



黑暗精靈

黑暗精靈偏好離群索居；回合結束時，每一塊所佔領並未與其他種族共享邊界（包含所有你所控制的非黑暗精靈種族，所有對手的種族，即便其處於沒落狀態，以及中立生物）的領地獲得額外一點分數。



焰精

選擇此種族時，將火山指示物放至任一擁有火山標誌的無底深淵上。所有鄰近火山，或經由焰精領地而與其相鄰的地區，在進攻時視為無人之地；焰精透過火山進場，他們第一次進攻的地區必須鄰近火山。



地精

其它玩家無法在他們的回合時使用種族及特殊能力，或任何遺跡、聖物的效果來征服你的地精領地。這包含了間接效果：玩家的部隊若非鄰近地精將無法攻擊他們，即便他控制了大黃銅水管。炎魔亦無法征服地精所占領的地區。地精的免疫效果僅限於其他玩家的回合，在地精自身的回合時仍能照常使用遺跡或聖物等的能力。



鐵矮人

在每次你回合的重整階段時，每個所佔據的礦脈地區可讓你獲取一個銀錘指示物，將其放至你的面前。從現在開始，到鐵矮人沒落之前，在你的征服階段可使用這些指示物進攻，但不可用於防守。在每次你的重整階段的最後，將所有銀錘指示物從地圖上移除，並確保每個地區至少有一位鐵矮人，把銀錘指示物放回你的面前，這些指示物可在你下一次的征服階段開始時繼續使用。



蜥蜴人

蜥蜴人可直接通過河流地區，而毋須征服或放置指示物在其上，無論其是否有人佔據。如果蜥蜴人想要征服一塊被佔領的河流區域（像是海妖之類的），他們必須擁有足夠的兵力，並在該回合的征服階段結束後，將河流地區淨空，淨空的部隊在重整階段時放至所控制的陸地地區。



暗影模仿者

當挑選種族與能力的組合時，若你選擇暗影模仿者，可立即將他的特殊能力與場上另外五種擇一進行交換。你並不能交換或拿取所模仿的組合上的金幣，僅單純交換特殊能力。



女郎蜘蛛

在征服時，女郎蜘蛛將所有與深淵共享邊界的地區視為鄰近地區。在首次征服時，可經由鄰近深淵的地區進場。



鬼火

在征服魔晶區或所佔領魔晶區的鄰近地區時，可使用增援骰。在擲骰前先指定欲征服的地區，無論擲骰結果為何，若你擁有足夠的鬼火可征服該地區，在擲骰後就必須征服該地區。



漁夫

回合結束時，每一組你所佔領的沿海地區可為你額外帶來一分。沿海地區是那些與河流共享邊界的地區，河流地區本身並不計入其中。



魔術

出奇袋可複製場上一件聖物的能力，每回合可選擇一次，使用背包指示物代表你所選擇的聖物。複製而來的能力不能作用在該聖物已發揮過效用的地區。背包不會被偷竊，如果背包所在的地區被征服或遺忘，可將其拿回手中而非拋諸身後。



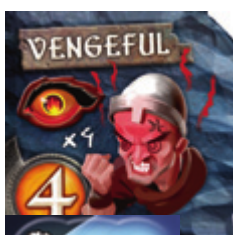
反目

回合結束時，每一組你所佔領且分隔(未與另一組地區共享邊界)的地區可額外獲得一分。如果你的反目種族在地圖上佔據一塊相連的地區，可獲得一分；如果分裂為兩塊，可獲得兩分，依此類推。



重生

重生種族沒落後，在你的回合開始時，可清空一至兩塊沒落種族的領地，並將一個你的活躍種族放上去(從盒中拿取，如已無可用的指示物，可改從手頭的可用兵力支出)。



復仇

當其他玩家攻擊你的任一種族時，將一個復仇指示物給予該玩家。在你的回合時，進攻該玩家領地(活躍或沒落)所需兵力減一，所需兵力至少為一。回合結束時，收回稍早前給予對手的復仇指示物。

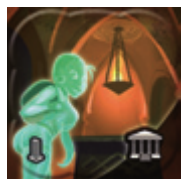
至尊蛙戒

回合結束時，控制蛙戒的玩家可將其移至所佔領的任一地區，所有鄰近蛙戒地區並控有活躍種族的玩家需繳納一點勝利點給蛙戒持有者。即便對手沒有任何勝利點，蛙戒仍可放置在他的鄰近地區，但不會有任何收益。



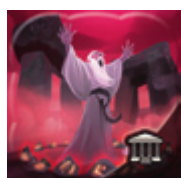
食人妖臭襪

一回合一次，控制食人妖臭襪的玩家可將一個地區視為空地征服。原先控制該區域的玩家可在回合結束時將該地的全部兵力重新放置至其他地區（或回到手上，若他在地圖上已無任何領地）。



古墓奇兵地穴

回合結束時，佔領地穴所在地區的玩家，可將幽靈指示物放在除了地穴以外的任何地區，使該地變為無敵狀態。佔領地穴所在地的若為沒落種族，不可移動幽靈指示物，但幽靈所在地仍為無敵。當一位玩家佔領地穴後，幽靈立即離開原先所保護的地區，並落入該征服玩家的控制之中。



巨石陣

發掘巨石陣的玩家立即從特殊能力堆隨機抽取一個特殊能力，在接下來的遊戲中，這代表了與巨石陣相連的能力。忽略特殊能力上的種族指示物數量，僅能力本身進場，並不包含額外的種族指示物。如同任何其他的遺跡，是否使用與巨石陣相連的能力是可選的；舉例來說，若玩家種族發現巨石陣擁有消失能力，該玩家並不會在發掘時被迫使用消失。此外，若巨石陣連結的能力僅作用於沒落種族（重生、博學），玩家僅能在他的種族沒落時使用巨石陣的能力。若巨石陣連結的能力為墓穴，該玩家的指示物在沒落後，即便失去了巨石陣地區的控制權，也不會一口氣全部消失。



邪惡五芒星

發現邪惡五芒星的玩家立即將被喚醒的炎魔移動至他所選擇的鄰近地區，若為被佔領的地區，炎魔會立刻征服該地，此次征服會造成原佔有者損失兩個，而非一個的指示物。炎魔所在地轉為無敵狀態，且不會為任何玩家帶來勝利點（包含控制炎魔的玩家）。在接下來的回合中，控制邪惡五芒星所在地區的玩家，每回合一次，可在他回合中的任意時間點將炎魔移至他所選擇的鄰近地區，並重覆上述的處理方式。炎魔可征服並佔領河流地區。

部分FAQ (<https://www.daysofwonder.com/en/msg/?th=22605&start=0>)

Q: 中立怪是否視為沒落種族？

A: 否。

Q: 邪教徒能否將河流地區作為首次征服的地點？

A: 可以，在這種情況下古神會被放置在他們所征服的第一個陸地地區。

Q: 如果黑暗精靈佔領的地區與另一個黑暗精靈佔領地共享邊界，是否仍視為隱遁且皆獲得+1勝利點？

A: 是的，只要這些佔領地未與擁有其他種族或中立怪的地區相鄰。

Q: 同上, 若與炎魔的所在地相鄰呢?

A: 因炎魔並不被視為種族指示物或中立怪, 牠並不會阻止黑暗精靈獲取他們的特殊加成。

Q: 焰精能否先征服鄰近火山的地區, 並於第二次進攻時征服鄰近火山, 但與首次佔領地並不相鄰的地區?

A: 不行, 火山依舊是無法通行的。

Q: 鐵矮人能否用他們的銀錘征服地精領地?

A: 否, 但仍可用他們的種族指示物進行征服。

Q: 木乃伊征服地精領地是否仍需要額外一兵力, 或這項規定被地精的能力取消?

A: 仍需額外一兵力, 地精的能力僅在對他們有利時發揮效用。

Q: 可否僅使用銀錘指示物來征服地區?

A: 可以, 但在回合結束時須將銀錘指示物收回, 進而失去該地的控制權(除非你將一位鐵矮人重整至該地區)。

Q: 因蜥蜴人無須花費指示物渡河, 能否將鄰近的對岸視為相鄰(並於該地使用閃耀光球)?

A: 否。

Q: 當火山被放置在深淵時, 深淵是否仍視為深淵? 換言之, 女郎蜘蛛能否使用火山?

A: 可以。

Q: 當漁夫種族佔領相連四塊沿海的地區時, 是否視為三組地(AB、BC、CD)?

A: 否, 僅視為兩組, AB與CD; 另此兩組地並無須彼此相鄰。

Q: 當消失種族消失時, 能否將上一個沒落種族留在場上?

A: 不行。

Q: 控制靈魂祭壇的玩家是在計分前或計分後棄掉沒落種族指示物?

A: 計分後, 舉例如下: 先完成步驟三(3.獲取勝利點), 之後再棄掉沒落種族指示物以獲得額外三分。

Q: 反目種族征服大黃銅水管並藉此擴展了三組不同地點的分離地區, 這些地區皆與黃銅水管所在地相同地形, 種族能否獲得反目加成四分?

A: 可以。

Q: 炎魔能否征服邪惡五芒星所在地?

A: 呃...可以, 雖然這毫無意義。這表示控制炎魔的玩家攻擊了自己並永久封印了邪惡五芒星。

Q: 如果我的活躍種族控制了五芒星, 我能否移動炎魔, 然後進行沒落?

A: 可以, 你可以在自身回合的任意時間點移動炎魔。