

Explorateur.

Pour monter une expédition, un explorateur doit prévoir :
De la nourriture 1 ration par colon et par déplacement.
Des colons (5 minimums) dont au moins 2 colons soldats.

Pour ravitailler son expédition ou récupérer les ressources récoltées, l'explorateur aura besoin d'une pierre de téléportation (petite, moyen ou grosse)

La pierre de téléportation permet d'envoyer des ressources ou des hommes (en fonction de sa taille). La pierre ouvre une faille entre le cercle de pierre et le focus que l'explorateur a confié à ses colons durant 1 à 2 heures, mais qui ne laisse passer qu'un certain nombre d'âmes. Elle est pratique pour envoyer des renforts à son expédition, rapatrier des ressources ou encore pour aller explorer une ruine que son expédition a trouvée.

Statistique de base :

Un colon possède 3PV.

Un colon soldat possède 3PV + bonus d'armure.

Un colon peut être spécialisé en lui confiant les bons outils.

Les explorateurs envoient des expéditions afin de trouver des ressources des lieux divers (donjons). Il reçoit un rapport à la chambre des explorateurs. Dans ce rapport son expédition, lui informe de ce qu'ils ont trouvé et lui demande de choisir entre plusieurs choses à faire.

Par exemple :

*Après avoir fait route **VERS LE NORD**, nous sommes arrivés sans encombre, c'est bien une grande plaine herbeuse, les terres sont fertiles et je pense que nous pouvons rester ici quelques heures afin de trouver quelques ressources (**HERBORISTE**), nous pouvons également prendre un peu de temps pour trouver à manger (**CHASSEUR**). Au nord, nous apercevons une montagne, à l'est une immense plaine, à l'ouest quelques ruines.*

État de l'expédition :

Les hommes vont plutôt bien, nous disposons encore de 22 rations de nourriture. Aucun blessé n'est à déplorer. Nous disposons également de :

3 orties.

2 frênes.

4 charbons.

12 pièces d'or.

Ici le joueur à plusieurs choix.

1- Exploiter les terres s'il a un colon herboriste ou chasseur.

2- Partir vers le Nord, l'Est ou l'Ouest.

Le joueur peut utiliser une pierre pour envoyer des colons herboristes s'il le souhaite, cependant, il ne pourra pas les faire revenir car la collecte prendra du temps.

Ici le joueur renvoi le message suivant :

Pour le moment ne vous attardez pas ici, continuez à l'ouest. Nous cherchons des ruines à explorer.

L'expédition dépense 5 rations et part vers l'ouest. Le joueur tire un D10.

A partir de là, le joueur sera au courant des conséquences de son ordre au prochain rapport.

Important, une expédition qui ne se déplace pas, ne dépense pas de nourriture. Ce qui veut également dire que des colons récolteurs qui effectuent une récolte ne dépense pas de nourriture.

Les tableaux suivants sont indicatifs et pourraient être modifiés par des événements.

1	A peine partie, l'expédition subit une attaque d'une horde de corrompus. Elle subit 6 dommages. L'expédition a dû battre en retraite et n'a donc pas effectué de déplacement. (les rations sont dépensées).
2	A peine partie, l'expédition subit une tempête. L'expédition subit une perte de 5 rations ou tous les colons subissent 1 dommage.
3	L'expédition se déplace et subit une attaque, elle subit 2 dommages.
4	L'expédition se déplace et subit une attaque, elle subit un dommage.
5	L'expédition se déplace RAS.
6	L'expédition se déplace RAS.
7	L'expédition se déplace RAS.
8	L'expédition trouve quelque chose ! (voir tableau en dessous)
9	L'expédition trouve quelque chose ! (voir tableau en dessous)
10	L'expédition trouve quelque chose ! DOUBLE TIRAGE (voir tableau en dessous)

	Gain
L'explorateur est TIER 1	Une ressource T1 d'exploration
L'explorateur est TIER 2	1D6 : 1 - Une ressource T1 d'exploration. 2 - Une ressource T1 d'exploration. 3 - Une ressource T2 d'exploration. 4 - Une ressource T1 et une T2 d'exploration. 5 - Une ressource T1 et une T2 d'exploration. 6 - Une ressource T1 et deux T2 d'exploration.
L'explorateur est TIER 3	1D6 : 1 - Deux ressources T1 d'exploration. 2 - Deux ressources T2 d'exploration. 3 - Une ressource T3 d'exploration. 4 - Une ressource T1 et une T2 d'exploration. 5 - Deux ressources T1 et deux T2 d'exploration. 6 - Deux ressources T3 d'exploration.

Imaginons que le dé ai fait 8. Il va chercher son rapport

*Après avoir fait route **VERS L'OUEST**, nous sommes arrivés sans encombres, nous avons explorés les ruines et nous avons trouvé l'entrée d'un tombeau, nous pensons qu'un petit groupe devrait suffire pour l'explorer, mais nous entendons du bruit à l'intérieur. Au nord, nous apercevons une montagne, à l'ouest les terres semblent mortes, au sud une plaine.*

Ici le joueur à plusieurs choix.

- 1- Utiliser une pierre pour amener des joueurs afin de faire le donjon. Il peut en profiter pour amener des colons en respectant la limite de la pierre de téléportation.
- 2- Partir vers le Nord, le Sud ou l'Ouest.

Explorateur :

N0	L'explorateur doit monter une expédition viable (5 colons), pour passer N1. Une expédition peut transporter jusqu'à 10 ressources.
N1	L'explorateur peut monter une expédition de 5 colons. L'explorateur peut recruter des colons récolteurs et des soldats. <i>L'explorateur peut désormais utiliser une petite pierre de téléportation.</i> Donner une directive fait passer un niveau.
N2	L'explorateur peut monter une expédition de 5 colons. Donner une directive fait passer un niveau.
N3	L'explorateur peut monter une expédition de 6 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N4	L'explorateur peut monter une expédition de 7 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N5	L'explorateur peut monter une expédition de 7 colons. <i>L'explorateur peut désormais recruter des colons éclaireurs.</i> Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N6	L'explorateur peut monter une expédition de 8 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N7	L'explorateur peut monter une expédition de 8 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N8	L'explorateur peut monter une expédition de 8 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N9	L'explorateur peut monter une expédition de 9 colons. Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N10	L'explorateur peut monter une expédition de 9 colons. <i>L'explorateur peut utiliser une petite pierre ou moyenne de téléportation.</i> Donner une directive fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau

N11	L'explorateur peut monter une expédition de 9 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 7 colons fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau. Une expédition peut transporter jusqu'à 15 ressources.
N12	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 7 colons fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau.
N13	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 7 colons fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N14	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Recruter un colon dans une expédition fait passer un niveau
N15	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 5 colons. <i>L'explorateur peut recruter des colons soigneurs.</i> Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Fonder une seconde une expédition fait passer un niveau.
N16	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 5 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Fonder une seconde une expédition fait passer un niveau.
N17	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 5 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Fonder une seconde une expédition fait passer un niveau.
N18	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 6 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Fonder une seconde une expédition fait passer un niveau.
N19	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 6 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Fonder une seconde une expédition fait passer un niveau.
N20	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 6 colons. <i>L'explorateur peut utiliser une petite, moyenne ou grande pierre de téléportation.</i> Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Fonder une seconde une expédition fait passer un niveau.

N21	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 7 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau. Une expédition peut transporter jusqu'à 20 ressources.
N22	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 7 colons. Donner une directive à une expédition d'au moins 8 colons fait passer un niveau.
N23	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 8 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 8 colons fait passer un niveau.
N24	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 8 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 8 colons fait passer un niveau.
N25	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 9 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 8 colons fait passer un niveau.
N26	L'explorateur peut monter une expédition de 10 colons. L'explorateur peut monter une seconde expédition de 9 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 9 colons fait passer un niveau.
N27	L'explorateur peut monter deux expéditions de 10 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 10 colons fait passer un niveau.
N28	L'explorateur peut monter deux expéditions de 10 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 10 colons fait passer un niveau.
N29	L'explorateur peut monter deux expéditions de 10 colons. Donner une directive a deux expéditions d'au moins 10 colons fait passer un niveau.
N30	L'explorateur peut monter deux expéditions de 10 colons.

Détails :

Colon : Un colon peut être transformé en Colon récolteur en lui donnant un outil. Un colon à qui on donne une pioche devient un colon mineur.

Colon récolteur : Un colon récolteur peut parfois récolter des ressources quand le terrain lui permet. Un colon dispose d'un niveau et récolte des ressources en fonction de celui-ci.

N1 à N9	2 ressources Tier 1.
N10 à 19	1D6 : 1) - Une ressource T1. 2) - 2 ressources T1. 3) - 2 ressources T2. 4) - 2 ressources T1 et une T2. 5) - 2 ressources T1 et une T2. 6) - 3 ressources T2.
N20 à 29	1D6 : 1) - 1 ressource T2 et T3. 2) - 1 ressource T1 et 2 ressources T2. 3) - 1 ressource T1 et T2 et T3. 4) - 1 ressource T1 et T2 et T3. 5) - 2 ressources T2 et une T3. 6) - 1 ressource T2 et 2 T3.
N30	1D6 : 1) - 1 ressource T1, T2 et T3. 2) - 2 ressources T1 et 2 ressources T2. 3) - 2 ressources T1 et 1 ressource T2 et T3. 4) - 2 ressources T1 et 1 ressource T2 et T3. 5) - 1 ressource T1, 2 ressources T2 et une ressource T3. 6) - 1 ressource T1, 1 ressource T2 et 2 ressources T3.

Chaque fois qu'un colon effectue une récolte peut importe le Tier de ressource ou le nombre, il gagne un niveau.

Il existe des colons mineurs, herboristes, chasseurs et bûcherons.

Colon éclaireur : Avant de lancer son D10, l'explorateur peut signaler à l'organisateur qu'il envoie son colon éclaireur pour faire un repérage. Celui-ci perd alors 1 PV et donne un bonus de +1 au test du D10 de l'explorateur.

Un colon peut être transformé en colon éclaireur avec un frêne et un charbon. L'éclaireur possède 3PV

Colon Soldat : Quand une expédition subit des dommages, ce sont les soldats qui prennent les dégâts en priorité. Si aucun soldat n'est encore en vie, alors les dégâts restants sont doublés et sont transférés aux membres restants de l'expédition en commençant par les blessés (jusqu'à potentiellement leurs morts).

Colon Soigneur : Avant de lancer son D10, l'explorateur peut signaler à l'organisateur qu'il souhaite que son soigneur s'occupe de l'expédition. Un colon soigneur peut soigner les membres d'une expédition si celle-ci dispose de bandage, il peut répartir les pv soignés entre plusieurs membres.

Un colon soigneur rend :

N1 à N9	2 pv pour un bandage
N10 à 19	3 pv pour un bandage
N20 à 29	4 pv pour un bandage
N30	5 pv pour un bandage

Chaque fois qu'un colon soigneur effectue un soin, il gagne un niveau.

Il faut généralement 2 heures entre l'envoi d'un ordre et la réception d'une réponse par les colons.

Voici les horaires indicatifs durant lesquels vous pouvez échanger avec votre expédition.

Vendredi :

21h00-01h00

Samedi :

9h00-13h00

14h00-20h00

21h00-01h00

Dimanche :

9h00-12h00