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