

SMALLWORLD™

COMMUNITY'S COMPENDIUM I

SPECIAL POWERS



RIVERINE by Desaix

Con le navi da fiume puoi conquistare la regione del lago (ma non le 2 regioni di mare), le paludi e qualsiasi regione di Pianura attraversata dal Fiume con un segnalino in meno. Un minimo di 1 segnalino è comunque necessario. La regione del lago viene mantenuta quando si va In Declino.



CODARDIA by Jeff Thomsen

Guadagni 1 punto vittoria per ogni regione che controlli con 3 o più difensori.



MARTIRE by Bob Probst

Guadagni 1 punto vittoria ogni volta che una regione che controlli viene conquistata.



TRAPPOLA by Tywas Tyrstfist

Guadagni 4 segnalini trappola che possono essere piazzati sulle regioni controllate. Può essere piazzata solo 1 trappola per regione. Dopo la conquista di una zona con trappola, la trappola viene rivelata. Un buco causa la perdita di 1 segnalino all'attaccante che viene rimesso nella scatola (applicato anche agli Elfi e alle Driadi). Puoi ridistribuire le trappole alla fine di ogni tuo turno. Quando vai In Declino, le trappole rimangono fino a che non vengono fatte scattare ma non possono più essere ridistribuite.

VARIANTE: viene tirato un dado per verificare le buche (le chance variano a seconda di quante buche devono ancora essere scoperte)

SMALL WORLD RACES



DEMONI by Hakan Montelius

Guadagni immediatamente un demone dalla riserva ogni volta che conquisti un territorio con simbolo magico. Durante la disposizione delle truppe, prendi anche un demone addizionale dalla riserva se controlli almeno un simbolo magico, scartane uno se non ne controlli. Quando perdi il controllo di un simbolo magico, scarta un demone dalla tua mano oppure da qualsiasi zona del tabellone. Massimo 14 segnalini.



DRIADI by Tywas Tyrstfist and Desaix

Le Driadi entrano sul tabellone in un foresta qualsiasi. Le Driadi trattano tutte le foreste come adiacenti. Quando vengono conquistate in una foresta, non subisci perdita, ritira tutti i segnalini dalla foresta. Massimo 11 segnalini.



IDRA by István Madarász and Desaix

Quando il nemico conquista una delle tue regioni, tira il dado dei rinforzi. Prendi il numero indicato di Idra dalla riserva nella tua mano in aggiunta a quei segnalini che già devi ridisporre alla fine del turno. Questa abilità non funziona se tutte le regioni delle Idra vengono conquistate. In Declino, le Idra riprendono un solo segnalino da riposizionare per qualsiasi risultato tranne che per la faccia nulla (zero). Se non ci sono più segnalini nella riserva, non ricevi nessun segnalino addizionale. Massimo 12 segnalini.

TRIBU' PERDUTE by Dave J McWeasely

Quando la tua razza In Declino scompare perché sostituita da un'altra razza che entra In Declino, puoi scegliere di rimpiazzare uno (o nessuno se vuoi) dei tuoi segnalini scomparsi con un segnalino Tribù Perdute.

