



CONTRE RÉVOLTE

*Incarnez des puissants et
des pourris protégeant leurs privilèges*

Règles

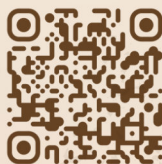
Par Tolkraft, sur une idée de Kætor développée par Erwik pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Les portraits sont de Corentin Masson, libres de droits.

UI par Kenney.nl, CC0

Fontes par [la typothèque BBB](#)

Jouez-y en ligne :



0

Excuse

Avant-Propos

Dans ce jeu de rôle à narration partagée, pour 2 à 5 joueuses, vous incarnez des nobles, conseillers du défunt Roi, qui vont aider le jeune Prince à préserver la monarchie et ses avantages. À moins que votre objectif secret ne soit tout autre...

Lisez les cartes suivantes dans l'ordre, suivez les instructions et répondez collectivement aux questions.

1

Atout

Le Roi est mort !

Il vient d'être tué par les révolutionnaires, qui revendiquent « liberté » et « égalité ».

Qui était-il ?

Comment est-il mort ?

L'univers par défaut est médiéval, mais peut être adapté au goût de la table (fantastique, futuriste, dystopique...). Les cartes 4 et 5 abordent la création d'un univers commun.

2

Atout

Le Prince est en plein désarroi.

Il est adolescent, impulsif, influençable et compte sur vous pour l'aider à prendre les bonnes décisions et à ramener la stabilité dans le royaume.

► Prenez les 10 cartes de conseillers (n° 12 à 21) et faites-en un tas à part.

► Prenez les 56 cartes d'événements et faites-en une pile à part.

3

Atout

Parviendrez-vous à mater la révolte ?

Chacune d'entre vous incarne une **conseillère**, dissimulant un **secret**.

Au fil des **événements** et des **complications**, vous allez faire des propositions, négocier avec les autres conseillers et influencer le Prince pour parvenir à vos fins : mater la révolte, maintenir vos privilèges... ou peut-être vous emparer du trône ?

4

Atout

Créer le cadre — I

Les cartes 4 et 5 sont optionnelles, et permettent de créer un univers commun. Si vous ne souhaitez pas le faire, ou si vous jouez dans un univers déjà défini, vous pouvez passer directement à la carte 6.

► La tablée se met d'accord sur l'univers du jeu :

- ▷ Quelle ambiance ? (réaliste, dystopique, fantastique...)
- ▷ Quelle époque ? (antique, médiévale, Renaissance, contemporaine...)

5

Atout

Créer le cadre — II

► Collectivement, ou à tour de rôle, dessinez et nommez sur une feuille :

- ▷ Les frontières du royaume et son nom, ses reliefs, cours d'eau et forêts,
- ▷ Sa capitale et six villes,
- ▷ Six villages,
- ▷ Six places fortes, dont deux frontalières,
- ▷ La religion d'État,
- ▷ Les royaumes ou États voisins, et les relations avec eux : il faut au moins une république et une dictature ; et un pays allié et un pays ennemi.

6

Atout

Règles du jeu — I

► Mélangez face cachée les 10 cartes de conseillères.

► Chacun·e en tire une et la place devant soi, face visible. C'est votre **rôle** pour la partie, qui vous confère un **pouvoir**, utilisable une seule fois.

► Chacun·e tire une carte parmi celles restantes et lis pour soi la partie « secret », puis la donne à son voisin·e de gauche, qui en prend connaissance et la place sous sa carte de rôle. C'est son **secret** pour la partie, déjà connu de quelqu'un. Il peut être révélé par quiconque au moment opportun pour influencer l'opinion des autres à votre égard. Vous pouvez mentir pour protéger votre secret.

7

Atout

Règles du jeu — II

► Les cartes de conseillères restantes sont écartées.

► Chacun·e nomme, décrit et présente son personnage aux autres.

► Mélangez en une pile face cachée les 56 cartes d'événements. Elles servent à la fois à orienter la narration à chaque tour de jeu, à décider qui présente le mieux ses arguments et à voter.

8

Atout

Règles du jeu — III

► Une partie de CONTRE RÉVOLTE est découpée en **roundes**, comprenant elles-mêmes autant de **tours** qu'il y a de joueuses.

► On peut jouer un nombre de roundes voulu, ou jusqu'à épuisement des cartes d'événements ; puis l'on passe à l'**épilogue** (voir carte 11).

► Au début de chaque ronde, chacune pioche autant de cartes d'événements que le nombre de joueuses à la table.

► Au début de chaque tour, on retourne face visible et on lit la première carte de la pile d'événements (sans lire sa complication).

9

Atout

Règles du jeu — IV

► Chaque tour, chaque conseiller·e :

- ▷ Présente son idée pour gérer la situation.
- ▷ Pose devant lui, face cachée, une carte de sa main. Plus la valeur est haute (de l'As au Roi), plus le Prince apprécie votre idée.
- ▷ Ces cartes sont révélées simultanément. Le personnage ayant joué la plus haute devient **le·la conseiller·e actif·ve** : il place sa carte du côté « Pour » ♠ de l'événement, précise son plan et répond aux questions des autres.
- ▷ En cas d'égalité, plusieurs conseiller·es actifs·es détaillent leur plan.

10

Atout

Règles du jeu — V

On vote pour ce tour : chacun·e place sa carte du côté « Pour » ♠ ou « Contre » ♡, afin de soutenir ou de retoquer le plan présenté. Le côté (ou le·la conseiller·e actif·ve) obtenant le plus de votes l'emporte.

► Si c'est « Pour », celui·celle ayant vu son plan approuvé résout l'événement avec succès, tel qu'il le décrit et met toutes ces cartes (événement et cartes de vote) dans sa **propre défausse**.

► En cas d'égalité, on lit la **complication** qui modifie l'événement en cours. Les conseiller·es actifs·es actualisent leur plan et un nouveau vote a lieu — avec les mêmes cartes. Si un événement avec une complication n'est pas résolu avec succès, toutes ces cartes sont défaussées dans la **fosse commune**.

► Si c'est « Contre », vous ne tombez pas d'accord. Toutes ces cartes sont défaussées dans la **fosse commune**.

11

Atout

Règles du jeu — VI

► Les tours s'enchaînent — un par joueuse — jusqu'à boucler une ronde, où plus personne n'a de cartes en main.

► Si la tablée veut continuer à jouer, elle démarre une nouvelle ronde.

► Sinon, on passe à l'épilogue.

Épilogue

► S'il y a plus de cartes dans la fosse commune que dans la **somme des défausses**, la révolte l'emporte. Narrez la fin du régime et le sort qui vous attend.

► Sinon, chaque joueuse propose un épilogue (retour à l'ordre, transition, changement de régime...), puis vote (en gardant ou en répartissant les cartes de sa **défausse**) pour la fin qui lui plaît le plus. Celui avec le plus de cartes l'emporte et chacun·e narre son sort dans cette nouvelle réalité.

Rôles

12



L'Évêque

gère la religion

Ses prêtres peuvent calmer les foules, légitimer la monarchie, exploiter les confessions et jeter l'opprobre...

Pouvoir

Regardez le secret d'une conseillère.

Insulteur : Votre ambition personnelle est si grande que vous avez organisé la mort du Roi.

Secret

13



Lea Maître-Sse-Espionne

gère le renseignement

Ses espions peuvent infiltrer, récolter des secrets, semer la dissension, trouver ou assassiner une cible...

Pouvoir

Regardez la main d'une joueuse.

Proteuse : Vous avez souvent détourné une partie du Trésor pour votre usage personnel.

Secret

14



Lea Connétable

gère les armées

Ses soldats peuvent enrôler, protéger ou attaquer des lieux, massacrer les foules et imposer la terreur...

Pouvoir Ce tour-ci, vous devenez conseillère active.

Secret Pacifiste : Vous avez la violence en horreur et faites tout pour l'éviter.

15



Lea Trésorière

gère les finances

Ses percepteurs peuvent collecter l'impôt, distribuer de l'argent, mettre à prix quelqu'un...

Pouvoir Piochez une carte de la pile, puis mettez-en une de votre main sous la pile.

Secret Ambitieux : Cette période de trouble est le moment idéal pour accaparer le trône.

16



Lea Chancelière

gère l'administration

Ses administrateurs peuvent construire ou réparer, organiser des événements...

Pouvoir Ce tour-ci, retournez 2 cartes événements : mettez en jeu celle de votre choix et l'autre sous la pile.

Secret Infiltré : Vous soutenez en secret la cause des révolutionnaires.

17



Lea Porte-Parole

gère la propagande

Ses agents peuvent endoctriner, enjoliver ou déformer les faits, colporter des rumeurs...

Pouvoir Donnez une carte de votre main à quelqu'un, qui vous en donne une autre en échange.

Secret Honnête : Vous avez le mensonge et la manipulation en dégoût.

18



Lea Concubine

est la coqueluche du royaume

Ses courtisans peuvent influencer les foules, distribuer des faveurs, promettre des titres...

Pouvoir L'événement en cours n'a plus de complication. Votez jusqu'à trancher.

Secret Héritière : C'est le secret le mieux gardé du Royaume - vous êtes la prétendante légitime au trône.

19



Lea Diplomate

gère la diplomatie

Ses ambassadeurs peuvent négocier avec les états voisins, déclarer la guerre, conclure des alliances, arranger des mariages...

Pouvoir Passez un accord avec quelqu'un : iel soutient vos votes, et réciproquement. L'accord expire au premier manquement.

Secret Devant : Vous avez des préférences et des goûts... spéciaux. Heureusement, peu de personnes sont au courant.

20



Lea Juge

gère la justice

Ses magistrats peuvent mettre à prix, emprisonner, libérer ou faire rechercher quelqu'un...

Pouvoir Annulez ce vote. Son résultat devient une égalité.

Secret Usurpatrice : Vous n'êtes pas noble et mentez depuis toujours sur votre identité.

21



Lea Cardinale

est l'éminence grise du royaume

Ses ombres peuvent mentir, soudoyer, influencer, tromper, manipuler...

Pouvoir Forcez une conseillère à voter pour vous ce tour-ci.

Secret Accointances : Vous avez de nombreux amis parmi les révolutionnaires et voulez éviter à tout prix qu'on leur nuise.

Une révolte paysanne éclate dans un village.

Lequel ? En quoi est-il important ?

Complication

Le soulèvement s'étend à d'autres localités proches.

Que risque-t-on à ne pas gérer la situation ?

Un important centre alimentaire (grange à grain, silos...) est pris d'assaut par les révoltés.

Quelle denrée est principalement impactée ?

Complication

Après avoir été pillés, les lieux sont incendiés.

Prenez deux cartes d'événements, et mettez-les dans la fosse commune.

La résidence secondaire d'un des conseillers est en train d'être saccagée.

(Cette demeure est celle du conseiller actif sur cet événement.)

Où se trouve-t-elle ? Comment est-elle ?

Complication

Le personnel de maison — accusé de trahison par les révolutionnaires — a été tué.

Si cela s'ébruite, il va être difficile de garder et de trouver des serveurs.

Des milices populaires, mal équipées, mais nombreuses, se forment.

Où ? Quel est le niveau de la menace ?

Complication

L'initiative a pris de l'ampleur, les révolutionnaires se sont organisés et une ville entière est désormais entre leurs mains.

De quelle ville s'agit-il ? Pourquoi est-elle importante ?

Une tentative de libération de prisonniers politiques est en cours. Assaut externe ou complicité interne, c'est encore incertain.

Où se trouve cette prison ?

Complication

Dans la confusion, faute d'ordres, le directeur de l'établissement a décidé de réprimer dans le sang la tentative. Tous les détenus et leurs complices ont été tués, sans distinction.

Événements

Les révoltés organisent un blocus autour d'une ville précise.

Laquelle, et pour quelle raison est-elle importante ?

Complication

Les révolutionnaires ont eu le temps de s'organiser et de se protéger, et refusent tout dialogue : la négociation n'est plus une option.

Vos espions ont infiltré des comités clandestins.

Vaut-il mieux éradiquer le mal à la racine, ou les noyauter pour identifier les meneurs et leurs soutiens ?

Si possible, retirez une carte de la fosse commune.

Complication

Un premier espion a été découvert. Il faut agir avant que les révolutionnaires ne se passent le mot.

Des tracts appelant à abolir la monarchie sont diffusés dans la capitale.

Quel meneuruse de la révolution signe ces tracts ? Que savez-vous à son propos ? Pour quelle raison est-il encore en liberté ?

Complication

L'opération est plus vaste que prévu : d'autres villes sont inondées de ces pamphlets. Cette auteureice révolutionnaire gagne en popularité.

Les révoltés sabotent les moyens de communication, ce qui impacte les flux d'information et nuit à la gestion du royaume.

La complication du prochain événement est directement active.

Complication

Votre indécision a laissé le temps aux saboteurs d'agir plus largement.

Les complications des deux prochains événements sont directement actives.

Une manifestation pacifique se déroule dans la capitale. Les rapports font état d'agitateurs, mais aussi de nombreux passants et curieux parmi la foule.

Complication

Par manque de consignes, les gardes ont un recours excessif à la force. Les coups et les mouvements de panique ont déjà fait plusieurs morts et des centaines de blessés.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Une armurerie royale vient de lancer l'alerte : ils subissent les assauts d'une troupe de révoltés essayant d'y pénétrer.

Complication

Les révolutionnaires ont pris la place, et sont désormais armés jusqu'aux dents.

Des révoltés construisent des barricades dans les rues de la capitale, afin de bloquer la circulation et les communications.

Complication

La population est mécontente à cause des désagréments monstrueux causés.

Dans une ville proche de la frontière, une parade de défi à la monarchie est prévue en fin de journée. On soupçonne une ingérence étrangère en soutien à cette initiative.

Quelle ville est concernée ?

Complication

La parade a débuté et des provocations de la part des manifestants ont entraîné une violente charge de cavalerie.

Les insurgés ont réussi à s'emparer d'une forteresse ! C'est si énorme qu'ils ont forcément bénéficié de complicités très haut placées, peut-être même de l'un ou l'une des conseillers assis à vos côtés.

De quelle forteresse s'agit-il ?

Complication

Le coup a été bien préparé, des ordres de ravitaillement falsifiés et le dernier inventaire fait état de réserves pleines. De quoi tenir un siège de plusieurs années. La manière forte n'est plus envisageable.

La « régale », la dernière taxe inique ordonnée par le Roi est contestée — par les riches comme par les pauvres —, maintenant qu'il est mort. Tous les citoyens du royaume y sont assujettis, selon leurs moyens.

L'abroger vous ferait économiser à tous une fort jolie somme.

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, discutez puis procédez à un nouveau vote jusqu'à parvenir à une décision.

Une figure révolutionnaire très populaire doit être exécutée en place publique. Sans doute que des révoltés tenteront de la sauver.

Qui est ce-tte meneur·euse ? Voulez-vous tendre un piège, ou briser un symbole de la révolte ?

Si cet événement est résolu avec succès du premier coup, retirez si possible une carte de la fosse commune.

Complication

Un soulèvement populaire empêche la réussite de votre plan.

Défaussez cette carte événement et les cartes de votes dans la fosse commune.

Un rapport surprenant fait état d'un vaste camp rebelle installé en forêt : cabanes en bois, braconnage...

Le bailli local demande des instructions sur la marche à suivre.

Complications

Il apparaît que ce campement n'est pas isolé : il y en a une dizaine d'autres dans les parages, abritant au total plusieurs centaines de personnes. Toute une économie parallèle, non taxée, s'est développée là.

Le bailli demande des instructions à la lumière de ce dernier développement.

Un membre de la famille d'un des conseillers royaux a été enlevé !

Tirez quel·le conseiller·e au hasard parmi les joueur·euses.

Qui a été enlevé ? À quel point y tenez-vous ?

Il n'y a eu ni revendication ni demande de rançon pour l'instant.

Complications

La mine sombre, les gardes vous apportent un tout petit colis. À l'intérieur, une oreille et un doigt, fraîchement coupés.

Une arrestation collective a eu lieu lors d'une assemblée d'artisans et de chef de guildes. Le préfet de police affirme que ce sont tous des révoltés, tandis que les accusés, nombreux et puissants au niveau de l'économie du pays, clament leur innocence.

Complication

Les guildes importantes font peser la menace de répercussions financières si leurs représentants ne sont pas relâchés.

Événements

L'une d'entre vous vient de justesse d'échapper à une tentative d'assassinat!

Tirez quel conseiller au hasard parmi les joueuses. El devient le conseiller actif pour ce tour, indépendamment des cartes jouées.

Dans quelles conditions? Pourquoi n'êtes-vous pas mort?

Complication

[Si vous n'avez pas mentionné le fait de protéger vos proches] Par dépit ou vengeance, les révolutionnaires s'en sont pris à l'un de vos proches. Lequel?

[Sinon] Une nouvelle tentative — sur vos proches — a pu être stoppée à temps.

Une ville frontalière vient de déclarer son indépendance. Vu l'emplacement, on soupçonne un appui étranger.

Quelle ville? Où est-elle située? Quelles sont les relations avec ce pays voisin?

Complication

Ce pays voisin vient de déclarer que la ville sécessionniste était désormais l'un de ses protectorats, et que toute action armée contre elle serait une déclaration de guerre.

Un large rassemblement religieux a lieu devant la cathédrale pour inciter l'Église à réviser son soutien à la monarchie.

Complication

Un groupe de zélotes a cru bon d'utiliser la force pour disperser l'assemblée. L'image de l'Église en sort ternie.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Une république voisine communique son soutien aux révoltés, et propose l'asile politique à ceux qui se sentent en danger dans le Royaume.

Quel est ce pays? Comment cela affecte-t-il vos relations diplomatiques?

Complication

L'exode s'avère massif. Paradoxalement, cela vous fait moins de révoltés à gérer.

Si possible, retirez trois cartes de la fosse commune.

Un appel à la grève générale paralyse les forces vives du pays.

Complication

La grève se durcit et s'installe, le royaume tourne au ralenti, ce qui impacte l'économie.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Des révoltés fanatiques brûlent en public des effigies royales!

Quelle est la peine encourue normalement?

Complication

Des altercations spontanées entre révolutionnaires et royalistes ont dégénéré, et le brasier s'est transformé en incendie de quartier.

Un prêtre humaniste attise les braises de la révolte par ses sermons.

Complication

Le mouvement prend rapidement de l'ampleur, et un ordre religieux pro-révolutionnaire se forme. Il clame que c'est Dieu qui insuffle la révolte dans le cœur des fidèles.

Dans plusieurs villes, des marchés nocturnes clandestins sont organisés pour financer la révolte.

Cela mérite-t-il d'instaurer un couvre-feu?

Complication

Plus vous tardez à régler ce problème et plus les caisses révolutionnaires s'emplissent.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

L'un de nos ambassadeurs dans un pays voisin vient de retourner sa veste et d'y demander l'asile!

De qui s'agit-il? Dans quel pays était-il en poste?

Complication

Il use de ses contacts et de son influence pour appuyer et renforcer les mouvements révolutionnaires depuis l'étranger.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Dans les bars et les tavernes du royaume, l'alcool échauffe les esprits et délie les langues... Les thèses des révoltés s'y propagent vite et bien.

Faut-il prohiber l'alcool dans tout le royaume ?

Complication

Plus vous tardez à gérer cette situation, plus les idées révolutionnaires se répandent.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Tout un régiment de soldats, mené par une générale charismatique, vient de faire défection et de se ranger du côté des révolutionnaires !

Qui est-elle ?

Complication

Maintenant que la nouvelle s'est répandue, mater ce régiment par la force n'est plus possible : nos soldats refuseront de se battre contre leurs frères d'armes et une générale respectée pour sa bravoure et sa droiture.

Suite à la mort du Roi, vous avez en urgence promulgué une loi très impopulaire dans de nombreuses sphères de la société.

Quelle est-elle ? Pourquoi un tel refus de la part de la population ? Que faire : l'abroger ? Forcer son application ?...

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, votez jusqu'à parvenir à une décision.

La demeure du cousin du Roi, une ignoble ordure détestée par tout le monde, vient d'être incendiée. Il demande que les coupables soient écartelés en place publique.

Complication

Vexé par votre silence, l'imbécile exige réparation et une punition exemplaire pour les révolutionnaires et toute leur famille. Il menace de révéler secrets et magouilles s'il n'est pas obéi immédiatement.

Une manifestation de royalistes a lieu devant la cour de justice, car un juge laxiste vient de relaxer des révoltés accusés de charges mineures.

La foule clame qu'ils doivent tous être pendus, juge compris.

Complication

Le mouvement dégénère de manière incontrôlable. Les royalistes en colère saccagent l'institution et le quartier.

Événements

Par message, un seigneur local demande de l'aide. Ses serfs viennent d'entrer en rébellion et font le siège de son château.

Complication

Un nouveau message informe que le seigneur et sa famille sont désormais otages du comité révolutionnaire, qui exige l'abolition des privilèges, la fin de la monarchie et la création d'une assemblée constituante pour gouverner le pays.

Certains membres du clergé, constitué en un ordre pro-révolutionnaire, font appel à l'Évêque, pour l'inviter à réviser le soutien de l'Église à la couronne.

Complication

Cette congrégation gagne en poids et en soutien avec chaque messe qu'ils donnent. Il est urgent de trouver une solution.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Les révoltés viennent de se doter d'un symbole et d'un drapeau ! Ce genre de signes de ralliement et d'appartenance est dangereux et constitue un risque majeur.

Mais comment les contrer ?

Complication

Ces emblèmes se répandent comme une trainée de poudre et apparaissent partout, dans les villes et les campagnes...

Prenez trois cartes d'événements et mettez-les dans la fosse commune.

Vous avez pu identifier une meneuse de la révolte.

Qui est-elle ?

Que faire ? Assassinat, corruption...

Complication

Trop tard, iel a pris le maquis !

Défaussez cette carte événement et les cartes de votes dans la fosse commune.

Une importante cargaison d'armes de contrebande à destination des révoltés vient d'être découverte. Elles sont de manufacture étrangère.

De quel pays voisin viennent-elles ? Quelles sont les relations avec lui ?

Complication

Vos atermoiements laissent sans doute le temps à d'autres livraisons d'avoir lieu...

Prenez deux cartes d'événements et mettez-les dans la fosse commune.

Sous couvert d'œuvres caritatives, plusieurs associations sont soupçonnées de propager les thèses révolutionnaires parmi les pauvres.

Faut-il laisser faire, ou mettre un point d'arrêt à tout cela, faute de pouvoir faire des distinctions ?

Complication

L'hiver s'annonce très rude cette année, et sans soutien, des milliers de démunis risquent de ne pas y survivre.

Des leaders de la révolte organisent des rassemblements pacifistes pour demain.

Complication

Le lendemain, faute de directives, des soldats royaux en ont profité pour procéder à des arrestations en masse.

Si possible, retirez deux cartes de la fosse commune.

Des groupes de bandits révolutionnaires hantent les routes et attaquent les convois royaux, pour redistribuer l'argent aux pauvres.

Complication

L'impact sur les finances du Royaume et le soutien aux révoltés est loin d'être négligeable.

Prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Un brillant pamphlet, titré « Manifeste pour une République du peuple, par le peuple » circule sous le manteau et gagne de l'influence dans les milieux intellectuels.

Qui en est l'auteur ? Comment réagir ? Répression, diffamation, subversion...

Complication

Le livre semble bien plus répandu qu'on ne le croyait. L'autodafé n'est plus une option crédible.

Il y a une taupe aux plus hauts niveaux : des papiers confidentiels portant les sceaux de divers conseillers ont été retrouvés lors d'une rafle !

Sans doute que l'un d'entre vous travaille de concert avec les insurgés !

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, défaussez cette carte événement et les cartes de votes dans la fosse commune.

Le Prince souhaite prendre des vacances, loin de tout ce stress.

Bien entendu, rien ne sera décidé en son absence.

Si vous acceptez, prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, votez jusqu'à parvenir à une décision.

Le Prince veut des funérailles fastueuses et une semaine de deuil national pour son père.

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, votez jusqu'à parvenir à une décision.

Le Prince veut organiser un bal international pour rencontrer de futures prétendantes.

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, votez jusqu'à parvenir à une décision.

Le Prince suggère de faire appel à la délation pour identifier les révoltés, en promettant une jolie somme.

Complication

Finalement, il suggère que le Royaume se passera bien de tels serpents. Les délateurs devraient être discrètement tués plutôt que récompensés.

Événements

Pour inaugurer son règne, le Prince exige qu'on lui bâtit une gigantesque statue.

Cela pourrait être un symbole d'unité, mais mettra à mal les finances.

Il veut également un palais somptueux.

Complication

Le Prince s'ennuie. Toute cette histoire de révolte le stresse beaucoup.

Il exige que vous lui trouviez de nouvelles courtisanes.

Complication

Et vite, à moins que vous ne vouliez qu'il s'intéresse à vos filles?

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, votez jusqu'à parvenir à une décision.

L'assassin du roi a été capturé. Le Prince hésite entre l'interroger ou le tuer tout de suite.

Complication

L'assassin s'est suicidé. Il faut donner le change pour ne pas perdre la face.

Le Prince suggère que les révoltés identifiés soient marqués au fer rouge sur le front.

Complication

Ce n'est pas assez infamant. Il veut en plus qu'on leur coupe le nez.

Le Prince veut organiser une chasse à courre avec des révoltés comme « gibier ».

Complication

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, votez jusqu'à parvenir à une décision.

Des révoltés ont été surpris dans leur tentative de faire exploser la demeure ancestrale du Prince. Ils s'y sont retranchés et menacent de tout faire sauter si on ne leur accorde pas un pardon.

Le Prince menace de raser vos maisons si celle de ses ancêtres explose.

Si vous cédez au chantage, prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Si vous votez pour utiliser la force, les révoltés se font exploser.

Cet événement n'a pas de complication. En cas d'égalité, procédez à un nouveau vote jusqu'à parvenir à une décision.

La plus jolie cousine du Prince a été enlevée lors d'un déplacement. Bizarrement, aucun communiqué ou déclaration révolutionnaire n'accompagne la nouvelle.

Le dauphin exige qu'on lui ramène immédiatement « sa petite chose », comme il l'appelle.

Complication

Le Prince s'impatiente. Peu après, vos espions vous apprennent qu'elle a été vue — libre —, dans un pays étranger.

Lequel ? Que décidez-vous de faire ?

L'ancienne nourrice du Prince vient d'être kidnappée comme monnaie d'échange contre des meneurs révolutionnaires emprisonnés. Le dauphin est très attaché à cette femme et vous implore de la sauver.

Si vous cédez au chantage, prenez une carte d'événement et mettez-la dans la fosse commune.

Complication

L'ultimatum a expiré et la tête de la nourrice est livrée au palais. Fou de rage, le Prince fait regrouper et tue 50 innocents pris au hasard dans la rue.

Défaussez cette carte événement et les cartes de votes dans la fosse commune.

Le Prince vient d'échapper de justesse à un attentat visant son auguste personne.

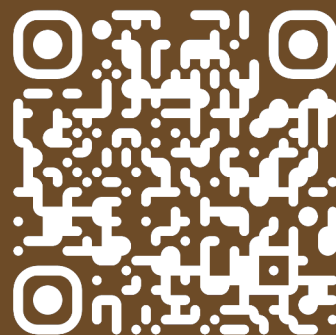
Comment cela s'est-il déroulé ?

Écarlate de colère, il exige de votre part une réponse exceptionnelle pour faire comprendre à tous qu'on ne touche pas à sa divine majesté.

Complication

Bouillant de rage devant votre inaction, il sort son arme et tue le premier serviteur qui passe ; puis ordonne aux soldats d'arrêter 1000 personnes au hasard, de les regrouper puis de les exécuter devant le palais.

Défaussez cette carte événement et les cartes de votes dans la fosse commune.



www.dendrobat.fr