

Le système de colonisation

Mise à jour 2019



Bienvenu sur l'île de Simora où chaque faction se livre combat pour la conquête du territoire.

Le système de colonisation permet de constater l'avancement concret des joueurs face à la conquête de l'île de Simora, en plus d'avoir des répercussions en jeu pendant les scénarios de Thanagar.

Information de départ.....	3
Les nouveaux groupes.....	3
Comment faire ses actions virtuelles.....	3
Carte connue de l'île de Simora.....	4
Les ressources du système virtuel.....	5
Les colonies et l'île de Simora.....	6
L'île de Simora et les guerres de territoire.....	6
Les lois sur l'île de Simora.....	6
Le gouverneur.....	6
Les deux types de colonie et l'avant-poste.....	8
Le village.....	8
La ville (bourg).....	8
L'avant-poste.....	9
L'évolution d'une colonie.....	9
Les gains d'une ville.....	10
La force ouvrière et les actions possibles.....	10
La force ouvrière et les points de colonie.....	10
La production d'une colonie.....	10
Les actions possibles.....	11
Les bannières militaires.....	12
Les combats.....	12
Exemple d'un tour de combat contre une colonie.....	13
Les Territoires.....	14
La superficie du territoire.....	14
La présence de vestiges de l'époque de Thanar.....	15
Les constructions.....	16
Les systèmes aléatoires.....	16
Création d'une colonie.....	16
Évènement aléatoire d'une colonie durant un cycle.....	16
Système d'exploration aléatoire.....	16
Descriptions des habitants.....	17

Information de départ

Les nouveaux groupes

Un nouveau groupe débutant dans le système de colonisation de Thanagar se verra attribuer par son peuple, s'il en fait la demande par écrit, les ressources nécessaires à l'établissement de sa première colonie. (**5 points de colonie, 3 paysans, 4 nourriture, 4 bois et 2 minerais**).

Pour être reconnu par l'animation comme groupe ayant le droit de construire une première colonie, ce dit groupe doit faire la demande par lettre écrite à son peuple avant le prochain cycle de construction et avoir au moins trois signataires dans le même groupe. Un joueur ayant plus de deux cycles de colonisation d'ancienneté (6 parties de jeu) peut en faire la demande seul.

Comment faire ses actions virtuelles

La colonisation de Simora est divisée en trois cycles (mai à juillet, août à octobre et novembre à mars). Chacun de ces cycles a trois phases :

- La phase de renseignement (Mai et Août, Novembre)
- La phase militaire et sociale (Juin et Septembre, Février)
- La phase de construction (Juillet et Octobre, Mars)

La phase de renseignement

La phase de renseignement est le moment où le groupe obtient les informations courantes sur le statut de ses villes et villages en plus des quêtes concernant la colonisation. Le groupe obtiendra aussi toutes les ressources produites par ses villes et villages pour le cycle. Les informations sont remises sur le forum privé du groupe en question sur Facebook et seront aussi remises en main propre au joueur responsable ou son délégué lors de la partie de jeu du même mois.

*Limite pour remettre les actions militaires, de guildes et groupes.

La phase militaire et sociale

- Les actions militaires sont compilées et un rapport est fournis aux responsables de colonies. De plus les informations de guildes sont aussi remises.
- Le gouverneur reçoit son rapport.
- Les contacts d'import-export font aussi leurs communications.

*Limite des actions criminelles, maritimes, légales, de recherche et d'import-export.

La phase de colonisation

- Réception des informations criminelles, maritimes, de recherche, légales et d'import-export.
- Réception des conditions météorologiques, sociales, et autres spécifiques à l'île de Simora.
- Rencontre des maires des villes aux mains de l'animation.

*Limite de la remise des actions de colonisation et des suivis de quêtes reliées aux villages et villes.

Carte connue de l'île de Simora.

Voici un **exemple** de la carte de Simora. Le reste peut être obtenu en jeu.



Les ressources du système virtuel

Le système de jeu de Thanagar utilise 7 types de carte « ressource » différentes. Chacune d'elle a une utilité différente dans les divers systèmes de jeu et sert à avancer la colonisation de l'île de Simora.

Les ressources sont :

- Le point de colonie
- L'unité de minerais
- L'unité de nourriture
- L'unité de bois
- Le point d'influence
- Le point d'énergie
- La carte d'évènement

Chacune de ces cartes peuvent être obtenues en jeu ou par le système de colonisation, à l'exception de deux cartes. Le point d'influence est obtenu par joueur ayant influence dans les sphères criminelles de Nassir et la carte d'évènement est remise à chaque joueur pour sa participation à un évènement de Thanagar.

Le point de colonie

Ils peuvent être utilisés de plusieurs façons, mais peuvent entre autres être utilisés pour demander à la capitale du peuple un certain support à la colonisation. La demande doit être fait par courrier en incluant les points de colonie nécessaires à la demande. Les commandes faites à la capitale seront disponibles un mois après la dépense en points de colonie. Voici le support qui peut être obtenu :

- Faire venir un paysan de la capitale - 1 point*
- Faire venir un soldat de la capitale - 2 points*
- Faire venir un prêtre, druide, mage ou chaman de la capitale - 3 points*
- Faire venir un espion de la capitale - 5 points*
- Faire venir une unité spéciale de la capitale - *Variable + point de notoriété

**Pour avoir accès à un support en troupes de la capitale, le groupe établissant une colonie doit avoir une affiliation ou un accord avec un peuple établi hors Simora.*

Les colonies et l'île de Simora

L'île de Simora et les guerres de territoire

En l'an 200, à l'aube de la colonisation de l'île de Simora, une loi fut établie et officialisée par l'OIGN (Ordre Internassiréen de Greffe et de Notaria). Cette loi stipule que, à l'exception des colonies et des lots de terre achetés, l'île de Simora est un territoire en dehors de toute juridiction. Donc, à partir de cette loi, nous pouvons conclure que les guerres de territoire sont permises, sans aucune répercussion à l'échelle mondiale de la politique. Ainsi, même si les nations de Tyrael et de Kaldos (par exemple) sont en bonne entente partout dans le monde, il leur est permis, sur Simora, de s'attaquer pour prendre du territoire, sans créer de guerre à l'échelle mondiale. Ceci permet à tous de prendre de l'expansion en termes de superficie et possiblement d'ajouter des vestiges de l'époque de Thanar dans leur territoire.

Les attaques ou guerres sont gérées avec l'animation une fois que vos actions sont déclarées. L'animation décidera si la guerre se fera sous forme de rapport écrit (ce qui arrive la majorité du temps) ou sous la forme de partie sur table (ce qui n'arrive que très rarement).

Les unités perdues lors d'un combat reviendront à la vie au cimetière de leur colonie, à moins d'avis contraire.

Les lois sur l'île de Simora

L'île de Simora se divise en deux zones principales. La zone du Port-de-Simora et le reste de l'île.

La zone du port de Simora s'étend de la ville de Port-de-Simora jusqu'à l'Auberge-Relais. Cette zone appartient au port, sauf pour les terres des avant-postes ayant été vendus aux divers peuples. Dans cette zone, le port a ses propres lois, les chemins sont sous la gestion du gouverneur et les avant-postes ont chacun appliqué les lois de leur peuple respectif.

Le reste de l'île libre à la colonisation voit maintenant plusieurs colonies et villes avoir grandi depuis les 10 dernières années. Les lois en fonctions sont celles reliées au peuple qui gère la colonie ou la ville dont il est question.

Le gouverneur

À tous les deux ans, des élections en Simora décident de la représentation de l'intérêt commun de tous les peuples sous la régence d'un gouverneur. Ces élections ont lieu habituellement en octobre.

Le gouverneur a les obligations suivantes :

- Décider s'il y a perception d'impôts sur le territoire du jeu (espace réel de jeu et non virtuel).
- Doit signer les actes de formation de guildes et groupes.
- Devoir de protection : Le gouverneur a le devoir de protéger les citoyens sur les chemins de Simora. Sa juridiction s'étend à tous les chemins du port, ce qui lui permet de créer et mettre en application de nouvelles lois
- Est la personne ressource, le lien entre l'O.I.G.N. et les joueurs. De par ses pouvoirs, le gouverneur peut prendre les ententes suivantes :
 - Entente de duel à mort : Permet à deux personnes consentantes de signer un accord de duel à mort et de prendre part au dit duel sous la supervision d'un prêtre d'Azraël. Avec la signature du contrat, les parties renoncent, pour eux-mêmes ou pour leur peuple, à toutes les actions pouvant être intentées contre l'autre partie à l'égard de l'issu de ce duel.

- Escarmouche à but déterminé : Permet à deux groupes (peuples, guildes, etc) d'envoyer des troupes à un endroit déterminé afin de régler un conflit par un combat ponctuel. Ce combat évite un engagement généralisé de la part des deux groupes.
 - Guerre coloniale : Les dirigeants de colonies peuvent prendre une entente pour régler un conflit par les armes à un moment et un endroit précis.
 - Déclaration de guerre ouverte : Le peuple souhaitant déclarer une guerre ouverte peut remplir une déclaration de guerre ouverte et la remettre au gouverneur. Le gouverneur fera parvenir la déclaration au peuple visé ainsi qu'à l'OIGN. Le peuple déclarant la guerre ouverte peut demander un tribu afin de faire cesser celle-ci.
- D'autres pouvoirs peuvent être votés par l'ensemble des peuples pour mieux représenter les habitants des terres.

Les deux types de colonie et l'avant-poste

Les colonies seront distinguées de deux façons, soit un village et une ville.

Chacune des colonies commencera sur un lieu choisi par les joueurs, sous réserve de l'animation. Les ressources qu'une colonie produit seront établies au hasard et/ou en fonction du terrain où la colonie est établie. Ensuite les joueurs pourront améliorer ou modifier cette colonie tout en respectant les règles du système virtuel.

Une colonie qui devient très avancée et qui gagne le titre de ville tombera éventuellement dans les mains de l'animation. Celle-ci sera gérée par les joueurs indirectement, sous forme de conseil. De plus, chaque ville se verra octroyer une vocation, une habileté si l'on peut dire, selon l'évolution que vous lui ferez prendre. Il sera toujours possible pour les joueurs d'interagir avec leurs villes de cette façon.

Le village

Coût de construction d'un village : 5 points de colonie, 3 paysans, 4 nourriture, 4 bois et 2 minerais.

À sa création, un village produit, de base, un total de 12 points de ressources par cycle et permet d'héberger 10 unités, que ce soit des paysans ou des unités spéciales. Un village peut construire 7 bâtiments avant de devenir une ville. Chaque bâtiment augmente le maximum de population de 5 unités supplémentaires à l'intérieur du village. Ceci s'explique par l'agrandissement et l'ajout de quartiers résidentiels autour des dits bâtiments.

Un village peut abriter une guilde et de plus, un groupe ou guilde peut se cacher dans celle-ci, en secret.

La ville (bourg)

Quand un village atteint 7 bâtiments construits, il est possible pour celui-ci d'évoluer en ville. Chaque ville doit être reconnu pour une particularité, il est donc possible que le village reçoive des directives à remplir venant de sa capitale d'origine pour pouvoir devenir une ville.

Le premier avantage d'une ville est l'augmentation de la limite de population de base. Cette limite passe de 10 à 30 unités.

Une fois que le village gagne le statut de ville, celui-ci gagnera les avantages et/ou inconvénients suivants :

- Le droit d'avoir une banlieue ou faubourg lorsque la ville passe à 12 bâtiments construits.
- Donne accès à une liste de bâtiments spéciaux.
- Une fois la ville ayant 12 bâtiments, celle-ci se voit administrée par un personnage animateur, élu par les joueurs, qui en devient maire.

Une ville peut abriter deux guildes, une bannière militaire et de plus, un groupe ou guilde secret peut se cacher dans celle-ci.

Création d'un faubourg autour du bourg (ville).

Coût de construction : 8 nourriture, 8 bois, 7 minerais et 5 points de colonie

Le faubourg devra être nommé (exemple : le quartier Montmartre) et il prendra 1 case adjacente à la ville. Le faubourg est considéré comme un nouveau village à gérer, mais pouvant bénéficier de certains avantages selon la ville à laquelle il est rattaché

L'avant-poste

Prérequis : avoir plus de 4 bâtiments et au moins 2 conscrits ou soldats dans la colonie. Coût de construction : 5 points de colonie, 4 nourriture, 4 bois et 2 minerais

L'avant-poste permet au peuple d'agrandir sa présence sur un territoire. Un avant-poste peut seulement contenir deux bâtiments précis : une tour de guet et un camp de travailleur. Il permet aussi d'avoir une surveillance sur les cases à proximité si une tour de guet y est construite. La tour peut abriter 4 unités militaires. Une bannière militaire peut aussi s'installer dans un avant-poste.

L'avant-poste doit répondre à au moins un de ces critères :

- 1) Il est relié par une route avec la colonie
- 2) Il est relié par un métro avec la colonie
- 3) Il est accessible par le bord de l'eau et avoir 1 bateau qui est laissé disponible pour assumer le transport de ressource.

L'évolution d'une colonie

Niveau de colonisation	Progression	Notes
0	Création d'une nouvelle colonie	
1	Village - avec 1 bâtiment	
2	Village - avec 2 bâtiments	
3	Village - avec 3 bâtiments	
4	Village - avec 4 bâtiments	
5	Village - avec 5 bâtiments	
6	Village - avec 6 bâtiments	
7	Village - avec 7 bâtiments	
8	Le village devient une ville - 8 bâtiments	La ville peut avoir une bannière militaire
9	Ville avec 9 bâtiments	
10	Ville avec 10 bâtiments	La ville développe une habileté spéciale
11	Ville avec 11 bâtiments	
12	Ville avec 12 bâtiments	Passage aux mains de l'animation et élection d'un maire, possibilité de créer un faubourg
13	Ville avec 13 bâtiments	
14	Ville avec 14 bâtiments	
15	Ville avec 15 bâtiments	
16	Bâtiment unique	La ville développe un 2 ^e effet unique de ville

Les gains d'une ville

Lorsqu'une ville passe aux mains de l'animation, les joueurs ayant participé à sa création et son évolution seront considérés sur son « conseil d'administration » et pour le reste de la durée de leur personnage gagneront une solde d'une pièce d'argent par partie de jeu.

La force ouvrière et les actions possibles

La force ouvrière et les points de colonie

Le nombre total de paysans et de spécialistes représente les ouvriers de la colonie. En fonction du nombre d'ouvriers, un montant fixe de points de colonie par cycle est remis au responsable de cette colonie. Si un peuple a plusieurs colonies, chacune aura un nombre de point de colonie différents, qui seront remis à ses responsables respectifs.

Nombre total de paysans et de spécialistes	Nombre de point de colonie produit automatiquement, à chaque lune	Prérequis
3 ouvriers	3	
6 ouvriers	5	
10 ouvriers	7	Avoir construit un Théâtre ou une Taverne
15 ouvriers	8	
25 ouvriers	10	Avoir une forme de divertissement dans la colonie
40 ouvriers	12	Avoir l'un des suivants : un marché et une manufacture, une guilde de travailleurs ou une union paysanne

À noter que le nombre de points de colonie peut être modifié par les événements qui peuvent toucher une colonie entre chaque mois. Ces événements sont aléatoires pour toute l'île de Simora, ou sont en fonction des événements se déroulant pendant l'année.

La production d'une colonie

Une colonie, produit automatiquement, à chaque cycle, 12 unités de ressources parmi celles qu'elle peut produire.

Les actions possibles

Voici la liste des actions qu'une colonie peut entreprendre, en plus des actions spécifiques de chaque bâtiment :

- **Production supplémentaire** : 1 point de colonie, nécessite 20 ouvriers
Permet d'extraire 12 unités de ressources supplémentaires pour le prochain cycle. L'action production supplémentaire ne peut être fait qu'une seule fois par cycle pour chaque tranche de 20 ouvriers.
- **Gestion d'un camp de travailleurs** : 1 point de colonie
Permet d'extraire les ressources d'un camp de travailleur.
- **Agrandissement de la zone de production** : 10 points de colonie, 4 minerais, 4 bois, 4 nourriture (nécessite d'avoir au moins 5 unités militaires dans la colonie et 15 paysans)
Permet d'avoir accès à 8 ressources supplémentaires de production par cycle. Une colonie ne peut avoir son agrandissement qu'une seule fois.
- **Construire** : Coût variable, voir la section des constructions plus bas dans ce document.
- **Déplacement** : Permet de bouger une unité, un groupe d'unités ou une bannière. Coût : 1 point de colonie par déplacement de 3 cases ou 6 cases sur une route.
- **Exploration** : 1 point de colonie en plus de l'action « déplacement », permet de savoir les ressources à un endroit où une unité a voyagé.
- **Nomination** : (10 points de colonie)
Permet de nommer officiellement une personne pour un titre à l'intérieur d'une guild. Exemple : Mage de X. Un titre officiel donne 3 points d'énergie par cycle.
- **Grande Nomination** : (15 points de colonie + unités spéciales)
Permet de nommer officiellement à un grade supérieur un membre de la guild. Exemple : Grand-Mage de X. Certains titres donnent des avantages dans le système virtuel. Un grand titre donne 6 points d'énergie par cycle.

Les bannières militaires

Une bannière militaire est un rassemblement de troupes diverses ayant une utilité martiale. Le groupe est affilié à une ville mais peut se déplacer indépendamment.

Voici ses règles :

- La bannière est limitée à 20 unités diverses qui ne compte pas dans le total de la colonie.
- La bannière peut faire des actions de « déplacement »
- Les troupes d'une bannière ne peuvent être remplacée que dans sa colonie d'attache.
 - Les troupes d'une bannière ne peuvent être remplacée que dans sa colonie d'attache.
- Si une bannière militaire est détruite, elle prendra un cycle complet avant de réapparaître complètement au cimetière le plus proche ou dans sa colonie d'attache si elle a un cimetière.

Une bannière peut faire les actions militaires suivantes :

- Attaquer : Permet d'attaquer une colonie ou une autre bannière. Coût : 2 points de colonie et une unité de nourriture par 5 unités membre de la bannière.
- Défendre : Permet de défendre un endroit pour un cycle. Gain de 1 point de vie par unité pour le cycle pour la bannière. Coût : 2 points de colonie, 1 unité de bois, 1 unité de pierre et 1 unité de nourriture par 5 unités membre de la bannière.
- Explorer : Permet d'explorer le territoire parcouru pour connaître les ressources qui y sont associées. Coût : 1 point de colonie par case à découvrir.
- Explorer un vestige : Voir plus bas la section « Territoire ». Coût : 3 points de colonie
- S'établir : Permet de changer la colonie d'attache de la bannière. Coût : 1 point de colonie par 5 unités présente dans la bannière.

Les combats

Il y a deux types de combat. Les combats entre bannières et les combats contre une colonie

Les deux sont gérés de la même façon. Chaque bannière ou colonie a un total d'attaque et de points de vie. Les phases de combats sont simultanées. On soustrait le nombre de point de vie au parti défenseur, correspondant au nombre de point d'attaque du parti attaquant et vice versa. Aléatoirement, des troupes à l'intérieur de la colonie ou la bannière subissent les attaques. Une fois les survivants déterminés, les habiletés spéciales qui ne modifient pas l'attaque sont gérées et un nouveau tour de combat débute.

Le combat entre bannières/unités

- Aucun maximum de tour de combat. Le combat est terminé lorsqu'un côté a gagné.
- Un combat naval est considéré comme un combat entre bannières.

Le combat contre une colonie

- Maximum de 3 tours par cycle.
- Les unités qui sont encore en combat après 3 tours ne regagnent aucun point de vie pour le cycle suivant et le combat continuera.
- Les attaques vont toujours contre le bâtiment de défense en premier (fortin, fort ou château)

Exemple d'un tour de combat contre une colonie

Bannière : 9 unités

Unité	Attaque	Points de vie	Habileté
Prêtre	1	2	Guérit deux points de vie par tour
Soldat	1	2	
Soldat	1	2	
Soldat	1	2	
Soldat	1	2	
Soldat	1	2	
Vétéran	2	4	
Mage	1.5	2	Une fois par deux tour, l'attaque est de 4.
Trébuchet	6	2	Fait 12 sur des bâtiments

Colonie : 4 unités et un fortin

Unité	Attaque	Points de vie	Habileté
Soldat	1	2	
Vétéran	2	4	
Soldat	1	2	
Vétéran	2	4	
Fortin	0	20	Une colonie ne peut avoir qu'un fortin, fort ou château.

Description du tour

- La bannière attaque et fait 24 dégâts à la colonie. La colonie elle fait 6 points de dégâts.
- Pour la colonie, le fortin perd ses 20 points de vie et est maintenant brisé. Il reste 4 points à attribuer. Un dé est roulé et un soldat (2pv) est choisi. Celui-ci meurt. 2 points de vie restent à retirer, au hasard. Un vétéran est choisi. Celui-ci passe de 4 à 2 points de vie.
- Pour la bannière, 6 points de dégâts sont à attribuer. Au hasard, un soldat est tiré, celui-ci meurt. Au hasard toujours, un vétéran est choisi, celui-ci meurt également. Fin de l'attribution des points de dégâts.
- Pour le tour 2, l'attaque de la bannière passe maintenant de 24 à 18.5. La colonie elle passe de 6 à 5.
- Le tour 2 débute et se déroule comme le tour 1.

Les Territoires

À l'aide de vos colonies et de vos avant-postes, votre peuple obtiendra un territoire qui est à lui. Bien entendu, chaque peuple veut obtenir le territoire le plus grand et le plus sécuritaire ; objectif de la colonisation de Simora.

Les territoires sont l'objectif à atteindre dans le jeu virtuel. Plus votre territoire sera grand, plus il vous apportera de récompense en jeu réel. Les récompenses viendront de deux « sources » différentes, soit la grandeur (superficie) de votre territoire et la présence de vestiges de l'époque de Thanar dans celui-ci.

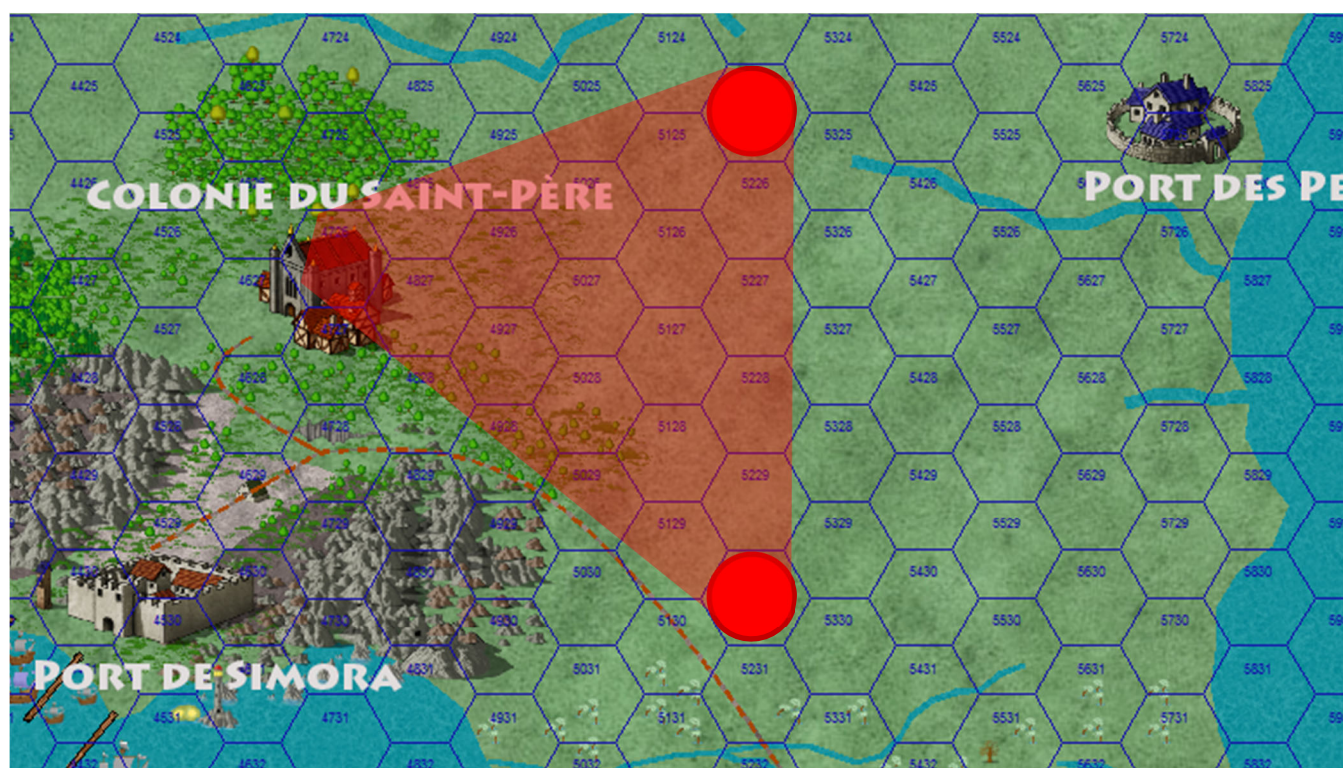
La superficie du territoire

La superficie de votre territoire se calcul en « traçant » des lignes entre vos villes, villages et avant-postes.

Par soucis de confidentialité, les raisons de la limitation de territoire ne seront pas divulguées (à moins d'une action d'espionnage peut-être...) lorsque deux territoires se font compétition. L'animation se réserve le droit de délimiter vos territoires elle-même.

Un plus grand territoire amène un plus grand bonus à chaque cycle. Ces récompenses sont tirées aléatoirement dans une charte disponible à l'équipe d'animation, mais sont données en jeu réel. Le bonus grandit à chaque incrément de 20 cases de territoire.

Voici un exemple de territoire en image. Ici, les cercles sont des avant-postes reliés à la colonie du Saint-Père. Leur territoire aurait environ 20 cases.



La présence de vestiges de l'époque de Thanar

Simora étant située sous et autour de la chute de Thanar, il est possible de croiser des vestiges de l'ancien Empire. Ces vestiges ont un effet inconnu, qui se répercutera en jeu réel. Lorsqu'un vestige fera partie d'un territoire, il pourra être exploré par une bannière militaire au coût de 3 points de colonie, afin de connaître son effet. Une fois découvert, l'effet restera le même de façon permanente.

L'effet en jeu sera disponible au peuple qui détient le vestige sous son territoire. Il n'y a que 10 vestiges viables sur toute l'île... Il est donc fort probable que vous ayez à vous battre pour les garder. Ces structures étant fortement magique, il est impossible de les détruire. Leurs pouvoirs, unique à chacune, est assez puissant pour faire pencher la balance d'un côté lors des événements en jeu réel. Voici la location de ces-dits vestiges :



Les constructions

Vous trouverez en annexe les constructions possibles que les colonies peuvent avoir dans leurs enceintes, incluant une description, leurs coûts et leurs avantages. Les sections nourriture, bois et minerais sont le coût en ressources pour la construction. La section unité(s) requise(s) décrit le nombre d'unité minimum d'un certain type qui doit être présentes dans la colonie pour pouvoir faire la construction. Un nombre de points de colonie est aussi nécessaire pour réaliser la construction. Votre liste contient de l'information qui est unique à votre peuple.

Les systèmes aléatoires

Création d'une colonie

Tel que mentionné plus haut, lorsqu'une colonie est créée, les ressources qu'elle développera sont distribuées en parti aléatoirement. Anciennement (avant 2019) le système laissait lancer les dés pour chacune des colonies créées, mais ajoutait une charge de travail supplémentaire pour chaque exploration de territoire de Simora. En 2019, tout l'île fut créée aléatoirement, ce qui permet rapidement de donner les informations du lieu d'établissement d'une colonie.

Évènement aléatoire d'une colonie durant un cycle

À chaque cycle, certains évènements aléatoires peuvent se produire. Ces événements influencent soit une colonie seulement, soit un cadran complet de l'île de Simora (dans le cas d'un événement météorologique par exemple). Ces événements affectent chacune des colonies résidant dans la zone géographique visée.

Système d'exploration aléatoire

Lors du déplacement d'une bannière, il est possible de faire des actions d'exploration pour avoir l'information des ressources contenues sur les cases parcourues. Pour ce faire, il faut payer 1 point de colonie supplémentaire à l'action de déplacement.

Descriptions des habitants

Une unité représente un groupe d'individus regroupés ensemble qui partagent la même formation. Certaines unités spéciales sont des unités individuelles et ne représente qu'un individu.

Paysans : force ouvrière permettant de récolter les ressources et sert au calcul des points de colonie

Spécialistes : Paysan récoltant gratuitement 1 unité d'une ressource spécifique par mois (maximum de 2 spécialistes par ressources). Ils sont inclus dans le calcul des points de colonie OU paysans ayant un métier spécialisé.

Conscrits/Soldats/Vétérans : unités militaires servant à défendre la colonie.

Prêtres : servant d'un dieu pouvant guérir des unités, gérer une église et combattre.

Espions : Permet d'espionner et avoir des détails sur l'endroit où l'espion réside. Ils peuvent aussi servir à empêcher d'autres espions d'accomplir leurs tâches. Le propriétaire de l'espion doit choisir l'une des trois options suivantes et peut l'effectuer pour 1 point de colonie :

- Tenter de trouver un espion dans sa propre ville.
- Trouver de l'information pertinente sur une ville qu'il espionne.
- Tenter de tuer une unité ciblée.

Unités spéciales : Information disponible par peuple.

Chercheur : Permet de faire des recherches dans une université, sur un sujet donné. Un an de travail est nécessaire et l'animation donnera de l'information en considérant le nombre de chercheur assigné au sujet. Il est bon de rappeler l'animation qu'une recherche est en cours quand vous en faites une. Selon le nombre de chercheurs, il se peut qu'un cycle soit assez pour un sujet de recherche.

**Toutes les unités peuvent aussi avoir accès à certaines autres actions selon les groupes ou guildes.*

Constructions Libres

BÂTIMENTS POUR UNE COLONIE

Nom de la construction	Nourritures	Bois	Minerais	Unité(s) requise(s)	Point de colonie	Habileté spéciale
Camp d'entraînement	2	5	5	1 Vétéran	4	Donne accès à l'action « Entraînement » pour 1 point de colonie. Chaque « Entraînement » permet de former deux unités. Un paysan peut devenir un conscrit pour 1 unité de nourriture et 1 pièce de cuivre par paysan. Un conscrit peut être entraîné en soldat pour 1 unité de nourriture, 1 unité de bois et 1 point de colonie.
Camp de formation	3	4	1	Aucun	2	Permet de former des paysans en spécialistes pour 2 points de colonie et 1 unité de nourriture par paysan.
Caserne	3	6	1	2 unités militaires	4	Permet d'entraîner des vétérans à partir d'un soldat ayant gagné une bataille pour 2 points de colonie, 2 unités de nourriture et une unité de bois. La caserne permet aussi à une colonie d'avoir une bannière militaire supplémentaire.
Centre d'urgence	3	3	3	1 architecte	4	Permet de former des unités d'urgences pour 2 points de colonie, 1 unité de bois et 1 unité de pierre.
Chantier naval	4	6	4	Variable	10	Permet de construire des bateaux.
Château	5	7	30	1 seul par peuple	12	Augmente drastiquement les défenses de la ville et le maximum d'habitants dans la colonie par 5. Les murs possèdent 60 points de vie et donne une attaque de 10. (La colonie ne peut avoir soit un fortin, un fort ou un château)
Construction légendaire	*	*	*	Architecte	*	Doit discuter avec un architecte en jeu, s'applique sur toutes les constructions. Une construction légendaire peut avoir un effet supplémentaire. Au maximum, celle-ci aura un effet affectant le système de colonisation et un effet mineur pouvant donner un avantage en jeu.
Église ou Temple	2	5	3	1 Prêtre	4	Affecte les chances de conversions et permet l'action « Education Divine », soit de convertir un paysan en un prêtre pour 1 point de colonie et 1 unité de bois, nourriture et minerais.
Entrepôts	1	10	5	Aucun	10	Permet de créer des entrepôts pouvant être loués à des guildes ou individus pour entreposer des ressources spéciales. Chaque entrepôt donne 3 espaces à louer pouvant chacun accueillir 10 ressources spéciales ou objets virtuels.
Fort	3	5	7	4 Vétérans	5	Des murs de pierre qui augmente la défense de la ville. Les murs possèdent 40 points de vie et 5 points d'attaque. (La colonie ne peut avoir soit un fortin, un fort ou un château)
Fortin	1	7	0	5 soldats	4	Des murs en bois qui augmentent la défense de la ville. Les murs possèdent 20 points de vie. (La colonie ne peut avoir soit un fortin, un fort ou un château)
Hôpital	5	10	10	Aucun	6	Réduit les chances de maladies dans la ville et l'impact des événements aléatoires de santé sur l'île de Simora. En combat, redonne 6 points de vie par tour à des unités aléatoires et ramène jusqu'à 4 points de vies d'unités mortes. Permet de la recherche en médecine
Manoir	3	6	6	Aucun	12	Permet à la colonie d'avoir un maximum de 5 habitants de plus. Permet de loger convenablement des invités spéciaux. Le manoir peut aussi servir à camoufler un autre bâtiment en ses murs.
Manufacture	2	7	5	-Variable	12	Permet la production d'un type de marchandise précise. Permet de créer des Trébuchets pour 4 unités de nourriture, 6 unités de bois, 3 unités de minerais et 4 points de colonie.
Marché	1	15	10	2 ressources spéciales	4	Donne l'opportunité aux guildes, marchands et habitants de faire des transactions en toute sécurité. Permet à une guilde marchande de s'y établir. Amène l'attention des voyageurs qui sont attirés vers la ville pour les produits locaux. De plus, le propriétaire du marché récolte en taxe une unité de ressource spéciale par mois (tirée au hasard).
Mine / Scierie / Four	4	6	3	6 paysans	4	Permet d'extraire plus d'une unité matérielle et d'ajouter à la possibilité de production de la colonie. Peut-être nécessaire à la production de certaines ressources spéciales.
Port	4	10	7	Proximité d'eau	8	Permet d'envoyer et de recevoir des marchandises sans avoir à payer les taxes du port. Donne un accès direct pour entrer et sortir de l'île de Simora. Donne la possibilité d'avoir des bateaux accostés à la colonie. Un port contient 2 espaces d'entrepôts.
Structure magique	5	5	5	2 unités reliées	10	Une structure capable d'accueillir des mages, prêtres, druides, shaman ou autre selon la vocation unique de la structure. Nécessite une guilde ou groupe pour faire des effets magiques et donner des titres par les actions de nominations. Une fois le premier effet magique recherché, la structure n'a plus besoin de guilde ou groupe pour être opéré, seulement des unités virtuelles peuvent le faire. Peut accueillir des unités de chercheurs ou unités spéciales pour faire des recherches pour avoir une chance de trouver des effets magiques. Un effet magique sur un sujet précis sera trouvé par année de recherche. Plus de chercheurs ou d'unités font la recherche, plus celle-ci peut être faite rapidement. Permet d'entraîner des unités du type de la structure pour 1 point de colonie et 1 point d'énergie.
Taverne	4	4	1	-Variable	6	Permet à plus de paysans de vivre dans une colonie, augmente la limite de +5 paysans/spécialistes. Permet de former des espions à partir d'un soldat pour 2 points de colonie, 2 unités de minerais, une unité de poison et une unité de bois.
Théâtre	3	4	3	-Variable	6	Donne entre 1 et 3 points de colonie par mois supplémentaire. Il revient au responsable de la colonie de contacter des troupes de théâtre ou autres artistes pour les faire performer dans sa colonie. Ces actions doivent être posées en jeu. Sans artistes, le théâtre ne produit pas de point de colonie.
Université	5	12	7	unités spéciales différen	15	Chaque chercheur travaillant à l'université donne une chance de rapporter de l'information sur un sujet donné par le Recteur de l'université à chaque cycle. Le sujet doit être donné par le recteur avant la fin de la phase militaire et sociale. Permet de former des paysans en chercheurs pour 3 points de colonies.

Cimetière	2	5	8	2 prêtres	8	Permet à une bannière ou des unités attachées à la colonie morte à l'extérieur de revenir à la vie à la colonie une fois leur cycle de mort passé.
Restaurant de la LICM	4	4	1	contrat avec la LICM	6	Compte comme une taverne sans l'augmentation de la limite. Permet de faire des revenus lorsque des matchs de la LICM sont présentés.
Tour de guet	6	6	5		4	Permet d'avoir une surveillance sur les cases autour de l'avant-poste, à portée de 4 cases et permet d'avoir 4 unités militaires dans l'avant poste en permanence. Si une attaque est détectée, une phrase d'attaque-surprise aura lieu à la faveur du défenseur.

BÂTIMENTS POUR UN AVANT-POSTE

Nom de la construction	Nourritures	Bois	Minerais	Unité(s) requise(s)	Point de colonie	Habileté spéciale
Camp de travailleur	10	4	4	2 conscrits, 3 paysans	4	Permet d'exploiter les ressources autour d'un avant-poste. Contiens 8 ressources au hasard. Ne peut donc être construit qu'à un avant-poste seulement.
Tour de guet	6	6	5		4	Permet d'avoir une surveillance sur les cases autour de l'avant-poste, à portée de 4 cases et permet d'avoir 4 unités militaires dans l'avant poste en permanence. Si une attaque est détectée, une phrase d'attaque-surprise aura lieu à la faveur du défenseur.

CONSTRUCTION DE NAVIRES

Nom de la construction	Nourritures	Bois	Minerais	Unité(s) requise(s)	Point de colonie	Habileté spéciale
Canonnière ou Sloop	4	4	3	Un spécialiste ou un pirate	3	Peut contenir 8 unités de ressource. Dois avoir 1 unité spécialiste ou un pirate à bord pour fonctionner. Peut contenir jusqu'à 5 unités de population et 1 arme de siège ou 1 canon. 10 points de vie.
Brick ou Goélette	8	8	5	3 unités spécialistes ou pirates	5	Peut contenir 12 unités de ressource. Dois avoir 2 unités spécialistes ou un pirate à bord pour fonctionner. Peut contenir jusqu'à 10 unités de population et 2 armes de siège ou 2 canons. 20 Points de vie.
Frégate	9	11	8	6 unités spécialistes ou pirates	8	Peut contenir 20 unités de ressource. Dois avoir 4 unités spécialistes ou un pirate à bord pour fonctionner. Peut contenir jusqu'à 18 unités de population et 4 armes de siège ou 4 canons. 30 Points de vie.
Galion	*	*	*	*	*	*Le Galion ne se construit pas, il s'agit d'un privilège atteint en jeu.

TROUPES

Unités ou Constructions	Peuple	Type	Attaque	Points de Vie	Autre
Fortin	Tous	Bâtiment	0	20	Une colonie ne peut avoir qu'un fortin, fort ou château.
Fort	Tous	Bâtiment	5	40	Une colonie ne peut avoir qu'un fortin, fort ou château.
Château	Tous	Bâtiment	10	60	Une colonie ne peut avoir qu'un fortin, fort ou château.
Paysan/Specialistes	Tous	Libre	0.25	1	
Conscrit	Tous	Libre	0.5	1	
Soldat	Tous	Libre	1	2	
Prêtre	Tous	Libre	1	2	Guéris deux points de vie par tour
Mage	Tous	Libre	1.5	2	Une fois par deux tours, l'attaque est de 3.
Shaman	Tous	Libre	1.5	2	Une fois par deux tours, l'attaque est de 3.
Druide	Tous	Libre	1.5	2	Une fois par deux tours, l'attaque est de 3.
Vétéran	Tous	Libre	2	4	Un vétéran ne meurt jamais du premier tour, il lui reste 1 point de vie.
Espions	Tous	Libre	1	4	
Chercheurs	Tous	Libre	0	1	
Zombie	Tous	Libre	1	1	
Unité d'urgence	Tous	Libre	0.25	2	Peuvent réparer 4 points de vie à un bâtiment par tour.
Squelette	Tous	Libre	1	2	
Trebuchet	Tous	Libre	6	2	Fait 12 sur des bâtiments