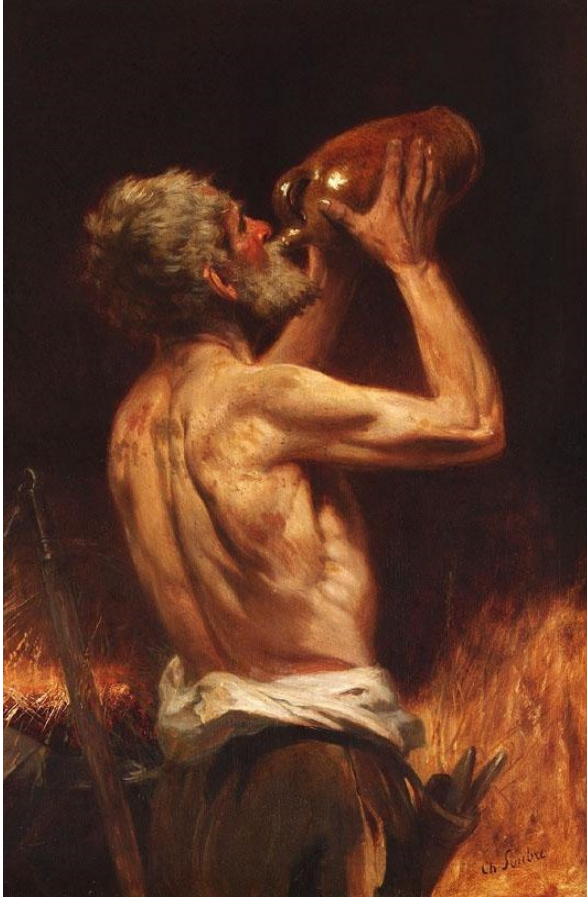


Règle additionnelle : les niveaux de richesse



Charles Soubre, *Le Faucheur assoiffé*, XIX^e siècle.

Voici une échelle de richesse qui détermine, de manière globale, dans quelle mesure un personnage a les moyens de s'offrir quelque chose.

Elle donne des exemples typiques des biens que possède un personnage selon son niveau de vie, puis indique *grosso modo* leur valeur en bœufs (rappelons que le bœuf est l'unité de valeur courante dans la Grèce de Kosmos où l'argent n'existe pas et où tout se troque).

Cette échelle de niveaux de richesse prend notamment de l'importance pour tout ce qui concerne les cadeaux que l'on doit offrir dans diverses circonstances de la vie courante (les présents d'hospitalité sont les plus fréquents) ou dans des cas exceptionnels (les visites diplomatiques, par exemple).

Elle conditionne aussi l'ampleur des présents qu'un personnage peut offrir à une divinité :

offrandes, consécration d'objets ou sacrifice d'animaux.

Les sept niveaux de richesse

0 Vagabond. Réfugié ou esclave sans aucun objet personnel. Le personnage n'a d'autres possessions que des vêtements abîmés ou en haillons, éventuellement un bâton de marche ou un poignard et un bonnet de cuir.

Terres possédées : aucune.

Demeure : pas de maison. Dort à la belle étoile ou chez des hôtes de passage.

Possessions en bœufs : 0

Offrande typique : un bouquet de fleurs cueillies sur des terres communes ou sauvages ; un bol de soupe ; une mèche (ou l'intégralité) de ses propres cheveux.

1 Pauvre. Petit paysan, petit berger, artisan pauvre. Le personnage a de quoi vivre sans avoir faim, mais sans plus.

Terres possédées : un lopin de terre (champ ou verger ou jardin potager). Le personnage peut avoir un petit troupeau (pas plus de 20 têtes de bétail) et le fait paître sur des terres communes.

Demeure : une maison à une seule pièce.

Possessions en bœufs : 5 bœufs.

Offrande typique : un gâteau de céréales ; un fromage ; un bonnet de cuir ; un bâton de berger ; une poupée de chiffon ; un petit objet sculpté en bois ; une dague.

Sacrifice typique : une poule, un porcelet, un poisson.

2 Modeste. Paysan bien installé, artisan dont les affaires marchent bien, citoyen apprécié dans sa ville. Ex. Eumée, serviteur libre haut placé auprès d'un maître modeste.

Terres possédées : un jardin potager, un verger, deux ou trois champs.

Demeure : une maison à deux ou trois pièces.

Possessions en bœufs : 50 bœufs.

Offrande typique : une amphore d'huile ou de vin ; une claie de fromages ; un bracelet ou une broche en métal ; un casque en métal ; une épée ; une lance.

Sacrifice typique : une chèvre, un porc.

➤ **Aisé.** Aristocrate. Commerçant enrichi.

Terres possédées : au moins une vingtaine de champs, une demi-douzaine de vergers ou de prés ou de petits bois etc.

Demeure : vaste demeure aisée avec grand jardin, entourée de cultures exploitées par des esclaves ou serviteurs libres.

Possessions en bœufs : 500 bœufs.

Offrande typique : un bijou en argent, électrum ou or ; une cuirasse ; un bouclier ornementé ; une statue en bois.

Sacrifice typique : plusieurs bœufs ou vaches, un taureau, un cheval.

4 Riche. Roi ou membre de famille royale d'un petit royaume.

Terres possédées : une petite île (Ulysse à Ithaque) et les îlots voisins, ou bien une petite ville entourée de villages dépendants (ex. Iolcos, Athènes à ses débuts).

Demeure : palais avec *megaron* (grande salle) et cour intérieure. Il est approvisionné en ressources par une dizaine d'exploitations agricoles.

Possessions en bœufs : 1000 bœufs.

Offrande typique : lingots d'argent ou d'or ; une panoplie (équipement guerrier complet : casque, cuirasse, ceinture, jambières, baudrier, bouclier, épée, lance) ; une statue en pierre de taille humaine.

Sacrifice typique : entre 1 et 10 taureaux.

➤ **Grand seigneur.** Roi ou membre de famille royale d'un grand royaume en Grèce. Ex. Ménélas, Agamemnon (Mycènes), Minos (Cnossos), Œdipe/ Créon ; Thésée à la fin de sa vie.

Terres possédées : une ville capitale et un grand territoire incluant plusieurs villes plus petites et des dizaines de villages. Le personnage domine

Demeure : un immense palais aux allures labyrinthiques pour qui le découvre.

Possessions en bœufs : 5000 bœufs.

Offrande typique : lingots de cuivre ; un coffre rempli de bijoux ; une statue plus grande que la taille humaine (2 à 3 fois la taille d'un homme) ; construction d'un grand temple ; construction d'un village entier fondé pour l'occasion.

Sacrifice typique : 10 à 50 taureaux.

➤ **Fabuleusement riche.** Roi ou reine d'un royaume bien plus grand et/ou prospère que ce qui existe en Grèce à l'âge héroïque. (Inaccessible à la création des PJ.)

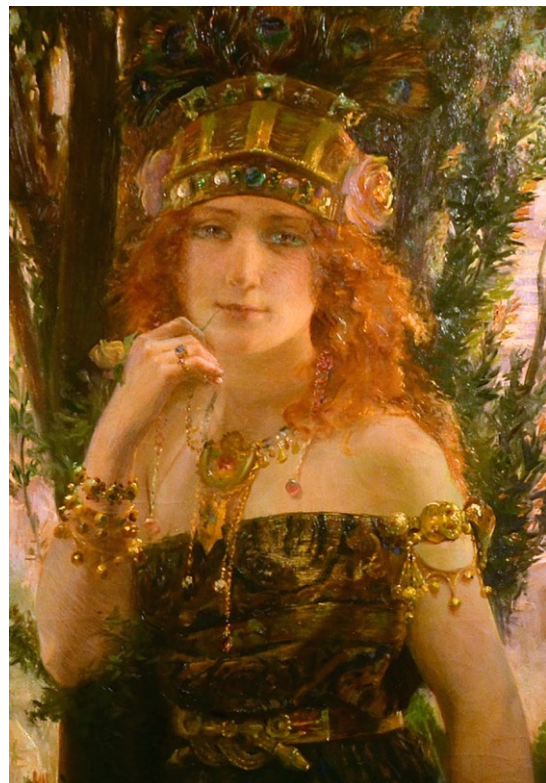
Terres possédées : roi ou reine d'un grand royaume très prospère tel qu'on n'en trouve aucun en Grèce, mais seulement en Asie (ex. Tantale, roi de Lydie) ou aux confins du monde (Ethiopie, Arabie heureuse, Atlantide).

Demeure : plusieurs palais dans plusieurs capitales opulentes.

Possessions : 50 000 bœufs et plus.

Offrande typique : statue en bronze colossale (10 fois la taille d'un homme) ; statue en or à taille plus qu'humaine ; construction d'une ville entière fondée pour l'occasion.

Sacrifice typique : 100 taureaux ou plus.



Gaston Bussièrre, *Hélène de Troie*, 1896 (détail).

Pendant la création d'un personnage

Si vous choisissez d'utiliser cette règle, vous devez déterminer le niveau de richesse d'un personnage au moment de sa création. En cas d'hésitation, le niveau de richesse sera déterminé en commun accord avec le meneur ou la meneuse de jeu.

Fonctionnement de l'échelle

Un personnage peut se procurer sans problème tout objet, ressource ou service correspondant à son niveau de richesse, sauf péripétie due à un désavantage ou rebondissement dû au scénario.

Exemple : Ulysse, roi d'Ithaque, a un niveau de richesse de 4 (« riche »). Un été, son île affronte une sécheresse inhabituelle. Ulysse souhaite prier Déméter afin qu'elle évite la famine à son peuple. Au vu de son degré de richesse, il n'a aucun mal à se procurer dix taureaux pour organiser un prestigieux sacrifice public en l'honneur de la déesse.

Dès qu'il veut offrir quelque chose qui relève d'un niveau de richesse supérieur de 1 au sien, il doit faire un jet de dés pour vérifier qu'il arrive à se le procurer. Lancez 1d6 : si le résultat est inférieur ou égal au niveau de richesse du personnage, le jet est réussi, sinon c'est un échec. Si le personnage échoue au jet de dés, il doit consacrer une mini-aventure ou une quête secondaire à la ressource en question.

Exemple : Eumée, un serviteur d'Ulysse sur l'île d'Ithaque, a un niveau de richesse de 2 (« modeste »). Un jour, un oracle lui annonce qu'il perdra femme et enfants à moins d'offrir « trois abeilles d'or à Artémis ». La joueuse qui incarne Eumée fait un jet de dé : sur un 1 ou un 2, ce sera une réussite, mais sur un 3 ou plus, ce sera un échec. Le dé donne un 3 : Eumée est trop pauvre pour se procurer facilement trois bijoux d'une telle valeur ! Il va devoir consacrer une aventure entière à cette quête. Cela arrange bien le MJ, qui tient là un prétexte parfait pour un scénario...

S'il veut offrir quelque chose qui relève de deux degrés ou plus au-dessus de son niveau de richesse, cela lui devient impossible. Pour

faire une exception, il faut une solide raison liée à l'histoire du personnage, ou bien il faut consacrer un scénario entier à la manière dont il parvient à se procurer ce qu'il cherche.

Cette règle reste indicative. Son but est de vous permettre de voir d'un coup d'œil ce qui est dans les moyens d'un PJ ou d'un PNJ, afin que les personnages ne puissent pas se procurer n'importe quoi trop facilement. Mais, par exemple, le principe consistant à consacrer une aventure entière à la quête d'un objet trop cher pour le niveau de richesse habituel d'un personnage ne doit pas tourner au pensum. C'est avant tout un prétexte supplémentaire à aventures, qui reste à ajuster selon les envies de votre groupe de jeu.

Règles autour du niveau de richesse, pour Kosmos version *Barbarians of Lemuria*

Les avantages et désavantages de Kosmos BoL liés au niveau de richesse équivalent à faire monter ou baisser d'un ou deux crans le niveau de richesse du personnage, indépendamment de son statut social.

Avantage « Amis haut placés » : il peut permettre au personnage de se procurer ponctuellement des ressources normalement réservés à un niveau de richesse supérieur d'un cran au sien, en faisant jouer ses relations.

Avantage « Fortuné » : +2 au niveau de richesse du personnage.

Exemple : un esclave aurait normalement un niveau de richesse de 0 (« vagabond »), mais un esclave ayant l'avantage « Fortuné » aura un niveau de richesse de 2 (« modeste »).

Expliquer cela en termes d'histoire réclame tout de même un peu d'imagination au moment d'octroyer un tel avantage à un personnage.

Ces avantages sont surtout utiles quand on les acquiert avec des points d'expérience... ou qu'on s'en débarrasse, dans le cas des désavantages.

Désavantage « Fanfaron » : il peut amener un personnage à promettre aux dieux plus qu'il n'a réellement les moyens de leur offrir...

Les niveaux de richesse est une aide de jeu par Pierre Cuvelier pour Kosmos mise en ligne en octobre 2021.