

DANS LA TOILE SMALLWORLD®

Peuples



FÉES DES GLACES (par Andrew Capel)



À la fin de leur phase de Redéploiement, vos Fées des Glaces reçoivent un marqueur de Boule à Neige pour chaque Source magique en leur possession. Elles peuvent placer ces marqueurs sur leurs propres régions ou sur toute région adjacente (1 marqueur par région maximum). Un marqueur augmente la défense de la région d'un point et reste sur le plateau tant que vos Fées des Glaces sont actives. Les régions contenant un marqueur rapportent un jeton de victoire en moins chacune, sauf pour les Fées des Glaces.

FRONDEURS (par Bill Gurski)



Vos Frondeurs peuvent conquérir des régions situées à distance, en sautant par-dessus une région (y compris le Lac, mais pas les Mers), et à condition de ne pas occuper une région adjacente à la région d'arrivée. Lorsqu'ils s'emparent d'une région de cette façon, ils prennent immédiatement un jeton de victoire dans la réserve.

SKAGS (par Randy Pitchford)



Lorsque vos Skags conquièrent une région, placez un marqueur de Butin pris au hasard dans la région concernée. Vous avez le droit de consulter ce marqueur après l'avoir posé. Lorsqu'un adversaire conquiert une région où se trouve un marqueur, celui-ci est révélé. Si le marqueur représente des Skags et un symbole d'attaque, alors l'adversaire ne prend pas la région : il perd un pion et ne peut plus retenter d'attaque contre cette région lors de ce tour. Sinon, il s'empare du marqueur de Butin. Si vos Skags abandonnent une région, ils laissent le marqueur qui s'y trouve. Lorsque vous passez en déclin, ou à la fin du dernier tour si vous n'êtes pas passé en déclin, vous récupérez tous les marqueurs du plateau en votre possession et les mettez dans votre réserve. Les marqueurs non utilisés sont défaussés.

DANS LA TOILE SMALLWORLD®

Pouvoirs spéciaux



BÉNIS (par Randy Pitchford)

Lorsque votre Peuple Béni passe en déclin, il ressuscite votre Peuple précédent. Au prochain tour, au lieu de choisir un nouveau Peuple, vous réactivez votre Peuple qui était en déclin, et celui-ci revient à effectif maximal avec son Pouvoir Spécial. S'il lui restait des pions sur le plateau, vous les retournez face active ; vous pouvez également les reprendre en main si vous le souhaitez. Vous récupérez aussi le reste de ses pions et de ses marqueurs, le cas échéant, comme s'il s'agissait d'un Peuple que vous veniez de choisir.



COPIEURS (par Andrew Capel)

Au début de votre tour, placez le marqueur de Lave sur l'un des 10 Pouvoirs face visible dans la liste des combinaisons disponibles. Votre Peuple actif bénéficie de ce Pouvoir jusqu'au début de votre prochain tour ou jusqu'à ce qu'un adversaire choisisse cette combinaison. Vous perdez tous les pions associés au Pouvoir à ce moment-là. Attention, certains pouvoirs n'ont d'effet que lors d'un tour en particulier : "Fortunés" ne fonctionne qu'à votre premier tour, "Durs-à-Cuire" ne fonctionne que si vous passez en déclin, etc.



DE LAVE (par Alex Gurski)

À la fin de votre tour, pour chaque Montagne que vous occupez, vous recevez un marqueur de Lave que vous pouvez placer dans toute région adjacente à celle-ci (sauf si elle est immunisée). Tous les pions de cette région sont récupérés par leur propriétaire et traités comme si la région avaient été conquise (à la différence qu'aucun pion n'est perdu). La région sinistree n'appartient à personne et est impénétrable jusqu'au début de votre prochain tour, où vous récupérez les marqueurs ainsi déployés.