

Auren



Alapképesség:

Nincs

Az erődítmény megépítése után:

Azonnal és egyszer: Kapsz egy kegylapkát.

Akciófázisonként egyszer: Használhatod a speciális akciót, amivel 2 szinttel feljebb léphetsz az egyik kultuszszávon. (A 10-es szintre így is csak kulccsal léphetsz be.)

Halflings / Halblinge



Alapképesség:

Minden megszerzett ásóért (függetlenül attól, hogy hogyan jutottál hozzá) kapsz +1 GyP-t.

Az erődítmény megépítése után:

Azonnal és egyszer: Kapsz 3 ást, amiket az általános szabályoknak megfelelően használhatsz fel (egy vagy több terület átalakítására). Az egyik átalakított mezőre építhetsz egy lakóépületet az építési költségek megfizetésével.

Mermaids / Nixen



Alapképesség:

Egy folyó mező átugrásával is alapíthatsz várost. (Eldöntheted, hogy használod-e ezt a képességedet. Ha így alapítasz várost, akkor tedd a városlapkát az átugrott folyó mezőre! Ettől függetlenül természetesen hidat is tudsz építeni.)

Az erődítmény megépítése után:

Azonnal és egyszer: Lépi feljebb 1 szinttel a hajózási távolságot jelölő sávon! Ezért a lépésért nem kell fizetned, viszont az érte járó GyP-t megkapod.

Fakirs / Fakire



Alapképesség:

A „Területtípus átalakítása és építkezés” akciónál átugorhatsz egy szárazföldi vagy folyó mezőt +1 pap befizetésével (repülőszőnyeg használatával). Minden repülőszőnyeg-használatért 4 GyP-t kapsz. Nincs hajózási képességed. A játék végi pontozásnál minden repülőszőnyeg használatával elérhető épületet összekötöttnek számít (a megmaradt papjaid számától függetlenül).

Az erődítmény megépítése után:

Mindig: Repülőszőnyeg használatával 2 szárazföldi vagy folyó (vagy 1 szárazföldi és 1 folyó) mezőt ugorhatsz át. Ez is számít a játék végi pontozásnál.

Witches / Hexen



Alapképesség:

+5 GyP-t kapsz minden városalapításért.

Az erődítmény megépítése után:

Akciófázisonként egyszer: Használhatod a speciális akciót (boszorkányröpte), amivel építhetsz 1 lakóépületet egy üres erdős mezőre. Ezért az építésért nem kell fizetned és nem kell figyelembe vened a szomszédossági szabályt, viszont a mezőnek már az akció előtt erdőnek kell lennie (nem használhatsz terraformálást).

Cultists / Kultisten



Alapképesség:

Mindig, amikor legalább az egyik ellenfeled kér hatalompontot a veled szomszédos építkezésedért vagy fejlesztésedért, akkor 1 szinttel feljebb léphetsz az egyik, általad választott kultuszszávon. (A 10-es szintre így is csak kulccsal léphetsz be. A hatalompontokat kérő játékosok számától függetlenül legfeljebb 1 szintet léphetsz összesen. Ha senki sem kér hatalompontot, akkor nem léphetsz.)

Az erődítmény megépítése után:

Azonnal és egyszer: Kapsz 7 GyP-t.

Swarmlings / Schwarmlinge



Alapképesség:

Városalapításnál kapsz 3 munkát.

Az erődítmény megépítése után:

Akciófázisonként egyszer: Használhatod a speciális akciót, amivel az egyik lakóépületet kereskedőházzá fejlesztheted. Ezért a fejlesztésért nem kell fizetned.

Nomads / Nomaden



Alapképesség:

A játékot 2 helyett 3 lakóépület lerakásával kezded. A harmadik lakóépületet azután tedd le, miután mindenki lerakta a másodikát (de még a káoszmagusok egyetlen lakóépületének lerakása előtt)!

Az erődítmény megépítése után:

Akciófázisonként egyszer: Használhatod a speciális akciót, amivel az egyik, saját épülettel közvetlenül (de nem hídon át) szomszédos területet átalakíthatsz a saját területtípusodra (homokvihar). Az átalakítás költségét nem kell kifizetned. Erre a területre építhetsz egy lakóépületet az építési költségek megfizetésével. (A homokvihar nem számít ásóhasználatnak.)

Alchemists / Alchimisten



Alapképesség:

Bármikor és tetszőleges mennyiségben átválthatsz 1 GyP-t 1 pénzérmére, vagy 2 pénzérmét 1 GyP-re (a bölcsek köve).

Az erődítmény megépítése után:

Azonnal és egyszer: Kapsz 12 hatalompontot.

Mindig: Minden megszerzett ásóért (függetlenül attól, hogy hogyan jutottál hozzá) kapsz 2 hatalompontot.

Engineers / Konstrukteure



Alapképesség:

2 munkásért építhetsz 1 hidat. Ezt egy akciónak számít. Ezt az akciót többször is végrehajthatod egy fordulón belül. (Hidépítésre a megfelelő hatalomakciót is használhatod.)

Az erődítmény megépítése után:

Mindig: Mindegyik forduló végén, a passzolásnál, minden olyan hidért, amelyik két saját épületet köti össze, 3 GyP-t kapsz.

Chaos Magicians / Chaosmagier



Alapképesség:

A játékot egy lakóépület lerakásával kezded. Ezt az épületet akkor teszed le, miután minden más játékos lerakta a két (illetve a nomádok esetén három) saját lakóépületét. Mindegyik templom, illetve a szentély építésénél 1 helyett 2 kegylapkát kapsz.

Az erődítmény megépítése után:

Akciófázisonként egyszer: Használhatod a speciális akciót, amivel egymás után két normál akciót hajthatsz végre (dupla akció). A második akció lehet a passzolás is.

Darklings / Dusterlinge



Alapképesség:

Munkások helyett papokat kell beadnod a terraformáláshoz. Minden átalakítási lépésért 1 pappal fizetsz és 2 GyP-t kapsz érte.

Az erődítmény megépítése után:

Azonnal és egyszer: Átválthatsz legfeljebb 3 munkást, darabonként 1-1 papra (papavatás).

Dwarfs / Zwerge



Alapképesség:

A „Területtípus átalakítása és építkezés” akciónál átugorhatsz egy szárazföldi vagy folyó mezőt +2 munkás befizetésével (alagútásás). Minden alagútásásért 4 GyP-t kapsz. Nincs hajózási képességed. A játék végi pontozásnál minden, alagúton keresztül elérhető épületet összekötöttnek számít (a megmaradt munkásaid számától függetlenül).

Az erődítmény megépítése után:

Mindig: Az alagútásás 2 helyett 1 munkásba kerül.

Giants / Giganten



Alapképesség:

Mindig pontosan 2 ást kell fizetned ahhoz, hogy egy területet a saját területtípusodra alakíts át. (Ha a III-as fázisban egyetlen ást kapsz kultuszbonuszként, akkor azt nem tudod felhasználni.)

Az erődítmény megépítése után:

Akciófázisonként egyszer: Használhatod a speciális akciót, amivel két ingyen ásóval átalakíthatsz egy elérhető területet a saját területtípusodra. Erre a területre építhetsz egy lakóépületet az építési költségek megfizetésével.