Cartas de Propiedad:

Castillo: Un Castillo (o Palacio) ancla un Feudo. Es un Feudo en sí mismo. Podemos instalar un Lord en él. Un Castillo es destruido si recibe 2 puntos de daño, mientras que un Palacio necesitará 3 puntos de daño para caer.

Campo: Obtén 1 Carta de Ejército cuando sea colocado en la mesa. Permite llamar a Batalla a 1 Carta de Ejército. Desbloquea Reclutar como Acción de turno (robar 1 Carta de Ejército). Los Campos son destruidos si reciben 1 punto de daño.

Mercado: Cuando un Campo sea colocado en el mismo Feudo que un Mercado robará 2 Cartas de Ejército (en lugar de 1). Cada Campo en el mismo Feudo que un Mercado permitirá llamar a Batalla a 2 Ejércitos. Permitirá Reclutar a 2 Ejércitos (en lugar de 1) cuando un Campo esté presente en el mismo Feudo. El Mercado será destruido si recibe 1 punto de daño.

Iglesia: Permite a un Conde Legar incluso cuando haya una Catedral en juego. Puede permitirte controlar cuando "La Iglesia Decide". Un Feudo que contenga una Iglesia (o Catedral) y un Abad (un Lord Monje) desbloqueará la habilidad de Monasterio como Acción de Turno.
La Iglesia será destruida si recibe 1 punto de daño.

Catedral: Solamente una Catedral puede estar en juego al mismo tiempo e impide que otros Condes puedan Legar. Resolverá todas las Batallas donde "La Iglesia Decide". Un Feudo con una Iglesia (o Catedral) y un Abad (un Lord Monje) desbloqueará la habilidad de Monasterio como Acción de Turno. La Catedral será destruida si recibe 1 punto de daño.

Cartas de Personalidades:

Príncipe: Un Conde solo puede tener un Príncipe en juego a la vez. Puede ser nombrado Lord. Si jugamos un Estandarte sobre un Lord Príncipe podremos Legar. Un Lord Príncipe que sea llamado a una Incursión o Asedio nos permitirá incautar alguna Propiedad o Castillo destruidos. El Feudo de un Lord Príncipe que haya sido asesinado por Traición permanecerá indemne. En Batalla, el Príncipe es 1/1.

Vasallo: Un Vasallo puede ser nombrado Lord. Un Lord Vasallo que sea llamado a una Incursión o Asedio nos permitirá incautar alguna Propiedad o Castillo destruidos. Pueden ser enviados como Emisarios a los Vikingos desde nuestra Mano. Solo los Vasallos pueden ser usados en Disputas Políticas. En Batalla, el Vasallo es 1/1.

Campeón: Un Campeón puede ser nombrado Lord. Se comporta como un comodín en una Justa, haciendo de Príncipe o de Vasallo a nuestra voluntad. En Batalla, el Campeón es 2/1.

Monje: Un Monje puede ser nombrado Abad (Lord). Los Monjes pueden ser enviados como Emisarios a los Vikingos desde nuestra Mano. Un Feudo con una Iglesia o Catedral que tenga un Abad desbloquea la habilidad de Monasterio. En Batalla, el Monje es 0/1.

Mercenario: Al contrario que el resto de Cartas de Personalidades, el Mercenario se juega frente a nuestro Condado. Se comporta como un Ejército de Caballeros, tiene espacio para una Guarnición y no requiere un Campo para ser llamado a la Batalla. Es vulnerable tanto a Traición como a Intriga. En Batalla, el Mercenario es 2/1.

Cartas de Política:

Traición: Jugar una Traición nos permite intentar 1 de las 3 opciones:
1. **Asesinar un Lord (o Abad):** Intenta matar un Lord o Abad que habite el Castillo de otro Conde.
2. **Dañar la Mano de otro Conde:** Intenta hacer que otro Conde se descarte de 2 cartas aleatorias de su Mano.
3. **Retirar un Mercenario:** Intenta obligar a otro Conde a retirar a uno de sus Mercenarios de la mesa.

Intriga: Jugar una Intriga nos permite intentar 1 de las 3 opciones:
1. **Robar Propiedades de un Feudo:** Intenta robar hasta 2 Propiedades anexadas en un único Feudo.
2. **Robar Ejércitos de la Reserva de Ejércitos:** Intenta robar hasta 2 Cartas de Ejército de la Reserva de Ejércitos de un contrincante.
3. **Robar un Mercenario:** Intenta robar un Mercenario con su Guarnición que esté sobre la mesa.

Aliados: La carta de Aliados nos permite contrarrestar una Carta ofensiva de Política como son la Traición y la Intriga. Un Conde puede jugar unos Aliados de su Mano para bloquear esas ofensivas; esto puede desencadenar el comienzo de una Disputa Política.

Banquete: El Banquete se juega como Acción de Turno para permitir que se roben 2 cartas del Mazo de Conde. El jugador puede realizar cualquier número de acciones gratuitas y, tras eso, debe finalizar su Turno robando una última carta. De ese modo, un Conde que juegue un Banquete en su Turno robará un total de 3 cartas.

Estandarte: Jugar un Estandarte nos permite realizar 1 de las 3 opciones:
1. **Legar nuestro Condado:** Un Conde debe jugar un Estandarte sobre un Lord Príncipe.
2. **Intentar ser coronado Rey:** Un Conde debe tener al menos 2 Estandartes frente a él, y que sume dos más que ningún otro Conde que también esté intentando ser Rey.
3. **Iniciar una Justa:** Un Conde puede lanzar un Estandarte al centro de la mesa para iniciar la Justa. Los Estandartes también nos permitirán optar por no participar en ellas.