

Раси

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

Амазонки



Чотири жетони амазонок можна використовувати лише для завоювання, але не для захисту, що позначено на банері як +4. Отже, ви починаєте перше завоювання з 10 жетонами амазонок (плюс можливі додаткові жетони від особливої властивості пов'язаної з амазонками, в залежності від комбінації). Наприкінці кожного перерозподілу 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 вашій території.

Карлики



Наприкінці ходу кожна зайнята вашими карликами територія копалень приносить 1 додаткову переможну монету. Ця властивість залишається активною навіть тоді, коли раса перебуває в занепаді.

Ельфи



Коли суперник завойовує одну з ваших територій, зберіть усі жетони ельфів у руці для їх перерозподілу 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 території, так ніби вони є активною расою. Жетони занепавших упирів можна переміщувати лише перед початком вашого ходу. Ви можете напасти навіть на власну активну расу.

Велетні



Ваші велетні можуть завоювати будь-яку територію сусідню до гірської території на якій вони знаходяться, 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 територій, а не лише з прикордонних. Покладіть жетон нори в землі на кожну з 2 перших завойованих територій. Ці території не можуть бути завойовані суперниками, а також є невразливими до расових і особливих умінь. Ви забираєте жетони нір в землі (і втрачаєте їх захист на території) коли недорослики занепадають або якщо ви покинули територію з жетоном нори в землі.

Люди



Наприкінці ходу кожна зайнята вашими людьми фермерська територія приносить 1 додаткову переможну монету.

Орки



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

Щуролюди



Ніяких расових властивостей. Кількість - основна їх перевага.

Скелети



Протягом перерозподілу військ візьміть 1 додатковий жетон скелетів з коробки за кожні 2 відвойовані у інших рас території і розподіліть їх разом з іншими військами в кінці ходу. Ви не отримуйте додатковий жетон, якщо в коробці не залишилось жодного жетону скелетів.

Чародії



Чародії можуть завоювати територію замінивши один жетон активної раси суперника на свій з коробки. В свій хід цю властивість можна використати один раз проти кожного суперника. Ви не можете завоювати територію в такий спосіб, якщо у коробці не залишилось жодного жетону. Замінити можна жетон раси лише на сусідній території у випадку, якщо він є єдиним (жетон троля з печерою троля на одній території вважається єдиним жетоном; жетони гір та фортець також не дають додаткового захисту жетону раси і

він вважається єдиним). Поверніть жетон суперника назад у коробку. Перетворений ельф також втрачає свій жетон.

Тритони



Тритони можуть завойовувати всі прибережні території (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 територію. Це збільшить захист на 1 (так ніби у вас є додатковий жетон троля). Печери залишаються на територіях навіть після занепаду раси. Приберіть печеру троля якщо ви залишили територію чи вона була завойована.

Чарівники



Наприкінці ходу кожна зайнята вашими чарівниками зачарована територія 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. Виберіть територію для завоювання і покладіть туди необхідну кількість жетонів раси для завоювання віднявши результат кидка кубика. Якщо у вас залишилось недостатньо жетонів то це ваша остання спроба завоювання. Як завжди, ви повинні використати мінімум 1 жетон для завоювання.

Кочові



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

Войовничі



Ви можете завоювати будь-яку територію, 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 Упирі в занепаді захищені від цієї властивості і таки можуть напасти на вас).

Драконолови



Раз за хід ви можете завоювати територію одним жетоном раси незважаючи на кількість ворожих жетонів, які її захищають. Завоювавши територію, покладіть там вашого дракона. Ця територія 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 територію, яку хочете завоювати. Коли раса занепадає, приберіть дракона з мапи в коробку.

Літаючі



Ви можете завойовувати будь-яку територію на мапі крім озера і морів. Ці території не повинні бути сусідніми до територій які ви займаєте.

Лісові



Наприкінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожну лісову територію.

Вартові



Раз за хід ви можете покласти 1 фортецю на будь-яку територію яку ви займаєте. Кожна фортеця приносить 1 додаткову переможну монету в кінці ходу, якщо ваша раса не в занепаді. Також фортеці збільшують захист своєї території на 1 (так ніби у вас є додатковий жетон раси), навіть якщо ваша раса в занепаді. Приберіть фортецю якщо ви залишили територію чи вона була завойована суперником. На території 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 різні території, які ви займаєте. Ці території не можуть бути завойовані суперниками, а також є невразливими до расових і особливих умінь, поки там ваші герої. Коли раса занепадає, приберіть героїв з територій.

Горбисті



Наприкінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожну гористу територію.

Підприємливі



Наприкінці ходу візьміть 1 додаткову переможну монету за кожну завойовану територію.

Гірські



Ви можете завоювати будь-яку гористу чи фермерську територію, 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 територію.

Морські



Ви можете завойовувати озеро і моря, так ніби вони є 3 пустими територіями. 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 території 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 завойовану болотисту територію.

Підземні



Ви можете завойовувати будь-яку територію з печерою, використавши на 1 жетон раси менше ніж зазвичай. Ви повинні використати як мінімум 1 жетон. Під час завойовування усі території з печерами вважаються для вас сусідніми.

Заможні



У кінці вашого першого ходу візьміть 7 додаткових переможних монет. Діє лише один раз.

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