

# Small World : Peuples et pouvoirs

## Peuples

<i>Nom</i>	<i>Capacité</i>	<i>Nom</i>	<i>Capacité</i>
<b>Amazones</b>	+4 pions par tour pour les conquêtes (à reprendre en fin de tour)	<b>Nains</b>	+1 pt par Mine ( <i>valable également en déclin</i> )
<b>Elfes</b>	Remplacement de tous les pions éliminés	<b>Orcs</b>	+1 pt par région non vide conquise
<b>Géants</b>	-1 pion par attaque venant d'une montagne contrôlée	<b>Sorciers</b>	Remplacement d'un pion adverse seul ( <i>1 par adversaire et par tour</i> ) dans une région adjacente
<b>Hommes-rats</b>	Rien	<b>Squelettes</b>	Lors du redéploiement, +1 pion par 2 régions non vides conquises
<b>Humains</b>	+1 pt par Champ	<b>Tritons</b>	-1 pion par attaque d'une région côtière
<b>Mages</b>	+1 pt par Source magique	<b>Trolls</b>	1 Antre par région occupée : +1 en défense ( <i>valable également en déclin</i> )
<b>Mi-portions</b>	Départ libre Placement d'une Tanière dans les 2 premières régions conquises : celles-ci sont imprenables	<b>Zombies</b>	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>
<b>Alchimistes</b>	+2 pts par tour	<b>Diplomates</b>	Un peuple actif (si vous ne l'avez pas attaqué) ne peut pas vous attaquer
<b>Ancestraux</b>	Ne compte pas dans la limite des peuples en déclin	<b>Durs à cuire</b>	Passage en déclin à la fin d'un tour
<b>Armés</b>	-1 pion par attaque	<b>Et leur Dragon</b>	Conquête d'une région pour 1 pion ; poser le Dragon sur la région qui devient imprenable.
<b>Aux deux Héros</b>	Les Héros (déplaçables) rendent imprenables les régions qu'ils occupent	<b>Fortunés</b>	+7 pts à la fin du premier tour de conquête
<b>Bâtisseurs</b>	Pose d'une Forteresse par tour : +1 pt et +1 en défense	<b>Marchands</b>	+1 pt par région
<b>Berserks</b>	Lancer du dé de renfort avant chaque conquête	<b>Marins</b>	Possibilités de conquérir les mers et le lac ( <i>les pts marqués sont également valables en déclin</i> )
<b>Des Cavernes</b>	-1 pion par conquête de région caverneuse Les régions caverneuses sont « adjacentes »	<b>Montés</b>	-1 pion par conquête de Colline et de Champ
<b>Des Collines</b>	+1 pt par Colline	<b>Pillards</b>	+1 pt par région non vide conquise
<b>Des Forêts</b>	+1 pt par Forêt	<b>Scouts</b>	Placement de 5 Campements dans les régions occupées (il peut y en avoir plusieurs dans une région) : +1 en défense par Campement
<b>Des Marais</b>	+1 pt par Marais	<b>Volants</b>	Conquête de n'importe quelle région (hors mers et lac)