L'argent

Ce volume vous expliquera comment gérer votre trésor

- Gagner de l'argent
- Dépenser votre argent

Gagner de l'argent

Chaque maison commence avec une somme de 300 pièces d'or (hors personnalisation de maison)

A chaque phase d'action, votre maison collecte les taxes ainsi que le fruit du commerce intérieur et extérieur, cette rente est symbolisée par un gain de 200 po a chaque phase d'actions.

Le Dirigeant de maison avisé possède un éventail d'actions économique afin d'augmenter son trésor. la plupart de ces actions donne un gain fixe (exemple, lever une taxe vous fais gagner 300 po en une fois, pas de gain dans le temps) mais certaines actions (des investissement ou la construction de nouveaux bâtiments) augmenteront le gain de votre rente.

Lever une taxe exceptionnelle

Action directe, politiquement risquée.

- Échec critique (≤4) : −2 moral
- Échec (5–6) : aucun gain
- Réussite (7–8) : **+200 or -** 1 moral
- Réussite critique (9+) : **+300 or**, mais −1 moral

Développer une activité économique

Investissement, effet plus “propre”. gain dans le temps

- Échec critique : −100 or
- Échec : aucun effet
- Réussite : **+50 or** a la rente
- Réussite critique : +100 or a la rente

Exploiter une ressource / route commerciale (nécessite d'avoir une ressource ou une route commerciale)

Dépend fortement du contexte RP.

- Échec critique : −150 or
- Échec : aucun gain
- Réussite : **+250 or**
- Réussite critique : **+400 or**

Réorganiser l’administration

Moins spectaculaire, mais très stratégique.

- Échec critique : −1 organisation
- Échec : aucun effet
- Réussite : **+100 or**
- Réussite critique : **+200 or** et +1 organisation temporaire

Action long terme, parfaite pour joueurs calculateurs.

Dépenser votre argent

L'argent, ça circule.

Il ne sers a rien d'être le plus riche du cimetière et il existe nombre de moyens d'utiliser votre richesse pour prendre l'avantage.

Actions militaires (principaux gouffres à or)

Recruter des troupes

- Infanterie légère : **100 or**
- Infanterie lourde : **300 or**
- Archers : **120 or**
- Arbalétriers : **200 or**
- Cavalerie : **200 or**
- Cavalerie lourde : **400 or**

Améliorer la qualité d’une unité

(Passer d’un grade au suivant)

- Grade bas → intermédiaire : **+100 or**
- Grade intermédiaire → élevé : **+200 or**
- Grade élevé → élite : **+300 or**
- Élites supérieures : **400–500 or** (rare)

Actions défensives / territoriales

Fortifier une place forte

- Passer au stade supérieur: **600+ or**

Fortifier une frontière

- Coût : **150–300 or**
- Effet : bonus défensif, ralentissement ennemi, alerte anticipée

---

Actions politiques et secrètes

Financer un complot / intrigue

- Coût de base : **200 or**
- Complot majeur : **400–600 or**

Actions de structure / long terme

Améliorer l’organisation de la maison

- Coût : **300–500 or**
- Effet : + 5 points d'organisation

Actions RP majeures (hors norme)

Grande action RP (complot massif, embuscade, réforme)

- Coût : **500–1000 or**
  - consommation de plusieurs actions
- Résultat arbitré par le MJ