

| Nom du Royaume       | Année/Saison         |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

# WATHFINDER

## SFiche de Royaume

| Alignement           | Taille (Hex)         | DD de Contrôle | Population             |
|----------------------|----------------------|----------------|------------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | 20 + Taille    | (Taille x 250) + Cités |

| Jets de Contrôle | Bonus                |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      | Malus                |                      |                      |                      |
|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
|                  | Total                | Bâtiments            | Édits                | Événements           | Dirigeants           | Ressources           | Routes               | Alignement           | Autres               | Trouble              | Postes Vacants       | Édits                |
| Economie         | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Loyauté          | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Stabilité        | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| Édits      |                      |              |                      |              |                      |  |  |  |  |
|------------|----------------------|--------------|----------------------|--------------|----------------------|--|--|--|--|
| Propagande | <input type="text"/> | Taxation     | <input type="text"/> | Festivités   | <input type="text"/> |  |  |  |  |
| Stabilité  | <input type="text"/> | Consommation | <input type="text"/> | Economie     | <input type="text"/> |  |  |  |  |
| +          | <input type="text"/> | +            | <input type="text"/> | Loyauté      | <input type="text"/> |  |  |  |  |
|            |                      |              |                      | Loyauté      | <input type="text"/> |  |  |  |  |
|            |                      |              |                      | Consommation | <input type="text"/> |  |  |  |  |
|            |                      |              |                      | +            | <input type="text"/> |  |  |  |  |
|            |                      |              |                      | +            | <input type="text"/> |  |  |  |  |

| Bonus dûs aux Routes |                      |                      |                      | Modification du Trouble par Saison |                      | Trouble              |  |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|------------------------------------|----------------------|----------------------|--|
| Bonus à              | Economie (Routes/4)  | Stabilité (Routes/8) | Total                | Dirigeants                         | Divers               | <input type="text"/> |  |
|                      | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/>               | <input type="text"/> |                      |  |

(pénalités sur les tests de LOY, ECO et STA)

| Consommation         |                      |                      |                      |                      |                      | Trésor du Royaume    |  |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--|
| Total                | Taille               | Districts            | Édits                | Autres               | Fermes               | <input type="text"/> |  |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |                      |  |

| Dirigeants du Royaume |                      |         |                      |  |                                      |  |
|-----------------------|----------------------|---------|----------------------|--|--------------------------------------|--|
| Poste                 | Personnage           | Carac   | Bonus                | influence                              | Poste Vacant                         |  |
| Dirigeant             | <input type="text"/> | Cha     | <input type="text"/> | Economie et/ou Loyauté et/ou Stabilité | +4 Troubles (+divers)                |  |
| Époux(se)             | <input type="text"/> | Cha     | <input type="text"/> | Economie et/ou Loyauté et/ou Stabilité | /                                    |  |
| Conseiller            | <input type="text"/> | Sag/Cha | <input type="text"/> | Loyauté                                | -1 Loyauté +4 Troubles (+divers)     |  |
| Général               | <input type="text"/> | For/Cha | <input type="text"/> | Stabilité                              | -4 Stabilité                         |  |
| Haut Diplomate        | <input type="text"/> | Int/Cha | <input type="text"/> | Stabilité                              | -2 Stabilité (+divers)               |  |
| Haut Prêtre           | <input type="text"/> | Sag/Cha | <input type="text"/> | Stabilité                              | -2 Loyauté et Stabilité, +1 Troubles |  |
| Grand Erudit          | <input type="text"/> | Int/Cha | <input type="text"/> | Economie                               | -4 Economie                          |  |
| Maréchal              | <input type="text"/> | Dex/Sag | <input type="text"/> | Economie                               | -4 Economie                          |  |
| Assassin Royal        | <input type="text"/> | For/Dex | <input type="text"/> | Loyauté (-1 troubles)                  | Aucune                               |  |
| Maître Espion         | <input type="text"/> | Dex/Int | <input type="text"/> | Economie ou Loyauté ou Stabilité       | -4 Economie, +1 Troubles             |  |
| Trésorier             | <input type="text"/> | Int/Sag | <input type="text"/> | Economie                               | -4 Economie (+divers)                |  |
| Protecteur            | <input type="text"/> | For/Con | <input type="text"/> | Loyauté                                | -4 Loyauté, -2 Stabilité             |  |

## Pénalités supplémentaires de postes vacants

| Poste          | Pénalités supplémentaires   |
|----------------|---|
| Drigeant       | Ne peut annexer d'hexagone, Créer de fermes, de routes, ou créer de district de cité. |
| Conseiller     | Ne peut gagner le bénéfice d'édits de festivités.                                     |
| Haut Diplomate | Ne peut promouvoir d'édits de Propagande.   |
| Trésorier      | Ne peut récolter de taxes.  |

Note : les augmentations de Troubles sont cumulatives à chaque saison. Par exemple : ne pas posséder de Haut Prêtre augmente la valeur de Troubles de 1 chaque saison. Trouver quelqu'un pour occuper le poste ne réduit donc pas le score de Troubles ! (alors que les malus à l'Economie/la Loyauté/la Stabilité sont des malus qui s'appliquent au score concerné tant que le poste est vacant et sont annulés dès que le poste est occupé par un PJ ou un PNJ.

| Nom de la Cité       | Nom du District      |
|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| Valeur de la Cité  | Population      |
|--------------------|-----------------|
| 200p.o + Bâtiments | 250 x Bâtiments |

# PATHFINDER

## SFiche de District

### Quartier 1

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 2

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 3

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 4

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 5

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 6

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 7

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 8

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

### Quartier 9

| Emplacement | Bâtiment             | Bonus                |
|-------------|----------------------|----------------------|
| 1           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4           | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| Bonus Défensif de la Cité |
|---------------------------|
| <input type="text"/>      |

