

DUNKELELFEN

- 5 – 1 bzw. 2 Siegpunkte für 3 bzw. 5 besetzte Wälder.
- 4 – Du bist im Wald unangreifbar.
- 3 – Du darfst Regionen in denen 2 Figuren eines Spielers sind, angreifen (beide sterben).
- 2 – +1 auf Kriegskosten als Verteidiger.
- 1 – Wenn du nur noch 2 Figuren im Spiel hast, bist du unangreifbar.

ECHSENVOLK

- 5 – 1 Siegpunkt für jedes fremde besetzte Gebiet.
- 4 – Beim KUNDSCHAFTEN darfst du die Region mit einer fremden Figur tauschen.
- 3 – Beim Bewegen in eine Region erhältst du 1 Rohstoff der entsprechenden Sorte.
- 2 – Du darfst KUNDSCHAFTEN statt PATROUILLIEREN und umgekehrt.
- 1 – Du darfst zu einer beliebigen Region auf der Gebietskarte PATROUILLIEREN.

ELFEN

- 5 – 1 Siegpunkt für jeden Spieler, der weniger Mana hat als du.
- 4 – Im Krieg gegen dich, hat Mana den Wert 1. Deine Mana sind immer noch 2 wert.
- 3 – Du darfst Mana auch anstatt Nahrung oder Erz verwenden.
- 2 – +1 auf Kriegskosten, wenn du im Krieg nur mit Mana bezahlst.
- 1 – Beim Handeln darfst du Erz UND Nahrung gegen Mana tauschen.

GESTALTENWANDLER

- 5 – 1 Siegpunkt für je 2 Figuren, die an Felsmassive angrenzen.
- 2 bis 4 – Ersetze die gezogene Völkerkarte durch eine zufällige Neue. Du hast nun ihre Fähigkeiten der Stufen 1 bis entsprechend.
- 1 – Ziehe eine zufällige Völkerkarte. Du hast nun ihre Fähigkeit der Stufe 1.

GOBLINS

- 5 – 2 Siegpunkte falls du die meisten Figuren im Spiel hast (auch bei Gleichstand).
- 4 – 1 Rohstoff deiner Wahl vom Gegenspieler, wenn du im Krieg verlierst.
- 3 – 1 Nahrung beim VERMEHREN eines anderen Spielers.
- 2 – 1 Rohstoff deiner Wahl, wenn du einen Krieg gewinnst.
- 1 – Beim PATROUILLIEREN darfst du 2 Figuren statt 1 bewegen.

HALBLINGE

- 5 – 1 Siegpunkt für jede deiner Allianzen.
- 4 – Andere Spieler dürfen Allianzen mit dir nicht brechen. Du darfst!
- 3 – 1 Rohstoff deiner Wahl, wenn du eine Allianz eingehst.
- 2 – Der andere Spieler erhält 1 Rohstoff seiner Wahl, wenn du eine Allianz eingehst.
- 1 – Der Gegenspieler verliert 2 beliebige Rohstoffe, wenn du Frieden bietest und er nicht.

MEERVOLK

- 5 – 1 Siegpunkt für je 3 deiner Figuren, die an Wasser grenzen.
- 4 – Du darfst PATROUILLIEREN statt jeder anderen Aktion ausführen.
- 3 – 1 Rohstoff deiner Wahl, wenn du über Wasser PATROUILLIERST.
- 2 – +1 Auf Kriegskosten, wenn die umkämpfte Region an Wasser grenzt.
- 1 – Du darfst über Wasser PATROUILLIEREN.

MENSCHEN

- 5 – 1 Siegpunkt für jede Sorte Rohstoff, von der du mindestens 4 hast.
- 4 – +1 Nahrung beim ROHSTOFFSAMMELN, wenn du eine Region am Wasser hast.
- 3 – +2 auf deine Kriegskosten, wenn du im Krieg nur mit einer Sorte Rohstoff bezahlst.
- 2 – Beim HANDELN erhältst du vom ertauschten Rohstoff 1 mehr.
- 1 – Du darfst HANDELN statt FORSCHEN.

ORKS

- 5 – 2 Siegpunkte, falls kein anderer Spieler eine Region in deinem Heimatgebiet besetzt.
- 4 – Nach Aufdecken der Kriegswürfel darfst du noch 1 zusätzlichen Mana ausgeben.
- 3 – +1 auf deine Kriegskosten.
- 2 – Du darfst deine Kriegskosten mit Nahrung bezahlen. Nahrung hat dann den Wert 1.
- 1 – Du gewinnst im Krieg bei Gleichstand.

UNTOTE

- 5 – 2 Siegpunkte, falls du die Mehrheit der Regionen in einem anderen Gebiet besetzt.
- 4 – Du darfst VERMEHREN statt jeder anderen Aktion ausführen.
- 3 – 1 Nahrung für jede Figur, die ein anderer Spieler in irgendeinem Krieg verliert.
- 2 – Du darfst auch Mana zum VERMEHREN verwenden.
- 1 – 2 Nahrung für jede Figur, die du im Krieg verlierst.

WALKÜREN

- 5 – 1 Siegpunkt für jede Figur auf dieser Karte (max. 3 Siegpunkte).
- 4 – Beim Erreichen dieser Stufe, vernichte 1 Figur eines anderen Spielers.
- 3 – Beim Erreichen dieser Stufe verlieren alle anderen Spieler 3 beliebige Rohstoffe.
- 2 – Beim KUNDSCHAFTEN darfst du eine Figur aus einer Region auf diese Karte bewegen.
- 1 – Wenn du im Krieg verlierst, zahlst du 1 weniger als deine Kriegskosten.

ZENTAUREN

- 5 – 1 bzw. 2 Siegpunkte für 3 bzw. 5 besetzte Ebenen.
- 4 – +2 auf Kriegskosten, wenn du beim KUNDSCHAFTEN angreifst.
- 3 – Beim Erreichen dieser Stufe darfst du alle deiner Figuren beliebig umverteilen.
- 2 – Beim VERMEHREN darfst du die Figur in eine leere angrenzende Region stellen.
- 1 – +1 auf Kriegskosten, beim Verteidigen in Ebenen.

ZWERGE

- 5 – 1 Siegpunkt, falls du die höchste Baustufe am Turm hast (auch bei Gleichstand).
- 4 – Du darfst BAUEN statt HANDELN.
- 3 – BAUEN kostet dich 1 Erz weniger.
- 2 – Beim PATROUILLIEREN oder KUNDSCHAFTEN in Gebirge, erhältst du 1 Erz.
- 1 – Wenn ein Spieler deine momentane Turmstufe bauen will, muss er 1 Erz mehr zahlen.

Das Spiel endet nach der letzten Aktion der Runde, wenn zuvor im Spielverlauf ein Spieler:

- die 5. Stufe seiner FORSCHUNG erreicht hat
- die 6. Stufe am TURM erreicht hat
- alle 7 FIGUREN ins Spiel gebracht hat

Wertung: 1SP für *Anzahl der Figuren* im Spiel (außer in Ruinen) +
2SP für *Hauptstädte* (je 1SP bei Allianz) +
1SP für jede *Forschungsstufe* + *Boni* der 5. Stufe + SP für den *Turm*