



INTRODUCTION

Dans le manuel, le chapitre consacré aux terrains vous présente et vous explique tous les concepts dont vous avez besoin. Ce fascicule, que vous pouvez facilement consulter, donne de plus amples précisions : les attributs et les chiffres de production pour tous les types de terrain, sur toutes les cartes, dans toutes les parties. Voici brièvement ce que chaque colonne représente :

Nourriture	Quantité minimale de nourriture que chaque carré produit (sans aménagements particuliers ni pollution) lorsqu'il est exploité par une ville.
Boucliers/Matériaux	Quantité minimale de boucliers de production (de matériaux dans la partie Lalande) que chaque carré rapporte à la ville qui l'exploite, s'il n'est ni aménagé, ni pollué.
Commerce/Données	Quantité minimale de commerce (de données dans la partie Lalande) que chaque carré rapporte à la ville qui l'exploite, s'il n'est ni aménagé, ni pollué.
Coût de Déplacement	Toutes les unités ont droit à un certain nombre de points de déplacement. Quand elles entrent dans un terrain qui n'est pas aménagé, des points sont soustraits de ce total. Le coût de déplacement est le nombre de points qu'une unité utilise lorsqu'elle pénètre dans un carré de ce type de terrain qui n'est pas aménagé. Les rivières, les routes, les voies ferrées et leurs équivalents réduisent ce coût ; certaines unités passent dans tous les terrains comme s'ils comportaient une route.
Bonus de Défense	Si une unité se trouve dans un terrain non aménagé, sa défense est augmentée ou réduite de ce pourcentage. Par exemple, une unité dotée d'un taux de défense de 4, placée sur un terrain pourvu d'un bonus de +50%, se défend comme si elle était dotée d'un taux de 6 ; à l'opposé, si cette unité se trouve sur un terrain à -50%, elle ne bénéficie que de 2 points de défense.
Résultat de l'Irrigation / des Cultures	Lorsqu'ils sont équipés d'un système d'irrigation (de cultures dans la partie Lalande) les types de terrain fournissent plus de nourriture ou sont transformés en un autre type de terrain. Il est parfois impossible d'irriguer certains terrains. Cette colonne mentionne ce qu'il en est pour chaque type de terrain ; elle indique également la quantité de nourriture supplémentaire produite, si nécessaire.
Résultat de l'Exploitation Minière / des Raffineries	Lorsqu'ils sont équipés d'une exploitation minière, les types de terrain fournissent plus de boucliers de production (de matériaux dans la partie Lalande) ou sont transformés en un autre type de terrain. Il est parfois impossible d'établir une exploitation minière sur certains terrains. Cette colonne mentionne ce qu'il en est pour chaque type de terrain ; elle indique également la quantité de boucliers supplémentaire produite, si nécessaire.

Transformer

Des unités colonisatrices sophistiquées (des ingénieurs, par exemple) peuvent faire passer certains terrains d'un type à un autre. Cette colonne indique le résultat qu'obtient l'une de ces unités de colons, après transformation du terrain. Il faut noter que certains terrains ne peuvent pas être transformés.

Franchissable ?

Certains terrains sont infranchissables par toutes les unités, sauf les unités aériennes et certaines unités spéciales, capables de traverser des terrains infranchissables. Cette colonne indique si un terrain est franchissable par des unités normales.

LA TERRE

Le seul monde dans lequel se déroule une **partie originale** représente notre Terre. Bien sûr, la masse des terres est répartie de façon différente à chaque fois qu'une nouvelle partie est lancée. Ces types de terrain se retrouvent dans le premier monde (qui représente aussi la Terre) de la **partie originale prolongée**.

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES®	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Désert	0	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	+1 Bouclier	+1 Commerce	Plaines	Oui
	Oasis	3	1	0	1	Normal					
	Pétrole	0	4	0	1	Normal					
	Plaines	1	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Forêt	+1 Commerce	Prairie	Oui
	Buffles	1	3	0	1	Normal					
	Blé	3	1	0	1	Normal					
	Prairies	2	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Forêt	+1 Commerce	Collines	Oui
	Boucliers	2	1	0	1	Normal					
	Forêt	1	2	0	2	+50%	Plaines	Aucun	Aucun	Prairie	Oui
	Faisan	3	2	0	2	+50%					
	Soie	1	2	3	2	+50%					
	Collines	1	0	0	2	+100%	+1 Nourriture	+3 Boucliers	Aucun	Plaines	Oui
	Charbon	1	2	0	2	+100%					
	Vin	1	0	4	2	+100%					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COUT DE DEPLACEMENT	BONUS DE DEFENSE	RESULTAT DE L'IRRIGATION	RESULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Montagnes	0	1	0	3	+200%	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	Collines	Oui
	Or	0	1	6	3	+200%					
	Fer	0	4	0	3	+200%					
	Toundra	1	0	0	1	Normal	+1 Nourriture	Aucun	Aucun	Désert	Oui
	Gibier	3	1	0	1	Normal					
	Fourrures	2	0	3	1	Normal					
	Glaciers	0	0	0	2	Normal	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	Toundra	Oui
	Ivoire	1	1	4	2	Normal					
	Pétrole	0	4	0	2	Normal					
	Marécages	1	0	0	2	+50%	Prairies	Forêt	Aucun	Plaines	Oui
	Tourbe	1	4	0	2	+50%					
	Épices	3	0	4	2	+50%					
	Jungle	1	0	0	2	+50%	Prairie	Forêt	Aucun	Plaines	Oui
	Joyaux	1	0	4	2	+50%					
	Fruits	4	0	1	2	+50%					
	Océan	1	0	2	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Poissons	3	0	2	1	Normal					
	Baleines	2	2	3	1	Normal					

* Les routes ou les rivières réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

CENTAURE

La planète lointaine où vous envoyez vos colons dans la **partie originale prolongée** est d'apparence très semblable à la Terre. C'est l'une de ses caractéristiques qui en a fait, au départ, un objectif séduisant. Bien entendu, l'évolution naturelle y a suivi son cours. Les résultats en sont parfois très familiers, parfois insolites. Toutefois, tout n'y est pas tout à fait naturel...

		NOURRITURE	BOUCLIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Terre stérile	0	1	0	2	Normal	+1 Nourriture	+1 Bouclier	+1 Commerce	Broussailles	Oui
	Fossiles	0	2	3	2	Normal					
	Monolithe	0	1	5	2	Normal					
	Broussailles	1	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Bois	+1 Commerce	Graminées	Oui
	Ruines	1	3	1	1	+50%					
	Lierre régiment	3	2	1	1	Normal					
	Graminées	2	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Terre stérile	+1 Commerce	Bois	Oui
	Chatapi	2	2	0	1	Normal					
	Bois	1	2	0	2	+50%	Broussailles	Aucun	Aucun	Graminées	Oui
	Lézards de Shoat	3	2	0	2	+50%					
	Méthane	1	4	1	2	+50%					
	Brouillard éternel	1	0	1	2	+100%	Aucun	+2 Boucliers	Aucun	Broussailles	Oui
	Tempête de sable	0	4	1	3	+100%					
	Fulminium	1	2	3	2	+100%					
	Montagnes	0	1	0	3	+200%	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	No-man's Land	Oui
	Ville disparue	0	2	3	3	+250%					
	Transmétaux	0	3	2	3	+200%					
	Toundra	1	0	0	1	Normal	+1 Nourriture	Aucun	Aucun	Terre stérile	Oui
	Pierre de feu	1	2	2	1	Normal					
	Menhirs	1	0	3	1	Normal					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Arctique	0	0	0	2	Normal	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	Toundra	Oui
	Objets	0	1	3	2	Normal					
	Moraines	0	2	1	2	Normal					
	No-man's Land	0	2	1	2	+50%	Broussailles	+1 Bouclier	Aucun	Graminées	Oui
	Fosse de lave	0	4	3	3	-50%					
	Machine de guerre	0	5	1	3	+200%					
	Sables rouges	0	1	1	3	-50%	Aucun	+2 Boucliers	Aucun	Terre stérile	Oui
	Anomalie	0	0	5	1	Normal					
	Bioplasma	1	1	2	3	Normal					
	Mer des brumes	1	0	2	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Abeilles de mer	2	1	3	1	Normal					
	Sargasses	3	1	1	3	-50%					

*Les routes ou les rivières réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

LES MONDES DE MIDGARD

Le Midgard, nommé aussi Midgarth ou Midgardhr, est le monde du milieu. Ces terres séparent le pays du feu, le Muspelheim, du pays des glaces, le Niflheim (aussi appelé Hel). Le Midgard se trouve près de la résidence des dieux, l'Asgard : il y est parfois relié par Bifrost, le pont arc-en-ciel. Les races mortelles, surtout les Humains, ont leur rôle à jouer dans le destin du Monde unique, sur la scène du Midgard. Comme la plupart des zones intermédiaires, le Midgard a souvent été le théâtre de conflits entre les puissances qui l'environnent. La légende veut que des événements prenant place au sein du Midgard provoquent l'ultime combat entre les dieux et les géants, le Ragnarok. Cette bataille apocalyptique précédera, dit-on, la pluie de poussière qui annonce l'arrivée du règne des glaces et des ténèbres éternelles.

LE MONDE DE SURFACE

La surface est le cœur du Midgard. Toutes les races mortelles y sont nées et la plupart y vivent. La surface est un lieu relativement riche : on y trouve les terrains, la faune et la flore les plus divers de tous les mondes. La magie y est banale mais peut-être moins abondante que dans les autres mondes. Les légendes ancestrales parlent du Midgard et désignent la surface sous ce nom. Dans les contes relatant la destinée du Monde unique, les autres royaumes ne sont que de simples à-côtés. La surface est le centre d'attraction.

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COUT DE DEPLACEMENT	BONUS DE DEFENSE	RESULTAT DE L'IRRIGATION	RESULTAT DE L'EXPLORATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Forêt hantée	1	1	0	2	+50%	Terres sauvages	Aucun	+1 Commerce	Clairière	Oui
	Esprits	3	1	1	2	+150%					
	Cheminée de soufre	1	3	1	2	+100%					
	Terres sauvages	1	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Forêt ancestrale	+1 Commerce	Clairière	Oui
	Mammoth	3	1	2	1	Normal					
	Ours des grottes	3	2	1	1	Normal					
	Clairière	2	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Forêt ancestrale	+1 Commerce	Collines	Oui
	Bouclier	2	1	0	1	Normal					
	Forêt ancestrale	1	2	0	2	+50%	Terres sauvages	Aucun	Aucun	Clairière	Oui
	Caribou géant	3	2	1	2	+50%					
	Anneau des fées	2	1	3	2	+50%					
	Collines	1	1	0	2	+100%	+1 Nourriture	+3 Boucliers	Aucun	Terres sauvages	Oui
	Fer	1	3	2	2	+100%					
	Volcan	1	2	3	2	+150%					
	Montagnes	0	1	0	3	+200%	Aucun	+3 Boucliers	Aucun	Collines	Oui
	Or	0	1	6	3	+200%					
	Argent	0	2	4	3	+200%					
	Terres désolées	0	2	0	2	+50%	+1 Nourriture	Aucun	Aucun	Terres sauvages	Oui
	Repaire du Dragon	0	2	7	2	+150%					
	Gisement de gemmes	1	2	5	2	+50%					
	Toundra polaire	0	0	0	1	Normal	Aucun	+1 Boucliers	Aucun	Terres désolées	Oui
	Jormungand	2	1	4	1	+200%					
	Arc-en-ciel	4	2	4	1	Normal					
	Marécage primitif	1	0	0	2	+50%	Aucun	Forêt ancestrale	Aucun	Terres sauvages	Oui
	Nappe de goudron	1	2	2	2	Normal					
	Bois de construction	2	2	2	2	+50%					

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Terres sauvages	0	0	0	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Terres désolées	Oui
	Sel	0	0	8	1	Normal					
	Geyser	0	4	0	1	Normal					
	Océan	1	0	2	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Monstre marin	2	1	3	1	Normal					
	Poissons blindés	3	0	3	1	Normal					

*Les routes ou les rivières réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

LE MONDE SOUS-MARIN

De vastes régions du monde sont occupées par les mers et les océans. Ces étendues d'eaux profondes abritent d'innombrables formes de vie. Sous la surface des mers, on trouve également de riches dépôts de minéraux et des zones d'activité volcanique. La chaleur émanant de ces cheminées fournit une énergie précieuse, puisque la chaleur du soleil n'atteint pas les profondeurs. On comprend très bien que des civilisations capables de respirer l'eau y prospèrent. Le contraire serait étonnant.

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Fonds marins	1	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Lit de mer	+1 Commerce	Mer des sargasses	Oui
	Banc d'huîtres	4	1	1	1	Normal					
	Lit de mer	2	1	0	1	Normal	Aucun	Fonds marins+1 Commerce		Récif corallien	Oui
	Forêt de varech	3	2	2	1	Normal					
	Récif corallien	3	1	0	2	+50%	Aucun	Lit de mer	Aucun	Fonds marins	Oui
	Banc de poissons	3	2	3	2	+50%					
	Jardin aquatique	5	1	2	2	+50%					
	Fosse	0	0	0	1	+100%	Aucun	+3 Boucliers	Aucun	Fumerolles	Oui
	Cheminée de lave	0	5	1	1	Normal					
	Montagnes	0	1	0	2	+200%	Aucun	+2 Boucliers	Aucun	Lit de mer	Oui
	Dépôt minéral	0	4	2	2	+200%					

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Soubassement	0	0	0	3	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Non
	Veine granitique	0	0	0	3	Normal					
	Calotte glaciaire	0	0	0	1	+50%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Nodule de glace	0	0	0	1	+50%					
	Mer des sargasses	2	0	1	3	+50%	+2 Nourriture	Aucun	Aucun	Récif corallien	Oui
	Anguilles	3	1	2	2	+50%					
	Fumerolles	0	3	0	1	Normal	Aucun	+2 Boucliers	Aucun	Fosse	Oui
	Sulfures	1	4	1	1	Normal					
	Profondeurs océanes	1	0	2	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucune	Oui
	Krill	4	0	2	1	Normal					
	Épave	2	2	2	1	Normal					

*Les routes ou les rivières réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

LE MONDE SOUTERRAIN

Dans le monde souterrain, les royaumes des races troglodytes, comme celui des Djinn, existent aux côtés du Pays des Morts, créé et dirigé par la déesse Hel. Une faune et une flore surprenantes de diversité logent au sein de ces sombres tunnels et ces ombreuses cavernes. Les grottes les plus grandes enferment d'entières mers.

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Soubassement	0	0	0	3	Normal	Aucun	Tunnel	+1 Bouclier	Aucun	Non
	Veine granitique	0	0	0	3	Normal					
	Salle de feu	1	2	1	3	+100%	Aucun	+3 Boucliers	+1 Bouclier	Aucun	Oui
	Jet de feu	1	4	1	3	+100%					
	Caverne aux merveilles	1	0	8	2	Normal	Aucun	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	Oui
	Épée dorée	1	1	9	2	Normal					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Salle de glace	2	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	+1 Bouclier	Aucun	Aucun	Oui
	Joyaux	2	1	5	2	+50%					
	Tunnel	1	0	0	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Salle bleue	Oui
	Diamants	1	0	6	1	Normal					
	Bassin visqueux	1	2	2	1	Normal					
	Salle bleue	2	2	0	1	Normal	+1 Nourriture	+2 Boucliers	Aucun	Aucun	Oui
	Verger de champignons	3	2	1	1	Normal					
	Calcaire	2	3	1	1	+100%					
	Caverne gluante	1	0	0	2	+50%	+1 Nourriture	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Dépôt gluant vert	0	0	0	3	+50%					
	Caverne aux noctules	2	0	1	1	Normal	Aucun	+2 Boucliers	Aucun	Aucun	Oui
	Guano	2	0	4	2	Normal					
	Guano	2	0	4	2	Normal					
	Aqua-cave souterraine	1	0	1	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Poisson des cavernes	3	0	2	1	Normal					
	Plésiosaure	3	0	2	1	Normal					

*Les routes ou les canaux d'alimentation réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

LE MONDE DES NUAGES

Les créatures volantes que nous connaissons doivent souvent se poser. De plus, il leur faut toutes nicher quelque part. Il n'en est rien pour les êtres magiques aériens. Libres de toute contrainte terrestre, ces créatures passent leur vie entière dans les nuages. Il n'est pas surprenant qu'elles aient vite appris à tirer du monde aérien tout ce dont elles avaient besoin.

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'ÉVOLUTION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Ouragan	0	0	0	3	Normal	Aucun	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	Oui
	Œil	1	1	1	3	Normal					
	Nuage blanc	2	0	1	3	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Trou dans l'ozone	1	3	2	3	Normal					
	Tourbillon	2	2	2	3	Normal					
	Nuage magique	2	1	0	3	Normal	Aucun	+1 Bouclier	Aucun	Aucun	Oui
	Nœud magique	2	1	4	3	+100%					
	Aurores	3	3	1	3	Normal					
	Nuage orageux	2	1	0	3	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Cumulonimbus	2	4	1	3	+200%					
	Eclair de chaleur	2	3	2	3	+200%					
	Cyclone	0	0	0	3	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Œil	1	1	1	3	Normal					
	Typhon	0	0	0	3	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Œil	1	1	1	3	Normal					
	Ciel	0	0	0	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Courant ascendant	1	1	1	1	Normal					

* Les routes ou les déluges réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

LE SYSTÈME LALANDE 21185

Lalande 21 185 est la cinquième étoile la plus proche de Sol (notre soleil). Elle se trouve à un peu plus de huit années-lumière de nous. Cette proche voisine est une naine blanche de classe spectrale M2. Un observateur situé dans l'hémisphère Nord la trouve dans Ursa Major (la Grande Ourse) presque toutes les nuits. Les astronomes du XXème siècle ont également découvert que Lalande 21 185 était l'une de ces étoiles qui possédait un système de planètes gravitant autour d'elle.

La masse du système Lalande est supérieure à la masse attribuée à l'étoile elle-même. Les calculs des astronomes démontrent que cette « compagne invisible » a une masse de 1/100 de l'étoile visible. Le 11 juillet 1996, l'astronome George Gatewood annonça qu'il avait, avec son équipe, découvert deux planètes de type jovien classique en orbite autour de Lalande 21 185. L'une des deux est légèrement plus petite que Jupiter et prend 6 années terrestres pour faire un tour complet autour de l'étoile, à une distance de deux fois et demie la distance entre le Soleil et la Terre (2,5 ua). L'autre fait presque deux fois cette taille et met environ trente ans à décrire une orbite complète. Elle ne s'approche jamais à moins de 10 ua de l'étoile.

FUNESTIS

Funestis est une planète assez proche, en apparence, de la Terre puisqu'elle est en orbite autour d'une étoile solaire de taille moyenne, une naine blanche. Cette étoile est toutefois plus froide et moins brillante que notre soleil. Les scientifiques ne savent toujours pas expliquer comment la vie a pu s'y développer ; si les formes de vie y ont été importées, ces scientifiques ignorent pourquoi d'anciennes civilisations s'y sont installées. Funestis constitue une base assez agréable mais les voyages et la colonisation à long terme sont sérieusement desservis par les vastes étendues de terrain infranchissable.

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Lacs salés	0	2	1	2	-50%	Prairie	+1 Matériau	+1 Commerce	Herbes naturelles	Oui
	Artéfacts	0	2	3	2	-50%					
	Interzona	1	2	2	3	Normal					
	Prairie	1	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Lacs salés	+1 Commerce	Herbes naturelles	Oui
	Bovibêtes	2	2	0	1	Normal					
	Vertida	3	1	0	1	Normal					
	Herbes naturelles	2	1	0	1	Normal	+1 Nourriture	Arbres à feu	+1 Commerce	Contreforts	Oui
	Pavocaïne	2	1	0	1	Normal					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONJIS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Arbres à feu	1	0	2	2	+100%	Herbes naturelles	Lacs salés	Aucun	Prairie	Oui
	Sacs à étincelles	1	2	2	3	+50%					
	Fruit pompier	3	0	2	2	+100%					
	Contreforts	1	1	0	2	+50%	+1 Nourriture	+2 Matériaux	Aucun	Prairie	Oui
	Ruines	1	1	3	2	+100%					
	Terres rares	1	4	1	2	+50%					
	Montagnes	0	1	1	3	+200%	Aucun	+3 Matériaux	Aucun	Contreforts	Oui
	Dégoûtor	0	5	2	3	+200%					
	Bauxite	0	6	1	3	+200%					
	Toundra	1	0	1	1	Normal	+1 Nourriture	+1 Matériaux	Aucun	Lacs salés	Oui
	Thalartos	2	1	1	1	Normal					
	Pachyloumis	3	0	1	1	Normal					
	Région polaire	0	0	2	2	Normal	Aucun	+1 Matériau	Aucun	Toundra	Oui
	Reliques	0	0	5	2	Normal					
	Vers de glace	0	2	3	2	Normal					
	Plantes-frousse	0	1	2	6	+50%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Non
	Picus	2	1	2	3	+50%					
	Frousses jaunes	0	1	4	3	Normal					
	Bas fonds acides	0	1	1	6	-50%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Non
	Phaoniko	2	2	1	3	-50%					
	Vermivoles	1	2	2	3	-50%					
	Océan	1	0	2	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Poichon	3	1	2	1	Normal					
	Îlots d'algues	3	2	2	2	-50%					

* Les routes ou les rivières réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement

EN ORBITE AUTOUR DE FUNESTIS

Aux heures sombres de la nuit, il est facile de voir à l’œil nu, de la surface de Funestis, les plates-formes orbitales géantes. La théorie la plus répandue prétend que le système Lalande hébergeait, dans des temps anciens, une civilisation extraterrestre à la technologie sophistiquée qui construisit ces plates-formes. On ignore tout du destin de cette civilisation. Toutefois, elle laissa derrière elle des équipements et même des débris dont l’étude offre un potentiel de connaissances scientifiques inimaginable. Ces plates-formes orbitales constituent également d’excellentes bases stratégiques pour des opérations militaires.

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Rouille	0	1	1	2	Normal	+2 Nourriture	+2 Matériaux	+1 Données	Plate-forme orbitale	Oui
	Fils dénudés	0	3	2	3	Normal					
	Fuite	0	2	2	2	-50%					
	Vieille plate-forme	0	2	1	1	Normal	+2 Nourriture	+1 Matériau	+1 Données	Infrastructure	Oui
	Générateur hydraulique	2	3	1	1	Normal					
	Récupération	2	4	1	1	Normal					
	Plate-forme ancienne	1	1	1	1	Normal	+2 Nourriture	+2 Matériaux	+1 Données	Echafaudages	Oui
	Reliques	1	2	2	2	Normal					
	Infrastructure	0	3	2	2	-50%	+1 Nourriture	Aucun	Aucun	Plate-forme orbitale	Oui
	Nacelle de survie	3	4	1	2	Normal					
	Caisse de survie	2	4	1	2	Normal					
	Conduit	2	0	2	3	+100%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Déversement	1	2	2	3	+50%					
	Pack de survie	4	2	1	3	+150%					
	Échafaudage	0	3	1	2	-50%	+1 Nourriture	Aucun	Aucun	Plate-forme orbitale	Oui
	Générateur hydraulique	2	3	1	2	-50%					
	Boîte de survie	2	5	1	2	Normal					
	Signal lumineux	1	0	3	6	+100%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Non
	Reliques	1	1	4	3	+100%					
	Débris	2	3	3	3	+100%					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COUT DE DEPLACEMENT	BONUS DE DEFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIÈRE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Corrosion	0	1	1	2	Normal	+2 Nourriture	+2 Matériaux	Aucun	Plate-forme orbitale	Oui
	Fils dénudés	0	3	3	3	Normal					
	Fuite	0	2	3	2	-50%					
	Plate-forme orbitale	0	2	1	1	Normal	+2 Nourriture	+1 Matériau	Aucun	Infrastructure	Oui
	Générateur hydraulique	2	2	1	1	Normal					
	Récupération	2	4	1	1	Normal					
	Plate-forme archaïque	1	1	1	1	Normal	+2 Nourriture	+2 Matériaux	Aucun	Echafaudage	Oui
	Artéfacts	1	2	3	1	Normal					
	Artéfacts	1	2	3	1	Normal					
	Espace	0	0	2	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Nuages plasmiques	1	2	3	1	-50%					
	Ferraille	0	4	2	2	+50%					

*Les routes ou les fissures réduisent le coût de déplacement sur n'importe quel type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

NAUMACHIA

Naumachia est une planète assez banale. Sa surface est composée de roches, érodées par le temps. Son atmosphère est presque inexistante et elle ne possède presque pas de pesanteur. Sa caractéristique la plus insolite se trouve dans ses “mers”. En effet, c’est la seule planète connue qui possède des océans de poussières en suspension, dans un mouvement de type brownien. Comme la plupart des planètes rocheuses, Naumachia est l’endroit idéal pour l’exploitation minière. Toutefois, le paysage y est quelconque et la vie n’y serait pas agréable.

		NOURRITURE	BOUCLERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Cratères	1	4	2	2	+50%	+2 Nourriture	+3 Matériaux	+1 Données	Roches brutes	Oui
	Filon	1	6	2	2	+50%					
	Artéfacts enfouis	1	3	5	2	+50%					
	Permafrost	2	3	2	1	Normal	+2 Nourriture	+1 Matériau	+1 Données	Glaces	Oui
	Dépôts	2	5	2	1	Normal					
	Filon	1	6	2	1	Normal					
	Roches brutes	1	2	2	1	Normal	+1 Nourriture	+2 Matériaux	+1 Données	Scissure	Oui
	Minerai	1	3	2	1	Normal					
	Forêt cristalline	0	1	5	3	+100%	Roches brutes	Roches brutes	Aucun	Aucun	Oui
	Arboraison	1	3	7	3	+100%					
	Monopôles	0	1	8	3	+150%					
	Pointes	0	1	1	6	+200%	Aucun	Aucun	Aucun	Cratères	Non
	Délérium (1 16)	0	5	2	3	+100%					
	Algues endolithiques	3	2	2	3	+200%					
	Pics	0	1	1	6	+200%	Aucun	Aucun	Aucun	Cratères	Non
	Algues endolithiques	3	2	2	3	+200%					
	Délérium (1 16)	0	5	2	3	+100%					
	Scissure	0	2	3	2	Normal	+2 Nourriture	+3 Matériaux	Aucun	Roches brutes	Oui
	Minéraux	0	4	3	2	Normal					
	Minéraux	0	4	3	2	Normal					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIÈRE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Glaces	2	5	1	1	-50%	Permafrost	+1 Matériau	Aucun	Permafrost	Oui
	Glace d'eau	4	6	1	1	-50%					
	Artéfacts gelés	2	4	4	1	-50%					
	Roches	1	2	2	1	Normal	+1 Nourriture	+2 Matériaux	Aucun	Scissure	Oui
	Minerai	0	4	2	1	-50%					
	Minerai	0	4	2	1	Normal					
	Gondolement	0	2	3	2	Normal	+2 Nourriture	+3 Matériaux	Aucun	Roches brutes	Oui
	Minéraux	0	4	3	2	Normal					
	Minéraux	0	4	3	2	Normal					
	Lac de poussière	1	0	1	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Jeannot lapins	3	2	1	2	Normal					
	Mites	2	2	2	2	+50%					

*Les routes ou les torrents de poussière réduisent le coût de déplacement sur *n'importe quel* type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

NONA

Des deux planètes géantes découvertes par George Gatewood et son équipe, Nona est la plus petite et la plus proche. Comme la plupart des géantes gazeuses, elle est composée d'un petit noyau rocheux entouré de gigantesques quantités d'hydrogène et de traces d'autres gaz. Bien évidemment, le mot "traces", à cette échelle, représente des quantités plus grandes que la Terre toute entière. Il semblerait que l'ancienne espèce extraterrestre qui a construit les plates-formes orbitales a également établi des plates-formes qui flotteraient à une profondeur stable, dans l'atmosphère de Nona. Si ceci est vrai, ces plates-formes seraient le seul endroit de ce monde où il serait possible d'atterrir et de bâtir en toute sécurité. Les recherches qui pourraient être entreprises sur cette planète dépasseraient de loin tout ce qui serait alors connu.

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIÈRE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Hydrogène endolithiques	1	2	2	1	Normal	+1 Nourriture	+2 Matériaux	+1 Données	Aucun	Oui
	Conduits	1	4	2	2	Normal					

		NOURRITURE	BOULIERS	COMMERCE	COÛT DE DÉPLACEMENT	BONUS DE DÉFENSE	RÉSULTAT DE L'IRRIGATION	RÉSULTAT DE L'EXPLOITATION MINIERE	EFFET DES ROUTES*	TRANSFORMER	FRANCHISSABLE ?
	Sac de gaz	2	1	1	2	Normal	+3 Nourriture	Aucun	+1 Données	Aucun	Oui
	Vesce	4	2	1	2	Normal					
	Hydrogène solide	1	2	2	1	Normal	+2 Nourriture	+1 Matériau	+1 Données	Aucun	Oui
	Pictoglyphes	1	3	2	1	Normal					
	Entrée ancienne	0	2	4	3	+100%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Corrosion	0	3	5	3	+50%					
	Artéfacts	0	3	6	3	+100%					
	Pièce ancienne	0	1	5	6	+200%	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Non
	Machine mystérieuse	0	1	7	2	+100%					
	Objet énigmatique	0	1	8	2	+100%					
	Tempête	0	2	2	6	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Non
	Cyclone énigmatique	0	0	0	3	-50%					
	Ammoniaque	2	2	1	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Vapeur d'eau	3	3	1	1	Normal					
	Monopôles	2	5	3	2	+50%					
	Hydrogène	2	2	1	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Vapeur d'eau	3	3	1	1	Normal					
	Monopôles	2	5	3	2	+50%					
	Léviathana	2	1	1	2	Normal	+3 Nourriture	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Vesce	4	2	1	2	Normal					
	Méthane	2	2	1	1	Normal	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Oui
	Vapeur d'eau	3	3	1	1	Normal					
	Monopôles	2	5	3	2	+50%					

*Les routes ou les courants réduisent le coût de déplacement sur *n'importe* quel type de terrain de 1/3 de point de déplacement.

