

Spoiler Veto: Ogniem i Mieczem

Nowa rzadkość występowania karty: Specjał – do trafienia 3x rzadziej niż Rarytas - umieszczony w boosterze zamiast Rarytasu.

Nowe słowa kluczowe:

Postacie

Hetman: zawiera w sobie słowa kluczowe **Karmazyn**, **Oficer** i **Sławny**.

Efekty

Bitwa.

Ziemie

Obczyzna: Lafa utrzymania oddziałów +1, kontrola takiej ziemi, nie wlicza się do zwycięstwa, kiedy używasz strategii Najjaśniejsza Rzeczpospolita.

Moderunki

Koń.: Postać może używać w pojedynku tylko jednego konia. Jeśli dołączone do niej są dwa konie, zyskuje słowo kluczowe – **Wpływowy**, jeśli trzy – **Karmazyn**, jeśli cztery – **Sławny**. Dołączony do **Oficera** w oddziale zwiększa bitność i karność tego oddziału.

Efekty

1. Bitwa pod Batohem 1 czerwca – 2 czerwca 1652

Rodzaj karty: **Efekt, Bitwa**

Fracja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +5. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową 1 kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Dzikie Pola*, wówczas zwycięzca bitwy może odrzucić z gry jedną postać przebywającą na polu elekcyjnym.

2. Danie okazji

Stawaj waszmość

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Specjał** Grafika: **Paweł Miedziński**

D dołącz do postaci przeciwnika nie będącej **Elektem** lub do oddziału. C odrzuć tę kartę, by ta postać pojedynkowała się w najbliższym czynie bez wyzwania z twoją wskazaną postacią lub by oddział zaatakował twój wskazany oddział (nie muszą być w tej samej ziemi).

3. Gdzie pieprz rośnie

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Grzegorz Molas**

D dołącz do postaci. R kiedy postać z tą kartą odmawia pojedynku - staje się nieobecna do końca następnej rundy.

Cytat: *Wtem pędzi nowa wataha mołojców, która aż do tej chwili przemykała się z drugiej strony skał, a teraz odkryta, szuka nowej drogi do ucieczki.* Henryk Sienkiewicz.

4. Niesławni wojennicy

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: Awanturnicy **Rzadkość:** Niepowszechna **Grafika:** Piotr Foksowicz

D dołącz do karty frakcji. R Z kiedy przeciwnik wystawia oddział: musi odrzucić tyle kresk, ile ma znaczenia ziemia, na którą wystawia. Jeśli nie ma wystarczającej liczby kresk nie może wystawić tego oddziału do końca rundy.

Cytat: *Sklonni jesteśmy upodabniać się do najgorszego z naszych przeciwników.* Diuna

5. Przybyli uszarze pod okienko

Rodzaj karty: Efekt

Fracja: Awanturnicy **Rzadkość:** Niepowszechna **Grafika:** Piotr Foksowicz

D, dołącz do swojej karty frakcji. R gdy przeciwnik wystawił ziemię, odrzuć tę kartę, aby przeszukać kredens i wystawić z niego na tej ziemi, na normalnych zasadach, znaleziony tam oddział.

Cytat: *Stukają, pukają, wpuść panienko.*

6. W wojsku siła

Rodzaj karty: Efekt

Fracja: Awanturnicy **Rzadkość:** Rarytas **Grafika:** Tomasz Modzelewski

D dołącz do swojej karty frakcji. Twoje kreski liczone do inicjatywy wzrastają o liczbę twoich oddziałów na ziemiach. Możesz wykorzystywać wpływ polityczny przeciwnika zamiast swojego.

Cytat: *Armia baranów, której przewodzi lew, jest silniejsza od armii lwów prowadzonej przez barana.* Napoleon Bonaparte

7. Apropozycja

Rodzaj karty: Efekt

Fracja: Dworscy **Rzadkość:** Powszechna **Grafika:** Piotr Foksowicz

D dołącz do karty frakcji. Zamiast płacić łafę utrzymania oddziałów, możesz odrzucić 2 kreski.

Cytat: *Albo odnajdziemy drogę, albo ją zbudujemy.* Hannibal Barkas

8. Duży może więcej

Rodzaj karty: Efekt

Fracja: Dworscy **Rzadkość:** Rarytas **Grafika:** Artur Rajch

D dołącz do swojej karty frakcji. Jeśli masz na polu elekcyjnym postać mogącą brać udział w pojedynkach oraz oddział na ziemi, twoje postaci, agitując, zdobywają jedną kreskę więcej.

Cytat: *Legion mi na imię, albowiem jest nas wielu.* Ewangelia św. Marka.

9. Obcy się panoszą

Rodzaj karty: Efekt

Fracja: Dworscy **Rzadkość:** Niepowszechna **Grafika:** Tomasz Tworek

D dołącz do swojej karty frakcji. R Z w fazie kontroli ziem: kiedy masz dwóch **Pludraków** na polu elekcyjnym, negujesz kontrolę jednej wybranej ziemi przeciwnika.

Cytat: *Dopóki się przydają, niech myślą, że coś znaczą...*

10. Oblężenie Jasnej Góry

18 listopada – 27 grudnia 1655

Rodzaj karty: Efekt

Fracja: Dworscy **Rzadkość:** Rarytas **Grafika:** Krzysztof Rogulski

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +5. Gracz, który wygra bitwę otrzymuje dodatkową 1 kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Małopolskę*, wówczas zwycięzca bitwy może odrzucić z gry jeden oddział.

11. Owoc wolnego czasu

Lenistwo popłaca

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Wiesław Skupniewicz**

D dołącz do oddziału lub postaci. Jeżeli na początku fazy zakończenia postać lub oddział, do której jest dołączona ta karta, nie jest zaznaczona/y dobierz 5 dukatów.

12. Słuchać! ... bo szablami prześwićimy

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

D dołącz do swojej karty frakcji. R kiedy agitujesz swoją postacią i masz odznaczony oddział. Połóż znacznik na tym oddziale – kreski z agitacji bierzesz bezpośrednio z puli przeciwnika. Na jednym oddziale może być tylko jeden znacznik. Odrzuć je na koniec fazy gry.

Cytat: *Ha, złodzieje, ludojady, ha! Basatyki! Do nogi was wytłukę, szelmy parszywe! Poznacie rycerską rękę! Zagłoba na stryżku.*

13. Bitwa pod Cecorą

17 września – 7 października 1620

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +5. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Krym*, wówczas zwycięzca bitwy może wystawić z dworu oddział z własnej frakcji nie płacąc jej lafy.

14. Datek na meczet

Jalmużna

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Jakub Jabłoński**

D dołącz do swojej karty frakcji. Kiedy przeciwnik płaci za wystawiany oddział lub postać, wszystkie dukaty, które wyda, trafiają do twojego skarbcza. Na koniec rundy usuń tę kartę.

15. Morze możliwości

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Foksowicz**

D, dołącz do swojej karty frakcji. Jeśli masz na polu elekcyjnym postać mogącą brać udział w pojedynkach oraz oddział na ziemi, możesz mieć w dworze jedną kartę więcej.

Cytat: *Tam sięgaj, gdzie wzrok nie sięga, łam, czego rozum nie złamie.* Adam Mickiewicz.

16. Okupacja

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do swojej karty frakcji. R kiedy bierzesz kreski za kontrolę ziem, za każdą z ziem; którą kontrolujesz oddziałem z **Oficerem**, bierzesz kreski bezpośrednio z puli przeciwnika do swojej.

Cytat: *Możliwość zniszczenia czegoś oznacza absolutną nad tym władzę.* Paul Artryda

17. Rozślawimy nasze imię

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

C dołącz do swojej karty frakcji. Jeśli masz przynajmniej dwa oddziały i dwie postaci w grze, wszyscy twoi **Niewierni** na polu elekcyjnym stają się **Sławni**.

Cytat: *Dojdziemy aż na kraniec świata, a z nami Allah i jego chwala!*

18. Szahada

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

D dołącz do swojej karty frakcji. R na początku bitwy i odrzuć tę kartę. Wszystkie Twoje oddziały Bitność +4 do końca tej bitwy.

Cytat: *lā ilāh illā Allāh wa Muḥammad rasūl Allāhu*

19. Wsparcie z samej góry

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Osmanowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Arendzikowski**

D dołącz do swojej karty frakcji. R w trakcie pojedynku: zaznacz swojego **Elekta**, żeby doliczyć jego cechę kreski do szabli Twojej walczącej postaci.

Cytat: *Wy, którzy wiecie, jak tutaj cierpimy, nie zapomnijcie o nas w waszych modlitwach.*

F. Herbert.

20. Z drugiego szeregu

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Osmanowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Arendzikowski**

C zagraj na swojego **Karmazyna** i zaznacz go, jeśli masz dwa niezaznaczone oddziały w grze: doberz ze wspólnej puli tyle kresek, ile wynosi cecha kreski tego karmazyna.

Cytat: *Nie zawsze trzeba sięgać po miecz...*

21. Bitwa pod Polonką

28 czerwca 1660

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +5. Gracz, który wygra bitwę otrzymuje dodatkową kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na Litwę, wówczas zwycięzca bitwy może wybrać dwie swoje postaci oraz dwie postaci przeciwnika – pojedynkują się one ze sobą w dwóch osobnych pojedynkach.

22. Franca w zadkach

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksovicz**

C dołącz do oddziału. W każdej fazie rozliczenia połóż znacznik na tej karcie. Za każdy znacznik bitność tego oddziału oraz wszystkich oddziałów kontrolującego go gracza w ziemi, w której ten oddział przebywa -2.

Cytat: *Coś się stało? Jakoś tak niespokojnie siedzisz...*

23. Pospolite ruszenie

Karmazyn w stroju szaraka

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Jakub Jabłoński**

Usuwany. C zapłać jeden dukat i wystaw postać lub oddział z dworu nie płacąc jego lafy.

24. Primuses inter pares

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do swojej karty frakcji. Twoi **Oficerowie** mogą agitować gdy są dołączeni do

oddziałów.

Cytat: *Najlepsi spośród równych*

25. Wsparcie pięknej plci

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Jakub Jabłoński**

D dołącz do **Niewiasty**. Kiedy zaznaczasz ją aby wzmocnić szablę pojedynkującej się postaci dodaj +3 zamiast +1. Za zwycięstwo w tym pojedynku otrzymujesz dodatkowe dwie kreski.

Cytat: *Ku wojnie wychowany ma być mąż, niewiasta zaś ku wytchnieniu wojownika.*

Fryderyk Nietzsche

26. Wsparcie Towarzyszy

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Grzegorz Molas**

D dołącz do swojej karty frakcji. R Z w trakcie potyczki i zaznacz dowolną liczbę swoich postaci. Bitność twojego walczącego oddziału wzrasta o 3 za każdą zaznaczoną w ten sposób postać.

Cytat: *Deus ex machina?*

27. Bitwa pod Beresteczkiem

28 czerwca – 30 czerwca 1651

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Wiśniowiccy** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +5. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową 1 kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na Ruś, wówczas zwycięzca bitwy może natychmiast wystawić z dworu postać nie płacąc jej lafy.

28. Czystego serca to przemowa

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Wiśniowiccy** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do swojej karty frakcji. **Sławni** z twojej frakcji agituja za tyle kresek, ile wynosi ich cecha kreski.

Cytat: *Bóg mi tarczą, a moja pierś i synów moich tarczą tej ziemi.*

29. Mecenas

Hojny pan

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Wiśniowiccy** Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Jakub Jabłoński**

C zagraj, żeby wystawić postać lub oddział z dworu, płacąc lafę ze skarbu przeciwnika. Jeżeli przeciwnik ma mniej dukatów niż wynosi lafa wystawianego oddziału lub postaci, musisz dopłacić różnicę. Nie działa na niego karta Jak Kuba Bogu.

30. Obrońcy ojczyzny

Rodzaj karty: **Efekt**

Frakcja: **Wiśniowiccy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

C dołącz do swojej karty frakcji. Twoim **Oficerem** nie można odmawiać pojedynków; nie można również przerywać pojedynków z ich udziałem.

Cytat: *Wróg, który podepcze polską ziemię musi w niej pozostać na zawsze.* Michał Sędziwój z Sanoka

31. Pod jednym sztandarem

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Wiśniowieccy** **Rzadkość:** **Powszechna** **Grafika:** **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do oddziału. Dodajesz do niego połowę bitności innych twoich oddziałów z kartą *Pod jednym sztandarem*.

Cytat: *Zalecał w nich m.in., by w celu umocnienia się duchowego wyobrazić sobie pole bitwy między siłami piekła, walczącymi pod flagą Lucyfera, a zastępami niebieskimi, występującymi pod sztandarem Chrystusa.* O kazaniach X. Skargi

32. Tchórzostwo nie popłaca

Rodzaj karty: **Efekt**

Fracja: **Wiśniowieccy** **Rzadkość:** **Niepowszechna** **Grafika:** **Piotr Foksowicz**

D dołącz do swojej karty frakcji. R kiedy przeciwnik odmawia pojedynku twojej postaci, dobieierz kartę oraz 1 dukat. R Z po swojej agitacji, jeśli przeciwnik nie ma postaci na polu elekcyjnym: odznacz agitującą postać.

Cytat: *Dziękuję niebu, że we wszystkich swoich instynktach pozostałem Polakiem.*

Fryderyk Nietzsche.

33. Atak z zaskoczenia

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** **Grafika:** **Piotr Foksowicz**

R gdy przeciwnik deklaruje, że chce rozegrać na ziemi bitwę, przeszukaj kredens i wystaw na tej ziemi znaleziony w kredensie oddział, płacąc normalnie jego Lafę. Oddział ten może wziąć udział w tej bitwie.

Cytat: *Noc jest najlepsza porą do przeprowadzenia szturmu. W nocy nikt nie wie, przeciw komu ma walczyć, jak liczne są siły przeciwnika i skąd nadchodzą.* Jacek Piekara

34. Bitwa pod Kircholmem

27 września 1605

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** **Grafika:** **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +7. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową 1 kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Inflanty*, wówczas za każdy zniszczony oddział przeciwnika gracz otrzymuje jeszcze 1 kreskę więcej.

35. Bitwa pod Oliwą

28 listopada 1627

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** **Grafika:** **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +6. Karność wszystkich oddziałów w bitwie jest spłowiona. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Morze Bałtyckie*, po bitwie możesz przejrzeć 10 pierwszych kart ze swojego kredensu a następnie ułożyć je w dowolnej kolejności.

36. Bitwa pod Trzcianą

25 czerwca 1629

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** **Grafika:** **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +4. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową 1 kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Prusy Królewskie*,

wówczas przed bitwą możesz przenieść bez zaznaczania do 2 twoich oddziałów **Jazdy** na tę ziemię.

37. Bitwa pod Ujściem

24-25 lipca 1655

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +4. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na Wielkopolskę, wówczas przed bitwą możesz przenieść bez zaznaczania do 2 twoich oddziałów **Piechoty** na tę ziemię.

38. Bitwa pod Warką

7 kwietnia 1656

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Bitwa. C zagraj na ziemię, by natychmiast rozpocząć na niej bitwę. Każdy Twój oddział biorący udział w tej bitwie ma Bitność +3. Gracz, który wygra bitwę, otrzymuje dodatkową kreskę za każdy zniszczony oddział przeciwnika. Jeżeli karta została zagrana na *Mazowsze*, wówczas zwycięzca bitwy może dobrać tyle dukatów, ile wynosi dochód z jego posesji.

39. Cichać szaraki!

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Arendzikowski**

R na początku fazy gry, jeśli masz **Oficera** w kompanii. Do końca rundy postaci z kompanii, w której nie ma **Oficerów**, nie mogą agitować.

Cytat: *Pan Zagłoba rozgrzany tryumfem, ryczał jak bawół i zionął takie przekleństwa, jakich świat nie słyszał i od jakich dusze niezawodnie zamaryłyby w mołojcach.*

Henryk Sienkiewicz.

40. Ciężkie terminy

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

D dołącz do swojej karty frakcji. D kiedy twój skarb w fazie rozliczenia nie wzrósł o minimum 2 dukaty, odrzuć tę kartę i dobierz 6 dukatów.

Cytat: *Z gorszych się wychodziło!* prawda narodowa.

41. Co tanie to drogie

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Foksowicz**

D dołącz do swojej karty frakcji. Jeżeli przeciwnik obniża Lafę wystawienia swojej postaci, nie otrzymuje za nią kresek. Może zrezygnować z obniżenia Lafy, aby móc dobrać kreski normalnie.

Cytat: *Miarka pszenicy za grosz, a trzy miarki jęczmienia za grosz; a nie szkodź oliwie i winu.*

Św Jan – Apokalipsa.

42. Forpoczta

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Arendzikowski**

D dołącz do swojej karty frakcji. R gdy wystawiasz oddział na ziemi, dobierz z puli wspólnej tyle kresek, ile wynosi jej znaczenie.

Cytat: *Przeciwników moich rzuciłeś pode mnie, Sprawileś, że nieprzyjaciele moi uciekli przede*

mną(...) Psalm 18 Diligam te, Domine

43. Intensywny ostrzał

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

D dołącz do Artylerii. R Z po wsparciu Artylerią swojego oddziału. Przywróć znacznik na jej kartę.

Cytat: *Kanonierzy spoceni i zdyszani nabijają armaty, z obu stron lecą kule i kartacze.*

Rafał Dębski.

44. Klęska nieurodzaju

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Unikat. D dołącz do ziemi. Jej Dobrobyt spada do 0.

Cytat: *Terribilis est locus iste.*

45. Kupą, mości panowie!

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Lukasz Laskowski**

D dołącz do postaci. R przed rozpoczęciem pojedynku, odrzuć tę kartę. Szabla postaci z tą kartą wlicza się do szabli twojej walczącej postaci.

Cytat: *Kupy nikt nie ruszy prawda narodowa*

46. Liberum Veto

Sisto activatem

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Jakub Jabłoński**

Trwały. Usuwany.

D dołącz do kart frakcji – tego dołączenia nie można zanegować. R po zagranie dowolnej karty, odrzuć Liberum Veto (to zagranie można zanegować): karta nie działa i jest odrzucana.

47. Mgła

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

C w tej rundzie nie odbywają się bitwy. Ziemie w których stacjonują oddziały więcej niż 1 gracza uważane są za nie kontrolowane przez nikogo

Cytat: *Zabijajcie wszystkich. Bóg pozna swoich.* Arnauda Amury opat Citeaux

48. Musztra

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Nowowiejski**

D dołącz do oddziału. Jego Bitność +4, a lafa utrzymania -1.

Cytat: *W lewooo – ZWROT! Na wprooost – MARSZ!*

49. My tu ustalamy porządki!

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Tomasz Modzelewski**

Unikat. C i zaznacz dwóch swoich oficerów na polu elekcyjnym, a następnie przeszukaj kredens przeciwnika, wybierz jeden efekt i dołącz go do tej karty. Jego kopia nie może być już zagrana do końca gry przez żadnego z graczy. Dołącz obie karty do swojej karty frakcji.

Cytat: *Uczciwość wymaga – odezwał się Żółkiewski – by dopełnić pieczołowitości, skoro się nadarza okazja. Zamoyski nie odpowiedział. Wpatrywał się we mnie ciężkim wzrokiem, kręcił z*

niedowierzaniem głową. Rafał Dębski

50. Nadzieja umiera ostatnia

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Nowowiejski**

D dołącz do swojej karty frakcji. R kiedy przeciwnik ma przynajmniej 2/3 wszystkich kresek, odrzuć tę kartę, aby wystawić postać z dworu, nie płacąc jej Lafy lub przeszukać kredens w poszukiwaniu postaci i wziąć ją do dworu.

Cytat: *Spokojnie, dobry człowieku, to nie czas na robienie sobie wrogów.* ostatnie słowa Woltera.

51. Nie ma łatwych dróg

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Chrzanowski**

D dołącz do karty frakcji. Jeśli masz na polu elekcyjnym postać mogącą brać udział w pojedynkach oraz oddział na ziemi, przeciwnik nie może przeszukiwać swojego kredensu.

Cytat: *Ale jeśli by dobrze poszukać...*

52. Ostatni bastion

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Magdalena Partyka**

D dołącz do swojej karty frakcji. R kiedy przeciwnik kontroluje przynajmniej cztery ziemie odrzuć tę kartę. Przeszukaj kredens w poszukiwaniu do trzech oddziałów i wystaw je na normalnych zasadach.

Cytat: *Pan Zagłoba bez chwili namysłu wylazł na górę. No tom i jest w fortocy! – mruknął.* Henryk Sienkiewicz

53. Panu Bogu świeczkę... a diabłu ogarek

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Jakub Jabłoński**

C dołącz do karty frakcji. Wszystkie przymierza można negocjować lub odrzucać tak, jakby były efektami.

Cytat: *Co zostaje dla nas? Pod rozwagę.*

54. Po moim trupie

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Marta Gic**

D dołącz do swojej karty frakcji. R kiedy przeciwnik zagrywa efekt. Możesz zanegować ten efekt, odrzucając **Oficera** dołączonego do oddziału.

Cytat: *Oko nie widziało i ucho nie słyszało, i w serce człowiecze nie wstąpiło, co nagotował Bóg tym, którzy mu się przeciwia.* św. Paweł, list do Koryntian.

55. Przysługa za przysługę

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

C dołącz do swojej karty frakcji. D zaznacz oddział, aby odznaczyć postać.

Cytat: *Słowo się rzekło, kobyłka u płota*

56. Sławetna potyczka

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Mariusz Kozik**

D dołącz do ziemi. Za każdy zniszczony na tej ziemi oddział zwycięzca otrzymuje 1 kreskę

więcej.

Cytat: *Victoria! Chwała! Dzięki divina ope zwyciężyliśmy!*

57. Słomiany zapal

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

R po wyznaczeniu oddziałów do potyczki. Bazowa Bitność wszystkich walczących oddziałów wynosi 1.

Cytat: *Wojna miesza, zrównuje, chłop czy filozof - wszyscy są do umierania.*

Wiesław Myśliwski.

58. Spalona ziemia

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Tomasz Modzelewski**

D dołącz do oddziału. R gdy wygrał potyczkę. Możesz odrzucić jedną przynoszącą dochód posesję przeciwnika.

Cytat: *Pogrom jest marnotrawstwem.* Diuna.

59. Strategia wojowania

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do swojej karty frakcji. Oddziały z twojej frakcji nie będące **Lojalne** mają zwiększoną bitność o dodatkowe +5, jeśli mają dołączonego **Oficera**.

Cytat: *Walczysz, kiedy zachodzi konieczność, bez względu na nastroje. Nastrój można mieć do przejażdżki na koniu, do amorów czy gry na balisecie. Ale nie do walki.* Gurney Halleck

60. Sztab dowodzenia

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Grzegorz Molas**

D możesz obejrzyć 5 górnych kart ze swojego kredensu oraz kredensów przeciwników, a następnie odłożyć część z nich na spód kredensu, lecz nie więcej niż masz oficerów w kompanii. Resztę odkładasz w dowolnej kolejności.

Cytat: *Armia składa się z niezbędnych, ale w pełni wymienialnych elementów.*

Muad'Dib

61. Szybkie przemieszczenie

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Nowowiejski**

D rusz oddział bez zaznaczania, pomiędzy ziemiami.

Cytat: *Spojrzał raz jeszcze w stronę, z której wzbijał się obłok kurzu i intensywnie wyteżał wzrok...nie mógł w to uwierzyć – przecież tatarzy wierszullowi byli jeszcze wczoraj w Czehryniu! To nie mogą być oni, nie mogą...*

62. Tradycja rycerska

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do swojej karty frakcji. **Oficerowie** przebywający na polu elekcyjnym mogą wyzywać na pojedynek **Oficerów** dołączonych do oddziałów i vice versa.

Cytat: *Bogarodzica dziewica, Bogiem sławiona Maryja,*

U twego syna Gospodzina matko zwolona, Maryja!

Zyszczy nam, spuści nam.

Kyrieleison.

63. Tu cię mam, bratku!

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Artur Rajch**

R gdy przeciwnik ma we dworze 2 lub mniej kart, traci 2 Kreski do wspólnej puli.

Cytat: *Mnie nurtuje zgola inne pytanie. Skąd Jakub dowiedział się o miejscu pobytu naszego ulubionego oficera?* Rafał Dębski

64. Wara ode mnie!

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Foksowicz**

D dołącz do swojej karty frakcji.

Dobierasz minimum do 7 kart, niezależnie od innych zagranych kart oraz możesz dobrać dochód z karty frakcji gdy pierwszy raz dochodzisz do głosu w fazie gry, zamiast dobrania w fazie rozliczenia.

Cytat: *Bodaj was psi pojedli! Bodaj was Żydzi na kołnierzach nosili! Zagłoba do wilków.*

65. Weterani

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

D dołącz do oddziału. Pierwszy **Manewr** zagrany przez przeciwnika działa również na twój oddział (o ile może być celem zagrania tego **Manewru**, jeśli nie – karta nie działa).

Cytat: *Co sądzi pan o żołnierzach, którzy zdołali znieść takie rany?*

Car odpowiedział pytaniem:

- A co sądzi pan o żołnierzach, którzy zdołali je zadać?

Napoleon się zmieszał, a niepytany grenadier odpowiedział grobowym głosem:

- Oni wszyscy są już martwi.

66. Wielkie bitwy Rzeczypospolitej

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Michał Migacz**

D dołącz do karty frakcji. C Z przeszukaj kredens i zagraj znaną w nim kartę **Bitwy**.

Cytat: *Polacy to marsowe plemię, wojując z nimi szykuj się panie na to że takiej furii i potęgi jeszcze nigdy nie spotkałeś...* Eugenio di Savoya

67. Wizytacja panów braci

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Michał Migacz**

C weź tyle dukatów ze skarbu przeciwnika, ilu masz **Oficerów** w kompanii. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby dukatów, weź wszystkie, które ma.

Cytat: *Poskapiłeś mi, parchu, wina?! Tak ci kazano gości przyjmować?* Jacek Piekara.

68. Wojenne porządki

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

D dołącz do swojej karty frakcji. Kreski twoich **Oficerów** dołączonych do oddziałów wliczają się do inicjatywy na normalnych zasadach.

Cytat: *Zdrajcy, panie hetmanie. Za mniejsze rzeczy zwykli wojacy wędrują na gałąź.*

Rafał Dębski

69. Wysokie morale

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Artur Rajch**

D dołącz do oddziału. R odrzuć tę kartę, gdy oddział wygrał potyczkę – połóż ponownie znacznik gotowości na jego kartę.

Cytat: *Widzieliście, jak nam poszło? Jesteśmy świetną drużyną i właśnie przeżyliśmy zasadzkę!*
Kimmo Lemetti

70. Zaległy zółd

Rodzaj karty: **Efekt**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

C za każdego oficera w kompanii dobierz 2 dukaty.

Cytat: *Mały dług stwarza dłużnika, duży – wroga.* Publiliusz Syrus

Efekt/Sztych

71. Wszystkie drogi prowadzą do.../Rajd Manewr+6

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Frakcja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **J.Gąsior /P.Arendzikowski**

72. Posesjonat z szablą w ręku/ Rajd Manewr+6

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **J.Kowalski /P.Arendzikowski**

73. Potęga osmańska/ Rajd Manewr+6

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Frag F.Zanaro /P.Arendzikowski**

74. Mataczenie/ Rajd Manewr+6

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Frakcja: **Radziwillowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **J.Jabłoński /P.Arendzikowski**

75. Prawo szabli/ Rajd Manewr+6

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Frakcja: **Wiśniowiccy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **T.Tworek /P.Arendzikowski**

76. Korpus oficerski/Kontrszarża Manewr+8

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **P.Głodek/P.Foksowicz**

77. Żadnych machinacji/ Zwrot i naprzód! Manewr+7

Rodzaj karty: **Split – Efekt/Sztych**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **J.Jabłoński/ P.Nowowiejski**

Moderunki

78. Bandolet

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:2

Broń Palna. R w trakcie pojedynku i odrzuć tę kartę. Szabla +4. R Z w trakcie potyczki, jeżeli dołączony jest do Oficera biorącego w niej udział. Bitność jego oddziału +4.

Cytat: *Gdy spojrzal w lufę bandoletu, pomyślał, że patrzy w gardło diabła.*

79. Chorągiew armijna

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:1

Dołącz do oficera. R po wybraniu oddziałów do potyczki i odrzuć tę kartę. Możesz dołączyć swój inny, będący na tej samej ziemi, oddział do starcia.

Cytat: *Podczas bitwy, jeśli pułk się rozproszył szukał, zawsze swojej chorągwi, mając nadzieję tam znaleźć kompanów.*

80. Cieszynka

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:4 Sz:+3

Broń palna. Unikat. C zaznacz postać, aby strzelić do wybranej postaci na polu karmazynów (poza **Elektem**). Postać ta musi odrzucić sztych albo zostaje ranna. Odrzuć po użyciu.

Cytat: *W naszych stronach zwana też ptaszniczką...*

81. Koń andaluzyjski

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L 2 Sz+2

Karność+1, Bitność+1

Koń. Dołącz do dowolnej postaci (również przeciwnika). Za pokonanie tej postaci w pojedynku, zwycięzca otrzymuje podwójną liczbę kresek lub dodatkowy znacznik.

Cytat: *Koń andaluzyjski to duma i radość hiszpańskich hodowców koni. W jego ojczyźnie mówi się o nim Pura Raza Española, co oznacza czysta rasa hiszpańska. Andaluzyjczyk to niezbyt wysoki koń o ognistym temperamentie, pięknym chodzie i przyjemnym charakterze.*

82. Koń husarski

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:3 Sz+3

Karność+2, Bitność+2

Koń. Na postać z tą kartą można zagrywać w pojedynku manewry z oznaczeniem „tylko dla jazdy”, jakby były sztychami.

Cytat: *Chorągiew husarska wyjechała nam z obozu naprzeciw, nie widziałem nigdy wdzięczniejszego widoku. Szlachta polska, oni wszyscy na pięknych rumakach w zbroi świetnej i błyszczącej, z zarzuconymi na plecy skórami panter i tygrysów...*

Karol Ogier

83. Koń inflancki

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:3 Sz:+1

Karność+2

Koń. Dołącz do Pludraka – może wyzywać na pojedynki postaci przebywające na polu karmazynów.

Cytat: *- Panie, gdzieś takie smoki kupił?
W Inflantach.*

84. Koń tatarski

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L:2 **Sz:**+1

Bitność+1

Koń. R i odrzuć tę kartę, kiedy postać, do której jest dołączony Koń tatarski, staje się celem strzału łucznika – strzał nie przynosi efektu. R kiedy postać z tą kartą jest ranna – wraca do dworu razem z koniem.

Cytat: *Koń turek, chłop Mazurek, czapka magierka, szabla węgierka* - polskie porzekadło

85. Napar z szaleju

Rodzaj karty: Moderunek

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L2

Unikat. Postać z dołączonym Naparem z szaleju może wyzywać na pojedynek każdą postać przebywającą na polu elekcyjnym.

Cytat: *Nic tak nie poprawia komunikacji międzyludzkiej jak nutka szaleństwa.*

86. Podjezdek

Rodzaj karty: Moderunek

Rzadkość: Powszechna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L:2

Koń. R Z kiedy postać do której jest dołączony wykonuje czyn. Czyn traktowany jest jako drobiazg.

Cytat: *A tu mam moje podjezdki, młode koniki niedawno ujeżdżone.*

87. Rumak bojowy

Rodzaj karty: Moderunek

Rzadkość: Rarytas **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L:3 **Sz:**+2

Karność+2, **Bitność**+3

Koń. R Z w czasie potyczki, aby dodać szablę postaci, do której jest dołączony, do bitności twojego oddziału.

Cytat: *Lach bez konia, jak ciało bez duszy, jak Żyd bez kozy, jak diak bez psalterki, a gospodarstwo bez kota na zapiecku* ruskie przysłowie

88. Sok z Cisu

Rodzaj karty: Moderunek

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L 2

D dołącz do swojej postaci. D Z, aby położyć znacznik na dowolnej postaci; za każdy znacznik jej szabla -2.

Cytat: *Spragniony, przyjacielu?*

89. Wierzchowiec krwi arabskiej

Rodzaj karty: Moderunek

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L:2 **Sz:**+1

Karność+2, **Bitność**+1

Koń. D i zaznacz postać na polu elekcyjnym, aby położyć znacznik na tę kartę. R w fazie rozliczenia i odrzuć znaczniki, aby dobrać za każdy z nich 2 dukaty.

Cytat: *Wtedy to książę Bogusław wyjechał ze stajni na swym arabie ulubionym. Mówię Ci, to nie koń, a bestya, wielki jak byk, czarny jak noc, a oczy jak dwa rubiny blaskiem czerwonym się jarzyły. Zwykły człowiek by takiego nie poskromił.*

90. Wóz markietanki

Rodzaj karty: **Moderunek**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L2

D dołącz do dowolnego oddziału. R na początku fazy rozliczenia: gracz kontrolujący ten oddział musi odłożyć do wspólnej puli 3 dukaty lub wszystkie, które ma. Do oddziału może być przyłączony tylko jeden wóz.

Cytat: *Żołnierz to mężczyzna, mężczyzna ma swoje potrzeby...*

Oddziały

91. Czerń

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B:9 K:3 L:4

Piechota. Wystawiając kolejną *Czerń*, możesz dołączyć ją do tej karty. Ich bitność sumuje się. Traktuj je w każdej sytuacji jak jeden oddział.

Cytat: *Dzicz i swołocz. Jednak kiedy się jej zbierze... Boże chroń czleka który wpadnie między nią...*

92. Piechota cudzoziemskiego autoramentu

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Marta Gic**

B:15 K:6 L:7

Piechota. Tekst gry oddziałów przeciwnika, znajdujących się na tej samej ziemi co ona, nie działa.

Cytat: *Lud rosły, dorodny, którego gdy go w barwiste kolety przybrano i na modłę cudzoziemską wyćwiczono, bił się tak dobrze jak najlepsi kromwelowscy Anglicy.* Henryk Sienkiewicz

93. Beszli

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B:13 K:5 L:6

Jazda. R na początku bitwy. Ściągnij 1 znacznik gotowości z dowolnej **Artylerii** przeciwnika, biorącej udział w bitwie.

Cytat: *Beszlich zaciągano z rodzin żyjących na pograniczu, jeden jeździec z kilku rodzin. Ich zadania ograniczały się do osłony pogranicza oraz zadań rozpoznawczych.*

www.ogniemimieczem.wargamer.pl

94. Kazindzi

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

B:10 K:5 L:5

Jazda. C Z i wtasuj Kazindzi do kredensu, aby odrzucić dowolną posesję.

Cytat: *Najbiedniejszych ordynców, odzianych jedynie w kozuchy i słabo uzbrojonych, "czerń" tatarską, nazywano kazindzi.* www.ogniemimieczem.wargamer.pl

95. Silahdarowie

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B: 26 K:7 L:11

Jazda. Lojalny. R po zakończonym pojedynku z udziałem twojego **Elekta**: zaznacz ich, aby zmniejszyć przewagę przeciwnika o 1 albo wtasuj *Silahdarów* do kredensu, aby zmniejszyć przewagę przeciwnika o 2; jeśli odrzucisz ich z gry, pojedynek kończy się remisem.

Cytat: *Od koloru sztandaru żołnierze tej formacji byli zwani "Sari Bayrak" – Żółte Sztandary. W czasie kampanii stawali na lewym skrzydle, zawsze w pobliżu sultana jeśli był obecny.*

www.ogniemimieczem.wargamer.pl

96. Freikompania

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Radziwiłłowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B:14 K:4 L:5

Piechota. Kiedy przebywają na ziemi, którą kontrolujesz, weź na koniec fazy oddziałów tyle dukatów, ile wynosi Znaczenie tej ziemi.

Cytat: *Przyszły jednak rozkazy do pułkowników, żeby nadworne pułki radziwiłłowskie, a zwłaszcza regimenty piechoty pod cudzoziemskimi oficerami, stały w pogotowiu.* Henryk Sienkiewicz

97. Chorągiew czechryńska

Rodzaj karty: **Oddział**

Frakcja: **Wiśniowiccy** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B:14 K:5 L:6

Jazda. Możesz podkładać pod nich sztychy tak, jak pod **Oficerów** (maksymalnie dwa).

R przed rozpoczęciem potyczki z ich udziałem, aby wziąć te sztychy do dworu.

Cytat: *Nie wszyscy na Ukrainie Chmielnickiemu wierność zaprzysięgli. Właściwie niektórzy zaprzysięgli mu coś wręcz przeciwnego.*

98. Chorągiew ordynacka

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

B:13 K:8 L:7

Piechota. Jeżeli jest na ziemi z twoją *Fortecą*, Bitność +8, oddziały przeciwnika nie liczą się do ustalania kontroli tej ziemi.

Cytat: *Żołnierze ordynacy brali płacą od swoich ordynatów, od których zupełnie dependowali, nie wchodząc w komput wojska koronnego i litewskiego i nie należąc do zwierzchności hetmańskiej.* Jędrzej Kitowicz

99. Chorągiew pospolitego ruszenia

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

B:- K:5 L:7

Jazda. Bitność tego oddziału jest równa sumie szabli twoich towarzyszy na polu elekcyjnym. Zaś karność + 1 za każdego **Karmazyna** w twojej kompanii. Nie daje kontroli, jeśli nie masz postaci na polu elekcyjnym.

Cytat: *W nich cała potęga i gniew Rzeczypospolitej.*

100. Karawana handlowa

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Fragment obrazu Józefa Brandta**

B:5 K:1 L:5

Nie daje kontroli nad ziemią. W każdej fazie rozliczenia połóż znacznik na tej karcie. D Z odrzuć znaczniki, aby dobrać za każdy z nich 5 dukatów.

Cytat: *Nie ma, nie ma wody na pustyni, a wielbłądy nie chcą dalej iść.* Bajm

101. Kolubryna

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

B: 10 K: 0 L: 10

Artyleria. R Z przed rozpoczęciem bitwy, w której uczestniczy: możesz wyszukać w kredensie kartę *Kolubryna przemówiła* i ją zagrać (można ją zanegować).

Cytat: *Pięć stopni w górę, nie, sześć stopni. Tak, o to właśnie szło. Teraz patrz, co stanie się z tym sześciobokiem piechoty... o tymi tam.*

102. Piechota łanowa

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

B:11 K:4 L:5

Piechota. Wystawiając ich, możesz przeszukać kredens w poszukiwaniu *Latyfundium* i wziąć je do dworu.

Cytat: *Zajadli chłopci o twardych, sękatych dłoniach. Szerokie ramiona, mocarne karki. Na co dzień mieli szkolić się w rzemiośle wojennym, by stanąć na każde żądanie.* Rafał Dębski.

103. Piechota węgierska

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B: 14 K: 6 L: 7

Piechota. Dopóki nie są zaznaczeni, przeciwnik nie może zapłacić za wystawianą postać lub oddział mniej niż wynosi cecha Lafa wystawianej karty.

Cytat: *Hajdukami bądź drabami zwana...*

104. Statek zaopatrzeniowy

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Tomasz Tworek**

B:19 K:7 L:8

Okręt. D i połóż znacznik na tej karcie, aby wziąć ze swojego stosu kart odrzuconych kartę oddziału a następnie wtasować ją w kredens. Na raz może być na niej tylko jeden znacznik. Odrzuć znacznik w fazie zakończenia.

Cytat: *Dzięki nim dobry przywódca łącno mógł przeciwnika wojska przemieszczeniem zaskoczyć*

105. Straż marszałkowska

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B 16 K 6 L 7

Piechota. Dopóki nie są zaznaczeni, przeciwnicy nie mogą agitować za więcej niż jedną kreskę na raz.

Cytat: *Na piechocie węgierskiej wzorowana lecz o niebo sprawniejsza od tamtej i bardziej elitarna.*

106. Tabor

Rodzaj karty: **Oddział**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

B 0 K 0 L 2

Nie daje kontroli nad ziemią. Dobrobyt ziemi, w której przebywa +2. W jednej ziemi może być tylko jeden *Tabor*. R odrzuć tę kartę, aby zanegować zniszczenie twojego oddziału; oddział ten

pozostaje zaznaczony.

Cytat: *Jadą wozy kolorowe taborami...* Maryla Rodowicz

Posesje

107. **Stambul**

Rodzaj karty: **Posesja**

Fracja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Jakub Jabłoński**

108. **Forteca**

Rodzaj karty: **Posesja**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

L: 2

Możesz ją wystawić na ziemi. Na ziemi może być tylko jedna *Forteca*. Jeżeli przeciwnik nie ma tu odznaczonego oddziału kontrolujesz tę ziemię, ale ta kontrola nie liczy się na potrzeby strategii *Najjaśniejsza Rzeczpospolita*.

109. **Obóz wojskowy**

Rodzaj karty: **Posesja**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:1

Lafa twoich postaci -1/0 za każdy twój niezaznaczony oddział. Możesz mieć w grze tylko jeden Obóz wojskowy.

110. **Tawerna wielkich wojenników**

Rodzaj karty: **Posesja**

Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

L:2/+2

Karczma. R w fazie rozliczenia i wybierz ziemię – za każdy twój oddział na tej ziemi lafa 0/+1. Możesz mieć w grze tylko jedną *Tawernę wielkich wojenników*.

Postacie

111. **Aleksander Józef Lisowski**

Pułkownik Królewski

Rodzaj karty: **Postać**

Fracja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Piotr Foksowicz**

Sz:6 K:2 L:7

Oficer. Sławny. D zaznacz oddział, do którego jest dołączony, o ile ma bitność większą niż 13, aby zaznaczyć dowolny oddział przeciwnika. Dowodząc *Lisowczykami* zwiększa ich bitność o 5.

Cytat: *Odnosił zwycięstwa w wielu bitwach, nekając całą prawie krainę moskiewską ciągłymi wycieczkami: znał ich zamiary, miejscowości, rzeczy jawne i tajemne, i umiał wszystko, co nieprzyjaciele czynili, wykorzystywać na ich własną zgubę.* [Szymon Starowolski](#), Sarmatae Bellatores

112. **Anna Stadnicka**

Okrutnica

Rodzaj karty: **Postać**

Fracja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

Sz:3 K:1 L:3

Niewiasta. Wystawiając ją do gry, możesz przeszukać kredens w poszukiwaniu *Stanisława*

Stadnickiego i wziąć go do dworu. C Z oraz zaznacz kartę *Stanisława Stadnickiego*, aby przeszukać kredens i wziąć do dworu *Swawolną Kompanię*.
Cytat: *Piękna jak motyl, ale z natury osie podobna.*

113. **Mikołaj Zebrzydowski**

Kalwarii fundator

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Awanturnicy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

Sz:5 K:3 L:8

Karmazyn. R Z kiedy przeciwnik wyzywa twoją postać na pojedynek. Wskaż inną postać z jego kompanii, wyzywającym jest wskazana postać (o ile może nią być).

Cytat: *Wielki to był Zygmunta oponent, rokoszanin, lecz i pobożny człek. Guzów życie mu doszczętnie złamał*

114. **Jerzy Bałaban**

Dragonii przywódca

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

Sz:6 K:1 L:5

Oficer. Kiedy dowodzi *Dragonią* jej bitność +5 oraz mogą przed każdą potyczką wrócić do twego dworu wraz z *Jerzym Bałabanem*.

Cytat: *Nikt tak wojska nie musztrował, jako on dragonów...*

115. **Kawaler de Lagardere**

Pojedynkowicz

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Igor Myszkiwicz**

Sz:7 K:1 L:5

Honorowy. Pludrak. Za każdy wygrany pojedynek bierze 3 kreski lub tyle, ile wynosi cecha kreski pokonanej postaci. Możesz go wystawić (na normalnych zasadach) jako Replikę po przyjęciu wyzwania przez twoją postać. Zamiast niej w pojedynku uczestniczy *Kawaler de Lagardere*.

Cytat: *Finta, tertia, wiązanie, obrót, minięcie i sztych w samo serce trafia...*

116. **Maciej Kazimierz Sarbiewski**

Horatius Sarmaticus

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Dworscy** Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

Sz:6 K:2 L:5

Oficer. Dopóki nie jest zaznaczony **Pludracy** oraz **Niewiasty** mogą agitować.

Cytat: *Wieczną na wielkiej krępakowej skale Rysuję piosnkę. Umieście ją cale, Potomne czasy! Niewinne dziewczęta Niech ją i późne śpiewają wnuczęta.*

Do rycerstwa polskiego ojczystą muzą Sarbiewski

117. **Mulla Akbar**

Fanatyk

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Piotr Foksowicz**

Sz:3 K:2 L:5

Niewierny. Oficer. Pobożny. Szabla +1 za każdy oddział, który masz w grze.

Cytat: *Mimo że wojownikiem został, to całkiem się Allahowi oddał. Po jego dokonaniach widać, że był to słuszny krok.*

118. Barduk-bej

Lubieżnik

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Lukasz Laskowski&M.Śliwka**

Sz:3 K:3 L:7

Karmazyn. Niewierny. C Z aby przeszukać kredens w poszukiwaniu **Niewiernej Niewiasty** i weź jej kartę do dworu.

Cytat: *Chodź no tu, cukiereczku. Taaak, chodź do mnie.*

119. Hadise

Intrygantka

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Tomasz Tworek**

Sz:0 K:0 L:3

Niewiasta. Niewierna. D Z – możesz natychmiast zaagitować **Niewiernym** (jest to czyn).

Agitacja przynosi 2 kreski więcej.

Cytat: *Barduk-bej nie rozstawał się z nią nie ze względu na jej gładkość, choć była rzeczywiście urodziwa ponad miarę ale dlatego, że każdego ale każdego potrafiła owinąć sobie wokół palca i do woli swego pana nagiąć.*

120. Ibrahim I

Ten, który ma władzę

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

Sz:6 K:4 L:10/+2

Elekt. Karmazyn. Lojalny. Niewierny. Oficer. Dopóki nie jest zaznaczony i jest **Elektem** oraz znajduje się na polu elekcyjnym, tylko **Niewierni** mogą agitować – i mogą to robić bez względu na posiadane słowa kluczowe. R Z po wygranym pojedynku – otrzymujesz podwójną liczbę kresek oraz zabijasz postać przeciwnika bez względu na przewagę szabli.

Cytat: *Pod Lepanto chrześcijanie mnie ogolili. Na Cyprze ja odciąłem im ramię. Moja broda odrośnie...* Sułtan Selim II

121. Szach Nizar

Asasyn

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Powszechna** Grafika: **Tomasz Tworek**

S:5 K:1 L:5

Lojalny. Kiedy wchodzi do gry, możesz wyszukać w kredensie kartę *Kindżału* i dołączyć ją do niego bez płacenia Lafy. Może używać *Kindżału* jako drugiej **Broni**.

Cytat: *Asasynowie (jakoby po naszymu morderce) zażywają wśród mahometan sławy niezwyklej pobożności i czystości obyczajów. Uważają, iż najprostszą drogą do zdobycia raju jest zabić kogoś przeciwnej religii. Dlatego zdarzało się nieraz, że lekceważąc wszelkie niebezpieczeństwo odważali się zamordować wroga w jego własnej siedzibie i wśród jego straży.*

- "Próby", księga II, rozdz. XXIX

122. Noemi

Kusicielka

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

S:0 K:1 L: 3

Lojalna. Niewiasta. Niewierna. R Z gdy przeciwnik zagrywa efekt na jej towarzysza. Zamiast

niego celem efektu staje się Noemi, o ile może nim być.

Cytat: *Moim psim obowiązkiem jest zasłonić go moim własnym ciałem!* Andrzej Ziemiański

123. **Kara Musa Pasha**

Kapudan pasza

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** **Rzadkość:** **Rarytas** **Grafika:** **Artur Rajch**

Sz:6 K:3 L:9

Karmazyn. Lojalny. Nawigator. Niewierny. Oficer. R Z kiedy przeciwnik zaneguje zagranie przez ciebie karty – dołącz zanegowaną kartę do niego. Kiedy wygra pojedynek lub potyczkę oddziału, do którego jest dołączony, możesz wziąć karty do dworu. Jeżeli wcześniej jego karta zostanie usunięta bądź odrzucona z gry, odrzuć również dołączone karty.

Cytat: *Dowodził on flotyllą śródziemnomorską – zdolny wódz, wezyrem wielkim obrany – lecz przekazania tego tytułu, niestety, nie doczekał – spadł był z wieży...*

124. **Ibrahim Szyszman**

Tłuścioch

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Osmanowie** **Rzadkość:** **Niepowszechna** **Grafika:** **Małgorzata Śliwka**

Sz:5 K:2 L:6

Niewierny. Wpływowy. R Z kiedy wystawiasz oddział – obniżasz jego lafę o połowę.

Cytat: *Był to człek tak gruby, że gdyby nawet sam sultan go zawezwał to kwatery swej by nie opuścił. Władca wolał tej prawdy nie sprawdzać, aby na despekt się nie narażać, lecz osobiście jego progi odwiedzał.*

125. **Burhard Muller**

Jenerał szwedzki

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Radziwillowie** **Rzadkość:** **Powszechna** **Grafika:** **Artur Rajch**

Sz:5 K:2 L:6

Oficer. Pludrak. Jeżeli jest dołączony do oddziału, który kontroluje ziemię, wówczas znaczenie tej ziemi oraz jego cecha kreski doliczają się podczas ustalania inicjatywy.

Cytat: *Połamal on sobie zęby na Jasnej Górze, nie będzie Kalwin na Matkę Przenajświętszą ręki podnosił!*

126. **Samuel Osiński**

Administrator ekonomii brzeskiej

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Radziwillowie** **Rzadkość:** **Rarytas** **Grafika:** **Artur Rajch**

S:6 K:2 L:6

Wpływowy. Dopóki jest na polu elekcyjnym, przeciwnik nie może w żaden sposób uniemożliwić ci obniżania Lafy wystawienia twojej postaci.

Cytat: *Przeprawy bronił [oberszter Samuel Osiński](#) wraz z [kompanią muszkietarów](#) i kilkoma [działkami regimentowymi](#), przy wsparciu baterii kilku dział Wiśniowieckiego. Ogień był tak duży, że Kozacy wycofali się zmieszani.*

127. **Arwid Wittenberg**

Feldmarszałek szwedzki

Rodzaj karty: **Postać**

Frakcja: **Radziwillowie** **Rzadkość:** **Niepowszechna** **Grafika:** **Piotr Arendzikowski**

Sz:7 K:1 L:6

Oficer. Pludrak. Dopóki jest dołączony do oddziału, za zniszczenie oddziału w potyczce, w

której uczestniczy, dostajesz dwie kreski.

Cytat: *To on przyjął naszą sromotną kapitulację pod Ujściem – jak to dobrze, że dziadek nieboszczyk tego nie dożył*

128. Stanisław Jabłonowski

Kasztelan krakowski

Rodzaj karty: Postać

Frakcja: Wiśniowieccy Rzadkość: Rarytas Grafika: Michał Migacz

Sz:5 K:3 L:8

Karmazyn. Oficer. C Z aby przeszukać kredens i wystawić z niego niebędący lojalnym oddział.

Cytat: *Może kompucik jaśnie pan na wojne.*

129. Krzysztof Korycki

Spod Korsunia salwator

Rodzaj karty: Postać

Frakcja: Wiśniowieccy Rzadkość: Powszechna Grafika: Małgorzata Śliwka

Sz:2 K:1 L:4

Oficer. Jego szabla wzrasta o przewagę wszystkich kresk w puli, którą ma nad tobą właściciel postaci, z którą pojedynkuje się *Krzysztof Korycki*.

Cytat: *Jeden z tych, co to zyskują najwięcej, gdy terminy spadają na nich najcięższe*

130. Krzysztof Wierszull

Zagończyk

Rodzaj karty: Postać

Frakcja: Wiśniowieccy Rzadkość: Niepowszechna Grafika: Piotr Arendzikowski

Sz:6 K:1 L:5

Oficer. Oddział, do którego jest dołączony, może ruszyć się przed fazą bitew bez zaznaczania.

Cytat: *Rozbiłem Armie Pogan Imperium Półksiężycy Wbiłem na pal! Rozerwałem ciała...*

Hunter

131. Mordechaj Apfelbaum

Zelota

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Powszechna Grafika: Krzysztof Rogulski

Sz:4 K: 0 L:5/+1

Oficer. Żyd. R gdy oddział, do którego jest dołączony, wygra potyczkę lub towarzysz wygra pojedynek zabierz 4 dukaty ze skarbu przeciwnika. Jego zasada gry działa nawet kiedy dowodzi oddziałem.

Cytat: *Był on Zelotą, członkiem sekty, która przyznawał sobie prawo używania przemocy wszelakiej, by w ten sposób przyspieszyć nadejście Mesjasza.*

132. Jan Karol Chodkiewicz

Bicz na Szweda

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Specjal Grafika: Małgorzata Śliwka

Sz:7 K:2 L:9

Hetman. D Z oddział do którego jest dołączony rusza się bez zaznaczania. **Jazda**, którą dowodzi, Bitność +6, Karność+ 4.

Cytat: *Prędeż zobaczysz, Wasza Królewska Mość, Dźwinę wstecz płynącą, niż Litwinów i ich hetmana z pola uchodzących* Gen. Lennartsson o Chodkiewiczu

133. **Matka Courage**

Matrona

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Powszechna **Grafika:** Tomasz Tworek

Sz1 K0 L5

Niewiasta. D dołącz do *Taboru* – zwiększa znaczenie ziemi w której on jest o 1. D i odrzuć *Matkę Courage*, aby odrzucić *Wóz markietanki* lub *Weksel*.

Cytat: *Bo cóż to wojna? To interes, gdzie ważą olów zamiast krup.* Bertold Brecht

134. **Gerwazy Jakubowicz**

Siepacz

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Rarytas **Grafika:** Krzysztof Rogulski

Sz:7 K: 1 L:6

Kiedy wchodzi do gry, wszyscy **Łucznicy** w grze zostają zaznaczeni. R Z kiedy **Łucznik** deklaruje strzał – Jakubowicz pojedynkuje się z nim bez wyzwania. Po pojedynku strzał ma miejsce – o ile **Łucznik** nie został odrzucony albo usunięty z gry.

Cytat: *Omnia relinquit servare Republicam*

135. **Stanisław Koniecpolski**

Hetman nad hetmany

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Specjal **Grafika:** Małgorzata Śliwka

Sz:6 K:3 L:9

Hetman. Dopóki nie jest zaznaczony, nie musisz płacić lify utrzymania swoich oddziałów. R Z kiedy przeciwnik wystawia postać, nie mając odznaczonego oddziału, a ty taki posiadasz. Odrzuca kartę wystawianej postaci.

Cytat: *Koniecpolski ogromną odznacza się i niefrasobliwą pobożnością, i na sztandarze swym ma wizerunek Najświętszej Panny. Cały tchnie myślą o rozgromieniu niewiernych narodów, z którymi często walczył.* Karol Ogier.

136. **Aleksander Kostka-Napierski**

Chłopski insurgent

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Igor Myszkiewicz

Sz:6 Kreski:0 Lafa:4

Dopóki nie jest zaznaczony, Znaczenie i Dobrobyt *Wielkopolski* oraz *Mazowska* jest zredukowane do 0.

Cytat: *Chłop żywemu nie przepuści. Jak się żywe napatoczy, Nie pożyje se, a juści* Kazimierz Grzeškowiak

137. **Bajim Krakowski**

Brat bliźniak Ibrahima

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Powszechna **Grafika:** Piotr Foksovicz

Sz:2 K:0 L:5/+1

Żyd. R Z kiedy przeciwnik wystawia oddział, żeby wziąć jego Lafę do swojego skarbcza lub nie brać jej, lecz wystawić natychmiast oddział z dworu na ziemi bez płacenia jego Lafy.

Cytat: *Geszefł jest geszefł, inaczej być nie może.*

138. **Dawid Schwarzer**

Ojciec Kombinator

Rodzaj karty: Postać
Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Małgorzata Śliwka
Sz: 2 K: 0 L:4/+1

Żyd. R Z przed bitwą i zapłać 5 dukatów. Wybrany oddział nie walczy w tej bitwie.
Cytat: *Polonia paradisum Judaeorum est.*

139. Władysław Skoraszewski

Rotmistrz piechoty łanowej

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Artur Rajch

Sz:4 K:1 L:4

Oficer. Wystawiając go możesz przeszukać kredens w poszukiwaniu *Piechoty łanowej* i wziąć ją do dworu.

Cytat: *To dzielny żołnierz i dobry dowódca, zajadły niby myśliwski pies, taki, co chodzi polować na dzika czy niedźwiedzia.* Rafał Dębski

140. Stanisław Żółkiewski

Moskwy pogromca

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Specjal **Grafika:** Małgorzata Śliwka

Sz:5 K:3 L:9

Hetman. R Z kiedy przeciwnik wystawia ziemię nie mając na swoim polu elekcyjnym postaci mogącej uczestniczyć w pojedynku. Odrzuca tę kartę ziemi. Oddział, którym dowodzi, Bitność +4.

Cytat: *Pięknie i słodko umrzeć za ojczyznę.* Stanisław Żółkiewski

Przymierza

141. Alleluja i do przodu

Rodzaj karty: Przymierze. Błogosławieństwo

Rzadkość: Rarytas **Grafika:** Krzysztof Rogulski

C dołącz do swojej karty frakcji. Bitność twoich wszystkich oddziałów wzrasta o liczbę postaci w twojej kompanii.

Cytat: *To moje hasło – niezłe, nie? Chłopaki nie płaczą*

142. Diabelski cyrograf

Rodzaj karty: Przymierze. Pakt

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Małgorzata Śliwka

Usuwany. C usuń z gry dowolnego niezaznaczonego towarzysza z własnej kompanii. Zabij postać z kompanii przeciwnika (nie **Elekta**) o bazowej szabli mniejszej lub równej szabli postaci przez ciebie poświęconej.

Cytat: *Podpisałem... W tej chwili poczułem dziwny zew, jakoby obudziło się we mnie dzikie zwierzę.* Rafał Dębski

143. Na kolanach wymodlone

Rodzaj karty: Przymierze. Błogosławieństwo

Rzadkość: Niepowszechna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

R po zakończeniu potyczki – kiedy twój oddział w jej efekcie przegrał, remisuje. Jeśli ją wygrał, to niszczy oddział przeciwnika niezależnie od przewagi bitności.

Cytat: *To rzekłszy Zagłoba ukląkł pierwszy, a za nim inni, i modlili się długo i żarliwie.* Henryk Sienkiewicz

144. **Piekielna kompania**

Rodzaj karty: **Przymierze, Pakt**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Magdalena Partyka**

C dołącz do swojej karty frakcji – bitność twoich wszystkich oddziałów wzrasta o 2 za każdego oficera w twojej kompanii.

Cytat: *Wdarli się do środka tnąc i siepiąc kogo popadnie – panowie oficerowie...z piekła rodem*

145. **Sól tej ziemi**

Rodzaj karty: **Przymierze, Błogosławieństwo**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

D dołącz do ziemi. Znaczenie i dobrobyt ziemi + 2, do jednej ziemi może być dołączona tylko jedna taka karta.

Cytat: *To my, ziemi naszej sól. Z brudnych dzielnic i zapadłych dziur. To ulica naszą matką złą. Sami w sobie mamy własny dom...* Proletaryat

146. **Taniec umarłych**

Rodzaj karty: **Przymierze, Pakt**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **Krzysztof Rogulski**

C zaznacz dowolną liczbę towarzyszy. Za każdą zaznaczoną w ten sposób postać możesz wziąć jedną postać ze stosu kart odrzuconych lub usuniętych do dworu. Jedną z nich możesz od razu wystawić płacąc połowę jej Lafy wystawienia.

Cytat: *Danse macabre ce la vie*

Strategia

147. **Ojczyzna w potrzebie**

Rodzaj karty: **Strategia**

Rzadkość: **Specjal** Grafika: **Piotr Foksowicz**

C Z aby wyciągnąć z kredensu lub stosu kart odrzuconych ziemię, oddział lub nie-**Sławnego Oficera** i wziąć tę kartę do dworu. Nie działają na nią karty blokujące przeszukiwanie kredensu lub stosu kart odrzuconych. Można dołączyć do tej karty strategię *Wojenna zawierucha* - staje się wówczas częścią zasady gry Ojczyzny w potrzebie.

Cytat: *Wielki płomień rodzi się z małej iskry.* Dante

Sztychy

148. **Cięcie ponad zasłoną/przelamanie linii**

Rodzaj karty: **Sztych**

Rzadkość: **Niepowszechna** Grafika: **I.Myszkiewicz/P.Nowowiejski**

Cięcie Szabla +4 / Manewr +6

149. **Miażdżący atak**

Rodzaj karty: **Sztych**

Rzadkość: **Rarytas** Grafika: **Małgorzata Śliwka**

Manewr +9, karność przeciwnika -2

Ziemie

150. **Morze Czarne**

Rodzaj karty: **Ziemia**

Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Rarytas**

Znaczenie 2 Dobrobyt 0

Rzadkość: Okazyjna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L 4/+4

Unikat. C usuń z gry a następnie wybierz postać z kompanii przeciwnika. Przeciwnik wybiera jej towarzysza. Natychmiast się ze sobą pojedynkują, przegrany jest ranny bez względu na różnicę w szabli, w razie remisu obaj są ranni. Ty możesz zagrywać sztychy na wybraną przez siebie postać, przeciwnik na obie.

158. **Warszawa**

Rodzaj karty: Posesja

Rzadkość: Okazyjna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

L 6/+6

Unikat. R i usuń z gry, kiedy przeciwnik zagrywa efekt. Efekt nie działa i jest odrzucany. Tej zasady każdy z graczy może użyć tylko raz na grę.

159. **Jacek Dydyński**

Rodzaj karty: Postać

Fracja: Awanturnicy **Rzadkość:** Okazyjna **Grafika:** Jakub Jabłoński

160. **Milady zmieniona**

Rodzaj karty: Postać

Fracja: Dworscy **Rzadkość:** Okazyjna **Grafika:** Jakub Jabłoński

Niewiasta. Pludrak. R Z kiedy jej towarzysz jest zraniony lub zabity weź go do dworu.

161. **Aleksandra Billewiczówna**

Rodzaj karty: Postać

Fracja: Radziwillowie **Rzadkość:** Okazyjna **Grafika:** Jakub Jabłoński

162. **Barbara Jeziorkowska**

Rodzaj karty: Postać

Fracja: Wiśniowiecy **Rzadkość:** Okazyjna **Grafika:** Jakub Jabłoński

163. **Janusz Niesiecki**

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Okazyjna **Grafika:** Krzysztof Rogulski

Opijców król

Sz:5 K:1 L:4

Pijanica. C Z aby zaznaczyć oddział.

Cytat: I tym sposobem późnym rankiem cała kompania z potwornym bólem głowy się obudziła, kilka godzin wcześniej widać było jak samotna, mocno zawiana postać, z beczulką pod pachą z obozu wychodzi.

164. **Paweł Seloft**

Rodzaj karty: Postać

Rzadkość: Okazyjna **Grafika:** Paweł Chrzanowski

Pogromca

Sz:7 K:1 L:5

Warchoł. R Z kiedy postać agituje, do agitacji nie dochodzi, zamiast tego wyzywa na pojedynek swoją postać.

R Z kiedy postać wyzywa na pojedynek, do wyzwania nie dochodzi, zamiast tego agituje.

Cytat: Wolna wola jest człowiecza – pergaminów nie usłucham! Jacek Kaczmarski

165. **Okazyjna karta frakcji Osmanowie**

Rodzaj karty: **Karta frakcji**
Frakcja: **Osmanowie** Rzadkość: **Okazyjna**