

# Annexe économique

AJJRO – Printemps 2012

La présente annexe a pour **objectif principal d'accroître la qualité du jeu** entre les personnages lorsqu'une situation de nature économique se présente. En bref, quand vient le temps d'échanger, de négocier et de marchander avec d'autres joueurs ou des personnages non-joueurs, vous devriez être mieux aptes à déterminer la juste valeur d'un échange.

## Table des matières

Lexique .....	2
Notes initiales.....	2
À l'attention des Marchands: .....	2
Les Devises : .....	3
À l'attention des Marchands: .....	3
Ressources de bases .....	4
Les produits agricoles.....	4
À l'auberge .....	5
La bière et le vin .....	6
L'Équipement .....	6
Les Armes .....	6
Les armures .....	7
Services divers .....	8
Trousse de crochetage .....	8
Alchimie.....	8
Parcheminerie .....	8
Runes.....	9
Lecture, traduction et décryptions .....	9
Service d'incantation de sors divins ou arcaniques .....	9
Emplois de personnel .....	9
Achat d'objets magiques.....	10
À l'attention des Marchands : .....	10
En route vers le SAGES .....	11
Lots de ressources .....	11
Lots d'équipement militaire .....	11

## Lexique

*Le présent ouvrage contient une nouvelle unité de mesure! Il s'agit de la manche.*

Une manche                      *Unité de mesure. En superficie, elle vaut 0.5 m<sup>2</sup>, en poids, pour le transport des céréales, elle pèse habituellement 1 kg.*

## Notes initiales

*Les prix qui sont présentés dans cet ouvrage sont les d'achats. Lorsqu'un personnage tente de vendre un bien à un marchand, il doit s'attendre à recevoir entre 50% et 70% des valeurs présentées dans les tableaux suivants.*

*Les biens qui sont issues de la transformation d'une ressource, que ce soit l'épée qui est tirée de lingots de fer, ou l'alcool tiré de ressources céréalières, se vendent généralement 2.5 fois plus cher que la ressource dont ils sont issus. En bref, les produits prennent de la valeur lors de leurs transformations, question de récompenser les artisans et paysans qui y travaillent.*

*De la même manière, les prix présentés dans les tableaux sont à titre indicatifs. Il sera toujours possible de négocier avec un marchand, un producteur ou un paysan.*

*Il s'agit de valeurs moyennes, qui peuvent d'ailleurs être assujetties à des modifications basées sur la rareté, l'éloignement, ou une situation politique. Bref, les chiffres présentés peuvent être affectés par divers facteurs. Ce qui n'est pas une raison pour vous faire rouler, cependant! Il faut les cuisiner un peu, ces marchands!*

## À l'attention des Marchands:

*Tel que mentionné dans la description de la compétence Marchandage Aventurier I et II, seuls les marchands disposant du 2<sup>e</sup> niveau de cette compétence peuvent acheter ou vendre auprès de marchands-non joueurs l'ensemble des items dont la description se termine avec un exposant 2 ( <sup>2</sup> ).*

## Les Devises :

L'économie du Monde de l'AJJRO contient les devises suivantes :

- La pièce de **Cuivre**, aussi connue sous le nom d'**Écu**;
- La pièce d'**Argent**, aussi connue sous le nom de **Denier**;
- La pièce d'**Or**, aussi connue sous le nom de **Couronne**;
- Les **Pierres Précieuses**, toutes sauf le diamant donc : l'opale, le topaze, le saphir, le rubis, l'émeraude etc. Si une pièce de sudalite venait qu'à entrer en circulation, chaque pièce aurait une valeur égale à une pierre précieuse;
- Les **Diamants**, dont le nom n'est plus à faire, Il s'agit de l'ultime monnaie d'échange des puissants de ce monde. Si une pièce de mithril venait qu'à entrer en circulation, chaque pièce aurait une valeur égale à un diamant.

Voici un tableau établissant les valeurs de chacune des pièces et pierres entre elles. Vous noterez un **multiplicateur de 5**. C'est-à-dire, chaque pièce vaut cinq fois plus ou cinq fois moins que la devise suivante dans l'échelon. Cette mesure vise à ce qu'il soit facile de déterminer combien valent les pièces et les pierres.

Cuivre	Argent	Or	P.Précieuse	Diamant	Devises
1	0.2	0.04	0.008	0.0016	1 pièce de cuivre
5	1	0.2	0.04	0.008	1 pièce d'argent
25	5	1	0.2	0.04	1 pièce d'or
125	25	5	1	0.2	1 pierre précieuse ou 1 pièce de sudalite
625	125	25	5	1	1 diamant ou 1 pièce de mithril
250	50	10	2	0.4	1 lingot de cuivre (1kg)
1250	250	50	10	2	1 lingot d'argent (1kg)
6250	1250	250	50	10	1 lingot d'or (1kg)
31250	6250	1250	250	50	1 lingot de sudalite (1kg)
156250	31250	6250	1250	250	1 lingot de mithril (1kg)

**Note :** Chaque pièce pèse 4 gramme de métal, il faut donc 250 pièces pour faire un lingot de 1 kg.

## À l'attention des Marchands:

Un marchand ne bénéficie d'aucun rabais pour se procurer un ou des items considérés comme étant des devises. S'il désire se procurer un diamant ou un lingot d'un métal ci-haut, cela revient, dans ce contexte économique, à demander du change ou une plus grosse coupure!

### Ressources de bases

Le tableau ci-dessous présente les ressources de bases autour desquelles le système économique est construit. Il s'agit des références les plus importantes :

Cuivre	Argent	Or	P.Précieuse	Diamant	Ressources de bases
2	0.4	0.08	0.016	0.0032	1 kg de céréales
5	1	0.2	0.04	0.008	1 planche de bois d'oeuvre (41mm X 144mm X 2.45m ou 2"x6"x8' ou 0.015m <sup>3</sup> ) (5.5kg)
25	5	1	0.2	0.04	1 manche (0.5 m <sup>2</sup> ) de cuir pour armure (1 kg)
35	7	1.4	0.28	0.056	1 lingot de fer (1kg)
250	50	10	2	0.4	1 lot de pierre de maçonnerie (un char ou 50 pierres)

**Note :** Le bois d'œuvre est cher. C'est normal, parce qu'il s'agit du bois avec lequel on construit les fortifications et les navires, on ne parle pas du bois que le paysan moyen va couper sur sa terre et avec lequel il va construire sa maison.

### Les produits agricoles

Cette section est importante pour les personnages qui désirent jouer des paysans, plutôt que des aventuriers. De la même manière que pour le bois d'œuvre cependant, un paysan moyen n'ira pas acheter ses bêtes sur le marché. Il ira plutôt les y vendre.

**Note :** Afin de simplifier la lecture du tableau, les colonnes P.Précieuses et Diamants sont retranchées.

Cuivre	Argent	Or	Produits agricoles
2	0.4	0.08	1 kg de céréales
2	0.4	0.08	1 L de lait de vache
3	0.6	0.12	1 kg de fruits et légumes communs
4	0.8	0.16	1 kg de farine
15	3	0.6	1 kg de sucre brun
10	2	0.4	1 L de lait de chèvre
25	5	1	1 kg de cannelle ou d'épices communes
35	7	1.4	1 kg de sucre blanc
35	7	1.4	1 kg de feuilles de thé
50	10	2	1 kg de tabac
50	10	2	1 kg de gingembre ou de poivre
50	10	2	1 kg de fromage
100	20	4	1 kg de sel <sup>2</sup>
300	60	12	1 kg de safran ou de clous de girofle <sup>2</sup>
5	1	0.2	1 poulet
25	5	1	1 chèvre
50	10	2	1 mouton
75	15	3	Un cochon
250	50	10	une vache
350	70	14	un bœuf
12	2.4	0.48	1 manche (0.5 m <sup>2</sup> ) de laine

15	3	0.6	1 manche (0.5 m2) de lin
18	3.6	0.72	1 manche (0.5 m2) de cuir d'artisan
100	20	4	1 manche (0.5 m2) de soie <sup>2</sup>

**Note :** Il est normal que certains produits semblent chers comme le sel par exemple. Cela se justifie par la rareté relative de la ressource dans la période historique, et aussi par le fait qu'alors, il s'agissait de la seule façon de conserver les viandes. Finalement, certaines denrées faisaient l'objet d'une monopolisation de la part de la noblesse, qui en gonflait artificiellement le prix ou imposait sur ces denrées essentielles une lourde taxe.

### À l'auberge

*Section très importante! Elle vous indiquera à quoi vous pouvez vous attendre comme facture pour votre pitance!*

Cuivre	Argent	Or	À l'auberge
			<b>Repas :</b>
3	0.6	0.12	Qualité médiocre (gruau, pain, navets bouillis, oignon et eau)
8	1.6	0.32	Qualité convenable (vieux œufs, pain, ragoût de poulet, carottes et bière ou vin coupés d'eau)
12	2.4	0.48	Bonne qualité (œufs frais, pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin)
			<b>Menu à la carte :</b>
3	0.6	0.12	1 Portion de fromage (50g)
4	0.8	0.16	1 Pain, la miche
10	2	0.4	1 gobelet de lait de chèvre, chaud, avec du miel et de la cannelle
			<b>Séjour à l'auberge (par jour) :</b>
4	0.8	0.16	Qualité médiocre (permission d'utiliser un petit coin de plancher près de l'âtre éteint)
8	1.6	0.32	Qualité convenable (dortoir chauffé, lit rudimentaire, avec une couverture et un oreiller)
15	3	0.6	Bonne qualité (une petite chambre à un seul lit avec loquet, lit propre, confort minimal, pot de chambre avec couvert)

## La bière et le vin

Cuivre	Argent	Or	La bière et le vin
3	0.6	0.12	1 chopine de bière (250 ml)
5	1	0.2	1 chope de bière (500 ml)
8	1.6	0.32	1 pinte de bière (1 L)
32	6.4	1.28	1 gallon taurale (5 L)
250	50	10	1/2 Baril (62 L)
500	100	20	1 baril (125 L)
5	1	0.2	1 coupe de vin de table (150 ml)
20	4	0.8	1 bouteille de vin de table (750 ml)
250	50	10	1/2 tonneau de vin de table (24 L)
500	100	20	1 tonneau de vin de table (48 L)
15	3	0.6	1 coupe de vin mandrale (150 ml)
75	15	3	1 bouteille de vin mandrale (750 ml)
1500	300	60	1 tonneau de vin de table (48 L)

**Note :** Par rapport à la tradition à l'AJJRO, il s'agit d'une hausse de prix. Elle s'explique par le fait que maintenant, la valeur de la coupe ou de la chope, prend en considération la valeur de la bouteille ou du tonneau, mais aussi la quantité de produit céréalier qu'il aura fallu pour en venir à ce fin résultat!

## L'Équipement

Cette section est loin d'être exhaustive. Cependant, elle devrait contenir assez d'items pour que vous puissiez déterminer la valeur de ceux qui ne sont pas présent.

## Les Armes

Voici le prix moyen des armes, en fonction de leurs catégories dans le manuel de règles de base :

Cuivre	Argent	Or	Catégories
50	9.98	2.	A- Armes de jet lancées à la main
100	19.95	3.99	B- Armes courtes
150	29.93	5.99	C- Armes moyennes
200	39.9	7.98	D- Armes longues tenues par le bout
225	44.94	8.99	E- Armes à manche long
225	44.94	8.99	F- Armes longues tenues par le milieu
225	44.94	8.99	G- Armes d'hastes et lances
32	6.4	1.28	H- Fouets
250	49.91	9.98	I- Armes de jet à propulseur manuel
45	9.08	1.82	Flèches (carquois de 20)
262	52.4	10.48	J- Armes de jet à propulseur mécanique ou automatique
55	11.	2.2	Carreaux (carquois de 20)
11875	2,375.	475.	K- Armes de sièges <sup>2</sup>
200	40.	8.	Trait de baliste (1 trait) <sup>2</sup>

**Note :** Vous le constatez, les armes sont chères. Et c'est bien normal. En effet, le paysan moyen n'était pas en mesure de se payer une épée neuve pour partir à l'aventure. Les armes étaient transmises de générations en génération. Aussi, il faut s'attendre à ce qu'une arme souillée, usée et à la lame émoussée, trouvée sur un orc, ne vaille qu'une minuscule fraction du prix ci-haut.

## Les armures

La description des armures est à titre indicative. En effet, les joueurs n'ayant pas à payer leur pièces d'armures, la présente section ne sert qu'à illustrer combien les pièces d'armures peuvent valoir cher.

Cuivre	Argent	Or	P.Précieuse	Catégories
<b>Boucliers</b>				
53	10.5	2.1	0.42	Targe
116	23.25	4.65	0.93	Rondache en bois
333	66.63	13.33	2.67	Rondache en acier
153	30.63	6.13	1.23	Écu en bois
613	122.5	24.5	4.9	Écu en acier
772	154.38	30.88	6.18	Pavois <sup>2</sup>
<b>Armure légère</b>				
311	62.13	12.43	2.49	Armure matelassée
388	77.5	15.5	3.1	Armure de cuir
409	81.88	16.38	3.28	Armure de cuir cloutée
875	175.	35.	7.	torse de mailles
<b>Armures intermédiaires</b>				
625	125.	25.	5.	Armure de peau
988	197.5	39.5	7.9	Armure d'écailles
1050	210.	42.	8.4	Cotte de mailles
775	155.	31.	6.2	Cuirasse
<b>Armures lourdes</b>				
1588	317.5	63.5	12.7	Clibanion (Écailles complète) <sup>2</sup>
1425	285.	57.	11.4	Crevice (Mélange cuir, plaque, mailles) <sup>2</sup>
1863	372.5	74.5	14.9	Armure de plaques (demi-harnois) <sup>2</sup>
2038	407.5	81.5	16.3	Harnois (plaques complètes) <sup>2</sup>

**Note :** Si les armes sont chères, les armures le sont davantage! Et c'est tout aussi normal, puisqu'il fallait un grand nombre d'heure, ainsi qu'un grand talent pour venir qu'à être apte à forger mais aussi à ajuster convenablement l'armure d'un guerrier. C'est l'œuvre de toute une vie!

## Services divers

Avec la collaboration de Jonathan Lapointe, Marie-Jules Bourgouin et Simon Morin

Voici une liste de divers services dont vous pourriez avoir besoin au cours de vos voyages et de vos aventures! Il se pourrait peut-être que vous soyez aussi un de ses artisans qui cherchera à vendre le fruit de son labeur. Dans les deux cas, ces chiffres devaient pouvoir vous être utiles :

### Trousse de crochetage

Cuivre	Argent	Or	Qualité
25	5	1	Rudimentaire
50	10	2	Fonctionnelle
100	20	4	Supérieure <sup>2</sup>

**Note :** La trousse de crochetage, quoi que dispendieuse, s'avère être un bon investissement, semblerait-il...

### Alchimie

Composées alchimiques

Cuivre	Argent	Or	Composé
5	1	0.2	1 composé au choix <sup>2</sup>
9	1.8	0.36	2 composés identiques au choix <sup>2</sup>

Potions

Cuivre	Argent	Or	Puissance
10	2	0.4	Puissance 1
20	4	0.8	Puissance 2
30	6	1.2	Puissance 3 <sup>2</sup>

**Note :** La création de la compétence Marmite alchimique est la raison pour laquelle les potions sont peu dispendieuses. En effet, même si elles prennent du temps à faire, plusieurs peuvent maintenant être faites simultanément.

### Parcheminerie

Cuivre	Argent	Or	Catégories
			<b>Parchemins mineurs</b>
10	2	0.4	sort niveau 1
20	4	0.8	sort niveau 2
30	6	1.2	sort niveau 3
			<b>Parchemins majeurs <sup>2</sup></b>
30	6	1.2	sort niveau 1 <sup>2</sup>
60	12	2.4	sort niveau 2 <sup>2</sup>
90	18	3.6	sort niveau 3 <sup>2</sup>

**Note :** Un mot sur les parchemins majeurs : Non seulement n'importe qui peut les utiliser en tout temps, mais ils sont aussi beaucoup plus rares que les parchemins mineurs puisque leur création est strictement limitée.



## Runes

Cuivre	Argent	Or	Puissance
20	4	0.8	rune de puissance 1 <sup>2</sup>
30	6	1.2	rune de puissance 2 <sup>2</sup>
40	8	1.6	rune de puissance 3 <sup>2</sup>
50	10	2	rune de puissance 4 <sup>2</sup>

## Lecture, traduction et décryptions

Cuivre	Argent	Or	Service
1	0.2	0.04	texte en commun (lecture)
5	1	0.2	texte en commun (rédaction)
10	2	0.4	texte dans une langue étrangère commune (traduction)
15	3	0.6	texte dans une langue étrangère rare (décryptions)
30	6	1.2	texte dans une langue morte ou secrète (décryptions)

## Service d'incantation de sors divins ou arcaniques

Cuivre	Argent	Or	Service
10	2	0.4	sort niveau 1
20	4	0.8	sort niveau 2
30	6	1.2	sort niveau 3
50	10	2	sort niveau 4*
25	5	1	Divination

**Note :** \* Le tarif pour les sorts niveau 4 **n'inclut pas** les coûts associés aux composantes, qui sont variables d'un sort à l'autre. Ils peuvent nécessiter une ou deux pierres précieuses, et/ou une rune spécifique.

## Emplois de personnel

Cuivre	Argent	Or	Service
15	3	0.6	Mercenaire (léger), rôle défensif, par demi-journée
25	5	1	Mercenaire (lourd), rôle défensif, par demi-journée
35	7	1.4	Mercenaire (léger), rôle offensif, par demi-journée
50	10	2	Mercenaire (lourd), rôle offensif, par demi-journée
125	25	5	Assassin, par tête
10	2	0.4	Négociateur/diplomate, par demi-journée
5	1	0.2	Scribe, par heure ou par document
5	1	0.2	Messenger, par heure requise pour compléter la livraison
5	1	0.2	Écuyer/palefrenier/domestique, par demi-journée

## Achat d'objets magiques

Cuivre	Argent	Or	P.Précieuse	Service
5775	1155	231	46.2	Arme +1 magique/bénite/maléfique <sup>2</sup>
2600	520	104	20.8	Collier de +5 P.V.s/P.M.s <sup>2</sup>
800	160	32	6.4	Brassard de Combat critique <sup>2</sup>
1100	220	44	8.8	Lunette de vision nocturne <sup>2</sup>
2063	412.6	82.52	16.5	Dague d'Attaque sournoise 1 <sup>2</sup>
1500	300	60	12	Aiguille de Torture <sup>2</sup>

**Notes :** Une formule globale a été créée pour déterminer le prix d'un objet magique convoité. Ça va comme suit :

- 100 écus de base pour tout objet magique;
- + 100 écus par PP que coûte normalement la compétence ou du sort octroyé;
- Calculer le sous-total.
  - Si la durée de la compétence ou du sort est étendue au-delà de sa durée normale, multiplier, le sous-total obtenu par le modificateur de la durée de la compétence jusqu'à un maximum de x10.
    - Ex. : Si l'effet magique octroyé, dure 2 fois plus longtemps que l'effet initial : multiplier le sous-total par 2.
    - Ex. : Si l'effet devient permanent, multiplier par 10.
- + 200 écus par nombre de degrés d'expertise requis pour la compétence ou le sort octroyé;
- + 500 écus si l'effet accordé est un effet qui originalement est un bonus racial seulement;
- + Le prix de l'item selon le présent document, si listé (spécifiquement applicable pour les armes et boucliers), divisé par 2;
- Et on obtient le coût total de l'item magique désiré.

### Exemples :

- **Ex. 1: Une arme longue +1, magique :** Cet objet magique est affecté par un sort d'Enfermement d'arme avancé, un sort de niveau 3. Le sort coûte 5 PP à posséder et requiert 3 degrés d'expertise.
  - Calculs : 100 écus de base + [(100 écus x 5 PPs)] x 10 puisque la durée est permanente + (200 écus x 3 degrés de perfectionnement)
  - Total : 5700 écus.
- **Ex. 2 : Un collier de +5 P.V.s :**
  - Calculs : 100 écus de base + (100 écus x 5 P.V.s x 5 PP par P.V) + 0 écus puisqu'aucun degré d'expertise n'est requis pour avoir des points de vie.
  - Total : 2600 écus.

## À l'attention des Marchands :

Seuls les marchands disposant du 2<sup>e</sup> niveau de la compétence Marchandage Aventurier peuvent acheter ou vendre auprès de marchands-non joueurs l'ensemble des items dans la section Objets Magiques.

## En route vers le SAGES

### Lots de ressources

Le SAGES ou Système Avancé de Gestion Étatique – Silver est un module de jeu virtuel ayant pour objectif d'améliorer la qualité du jeu politique, économique et diplomatique, lorsque le contexte le permet. Le SAGES adoptant une perspective plus « macro » de l'économie et du marchandage, les ressources y sont regroupés en lots. Chaque lot contient une quantité prédéterminée, que voici :

Lot	Contient	Description
1 lot de bois :	50	planches de bois d'œuvre (41mm X 144mm X 2.45m ou 2"x6"x8' ou 0.015m <sup>3</sup> ) (50 X 5.5kg)
1 lot de céréales :	125	kg de céréales
1 lot de bétail :	1	vache, <b>ou</b> 10 chèvres <b>ou</b> 12.5 manches de cuir pour armure (10 X 0.5m <sup>2</sup> ), etc.
1 lot de pierre :	1	char de 50 pierres de maçonnerie
1 lot de fer :	8	lingots de fer (1 kg)
1 lot de métaux précieux :	2	2 Pierres précieuses ou diverses pépites de métaux précieux.
1 lot d'alcool :	½	Baril de bière, <b>ou</b> ½ tonneau de vin de table

Aussi, tous les lots du SAGES ont une valeur marchande équivalente, soit **10 Pièces d'Or**. Ce qui facilite grandement les échanges.

### Lots d'équipement militaire

Afin d'armer les miliciens, le SAGES utilise aussi des lots spéciaux d'équipement militaire. Il s'agit en fait de sets d'équipements associés à un type d'unité militaire :

Unités	Puissance militaire:	Valeur en P.O. ou P.O.T:
Miliciens	10	--
Archers*	20*	315
Inf. Légère	25	295
Inf. Lourde	50	745
Inf. Élite	80	960
Arme de siège**	25**	475

**Notes :** \* Lorsqu'une unité d'Archers se retrouve en situation défensive, sur un territoire disposant d'un bâtiment donnant un bonus de défense, la puissance de l'unité d'archers est multipliée par 2.

**Notes :** \*\* Il faut 10 miliciens pour faire fonctionner une arme de siège. Lorsqu'une arme de siège se retrouve en situation d'attaque contre un territoire disposant d'un bâtiment donnant un bonus de défense, la puissance de l'arme de siège est multipliée par 4.