

Un error imperdonable.
Como castigo pasarás un
turno en el cepo en la
plaza del pueblo.



Pierdes 40 puntos de vida.

Vaya, un familiar muy
querido ha enfermado y se
encuentra en el
monasterio recibiendo
cuidados. Debes ir a verle.



Pierdes 10 puntos de vida.

La peste ha llegado a la
aldea y, aunque eres
afortunado y sobrevives
debes permanecer en cama
un turno.



Pierdes 30 puntos de vida.

Un temporal de lluvias y
viento te impide
continuar con tu viaje.
Permanece donde estás
durante un turno.



Pierdes 20 puntos de vida.



Diantres, tu montura ha perdido una de sus herraduras y ya no puede correr. El próximo turno avanzarás dos casillas menos de las que marque el dado.



Pierdes 30 puntos de vida.

Te rugen las tripas, tienes un hambre voraz, lo mejor será ir a la cantina de la aldea a disfrutar de un buen almuerzo.



Pierdes 10 puntos de vida.

Por fin ha llegado el domingo, día de descanso, deja todo lo que estés haciendo y dirígete a la iglesia, no querrás llegar tarde a misa.



Pierdes 10 puntos de vida.

Se ha declarado un incendio en el bosque del señor, todos tenemos que arrimar el hombro y ayudar a apagarlo. ¡Date prisa!



Pierdes 20 puntos de vida.



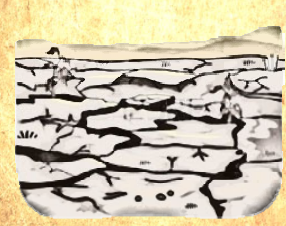


unos bandidos te emboscan en tu camino y te quitan parte de tus posesiones antes de que consigas escapar.



Pierdes 20 puntos de vida.

La sequía de los últimos meses hace que los campos no produzcan lo suficiente, haciendo que el hambre asole tus tierras.



Pierdes 30 puntos de vida.

En tu camino hacia el castillo de tu señor te pierdes y no encuentras el puente por el que debes cruzar el río. Pierdes un turno volviendo sobre tus pasos.



Pierdes 10 puntos de vida.

Problemas en la cantera de piedra que provee a la ciudad te obligan a viajar hasta ella para evitar retrasos en las construcciones. Pierdes un turno.



Pierdes 10 puntos de vida.



¡Has sido acusado de herejía! un informante anónimo ha dado tu nombre a la Inquisición y deberás estar un turno demostrando tu inocencia.



Pierdes 20 puntos de vida.

Parte de los pobladores de tu feudo abandonan tus tierras para irse a repoblar tierras con mejores condiciones.



Pierdes 20 puntos de vida.

Deus vult! La cruzada ha sido anunciada y debes aportar hombres y dinero para poder reconquistar Jerusalén.



Pierdes 15 puntos de vida.

un animal enfermo ha caído en el pozo, emponzoñando el agua. Deberéis buscar un nuevo manantial para abasteceros.



Pierdes 20 puntos de vida.



Un comerciante ha estafado a varios de tus campesinos utilizando medidas diferentes a las establecidas en tus territorios.



Pierdes 10 puntos de vida.

Castigo



SEÑORES & VASALLOS



*¡Revuelta campesina!
Varios de tus siervos se levantan en armas contra ti ante los abusos que estás cometiendo.*



Pierdes 50 puntos de vida.

Castigo



SEÑORES & VASALLOS

