




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pax romana > Aides de jeu > Modules > **Argent, Commerce et Revenus**

## Argent, Commerce et Revenus

lundi 1er novembre 2004, par [Christophe "BJ" BREYSSE](#)

### Gestion de l'argent

#### Principe de base

 Ce module de gestion de l'argent remplace le module existant dans les règles de base de l'EW System. Si, à échelle humaine, il est préférable de gérer le côté financier avec une unité monétaire et un revenu calculé, comme c'est le cas dans le système de base, les disparités et inégalités financières que l'on peut trouver dans la culture romaine ne permettent pas d'utiliser ce système. L'argent et son utilisation n'étant pas des données de jeu importantes dans **Pax Romana**, ce nouveau système permet d'estimer globalement la richesse d'une personne sans se casser la tête avec des calculs de comptable. Comme il faut rendre à César ce qui lui appartient, je préciserai que ce système est inspiré de celui qu'a développé la société **White Wolf** pour ses jeux du **Monde des Ténèbres**.

#### Niveaux de Ressources

Les Niveaux de Ressource permettent d'exprimer la richesse relative d'un personnage.

- Niveau 1 : **Très Pauvre**, généralement le revenu des mendiants et plébéiens de basse extraction. Le personnage ne possède que ce qu'il a sur lui c'est-à-dire quelques habits déchirés et de mauvaise qualité et deux trois sesterces.

- Niveau 2 : **Pauvre**, le personnage est certainement un esclave domestique ou gladiateur. Il ne possède pas grand-chose mais est entretenu par son maître.

- Niveau 3 : **Moyen**, le personnage est du niveau

d'un artisan moyen ou d'un légionnaire en campagne. Il travaille dur pour subvenir à ses besoins, et n'est pas propriétaire d'une maison ou d'esclaves.

- Niveau 4 : **Confortable**, le personnage est peut être un artisan compétent, un commerçant habile ou un légionnaire vétéran. Il possède une petite maison et quelques esclaves.

- Niveau 5 : **Aisé**, le personnage est peut être un magistrat débutant, un excellent artisan, un commerçant bien installé ou un officier militaire. Il possède une maison de bonne taille et plusieurs esclaves.

- Niveau 6 : **Riche**, le personnage est peut être un magistrat installé, un commerçant particulièrement prospère ou un officier supérieur de l'armée. Il possède plusieurs maisons dont une grande et de nombreux esclaves domestiques. Il dispose aussi de quelques clients.

- Niveau 7 : **Très Riche**, le personnage est certainement un magistrat connu, compétent et ayant eut une longue carrière derrière lui. Il possède plusieurs maisons, des terres et autant d'esclaves qu'il le souhaite. Il peut même entretenir une petite armée. Enfin il dispose de nombreux clients.

- Niveau 8 : **Richissime**, le personnage est extrêmement riche, il y a peu de chose qu'il ne puisse s'offrir. Il ne compte plus ni les maisons, ni les terres, ni les clients, ni les esclaves en sa possession. Il peut entretenir une légion entière pendant plus d'une année.

- Niveau 9 : **je vous laisse imaginer...**

## Evolution du Niveau de Ressource

Les niveaux de ressource sont généralement déterminés par l'archétype de personnage choisi. Néanmoins ceux-ci peuvent être modifiés par plusieurs facteurs.

- Le premier intervient lors de la création du personnage en prenant le Trait « Ressources Importantes » ou « Ressources Limitées ». Chacun est à 2 points de génération. Ces traits font évoluer d'un niveau vers le haut ou vers le bas les ressources du personnage.

- Le second intervient généralement en jeu sous la forme d'une récompense, un héritage, un trésor, une opportunité commerciale, etc. Lors d'un scénario ou à la fin de celui-ci un personnage peut recevoir une grosse récompense ou découvrir des richesses, etc. Dans ce cas ses Ressources augmentent d'un niveau. A l'inverse, un personnage dont la demeure est détruite, dont les coffres sont pillés ou dont le fond de commerce est saccagé perd un niveau de ressource.

- Le troisième est lié lui aussi au personnage et surtout à la fonction professionnelle qu'il occupe. Ainsi, un personnage d'archétype Légionnaire qui reçoit une promotion verra son niveau de ressource augmenter, tout comme un Magistrat accédant à un poste à responsabilités. A l'inverse, perdre ce genre de situation entraîne une diminution du niveau de ressource.

- Le quatrième, que j'aborde ici est celui qui me plaît le moins, mais je tenais quand même à le citer : l'augmentation des ressources par la dépense de points d'expérience. Je propose un coût égal à **Niveau Actuel multiplié par 8**. Maintenant c'est à chaque Meneur de Jeu de faire comme il le souhaite. La dépense d'expérience se traduit en fait par l'effort du personnage d'œuvrer pour améliorer ses richesses. Ainsi un personnage marchand qui dépense de l'expérience à cette fin aura passé la période de jeu entre les scénarios à prendre de nouveaux contacts, améliorer sa boutique, faire un voyage profitable, etc...

## Le coût de la vie

Comme pour l'évaluation des Ressources du personnage, les objets du commerce ne sont pas estimés sous forme monétaire mais disposent d'un niveau. La comparaison du niveau de ressource du personnage et de celui de l'objet permet de savoir s'il peut l'acquérir ou non.

- La valeur de l'objet est **supérieure de plus d'un niveau** par rapport aux ressources du personnage : il ne peut l'acquérir.

- La valeur de l'objet est **supérieure d'un niveau** : il peut l'acquérir mais une telle dépense financière diminue le niveau de ressource du personnage d'un point et cela définitivement.

- La valeur de l'objet est **égale** aux ressources du personnage : sous contrôle du Meneur de Jeu le personnage peut acquérir au moins un objet de cette valeur par mois.

- La valeur de l'objet est **inférieure d'un niveau** : le personnage peut avoir bon nombre de ces objets sans risque pour ses finances, mais sans abuser non plus.

- La valeur de l'objet est **inférieure de plus d'un niveau** : il n'y a virtuellement pas de limite au nombre d'objets de cette valeur que le personnage peut acheter.

Comme vous pouvez le constater un personnage riche peut tout s'offrir. En terme de jeu ce n'est pas un problème car cela représente une réalité de l'époque romaine. Notez aussi que le niveau de ressource du personnage est relatif au lieu où il se trouve. A Rome il est total, dans une province romaine il diminue d'un point, dans une zone non romaine mais alliée il diminue de deux points, dans une zone non romaine ennemie il diminue de trois points.



## Liste non exhaustive de valeurs

### Produits divers

Par défaut un personnage peut s'acheter des produits courants sans difficulté à partir du niveau 3 de ressource. En dessous il a généralement juste de quoi vivre. Ainsi la plupart de ces produits ont un niveau de valeur de 2 (très commun) ou 3 (commun). Les listes suivantes indiquent quelques échelles de valeur et des cas particuliers.

### Habits et Bijoux

- Vêtements fantaisistes, costumes d'acteur : niveau 2
- Vêtements de qualité : niveau 4
- Vêtements précieux et de grande qualité : niveau 5
- Vêtements en matière rare et recherchée, bijoux et or incorporés : niveau 6

### Esclaves et Animaux

- Esclave incompetent (spécialité principale à +1) : niveau 2
- Esclave compétent (spécialité principale à +2) : niveau 3
- Esclave très compétent (spécialité principale à +3) : niveau 4
- Prostituée des bas quartiers : niveau 2
- Prostituée : niveau 3

- Concubine : niveau 4
- Animal domestique (cheval, chameau, bœuf...) : niveau 3
- Bonne monture : niveau 4
- Monture bien dressée : niveau 5
- Troupeau d'animaux de consommation domestique (bœuf, moutons, chèvres...) : niveau 3
- Éléphant : niveau 4

### Propriétés

- Acheter une Propriété : niveau 5
- Construire une villa de campagne ou un hôtel particulier : niveau 5
- Personnel d'une villa ou d'un hôtel particulier (1 mois) : niveau 4
- Ameublement pauvre : niveau 3
- Ameublement aisé : niveau 4
- Ameublement luxueux : niveau 5+
- Construire un grand palais : niveau 7
- Personnel d'un grand palais (1 mois) : niveau 5
- Ameublement d'un grand palais : niveau 5+
- Fête copieuse pour deux douzaine de personnes : niveau 4+
- Grand banquet pour 200 personnes : niveau 6+

### Armée

- Engager une compagnie de mercenaires débutants (1 mois) : niveau 5+
- Engager une compagnie de vétérans (1 mois) : niveau 6+
- Engager des troupes d'élite (1 mois) : niveau 7+