Bon: +2Loyauté

Chaotique: +2Loyauté

BON LOYAL CHAOTIQUE MAUVAIS

Loyal: +2Économie

Neutre : +2Stabilité

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

RÔLES DE COMMANDEMENT

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

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

GESTION DU ROYAUME

MAINTIEN

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

CONSOMMATION

DÉPENSES Promotions Festivals Divers

= + + pc −

EN ETE Taille Villes Fermes

pc = + − (× 2)

EN HIVER Taille Villes Fermes

pc = + − 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

Édits

ASSIGNER UN DIRIGEANT Ajuster les jets du royaume

HEXAGONES Revendiquer et abandonner des he ☐ par tour pc −

TERRITOIRE Construire des fermes, routes, min ☐ par tour pc −

INSTALLATION Créer de nouvelles villes ☐ par tour pc −

BÂTIMENTS Ajoute 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 +

POPULATION

TAILLE DU ROYAUME

Le nombre d'hexagones de 18 km² que le royaume contrôle

0–25	☐ Baronnie
26–100	☐ Duché
101–	☐ Royaume

ROYAUME POPULATION

= (250 × Taille) + Population totale de la ville

DD DE COMMANDEMENT

= 20 + Taille + 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 pc