

Fajleírások a Small World alapjátokhoz (🌐), valamint a Power Pack 1 és Power Pack 2 kiegészítőkből található „Grand Dames” (👑), „Royal Bonus” (👑), „Cursed!” (👹), „Be Not Afraid ...” (👹) és „A Spiders Web” (🕸️) mini kiegészítőkhöz

Amazonok: 🌐 Lapkaidon felül még négy *Amazon* kapsz hódításokhoz (védekezésre nem), ahogy a jelzőn látszik is a +4. Tehát minden kört 10 amazon lapkával kezdhet (ehhez még hozzájönnek a különleges képesség által biztosított amazon lapkák). Minden csapatát szervezésed végén vegyél le négy lapkát a játéktábláról, persze lehetőség szerint területenként legalább egy amazon lapkát hagyva; ezt a négy lapkát majd az újabb köröd csapatfelkészítő szakaszában tudod újra letenni.

Barbarians (Barbárok): 🌐 Az átcsoportosítási fázis során nem rendezhetik át az egységlapkáikat. Ha az utolsó támadási kísérletük meghiúsul, a fel nem használt egységlapkáik a következő kör elejéig tábla mellé kerülnek.

Csontvázak: 🌐 Csapat átcsoportosításodkor vehetsz egy *Csontváz* lapkát a tartóból minden második, az aktuális körödben elfoglalt nem üres területért. Az új lapkákat a köröd végén teheted le, a csapat-átcsoportosítás közben. Ha a tálcában már nincs szabad csontváz lapka, akkor nem kapsz újabb lapkát.

Elfek: 🌐 Ha egy faj elhódítja területedet, minden lapkát visszavehetsz a kezvedbe, nem kell eldobnod egyet sem.

Élőhalottak: 🌐 Amikor az *Élőhalottak* hanyatlásba fordulnak, akkor minden *Élőhalott* lapka a táblán marad, nem csak egy. Ezen felül, a többi fajjal ellentétben, ők még hanyatlásban is képesek a támadásra. Ugyanúgy kezelj őket, mintha *aktív* lennének. Fontos, hogy ezek a hódítások mindig a köröd elején történjenek, még az *aktív* fajod támadásai előtt. Ha úgy tartja kedved, még a saját *aktív* fajodat is megtámadhatod hanyatló élőhalottjaidal.

Emberek: 🌐 A köröd végén minden szántóföldért, amelyet *aktív* *Embereid* megművelnek (azaz birtokolnak), 1 bónusz érmét kapsz.

Fauns (Faúnok): 🌐 Az átcsoportosítási fázisban minden a körében elfoglalt *aktív* terület után kap egy új egységlapkát a készletből (amíg tart). Az áldozatai szintén kapnak egy-egy új egységlapkát a készletükből minden *aktív* területük után, melyet a *Faúnok* elfoglaltak a körben.

Félszerzetek: 🌐 *Félszerzeteid* bármely régióban a térképre léphetnek, nem csak a határmenti területeken. Az első két területre amit elfoglalnak, tegyél 1-1 *Földi Üreg* jelzöt, hogy megvédd őket az ellenfél támadásaitól. A *Földi Üreg* jelzők akkor kerülnek le a tábláról (megszűntetve az addig nyújtott védelmet), mikor félszerzeteid hanyatlásnak indulnak, vagy ha úgy döntesz, hogy odébbállsz a *Földi Üregeket* tartalmazó területről.

Goblins (Goblinok): 🌐 Minden hanyatlásban lévő faj által birtokolt területet eggyel kevesebb *Goblin* lapkával foglalhat el, mint alap esetben. Legalább egy egységlapkára így is szükség van a hódításhoz.

Gypsies (Cigányok): 🌐 Minden olyan területre, amelyet teljesen kiürít a köre elején, 1 győzelmi érmét kap a készletből. Ezeket a területeket nem foglalhatja el újra ebben a körben, de a köre végén megkapja a győzelmi érméket, melyek a kiürített területekre kerültek.

Homunculi (Homunkuluszok): 🌐 Minden alkalommal, amikor egy játékos új fajt választ és kihagyja a *Homunkuluszokat*, az általa befizetett 1 győzelmi érmén kívül, 1 extra *Homunkulusz* lapka is kerül a készletből (amíg tart). Ha egy játékos végül kiválasztja ezt a fajt, akkor az addig összegyűjtött egységlapkákat is megkapja kezdő seregként a győzelmi érmék mellé.

Ice Witches (Jégboszorkák): 🌐 Az átcsoportosítási fázis során minden általuk birtokolt mágikus forrásért egy-egy *Hógömb* jelzőt kapnak a készletből (amíg tart). Ezeket a *Hógömböket* az általuk birtokolt vagy azokkal szomszédos területekre helyezhetik. Minden terület, ahova *Hógömb* került, eggyel kevesebb egységlapkával elfoglalható, és amennyiben nem a *Jégboszorkák* birtokolják eggyel kevesebb győzelmi érmét ér a kör végén. Hanyatláskor a *Hógömbök* lekerülnek a tábláról.

Igors (Igorok): 🌐 Minden harcban elesett egységlapkát (aktív és hanyatló fajok, elveszett törzsek, szörnyek és más játékosok egységlapkáik) maga előtt gyűjt. A körei elején ezeket az elesett egységlapkákat átválthatja új *Igor* lapkára az éppen játszó játékosok számának függvényében. (Például 4 játékos esetén 4 elesett egységlapkéért jár 1 új *Igor* lapka). Ha elég elesett egységlapkát gyűjtött, akár több *Igor* lapkára is szert tehetsz egy körben.

Kobolds (Koboldok): 🌐 Amíg *aktív* a faj, nem birtokolhat és nem foglalhat el semmilyen területet kevesebb, mint két *Kobold* lapkával, így az átcsoportosítási fázis során is mindenhol legalább két egységlapkát kell hagynia. Amikor hanyatlásba fordul, csak egy egységlapkája maradhat minden területén, mint általában a többi fajnak is.

Leprechauns (Ír-koboldok): 🌐 Az átcsoportosítási fázis során tetszőleges számú általuk birtokolt területre elhelyezhetnek egy-egy *Fazék Aranyat* (amíg a készlet tart). Minden *Fazék Arany*, amely a következő kör elején még mindig az *Ír-koboldok* által birtokolt területen fekszik, egy győzelmi érmévé alakul. Amennyiben egy ellenfél elfoglal egy *Fazék Arannyal* jelölt területet, a győzelmi érmét ő kapja meg az *Ír-koboldok* helyett.

Mágusok: 🌐 A körödben, minden *aktív* fajjal rendelkező ellenfeled egy szomszédos területét meghódíthatod úgy, hogy kicséréled az ellenfeled egy lapkáját a saját mágus lapkára, amit a tartóból veszel. Ha nincs több mágus a tálcában, akkor természetesen nem alkalmazhatod ezt a módszert. Fontos még, hogy csak olyan területen lehetséges „elvarázsolni” az ellenfelet, ahol csak egyetlen lapka képezi a védelmi vonalat. Egy egyedülálló troll es búvóhelye ilyen szempontból egynek számít; ugyanúgy mint az erődben vagy hegyekben rejtőző lapka, vagyis egy egyedüli lapkát a mágus erejétől. Továbbá, a kiszemelt terület szomszédos kell, hogy legyen a mágus előzőleg elfoglalt bármelyik területével. A pörül járt ellenfél jelzőjét tedd vissza a tartóba. Amennyiben az áldozat elf, akkor azt sem védi a faj tulajdonsága, visszakerül a dobozba. Bár az új területre a tálcából kerül fel a Mágus lapka, csak akkor hódíthatsz új területet, ha még van lapkad a kezvedben, azaz az utolsó támadás után már nem állíthatasz át senkit.

Óriások: 🌐 Ha van elfoglalt területed a hegyekben, akkor az azzal szomszédos régiók meghódításához 1 óriás lapkával kevesebb szükséges, de a minimális 1 lapka kelleni fog!

Orkok: 🌐 Minden olyan nem üres területért, amit az aktuális körödben hódítottál meg orkjaiddal, további 1 bónusz érmét kapsz.

Patkányemberek: 🌐 Nincs semmiféle faji előnyük, csupán az, hogy sokan vannak!

Pixies (Tündérek): 🌐 A *Tündérek* minden körük végén csak egy egységlapkát hagyhatnak az általuk birtokolt területeken. Az átcsoportosítási fázis során az összes további *Tündér* lapka lekerül a tábláról a következő kör elejéig.

Priestesses (Papnők): 🌐 Amikor hanyatlásba fordulnak, a szokásos módon minden területükön egy *inaktív* egységlapkát hagynak, majd ezeket mind az egyik tetszőleges általuk birtokolt területre gyűjtik, így megépítve az „*Elefántcsonttoronyukat*”. A megszokott pontozás helyett inentől minden körben az *Elefántcsonttoronyban* lévő *Papnő* lapkák száma alapján kapnak győzelmi érméket. Vigyázat, az *Elefántcsonttoronyot* is meg lehet hódítani, mint bármely más területet, ha elegendő egységlapkát vagy épp egy *Sárkányt* vetnek be ellene.

Pygmys (Pigmeusok): 🌐 Minden alkalommal, amikor elvesztenek egy egységlapkát, azonnal dobznak egyet az *erősítés kockával* és annyi új *Pigmeus* lapkát kapnak a készletből (amíg tart), amennyit dobta. Amikor az éppen soron lévő játékos köre véget ér, tetszőlegesen felhelyezhetik a visszanyert egységlapkákat az általuk birtokolt területekre.

Shrubmen (Bozótlakók): 🌐 Minden erdős terület, melyet birtokolnak immunis a támadásokkal, és faji- vagy speciális képességekkel szemben. Ez a képesség hanyatlás után is megmarad.

Skags (Szegekek): 🌐 Minden *Szegekek* által elfoglalt területre egy véletlenszerűen kiválasztott *Zsákmánydoboz* kerül a készletből (amíg tart). A *Szegekekkel* játszó játékos megnézheti a *doboz* tartalmát, de csak miután kiválasztotta és feltette a táblára a jelzőt. Ha egy másik játékos elfoglal egy *Zsákmánydoboz* jelölt mezőt, kiderül annak tartalma. Amennyiben *Szeg-támadás* jel van benne, a támadás meghiúsul, és a támadó elveszt egy egységlapkát, valamint ebben a körben nem támadhatja meg újra ezt a területet. Más esetben a támadó megkapja a *Zsákmánydobozban* rejlő győzelmi érméket (0-3 érme). A kiürített területeken a *Zsákmánydobozok* ott maradnak. Hanyatláskor, vagy a *Szegekek* legutolsó köre végén az összes megmaradt *Zsákmánydoboz* jutalmát megkapják.

Slingsmen (Parittyások): 🌐 A *Parittyások* elfoglalhatnak olyan területeket is, melyek 1 mező távolságra vannak az általuk birtokolt területektől. Minden alkalommal, amikor így foglalnak el területet, tehát nem birtokoltak egyetlen közvetlenül szomszédos mezőt sem az elfoglalt területtel, 1 extra győzelmi érmét kapnak. A középső tó egy mezőnyi távolságnak számít, a tengerek viszont nem.

Törpék: 🌐 A köröd végén minden bányá terület, amelyet a *Törpéd* birtokolnak, 1 bónusz érmét jelent. Ez a tulajdonság akkor is érvényes, ha *Törpéd* már hanyatlásba fordultak.

Tritonok: 🌐 Minden vízparti (tengerrel vagy tóval határos) terület meghódításához eggyel kevesebb triton lapkára lesz szükséged. A szükséges 1 lapkával azért számolnod kell.

Trollok: 🌐 Tegyél egy *Trollbarlang* jelzöt minden területre, amit elfoglalsz. A *Trollbarlang* eggyel növeli védekező erőt (mintha még egy troll lapka lenne) és akkor is marad, amikor a *Trollok* hanyatlásba fordulnak. Akkor vedd le a *troll búvóhelyet*, ha elhagyod, vagy ha az ellenfél bevette az adott területet.

Varázslók: 🌐 Minden mágikus forrással ellátott terület, amit *Varázslóid* birtokolnak, 1 bónusz pontot érmeosztáskor a köröd végén.

White Ladies (Fehér Hölgyek): 🌐 Miután hanyatlásba fordultak, a *Fehér Hölgyek* kísértetekké válnak és immunisak lesznek minden támadás és faji- vagy különleges képesség ellen. A területeik elfoglalhatatlanná válnak.

Képességeírások a Small World alapjátokhoz (S), valamint a Power Pack 1 és Power Pack 2 kiegészítőben található „Grand Dames” (D), „Royal Bonus” (R), „Cursed!” (C), „Be Not Afraid ...” (A) és „A Spiders Web” (W) mini kiegészítőkhöz

Alkimista: Köröd végén 2 bónusz győzelmi érmet kapsz, amíg nem fordulsz hanyatlásba.

Aquatic (Víz): Minden általa birtokolt vízparti területért 1 extra győzelmi érmet kap, de minden partszakasz nélküli területért 1 győzelmi ponttal kevesebbet.

Barricade (Elbarikádolt): Minden köre végén, amikor négy vagy kevesebb területet birtokol, 3 extra győzelmi érmet kap.

Behemoth (Behemót): Amint elfoglal egy mocsaras területet, kap egy him és egy nőstény *Behemót* lapkát. A két *Behemót* a faji lapkához hasonlóan támadási és védekezési erőt képvisel a játék során és egymástól függetlenül egy-egy egységként mozoghatók. A két *Behemót* erejét mindig az *aktív* faj által birtokolt mocsaras területre száma határozza meg. A him és a nőstény *Behemót* lapkákból mindig olyan magas tornyot kell a táblán építeni, ahány mocsaras területet a faj éppen birtokol. Amint ez a szám változik, a lapkatornyok mérete ezt azonnal követi. A *Behemótokat* mindig legalább egy, a fajhoz tartozó egységlapkának kell kísérnie. Ha egy *Behemóttal* védett területet elfoglalnak, csak a fajhoz tartozó egységlapka kerül vissza a dobozba, a *Behemótokat* jelző lapkatornyot vissza lehet helyezni egy másik területre a támadó köre végén. Csak két *Behemót* lehet a táblán, a hat-hat darab *Behemót* lapka toronyba rendezve az ő erősségüket fejezi ki, tehát a lapkatornyot nem lehet összekeverni, szétválasztani vagy felosztani. Hanyatláskor a *Behemótok* lekerülnek a tábláról.

Catapult (Katapult): Körönként egyszer leteheti a *Katapult* jelölőt egy általa birtokolt területre, hogy egy 1 mező távolságra lévő területet eggyel kevesebb egységlapkával elfoglalhasson. A *Katapultot* használhatja a középso távon keresztül is, de a tengereken át nem. A terület, ahol a *Katapult* áll immunis minden támadással és faji- vagy speciális képességgel szemben. A *Katapult* lekerül a tábláról, ha a faj hanyatlásba fordul.

Copycat (Utánzó): Minden köre elején odarakhatja a *Tükör* jelölőt a tábla melletti hat választható képesség egyikéhez. Az *aktív* faja ezzel a képességgel fog bírnival a következő köre elejéig, vagy amíg egy másik játékos ki nem választja ezt a faj és képesség kombinációt magának. Amikor egy képesség használata lejár azonnal elveszt minden hozzátartozó speciális jelölőt és hatást. Fontos, hogy bizonyos képességek korlátozottak, így például csak egyszer aktiválódhatnak (pl. *Gazdag*), vagy akkor aktiválódhatnak, ha hanyatlásba fordul egy faj (pl. *Szívós*). Ezek a megkötések az *Utánzóra* is vonatkoznak.

Corrupt (Korrupt): Minden alkalommal, amikor egy játékos elfoglalja egy *aktív* területét, elvesz a támadótól 1 győzelmi érmet.

Cursed (Elátkozott): Minden alkalommal, amikor egy játékos új fajt választ és kihagyja az *Elátkozottakat*, a szokásos 1 győzelmi érme helyett ide 3 győzelmi érmet kell fizetnie. Az *Elátkozottak* semmilyen más különleges képességgel nem rendelkeznek és extra faji egységlapkákat sem biztosítanak.

Diplomata: A köröd végén válassz egy ellenfelet, akinek az *aktív* fajtát nem támadad meg ebben a körben. Békében vagytok, ami azt jelenti, hogy ő sem támadhatja meg az *aktív* fajodat a következő körében. Rajtad áll, hogy körönként újabb vetélytársat szemelsz ki, vagy megmaradsz végig egy mellett. A diplomácia nem alkalmazható hanyatlásban lévő fajokkal szemben (tehát a hanyatló élőhalottakkal szemben nem alkalmazható és simán megtámadhatnak).

Dombi: A kör végi pontozáskor minden domb területed 1 győzelmi érmevel többet ér.

Erdei: A kör végi pontozáskor minden erdei területed 1 győzelmi érmevel többet ér.

Erődépítő: Körönként egyszer, felépíthetsz egy erődöt arra a területre, amit birtokolsz. Amíg *aktív* a fajod, addig minden erődöd 1 bónusz pontot ér a körvégi számláskor. Az erőd a területet védelmet is javítja eggyel (mintha még egy lapkád lenne a helyszínen), a hanyatlás idején is. Csak akkor vedd le az erőd jelzőt, ha elhagyod a területet, vagy ha valamelyik ellenfél kaparintja meg. Egy régióban csak 1 erőd lehet, a táblán pedig összesen 6.

Fireball (Tűzgolyó): Az átcsoportosítási fázisaiban minden általa birtokolt mágiikus forrás után egy-egy *Tűzgolyót* kap a készletből (amíg tart). A *Tűzgolyókat* a következő köreiben támadások erősítéséhez használhatja. Egy *Tűzgolyó* 2-vel növeli a támadási erőt és egy terület elfoglalásához akár többet is fel lehet használni, de legalább egy faji egységlapkára így is szükséges van a támadáshoz. Felhasználás után a *Tűzgolyók* visszakerülnek a készletbe.

Fosztogató: Az ebben a körben elfoglalt minden nem üres területért 1 bónusz győzelmi érmet kapsz.

Gazdag: Az első köröd végén, tehát csak egyszer, gyűjts be 7 győzelmi érmet.

Historian (Történész): Amikor egy játékos kiválasztja ezt a képességet, annyi győzelmi érmet kap, ahányféle hanyatló faj található a táblán. Amíg *aktív*, minden hanyatlásba forduló faj után 1 extra győzelmi érmet kap, majd végül saját hanyatlása után is 1 extra győzelmi érmet vehet fel.

Hordes of (Hordányi): A két *Hordányi* lapkát pontosan úgy használhatja, mintha a fájának kettővel több *aktív* egységlapkája lenne. Hanyatlás során azonban mindkét lapka lekerül a tábláról.

Hős: Köröd végén tedd két hősdöt két különböző területre. Ezzel megvédheted a két területet az ellenfél mindennemű támadásától (és képességeitől) egészen addig, míg hősdöd odább nem áll egy másikra. Amikor hanyatlani kezd a fajod, akkor a hősdök már nem segítik a védekezéset.

Imperial (Birodalmi): Ha már legalább három területet birtokol, minden további területért 1 extra győzelmi érmet kap a körei végén. Például, ha a köre végén 5 területet birtokol, 2 extra győzelmi érmet kap.

Kereskedő: A kör végi pontozáskor minden területed 1 győzelmi érmevel többet ér.

Kísértő: A kísértő faj hanyatló állapotban nem számít bele a 6. oldalon részletezett hanyatlási limtbe, azaz hogy egy időben csak 1 fajod lehet hanyatló szakaszban, míg a korábbiakat el kellene távolítani. Tehát lehet akár két hanyatló néped is a táblán, mindegyik után megkapod a szokásos győzelmi érmeiket. Ha esetleg egy harmadik fajt is hanyatlásba döntesz, akkor a kísértő fajod továbbra is megmarad, viszont a második fogyatkozó nép eltűnik. Más szóval, a kísértő fajod mindig is a táblán marad (egész addig, amíg az ellenfél teljesen meg nem semmisíti), míg a következő néped hanyatlása a megszokott rendben követik egymást.

Kommandós: Bármely szomszédos terület meghódításához eggyel kevesebb faj lapkára lesz szükség. A minimális 1 faj lapka azonban ekkor is kötelező.

Lava (Láva): A köre végén minden általa birtokolt hegyes terület után kap egy-egy *Láva* jelölőt, amelyet egy az adott hegyvel szomszédos tetszőleges területre helyezhet (kivéve, ha a mezőt valamilyen különleges képesség védi). Minden itt lévő egységlapka veszteség nélkül visszakerül a tulajdonosa kezébe és a terület sikeresen elfoglaltnak minősül egységlapka nélkül. A *Lávával* borított területeket semelyik játékos nem foglalhatja el a következő köre elejéig, amikor az összes *Láva* jelölő újra lekerül a tábláról.

Lovas: Minden dombot és szántóföldi területet a szükségesnél eggyel kevesebb faj lapkával is meghódíthat. A minimális 1 lapkára továbbra is szükség lesz.

Marauding (Portyázó): Minden körben egyszer, a hódítási fázisa végén, de még mielőtt használná az *erősítés kockát* egy végső támadási kísérlethez, visszaveheti az egységlapkáit a kezébe, úgy, hogy minden elfoglalt területen legalább egy lapkát hátrahagy. A felvett lapkákkal folytathatja a hódítási fázisát, melynek végén az utolsó támadáshoz már használhatja az *erősítés kockát*, ha szükséges.

Mercenary (Zsoldos): Minden támadásnál fizethet 1 győzelmi érmet, hogy 2-vel csökkentse a terület elfoglalásához szükséges egységlapkák számát. Legalább egy faji egységlapkára így is szükség van a foglaláshoz. Az utolsó támadásnál az *erősítés kocka* dobása után is dönthet arról, hogy igénybe veszi-e a *Zsoldosokat*.

Mocsári: A kör végi pontozáskor minden mocsárért 1 bónusz győzelmi érmet kapsz.

Peace Loving (Békeszerető): Minden olyan köre végén, amelyben nem támadott meg egy *aktív* fajt sem, 3 extra győzelmi érmet kap. Hanyatló fajok megtámadásával tehát nem veszíti el ezt a jutalmakat.

Ransacking (Martaolc): Minden alkalommal, amikor elhódít egy *aktív* területet, kifosztja áldozatát, aki azonnal 1 győzelmi érmet fizet neki a saját készletéből, amennyiben van még győzelmi érmeje. A hanyatlásba fordult *Élőhalottakat* nem tudja kifosztani.

Repülő: Elröppenhetsz bármelyik régióba hódítani, a tengerek és a tó kivételével. A területeknek nem kell szomszédosnak vagy összefüggőnek lenniük.

Rettenhetetlen: Minden hódításod alkalmával használhatod az erősítő kockát, nemcsak az utolsóánál. Először dobj a kockával, majd nevezd meg a régiót, amit el akarsz foglalni. Tedd a megfelelő számú lapkát (figyelembe véve a kocka eredményét, amely csökkenti a dobás értékével a szükséges lapkák számát) a területre. Ha nem maradt elég lapkád elfoglalni egy új területet, akkor ezzel fejez be a kört. Vedd figyelembe, hogy minimálisan 1 lapka mindig szükséges egy terület elfoglalásához!

Sárkánylovas: A körödben egyszer, megtámadhatsz bármilyen területet egy szál lapkával, függetlenül attól, hogy hányan védik. Mikor meghódítottad, tedd le a sárkány jelzőt is a megtámadott területre. A terület innenőt kezdve, amíg a sárkány ott tanáyzik, védve van mindenféle támadástól; fajtól, különleges képességtől függetlenül. Az új körödben szabadon használhatod más területek ilyen módon történő meghódítására. A sárkány eltűnik viszont, amint hanyatlásba fordul néped, visszakerül a dobozba, ahonnan jött.

Soul-Touch (Léleklógó): Amikor hanyatlásba fordul, automatikusan feltámasztja a játékos előző, már hanyatlásban lévő fajtát. A következő köre elejéig ilyenkor eggyel több hanyatló faja lehet egyszerre, de új faj és képesség kombináció választása helyett ekkor a korábban hanyatlásba fordult faja válik újra *aktív*-vá. A feltámasztott faj egységlapkáit a táblán hagyhatja visszafordítva őket az *aktív* oldalukra, vagy fel is veheti őket a kezébe. A készletből ezután az egységlapkái számát a feltámasztott faj és képessége alapján járó mennyiségre egészíti ki, a táblán hagyott lapkákat is beleszámítva, majd elkezd a hódítási fázisát.

Szívós: Egy átlagos, hódító köröd végén, a győzelmi érme begyűjtése után, azonnal hanyatlásba fordulhatsz, nem kell egy teljes kört rááldoznod. A következő köröd elején azonnal új fajt választhatsz.

Tengerjáró: A tengereket és tavakat tekintsd úgy, mintha 3 üres terület lenne, ami a hódításodra vár. Ha megszerzed őket, akkor a köröd végén ugyanúgy győzelmi pontot hoznak, mint bármely másik terület. Az így megszerzett területeket még akkor is megtarthatod, ha már hanyatlásba kezdtek. Csak a tengerjáró népek foglalhatják el a tengereket és a tavat.

Vándor: Tedd le az 5 tábor jelzőt bármelyik területre a csapatvezetés időszakában! Minden tábor eggyel növeli a terület védekező erejét (egy egy egyedül fajt lapkát is megvéd a mágussal szemben). Egy területre több tábor jelző is lerakható a magasabb védekező erő elérése érdekében. Minden körben tábor bonthatsz, hogy egy újabb területeden építsd újra. A tábor nem tűnik el, ha a területet más foglalja el, hanem az *aktív* játékos körének a végén a visszapakott lapkákkal együtt újra felverhető. Ha a hozzájuk kötődő faj hanyatlásba kezd, a tábor lapkák visszakerülnek a tartóba.

Were- (Vér-): Minden éjszaka (páros számú körök) 2 egységlapkával kevesebbre van szüksége a területek meghódításához, mint alap esetben. Legalább 1 faji egységlapka így is szükséges a hódításhoz. Ez a különleges képesség nappal (páratlan számú körök) nincs semmilyen hatással.