

GoB

GRAB OR BUILD



REGLES DU JEU



10 ANS



1 - 4 JOUEURS



60 MIN



Nous sommes des gobelins au service de Mornadan, le seigneur des Ténèbres. Nous devons assouvir les demandes de notre tout puissant seigneur et maître. Celui qui aura le mieux répondu à ses attentes verra sa misérable vie épargnée.



MATERIEL

Les cubes actions

 16 par zone de jeu

Les cubes monstres



Les jetons ressources (recto/verso)

  70 Terre / Pierre

  50 Bois / Métal

Les jetons offrandes

 60 Cadavres  8 Or  2 Diamant

Les jetons Or et Diamant ont des objets de quêtes au verso pour le mode Campagne

Les jetons demande

 2  3  2  3

Les points de servitude

 35  20  25  30

Jeton 1^{er} joueur



MISE EN PLACE

- 1 Installez au centre de la table les **deux zones de jeu remplies avec les cubes d'actions associés aux zones**, les jetons ressources et offrandes à portée de main pour tous les joueurs. Les cubes scolopendre et gwaps (guêpe-araignées) restent près de leur zone de jeu.
- 2 Installez les **points de servitude**, le **plateau de demande**, et le **sac de demande**.
- 3 Chaque joueur prend un **plateau de jeu individuel** avec les 20 marqueurs de sa couleur, 5 jetons Interdit et choisit un **set de plans de bâtiments** pour cumuler au moins 45 points de servitude, dont le plan du Palais (obligatoire) (Retrouvez l'explication du pouvoir des bâtiments p.8-9. Pour une première partie, prenez les bâtiments mis en exemple sur cette page)

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

BUT DU JEU

Avoir le moins de points de servitude. Les gobelins (joueurs) vont être pénalisés par des points de servitude au fil de la partie et vont tenter d'en avoir le moins possible.

Dans le mode campagne, le(s) joueur(s) devra(ont) également remplir les objectifs d'un scénario pour passer au suivant.

On reçoit des points de servitude :

- quand on ne répond pas entièrement à la demande du Seigneur de Ténèbres (SdT) à chaque fin de tour de table. (p.6)
- quand on est attaqué par des ennemis. (p.4)
- quand on doit jeter une ressource excédentaire de son coffre. (p.4)
- en fin de partie pour les bâtiments non terminés ou incomplets (p.7)
- en fin de partie par cadavre de différence avec le chef de guerre goblin.
(celui qui possède le plus de cadavres dans son coffre à la fin de la partie) (p.7)



RESUME D'UN TOUR DE TABLE

1- Début de tour de table :

- On ajuste et alimente le sac de demande en fonction du tour de jeu.
- On tire du sac la demande du Seigneur de Ténèbres (SdT) pour la fin du tour de table.

2- Tour de table :

- 1ère phase : **GRAB** : A tour de rôle, chaque joueur va récupérer 2 cubes d'actions et des ressources pour tous les joueurs, depuis l'une des zones de jeu.
- 2ème phase : **BUILD** : Simultanément, chaque joueur pourra améliorer son matériel, gagner des aptitudes puis commencer/continuer la construction de ses bâtiments.

3- Fin de tour de table :

- Chaque joueur peut donner l'intégralité des ressources demandées par le SdT. Il peut ne donner qu'une partie, ou ne rien donner... sous peine de prendre des points de servitude. Le joueur peut également payer avec des offrandes.
- Le dernier joueur devient premier joueur, et un nouveau tour de table commence.



LE CUBE D' ACTIONS

Le cube d'actions, est un dé qui présente différentes faces qui interagissent avec le joueur actif et les autres joueurs.

On trouvera :

- Des faces ressources. (Terre, Bois, Pierre, Métal, Or, Diamant)
- Des faces ennemis sur fond orange :
 - Un arc pour les elfes dans la zone Forêt
 - Un casque et une hache pour les nains dans la zone Montagne
- Des faces ennemis spéciaux sur fond rouge. (cf. p.4)



JEU A 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs,
chaque joueur récupère 3 cubes d'actions pendant la PHASE 1 : GRAB
Le reste du jeu reste inchangé.

JEU SOLO

Dans une partie solo,
le joueur récupère 3 cubes d'actions pendant la PHASE 1 : GRAB

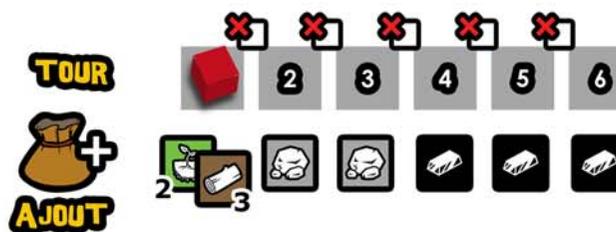
Juste après avoir fait la partie AMELIORATIONS de la PHASE 2 : BUILD
le joueur relance ses 3 cubes d'actions comme des dés.
La face du dessus qui a la valeur de servitude la plus élevée sera une ressource supplémentaire demandée par le SdT. Il reçoit le résultat des 2 autres faces du dessus comme si c'était des faces bonus envoyées par un autre joueur.
Le reste du jeu reste inchangé.

DEBUT DE TOUR DE TABLE

Au 1er tour, on désigne aléatoirement un premier joueur.
Mettez dans le sac de demande les jetons demande indiqués pour le tour : 2 Terres et 3 Bois.

Les tours suivants, remettez la demande précédente dans le sac, mélangez et enlevez au hasard un jeton demande (parmi les 5). Puis ajoutez un nouveau jeton en fonction du tour.

Il y aura toujours 5 jetons au total dans le sac de demande.



Mélangez et tirez au hasard 3 jetons du sac et posez les sur l'espace demande : ce sera la demande du Seigneur des Ténèbres à la fin du tour de table.

Chaque goblin, pourra si il le désire donner rien, une partie ou l'intégralité des ressources demandées sous peine de prendre des points de servitude.



PHASE 1 : GRAB



RÉCUPERER
(Obligatoire)

A tour de rôle, chaque joueur va **RÉCUPERER 2** cubes d'actions.

RÉCUPERER : prendre un cube d'action accessible depuis le haut d'une zone de jeu ou un tunnel, tout en prenant soin de ne pas changer la face du dessus.



COMMENT UTILISER UN CUBE ACTION

Le joueur actif récupère la ressource correspondant à la face du dessus du cube d'action, **uniquement si il a le matériel adéquat dans l'arborescence de compétences.**

Au début de la partie les gobelins ne peuvent récupérer que des face du dessus Terre ou Bois.

Il est **obligé de garder la face du dessus**, mais il **choisit la face devant lui (face bonus) en tournant le cube d'action à l'horizontal.**

Si il a le matériel adéquat, il gagne alors en bonus la ressource de la face devant lui.

Le joueur actif ne s'attaque pas lui-même avec une face bonus ennemi : il choisit ce bonus pour tuer l'ennemi (si il a le matériel adéquat) et avoir des cadavres. (1 jeton cadavre pour 3 points d'ennemis tués)

Les **autres faces bonus** indiquent ce que **gagnent en bonus les autres joueurs si ils ont le matériel adéquat.** Si la ressource **bonus donnée à un autre joueur** est une **face ennemi**, alors celui ci est **attaqué** (cf. ci dessous).

Quelque soit la face, si le joueur (actif ou ciblé) n'a pas le matériel adéquat pour récupérer la ressource, il n'a rien.

1

Les joueurs **stockent** les ressources gagnées **dans leurs coffres.** Celles si seront pour la plupart dépensées par la suite. Néanmoins, à la fin du tour de table, **chaque ressource excédentaire est défaussée et inflige 1 point de servitude.**



ATTAQUE D'UN AUTRE JOUEUR

Le joueur **non-actif ciblé par une face bonus ennemie**, reçoit X **points de servitude**, avec X = Niv de l'attaque - Défense du joueur ciblé.

De plus **les bâtiments de défense avec des ressources Terre ou Bois, s'usent** (p.8-9)



Si le joueur agressé a le **niveau d'armes adéquat**, il peut **répliquer** aux éventuels dégâts qu'il a reçus et tuer les créatures qui l'ont attaqué. Il **récupère 1 cadavre pour 3 points d'ennemis tués.**



RENOUVELLEMENT DES ZONES

Après avoir pris le **dernier cube d'action d'une zone de jeu**, celle ci va être **renouvelée entièrement** avec les cubes d'actions qui ont déjà été utilisés les tours précédents. On mettra à la place d'un d'entre eux (au hasard), un cube d'action **monstre** associé à la zone de jeu. On mélange tous ces cubes et on remplit la zone.

Les cubes Monstres :

Zone Forêt : **Le cube des Gwaps.** Ces créatures ont la particularité de voler au dessus de la défense des adversaires pour leur infliger la totalité des dégâts.

Zone Montagne : **Le cube Scolopendre géant de feu** inflige 1 dégât supplémentaire par cadavre dans le coffre du joueur ciblé.



PHASE 2 : BUILD

Simultanément, chaque joueur va faire des **AMELIORATIONS** et des **CONSTRUCTIONS**

AMELIORATION(S)

Chaque joueur peut maintenant **utiliser les 2 cubes d'actions** qu'il a récupérés lors de la phase 1 Grab. Toujours sans changer les faces du dessus, **le joueur pivote les cubes horizontalement, puis les empile dans l'ordre de son choix ou les utilise séparément** pour acquérir 1 ou 2 compétences et gagner éventuellement des aptitudes. *(En solo et à 2 joueurs, on n'utilisera que 2 cubes d'actions sur 3)*

Le **plateau de jeu individuel** est composé d'arborescences de **Compétences** (cases rouges) et d'**Aptitudes** (cases ocre). Il développe **3 arbres de Compétences** : **Magie** (Entrée Pelle/Hache), **Technologie** (Entrée Pioche), **Armes** (Entrée Couteau), ainsi que **2 Compétences Temporaires** (Renouvellement et Commerce).

Pour **acquérir une Compétence**, il faut pouvoir **présenter 1 (minimum) à 2 cubes d'actions empilés avec les mêmes faces que sur le coût d'achat** de la compétence. Si une ou plusieurs faces ne correspondent pas, ou qu'il manque les faces d'un deuxième cube, le joueur paie la ou les ressources demandées.

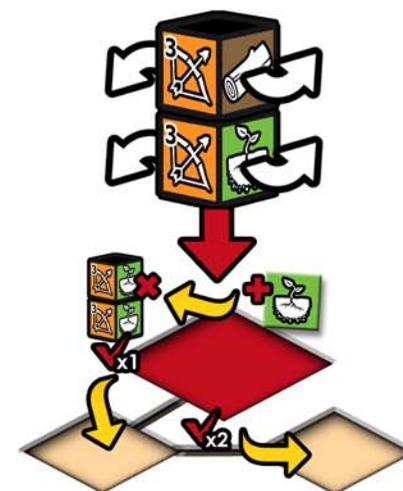
Un joueur peut également investir dans une compétence en ne laissant qu'un cube avec les bonnes faces et compléter lors d'un tour ultérieur pour acquérir la compétence... au risque de perdre ce cube si une zone de jeu est renouvelée.

Pour **chaque cube d'action utilisé avec les bonnes faces** (c'est à dire sans payer la ou les ressources demandées), le joueur **débloque l'aptitude suivante** dans l'arborescence, associée à la compétence.

Les avantages des Compétences et le pouvoir des Aptitudes sont expliqués sur l'aide de jeu.



Pour débloquer la 3ème aptitude d'une compétence, il faudra lors d'un tour ultérieur présenter de nouveau un cube d'action avec les bonnes faces.



RAPPEL MODE SOLO :

Juste après avoir fait la partie **AMELIORATIONS** de la **PHASE 2 : BUILD** le joueur relance ses 3 cubes d'actions comme des dés.

La face du dessus qui a la valeur de servitude la plus élevée sera une ressource supplémentaire demandée par le Seigneur des Ténèbres à la fin du tour de table. Il reçoit le résultat des 2 autres faces du dessus comme si c'était des faces bonus envoyées par un autre joueur.

CONSTRUCTION(S)

Le joueur peut mettre des jetons de ressource pour **construire les bâtiments**. Il n'y a pas d'ordre de construction pour les bâtiments et ces derniers peuvent être tous commencés.

Dès qu'un **bâtiment est entièrement construit**, le joueur retourne son plan du côté bâtiment construit, et **le joueur bénéficie alors du pouvoir du bâtiment**. (Exceptions sur certains bâtiments de défense, p.8-9)

L'Or peut servir de joker pour remplacer une ressource dans un bâtiment.



FIN DE TOUR DE TABLE

Les joueurs devront **fournir chacun les 3 ressources demandées à la fin du tour de table ou recevoir des points de servitude** pour les ressources non données. (4 ressources en solo, cf. ci-dessus)

On peut choisir de ne rien donner ou de ne donner qu'une partie des ressources.

A la place des ressources demandées, on peut **compenser la demande avec des offrandes** :

 - Avec des jetons Cadavres : 1 Cadavre réduit le gain de 3 points de servitude. Donner plus de Cadavres n'enlève pas les points de servitude déjà acquis les tours précédents et on ne rend pas la monnaie sur l'excédent.

 - Avec 1 Or : cela remplace la demande complète !

Remettez les jetons de la demande dans le sac.

Le dernier joueur devient premier joueur.

puis un nouveau tour de table commence. Décalez le marqueur de tour.



FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête :

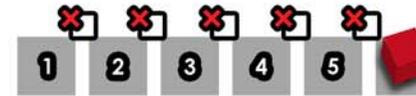
- à la fin du 6ème tour de table, après avoir répondu à la dernière demande.

OU

- dès qu'un joueur a construit tous ses bâtiments.

On finit le tour de table MAIS on ne répond pas la demande en cours.

TOUR



Le diamant permet de construire instantanément un bâtiment.

COMPTAGE FINAL

« ... le seigneur Mornadan agacé, gardera en vie le goblin qui aura le moins de points servitude. »

Les joueurs cumulent les points de servitude acquis en cours de partie avec :

- les points de servitude indiqués sur les bâtiments non construit ou incomplets, (p.8)



- Chef de Guerre goblin :
pour chaque cadavre (dans son coffre) de différence avec celui qui en a le plus :
3 points de servitude.



BATIMENTS



PALAIS



PALAIS 20 PTS

LE PALAIS (OBLIGATOIRE)

Recevez 20 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



MURAILLE



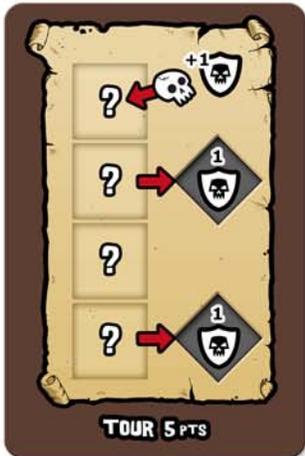
MURAILLE 7 PTS

LA MURAILLE (set de base) donne 3 points de défense permanents.

Recevez 7 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



TOUR



TOUR 5 PTS

LA TOUR (set de base)

Donne une **défense temporaire**, qui s'use à chaque attaque subie : Réduisez les dégâts de l'attaque puis enlevez la ressource le plus haut placé dans la tour. La ressource Pierre/Métal ne s'use pas.

1 ou 2 cubes : 1 point de défense.
3 ou 4 cubes : 2 points de défense.
Si le 4^{ème} cube est un cadavre : 3 points de défense.

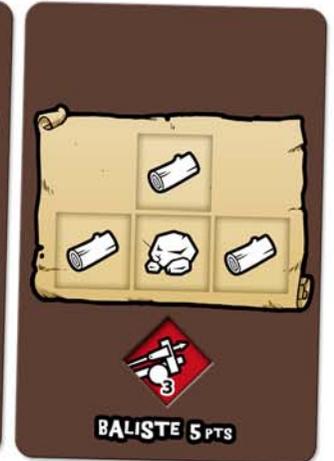
Recevez 5 points de servitude si incomplet à la fin de partie.

LA BALISTE (set de base) donne 3 points d'attaque permanents.

Recevez 5 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



BALISTE



BALISTE 5 PTS



LABO



LABO 8 PTS

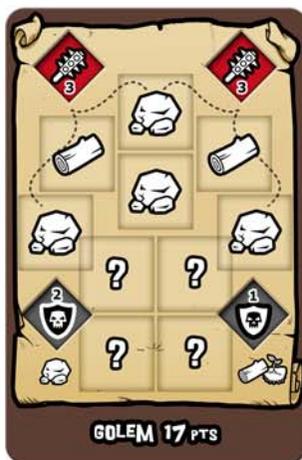
LE LABO (set de base) Une fois construit, donne accès à l'Alchimie à n'importe quel moment du jeu

Recevez 8 points de servitude si incomplet à la fin de partie.

BÂTIMENTS ALTERNATIFS



GOLEM



GOLEM 17 PTS

LE GOLEM (set alternatif)

Bâtiment spécial qui combine les effets de la Baliste et de la Tour.

Recevez 17 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



PUITS AUX AMES



PUITS AUX AMES 8 PTS

LE Puits aux Ames (set alternatif)

Comme le labo d'alchimie, permet d'accéder à la conversion de ressources mais cette fois ci avec des cadavres et ce **uniquement pendant** la partie

CONSTRUCTIONS de la **PHASE 2 : BUILD**.

Recevez 8 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



GUILDE DES VOLEURS 7 PTS

LA GUILDE DES VOLEURS (set alternatif)

Bâtiment spécial qui une fois construit permet de voler des ressources aux autres joueurs et ce uniquement à son propre tour.

Pour voler des ressources à un autre joueur, il faut posséder déjà dans son coffre la ressource que l'on veut voler à un autre joueur. On la pose sur la guilde des voleurs et on peut voler la ressource à un autre joueur. On lui vole et on récupère celle qui à été investie.

A la fin du tour de table, si il y reste une ressource de bloquée dans la guilde des voleurs, on recevra des points de servitude en fonction de la ressource posée.

Recevez 7 points de servitude si incomplet à la fin de partie.



BANQUE

BANQUE 5 PTS

LA BANQUE (set alternatif pour le mode campagne)

Bâtiment qui permet au gobelin de stocker des objets de quêtes d'un scénario à l'autre de la campagne. Néanmoins pour clore son compte en banque, il faudra dépenser 2 ressources supplémentaires pour retourner la carte.

Recevez 5 points de servitude si inachevée à la fin de partie.

SUCCES A DEBLOQUER

AFFRONTER SES PEURS
Eliminer 2 cubes Gwaps dans une même partie

...C'EST PAS CHER !!
Jouer sans Labo ni Puits aux âmes.

VOUS NE PASSEREZ PAS
Atteindre 10 en défense en cours de partie.

SUCCES N°1 CAMPAGNE

PLEUREUSE
Finir une partie en ayant subi 3 attaques maximum

POURQUOI MOI?!
Perdre la partie avec + de 60 pts de servitude

GRAND TRESORIER
Finir la partie avec au moins 3 Or dans son coffre

SUCCES N°2 CAMPAGNE

...GATEAUX SECS
Subir l'attaque du Scolop. avec + de 3 cadavres

CHUCKY NORRIS
Gagner la partie avec moins de 20 pts de servitude

STARGATE
Combater les aptitudes Grand Cerf et Pierreux

SUCCES N°3 CAMPAGNE

SHAMAN GOBELIN
Finir le Labo et le Puits aux âmes dans une même partie

SALAUD GENTILGOB
Voler un Or avec la Guilde des voleurs.

REGENERATION
Combater les aptitudes Arbre de vie et Félin Garou

SUCCES N°4 CAMPAGNE

HELLO DAVE
Finir le Golem et avoir l'aptitude Méca.

HANIBAL CANIBAL
Finir la partie avec une Tour de cadavres.

1,21 GIGAWATTS !!!
Combater les aptitudes Cristaux Radioactifs et Drow

SUCCES N°5 CAMPAGNE

CHEF DE GUERRE
Gagner le bonus chef de G. avec + de 4 cadavres de diff

T800
Finir la partie avec 15 en puissance de combat

SI J'AI BIEN COMPRIS...
Trouver le Diamant avec l'aptitude Lunettes d'Ingé.

SUCCES N°6 CAMPAGNE

(Hormi les icones, les illustrations suivantes ne sont pas de moi, ni libres de droits)



Les Gobelins,

D'après les écrits de l'Empire d'Ukbär, Ces petites créatures des **#Engances** sont assez fragiles, peureuses et craignent la lumière.

La **mólmorë** constitue la main d'œuvre esclave des armées **#Orques**, et est disposée à être sacrifiée en première ligne de combat. Sa principale force est leur nombre, car les gobelins sont légion...

Certains **gobelins** ont la capacité de copier les aptitudes des créatures qu'elles rencontrent.

Les Engances,

Ce terme désigne les créatures méprisables venues du fin fond des terres obscures de l'Est. Composées de tribus d'**#Orques**, de **#Gobelins** et d'**#Ogres**, elles sont depuis peu réunifiées sous l'égide de l'Homme en noir, **#Mornadan**.

Ce que l'on sait des Engances, c'est qu'elles craignent la lumière et jusqu'ici les **#Nains** les tenaient à distance dans les **Tréfonds**. (**#royaumes-des-nains**)





Les Entités



On peut trouver dans les archives impériales, des notes sur les Entités vivant autrefois dans la Grande Vallée et la Grande Forêt. Ces lieux regorgeaient de gigantesques créatures fabuleuses et mystiques, qui tiraient essence et puissance des noeuds telluriques (magiques). Personne ne sait si ces créatures de légendes existent encore... car l'Homme assoiffé de magie, a investi ces endroits et a épuisé les ressources telluriques, chassé et exterminé ces Entités jusqu'à leur extinction ?

Parmi ces créatures légendaires, qui ornent souvent les blasons des villes, voici les plus connues :

#**Mirandä**, dans l'ancien royaume du Nord, un gigantesque **Sangue** (sanglier géant), destructeur de villes.

#**Täsnicä**, un **grand Cerf** sautant par dessus les murs de la cité.



Les Hents,

Il est dit que ces gigantesques créatures de la nature migrèrent vers le Nord pour fuir le défrichement et la guerre apportés par les humains. Certains disent aussi que ces créatures surnaturelles s'en retournèrent à leur vie végétative. Peu d'entre elles semblent encore exister. Étrangement d'autres créatures de la forêt semblent avoir disparu en même temps que les Hents... comme les **Sangues** (sangliers géants) et **Cerfs géants** (#entités)

On raconte que bien au Sud de la grande Forêt, dans des lieux elfiques et féeriques oubliés, demeurent les femmes des Hents, les dryades... qui optèrent pour des contrées chaudes à l'inverse de leurs congénères les Hents.





Les Nains,



Sous les montagnes, la gravité augmente avec la profondeur, et les Nains craignent dès lors de tomber dans le ciel s'ils rejoignent la surface. Dans les profondeurs, en vivant près de **cristaux radioactifs**, les Nains ont développé une formidable résistance innée à la magie : La plupart des sorts n'auront aucun effet sur eux. Si bien qu'il n'existe pas de caste de praticien de magie chez eux... ils se sont tournés vers la technologie, utilisant la puissance même de ces cristaux radioactifs pour alimenter leurs **machines, ascenseurs et Mécas**... hélas les expositions radioactives prolongées ont provoqué beaucoup de stérilité, entraînant le déclin de leur civilisation.

On raconte également qu'au lieu de mourir et rejoindre la Pierre, certains nains deviennent des **Pierreux**, une sorte d'élémentaire de pierre... à moins que ce ne soit une mutation causée par certaines pierres radioactives ?

La Légion des Ombres,



est une branche indépendante de l'armée naine. Elle est considérée comme la force la plus intimidante et la plus dévastatrice de l'armée naine et beaucoup attribuent cela au fait que les légionnaires se considèrent déjà morts. La légion, protège les profondeurs en combattant les engeances orques dans les tréfonds. Ils ne trouveront rédemption que dans leur sacrifice, lors d'une mort glorieuse.

"Nous sommes morts aux yeux de nos frères pour pouvoir nous battre sans crainte. Notre sacrifice sera notre rédemption. Si nous survivons une nuit de plus, ce sera pour répandre le sang des engeances et entendre leurs cris de terreurs".



Les Flogums,



Cette boule d'énergie à l'état pur n'est justement pas de l'énergie, selon les dires des grands mages de #**pandöre**, mais plutôt des noyaux ou sphères d'antimatière recouverte d'une fine couche magique cristallisée (ou de #**krégorä**?) permettant ainsi leur éclosion à même les roches parmi les terres telluriques (magiques) ou terres rocheuses. Chose étrange, bien que l'on trouve davantage de flogums sur des nœuds telluriques, on en trouve néanmoins partout dans la roche, et même encore de nos jours tous les sages et érudits du royaume cherchent l'explication de ces manifestations.

Les Flogums grossissent au fil des lunes, et au fur et à mesure deviennent de plus en plus instables. Au moindre choc, leur couche extérieure se brise provoquant une implosion aux dégâts incroyablement dévastateurs. La déflagration d'un flogum mature raserait presque une petite maison.



Les Elfes noirs (Drows),



De ce que l'on sait, leur lignée est presque éteinte, et elles vivent entre la surface et les Tréfonds, sous la forêt elfique, dans ce qu'elles appellent le royaume des Cristaux.

Malgré le nom qu'on leur donne, elles n'ont rien à voir avec les grands elfes. Elles se nomment elles-mêmes Drows. Elles sont de petite taille (1,50m), sveltes, ont la peau noire sombre couleur charbon, et leur pilosité est d'un blanc immaculé. De très grands yeux ornent leur visage assez enfantin. Les Drows sont toutes d'apparence féminine, mais c'est la seule espèce humanoïde connue à être hermaphrodite. Elles portent des voiles qui recouvrent le visage, car les Drows craignent la lumière du jour qui les aveugle.

Les elfes noirs tiennent plus du nain et des êtres féeriques : elles utilisent une magie unique liée aux cristaux de leur monde souterrain, qu'elles peuvent modeler et transformer, afin de créer selon leur volonté, n'importe quelle forme d'objet non organique ou mécanique. Une sorte d'alchimie minérale ou rien ne se perd, mais tout se transforme.



Les Gnomes,

Peuple féérique souterrain.

Les plus connus sont ceux du royaume des souterrains de la région de Vonkã.

Ils sont liés à la Terre* et sont surtout reconnaissables par le fait qu'ils sont affublés de branches en guise de cornes... est-ce là une fusion avec leur arbre de vie ?

(cf. **#êtres-féériques**) (* leur don de téléportation s'effectue en fusionnant avec la Terre)

Ces êtres difformes ont de longs nez et des oreilles longues et pointues. Souvent barbus, ils portent des habits sombres ou verts.

Ils soignent et protègent les racines des arbres des forêts, si bien qu'ils ne creusent que sous la surface et rarement trop bas vers les dangereux Tréfonds... Ils connaissent les **#Nains**, mais entretiennent peu de relations avec eux.



Arbre de vie,

Les êtres féériques gardent l'accès à l'Arbre Mana car celui-ci engendre les arbres de vie... serait-il le symbole et la source de la Magie?

Une chose est sûre : la plupart des membres du petit peuple sont liés chacun à un arbre de vie, et ne peuvent mourir définitivement tant que ce dernier vit.

Le Petit Peuple est-il issu d'une réalité entre les mondes, d'un autre temps, d'un autre espace-temps? Ceci explique peut-être leur faculté à se "téléporter" et à passer d'un monde à l'autre? Ils ne laissent pas entrer n'importe qui dans leur monde : ils n'hésitent pas à sonder le cœur et l'esprit de ceux qui souhaitent en franchir les limites afin de juger s'ils en méritent l'accès.





Les Centaures,

Mi-homme, mi-cheval (parfois mi-cervidé)

Ils parlent d'eux-mêmes à la troisième personne.

Ils peuvent modeler la réalité pour voyager de forêt en forêt (sur une distance définie et d'un lieu connu à un autre)... Cette faculté n'est pas sans rappeler que chaque race féerique a un pouvoir de téléportation propre. (**#êtres-féeriques**)

Assimilés aux **#êtres-féeriques**, comme membres du "grand peuple", ils sont pas liés à un arbre de vie.



Les Sylphes,

Ces petits êtres souvent nus sont à peine plus grands qu'une pomme. Ils sont pourvus d'ailes tels les **#fées**, avec qui ils sont souvent confondus...

Ils composent une grande partie de la population du petit peuple et vivent surtout aux alentours de **#vonkä** et dans la forêt féérique. Il n'est pas rare d'en trouver dans des forêts calmes et sereines comme dans les contrées des régions **#hobbits**. Ils compensent leur faiblesse physique par une faculté innée à user quasi indéfiniment de magie.

Ils compensent cette dépense magique en dévorant plusieurs fois leur poids en nourriture. Leurs enchantements comptent parmi les plus puissants connus. Ils reviennent à la vie et sont immortels, tant que leur **arbre de Vie** subsiste (**#êtres-féeriques**)

Les Sylphes ont assez peur des grand'gens et rechignent à quitter leurs contrées ou leurs amis à moins d'y être forcés pour s'acquitter d'une dette.





Les Fées,

Petits êtres anthropomorphes féminins ailés, qui vivent exclusivement dans les forêts. Contrairement aux **#sylphes**, ces êtres asexués sont dépourvus de parole : pour communiquer, elles irradient de couleurs et répandent poudres et étincelles magiques. Elles peuvent se rendre invisibles, et aussi se téléporter sur de courtes distances. (cf. **#êtres-féeriques**) Elles sont parfois nommées "Näyä" par les autres êtres féeriques.

Elles œuvrent sans relâche à protéger la Nature en modelant la réalité végétale selon leur volonté. Liées à la Nature elle-même, les fées n'ont pas d'arbre de vie propre.



Les Garous,

La **magie du sang** interdite par les **#templiers-de-pandöre** trouve ses origines parmi quelques vieux peuples d'elfes sylvains. Les sombres expériences de leurs ancêtres corrompirent leurs lignées. Ils furent condamnés à se transformer en animal à la lueur de la pleine lune...
Leurs attaques sauvages et incontrôlables peuvent contaminer ceux qui survivent à l'infection de leurs blessures.

La Thérianthropie prend des formes **garous** différentes en fonction de la race contaminée :

Les Elfes prennent des formes de **félins** (Ailurothropes) (Panthère, Tigre).

Certains peuples elfiques auraient appris, après des centaines d'années de pratique de méditation, à contrôler leurs formes.



GO B
GRAB OR BUILD

Amélioration(s)

3 x2

Joueur SUIVANT

Joueur EN FACE

Joueur PRÉCÉDENT

COFFRE

Constructions

x1

x2



3

6

x2

x1

x2



RENOUVELER : Permet de renouveler entièrement une zone de jeu. (Coûte 1 seul cube d'action, Aptitude temporaire pour 1 tour)



COMMERCE : Permet de troquer des ressources contre d'autres pour fabriquer des bâtiments (uniquement). (Le prix d'échange du Troc, correspond au coût en servitude. **La ressource Terre n'est pas trocable**) Aptitude temporaire pour 1 tour.



PELLE et HACHE +1, +2, +3

Permet au joueur actif (uniquement) de gagner des ressources Terre ou Bois en plus. Ces ressources sont identiques, soit à la face du dessus du cube d'action, soit à la face bonus mis vers soi.

Pelle +1 : Gagne 1 ressource en plus

Pelle +2 : Gagne 2 ressources en plus

Pelle +3 : Gagne 3 ressources en plus



GNOME : Permet de récupérer un cube d'action orthogonalement posé à celui visé, si ce dernier à une face du dessus Terre.



ARBRE DE VIE : Permet de récupérer une ressource Terre ou Bois supplémentaire, si la face bonus du cube d'action (joueur actif ou non) est une face Ennemi Elfe



CENTAURE : Permet de récupérer son deuxième cube d'action n'importe où dans la zone de jeu, si les deux cubes d'actions du tour ont une face du dessus Bois.



GRAND CERF : Permet de récupérer son deuxième cube d'action n'importe où dans une zone de jeu, si le premier cube d'action du tour à une face du dessus Bois.



SYLPHE : Permet de retourner à l'envoyeur une attaque de valeur 3 ou moins.



FÉE : Permet de pivoter un cube d'action pour mettre une face Terre bonus en dessous du cube avant d'appliquer son effet.



FELIN GAROU : Si la face bonus du cube d'action (joueur actif ou non) est un Ennemi de valeur 3, soignez vous de 2 pts de Servitude.



ARME 3 : Permet d'attaquer (ou répliquer) une face Ennemi de valeur 3, et de gagner 1 cadavre. (en cas de réplique cela n'empêche pas de recevoir les dégats)



ARME 6 : Permet d'attaquer (ou répliquer) une face Ennemi de valeur 6, et de gagner 2 cadavres. (en cas de réplique cela n'empêche pas de recevoir les dégats)



SANGUE : Si la face du dessus du cube d'action est un Ennemi de valeur 3, détruisez tous les cubes suivants de la ligne puis récupérez 1 cadavre par Ennemi tué sur chaque face bonus de la ligne détruite.



MÔLMORÉ : Si la face du dessus du cube d'action est un Ennemi, attaquer un deuxième Ennemi sur un cube d'action supplémentaire. (non cumulable)



HENT : Si la face du dessus du cube d'action supplémentaire (MÔLMORÉ) est un Ennemi, récupérez chaque cube d'action adjacent qui à une face Terre sur le dessus ou en bonus visible.



Switch Magie/Technologie :

Lorsque une aptitude est acquise, l'aptitude opposée est dès lors interdite et définitivement bloquée.



PIOCHE

Permet de récupérer une ressource Pierre, sur la face du dessus du cube d'action ou en bonus.



PIOCHE +

Permet de récupérer une ressource Métal, sur la face du dessus du cube d'action ou en bonus.



PIOCHE ++

Permet de récupérer soit une ressource Or soit un Diamant, sur la face du dessus du cube d'action ou en bonus. (le Diamant construit instantanément 1 bâtiment)



ROUAGES : Permet de récupérer le deuxième cube d'action orthogonalement opposé, sur la ligne ou colonne de la zone d'action montagne.



CRISTAUX RADIOACTIFS : Permet de récupérer une ressource Pierre supplémentaire si la face bonus du cube d'action assignée à soi même est un Ennemi Nain.



FLOGUM : Permet de détruire les cubes d'action adjacents orthogonalement si la face du dessus du cube d'action est une ressource Pierre. (1 fois par tour)



PIERREUX : Permet de contrôler la destruction des cubes d'action de l'aptitude FLOGUM, en réaction en chaine orthogonalement. L'aptitude RENOUELER peut être acquise avec des faces Pierre.



LUNETTES D'INGENIEUR : Permet de regarder à travers un cube d'action (l'enlever puis le remettre dans la zone de jeu.) si la face bonus du cube d'action est une ressource Pierre. (limité à 1 fois par tour)



LEGION DES OMBRES : Permet de retourner à l'envoyeur les attaques Ennemis Nains.



DROW : Permet de pivoter un cube d'action pour mettre une face Pierre bonus en dessous du cube avant d'appliquer son effet.



ENGEANCES : Si la face du dessus du cube d'action est un Ennemi de valeur 6, détruisez 2 cubes directement adjacents puis récupérez 2 cadavres par Ennemi tué sur chaque face bonus.



MECA : Si la face du dessus du cube d'action supplémentaire (MÔLMORÉ) est un Ennemi, récupérez 2 cubes d'action adjacents qui ont une face Pierre sur le dessus ou en bonus visible.