



Agguato dell'Arciere

Prima della battaglia

I vostri Arcieri fanno un agguato senza resistenza prima della battaglia. Lanciate i dadi e aggiungete +1 ai risultati per questo turno di lancio.



Olio Bollente

Prima della battaglia

Quando un vostro Castello è attaccato, tirate un d10 e dividete il risultato per 2 (arrotondate per eccesso). L'attaccante dovrà eliminare un numero di soldati, pari al risultato, prima della battaglia.



Catapulte

Nel vostro turno

Quanto attaccate un feudo di Montagna o un Castello, tirate un d8 e dividete il risultato per 2 (arrotondate per eccesso). Il difensore dovrà eliminare un numero di soldati pari al risultato, prima della battaglia.



Carica dei Cavalieri

Nel vostro turno

Avete un'occasione nel campo di battaglia di lanciare un vostro attacco con tutti i soldati, compresi i vostri arcieri, piuttosto che solo con il resto delle truppe durante il primo turno di una battaglia.



Città delle Milizie

Nel vostro turno

I contadini di 1 o 2 feudi che attacchi in questo turno, si uniscono alle tue forze. Dopo la battaglia verranno eliminati. (Utilizzate i segnalini per rappresentare i contadini. Con questa carta, vittoria immediata contro i feudi contadini).



Coordinamento

Nel vostro turno

Durante il primo turno di battaglia, aggiungete +1 a tutti i vostri tiri dei dadi. Se così facendo nessun colpo va a segno ugualmente, riprendete questa carta in mano.



Duello per Ostaggio

Nel vostro turno

Quando un vostro Cavaliere si trova adiacente ad un Condottiero avversario, dichiarate un duello. Questo porterà ad una lotta tra di loro con un d8 senza altri parametri. Il vincitore tornerà al suo feudo. Il Cavaliere perdente sarà eliminato, mentre il Condottiero perdente sarà catturato. Questa non conta come una Azione.



Parapetti

Prima della battaglia

Quando difendete, aggiungete +1 per ogni tiro durante il primo turno della battaglia. Se nessun vostro colpo, così facendo, va a segno, riprendete la carta in mano.



Trincerarsi

Prima della battaglia

Quando difendete, aumentate il dado del terreno di un livello durante la battaglia.



Marcia Forzata

Nel vostro turno

Aumentate la portata di movimento di tutti i tuoi soldati di un feudo di +1 durante questo turno. Ritira 2 soldati durante la marcia, come dovuto alla fatica. Non si può giocare insieme alla carta "Marcia Lunga".



Fuoco Greco

Prima della battaglia

Quando un vostro Castello è attaccato, tirate un d12 e dividete il risultato per 2 (arrotondate per eccesso). L'attaccante dovrà eliminare un numero di soldati pari al risultato ottenuto, prima della battaglia.



Buon Comando

Nel vostro turno

Aumentate la forza di attacco utilizzando un dado d10 durante la battaglia.



Guerriero Eroico

Nel vostro turno

Aumentate la forza di attacco utilizzando un dado d10 durante la battaglia. Aumentate la forza di attacco utilizzando un dado d12 se avete giocato anche la carta "Buon Comando".



Cavalieri Disarcionati

Durante la battaglia

I Cavalieri del vostro avversario non partecipano a un turno della battaglia. Questa carta non può essere giocata se è in gioco la carta "Carica dei Cavalieri".



Cavalleria Leggera

Nel vostro turno

I vostri Cavalieri possono attaccare un feudo adiacente. Un Lanciere deve accompagnare ogni Cavaliere. Dirigete l'attacco contro uno stesso numero di difensori a vostra scelta. I vostri sopravvissuti torneranno al feudo di partenza. Questa non conta come azione.



Fossato

Prima della battaglia

I vostri Arcieri in difesa ottengono un turno di lancio prima della battaglia.



Montanari

Prima della battaglia

Tirate un d10 quando attaccate un feudo di Montagna senza Castello.
- Oppure -
Aggiungete 3 Lancieri per difendere un vostro feudo di Montagna. Se sopravvivono vengono tolti alla fine della battaglia.



Saccheggio

Dopo la battaglia

Se dopo una battaglia distruggete completamente un esercito nemico, 3 dei vostri Lancieri vengono promossi a Fanti attraverso le armi saccheggiate.



Fama

Nel vostro turno

Marchate un Cavaliere con un segnalino. Sommate +1 su tutti i suoi tiri finché resta in gioco. Tutti i vostri Cavalieri potranno muovere di un feudo extra per riunirsi a lui per combattere in questo turno.



Bottino

Dopo la battaglia

Se dopo una battaglia distruggete completamente un esercito nemico, potete recuperare 5 delle vostre vittime della battaglia.



Prendere l'Iniziativa

Fase iniziativa

Dopo aver effettuato i tiri dei dadi per l'iniziativa, scegliete per primi la carta a prescindere dal risultato dei dadi.



Muraglia

Prima della battaglia

I Cavalieri colpiranno con 6+ durante tutta la battaglia.



Assedio

Nel vostro turno

Riducete i dadi difensivi dell'avversario, di un feudo di Montagna o con un Castello, a d10 durante la battaglia.



Attacco a Sorpresa

Nel vostro turno

Riducete di un livello i dadi difensivi del terreno di un feudo di un vostro avversario, durante la battaglia.



Riconsiderare la Strategia

Prima della battaglia

Tirate 2 volte i dadi durante un turno di combattimento e scegliete i risultati migliori. (Tirate 2 volte per gli Arcieri e scegliete, poi tirate per il resto dei soldati e scegliete).



Trabucchi

Nel vostro turno

Quando attaccate un feudo di Montagna o un Castello, tirate un d10 e dividete il risultato per 2 (arrotondate per eccesso). Il difensore dovrà eliminare un numero di soldati pari al risultato ottenuto, prima della battaglia.



Cunicolo

Nel vostro turno

Riducete di un livello i dadi difensivi di un feudo di Montagna o di un Castello portandolo a d8 durante una battaglia.



Conoscere il Campo di Battaglia

Nel vostro turno

Uno dei vostri fanti è stato promosso a Cavaliere durante la battaglia.

Deve essere nello stesso feudo dov'è presente un Condottiero, non è necessario che ci sia un castello.



Maniscalco

Nel vostro turno

Sostituire 3 dei vostri Lancieri con dei Fanti.

Può essere giocata anche sui Mercenari.



Compagni d'Armi

Prima della battaglia

Mettete un Cavaliere gratis vicino ad un vostro Cavaliere per combattere insieme.



Capitolazione

Nel vostro turno

Dopo un turno di combattimento, se il tuo avversario non ha un Condottiero in battaglia e gli sono rimasti 2 o meno soldati, avendo tu 8 o più soldati, poni fine alla battaglia. Il resto dei suoi soldati si unirà al vostro esercito.

Sostituiteli con dei vostri Soldati.



Sopruso del Commissario

Fase tasse

Riducete il costo di tutti i vostri soldati in questo turno di 1 oro ciascuno (compresi i mercenari).



Corruzione

Fase tasse

Mantenere questa carta a faccia in su durante le prossime fasi individuali. Ogni avversario dovrà vincere almeno 3 feudi per pescare una Carta Conquista nel suo turno.



Efficienza

Fase tasse

Alla fine del tuo turno, pesca una Carta Conquista aggiuntiva per ogni 2 feudi conquistati. Arrotonda per eccesso. Non si può giocare se è in gioco la Carta "Soldati Corrotti".



Fedeltà

Nel vostro turno

Un feudo contadino adiacente a uno dei vostri feudi vuole aderire volontariamente ai vostri domini. Piazzatevi un vostro Lanciere.



Conservatoria

In qualsiasi momento

Lasciare che tutti i giocatori guardino la prima carta di ogni pila degli scarti. I vostri avversari devono sceglierne una per voi che riprenderete in mano.



Cavaliere Eroico

Fase reclutamento

Acquistate un Cavaliere per 1 oro. Questi potrà tentare di riscattare un Condottiero Catturato.

Tirate un d10.
- Se ottenete 4-10: il Condottiero torna al vostro castello e il Cavaliere muore.
- Se ottenete 1-3: il Cavaliere torna al vostro castello. Questa azione non conta come azione nel turno.



Insurrezione

Fase tasse

Conquistate un feudo nemico adiacente senza castello se occupato da un solo soldato che non è un Condottiero. Togliete e mettete un stesso soldato del vostro esercito. (se non lo avete piazzate un Lanciere)



Flotte Mercantili

Fase tasse

Raccogliete 1 moneta d'oro in più in questo turno per ognuno feudo che possedete sulle coste.



Galee Mercantili

Nel vostro turno

6 dei soldati di un vostro feudo costiero possono attaccare o rinforzare un feudo a 3 feudi costieri di distanza. I soldati non si possono muovere ne prima ne dopo essere stati trasportati.

- Oppure -
Scarta questa carta per aumentare il dado per determinare l'iniziativa da d8 a d12.



Marcia Lunga

Nel vostro turno

Aumentate di 1 lo spostamento di tutti i vostri soldati in un feudo nel corso di questo turno. Non potete giocarla insieme alla carta "Marcia Forzata".



Arcieri Mercenari

Prima della battaglia

Piazzate 2 Arcieri Mercenari in un qualunque vostro feudo.



Rinforzi

Nel vostro turno

Tira un dado d8 e dividete il risultato per 2 (arrotondando per eccesso). Piazzate un numero di fanti pari al risultato ottenuto in un vostro feudo, prima di una battaglia.



Editto Reale

Nel vostro turno

Un feudo Contadino adiacente ai vostri si unisce al vostro dominio. Piazzate 2 Lancieri nel vostro nuovo feudo.



Saccheggio dei Villaggi

Nel vostro turno

Raccogliete 2 monete d'oro per ogni feudo in questo turno.



Torre d'Assedio

Nel vostro turno

Gli Arcieri di entrambi gli eserciti, in una battaglia per un castello, colpiscono entrambi con 5+ invece dei soliti rispettivi 4+ / 6+.



Contrabbandieri

Nel vostro turno

A 6 dei vostri soldati è permesso attraversare di nascosto un feudo nemico o contadino per attaccare o rinforzare un feudo adiacente. Non potete giocare altre carte per aumentare il numero dei soldati, però potete muovere un Condottiero o un Cavaliere prima di utilizzare questa Carta su di essi.



Ladri

Fase tasse

Rubate 3 monete d'oro ad ogni giocatore.



Crisi Commerciale

Fase tasse

Piazzate questa carta davanti ad un vostro avversario. In ogni Fase Tasse (a partire da questa) dovrà pagarvi una moneta d'oro, o pagare 2 monete d'oro ad un altro giocatore. Sarà possibile scartare questa carta in un qualsiasi momento, o per vostra iniziativa o in seguito a una negoziazione.



Boom Commerciale

Fase tasse

Piazzate questa carta davanti a voi. In ogni Fase Tasse (a partire da questa) prendete 1 moneta d'oro da un vostro avversario, o prendere 2 monete d'oro dalla banca.



Addestramento Esercito

Nel vostro turno

Sostituite 2 Lancieri qualsiasi. Uno sarà addestrato e diventerà un Arciere e l'altro un Fante.



Tributo

Fase tasse

Prendete 1 moneta d'oro per ogni feudo che controllate in un regno a vostra scelta.



Banditi dei Boschi

Fase tasse

Durante questo turno, tutti i feudi Foresta, posseduti di vostri avversari, adiacenti al vostro dominio, vi pagheranno 2 monete d'oro per ciascun feudo.



Decreto di Nomina

Nel vostro turno

Uno dei vostri Cavalieri è promosso: Togliete un Cavaliere collocate un Condottiero in uno dei vostri castelli.



Conclave dei Vescovi

Immediatamente

Piazzate 4 Lancieri in qualunque dei vostri feudi (insieme o separati).



Raccolto Abbondante

Fase tasse

Ognuno dei vostri feudi Campagna fornisce ulteriori 2 monete d'oro per questo turno.



Demoralizzazione

Nel vostro turno

Quando attaccate un Castello, il difensore deve considerare -1 in tutti i suoi tiri di dadi per il primo turno di battaglia.



Falso Pellegrinaggio

Fase manovre

Scegliete 6 soldati di un vostro feudo. Questi attraverseranno furtivamente un feudo nemico o contadino per attaccare o rinforzare un feudo adiacente. Non è cumulabile con altre carte che aumentano lo spostamento, ma un Cavaliere o un Condottiero può muovere di un feudo prima di utilizzare questa carta per unirsi a loro.

(Scomunica Papale se ignorata.)



Alluvione

Fase tasse

Scegliete 2 feudi di Campagna che saranno allagati. Questi feudi forniranno 3 monete d'oro in meno per questo turno. Non possono essere giocare 2 carte "Alluvione" nella stessa Fase di Tasse contro lo stesso avversario.



Inspirazione!

Fase tasse

Tenete in gioco questa carta fino alla successiva Fase di Tasse. Durante il primo turno di battaglia per tutte le battaglie in cui difendete, aggiungete +1 a tutti i vostri tiri.



Inquisizione

Nel vostro turno

Scegliete un avversario. Tutti i suoi feudi che sono adiacenti al vostro regno perdono 1 Lanciere se in questi sono presenti 2 o più soldati. Se non sono presenti Lancieri nei feudi, questa carta non produce effetto.



Cavalieri di Malta

Immediatamente

Piazzate 1 Lanciere, 1 Fante e un Cavaliere in uno dei vostri feudi.



Cavalieri Templari

Immediatamente

Piazzate 2 Cavalieri in qualunque dei vostri feudi (insieme o separati).



Fanghiglia

Scegliete un feudo che sarà nella condizione di fanghiglia fino alla fine del prossimo turno.

La raccolta d'oro, il movimento e i risultati dei dadi sono penalizzati da un -1. Gli effetti colpiscono sia i soldati che vogliono entrare od uscire dal feudo, oltre a quelli presenti. Quindi per entrare od uscire dal feudo è necessario un Condottiero.

Nel vostro turno



Ordine di Calatrava

Sostituite un vostro Cavaliere con 4 Lancieri e 1 Fante.

Nel vostro turno



Benedizione del Papa

Piazzate 1 Lanciere in ogni feudo di un regno a vostra scelta.

Immediatamente



Decreto Papale

Prendete possesso di un feudo nemico adiacente senza il castello se è occupato solo da un soldato che non sia un Condottiero. Togliete il soldato e piazzate 1 vostro Lanciere.

(Scomunica Papale se ignorata)

Nel vostro turno



Bolla Papale

Potete piazzare 2 soldati, per ogni feudo in questo turno, anziché 1 soldato durante la Fase di Reclutamento.

Fase reclutamento



Demarcazione Papale

Scegliete un avversario. Entrambi non potete attaccarvi tra di voi. Tenete questa carta in gioco fino alla prossima Fase di Tasse.

(Scomunica Papale se ignorata, solo il primo dei 2 che la infrange sarà Scomunicato)

Fase tasse



Interdizione Papale

Cancella e scarta qualunque carta appena giocata. Il titolo di quella carta non può essere rigiocato durante questa interdizione. Non potete interferire nell'interazione tra altri 2 giocatori.

(Scomunica Papale se ignorata)

In qualsiasi momento



Penitenza

Scartate una delle vostre Scomuniche Papali. Se non ne avete, potete giocare questa carta scoperta di fronte a voi fino a quando non ne avrete bisogno (come deterrente).

Nel vostro turno



Peste

Un avversario deve rimuovere un soldato per ogni feudo occupato da più di 3 soldati.

Immediatamente



Principe Ribelle

Immediatamente

Piazzate
1 Fante e
2 Lancieri
in uno dei
vostri feudi.



Ritorno dei Crociati

Immediatamente

Piazzate
1 Lanciere,
1 Fante e
1 Arciere
in qualunque
dei vostri feudi
(insieme o
separati).



Guardie Svizzere

Immediatamente

Piazzate
3 Fanti
in uno
dei vostri feudi.



Tradimento

Prima della battaglia

Prima di lanciarsi in
una battaglia,
3 soldati nemici
(a vostra scelta)
si ritireranno in un
feudo adiacente
controllato
dall'avversario.
(questi nel turno non
potranno partecipare ad
alcuna battaglia)



Monaci Infastiditi

Fase carta mercante

I contadini di un feudo
senza castello
di vostra scelta lottano
per riprendersi il
controllo.
Utilizzate le normali
regole di battaglia.
(i contadini attaccano
con un d8 mentre i
difensori utilizzeranno il
dado secondo il territorio
in cui si trovano)



Tregua di Dio

Durante la battaglia

Dopo ogni turno di
battaglia, i vostri
difensori possono
ritirarsi in uno dei feudi
adiacenti dove non ci
sono combattimenti.
Gli Arcieri di entrambi
gli schieramenti
tireranno ancora una
volta durante la ritirata.

*(Scomunica Papale se ignorata,
e la ritirata verrà annullata)*



Raccolto Abbondante

Fase tasse

Ognuno
dei vostri
feudi Campagna
fornisce ulteriori
2 monete d'oro
per questo turno.



Benedizione del Papa

Immediatamente

Piazzate
1 Lanciere
in ogni feudo
di un regno a
vostra scelta.



Peste

Immediatamente

Un avversario
deve rimuovere
un soldato per
ogni feudo
occupato
da più di 3 soldati.



Boscaioli

Tirate un dado d10 quando attaccate un feudo di Foresta senza Castello.

- Oppure -

Aggiungete 2 Arcieri per la difesa di un vostro feudo di Foresta.

Non devono essere miniature del gioco e, se sopravvivono, verranno rimosse alla fine della battaglia.

Nel vostro turno



Buon Comando

Aumentate la forza di attacco utilizzando un dado d10 durante la battaglia.

Nel vostro turno



Attacco a Sorpresa

Riducete di un livello i dadi difensivi del terreno di un feudo di un vostro avversario, durante la battaglia.

Nel vostro turno



Alluvione

Scegliete 2 feudi di Campagna che saranno allagati. Questi feudi forniranno 3 monete d'oro in meno per questo turno. Non possono essere giocare 2 carte "Alluvione" nella stessa Fase di Tasse contro lo stesso avversario.

Fase tasse



Inquisizione

Scegliete un avversario. Tutti i suoi feudi che sono adiacenti al vostro regno perdono 1 Lanciere se in questi sono presenti 2 o più soldati. Se non sono presenti Lancieri nei feudi, questa carta non produce effetto.

Nel vostro turno



Raccolto Abbondante

Ognuno dei vostri feudi Campagna fornisce ulteriori 2 monete d'oro per questo turno.

Fase tasse



Galee Mercantili

6 dei soldati di un vostro feudo costiero possono attaccare o rinforzare un feudo a 3 feudi costieri di distanza. I soldati non si possono muovere ne prima ne dopo essere stati trasportati.

- Oppure -

Scarta questa carta per aumentare il dado per determinare l'iniziativa da d8 a d12.

Nel vostro turno



Arcieri Mercenari

Piazzate 2 Arcieri Mercenari in un qualunque vostro feudo.

Prima della battaglia



Rinforzi

Tira un dado d8 e dividete il risultato per 2 (arrotondando per eccesso). Piazzate un numero di fanti pari al risultato ottenuto in un vostro feudo, prima di una battaglia.

Nel vostro turno