

Tout plein de choses

Cette aide de jeu un peu fourre-tout nous permet de vous transmettre les dernières informations !

Le Matos

Il existe deux grandes familles de monnaie :

- **La monnaie de Talabheim**

C'est la même que celle de l'Empire et du Middenland (elle n'est pas frappée de la même manière à l'Ouest ou à l'Est, mais le peuple s'en fiche éperdument). Elle se décompose en trois sortes de pièces. Chaque pièce correspond à une forme de pièce Hors Jeu, peu importe si la taille varie un peu ou que la couleur n'est pas la même entre chaque pièce (parfois argenté, parfois doré...).

Les Sous de Cuivre

C'est la monnaie la plus courante. C'est celle qui circule le plus, elle permet de payer un repas, une boisson, un service...

C'est l'équivalent des petites coupures dans notre monde moderne. Ces pièces sont représentées par des petites pièces asiatiques avec un trou carré au centre.

Les Pistoles d'Argent

C'est la monnaie intermédiaire. Elle marque un certain niveau de ressource. Pour l'anecdote, on dit qu'il faut poser une Pistolet d'Argent sur chaque œil d'un mort pour permettre son passage dans le royaume de Morr. Ces pièces sont ensuite récupérées par le Culte de Morr pour les offices, l'enterrement, etc...

C'est l'équivalent des billets dans notre monde moderne. Ces pièces sont représentées par des rondelles en acier assez épaisses, avec un trou rond au centre.

Les Couronnes d'Or

C'est la monnaie ayant le plus de valeur. Elle permet de payer des choses importantes, d'effectuer des grosses transactions ou d'acheter des objets rares ou chers (armes, certaines drogues ou certains services).

C'est l'équivalent des billets de très grosses coupures dans notre monde (200/500). Ces pièces sont représentées par des rondelles de métal fines avec un trou en forme de serrure.

Une Couronne d'Or vaut 5 pistoles d'argent.

Une Pistolet d'Argent vaut 5 sous de cuivre.

- **La monnaie de la Ligue**

La Ligue a créé sa propre monnaie, le Guilder. L'originalité de cette monnaie est qu'elle est sur « Papier ». Afin de contrecarrer les économies des grandes nations dans lesquelles elle est installée, elle a mis au point ce système. Il permet souvent de contourner les taxes des autres nations, de faire passer de grandes quantités d'argent facilement, bref, de servir les intérêts des Guildes avant tout. La plupart des petites gens n'aiment pas cette monnaie et la refuseront d'office.

Le Billet à Ordre

C'est un papier numéroté et rédigé par la Guilde des Copistes. Il a une valeur faciale variable entre 1 et 500 Guilders. Il permet de faire circuler la monnaie facilement. Il est très peu utilisé à Talabheim.

La Lettre de Change

Les Guildes disposent d'un maillage important et d'une organisation solide. Cela a permis de mettre en place un système de banque (qui ne porte pas ce nom). Les individus peuvent placer leur argent dans une Guilde qui, peu importe la nature de la monnaie (avec taux de change) l'encaisse et la met à disposition de l'individu partout où la Guilde est présente. La plupart des grosses Guildes rendent ce service mais c'est la Guilde des Armateurs de Marienburg qui, en tant que Guilde la plus fortunée et vaste, propose ce service au plus d'individus voir même à d'autres Guildes.

Ces Lettres sont des reconnaissances de dettes qui assurent que l'argent est disponible dans une Guilde donnée. Il fait mention de la Guilde ou de l'individu créateur, du bénéficiaire, de là où l'argent peut être encaissé (la Banque) et du montant. Cela permet de sécuriser ses finances car un bon volé ne pourra pas être encaissé par un tiers (contrairement au Billet à Ordre).

- **Les pierres précieuses**

S'il y a une ressource qui fait office de monnaie de référence et qui dépasse toutes les frontières, ce sont les pierres précieuses. On en trouve plusieurs sortes. Elles sont représentées par des petites gemmes de couleur toute de la même taille ou presque mais il faut bien imaginer qu'en jeu, elles ont des tailles et des teintes plus variables. L'administration de Talabheim accepte le paiement des taxes ou de l'impôt en pierres précieuses.

Les Réactifs magiques

Ils sont conditionnés dans des petites fioles et se trouvent en général dans la nature sous différentes formes. Ils ont une valeur équivalente à 5 Pistoles d'Argent.

Les Saphir

Ces pierres bleues ont une valeur équivalente à 5 couronnes d'or environ.

Les Rubis

Ces pierres rouges ont une valeur équivalente à 10 couronnes d'or environ.

Les Diamants

Ces pierres transparentes ont une valeur équivalente à 15 couronnes d'or environ.

La Jade

Ces pierres vertes ont une valeur équivalente à 20 couronne d'or environ.

La Malpierre

Ces pierres vertes opaques ont une valeur très importante et difficilement chiffrable. C'est une pierre précieuse aux propriétés magiques très importantes. Elle est extrêmement instable, dangereuse. La toucher représenterait un danger mortel et il est conseillé de ne jamais s'en approcher. D'ailleurs, elle est si rare que la plupart des gens n'en ont jamais vue de leur vie. Dans l'Empire, toute la Malpierre est réquisitionnée par les Collèges de Magie et il est interdit d'en faire commerce ou même d'en posséder. La valeur de cette roche est très variable et ne peut être

estimée qu'à la lumière du contexte de la vente : demande importante ou non, valeur magique de la pierre (imperceptible pour un non sorcier), difficulté à la transporter, lois du territoire concerné et présence éventuelle de Sorciers... Le prix peut ainsi varier de quelques couronnes d'or à plusieurs centaines de couronnes d'or.

- **Les ressources en lots**

Outre les valeurs chiffrées qui seront représentées par les monnaies décrites ci dessus, il existe une dernière forme de ressource qui ne constitue pas une monnaie. Ce sont des ressources qui sont difficilement chiffrables et qui représentent différents biens de différentes valeurs accumulées en une unité, un lot.

Ces ressources sont utilisées pour des négociations importantes où les personnages ne disposent pas de liquidités suffisamment conséquentes ou pour représenter les moyens à disposition pour contrôler ou prendre le contrôle d'un lieu sur le jeu de plateau qui symbolisera la Lutte des Territoires.

Il existe trois types de ces ressources.

Les Sacs

Ce sont des ressources exclusivement pécuniaires. Cela peut être des bijoux, des lingots d'or, de la vaisselle de qualité, des objets d'art... Cela peut être le fruit d'un larcin comme d'une prise de guerre ou un héritage. Même l'administration de Talabheim accepte le paiement des impôts par ce biais là, bien consciente que les liquidités manquent dans certains quartiers.

Les Cageots

Cela représente des quantités de nourriture qui, dans une province en situation d'extrême tension, est une ressource très importante. Cela peut être indifféremment des vivres à consommer immédiatement ou de la farine, des céréales, de l'alcool...

Les Tuyaux

Ces ressources sont les plus complexes à appréhender mais elles n'en restent pas moins aussi importantes que les autres. Ce sont des informations importantes, financières ou non, des bon plans, des coups, des bonnes affaires ou des infos pour faire chanter telle ou telle personne.

- **Quelques références d'achats quotidiens**

Salaire moyen du quartier : 5 s / jour

Tarif :

Epée : 10 Co

Dague : 1 Co

Pistolet : 100 Co

Eingewfuehr : 10 Co

Balle + poudre: 4 Pa

Cape : 8 Pa

Chaussure : 10 Pa

Calot : 10 Pa

Echarpe : 15 s

Manteau : 4

Ceinture : 3 Pa

Bourse : 3 Pa

Outre : 8 Pa

Godet : 8 s

Marmite : 1 Co

Bougie : 2 Pa

Bois de chauffe : 2 Pa

Parchemin : 1 Pa

Peau (vache) : 1 Co

Tissu de lin(m²) : 2 Pa

CoEmbaucher un spécialiste : 1 Co

Lit pour une nuit : 2s

Pinte d'eau : 1 s
Pinte de bière : 2 s
Alcool fort : 1 Pa
Tord-boyaux : 4s
Miche de pain : 2 s
Soupe : 1 s
Tourte : 2 s
Pièce de viande : 1 Pa
Repas moyen : 3s
Vin coupé : 2 s

Poule : 5 s
Chat : 1 Pa
Chien : 2 Co
Sac de blé : 1 Co
Sac de farine : 2 Co
Composant de soin : 3 Pa
Taaljah : 1 Pa
Décoction mineure : 2 PA
Décoction majeure : 1 Co

Les différents types de PNJ

Les Personnages Non Joueur ont pour objectif de rythmer la vie du quartier en incarnant différents types de personnages, avec des axes de jeu variés. Les personnes qui incarneront les PNJ vont donc varier leurs rôles au fur et à mesure du jeu. Il existe trois grandes familles de PNJ qui vont être interprétés chacun par tous les PNJ. Nous tenterons de bien différencier les PNJ les uns des autres en variant les costumes et les maquillages (à la mesure de nos petits moyens).

- **La communauté**

Ce sont des PNJ qui n'ont pas à proprement parlé d'histoire précise. Ils sont porteurs d'ambiance, de cadre et parfois de scénario en ragotant ici et là. Ce sera le père de famille qui vient acheter des épices pour donner du goût au gruaud qu'il servira à ses enfants le soir, ce sera le badaud qui vient regarder les articles des Fondesac, un artisan qui vient faire imprimer des documents, un mec qui vient payer son « loyer »...

Bref, c'est la masse de gens qui vont et viennent dans le quartier, qui y vivent ou le côtoient, que l'on connaît sans connaître. Ce sont des visages communs. Si les personnages sont le système nerveux central du quartier, ces PNJ sont son ossature, essentielle à sa vie. Ils ne sont jamais réellement hostiles.

Ces PNJ auront un signe distinctif, une cordelette en laine verte discrète mais visible, qui sera présentée au briefing. Si un joueur ou une joueuse voit ce bracelet, il doit comprendre que le PNJ est un local, quelqu'un qu'on voit régulièrement, avec qui il a probablement discuté dernièrement. Il y aura alors une règle de « *roleplay positif* ». Cela consiste à improviser un échange scénaristique mineur entre un PNJ et un personnage, et accepter le postulat du PNJ comme réel.

Exemple : un « PNJ Communauté » marche tranquillement dans l'allée et se dirige vers La Goutte. Il lui demande où ça en est sa plainte pour son cochon volé il y a deux nuits. La Goutte doit partir du principe que ce mec est bien venu porter plainte pour un cochon volé il y a deux nuits. Il peut donner un nom au PNJ s'il le souhaite. Ce scénario n'aura aucune conséquence majeure, et ne trouvera peut être aucune résolution durant le GN, mais il est à la fois un élément narratif qui contribue à l'ambiance, et à la fois un élément de scénario mineur à prendre en compte : un cochon a été volé dernièrement. Mais cet élément de scénario mineur peut s'imbriquer, ou non, dans des scénarios plus importants. Le Goutte pourra, s'il le souhaite, en tenir compte pour ses enquêtes car justement, il est sur la piste de plusieurs animaux qui ont disparu dernièrement. Ce même PNJ ira ensuite apporter

son loyer au Gang des Maîtres, en s'excusant pour le retard. La personne qui recevra le loyer devra comprendre que cette personne était effectivement en retard de paiement, et pourra jouer avec ça. En discutant, il expliquera que la recherche de son cochon lui a pris du temps. L'information circule et la vie de tous les jours suit son cours. Pour finir il ira dépenser le reste de son fric au bar ou dans les bras d'une prostituée.

- **Les habitants**

Il s'agit là de PNJ nommés, implantés dans le quartier au même titre que les PJ. Ils seront présentés le samedi matin au briefing. Ils seront toujours incarnés par la même personne et seront souvent présents bien que chaque personne qui interprète ce type de personnage est susceptible d'interpréter d'autres types de PNJ régulièrement.

- **Les voyageurs**

Ce sont tous les PNJ ou groupes de PNJ qui ne sont pas du quartier et qui s'y rendent pour une raison ou une autre. Bande adverse venant régler ses comptes, espion venu pour une entrevue discrète, véritables voyageurs venus discuter ou échanger des choses...

Chaque voyageur n'aura pas forcément un scénario important, pour éviter l'effet « gyrophare » (« tiens, un PNJ avec un scénario, jetons nous dessus! »), mais aura forcément une raison d'être là. Une raison parfois banale (acheter ou vendre quelque chose), parfois beaucoup moins (espionnage, duel, prise de contact...).

Ces PNJ auront un signe distinctif : une cordelette en laine rouge au poignet, discrète mais visible.

Le Conseil de Quartier

Le Conseil de Quartier va se réunir pour trancher des points. Certains sujet qui seront abordés ne sont pas connus et nous laissons libre cours aux idées des uns ou des autres. Cependant, certains sujets concernent tout le monde, sont connus, et des avis commencent même à se dégager. Il est donc très probable qu'ils reviennent sur le tapis à cette occasion. Une fois qu'une décision est actée, un sujet ne peut pas être remis sur la table (sauf si la décision est d'attendre).

Les voix

Chaque individu a un certain nombre de voix en fonction de son niveau de richesse, des taxes qu'il paye et des propriétés et charges dont il dispose. On considère aussi que chaque personnage regroupe les voix de tout un tas de gens en dessous de lui (comme une sorte de Grand Electeur). Ces voix sont ensuite cumulées et représentent le poids d'un Gang.

Les Halfelins subissent une pénalité dans le décompte de leur voix. C'est une loi de Talabheim qui provoque cette discrimination.

La cellule inoccupée

Gottfried Lieber, le Chef du Gang des Ramoneurs s'est fait choper il y a quelques mois par les Chiens de Chasse. Alors qu'il était en train de cambrioler un manoir dans le Quartier Châtelain, la milice lui est tombé dessus et a coffré quelques gars de son Gang au passage.

On raconte que les miliciens, dirigés par des Chiens de Chasse, auraient allumé le feu dans la cheminée pour le faire sortir du conduit, brûlant partiellement le malheureux. Depuis, Lieber serait retenu au poste de milice du Quartier Marchand, l'un des mieux gardé de la ville, habituellement réservé aux prisonnier important ou aux prisonniers politiques. Aucun contact n'a pu être établi avec lui et même si Lieber est un vieux de la vieille, on ne sait pas s'il serait susceptible de raconter des trucs sur le quartier.

Toujours est il que la piaule du Gang est vide. Le commerce qui sert de façade légale est fermé depuis plus de 3 mois et sert de débarras, il est donc légalement « *inoccupé* ». Ce statut donne la possibilité au Conseil de Quartier de reprendre la main sur ce lieu et de prendre une de ces 3 décisions :

-le réattribuer soit à un nouveau commerce (un nouveau Gang)

-l'attribuer à un Gang déjà présent dans le quartier

-le laisser libre dans le cas où le Gang des Ramoneurs serait reformé. Si cette décision est votée le samedi, le sujet peut être remis sur le tapis le dimanche)

Pour l'instant, aucun avis n'a vraiment émergé et les débats sont encore en cours. Il n'y guère que le Gang des Maîtres qui s'est manifesté pour le récupérer.

Les impôts

En amont de la fête de Taal, l'ensemble des quartiers de la ville ont payé l'impôt. L'impôt n'est pas individualisé, l'administration ayant bien du mal à le collecter auprès de chacun des habitants. Cette responsabilité est donc donnée aux quartiers. Chaque quartier doit versé une certaine somme, sans quoi il risque des saisis ou des sanctions (perte de charge, de propriété, de titre, bagne pour les responsables...).

Cette année, l'impôt a été versé en temps et en heure. Cependant, l'administration de Talabheim a décidé de réclamer une rallonge. La collecte a été annoncée il y a 3 semaines et est immédiate. Un collecteur de taxe doit donc passer collecter la rallonge avant la fin de la Fête de Taal, sans être plus précis que cela.

Cette décision très impopulaire a été justifiée par la période particulièrement précoce de la Fête de Taal qui a nécessité des aménagements spécifiques. La criminalité est également montrée du doigt et le Seigneur de Chasse Staffe aurait même parlé d'une somme allouée spécialement afin de « *purger* » la ville des mendiants et des profiteurs qui « *coûtent beaucoup mais ne rapportent rien* ». Décision saluée par la bourgeoisie qui exprime un ras le bol de payer pour les plus pauvre et à plus forte raison de payer deux fois.

La rallonge d'impôt qui s'applique au Quartier de la Loi est de 150 Sacs et 400 couronnes d'or.

La répartition est habituellement répartie en fonction des moyens financiers légaux de chaque Gang et ne correspond pas forcément à son influence : Gang des Latrines (1 part), Chargés du Culte (1 part), Gang des Meuniers (2 parts), Gang des Cochets (2 parts), Gang des Parfumeuses (2 parts), Gang des Imprimeurs (2 parts), Gang des Jardiniers (3 parts), Gang des Gang des Maîtres (3 parts), Fondesac (3 parts).

Certaines positions sont déjà très tranchées.

Le Gang des Imprimeurs dit qu'il faut payer. C'est une rallonge importante, mais elle peut être sortie et compte tenu des annonces officielle les Gangs seraient les premiers à être pointés du doigt pour défaut de paiement.

Fondesac refuse de payer. Il prétend que c'est une arnaque, qu'il a déjà payé une fois et qu'en plus de cela il paye déjà plus que tous les autres.

Le Gang des Maître propose que pour ce paiement les parts soient revues équitablement et que chacun paye à part égale.

Le Gang des Latrine, lui, accepte de payer mais seulement si les parts restent ainsi.

Le Gang des Parfumeuses pense qu'il faut solliciter la milice et qu'elle paye aussi car elle profite des mêmes choses que les autres.

Bref les débats vont bon train et chacun y va de sa petite proposition. Ce qui est certain, c'est que la ville ne rigole pas vraiment avec les taxes et les impôts.

La réfection du Temple

Beaucoup trouvent que le Temple a perdu de sa superbe avec le temps. Une proposition revient donc régulièrement pour réinvestir pour rénover le lieux Mais cette proposition en amène une autre : affecter une bonne fois pour toute un Dieu au lieu.

Actuellement le Temple regroupe toutes les divinités du Panthéon. Or il se dit que cela peut froisser les Dieux d'être traités ainsi. Même pour les croyants, ce lieu bafou les traditions.

Le Gang des Jardiniers porte cette loi et propose de l'affecter au choix à Morr, Taal ou Véréna (le dernier est certainement ironique).

Les Ratiers proposent de revendre l'espère de tenture qui trône là depuis des lustres et dont personne n'arrive à comprendre le sens. Un collectionneur pourrait payer cher pour cela et couvrirait ainsi les frais liés à la réfection.

La Prime au Halfelin

Il faut bien l'avouer, le commerce Fondesac fait venir du monde. La baisse du nombre de voix des Halfelin paraît dans ce contexte bien injuste. Les Fondesac proposent donc qu'une prime aux voix compensant la perte soit votée, afin d'être simplement traités comme les autres.

L'Embaumeur est fermement opposé à cette proposition de loi.

Intronisation (Réunion du Hibou)

Le Gang des Latrines propose que la Milice intègre les Réunions du Hibou, sans droit de vote. L'idée est neuve et loin de faire l'unanimité.

En réaction, le Gang des Jardiniers a proposé l'intégration des Chargés de Culte.