

# GESTION DES RESSOURCES

Afin de permettre de convertir les points de Ressources des personnages en argent comptant, cette aide propose de compléter le système de ressources du livre de base, avec certains éléments du système monétaire exposé dans l'annexe du supplément *Manacle & Coin*.

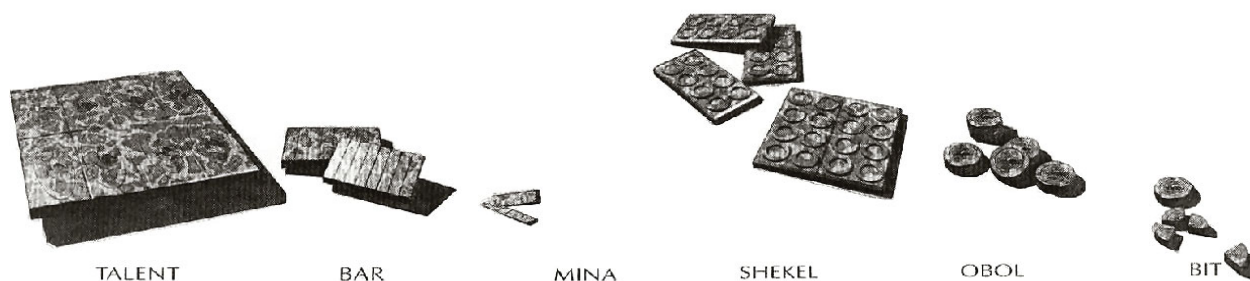
## LA MONNAIE DU ROYAUME

La monnaie la plus courante dans le Royaume est le Jade et se trouve sous différentes unités. L'unité la plus forte est le Talent, qui vaut 8 Bars, ou 64 Minae, ou 128 Shekels, ou 1024 Obols, ou 4096 Bits.

Le Bit n'est pas une unité officielle ; il s'agit simplement d'un Obol cassé en quatre morceaux. Cette unité fût proscrite par le Royaume, car elle pouvait permettre à des rebelles de se reconnaître entre eux en rassemblant les morceaux d'une même pièce. Bien que cette

interdiction soit encore en vigueur, cette unité est actuellement tolérée du fait de ses aspects pratique.

L'unité la plus courante est l'Obol, pièce de Jade sur laquelle est gravée d'un coté le sceau de la Trésorerie Impériale et de l'autre, une image qui varie en fonction de l'époque à laquelle la pièce a été frappée. La plupart des habitants du Royaume n'ont vu que l'Obol passer entre leurs mains au cours de leur vie.



## CHANGER LES POINTS EN MONNAIE

Le passage d'un niveau en Ressources au suivant n'est pas linéaire ; il représente une augmentation significative du niveau de richesse et de pouvoir.

Les conversions ci-dessous sont données à titre indicatif. Le Conteur est libre d'arrondir les chiffres et de définir une valeur fixe pour les revenus de 4 et 5 points de Ressources.

Ressources	Revenu annuel en Obols
X	moins de 2 Obols/an
●	8 Obols/an
●●	16 Obols/an
●●●	1024 Obols/an
●●●●	4096 à 6144 Obols/an
●●●●●	12288 à 20480 Obols/an

On ne différencie pas les revenus ponctuels des revenus annuels. Simplement, si le personnage ne dispose pas d'une source de revenu fixe, ses Ressources diminueront d'un point/an.

Convertir les points en une valeur monétaire peut servir dans des situations d'interprétation d'un personnage ; parler de pièces sonnantes et trébuchantes est plus gracieux que de parler de points d'historique.

La conversion permet également d'estimer la valeur totale de plusieurs objets, d'effectuer divers calculs et de redistribuer les points de Ressources entre différents personnages.

D'une façon générale, la conversion durera le temps de la transaction.

## UTILISATION DE L'HISTORIQUE RESSOURCES

Le système reste le même que celui décrit dans le livre de base :

- Un personnage peut acheter autant d'objets dont la valeur est inférieure à ses Ressources, dans la limite du raisonnable.
- Un personnage peut acheter un objet dont la valeur est égale à ses Ressources, mais il diminue alors ses Ressources d'1 point.
- Un personnage ne peut pas acheter un objet dont la valeur est supérieure à ses Ressources.

Premier exemple : Un marchand demande 3000 pièces de Jade pour un objet. Une dépense de 3000 pièces de Jade nécessite un revenu d'au moins 4096 pièces, c'est-à-dire 4 points en Ressources. Il faudra alors au moins 4 en Ressources pour qu'un personnage puisse l'acheter.

Mais si 3 personnages ont 3 en Ressources, ils devraient être capables de rassembler la somme nécessaire. En effet, ils devraient chacun pouvoir disposer de 1000 pièces de Jade, ce qui ferait 3000 pièces réunies.

Dans les deux cas ci-dessus, après la transaction, les personnages devront bien sûr baisser leur historique Ressources d'1 point, car il s'agit d'une dépense très conséquente. Mais si 3 personnages avaient disposé de 4 points en Ressources, cela n'aurait représenté qu'une faible dépense, et ils n'auraient pas eu à baisser leur Ressources.

Second exemple : Les personnages ramassent un butin comprenant un arc composite valant 3 points de Ressources, un plastron valant 2 points de Ressources et un magnifique joyau valant 3 points de Ressources. Ils souhaitent revendre et partager ce butin en quatre parts.

Dans l'absolu, l'arc ne vaudra pas plus de 1024 pièces, de même que le joyau. Le plastron ne valant pas plus de 16 pièces, on peut l'écarter du calcul.

Le butin vaudra donc environ 2000 pièces de Jade. Divisé en quatre parts, cela fera 500 pièces par personne.

Si une personne avait 1 en Ressources, il passera à 2. Mais pour qu'il puisse passer à 3 en Ressources, il lui faudrait encore accumuler 500 pièces.

Si finalement ils décident de ne pas partager et de donner le tout à un personnage, et si celui-ci à 1 ou 2 points en Ressources, il passera à 3. S'il a 3 en Ressources, son historique ne bougera pas, à moins qu'il ne trouve encore rapidement un peu plus de 1000 pièces – en plus du butin et de ses économies – afin d'atteindre les 4096 pièces requises pour passer à 4 en Ressources.

*Texte et mise en page par Kusanagi.*

