








EVENTS AUF INFLUENCE-KARTEN

Beachte: Eine Influence-Karte, deren Ereignis gespielt wird, generiert immer auch ihre Influence-Punkte! (5.2)

2	Castra	Platziere einen CASTRA Marker auf einer Armee, die du kommandierst, auf der sich noch kein solcher Marker befindet. Wird eine Armee mit Castra Marker angegriffen, dann wird die Anzahl der Treffer gegen sie um eins verringert. Der Castra Marker wird zu Beginn deines nächsten Spielerzuges weggenommen, oder auch, wenn die Armee angreift, sich bewegt oder sich zurückzieht.
3	Flanking Maneuver	Spiele das Ereignis vor einem Kampf, bei dem du der Angreifer bist. Nachdem du das finale Kampfergebnis für beide Seiten gesehen hast, kannst du alle deine Würfel neu würfeln. Du musst das neue Würfelergebnis benutzen. Pro Kampf kann nur ein Flanking Maneuver ausgespielt werden.
4	Praetorian Guard	Du kannst eine Aktion PLATZIERE GOVERNOR in Italia machen, die Militär-Influence benutzen und dabei Questor-Marker und Einheiten in der Hauptstadt ignorieren.
2	Questor	Platziere einen QUESTOR Marker in einer Provinz, die du regierst und in der sich noch kein solcher Marker befindet. Solange die Provinz in dieser Weise markiert ist, benötigt man für eine Stimme (vote) einen Würfelwurf von 3 oder höher, wenn gegen diese Ziel-Provinz eine Aktion PLACE GOVERNOR versucht wird. Der QUESTOR-Marker wird zu Beginn deines nächsten Spielerzuges weggenommen oder aber, wenn du als Governor abgesetzt (replaced) wirst.
3	Mob 	Platziere einen MOB-Marker in einer Provinz, in der ein solcher noch nicht liegt. MOB-Marker reduzieren das Einkommen, um Karten zu kaufen/verkaufen und sie können, wenn sie weiter nicht beobachtet werden dazu führen, dass ein Governor ausgetauscht wird. Siehe Abschnitt 11 der Spielregeln für weitere Details über MOB-Marker.
4	Pretender	Du kannst dieses Ereignis spielen, wenn du nicht Emperor bist und wenn du zwei oder mehr nebeneinander liegende Provinzen regierst, die einen Support-Level von 3 oder mehr haben. Platziere in den zutreffenden Provinzen einen Seat of Power-Marker und Breakaway-Marker in den übrigen. Siehe Abschnitt 12 der Spielregeln für weitere Details über Pretender.
2	Tribute	Drehe in einer beliebigen Provinz alle Barbaren-Spielsteine eines Stammes auf ihre inaktive Seite. Die so umgedrehten Barbaren-Spielsteine verteidigen sich normal, bewirken jedoch keinen Verlust an Support.
3	Foederati	Wähle eine Armee aus, die du kommandierst. Entferne in einer Region, die bis zu 1 Bewegungspunkt von der ausgewählten Armee entfernt ist einen nicht-Leader Barbaren-Spielstein, der sich nicht in einer Armee eines Spielers befindet. Befinden sich in deiner ausgewählten Armee weniger Barbaren-Marker als Legionen, dann kommt der Barbaren-Spielstein in diese Armee. Ansonsten lege den Barbaren-Spielstein mit seiner inaktiven Seite in seine Heimatregion.
4	Damnatio Memoriae	Spiele dieses Ereignis unmittelbar, nachdem du Emperor geworden bist. Subtrahiere Legacy-Punkte vom früheren Emperor in Höhe deines Supports in Italia. Danach platziere in Höhe deines Supports des früheren Emperors in Italia in beliebiger Weise so viele Mob-Marker in Provinzen, die du regierst.

Emperor: Gouverneur, der Italia regiert
Region: Provinz, Seezone, Homeland der Babaren.

EVENTS KARTEN

Ardashir 	Platziere den Ardashir-Spielstein im Heimatland der Sassaniden. Befindet sich Ardashir im Sassaniden Heimatland zum Zeitpunkt, wenn eine Invasion der Sassaniden erfolgreich ist, dann machen all sich im Sassaniden Heimatland befindlichen aktiven Einheiten eine Invasion und nicht nur die gewürfelte Anzahl.
Bad Auguries	Bis die nächste Event-Karte ausgespielt wird, werden von jedem Würfelwurf der Roman in einem Kampf jeweils eins abgezogen. Trotzdem werden alle Augenzahl 6 wie normal1 erneut gewürfelt.
Cniava 	Platziere den Cniava-Spielstein im Heimatland der Goten. Er kommt mit der nächsten erfolgreichen Goten-Invasion auf den Spielplan.
Diocletian	Das Spiel ist beendet. Erhalte Bonus Legacy Punkte als Emperor, dann ist der Spieler mit den meisten Legacy Punkten der Gewinner. Alle Gleichstände werden in folgender Reihenfolge entschieden: Emperor, Pretender, Spieler mit den meisten Provinzen, Spieler, der die meisten Legionenkommandiert und danach per Würfelwurf.
Good Auguries	Bis die nächste Event-Karte ausgespielt wird, addiere 1 zu allen Augenzahlen beim Würfeln eines Kampfes des Romans. Nur Würfel, die eine sechs zeigen, werden erneut gewürfelt.
Inflation	Bis die nächste Event-Karte ausgespielt wird, addiere 1 zu den Kosten eines Gebäudes für Verbesserungen (improvements).
Ludi Saeculares	In diesem Jahr findet anlässlich der Secular Spiele die Feier des tausenten Jahrestags der Gründung Roms statt. Der aktuelle Emperor muss sofort eine Handkarte abwerfen, um für mit diesen Spielen für die Zerstreuung zu sorgen. Er erhält Legacy Punkte in Höhe des Werts der abgeworfenen Karte.
Palmyra Allies	Würfle mit vier Würfeln. Für jede Augenzahl von 4 oder mehr muss der aktive Spieler je einen aktiven Sassaniden-Spielstein oder Sassaniden-Leader aus Galatia, Syria oder dem Sassaniden Heimatland nehmen. Die herausgenommenen Spielsteine werden mit ihrer inaktiven Seite zurück im Sassaniden Heimatland platziert, Leader ganz aus dem Spiel genommen. Der aktive Spieler erhält weder Legacy-Punkte noch irgend-welche Siegnutzen aus diesem Event-Kampf.
Plague of Cyprian	Bis die nächste Event-Karte gezogen wird werden in Kämpfen alle Treffer von beiden Seiten um 1 erhöht.
Postumus 	Platziere den Postumus-Spielstein in Gallia. Während der Support Check Phase reduziert Postumus den Support in Gallia und Italia.
Preparing for War	Bis die nächste Event-Karte gezogen wird zwei zum schwarzen Würfel beim Wurf hinsichtlich der Entscheidung, ob eine Barbaren Invasion stattfindet, hinzugefügt. Ein modifiziertes Ergebnis das größer als sechs ist wird als sechs behandelt.
Priest King of Emesa 	Platziere den Priest King Spielstein in Syria. Während der Support Check Phase reduziert der Priest King den Support in Syria und Italia.
Raiding Parties	Bis die nächste Event-Karte gezogen wird zwei vom schwarzen Würfel beim Wurf hinsichtlich der Entscheidung, ob eine Barbaren Invasion stattfindet, abgezogen. Ein modifiziertes Ergebnis das kleiner als ein ist wird als eins behandelt.
Saipur I 	Platziere den Saipur-Spielstein im Heimatland der Sassaniden. Er kommt zusammen mit der nächsten erfolgreichen Invasion der Sassaniden auf den Spielplan. In allen Kämpfen, an denen Saipur beteiligt ist, wird die Anzahl der durch den Roman Spieler erreichten Treffer um 1 reduziert.
Zenobia 	Platziere den Zenobia-Spielstein in Aegyptus. Während der Support Check Phase reduziert der Zenobia den Support in Aegyptus und Italia.