

Enhorabuena, la fortuna está de tu lado, tira el dado de nuevo para seguir avanzando.



Ganas 20 puntos de vida

Eres un buen cristiano, conserva esta carta como si se tratase de una reliquia y te protegerá la próxima vez que tengas que coger una carta de castigo.



Ganas 30 puntos de vida


El señor feudal quiere premiarte por tus servicios y te agasaja con un precioso corcel con el que irás el doble de rápido.

La próxima tirada valdrá x2.



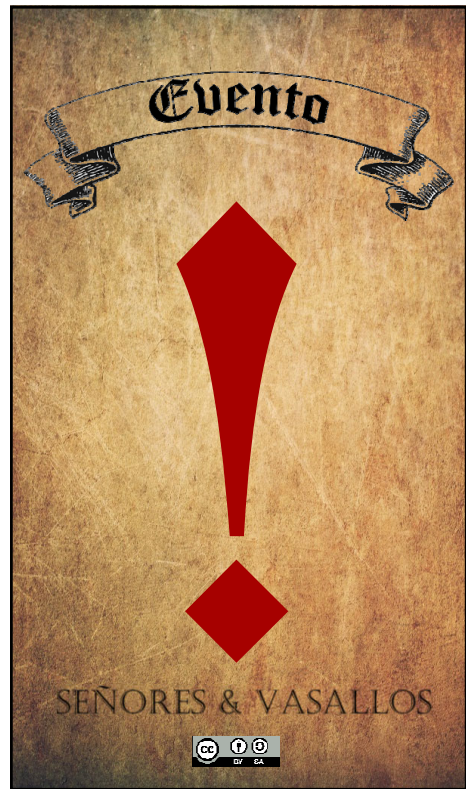
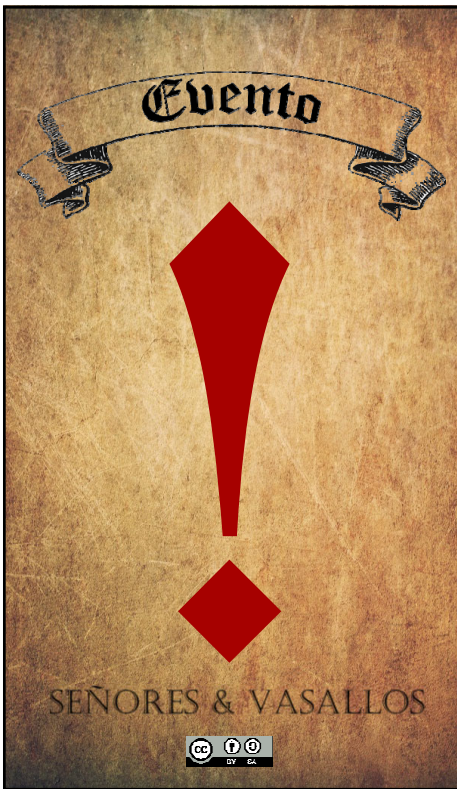
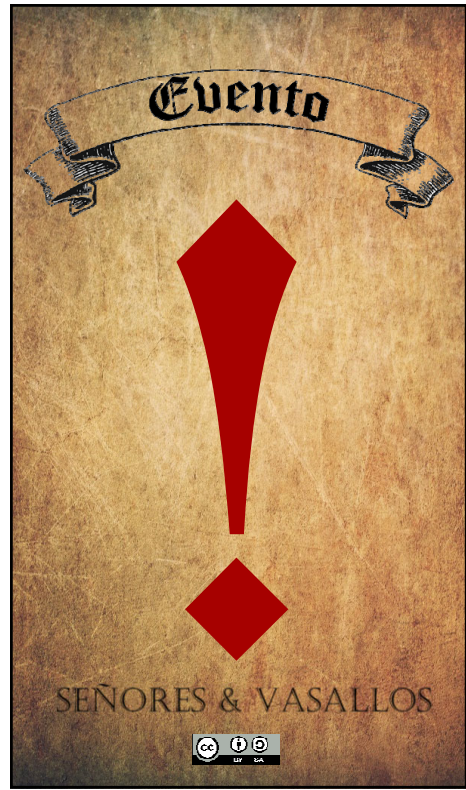
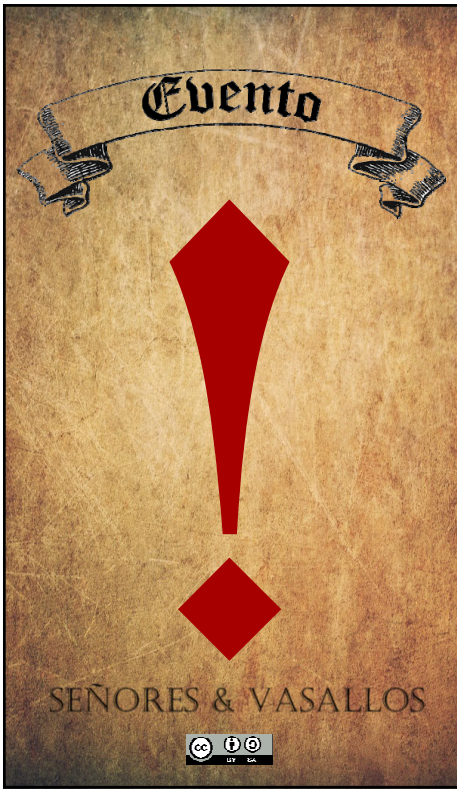
Ganas 20 puntos de vida

Enhorabuena, gracias a este salvoconducto podrás ir donde quieras y librarte de ser castigado, pero cuidado, solo podrás utilizarlo una vez.



Salvoconducto

Ganas 20 puntos de vida



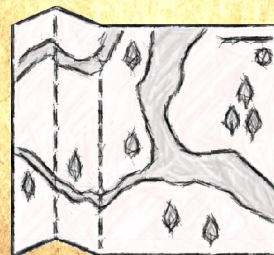
Encuentras por el camino a un comerciante que viaja hacia la aldea. Su caballo ha perdido una herradura y le ayudas a cambiarla. A cambio te obsequia con una hogaza de pan y una cuña de queso. Con energías renovadas continúas tu camino.



Avanza una casilla más la próxima vez que tires los dados.

*Ganas 30 puntos de vida*

Enhorabuena, gracias a esta respuesta puedes continuar tu camino.



*Ganas 10 puntos de vida*

San Cristóbal, patrón de los viajeros, ha escuchado tus plegarias y te cruzas con un buen samaritano que te ayuda a curarte las heridas que te ha provocado el largo camino.

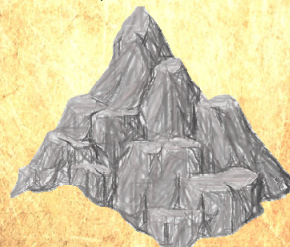
La próxima tirada valdrá

x2.

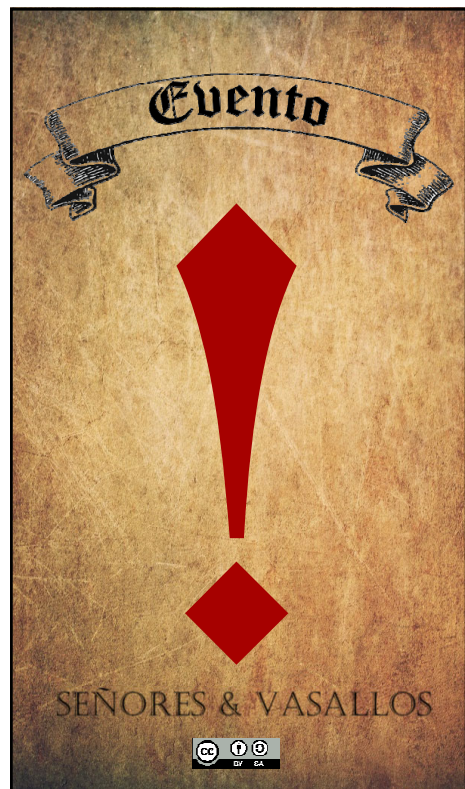
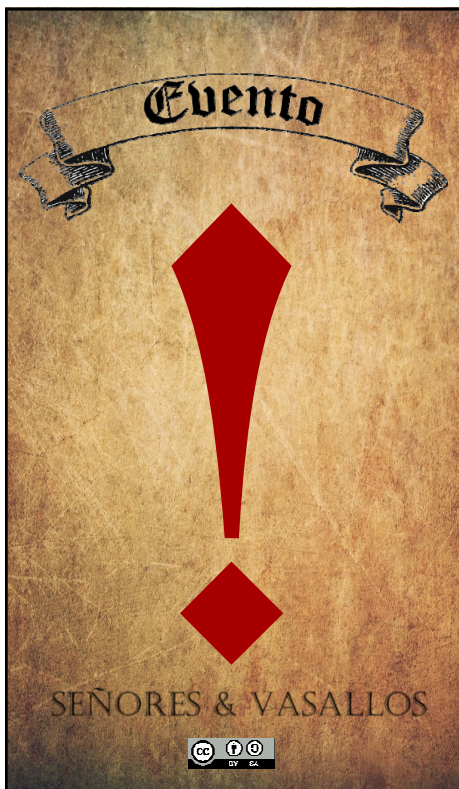
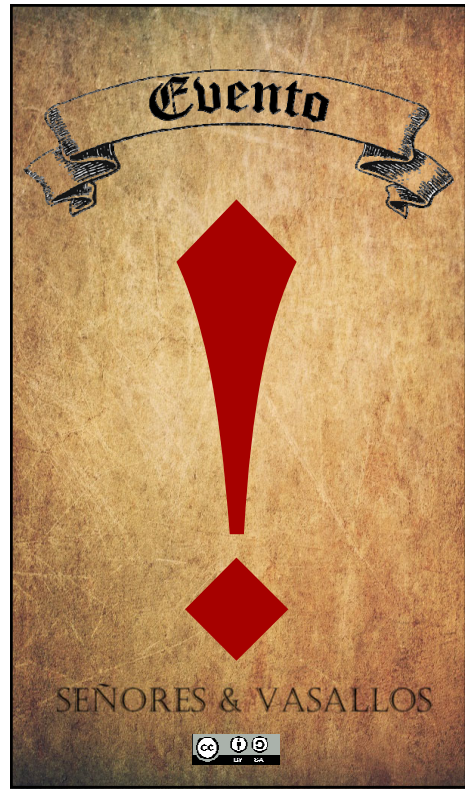
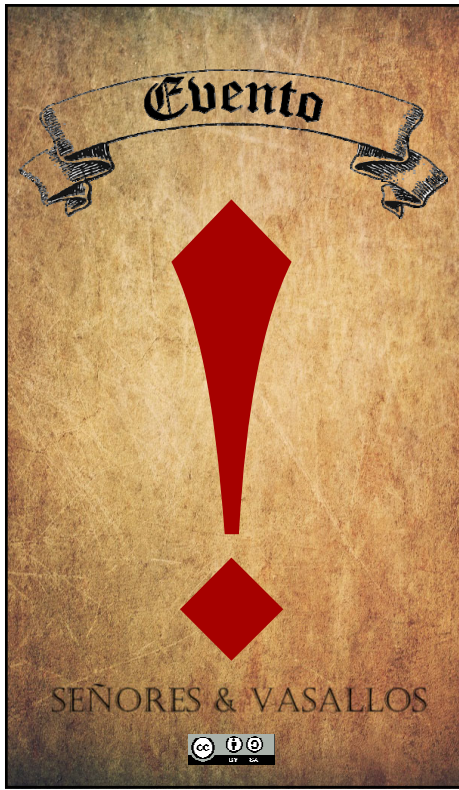


*Ganas 20 puntos de vida*


La fortuna te sonríe, has estado a punto de caer por un precipicio, afortunadamente solo has sufrido algunas magulladuras.



*Ganas 10 puntos de vida*




*Está anocheciendo, será mejor que busques cobijo, no es buena idea andar por los caminos de noche. Podrías ser atacado por unos forajidos.*




*Ganas 10 puntos de vida*

**Evento**



SEÑORES & VASALLOS




*Echas mano de tu alforja y te das cuenta de que has perdido el anillo de la condesa que debías custodiar. Ah no, que susto, lo tenías en el bolsillo.*




*Ganas 10 puntos de vida*


**Evento**



SEÑORES & VASALLOS



Por tus obras y donaciones a la iglesia, el Papa te concede una bula con la que podrás librarte de cualquier castigo religioso.



*Ganas 30 puntos de vida.*

El buen tiempo hace que tus campos produzcan el doble, pudiendo llevar el excedente a la ciudad para comerciar con él.



*Ganas 15 puntos de vida.*

Has conseguido una reliquia de Santa Catalina. Si la donas, podrás ir directamente a cualquier centro religioso.

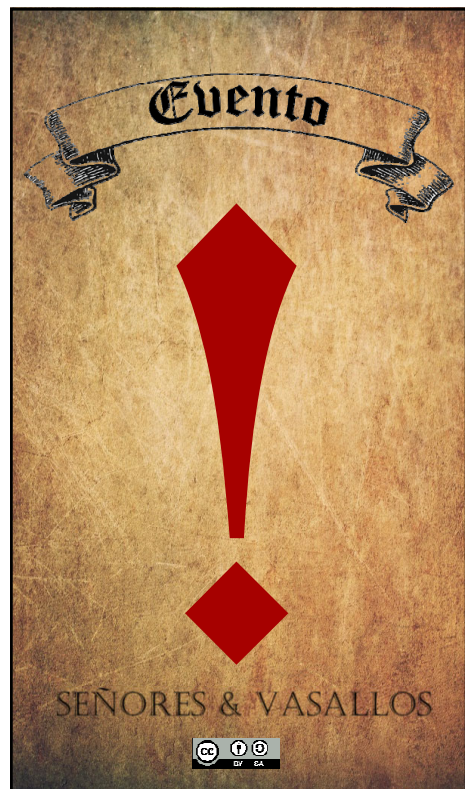
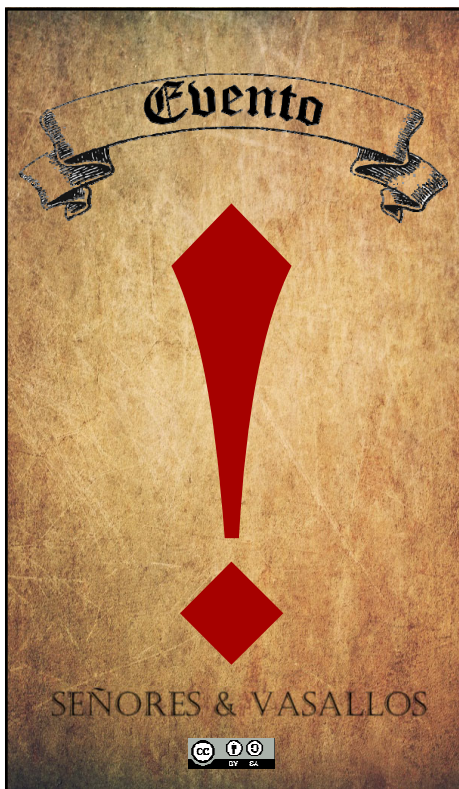
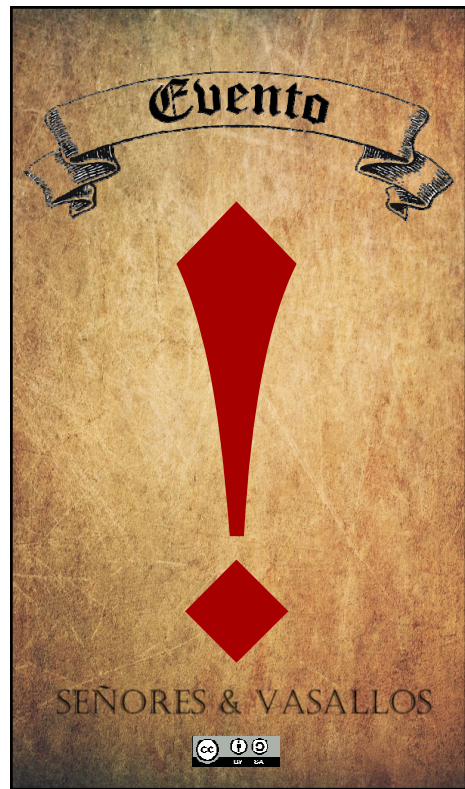
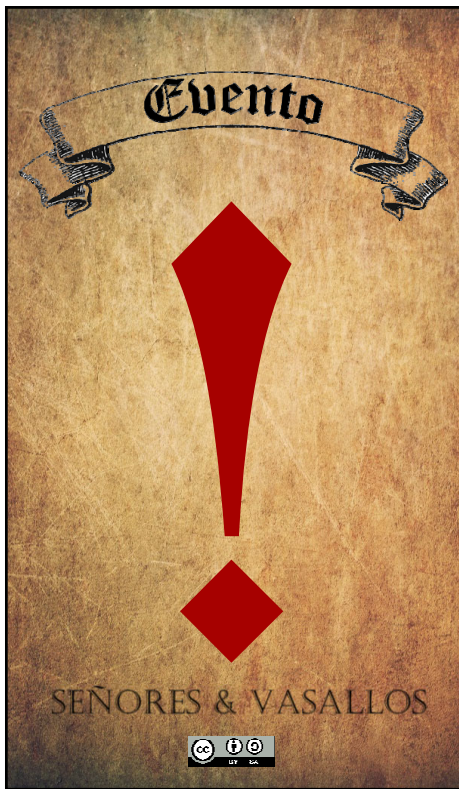


*Ganas 20 puntos de vida.*

La llegada de peregrinos a tu ciudad en los últimos meses hace que el comercio de la zona aumente.



*Ganas 10 puntos de vida.*



*¡Jerusalén ha sido reconquistada! Tus aportaciones han colaborado al éxito de la cruzada y ahora recibes los beneficios.*



*Ganas 20 puntos de vida.*

*Las buenas condiciones de tu feudo consiguen atraer a nuevos pobladores para explotar tus campos, bosques y minas.*



*Ganas 20 puntos de vida.*

*El rey concede un fuero a la ciudad donde vives que le permite tener un mercado semanal libre de impuestos.*



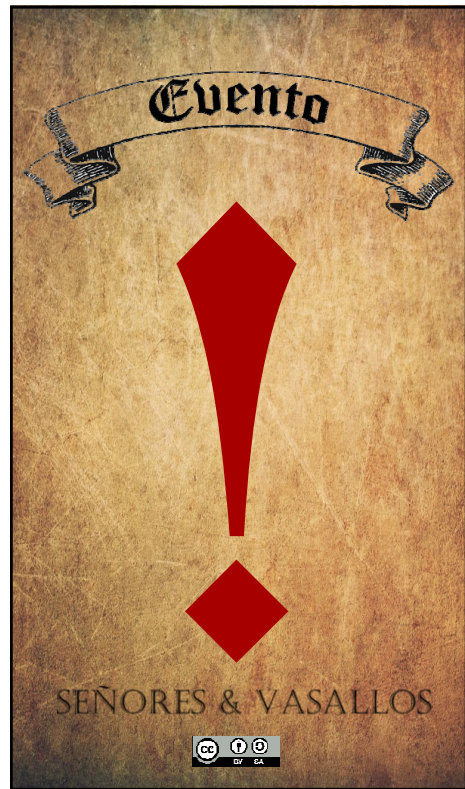
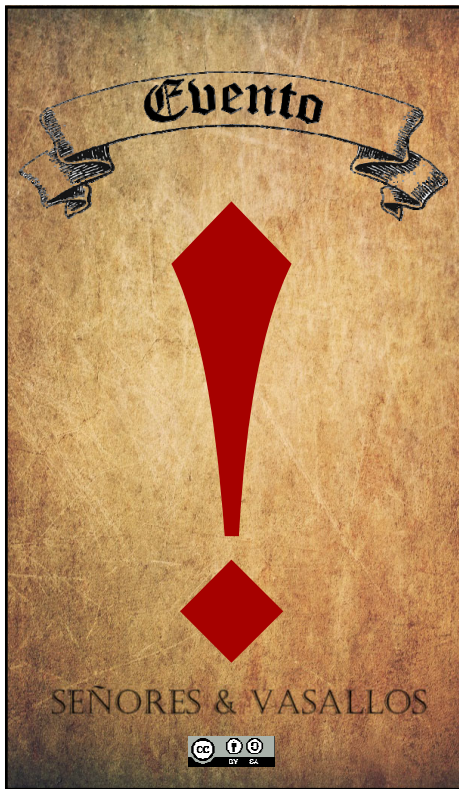
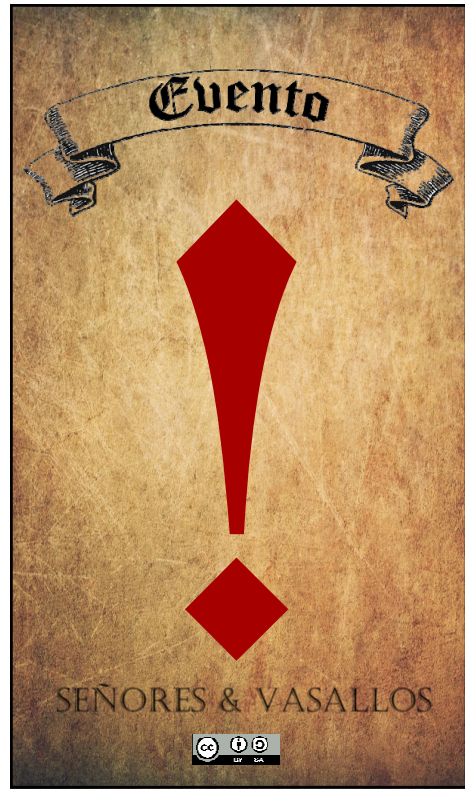
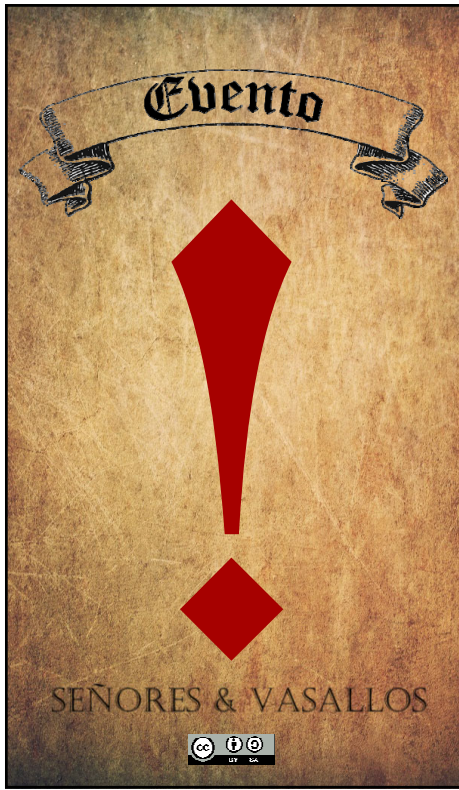
*Ganas 15 puntos de vida*

*Dos arquitectos franceses deciden quedarse en tu villa para reformar tu iglesia con un nuevo estilo, lleno de arcos apuntados, haciendo que las visitas y donaciones al templo se multipliquen.*



*Ganas 20 puntos de vida.*






*El nuevo rey confirma todos los derechos y exenciones que tenías desde el tiempo de tus abuelos.*




*Ganas 50 puntos de vida.*

**Evento**



SEÑORES & VASALLOS




*¡¡ un varón!! Por fin ha nacido un hijo y vas a poder dejarle todas tus posesiones. Así evitarás tener que casar a tu hija con el primogénito de cualquier barón de medio pelo.*



*Ganas 50 puntos de vida.*

**Evento**



SEÑORES & VASALLOS

