





Tabory



 ➤ wyszukaj w kredensie kartę moderunku i weź ją do dworu. Jeżeli kontrolujesz 5 kart , zamiast tego wyszukaj w kredensie do 2 kart moderunków i dołącz je do wybranych postaci bez płacenia lify.



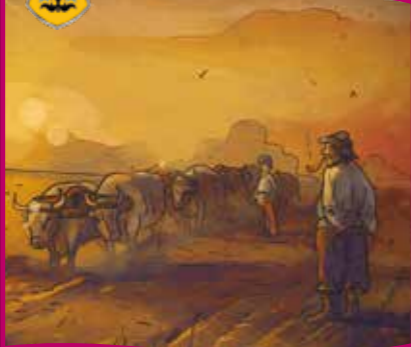
Magnacka wola





D ► wyszukaj w kredensie kartę efektu i połóż ją na wierzchu swojego kredensu. Jeżeli kontrolujesz 5 kart , zamiast tego weź tę kartę do dworu.



Orka





 wyszukaj w kredensie do dwóch kart posesji i połóż je na wierzchu kredensu w dowolnej kolejności.

Jeżeli kontrolujesz 5 kart , zamiast tego wyszukane karty weź do dworu.



Awans oficerski






 wyszukaj w kredensie kartę postaci i połóż ją na wierzchu swojego kredensu. Jeżeli kontrolujesz 5 kart , zamiast tego wyszukaną kartę wstaw do gry (bez płacenia lafy i dobierania kresek).



Sanna





Chwilowy.

 odrzuć 2  ► dołącz do elekta.
 Na polu elekcyjnym agitować mogą jedynie postacie ze słowem kluczowym **Niewiasta** (niezależnie od innych posiadanych słów kluczowych).



Koło




 odrzuć 2  ► odznacz wszystkie postacie z dołączonymi moderunkami.



Czarniecki na marach






obraz: „Śmierć Czarnieckiego”, Leopold Löffler

Wyrzucić 2  i odsłonić 4 karty z wierzchu kredensu. Możesz wstawić do gry dowolną ilość **Pospolitych** postaci, które odsłonisz w ten sposób. Pozostałe karty odłóż na spód kredensu w dowolnej kolejności.



Podpalenie








 odrzuć 2  przeciwnik odrzuca
 wszystkie karty posesji z dworu albo weź
 od przeciwnika 1  za każde 2 posesje,
 które kontrolujesz.

Defensor Rzeczypospolitej



Wybierz jedno:

-  dołącz do postaci. Nie można jej odmawiać pojedynków.
-  dobrać lafę wybranej kontrolowanej przez siebie posesji.
-  w pojedynku  oddaj przeciwnikowi 1  i przerwij ten pojedynek.



Obóz Zaporozców



2

+2

W odrzuć moderunek dołączony do wybranej postaci. Postać ta pojedynkuje się z wybraną postacią przeciwnika przebywającą na polu elekcyjnym (bez względu na słowa kluczowe i zdolności).



Zaścianek



3



+2

 **Z**odrzuć postać ►
weź 1  od przeciwnika.



Wilja



2

+2

R **Z** kiedy przeciwnik dobiera dukaty poza fazą rozliczenia, zaznacz postać ► zaneguj skutek tego działania.



Strażnica

Baszta



2



+2

R **Z** w pojedynku ► odrzuć swoją
pojedynkującą się postać do lazaretu albo
weź ją do dworu.

Kościół Miechowitów



2

+2

R **Z** kiedy przeciwnik wykonuje replikę na agitację twojej postaci ► zanequj tę replikę.



Adam Jan Ustrzycki
Oficer



5



1



4

Kompanion.

*K*iedy wchodzi do gry ► obejrzyj 3 karty z wierzchu kredensu. Możesz wziąć do dworu kartę postaci o słowie kluczowym **Kompanion**, pozostałe karty połóż na spodzie kredensu w dowolnej kolejności.



Grzegorz Podbereski

Starosta



3



2



7

Karmazyn.

 dobierz 1  za każdą kartę efektu
w twoim lazarecie.



Krzysztof Kieżgajło

Marszałek



7



1



5

Raptus.

Może wyzywać na pojedynki postacie z pola karmazynów bez odrzucania znacznika ~~7~~ +1.



Krzysztof Wierszull

Zagończyk wyborny



6



1



6

Sławny.

DZ ▶ wybrana postać staje się **Nieobecna**. Wraca ona do gry kiedy jej kontroler będzie przy głosie.



Franziska von Trauttmansdorff

Ochmistrzyni



1



1



4

Niewiasta.

R kiedy wchodzi do gry ►
dobierz 1 kartę do dworu,
jeżeli kontrolujesz inną **Niewiastę**.



Siemion Zacharin

Bojar



6



1



4

R kiedy postać przeciwnika zostaje zaznaczona na skutek twojego działania ► odznacz *Siemiona Zacharina*.



Kurier

Goniec



3



0



3

Pospolity.

Nie może uczestniczyć w pojedynkach.

C **Z** ▶ przeciwnik odrzuca 1



Kazindzi

Ordyniec



5




1



4

Pospolity.

Z odrzuć ► przeciwnik odrzuca 3 , chyba że odrzuci kartę posesji z dworu.

Kacper Dilch

Wachmistrz Dowgirda



7



1



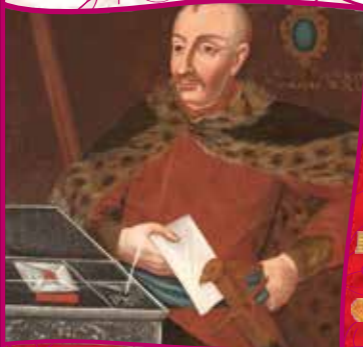
5

Rębijło.

R po wygranym pojedynku z jego udziałem ► pojedynkuje się z wybraną przez przeciwnika postacią z jego kompanii, chyba że przeciwnik odda ci 2

Władysław Rey

Podskarbi nadworny koronny



5



2



5

Fragment: „Portret Aleksandra Tyszkiewicza”, autor nieznan

Wpływowy.

Kiedy przebywa na polu elekcyjnym,
 lafa twoich posesji -1.

Kiedy przebywa na Polu Karmazynów,
 twoich posesji +1.

