

# 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
- 

Révision #1

Créé 23 janvier 2026 21:04:03 par Beliahl le gros matou

Mis à jour 23 janvier 2026 21:10:09 par Beliahl le gros matou