Centaures

Les Centaures sont arrivés par les sentiers des montagnes pour rejoindre les réfugiés des cinq Peuples et s'installent avec eux dans les terres fertiles de Pandoria. Les Centaures sont très rapides et emportent les ressources avec eux lorsqu'ils sont écartés du plateau de jeu.
Vous commencez avec 5 Cristaux, 6 Ors et 6 Bois.
Capacité spéciale : vous recevez 1 Or/Bois/Cristal/Point selon la région, pour chacune de vos figures qui sont écartées du plateau de jeu, même si c'est vous-même qui les écartez.

Fées

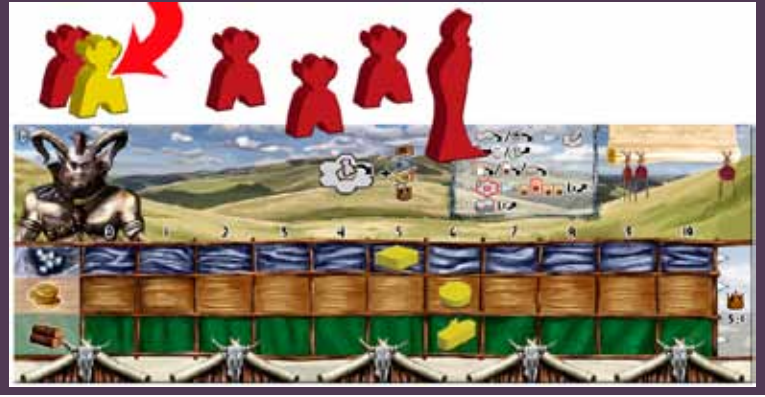
Les fées sont des créatures fantomatiques aux grands pouvoirs qui vivent dans les forêts, les grottes, les sources et qui adorent danser.
Vous commencez avec 4 Cristaux, 4 Ors et 4 Bois.
Capacité spéciale : si lors d'un décompte vous possédez plus de pions adjacents à la région que n'importe quel autre joueur (il doit y avoir au moins un autre joueur !), vous recevez 3 ressources supplémentaires de la ressource décomptée ou 1 point supplémentaire (pour les cités). Le leader vaut pour 2 pions. Le sortilège « Rage » augmente votre nombre de pions également. Comme l'entrepôt des fées ne contient que 8 emplacements pour chaque ressource, les fées reçoivent 1 Point supplémentaire toutes les 3 ressources supplémentaires faisant dépasser 8 ressources. C'est aussi valable lorsque vous utilisez le sortilège « Conjure » et les bâtiments « Lumberyard », « Repository », « Vault » et « Store » (remplacez « 10 » par « 8 »).

Gobelins

Un navire de Gobelins lancé à la poursuite des rescapés des cinq Peuples s'est échoué sur Pandoria, sans retour possible vers leur terre.
Vous commencez avec 5 Cristaux, 9 Ors et 3 Bois.
Capacité spéciale : Au lieu de jouer une carte ou de construire un bâtiment, vous pouvez utiliser immédiatement le sortilège du dessus de la pile d'un adversaire (payez un cristal de moins, mais au minimum 1 cristal) ou vous pouvez placer un de vos pions sur un bâtiment d'un adversaire (payez un bois de moins, mais au minimum 1 bois). Vous pouvez dorénavant en utiliser la capacité. Comme toujours, vous ne pouvez pas posséder deux bâtiments identiques. Vous pouvez utiliser une action ou le sortilège « Flee » pour reprendre ce pion, comme pour les autres pions du plateau. Un pion présent sur un bâtiment retourne à son propriétaire dès qu'un nouveau bâtiment/monument vient écraser le pion du bâtiment.
Les Gobelins ne possèdent que 4 toits et n'ont donc de la place que pour 4 bâtiments/monuments propres.

Golems

Les Golems sont créés à partir de la terre par la magie de Pandoria.
Vous commencez avec 3 Cristaux, 4 Ors et 9 Bois.
Capacité spéciale : après avoir placé votre tuile double et votre pion, vous pouvez placer un pion supplémentaire (y compris votre leader) sur l'autre emplacement de la tuile double.
Pour ce faire, payez 3 ressources supplémentaires (Bois, Cristaux ou Ors) selon la région où vous placez ce pion. Le pion supplémentaire ne peut jamais être placé sur une cité. Si vous prenez un pion déjà présent sur le plateau, payez tout de même les 3 ressources supplémentaires de l'emplacement pour le mettre sur la tuile double. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité spéciale avec une tuile venant sur le plateau à l'aide d'un sortilège.



Esprits des Anciens

Les Esprits des Anciens ont été réveillés et la magie de Pandoria leur permet de se déplacer du monde physique au monde spirituel et même de hanter ceux qui voudraient les écarter de leurs terres.
Vous commencez avec 6 Cristaux, 5 Ors et 3 Bois.
Capacité spéciale : lorsqu'un de vos pions est écarté d'une région clôturée par un adversaire, vous pouvez hanter celui-ci ! Cet adversaire doit en effet prendre un de vos pions dans sa réserve personnelle et le placer avec l'un de ses pions sur un même emplacement (en utilisant une action ou un sortilège) à son prochain tour au plut tôt.
Chaque joueur ne peut être hanté que par un de vos pions à la fois.
vous pouvez également hanter un joueur avec votre leader lorsque celui-ci est écarté d'une région clôturée. Lorsque plusieurs pions sont écartés, vous pouvez choisir lequel poursuit votre adversaire ou si vous voulez y renoncer.
Si votre adversaire n'a pas de pion à hanter dans sa réserve, votre pion reste dans sa réserve jusqu'à qu'il en ait à nouveau un à placer.
Un adversaire ne peut pas être hanté par plusieurs de vos pions en même temps. Si un de vos pions hante déjà un pion de votre adversaire (que ce soit dans sa réserve ou sur le plateau), vous ne pouvez pas le hanter une seconde fois. Quand le pion hanté se déplace, par une action ou un sortilège, il n'est plus hanté et vous récupérez immédiatement votre pion dans votre réserve.
Quand le pion hanté est dans une région qui se fait clôturer, hantez le joueur qui vient de clôturer cette région.
Avec la variante par équipes, vous ne pouvez pas hanter votre partenaire !
Lorsque vous jouez contre le « Hanbok », il capture tous vos pions, sauf celui qui viendra hanter le prochain pion qu'il placera.

Exemple ci-dessus : Vous jouez les Esprits des Anciens avec la couleur jaune. Le joueur rouge avec les Centaures écarte l'un de vos pions qui le hante et qui sera placé à son prochain tour avec son pion. Il ne peut alors pas être hanté à nouveau tant que son pion est hanté.