



Carte Mercenario [Mercenary] (58)

Sono le unità base dei battaglioni dei giocatori; il numero nello scudo indica la forza della carta. Oltre ad esse solo le carte "Eroina" e "Cortigiana" riportano valori numerici da aggiungere alla forza del battaglione.



Carte Inverno [Winter] (3)

Quando viene giocata una carta **Inverno**, si scartano subito tutte le carte **Primavera** in gioco. Tutte le carte **Mercenario** in gioco riducono a 1 la loro forza. Se in gioco vi sono più carte inverno l'effetto non si accumula.



Carte Primavera [Spring] (3)

Quando viene giocata una carta **Primavera**, si scartano subito tutte le carte **Inverno** in gioco. Tutte le carte **Mercenario** in gioco di valore più alto incrementano la loro forza di 3. Se in seguito verrà giocata una nuova carta Mercenario di valore superiore, sarà solo quest'ultima (e quelle di pari valore) ad acquisire il bonus di 3 punti forza. Se in gioco vi sono più carte primavera l'effetto non si accumula.



Carte Vescovo [Bishop] (6)

Quando viene giocata una carta Vescovo, tutte le carte Mercenario di valore maggiore in gioco (comprese quelle di chi ha giocato la carta Vescovo) vengono scartate. Chi gioca questa carta ha inoltre la facoltà di spostare il segnalino bianco del **Favore Papale** in una regione libera a sua scelta o di lasciarlo fuori dal tabellone di gioco. L'effetto della carta Vescovo si applica una volta sola, dopo viene scartata.



Carte Cortigiana [Courtesan] (12)

Alla fine di una battaglia, il battaglione del giocatore con più carte **Cortigiana** riceve il segnalino **Condottiere** al posto di chi ha vinto la battaglia. Nel caso di parità tra 2 o più giocatori, l'effetto si annulla e il segnalino Condottiere verrà assegnato al vincitore della battaglia. Le carte Cortigiana non risentono degli effetti delle carte Inverno, Primavera e Tamburino, e una volta piazzate sul tavolo, non sono rimosse dal Vescovo e dallo Spaventapasseri.



Carte Tamburino [Drummer] (6)

Raddoppia il valore **stampato** di tutte le carte Mercenario nel battaglione dove viene giocata. Il suo effetto non è cumulativo. Se durante una battaglia viene giocata una carta **Inverno**, tutte le carte Mercenario del battaglione dove è presente un Tamburino avranno forza 2 anziché 1. Se invece viene giocata una carta **Primavera**, e alcune delle carte Mercenario più forti sono nel battaglione con Tamburino, il loro valore viene *prima* raddoppiato e poi si somma il bonus di 3.



Carte Eroina [Heroine] (3)

Le carte Eroina hanno un valore di combattimento immodificabile pari a 10 e non risentono degli effetti delle carte Inverno, Primavera e Tamburino; inoltre, una volta piazzate sul tavolo, non possono essere rimosse per effetto delle carte Vescovo e Spaventapasseri.



Carte Spaventapasseri [Scarecrow] (16)

Dà la facoltà di riprendere in mano una delle carte Mercenario giocate in precedenza e presenti nel proprio battaglione. Non può essere utilizzata per carte diverse dai Mercenari, per carte presenti nei battaglioni degli altri giocatori o per carte precedentemente scartate dal gioco.



Carte Resa [Surrender] (3)

Quando viene giocata una carta Resa, la battaglia in corso termina immediatamente, e vengono seguite le regole standard per determinare il vincitore della battaglia.