1. **dorf:** [1holz1 stein 2 AP] ein gebäude welches die resourcen farmt welche auf dem feld sind wo es platziert wurde und produziert 1 gold ( ein Dorf kann „Anfangs“ truppen ausbilden Z.B. Berserker )
2. **stadt:** [ 2 holz 2 stein 1 eisen 2 AP]ein gebäude welches resourcen farmt welche auf dem feld sind wo es platziert wurde, muss auf einem dorf gebaut werden und verdopplt die erträge des dorfes ( eine stadt kann „normale“ truppen ausbilden Z.B. legionäre )
3. **burg:** [ 2 holz 3 stein 1 eisen 1 Nahrung 2 AP] ein gebäude auf dem man einheiten stationieren kann ( stationierte einheiten erleiden weniger schaden von angreifern ) ( eine Burg kann „Gute“ truppen ausbilden Z.B. Ritter )
4. **Karte des holzfällers:** [1 AP] +2 holz für 1 runden
5. **Karte des steinmetzt:** [1 AP] +2 stein für 1 runden
6. **Karte des bauern:** [1 AP] +2 Nahrung für 1 runden
7. **Karte des schmieds:** [1 AP] +2 eisen für 1 runden
8. **Karte des Artztes:** [2 nahrung 1 AP] eine ausgewählte eineit wird geheilt um +2 ihres lebens
9. **Karte der kreuter frau:** [ 1 Nahrung 1 AP] eine ausgewählte einheit wird von der seuche geheilt zudem gibt sie +1 lebens zurück
10. **Karte der seuche:** [1 AP] eine ausgewählte feindliche einheit wird mit einer seuche angestekt welche der einheit (bis zu ihrer heilung durch die kreuter frau) dauerhaft -1 leben kostet
11. **Karte des Steuer eintreiber:** [ 2 Nahung 2 AP] pro Dorf bekommst du 0,5 old und für jede stadt 1 gold für diese runde
12. **Karte des Harten Marsch:** [2 Nahrung 1 AP] eine ausgewählte einheit kann sich diese runde bis zu +2 felder bewegen
13. **Karte Des Rekruten:** [1 AP (kosten variable welche einheit man baut)] diese karte läst dich 1 gewünschte einheit bauen (abhängig von dorf,stadt,burg)
14. **Karte des Riterschlags:** [1 eisen 2 gold 1 AP] eine verlätzte einheit wird zum Ritter
15. **Karte der Belagerung:** [2 holz 2 stein 2 Eisen 2 Nahrung 1 AP] füge einem gewünschten gebeude 5 schaden zu
16. **Karte der Reperatur:** [1 holz 1 stein 1 Eisen 1 Nahrung 1 AP] heile ein gewünschtes gebede um 3
17. **Karte der sabotage:** [ 2 AP] das ausgewählte dorf oder stadt produziert in der nächsten runde keine resourcen
18. **Karte des überleufers:** [ 4 Gold 1 Nahrung 2 AP] ziehe einer gegnerischen einheit 2 leben ab und sie wechselt auf deine seite
19. **Karte des Großen Generals:** [ 1 eisen 1 Nahrung 1 AP] gbt einer einheit permanent +1 schaden und +1 leben
20. **Karte des manövers:** [ 1 Nahrung 2 AP] gibt einer für diese runde +3 schaden
21. **Karte des königlichen edikt:** [ 1 Nahrung 1 Stein 1Holz 1 Eisen ] alle aktionen kosten nächste runde -1 AP
22. **Karte des Marschalls:** [ 1 Nahrung 1Holz ] +2 AP
23. **Karte des alten relikts:** [ 1 Holz 1 Stein 1 AP] ziehe eine ausgewählte karte aus dem ablage stappel
24. **Karte des erfinders:** [ 1 Holz 1 Eisen 1 AP] ziehe zwei weitere karten
25. **Karte des gefängnis:** [ 1 AP] entferne eine karte aus deinem deck
26. **Karte des Hinterhalts:** [ 1 Holz 1 Eisen 1 AP] füge einer feindlichen einheit 3 schaden zu
27. **Karte der Hexe:** [2 Nahrung 2 AP] müscht einen fluch ins gegnerische deck ( eine Karte die nicht gespielt werden kann)
28. **Karte des Harten Trainings:** [ Abhängig von den einheiten ] kan eine ausgewälte einheit upgraden Z.B. schwertkämpfer => lang schwertkämpfer
29. **Karte des händlers:** [ 1 Nahrung 1 Stein 1 Eisen 1 Holz ] lege bis zu 3 handkarten ab ziehe gleiche anzahl nach
30. **Karte des spions:** [ 1 AP] erhöhe sichtweite für eine runde um +1