

TRÉSORERIE

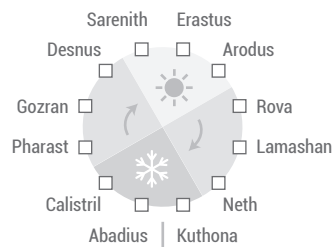
Fonds du Trésor

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

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

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

POPULATION

TAILLE DU ROYAUME

0-25 ☐ Baronnie



Le nombre d'hexagones de 18 km de côté 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'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

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