

Раси

Нижче детально описані переваги кожної раси. Число на банері визначає кількість жетонів, які отримує гравець, обравши расу.

Амазонки



Ви отримуєте чотири додаткові жетони амазонок, які можна використовувати лише для завоювання, що позначено на банері як +4. Отже, ви починаєте перше завоювання з 10 жетонами амазонок, а також з додатковими жетонами особливої властивості пов'язаної з амазонками, в залежності від комбінації. Наприкінці кожного перегруповання військ ви повинні забрати чотири жетони з мапи в руку до початку вашого наступного ходу. Переконайтесь, що можете залишити хоча б один жетон амазонок на кожній з ваших земель.

Карлики



Наприкінці ходу кожна земля з копальнею, у володінні ваших карликів, приносить 1 додаткову переможну монету. Ця властивість залишається активною навіть тоді, коли раса перебуває в занепаді.

Ельфи



Коли суперник завойовує одну з ваших земель, замість того, щоб скинути 1 жетон ельфа в органайзер як зазвичай, збирайте всі жетони ельфів у вашій руці для їх перегрупування наприкінці ходу поточного гравця.

Упирі



У разі занепаду усі ваші жетони упирів залишаються на мапі і, на відміну від інших рас, під час наступних ходів можуть продовжувати завойовувати землі, так ніби вони є активною расою. Жетони упирів, що занепали, можна переміщувати лише перед початком вашого ходу. Ви можете напасти навіть на власну активну расу.

Велетні



Ваші велетні можуть завоювати будь-яку землю, сусідню до землі з горами, на якій вони перебувають, використавши на 1 жетон менше ніж зазвичай. Ви повинні використати як мінімум 1 жетон.

Недорослики



Ваші жетони недоросликів можуть заходити на мапу з будь-яких земель, а не лише з прикордонних. Покладіть жетон землянки на кожную з 2 перших завойованих земель. Ці землі не можуть бути завойовані суперниками, а також є невразливими до расових і особливих умінь. Ви забираєте жетони землянок і втрачаєте їх захист на землях, якщо недорослики занепадають або якщо ви покинули землі з жетоном землянки.

Люди



Наприкінці ходу кожна з фермерських земель, у володінні ваших людей, приносить 1 додаткову переможну монету.

Орки



Наприкінці ходу кожна відвойована у інших рас земля приносить 1 додаткову переможну монету.

Щуролюди



Ніяких расових властивостей. Кількість – їхня головна перевага.

Скелети



Протягом перегрупування військ візьміть з органайзера 1 додатковий жетон скелетів за кожні 2 відвойовані у інших рас землі і розподіліть їх разом з іншими військами в кінці ходу. Ви не отримуєте додатковий жетон, якщо в органайзері не залишилось жодного жетону скелетів.

Чародії



Чародії можуть завоювати землю замінивши один жетон активної раси суперника на власний з органайзера. В свій хід цю властивість можна використати один раз проти кожного суперника. Ви не можете завоювати землю в такий спосіб, якщо в органайзері не залишилось жодного жетону. Замінити можна жетон раси лише на сусідніх землях і тільки у випадку, якщо він є єдиним (жетон троля вважається єдиним жетоном якщо він знаходиться на одній землі з печерою троля; жетони гір та фортець також не дають додаткового захисту жетону раси і він вважається єдиним). Поверніть жетон суперника назад до органайзера. Перетворений ельф також втрачає свій жетон.

Тритони



Тритони можуть завойовувати всі прибережні землі (які межують з морем чи озером), використавши на 1 жетон менше ніж зазвичай. Ви повинні використати як мінімум 1 жетон.

Тролі



Покладіть печеру тролів на кожную завойовану тролями землю. Це збільшить захист на 1 (так ніби у вас є додатковий жетон троля). Печери залишаються на землях навіть після занепаду раси. Приберіть печеру троля якщо ви залишили землю чи вона була завойована.

Чарівники



Наприкінці ходу кожна зачарована земля, у володінні ваших чарівників, приносить 1 додаткову переможну монету.

Особливі властивості

Коли в описі особливих властивостей, використовується термін “ви” або “ваші”, мається на увазі жетони вашої раси пов’язаної з цією особливою властивістю. Якщо не вказано інакше, особлива властивість не діє для рас в занепаді.

Нижче детально описані переваги особливих властивостей. Число на банері властивості визначає додаткову кількість жетонів, які отримує гравець.

Алхіміки



В кінці кожного ходу, поки ваша раса не в занепаді, візьміть 2 додаткові переможні монети.

Несамовиті



Ви можете використовувати кубик підкріплення перед кожним завоюванням, а не лише перед останнім як зазвичай. Спочатку киньте кубик. Оберіть землю для завоювання і покладіть туди необхідну кількість жетонів раси віднявши результат кидка кубика. Якщо у вас залишилось недостатньо жетонів для завоювання то це ваша остання спроба. Як завжди, ви повинні використати мінімум 1 жетон для завоювання.

Кочові



У фазу перегрупування військ розмістіть 5 жетонів таборів на будь-яких ваших землях. Кожен табір вважається 1 жетоном раси і збільшує захист своєї землі на 1. Також табір захищає єдиний жетон раси на землі від расової властивості чародіїв. Можна розміщувати кілька таборів на одній землі, щоб отримати додатковий захист. Кожного ходу ви можете переміщати табори між вашими землями як заманеться. Ви не втрачаєте табори під час завоювання суперником земель, де вони знаходяться, а перегруповуєте їх в кінці ходу поточного гравця. Коли раса занепадає, приберіть табори з мапи в коробку.

Войовничі



Ви можете завоювати будь-яку землю, використавши на 1 жетон раси менше ніж зазвичай. Ви повинні використати як мінімум 1 жетон.

Миролюбні



В кінці вашого ходу можете обрати одного суперника союзником, якщо цього ходу не атакували його активну расу. Тепер між вами мир і суперник не може атакувати вашу активну расу до наступного вашого ходу. Ви можете змінювати союзника кожного ходу, або залишатись в мирі з тим самим суперником. Властивість не впливає на жетони в занепаді (отже Упири в занепаді захищені від цієї властивості і таки можуть напасти на вас).

Драконолови



Раз за хід ви можете завоювати землю одним жетоном раси незважаючи на кількість ворожих жетонів, які її захищають. Завоювавши землю, покладіть там вашого дракона. Ця земля не може бути завойована суперниками, а також є невразливою до расових і особливих умінь, поки там дракон. Кожного ходу, ви можете перемістити дракона на іншу землю, яку хочете завоювати. Коли раса занепадає, приберіть дракона з мапи в коробку.

Літаючі



Ви можете завойовувати будь-яку землю на мапі крім озера і морів. Ці землі не повинні бути сусідніми до земель якими ви володієте.

Лісові



Наприкінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожену землю з лісами.

Вартові



Раз за хід ви можете покласти 1 фортецю на будь-яку землю якою ви володієте. Кожна фортеця приносить 1 додаткову переможну монету в кінці ходу, якщо ваша раса не в занепаді. Також фортеці збільшують захист своєї землі на 1 (так ніби у вас є додатковий жетон раси), навіть якщо ваша раса в занепаді. Приберіть фортецю якщо ви залишили землю чи вона була завойована суперником. На землі можна розміщувати лише 1 фортецю, а максимальна кількість фортець на мапі не повинна перевищувати 6.

Героїчні



В кінці вашого ходу покладіть 2 жетони героїв на 2 різних землях, якими ви володієте. Ці землі не можуть бути завойовані суперниками, а також є невразливими до расових і особливих умінь, поки там ваші герої. Коли раса занепадає, приберіть героїв з земель.

Горбисті



Наприкінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожен горбисту землю.

Підприємливі



Наприкінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожну землю у ваших володіннях.

Гірські



Ви можете завоювати будь-яку горбисту чи фермерську землю, використавши на 1 жетон раси менше ніж зазвичай. Ви повинні використати як мінімум 1 жетон.

Злодійкуваті



В кінці ходу отримайте 1 додаткову переможну монету за кожну відвойовану відвойована у інших рас землю.

Морські



Ви можете завойовувати озеро і моря, так ніби вони є 3 незаселеними землями. Навіть після занепаду вашої раси, ви продовжуєте отримувати за них монети допоки там знаходяться ваші жетони. Лише морські раси можуть завойовувати озеро і моря.

Примарні



У разі занепаду раси з особливою властивістю примарні, на неї не діє правило, що обмежує наявність лише однієї занепавшої раси в гравця на мапі в даний час. Отже, ви можете одночасно мати дві різні раси у занепаді на мапі і отримувати переможні монети за обидві. Якщо ваша третя раса занепадає, то залиште примарну расу на мапі, а іншу приберіть відповідно до правил. Таким чином, занепавши примарна раса постійно залишається на мапі (за винятком ситуації, коли її землі завойовані суперником), а інші раси в занепаді змінюють одна одну.

Непохитні



Ви можете піти у занепад наприкінці звичного ходу після отримання переможних монет, замість того щоб витратити на це окремий хід як зазвичай.

Болотяні



В кінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожну болотисту землю у ваших володіннях.

Підземні



Ви можете завоювати будь-яку землю з печерою, використавши на 1 жетон раси менше ніж зазвичай. Ви повинні використати як мінімум 1 жетон. Під час завоювання усі землі з печерами вважаються для вас сусідніми.

Заможні



У кінці вашого першого ходу візьміть 7 додаткових переможних монет. Одноразово

* Для перекладу рас використовувались терміни з <http://sbt.localization.com.ua/sbtdnd/>.