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.

Révision #1
Créé 23 janvier 2026 20:52:03 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 23 janvier 2026 21:03:55 par Beliahl le gros matou