



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > dK System > Aides de jeu > Génériques >
Simplifiez-vous l'économie



Simplifiez-vous l'économie

dimanche 7 octobre 2012, par [Sigfrid](#)

La carte s'il vous plaît

Gérer l'argent en termes de coût en pièces d'or ou autre dérivé métallique est souvent d'une telle évidence que l'on ne se pose pas la question d'en changer. Cela nécessite pourtant de devoir gérer une échelle et répartir les valeurs, avec les premiers tableaux qui font alors leur apparition. Cela nécessite aussi de gérer un certain équilibre, car oui, si cette plante et cette arme magique valent très cher, cela représente quoi par rapport à ce que gagnent un commerçant, un noble ou un roi ? Sans compter qu'à terme, à force d'aventures, les personnages se retrouvent à la tête d'une petite fortune souvent plus importante que celle des monarques. Fortune qui marque le début d'une inflation démesurée, car pour compenser on en vient alors à mettre une telle quantité de métal rare en circulation, qu'il n'en devient, au final, plus aussi rare.

N'oublions pas que les pièces de monnaies ne sont qu'une forme de troc. Telle quantité de métal (rare) vaut tant de sac de blé ou de têtes de bétail. La frappe aux insignes du seigneur garantissant un certain poids et quantité de métal pour toutes les pièces frappées par ce seigneur, facilitant ainsi les échanges. Sans compter que dans la pratique toute la monnaie avait une valeur physiquement divisible car les marchands n'avaient pas toujours le change nécessaire, ou par la simple complexité des conversions, tant et si bien que les pièces étaient souvent découpées. Tel produit vaut une-demi pièce d'or ? Voilà une pièce d'or que l'on coupe en deux afin de partager le métal.

Il s'agissait d'une forme de troc disais-je, et le métal

des pièces pouvait dès le lendemain être fondu pour un bijou, une enluminure, forger un ustensile pour un noble. Tout comme faire le chemin inverse de la belle tabatière en argent transformée en pièces dès que le besoin s'en faisait sentir.

Même sans rentrer dans toutes ces considérations, gérer de la monnaie reste malgré tout complexe en termes d'équilibre à trouver et de calibrage. Dans un autre jeu réputé pour ses multiples tables (et que je connais bien), une simple racine végétale aux vertus curatives pouvait valoir bien plus que la valeur d'un comté. Autant dire que les joueurs se sentent d'un coup la main verte... et vous écroulent votre économie en quelques temps.

Plutôt que de gérer des tables et des tables de tous les types d'objets possibles, pourquoi ne pas plutôt gérer cela de manière plus relative avec tout ce que nous offre le dK System ?

L'argent, ça va, ça vient

Il y a deux mécanismes dans le dK System qui va nous permettre de gérer cette relativité. Le premier mécanisme qui va bien, c'est le dKrunch présenté p.100 du dK² sous le chapitre « La richesse ».

L'échelle de difficulté est donnée pour effectuer les tests, des biens les plus communs aux plus rares ainsi que le modificateur à apporter en fonction de l'importance de la ville. C'est simple et efficace. S'il y a des circonstances exceptionnelles comme une pénurie, famine, embargo, vous pouvez facilement donner des modificateurs fixes quand la situation est établie depuis longtemps ou sous forme de dK. De la même façon, c'est souvent plus simple de trouver son bonheur dans un arrivage tout frais

(quelques dK de bonus) qu'à la fin d'une période de soldes ou en fin de saison du produit (dK en négatif).

Au lieu de gérer des prix objets par objets, vous pouvez donc gérer des difficultés par catégorie plus ou moins ciblées (céréales, maraichères, bois de construction, métaux communs, etc.) et donc gérer des mécanismes de pénuries ou des abondances région par région si vos joueurs se plaisent dans les tractations économiques.

Le second mécanisme du dK qui va vous aider à gérer la relativité, c'est le dKrunch qui s'appelle Gabarit et situé p.75. Initialement donné pour gérer la différence d'échelle entre des combattants, il est tout à fait possible de s'en servir pour gérer des échelles économiques.

Vous pouvez par exemple vous baser sur l'échelle de gabarits suivante (de 0 à 6) :

- Individu - organisation - domaine - ville - comté - duché - pays

Cela permet de conserver des échelles relatives entre les différents niveaux économiques en conservant les mêmes échelles. Les personnages auront quelques dK de Richesse dans leurs bourses, leur organisation également, voire leur domaine s'ils en possèdent un, mais à chacun son échelle.

Comme pour les autres gabarits, on considérera que chaque changement de tranche ajoute un +6 à la difficulté pour le jet de Richesse. Ainsi, pour les héros, acheter le stock d'un grossiste de biens courants (difficulté 15) ajoute un +6 (1 gabarit d'écart), pour une difficulté totale de 21. Organiser des festivités avec des petits seigneurs de la région est onéreux pour des individus (difficulté 15+6+6 = 27), mais à l'échelle d'un domaine, c'est tout à fait gérable (difficulté 15, car n'ayant pas d'écart de gabarit). Et pour s'acheter le manoir royal ? Ça n'en fait pas moins un +36 de malus à ajouter à la difficulté inhérente à la demeure (20, 25, 30 ?) pour un individu qui va devoir être très fortuné (beaucoup de dK de Richesse) et un poil chanceux d'avoir trouvé la bonne demeure en vente sans autre prétendant à l'acquisition. Autant dire qu'il est

préférable que l'acquisition se fasse au travers d'une organisation, d'un domaine ou d'une ville pour faciliter le jet.

Il est bien sûr possible de faire appel à des créanciers qui vont prêter des dK de Richesse, mais gare aux intérêts. Cette somme il faudra déjà la rembourser, mais il va également falloir rembourser le dK d'intérêt (par tranche de 10 dK ou moins selon le taux) qui va arriver chaque mois.

Stock en gros

Afin de créer des régions avec leur système de production, exportation et importation, on pourra utiliser des catégories de produits. La liste est non-exhaustive, ce ne sont que des exemples et il est nettement conseillé de la personnaliser en fonction des spécificités de votre monde.

Ces catégories peuvent avoir des spécialités (blé, orge, riz par exemple pour les céréales) qui seront classées comme « commune » en termes de disponibilité (difficulté 15) et pour les autres non produites, on ajoute simplement un malus de +5. Ainsi, trouver de la farine de blé ou de seigle dans une région productrice, c'est un test contre 15, alors que trouver du riz, la difficulté sera de 20, voire plus si les routes commerciales sont coupées vers une des régions productrices.

Les contrées possèdent souvent une agriculture vivrière, couvrant ainsi la plupart des besoins locaux. Elle est peu destinée à l'export, mais pensez à augmenter la difficulté à trouver l'alimentation de base si une région a subi de mauvaises récoltes ou se retrouve en guerre. Cette alimentation vivrière est principalement composée des céréales produites par la région (exportable) ainsi que de la production maraichère locale difficilement transportable sur de longues distances, sauf méthodes de conservation particulières : tomates et fruits séchés, légumes secs, olives marinées, sardines à l'huile (oui, les Romains pratiquaient déjà ça dans des jarres...).

- Céréales - avoine, blé, orge, seigle, épeautre,



millet, sorgo, maïs, riz

- Vivrière - maraichère, carnée, piscicole, fruitière
- Produits transformés - vin, bière, gnole locale, huile, vinaigre
- Métaux - plomb, étain, cuivre, fer, or, argent
- Ressources - granit, calcaire, bois, grès, sel
- Pharmacopée - plantes curatives, relaxantes, drogues, poisons
- Tissus - coton, lin, chanvre, soie, laine, cuir
- Bétail - ovins, bovins, porcins, chevalins
- Artisanat - forge, ferronnerie, poterie, sculpture, taille, émaille, teinture, etc.
- Luxe - encens, ivoire, pierreries, marbre, épices, verre

Bien entendu, il est tout à fait possible d'éclater les catégories pour n'avoir que le détail produit par produit, ou si le fait de classer soie, laine ou cuir parmi des « tissus » vous est viscéralement insupportable. Cela ne change pas le principe des difficultés d'approvisionnement, vous en aurez simplement un peu plus à détailler.

Juste l'addition

Vos joueurs n'ont pas la fibre commerçante mais vous avez tout de même besoin de savoir combien coûte cette belle épée ouvragée et scintillante ? Ma foi, cet équipement individuel (échelle Individu, pas de malus) est du bien bel artisanat fort rare (diff. 35,

cf Richesse). Et puis importé en plus car personne ne produit cela par ici (diff. +5). Très bien gentilhomme, ce sera 2 louis, 10 écus et 3 deniers, ou bien 2 pièces de huit et 8 sequins, voire 10 perles d'ambre et 4 pierres d'onyx. Bref, un jet de Richesse de difficulté 40 et avec combien de dK de richesse au final pour envelopper le tout ?

Pour cette baliste-là, monsieur est gourmand. Certes c'est la spécialité de la ville (diff. 15), mais c'est sur commande uniquement et long à faire, donc onéreux (-3dK) et c'est destiné à être manipulé par une troupe (échelle Organisation, diff +6). Je vous l'emballe pour 8 dragons d'or et 7 d'argent. Et un jet de Richesse contre 21 et 3dK de malus.

Encore un pour finir ? Comment ? Votre organisation souhaite acquérir ce magnifique hôtel particulier en plein centre-ville pour servir de base d'opération ? Pas de problème, l'immobilier demande quelques moyens (échelle Ville +12 car 2 gabarits d'écart) et une résidence si bien située n'est pas si commune (diff. 20). Pour un test de Richesse réussi contre +32, votre organisation pourra donc signer l'acte notarié de propriété.

Plus simple et pas besoin de vous embêter avec les taux de change en vigueur.

Fini les longues tables de prix. Quelques catégories, quelques bonus et bienvenu dans le bonheur de la relativité. Vous êtes prêts à franchir le cap ?