



Systeme économique

Gestion du Conseil Blanc - Version 2009

Mentions légales

Les illustrations de ce document sont les œuvres de Simon Menet Thibault.

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 Erèbe.

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
Important rappel légal.....	3
Le rôle de l’Intendant	4
Avant le GN : Briefing	4
La banque mondiale	4
Le dépôt de monnaie	5
Le retrait de monnaie.....	5
L’attribution de prêts	5
Le régulateur économique	5
Médiation.....	5
Juge aux affaires commerciales.....	5
Sanction	6
Les affaires du Conseil Blanc	6
Exemples de documents de gestion	7
Exemple de carte de ressource	7
Exemple de Billet à ordre	7
Exemple de carte d’unité militaire	Erreur ! Signet non défini.
Exemple d’ordre de recrutement	Erreur ! Signet non défini.
Exemple de reçu d’opération monétaire.....	7



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 la pour ça (entre autre).

Ce livret ne concerne que la gestion du Conseil Blanc et des Phalanges d'Erèbe, 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'organisateur Erèbe.

Glossaire

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

- **Chariots attelés (CA)** : Un attelage permet de transporter des UP entre les villes. Un CA représente un petit groupe de chariot capable de transporter jusqu'à 5 UP et le personnel pour le mener.
- **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).
- **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 de production et 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...

Important rappel légal

Le Conseil Blanc et les Phalanges sont les représentants de l'Oracle. A ce titre il ne doivent être liés à aucune autre organisation et ne doivent leur loyauté qu'à celui-ci et à Erèbe dans son ensemble.

Toute forme de favoritisme envers une cité ou une guilde est un crime grave de la part de ceux qui doivent faire respecter l'ordre.



Le rôle de l'Intendant

L'une des attributions du Conseil Blanc parmi les nombreuses qui sont les siennes est d'assurer le bon fonctionnement de l'économie sur Erèbe. L'Oracle ayant accordé une indépendance quasi-totale aux cités ce n'est pas évident. Bien que cette tâche soit de la responsabilité générale du Conseil elle est en pratique celle d'un homme : son intendant.

Des générations d'intendants ont amené à la mise en place des règles commerciales telles qu'elles sont définies aujourd'hui. Le système n'est pas parfait au dire de ses différents acteurs (qui ne sont bien sur pas d'accord sur les imperfections en question) mais il a permis de faire vivre Erèbe jusqu'à aujourd'hui ce qui n'est pas rien quand on sait à quel point les ressources de ce monde sont inégalement réparties.

Pour pouvoir agir sur l'économie le Conseil dispose de deux outils d'une très grande puissance : le fait d'être la seule banque à l'échelle inter cités et les phalanges qui constituent la plus grande force armée au monde. Certains intendants ont toutefois vu leur carrière connaître une fin brutale pour avoir oublié un ancien proverbe que tous doivent bien se rappeler : un grand pouvoir implique de grande responsabilité. Quelque ait été son action l'intendant du Conseil sera toujours pointé du doigt en cas de crise économique...

Avant le GN : Briefing

Le briefing de l'intendant du Conseil Blanc comporte les éléments suivants :

- La liste des ressources du Conseil Blanc (UP possédées) et les cartes associées.
- Une cotation des principales marchandises d'Erèbe.
- Un état des finances du Conseil.
- Une estimation de la situation économique d'Erèbe.

La banque mondiale

Le Conseil Blanc est la seule institution autorisée à émettre des Grisbis. Toute Guilde Commerciale ou Cité reconnue par le Conseil peut déposer ses fonds auprès des Phalanges ce qui l'autorise à émettre des lettres de change à destination d'autres Guildes ou Cités.

Le porteur d'une lettre de change peut en la déposant auprès d'un membre du Conseil Blanc ou d'un officier des Phalanges accrédité la faire déposer sur son compte. Il est possible de retirer des Grisbis pour en obtenir des espèces sonnantes et trébuchantes mais cela peut imposer des délais.

Il est important de noter deux choses à propos des comptes bancaires du Conseil : ceux-ci ne rapportent aucun intérêt et le transport des fonds est absolument sécurisé (personne n'étant assez fou ou assez puissant pour pouvoir s'en prendre à un convoi de fonds des Phalanges).

Au cours de la Fête de l'Oracle l'intendant du Conseil, ou son substitut s'il est absent, est le représentant officiel du Conseil Blanc en tant qu'institution bancaire. A ce titre il a plusieurs devoirs et moyens d'actions.



Le dépôt de monnaie

L'intendant du Conseil est tenu d'accepter tout dépôt de monnaie effectuée par un représentant dûment accrédité d'une organisation disposant déjà d'un compte auprès du Conseil Blanc. Si la situation ne s'y prête pas il peut différer le dépôt mais devra donner suite à la demande dans les plus brefs délais.

Un reçu signé de l'intendant sera remis au dépositaire afin de certifier le dépôt. Celui-ci sera crédité au plus vite au compte de l'organisation concernée.

Le retrait de monnaie

A l'inverse des dépôts l'intendant n'est pas tenu d'honorer une demande de retrait sans délais. Il peut imposer un délai qu'il juge raisonnable et qui peut aller jusqu'au delà de la Fête de l'Oracle. Son but premier est de ne pas permettre une inflation exagérée qui mettrait en péril l'équilibre économique d'Erèbe.

Il est donc libre selon son estimation de la situation, les fonds dont il dispose et les consignes qui ont pu être établies par le Conseil Blanc d'accéder ou non aux retraits de liquidité.

L'attribution de prêts

Ayant le privilège de battre monnaie le Conseil Blanc dispose dans l'absolu de réserves monétaires inépuisables. En pratique toutefois les Conseillers sont bien conscients des conséquences que pourraient avoir une émission massive de devise et notamment une importante inflation.

Pour pallier à ce risque l'Intendant dispose d'une réserve de Grisbis limitée. En battre plus exigeant une réunion du Conseil et une étude approfondie ce qui ne peut pas se dérouler au cours de la Fête de l'Oracle.

L'Intendant est libre de la façon dont il utilise cette réserve dans le cadre de la Loi. Il est autorisé à accorder dans les conditions qui lui semblent adaptées des prêts aux organismes habilités à détenir des Grisbis. Pour cela un contrat écrit doit être réalisé entre l'Intendant et le responsable mandaté de l'organisation concernée. Une fois le contrat signé la somme correspondante sera versée sur le compte correspondant.

Le régulateur économique

Médiation

L'Intendant du Conseil Blanc est supposé être un expert des questions économiques mais aussi un homme dont la loyauté va envers l'Oracle et lui seul. A ce titre il n'est pas rare qu'il soit appelé pour servir de médiateur dans une querelle commerciale

Juge aux affaires commerciales

L'Intendant est habilité à diriger un procès commercial. Si un différent entre deux organisations ne peut être résolu à l'amiable l'une des parties peut porter l'affaire devant le Conseil.



Le Tribunal Commercial est toujours présidé par l'Intendant, assisté de deux autres membres du Conseil ou citoyens d'Erèbe non impliqués dans l'affaire et nommés par le Conseil.

Les deux parties doivent pouvoir plaider leur cause en toute équité. Une fois tous les arguments entendus l'Intendant et ses assesseurs peuvent délibérer. Deux d'entre eux doivent être d'accord sur la solution proposée au litige pour que celle-ci soit valide. Si ceci n'est pas possible l'affaire doit être portée devant le Conseil Blanc qui tranchera la question en session privée après avoir entendu l'Intendant et ses assesseurs.

Sanction

L'Intendant a le pouvoir pour faire respecter les termes d'un contrat ou faire appliquer une décision de justice de recourir à une saisie sur biens. Une fois l'édit de confiscation signé il doit le faire savoir au destinataire qui peut choisir de se soumettre volontairement (et remettre les cartes d'UP) à l'Intendant ou refuser. Dans ce cas celui-ci peut faire appel aux phalanges pour saisir les biens de l'organisation concernée.

Il a également la possibilité si le compte de l'organisation est approvisionné d'effectuer une saisie sur compte auquel cas il suffit que le destinataire soit informé de l'édit pour que celui-ci soit valide.

Il faut toutefois noter que faire effectuer une saisie par les Phalanges dans les entrepôts d'une ville indépendante peut être difficile si le gouvernement de celle-ci s'y oppose...

Dans le cadre d'une saisie pour non respect d'un contrat l'Intendant doit ensuite remettre les cartes d'UC ou les Grisbis à l'organisation plaignante. Bien évidemment celui-ci peut ajouter à la saisie pour remboursement des frais de justice justifiés.

Les affaires du Conseil Blanc

L'intendant a également pour rôle de veiller à la bonne marche du Conseil et de ses dépendances. Avant le début de la fête il recevra un briefing mentionnant les besoins de celui-ci et les ressources dont il dispose. Son rôle sera alors de faire en sorte que les dits objectifs soient satisfaits au mieux. A ce titre il agit de la même façon que le représentant d'une cité.

Les ressources destinées au Conseil Blanc ou aux Phalanges doivent être livrées au Palais de Cristal. A partir de là elles seront envoyées là où elles seront nécessaires sous escorte des Phalanges (donc sans aucun danger).

Il est important de noter que le Conseil Blanc dispose d'approvisionnements modérés en ressources matériels qui lui permettent de faire face à la plupart de ses dépenses courantes sans recourir au commerce.



Exemples de documents de gestion

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 ¹
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 de reçu d'opération monétaire

<i>Reçu d'opération monétaire</i>		
Opération	Contractant	
<input type="radio"/> Dépôt d'espèces	Montant	
<input type="radio"/> Retrait de liquidités		
<input type="radio"/> Prêts		
Informations complémentaires		

