

Bon: +2Loyauté

Chaotique: +2Loyauté

BON

LOYAL

CHAOTIQUE

MAUVAIS

LOYAL

CHAOTIQUE

MAUVAIS

Loyal: +2Économie

Neutre : +2Stabilité

Mauvais: +2Économie

Édits		
PROMOTIONS	<input type="checkbox"/> Aucun	-1stabilité
	<input type="checkbox"/> Signe	+1stabilité, +1pcconsommation
	<input type="checkbox"/> Standard	+2stabilité, +2pcconsommation
	<input type="checkbox"/> Agressif	+3stabilité, +4pcconsommation
	<input type="checkbox"/> Expansionniste	+4stabilité, +8pcconsommation
TAXES	<input type="checkbox"/> Aucun	+1loyauté
	<input type="checkbox"/> Lumière	+1économie, -1loyauté
	<input type="checkbox"/> Normal	+2économie, -2loyauté
	<input type="checkbox"/> Lourd	+3économie, -4loyauté
	<input type="checkbox"/> Écrasante	+4économie, -8loyauté
FESTIVALS	<input type="checkbox"/> Aucun	-1loyauté
	<input type="checkbox"/> 1	+1loyauté, +1pcconsommation
	<input type="checkbox"/> 6	+2loyauté, +2pcconsommation
	<input type="checkbox"/> 12	+3loyauté, +4pcconsommation
	<input type="checkbox"/> 24	+4loyauté, +8pcconsommation

ECONOMIE	Alignement	Promotions	Taxes	Festivals	Établissements	Ressources	Commandement	Postes vacants	Insécurité	Divers	Temp
ECO =		+ N/A	+	+ N/A	+	+	+	-	-	+	+
LOYAUTE =		+ N/A	+	+	+	+	+	-	-	+	+
STABILITÉ =		+	+	+ N/A	+	+	+	-	-	+	+

STABILITÉ

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

MAINTIEN

DÉPENSES

Promotions Festivals Divers

= + +

pc

EN ETE

Taille Villes Fermes

pc = + - ( × 2 )

EN HIVER

Taille Villes Fermes

pc = + -

INSÉCURITÉ

+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

Édits

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

REVENUS

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

TABLEAU DU ROYAUME

0-25 ☐ Baronnie

26-100 ☐ Duché

101- ☐ Royaume

ROYAUME POPULATION

Taille Population totale de la ville

= ( 250 × ) +

DD DE COMMANDEMENT

Taille Provinces Divers

= 20 + +

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

RÔLES DE COMMANDEMENT			CHA	ECO	LOY	STA
Dirigeant	Baron, Duc, Roi ou Reine- Si vacant, le royaume rate tous les jets de commandement et ne peut pas revendiquer ou développer d'hexagone.		CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Épouse	Reine Consort ou Prince Consort- Peut diriger si le Dirigeant est absent, mais doit passer un test de loyauté ou +1d'insécurité	CHA ÷ 2				
Héritier	Prince, Princesse ou sujet favori - Peut diriger si le Dirigeant est absent, mais doit passer un test de loyauté ou +1d'insécurité	CHA ÷ 2				
Conseiller	En liaison avec le peuple- Si vacant -2de loyauté +1troubles lors des corvées et pas de bonus pour les festivals	SAG ou CHA				
Général	Commande l'armée- Si vacant, -4en loyauté	FOR ou CHA				
Grand diplomate	Supervise les relations internationales- Si vacant, -2en stabilité et impossible d'émettre des édits diplomatiques et d'exploration	INT ou CHA				
Haut-prêtre	Guide le culte religieux - Si vacant, -2en loyauté et stabilité, et +1en insécurité au maintien	SAG ou CHA				
Magister	Guide l'éducation supérieure et magique - Si vacant, -4en économie	INT ou CHA				
Maréchal	Applique la justice rurale - Si vacant, -4en économie	DEX ou SAG				
Exécuteur Royal	Applique la loi et l'ordre- Si présent, -1d'insécurité au maintien	FOR ou DEX				
Maitre espion	Renseignement - Si vacant, -4en économie et +1en insécurité au maintien	DEX ou INT		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trésorier	Collecte les taxes et gère les finances - Si vacant, -4en économie et le royaume ne peut pas lever de taxes	INT ou SAG				
Vice-roi	Dirigeant d'une colonie ou d'un état vassal - Peut aussi prendre n'importe quel rôle pour une colonie, avec un bénéfice réduit de 1	INT ou SAG ÷ 2				
Gardien	Dirige les défenses du royaume - Si vacant, -4en loyauté et -2en stabilité	FOR ou CON				