Le système de colonisation

Mise à jour Juillet-2022

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.

Le système de colonisation 1
Information de départ 4
Les nouveaux groupes 4
Comment faire ses actions virtuelles 4
Carte connue de l'île de Simora. 6
Les ressources du système virtuel 7
Les colonies et l'île de Simora 8
L'île de Simora et les guerres de territoire 8
Les lois sur l'île de Simora 8
Le gouverneur 9
Les deux types de colonie et l'avant-poste 10
Le village 10
La ville (bourg) 10
L'avant-poste 11
Les gains d'une ville 11
La force ouvrière et les actions possibles 11
La force ouvrière et les points de colonie 11
La production d'une colonie 12
Les actions possibles 13
L'espionnage 14
Le transport de ressources sur l'île de Simora ou à l'extérieur 14
Les charrettes. 16
Les bannières militaires 17
Les combats 17
Exemple d'un tour de combat contre une colonie 18
Les Territoires 19
La superficie du territoire 19
La présence de vestiges de l'époque de Thanar 20
Les constructions 21
Les systèmes aléatoires 21
Création d'une colonie 21
Évènement aléatoire d'une colonie durant un cycle 21

Système d'exploration aléatoire 21
Descriptions des habitants 22
Services offerts par certaines villes 22

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 en jeu par écrit, les ressources nécessaires à l'établissement de sa première colonie. (***3 points de colonie, 2 paysans, 2 nourriture, 2 bois et 1 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 (4 parties de jeu) peut en faire la demande seul.

Comment faire ses actions virtuelles

La colonisation de Simora est divisée en trois cycles (mai-juin, juillet-août, septembre-octobre). Chacun de ces cycles a deux phases :

- La phase 1 (mai, juillet et septembre)
- La phase 2 (juin, août, octobre)3

La phase 1

Au scénario attaché à la phase 1, le groupe obtiendra les informations suivantes :

- Informations courantes sur le statut de ses villes et villages en plus des quêtes concernant la colonisation.
- Réception des informations de guildes.
- Remise des informations d'import-export.
- Toutes les ressources produites par ses villes et villages pour le cycle.
- Les informations météorologiques concernant le cycle actuel (chaque cycle inclut la phase 1 et 2)
- Les résultats de l'espionnage.

Les informations sont remises sur le forum privé Discord du groupe et seront aussi remises en main propre au joueur responsable ou son délégué lors de la partie de jeu du même mois.

*Discord : https://discord.gg/vtWyvjj5Gk

À la fin du scénario relatif à la phase 1, le groupe doit :

- Remettre ses actions militaires et tout mouvement de troupes (incluant les espions).
- Faire une demande par écrite si le maire d'une ville animateur est convoqué pour une rencontre le mois suivant.
- Le gouverneur doit faire ses demandes de rapport.

** Toutes les actions doivent être remis avec les formulaires disponibles et en main propre la journée du scénario, aucune action remise à l'extérieur de ce temps n'est admissible.

La phase 2

Chaque groupe recevra les informations suivantes :

- Les résultats des actions militaires entreprise à la phase précédente.
- Le gouverneur reçoit ses rapports.
- Les maires convoqués viendront rencontrer les groupes.

À la fin du scénario relatif à la phase 2, le groupe doit :

- Remettre toutes les actions de construction relatives à leurs colonies.
- Remettre les demandes de productions de ressources spécifiques.
- Les actions de guilde doivent être remises.
- Remettre les actions reliées aux espions.
- Remettre l'information quant au début d'une recherche par des chercheurs.
- Tout formulaire de création de nouvelle colonie.

** Toutes les actions doivent être remis avec les formulaires disponibles et en main propre la journée du scénario, aucune action remise à l'extérieur de ce temps n'est admissible.

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
- La carte charrette
- La carte convoi

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 deux paysans de la capitale - 1 point*
- Faire venir un soldat de la capitale - 1 point*
- Faire venir un prêtre, druide, mage ou chaman de la capitale - 2 points*
- Faire venir un espion de la capitale - 3 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 Systar 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 le plus proche. À noter que certains cimetières peuvent être protégés et tout cimetière est sujet à être régi par un juge des âmes.

*Information supplémentaire : l'île de Simora détient deux districts de juge des morts, celui du Port-de-Simora et celui englobant le reste de l'île au complet qui est l'ancien district de Thanar.

Les lois sur l'île de Simora

L'île de Simora se divise en deux zones principales. Les mêmes zones que pour les juges des morts. La zone du Port-de-Simora et de Thanar.

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, soit la zone de Thanar est libre à la colonisation et voit maintenant plusieurs colonies et villes avoir grandi depuis les 12 dernières années. Les lois en fonctions sont celles reliées au peuple qui gère la colonie ou la ville dont il est question.

*En 215, le peuple de Tyrael est devenu une religion. Leurs colonies servent de point d'ancrage au combat contre les titans et les Tyraellois ont laissé tomber toute aspiration à la colonisation supplémentaire de l'île.

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.
- A le monopole des charrettes, convoi et du transport de ressources par métro. (voir transport de ressources)
- 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.
    - Le gouverneur peut demander des rapports à chaque cycle, à plusieurs partis, pour l'aider dans ses fonctions.
- 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 : 3 points de colonie, 2 paysans, 2 nourriture, 2 bois et 1 minerais.

À sa création, un village rend disponible, de base, un total de 10 points de ressources, qui peuvent être collectées à chaque cycle (voir section « production d'une colonie » plus bas). Les ressources disponibles sont déterminées avec l'emplacement du village sur l'île de Simora. Un village 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. 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 coût de base pour devenir une ville est de : 4 nourritures, 4 bois, 3 minerais et 3 points de colonie

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 :

- Donne accès à construire les bâtiments spéciaux du peuple.
- Une fois la ville ayant 12 bâtiments, celle-ci se verra éventuellement administrée par un personnage animateur, élu par les joueurs, qui en devient maire.

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

L'avant-poste

Prérequis : avoir plus de 4 bâtiments et au moins 2 conscrits ou soldats dans la colonie. Coût de construction : 3 points de colonie, 2 nourritures, 2 bois et 1 minerais

L'avant-poste permet au peuple d'agrandir sa présence sur un territoire. Un avant-poste peut seulement contenir deux bâtiments. Seulement quatre type de bâtiments peuvent remplir ces deux constructions : une tour de guet, un cimetière, un entrepôt ou 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 et une bannière militaire. (Une bannière militaire ne peut passer plus de deux cycles dans un avant-poste sans manquer de nourriture.)

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.
4) Avoir un entrepôt de nourriture.

*Si l'avant-poste n'est pas relié par une route avec la colonie à laquelle il est attaché il est sujet aux règles additionnelles suivantes :

1. Il ne compte pas dans le calcul de superficie du territoire de la colonie.
2. Chaque unité présente consomme 1 unité de nourriture par cycle à lequel elle est présente à l'avant-poste.

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.

**S'applique seulement aux villes passées aux mains de l'animation à partir de 2022.*

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 d'ouvriers = (total de paysans et de spécialistes)	Nombre de point de colonie produit automatiquement, à chaque phase	Conditions
2 ouvriers	1	
5 ouvriers	2	
10 ouvriers	3	
20 ouvriers	4/6*	*Avoir construit un Théâtre ou une Taverne
30 ouvriers	5/7*	
40 ouvriers	6/8*/10**	**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 évènements sont aléatoires pour toute l'île de Simora, ou sont en fonction des évènements se déroulant pendant l'année.

La production d'une colonie

Chaque phase 1 d'un cycle, la colonie (ville ou village) permet d'acquérir automatiquement 6 ressources aléatoires parmi celles qu'elle peut générer. Pour produire des ressources spécifiques, le groupe doit, à la phase 2, en faire la demande.

Par exemple, une colonie établie sur la case hypothétique 115 de l'ile de Simora peut générer 4 unités de bois, 1 unité de nourriture, 1 unité de mercure et 4 unités de minerais. Sans demande du groupe qui détient la colonie à la phase 2 d'un cycle de colonisation virtuel, la production de ressources serait aléatoire parmi ce qui est disponible. Si le groupe spécifie les ressources à collecter, celui-ci peut demander en priorité de collecter par exemple jusqu'à 4 unités de bois, mais ne peut en collecter plus car la colonie peut en produire au maximum 4 par cycle.

Certaines actions, unités et bâtiments et autre peuvent influencer et dépasser les ressources initiales disponible dans la colonie.

**Toutes les ressources et points de colonie affichés dans vos fiches de suivi sont doublé pour refléter ce qui est disponible pour le cycle entier de 2 « phases »

Les actions possibles

Voici la liste des actions qu'une colonie peut entreprendre à chaque cycle. Ces actions doivent être déclarées dans la phase appropriée:

- **Production supplémentaire (Phase 2):** *1 point de colonie, nécessite 20 ouvriers*
  Permet d'extraire 6 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 (Phase 2) :** 1 point de colonie
  Permet d'extraire 6 unités de ressources disponibles à un camp de travailleur.

- **Agrandissement de la zone de production (Phase 2) :** 10 points de colonie, 4 minerais, 4 bois, 4 nourriture (nécessite d'avoir au moins 5 unités militaires dans la colonie et 20 paysans)
  La colonie (village ou ville) gagne accès à 10 ressources supplémentaires qu'elle peut générer reliée à son emplacement. <u>Une colonie ne peut avoir son agrandissement qu'une seule fois.</u>

- **Construire (Phase 2)**: Coût variable, voir la section des constructions plus bas dans ce document.

- **Déplacement (Phase 1) :** Permet de bouger jusqu'à 5 unités. Coût : 1 point de colonie par déplacement de 3 cases ou 6 cases sur une route(déplacement horizontaux et verticaux seulement, aucune diagonale). Un navire se déplace de 20 cases sur l'eau mais pour 2 point de colonie et 1 unité de nourriture. *(Par exemple, une bannière de 10 unités coûterait 2 point de colonie par déplacement.)*

- **Exploration (Phase 1):** 1 point de colonie en plus de l'action « déplacement », permet d'explorer une case de l'île de Simora pour en savoir les ressources à un endroit où une unité a voyagé pendant l'action.

- **Construire une route (Phase 1)** Permet de construire une route sur des cases où des travailleurs (paysans, spécialistes, esclaves, etc) sont déplacés.

  Une route est construite pour 1 unité de nourriture, 1 unité de minerais, 1 unité de bois et 1 point de colonie par case. Selon le type de terrain, des coûts supplémentaires s'ajoutent :

Type de terrain	Type de ressource
Forêt	Aucun coût en bois.
Plaine	Aucun changement
Colline	+1 minerais, +1 nourriture
Montagne	x 3 sur le coût de base
Case d'eau (faire un pont)	+2 unités de minerais, + 1 nourriture, +1 bois, +1 colonie
Marais	+2 unité de bois, +1 colonie

L'espionnage

Les espions se déplacent selon les règles standard de déplacement mais peuvent effectuer plusieurs actions qui sont propre à eux : (Avoir plusieurs espions au même endroit augment les % de chances de réussite mais aussi d'être découvert. Le coût de base reste le même.)

Infiltration d'une colonie : Coût : 1 point de colonie par espion. L'espion s'établi dans une colonie et pourra y effectuer son travail.

Couvrir ses traces : Coût : 1 point de colonie par espion. Diminue grandement les pourcentages de chances d'être trouvé par l'action de contre-espionnage. À une durée maximale d'un an, cependant le coût des prochaines actions est doublé. Couvrir ses traces peut être arrêté.

Contre-Espionnage : Coût : 2 points de colonie. Permet de tenter de découvrir si des espions sont établis dans la colonie.

Recherche d'information : Coût 1 point de colonie par consigne. L'espion ou un groupe d'espion cherche à répondre à une consigne précise et y trouver l'information reliée. Un espion peut effectuer seulement une recherche d'information par cycle. (*Par exemple, 5 espions étant établis dans une colonie peuvent répondre à une consigne ensemble pour 1 point de colonie, ou bien se séparer en plusieurs groupes d'espions et exécuter plusieurs consignes pour 1 point de colonie chacune.*)

Le transport de ressources sur l'île de Simora ou à l'extérieur.

Le transport de ressources peut se faire en tout temps. Phase 1 et 2 des cycles.

Une guilde, un colonie ou un individu peut faire transiger des ressources d'un endroit vers un autre de 4 manières :

1. Par métro gobelin.
2. Par voie terrestre en utilisant une charrette.
3. Par voie maritime
4. En main propre (transfert entre 2 cases adjacentes)

<u>1 - Le transport par métro gobelin.</u>

Le transport par métro gobelin est contrôlé par le Gouverneur de Simora dans son entièreté.

Pour pouvoir transférer des ressources par métro d'un point A vers un point B, tout deux obligatoirement reliés par le métro gobelin, l'initiateur du transport doit remplir un formulaire et payer les frais nécessaires de transport. Le contenu est assuré d'arriver à destination.

***Information hors-jeu : une enveloppe doit être remise en fin de partie ou déposée dans la boîte au lettre gobeline avec les ressources, frais de transport et le formulaire rempli. Le formulaire est disponible auprès du gouverneur ou près de la boîte au lettre gobeline. (Une version à imprimer est aussi disponible sur le site web de Thanagar)*

<u>2 – Le transport par voie terrestre.</u>

Le transport par voie terrestre peut prendre deux formes : la voie légale ou illégale.

Légale : Pour transférer des ressources entre le point A ou le point B par voie terrestre de façon légale, il suffit de se procurer la location d'une charrette auprès du Gouverneur de Simora. Il est à noter que le Gouverneur a une quantité de charrettes maximales à sa disposition. (Voir charrettes plus bas).

Illégale : Transférer des ressources du point A au point B avec une charrette non-immatriculée.

3 – Le transport par maritime.

Le transport maritime utilise un bateau pour rendre la marchandise d'un port à un autre.

**Attention à ne pas vous faire pirater.*

4 – En main propre (transfert entre 2 cases adjacentes).

En aucun cas il est permis à deux joueurs d'échanger des ressources entre eux venant de colonie différente, à moins que ces colonies soient installées sur 2 cases adjacentes.

***Tout transport est considéré en une étape seulement. Un transport à plusieurs étapes ou arrêt doit compter chacun des moyens de transports utilisés séparément. Donc assurez-vous de bien décrire vos actions. (Par exemple un convoi qui va du Saint-Père au port de Simora en métro et ensuite du port de Simora à la capitale de Tyrael est deux actions de transport. Un transport en métro et un transport maritime. Quoi que les actions peuvent être fait en même temps, elle doivent être décrites et préparées individuellement.)*

Les charrettes et convois.

Les charrettes sont le moyen utilisé pour tout transport de marchandise et ressources terrestre. Chaque charrette est à utilisation UNIQUE. Il existe deux types de transport en charrette. La charrette et le convoi. De plus, pour être légal, ceux-ci doivent être immatriculés.

Les charrettes sont représentées par des cartes plastifiée à leur effigie.

L'immatriculation

Les charrettes « légales » immatriculées, sont disponibles uniquement chez le Gouverneur de Simora.

Toute charrette n'étant pas immatriculée, est considérée un transport illégal toute colonie est autorisée à saisir le convoi sur ses routes. Tout chemin protégé par le gouverneur fera des vérifications et saisis au besoin.

Il est possible pour tout individu de faire immatriculer une charrette qu'il aurait construit auprès du Gouverneur. À ce moment, il recevra une carte officielle de charrette.

La charrette

La carte de charrette représente un droit de transport de 10 unités de ressource ou marchandise entre deux endroits sur Simora. Un transport par charrette n'est pas protégé ou défendu. Il s'agit d'un envoi simple. (Plus d'une carte charrette peut être utilisée à la fois.)

Pour se faire, le parti qui initie le transport, doit déposer le formulaire nécessaire avec les ressources et la carte de charrette à la fin de partie ou dans la boîte de courrier gobelin. *Le formulaire est disponible auprès du gouverneur ou près de la boîte au lettre gobeline. (Une version à imprimer est aussi disponible sur le site web de Thanagar)*

Si le contenu s'est rendu à destination. Le receveur aura sa cargaison au début du mois suivant.

Le convoi

La carte de convoi n'est disponible que chez le gouverneur. Elle représente une livraison de 20 unités de ressources ou marchandise de façon protégée et assurée. Les modalités du convoi doivent être négociés et achetés au gouverneur directement. (Plus d'une carte convoi peut être utilisé à la fois.)

Le parti qui initie le transport, doit déposer le formulaire nécessaire avec les ressources et la carte de convoi à la fin de partie ou dans la boîte de courrier gobelin. *Le formulaire est disponible auprès du gouverneur ou près de la boîte au lettre gobeline. (Une version à imprimer est aussi disponible sur le site web de Thanagar)*

La réception du convoi est assurée pour le début du mois suivant.

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.
- Les unités d'une bannière sont déclarées ou modifiées à la phase 1
- 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 réapparaitre complètement au cimetière le plus proche.

Une bannière peut faire les actions militaires suivantes :

- Attaquer : Permet d'attaquer une colonie ou une autre bannière. Coût : 1 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 : 1 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 : 6 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.
- Protection d'Azrael : Coût : 1 point d'énergie par 10 cases de protection supplémentaire du cimetière de la colonie d'attache pour que la bannière revienne à la vie dans sa propre colonie. L'effet dure jusqu'à utilisation mais pour au maximum 1 an.

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.

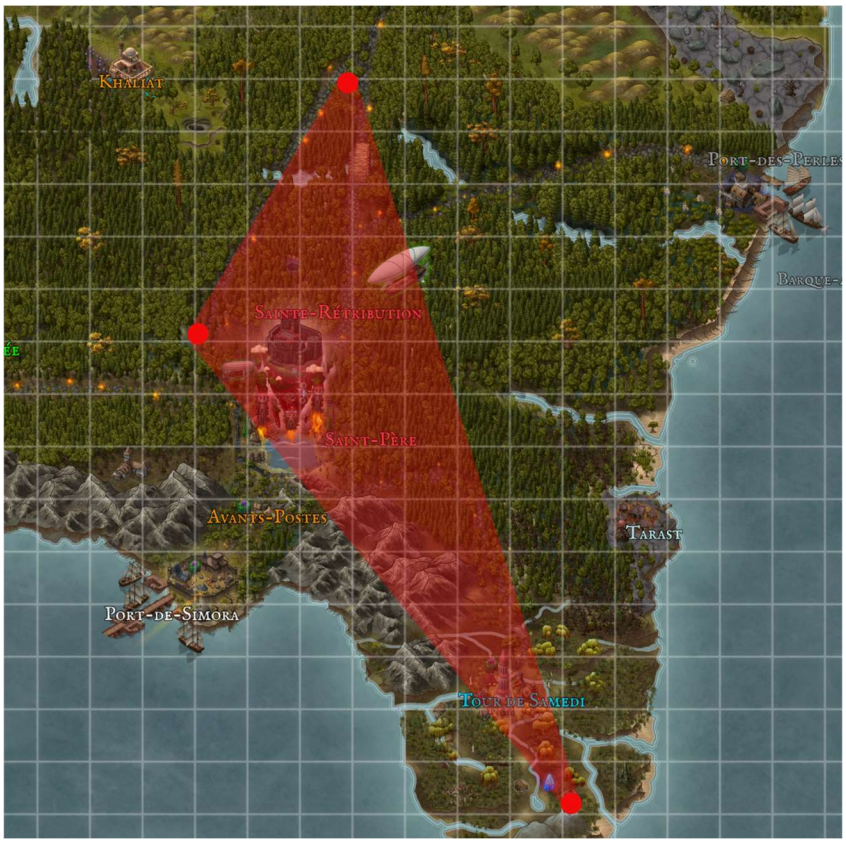
La superficie du territoire

La superficie de votre territoire se calcul en « traçant » des lignes entre chaque ville et ses 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 Ville du Saint-Père. Leur territoire aurait environ 45 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 explorer 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 évènements 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 évènements affectent chacune des colonies résidant dans la zone géographique visée. Ces informations sont remises à chaque phase 1 du cycle.

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 supplémentaire d'une ressource spécifique par mois (maximum de 2 spécialistes par ressources).

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 : unités formées pour l'espionnage et l'infiltration (voir la section réservée plus bas).

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.*

Services offerts par certaines villes

Ville de la Sainte-Rétribution : *Cathédrale Guy de Monterne : Un joueur peut, entre les mois, utiliser 1 point d'évènement pour aller à se confesser à un Inquisiteur et regagner 1 point de santé mentale.*

Ville du Saint-Père : *Il est possible pour 1 point d'énergie de recevoir un traitement pour être soigné d'une maladie connue. (*Sous approbation de l'animation)*

Ville du Tigre : *Il est possible à tout joueur Kaldosséen de payer à la fin d'un jeu, 2 points d'évènement pour être protégé contre les malédictions pour la prochaine partie.*

Ville de l'Étoile Ardente / Éclipse Noire : *Les damnés du CEARS peuvent utiliser l'habileté inspiration spontané une fois par partie et peuvent transférer leurs points de folie en point d'énergie.*

Ville de Brise-Étoilée : *Il est possible pour 1 point d'évènement d'aller poser une question relative à une loi ou un problème spirituel pour avoir de la guidance d'un gardien de l'immatériel.*

****Certains autres services sont aussi disponibles mais doivent être découvert en jeu ainsi que le lieu donnant ce service.***