

Principe de base

L'Aube des Temps est un jeu de rôle par forum dans lequel vous allez incarner un peuple : une tribu d'hommes, à l'aube de leur histoire, qui s'apprêtent à vivre la formidable, excitante et terrible aventure de la civilisation. Dans ce jeu, qui est aussi un jeu de survie, vous commencerez votre aventure alors que votre peuple, composé d'un peu plus de cinq cents individus, a tout juste appris à tailler les silex pour en faire des pierres coupantes. A l'aube du Paléolithique, vous le conduirez à travers les siècles et l'Histoire vers un avenir radieux ... ou une fosse commune.

Vous êtes un dieu

Votre rôle au sein de votre future civilisation, est celui d'un Dieu. Ainsi, vous ne pouvez donner des ordres directement à vos citoyens, ni exiger quoi que ce soit d'eux de manière directe. Toutefois, ces derniers se livrant à la vénération d'un Animal Totem qui vous symbolise, vous disposez de quelques armes. Ainsi, vous pouvez intervenir sur le monde au travers de trois moyens.

- Envoyez un signe à votre peuple au travers d'un animal Totem. Cette action vous coûtera 50 points de foi. Vous envoyez alors votre animal totem sur terre pour tenter de signifier quelque chose à votre peuple. Mais son comportement doit rester tout à fait crédible et naturel pour un animal. Il ne saurait parler, ou adopter une attitude ou un comportement différent de l'animal d'origine.
- Envoyez un prophète à votre peuple. Ce dernier sera votre voix sur terre. Vous pourrez lui parler bien plus clairement qu'à n'importe lequel de vos autres citoyens en lui envoyant des images et des émotions par l'intermédiaire de rêves. Hélas, ces derniers sont loin d'être précis, et leur interprétation par vos habitants pourra donner lieu à des résultats amusants, frustrants, extraordinairement positif (dépassant donc vos attentes) ou catastrophiquement négatifs. Cependant, un prophète réclame 1000 points de foi pour intervenir sur terre. Et chacun de ses rêves vous coûtera 100 points de foi supplémentaires.
- Enfin, vous pourrez faire s'abattre les sept plaies d'Egypte sur votre peuple : épidémies, séismes, éruptions volcaniques, tsunami, crues et autres tempêtes pourront s'abattre sur vos citoyens pour les rappeler à la foi divine. Mais cela aura un impact non négligeable sur vos populations, causant morts et destructions. Cependant, ils rapporteront aussi de la foi : 500 points pour être précis, et conduiront vos citoyens à douter de leurs croyances actuelles, et à réinterpréter les paroles de leurs anciens prophètes pour tenter d'y trouver une nouvelle inspiration. Un bon moyen de les remettre sur la voix.

De l'importance du Roleplay

Il n'y a pas d'arbre technologique, de liste de bâtiments prédéfinie ou de liste d'unité prédéfinie (bien qu'il y ait différents rôles d'unités). Ainsi, le Roleplay est essentiel dans la définition de ces données. Naturellement une fois un bâtiment, une technologie ou un type d'unité créé par un joueur au travers de son jeu, le MJ conservera précieusement l'ensemble des données relatives à ces installations pour pouvoir leur appliquer un coût similaire lorsque d'autres joueurs les

développeront. Mais dans l'ensemble, il n'existe aucun chemin tout tracé à suivre et aucune indication de ce que vous pourriez bien faire avec vos cinq cent hommes des cavernes. Place à votre imagination ! Et à un peu de recherche historique (voire le paragraphe suivant) ...

En effet, il est assez improbable que votre peuple développe directement l'écriture parce que vous avez insérer cette idée dans la tête de votre prophète. Vous risquez plutôt de les voir se mettre à dessiner frénétiquement toute sorte de symboles en patte de mouche au sens totalement abstrait pour vous honorer sans que cela ait un quelconque sens aux yeux de vos habitants. De la même manière, il est assez peu probable de voir vos habitants se mettre d'eux-mêmes à se partager les tâches et à organiser une division horizontale du travail dans le village (s'organiser en métiers si vous préférez), parce que vous le leur avez suggérer. Il faut qu'il existe un besoin pour cela. Par exemple, vous avez commencé à développer la poterie, l'agriculture, la chasse, la navigation à voile, et à concevoir un artisanat d'outils en os et en pierre ? Bon, alors il est sans doute assez peu probable qu'un père de famille trouve le temps de cultiver ses champs, fabriquer de nouveaux outils pour que cette culture soit efficace, parte pêcher en mer, et construise son bateau lui-même, pour ensuite saisir un arc et des flèches qu'il aura conçu par ses propres moyens, histoire d'aller chasser le lapin pour mettre un peu de viande dans le bouillon du soir. Tout cela en n'oubliant pas, bien sûr, de fabriquer une demi-douzaine d'amphores histoire de stocker ses graines, son eau, son poisson séché et ses steaks de lapin. Si cela est tout à fait possible pour un homme seul, un village aura naturellement tendance, alors qu'autant de professions différentes apparaissent, à débiter un travail de spécialisation de sa population.

En revanche, si les activités de votre village se limite à chasser et fabriquer des sagaies pour chasser, vos chasseurs peuvent parfaitement faire efficacement les deux. Et on ne verra donc pas apparaître de spécialisation, avec d'un côté des fabricants de sagaies, et de l'autre, des chasseurs. Ça ne sert à rien. C'est une perte de productivité en fait.

Donc, pensez basique. Demandez-vous d'abord s'il est possible que vos habitants disposent déjà de cet outil ou de cet autre outil ...

Pour commencer

Perdus dans la cambrousse, vos cinq cent colons s'apprêtent à fonder leur premier village. Vous voici titulaire d'une pop de 500 habitants, et de 10 000 points de foi (et une génération bonus gratuite de +20 points de foi par tour), avec une tâche énorme devant vous : amener tout ces petits humains vers la grandeur. Par quoi commencer alors ?

Déjà, lisez l'article Wikipédia sur le néolithique (ici => <https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%A9olithique>). Voilà à peu près ce qui vous attend, et ce qu'il est quasiment certain que vous devrez développer avant de pouvoir vous lancer dans les techniques modernes telle que le travail du bronze, l'écriture, ou encore les mathématiques et l'architecture monumentale. Il y a donc du boulot.

Votre priorité, si vous voulez un conseil, ce sera naturellement d'accroître votre population, mais surtout, de générer suffisamment de nourriture et d'amener votre croissance démographique à une population suffisante pour pouvoir disposer d'une caste de prêtres qui vous rendront un culte. Pourquoi ? Parce que vos 10 000 points de foi vont fondre comme neige au soleil lorsque vous commencerez à donner vos premières instructions. Et vous n'avez pas envie d'être complètement à sec au tour 10. Sinon un long âge sombre risque de se profiler devant vous (et surtout une longue période chiante où vous ne ferez rien de votre temps).

Deuxièmement, utilisez vos pouvoirs avec parcimonie. Le prophète est certes la plus puissante des armes, qui vous permettra de transmettre à vos citoyens des idées complexes (poterie, polissage des armes, architecture, travail du fer ... Par exemple). Inutile de l'employer pour leur expliquer que des plantes ont besoin d'eau et que votre nouvelle ferme de riz aurait bien besoin d'un système d'irrigation. Ni de l'utiliser pour expliquer à vos citoyens qu'un arc employé pour tuer un loup peut aussi tuer un homme. Ni même pour envoyer votre peuple en migration vers ces terres fertiles que vous avez vu sur la carte. Votre animal totem peut parfaitement envoyer ce type de signe en l'utilisant avec imagination.

Troisièmement, soyez patient. Beaucoup de joueurs, dans les itérations précédentes de Nous Les Dieux (le papa de l'Aube des Temps) recouraient au prophète tout de suite pour obtenir des résultats tangibles directement. C'est bien. Dans un monde où le prophète ne coûte pas 10% de votre capital de points de départ pour arriver, et 1% de votre capital de points de départ à chaque fois que vous voulez donner une instruction. Surtout qu'au début du jeu, un tour dure plus d'un siècle. Autrement dit, votre chouette prophète qui vient d'expliquer à vos habitants comment faire un pot en terre cuite (chose qu'ils auraient pu découvrir tout seul moyennant un tour ou deux de plus), est mort au début du tour suivant. Ce pot en terre cuite vous a coûté 1100 points de foi. C'est un peu con non ? Patience est mère de toutes les vertues. Le rush ne vous mènera nulle part pour la simple et bonne raison que ... Tout le monde butera sur quelque chose à un moment ou un autre. Ça fait partie du jeu.

Quatrièmement, soyez pédagogue. La pédagogie, c'est la répétition, la tentative d'explication sous un angle différent. Lorsque vous avez envoyé votre aigle tourner en rond au dessus de cette plaine herbeuse, vous vouliez que vos citoyens en cultivent le blé ? Et ces idiots sont allés y construire un village en défrichant méthodiquement le blé qui se trouvait sur leur chemin ? Réessayez avec une autre approche. Encore une fois : perdre un tour, ce n'est pas grave. En perdre deux non plus.

Cinquièmement, sachez renoncer. Revenons à nos paysans qui cultivent du blé sur une plaine herbeuse. Cela fait maintenant quatre tours que vous essayez de leur montrer qu'on peut faire des pots en chauffant de l'argile. Mais visiblement, ces idiots n'ont pas l'air d'avoir compris. Ils s'obstinent à faire des statuettes à votre effigie avec l'argile. Dites-vous que déjà, ils savent qu'on peut sculpter l'argile. Et quand ils se rendront compte que les trois quarts de leurs

récoltes pourrissent sur pied parce qu'ils ne peuvent pas stocker le blé, ils fabriqueront ces pots en argile tout seul. Apprenez leur plutôt à construire un bateau pour remonter la rivière ...

Statistiques

La population

Votre population est comptée en Pops, ou "Unités de population". Une unité de population représente 500 personnes, et peut être utilisée à de multiples fins : produire des ressources, de la culture ou de la science, servir comme prêtre, guerriers, ou au sein de navires de guerre, voire être réduite en esclavage ou sacrifiée en votre honneur.

La population croît en fonction de plusieurs facteurs (voire croissance démographique). Une grosse population est quoi qu'il en soit, synonyme de puissance car elle vous offrira une importante productivité.

Besoins

Quoiqu'il en soit, chaque unité de population (active ou non) a besoin d'un total de une unité de nourriture et de une unité de biens de consommation pour subvenir à tous ses besoins. Si ces besoins n'étaient pas satisfaits pour votre civilisations des conséquences fâcheuses pourraient advenir :

- En cas de déficit alimentaire (la production agricole est insuffisante) inférieur à 25%, jusqu'à 10% de votre population mourra du fait de la disette.
- En cas de déficit alimentaire grave, supérieur à 25%, jusqu'à 30% de votre population mourra du fait de la famine (selon la gravité).
- En cas de déficit de production (la production de biens transformés est insuffisante) inférieur à 25%, votre population sera mécontente, et elle ne générera aucun points de bonheur pour ce tour.
- En cas de déficit de production grave, supérieur à 25%, des révoltes et dissensions apparaîtront dans votre peuple, et une partie de ce dernier pourrait faire sécession du groupe principal ou se rebeller.

Notez que les besoins d'une pop pourront croître au fil de la partie pour excéder les valeurs ici indiquées, notamment du fait du progrès économique et social.

Sécessions

Il est possible qu'au cours de la partie, pour des raisons diverses et variées (pas forcément celles indiquées ci-dessus), votre population, ou tout du moins une partie d'entre elle, fasse sécession. C'est à dire qu'elle quitte le groupe principal pour s'installer ailleurs.

Mettons les choses au clair : vous êtes un Dieu. Donc une religion. Votre survie dans la partie n'est donc aucunement liée à la puissance de votre état. A vrai dire, même conquis par un autre joueur, tant que le peuple croit en vous, vous êtes tranquille. Vous n'aurez simplement plus les mêmes objectifs. En conséquence, que votre peuple fasse sécession n'est pas très grave. Cela donne simplement lieu à la création d'une seconde fiche de statistiques pour représenter le nouveau pays des séparatistes ... Tant qu'ils croient en vous.

Dans certain cas, ce type de situation est même enviable et avantageux : vous obtenez une “base de secours” pour pérenniser votre civilisation même en cas de défaite du groupe principal. Vous pouvez sacrifier un état entier dans le cadre d’un jeu d’alliance pour faire avancer d’autres pions. Vous pouvez même envoyer vos deux nations l’une contre l’autre pour, par exemple, éprouver vos armées et en faire des troupes de vétérans avant d’attaquer un autre joueur. Bref, le champ des possibles est imposant.

Mais dans d’autres, ce type de situation devient un véritable handicap. Ainsi, vos nations pourraient s’enfoncer dans d’interminables guerres de religion, s’affaiblir l’une, l’autre, comploter pour s’entretuer, se concurrencer sur certains marchés commerciaux, et même en venir au génocide. On a commis les pires crimes de l’humanité au nom de Dieu. Imaginez jusqu’où pourraient aller une bande de séparatistes fanatisés ...

Le pire qui pourrait vous arriver reste toutefois la crainte de voir apparaître un groupe séparatiste hérétique ... (Voire Concepts).

Dans tous les cas, rappelez-vous d’une chose. Celui qui survit n’est pas le plus fort. C’est celui qui s’adapte le plus vite.

Population Inactive

En début de partie, cette variable sera égale à zéro. Mais à mesure que la partie avancera, elle grandira. En effet, alors que votre peuple gagnera en confort de vie, capacité de production et autres nouvelles organisations sociales, il se libérera des besoins du travail, tout du moins pour une frange de la population. Et ces dernières n’auront alors plus besoin de travailler. Les pops inactives peuvent être de plusieurs types :

- **Les jeunes** : Dès l’instant où vous ferez apparaître des structures d’apprentissage dans votre nation, et selon l’ampleur de ces structures, une part conséquente de votre population (variable en fonction de la valeur de la croissance démographique) deviendra inactive, parce qu’elle est en cours d’apprentissage.
- **Les vieux** : Lorsque l’hygiène et le confort de vie deviendra suffisant, les plus âgés cesseront d’être productifs, tout simplement parce qu’ils seront encore en vie à un âge où auparavant, ils avaient déjà rejoint leurs tombes. Ils ne sont alors plus en capacité de produire, et deviennent alors des pops inactives.
- **Les très riches** : Soyons clair, tout les très riches ne deviendront pas inactifs. Mais certains modèles de gouvernement verront apparaître une frange de la population qui profitera simplement de sa richesse en exploitant les classes inférieures et en ne travaillant pas. Cela est également possible si la Corruption croît dans votre société. En règle générale, si vous voyez apparaître des très riches inactifs, c’est mauvais signe, sauf si vous l’avez voulu (certains types de gouvernement favoriseront l’apparition de ces pops. Mais dans ce cas, leur apparition s’accompagne généralement d’une génération de bonheur additionnelle). En effet, rappelez-vous ici que dans ce jeu, un citoyen Athénien de l’Athène Classique par exemple n’est pas considéré comme un

inactif : c'est une pop qui produit de la foi, de la culture, de la richesse ou de la science par exemple. Aussi, un inactif très riche est donc une pop qui ne fait VRAIMENT rien ...

Armée

Ce champ des statistiques rappelle simplement le nombre de pops qui servent dans votre armée. Elle indique également le type d'unité disponibles. Si aucun dogme culturel, gouvernemental ou religieux n'a été adopté pour cela, notez que les pops incluses dans l'armée ne travaillent pas. Et donc que leur productivité sera toujours nulle.

La croissance démographique

Elle est calculée en fonction de vos excédents de nourriture et de votre degré d'insalubrité.

Nourriture excédentaire

Toute la nourriture qui n'est pas consommée est déclarée excédentaire. De manière générale, votre peuple se répartira automatiquement les tâches pour que la croissance démographique soit globalement stable (croissance lente, autour de 1 à 2% par siècles), sauf si vous vous efforcez de leur donner des instructions différentes.

Insalubrité

Pour chaque 10 pops présentes dans votre ville, ces dernières généreront un point d'insalubrité. L'insalubrité s'applique comme un malus à votre croissance démographique. Veillez donc à la subjuguer pour conserver une population en croissance. Apportez de l'eau potable, évacuez les déchets, les excréments et les eaux usées, et efforcez-vous de mettre en place un système de santé efficace pour préserver une santé publique appréciable.

La productivité

Voire plus bas.

La capacité de stockage

En début de partie, rappelez vous que votre peuple n'a pas la moindre idée de comment stocker la nourriture et les biens. Il dispose d'une capacité de stockage de 10 unités de chaque ressources. Il vous faudra donc développer des technologies, construire des entrepôts, et améliorer vos villes pour pouvoir stocker d'avantage, et ainsi favoriser votre développement. (Honnêtement, les bâtiments qui coûtent seulement dix unités de biens transformés sont peu nombreux).

Ressources

Au fil de votre histoire, votre peuple devra collecter plusieurs types de ressources (dites “de base”) différentes. Ces ressources sont produites par chacune de vos unités de population en fonction d'une variable extrêmement importante : la productivité.

Qu'est ce que la productivité ?

Chaque unité de population (500 habitants constituent une unité de population) peut produire un certain nombre de biens qui dépendent de votre valeur de productivité. Il s'agit en fait de la quantité de travail que votre population peut abattre.

Cette productivité est employée pour produire des marchandises de base, des marchandises bonus, des marchandises de luxe et des marchandises stratégiques. Lorsque vous construisez un bâtiment, cela consomme également une partie de la production générée par votre population.

La productivité peut être augmentée au travers de plusieurs moyens :

- Développez votre population (plus d'habitants = plus de productivité)
- Améliorer vos techniques scientifiques (bien qu'en règle générale, cela seul ne suffise pas)
- Construire certains bâtiments spécifiques dans vos villes.
- Développez de nouveaux concepts culturels et modèles d'organisation sociale (ces derniers sont généralement plus efficaces que la science pour améliorer la productivité).

Les marchandises de base

- **La Nourriture** : La nourriture peut être produite par l'intermédiaire de la productivité. Elle sert essentiellement à nourrir la population de votre civilisation à raison d'une unité de nourriture par unité de population.

La nourriture est une ressource matérielle, et en conséquence, elle peut être stockée à la fin de chaque tour dans la limite de votre capacité de stockage.

- **Les Biens Transformés** : Les biens transformés sont les matériaux de construction ou des produits finis qui peuvent être employés dans la construction de bâtiments, la mobilisation d'unité militaire, de navire ou d'unités civiles. C'est votre principale ressource de production. Il est donc indispensable de vous efforcer d'en générer un maximum sans pour autant mettre en péril la production agricole.

Comme la nourriture, les biens transformés peuvent être stockés puisqu'il s'agit d'une ressource matérielle, dans les limites de votre capacité de stockage naturellement.

- **La Richesse** : l'or ou l'argent n'est pas une ressource indispensable en début de partie, mais elle deviendra essentielle dès l'instant où vous commencerez à disposer d'unités

militaires et d'un certain nombre de bâtiments avancés, qui réclameront un certain entretien. Elle peut être produite au travers de la productivité de vos citoyens.

Comme la nourriture et les biens transformés, c'est une ressource matérielle, et elle peut donc être stockée.

- **La Science** : La science est une ressource de "recherche". Elle est utilisée pour effectuer des développements techniques et technologiques qui développeront de nouvelles opportunités pour votre société. Cependant, à l'inverse de la culture, les développements scientifiques ne vous offriront que très rarement des bons immédiats. En revanche, ils débloquent bâtiments, unités, et options d'exploitation de nouvelles ressources.

La science peut être générée au travers de la productivité de vos citoyens et dépensée pour acquérir de nouvelles recherches scientifiques. Cependant, il est aussi possible que votre peuple découvre par "accident" de nouvelles technologies. Ces découvertes accidentelles seront fréquentes dans les sociétés peu développées et deviendront plus rare avec l'avancement du temps car les technologies plus avancées requièrent un certain investissement de votre part.

La science ne peut pas être stockée. Elle doit être immédiatement dépensée lorsqu'elle est produite.

- **La Culture** : La culture est une ressource de "recherche". Elle est utilisée pour effectuer des développements culturels ou des développements politiques qui amélioreront l'ensemble de votre civilisation et vous offriront de nouvelles opportunités.

Elle peut être générée au travers de la productivité de vos habitants et dépensée pour acquérir de nouveaux dogmes et traditions sociales qui vous permettront ainsi d'améliorer durablement votre civilisation.

Vous pouvez également dépenser de la culture lorsque vous construisez un bâtiment, en supplément de son coût de base. De ce fait, vous construisez alors une merveille, ce qui augmentera fortement les bonus générés par ce bâtiment et vous accordera des points de culture bonus égaux à 10% de la valeur culturel totale du bâtiment à chaque tour (voire merveilles).

Enfin, si vous ne souhaitez, ou ne pouvez pas dépenser de culture dans un développement social, vous pouvez la dépenser dans la réalisation d'un chef d'oeuvre. Ce dernier générera à chaque tour une valeur de culture égale à 10% de sa valeur culturelle globale (voire chef d'oeuvre).

Comme la science, la culture ne peut être stockée. Quand elle est produite, elle doit être directement dépensée dans un développement culturel.

- **Le Bonheur** : Le bonheur est très certainement la plus puissante des ressources. En effet, elle est générée au rythme d'une unité par tour pour chacune de vos unités de population qui voit ses besoins couverts. Ainsi, plus votre population sera nombreuse, plus vous en générerez. Cependant, plus votre population sera nombreuse et plus les dépenses associées au bonheur seront coûteuses également.

Le bonheur peut être utilisé pour acheter d'autres ressources. Ainsi, 10 points de bonheur peuvent être dépensés pour acheter 1 point de n'importe quelle autre ressource. Cela représente le fait qu'une population heureuse et comblée sera plus productive, et acceptera également plus facilement certains sacrifices afin de protéger son mode de vie.

Enfin, le bonheur peut également être utilisé pour acheter les services de personnages illustres. Un personnage illustre coûte 100 points de bonheur par unité de population pour être acheté.

Le bonheur n'est pas une ressource à stocker. Il s'accumule de manière infinie.

- **La Foi** : en temps que dieu, cette ressource est très probablement celle qui vous intéresse le plus. En effet, pour manifester votre volonté sur la terre, et la transmettre à votre population, vous aurez besoin de foi. Cette monnaie vous servira en effet à manifester vos pouvoirs divins. Et si vous ne la dépensez pas judicieusement, et n'en générez pas suffisamment, vous pourriez bien passer de nombreux tours en laissant votre peuple livré à lui-même. C'est grâce à la foi que vous pourrez donc acheter vos pouvoirs divins. Ils sont au nombre de trois :
 - Manifester votre animal totem est le moins cher de vos pouvoirs : 50 points de foi suffiront à cela.
 - Révéler un prophète est le plus cher de vos pouvoirs : 1000 points de foi sont nécessaires à l'apparition d'un prophète dans votre population. Chaque rêve que vous lui enverrez par la suite tout au long de sa vie vous coûtera ensuite 100 points de foi supplémentaires.
 - Déclencher un cataclysme est un pouvoir spécial si ne coûte pas de foi. Il en génère 500, et force votre population à retrouver le chemin de vos indications passées. Votre peuple va alors réinterpréter vos signes précédents et essayer de s'y conformer au mieux. Cependant, ce pouvoir a un autre prix : des bâtiments seront détruits et des gens mourront pendant ce cataclysme, handicapant ainsi votre civilisation.

Bien que puissante, la foi est toutefois une ressource très difficile à générer. En effet, vous disposez de 10 000 points de foi en début de partie et d'une génération bonus de

vingt points de foi par tour. Cependant, la foi ne peut pas être générée autrement qu'au travers de points bonus tant que vous ne disposez pas d'un clergé pour en organiser la production. Or, affecter une unité de population à ce rôle de prêtre est une tâche compliquée car ces derniers ne produisent alors plus rien d'autre que de la foi. Ils permettent certes au reste de votre population d'en générer également au travers de la productivité, mais cela signifie que leurs besoins doivent être couverts par une autre partie de la population.

La foi n'a pas besoin d'être stockée, elle peut donc être accumulée à l'infini.

Les Marchandises bonus

Le Riz, la pierre, les poissons, la laine ou encore l'argile sont des marchandises dites "bonus". Si ce type de marchandises se trouvent sur votre territoire, vous pouvez demander à une unité de population de l'exploiter afin de vous faire bénéficier de leurs avantages. Cette unité de population générera alors un nombre beaucoup plus élevé de ressources qui vous aideront sans doute à améliorer drastiquement votre population.

On peut aisément calculer la quantité de ressources générée par votre population lorsqu'elle travaille sur une ressource bonus, et ce, en multipliant tout simplement votre productivité totale par les bonus accordés par la ressource.

Par exemple, vous constatez que l'embouchure du fleuve où vous avez installé votre cité dispose de vastes prairies couvertes de blé sauvage, et décidez donc de demander à une unité de population d'exploiter cette ressource. Votre productivité est de 1,5 en début de partie, et le blé vous confère un bonus de +2 en nourriture. Ici, cette unité de population affectée à l'exploitation du blé produira donc $1,5 \times 2 = 3$ unités de nourriture.

En revanche, vous ne pouvez affecter qu'une seule unité de population à une source de ressource bonus. Ainsi, cette ressource de blé ne pourra pas être exploitée par plus d'une seule unité de population. Mais si d'aventure, vous trouviez une seconde source de blé plus haut sur le fleuve, en le remontant, vous pourriez alors y affecter une autre unité de population pour en tirer pleinement profit ... Ou la vendre à un autre joueur en échange d'or ou d'une autre ressource.

Les Marchandises de Luxe

Les marchandises de Luxe telles que le Cacao, la Teinture, le Cuivre, l'Argent, l'Or, la Vigne ou encore le Tabac fonctionnent de la même manière que les ressources bonus : vous y affectez une unité de population pour obtenir le bonus associé à ces ressources en terme de ressources de base. Toutefois, elle généreront également un point de bonheur chacune.

Attention toutefois, ce point de bonheur est limité à 1 point pour chaque ressource que vous contrôlez. Si vous contrôlez deux sources de Marbre par exemple, ces dernières ne produiront qu'un seul point de bonheur. Mais la seconde ressource fournira quand même des bonus liés à

son exploitation. Toutefois, il est sans doute plus intéressant de la vendre à un autre joueur contre une autre ressource bonus que vous n'avez pas en votre possession.

Les Marchandises Stratégiques

Les marchandises stratégiques tels que le Fer, le Goudron, les Chevaux, les Éléphants ou encore le Cuivre sont des ressources vitales à votre effort militaire. Comme pour les ressources de base, vous devez y affecter une unité de population pour les voir devenir productives. Elles généreront alors des ressources de base ainsi qu'une certaine quantité de ressources spéciales liées au type de ressources exploitée.

Par exemple, vous continuez de remonter ce fameux fleuve et trouvez un marais lequel contient une source de goudron. Le goudron est indispensable à la construction navale ou il sert au calfeutrage des navires (il bouche les trous entre les planches de bois dans la coque, la rendant imperméable). Il procure un bonus de +1 en production, +1 en science et +1 en Goudron. Votre unité de population (toujours avec une productivité de 1,5), produira donc +1,5 production, +1,5 Science et +1,5 Goudron.

Ce +1,5 goudron ne s'accumule pas et ne se stocke pas. C'est une limite de population. Grâce à lui, votre armée pourra contenir jusqu'à 1,5 unités requérant du goudron pour être produites (telles que les Quadrirèmes, les Pentarèmes et les Hexères par exemple).

Concepts :

Hérésie

Il est possible, au cours de la partie, que des hérésies religieuses apparaissent dans votre société. Voire, que vos propres prophètes soient considérés comme des hérétiques par l'Église principale alors même qu'ils tiennent leurs visions de vous. Une hérésie causera nécessairement d'importantes tensions et pourrait se conclure par une séparation en deux de votre civilisation, ou pire, une guerre civile.

En règle générale, les hérésies sont marquées par un changement notable au sein des dogmes religieux adoptés par votre civilisation (voire dogmes). Elle vous imposera alors de choisir l'un des deux camps à soutenir. Des luttes théologiques et politiques s'engageront alors entre vos partisans et les hérétiques. L'hérésie pourra alors se résoudre par une réconciliation des deux églises, ou une séparation définitive. Dans le second cas, les partisans de l'Église hérétique ne seront dès lors plus considérés comme obéissant à vos préceptes, et vous n'aurez plus aucune influence sur eux. Leur civilisation deviendra une civilisation PNJ.

Il est toutefois possible que, plus tard dans la partie, les hérétiques finissent par adopter les croyances de la religion principale. Auquel cas, ils réintégreront votre foi.

Merveilles

Sitôt que vous aurez découvert un moyen de vous lancer dans la construction d'une architecture monumentale (en développant de nouvelles techniques de construction). Vous pourrez vous lancer dans la construction de merveilles. Les merveilles sont de puissants bâtiments qui génèrent jusqu'à dix fois les bonus qu'octroyait le bâtiment dont elles sont tirées. En plus de cela, elles génèrent de la culture, et un point de bonheur par tour et par merveilles. Cependant, elles coûtent également dix fois plus cher que le bâtiment d'origine.

Pour construire une merveille, vous devez donc développer une technique qui permette une architecture monumentale, choisir un type de bâtiment (par exemple, un temple), et décider d'en faire une merveille. Vous devrez alors payer dix fois la valeur en bien transformés du bâtiment et y ajouter une quantité de culture à votre convenance. La merveille sera terminée une fois ces coûts payés. Elle produira d'énormes quantités de ressources, du bonheur, et de la culture.

Notez cependant qu'une fois ce type de bâtiment construit par un joueur, plus aucun autre joueur ne pourra construire de Merveilles de ce type. Ainsi, si vous construisez un phare et choisissez d'en faire une merveille, vous serez le seul à disposer de ladite merveille. Plus personne ne pourra construire de phare merveilleux.

Si deux joueurs construisaient en même temps une merveille d'un même type, le premier joueur à la terminer l'obtiendra. Pour l'autre, toute la production ainsi dépensée est perdue, et la

culture servira à la place à réaliser un chef d'oeuvre. Si les deux joueurs terminent la merveille en même temps, c'est celui qui aura investi le plus de culture dans le bâtiment qui l'obtiendra.

Chef d'oeuvre

Comme les Merveilles, les Chefs d'oeuvres sont produits en accumulant de la culture. Lorsque vous estimez avoir investi suffisamment de culture dans un chef d'oeuvre, estimez le alors terminé. Un chef d'oeuvre produira alors un montant de culture égal à 10% du total investi et un point de bonheur supplémentaire. Mais vous devrez également disposer d'un endroit où le conserver, faute de quoi il disparaîtra, détruit par les ravages du temps, au bout de dix tours.

Personnages illustres

Les personnages illustres sont des personnages extrêmement puissants obtenus au travers du Bonheur. Vous pouvez les obtenir en payant cent points de bonheur pour chacun de vos points de vos population. Ce qui signifie que vous pourrez obtenir un personnage illustre tout les cent tours environ, sous réserve que vous conserviez une population heureuse et pleinement satisfaite, et que cette dernière ne croisse pas trop rapidement. Vous pourrez naturellement accélérer ce processus par l'intermédiaire de dogmes, de lois spéciales et autres merveilles et chefs d'oeuvres, qui génèrent des points de bonheur bonus.

Pourquoi sont-ils aussi chers vous demandez-vous à présent ? Pour une raison très simple : ils sont extraordinairement puissants. En effet, lorsque vous obtenez un personnage, choisissez d'abord de quel type de personnage il s'agit :

- Un dirigeant, impliqué dans les affaires de l'état, la loi, et la direction immédiate de votre Empire (probablement l'un des plus puissant personnage possible).
- Un amiral ou un général, qui dirigera vos armées.
- Un philosophe, qui produira de la culture et orientera vos recherches dogmatiques.
- Un artiste, qui participera à l'élaboration de chefs d'oeuvres et de merveilles.
- Un chercheur, qui contribuera à vos recherches scientifiques.
- Un ingénieur ou un architecte, qui pourra participer à la construction de merveilles, et au développement de nouvelles technologies basées sur la technique.
- Un marchand, qui pourra ouvrir des routes commerciales et améliorer votre génération d'or.
- Un grand prêtre, qui améliorera votre génération de foi et votre organisation religieuse.

Un personnage illustre, une fois née, est directement influencé par les dieux (il est touché par le divin), même si un certain nombre d'entre eux n'y croient pas le moins du monde. Vous pouvez donc DIRECTEMENT contrôler ce personnage. Ce qui vous donne un degré de contrôle sur votre pays globalement colossal. Toutefois, aux yeux de la population, ce personnage est un humain comme les autres. Et vos idées révolutionnaires pourront donc fort bien vexer les responsables politiques de votre Empire, ou la population qui n'interprète pas vos paroles de la même manière que vous ...

Table de rencontre

Au début de chacun de vos tours, le MJ jettera un dé à 20 faces sur une table de rencontre cachée à vos yeux. Il y a 20% de chances pour que cette table de rencontre ne donne rien, et donc que rien ne se passe, 35% de chances pour que cette table de rencontre génère un événement positif (d'excellentes récoltes, une percée scientifique, un nouveau groupe qui migre dans votre colonie), 35% de chances pour que l'évènement soit négatif (une épidémie, une invasion barbare, une attaque de bêtes sauvages), et 10% de chances pour qu'il soit neutre (la rencontre d'une cité état différente de la vôtre, un citoyen particulièrement intelligent qui développe des idées révolutionnaires ...). A vous d'exploiter cette évènement ensuite pour en tirer le plus d'intérêt possible.

Recherche Scientifique et découvertes accidentelles :

Lorsque vous menez des recherches scientifiques, elles peuvent se produire de deux manières différentes :

- Vous avez souhaité cette recherche, et donner des instructions afin qu'elle soit trouvée.
- Vous n'avez pas souhaité cette recherche, mais elle date d'une période tellement ancienne que votre peuple peut la découvrir sans y consacrer de quelconques recherches.

Coût en science d'une recherche et chances de découverte

Toutes vos recherches ont un coût en science, calculé en fonction de population totale et de votre ère actuelle, ainsi que du "degré de difficulté" de cette recherche. Il est cependant caché, mais ne constitue pas une "limite dure", et encore moins une garantie de découverte. Pour arriver à découvrir une recherche, vous devez payer ce coût en science, lequel vous donnera alors 70% de chances de découvrir cette technologie. Tout point en science supplémentaire placé dans cette recherche vous donnera des chances bonus de découverte. Et tout point en science non investi réduira ce pourcentage de chances à chaque tour.

Par exemple, pour découvrir la roue, il vous faut 100 points de science. Mais vous ne connaissez pas cette valeur. Vous estimez que 100 points devraient suffire. Sur ce coup là, vous êtes tombé juste. Et une fois ces 100 points investis, vous donnez donc des instructions pour que vos chercheurs commencent à s'intéresser à autre chose. Ces points ne sont pas perdus pour autant. Ainsi, à chaque tour vous avez 70% de chances de découvrir la roue.

Pendant ce temps là, vous continuez vos recherches afin de découvrir la maçonnerie. Laquelle vous coûtera aussi 100 points de sciences. Mais pour cette recherche, vous estimez que 80 points suffiront. Ayant investi seulement 80% des points nécessaires, vos chances sont d'autant plus réduites. A chaque tour, vous avez 56% de chances de découvrir la maçonnerie ($80 \times 70 / 100$).

Enfin, vous souhaitez maintenant découvrir la métallurgie du bronze. C'est impératif pour vous d'autant que les barbares sont à vos portes, et vous investissez donc 150 points dans ce domaine. La métallurgie du bronze ne coûtait que 120 points. Vous avez donc investi 125% des points nécessaires à cette découverte. Cela veut dire que vos chances de percer sont bien plus élevées ! Ainsi, vous avez 87,5% de chances de découvrir la métallurgie du bronze à chaque tour.

Il peut donc être pertinent d'investir des points dans des recherches, puis de ne plus s'en occuper, et de laisser simplement votre peuple la découvrir au travers de la probabilité de découverte. Rappelez-vous cependant que votre population continuera de croître à chaque tours. Et que la limite de recherche de chaque technologie est indexé sur votre population. Ce qui veut dire que la probabilité de découverte diminue à chaque tour vu que votre population continue de croître.

A l'inverse, il peut être pertinent également, notamment quand vous avez besoin d'une recherche, de juste continuer à investir dans cette recherche jusqu'à ce qu'elle soit effectivement découverte. Chaque point en plus augmentant vos chances de découvrir cette technologie.

La culture et les dogmes fonctionnant de la même manière, c'est également vrai pour ces recherches.

Comment marchent les découvertes accidentelles ?

Une découverte est dite accidentelle lorsqu'elle est découverte par vos citoyens alors que vous ne l'avez pas souhaité. Ou alors vous l'avez effectivement souhaité, mais elle ne vous a coûté aucun point de science, parce que faire des recherches sur ce sujet serait stupide (un chasseur, en lançant des pierres contre une biche pour chasser, a par exemple eut l'idée de mettre ces pierres dans une lanière de cuir, vous donnant effectivement accès à la fronde). C'est en règle générale le cas de la plupart de vos recherches du néolithique. En fait, il n'est pas du tout nécessaire de trop s'investir dans la science et les inventions avant d'avoir commencé à faire fondre des métaux.

En règle générale, elles se produisent parce que cette recherche est un prérequis à quelque chose d'autre que vous avez demandé. Et ce prérequis correspond à une époque tellement ancienne que votre peuple aura l'idée de cette recherche "comme ça".

Prérequis et recherches en avance

Vous vivez au vingt-et-unième siècle (vous, le joueur). Vous aurez donc souvent, voire tout le temps, des idées et des préjugés à des années lumières de ceux de votre peuple. Il arrivera donc souvent que vous donniez des instructions de recherche auxquels vos citoyens ne sont pas du tout préparés. En fait cela ne leur a même pas encore caressé l'esprit, puisqu'ils n'ont pas acquis le concept prérequis à votre idée. Par exemple, vous souhaitez développer l'architecture monumentale (les pyramides toussa toussa), mais n'avez pas encore découvert la maçonnerie et les mathématiques. Votre peuple ne comprend donc pas ce que vous souhaitez ... Et il ne le découvrira pas. Et le MJ ne vous dira jamais que vous n'avez pas les prérequis. C'est à vous de le découvrir. En attendant, malgré les 160 points de science que vous avez investi dans ce domaine, vos chances de découverte sont toujours de 0%. Pour éviter cet écueil, lorsque vous voulez faire une recherche, pensez toujours au niveau le plus basique possible : je suis encore un petit village néolithique. J'aimerais que mon peuple commence à construire de grandes constructions en mon honneur pour générer plus de foi. Que me manque-t-il en termes de découvertes techniques et de concepts sociaux pour y arriver ?

La réponse est : beaucoup de choses en vrai (Au moins l'idée d'une division horizontale, voire géographique du travail, un moyen de transport plus efficace que des bras, une hiérarchie sociale et un clergé, de meilleurs outils (le silex, pour tailler la pierre de taille ... Eeeeeerh ...), des notions de mathématiques et d'architecture, l'idée d'utiliser des matériaux de construction plus solides et efficaces et tant d'autres choses ... Il y a du chemin encore !).

Lorsque vous faites des recherches en avance, les points de science investis dans la recherche ne sont pas perdus. En fait ils restent stockés, investis dans cette recherche ... Ils commenceront à vous donner des chances de découverte de la technologie dès l'instant où vous aurez commencé à découvrir les prérequis de ladite recherche.

L'Art de la Guerre

Faire la guerre sera très certainement une de vos occupations principales, dès l'instant où vous vous apercevrez que ce continent est trop petit pour tout ces joueurs. Ainsi, la guerre en début de partie n'aura très certainement que peu d'intérêt : les années s'écoulant à la vitesse (colossale), de plusieurs centaines d'années par tour, une guerre se résume à un comparatif de statistiques entre les unités assaillantes et les unités en défense. Mais à mesure que le jeu avance et le temps ralenti, la stratégie, et voir même la tactique, auront progressivement leur place dans le jeu.

Quelque soit l'époque du jeu cependant, la guerre se déroule de la même manière : on envoie un message au maître du jeu avec les opérations à venir pour le prochain tour, et le maître du jeu compile toute ces données (en accord avec la vitesse d'écoulement du temps), pour réaliser un court RP, posté en partie guerre, qui résume les opérations. Lorsque de grandes batailles, décisives pour le sort d'une guerre ont lieu, le MJ créera un topic dans la sous-section "Bataille" du forum guerre et une grande bataille sera jouée de la même manière, mais sur la durée d'un seul tour.

Unités militaires et statistiques :

Vos unités militaires disposent de plusieurs statistiques qui servent en fait à les comparer les unes aux autres lors d'une bataille ou d'une guerre, et ainsi, à définir le gagnant de l'affrontement. A titre d'exemple, penchons-nous sur les deux seules unités que vous pouvez produire au début du jeu : le Chasseur à Sagaie et le Guerrier Préhistorique.

Chasseurs à Sagaie :

Force : 4

PV : 500/500

Type : Escarmoucheur

Expérience : 0

Description : Guerriers de la préhistoire, les Chasseurs à Sagaie sont des soldats légers, couverts de peaux de bêtes, et armés de Sagaie (des lances de jet). Ils ne sont pas spécialement entraînés pour la guerre mais peuvent participer à la défense de la tribu contre des bêtes sauvages, ou dissuader une tribu hostile d'attaquer.

Guerriers Préhistoriques :

Force : 6

PV : 500/500

Type : Infanterie lourde

Expérience : 0

Description : Les guerriers préhistoriques sont, comme leur nom l'indique, des guerriers tel qu'on peut en rencontrer à l'époque préhistorique. Ils sont armés de gourdins et protégés de peaux de bêtes et de fourrures. S'ils n'ont pas reçu d'entraînement militaire spécifique, ils ont été sculptés par les nécessités de la survie en milieu hostile, ce qui en fait donc toujours des combattants redoutables.

On constate donc quatre champs de statistiques différents.

- **Force** : La Force d'une unité correspond à sa puissance au combat. Elle est comparée à la force de l'unité qu'elle attaque pour déterminer qui remporte le combat. Pour ce faire, le MJ jette autant de dés à 6 faces que l'unité a de points de force. Chaque dés donnant un résultat de 4+ octroie un point de victoire à l'unité. L'unité qui obtient le plus de points de victoire à la fin du combat l'emporte.

La Force peut être améliorée au travers de l'expérience d'une unité, de nouvelles technologies, ou de dogmes sociaux. Plus une unité est forte, plus elle a de chances de remporter un combat. Mais vous n'êtes toutefois pas à l'abri d'un craquage négatif aux dés, et d'un résultat dévastateur dans le combat qui s'ensuivra.

- **Points de vie** : Les points de vie d'une unité sont toujours de 500. Il s'agit donc du nombre de soldats qui composent cette unité. Lorsqu'une unité subit des pertes, vous perdez donc des habitants. La Force de l'unité sera par ailleurs affecter par sa santé. Par exemple, une unité qui n'aura que 60% de ses points de vie ne combattra qu'avec 60% de sa force.

Pour reconstituer ses points de vie à 100%, une unité a besoin de se reposer pendant une année. Elle piochera alors des habitants dans votre population pour reconstituer ses forces. Perdre des hommes au combat vous fait donc perdre des pops.

- **Type** : Il existe 10 types d'unités différents. Chaque type d'unité octroie des bonus contre certains autres types d'unités, ou pendant certaines situations. Notez notamment que les unités à distance telles que les escarmoucheurs, l'artillerie ou les archers ne se livreront jamais à un combat au corps à corps si une autre unité peut les protéger.
 - **Escarmoucheurs** : Bonus de +2 contre les infanteries lourdes, les piquiers la cavalerie lourde. Dispose d'une attaque supplémentaire gratuite avant la résolution du combat. Malus de 50% au corps à corps.
 - **Archers** : Bonus de +2 contre les infanteries légères, la cavalerie légère et les archers de cavalerie. Dispose d'une attaque supplémentaire gratuite avant la résolution du combat. Malus de 50% au corps à corps.
 - **Artillerie** : Bonus de +5 contre toutes les unités d'infanterie (lourde, légère, piquiers) et d'archerie (Escarmoucheurs, Archers). Ne combat jamais au corps à corps (Force de 0).
 - **Infanterie légère** : Bonus de +5 contre les archers, de +2 contre les escarmoucheurs, l'artillerie et les piquiers.
 - **Infanterie lourde** : Bonus de +5 contre les piquiers et l'infanterie légère, de +2 contre les escarmoucheurs et les archers.
 - **Piquiers** : Bonus de +5 contre la cavalerie légère, +2 contre la cavalerie lourde et de charge. Dispose d'une attaque supplémentaire gratuite après la résolution du combat.

- **Cavalerie Légère** : Bonus de +5 contre les archers et les escarmoucheurs, +2 contre l'artillerie et l'infanterie légère.
- **Cavalerie Lourde** : Bonus de +5 contre l'infanterie lourde et l'infanterie légère, +2 contre les archers, les escarmoucheurs et l'artillerie.
- **Cavalerie d'Archers** : Dispose d'une attaque supplémentaire avant la résolution du combat, et d'une attaque supplémentaire après la résolution du combat. Aucun bonus.
- **Cavalerie de charge** : Les archers et escarmoucheurs ne disposent pas de leur attaque supplémentaire contre la cavalerie de charge. Bonus de +5 contre l'infanterie légère, les archers et les escarmoucheurs, bonus de +2 contre l'infanterie lourde et les piquiers. Les attaques supplémentaires après résolution lancées contre cette unité sont doublées.
- **Expérience** : A chaque fois qu'une unité remporte un combat, elle gagne un point d'expérience qui la fait progresser dans le tableau ci-après. Chaque niveau franchi lui octroie ensuite 1 point de force supplémentaire.
 - Niveau 1 : 0 points d'expérience (aucun bonus).
 - Niveau 2 : 3 points d'expérience (+1 en Force)
 - Niveau 3 : 7 points d'expérience (+1 en Force)
 - Niveau 4 : 12 points d'expérience (+1 en Force)
 - Niveau 5 : 18 points d'expérience (+1 en Force)
 - Niveau 6 : 25 points d'expérience (+1 en Force).

Déroulement d'un combat :

Pendant une bataille les ordres des joueurs sur la carte de bataille déterminent l'ordre de résolution des combats et qui attaque quoi. Pendant une guerre, les unités sont confrontées les unes aux autres en fonction des ordres envoyés par les joueurs au MJ. Une rencontre entre deux unités est toujours résolue de la manière suivante :

- Les unités d'archer sont à l'abri si toute les unités de corps à corps ennemies sont engagées dans un combat.
- Les unités d'archer et à distance effectuent leurs attaques avant résolution de part et d'autre du combat (l'artillerie est incluse dans cette résolution). Un premier calcul de perte est effectué au terme de cette attaque initiale.
- Le combat est résolu entre les unités engagés au corps. Un second calcul de perte est effectué au terme de cette attaque initiale.
- Les unités disposant d'attaques supplémentaire après résolution (piquiers et cavalerie d'archer) font leurs attaques après résolution de part et d'autre. Un troisième calcul de perte est effectué.
- Le calcul de perte total est effectué.

Sélection de Dogme :

Au fil du jeu, vous développerez votre nation selon une logique qui vous est propre. Le roleplay est ici central, et c'est vous, par vos actions qui définirez la forme future que prendra votre pays. Cependant, pour refléter les attributs culturels de votre peuple, et les bonus que cela pourrait vous accorder, vous pourrez choisir un total de neuf caractéristiques roleplay de votre nation et les mettre en avant, de telle sorte qu'elle ne constitueront plus simplement du RP, mais deviendront effectivement une caractéristique de votre nation qui vous rapportera quelque chose en jeu. Ces bonus devront naturellement être découverts au travers de dogmes sociaux. Une fois sélectionnés, ils pourront se répartir en trois catégories : les dogmes gouvernementaux, culturels et religieux : trois de chaque.

Dogmes Gouvernementaux

Au nombre de trois, les dogmes gouvernementaux reflètent l'organisation du pouvoir, le type de gouvernement et l'origine du droit. Ce sont des dogmes légaux. Bien entendu, votre civilisation aura bien plus que trois dogmes gouvernementaux. Mais ce sont les trois que vous aurez choisi de mettre en avant. Deux obligation toutefois : l'un de ces dogmes doit refléter votre type de gouvernement (tyrannie, démocratie, confédération tribale, etc ...). De plus, chaque dogme sélectionné dans cette catégorie doit être de type "Gouvernement".

Dogmes Religieux

Au nombre de trois, les dogmes religieux reflètent l'organisation de la foi, du clergé et la nature des croyances de votre civilisation. Une fois encore, votre civilisation en aura bien plus que trois. Mais il s'agit là des dogmes que vous aurez mis en avant. Vous avez l'obligation de sélectionner uniquement des dogmes de type Religieux dans cette catégories et l'un de ces dogmes doit refléter la nature de vos croyances (polythéisme, monothéisme, mysticisme, le grand spaghetti volant ...).

Dogmes Culturels

Les dogmes culturels sont au nombre de trois et reflètent les principaux traits culturels de votre nation. Là, aussi ce sont uniquement les dogmes que vous mettez en avant, mais votre civilisation en aura bien plus que trois. Contrairement aux deux autres domaines, vous pouvez mettre n'importe quel type de dogme dans cette catégorie (culturel, religieux, ou gouvernementaux), et il n'y a pas de limites ou de type de dogmes obligatoire ici.

Changer de dogme

Adopter un dogme et le mettre en avant dans un slot de dogme vide ne vous coûte strictement rien. Vous pouvez le faire n'importe quand, et il vous suffira de guider votre peuple vers ce domaine pour qu'il l'adopte. En revanche, remplacer un dogme existant par un autre vous demandera de payer une certaine quantité de points de culture avant de pouvoir le faire, et donc de ne pas faire de recherches culturels pendant un certain temps (la culture ne se stockant pas).