



Bon: +2Loyauté

Chaotique: +2Loyauté

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

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

= + - ( × 2 )

pc

EN HIVER

Taille Villes Fermes

= + -

pc

CONSUMMATION

+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, mûrs

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

RÔLES DE COMMANDEMENT

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'importe 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

TABLEAU DU ROYAUME

0-25 ☐ Baronnie

26-100 ☐ Duché

101- ☐ Royaume

ROYAUME POPULATION

Le nombre d'hexagones de 18 km<sup>2</sup> que le royaume contrôle

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

pc