**H = Holz N = Nahrung G = Gold**

**S = Stein E = Eisen AP = Aktionspunkte**

1. **Dorf:** [1H;1S; 2 AP] Baue ein Dorf auf dem ausgewählten Feld
2. **Stadt:** [ 2H; 2S; 1E; 2AP] Verbessere ein beliebiges Dorf zu einer Stadt
3. **Burg:** [ 2H; 3S; 1E; 1N; 2 AP] Baue eine Burg auf dem ausgewählten Feld
4. **Holzfäller:** [1 AP] +2H für 1 runden
5. **Steinmetz:** [1 AP] +2S für 1 runden
6. **Bauer:** [1 AP] +2N für 1 runden
7. **Schmied:** [1 AP] +2E für 1 runden
8. **Arzt:** [2N; 1AP] eine ausgewählte Einheit wird geheilt um +2HP (geht nicht über maximales Leben hinaus)
9. **Kräuterfrau:** [1N; 1AP] eine ausgewählte Einheit wird von der Seuche geheilt zudem gibt sie +1HP zurück (geht nicht über maximales Leben hinaus)
10. **Seuche:** [1 AP] eine ausgewählte feindliche Einheit wird mit einer Seuche angesteckt welche der Einheit (bis zu ihrer Heilung durch die Kräuterfrau) dauerhaft -1 leben kostet
11. **Steuereintreiber:** [2N; 2AP] pro Dorf bekommst du 0,5G und für jede Stadt 1G für diese runde
12. **Harter Marsch:** [2N; 1AP] eine ausgewählte Einheit kann sich diese runde bis zu +2 Felder bewegen
13. **Rekruten:** [1 AP (kosten variable welche Einheit man baut)] diese Karte lässt dich 1 gewünschte Einheit bauen (abhängig von Dorf, Stadt,Burg) (Siehe Einheitenliste)
14. **Ritterschlag:** [2E; 4G; 3AP] eine verletzte Einheit wird zum Ritter
15. **Belagerung:** [2H; 2S; 2E; 2N; 1AP] füge einem gewünschten Gebäude 5 schaden zu
16. **Reparatur:** [1H; 1S; 1E; 1N; 1AP] heile ein gewünschtes Gebäude um 3
17. **Sabotage:** [2 AP] das/die ausgewählte feindliche Dorf oder Stadt produziert in der nächsten runde keine Ressourcen
18. **Überläufer:** [4G; 1N; 2AP] ziehe einer gegnerischen Einheit 2 leben ab und sie wechselt auf deine Seite
19. **Großer General:** [1E; 1N; 2AP] gibt einer Einheit permanent +1 schaden und +1 leben
20. **Manöver:** [1N; 2AP] gibt einer für diese runde +3 schaden
21. **königliches Edikt:** [1N; 1S; 1H; 1E] alle Aktionen kosten nächste runde -1 AP
22. **Marschall:** [1N; 1H] +2 AP für diese Runde
23. **altes Relikt:** [1H; 1S; 1AP] ziehe eine ausgewählte Karte aus dem Ablagestapel
24. **Erfinder:** [1H; 1 E; 1AP] ziehe zwei weitere Karten
25. **Verbannung:** [1 AP] entferne eine Karte aus deinem deck
26. **Hinterhalt:** [1H; 1E; 1AP] füge einer feindlichen Einheit 3 schaden zu
27. **Hexe:** [2N; 2AP] mischt einen Fluch ins gegnerische Deck
28. **Harten Training:** [ Abhängig von den Einheiten ] kann eine ausgewählte Einheit Upgrade Z.B. Schwertkämpfer => Langschwertkämpfer (siehe Einheitenliste)
29. **Händler:** [1N; 1S; 1E; 1H] lege bis zu 3 Handkarten ab ziehe gleiche Anzahl nach
30. **Spion:** [1 AP] erhöhe Sichtweite für eine runde um +1
31. **Fluch**: [wird durch Hexe vergeben] kann nicht gespielt werden