



**MERCENARI:** Aggiungono forza.



**INVERNO (3):** Scarta le carte Primavera in gioco. Tutte le carte mercenario valgono 1.



**PRIMAVERA (3):** Scarta le carte Inverno in gioco. +3 alle carte mercenario più alte.



**VESCOVO (6):** Scarta le carte Mercenario più alte in gioco. Riceve e gioca il segnalino "Favore del Papa".



**CORTIGIANA (12):** Aggiunge la sua forza in battaglia. Il giocatore con più cortigiane riceve il segnalino condottiere.



**TAMBURINO (6):** Raddoppia il valore delle carte Mercenario.



**EROINA (3):** Aggiunge sua forza in battaglia. Non influenzata da Inverno, Primavera, Tamburino, Spaventapasseri.



**SPAVENTAPASSERI (16):** Il Giocatore può riprendersi in mano una carta Mercenario.



**RESA (3):** Quando giocata, la battaglia finisce immediatamente.



**MERCENARI:** Aggiungono forza.



**INVERNO (3):** Scarta le carte Primavera in gioco. Tutte le carte mercenario valgono 1.



**PRIMAVERA (3):** Scarta le carte Inverno in gioco. +3 alle carte mercenario più alte.



**VESCOVO (6):** Scarta le carte Mercenario più alte in gioco. Riceve e gioca il segnalino "Favore del Papa".



**CORTIGIANA (12):** Aggiunge la sua forza in battaglia. Il giocatore con più cortigiane riceve il segnalino condottiere.



**TAMBURINO (6):** Raddoppia il valore delle carte Mercenario.



**EROINA (3):** Aggiunge sua forza in battaglia. Non influenzata da Inverno, Primavera, Tamburino, Spaventapasseri.



**SPAVENTAPASSERI (16):** Il Giocatore può riprendersi in mano una carta Mercenario.



**RESA (3):** Quando giocata, la battaglia finisce immediatamente.