

Ressources

Le niveau de Ressources d'un personnage permet de se faire une idée générale de ce qu'il est capable d'acheter, avec plus ou moins de facilité et du train de vie qu'il est en mesure de mener.

Niveau	Echelle monétaire
Démuni	Quelques piestes
Bas	Quelques cestes
Modeste	Quelques dizaines de cestes
Aisé	Quelques centaines de cestes
Riche	Quelques milliers de cestes
Odieusement riche	Indécente

L'échelle monétaire donne une idée des montants des dépenses et gains correspondant à un niveau de Ressources.

Pour aider à se faire une idée, considérez qu'il y a un facteur 10 entre chaque niveau de ressources : le niveau Bas a dix fois plus de ressources que le niveau Démuni, le niveau Riche a dix fois plus de ressource que l'Aisé.

Le niveau "Odieusement riche" englobe tout ce qui est au-delà de dix fois le niveau Riche, mais sans limite haute.

Remarque : pour faciliter les réflexions au sujet de la richesse et des valeurs monétaires, vous pouvez extrapoler à partir de prix de la réalité, en faisant une conversion 10 € = 1 Ceste.

Ce n'est pas une règles rigoureuse, puisque l'univers de Bloodlust est très différent du nôtre, mais ça peut aider.

Évaluer les gains et les dépenses

Tout gain ou dépense d'argent est associé à un niveau de Ressources.

Quelques exemples :

- Acheter une armure légère ou une épée courte est une “dépense modeste”.
- Passer une nuit dans la salle commune d'un auberge après un repas quelconque est une “dépense basse”.
- Se payer une belle hache à deux mains piorade est une “dépense aisée”.
- La solde d'un caravanier sans spécialité est un “salaire modeste”.

Cette approche permet de rester assez flou sur les montants exacts, car ceux-ci sont amenés à varier en fonction des circonstances. Le prix exact dépend du lieu, du marchand, de ses stocks et de la tête du client.

Pour reprendre les exemples précédents :

- Une armure légère peut coûter 15 ou 20 cestes, voire 30 si elle est faite par un artisan reconnu.
- Une épée courte va coûter 22 cestes, mais peut-être que le personnage va réussir à négocier une baisse de prix, ou devoir payer 35 ceste parce qu'il est pressé et que le marchand est un roublard.
- Le combo salle commune/repas de base va coûter 2 cestes, voire 3 si on prend une gobet de bière avec.
- La belle hache piorade coûtera 180 cestes sur place chez le forgeron, mais peut être 300 auprès d'un marchand ambulant en plein Centrepôle.
- Le caravanier touche 4 cestes par jour de travail, soit 28 par semaine. Mais son patron peut ajouter de temps en temps quelques cestes en guise de prime.

Il y a quand même des cas où le coût d'un bien ou d'un service peut déborder de sa catégorie de prix habituelle. En général cela sera dû à une qualité différente, ou à de gros soucis d'approvisionnement.

Par exemple :

- Une épée courte de très mauvaise qualité, dont on doute qu'elle sera encore en un seul morceau après un combat, ne coûtera qu'une poignée de ceste, ce qui en fait une “dépense basse”.
- À l'inverse, si un personnage veut se procurer une épée courte au marché noir dans une ville où le commerce des armes est fortement régulé, il devra probablement payer une centaine de ceste, ce qui fait de cet achat une “dépense aisée”.

Plus d'exemples dans la liste d'équipement.

Gagner des ressources

Quand le personnage gagne de l'argent le meneur indique au personnage quel est le niveau de Ressources de ce gain.

Le niveau du gain devient le nouveau niveau de Ressources du personnage sauf, bien entendu, s'il est inférieur à son actuel niveau de Ressources. Dans ce cas là, c'est comme si le personnage se faisait "un peu d'argent de poche".

Par exemple :

Pelius dit "le bougre" vit dans un quartier populaire de Pôle, où il est homme de main à louer. Il a un niveau de Ressources Modeste.

Il se voit proposer un petit boulot de coursier qui va lui rapporter 5 cestes. C'est un "gain bas". Ce petit boulot est utile en termes de narration, puisque le perso a besoin de faire entrer de la thune pour continuer à manger et se loger, mais il ne changera rien à la situation financière globale du personnage.

Le lendemain, Pelius est embauché comme garde du corps le temps d'une soirée qui tourne mal. Il sauve la vie de son employeur et celui-ci lui file 250 cestes pour sa peine. C'est un "gain aisé". Le niveau de Ressources de Pelius passe à Aisé. Cela va lui permettre de vivre tranquillement quelques semaines, s'il ne fait pas de dépenses excessives.

Impact d'une dépense sur le niveau de Ressources

Si une dépense est d'un niveau strictement inférieur à celui des Ressources du personnage, ce dernier peut l'effectuer sans impact négatif.

Exemple :

Pelius a maintenant un niveau Aisé. Il peut envisager de s'acheter une nouvelle tenue de cuir (dépense modeste) sans que cela plombe ses ressources. Il peut également s'offrir un bon repas arrosé tous les soirs et dormir dans une meilleure auberge (dépense modeste pour une semaine de ce train de vie).

De telles dépenses peuvent finir par éroder le niveau de Ressources du personnage s'il n'a pas de nouvelles entrées d'argent du même niveau. Le meneur détermine la vitesse de cette érosion en fonction des choix de dépenses du joueur et du temps écoulé depuis la dernière entrée d'argent significative. Quand les réserves viennent à baisser, le personnage perd un niveau de Ressources.

Exemple :

Des entrées d'argent comme la nuit du sauvetage, ça n'arrive pas tous les jours. Pelius continue à enchaîner des boulots assurant des entrées d'argent "basse" ou "modeste". Comme il se contente de quelques achats de matos "modeste" et un train de vie un peu meilleur que d'habitude, le meneur indique au joueur que Pelius va garder ce niveau de Ressources pendant deux mois avant de redescendre à un niveau "Modeste".

Un personnage peut faire une dépense correspondant à son niveau de Ressources, mais dans ce cas là le niveau de Ressource s'en trouve "Réduit". Cela se matérialise sur la fiche de personnage par une case à cocher à côté du niveau de Ressources.

Exemple :

Un pote contrebandier propose à Pelius de lui vendre une matraque cloutée et embuée. Le genre d'arme qui donnerait à un Pelius un avantage certain dans son boulot. Mais ce genre d'équipement traité aux épices est une "dépense aisée". Le joueur décide quand même de l'acheter, et coche la case Réduit à côté du niveau de Ressources de Pelius.

Le meneur lui indique que le niveau de Ressource Aisé du personnage ne tiendra pas plus de quelques semaines s'il ne trouve pas un travail qui lui vaille un salaire Aisé.

Si un personnage fait une dépense correspondant à son niveau de Ressources alors qu'il est déjà "réduit", celui-ci baisse d'un cran.

Tout changement de niveau de Ressource, à la hausse ou à la baisse, annule l'état "réduit". Il en va de même si le personnage a une entrée d'argent correspondant à son actuel niveau de Ressource.

Exemple :

Dans l'espoir de trouver des boulots mieux payés, Pelius déménage dans un quartier de Pôle où plusieurs familles marchandes sont en constante bisbille.

Le meneur annonce au joueur que pour se trouver un coin où loger et graisser suffisamment de pattes pour rapidement se faire connaître dans ce nouveau quartier, Pelius doit faire une "dépense Aisée". Sinon il risque de ne pas trouver de meilleurs taffs que dans son ancien quartier. Le joueur accepte la dépense. Mais comme le niveau de Ressources de Pelius était déjà réduit par l'achat de la matraque, il redevient Modeste, mais la case "réduit" est décochée.

Un personnage peut faire une dépense correspondant au niveau de Ressource directement supérieur au sien. Dans ce cas là son niveau de Ressource baisse immédiatement d'un cran. Si son niveau était déjà "réduit", il baisse de deux crans.

Toute dépense qui amènerait le personnage en dessous du niveau de Ressources Démuni est impossible.

Exemple :

Par de chance pour Pelius. Alors qu'il en est encore à chercher un travail, il fait une connerie et se fait tomber dessus par la milice de quartier. Pour se tirer d'affaires il est obligé de payer une amende au montant de quelques centaines de cestes. C'est un montant Aisé, qui est supérieur à son actuel niveau de Ressource. Pelius est en mesure de payer mais après cela son niveau de Ressource est tombé à Bas. Il commence à être financièrement bien dans la déche.

Il pourrait, éventuellement, envisager de revendre sa matraque. Le meneur lui indique qu'une telle vente lui permettrait de ramener ses Ressources à un niveau Modeste.

Ressources et voyage

Un personnage qui voyage peut être limité quant à la quantité d'argent qu'il transporte avec lui.

En général un personnage voyageant à pied ne pourra pas avoir un niveau de Ressource supérieur à Modeste.

Un personnage ayant un animal de monte ou de bat peut transporter avec lui un niveau de Ressources Aisé.

Il faut un chariot pour transporter un niveau de Ressources Riche.

Bien entendu certains objets précieux valent de grandes sommes d'argent sans être volumineux. Cependant de tels objets ne permettent pas de gérer de petits achats. Il est rare qu'un aubergiste puisse vous rendre la monnaie si vous voulez payer un repas avec un rubis gros comme le poing. Il est préférable de gérer ce genre de ressources comme des pièces d'équipements, qui peuvent éventuellement servir à payer une dépense ponctuelle.

Ainsi, on peut imaginer un personnage avec un niveau de Ressource modeste mais ayant dans son barda un rubis ayant une valeur "aisée" (quelques centaines de cestes). Il pourrait utiliser ce rubis pour s'acheter une cotte de mailles sans être obligé de réduire son niveau de Ressources à Bas.