

	<p>Death Eaters</p> <p>Un solo Death Eater è richiesto per conquistare una regione occupata da una Razza in declino.</p>		<p>Leprechauns</p> <p>Piazza il paiolo dell'oro in una regione che controlli. Al tuo prossimo turno guadagni 3 monete se la regione è ancora sotto il tuo controllo.</p>
	<p>Demons</p> <p>Guadagni 1 Demon ogni volta che conquisti un territorio magico. Alla fine del tuo turno se controlli almeno 1 regione magica guadagni 1 Demon, se non controlli nessuna regione magica perdi un Demon.</p>		<p>Necromancers</p> <p>Una volta per turno puoi convertire un singolo segnalino di razza in declino in un Necromancer. Prendi il nuovo Necromancer dalla scatola.</p>
	<p>Dryads</p> <p>Le Driadi possono entrare in ogni regione foresta e considerano le altre foreste come adiacenti.</p>		<p>Priestesses</p> <p>Quando entri in declino prendi un segnalino da ogni regione occupata e creane una pila "Torre d'avorio" in una regione occupata abbandonando tutte le altre. Ad ogni turno la "Torre d'avorio" ti fa guadagnare 1 moneta per ogni segnalino presente nella pila, al posto del punteggio calcolato in declino. La tua Torre può essere conquistata come una qualsiasi regione con un numero sufficiente di segnalini o con un drago. Puoi costruire la tua Torre su una singola fortezza.</p>
	<p>Goblins</p> <p>Puoi conquistare qualsiasi regione con 1 segnalino in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario.</p>		<p>White Ladies</p> <p>Una volta in declino, le tue Dame diventano immuni alle conquiste, alle razze ed ai poteri speciali avversari.</p>
	<p>Gypsies</p> <p>Posiziona 1 moneta vittoria (presa dalla riserva) in ogni regione che abbandoni, Nel turno in corso non puoi conquistare questa regione ma ricevi la moneta alla fine del turno</p>		<p>Kobolds</p> <p>Non puoi occupare (né conquistare) una Regione con meno di 2 segnalini. Tuttavia quando entri in declino lascia un singolo segnalino per Regione, come da regolamento..</p>

	<p>Cowardly Guadagni 1 moneta per ogni regione che difendi con 3 o più difensori.</p>		<p>Nuclear Piazza il segnalino <i>Nuke</i> su una regione quando tutti i tuoi difensori tornano nella scatola. Lascia il segnalino sulla mappa. Nessun giocatore può occupare quella regione.</p>
	<p>Cursed Devi pagare 3 monete vittoria, anziché 1, per saltare la Razza Maledetta durante la scelta delle combinazioni Razza-Potere Speciale. Non apporta alcun Potere Speciale aggiuntivo.</p>		<p>Peace-Loving Guadagni 3 monete Vittoria extra alla fine di ogni turno in cui non hai attaccato Razza attiva. Tuttavia non provi amore per i Ghouls in Declino, e puoi attaccarli senza perdere il tuo bonus pacifico.</p>
	<p>Historian Guadagni 1 moneta Vittoria extra per ogni razza che si trova in Declino nel momento che scegli gli storici. Finché la tua razza è Attiva, guadagni 1 moneta Vittoria extra ogni volta che un'altra Razza entra in Declino, ed 1 moneta Vittoria extra quando sono i tuoi Storici a entrare in declino.</p>		<p>Plague Piazza il segnalino <i>Plague</i> su una regione quando tutti i tuoi difensori tornano nella scatola. Lascia il segnalino sulla mappa. Nessun giocatore può occupare quella regione.</p>
	<p>Hordes Of Puoi utilizzare i tuoi 2 segnalini <i>Hordes Of</i> esattamente come se fossero 2 segnalini extra della tua Razza Attiva. Questi segnalini scompaiono quando la tua Razza entra in Declino.</p>		<p>Ransacking Ogni volta che conquisti una Regione che contiene un segnalino Attivo di un avversario, egli deve immediatamente pagarti 1 moneta Vittoria dalla sua riserva (a meno che non abbia più monete) Non puoi saccheggiare i Ghouls in Declino.</p>
	<p>Imperial Guadagni un punto per ogni tipo di regione che controlli meno 1 (per esempio con 4 tipi di regione guadagni 3 punti)</p>		<p>Trapper Prendi le 4 <i>trappole</i> e piazzale in una regione sotto il tuo controllo. Puoi piazzare una sola trappola per regione. Quando sei attaccato rivela il retro e se la trappola scatta un attaccante torna nella scatola. Potete riposizionare le trappole al termine del vostro turno.</p>
	<p>Martyr Guadagni 1 moneta ogni volta che una regione che controlli è conquistata.</p>		<p>Were- Ogni notte (turni di gioco pari) puoi conquistare tutte le Regioni con 2 segnalini in meno di quelli richiesti. Il minimo di 1 segnalino è comunque necessario. Questo Potere Speciale non ha effetto durante il giorno (giorni dispari).</p>
	<p>Marauding Una volta terminate tutte le conquiste (ma prima di aver tentato una conquista finale con il dado rinforzi), riprendi le tue truppe in mano, lasciando almeno un segnalino per Regione, e gioca un altro turno completo di conquiste; in seguito gioca il tuo tentativo finale di conquista (se vuoi).</p>		