SMALLWORLD

AIDE DE JEU par DCDP

Voici une aide de jeu comprenant tous les Peuples, tous les Pouvoirs, tous les Lieux Légendaires et toutes les Reliques Rustiques issus des boîtes et extensions suivantes:

- Small World
- Dans la toile
- Realms
- Maudits !
- Royal Bonus
- RiverWorld
- Honneur aux Dames
- Small World Underground
- Sky Islands
- Même pas peur !
- Plateau 6 joueurs

PEUPLES

AMAZONES
La valeur +4 indiquée sur la tuile Amazones signifie que vous prenez 4 pions supplémentaires (donc 10 en tout, auxquels il faut encore ajouter ceux du Pouvoir Spécial), mais ces 4 pions sont réservés à l'attaque uniquement et ne servent pas en défense. Après avoir redéployé vos troupes, retirez donc quatre pions Amazones du plateau et mettez-les de côté, en prenant soin de laisser tout de même 1 pion Amazone dans chaque région occupée, dans la mesure du possible. Reprenez vos 4 pions en main au début du prochain tour, au moment de préparer ses troupes.

ARACHNÉES
Pour vos conquêtes, vos Arachnées considèrent toutes les régions partageant une frontière avec un Gouffre sans fond comme adjacentes aux régions qu'elles occupent. Votre première conquête peut être n'importe quelle région partageant une frontière avec un Gouffre sans fond.

BARBARES
Vos Barbares ne peuvent pas se redéployer à la fin de leur tour. En cas d'échec au dé lors de votre dernière conquête, vos Barbares non utilisées doivent rester en dehors du plateau.

CHAROGNARDS
Quand les Charognards conquièrent une région en déclin, le ou les pions de Peuple qui devaient être éliminés restent dans la région et compteront dans sa valeur de défense. À la fin de son tour, le propriétaire du Peuple en déclin gagne des jetons de victoire pour la région même si elle est considérée occupée par les Charognards (si le propriétaire du Peuple en déclin est aussi le propriétaire des Charognards, il remporte deux fois les jetons de victoire pour cette région). Les pions du Peuple en déclin sont retirés du jeu quand la région est conquise de nouveau ou quand le joueur qui contrôle les Charognards passe en déclin. Rappel : Ils sont aussi retirés du jeu quand le joueur qui les contrôle choisit de faire passer son Peuple actif en déclin.

CHAMPIGNEUX
Toute Champignonnière occupée par vos Champigneux rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

CULTISTES
Placez le Grand Ancien dans la première région conquise par vos Cultistes. Cette région est imprenable. De plus, toute région adjacente au Grand Ancien peut être conquise avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion (ceci comprend également les régions rendues adjacentes par l'effet d'une capacité spécifique, d'un Pouvoir Spécial, d'une Relique ou d'un Lieu). Au début de votre tour, vous pouvez déplacer le Grand Ancien dans toute région occupée par vos Cultistes.

CYCLOPES
Les Cyclopes peuvent effectuer leur première conquête dans une région des Îles Volantes. Au début de chaque tour, ils reçoivent deux pions Éclair. Chacun de ces pions permet de conquérir une Montagne (pas forcément adjacente aux régions déjà occupées) en utilisant un seul pion de Peuple, indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouvent.

DAMES BLANCHES
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 !

DRAKKENS
À chaque tour, les Drakkens peuvent transformer jusqu'à trois de leurs pions de Peuple en Dragon (les pions Drakkens transformés sont défaussés définitivement). Ils se comportent alors comme celui du pouvoir « et leur Dragon » du jeu de base. Au début du tour suivant, les pions Dragon sont retirés du plateau et peuvent à nouveau être utilisés au prix d'un nouveau pion Drakken par Dragon.

ELFES
Lorsque l'ennemi s'empare d'une de vos régions, vous reprenez en main tous les pions Elfes qui l'occupaient, sans devoir en défausser un. Redéployez ces pions comme d'habitude lorsque l'adversaire a fini son tour.

ELFES NOIRS
Les Elfes Noirs vivent reclus : à la fin de chaque tour, toute région occupée par vos Elfes Noirs et ne partageant aucune frontière avec un autre Peuple actif ou en déclin (votre autre Peuple, ceux de vos adversaires, ou des Monstres) vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire.

ÉPOUVANTAILS
Les Épouvantails ont le don d'attirer les problèmes. Un joueur reçoit un jeton de victoire supplémentaire par région occupée par des Épouvantails actifs qu'il conquiert.

FARFADETS
Lors du Redéploiement, vous pouvez placer un Chaudron par région occupée par vos Farfadets. Tout Chaudron vous rapporte 1 jeton de victoire s'il est toujours en place au début de votre prochain tour : placez alors le Chaudron parmi vos jetons de victoire. Si un adversaire prend une région contenant un Chaudron, il le récupère immédiatement. Tant qu'il vous reste des Chaudrons, vous pouvez en placer lors de vos phases de Redéploiement. Les Chaudrons non-utilisés sont perdus lors du déclin.

FAUNES
Lors du Redéploiement, vous recevez un nouveau jeton de Peuple pour chaque région active que vous avez conquise lors de ce tour. Vos victimes reçoivent également un nouveau jeton de Peuple pour chaque région que vous leur avez prise.

FÉES
Lors du Redéploiement, vous ne devez laisser qu'une seule Fée par région en votre possession. Toutes les autres restent en dehors du plateau jusqu'au prochain tour.

FÉES DES GLACES
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.

FEUX FOLLETS
Vous pouvez utiliser le dé de renforts avant de tenter de conquérir une région de cristaux mystiques ou une région adjacente à une région de cristaux mystiques que vos Feux Follets occupent. Indiquez la région visée avant de lancer le dé. En cas de succès, vous êtes obligé de prendre la région, pour peu que vous ayez assez de pions de Peuple.

FLAMMES
Lorsque vous choisissez ce Peuple, placez le volcan sur un des Gouffres sans fond contenant un symbole de volcan. Toute région adjacente au volcan ou reliée de façon continue à celui-ci par des régions occupées par vos Flammes peut être conquise par ces dernières comme si elle était vide.

FRONDEURS
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.

GÉANTS
Vos Géants peuvent conquérir toute région adjacente à une Montagne qu'ils occupent avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

GEKKOS
Vos Gekkos peuvent traverser toute région de rivière, occupée ou non, sans être obligés de la conquérir ou d'y laisser des pions. Si vous souhaitez conquérir une région de rivière occupée (par des Poulpeuses, par exemple), vous devez avoir assez de pions pour le faire, mais les pions utilisés sont redéployés à la fin du tour dans d'autres régions occupées par vos Gekkos. Ils ne doivent en aucun cas rester dans la rivière.

GITANES
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.

GNOMES
Durant leur tour, les autres joueurs ne peuvent pas utiliser les capacités spécifiques de leur Peuple, ni leur Pouvoir Spécial, pour conquérir des régions occupées par vos Gnomes. Il en va de même pour les Lieux Légendaires et les Reliques Rustiques. Les effets de cette capacité peuvent être indirects : un joueur qui dispose du Tuyau Tortueux ne pourra pas attaquer vos Gnomes à distance, par exemple. Un Balrog ne pourra pas conquérir une région défendue par des Gnomes. Attention, l'immunité des Gnomes ne fonctionne que pendant le tour des autres joueurs. Pendant le tour des Gnomes, les Lieux Légendaires, Reliques Rustiques, etc. fonctionnent normalement.

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

GOLEMS
Lors du Redéploiement de vos troupes, prenez 1 nouveau pion Golem dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste) pour toute mare de boue occupée par vos Golems.

HOMMES-RATS
Pas de capacité spécifique, ils sont déjà bien assez nombreux !

HOMONCULES
À chaque fois qu'un joueur choisit une combinaison placée plus bas que celle des Homoncules, il place un Homoncule sur leur combinaison en plus d'un jeton de victoire. Lorsque par la suite un joueur choisit les Homoncules, il récupère les pions ainsi déposés en plus des jetons de victoire et des pions auxquels il a normalement droit grâce à la combinaison (dans la limite de 15 pions).

HUMAINS
Tout Champ occupé par vos Humains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

IGORS
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.

KHANS
Tant qu'ils sont actifs, les Khans reçoivent un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Champ et pour chaque Colline qu'ils occupent. Toute autre région leur rapporte un jeton de victoire en moins. Une région ne peut pas rapporter moins de zéro jeton de victoire.

KOBOLDS
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.

LICHES
Lorsqu'un adversaire s'empare d'une région occupée par vos Liches en déclin, vous lui prenez immédiatement un jeton de victoire. S'il n'en a plus, il ne peut pas attaquer vos Liches en déclin.

MAGES
Toute région qui comporte une Source magique occupée par vos Mages rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

MI-PORTIONS
Vos Mi-portions peuvent entrer sur le plateau par n'importe quelle région, pas seulement par un bord de plateau. Placez une Tanière dans les deux premières régions que vous prenez. Ces régions sont à présent imprenables et immunisées contre les capacités spécifiques et Pouvoirs Spéciaux des autres Peuples. Si une de ces régions est abandonnée par les Mi-portions, la Tanière qui s'y trouve est retirée du plateau. En déclin, les deux Tanières disparaissent.

MIMICS
Lorsque vous choisissez ce Peuple, vous pouvez immédiatement échanger leur Pouvoir Spécial contre un des cinq autres disponibles parmi les combinaisons visibles. Vous ne récupérez pas les éventuels jetons de victoire déposés sur la combinaison dont vous prenez le Pouvoir Spécial. Seul le Pouvoir Spécial est échangé.

MOMIES
Les Momies sont nombreuses, mais maladroites - ce n'est pas simple de marcher avec tant de bandages. Toutes vos conquêtes nécessitent 1 pion de plus que nécessaire.

NAINS
Toute région qui comporte une Mine occupée par vos Nains rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour. Ce pouvoir continue de s'appliquer même s'ils sont en déclin.

NAINS DE FER
Lors du Redéploiement de vos troupes, prenez 1 nouveau pion de Marteau d'argent pour chaque Mine que vos Nains de Fer occupent, et placez-le devant vous. À compter du prochain tour, et jusqu'à ce que vos Nains de Fer passent en déclin, vous pouvez utiliser ces Marteaux d'argent comme autant de pions supplémentaires qui vous serviront en attaque uniquement. À chaque tour, après avoir redéployé vos troupes, retirez tous les Marteaux d'argent du plateau et replacez-les devant vous dans l'attente du prochain tour, en prenant soin de laisser au moins un pion Nain de Fer dans chaque région occupée, dans la mesure du possible.

OGRES
Vos Ogres peuvent conquérir toute région avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

ORCS
Toute région non-vide conquise par vos Orcs durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

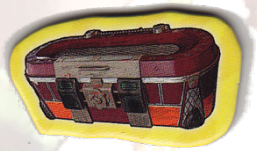
POULPEUSES
À la fin de votre tour, vos Poulpeuses ne sont pas obligées de quitter les éventuelles régions de rivière conquises. Elles peuvent y rester et marquer un point par région ainsi occupée, y compris lors du déclin. Vos adversaires doivent obligatoirement conquérir la région s'ils veulent y passer pour traverser la rivière.

PRÊTRESSES
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.

PYGMÉES
À chaque fois que vous perdez un Pygmée, lancez le dé de renforts et prenez autant de Pygmées dans la réserve que le résultat du dé, à condition qu'il en reste. Déployez-les dans vos régions à la fin du tour du joueur attaquant.

SCARGOLS
Vous recevez les jetons de victoire des régions que vous occupez avec vos Scargols au début de votre tour et non pas à la fin (rien lors du premier tour, donc). Les jetons de victoire éventuellement remportés grâce au Pouvoir Spécial ne sont pas concernés par cette règle et se gagnent toujours à la fin du tour.

SKAGS
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.



SORCIERS
À chaque tour, une fois par tour et par adversaire, vos Sorciers peuvent remplacer un pion actif de chaque adversaire par un des leurs, pris dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste), pour conquérir une région. Le pion en question doit être le seul de son Peuple dans la région (un Troll dans son Antre est considéré comme étant tout seul; de même, une Montagne ou une Forteresse ne protègent pas un pion contre ce genre de conquête). Cette région doit être adjacente à une région appartenant aux Sorciers. Le pion adverse remplacé est remis dans le casier de rangement : un Elfe converti ne revient pas dans la main de son possesseur !

SQUELETTES
Lors du Redéploiement de vos troupes, prenez 1 nouveau pion Squelette dans le casier de rangement (sous réserve qu'il en reste) pour toute série de 2 régions non-vides conquises par vos Squelettes lors de ce tour, et ajoutez ce pion à ceux que vous redéployez à la fin de votre tour.

SYLVES
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.

TRITONS
Vos Tritons peuvent conquérir toute région côtière (adjacente aux mers ou au lac) avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

TROLLS
Placez un Antre de Troll dans chaque région occupée par vos Trolls. L'Antre de Troll augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire) et reste dans la région même lorsque vos Trolls sont en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez l'Antre de Troll.

WENDIGOS
Une fois par tour, les Wendigos peuvent désigner une Forêt n'importe où (Surface ou Îles Volantes) qui est vidée de ses occupants. Ce faisant, le joueur Wendigo gagne un pion de Peuple supplémentaire s'il en a en réserve. Le joueur qui occupe cette Forêt reprend en main ses pions de Peuple, en défausse un et pourra redéployer les autres à la fin du tour des Wendigos. Dans le cas d'une Forêt occupée par un Peuple en déclin, le ou les pions de Peuple de la région sont défaussés. Les Elfes ne sont pas immunisés contre le pouvoir des Wendigos. La région vidée peut maintenant être conquise normalement.

ZOMBIES
Lorsque vos Zombies passent en déclin, tous leurs pions restent sur le plateau. De plus, contrairement aux autres Peuples en déclin, ils peuvent continuer à conquérir de nouvelles régions lors des prochains tours et se comportent exactement comme un Peuple actif (même lorsqu'ils sont attaqués), mais leurs conquêtes doivent être faites au début de votre tour, avant les conquêtes de votre Peuple actif. Un joueur a le droit d'attaquer son Peuple actif avec ses Zombies en déclin.

POUVOIRS SPÉCIAUX

AÉROPORTÉS
Toutes les conquêtes du premier tour du Peuple Aéroporté s'effectuent avec deux pions de Peuple de moins que nécessaire (minimum un pion par région).

ALCHIMISTES
Tant que votre Peuple n'est pas en déclin, prenez 2 jetons de victoire supplémentaires à la fin de chaque tour.

ANCESTRAUX
Lorsque votre Peuple ancestral est en déclin, il ne compte plus dans la limite d'un seul Peuple en déclin à la fois. Vous pouvez donc avoir deux Peuples en déclin à la fois, qui vous rapportent tous les deux des jetons de victoire. Si vous passez un troisième Peuple en déclin, votre Peuple ancestral reste sur le plateau, mais votre autre Peuple en déclin disparaît, comme d'habitude. En fait, les pions de votre Peuple ancestral ne quittent le plateau que s'ils sont anéantis par l'ennemi.

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.

ARMÉS
Toute région peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

ARTIFICIERS
Lors du Redéploiement, vous recevez 1 boule de feu pour chaque Source magique que vous occupez. Les boules de feu comptent comme 2 jetons 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 Peuple pour occuper une région conquise avec des boules de feu.

ARTILLEURS
À la fin de son premier tour, le joueur Artilleur place les deux pions Canon (avec leur côté Inactif visible) dans deux de ses régions. Durant les tours suivants, chaque Canon peut soit tirer (le retourner de manière à ce qu'on voie le Canon qui fait feu) soit se déplacer sur une autre des régions occupées par le Peuple Artilleur (face Inactif visible). Les régions où un Canon est déployé sont imprenables et immunisées contre les capacités spécifiques et les Pouvoirs Spéciaux. De plus, un Canon qui fait feu permet de conquérir les régions qui sont adjacentes avec deux pions de Peuple de moins que nécessaire. Les effets des deux canons peuvent se cumuler, mais il faut toujours placer au moins un pion de Peuple dans chaque région conquise.

AUX DEUX HÉROS
À la fin de chacun de vos tours, choisissez deux régions que vous occupez et placez un Héros dans chacune d'entre elles. Tant qu'ils y restent, ces régions sont imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. Les Héros disparaissent lorsque vous passez en déclin.

BÂTISSEURS
Une fois par tour, placez 1 Forteresse dans une région que vous occupez. Elle vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire à la fin de chacun de vos tours, à moins que vous ne soyez ou ne passiez en déclin. Toute Forteresse augmente la défense de la région d'un point (comme si vous aviez un pion de Peuple supplémentaire), même si vous êtes ou passez en déclin. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez la Forteresse. Il ne peut y avoir qu'une seule Forteresse par région, et un maximum de 6 Forteresses sur le plateau.

BÉNIS
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.

BERSERKS
Vous pouvez utiliser le dé de renforts avant chaque conquête, pas seulement avant la dernière de votre tour ! À la différence d'un jet de dés de renfort normal, lancez d'abord le dé, puis choisissez la région que vous voulez prendre et placez les pions de Peuple nécessaires (moins le résultat du dé) pour vous emparer de cette région. Si vous n'avez plus assez de pions de Peuple, il s'agissait de votre dernière conquête ce tour-ci. Comme d'habitude, un minimum de 1 pion de Peuple est requis pour chaque conquête.

CATAPULTÉS
Une fois par tour, vous pouvez placer la Catapulte dans une de vos régions pour faire une conquête à distance en sautant par-dessus une région (y compris le Lac, mais pas les Mers). La région de départ, qui contient la Catapulte, est imprenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses. La Catapulte disparaît lors du déclin.

COPIEURS
Au début de votre tour, placez le marqueur de Copie sur l'un des six 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.

CORIACES
Prenez un nouveau Bouclier pour chaque Champignonnière que vous occupez à la fin de votre phase de Conquête et placez-le(s) dans la ou les régions que vous occupez pendant la phase de Redéploiement. Tout Bouclier augmente la défense de la région d'un point, même en déclin. En revanche, il ne compte pas comme un pion de Peuple (et ne protège donc pas contre le Pouvoir Spécial « Vampire », par exemple). Il est possible de mettre plusieurs Boucliers dans la même région. Si vous quittez la région ou qu'un adversaire vous en chasse, retirez le Bouclier. Sinon, conservez-les tant que votre Peuple est sur le plateau.

CORROMPUS
Chaque fois qu'un adversaire s'empare d'une des régions occupées par votre Peuple Corrompu, il vous donne 1 jeton de victoire.

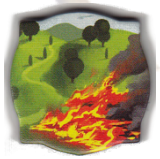
D'OUTRE TOMBE
Lorsque vous passez en déclin, tous les pions de votre Peuple d'outre-tombe restent sur le plateau: vous pouvez les redéployer avant de marquer vos points. Lorsqu'une de vos régions est conquise par la suite, vous perdez un pion mais pouvez redéployer les autres dans vos autres régions en déclin, comme si votre Peuple était encore actif. Si vous ne pouvez plus vous redéployer faute de régions, vos pions sont perdus.

DE BOUE
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Mare de boue que vous occupez en fin de tour. Ce pouvoir continue de s'appliquer même en déclin.

DE CRISTAL
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région de Cristaux mystiques que vous occupez en fin de tour.

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

DE LAVE
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 avait été conquise (à la différence qu'aucun pion n'est perdu). La région sinistrée n'appartient à personne et est impénétrable jusqu'au début de votre prochain tour, où vous récupérez les marqueurs ainsi déployés.



DES CAVERNES
Toute région qui comporte une Caverne peut être conquise avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion. De plus, pour vos conquêtes, toutes les régions qui comportent une Caverne sont considérées comme adjacentes entre elles.

DES COLLINES
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Colline que vous occupez en fin de tour.

DES FORETS
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Forêt que vous occupez en fin de tour.

DES MARAIS
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Marais que vous occupez en fin de tour.

DES MINES
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Mine que vous occupez en fin de tour.

DES MONTAGNES
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Montagne noire que vous occupez en fin de tour.

DIPLOMATES
À la fin de votre tour, vous pouvez choisir un autre joueur qui devient aussitôt votre allié, à condition que vous n'ayez pas attaqué son Peuple actif pendant ce tour. Vous êtes à présent en paix avec lui. Il ne pourra pas attaquer votre Peuple actif avant votre prochain tour. Vous pouvez changer d'allié à chaque tour ou rester en paix avec le même joueur. Les pions en déclin ne sont pas concernés par cet accord (par exemple, des Zombies en déclin n'ont que faire de la paix et pourront vous attaquer) !

DURS A CUIRE
Vous pouvez poursuivre votre expansion ET passer en déclin immédiatement après avoir pris vos jetons de victoire, ce qui vous évite de perdre un tour pour passer en déclin. Les règles du déclin s'appliquent, mais vous ne marquez pas une seconde fois les points de victoire en fin de tour.

EN ZEPPELIN
À chaque tour, jusqu'à cinq des conquêtes du Peuple en zeppelin peuvent s'effectuer grâce aux pions Zeppelin. Une conquête en zeppelin consiste à choisir une région n'importe où (Surface ou Îles Volantes) puis à lancer le dé de renforts. Les points obtenus au dé sont considérés comme autant de pions de Peuple pour cette conquête. Si le joueur ne dispose pas d'assez de pions de Peuple en réserve pour compléter son coût (il faut toujours placer au moins un pion dans la région), son tour s'arrête et il peut redéployer les pions qu'il lui reste éventuellement en main dans des régions qu'il occupe déjà. Si le dé montre une des faces vierges, le zeppelin s'écrase au sol : le défenseur subit une perte et ramasse ses pions de Peuple comme lors d'une conquête habituelle, mais l'attaquant perd aussi un pion de Peuple et ne peut pas s'installer dans la région. Au lieu de cela, on y place un pion Région en flammes et elle devient inaccessible jusqu'au début du prochain tour du peuple en zeppelin. Tous les pions Région en flammes sont alors retirés du plateau. Précision : Pour mener une attaque en zeppelin, il faut avoir au moins un pion de Peuple en réserve.

ET LEUR DRAGON
Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région adjacente en utilisant un seul pion de Peuple, indépendamment du nombre de pions ennemis qui s'y trouve. Une fois conquise, placez votre Dragon dans cette région. Cette région est désormais imprenable et immunisée aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des Peuples adverses, jusqu'à ce que votre Dragon parte capturer une nouvelle région. À chaque nouveau tour, vous pouvez déplacer votre Dragon vers une nouvelle région pour vous en emparer. Votre Dragon disparaît lorsque vous passez en déclin : retirez-le alors du plateau.

ET LEUR MUSETTE
La musette magique permet de reproduire l'effet d'une Relique Rustique en jeu. À chaque tour, vous pouvez l'appliquer à la Relique de votre choix (la musette représente alors la Relique choisie). La musette ne peut pas être volée. Si la région où se trouve la musette est prise ou abandonnée, vous ne perdez pas la musette : elle revient dans votre main.

ET LEURS BÉHÉMOTHS
Chacun de vos deux Béhémoths 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 jetons 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 Béhémoth doit toujours être accompagné d'au moins un jeton de Peuple. Si la région qu'il occupe est prise, seul le jeton accompagnateur est défaussé ; votre Béhémoth peut toujours être redéployé normalement (en une seule pile).

EXPLORATEURS
À la fin de chacun de ses tours, le Peuple Explorateur reçoit un bonus en jetons de victoire égal soit au nombre de régions qu'il occupe en Surface soit au nombre de régions qu'il occupe sur les Îles Volantes, le plus petit des deux. **Note:** Le pouvoir Explorateurs n'est pas utilisé si vous jouez sans le plateau des Îles Volantes..

FORTUNÉS
Prenez 7 jetons de victoire supplémentaires à la fin de votre premier tour d'expansion (donc une seule fois).

FUGACES
Lorsque vous passez en déclin, vous prenez deux jetons de victoire par région occupée au lieu d'un seul. En revanche, vos pions sont ensuite retirés du plateau.

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.

GRÉGAIRES
Prenez 2 jetons de victoire supplémentaires si toutes vos régions forment un seul bloc à la fin du tour. Des régions considérées comme adjacentes les unes aux autres forment un bloc même si elles ne partagent pas de frontière : par exemple, des Arachnées réparties autour de plusieurs Gouffres sans fond forment tout de même un bloc et marqueront ce bonus.

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 !

IMMORTELS
Lorsque l'ennemi s'empare d'une de vos régions, vous reprenez en main tous les pions qui l'occupaient, sans devoir en défausser un. Redéployez ces pions comme d'habitude lorsque l'adversaire a fini son tour.

IMPÉRIAUX
Si vous occupez plus de 3 régions avec votre Peuple Impérial à la fin de votre tour, vous gagnez 1 jeton de victoire en plus pour toute région au-delà de cette limite (si vous occupez 5 régions, vous remportez donc 2 jetons de victoire supplémentaires).

INTRÉPIDES
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.

KLEPTOMANES
Prenez un jeton de victoire à tout joueur dont le Peuple actif partage une frontière avec une de vos régions à la fin du tour.

MARCHANDS
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région que vous occupez en fin de tour.

MARINS
Vous pouvez considérer les mers et le lac comme trois régions vides et les conquérir. Vous conservez ces régions même en déclin. Elles vous rapportent des jetons de victoire tant que vos pions y restent. Les mers et le lac ne peuvent être occupés que par un Peuple qui dispose de ce Pouvoir. Une mer occupée par des « Marins » n'empêche pas les nouveaux Peuples d'arriver par cette mer lors de la première conquête.

MARTYRS
Lorsqu'un adversaire s'empare d'une de vos régions, prenez immédiatement un jeton de victoire dans la réserve.

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.

MERCENAIRES
À chaque fois que vous voulez conquérir une région, vous pouvez payer 1 jeton de victoire pour faire baisser de 2 pions de Peuple le coût de la conquête, sachant qu'une conquête se fait toujours avec un minimum de 1 pion. S'il s'agit de votre dernière conquête, vous pouvez lancer le dé de renforts avant de décider de dépenser 1 jeton.

MONTÉS
Toute Colline et tout Champ peuvent être conquis avec un pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

NÉGOCIATEURS
Le Peuple Négociateur dispose de 5 pions Pacte Commercial. Pendant son tour, il peut distribuer ces Pactes librement aux autres joueurs. Il ne peut pas en distribuer plus que le nombre de jetons de victoire qu'il possède cependant. Chacun des joueurs qui a reçu au moins un Pacte devra les rendre à la fin de son tour. S'il a attaqué le Peuple Négociateur, il doit aussi donner un jeton de victoire par Pacte au joueur Négociateur (s'il n'a pas assez de jetons, il donne tout ce qu'il a). À l'opposé, s'il n'a pas attaqué le Peuple Négociateur, il reçoit de sa part un jeton de victoire par Pacte.

ORFÈVRES
Tant qu'ils sont actifs, les Peuples Orfèvres reçoivent deux jetons de victoire supplémentaires pour chaque Mine qu'ils occupent. Toute autre région leur rapporte un jeton de victoire en moins. Une région ne peut pas rapporter moins de zéro jeton de victoire.

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.

PÊCHEURS
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque série de deux régions côtières que vous occupez en fin de tour. Toute région située au bord de la rivière est une région côtière. Les régions de rivière elles-mêmes n'en sont pas.

PEUREUX
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région que vous occupez avec au moins 3 pions de Peuple en fin de tour.

PILLARDS
Toute région non-vide conquise durant ce tour rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire en fin de tour.

QUERELLEURS
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque bloc de régions que vous occupez en fin de tour. Si vos régions forment un seul bloc, vous gagnez un jeton de victoire ; si elles forment deux blocs distincts, vous gagnez deux jetons, etc. Des régions considérées comme adjacentes les unes aux autres forment un bloc même si elles ne partagent pas de frontière.

RACKETEURS
Le peuple Racketteur reçoit de la banque autant de jetons de victoire que le nombre de Peuples passés par un autre joueur lorsqu'il choisit un nouveau Peuple. Lorsque le Peuple Racketteur passe en déclin, le prochain Peuple choisi par le joueur qui le contrôlait est gratuit, quelle que soit sa position dans la colonne.

RÉINCARNÉS
Lorsque votre Peuple Réincarné est en déclin, au début de votre tour, vous pouvez vider jusqu'à deux régions de celui-ci et placer dans chacune d'elles un pion de votre Peuple actif depuis le casier de rangement (ou votre main, s'il n'y en a plus dans le casier), que vous placez immédiatement dans les régions que vous venez de vider.

RETRANCHÉS
Si votre Peuple Retranché occupe 4 régions ou moins à la fin de votre tour, prenez 3 jetons de victoire supplémentaires.

ROYAUX
À la fin de votre tour, placez la Reine dans une de vos régions : elle devient imprenable tant que la Reine s'y trouve. Si vous passez en déclin, la Reine reste en place et continue de protéger la région, mais elle ne peut plus être placée ailleurs.

SAGES
Lorsque vous êtes en déclin, prenez 2 jetons de victoire supplémentaires à la fin de votre tour (y compris celui où vous passez en déclin) si vous occupez toujours au moins une région du plateau.

SCOUTS
Placez les 5 jetons de Campement dans la ou les régions que vous occupez, pendant la phase de Redéploiement. Tout Campement compte comme un pion de Peuple supplémentaire et donc augmente la défense de la région d'un point (cela le protège également contre la capacité spécifique du Sorcier). Il est possible de placer plusieurs Campements dans la même région pour augmenter sa défense. Les Campements peuvent être répartis à votre convenance dans les régions que vous occupez à chaque tour. Ils disparaissent lors du déclin. Si un adversaire vous chasse d'une région défendue par un Campement, redéployez-le dans une de vos régions à la fin du tour de l'attaquant.

TOURISTES
Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Lieu Légendaire que vous occupez en fin de tour.

VAMPIRES
À chaque tour, vous pouvez conquérir une région en remplaçant un pion actif d'un adversaire par un des vôtres, pris dans le casier de rangement (ou dans votre main, s'il n'en reste plus dans le casier). Le pion en question doit être le seul de son Peuple dans la région (une Montagne noire, un Bouclier ou le Donjon du Danger ne protègent pas un pion contre ce genre de conquête). Vous ne pouvez vous servir de ce Pouvoir qu'une fois par tour pour chaque adversaire. Le pion adverse remplacé est remis dans le casier de rangement : un pion Immortel ne revient pas dans la main de son possesseur ! En revanche, les Gnomes ne peuvent jamais être victimes de ce Pouvoir.

VENGEURS
Donnez un marqueur de Vengeance à chaque joueur qui attaque n'importe lequel de vos Peuples lors de son tour. Lors de votre prochain tour, toute région occupée par un Peuple de votre agresseur (actif ou en déclin) peut être conquise avec 1 pion de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion. Reprenez les marqueurs de Vengeance à la fin de votre tour.

VOLANTS
Vous pouvez conquérir n'importe quelle région de la carte, même si elle n'est pas adjacente à une des vôtres. Les mers et le lac ne peuvent pas être conquis.

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.

RELIQUES RUSTIQUES

L'ANNEAU RUNIQUE
À la fin de son tour, le joueur qui contrôle l'Anneau Runique le place dans une de ses régions. Tout joueur possédant un Peuple actif partageant une frontière avec la région où se trouve l'Anneau doit donner 1 jeton de victoire à son propriétaire, sauf s'il n'en a plus.

LES CHAUSSETTES DE L'ARCHITROLLESSE
Une fois par tour, le joueur qui dispose des Chaussettes de l'Architrollesse peut conquérir une région comme si elle était vide. Les occupants de cette région s'enfuient sans livrer combat, et sans perdre de pion. À la fin du tour, ils peuvent se redéployer dans une autre de leurs régions (à défaut, ils reviennent dans la main de leur propriétaire).

L'ÉPÉE VORPALE
Une fois par tour, le joueur qui dispose de l'Épée Vorpale peut conquérir une région avec 2 pions de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion.

LE GOB'LIMPIC (créé par Lucas H.S. POL)
À la phase de redéploiement, le joueur contrôlant le Gob'limpic peut le déplacer dans une région que son Peuple actif contrôle. À la fin du tour, ce joueur vérifie le type de terrain de cette région et ceux des régions adjacentes qu'il contrôle, et gagne 1 jeton de victoire pour chaque type de terrain différent. Les Montagnes, les Montagnes Noires et les Pics sont considérés comme le même type de terrain, tout comme les Marais et les Mares de boue.

L'ORBE SCINTILLANTE
Une fois par tour, le joueur qui possède l'Orbe Scintillante peut conquérir une région en remplaçant un pion actif d'un adversaire par un des siens, pris dans le casier de rangement. Le pion en question doit être le seul dans la région. Suivez les règles du Pouvoir Spécial « Vampires ».

LE PAILLASSON VOLANT
Une fois par tour, le joueur qui possède le Paillasson Volant peut conquérir une région non adjacente aux siennes. Le Paillasson Volant est placé dans cette région, sauf si la conquête échoue, auquel cas le Paillasson reste où il se trouvait auparavant.

LE PENSE-BÊTE (créé par DCDP)
À la phase de déploiement, le joueur contrôlant le Pense-bête peut le déplacer dans une région contrôlée par son Peuple actif. Puis il doit déplacer la Bête dans une région adjacente à celle où la bête est. Puis la bête supprime un jeton de Peuple présent dans cette nouvelle région.

LA PIERRE DE L'ÂME MAUDITE (créé par DCDP)
Au début de son tour, le joueur contrôlant la Pierre de l'Âme maudite peut la déplacer dans une région contrôlée par son Peuple actif. À la phase de conquête, il peut utiliser le Chevalier maudit pour conquérir les régions adjacentes à celle où se trouve la Pierre de l'Âme Maudite, en l'accompagnant d'au moins un jeton Peuple à chaque conquête. À la fin du tour, le Chevalier maudit revient dans la main du joueur.

LA SAVONNETTE PERDUE
À la fin de votre tour, et tant que votre Peuple est actif, vous recevez 1 jeton de victoire supplémentaire mais devez immédiatement déplacer la Relique dans une région adjacente à l'une de celles occupées par votre Peuple. Cette région peut être vide, occupée par votre Peuple en déclin ou par un Peuple allié, ou même par un Peuple ennemi, voire un Monstre ou une Tribu oubliée ! Vous n'avez simplement pas le droit de la déplacer vers une région occupée par votre Peuple actif.

LE SCEPTRE D'AVARICE
À la fin du tour de jeu, mais avant de marquer les points, le joueur qui contrôle le Sceptre d'Avarice le place dans une de ses régions pour doubler le nombre de points que celle-ci lui rapporte. Les Nains n'aiment pas être taxés d'avarice, aussi le Sceptre ne peut pas être utilisé dans la Mine du Nain Perdu. Notez bien que le Sceptre ne double jamais les jetons de victoire reçus des autres joueurs (comme avec les Liches, le Pouvoir Spécial « Kleptomanes » ou l'Anneau Runique).

LIEUX LÉGENDAIRES

L'AUTEL DES ÂMES
À la fin de son tour, le joueur occupant l'Autel des Âmes peut défausser un de ses pions en déclin de la région de son choix. En échange, il reçoit trois jetons de victoire supplémentaires. L'Autel des âmes peut être utilisé même lorsque le Peuple qui l'occupe est en déclin !

LA CRYPTE DE LA CALLIPYGE
À la fin de son tour, le joueur occupant la Crypte de la Callipyge place son fantôme dans n'importe quelle région, sauf celle qui contient la Crypte, pour la rendre imprenable. Un Peuple en déclin occupant la Crypte ne peut plus déplacer le fantôme, mais il continue de protéger la région où il se trouve.
Lorsqu'un joueur conquiert la Crypte, le fantôme quitte immédiatement la région qu'il protégeait et vient se mettre aux ordres de son nouveau maître.

LES DAHLIAS DE DIAMANT
À la fin de son tour, le Peuple occupant les Dahlias de Diamant prend 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région qu'il occupe étant du même type que celle où se trouvent les Dahlias (y compris celle-ci). L'effet des Dahlias de Diamant s'applique même en déclin.

LE DONJON DU DANGER
Le Donjon du Danger rapporte un jeton de victoire supplémentaire au joueur qui l'occupe à la fin de son tour. Le Donjon augmente également la défense de la région d'un point. Ces effets continuent de s'appliquer en déclin.

LA FONTAINE DE FERTILITÉ
Au début de son tour, le joueur qui occupe la Fontaine de Fertilité reçoit un pion de Peuple supplémentaire, sous réserve qu'il en reste dans le casier de rangement.

LA GALERIE DES GLACES
Au début de votre tour, et tant que votre Peuple est actif, vous pouvez échanger son Pouvoir avec celui du Peuple actif de votre équipier. Si un des Pouvoirs est lié à des pions sur le plateau (Dragon, De la Horde…), ceux-ci sont retirés et deviennent disponibles pour leur nouveau propriétaire.

LA GARGOTE DE GLANDULF
À la fin de votre tour, et tant que votre Peuple est actif, vous gagnez 2 jetons de victoire supplémentaires. Vous pouvez partager ces jetons avec un joueur de votre choix (y compris votre équipier).

LA MINE DU NAIN PERDU
À la fin de son tour, le joueur qui occupe la Mine du Nain Perdu reçoit 2 jetons de victoire supplémentaires. Cet effet s'applique même en déclin. Il est interdit d'utiliser le Sceptre d'avarice dans la Mine du Nain Perdu.

LE MOULIN DE LA FORTUNE (créé par Aernout Casier NED)
À la fin du tour, le joueur contrôlant le Moulin de la Fortune lance le Dé de renfort et gagne autant de jetons de victoire que le résultat obtenu. De plus, la région où se trouve la Moulin de la Fortune gagne une défense équivalente au résultat du Dé de renforts.

L'OSSUAIRE DE L'OMBRE
Dès que vous vous emparez de la région qui contient l'Ossuaire, placez l'Ombre sur un Peuple en déclin de votre choix (le vôtre, un Peuple allié, ou même un Peuple ennemi). Les régions occupées par le Peuple ciblé sont alors imprenables et immunisées aux capacités spécifiques et aux Pouvoirs Spéciaux des autres Peuples, ainsi qu'aux éventuels Lieux et Reliques sous leur contrôle. Lorsque votre Peuple passe en déclin ou abandonne la région, l'Ombre revient à l'Ossuaire et ne protège plus personne… en attendant que la région de l'Ossuaire soit de nouveau conquise par un Peuple actif.

LE PENTACLE PERNICIEUX
Le joueur qui découvre et occupe le Pentacle Pernicieux doit immédiatement invoquer le Balrog et l'envoyer dans une région de son choix, à condition qu'elle partage une frontière avec la région du Pentacle. Si cette région est occupée, elle est aussitôt conquise par le Balrog et son occupant perd non pas 1, mais 2 pions de Peuple. La région où se trouve le Balrog est imprenable et ne rapporte de points à personne (même pas à l'occupant du Pentacle). Lors du tour suivant, à n'importe quel moment de son tour, le joueur qui occupe le Pentacle pourra à nouveau déplacer le Balrog vers une région partageant une frontière avec celle où ce dernier se trouve. Répétez ensuite la manœuvre à chaque tour. **Note :** Le Balrog peut conquérir et occuper des régions de Rivière !

LES PORTES DU POUVOIR
Le joueur qui découvre et occupe les Portes du Pouvoir tire immédiatement un Pouvoir au hasard dans la pile. Ce Pouvoir est alors associé en permanence aux Portes du Pouvoir, et le joueur s'y trouvant bénéficiera donc de celui-ci en plus de son Pouvoir normal. Ne tenez pas compte du nombre de pions de Peuple indiqué dessus : seul le Pouvoir entre en jeu, et non les pions de Peuple supplémentaires qui lui sont associés. Tout comme les autres Lieux Légendaires, les Portes du Pouvoir ne forcent pas un joueur à utiliser le Pouvoir Spécial qui leur est associé. Si un joueur tire le Pouvoir « Fugaces », il n'est pas obligé de l'utiliser de suite. De plus, si le Pouvoir Spécial associé à ce Lieu s'applique à un Peuple en déclin (Réincarnés, Sages), le joueur ne pourra l'utiliser que lors du déclin de son Peuple. Si c'est le Pouvoir « D'outre tombe » qui est associé au Lieu, les pions de Peuple du joueur ne disparaîtront pas immédiatement lorsqu'il passera en déclin si jamais il perd le contrôle des Portes du Pouvoir.

LA RUINE DES ANCIENS (créé par DCDP)
À la phase de conquête, le joueur qui contrôle la Ruine des Anciens peut cibler des territoires adjacents à son Peuple en déclin.

LE SCEAU DU SACRIFICE
Tant que votre Peuple est actif, vous pouvez, en fonction des circonstances:
• soit choisir de subir des pertes à la place d'un autre Peuple (votre Peuple en déclin, un Peuple allié, ou même un Peuple ennemi) ; dans ce cas, au moment où un pion est tué, vous pouvez sacrifier un de vos pions actifs pour permettre à la victime de se redéployer à la fin du tour de l'attaquant, au lieu de devoir perdre un pion.
• soit demander à un autre Peuple de subir des pertes pour vous ; le joueur qui contrôle ce Peuple doit être d'accord (cela peut être vous-même, si vous êtes prêt à sacrifier vos pions en déclin). Dans ce cas, au moment où un de vos propres pions est tué, ce joueur peut sacrifier un de ses pions. C'est lui qui décide dans quelle région il le sacrifie, et il reste libre de refuser, auquel cas il n'y a pas de sacrifice. S'il y a sacrifice, vous pouvez redéployer le pion que vous auriez dû perdre.
Un pion sacrifié est une perte volontaire qui ne donne lieu à aucune compensation (les Elfes n'exercent pas leur immortalité, les Pygmées ne lancent pas de dé, etc.).

LE TRÔNE ROUILLÉ (d'après le scénario éponyme de l'extension Realms)
À la fin de son tour, le joueur dont le Peuple (actif ou en déclin) occupe le Trône rouillé reçoit un tribut d'un point de victoire pour chaque région non-vide qui partage une frontière avec la région occupée par le Trône rouillé, payé par son occupant (actif ou en déclin). Les Tribus oubliées payent leur tribut depuis la réserve.

LE TUYAU TORTUEUX
Toutes les régions correspondant au type de région où se trouve le Tuyau Tortueux sont considérées comme adjacentes pour le joueur qui l'occupe.

Ce document est destiné à un usage purement gratuit et récréatif et il ne doit en aucun cas être commercialisé.
Document composite créé par DCDP. Dernière mise à jour le 26 09 2019.
Si une erreur ou une omission s'est glissée dans ce document, je vous remercie de me contacter par le site https://www.dcdp-creations.fr.
Avec l'aimable autorisation de Days of Wonder.
Small World logo and all item pictures are all trademarks or registred trademarks of Days of Wonder, Inc and copyrights © 2009-2019 Days of Wonder, Inc. All rights reserved.