



CENTAURS

5

Si vous occupez 3 plaines gagnez 1 🏰, si vous en occupez 5 gagnez 2 🏰.

4

Si vous prenez l'action Quête et déclencher un conflit, vous gagnez +2 pour cette Guerre

3

quand vous atteignez ce niveau vous pouvez réarranger vos 🏰 comme vous le souhaitez.

2

quand vous gagnez 1 🏰 vous pouvez le placer sur une zone adjacente et vide de la région.

1

Gagnez +1 lors d'une Guerre si vous combattez en plaine.



CONSTRUCTS

5

Gagnez 1 🏰 pour chaque 3 🏰 que vous avez à la fin de la partie.

4

Si vous collectez des ressources vous gagnez +1 🏰 si vous avez récolté au moins 1 🏰 ce tour.

3

Lors d'une Guerre vos 🏰 valent 2 au lieu de 1

2

Vous pouvez utiliser du 🏰 pour vous Développer.

1

Votre adversaire a -1 lors d'une Guerre contre vous sur une zone de montagne.



DARK ELVES

5

Si vous occupez 3 forêts, gagnez 1 🏰, si vous en occupez 5 gagnez 2 🏰.

4

Vous ne pouvez pas être attaqué dans une forêt.

3

Vous pouvez attaquez les régions contenant 2 🏰 du même joueur, si vous gagnez les 2 sont éliminés.

2

Lorsque vous défendez gagnez +1 lors d'une Guerre

1

S'il vous reste 2 🏰 aucun ne peut être éliminé (sauf si vous attaquez avec l'avant dernier).



DIARVES

5

Si vous avez le plus haut niveau dans la tour (même s'il y a égalité) gagnez 1 🏰.

4

Vous pouvez Construire au lieu d'Echanger.

3

Quand vous Construisez, cela vous coûte 1 de moins.

2

Quand vous Patrouillez ou Quêtez Dans une région de montagne Gagnez 1 🏰.

1

Si un joueur essaye de Construire pour atteindre le même niveau que vous dans la tour, il paie 1 🏰 de plus.



Elves

5

Gagnez 1 pour chaque joueur qui possède moins de que vous.

4

Lors d'une Guerre les dépensés contre vous ne valent qu' 1. Les autres valent toujours 2.

3

Vous pouvez utiliser le à la place de n'importe quelle autre ressource.

2

Si lors d'une Guerre vous n'utilisez que du votre total augmente de +1

1

Quand vous choisissez l'Echange vous pouvez échanger et contre dans le même tour.



Goblines

5

Si vous êtes le joueur avec le plus de population (même es aequo) vous gagnez 2

4

Si vous perdez une guerre, volez une ressource de votre choix à votre adversaire.

3

Quand un autre joueur se développe gagnez 1

2

Si vous remporter une Guerre gagnez 1 ressource de votre choix

1

Quand vous choisissez l'action Patrouille vous pouvez déplacer 2 , au lieu d'1



HAFLINGS

5

Gagnez 1 pour chacune de vos alliances.

4

Un adversaire ne peut jamais briser une alliance avec vous, vous vous pouvez.

3

Si vous créez une alliance vous gagnez 1 ressource de votre choix.

2

Si vous créez une alliance votre adversaire gagne 1 ressource de son choix.

1

Lors d'un conflit si vous choisissez la paix et votre adversaire la guerre, il perd 2 ressources.



humans

5

gagnez plus 1 pour chaque type de ressources que vous possédez en nombre > ou = à 4

4

Si vous occupez une région à côté de l'eau +1 si vous collectez des ressources

3

Si vous payez pour une guerre avec 1 seul type de ressource + 2 à votre total de guerre

2

Si vous ECHANGEZ vous gagnez une Ressource en plus même type

1

Vous pouvez ECHANGER si vous choisissez l'action RECHERCHE.



LIZARD FOLK



+1 pour chaque région que vous occupez qui n'est pas sur votre territoire de départ.



Au lieu de Quêtez, vous pouvez échanger de avec celui d'un joueur non allié.



Quand vous vous déplacez sur une région, gagnez une ressource correspondante.



Vous pouvez faire l'action Patrouille au lieu de l'action Quête et inversement.



Vous pouvez patrouiller sur n'importe quelle région d'une carte territoire.



MER FOLK



Gagnez 1 Pour chaque 3 adjacent à l'eau.



Vous pouvez Patrouiller à la place de n'importe quelle autre action.



Quand vous Patrouillez à travers l'eau, vous gagnez une ressource de votre choix.



+1 à la force de combat, lors d'une guerre si la région est adjacente à de l'eau.



Peut Patrouiller à travers l'eau. Toutes les régions côtières sont considérées adjacentes.



ORCS



+2 si aucun joueur n'occupe votre territoire de départ



vous pouvez augmenter votre total de guerre avec 1 après que les ressources dépensées par les 2 joueurs soient révélées.



Gagnez +1 à votre total de guerre



Lors d'une guerre vous pouvez dépenser avec une valeur de 1 pour chaque utilisé



Vous gagnez les égalités lors d'une guerre



ORDER OF GAMELYN



Quand vous atteignez ce niveau gagnez 1 et le jeu s'arrête immédiatement.



Quand vous atteignez ce niveau gagnez deux actions gratuites de votre choix (y compris Collecte)



Quand c'est à vous de choisir une action, Gagnez une ressource de votre Choix, avant de choisir.



Aucun joueur ne peut collecter de ressources sur une région adjacente à 1 ou vous avez 2 .



Si vous gagnez une Guerre, gagnez 2 .



SACURS

5

Gagnez 1 🏆 si le jeu se termine parce que vous avez atteint ce niveau.

4

Lorsque vous choisissez une action vous pouvez choisir une action déjà choisie.

3

Si vous avez 2 🏠 sur la même région, vous Collectez 2 ressources au lieu d'une seule.

2

Au lieu d'échanger vous pouvez volez une ressource de votre choix à 1 autre joueur.

1

Dès qu'il ya une égalité lors d'une Guerre, que vous y participiez ou non, gagnez 1 🏆.



SHAPESHIFTERS

5

Gagnez 1 🏆 pour tous les 2 🏠 adjacent à une région de Pic.

4

Piochez une nouvelle carte faction vous pouvez utiliser le niveau 1 à 4 de cette carte. Défaussez la précédente.

3

Piochez une nouvelle carte faction vous pouvez utiliser le niveau 1 et 2 et 3 de cette carte. Défaussez la précédente.

2

Piochez une nouvelle carte faction vous pouvez utiliser le niveau 1 et 2 de cette carte. Défaussez la précédente.

1

Piochez la carte du dessous du paquet faction, vous pouvez utiliser le niveau 1 de cette carte.



UNDEAD

5

Gagnez 2 🏆 si vous possédez la majorité des régions sur un territoire qui n'est pas votre territoire de départ.

4

Quelque soit l'action vous pouvez vous Développez à la place.

3

Quand 1 autre joueur perd 1 🏠 lors du Guerre, gagnez 1 🏆 par 🏠 perdu.

2

Vous pouvez payer votre Développement avec 🏆

1

Quand vous perdez 1 🏠 lors d'une Guerre vous gagnez 2 🏆 par 🏠 perdu.



VALKYRIES

5

Gagnez 1 🏆 pour chaque 🏠 présent sur cette carte (max 3)

4

Quand vous atteignez ce niveau éliminer le 🏠 d'un joueur sur une région (1 fois seulement).

3

Quand vous atteignez ce niveau vos adversaires perdent 3 ressources chacun.

2

Lorsque vous Quêtez vous pouvez déplacer 1 🏠 sur cette carte. (il pourra Quêter de nouveau)

1

Lorsque vous perdez une Guerre vous payez 1 de moins que votre force de combat.