

## Activités Liées à la Culture

### [Grand maître des cérémonies et grand prêtre]

#### Arts (p522)

##### Fabriquer des produits de luxe

Vous encouragez vos artisans à fabriquer des produits de luxe

Conditions. Avoir des structures abritant des artisans

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Vos artisans surpassent vos attentes et fabriquent des produits somptueux. Vous gagnez +1d4 Marchandises de type Produits de luxe.

Succès. Vos artisans produisent quelques très beaux produits. Vous gagnez +1 Marchandise de type Produits de luxe.

Échec. Vos artisans ne parviennent pas à produire quoi que ce soit de valeur.

Échec critique. Non seulement vos artisans ne parviennent pas à produire quoi que ce soit de valeur, mais certains tirent profit de l'aide que vous leur avez accordée pour réaliser leurs propres projets ou pour se faire plus d'argent en vendant leurs réalisations sur des marchés clandestins. Augmentez de 1 la Ruine Crime

##### Créer un chef d'œuvre (1 fois par tour au maximum)

Vous encouragez les artistes de votre royaume à créer et exposer une incroyable œuvre d'art pour augmenter la renommée de votre royaume.

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Vous gagnez immédiatement +1 en Gloire ou Infamie et à nouveau au début de votre prochain tour de royaume. Lancez immédiatement 2 Dés de ressources. Vous gagnez un nombre de PR égal au résultat.

Succès. Vous gagnez immédiatement +1 en Gloire ou Infamie.

Échec. Vous ne parvenez pas à créer de chef-d'œuvre.

Échec critique. Non seulement vous ne parvenez pas à créer de chef-d'œuvre mais cet échec est cuisant et humiliant. Vous perdez 1 point de Gloire ou d'Infamie. Si vous n'en avez pas à perdre, vous augmentez l'Agitation de 1d4.

#### Érudition (p525)

##### Trouver une solution créative

Vous travaillez avec les érudits, penseurs et professionnels de la magie ou de la science au sein de votre royaume pour trouver de nouvelles façons de résoudre des problèmes lorsque les méthodes habituelles ne fonctionnent pas. Faites un test basique.

Conditions. Avoir des structures abritant des érudits et penseurs.

Dépenses. Voir selon résultat

Succès critique. Vous pouvez utiliser la solution trouvée pour vous aider à résoudre n'importe quel test de compétence de royaume pendant le reste du tour de royaume. Obtenez un bonus de circonstances de +2 pour le prochain jet. Si vous n'utilisez pas votre solution créative avant la fin de ce tour de royaume, cet avantage prend fin et vous gagnez 10 xp de royaume à la place.

Succès. Comme un succès critique mais la solution coûte au royaume 1d4 PR en recherches. Ce coût est payé immédiatement, que vous utilisiez ou non la solution créative.

Échec. Votre tentative pour Trouver une solution créative coûte au royaume 2d6 PR mais n'aboutit pas. Elle ne vous fournit aucun avantage.

Échec critique. Comme un échec mais vos érudits et penseurs sont si frustrés par l'échec que vous subissez un malus de circonstances de -1 à tous les tests basés sur la Culture jusqu'à la fin du prochain tour de royaume.

Spécial. Vous ne pouvez pas influencer un test avec Trouver une solution surnaturelle et Trouver une solution créative simultanément.

## Folklore (p526)

### Célébrer un jour de fête

Les raisons peuvent être religieuses, historiques, martiales ou simplement festives. Quoi qu'il en soit, votre peuple profite d'une journée sans labeur pour célébrer cet événement aux frais du royaume. Faites un test basique mais, si votre royaume a Célébré un jour de fête pendant le tour de royaume précédent, le DD augmente de 4 car le royaume n'a pas eu le temps de se remettre des festivités précédentes.

Conditions. .

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. La célébration est un moment de bonheur pour votre peuple. L'événement est coûteux mais l'argent récolté pendant les fêtes couvre ces frais. Vous êtes remboursé de la dépense. Vous gagnez un bonus de circonstances de +2 à tous les jets basés sur la Loyauté jusqu'à la fin de votre prochain tour de royaume.

Succès. La célébration est un succès mais s'avère coûteuse. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 à tous les jets basés sur la Loyauté jusqu'à la fin de votre prochain tour de royaume.

Échec. La célébration se déroule sans véritable enthousiasme mais est tout de même coûteuse.

Échec critique. La célébration est mal organisée et les citoyens se moquent de votre tentative ratée d'organiser des festivités. Dépensez 2 dés de ressource PR supplémentaire Vous subissez également un malus de circonstances de -1 aux tests basés sur la Loyauté jusqu'à la fin du prochain tour de royaume.

## Magie (p529)

### Trouver une solution surnaturelle

Vos incantateurs essaient de résoudre les problèmes pour lesquels les solutions ordinaires sont insuffisantes. Faites un test basique

Conditions. Avoir des structures abritant des professionnels de la magie ou de la science

Dépenses. Voir selon résultat

Succès critique. Vous pouvez demander à vos incantateurs de trouver une solution surnaturelle afin de vous aider à réaliser n'importe quel test de compétence de royaume. Obtenez un bonus de circonstances de +2 pour le prochain jet Si vous n'utilisez pas votre solution surnaturelle avant la fin de ce tour de royaume, cet avantage prend fin et vous gagnez 10 PX de royaume à la place.

Succès. Comme un succès critique mais la solution coûte au royaume 1d4 PR en recherches. Ce coût est payé immédiatement, que vous utilisiez ou non la solution surnaturelle.

Échec. Votre tentative pour Trouver une solution surnaturelle coûte au royaume 2d6 PR mais n'aboutit pas et ne vous confère donc aucun avantage.

Échec critique. Comme un échec mais les ressources et le moral de vos incantateurs sont si impactés que vous ne pouvez plus tenter de Trouver une solution surnaturelle pendant 2 tours de royaume.

Spécial. Vous ne pouvez pas influencer un test avec Trouver une solution surnaturelle et Trouver une solution créative simultanément.

### Lire les augures

Les incantateurs de votre royaume lisent les augures et vous conseillent sur la meilleure façon de vous préparer à des événements du futur proche. Faites un test basique.

Conditions. Avoir des structures abritant des prêtres ou des mages

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Si vous rencontrez un événement aléatoire de royaume pendant ce tour, faites deux fois le jet pour déterminer l'événement qui se produit. Les joueurs choisissent lequel des deux événements a lieu et le royaume gagne un bonus de circonstances de +2 au test pour le résoudre.

Succès. Vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests effectués pour résoudre des événements aléatoires de royaume pendant ce tour.

Échec. Vos incantateurs n'obtiennent pas assez d'informations pour vous aider.

Échec critique. Vos incantateurs vous fournissent une interprétation inexacte des augures. Vous subissez automatiquement un événement aléatoire de royaume pendant ce tour. Lancez deux fois le dé pour déterminer quel événement se produit et le MJ décide lequel des deux il souhaite garder.

## Activités Liées à l'Économie [Éminence - Prévôt]

### Commerce (p522 et 523)

#### Acheter des marchandises

Vous pouvez dépenser des PR pour Acheter des Marchandises mais cela est plus coûteux que de simplement les réunir par vos propres moyens ou de vous reposer sur des accords commerciaux. Lorsque vous Achetez des Marchandises, choisissez le type de Marchandises que vous souhaitez obtenir (Nourriture, Bois de construction, Produits de luxe, Minerai ou Pierre).

Conditions. Avec des routes terrestres ou maritimes, l'action se fait dans le mois. Sans, le mois prochain.

Dépenses. 8 PR si vous achetez des Produits de luxe ou 4PR pour les autres

Succès critique. Vous gagnez immédiatement +4 en Marchandises du type choisi et +2 en Marchandises de n'importe quel autre type (sauf Produits de luxe).

Succès. Vous gagnez +2 en Marchandises du type choisi.

Échec. Vous gagnez +1 en Marchandises du type choisi.

Échec critique. Vous ne gagnez pas de Marchandises et vous augmentez la Ruine Crime de 1

#### Gérer des accords commerciaux

Vous envoyez des agents négocier des accords commerciaux

Dépenses. 2PR par accord commercial DD+5 Si vous avez déjà Négocié au tour précédent

Succès critique. Au début de votre prochain tour de royaume, vous gagnez 1 Dé de ressources bonus par accord commercial et 1 Marchandise du type de votre choix (seul un montant maximum égal à la moitié de ces Marchandises peut correspondre à des Produits de luxe).

Succès. Comme un succès critique mais vous devez choisir entre gagner des Dés de ressources ou des Marchandises.

Échec. Vous gagnez 1 PR par accord commercial au début de votre prochain tour.

Échec critique. Vous ne gagnez aucun avantage car vos négociateurs et marchands sont victimes de malchance sur la route. Vous ne pouvez plus Gérer les accords commerciaux pendant 1 tour de royaume.

#### Investir

Conditions. Avoir au moins une structure bancaire

Dépenses. Vous dépensez personnellement une somme calquée sur le tableau suivant.

2 ou 3	4 ou 5	6 ou 7	8 ou 9	10 ou 11	12 ou 13	14 ou 15	16 ou 17	18 ou 19	20
80	200	500	1000	2000	4000	8000	20000	50000	100000

Succès critique. Votre royaume récupère les bénéfices créés par votre investissement. Vous gagnez 4 Dés de ressources PR pour le mois prochain.

Succès. Votre investissement aide l'économie du royaume. Vous gagnez 2 Dés de ressources PR pour le mois prochain.

Échec. Votre investissement est utilisé pour combler les déficits ailleurs. Vous gagnez 1d4 PR.

Échec critique. Votre investissement est détourné, perdu ou autrement dilapidé. Gagner 1 Dé de ressources PR et augmenter le Crime d'un montant équivalent

#### Collecter les impôts

Les collecteurs d'impôts voyagent à travers vos terres pour récupérer les fonds réclamés au peuple pour assurer le bon fonctionnement du royaume.

Succès critique. Vos collecteurs d'impôts rencontrent un grand succès ! Pour le reste du tour de royaume, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests basés sur l'Économie.

Succès. Vos collecteurs d'impôts récoltent assez d'argent pour vous conférer un bonus de circonstances de +1 aux tests basés sur l'Économie pendant le reste du tour de royaume.

Si vous aviez déjà essayé de Collecter des impôts au tour précédent, augmentez l'Agitation de 1.

Échec. Comme un succès mais le peuple est mécontent : augmentez l'Agitation de 1 supplémentaire

Échec critique. Vos collecteurs d'impôts font face à la résistance des habitants du royaume. Ils parviennent tout de même à rassembler assez d'argent pour subvenir aux besoins essentiels du gouvernement mais ils ont mis la population en colère et encouragé des actes de rébellion. Augmentez l'Agitation de 2 et 1 de Ruine désordre

## Exploration (p526)

### Engager des aventuriers

Vous Engagez des aventuriers pour mettre fin à un événement en cours, le DD est égal au DD de Contrôle ajusté par le modificateur de niveau de l'événement.

Dépenses. 1 Dé de ressources PR pour chaque tentative

Succès critique. Vous mettez fin à l'événement continu.

Succès. L'événement continu ne prend pas fin mais vous gagnez un bonus de circonstances de +2 pour résoudre l'événement pendant la prochaine phase d'Événement.

Échec. Vous ne parvenez pas à mettre fin à l'événement continu. Si vous essayez à nouveau de mettre fin à l'événement continu, le coût en PR augmente de 2 Dés de ressources.

Échec critique. Comme un échec mais la rumeur se répand et vous ne pouvez plus essayer de mettre fin à l'événement continu en Engageant des aventuriers.

## Industrie (p526)

### Vendre des marchandises

Vous pouvez vendre des Marchandises parmi Nourriture, Bois de construction, Produits de luxe, Minerai et Pierre. Faites un test basique avec un bonus de circonstance de 1 si vous avez une bonne relation diplomatique.

Conditions. Posséder 4 matériaux en stock

Dépenses. 4 matériaux d'un seul type

Succès critique. Au début du prochain tour de royaume, vous gagnez 2 Dés de ressources bonus par point de stock dépensé dans ces Marchandises.

Succès. Au début du prochain tour de royaume, vous gagnez 1 Dé de ressources bonus par point de stock dépensé dans ces Marchandises.

Échec. Vous gagnez 1 Dé de ressources bonus au début du prochain tour de royaume.

Échec critique. Vous ne gagnez aucun Dé de ressources (mais vous avez quand même dépensé le montant prévu de Marchandises). Si vous aviez déjà Vendu des Marchandises au tour précédent, augmentez l'Agitation de 1.

### Changer de capitale

Conditions. L'une de vos communautés qui n'est pas déjà votre capitale doit contenir un Château, un Palais ou un Hôtel de ville.

Pendant la phase d'Activité, tous les dirigeants doivent y dépenser toutes leurs activités de Commandement d'un tour de royaume.

Dépenses. DD+5. Vous ne pouvez plus Changer la capitale avant au moins 3 tours de royaume.

Succès critique. Le changement se passe parfaitement bien, le peuple est enthousiasmé par la nouvelle capitale et célèbre la sagesse de ses dirigeants.

Succès. Le changement se passe bien et avec le moins de perturbations possible mais certaines personnes sont contrariées ou nostalgiques. Augmentez l'Agitation de 1.

Échec. Le changement rend le peuple triste. Augmentez de 1 l'Agitation et deux types de Ruine au choix.

Échec critique. Le peuple rejette l'idée d'une nouvelle capitale et souhaite que vous annuliez cette décision. Le changement est un échec et votre capitale demeure la même. Augmentez l'Agitation de 1d4. Augmentez de 1 trois types de Ruine de votre choix et de 3 le quatrième.

## Navigation (p530)

### Pêcher

Conditions. Vous devez avoir au moins un hexagone revendiqué comprenant un point d'eau.

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Vous gagnez +1d4 Marchandises de type Nourriture.

Succès. Vous gagnez +1 Marchandise de type Nourriture.

Échec. Vous ne gagnez aucune Marchandise de type Nourriture.

Échec critique. Plusieurs pêcheurs meurent dans un tragique accident : augmentez l'Agitation de 1

## Activités Liées à la Loyauté [Exécuteur - Ambassadeur]

### Diplomatie (p524 et 525)

#### Puiser dans la trésorerie

Les PJ puisent dans la trésorerie du royaume pour leur utilisation personnelle ou afin de fournir une aide financière d'urgence pour un événement. DD-2 à chaque tentative

Succès critique. Vous retirez une somme calquée sur le tableau suivant.

2 ou 3	4 ou 5	6 ou 7	8 ou 9	10 ou 11	12 ou 13	14 ou 15	16 ou 17	18 ou 19	20
80	200	500	1000	2000	4000	8000	20000	50000	100000

Succès. Comme un succès critique mais vous épuisez les caisses du royaume pour ce faire. Vous subissez un malus de circonstances de -1 à tous les tests basés sur l'Économie jusqu'à la fin de votre prochain tour de royaume.

Échec. Vous échouez à rassembler les fonds nécessaires, et les rumeurs à propos de la potentielle pénurie de liquidités dans le royaume imposent un malus de circonstances de -1 à tous les tests basés sur la Loyauté et l'Économie jusqu'à la fin de votre prochain tour de royaume.

Échec critique. Comme un échec mais les rumeurs se répandent comme une traînée de poudre et deviennent hors de contrôle. Augmentez de 1 l'Agitation et 1 de la Ruine décadence.

#### Demander une aide extérieure

Lorsque votre royaume subit un désastre, vous envoyez un appel à l'aide à une autre nation avec laquelle vous avez des relations diplomatiques. Le DD de ce test est égal au DD de Négociation de l'autre groupe +2

Conditions. Vous avez des relations diplomatiques avec le groupe auquel vous demandez de l'aide

Dépenses. Le DD de ce test est égal au DD de Négociation de l'autre groupe +2 (p519) DD12 à 36

Succès critique. L'aide de votre allié confère un bonus de circonstances de +4 à n'importe quel test de compétence de royaume effectué pendant le reste du tour de royaume. De plus, vous gagnez 2 Dés de ressources PR. Ceux-ci ne se transforment pas en PX à la fin du tour si vous ne les dépensez pas.

Succès. Comme un succès critique mais vous choisissez l'avantage accordé par l'aide : soit vous gagnez 1 Dé de ressources PR, soit vous gagnez un bonus de circonstances de +2 sur un test.

Échec. Votre allié rassemble des ressources mais ne parvient pas à vous offrir son aide à temps pour affronter la situation actuelle. Vous gagnez 1d4 PR au début de votre prochain tour de royaume.

Échec critique. Votre allié est submergé par ses propres problèmes et se montre incapable de vous aider, se sent insulté par votre demande d'aide ou bien a tout intérêt à voir votre royaume lutter contre l'un des événements en cours. Quelle que soit la raison, votre appel à l'aide donne à votre royaume l'air désespéré. Vous n'obtenez aucune aide et vous augmentez l'Agitation de 1d4

#### Dépêcher un diplomate

Vous envoyez des émissaires auprès d'un autre groupe pour développer des relations positives et la communication avec lui. Le DD est égal au DD de Négociation du groupe (p 519). Les tentatives pour Dépêcher un représentant diplomatique auprès d'une nation avec laquelle votre royaume est en guerre subissent un malus de circonstances de -4 au test et voient leur résultat aggravé d'un degré. Si le MJ le souhaite, certaines guerres peuvent être si amères que cette activité n'a aucune chance de succès.

Succès critique. Vos envoyés sont reçus plutôt chaleureusement et font bonne impression. Vous établissez des relations diplomatiques avec le groupe et gagnez un bonus de circonstances de +2 sur tous les tests en lien avec ce groupe jusqu'au prochain tour de royaume.

Succès. Vous établissez des relations diplomatiques.

Échec. Vos envoyés sont reçus mais l'organisation ciblée n'est pas prête à établir des relations diplomatiques. Si vous retentez de Dépêcher un représentant diplomatique auprès de ce groupe au tour de royaume suivant, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 sur ce test.

Échec critique. C'est un désastre ! Vos envoyés ne parviennent pas à atteindre leur destination, se voient refuser l'entrée à la frontière de l'autre nation ou sont faits prisonniers voire exécutés. Les répercussions sur le moral et la réputation de votre royaume sont importantes.

Choisissez l'un des résultats suivants : augmentez l'Agitation de 1d4, un type de Ruine de votre choix de 1 ou perdez 2 Dés de ressources PR. Quoi qu'il arrive, vous ne pouvez plus essayer de Dépêcher un représentant diplomatique auprès de cette même cible pendant les 3 prochains tours de royaume.

La première fois que votre royaume parvient à établir des relations diplomatiques dans la campagne, vous gagnez 60 PX de royaume comme récompense de jalon .

## Art de la guerre (p526)

Voir combat de masse en annexe 3

## Intrigue (p528)

### Infiltrer

Vous envoyez des espions rassembler des informations à propos d'une nation voisine, d'un culte ou d'une guilde de voleurs sur votre territoire, d'une Communauté libre ou même d'un site inexploré.

Autrement, vous pouvez simplement envoyer vos espions enquêter sur le bien-être actuel de votre royaume.

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Vous apprenez une information exacte et précise.

Succès. Vous apprenez une information vague et imprécise.

Échec. Vos espions n'apprennent rien d'important mais leurs identités n'ont pas été compromises.

Échec critique. Vous n'entendez plus parler de vos espions. Vous subissez un malus de circonstances de -2 sur tous les tests de royaume jusqu'à la fin du prochain tour de royaume, car une tentative de contre-infiltration de la part d'un ennemi inconnu affecte le fonctionnement de votre royaume.

### Mener des affaires clandestines

Conditions. Vous êtes au fait des affaires de criminels dans votre royaume et eux-mêmes savent que vous êtes au courant. Vous les encouragez à donner une partie de leurs gains au gouvernement sous la forme de ressources et de Marchandises afin de continuer à mener leurs affaires en paix

Dépenses. Cela commence par un test basique contre le DD de Contrôle mais à chaque tour consécutif passé à Mener des affaires clandestines, le DD augmente de 2. Chaque tour de royaume qui passe sans que vous Meniez des affaires clandestines réduit le DD de 1 (jusqu'à atteindre le DD de Contrôle).

Succès critique. Vous gagnez 2 Dés de ressources PR et 1d4 Marchandises de type Produits de luxe. Le peuple n'en sait rien.

Succès. Vous gagnez soit 1 Dés de ressources PR, soit 1d4 Marchandises de type Produits de luxe. Quel que soit votre choix, des rumeurs se répandent au sujet de ces « cadeaux » reçus par le gouvernement. Augmentez l'Agitation de 1.

Échec. Vous gagnez 1 Marchandise de type Produits de luxe. Les rumeurs sont soutenues par les rapports de témoins visuels. Augmentez de 1 l'Agitation et la Ruine Corruption.

Échec critique. Vous ne gagnez rien de ces affaires clandestines mais vous mettez le peuple en colère. Augmentez l'Agitation de 1d6, la Corruption de 2 et un autre type de Ruine au choix de 1.

## Politique (p530)

### Améliorer la qualité de vie

Vous puiser dans les caisses du royaume afin d'améliorer la qualité de vie des citoyens.

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Vos efforts pour Améliorer la qualité de vie permettent aux habitants de profiter de périodes de temps libre pour s'adonner à des activités de loisir. Pour le reste du tour de royaume, vous gagnez un bonus de circonstances de +2 aux tests basés sur la Culture.

Succès. Vos efforts pour Améliorer la qualité de vie aident vos citoyens à mieux profiter de la vie. Pour le reste du tour de royaume, vous gagnez un bonus de circonstances de +1 aux tests basés sur la Culture.

Échec. Comme un succès mais vous avez trop puisé dans les caisses du royaume. Vous subissez un malus de circonstances de -1 aux tests basés sur l'Économie pour le reste du tour de royaume.

Échec critique. Votre tentative pour Améliorer la qualité de vie se retourne contre vous car les éléments criminels du royaume abusent de votre générosité. Vous subissez un malus de circonstances de -1 aux tests basés sur l'Économie pour le reste du tour de royaume et vous augmentez de 1 l'Agitation ainsi que la Ruine Décadence

## Activités Liées à la Stabilité

### [Gardien – Lord commandeur – Sénéchal]

#### Agriculture (p522)

##### Établir des terres agricoles

Conditions. Les plaines ou les collines sont une caractéristique prédominante du terrain dans l'hexagone et ce dernier se trouve dans la zone d'influence de l'une de vos communautés.

Dépenses. Dans une plaine → 1PR DDnormal Sur des collines → 2PR DD+5

Succès critique. Vous établissez 2 hexagones de Terres agricoles au lieu d'un. Si l'hexagone ciblé était constitué de collines, l'hexagone supplémentaire peut correspondre à des collines ou des plaines. Si aucun hexagone approprié n'est disponible, traitez le résultat comme un simple succès.

Succès. Vous établissez un hexagone de Terres agricoles.

Échec. Vous ne parvenez pas à préparer un hexagone de Terres agricoles.

Échec critique. Vous ne parvenez pas à préparer un hexagone de Terres agricoles et votre tentative rend la terre infertile. Au début de chacune des deux prochaines phases d'Événement, faites un test nu DD 6. Sur un échec, votre royaume subit un événement Mauvaises récoltes dans cet hexagone et tous ceux qui lui sont adjacents.

##### Récolter

Faites un test basique pour chercher de la nourriture dans la nature sauvage ou bien pour récupérer une partie de la production des fermes.

Dépenses. Dans une terre agricole → DDnormal Dans la nature sauvage → DD+5

Succès critique. Vous gagnez +1d4 Marchandises de type Nourriture.

Succès. Vous gagnez +1 Marchandise de type Nourriture.

Échec. Vous ne gagnez aucune Marchandise de type Nourriture.

Échec critique. Vous perdez 1d4 Marchandises de type Nourriture car vos réserves se sont gâtées. Si vous n'avez pas de Nourriture à perdre, vous augmentez à la place votre Agitation de 1.

#### Défense (p524)

##### Dispenser des Soins

Faites un test basique pour organiser et encourager les guérisseurs, apothicaires, médecins et autres soigneurs à prodiguer des soins et à aider les citoyens dans le besoin.

Dépenses. 1 dé de ressource PR

Succès critique. Vous offrez une aide très généreuse à votre peuple. Réduisez de 1 l'Agitation et un type de Ruine de votre choix.

Succès. Votre attention apaise les maux et les craintes de la population : réduisez l'Agitation de 1.

Échec. Vous n'améliorez pas particulièrement la situation du peuple mais au moins vous ne l'aggravez pas non plus.

Échec critique. Votre tentative d'aide se retourne contre vous. Augmentez de 1 l'Agitation et la ruine désordre

##### Fortifier un hexagone

Un hexagone fortifié confère un bonus supplémentaire en temps de guerre (cf. Annexe 3) mais représente également un endroit où les PJ peuvent se reposer tranquillement à l'abri des monstres

Conditions. L'hexagone visé doit être revendiqué par votre royaume et ne doit pas contenir de communauté.

Dépenses. **Plaines : 1 PR Collines : 2 Pr Forêts : 4 Pr Marais : 8 Pr Montagnes : 12 Pr**

Succès critique. Vous trouvez un lieu facilement défendable pour votre fortification et la construction se fait efficacement. Vous récupérez la moitié des PR dépensés pour bâtir dans l'hexagone et réduisez l'Agitation de 1.

Succès. Vous construisez une fortification dans l'hexagone. Réduisez l'Agitation de 1.

Échec. Vous ne parvenez pas à fortifier l'hexagone.

Échec critique. Votre tentative de construction est un désastre. Non seulement vous ne parvenez pas à bâtir la structure mais vous perdez plusieurs ouvriers au cours d'un accident, à cause de bandits ou d'un monstre ou bien à cause d'un autre événement inattendu. Augmentez l'Agitation de 1.

## Ingénierie (p527-528)

### Construire des routes

Voyager sur des routes permet d'utiliser un type de terrain d'une qualité supérieure d'un rang à celui du terrain environnant

Conditions. L'hexagone dans lequel vous cherchez à construire des routes doit être revendiqué par votre royaume.

Dépenses. **Plaines : 1 PR Collines : 2 Pr Forêts : 4 Pr Marais : 8 Pr Montagnes : 12 Pr x2 si pont**

Succès critique. Vous construisez des routes dans l'hexagone ciblé et un hexagone revendiqué adjacent dont les caractéristiques de terrain sont au moins aussi hospitalières que celle de l'hexagone ciblé. Si non, traitez le résultat comme un simple succès.

Succès. Vous construisez des routes dans l'hexagone.

Échec. Vous ne parvenez pas à construire de route dans l'hexagone.

Échec critique. Votre tentative de construction est un désastre. Non seulement vous ne parvenez pas à bâtir de route mais vous perdez plusieurs ouvriers au cours d'un accident, à cause de bandits ou d'un monstre ou bien d'un autre événement inattendu. Augmentez l'Agitation de 1.

### Démolir

Choisissez un seul lot inoccupé dans l'un de vos bourgs pour le démolir et nettoyez-le pour le rendre prêt à accueillir une nouvelle structure.

Conditions. L'hexagone visé doit être revendiqué par votre royaume et ne doit pas contenir de communauté.

Dépenses.

Succès critique. Choisissez l'un des effets suivants : vous démolissez complètement une structure de plusieurs lots et nettoyez tous les lots qu'elle occupait, ou bien vous récupérez 1d6 Marchandises (choisissez entre Bois de construction, Pierre ou Minerai) à partir des Décombres d'un seul lot.

Succès. Vous démolissez le lot.

Échec. Vous ne parvenez pas à démolir le lot. Il reste en état de Décombres et ne peut pas être utilisé pour d'autres constructions tant que vous n'avez pas réussi à le Démolir.

Échec critique. Comme un échec mais des accidents pendant l'activité de démolition coûtent la vie de plusieurs ouvriers. Augmentez l'Agitation de 1.

### Établir un site d'exploitation

Conditions. L'hexagone visé doit contenir du Bois de construction (forêt), du Minerai ou de la Pierre (colline ou montagne).

Dépenses. **Plaines : 1 PR Collines : 2 Pr Forêts : 4 Pr Marais : 8 Pr Montagnes : 12 Pr x2 si pont**

Succès critique. Vous établissez un site d'exploitation dans l'hexagone et découvrez une quantité surprenante de Marchandises de haute qualité. Toutes les Marchandises obtenues sur ce site sont doublées jusqu'à la fin du prochain tour de royaume.

Succès. Vous établissez un site d'exploitation dans l'hexagone.

Échec. Vous ne parvenez pas à établir un site d'exploitation dans l'hexagone.

Échec critique. Non seulement vous ne parvenez pas à établir le site d'exploitation mais vous perdez plusieurs ouvriers au cours d'un accident, à cause de bandits ou d'un monstre ou bien à cause d'un autre événement inattendu. Augmentez l'Agitation de 1.

### Irriguer

Conditions. Vous contrôlez un hexagone adjacent à une masse d'eau mais qui n'en contient pas lui-même.

Dépenses. **Plaines : 1 PR Collines : 2 Pr Forêts : 4 Pr Marais : 8 Pr Montagnes : 12 Pr x2 si pont**

Succès critique. L'hexagone gagne une caractéristique de terrain fleuve ou lac (Canal). De plus, vos ouvriers ont été efficaces et rapides et vous regagnez la moitié des PR dépensés pour ces travaux.

Succès. Comme un succès critique mais vous ne regagnez pas de PR

Échec. Vous ne parvenez pas à construire de système fonctionnel.

Échec critique. Comme un échec mais vos tentatives se révèlent si catastrophiques que les lieux affectés deviennent des zones propices au développement de maladies. Augmentez l'Agitation de 1.

À partir de ce moment, au début de la phase d'Événement de votre tour de royaume, faites un test nu DD 4. Le DD de ce test nu augmente de 1 pour chaque hexagone dans votre royaume qui contient une tentative d'irrigation ayant connu un échec critique. Si vous ratez ce test nu, votre royaume subit un événement Épidémie en plus de n'importe quel autre événement qu'il pourrait vivre. Vous pouvez réessayer l'effectuer cette activité lors d'un tour de royaume suivant pour changer un échec critique en échec.

## Nature (p530)

### réunir du bétail

Réunir du bétail venu de la nature locale, de fermes et d'élevages du royaume.

Conditions. Depuis une ferme ou un élevage → DDnormal Depuis la nature sauvage → DD+5

Dépenses. Plaines : 1 PR Collines : 2 Pr Forêts : 4 Pr Marais : 8 Pr Montagnes : 12 Pr x2 si pont

Succès critique. Vous gagnez +1d4 Marchandises de type Nourriture.

Succès. Vous gagnez +1 Marchandise de type Nourriture.

Échec. Vous ne gagnez aucune Marchandise de type Nourriture.

Échec critique. Vous perdez 1d4 en Marchandises de type Nourriture. Si vous n'avez pas de Nourriture à perdre, augmentez de 1 l'Agitation.