

Small World : Peuples et pouvoirs

Peuples

<i>Nom</i>	<i>Capacité</i>	<i>Nom</i>	<i>Capacité</i>
Amazones	+4 pions par tour pour les conquêtes (à reprendre en fin de tour)	Nains	+1 pt par Mine (<i>valable également en déclin</i>)
Elfes	Remplacement de tous les pions éliminés	Orcs	+1 pt par région non vide conquise
Géants	-1 pion par attaque venant d'une montagne contrôlée	Sorciers	Remplacement d'un pion adverse seul (<i>1 par adversaire et par tour</i>) dans une région adjacente
Hommes-rats	Rien	Squelettes	Lors du redéploiement, +1 pion par 2 régions non vides conquises
Humains	+1 pt par Champ	Tritons	-1 pion par attaque d'une région côtière
Mages	+1 pt par Source magique	Trolls	1 Antre par région occupée : +1 en défense (<i>valable également en déclin</i>)
Mi-portions	Départ libre Placement d'une Tanière dans les 2 premières régions conquises : celles-ci sont imprenables	Zombies	Pions conservés lors du passage en déclin ; agit comme un peuple actif (<i>à joueur avant les conquêtes du peuple actif</i>)

Pouvoirs

<i>Nom</i>	<i>Capacité</i>	<i>Nom</i>	<i>Capacité</i>
Alchimistes	+2 pts par tour	Diplomates	Un peuple actif (si vous ne l'avez pas attaqué) ne peut pas vous attaquer
Ancestraux	Ne compte pas dans la limite des peuples en déclin	Durs à cuire	Passage en déclin à la fin d'un tour
Armés	-1 pion par attaque	Et leur Dragon	Conquête d'une région pour 1 pion ; poser le Dragon sur la région qui devient imprenable.
Aux deux Héros	Les Héros (déplaçables) rendent imprenables les régions qu'ils occupent	Fortunés	+7 pts à la fin du premier tour de conquête
Bâtisseurs	Pose d'une Forteresse par tour : +1 pt et +1 en défense	Marchands	+1 pt par région
Berserks	Lancer du dé de renfort avant chaque conquête	Marins	Possibilités de conquérir les mers et le lac (<i>les pts marqués sont également valables en déclin</i>)
Des Cavernes	-1 pion par conquête de région caverneuse Les régions caverneuses sont « adjacentes »	Montés	-1 pion par conquête de Colline et de Champ
Des Collines	+1 pt par Colline	Pillards	+1 pt par région non vide conquise
Des Forêts	+1 pt par Forêt	Scouts	Placement de 5 Campements dans les régions occupées (il peut y en avoir plusieurs dans une région) : +1 en défense par Campement
Des Marais	+1 pt par Marais	Volants	Conquête de n'importe quelle région (hors mers et lac)