero a ferro e fuoco tutto ciò che incontrarono, se possibile ancor più atrocemente di quanto avevano fatto nell'incursione dal nord Europa. Béla trascorse il resto del suo regno adoperandosi a ricostruire l'Ungheria e a difenderne l'integrità territoriale. Noto agli ungheresi come il secondo fondatore della nazione, ricostruì villaggi e intere città, incoraggiò i coloni cechi e tedeschi a ripopolare le zone devastate, mise insieme un nuovo esercito e incrementò il rinnovamento dell'orgoglio nazionale. Promosse inoltre la costruzione di mura, castelli e fortezze in pietra a difesa delle città contro un'eventuale invasione mongola. Il programma a lungo termine di Béla rese l'Ungheria di nuovo uno stato vitale.

In base al tuo LT puoi intensificare alcune o tutte le opere qui elencate:
Se possiedi **ARCHITETTURA**, puoi costruire/aumentare di 1 livello 1/2/3 edifici civili.
Se possiedi **INGEGNERIA**, puoi costruire/aumentare di 1 livello 1/2/3 fortificazioni.
Se possiedi **SCUOLA MILITARE**, puoi arruolare 3/6/9 armate.
Se possiedi **BANCHE**, puoi raccogliere 200/400/600 Fiorini.

455 - CORONA DI CASTIGLIA

Pietro Pascasio, in spagnolo Pedro Pascual (Valencia, 1227 – Granada, 1300), è un religioso e sacerdote mercedario spagnolo (appartenente all'ordine della B. Maria Vergine della Mercede per il riscatto degli schiavi), poi eletto vescovo e infine muore martire. Nel 1297 viene catturato dai musulmani di Muhammad II al-Faqih, califfo di Granada, che lo trasportano come schiavo in quella città. Per ben due volte il denaro raccolto nella sua diocesi e destinato alla sua liberazione viene da lui devoluto alla liberazione di donne e bambini catturati dai mori. Durante questo periodo di semilibertà ha la possibilità di scrivere opere teologiche, ma i mori, irritati dal suo proselitismo e dalle conversioni che provoca negli stessi musulmani, lo gettano in prigione ed il 6 dicembre 1300 lo decapitano.

Se il Regno di Granada è barbaro o di un giocatore musulmano, 1 VF viene convertito in 1 VF della Corona di Castiglia; +2 CB dei giocatori musulmani verso la Corona di Castiglia, +2 CB dalla Corona di Castiglia verso i musulmani.

456 - CORONA DI CASTIGLIA

Il primo tentativo di produrre tavole astronomiche e strumenti propriamente europei appare in realtà fortemente debitore dell'islam. Alfonso X di Castiglia, detto el Sabio, si rivela un mecenate attento ai vari aspetti della cultura scientifica e in particolare all'astronomia; egli raduna alla propria corte un gruppo di matematici islamici, ebrei e cristiani allo scopo di aggiornare in modo decisivo i risultati dell'astronomia tolemaica, ottenendo tuttavia successi alterni. Il gruppo di matematici prepara, grazie alla padronanza delle conoscenze islamiche concernenti la soluzione per via trigonometrica dei triangoli piani e sferici, una nuova serie di tavole astronomiche che passano alla storia come le Tavole alfonsine. Data la precisione che permettono di ottenere nella previsione delle posizioni celesti, queste tavole acquistano una fama superiore a quella delle Tavole toledane.

La Corona di Castiglia ottiene tutte le tecnologie fino ad **ASTRONOMIA**.

457 - CORONA DI CASTIGLIA

Durante un periodo di incertezza dopo la morte del re Ferdinando di Castiglia e l'ascesa al trono del giovane re, il re del Portogallo, Dionigi, approfitta della situazione per dichiarare guerra alla Castiglia. Sfruttando la giovane età del nuovo sovrano castigliano, il Portogallo avanza richieste territoriali. La Castiglia, desiderosa di evitare conflitti prolungati e consolidare il suo potere interno, decide di cedere alle richieste del Portogallo restituendo le città di Serpa e Moura e cedendo le città di Aroche ed Aracena.

Il territorio della Siviglia passa al Regno del Portogallo; -3 PE.

458 - CORONA DI CASTIGLIA

Mentre il padre di Sancho IV, detto l'Ardito, si trovava in Provenza a trattare con il Papa Gregorio X, nel 1275, le truppe dei Merinidi, dopo aver conquistato il Maghreb, sbarcano sulle coste andaluse, per l'invasione dell'Andalusia. Suo fratello, Ferdinando, reggente del regno, in assenza del re, si mette alla testa dell'esercito per far fronte alle truppe di invasione. Prima ancora di scontrarsi coi musulmani però Ferdinando, come riportato dagli Annali toledani e anche dalle Chronicon de Cardeña, Chronicon Domini Joannis Emmanuelis e la Cronaca di Guglielmo di Nangis, trova la morte, a causa di una forte febbre e Sancho gli subentrò alla testa delle truppe e riporta la vittoria sull'esercito invasore.

Le armate barbare merinide nel territorio del Massat o del Rif (tirare 1d4 per definire quale dei 2) aumentano di 3 VF, poi vengono prese tutte tranne 1 VF e sbarcano in Andalusia; se entrambe i territori merinidi non sono barbari, allora il territorio prescelto insorge.

459 - CORONA DI CASTIGLIA

Nel 1254 Alfonso dotò la scuola di Salamanca, Estudio General del Reino de León, fondata tra il 1218 ed il 1220 da suo nonno, Alfonso IX, a cui suo padre, Ferdinando III di Castiglia, aveva dato impulso, di un documento regolare che attribuiva allo scholasticus della cattedrale il diritto di promuovere gli studenti e di esercitare su di essi un'ampia giurisdizione. Il papa Alessandro IV, nel 1255, concesse all'università di Salamanca vari privilegi, tra cui quello che i suoi laureati potevano insegnare dovunque, tranne che a Parigi e a Bologna; con questo documento papale, Salamanca era riconosciuta Università internazionale.

Il giocatore spagnolo ottiene 1 tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**.

460 - CORONA DI CASTIGLIA

La grandezza di Alfonso X consiste soprattutto nella sua attività culturale; a ragione è considerato il fondatore della prosa letteraria castigliana, cercando di riunire tutto il sapere della sua epoca nella lingua corrente parlata dai suoi sudditi. Fonda la Scuola di traduttori di Toledo in cui saggi musulmani ed ebrei traducono in castigliano le opere antiche arabe ed ebraiche; di grande importanza è la traduzione dall'ebraico di molte versioni ebraiche delle opere arabe. La sua opera scientifica, storica e letteraria è fondamentale: ricordiamo in particolare il suo contributo all'astronomia con le Tavole alfonsine.

Il giocatore spagnolo ottiene la tecnologia **LETTERATURA** o **ASTRONOMIA** se è di LT I, entrambe se è di LT II o III.

461 - CORONA DI CASTIGLIA

Nel settembre del 1288, Alfonso III di Aragona organizza la proclamazione di Alfonso de la Cerda come re di Castiglia, scatenando un conflitto tra i regni di Castiglia e Aragona. Questo atto porta a una serie di scontri militari lungo la frontiera tra i due regni nei mesi successivi; le battaglie hanno luogo nell'aprile e luglio del 1289, nel settembre del 1290 e nel febbraio del 1291.

I territori di Aragona e Valencia aumentano di 3 VF e 1 Capitano barbaro ciascuno e come obiettivo hanno l'attacco ai territori della Corona di Castiglia; se i territori aragonesi non sono barbari, allora i territori prescelti insorgono.

462 - CORONA DI CASTIGLIA

La Mesta castigliana, fondata da Alfonso X il Saggio nel 1273, era un'associazione di allevatori di pecore che rappresentava circa tremila grandi e piccoli proprietari di greggi in Castiglia. La Mesta concedeva pari diritti alle donne e agli uomini e stabiliva i doveri e i diritti dei pastori, che spesso erano in conflitto con i contadini sulle cui terre passavano le greggi. La Mesta divenne potente e influente, dominando l'organizzazione economica della Castiglia e diventando una delle principali fonti di ricchezza del regno; tuttavia, l'espansione della pastorizia e della transumanza portò a una riduzione delle terre coltivabili e a un aumento dei conflitti con i contadini, che vedevano le loro colture danneggiate. Inoltre, la Mesta favoriva l'allevamento di pecore a scapito di altre attività agricole, creando uno squilibrio nell'economia rurale della Castiglia.

Il giocatore spagnolo ottiene **ALLEVAMENTO** e 1 Tecnologia del ramo **GILDE**, ma perde e/o non potrà più acquistare **AGRICOLTURA** e **ROTAZIONE COLTURE**.

463 - CORONA DI CASTIGLIA

Tra il 1289 e il 1291, Sancho IV di Castiglia deve affrontare un contrattacco dei musulmani del Sultanato di Granada, che chiedono aiuto ai Merinidi del Marocco; questi ultimi, capeggiati dal sultano Abu Yaqub Yusuf al-Nasr, sbarcarono in Spagna per sostenere i musulmani di Granada e, allo stesso tempo, vengono richiamati dallo zio di Sancho, Giovanni, che si ribella nuovamente contro di lui. I Merinidi assediano la città di Tarifa, ma trovano una strenua difesa da parte di Guzmán el Bueno, che resiste con coraggio. Grazie alla sua determinazione e al suo valore, Guzmán el Bueno riesce a respingere l'assedio dei Merinidi, che sono costretti a ritirarsi e a tornare in Marocco. Anche lo zio Giovanni depone le armi, ponendo fine alla ribellione contro Sancho IV.

Il Regno di Granada aumenta di 3 VF e 1 Capitano barbaro; se non è un territorio barbaro, insorge.

464 - CORONA DI CASTIGLIA

Se i musulmani assediano o conquistano Toledo, gli Ordini Religiosi Cavallereschi nella penisola Iberica vengono in vostro aiuto.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Aggiungete 5 VF durante il **Posizionamento**.
4-6	Aggiungete 10 VF durante il **Posizionamento**.
7	Aggiungete 15 VF durante il **Posizionamento**.
8	Aggiungete 15 VF e 1 Capitano di livello II durante il **Posizionamento**.

465 - CORONA DI CASTIGLIA

Gli Ordini Templari vengono nominati eredi del Regno di Alfonso I di Castiglia e Aragona. Il testamento di Alfonso rappresenta una mossa insolita e audace, poiché significherebbe che un'organizzazione religiosa e cavalleresca governi un intero paese. la nobiltà aragonese non accetta facilmente questa disposizione testamentaria, temendo che la gestione del Regno da parte dei Templari comprometterebbe il loro potere e i loro interessi; di conseguenza, c'è una contestazione del testamento. I Templari, pur rinunciando alla successione al trono, ottengono in cambio diversi privilegi e concessioni dalla nobiltà, consolidando ulteriormente la loro prosperità e influenza nel Regno. Questi privilegi contribuiscono alla crescita dell'ordine e alla sua espansione, tanto che i Templari superano in ricchezza e potere gli ordini cavallereschi di Calatrava e Alcantara di dieci volte.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FEUDALESIMO**.
1-3	Donate ai Templari 500 Fiorini; se non potete pagarli, vendete fortificazioni, MdT, MdA; -5 PE.
4-6	Donate ai Templari 300 Fiorini; se non potete pagarli, vendete fortificazioni, MdT, MdA; -3 PE.
7	I Templari rinunciano alla successione e non chiedono nulla in cambio; +3 PE.
8	I Templari non solo rinunciano alla successione, ma vi donano 1 MdT o 1 MdA di livello I a vostra scelta; +5 PE.

466 - ORTODOSSI

Nel caso venga indetta una **CROCIATA**, gli ortodossi ottengono l'aiuto di tutti i popoli credenti che accorrono in vostro aiuto.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Aggiungete 5 VF durante il **Posizionamento**.
4-6	Aggiungete 10 VF durante il **Posizionamento**.
7	Aggiungete 15 VF durante il **Posizionamento**.
8	Aggiungete 15 VF e 1 Capitano di livello 1 durante il **Posizionamento**.

467 - MUSULMANI

Nel Nord Africa e nel Medio Oriente, le tasse sono spesso riscosse sotto forma di imposte sul commercio e sulle merci. In Egitto, ad esempio, viene riscossa una tassa sul grano, mentre nella città di Damasco viene riscossa una tassa sulle merci che transitano attraverso la città. I governanti musulmani riscuotono dai loro sudditi non musulmani la "jizya", una tassa sulla persona, e la "kharaj", una tassa fondiaria.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **GABELLIERE**, **ESATTORE**, **AVARO**, **TACCAGNO**.
1-3	Riducete le Tasse di 200 Fiorini; +5 PE.
4-6	Riducete le Tasse di 100 Fiorini; +3 PE.
7	Aumentate le Tasse di 100 Fiorini; -3 PE.
8	Aumentate le Tasse di 200 Fiorini; -5 PE.

468 - BASILEIA TON ROMAION

Michele VIII fu ricordato come un brillante imperatore e, per i tempi, un eccellente amministratore; con lui l'impero vide l'ultimo periodo di luce. Tuttavia la sua ambizione di ricostruire Bisanzio era ormai troppo lontana dalle reali energie dello stato che fu prosciugato: alla sua morte i confini in Anatolia erano precari e il tesoro esangue.

Cercando di risollevare le non prospere condizioni del tesoro, avete la possibilità di svendere edifici, MdA, MdT e armate al 75% del loro valore, 80% se possedete **BANCHE**; +1 PE per ogni 100 Fiorini guadagnati.

469 - BASILEIA TON ROMAION

Michele VIII Paleologo, dopo aver riconquistato Costantinopoli realizzando l'aspirazione dell'Impero bizantino in esilio (stanziato a Nicea da più di 50 anni) scopre ben presto i costi del proprio trionfo. La riconquista dell'antica capitale, spogliata di tutto durante la dominazione latina, necessita di un vastissimo programma di restauri e ricostruzioni; inoltre la volontà di ripristinare i fasti dell'antica corte imperiale fanno immediatamente aumentare la pressione fiscale, soprattutto a discapito delle floride province asiatiche, provocando una svalutazione monetaria e un sempre più diffuso malcontento popolare.

Il giocatore bizantino ha la possibilità di aumentare le Tasse (10 Fiorini in ogni territorio anzichè 5 Fiorini) a scapito di un aumento del livello di ribellione di 1; se non lo fai, riduci di 1 livello l'edificio civile di Costantinopoli e -3 PE.

470 - BASILEIA TON ROMAION

Nel 1295 Andronico associò al trono il figlio Michele IX Paleologo cui diede poteri sempre più ampi tra i quali il controllo dell'economia e il comando supremo dell'esercito. L'opera e l'influenza del co-imperatore fu estremamente importante nella riforma del sistema giudiziario bizantino, viziato da una fortissima corruzione. La riforma prevedeva l'istituzione di un "Tribunale supremo dei Romani" composto da 12 giudici, 8 laici e 4 provenienti dal clero ortodosso, le cui sentenze erano inappellabili e con specifica competenza sul reato di corruzione, cui furono aumentate le pene mentre la codificazione fu riscritta in modo da renderla più flessibile. Fu un'innovazione notevole, ma non fu sufficiente a curare il problema visto che lo stesso imperatore fu costretto ad esiliare 3 giudici proprio perché corrotti.

Viene istituito il "Tribunale supremo dei Romani" per contrastare la corruzione.

1d8	+1 al tiro del dado con **LEGGE**, **VASSALLAGGIO**, **FANATISMO**.
1-3	La corruzione non viene debellata e le Tasse vengono ridotte di 90 Fiorini, -5 PE.
4-6	La corruzione viene parzialmente debellata e e Tasse vengono ridotte di 30 Fiorini, -3 PE.
7	La corruzione viene debellata e le Tasse invariate, +3 PE.
8	La corruzione viene debellata e le Tasse aumentano di 30 Fiorini, +5 PE.

471 - BASILEIA TON ROMAION

Nonostante il matrimonio fra lo zar bulgaro, Costantino, e la nipote di Michele, Maria, nel 1272 scoppiò una guerra con la Bulgaria per la contesa, ricorrente, delle città di Anchialo e Mesembria, importanti roccaforti sul mar Nero. Ma dovettero ritirarsi a causa della nuova mossa del Paleologo: l'alleanza con i Mongoli. Infatti Imperatore Michele nel 1263 firmò un trattato con il Khan Dell'Orda D'oro cui diede in sposa la figlia Eufrosine mentre pochi anni dopo Maria Paleologa (sorella della precedente) sposò Abaqa Khan degli Ilkhanidi di Persia.

L'Imperatore Michele può offrire in sposa le sue figlie al Khanato dell'Orda d'Oro per un'alleanza militare; se il Khanato dell'Orda d'Oro accetta, il romeo riceve 1d8 (+1 al tiro del dado per ogni **DIPLOMATICO** che possiedi) di armate come rinforzi (prese dalla riserva).

472 - BASILEIA TON ROMAION

Le evidenti difficoltà politiche del Basileia Ton Romaion spinsero l'Imperatore Michele a nuove trattative sull'unificazione delle due Chiese. Papa Gregorio X non era più intenzionato a tergiversare: ammonì i Veneziani dal rinnovare gli accordi con i bizantini e permise a Carlo d'Angiò di sviluppare un'intensa attività diplomatica nei Balcani. Nonostante l'opposizione della sua chiesa, nel 1273 Michele riuscì a convincere una parte della chiesa ortodossa ad accettare l'unione. Lo storico atto venne perfezionato durante il concilio di Lione il 6 luglio 1274 e prevedeva il riconoscimento da parte della chiesa ortodossa del primato romano e della sua fede. I benefici per l'accordo non mancarono: Carlo d'Angiò dovette rinunciare alla progettata conquista e Venezia nel marzo 1275 rinnovò il trattato con l'Impero dei romei. Tuttavia il prezzo che Michele dovette pagare fu una grave crisi interna; i rapporti con sua Chiesa erano stati assai problematici. Scomunicato dal Patriarca Arsenio Autoreianus, per l'accecamento dell'imperatore legittimo, Giovanni Lascaris, l'imperatore riuscì con difficoltà ad allontanarlo dal suo incarico; stessa cosa con il Patriarca subentrato, Giuseppe I Galesiotes, contrario all'unione delle Chiese, che venne sostituito nella persona di Giovanni XI Bekkos. La popolazione romea, per la quale l'ortodossia era la cosa più sacra e inviolabile, si ribellò all'imperatore.

Per evitare i piani di invasione dei Regni cattolici e ottenere un patto di non aggressione per 3 turni, il giocatore romeo ha la possibilità di cambiare religione e diventare cattolico (vedi variante RELIGIONE BIZANTINO a pag. 89, ma senza la perdita di 1 PO). Se decide di farlo, tira 1d8 (-1 al tiro del dado con **FANATISMO**): con risultato 1 scoppia una **GUERRA CIVILE** nei suoi territori.

473 - REPUBBLICA DI NOVGOROD

Già in passato, ad esempio nel 1240, l'esercito della Repubblica di Novgorod aveva sconfitto l'esercito svedese appena sbarcato alla confluenza dei fiumi Neva e Ižora; come risultato della battaglia il giovane Aleksandr ricevette il soprannome, appunto, di Nevskij, relativo, cioè, alla Neva.

Ma gli svedesi non si arrendono e trent'anni dopo ritentano l'invasione con un esercito ancora più grande; i territori del Regno di Svezia confinanti con la Repubblica di Novgorod insorgono e attaccano i vostri territori.

474 - REPUBBLICA DI NOVGOROD

Già in passato, ad esempio nel 1242, l'esercito della Repubblica di Novgorod aveva sconfitto l'esercito dei cavalieri teutonici, guidato dal Maestro dell'Ordine Hermann, fratello di Albert di Buxoeveden, il cristianizzatore della Livonia; Nevskij fronteggiò il nemico sul ghiaccio che copre il Lago dei Ciudi (o Lago Peipus) durante la Battaglia del lago ghiacciato il 5 aprile 1242, una tappa importante nella storia russa. I fanti russi accerchiarono e sconfissero un esercito di cavalieri teutonici montati a cavallo affiancati dalla cavalleria danese e livone alleata.

Ma i cavalieri teutonici non si arrendono e trent'anni dopo ritentano l'invasione con un esercito ancora più grande; i territori dello Stato Monastico dei Cavalieri Teutonici confinanti con la Repubblica di Novgorod insorgono e attaccano i vostri territori.

475 - MUSULMANI

Nel caso venga indetta una **CROCIATA**, i musulmani ottengono l'aiuto di una jihad che accorre in vostro aiuto.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Aggiungete 5 VF durante il **Posizionamento**.
4-6	Aggiungete 10 VF durante il **Posizionamento**.
7	Aggiungete 15 VF durante il **Posizionamento**.
8	Aggiungete 15 VF e 1 Capitano di livello 1 durante il **Posizionamento**.

476 - MUSULMANI
Il vostro Sultano rende accessibili i feudi ai suoi sudditi più fidati. Inoltre concede il titolo di nobile ai suoi generali più valorosi. Tirate 1d4, 1d6, 1d8 in base al vostro LT: il risultato x10 sono i Fiorini da aggiungere alle Tasse.

477 - MUSULMANI
Per diventare un Mullah, cioè un insegnante o uno studioso di cultura islamica, è essenziale avere una profonda conoscenza dei testi religiosi, in particolare del Corano e della legge della Sharia. I Mullah sono rispettati per la loro pietà e comprensione dell'Islam e spesso hanno memorizzato il Corano e i suoi insegnamenti principali. Inoltre, possono svolgere ruoli di insegnanti nelle madrase, scuole dedicate allo studio della legge islamica, e talvolta ricoprono posizioni di potere politico. Sebbene non ci sia un processo elettorale formale per diventare un Mullah, la comunità riconosce l'autorità di tali figure sulla base della loro erudizione e capacità di guidare gli altri in questioni di fede e legge. La loro autorità è quindi più una questione di riconoscimento e rispetto all'interno della comunità piuttosto che di un processo formale di elezione.
Viene riconosciuto un nuovo Mullah: i giocatori musulmani, se possiedono almeno 1 Moschea, hanno diritto a 1 **CARDINALE**. Cercate nel mazzo Impero e prendete 1 **CARDINALE** per ogni giocatore musulmano, se non sono sufficienti, tirare un dado per vedere chi ottiene quelli disponibili, gli altri prendono 1 **VESCOVO**. Rimescolare il mazzo Impero.

478 - MUSULMANI
Nel mondo islamico, le università sono note come "madrasa", che letteralmente significa "scuola". Le madrasa sono istituzioni di istruzione superiore che offrivano programmi di studio avanzati in materie come teologia, legge islamica, filosofia, medicina, matematica e scienza; sono spesso affiliate alle moschee e finanziate dallo stato o ricchi benefattori. Gli studenti possono frequentare le lezioni gratuite e ricevere alloggio e sostentamento. In cambio, gli studenti devono studiare e partecipare alle attività della moschea. Queste istituzioni attirano studenti da tutto il mondo islamico e persino da paesi cristiani; inoltre, le madrasa non sono solo istituzioni di istruzione superiore, ma anche centri di ricerca e dibattito intellettuale; gli studiosi e i professori delle madrasa producono importanti lavori di ricerca e scritture su argomenti come la teologia, la filosofia e la scienza.
Se siete di LT III e possedete almeno 1 Moschea, ottenete 1 Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ** o **FANATISMO**; altrimenti tirate 1d8.

1d8	
1-3	Nonostante i centri di ricerca, gli studiosi e i professori non raggiungono risultati significativi; -3 PE.
4-6	Ottenete 1 Tecnologia del ramo **FILOSOFIA**, **TEOLOGIA** o **CHIRURGIA** e +3 PE.
7	Ottenete 1 Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**, **FANATISMO** o **OSPEDALE** e +5 PE.
8	Ottenete 1 Tecnologia del ramo **UNIVERSITÀ**, **FANATISMO** o **OSPEDALE** e +1 PO.

479 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Al-Ashraf Khalil, nato Al-Malik al-Ashraf Salah al-Din Khalil ibn Qalawùn, è l'ottavo sultano mamelucco d'Egitto della dinastia Bahri, di etnia turca Kipčaki. Sale al trono nel 1290, alla morte del padre Qalawun, e regna fino al suo assassinio nel dicembre 1293. È famoso soprattutto per la sua vittoria nell'assedio di San Giovanni d'Acri nel 1291; questo evento segna la fine del regno crociato di Gerusalemme ed è un importante punto di svolta nelle crociate, poiché porta alla perdita di uno dei più importanti porti marittimi dei Crociati nell'Oriente, aprendo la strada per la caduta di altre città crociate. La conquista di Acri da parte di Al-Ashraf Khalil rappresenta uno dei colpi più gravi inflitti ai cristiani nella Terra Santa e contribuisce al declino delle potenze crociate in Medio Oriente.
-3 PE per ogni giocatore cattolico, ma +1 CB verso il mamelucco. Il mamelucco ottiene +5 PE e 1 Capitano di livello I con un bonus fisso di attacco di +1; questo Capitano può subire 1 singolo tentativo di assassinio ad ogni fase **Eventi** (successiva a questa) da un singolo giocatore tirando 1d6 con risultato 6 al 1° tentativo, 5-6 al 2° tentativo e via così; ad ogni tentativo il mamelucco guadagna 1 CB contro il giocatore che ha tirato il d6, mentre il giocatore se fallisce -3 PE, se ha successo +5 PE.

480 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Ibn Taymiyya è un giurista e teologo siriano ḥanbalita. Fa parte di una nota famiglia di teologi e appartiene al madhhab fondato da Ibn Hanbal, crede quindi nel ritorno all'Islam delle origini e alle sue fonti originarie (Corano e Sunna). È considerato un convinto sostenitore del jihad e della necessità di applicare le norme della shari'a. Il suo richiamo al jihad contro i Mongoli non è solo auspicabile, ma obbligatorio. Parte dalla convinzione che i Mongoli possono non essere veri musulmani, anche se si erano formalmente convertiti da poco al Sunnismo, perché governano usando leggi fatte dall'uomo piuttosto che la legge islamica (shari'a), vivendo di fatto in uno stato di jahiliyya, cioè di pagana ignoranza preislamica.
Il Sultanato dei mamelucchi ottiene una Tecnologia del ramo **FANATISMO**, ma è obbligatorio conquistare Ilkhanato e ottenere 1 PO, altrimenti perdita di 1 PO a fine partita.

481 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
In questo periodo il sultano Baybars dei mamelucchi inizia a trasformare il Sultanato in uno Stato militare, potenziando le difese per evitare una nuova minaccia mongola. Migliora la cantieristica navale e rafforza il servizio postale, che funge anche da controspionaggio. Inizia una serie di azioni militari contro i Crociati, tentando di conquistare San Giovanni d'Acri fin dal 1263. Raduna un forte esercito e prosegue le operazioni belliche fino al 1271, conquistando varie località crociate, tra cui i castelli di Safithā, Krak dei Cavalieri e ʿAkkār. Negli anni successivi, Baybars si impegna in attività militari e riorganizza i domini siriani ed egiziani. Nel 1275 sconfigge le armate mongolo-selgiuchidi in una grande battaglia. Conduce complessivamente 38 campagne militari, molte delle quali in prima persona. La sua reputazione di "campione dell'Islam" si diffonde nella letteratura popolare e leggendaria, e gli è dedicato un romanzo che esalta le sue gesta, anche se in modo fantasioso, confermando il suo rilevante impatto storico.
Il mamelucco prende 1 Capitano dalla riserva (altrimenti sceglie 1 Capitano già in gioco), lo promuove fino al livello III e ottiene i seguenti bonus: +1 al tiro del dado, +1 al movimento, +10 armate trasportabili sul MdT in sua presenza. Ottiene **CARPENTERIA** e 1 Tecnologia del ramo **STRADE**.

482 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Ahmad al-Badawi (Fes, 1199 – Tanta, 1276), di origine marocchina, è un mistico arabo molto venerato. Si trasferisce a Tanta, dove la sua reputazione di uomo santo attira numerosi devoti, inclusi alcuni di alto rango come il Sultano mamelucco Baybars, che si dice abbia mostrato grande rispetto baciandogli i piedi in segno di venerazione per la sua elevata spiritualità. Secondo i suoi seguaci, al-Badawi avrebbe compiuto numerosi miracoli (karāmāt), sebbene non vi siano prove certe di tali eventi; sono documentate alcune preghiere composte da lui e un particolare ḥizb (formula di invocazione) che era particolarmente apprezzato dalla comunità.
Il mamelucco ottiene 1 Tecnologia del ramo **FANATISMO**.

483 - REPUBBLICA DI NOVGOROD
Il Principato di Polotsk non accetta interferenze dalla Repubblica di Novgorod, quindi insorge e attacca la Repubblica di Novgorod.

484 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO
Pax Mongolica è un termine usato da molti storici per definire la condizione di relativa sicurezza all'interno dell'Impero Mongolo; in proposito si dice che "una vergine con un piatto d'oro poteva girare indisturbata da un angolo all'altro dell'impero". L'impero Mongolo è caratterizzato anche da alcune conseguenze positive: la Via della Seta, per esempio, viene riaperta sotto la protezione imperiale, e in generale i traffici, nell'ordine imposto duramente dai Mongoli, fioriscono. Per gli Europei i prezzi delle mercanzie asiatiche calano, e la loro conoscenza del mondo migliora enormemente.
Il Khanato dell'Orda d'Oro instaura la Pax Mongolica: non esiste più la ribellione o l'insurrezione nei loro territori, tutti i giocatori che non sono in guerra con i mongoli possono commerciare gratuitamente nelle loro città. Viene riaperta la Via della Seta: tutti i MdT commerciali (se volete scortate da MdT da guerra) possono uscire dalla mappa dai territori di Kazan o Mesopotamia, rimanere fuori mappa per 1 turno completo e poi rientrare il turno successivo con un carico di SPEZIE pagato solo 20 Fiorini a merce.

485 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Il 18 aprile 1277, Baybars riporta una vittoria decisiva contro l'esercito mongolo nella battaglia di Elbistan. Durante lo scontro, l'alleato dei mongoli, Pervane, comandante del contingente selgiukide, fugge dal campo di battaglia. La vittoria permette a Baybars di avanzare trionfalmente verso Kayseri il 23 aprile dello stesso anno, prima di fare ritorno in Siria.
Il territorio della Cappadocia, se barbari, viene inglobato nel Sultanato dei Mamelucchi.

486 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Se i musulmani assediano o conquistano Gerusalemme, viene indetta una jihad di tutto il popolo musulmano che accorre in vostro aiuto.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Aggiungete 5 VF durante il **Posizionamento**.
4-6	Aggiungete 10 VF durante il **Posizionamento**.
7	Aggiungete 15 VF durante il **Posizionamento**.
8	Aggiungete 15 VF e 1 Capitano di livello II durante il **Posizionamento**.

487 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Arrivano voci dai mercanti delle vie transahariane provenienti dal Sudan che una carovana carica d'oro si è persa nel deserto da ormai una settimana, se volete tentare la ricerca, userete 1 vostra Carovana e 3 VF.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **ASTRONOMIA** o **CARTOGRAFIA**.
1-3	La vostra Carovana viene investita da una tempesta di sabbia e non fa più ritorno.
4-6	Trovate la carovana dispersa, ma sono tutti morti e la sabbia ha ricoperto quasi tutto, recuperate solo un carico d'oro del valore di 100 fiorini.
7	Trovate la carovana dispersa con qualche sopravvissuto che, per ringraziarvi, vi dona metà del carico pari ad un valore di 500 fiorini.
8	Trovate la carovana dispersa, ma l'unico superstite muore di stenti dopo poche ore; recuperate tutto il carico, pari a 1000 fiorini.

488 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI
Petra è una città in declino; la sua posizione strategica lungo le rotte carovaniere è stata soppiantata da nuovi centri commerciali e la città è stata abbandonata dalla maggior parte dei suoi abitanti. Denominata "la città bianca", le sue rovine continuano ad attirare l'attenzione di visitatori e studiosi, rimase un importante luogo di pellegrinaggio religioso. Nel 1276, il sultano mamelucco Baibars visita Petra.
Per conoscere il motivo di tale visita tirate 1d6.

1d8	
1-2	Motivi religiosi: Baibars è un musulmano devoto e visita la città per venerare la tomba di Aronne, fratello di Mosè; ottieni 1 Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
3-4	Motivi politici: Baibars visita Petra per affermare la sua autorità e per ispezionare le difese della città; aumentate di 1 livello le fortificazioni in Giordania.
5-6	Motivi economici: Baibars ha visitato Petra per esplorare le possibilità di rilanciare l'economia della città; potete costruire gratuitamente 1 Fiera a vostra scelta a Gerusalemme o Damasco.

489 - SULTANATO DEGLI HAFSIDI
A causa della Reconquista numerosi profughi provenienti di al-Andalus trovano ospitale accoglienza nei territori hafsidi, apportandovi le loro ricchezze economiche e quelle del loro ingegno.
In base al vostro LT potete ottenere gratuitamente una Tecnologia di upgrade per 1/2/3 rami a scelta tra questi: **HANSA**, **FANATISMO**, **LOGISTICA**, **ALCHIMIA**, **MONOPOLIO** e **OSPEDALE**. Ottieni 200 Fiorini e +3 PE per ogni upgrade.

490 - SULTANATO DEGLI HAFSIDI
Se i musulmani assediano o conquistano Tunisi, viene indetta una jihad di tutto il popolo musulmano che accorre in vostro aiuto.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **FANATISMO**.
1-3	Aggiungete 5 VF durante il **Posizionamento**.
4-6	Aggiungete 10 VF durante il **Posizionamento**.
7	Aggiungete 15 VF durante il **Posizionamento**.
8	Aggiungete 15 VF e 1 Capitano di livello II durante il **Posizionamento**.

491 - SULTANATO DEI MAMELUCCHI

Nel 1284, il sultano Qalawun fa erigere il Bīmaristān al-Kabīr, il più grande ospedale pubblico mai costruito in Egitto; noto anche come il Grande Ospedale, rappresenta un importante passo avanti nel campo della sanità pubblica nell'Egitto medievale. L'ospedale è progettato per fornire cure mediche specializzate e ospitare gratuitamente fino a 800 pazienti, indipendentemente dal loro sesso, condizione economica o sociale. È gestito da medici professionisti, i cui stipendi sono finanziati dalle casse dello Stato.

Il mamelucco ottiene 1 Tecnologia del ramo **OSPEDALE**.

492 - SULTANATO DEGLI HAFSIDI

Arrivano voci dai mercanti delle vie transahariane provenienti dal Mali che una carovana carica d'oro si è persa nel deserto da ormai una settimana, se volete tentare la ricerca, userete 1 vostra Carovana e 3 VF.

1d8	+1 al tiro del dado se possiedi **ASTRONOMIA** o **CARTOGRAFIA**.
1-3	La vostra Carovana viene investita da una tempesta di sabbia e non fa più ritorno.
4-6	Trovate la carovana dispersa, ma sono tutti morti e la sabbia ha ricoperto quasi tutto, recuperate solo un carico d'oro del valore di 100 fiorini.
7	Trovate la carovana dispersa con qualche sopravvissuto che, per ringraziarvi, vi dona metà del carico pari ad un valore di 500 fiorini.
8	Trovate la carovana dispersa, ma l'unico superstite muore di stenti dopo poche ore; recuperate tutto il carico, pari a 1000 fiorini.

493 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

In questi anni la Chiesa d'Oriente conta 27 sedi metropolitane e 250 sedi vescovili, che si estendono dalla Mesopotamia fino a Khān bālīq, con milioni di fedeli. Nel 1258, le truppe del Khan Hülegü assediano e conquistano Bagdad, sconfiggendo i musulmani. La dinastia di Hülegü domina il territorio tra i fiumi Indo ad est e Tigri ad ovest per circa un secolo. Inizia un lungo periodo di pace, che permette alla Chiesa d'Oriente di rialzarsi. La nuova capitale dell'Ilkhanato è posta a Maraga, nell'Altopiano iranico, e poco dopo anche la sede della Chiesa d'Oriente viene trasferita da Bagdad. Grazie al patriarca Yab-Alaha III (1281–1317), i cristiani conoscono un periodo di prosperità, che si riflette anche nelle arti, con la costruzione di molte chiese. Dopo che gli Ilkhan si convertono all'islam a partire da Gaykhatu nel 1295, la Chiesa assira entra in un periodo di decadenza.

1d8	
1-5	Ilkhanato e l'Orda d'Oro cambiano religione e diventano musulmani.
6-8	Ilkhanato e l'Orda d'Oro cambiano religione e diventano cristiani.

494 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

Nel 1287, un contingente mongolo guidato da Tala Buga, un generale di Kublai Khan, attraversa i Carpazi e invade la Polonia; l'obiettivo dell'incursione è saccheggiare il paese e indebolire il regno polacco. I mongoli devastano la Polonia meridionale, saccheggiando città e villaggi, massacrando la popolazione e distruggendo i raccolti. Le città di Cracovia, Sandomierz e Wroclaw sono tra quelle che subiscono i danni maggiori. Nonostante la ferocia dell'incursione, i polacchi oppongono una resistenza tenace; il re polacco Przemysł II organizza un esercito e combatte contro i mongoli in diverse battaglie. Dopo alcune settimane di incursioni, i mongoli si ritirano dalla Polonia; le ragioni della ritirata non sono del tutto chiare, probabilmente dovute al sopraggiungere dell'inverno, alle difficoltà di approvvigionamento o alle perdite subite in battaglia.

L'avanzata dei mongoli è inesorabile, se i territori menzionati sono di un giocatore, quest'ultimo deve ritirarsi con armate e mezzi in un altro territorio (il più vicino) e lasciare 1 armata barbara nel territorio abbandonato.

1d8	+1 al tiro del dado per ogni Tecnologia del ramo **LOGISTICA**, se possiedi **INGEGNERIA**, **CARTOGRAFIA**, **STRADE**, **FORGIATURA**, **CARPENTERIA**.
1-3	Non è stato preparato un piano coordinato tra i vari generali del contingente e iniziare una campagna militare d'inverno ha reso le cose ancora più difficili; meglio ritirarsi subito, -5 PE.
4-6	L'esercito conquista facilmente la Galizia (sostituite le armate barbare con 5 vostri VF), ma l'inverno sopraggiunge in anticipo e siete costretti a fermare l'esercito; -3 PE.
7	Conquistate la Galizia e Piccola Polonia (sostituite le armate barbare con 5 vostri VF), ma poi vi fermate; +3 PE.
8	Conquistate la Galizia e tutta la Polonia (sostituite le armate barbare con 5 vostri VF); +5 PE.

495 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

I Principati Russi, approfittando di un periodo di crisi del governo mongolo, insorgono e non pagano più Tasse e Rinforzi al Khanato dell'Orda d'Oro; -5 PE.

496 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

L'egemonia dei mongoli sul Secondo Impero Bulgaro inizia nella prima metà del secolo, con l'espansione dell'Impero mongolo guidato da Gengis Khan e successivamente dai suoi discendenti. Tuttavia, è importante notare che l'interazione diretta tra i mongoli e il Secondo Impero Bulgaro non inizia fino al regno di Batu Khan, nipote di Gengis Khan, durante le campagne mongole nell'Europa orientale. La prima grande incursione mongola nei territori bulgari avviene nel 1241; le forze mongole guidate da Batu Khan avanzano attraverso la Bulgaria e infliggono una pesante sconfitta agli eserciti europei nella battaglia di Mohi. Tuttavia, l'Impero Bulgaro non viene sottomesso immediatamente e mantiene una certa autonomia.

Inizia l'egemonia dei mongoli sul Secondo Impero Bulgaro (se barbaro) che viene suddiviso in 3 Regni Piccoli e trattato con le stesse regole dei Principati Russi.

497 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

L'egemonia dei mongoli sul Secondo Impero Bulgaro terminerà solo in un prossimo futuro, quando l'Orda d'Oro, che esercitava il controllo sui territori bulgari, inizierà a indebolirsi e a perdere il suo potere nella regione. Questo processo sarà accelerato dalle lotte interne tra le varie fazioni mongole e dalla crescente resistenza dei popoli sottomessi, compresa la Bulgaria. Alla fine, l'Orda d'Oro perderà il controllo diretto sui territori bulgari, consentendo al Secondo Impero Bulgaro di riconquistare la sua indipendenza.

Termina l'egemonia dei mongoli sul Secondo Impero Bulgaro (se barbaro); la Bessarabia passa sotto il controllo Del Secondo Impero Bulgaro; -5 PE.

498 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

La rocca di Alamut, conosciuta come rifugio e fortezza degli Assassini, cade sotto il controllo del condottiero mongolo Hulagu Khan. Questo avvenimento segna la fine del potere degli Assassini nella regione, poiché gli occupanti vengono sterminati come vendetta per il tentato assassinio di Möngke Khan, uno dei grandi Khan dell'Impero mongolo. I superstiti degli Assassini dispersi, si dirigono in diverse direzioni in cerca di rifugio; alcuni si recano in Egitto, dove offrono i loro servigi ai Mamelucchi; altri cercano rifugio in Ungheria, dove cercano di sopravvivere finché la loro comunità non viene soppressa dall'Inquisizione.

Da questo momento in poi la carta Impero **ASSASSINO** può essere utilizzata solo dai mamelucchi e dagli ungheresi, a meno che non venga rubata con il **LADRO**; +5 PE al giocatore mongolo.

499 - KHANATO DELL'ORDA D'ORO

Nel 1287 Bar Sauma intraprese il viaggio in Europa, portando doni e lettere di Arghun Khan. Viaggiò fino a Trebisonda, poi a Costantinopoli dove ottenne un'udienza con l'imperatore Andronico II Paleologo. Raggiunse l'Italia via nave, dove fu testimone dell'eruzione dell'Etna del 18 giugno 1287 e della battaglia navale il 24 giugno 1287 nel golfo di Napoli durante i Vespri siciliani, combattuta tra la flotta di Carlo II che lo aveva accolto nel suo regno e Giacomo II di Aragona, re di Sicilia; quest'ultimo vinse uccidendo 12.000 uomini. Bar Sauma si trasferì a Roma, ma non poté incontrare Papa Onorio IV, morto in aprile; avviò negoziati con i cardinali e visitò San Pietro. Poi fece visita ai monarchi cristiani, fermandosi in Toscana, Genova e Parigi; incontrò anche Edoardo I d'Inghilterra in Guascogna, ma gli scambi per un'alleanza si rivelarono infruttuosi perchè impegnato in un conflitto con gallesi e scozzesi. Nonostante ciò, Bar Sauma riuscì ad attivare importanti contatti che migliorarono le comunicazioni e il commercio tra Oriente e Occidente.

Migliorano le relazioni tra cristiani e mongoli, -3 CB tra queste 2 fazioni e +3 PE per tutti questi giocatori; i giocatori cristiani non in guerra con i mongoli, possono commerciare liberamente tra loro (segnare un patto commerciale tra le 2 fazioni). Il Khanato dell'Orda d'oro ottiene 1 Tecnologia del ramo **CARTOGRAFIA**.



IL VETERANO.

Questo è il regolamento del prototipo di Medioevo Universale, così come è stato creato da Nicola Iannone.

Tieni bene a mente che si tratta di un prototipo e di una versione sperimentale del gioco in **continua evoluzione e miglioramento**, per cui potrebbe risultare più complesso e intricato di un normale regolamento di un gioco commercializzato.

Vai sul sito personale dell'autore www.medioevouniversalis.org per avere chiarimenti, fornire suggerimenti o per conoscere gli sviluppi e gli aggiornamenti del gioco.

Grazie per il tuo contributo a quest'opera epica!

RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE NICOLA IANNONE

Vorrei ringraziare tutte le persone che hanno collaborato direttamente o indirettamente alla realizzazione di quello che era solo un sogno nel cassetto. Un ringraziamento particolare, in ordine di apparizione, a: "Mozzy", "Zamein", "Deply", "Fabien", BSM Modellismo, "Tinuz", "Khoril", i modders di MTW Italia, "Silverwolf", "La Figlia del Brigante", Omar Savoldelli, il fu Valerio "Conan" Laurenzi, Giochix, Andrè Drews e Marco Roccheggiani… grazie a tutti i forum e le convention che mi hanno ospitato, ma soprattutto grazie di cuore alla mia famiglia.
Dedico questo gioco ai miei amici canottieri con i quali ho passato infinite ore giocando.

Autore: Nicola Iannone
Project manager: Michele Quondam
Illustrazioni: Fabio Porfidia
Modelli 3D: Kevin Dubeau (truppe) e Michele Quondam (altri elementi), Andrè Drews (edifici)
Traduzione Inglese: Virginia Grego

Un ringraziamento speciale da parte del Project Manager a: Federico Sonzogni, Mattia Porrozzi, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Sara De Franceschi, Virginia Grego, Alessandro delle Cese, Éric Hupin e Pablo Martino.
Un grande ringraziamento a tutti i partecipanti alle campagne di Giochistarter.it e Kickstarter, che hanno reso possibile questo progetto.
Grazie a tutti i playtester che sono decisamente troppi per trovare posto in una lista!

Inmedia Srl. All rights reserved.

