

De Volkeren



Amazons

Je mag tijdens je verovering 4 extra amazons gebruiken



Dwarves

Ontvang 1 munt voor elke mijn die je bezet aan het einde van je spelbeurt, ook als je in opgave bent.



Elves

Als een door jou bezette regio wordt veroverd, verlies je geen rasfiches, je neemt alle fiches uit de regio terug op hand



Ghouls

Je Ghouls blijven allemaal op het bord liggen, als ze in opgave gaan.



Giants

Verover elke regio aangrenzend aan een bergregio die je bezet voor 1 rasfiche minder. Je moet wel minstens 1 fiche plaatsen per regio.



Goblins (Cursed)

Je mag een regio met een volk in opgave veroveren met 1 rasfiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



Gypsies (Grand Dames)

Leg 1 overwinningmunt (van de algemene voorraad) in elke regio dat je verlaat. Je kan deze regio's niet meer veroveren in deze spelbeurt, maar ontvang de overgebleven munten als bonus aan het einde van de spelronde.



Kobolds (Cursed)

Je mag een regio niet veroveren of bezet te houden met minder dan 2 rasfiches. Als je in opgave gaat blijft er echter maar 1 rasfiche over in elke regio, zoals gewoonlijk.



Orcs

Ontvang 1 munt voor elke niet bezette regio die je verovert hebt tijdens je spelbeurt.



Priestesses (Grand Dames)

Neem bij het in opgave gaan, 1 rasfiche van elke bezette regio, en vorm hiermee 1 stapel in een van de bezette regio's, verlaat alle andere regio's. Elke spelbeurt ontvang je 1 munt per rasfiche in de stapel, in plaats van de normale score bij het in opgave zijn. Als je speciale kracht "versterkt" is, bouw je de toren op het fort.



Ratmen

Geen extra voordeel, behalve de omvang van je troepen.



Skeletons

Tijdens de troepen herschikking, ontvang je 1 nieuwe skeleton voor elke 2 niet bezette regio's die je verovert, en plaats deze bij tijden de troepen herschikking.



Sorcerers

Vervang 1 keer per spelbeurt, in een regio bezet door 1 rasfiche deze fiche door een sorcerer fiche uit de voorraad, om een aangrenzende regio te veroveren.



Tritons

Verover alle kustregio's grenzend aan een meer of de zee voor 1 fiche minder dan normaal. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.

De Volkeren



Halflings

Je mag bij je eerste verovering een regio naar keuze veroveren. Plaats een hol in elke van de 2 eerste regio's die je verovert, om deze te beschermen tegen veroveringen van je tegenstanders



Trolls

Plaats een troll grot in elke regio die je bezet, om de verdediging te verbeteren (+1). De troll grotten blijven liggen als de trolls in opgave gaan.



Humans

Ontvang 1 munt voor elk landbouwgebied dat je bezet aan het einde van je spelbeurt.



White Ladies (Grand Dames)

Van zodra je in opgave gaat, ben je immuun voor veroveringen van je tegenstanders, zowel voor de krachten van hun rassen als speciale krachten!



Kobolds (Cursed)

Je mag een regio niet veroveren of bezet houden met minder dan 2 rasfiches. Als je in opgave gaat blijft er echter maar 1 rasfiche over in elke regio.



Wizards

Ontvang 1 munt voor elk magische regio die je bezet aan het einde van je spelbeurt.

De Extra Eigenschappen



Alchemist

Zolang je rasfiches op het spelbord liggen ontvang je 2 extra munten per spelbeurt.



Commando

Verover elke aangrenzende regio met 1 fiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



Dragon Master

Gebruik de draak om een regio te veroveren met slechts 1 fiche.



Berserk

Je mag de versterkingsdobbelsteen voor elke verovering gebruiken.



Cursed (Cursed)

Je moet 3 overwinningmunten betalen om de Cursed Ras\Speciale Kracht Combinatie over te slaan, bij het uitkiezen van een nieuwe combinatie. Deze levert geen extra speciale kracht op.



Flying

Je mag een regio naar keuze veroveren, niet enkel de aangrenzende.



Bivouacking

Plaats 5 kampen inde door jou bezette regio's. Elk kamp zorgt voor extra verdediging (+1)



Diplomat

Kies aan het einde van je spelbeurt 1 tegenstander, wiens actieve ras je deze spelbeurt niet hebt aangevallen. Hij mag je in zijn volgende beurt niet aanvallen.



Forest

Ontvang 1 extra munt voor elk bosgebied dat je bezet, aan het einde van je spelbeurt.

De Extra Eigenschappen



Fortified

Per spelbeurt mag je 1 fort plaatsen in een regio om de verdediging te verbeteren (+1) (ook in opgave) en ontvang 1 extra munt (enkel bij actief)



Heroic

Plaats je 2 heroes in regio's die je bezet, hierdoor worden deze immuun tegen aanvallen en de eigenschappen van de tegenstanders



Hill

Ontvang 1 extra munt voor elk heuvelgebied dat je bezet, aan het einde van je spelbeurt.



Historian (Grand Dames)

Ontvang 1 extra munt voor elk ras dat in opgave is op het moment dat je deze speciale kracht kiest. Zolang je ras actief is ontvang je een munt telkens een ras in opgave gaat, en 1 extra munt als je zelf in opgave gaat!



Hordes of (Cursed)

Je mag 2 Hordes of fiches gebruiken, net alsof je 2 rasfiches meer hebt van je actieve ras. De fiches gaan terug in de doos van zodra je in opgave gaat.



Marauding (Cursed)

Van zodra je klaar bent met al je veroveringen (voor je laatste verovering), mag je je rasfiches terug op hand nemen, behalve 1 fiche per regio die je bezet, en nogmaals veroveringen uitvoeren. Sluit af door je laatste verovering uit te voeren.



Merchant

Ontvang 1 extra munt voor elke regio die je bezet, aan het einde van je spelbeurt.



Mounted

Verover een heuvelregio met 1 fiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen.



Peace-Loving (Grand Dames)

Ontvang 3 munten op het einde van elke spelbeurt dat je geen actief ras hebt aangevallen. Je houdt hier geen rekening met de Ghouls in opgave, en mag deze aanvallen en toch de extra overwinningmunten ontvangen.



Pillaging

Ontvang 1 extra munt voor elke bezette regio die je in de huidige spelbeurt hebt veroverd.



Ransacking (Cursed)

Telkens je een regio verovert waar een actief ras aanwezig is, moet de eigenaar van het actieve ras je een overwinningmunt betalen, uit zijn eigen voorraad (tenzij hij geen munten meer heeft). Je kan deze kracht niet gebruiken tegen de Ghouls in opgave.



Seafaring

Je mag de zeeën en meren veroveren net als de andere regio's. Je behoudt deze ook als je in opgave gaat.



Spirit

Als je ras gekoppeld aan de spirit eigenschap in opgave gaat, telt het ras niet mee bij het maximum van 1 ras in opgave.



Stout

Je mag in opgave gaan na je veroveringen aan het einde van je spelbeurt, na het scoren.



Swamp

Ontvang 1 extra munt voor elk moerasgebied dat je bezet, aan het einde van je spelbeurt.



Underworld

Verover elke regio met een grot voor 1 fiche minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen. Alle regio's met een grot worden als aangrenzend beschouwd.



Wealthy

Ontvang eenmalig 7 extra munten, aan het einde van je eerste spelbeurt.



Were- (Cursed)

Tijdens de nacht (elke even genummerde spelbeurt) kan je regio's veroveren met 2 rasfiches minder. Je moet wel steeds minimaal één rasfiche plaatsen. Deze speciale kracht heeft geen effect tijdens de dag (de oneven genummerde spelbeurten)