

TRÉSORERIE

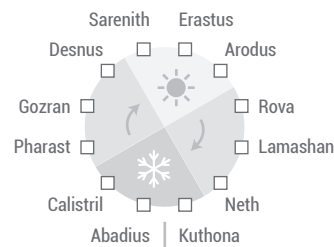
Fonds du Trésor

Dépenses mensuelles

Revenus mensuels

Prochain mois

CALENDRIER



FINANCE DU ROYAUME

STABILITÉ Sur un succès, -1 d'insécurité ou gagne 1pc; sur un échec, +1 d'insécurité; sur un échec de 4 ou plus, +d4 d'insécurité 1 pc +

DÉPENSES

Promotions Festivals Divers

= + +

pc -

EN ETE

Taille Villes Fermes

pc = + - (× 2)

EN HIVER

Taille Villes Fermes

pc = + -

pc -

INSECURITE +2 en insécurité si la trésorerie est vide
+1 d'insécurité pour chaque attribut (Économie, Loyauté ou Stabilité) qui est négatif
L'exécuteur royal peut réduire l'insécurité de 1, mais il faut alors faire un test de loyauté ou perdre 1 en loyauté
Si l'insécurité est supérieure à 10, abandonner un hexagone
Si l'insécurité atteint 20, le royaume tombe en anarchie

ASSIGNER UN DIRIGEANT Ajuster les jets du royaume

HEXAGONES Revendiquer et abandonner des hexagones par tour

pc -

TERRITOIRE Construire des fermes, routes, mines par tour

pc -

INSTALLATION Créer de nouvelles villes par tour

pc -

BÂTIMENTS Ajouter des bâtiments aux villes par tour

pc -

ARMÉE Créer des unités armées (provient de l'allocation pour la création de villes)

pc -

RETRAIT Gagne 2000po par pc. Augmenter l'insécurité de 1, puis faire un test de loyauté

pc -

Dépôt 4000po en biens commerciaux et trésors donne 1pc

pc +

AUTRES REVENUS

pc +

TAXES Revenus du royaume = Lancer d'économie ÷ 3

pc +

POPULATION

TAILLE DU ROYAUME

0-25 ☐ Baronnie

Le nombre d'hexagones de 18 km² que le royaume contrôle 26-100 ☐ Duché

101- ☐ Royaume

ROYAUME POPULATION

Taille Population totale de la ville

= (250 ×) +

DD DE COMMANDEMENT

Provinces Divers

= 20 + + +

NIVEAU D'INSECURITE

La pénalité s'applique à l'économie, la loyauté et la stabilité
À partir de 10, commence à perdre le contrôle des hexagones
À partir de 20, toutes les sauvegardes tombent à 0 et le royaume

TRÉSORERIE

Fonds du Trésor

Édits

- PROMOTIONS**
- ☐ Aucun -1 stabilité
 - ☐ Signe +1 stabilité, +1pc consommation
 - ☐ Standard +2 stabilité, +2pc consommation
 - ☐ Agressif +3 stabilité, +4pc consommation
 - ☐ Expansionniste +4 stabilité, +8pc consommation

- TAXES**
- ☐ Aucun +1 loyauté
 - ☐ Lumière +1 économie, -1 loyauté
 - ☐ Normal +2 économie, -2 loyauté
 - ☐ Lourd +3 économie, -4 loyauté
 - ☐ Écrasante +4 économie, -8 loyauté

- FESTIVALS**
- ☐ Aucun -1 loyauté
 - ☐ 1 +1 loyauté, +1pc consommation
 - ☐ 6 +2 loyauté, +2pc consommation
 - ☐ 12 +3 loyauté, +4pc consommation
 - ☐ 24 +4 loyauté, +8pc consommation