

SETTLERS

NAISSANCE D'UN EMPIRE



MODE CAMPAGNE. V 1.0

VOTRE EMPIRE GRANDIT AU FUR ET À MESURE QUE VOTRE INFLUENCE CROÎT DANS LA RÉGION. VOUS EMPARER DES PROVINCES VOISINES PEUT VOUS RAPPORTER GROS, MAIS CELA PEUT AUSSI VOUS COÛTER CHER. MAINTENIR L'ORDRE DANS VOTRE EMPIRE EST DIFFICILE ET NÉCESSITE UNE EXTRÊME MINUTIE. SAUREZ-VOUS REPOUSSER VOS FRONTIÈRES SANS COURIR À VOTRE PERTE ?

Le mode campagne de **Settlers : Naissance d'un Empire** est une variante solo qui consiste à jouer plusieurs parties à la suite, les points de victoire (PV) accumulés à chaque partie vous permettant de gagner des avantages durant les suivantes. Votre empire se voit rattacher une province chaque fois que vous gagnez une partie. Les nouvelles provinces vous offriront des atouts, mais vous coûteront aussi des ressources et des PV. Plus votre empire grandit, plus il sera difficile de le perpétuer.

Vous aurez besoin de la boîte de base de **Settlers : Naissance d'un Empire**, de quelques d10, d'un d20 et d'un crayon ou stylo.

LA COMMUNAUTÉ

Nous espérons que vous – nos joueurs – nous aiderez à développer le mode campagne, car nous n'en sommes qu'au début ! Nous avons fixé un cadre sur lequel vous pourrez vous baser, mais nous aimerions avoir vos retours pour le faire évoluer. Tout est possible : plus de provinces, de nouveaux événements, accomplissements, défis ou quêtes. C'est vous qui êtes aux manettes ! Nous mettrons régulièrement à jour ce document !

Envoyez-nous vos idées d'accomplissements, d'événements et de provinces. Avec votre aide, la jouabilité de **Settlers : Naissance d'un Empire** ne s'essouffera jamais !

ÉCRIVEZ-NOUS VIA LE SITE : EDGEENT.COM

JOUER EN MODE CAMPAGNE

En mode campagne, une partie se déroule en cinq phases. À la fin de chaque partie, vous pourrez dépenser vos points de victoire en accomplissements pour faire grandir votre empire. Il n'y a pas d'objectif final, vous pouvez jouer autant de parties que vous le souhaitez. Tant que vous gagnerez, votre empire se développera. Néanmoins, administrer un empire de grande taille n'est pas chose facile. Vous aurez besoin d'accomplissements pour compenser le coût élevé de votre territoire. Pour finir, votre empire deviendra trop vaste, au point que vous ne pourrez plus le maintenir. Combien de temps perdurerez-vous ?

- I. ÉVÉNEMENTS
- II. JOUEZ !
- III. NOUVELLE PROVINCE
- IV. ACCOMPLISSEMENTS
- V. MISE À JOUR

LA FEUILLE D'EMPIRE

Vous aurez besoin d'imprimer la feuille d'empire pour noter votre progression (provinces, accomplissements, événements, production et points de victoire). Quand il vous est demandé de « payer X sur votre empire », placez les X marchandises en question sur votre feuille d'empire à l'emplacement prévu à cet effet.

FACTION FRONTALIÈRE

Au début de la partie, choisissez votre faction normalement, puis prenez une autre faction au hasard parmi celles qui restent qui devient votre faction frontalière et le restera tout au long de la campagne. Placez le paquet de faction de votre faction frontalière près de votre feuille d'empire et remettez les paquets de faction inutilisés dans la boîte.

Durant la phase de production de chaque round, retournez la première carte du paquet de votre faction frontalière et placez-la face visible sur la table, près du paquet. Durant votre phase d'action, vous pouvez faire affaire avec cette carte. Si vous choisissez de ne pas faire affaire, défaussez cette carte durant la phase d'entretien.

1. ÉVÉNEMENTS

Au début de la campagne, vous n'avez aucune province. Vous pouvez donc sauter l'étape Événements pour la première partie.

Durant la campagne, vos provinces devront relever de nombreux défis. Au début de chaque partie, lancez 2d10 pour déterminer quels événements ont agité votre empire. Consultez les tables d'événements pour déterminer le résultat de votre jet. Méfiez-vous, car certains de ces événements auront des effets terribles sur votre empire !

L'événement auquel vous êtes confronté n'affecte que la partie en cours. À chaque partie, vous effectuez un jet sur la table en question pour en déterminer l'événement.



CATÉGORIE

Lancez d'abord 1d10 pour déterminer la catégorie de l'événement, puis reportez-vous à la table concernée.

ÉVÉNEMENT

Lancez ensuite 1d10 sur la table de catégorie pour déterminer l'événement de la partie.

Les événements peuvent influencer votre campagne de deux façons :

Règle : chaque événement affecte la partie d'une manière bien distincte. La règle concernée est valable pour toute la partie.

Quête : une quête est associée à la plupart des événements. En remplissant cette quête, vous pouvez gagner certains avantages ou vous éviter davantage d'ennuis. Certaines quêtes, quand elles ne sont pas réussies, restent d'actualité pour la partie suivante.

Quand il vous est demandé de « payer X sur votre empire », placez les X ressources dépensées sur la feuille d'empire, dans l'espace prévu à cet effet. Vous retirerez les marchandises de votre feuille d'empire à la fin de chaque partie.

2. JOUEZ !

Jouez en mode solo tel qu'il est décrit dans les règles de **Settlers : Naissance d'un Empire** en appliquant néanmoins les modifications suivantes :

Chaque partie de la campagne ne dure que quatre rounds. À la fin du quatrième round, comptez vos PV normalement. En cas de victoire, vous pouvez poursuivre la campagne en entamant une nouvelle partie. Dans le cas contraire, votre empire en pâtit : perdez un accomplissement au hasard. S'il ne vous reste plus aucun accomplissement, votre empire est en ruine et vous avez perdu la campagne !

Durant la première partie de la campagne, votre production est égale à ce qui est imprimé sur votre plateau de faction. Lors des parties suivantes, votre production sera basée sur votre plateau de faction et les modificateurs notés sur votre feuille d'empire.

Durant la phase d'entretien de chaque round, vous devez payer le coût d'entretien de toutes les provinces de votre empire (cf. **Nouvelle province**, ci-dessous). Si vous êtes incapable de régler le coût d'entretien d'une province, cette dernière est perdue ! Mettez à jour votre feuille d'empire et assurez-vous de retirer l'éventuel bonus que vous octroyait cette province. Chaque fois que vous perdez une province, il est plus difficile de contrôler votre empire. Ajoutez +2 PV au coût de contrôle des provinces restantes de votre empire !

3. NOUVELLE PROVINCE

À la fin de chaque partie, si vous la gagnez, vous faites la conquête d'une nouvelle province ! Lancez 1d20 pour déterminer les traits de votre nouveau territoire en vous reportant à la **TABLE DES PROVINCES** et notez-les sur votre feuille d'empire. Vous ne pouvez conquérir chaque province qu'une seule fois. Si vous tirez une province que vous avez déjà, recommencez jusqu'à ce que vous en obteniez une nouvelle.

Chaque province possède trois caractéristiques qui affectent les parties suivantes.

TRAIT : cette nouvelle règle est appliquée à votre prochaine partie. Dans certains cas, elle est permanente.

COÛT DE CONTRÔLE : vous devez payer cette valeur en PV à la fin de chaque partie avant d'acheter des accomplissements.

COÛT D'ENTRETIEN : vous devez maintenir l'ordre dans vos provinces. À la fin de chaque round, vous devez payer le coût d'entretien de toutes les provinces de votre empire.

4. ACCOMPLISSEMENTS

À la fin de chaque partie, vous pourrez acheter des accomplissements avec les PV que vous avez

gagnés. Ces accomplissements vous aideront à administrer votre empire en compensant le coût de vos provinces.

Vous trouverez leur liste dans la **TABLE DES ACCOMPLISSEMENTS**.

Pour calculer vos points de victoire à chaque partie :

1. Notez les PV gagnés normalement.
2. Notez le coût de contrôle total de vos provinces.
3. Retranchez le coût de contrôle total des PV de la partie.
4. Ajoutez la différence aux PV restants des parties précédentes.

Vous pouvez maintenant dépenser vos PV pour offrir des accomplissements à votre empire ! Sauf indication contraire, vous ne pouvez acheter chaque accomplissement qu'une seule fois. Les PV non dépensés sont conservés pour le round suivant.

NOTE : sauf indication contraire, les bonus des accomplissements sont permanents et s'appliquent à chaque partie.

5. MISE À JOUR

Il est maintenant temps de noter tous les changements et de se préparer pour la partie suivante !

- ✘ Retirez toutes les marchandises, ressources et cartes placées sur la feuille d'empire.
- ✘ Mettez à jour le suivi de production pour retirer tout bonus temporaire.
- ✘ Retirez toutes les cartes et affaires de votre empire.

Vous êtes prêt à commencer la prochaine partie de votre campagne !

AUTEUR DU JEU : Ignacy Trzewiczek **RÉDACTION** : Chevee Dodd (rendez-vous sur le site de Chevee pour en apprendre plus sur ses jeux : cheveedodd.com)

TESTEURS : Ryu, Jeff Patino, Robin Lees, Merry et d'autres (dans une moindre mesure). Merci beaucoup !

ILLUSTRATIONS : Tomasz Jedruszek, Michał Kulasek, Rafał Szyma **CONCEPTION GRAPHIQUE** : Rafał Szyma

TRADUCTION : Jérôme Vessière **RELECTURE** : Vincent Bouchage

TABLE DES PROVINCES

JET	NOM	TRAIT	COÛT DE CONTRÔLE*	COÛT D'ENTRETIEN
1	MONTAGNES BRUMEUSES	Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.	-	1
2	FORÊTS SAUVAGES	Commencez la prochaine partie avec +2 .	5	-
3	DÉSERT	Sautez votre prochain jet d'événement.	5	-
4	RÉGIONS SAUVAGES	Ajoutez +1 à votre prochain jet de catégorie d'événement. N'ajoutez pas ce modificateur à votre jet sur la table des événements.	-	1
5	COLLINES BARBARES	Commencez la prochaine partie avec +2 BARBARES dans votre main.	5	1
6	FALAISES VENTEUSES	Durant n'importe quelle partie, vous pouvez construire un Port : payez 4 sur votre empire pour augmenter votre production d'1 . Ce bonus est permanent. Vous ne pouvez construire qu'un seul port par campagne.	5	1
7	GRANDES PLAINES	Commencez chaque partie avec 1 COMMUNE supplémentaire en main.	10	1
8	TERRES TRIBALES	Commencez la prochaine partie avec +4 .	5	1
9	VIEIL EMPIRE	Vous recevez +15 .	5	1
10	MER INTÉRIEURE	Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.	-	1
11	LITTORAL	Commencez la prochaine partie avec +3 .	5	1
12	TERRES RICHES	Augmentez votre production d'1 ou d'1 . Ce bonus est permanent.	5	-
13	PLAINES VENTEUSES	Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.	5	1
14	ÎLES	Augmentez votre production d'1 COMMUNE. Ce bonus est permanent.	5	1
15	VIEILLE FORÊT	Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.	5	-
16	RUINES ANCIENNES	Au début de la prochaine partie, placez les 3 premières du paquet COMMUN dans votre empire en tant que fondations.	-	1
17	TERRES PACIFIQUES	Vous pouvez relancer vos jets d'événement jusqu'à 3 fois durant cette campagne.	-	1
18	TERRES FIÈRES	Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.	5	-
19	PETIT ROYAUME	Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.	5	1
20	MONTAGNES ROCAILLEUSES	Commencez la prochaine partie avec +3 .	-	1

* Chaque fois que vous perdez une province, il est plus difficile de contrôler votre empire. Ajoutez +2 au coût de contrôle des provinces restantes de votre empire !

TABLE DES ACCOMPLISSEMENTS

<p>ROUTES COMMERCIALES, COÛT : 20 ★</p> <p>Augmentez votre production d'1 , ,  ou  pour la prochaine partie uniquement. Ce bonus est temporaire.</p> <p>NOTE : vous pouvez acheter cet accomplissement une fois par partie.</p>	<p>DIPLOMATIE, COÛT : 25 ★</p> <p>Chaque phase de production révèle les 2 premières  DE VOTRE FACTION FRONTALIÈRE au lieu d'1. Vous pouvez faire affaire avec l'une des  révélées durant votre phase d'action (défaussez l'autre).</p> <p>Cf. Règles de faction frontalière du livret de campagne.</p>
<p>CONTRAT DE MERCENAIRE, COÛT : 30 ★</p> <p>Augmentez votre production d'1  pour la prochaine partie uniquement. Ce bonus est temporaire.</p> <p>NOTE : vous pouvez acheter cet accomplissement une fois par partie.</p>	<p>DÉLÉGATION DE MISSIONNAIRES, COÛT : 35 ★</p> <p>Chaque fois que vous dépensez 2  pour piocher 1 , piochez 1  supplémentaire du même paquet (COMMUN ou DE FACTION). Gardez 1  de votre choix et défaussez l'autre.</p>
<p>INVENTION : CARTES, COÛT : 40 ★</p> <p>Augmentez votre production d'1  COMMUNE. Ce bonus est permanent.</p>	<p>INVENTION : COMMERCE MARITIME, COÛT : 40 ★</p> <p>Une fois par phase d'action, vous pouvez échanger 1 marchandise contre 1 autre (à l'exception de l'  !).</p>
<p>COLISÉE, COÛT : 40 ★</p> <p>Ignorez le coût d'entretien d'une province de votre choix. Ce bonus est permanent.</p>	<p>ACADÉMIE D'OFFICIERS, COÛT : 50 ★</p> <p>Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.</p>
<p>INVENTION : ROUTES EN PIERRE, COÛT : 50 ★</p> <p>Commencez chaque partie avec 1  COMMUN de la partie précédente déjà construit. Vous gagnez ce bonus pour chaque nouvelle partie.</p>	<p>RÉSEAU D'ENTRÊPÔTS, COÛT : 50 ★</p> <p>Augmentez votre production d'1 , ,  ou . Ce bonus est permanent.</p> <p>NOTE : vous pouvez construire cet accomplissement une fois pour chacune de ces marchandises (entrepôt de bois, entrepôt de pierre, etc.).</p>
<p>GUILDE DES ARCHITECTES, COÛT : 50 ★</p> <p>Durant la phase d'observation, piochez 2  DE FACTION au lieu d'1. Gardez 1 carte de votre choix et défaussez l'autre.</p>	<p>ASTROLOGIE, COÛT : 55 ★</p> <p>Vous pouvez modifier votre jet de catégorie d'événement de +1 ou -1.</p>
<p>UNIVERSITÉ, COÛT : 60 ★</p> <p>Durant la phase de mise en place, au début de la partie, vous recevez +3  DE FACTION.</p>	<p>AMBASSADE ÉTRANGÈRE, COÛT : 60 ★</p> <p>Durant chaque phase de production, révèlez les 2 premières  DE VOTRE FACTION FRONTALIÈRE au lieu d'1. Vous pouvez faire affaire avec les 2  révélées durant votre phase d'action.</p> <p>Cf. Règles de faction frontalière du livret de campagne.</p>
<p>INVENTION : ESPIONS, COÛT : 60 ★</p> <p>Durant la phase d'observation, piochez 1  DE VOTRE FACTION FRONTALIÈRE et gardez-la. Vous pouvez la construire comme si elle était de votre faction.</p>	<p>LIBRE-ÉCHANGE, COÛT : 60 ★</p> <p>Augmentez votre production d'1 . Ce bonus est permanent.</p>
<p>ENTRÊPÔTS, COÛT : 60 ★</p> <p>Vous pouvez stocker jusqu'à 3 ressources sur vos entrepôts entre les parties.</p>	<p>EXPLORATEURS, COÛT : 65 ★</p> <p>Chaque fois que vous effectuez un jet pour une nouvelle province, lancez le dé deux fois et gardez la province de votre choix.</p>
<p>CIRQUE ITINÉRANT, COÛT : 80 ★</p> <p>Ignorez le coût d'entretien d'une province de votre choix à chaque round.</p>	<p>PALAIS, COÛT : 100 ★</p> <p>Vous recevez +10  à chaque partie.</p>

1. DÉCOUVERTE INATTENDUE

JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	TRÉSOR	<p><i>Vous découvrez un vieux château qui dissimule un trésor !</i></p> <p>Règle : commencez la partie avec +2 🟡.</p> <p>Quête : payez 4 🧑 sur votre empire pour commencer la prochaine partie avec +3 🟡.</p>
3-4	VALLÉE PERDUE	<p><i>Vos éclaireurs ont découvert une vallée fertile inconnue !</i></p> <p>Règle : commencez la partie avec +2 🧑.</p> <p>Quête : payez 4 🏠 sur votre empire pour construire une route menant à la vallée ; augmentez votre production d'1 🧑. Ce bonus est permanent.</p>
5-6	VIEILLE BIBLIOTHÈQUE	<p><i>Vous avez découvert un palais dont la bibliothèque est pleine de manuscrits anciens.</i></p> <p>Règle : vous recevez +5 ⭐ durant cette partie.</p> <p>Quête : payez 4 🧑 sur votre empire pour transporter les livres ; gagnez 15 ⭐.</p>
7-8	TRIBU SAUVAGE	<p><i>Vous faites la rencontre de guerriers oubliés au cœur de la jungle.</i></p> <p>Règle : commencez la partie avec +1 📖 BARBARE en main.</p> <p>Quête : payez 2 📖 DE FACTION sur votre empire pour gagner +3 🏠 durant la prochaine partie. Ne défaissez pas les 🏠 durant la phase d'entretien de la prochaine partie.</p>
9-10	TERRES FERTILES	<p><i>Vous avez découvert de bonnes terres arables.</i></p> <p>Règle : vous commencez la partie avec +2 🍎.</p> <p>Quête : payez 4 🍎 sur votre empire pour augmenter votre production d'1 🍎. Ce bonus est permanent.</p>

2. ALLIANCE

JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	MISSIONNAIRES	<p><i>Des missionnaires arrivent d'une terre lointaine.</i></p> <p>Règle : vous pouvez dépenser 1 🟡 pour piocher 1 📄 de n'importe quel paquet DE FACTION. (Max. 3 par round.)</p> <p>Quête : construisez au moins 1 🏠 de chaque faction que vous possédez ; gagnez 15 ⭐.</p>
3-4	GUILDE DES MARCHANDS	<p><i>Des marchands vous offrent leur aide en échange de votre protection.</i></p> <p>Règle : vous pouvez faire 1 affaire gratuitement à chaque round.</p> <p>Quête : si vous avez au moins 5 affaires à la fin de la partie, gagnez 1 ⭐ pour chacune.</p>
5-6	GUILDE DES TRAVAILLEURS	<p><i>Il y a trop d'ouvriers, il faut leur trouver du travail.</i></p> <p>Règle : une fois par round, vous pouvez dépenser 1 🟡 pour activer 1 📄 DE PRODUCTION.</p> <p>Quête : si vous avez au moins 6 📄 DE PRODUCTION à la fin de la partie, gagnez 1 ⭐ pour chacune.</p>
7-8	GUILDE DES ARTISANS	<p><i>Les artisans de votre royaume se mettent à votre service.</i></p> <p>Règle : une fois par round, vous pouvez dépenser 1 🟡 pour activer 1 📄 D'ACTION une fois de plus. Placez l'🟡 dépensé sur la 📄 pour indiquer qu'elle a été utilisée.</p> <p>Quête : si vous avez au moins 10 📄 D'ACTION à la fin de la partie, gagnez 1 ⭐ pour chacune.</p>
9-10	CONSEILLERS À LA COUR	<p><i>Vos conseillers se sont rassemblés pour une réunion spéciale.</i></p> <p>Règle : durant la phase d'observation, piochez 2 📄 DE FACTION au lieu d'1. Gardez-en 1 et défaussez l'autre.</p> <p>Quête : si vous avez au moins 10 🏠 DE FACTION à la fin de la partie, ne payez aucun coût de contrôle !</p>

3. RECONSTRUCTION		
JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	NOUVELLE PLACE FORTE	<p><i>Vos ennemis pillent vos terres ! Bâissez une grande forteresse pour leur rappeler votre puissance.</i></p> <p>Règle : le joueur virtuel vous attaque une fois de plus durant chaque phase d'attaque du joueur virtuel. (Pour un total de 3 attaques !)</p> <p>Quête : payez 4  sur votre empire pour construire une place forte ; jouez la prochaine partie sans le joueur virtuel !</p>
3-4	FORMATION MILITAIRE	<p><i>L'entraînement de vos troupes est essentiel pour garder un empire fort.</i></p> <p>Règle : réduisez votre production d'1 .</p> <p>Quête : payez 3  sur votre empire pour augmenter votre production d'1 . Ce bonus est permanent.</p>
5-6	TAXES	<p><i>Vous avez besoin de renflouer vos caisses.</i></p> <p>Règle : commencez la partie avec +2 .</p> <p>Quête : gagnez 40  (sans compter les  !) pour augmenter votre production d'1 . Ce bonus est permanent.</p>
7-8	RÉPARER LES ENTREPÔTS	<p><i>Vos entrepôts sont vieux et doivent être réparés.</i></p> <p>Règle : vous ne pouvez pas stocker de marchandises durant la phase d'entretien. Défaussez tout !</p> <p>Quête : payez 3  et 3  sur votre empire pour construire de nouveaux entrepôts ; ignorez les coûts d'entretien de vos provinces durant la prochaine partie !</p>
9-10	NOUVELLES ROUTES	<p><i>Vos provinces sont trop dispersées. Vos collecteurs ont bien du mal à percevoir l'impôt.</i></p> <p>Règle : piochez 1 seule  COMMUNE durant la phase d'observation.</p> <p>Quête : payez 4  sur votre empire pour construire de nouvelles routes ; ignorez le coût d'entretien de deux provinces de votre choix. Ce bonus est permanent.</p>

4. DIPLOMATE		
JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	PROPOSITION D'ALLIANCE	<p><i>Un royaume voisin souhaite s'allier à vous.</i></p> <p>Règle : vous pouvez dépenser 1  ou 2 ressources de votre choix pour piocher 2  de n'importe quel autre paquet DE FACTION. Vous ne pouvez utiliser cette action que pour piocher dans un autre paquet DE FACTION de votre choix.</p> <p>Quête : construisez au moins 3  DE FACTION de cette faction pour respecter votre alliance ; commencez chaque nouvelle partie avec 1  DE FACTION de cette faction dans votre main.</p>
3-4	ARCHIVES IMPÉRIALES	<p><i>Des diplomates d'un royaume étranger ont mis la main sur des documents prouvant qu'une partie de votre empire leur appartient !</i></p> <p>Règle : durant la mise en place, vous ne recevez pas de  DE FACTION. Durant la partie, vous pouvez dépenser 1  pour piocher 2  de n'importe quel autre paquet DE FACTION. Gardez-en 1 et défaussez l'autre. Vous ne pouvez utiliser cette action que pour piocher dans un autre paquet de faction de votre choix.</p> <p>Quête : chaque fois que vous lancez un dé pour votre prochain événement, ajoutez +1 au jet de catégorie pour chaque  sur votre feuille d'empire à la fin de cette partie.</p>
5-6	INVESTISSEMENT	<p><i>Un ambassadeur vous propose de vous aider à bâtir un pont immense pour relier vos terres respectives.</i></p> <p>Règle : durant la mise en place, piochez 1  de n'importe quel autre paquet DE FACTION.</p> <p>Quête : payez 8 ressources de votre choix sur votre empire pour contribuer à la construction du pont ; commencez la prochaine partie avec 3  supplémentaires de l'autre paquet DE FACTION en main.</p>
7-8	POT-DE-VIN	<p><i>Un ambassadeur vous propose des informations très intéressantes.</i></p> <p>Règle : commencez la partie avec +2  COMMUNES en main.</p> <p>Quête : payez 4  sur votre empire pour gagner 1 province supplémentaire à la fin de la partie.</p>
9-10	MENACES DE GUERRE	<p><i>Vous êtes sommé de mettre un terme à votre expansion, sans quoi ce sera la guerre !</i></p> <p>Règle : vous ne gagnez aucun  au premier round de cette partie.</p> <p>Quête : chaque fois que vous lancez le dé pour l'événement suivant, ajoutez +1 au jet de catégorie pour chaque  sur votre feuille d'empire à la fin de cette partie.</p>

5. CATASTROPHE

JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	ACCIDENT LORS DE LA CONSTRUCTION DE LA CATHÉDRALE	<p><i>Vos sujets ont peur. Ils se sont rendus à l'église pour prier et être pardonnés.</i></p> <p>Règle : réduisez votre production d'1 .</p> <p>Quête : payez 5  sur votre empire pour reconstruire la cathédrale sans quoi tous les accomplissements coûtent +5 . Ce malus est permanent.</p>
3-4	FEU DE FORÊT	<p><i>Une de vos provinces est en feu !</i></p> <p>Règle : vous ne pouvez pas dépenser d'1  pour gagner du  durant la phase d'action.</p> <p>Quête : payez 3  sur votre empire pour éteindre l'incendie, ou réduisez votre production d'1 . Ce malus est permanent.</p>
5-6	TREMBLEMENT DE TERRE	<p><i>Vos bâtiments sont en ruine !</i></p> <p>Règle : au début de la partie, placez les 2  COMMUNES que vous recevez durant la mise en place en jeu, face cachée, en tant que fondations.</p> <p>Quête : au début de la partie, placez 5  COMMUNES supplémentaires face cachée en tant que fondations. Vous pouvez reconstruire ces  en payant leur coût de construction. Dans ce cas, retournez-les. Si vous parvenez à reconstruire tous vos  en ruine, gagnez +10 .</p>
7-8	EFFONDREMENT MINIER	<p><i>Oh ! non ! Que faire ? C'était votre dernière source de pierre.</i></p> <p>Règle : vous ne pouvez pas dépenser d'1  pour gagner de la  durant la phase d'action.</p> <p>Quête : dépensez 3  sur votre empire pour reconstruire la mine, ou réduisez votre production d'1 . Ce malus est permanent.</p>
9-10	PONT DÉTRUIT	<p><i>Des vents forts et une inondation ont détruit un pont important pour vos routes commerciales !</i></p> <p>Règle : vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 2 affaires.</p> <p>Quête : payez 4  sur votre empire pour réparer le pont, ou vous devez dépenser 2  pour faire affaire durant la prochaine partie.</p>

6. MÉTÉO

JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	FORTES PLUIES	<p><i>Vos routes sont impraticables en raison des inondations.</i></p> <p>Règle : chaque fois que vous dépensez des  pour piocher 1 , vous devez dépenser 1  supplémentaire.</p> <p>Quête : payez 5  sur votre empire, ou commencez la partie suivante avec -2  COMMUNES durant la mise en place.</p>
3-4	VENTS FORTS	<p><i>Il est devenu difficile de se déplacer dans votre empire.</i></p> <p>Règle : vous devez dépenser 2  pour faire affaire.</p> <p>Quête : vous devez avoir 3 affaires à la fin de la partie, ou vous jouez la partie suivante sans votre faction frontalière.</p>
5-6	TORNADE	<p><i>Des vents particulièrement violents ravagent vos terres.</i></p> <p>Règle : détruisez un de vos accomplissements.</p> <p>Quête : vous pouvez payer 2  et 2  sur votre empire pour regagner l'accomplissement détruit.</p>
7-8	SÈCHERESSE	<p><i>Vos récoltes meurent.</i></p> <p>Règle : réduisez votre production d'1 .</p> <p>Quête : vous devez avoir une production d'au moins 3  à la fin de cette partie, ou réduisez votre production d'1 . Ce malus est permanent.</p>
9-10	INONDATION	<p><i>Vos provinces sont sous les eaux !</i></p> <p>Règle : à chaque round, retirez 1  DE PRODUCTION COMMUN ou DE FACTION du jeu.</p> <p>Quête : payez 6  sur votre empire pour protéger vos provinces et gagner 25 .</p>

7. MALADIE

JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	ÉPIDÉMIE	<p><i>Vos villageois tombent malades et ne peuvent plus travailler.</i></p> <p>Règle : -</p> <p>Quête : payez 2 🗡️ et 4 🍎 sur votre empire, ou réduisez votre production de 2 👤. Ce malus est permanent.</p>
3-4	MALADIE À LA COUR	<p><i>La cour royale est en proie à la maladie !</i></p> <p>Règle : -</p> <p>Quête : payez 3 🟡 sur votre empire, ou perdez 20 🌟.</p>
5-6	DYSENTERIE	<p><i>Vos soldats ont faim et sont diminués !</i></p> <p>Règle : vous devez dépenser 1 🍎 par 🗡️ pour effectuer une razzia tant que votre armée est affaiblie.</p> <p>Quête : payez 4 🍎 sur votre empire, ou conservez Dysenterie pour vos prochaines parties !</p>
7-8	QUARANTAINE	<p><i>Les marchands refusent de venir dans vos villes en raison de la maladie.</i></p> <p>Règle : vous devez dépenser 1 🟡 au lieu d'1 🍎 pour faire affaire.</p> <p>Quête : pour convaincre les marchands de travailler avec vous, payez 3 🏠 DE FACTION sur votre empire, ou jouez la prochaine partie sans votre faction frontalière.</p>
9-10	FAMINE	<p><i>Vos paysans vous spolient !</i></p> <p>Règle : vous ne gagnez aucun bonus de construction tant que votre empire souffre de la faim.</p> <p>Quête : vous devez avoir au moins 10 🏠 DE PRODUCTION à la fin de la partie, ou gardez Famine pour vos prochaines parties !</p>

8. AGITATION POPULAIRE		
JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	RÉVOLTE	<p><i>L'une de vos provinces s'est soulevée !</i></p> <p>Règle : à la fin de la partie, réduisez votre score de 30 ★.</p> <p>Quête : payez 4 🗡 sur votre empire pour ramener l'ordre dans cette province. Vous avez envoyé un message clair à toutes vos provinces et ne payez aucun coût de contrôle durant cette partie.</p>
3-4	TENTATIVE D'ASSASSINAT	<p><i>On a attenté à votre vie, et vous préférez rester caché quelques semaines.</i></p> <p>Règle : commencez cette partie au deuxième round. Durant la mise en place, placez 1 🗡 DE FACTION et 2 🗡 COMMUNES au hasard dans votre empire. Déplacez le marqueur de round au round 2 et commencez la partie.</p> <p>Quête : -</p>
5-6	GRÈVE DES MARCHANDS	<p><i>La guilde des marchands refuse de commercer dans votre empire !</i></p> <p>Règle : vous ne pouvez pas faire affaire durant cette partie.</p> <p>Quête : si vous avez plus de 60 ★ à la fin de cette partie, vous avez prouvé que vous n'avez plus besoin de la guilde. Gagnez 25 ★ supplémentaires !</p>
7-8	TROUBLES	<p><i>Les gens ne sont pas satisfaits de votre règne.</i></p> <p>Règle : chaque fois que vous effectuez une razzia durant cette partie, placez vos 🗡 sur votre feuille d'empire. À la fin de la partie, chaque 🗡 sur votre feuille d'empire vaut 15 points de troubles.</p> <p>Quête : si votre total de ★ est inférieur à votre total de points de troubles, c'est la révolte ! Perdez la moitié de vos ★ et 1 accomplissement.</p>
9-10	USURPATEUR	<p><i>Un prince revendique votre trône ! Vous devez gagner les faveurs de vos ducs sous peine de perdre vos terres.</i></p> <p>Règle : -</p> <p>Quête : payez 4 🍌 sur votre empire durant cette partie, ou perdez une de vos provinces.</p>

9. GUERRE !

JET	ÉVÉNEMENT	EFFET
1-2	ATTAQUE	<p><i>Une de vos provinces est attaquée !</i></p> <p>Règle : vous devez dépenser 1 🍋 ou 2 🍎 pour faire affaire.</p> <p>Quête : payez 3 🗡️ sur votre empire pour défendre votre province. Vous ne payez aucun coût de contrôle durant cette partie.</p>
3-4	L'ENNEMI INTÉRIEUR	<p><i>Il y a un traître dans vos rangs !</i></p> <p>Règle : le joueur virtuel vous attaque une fois de plus durant chaque phase d'attaque du joueur virtuel. (Pour un total de 3 attaques !)</p> <p>Quête : chaque 🗡️ du joueur virtuel sur lequel vous effectuez une razzia vaut 2 ⭐.</p>
5-6	ALLIÉ EN GUERRE	<p><i>Un de vos alliés a besoin de votre aide !</i></p> <p>Règle : -</p> <p>Quête : vous pouvez payer 3 🗡️ et 3 🧑 sur votre empire pour commencer la prochaine partie avec 2 affaires. Au début de la prochaine partie, piochez les 2 premières 📄 de votre paquet DE FACTION FRONTALIÈRE et glissez-les sous votre plateau d'empire en tant qu'affaires.</p>
7-8	ASSIÉGÉ	<p><i>Votre empire est assiégé, vous devez vous défendre !</i></p> <p>Règle : -</p> <p>Quête : votre production de 🗡️ doit être de 3 ou plus à la fin de la partie, ou vous ne recevez pas de 📄 COMMUNES durant la phase de mise en place de la prochaine partie.</p>
9-10	GUERRE !	<p><i>Vous êtes en guerre ! Vous devez payer votre armée sous peine de subir de lourdes pertes.</i></p> <p>Règle : durant la phase d'entretien, vous devez défausser des ressources (🍋, 🍎, 🍌) égal au round en cours (1 ressource au premier round, 2 au deuxième, etc.). Si vous êtes dans l'incapacité de payer, vous ne gagnez aucun ⭐ à la fin de la partie. En outre, perdez 1 province au hasard et réduisez votre production d'1 🧑. Ce malus est permanent.</p> <p>Quête : vous pouvez payer autant de 🗡️ sur votre empire que vous le souhaitez. Chaque 🗡️ sur votre feuille d'empire vaut 5 ⭐ à la fin de la partie.</p>

10. JOURNÉE CAPITALE !

1-10	TOURMENTE	<p><i>Oh ! non !</i></p> <p>Règle : relancez les dés pour tirer 2 événements de plus à cette partie ! Si vous obtenez un nouveau 10 sur la table de catégorie, relancez jusqu'à ce que vous obteniez 2 nouveaux événements.</p> <p>Quête : -</p>
------	-----------	--