

	GENERALES	
1	Noche de luna llena	Todos los jugadores pueden mover una tropa
2	Mercenarios	Todos los jugadores pueden reclutar un soldado en una región adyacente a uno de sus asentamientos
3	Buena cosecha	Todos los jugadores pueden construir o ampliar un asentamiento
4	Tiempos revueltos	Se baraja el mazo "Futuro"
5	Vientos favorables	Cada jugador tiene una acción extra de la próxima carta de acción que juegue
6	Hambruna	La siguiente carta de reclutar no se juega
7	Tambores de guerra	Todos los pactos se anulan
8	Terremoto	Se destruyen todas las murallas
9	Lucha de clases	El jugador inicial gana se lleva una Revuelta!
10	Fuego	Se destruyen todas las serrerías
11	Tregua	Con la siguiente carta militar no se puede atacar
12	Lluvias torrenciales	El jugador inicial coloca un lago en una región vacía
13	El arrojado gana	El jugador inicial puede realizar una acción militar o reclutar una tropa
14	Sequía	El jugador inicial quita un lago del tablero
15	Despoblación	Todos los jugadores pierden una mejora o un civil

16	Barrizales	Los caballeros se convierten en soldados
17	Señor de la guerra	Si un jugador tiene más tropas que nadie, puede jugar una carta extra en el mazo "Futuro"
18	Peste	Todos los jugadores pierden las tropas que se encuentren en un asentamiento
19	Orden de caballería	Todos los jugadores pueden reclutar un caballero en una aldea, poblado o ciudad
20	Escasez de materiales	El último jugador tiene que destruir una de sus murallas, serrerías, minas o mejoras de reino
21	Florecimiento del comercio	Los jugadores que tengan un pacto pueden realizar una acción de construir
22	Embargo	Hasta que salga una carta de diplomacia, nadie puede reclutar civiles ni construir mejoras de reino
23	Caos	El próximo suceso dirigido a un color se aplica a todos
24	Provisión de armamento	Todos los jugadores pueden reclutar una artillería en una aldea, poblado o ciudad
25	Humedad en los polvorines	Todas las artillerías son destruidas
26	Patrocinio del talento	El jugador inicial puede reclutar o sustituir un civil
27	Prosperidad	El jugador o jugadores con más asentamientos pueden construir o sustituir una mejora de reino
28	Alzamiento	El segundo jugador pasa a ser el jugador inicial
1	Atentado	El jugador COLOR pierde todas sus murallas y mejoras de reino
2	Corrupción	El jugador COLOR pierde todos sus civiles y no juega su siguiente carta de acción
3	Insurrección	El jugador COLOR pierde todas sus tropas en asentamientos y gana se lleva una Revuelta!
1 JUGADOR (4p)		

1	Insurrección	El jugador COLOR se lleva una Revuelta! y pierde todas sus murallas y civiles
2	Atentado	El jugador COLOR pierde todas sus tropas, sus mejoras de reino y no juega su siguiente carta de acción