



BARBARIANS OF LEMURIA



GOLD & GLORY

UN SUPPLÉMENT FAN-MADE POUR BARBARIANS OF LEMURIA

V.1 - 17/10/2022
LERATIERBRETONNIEN



I. PRÉAMBULE

Barbarians of Lemuria fait le choix ne pas proposer de gestion détaillée de l'argent des personnages, ce qui est tout à fait louable et sert parfaitement le genre Swords & Sorcery. Cependant, les échanges monétaires ont lieu pendant le jeu et les monnaies restent un élément permettant de servir les scènes de négociation.

Afin de donner un peu de corps aux aspects économiques, cette aide de jeu propose une liste de monnaies par lieux de la Lemurie. Cette liste de monnaie n'est naturellement pas exhaustive et sert juste à donner un cadre au MJ.

De plus, afin de proposer aux joueurs un mode de mesure de leur «richesses», cette aide de jeu offre une possibilité simple et rapide, tout en conservant l'esprit de dilapider leur richesses en fin de scénario.



2. LES MONNAIES DE LÉMURIE

Lieu	Monnaies/Echanges
Cote de Feu	Troc
Désert de Beshar	Troc
Halakh	Sekh
Iles du Crâne	Toutes monnaies
Jungle de Qo et Qush	Troc
Lysor	Stratere
Malakut	Roue
Marais de Festrel	Troc
Marais de Kasht	Troc
Montagnes de l'Axos	Troc
Oomis	Tetras
Parsool	Diobole
Plaines de Klaar	Troc, Toutes monnaies
Satarla	Solis
Shamballah	Dzungli
Terres Désolées	Troc
Tyrus	Drachme
Urceb	Piacor
Valgard	Osdul
Zalut	Ab'Shelar
BeiWei	Troc
Ghataï	Troc, Bin-Teng
Khansan, Liu, Tor Xian	Bin-Teng



3. MONEY, MONEY

Chaque grande cité bat sa monnaie, qui rayonne sur les échanges commerciaux dans sa zone d'influence. A votre guise, et selon votre bon vouloir de MJ, certaines monnaies d'autres cités peuvent également être acceptées, probablement dans les grands centre de commerce (Satarla et Tyrus par exemple).

Du change peut naturellement être effectué, mais toujours à taux très élevé, justifiant à vos personnages de se

retrouver rapidement dans la panade financière.

Le troc se pratique dans toutes les zones de nomades ou sans réelles structures capables de produire une monnaie. A votre guise également, des pièces de monnaie peuvent être acceptés dans le trocs, mais elles seront plutôt considérées comme bijoux potentiels ou ornement.

3. LA BOUGETTE OU LA VIE

Afin de donner matière à l'élément économique et ouvrir des possibilités d'interaction autour de valeurs monétaires, le personnage reçoit un nouveau compteur : la *Bougette*.

La *Bougette* se décline en 5 niveaux comme suit :

- **A sec** (d4) : juste de quoi se payer à manger pour la journée.
- **De quoi vivre** (d6) : de quoi manger et dormir pendant quelques jours.
- **A l'aise ces jours-ci** (d8) : comme «*De quoi Vivre*», mais en pouvant s'offrir quelques extras.
- **Luxueux** (d10) : Comme «*A l'aise ces jours-ci*», mais en plus luxueux.
- **Richissime** (d12) : C'est ce que les personnages atteignent généralement en fin d'aventure.

Ces niveaux ont une échelle de valeur exponentielle : on considère que le niveau N vaut le double du niveau N-1.

Au cours d'une aventure, un personnage peut être «*A sec*», «*De quoi vivre*» ou «*A l'aise ces jours-ci*». Éventuellement «*Luxe*», mais de manière très fugace : ses richesses se voient et ne sont pas faciles à transporter ou cacher.

L'intérêt de ces niveaux est de permettre de matérialiser certaines actions des joueurs en cours d'aventure. Exemple : un voleur dérobe des bijoux dans la demeure d'un marchand : sa *Bougette* passe alors à «*A l'aise ces jours-ci*». Il décide ensuite de corrompre un garde : sa *Bougette* repasse alors à «*De quoi vivre*» (ou sur un lancer de dé, cf plus bas).

On peut ainsi considérer qu'un personnage qui a «*De quoi vivre*» a assez d'argent pour corrompre un tavernier de Malakut, mais qu'il lui faudrait être «*A l'aise ces jours-ci*» pour corrompre un sergent de la garde de Satarla.

Le passage d'un niveau à l'autre peut-être géré selon deux méthodes :

- complètement sous la volonté du MJ, qui doit s'assurer que les niveaux «*Luxe*» ou «*Richissime*» ne sont pas atteints en cours de scénario - sauf cas particulier bien sûr.
- Soit en jetant le dé correspondant au niveau de richesse pour chaque dépense. Sur un 1 ou un 2, la *Bougette* passe au niveau inférieur (et donc à la nouvelle valeur de dé).

