

CIVILES	
ESTRATEGA	Puedes poner las dos cartas de acción en la casilla que quieras
ESPÍA	Puedes ver las cartas de suceso antes de que se coloquen y decidir cuál va en el mazo "Presente"
BRUJO	Al inicio del turno puedes robar dos cartas de suceso, descartar una y jugar la otra junto a una carta de acción
GENERAL	Puedes usar un soldado dos veces con la misma carta militar
ALGUACIL	Al inicio del turno puedes descartar una Revuelta! y recuperar la carta de acción. Puedes sacrificarlo para no verte afectado por un suceso
ALQUIMISTA	Ganas la carta de Invento! (Comodín de Acción) Cuando el Alquimista es eliminado pierdes la carta de Invento! si está en tu mano. Si la has jugado, al revelarse descártala (Aunque si en ese momento, tú u otro jugador tuviese al Alquimista, podría usar la carta de Invento!)
SABOREADOR	Acción civil: Puedes destruir una mejora de reino de otro jugador. Tras realizar su acción, puedes elegir entre perderlo, o conservarlo y <b>ganar</b> llevarte una Revuelta!
ESBIRRO	Acción civil: Puedes asesinar un civil de otro jugador. Tras realizar su acción, puedes elegir entre perderlo, o conservarlo y <b>ganar</b> llevarte una Revuelta!
FILÓSOFO	Cuando se revela una Revuelta! Puedes realizar una acción
CANCILLER	Acción civil: Los demás jugadores <b>ganan</b> se llevan una Revuelta!

MEJORAS DE REINO	
EMBAJADA	No pueden negarse a pactar contigo. Si un jugador te rompe un pacto gana se lleva una Revuelta! Al construirla, puedes ofrecer o romper un pacto
CUARTEL	Puedes reclutar en regiones sin tropas y adyacentes a uno de tus asentamientos. Al construirlo, puedes reclutar una tropa
ADUANA	Puedes realizar una acción de construir cuando otro jugador juegue una carta de construir
PALACIO	Justo antes de que se coloquen los sucesos puedes poner otra carta de acción en el mazo futuro.
CATEDRAL	Un Punto de Victoria. Al construirla, puedes descartar una Revuelta! y recuperar la carta de acción
MERCADO	Una de tus acciones puede ser de un tipo distinto al de la carta de acción que estés jugando
CASA DE CORREOS	Puedes colocar la carta de acción de “Presente” debajo del mazo
TEATRO	Al construirlo, los demás ganan se llevan una Revuelta! Ganas un Punto de Victoria por cada tres Revueltas! Que se revelen
UNIVERSIDAD	Puedes reclutar hasta tres civiles. Cuando lo consigas, ganas un Punto de Victoria
BIBLIOTECA	Al construirla y al inicio del turno puedes copiar una mejora de reino de otro jugador colocando el marcador de biblioteca sobre la carta elegida

<b>PACTOS</b>	
<b>A DEGÜELLO</b>	Los firmantes tienen una acción militar extra cuando jueguen una carta
ALIANZA MILITAR	Después de que uno de los firmantes juegue una carta militar, el otro puede realizar una acción militar
RED DE INFORMANTES	Los firmantes se libran de los sucesos dirigidos contra su color
CONJURA	Los jugadores ajenos al pacto pierden todas sus tropas, ganan un Punto de Victoria y el pacto se rompe
REFUERZOS	Uno de los firmantes gana un Punto de Victoria. El otro recluta tres tropas en sus asentamientos o regiones adyacentes y el pacto se rompe
BLOQUEO	Los jugadores ajenos al pacto solo pueden hacer una acción por carta
APOYO MUTUO	Los firmantes pueden realizar una acción al inicio de su turno
PROYECTO VALQUIRIA	Los firmantes reclutan el “Carro de combate” en una región vacía. Si un jugador ajeno al pacto lo elimina, gana un Punto de Victoria
ruta mercantil	Los firmantes reclutan la “Caravana” en el asentamiento de uno de ellos. Si un jugador ajeno al pacto la elimina, gana un Punto de Victoria
<b>REPRESIÓN DEL DESARROLLO</b>	Los jugadores ajenos al pacto no pueden usar sus mejoras de reino ni sus civiles
<b>ALIANZA MILITAR PARA 2</b>	Puedes realizar una acción militar después de que el otro jugador juegue una carta militar
<b>REFUERZOS PARA 2</b>	Puedes decidir si reclutas tres tropas en asentamientos o regiones adyacentes y que el otro jugador gane un Punto de Victoria o viceversa. El pacto se rompe