Zentauren

Die Zentauren kamen über die Gebirgspässe, um sich den 5 Völkern anzuschließen und mit ihnen zusammen die fruchtbare Ebene von Pandoria zu besiedeln. Zentauren sind sehr schnell und nehmen Ressourcen mit sich, wenn sie vom Spielplan entfernt werden.
Du startest mit 5 Kristallen, 6 Gold und 6 Holz.
Fähigkeit: Du erhältst für jede deiner Figuren, die durch das Abschließen einer Region entfernt wird 1 Gold/Holz/Kristall/Punkt entsprechend der Region, auch wenn du selbst die Region abschließt.

Feen

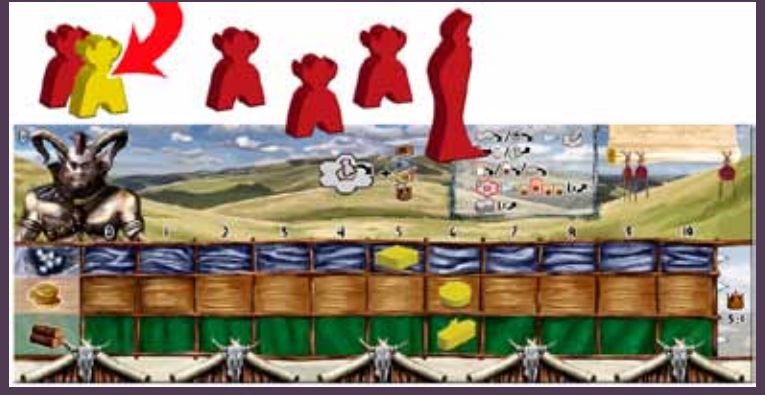
Feen sind geisterhafte, mit höheren Kräften begabte Fabelwesen, die in Wäldern, in Felsengrotten, an Quellen oder Gewässern leben und mit Vorliebe den Tanz pflegen.
Du startest mit 4 Kristallen, 4 Gold und 4 Holz.
Fähigkeit: besitzt du bei einer Wertung mehr Figuren benachbart zum gewerteten Gebiet, als jeder andere Spieler (es muss noch mindestens ein weiterer Spieler beteiligt sein!), erhältst du +3 der gewerteten Ressource oder +1 Punkt (bei einer Stadtwertung). Der Anführer zählt als 2 Figuren. Der Zauberspruch „Rage“ erhöht die Zahl der Figuren ebenfalls.
Da das Lager der Feen nur Platz für 8 Ressourcen jeder Sorte bietet, erhalten die Feen bereits 1 Punkt je 3 Ressourcen bei mehr als 8 Ressourcen. Dies betrifft auch den Zauberspruch „Conjure“ (10 wird zu 8) und die Gebäude „Lumberyard“, „Repository“, „Store“, sowie „Vault“.

Goblins

Ein Goblinschiff verfolgte die Überreste der fliehenden 5 Völker und musste auf Pandoria stranden, ohne die Chance auf Rückkehr zu ihrem Volk.
Du startest mit 5 Kristallen, 9 Gold und 3 Holz.
Fähigkeit: Statt eine Karte zu spielen oder ein Monument zu errichten, darfst du einen fremden Zauberspruch nutzen, der gerade obenauf zu sehen ist (Kristallkosten minus 1, mindestens 1), oder du platzierst eine deiner Figuren auf einem fremden Gebäude (Holzkosten minus 1, mindestens 1) und nutzt es fortan. Auch hier darfst du keine 2 identischen Gebäude besitzen. Du kannst eine Aktion oder den Zauberspruch „Flee“ (Gebäude + Spielplan) nutzen, um diese Figur wie eine Figur auf dem Spielplan zurückzunehmen.
Die Figur wird sofort entfernt, sobald der andere Spieler das Gebäude mit einem Gebäude/Monument überbaut.
Die Goblins verfügen nur über 4 Dächer, besitzt also nur Platz für 4 eigene Gebäude/Monumente.

Golems

Die Golems wurden aus der Erde durch die Magie von Pandoria erschaffen.
Du startest mit 3 Kristallen, 4 Gold und 9 Holz.
Fähigkeit: Nach dem Platzieren deines Doppelplättchens und deiner Figur, darfst du eine weitere Figur (das kann auch dein Anführer sein) auf dem anderen Feld dieses Plättchens platzieren.
Dafür zahlst du 3 Gold, Kristall oder Holz entsprechend der Landschaft, auf der die zusätzliche Figur platziert wird. Die zusätzliche Figur kann niemals auf einem Stadtfeld platziert werden.
Nimmst du eine Figur vom Spielplan zurück, darfst du trotzdem 3 passende Ressourcen bezahlen, um eine Figur auf dem Doppelplättchen zu platzieren.
Du darfst diese Fähigkeit nicht nutzen, um eine Figur auf einem Plättchen zu platzieren, das durch einen Zauberspruch ins Spiel kommt.



Geister der Ältesten

Die Geister der Ältesten wurden wiedererweckt und die Magie von Pandoria erlaubt ihnen sich zwischen der Geisterwelt und der physischen Welt zu bewegen – so werden sie dich verfolgen, wenn du sie aus dem Land vertreiben willst!
Du startest mit 6 Kristallen, 5 Gold und 3 Holz.
Fähigkeit: Wenn deine Figuren durch das Abschließen einer Region durch einen Gegner entfernt werden, „verfolgst“ du diesen. Dazu nimmt er eine deiner entfernten Figuren in seinen Vorrat und muss sie zusammen mit einer eigenen Figur auf demselben Spielplanfeld einsetzen (durch eine normale Aktion oder Zauberspruch), allerdings frühestens in der nächsten Spielrunde.
Jeder Spieler kann so nur mit einer deiner Figuren verfolgt werden.
Du kannst auch einen Spieler mit deinem Anführer verfolgen, wenn dieser aus dem abgeschlossenen Gebiet entfernt wurde.
Wenn mehrere Figuren entfernt wurden, hast du die Wahl, welche dieser Figuren den Gegner verfolgt, oder ob du ganz darauf verzichten willst.
Besitzt dein Gegner keine Figur mehr in seinem Vorrat zum Verfolgen, bleibt deine Figur in seinem Vorrat, bis er wieder eine Figur hat, die er einsetzen will.
Ein Gegner kann nicht von mehr als einer deiner Figuren gleichzeitig verfolgt werden. Verfolgt eine deiner Figuren diesen Spieler bereits, sei es auf dem Spielplan oder in seinem Vorrat, kann dieser Spieler weitere Figuren von dir entfernen, ohne verfolgt zu werden.
Wenn die verfolgte Figur dieses Feld durch eine Aktion oder Zauberspruch verlässt, bekommst du die andere Figur sofort in deinen Vorrat zurück.
Bei der Partnervariante kannst du niemals deinen Partner verfolgen!
Wenn du gegen den „Hanbok“ spielst, nimmt er all deine Figuren bis auf eine gefangen.
Diese Figur wird die nächste Figur des Hanbok verfolgen.

Beispiel oben: Du spielst die Geister der Ältesten mit der Farbe Gelb. Spieler Rot mit den Zentauren entfernt eine deiner Figuren, die ihn jetzt „verfolgt“ und in zusammen mit seiner nächsten Figur eingesetzt wird. Er kann allerdings nicht noch einmal verfolgt werden.