

# SMALLWORLD

Royal Bonus

Honneur aux Dames!

PEUPLES

Maatluudits!

## Dames Blanches



x7



Par Jörg Krismann - Allemagne

À partir du moment où les Dames Blanches sont en déclin, les régions qu'elles occupent deviennent imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses !

## Nomades



x11



Par Clay Blankenship - États-Unis

Lors de votre tour, placez un jeton de victoire (pris dans la réserve) dans chaque région que vous décidez d'abandonner. Vous ne pouvez pas attaquer ces régions lors de ce tour, mais vous récupérez les jetons de victoire déposés dessus à l'issue de celui-ci.

## Faunes



x18



Lors du Redéploiement, vous recevez un nouveau pion de Peuple pour chaque région active que vous avez conquise lors de ce tour.

Vos victimes reçoivent également un nouveau pion de Peuple pour chaque région que vous leur avez prise.

## Prêtresses



x9



Par Jason Oman - Australie

Lorsque les Prêtresses passent en déclin, conservez autant de Prêtresses que de régions en leur possession, et regroupez-les en une seule pile dans une de ces régions. Cette pile forme leur Tour d'Ivoire. Chaque pion dans la Tour d'Ivoire rapporte un jeton de victoire par tour, mais la région elle-même ne rapporte aucun jeton.

La Tour peut parfaitement être conquise par l'ennemi (à condition d'avoir assez de pions pour la vaincre, ou d'utiliser un Dragon). La Tour d'Ivoire peut être construite sur une Forteresse si vos Prêtresses possédaient le pouvoir Bâtisseurs.

## Gobelins



x11



Par Gustav Åkerfelt - Finlande

Toute région occupée par un Peuple en déclin peut être conquise avec 1 Gobelins de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 Gobelins.

## Kobolds



x16



Par Jörg Krismann - Allemagne

Vous ne pouvez jamais occuper (ou conquérir) une région avec moins de deux Kobolds, sauf lorsque vous êtes en déclin : dans ce cas ne laissez qu'un seul Kobold par région.

## Igors



x15



À chaque fois qu'un pion est perdu lors d'une conquête (Tribu Oubliée, Monstre ou pion de Peuple - y compris les vôtres), vous le récupérez.

Au début de votre tour, vous pouvez échanger autant de ces pions qu'il y a de joueurs contre un nouveau pion Igor (par exemple à 4 joueurs, vous pouvez échanger quatre pions contre un Igor).

Vous pouvez obtenir plusieurs Igors lors du même tour si vous avez récupéré assez de pions.

## Sylves



x11



Toutes les régions de forêt occupées par vos Sylves sont imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses, y compris en déclin.

# DOUVOIRS

Honneur aux Dames!

Royal Bonus

Maatitudits!

## Aquatiques



Vous recevez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région côtière que vous occupez en fin de tour, mais les zones non-côtières vous rapportent 1 jeton de victoire en moins.

## Historiens



Lorsque vous choisissez un Peuple Historien, prenez autant de jetons de victoire qu'il y a de Peuples en déclin autour de la table.

Par la suite, tant que votre Peuple est actif, prenez un jeton de victoire supplémentaire lorsqu'un Peuple passe en déclin.

Enfin, lorsque votre Peuple Historien passe en déclin, prenez un jeton de victoire supplémentaire !

Par Mike Haverty - États-Unis

## Artificiers



Lors du Redéploiement, vous recevez 1 boule de feu pour chaque Source magique que vous occupez.

Les boules de feu comptent comme 2 pions de Peuple mais ne peuvent être utilisées qu'en attaque et sont défaussées après utilisation.

Il est possible d'utiliser plusieurs boules de feu contre la même région. Il vous faut toujours un minimum d'un pion de Peuple pour occuper une région conquise avec des boules de feu.



x4

## Entrepreneurs



Lorsque vous avez terminé vos conquêtes, mais avant de lancer le dé de renforts, vous pouvez reprendre vos pions en main (en en laissant un par région) et conquérir de nouvelles régions !

Ce n'est qu'ensuite que vous pouvez utiliser le dé de renforts si nécessaire.

Par Daniel Zielinski - États-Unis

## De la Horde



Vous pouvez utiliser vos 2 pions De la Horde exactement comme des pions de Peuple supplémentaires. Cependant, ils disparaissent lorsque vous passez en déclin.



x2

Par Leif Steiestol - Canada

## Maudits



Lors du choix d'une combinaison Peuple - Pouvoir Spécial, vous devez déposer non pas 1, mais 3 jetons de victoire sur le Peuple Maudit si vous choisissez une combinaison placée plus bas !

Le Pouvoir Spécial lui-même n'apporte aucun avantage.

Par Paolo Mori - Italie

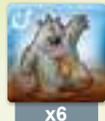
## Et leur Béhémot



Chacun de vos deux Béhémot est représenté par une pile de pions dont la valeur est égale au nombre de Marais que vous occupez.

Une pile ne peut jamais être divisée et vaut toujours autant que le nombre de pions qui s'y trouve, en attaque comme en défense. À chaque fois que vous prenez ou perdez un Marais, ajustez immédiatement le nombre de pions de chaque pile. Un Béhémot doit toujours être accompagné d'au moins un pion de Peuple.

Si la région qu'il occupe est prise, seul le pion accompagnateur est défaussé ; votre Béhémot peut toujours être redéployé normalement (en une seule pile).



x6



x6

## Pacifistes



Prenez 3 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour si vous n'avez attaqué aucun Peuple actif durant celui-ci.

Attaquer des Zombies en déclin ne vous privera pas de vos jetons de bonus : encore une fois, ils n'ont que faire de la paix.

Par Blaise Hanczar - France

## Garous



La nuit (tours pairs), toute région peut être conquise avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

Le jour (tours impairs), le Pouvoir Spécial n'a pas d'effet.

Par Philip Harding - Australie

## Voleurs



Lorsque vous vous emparez d'une région occupée par un Peuple actif appartenant à un de vos adversaires, vous lui prenez immédiatement un jeton de victoire, sauf s'il n'en a plus.

Ce Pouvoir ne fonctionne pas contre les Zombies en déclin.

Par Travis Lauro - États-Unis