



Systeme économique

Gestion des Guildes - 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
La gestion d'une Guilde Commerciale	4
Caractéristiques d'une guilde	4
Objectifs d'une guilde	4
Comment atteindre ces objectifs ?.....	4
Les autres acteurs économiques	5
Les Cités	5
Le Conseil Blanc	5
Les pillards	5
Déroulement du jeu économique	6
Avant le GN : Préparation	6
Le GN : Négociation des biens.....	6
Le GN : Transport	7
Les ressources d'une guilde	7
Obtenir de nouvelles ressources	7
Caractéristiques d'un convoi	8
Créer un convoi	8
Sécurité d'un convoi.....	9
Après le GN : Résolution de l'année	9
Liste des unités de production	10
Feuilles d'ordre type	11
Exemple de carte de ressource	11
Exemple de Billet à ordre	11
Exemple de carte d'unité militaire	11
Exemple de carte de chariot	11
Exemple de fiche de convoi	12
Exemple d'option d'achat.....	12



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 des guildes commerciales, 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 :

- **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 intercités 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...



La gestion d'une Guilde Commerciale

En tant que mandataire d'une guilde vous avez du recevoir deux documents : l'historique de la guilde qui détaille son idéologie, ses moyens... et un briefing économique correspondant à la situation actuelle de votre guilde.

Caractéristiques d'une guilde

- **Trésorerie** : C'est l'argent dont dispose une guilde en début d'année.
- **Contrats en cours** : Une guilde peut passer avec une cité ou une autre guilde des contrats sur la durée. Ne pas tenir ses engagements passés est très mal vu.
- **Ressources stockées** : Une guilde peut disposer en début d'années de stocks dans une ou plusieurs villes.
- **Atlas** : En fonction de sa connaissance géographique et de ses contacts une guilde peut utiliser ou non certaines voies commerciales. A l'exception des grandes routes connues de tous chaque guilde a ses petits secrets et les garde précieusement.

Objectifs d'une guilde

- **L'enrichissement** : Le but premier d'une guilde est de gagner de l'argent. Etre adroit en affaire est la meilleure façon d'y arriver.
- **La réputation** : En honorant ses contrats et en pratiquant des tarifs compétitifs une guilde peut se faire bien voir des gouvernements et population des différentes villes ce qui ne fait jamais de mal. Bien sur l'inverse est vrai aussi.
- **Objectifs spécifiques** : Chaque guilde peut avoir un ou plusieurs objectifs spécifiques qui seront communiqués aux personnes concernées.

Comment atteindre ces objectifs ?

TODO



Les autres acteurs économiques

Les Cités

Bien que le Conseil Blanc n'en reconnaisse que quatre la quasi-totalité des Erès vous diront que les cités sont cinq. Pour un économiste l'idéologie et la politique sont un danger aussi la plupart comptent ils Arkhaïs au même niveau que les autres cités.

Les cinq Cités sont les centres de population d'Erèbe et donc par conséquent les sources de richesse. Ce sont elles qui produisent la quasi-totalité des ressources et aussi elles qui en consomment la plus grande partie. Heureusement pour les guildes elles consomment généralement des ressources qu'elles n'ont pas la capacité de produire... La Loi de l'Oracle interdisant aux cités de disposer d'hommes en armes en dehors de leurs murailles les guildes sont les seules à même de transporter des marchandises en sécurité entre deux cités.

Chaque cité a ses propres objectifs économiques qui consistent généralement à fournir certaines ressources à leur population et vendre au meilleurs prix leurs productions excédentaires.

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 que mandataire de l'une des grandes Guildes Commerciales d'Erèbe vous recevrez avant le GN un état des lieux de l'économie de votre guilde, une estimation des besoins des cités, les cartes représentant les ressources possédées par votre guilde 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 guilde 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.

Vu l'insécurité sur les routes et la confiance toute relative que les intendants accordent aux guildes la plupart des transactions sont réglées à la réception du convoi de marchandises. Une feuille d'ordre est disponible pour cela (voir plus loin).



Le GN : Transport

En règle générale les cités produisent des ressources (UP) dont elles n'ont pas besoin et recherchent celles qu'elles ne peuvent produire. Le rôle d'une guilde est donc de pourvoir à leurs besoins en achetant les excédents puis en les transportant dans les cités qui en ont besoin afin de les revendre au meilleur prix.

Le transport est la principale activité des guildes. Pour transporter des UP une guilde doit organiser un convoi comme indiqué ci-dessous. Ceci coûte bien évidemment des ressources dont les guildes disposent en quantité limitée, le bon usage de celles-ci est la marque d'un bon marchand...

Voici ce que vous devez savoir pour organiser un convoi commercial sur Erèbe.

Les ressources d'une guilde

Les ressources d'une guilde sont de trois ordres :

- **Ressources monétaires : les Grisbis (G)** : Un convoi a toujours un prix, celui-ci représente les dépenses engagées pour l'entretien du matériel, la location de guides...
- **Ressources humaines : Les gardes (UC)** : Un convoi non protégé cours de grands risques, il faut donc le faire accompagner par des hommes d'armes qui se chargeront de repousser les pillards. Le nombre d'UC affectées à la garde d'un convoi améliore sa sécurité. Une guilde dispose d'un nombre limité d'UC qu'elle doit répartir entre tous ses convois. Il est possible de se louer des UC entre guildes. Les troupes n'ont pas de localisation et peuvent donc être utilisées n'importe où, évidemment elles ne peuvent protéger qu'un convoi à la fois (donc un par an).
- **Ressources matérielles : Les chariots attelés (CA)** : Transporter des ressources ne se fait pas sur son dos, il faut un chariot et un attelage pour le tirer. Un CA permet de transporter jusqu'à cinq UP et un convoi contient de un à quatre CA.

Obtenir de nouvelles ressources

Les tâches ingrates comme veiller à l'état du matériel, s'assurer que les soldats blessés ou partant en retraite soit bien remplacés... sont triviales pour les personnes d'importance que vous êtes et ne méritent donc pas votre attention. Par soucis de simplicité on considère que les ressources ne s'épuisent pas.

En revanche si vous travaillez bien vous allez vous retrouver face à un problème : les ressources actuelle de votre guilde ne vous permettent pas de mener tous les échanges que vous voulez... Pas assez de convoi pour transporter vos achats ou pas assez de gardes pour les escorter. Cas plus ennuyeux vous pouvez perdre vos ressources lors d'une embuscade de pillards et il faudra alors remplacer les pertes...

- **Les Grisbis** : Si vous ne savez pas comment trouver de l'argent vous êtes sur une mauvaise pente... Après tout c'est votre travail de calculer vos tarifs afin de faire du profit. Au besoin vous pouvez solliciter un prêt auprès du Conseil Blanc (mais ses conditions ne sont pas toujours acceptables), d'une cité ou d'une autre Guilde (mais pourquoi aiderait elle un concurrent ?).
- **Les gardes** : Il existe plusieurs moyens pour enrôler des hommes d'armes valides.
 - Il est possible de recruter des hommes d'armes dans n'importe quelle cité d'Erèbe pour peu qu'on leur fournisse une solde, un peu d'entraînement et des



armes... L'entraînement prend un an et il faut 3 UP d'armes et 5 G pour former 10 UC (ceci est le prix standard, il est possible d'obtenir de meilleurs résultats dans certaines conditions, notamment si la ville est dans une situation difficile). Le recrutement peut ne pas fonctionner si la population n'a aucune envie d'aventure. Il est important de noter que le recrutement diminue la population active de la Cité (une unité de population perdue pour 10 UC levées) ce qui peut causer des problèmes avec le gouvernement...

- Il est possible de louer des hommes d'armes à une autre guildes ou aux armées d'une cité. Ceci doit être négocié avec l'intendant ou le chef militaire de la cité et les troupes sont mises à disposition pour un an. L'intérêt est ici que les troupes sont immédiatement disponibles.
- Pour les plus désespérés il est toujours possible de se tourner vers les Sans-mâîtres, soit pour enrôler certains des leurs soit pour embaucher des pillards en tant que gardes... Non seulement ceci n'est pas toujours légal mais surtout vous ne saurez jamais à qui va réellement leur loyauté...
- **Les chariots** : Les Ca peuvent être fabriqués facilement. Il suffit de disposer de 2 UP de chariots et de 1 UP de bétail pour obtenir 2 CA. Cette transformation est immédiate pour peu de disposer des ressources requises au même endroit (une fois les CA fabriqués leur localisation n'a plus d'importance).

Remarque sur la loyauté des UC : Employer les UC de la guildes pour protéger un convoi est sans risque. En revanche recourir à d'autres forces peut présenter certains risques. Les UC d'autres guildes ou de cités peuvent colporter des informations sur les routes employées ou les marchandises transportées. Des troupes Sans-mâîtres malhonnêtes peuvent même se retourner contre leur employeur et se joindre aux pillards si elles en ont reçu l'ordre.

Caractéristiques d'un convoi

Point de départ et d'arrivée : Un convoi relie toujours deux points sans escale.

Taille du convoi : C'est le nombre de CA qui compose le convoi. Chaque CA permet de transporter jusqu'à cinq UP. Des questions logistiques limite la taille à quatre CA pour un convoi.

Qualité de l'escorte : Nombre d'UC escortant le convoi. Plus le nombre d'hommes est important plus le convoi a de chance d'atteindre sa destination intact.

Itinéraire : Une grande route relie les cités d'Erèbe mais la plupart des guildes connaissent des chemins détournés. Il faut indiquer la succession de segments de route que va emprunter le convoi. La route choisie détermine la durée du voyage et donc son prix. Elle est également très importante pour savoir si des pillards attaqueront le convoi ou non. Certaines routes plus sécurisées donnent un bonus d'un niveau d'escorte.

Coût : Un convoi coûte un Grisbi par jour de voyage et ce quelque soit sa taille ou celle de son escorte. Ce coût est modifié par le bonus d'anticipation (voir plus bas) et sera déduit directement du compte de la Guildes après le GN.

Créer un convoi

Pour créer un convoi il suffit de remplir la feuille d'ordre correspondante (voir plus loin) et d'y joindre les ressources concernées : UP, UC et CA. Les Grisbis correspondant au coût du voyage seront prélevés sur le compte de la Guildes.



De plus, un ordre reçu tôt permet une meilleure organisation et une sensible économie. Pour représenter cela les ordres bénéficient d'un modificateur de coût en fonction du moment du GN ou ils sont rendus.

Bonus d'anticipation	
Tranche	Bonus
Avant samedi midi	2 G économisé
Entre samedi midi et samedi minuit	1 G économisé
Avant dimanche midi	aucun bonus
Dimanche après midi	1 G supplémentaire

Bien évidemment ce bonus ne peut réduire le coût du convoi en dessous de zéros.

Sécurité d'un convoi

Certaines factions Sans-mâtres vivent principalement du pillage. Pour ce faire elles cherchent à obtenir par divers moyens de informations sur les convois (taille, itinéraire, escorte, contenu...) pour pouvoir choisir leurs proies.

Les Sans-mâtres attaquent en tendant une embuscade sur un segment de route choisit. Quand un convoi emprunte cette route ils attaquent ou non suivant leurs instructions. Une même embuscade n'attaquera qu'un convoi dans l'année mais il est difficile de prévoir lequel sans connaître les plans des pillards...

Si le convoi est attaqué on calcule son niveau de défense avant de le comparer au niveau d'attaque des Sans-mâtres. Le niveau d'attaque s'obtient en lançant un dé à six faces par CA du convoi (ce qui représente le courage et la combativité aléatoire d'hommes qui ne sont pas payés pour ça) auquel on ajoute un pour chaque UC de l'escorte. Si la route où se déroule l'embuscade est sécurisée par une force armée (en générale les Phalanges d'Erèbe) on ajoute un (voir plus) dé supplémentaire.

Si le score du convoi est supérieur celui-ci s'en tirera bien, sinon les pertes vont commencer à s'accumuler... Plus la différence entre les deux scores est importante plus le résultat seras significatif...

Remarque sur les pillards : Il est certains que parmi les Sans-mâtres présents au GN certains sont, au mieux, des informateurs pour les brigands. A l'inverse il faut bien se rappeler que les Sans-mâtres présents lors de la Fête sont les représentant d'une petite partie de la diversité de cette population. Des embuscades peuvent donc avoir lieux sans qu'aucun d'entre eux ne soit impliqué... cependant il est probable que quelqu'un en ai déjà entendu parler...

Après le GN : Résolution de l'année

Une fois le GN terminé les orgas se chargeront de dépouiller tous les ordres passés et de calculer les résultats. Vous recevrez après les débriefing le résultat de votre année.

A partir de ce débriefing il vous reste une dernière décision à prendre. Si vous possédez des marchandises dans une cité vous pouvez décider de les vendre au marché noir. Ceci est bien évidemment illégale mais peut être très juteux. Il vous suffit d'indiquer les quantités que vous souhaitez vendre, le prix minimal (en Grisbis par unité), le reste est géré par les scénaristes chargés de l'économie. Bien évidemment le prix final dépendra de la situation de la ville et plus vous vendez plus vous prenez le risque de vous faire prendre...

Les ressources que vous possédées et qui n'ont pas été vendues à une cité seront stockées la ou elles sont. Vous les y retrouverez l'année suivante... enfin normalement...



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.



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

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.

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



Exemple de carte de chariot attelé

<i>Chariots attelés</i>
<i>Gang des Gueux</i>

Exemple de fiche de convoi

Ce type de carte permet de préciser l'itinéraire d'un convoi :

<i>Erèbe</i>	<i>Fiche d'itinéraire commercial</i>		<i>La Guilde des Frères de la Vapeur</i>
<i>__R des 100 col(5)</i> <i>__R du Bois Astas(5)</i> <i>__R du chemin de lumière(6)</i>			<i>Départ du convoi</i>
			<i>Arrivée du convoi</i>

La carte indique pour votre guilde toutes les routes connues et la durée de chacune. Il suffit de cocher les routes que va emprunter le convoi et d'indiquer le lieu de départ et d'arrivée.

Exemple d'option d'achat

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

<i>ERÈBE</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 d'ordre de recrutement

<i>Ordre de recrutement</i>		
Phalanges d'Erèbe		
Nombre souhaité	Solde proposée	A

Cet ordre doit être complété avec le nombre d'UC attendues (au maximum), le prix proposé par UC (qui définira la réussite de l'ordre) et le lieux de recrutement (cité ou village Sans-mâitre).

