



Systeme économique

Gestion des cités - Version 2009

Mentions légales

Les illustrations de ce document sont les œuvres de Simon Menet Thibault et Aurore de Bigault de Granrut.

Tous les textes et images de ce document sont strictement réservés à l'usage de l'association Khonsou dans le cadre du jeu de rôles grandeur nature Èrèbe.

Les polices utilisées sont issues du site www.dafont.com et sont libres de droits.

Sommaire

Glossaire	2
Généralités	3
Quelques règles générales	3
L'argent, le nerf de la guerre	3
Les cités d'Erèbe	4
Caractéristiques d'une cité :	4
Objectifs d'une cité.....	4
Comment atteindre ces objectifs ?.....	5
Les autres acteurs économiques	6
Les Guildes.....	6
Le Conseil Blanc	6
Les pillards	6
Déroulement du jeu économique	7
Avant le GN : Préparation	7
Le GN : Négociation des biens.....	7
Transport.....	8
Après le GN : La vie de la cité	8
Distribution et stockage.....	8
Production	8
Construction d'infrastructures	9
Liste des unités de production	10
Liste des Infrastructures	12
Feuilles d'ordre type	13
Exemple de carte de ressource	13
Exemple de Billet à ordre	13
Exemple d'option d'achat.....	13
Exemple de carte d'unité militaire	14



Suite aux retours du premier GN le système économique a été revu pour le fluidifier et en faciliter l'accès. Ces règles peuvent sembler un peu longues au premier abord mais elles sont (nous l'espérons) relativement intuitives. N'hésitez surtout pas à poser vos questions à l'orga chargé de l'économie, il est là pour ça (entre autre).

Ce livret ne concerne que la gestion des cités, les autres acteurs de l'économie disposent d'un livret centré sur leur propre activité.

Bonne lecture et bon jeu à tous.

L'équipe d'organiseurs Erèbe.

Glossaire

Pour bien comprendre ce livret il est important de connaître les quelques termes et abréviations utilisés :

- **Grisbi (G)** : Le Grisbi est la monnaie de change géré par le conseil blanc. Un Grisbi vaut 10 pièces d'or.
- **Infrastructure de production (IP)** : Il s'agit des fermes, mines, ateliers, tout ce qui est capable de produire des biens destinés au commerce. La quasi totalité des IP sont dans des villes (ou à proximité immédiate).
- **Subsistance régaliennne** : C'est la somme d'argent consacrée aux forces de l'ordre, aux pompiers, aux défenses, et à l'entretien des infrastructures.
- **Unité de combat (UC)** : Une UC représente un groupe indivisible de guerriers. Elle représente la force militaire des pillards et sert aux attaques de convoi. Seuls les pillards les utilisent
- **Unité de main d'œuvre (UM)** : Une UM est une unité indivisible de population. Les UM servent à faire fonctionner les IP pour produire des UP
- **Unité de production (UP)** : C'est une somme de denrées produites par une IP. Une UP de viande est par exemple produite par une IP d'élevage. Toutes les UP sont en permanence définies par plusieurs caractéristiques : Le lieu où elle se trouve, son propriétaire et éventuellement, sa destination.



Généralités

Quelques règles générales

- Les unités économiques (unités de production, de main d'œuvre...) sont indivisibles.
- Il est possible de conclure des contrats ou des ordres portant sur des fractions de Grisbis. Dans ce cas le montant total de l'ordre ou du contrat sera arrondi de façon à ce que les transactions finales ne portent que sur des montants exactes.
- Les arrondis se font au Grisbi le plus proche ou au Grisbi supérieur en cas d'égalité. Un arrondi qui arriverait à un montant nul sera arrondi à 1 à la place.

L'argent, le nerf de la guerre

Au vu des quantités et des montants concernés il serait impossible de faire fonctionner les échanges inter-cités à partir de la monnaie courante des Erès. Pour résoudre ce problème le Conseil Blanc a mis en place une monnaie de compte nommée le Grisbi. Le Grisbi est une monnaie papier dont la valeur est garantie par le Conseil. Un Grisbi vaut dix pièces d'or mais il est très long de le faire transformer en monnaie sonante et trébuchante car les stocks d'or se trouvent au Palais de Cristal.

Pour limiter les tentations pour les pillards le Conseil propose aux agents des guildes ou aux intendants des cités un système de lettre de change qui permet de déposer son or auprès d'un Conseiller et de le retirer auprès d'un autre. Le transport de l'or et des Grisbis étant assuré alors par les Phalanges.

Le cas d'Arkhaïs : La cité d'Arkhaïs rejetant les lois de l'Oracle et son autorité devrait être considérée comme un important groupe de sans maître et à ce titre n'aurait pas le droit de disposer d'un compte en Grisbis au près du Conseil Blanc. C'est sans compter sur l'ingéniosité d'un trésorier royal qui décida de constituer une guilde commerciale dénommée Guilde des Neiges Eternelles, dont le seul but serait de servir de prête-nom à la cité. Aidé en cela par d'éminents juristes de Marche débauché à grand frais le trésorier royal parvint à forcer la main au Conseil qui ne put rejeter sa demande sous peine de contredire sa propre jurisprudence...



Les cités d'Erèbe

Les cinq cités d'Erèbe fonctionnent de la même façon sur le plan économique. Elles doivent écouler leur production et se procurer les ressources qu'elles ne peuvent produire.

Caractéristiques d'une cité :

Une cité se caractérise par :

- **Sa population, mesurée en UM.** C'est la main d'œuvre disponible pour construire des bâtiments ou travailler dans les IP de la ville. Son évolution dépend des résultats économiques de l'année précédente.
- **L'habitat disponible.** C'est le nombre maximum d'UM que la cité peut décentement accueillir. Si le nombre d'UM est égal à l'habitat disponible la population ne peut plus croître.
- **Les coûts du gouvernement ou subsistance régaliennne.** Mesuré en Grisbi cette valeur définit le besoin annuel des institutions de la cité. Si l'intendant de la cité ne verse pas l'intégralité de cette somme des problèmes peuvent se produire (pillage, vandalisme, émeutes...).
- **Une trésorerie :** C'est la somme en Grisbi que possède la ville.
- **Les besoins de la population :** Ceux-ci sont divisés en trois catégories : survie, confort et luxe. Ce sont les ressources que les habitants de la cité souhaitent consommer. Les habitants ne consommeront pas au-delà de ces niveaux.
- **Les éventuels contrats en cours :** Le gouvernement peut passer des contrats à moyen ou long terme avec des guildes. Ne pas tenir ses engagements amène généralement des ennuis.

Objectifs d'une cité

- **Survie :** Le principal objectif d'une cité est sa propre survie. Pour cela ses habitants doivent avoir de quoi pourvoir à leurs besoins de survie (sans quoi la population risque de baisser) et si possible de confort (sans quoi la population risque d'être mécontente). Fournir suffisamment de Grisbis pour atteindre le seuil de subsistance régaliennne est également conseillé.
- **Croissance démographique :** Le second objectif d'une cité est de se développer et pour cela d'accroître sa population. La population croîtra si les besoins de survie et de confort sont correctement assurés. Si les besoins de luxe sont également remplis cette croissance sera beaucoup plus importante. Il faut se rappeler que la population est limitée par la taille de l'habitat disponible.
- **Croissance économique :** L'économie suit de très près la démographie car les deux sont liées. Pour améliorer sa situation économique une cité doit construire de nouvelles infrastructures ou améliorer les existantes.
- **Objectifs spécifiques :** Chaque cité en fonction de sa population et de son gouvernement a ses aspirations propres. Ces objectifs seront décrits aux personnes concernées.



- **Prévoyance** : Nul ne sait de quoi demain seras fait. Par conséquent mettre quelques ressources et quelques Grisbis de coté ne peut pas faire de mal.

Comment atteindre ces objectifs ?

Le rôle de l'intendant de la cité est principalement de trouver des approvisionnements pour remplir les besoins de sa cité. Le premier besoin à satisfaire est évidemment celui qui correspond au seuil de survie de la ville. Vos citoyens se moquent bien que vous remplissiez tous les objectifs de luxe et les couvriez ainsi de bijoux et de parfum s'ils n'ont pas de quoi manger.

Et quand bien même ces objectifs de survie seraient atteint il auraient encore besoin que vous leur fournissiez de quoi vivre confortablement avant de s'intéresser réellement au sujet du luxe...

Vous l'aurez compris il est donc important de remplir dans l'ordre les objectifs de la cité, survie, puis confort puis finalement luxe.

Atteindre ces objectifs améliorera sensiblement le morale de la population ce qui la poussera à faire des enfants et attirera des étrangers appâtés par un bon niveau de vie. La population de la cité augmentera donc rapidement. A l'inverse de mauvais résultats pousseront la population à fuir la ville ou la famine fera disparaître les plus faibles. N'oubliez pas de prévoir des habitats disponibles pour que la population nouvelle puisse s'y installer sinon la croissance sera rapidement bridée.

A coté des objectifs de la population se trouvent les objectifs du gouvernement. Le premier d'entre eux est d'assurer sa propre survie et donc de trouver les fonds nécessaires. La cité pourra également avoir des besoins ponctuels qui devraient alors être relativement claires quant à leur intérêt.

Pour finir rappeler vous que Erèbe ne produit pas assez de ressources pour tout le monde. Si une cité affiche ouvertement un taux de luxe indécent cela ne peut signifier qu'une chose : au moins une autre cité a se retrouver dans une situation très difficile...



Les autres acteurs économiques

Les Guildes

Une guilde est une entreprise privée sans nationalité, elles ne sont soumises à aucun gouvernement. En tous cas c'est la théorie car en réalité la plupart des guildes ont des attaches fortes avec leur cité d'origine.

Les guildes sont les seules organisations autorisées à entretenir des troupes en armes hors des murs des villes pour protéger leurs convois, de ce fait elles sont donc les seules à même de transporter efficacement des marchandises d'une ville à l'autre.

L'objectif de toute guilde est d'amasser de l'argent en faisant commerce de ressources d'une cité d'Erèbe à l'autre. Certaines peuvent avoir d'autres buts mais la plupart les gardent alors secret.

Le Conseil Blanc

Le Conseil Blanc représente l'autorité de l'Oracle qu'il fait appliquer par le biais des Phalanges. Il a entre autre la charge d'assurer la sécurité sur les routes mais Erèbe est trop vaste et les phalanges trop peu nombreuses pour en couvrir la totalité.

En plus d'assurer la sécurité le Conseil est également chargé de veiller au respect des lois par les cités et les guildes. C'est lui qui est chargé de régler les différends commerciaux et de juger les personnes coupables de délits économiques.

Il garanti également la valeur du Grisbi, assure les fonctions de banque et dispose de stocks de secours en cas de pénurie grave. Il tient également à jour une cotation des prix de vente des ressources et gère des ventes publiques.

Les pillards

Dans un monde parfait les routes seraient sûres et seuls les accidents de la route pourrait empêcher un convoi d'atteindre sa destination. Ce n'est malheureusement pas le cas d'Erèbe...

Des bandes de pillards hante donc les routes d'Erèbe et attaquent les convois trop mal protégés pour en voler les marchandises...

On dit aussi que certaines guildes peu scrupuleuses rachèteraient le produit de leurs méfaits pour se procurer des marchandises à moindre frais...



Déroulement du jeu économique

Avant le GN : Préparation

En tant qu'intendant de l'une des cinq cités d'Erèbe vous recevrez avant le GN un état des lieux de l'économie de votre cité, une estimation des besoins de celle-ci pour l'année à venir, les cartes représentant les ressources stockées dans votre ville et un carnet de billets à ordre (ceux-ci seront réimprimés à la demande si vous en manquez).

Ces informations vous seront communiquées avant le début du GN afin que vous ayez le temps de vous en imprégner. Il est interdit de communiquer sur le sujet ou de commencer à négocier avant le début du GN. Nous comptons sur votre fair-play.

Le GN : Négociation des biens

Durant le jeu, les joueurs chargés de missions économiques devront se rencontrer pour tenter d'évaluer la situation économique réelle, conclure des accords et envoyer des ordres à leurs agents.

Les différents acteurs de l'économie sont libres de moyens qu'ils utilisent pour obtenir les informations leur permettant de donner des ordres efficaces. Le recours à des moyens illégaux n'est pas impossible, il faut juste éviter de se faire prendre.

Durant tout le GN les acteurs économiques peuvent librement s'échanger des ressources. L'échange est on ne peut plus simple puisqu'il s'agit d'échanger des cartes représentant les ressources d'une ville contre d'autres cartes ou des Grisbis. Il est important de noter que les cartes en questions précisent le type de marchandise et la localisation, l'échange ne déplace pas les ressources.

Les cités et les guildes en tant qu'institutions établies peuvent payer leurs transactions via des billets à ordre. Il s'agit de formules pré établies fournies par le Conseil Blanc qui doivent être complétés de la date et du nom du vendeur. Posséder un mandat prouvant son appartenance à une guildes ou à l'intendance d'un gouvernement est indispensable pour signer des billets à ordre.

Les billets à ordre peuvent être volés ou contrefaits. Les cartes de ressources elles peuvent être contrefaites mais ne peuvent être volées car elles représentent un contrat de vente qui doit être signé lors de la transaction.

Le prix des marchandises est totalement libre, le Conseil Blanc tenant à jour une liste de cotation qui représente le prix moyen de la ressource en question. Il ne faut pas oublier que la localisation de la ressource joue un rôle important car si les ressources ne se trouvent pas dans la bonne ville il faut les faire déplacer ce qui a un coût certain.



Transport

Seules les guildes ont les moyens matériel et le droit de faire transiter des convois armés sur Erèbe. Les cités sont donc forcées de faire appel à elles pour les approvisionner en marchandises et vendre leurs surplus.

La sécurité des convois n'étant pas absolue il faut envisager la possibilité d'un convoi qui n'arriverait pas à bon port. La question du moment du paiement est donc à prendre en compte pour savoir qui assumera le risque du trajet. La plupart des intendants préfèrent payer à la livraison.

Après le GN : La vie de la cité

Après la fin du GN les organisateurs dépouilleront tous les ordres donnés, résoudre leurs effets et transmettront aux joueurs concernés les résultats de leurs actions. Les effets de ces négociations se ressentiront sur le GN suivant à travers les backgrounds des personnages concernés.

En tant qu'intendant vous recevrez peu après le GN le résultat de vos négociations, les stocks réels de ressources et l'état de vos finances. Vous devrez alors nous indiquer en même temps que votre débriefing ce que vous comptez faire de vos ressources. En cas d'absence de réponse dans les temps les orgas répartiront vos ressources à votre place ce qui pourrait bien faire échouer vos plans pour devenir la plus riche cité d'Erèbe.

Distribution et stockage

Afin de simplifier le système on considère que le gouvernement se charge de l'approvisionnement de toute la ville que ce soit la nourriture pour les habitants comme les matières premières pour les industries.

En tant qu'intendant vous devrez donc décider à la fin du GN de ce que vous voulez faire des ressources présentes dans les stocks de la ville entre les maintenir en stock, les affecter à la consommation pour répondre à vos besoins ou les affecter aux industries de votre ville pour obtenir des produits à plus forte valeur ajoutée.

Production

Toutes les cités disposent d'IP capable de produire ou de transformer des ressources. Tous les ans l'intendant de la ville doit décider pour l'année suivante comment répartir ses UM au sein des IP de sa ville. Une fois les transports et la commercialisation résolus les IP disposant de personnel (UM) et des ressources nécessaires (pour les IP de transformation) ajouteront leur production aux stocks de la ville.

Chaque IP permet de faire travailler une UM et produit deux UP par ans. Pour les infrastructures de transformation elles consomment également une UP de chaque type mentionné dans leur descriptif (voir plus loin), en cas de manque d'une ou plusieurs ressources l'infrastructure ne produit pas.

Erèbe étant un monde jeune et assez peu peuplé la question de la préservation des ressources naturelles ne s'est pas encore posée, les IP de production ne s'épuisent donc pas (en théorie du moins car les orgas seuls savent ce que l'avenir vous réserve, et encore...).



Construction d'infrastructures

L'intendant d'une cité peut demander la construction de nouvelles infrastructures. Cela permet d'accroître les capacités de production de la cité et d'améliorer ainsi sa situation...

Les infrastructures de production nécessitent un accès à une ressource naturelle. Vous serez informé en début de GN des ressources naturelles de la cité. Si aucune ressource n'est disponible il sera impossible de construire. Inutile de rêver voir des mines d'or à Tamarang, il n'y a pas de filon... Il est possible éventuellement de découvrir de nouvelles ressources naturelles, nous faisons confiance à votre imagination. Il est toutefois nécessaire de se rappeler que l'Oracle n'autorise que l'exploitation des ressources se trouvant à proximité immédiate des cités... N'hésitez pas à consulter l'organisateur chargé de l'économie pour évaluer la faisabilité de vos plans et leur coût...

Une infrastructure ne produit rien durant l'année ou elle est construite.



Liste des unités de production

Matières premières	
Unité de production	Infrastructure productrice
Bétail	Pâturage
Bois	Scierie
Céréales	Champs de céréales
Textile	Champs de textiles
Fer	Mine de fer
Herbes médicinales	Champs d'herbes
Légumes et fruits	Champs de légumes et fruits
Mélamentite	Mine de Mélamentite
Métaux précieux	Mine de métaux précieux
Pierre	Carrière
Poisson	Port de pêche
Sel	Mine de sel

Les produits transformés sont obtenus à partir d'autres ressources qui peuvent être des matières premières ou des produits déjà transformés. Le tableau ci-dessous donne les ressources nécessaires et les infrastructures concernées. Il faut une unité de chaque ressource requise pour obtenir une (seule) unité de produit fini.

La nourriture : Les besoins de chaque cité incluent (entre autre) la nourriture. Cette catégorie générique regroupe les UP suivantes : bétail, céréales, poissons, fruits et légumes. Ces quatre ressources ont la même qualité nutritive mais il est important de savoir que la population se portera mieux (en termes de santé ou de bonheur) si elle dispose d'une alimentation variée. L'idéal étant que l'approvisionnement en nourriture soit satisfait avec 25% de chaque type de nourriture.



Produits transformés

Unité de production	Infrastructure productrice	Ressources requises		
Alcool	Distillerie	Légumes et fruits		
Armes	Forge	Fer	Bois	
Bijoux	Bijouterie	Métaux précieux		
Drogue	Fabriquant de drogue	Herbes médicinales		
Meubles ou chariots*	Menuiserie	Bois	Bois	
Objets magiques	Laboratoire magique	Armes ou Outils	Métaux précieux	
Objets technologiques	Atelier technologique	Fer	Bois	Mélamentite
Outils	Forge	Fer	Bois	
Parfum	Parfumerie	Alcool	Légumes et fruits	
Verre	Four à verre	Pierre	Bois	
Vêtements	Manufacture de vêtements	Textile		
Vêtements de luxe	Manufacture de vêtements	Vêtements	Textile	

Les chariots : Les cités ne consomment pas de chariots, seules les Guildes peuvent en avoir besoin...



Liste des Infrastructures

Le tableau ci-dessous liste les différentes infrastructures de production existantes et leurs coûts de construction.

Nom	Lieu	Grisbis	Pierre	Bois	Outils	Autre
Infrastructures civiles						
Habitat	-	3	2	2	1	
Infrastructures de production						
Carrière	F. pierre	3		2	2	
Champs de céréales	Espace	3			1	Céréales
Champs de chanvre	Espace	3			1	Chanvre
Champ d'herbe méd.	Espace	3			1	Herbes méd.
Mine de Fer	F. fer	3		2	2	
Mine de Mélamentite	F. méla.	3		2	2	
Mine de métaux p.	F. métaux p.	3		2	2	
Mine de Sel	Filon de sel	3		2	2	
Pâturage	Espace	3			1	Bétail
Port de pêche	Eau	3		4	2	
Scierie	Forêt	3		2	1	
Verger / potager	Espace	3			1	Fruits et légumes
Infrastructures de transformation						
Bijouterie	-	3	2	1	1	Verre
Distillerie	-	3	3	1	1	Verre
Fabrique de drogue	-	3	1	1	1	Verre
Forge	-	3	3	1	1	
Four à verre	-	3	3	1	1	
Laboratoire magique		3	3	1	1	Verre
Laboratoire techno.	-	3	3	1	1	Verre
Manufacture de vet.	-	3	1	1	1	
Menuiserie	-	3	1	1	1	
Parfumerie	-	3	1	1	1	Verre



Feuilles d'ordre type

Exemple de carte de ressource

Elles sont assez simples et ne mentionnent que deux informations, le type de ressource et le lieu où elle se trouve. Chaque carte représente une UP.

Ressource	EREBE	Localisation
Bétail		Marchev

Exemple de Billet à ordre

Chaque billet à ordre se présente sous la forme suivante. Ils doivent être remplis (lisiblement) pour mentionner le destinataire et la somme.

<i>Erèbe</i> Année 309	<i>Billet à Ordre</i>	4
	<i>La Cité de Silfinia</i>	
<i>Reconnaît à</i>		<i>Signature</i>
<i>Une dette de</i>	<i>Grisbis</i>	

Exemple d'option d'achat

Ce type d'ordre permet de conclure un contrat d'achat avec une guide impliquant que les marchandises seront payées à la livraison.

<i>EREBE</i>	<i>Année 309</i>	<i>OPTION D'ACHAT</i>	
<i>La cité de</i>		<i>s'engage à acheter à</i>	
<i>les ressources suivantes</i>		<i>Pour la somme de</i>	<i>Grisbis</i>
-	-	<i>L'acheteur</i>	<i>Le vendeur</i>
-	-		
-	-		
-	-		



Avec ce type d'ordre le montant de la transaction sera prélevé sur le compte de la cité lors de la livraison par la guilde en question. Si pour une raison quelconque la livraison était incomplète la cité ne versera que le prix des marchandises effectivement livrées, la valeur des marchandises étant calculée par rapport à leur cote auprès du Conseil Blanc au moment de la livraison (donc à la fin du GN).

Exemple de carte d'unité militaire

Cette carte correspond à une ou plusieurs unités militaires. Elle indique le nom de l'unité, le nombre d'unités représentées par la carte et l'allégeance des unités.

Il est possible de « faire de la monnaie » sur les cartes d'unités auprès du PC orga (échanger une carte représentant plusieurs unités militaires contre plusieurs cartes représentant le même nombre d'unités). Rappelez vous toutefois que les organisateurs sont parfois / souvent / toujours très occupés et ne pourront donc pas forcément répondre dans la minute.

<i>Troupes militaires</i>
<i>Police secrète</i>
<i>Nombre d'unité : 1</i>
<i>Nyssal</i>

