

### BUSSOLA di NAVIGAZIONE

Esauriscila prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, puoi muovere Nobili da un'area di porto ad un'altra come se le due aree fossero adiacenti.



### BUSSOLA di NAVIGAZIONE

Esauriscila prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, puoi muovere Nobili da un'area di porto ad un'altra come se le due aree fossero adiacenti.



### BUSSOLA di NAVIGAZIONE

Esauriscila prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, puoi muovere Nobili da un'area di porto ad un'altra come se le due aree fossero adiacenti.



### BUSSOLA di NAVIGAZIONE

Esauriscila prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, puoi muovere Nobili da un'area di porto ad un'altra come se le due aree fossero adiacenti.



### BUSSOLA di NAVIGAZIONE

Esauriscila prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, puoi muovere Nobili da un'area di porto ad un'altra come se le due aree fossero adiacenti.



### ALCHIMIA

Ottieni 4 corone durante ogni fase di Tassazione.



### ALCHIMIA

Ottieni 4 corone durante ogni fase di Tassazione.



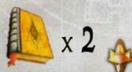
### ALCHIMIA

Ottieni 4 corone durante ogni fase di Tassazione.



### ALCHIMIA

Ottieni 4 corone durante ogni fase di Tassazione.



### PROPAGANDA

Esauriscila subito dopo aver pescato un evento "Rivolta" o "Ribellione" per una delle tue città. La carta Fato pescata è considerata "Nessuna Rivolta".



### PROPAGANDA

Esauriscila subito dopo aver pescato un evento "Rivolta" o "Ribellione" per una delle tue città. La carta Fato pescata è considerata "Nessuna Rivolta".



### PROPAGANDA

Esauriscila subito dopo aver pescato un evento "Rivolta" o "Ribellione" per una delle tue città. La carta Fato pescata è considerata "Nessuna Rivolta".



### PROPAGANDA

Esauriscila subito dopo aver pescato un evento "Rivolta" o "Ribellione" per una delle tue città. La carta Fato pescata è considerata "Nessuna Rivolta".



### PERGAMENA

Puoi possedere un massimo di 5 carte Conoscenza (invece di 3).



### PERGAMENA

Puoi possedere un massimo di 5 carte Conoscenza (invece di 3).



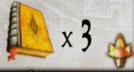
### PERGAMENA

Puoi possedere un massimo di 5 carte Conoscenza (invece di 3).



### Macchine d'Assedio

Esauriscila quando dai inizio ad un assedio per aggiungere sulla città un altro segnalino assedio. Alla fine della fase Amministrazione, ottieni il controllo della città purché uno dei tuoi Nobili sia presente nell'area.



### Macchine d'Assedio

Esauriscila quando dai inizio ad un assedio per aggiungere sulla città un altro segnalino assedio. Alla fine della fase Amministrazione, ottieni il controllo della città purché uno dei tuoi Nobili sia presente nell'area.



### Macchine d'Assedio

Esauriscila quando dai inizio ad un assedio per aggiungere sulla città un altro segnalino assedio. Alla fine della fase Amministrazione, ottieni il controllo della città purché uno dei tuoi Nobili sia presente nell'area.



### Macchine d'Assedio

Esauriscila quando dai inizio ad un assedio per aggiungere sulla città un altro segnalino assedio. Alla fine della fase Amministrazione, ottieni il controllo della città purché uno dei tuoi Nobili sia presente nell'area.



### Polvere Nera

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

Infliggi 100 Perdite



### Polvere Nera

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

Infliggi 100 Perdite



### Polvere Nera

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

Infliggi 100 Perdite



### Polvere Nera

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

Infliggi 100 Perdite



### Spade Forgiate con il Ferro

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

1 Vittoria



### Spade Forgiate con il Ferro

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

1 Vittoria



### Spade Forgiate con il Ferro

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

1 Vittoria



### Spade Forgiate con il Ferro

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:

1 Vittoria



### Equipaggiamento per Cavalli da Guerra

Esauriscila subito prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, i tuoi Nobili possono muovere di due aree anche se non usano una strada.



### Equipaggiamento per Cavalli da Guerra

Esauriscila subito prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, i tuoi Nobili possono muovere di due aree anche se non usano una strada.



### Equipaggiamento per Cavalli da Guerra

Esauriscila subito prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, i tuoi Nobili possono muovere di due aree anche se non usano una strada.



### Equipaggiamento per Cavalli da Guerra

Esauriscila subito prima di aver mosso un Nobile. Per questa azione, i tuoi Nobili possono muovere di due aree anche se non usano una strada.



**ARMATURA DI  
PIASTRE MIGLIORATA**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Evita 100 Perdite




**ARMATURA DI  
PIASTRE MIGLIORATA**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Evita 100 Perdite




**ARMATURA DI  
PIASTRE MIGLIORATA**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Evita 100 Perdite




**ARMATURA DI  
PIASTRE MIGLIORATA**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Evita 100 Perdite




**Equipaggiamento  
di Ricerca**

Esauriscila quando acquisti una carta Conoscenza disponibile per ricevere lo sconto di 1 Punto Conoscenza (minimo 0).




**Equipaggiamento  
di Ricerca**

Esauriscila quando acquisti una carta Conoscenza disponibile per ricevere lo sconto di 1 Punto Conoscenza (minimo 0).




**Equipaggiamento  
di Ricerca**

Esauriscila quando acquisti una carta Conoscenza disponibile per ricevere lo sconto di 1 Punto Conoscenza (minimo 0).




**Lenti a Lungo  
Raggio**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Ritirata/  
Pesca 1 Carta Fato




**Lenti a Lungo  
Raggio**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Ritirata/  
Pesca 1 Carta Fato




**Lenti a Lungo  
Raggio**

Esauriscila all'inizio della battaglia per ottenere la seguente abilità:  
Ritirata/  
Pesca 1 Carta Fato




**AVANZAMENTO  
Scientifico**

Otteni 1 segnalino Influenza addizionale durante il punto "Guadagnare Influenza" della fase Amministrazione.



x 4



**AVANZAMENTO  
Scientifico**

Otteni 1 segnalino Influenza addizionale durante il punto "Guadagnare Influenza" della fase Amministrazione.



x 4