

De Volkeren



Amazons / Amazonas

Je mag tijdens je verovering 4 extra amazons gebruiken.



Dwarves / Dweren

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



Ghouls / Lijkeneters

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



Goblins / Kwelgeesten (Cursed)

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



Halflings / Halfmensen

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



Homunculi (BE NOT AFRAID)

Als je bij het uitkiezen van een nieuwe Ras\Speciale Kracht combinatie de Homunculi overslaat moet je hierop naast de overwinningmunt ook een Homunculi fiche op deze combinatie leggen (zolang voorradig). De speler die deze combinatie kiest ontvangt ook deze extra fiches.



Leprechauns/Kabouters (BE NOT AFRAID)

Plaats tijdens je troepen herschikking 1 pot met goud in een door je kabouters bezette regio's. Elke pot met goud die bij het begin van je volgende spelbeurt nog op het bord ligt, mag je bij je overwinningmunten toevoegen, en heeft dezelfde waarde als een overwinningmunt. Als een tegenspeler een regio verovert waar zich een pot met goud bevindt, voor je weer aan de beurt bent ontvangt hij de pot met goud. Nog niet ingezette pot met goud fiches kunnen tijdens de volgende troepen herschikking worden ingezet, tot ze allemaal zijn opgebruikt.



Barbarians / Barbaren (BE NOT AFRAID)

Jouw barbarians kunnen geen troepen herschikking uitvoeren aan het einde van de spelbeurt. Als je laatste veroveringspoging mislukt, neem je de overgebleven barbarians op hand tot je aan je volgende spelbeurt.



Elves / Elfen

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



Giants / Reuzen

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



Gypsies / Zigeunerinnen (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 ontvangt de overgebleven munten als bonus aan het einde van de spelronde.



Humans / Mensen

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



Kobolds / Aardmannetjes (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.



Orcs / Orken

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

De Volkeren



Pixies / Dwerg-Elfjes (BE NOT AFRAID)

Laat tijdens de troepen herschikking in elke bezette regio precies 1 fiche liggen. Alle andere dwerg-elfjes neem je op hand tot het begin van je volgende spelbeurt.



Pygmies / Pygmeeën (BE NOT AFRAID)

Telkens je een pygmee verliest, mag je met de versterkingsdobbelsteen werpen, en ontvang je evenveel pygmeeën fiches als aangegeven door de dobbelsteen. Je mag deze verdelen over je bezette regio's aan het einde van de actieve speler zijn spelbeurt.



Skeletons / Skeletten

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.



Tritons / Meermannen

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.



White Ladies / Witte Dames (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!



Priestesses / Priesteressen (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 / Ratmensen

Geen extra voordeel, behalve de omvang van je troepen.



Sorcerers / Tovenaars

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.



Trolls / Trollen

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



Wizards / Magiërs

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 speelbeurt.



Barricade (BE NOT AFRAID)

Als je aan het einde van je speelbeurt 4 of minder regio's bezet, ontvang je 3 extra Overwinningsmunten.



Berserk / Bloedorstig

Je mag de versterkingsdobbelsteen voor elke verovering gebruiken.



Bivouacking / Bivak

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



Catapult / Katapult (BE NOT AFRAID)

Per speelbeurt mag je de katapult in een door jou bezette regio plaatsen, om zo een regio te veroveren waar zich 1 andere regio tussen bevindt, en niet aangrenzend is voor 1 fiche minder dan normaal. De regio met de katapult is immuun tegen veroveringen van de ras- en speciale krachten van de andere spelers. De katapult verdwijnt als je in verval gaat.



Commando

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



Corrupt (BE NOT AFRAID)

Ontvang 1 overwinningmunt van een tegenspeler, telkens deze met success een (actieve) regio van jou verovert.



Cursed / Vervloekt (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.



Diplomat / Diplomaat

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



Dragon Master / Draken Meester

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



Flying / Vliegend

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



Forest / Bos

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



Fortified / Versterkt

Per speelbeurt 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 / Heroïsch

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



Hill / Heuvel

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



Historian / Historicus (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 / Meute (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.



Imperial/Keizerlijk (BE NOT AFRAID)

Als je aan het einde van je speelbeurt met je keizerlijke troepen meer dan 3 regio's bezet ontvang je voor elk van die regio's een extra overwinningmunt. (vb. Als je 5 regio's bezet aan het einde van je beurt, ontvang je 2 overwinningmunten)

De Extra Eigenschappen



Marauding / Plundering (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.



Mercenary / Huurling (BE NOT AFRAID)

Je mag bij elke verovering die je uitvoert, 1 overwinningsmunt betalen om het benodigd aantal rasfiches te verminderen met 2. Minimaal 1 fiche per regio is vereist. Als je de huurling eigenschap gebruikt bij je laatste veroveringspoging, mag je zelf bepalen of je dit voor of na de dobbelsteenworp doet.



Merchant / Handelaar

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



Mounted / Berijden

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



Peace-Loving/Vredelievend(Grand Dames)

Ontvang 3 munten op het einde van elke speelbeurt 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 / Plunderingen

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



Ransacking / Beroving (Cursed)

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



Seafaring / Zeevaarder

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



Spirit / Geesten

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 / Onverschrokken

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



Swamp / Moeras

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



Underworld / Onderwereld

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 / Rijk

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



Were- / Weer- (Cursed)

Tijdens de nacht (elke even genummerde speelbeurt) 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 speelbeurten)