



Systeme économique

Gestion des Phalanges - Version 2009

REMARQUE : LE NOMBRE D'UC PAR PHALANGE N'EST PAS DEFINITIF ET DOIT ETRE EQUILIBRE.

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 des Phalanges d’Erèbe	4
Briefing.....	4
Durant la Fête	4
Gestion des troupes	5
Recrutement.....	5
Sécurisation des routes	5
Garnison des Forts de Marche.....	6
Opérations exceptionnelles.....	6
Après la Fête.....	6
Exemples de documents de gestion	7
Exemple de carte de ressource	7
Exemple de carte d’unité militaire	7
Exemple d’ordre de recrutement	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 là 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'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...

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 des Phalanges d'Erèbe

Les Phalanges sont la plus puissante armée du monde connu. Bien qu'il n'existe pas de statistiques très claires sur le sujet on estime que leur nombre est équivalent à celui de toutes les Guildes Commerciales réunies et des milliers d'hommes et de femmes portent le tabard blanc orné du blason de l'Oracle.

Le commandant en chef des Phalanges est le Gardien de l'Oracle. Quelque soit la situation tout soldat des Phalanges obéirait sans discuter à celui qui n'est autre que la voix et le bras du maître d'Erèbe. Il faut dire que celui-ci dispose de pouvoirs défiant l'imagination et semble faire preuve d'une grande loyauté à l'égard de ses soldats. Cependant le Gardien est un personnage mystérieux et rarement visible en dehors de la Fête de l'Oracle, il confie donc la plupart du temps le commandement stratégique des Phalanges à l'un de ses officiers appelé Erèbor de Cristal (qui est en fait une abréviation de « Premier Erèbor des Phalanges d'Erèbe affectées au Palais de Cristal »). Celui-ci siège de plein droit au Conseil Blanc et dispose des prérogatives du Gardien en matière militaires tant que celui-ci est absent.

Le rôle des Phalanges est très simple sur le papier : assurer la sécurité à tous les habitants d'Erèbe. Dans la pratique ce rôle est tout sauf simple... Bonne nouvelle toutefois pour les Phalanges l'intérieur des murs des cités ne relève pas de leur autorité mais de celle de chaque gouvernement qui doit assurer la sécurité des siens.

En revanche il est de la responsabilité des Phalanges de parcourir les routes d'Erèbe pour s'assurer que les pillards ne puissent pas tendre d'embuscade aux convois des Guildes et aux voyageurs. Si des brigands devaient devenir trop actifs dans une région il est également de leur devoir de découvrir leur camp et de les éliminer. L'Oracle a déclaré toute forme de vie sacrée sur son domaine mais ceux qui se mettent volontairement hors la loi ne peuvent prétendre à bénéficier de sa protection.

Depuis le mois de septembre 308 une dernière tâche est retombée sur les épaules de Phalanges. Celles-ci doivent en effet protéger les frontières d'Erèbe de ce qui se trouve dehors. Lors de la fondation des Phalanges le danger venait de survivants de l'ancien monde qui pourraient apporter le Fléau sur cette terre épargnée mais aujourd'hui c'est des monstres appelés les Damnés que les soldats de l'Oracle doivent repousser les attaques.

Briefing

Le briefing du Premier Erèbor comporte les éléments suivants :

- La liste des troupes à sa disposition et les cartes d'UC correspondantes.
- Une carte des fortifications d'Erèbe contrôlées par les Phalanges.
- Une carte des routes commerciales connues du Conseil Blanc.
- Une carte des menaces connues si nécessaire.
- Une liste des éventuels besoins des forces armées.

Durant la Fête

Les forces des Phalanges n'ont pas de localisation spécifique. Elles sont toutes considérées comme disponibles et peuvent donc recevoir n'importe quel ordre. Toutefois elles



ne peuvent recevoir qu'un seul ordre pour l'année. Une phalange chargée de patrouiller une route ne peut donc pas s'occuper de tenir la garnison d'un Fort de Marche...

La solde des hommes des Phalanges fait parti des frais généraux du Conseil Blanc et n'est donc pas prise en compte. Toutefois les ordres donnés de façon tardive entraînent des complications logistiques. Tout ordre donné le dernier jour de la Fête (après le levé du Soleil) courtera donc un Grisbi au Conseil Blanc.

Gestion des troupes

Avant le début de la Fête l'Erèbor chargé des Phalanges recevra la liste des troupes à sa disposition. Chaque Phalange a plein effectif représente 4 UC (ceci peut diminuer si la Phalange a subi des pertes). Il est très rare, bien que pas impossible, qu'une Phalange agisse de façon dispersée. Aussi le premier Erèbor ne peut il pas diviser les UC d'une Phalange en dehors de circonstances exceptionnelles.

Le matériel produit par les installations des Phalanges et le recrutement normal de celles-ci permet généralement de compenser les pertes normales et de maintenir les effectifs. Au cas où les Phalanges aient subies des pertes importantes ou si le besoin s'en fait sentir il est possible de recruter de façon plus massive.

Recrutement

Le processus de recrutement prend un an. Un ordre d'appel au Drapeau doit être rempli et les marchandises (armes et armures) correspondantes doivent être stockées au Palais de Cristal.

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...

L'ordre de recrutement doit mentionner le nombre d'UC attendues (en se rappelant qu'une Phalange opérationnelle correspond à 4UC).

Ces dépenses doivent recevoir la signature de l'Intendant du Conseil Blanc qui est le seul habilité à engager les ressources de celui-ci.

Sécurisation des routes

Les Phalanges peuvent être chargées de patrouiller les routes. Il suffit pour cela de passer un ordre de patrouille (voir annexe). Celui-ci doit être accompagné des cartes représentant les UC envoyées.

Pour assurer une sécurité efficace les Phalanges doivent être une UC par jour de voyage de la route (ce qui représente la surface à patrouiller). Pour chaque tranche complète les convois circulant sur la route gagnent 1D6 points à leur force de combat pour une éventuelle embuscade s'y déroulant.



Il est à noter que les Phalanges ne peuvent patrouiller que les routes qui leurs sont connues. Pour patrouiller une route qui leur est inconnue il est nécessaire de joindre une carte de cette route à l'ordre de patrouille.

Garnison des Forts de Marche

Les Forts de Marche sont prévus pour accueillir de une à trois Phalanges soit jusqu'à douze UC. Une garnison de 4 UC est nécessaire pour tenir un Fort, en dessous de cela la sécurité de celui-ci ne saurait être garantie en cas d'assaut d'envergure. A partir de 4 UC la plupart des stratèges considère qu'il sera impossible de prendre le Fort avant l'arrivée de renforts, du moins avec une armée d'une taille normale pour Erèbe.

Les troupes en supplément assurent la sécurité du Fort contre une attaque, peu probable, de grande envergure. De plus elles peuvent patrouiller la région ce qui y réduit les risques d'incident et permet d'intercepter tout groupe violent. Toutefois ceci ne protège pas les routes avoisinantes des embuscades.

Opérations exceptionnelles

Les Phalanges ne se contentent pas toujours d'opérations passives de sécurisation. Comme l'a bien montrée la guerre de l'hivers 308-309 elles sont parfaitement capables de tenir une guerre de position contre des Damnés. De même elles sont tout à fait à même de raser un important camp de brigands Sans-mâtres si les activités illicites de ceux-ci sont prouvées.

Ces événements sont toutefois relativement rares et ne sont donc pas couverts par ces règles. Lancer ce genre d'opération requiert donc d'en discuter avec un organisateur pour évaluer sa faisabilité. De façon générale les facteurs qui influenceront sur les chances de succès de l'opération sont :

- La quantité de troupes mobilisée.
- La quantité et la qualité des informations fournies sur la cible.
- La précision des ordres donnés.

Dans tous les cas ces événements ne seront résolus qu'à l'issue du GN.

Après la Fête

Une fois la Fête de l'Oracle passée les Phalanges exécuteront les ordres reçus ou du moins tenteront de le faire. Il peut arriver mais cela n'est que rarement arrivé que le Gardien exprime un ordre différent auquel cas sa parole prime évidemment.

Il est possible de donner des ordres après la fin du GN à condition que ceux-ci figurent dans le débriefing rendu dans les délais prévus. Toutefois les complications logistiques coûtent alors 5 Grisbis au Conseil Blanc.

Vous recevrez avant la prochaine Fête de l'Oracle un compte rendu des opérations ordonnées.



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 carte d'unité militaire

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

Les Phalanges ne peuvent être subdivisées. Une carte d'une Phalange représente donc plusieurs UC qui agissent toujours ensemble sauf si elles connaissent des pertes.

<i>Troupes militaires</i>
<i>13^{ème} Phalange</i>
<i>Nombre d'unité : 4</i>
<i>Conseil Blanc</i>

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 lieu de recrutement (cité ou village Sans-mâitre).

