

Chapitre VI

La vie au Moyen Age



*eniat in brevi,
Iesu, bone Deus,
Finis huius evi,
annus iubileus !
Moriar, ne videam*

*Antichristi frameam,
Cuius precessores
Iam non sani dogmatis
Stant in montecrismatis
Censuum censors.*

Le prix de la vie

Plusieurs monnaies étaient utilisées dans la péninsule.

	Argent	Or
Aragon	Croat Gros	Florin
Navarre	Blanche	Ducat
Castille	Maravedi	Maravedi
Grenade	Maravedi	Maravedi
Portugal	Ecu	Ecu

Dans un souci de simplification, nous considérons des pièces d'argent et d'or ayant toutes le même poids et la même valeur dans les différents royaumes. Une pièce d'or vaut cinq pièces d'argent.

Liste de matériels et prix

	Ag	Or
ARMES		
Epée courte	20	4
Cimeterre	30	6
Epée	35	7
Couteau	8	
Dague	10	
Stylet	12	
Fronde	3	
Epieu	5	
Masse	30	6
Masse légère	20	4
Garrot	5	
Espadon	50	10
Arc long	60	12
Arc court	20	4
Arbalète	80	16
Hache	40	8
Hache de combat	70	14
Lance courte	20	4
Lance longue	40	8
PROTECTION		
Bouclier	50	10
Casque	40	8
Heaume	75	15
Vêtement renforcé	30	6
Armure de cuir	50	10
Armure de cuir renforcé	75	15
Côte de maille	125	25
Côte de maille renforcée	150	30
Armure de plaques	200	40
REPARATIONS		
Armures : 1 pièce d'argent par point de dommage. Si l'armure a perdu plus des 2/3 de sa Résistance initiale, elle est irréparable. Bouclier : 1 pièce d'argent pour 2 points de dommage.		
TRANSPORT		
Cheval de trait	200	40
Cheval	800	160
Mule	300	60
Attelage simple	50	10
Chariot (1 à 2 chevaux)	150	30
Petit carrosse (1 à 2 chevaux)	700	140
Grand carrosse (4 chevaux)	1200	240
VETEMENTS		
Vêtements humbles	2	
Vêtements normaux	25	5
Vêtements luxueux	50	10

	Ag	Or
POSSESSIONS		
Cabane	500	100
Grange	750	150
Maison de ville humble	750	150
Maison de ville normale	1000	200
Maison de ville luxueuse	1500	300
Tour fortifiée	1200	240
Petit château	5000	1000
Grand château	10000	2000
Hectare de terre cultivée	1000	200
DOMESTICITE salaire mensuel		
Domestique	15	3
Soldat débutant	20	4
Soldat expérimenté	40	8
NOURRITURE salaire mensuel		
Ration de voyage (1 semaine)	15	3
Repas simple en auberge	5	
Banquet en auberge	12	
Demi-pension	15	3
Pichet de vin	2	
PROFESSIONNELS		
Services d'un soigneur : 5 pièces d'argent + 2 par point de Résistance soigné.		
Enseignement d'un maître : 10 pièces d'argent par semaine.		
Une nuit avec une prostituée : 1 à 20 pièces d'argent		
DIVERS		
Carquois de 20 flèches	10	
Carquois de 15 carreaux	15	3
Sac à dos	5	
Besace	7	
Corde (10m)	2	
Grappin	10	
Torches (3)	1	
Instruments de crochetage	50	10
Briquet d'amadou	15	3
Parchemin, encre et plume	5	
Couverture	3	
Outre (1l.)	1	
Composants chimiques	50	10
Jeu de cartes	2	
Sac	1	
Bouteille de vin	4	

Revenus

Un PJ à Aquelarre gagne une certaine quantité d'argent grâce à son travail personnel, aux rentes de ses possessions ou aux affaires qu'il réalise – qu'elles soient honorables ou pas.

	Ag	Or
REVENUS MENSUELS		
Grand domaine féodal – haute noblesse ¹	500	100
Petit domaine féodal – petite noblesse	100	20
Hectare de terre affermée	50	10
Commerce	50 à 500	10 à 100
Métier salarié : scribe, soigneur, artisan, marin, chasseur et soldat	25	5
Travail à la tâche : troubadour, bandit, voleur, chasseur et soldat	15	3

Les revenus d'un commerçant dépendent de sa compétence de Commerce. Pour un investissement de 1000 pièces d'argent, les revenus mensuels sont les suivants :

	Ag	Or
REVENUS MENSUELS – COMMERCE		
1-25%	50	10
26-60%	100	20
61-80%	250	50
81-95%	400	80
96-100%	500	100

Un capital minimum de 1000 pièces d'argent est nécessaire pour lancer une affaire. A la fin d'une année, le PJ doit réaliser un jet de Commerce. Si le test est un échec, il perd 1D6x1000 pièces d'argent du capital investi. Si les pertes excèdent le montant du capital, les pertes se transforment en dettes.

N'importe quel Personnage, commerçant ou non, qui réunit un certain capital peut l'investir pour lancer une affaire ou acheter et louer en fermage de la terre.

Dépenses

Au Moyen Age, chaque personne devait maintenir un certain niveau de vie lié à sa position sociale. Manquer à cette obligation signifiait inmanquablement perdre honneur et dignité, et l'estime de ses pairs.

¹ Le PJ profitera de cette rente quand il héritera du titre de son père. Tant que son père ou un frère aîné sera en vie, il devra se contenter d'une rente de petite noblesse.

	Ag	Or
DEPENSES MENSUELLES		
Haute noblesse	400	80
Petite noblesse	80	16
Bourgeoisie	100	20
Vilain	40	8
Paysan	20	4

Les dépenses mensuelles sont divisées par deux si le PJ vit toujours chez ses parents et augmentent si celui-ci a une famille. Cette augmentation dépend du nombre d'enfants et de la position sociale. Le conjoint n'est pas pris en compte dans le calcul, car on suppose que celui-ci est autofinancé, par son travail dans les classes sociales basses, par l'apport d'une dot dans la haute société.

	Ag	Or
DEPENSES MENSUELLES – FAMILLE		
Dépense par enfant		
Haute noblesse	100	20
Petite noblesse	80	16
Bourgeoisie	60	12
Vilain	8	
Paysan	4	

Il est probable que beaucoup de PJ ne seront pas en mesure d'assurer leur niveau de vie en accord avec leur classe sociale. Cela sera peut-être le déclencheur pour se lancer dans leurs premières aventures.

© 2002 Pascal Amilhat, traduction libre.

© 1990 JOC Internacional S.A.

Sant Hipolit, 20

08030 Barcelona – España

Aquelarre, jeu de rôle démoniaco-médiéval

Par Ricard Ibañez

Illustration : Montse Fransoy et Arnal Ballester

1ere édition : mardi 13 novembre 1990