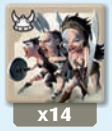
POWER PACK N°1

SMALL WORLD

Même pas Peur ! PEUPLES Dans la Toile

Barbares




x14

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.

Farfadets




x11


x16

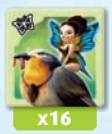
Lors du Redéploiement, vous pouvez placer un Chaudron par région occupée par vos Farfadets.

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.

Fées

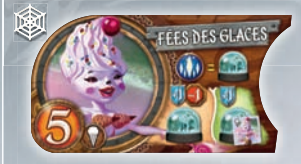



x16

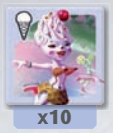
Lors du Redéploiement, vous ne devez laisser qu'une seule Fée par région en votre possession.

Toutes les autres restent en dehors du plateau jusqu'au prochain tour.

Fées des Glaces



Par Andrew Capel


x10

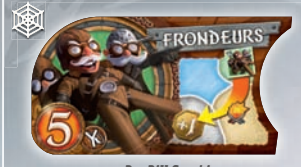

x6

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.

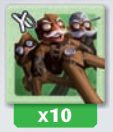
Elles peuvent placer ces marqueurs sur leurs propres régions ou sur toute région adjacente (1 marqueur par région maximum). Un marqueur augmente la défense de la région d'un point et reste sur le plateau tant que vos Fées des Glaces sont actives.

Les régions contenant un marqueur rapportent un jeton de victoire en moins chacune, sauf pour les Fées des Glaces.

Frondeurs



Par Bill Gurski

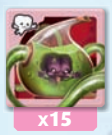

x10

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.

Homoncules



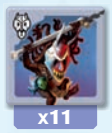

x15

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).

Pygmées




x11

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.

Skags



Par Randy Pitchford


x11


x10

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.

Skags and Soul-Touch are licenses from Borderlands & Borderlands 2 – © 2009-2017 Gearbox Software, LLC.
Borderlands & Borderlands 2 are published by 2K Games, Inc. All trademarks are property of their respective owners. All rights Reserved.

DAYS OF WONDER

POWER PACK N°1

SMALL WORLD

Même pas Peur ! POUVOIRS Dans la Toile

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.

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 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.

Catapultés



Une fois par tour, vous pouvez placer la Catapulte dans une de vos régions pour faire une conquête à distance avec un pion de moins que nécessaire, en sautant pardessus 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.

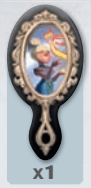
Impériaux

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).

Copieurs



Par Andrew Capel



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.

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.

Corrompus



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

Retranchés



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

DAYS OF WONDER