

1-2

1	Hijo: los dioses te han vendecido con un nuevo vástago
2	Buenas cosechas, ganas dos puntos de trigo este turno
3	Reclutas , añade hasta 4 miniaturas gratis a unidades que hayan perdido alguna miniatura
4	Incendio , pierdes 2 puntos de madera
5	Grandes talas , ganas 2 puntos de madera
6	Armadura, puedes convertir una unidad de Guerreros por guardias
7	La peste una unidad de leva pasa a ser de 8 miniaturas o una unidad de Guerreros de 6 , en la siguiente partida
8	Grandes tratos , puedes obligar a cambiar los recursos que quieras, con quien quieras
9	Poción de druida , en la siguiente partida puedes quitar una fatiga cuando quieras a una de tus unidades
10	Buen forraje, una de tus unidades montadas pueden efectuar un movimiento de s gratuito

3-4

1	Hijo: los dioses te han vendecido con un nuevo vástago
2	Exploradores ganas un territorio del tipo que quieras
3	Malas cosechas pierdes dos puntos de trigo este turno
4	Canteros , ganas 2 piedras extra
5	Derrumbe , pierdes dos piedras
6	Corage en tusiguiente partida puedes repetir dos dados de combate
7	Traicion , uno de tus hijos que que se haya casado y este en otra familia deja de ser de la tuya
8	Punteria en tu siguiente partida puedes repetir dos dados de disparo
9	Inundaciones, si en tu reino tienes un rio , una de tus regiones adyacentes se pierde
10	Compromiso, debes de aceptar el primer matrimonio que se te proponga

5-6

1	Hijo: los dioses te han vendecido con un nuevo vástago
2	Desgracia, fallece uno de tus hijos que estan en tu reino
3	Druida puedes repetir uno de los 1 de muerte de tus bajas
4	Heridas graves la primera tirada de muerte que tires en al termino de la proxima batalla , te hara perder miniaturas con 1,2,y 3
5	Destino funesto, si tu señor de la guerra cae como baja en la proxima batalla , su tirada de muerte sera 1,2,3 , en lugar de solo un 1
6	Inmortal, si tu señor de la guera cae como baja en tu siguiente batalla , no debera hacer la tirada de muerte
7	Deuda, podras exigir el matrimonio con algun hijo de otro rival , para que venga a tu reino
8	Graneros, podras conservar tu excedente de trigo mientras conserves el territorio donde se encuentre este granero
9	Molino, si tienes un territorio con rio , consigues un molino
10	Mala fortuna , tu rival puede hacer repetirte un dado de 6 en tu siguiente partida

7-8

1	Hijo: los dioses te han vendecido con un nuevo vástago
2	Agotado una de tus minas se ha agotado y deja de producir
3	Veta, una de tus minas te das 2 de hierro extra
4	Suerte podras repetir una tirada de evento, no hace falta que sea la siguiente
5	Muralla tu capital no podra ser atacada nunca
6	Devotio en tu proxima partida la regla guardaespaldas se podra aplicar a m de tu señor
7	Experiencia, una de tus unidades podra añadir +1 extra en su tirada de mejora
8	Cobardia, una e tus unidades tendra un -1 en su tirada de mejora
9	El tiempo vuela, pasa un turno extra de os que has jugado, esto puede hacer terminar la campaña.
10	Año turbulento , tira dos veces en la tabla de evento y aplica ambos resultados

9-10

1	Hijo: los dioses te han vendecido con un nuevo vástago
2	Tu señor gana la siguiente habilidad , durante un combate , si tu rival tiene un +1 , puede repetir los dados de defensa
3	Tu señor gana +1 a la armadura contra ataques a distancia
4	Antes de un combate de tu señor tira un d6 , con un 6 recibe 2 dados de combate extras
5	Si la unidad enemiga tiene armadura 6, tu señor gana un +1 a las tiradas de ataque
6	Tu señor puede moverse por terreno accidentado sin reducir movimiento
7	Al lanzar los dados de saga puedes relanzar uno de ellos
8	Tu señor puede decidir no descansar a cambio de añadir un dado extra de saga
9	Agotado , tu señor no otorga dado de saga
10	Vejez , tu señor de la guerra pierde una habilidad, a escoger por ti