

## TRÉSORERIE

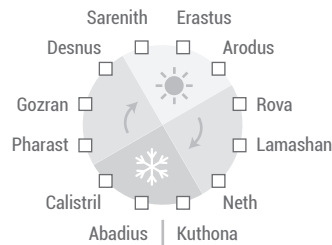
Fonds du Trésor

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



### EN ETE

Taille Villes Fermes

### EN HIVER

Taille Villes Fermes



+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

**TERRITOIRE** Construire des fermes, routes, mirages  par tour

**INSTALLATION** Créer de nouvelles villes  par tour

**BÂTIMENTS** Ajouter des bâtiments aux villes  par tour

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

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

**Dépôt** 4000po en biens commerciaux et trésors donne 1pc

### AUTRES REVENUS

**TAXES** Revenus du royaume = Lancer d'économie ÷ 3



Bon: +2Loyauté

Loyal: +2Économie

Neutre: +2Stabilité

Chaotique: +2Loyauté

Mauvais: +2Économie

## Édits

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

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

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

## 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

### DD DE COMMANDEMENT

Provinces

Divers

### NIVEAU D'INSÉCURITÉ

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