

VICHINGHI



All'inizio del turno ogni giocatore ritira tutti i segnalini attivi (o i Ghoul) da una sua regione costiera, se ne ha, e li ridispone in un'altra regione che occupa.

Le regioni così liberate sono occupate da 2 Tribù perdute (se non ce ne sono abbastanza usare i segnalini di una razza non in gioco)

DEVI STARE QUI



Non c'è possibilità di ridisporre le truppe in questo turno. Nel caso di un fallimento nell'uso del dado rinforzi, i segnalini che hanno partecipato al tentativo di conquista tornano in mano al giocatore fino al turno successivo.

CARESTIA



Alla fine di questo turno ogni giocatore scarta 2 segnalini razza attivi a scelta. I giocatori che occupano 1 Fattoria perdono 1 segnalino, quelli che occupano 2 Fattorie non ne perdono nessuno.

ELISIR DEL NECROMANCE



All'inizio del turno si fa un'asta. Il vincitore ottiene il diritto di mantenere il suo Potere Speciale e tutti i segnalini razza attivi sulla mappa anche quando andrà in declino.

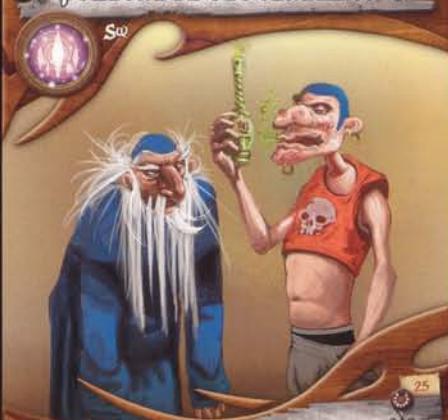
Questi segnalini si comportano quindi come i Ghoul.

COLPO DI STATO



All'inizio del turno viene messo all'asta il 1° posto nel turno di gioco: il vincitore sarà il primo a giocare da qui in avanti e gli altri seguiranno in senso orario.

POZIONE DI GIOVINEZZA N° 8



Durante questo turno ogni giocatore può svuotare una regione in declino per sostituire i segnalini scartati con 1 segnalino della razza attiva preso dalla riserva (se ce ne sono).

MOSTRO DEL LAGO



Partendo dal 1° giocatore, ognuno lancia nel lago 1 moneta Vittoria fino a che un giocatore non vuole o non può più farlo. Questo giocatore prende tutte le monete del lago ma scarta subito tutti i suoi segnalini in declino, se non ne ha, ne scarta 3 attivi.

ARTE DEI COMBO



All'inizio del turno si pesca l'ultimo Potere Speciale dal mazzo e si mette all'asta. Il vincitore aggiunge questo potere al suo combo razza attivo finché non va in declino. Se non ha razze attive, aggiungerà questo potere non appena ne avrà una nuova.

