



Milicia



Añade 2 DADOS a la defensa de un área en respuesta a un ataque.



Milicia



Añade 2 DADOS a la defensa de un área en respuesta a un ataque.



Milicia



Añade 2 DADOS a la defensa de un área en respuesta a un ataque.



Campeón



Puedes sumar hasta 2 DADOS a una tirada de dados a tu elección.

**BOT:** Añadirá estos dados a la primera carta de evento, incursión, ataque o defensa propia que pueda.



Líder



Puedes sumar hasta 3 DADOS a una tirada de dados a tu elección.

**BOT:** Añadirá estos dados a la primera carta de evento, incursión, ataque o defensa propia que pueda.



Salida sorpresa



El atacante debe descartar una carta de TROPA a su elección de las que atacan el área.

**BOT:** Elige la Tropa de menor valor.



Emboscada



Antes de que tu oponente revele sus cartas, el ataque de tu elección falla automáticamente.



Hakim



Después de un ATAQUE en el que participes, puedes recuperar una de las cartas de TROPA participantes.

**BOT:** Recupera la Tropa de mayor valor.



Comercio



El reino que elijas y el tuyo inmediatamente robáis una carta cada uno. Ambos aumentáis el BONUS de carta en 1. Si es posible, escoge un reino con el que no hagas frontera.





Paria



Durante tu ronda puedes dar una carta a los reinos que quieras para que ambos no podáis hacer la acción de ATAQUE uno contra el otro durante el resto del turno.



Escuela Sufí



Aumenta tu BONUS de carta en 2.



Campaña de independiente



Un área a tu elección, adyacente a un área independiente, será atacada con 5 DADOS. Si el ataque tiene éxito, se vuelve independiente también. (Se resuelve como un ataque).

*BOT: Ver reglas.*



Campaña de independiente



Un área a tu elección, adyacente a un área independiente, será atacada con 5 DADOS. Si el ataque tiene éxito, se vuelve independiente también. (Se resuelve como un ataque).

*BOT: Ver reglas.*



Razzia



Elige un reino que debe descartar una carta al azar.

*BOT: Elige el reino con más cartas en su mano.*



Atalayas



Durante el resto del turno puedes mirar las cartas de los ataques que recibes. Además, los bots no pueden hacer la acción de Incursión contra ti.



Mercenarios



Elige una carta de RESPUESTA de las ya jugadas y añádela a tu mano.



Sucesión



Puedes reemplazar hasta 3 CARTAS de tu mano (incluyendo ésta) con nuevas cartas del mazo musulmán.



Regadíos



Aumenta inmediatamente tu BONUS de carta en 1. Además, puedes aumentar tu BONUS en 1 cada vez que haces la acción de descartar.





## E Comunidad judía



Roba una carta de cada mazo y quédate con una de ellas.

**BOT:** Lanza un dado para elegir el mazo.

## E Ciudadelas



Todas tus áreas con valor defensivo 2 se cuentan como valor defensivo 3 durante el resto del turno.

## E Al-Andalus



Roba 2 cartas del mazo musulmán y añádelas a tu mano, todos los demás reinos musulmanes roban 1 carta cada uno.

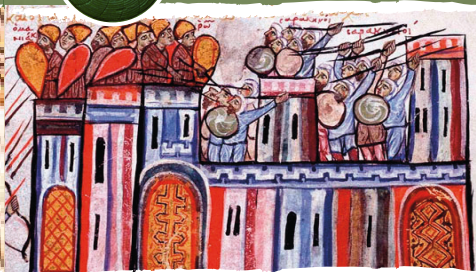
## E Seducción



Roba una carta al azar de la mano de cualquier reino y añádelas a tu mano.

**BOT:** Elige el reino con más cartas en su mano.

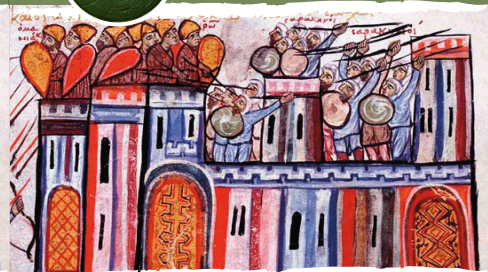
## E Murallas



Coloca guarniciones en dos áreas a tu elección (pueden ser de otro reino).

**BOT:** Lanza 2 veces el dado para elegir áreas controladas por el bot.

## E Murallas



Coloca guarniciones en dos áreas a tu elección (pueden ser de otro reino).

**BOT:** Lanza 2 veces el dado para elegir áreas controladas por el bot.

## E Rebelión



La rebelión ataca con 4 DADOS un área a tu elección, si tiene éxito el área se vuelve independiente.

(Se resuelve como un ataque).



## E Conspiración



Ataca con 5 DADOS un área de otro reino fronteriza con el tuyo, si ganas el área se convierte en independiente.

(Se resuelve como un ataque).

## T Almorávides



5



**T** Almorávides

5



5

**T** La Guardia del Caid

4



4

**T** La Guardia negra

4



4

**T** Mercenarios bereberes

3



3

**T** Mercenarios bereberes

3



3

**T** Mercenarios bereberes

3



3

**T** Mercenarios bereberes

3



3

**T** Mercenarios bereberes

3



3

**T** Andalusís

2



2



T  
2

Andalusís



2

T  
2

Andalusís



2

T  
2

Andalusís



2

T  
2

Andalusís



2

T  
2

Andalusís



2

T  
1

Levas



1



T  
1

Levas



1



T  
1

Campesinos



1



T  
1

Hostigadores



1





# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes

# Taifa



Musulmanes





El Cid



Puedes sumar hasta 4 DADOS a una tirada de dados a tu elección. No se puede usar contra **Castilla**.

**BOT:** Añadirá estos dados a la primera carta de evento, incursión, ataque o defensa propia que pueda.

**Escenario de El Cid:** El Bot le da esta carta al jugador.



Líder



Puedes sumar hasta 3 DADOS a una tirada de dados a tu elección.

**BOT:** Añadirá estos dados a la primera carta de evento, incursión, ataque o defensa propia que pueda.



Campeón



Puedes sumar hasta 2 DADOS a una tirada de dados a tu elección.

**BOT:** Añadirá estos dados a la primera carta de evento, incursión, ataque o defensa propia que pueda.



Milicia



Añade 2 DADOS a la defensa de un área en respuesta a un ataque.



Salida sorpresa



El atacante debe descartar una carta de TROPA a su elección de las que atacan el área.

**BOT:** Elige la Tropa de menor valor.



Salida sorpresa



El atacante debe descartar una carta de TROPA a su elección de las que atacan el área.

**BOT:** Elige la Tropa de menor valor.



Reliquia



Después de ver las tiradas de un ATAQUE, puedes volver a tirar todos tus dados.

**BOT:** Sólo si pierde el combate.



Monasterios



Roba 4 cartas de la baraja cristiana y guárdate una; descarta el resto.



Rendición de independiente



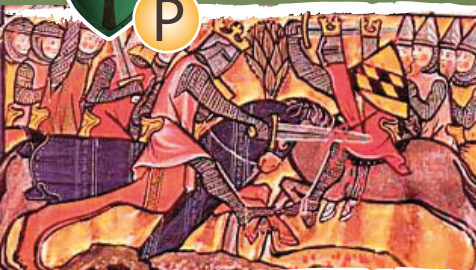
El área independiente que elijas con un valor defensivo inferior a 4 y que haga frontera con tu reino se convierte en tuya.







## Órdenes militares



Reduce en 1 el BONUS de carta de un reino musulmán fronterizo. Puedes reducir en 1 el BONUS de un reino musulmán fronterizo cada vez que hagas la acción de



## Tregua



Elige a otro reino; durante el resto del turno no se permite hacer la acción de ATAQUE uno contra otro.



## El camino de Santiago



Roba 2 CARTAS de la baraja cristiana y añádelas a tu mano.



## Juicio de Dios



Elige un área fronteriza de otro reino. Ambos reinos lanzan 4 dados. Si obtienes más impactos, el área se convierte en tuya.  
*BOT: Elige el área con el mayor valor defensivo.*



## Sucesión



Puedes reemplazar hasta 3 CARTAS de tu mano (incluyendo ésta) con nuevas cartas del mazo cristiano.



## Matrimonio real



Elige un reino cristiano; ambos aumentan el BONUS de carta en 1 pero no pueden hacer la acción de ATAQUE uno contra el otro durante el resto del turno.



## Cruzados



Cada carta de TROPA cristiana que ataca a reinos musulmanes tiene 1 DADO adicional hasta el final del turno.



## Repoblación



Añade una guarnición a uno de tus castillos. Cada vez que hagas la acción de DESCARTE, puedes añadir una guarnición a uno de tus castillos.



## Campaña del Cid



Convierte en independiente una zona fronteriza con tu reino. No puede ser usado contra CASTILLA.

*Escenario de El Cid: El reino "bot" almorávide debe descartar la primera carta de su mazo.*





Razzia



Elige un reino que debe descartar una carta al azar.

**BOT:** Elige el reino con más cartas en su mano.



Trovadores



Durante el resto del turno tu BONUS de carta no disminuye.



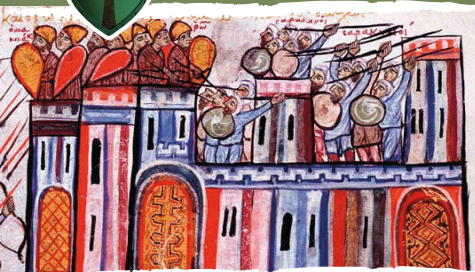
Mozárabes



Puedes ver TODAS las cartas de un reino musulmán a tu elección. Si el reino es un bot, después de mirar sus cartas, barájalas.



Murallas

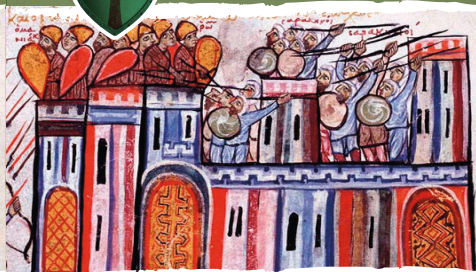


Coloca guarniciones en dos áreas a tu elección (pueden ser de otro reino).

**BOT:** Lanza 2 veces el dado para elegir áreas controladas por el bot.



Murallas



Coloca guarniciones en dos áreas a tu elección (pueden ser de otro reino).

**BOT:** Lanza 2 veces el dado para elegir áreas controladas por el bot.



Campaña de independiente



Un área a tu elección, adyacente a un área independiente, será atacada con 5 DADOS. Si el ataque tiene éxito, se vuelve independiente también. (Se resuelve como un ataque).

**BOT:** Ver reglas.



Campaña de independiente



Un área a tu elección, adyacente a un área independiente, será atacada con 5 DADOS. Si el ataque tiene éxito, se vuelve independiente también. (Se resuelve como un ataque).

**BOT:** Ver reglas.



El Rey



5



El Conde



5





Hidalgos



Infanzones



Caballeros



4

4

4



Mesnada



Mesnada



Mesnada



3

3

3



Mesnada



Mesnada



Mesnada



3

3

3





Hueste



Hueste



Hueste



2

2

2



Hueste



Hueste



Hueste



2

2

2



Hueste



Villanos



Campesinos



2

1

1





