



Systeme économique

Gestion des Sans-mâtres - 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 Èrebe.

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 des Sans-mâtres | 4 |
| Caractéristiques d'une bande Sans-mâtres : | 4 |
| Objectifs d'une cité..... | 4 |
| Comment atteindre ces objectifs ?..... | 5 |
| Les autres acteurs économiques | 6 |
| Les Cités | 6 |
| Les Guildes | 6 |
| Le Conseil Blanc | 6 |
| Déroulement du jeu économique | 7 |
| Avant le GN : Préparation | 7 |
| Le GN : Négociation et information..... | 7 |
| Le GN : Préparer les embuscades..... | 8 |
| Après le GN : Résolution de l'année..... | 8 |
| Liste des unités de production | 9 |
| Feuilles d'ordre type | 10 |
| Exemple de carte de ressource | 10 |
| Exemple de carte d'unité militaire | Erreur ! Signet non défini. |
| Exemple de carte de chef militaire | 10 |
| Exemple de fiche d'embuscade | 10 |



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 groupes Sans-maîtres, 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.
- **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 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 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...

Certaines factions Sans-mâtres aimeraient bien rééditer le cas d'Arkhaïs mais rares sont celles suffisamment stables et riches pour ce faire.



La gestion des Sans-mâîtres

En tant que chef d'un groupe Sans-mâîtres vous bénéficiez d'une très large liberté. Les vôtres sont répartis sur un large territoire à la surface d'Erèbe et sont habitués à survivre dans des conditions difficiles. De plus la loi est souvent quelque chose d'abstrait car malgré tous leurs efforts les Phalanges ne peuvent contrôler la totalité du territoire.

Caractéristiques d'une bande Sans-mâîtres :

Un groupe de Sans-mâîtres se caractérise par :

- **Sa localisation** : Bien que les Sans-mâîtres vivent dispersés on considère que chaque groupe a une « capitale », un village ou un point quelconque où il est possible de commercer. C'est dans ce village que se font tous les échanges commerciaux.
- **Sa production** : D'après les lois de l'Oracle les Sans-mâîtres ne peuvent exploiter les ressources naturelles. En pratique tant qu'ils restent relativement discrets ils ne risquent rien. Bien évidemment une large partie de la production des Sans-mâîtres sont utilisées pour satisfaire des besoins immédiats et ne compte donc pas dans la gestion économique. Chaque faction Sans-mâître dispose donc de quelques infrastructures de production, rares mais produisant quelques ressources pouvant être commercées.
- **Ses hommes** : La vie d'un groupe Sans-mâître est souvent faite de violence et ils n'ont pas rarement que ceux-ci aient à se battre pour protéger leurs possessions ou prendre de force ce dont ils ont besoin pour vivre. Plus un clan Sans-mâîtres dispose d'hommes en état de se battre et plus il est puissant.
- **Ses leaders** : Les Sans-mâîtres sont par nature individualistes. L'existence des clans ne tient souvent qu'à la présence de quelques leaders charismatiques qui rassemblent les leurs autour de leur personne et sont capables de les faire agir comme un groupe soudé. Sans un leader fort aucune action coordonnée n'est possible chez les Sans-mâîtres.
- **Ses stocks** : Qu'ils les aient obtenus par le travail ou le pillage les Sans-mâîtres disposent la plupart du temps de quelques stocks de diverses ressources. On considère pour les besoins du jeu économique que tous les stocks se trouvent dans la « capitale » du clan.
- **Ses cartes** : Un groupe Sans-mâîtres connaît souvent de larges portions de territoire. Les zones qui lui sont connues déterminent les routes où il peut tendre des embuscades.

Objectifs d'un groupe Sans-mâîtres

- **Rester discrets** : Plus encore que pour les autres Erès la survie est présente dans l'esprit de tous les Sans-mâîtres. Beaucoup sont adeptes du célèbre proverbe « Pour vivre heureux vivons cachés ». Révéler la localisation de la capitale d'un clan est toujours un risque qu'un chef Sans-mâître devra bien peser...
- **Objectifs spécifiques** : Comme la plupart des Sans-mâîtres sont capables de se procurer seuls ce qui est indispensable à leur survie cela décharge les chefs de la lourde tâche qu'est la logistique de base. Ils peuvent donc se consacrer pleinement à



leurs divers plans que ceux-ci visent à accroître leur pouvoir personnel, à améliorer la vie de leur clan ou tout autre objectif. Chaque objectif est défini par une liste de ressources. Si celles-ci sont disponibles une fois les actions économiques réalisées l'objectif est atteint sinon non.

Comment atteindre ces objectifs ?

Les Sans-mâtres ont à leur disposition deux moyens pour se procurer les ressources dont ils ont besoin :

- **Le commerce** : Les clans peuvent échanger soit entre eux, soit avec les guildes voir même avec les cités leurs ressources excédentaires pour se procurer ce dont ils ont besoin. Toutefois n'ayant pas d'existence légale les Sans-mâtres ne peuvent disposer de compte en Grisbis et ne peuvent signer de contrat valable devant le Conseil Blanc. Ils sont donc la plupart du temps forcés de recourir au troc et à la confiance mutuelle (ce qui n'est pas toujours une monnaie valable).
- **Le pillage** : Autre solution, souvent plus dangereuse mais tellement plus simple pour beaucoup de chefs : le pillage des convois. Vivant en permanence dehors les Sans-mâtres ont une connaissance approfondie des routes d'Erèbe et tendent donc souvent des embuscades pour dérober les marchandises des guildes.



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.

Les Guildes

Une guilda 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 guilda 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 différents 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.



Déroulement du jeu économique

Avant le GN : Préparation

En tant que chef d'une faction Sans-mâtres vous recevrez avant le début du GN la liste des ressources de votre groupe (capacités de production, stocks, hommes, leaders), le détail de votre clan (capitale et zones connues) ainsi que vos objectifs.

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 et information

Pendant la Fête de l'Oracle vous êtes entièrement libre des accords que vous passerez, des informations que vous révélez... N'oubliez pas qu'en tant que Sans-mâtre vous n'avez pas d'existence légale, vous ne pouvez avoir recours au Grisbis (la monnaie commerciale) et votre signature sur un contrat n'a devant le Conseil Blanc aucune valeur. Par conséquent ceux qui signent des accords avec vous ne sont pas tenus par les Lois de l'Oracle de les respecter. Choisissez donc bien à qui vous faites confiance...

Vous disposez de deux options pour vous procurer des ressources par le commerce :

- **Faire livrer / enlever les ressources par une Guilde** : Vous devez alors révéler à celle-ci où se trouve votre capitale ainsi qu'une route pour y accéder. La Guilde peut alors organiser des convois allant ou venant de votre capitale. Si vous souhaitez lui vendre des ressources ils suffisent de lui donner les cartes correspondantes.
- **Commercer directement avec une Cité** : La Loi de l'Oracle prohibe aux cités (qui produisent les ressources) de disposer d'hommes d'armes pour les transporter sur les Terres de l'Oracle. L'avantage d'être Sans-mâtre c'est que vous vous moquez bien de la Loi. Vous pouvez donc envoyer vos hommes porter des ressources à une Cité ou les y récupérer. Il vous suffit pour cela de remplir la feuille d'ordre correspondante, d'y joindre une carte de troupe par unité de ressource et de la déposer au PC orga (en y joignant les cartes de ressources si vous êtes l'expéditeur). Il faut bien vous rappeler que vos partenaires ne sont pas liés par contrat. Si ceux-ci sont malhonnêtes vos hommes partis chercher des ressources en ville pourrait bien trouver porte close... A noter que vos hommes ayant une connaissance approfondie des routes ne peuvent normalement pas tomber dans une embuscade.

Remarque : Si vous demandez à vos hommes de livrer ou de récupérer des ressources mais que par erreur vous envoyez trop peu de monde les ressources non transportables (tirées aléatoirement) resteront sur place.

Remarque juridique : Rappelez vous bien que le Conseil Blanc ne vous autorise pas à faire de commerce sur Erèbe et que vous devez donc être discret. Si vos actions deviennent trop visibles vous pourriez entraîner une enquête des Phalanges... Et ça ni vous ni vos partenaires ne le voulez.



Le GN : Préparer les embuscades

Si vous ne souhaitez ou ne pouvez commercer vous pouvez aussi recourir au pillage. Bien entendu vu la surface d'Erèbe des attaques aléatoires ont peu de chance de réussir. Vous avez donc tout intérêt à vous renseigner pour savoir d'où partent les convois, ou ils vont, ce qu'ils transporter et pour le compte de qui (si vous vous faites des ennemis autant savoir de qui il s'agit).

La façon dont vous obtenez vos informations est libre. Achetez les auprès d'un marchand véreux, corrompez des gardes, offrez lui les services de vos guides pour le trahir... Rappelez vous toutefois que vous devrez peut-être un jour assumer les conséquences de vos actes...

Une fois vos informations prises il ne vous reste plus qu'à donner l'ordre. Pour cela remplissez la fiche correspondante, joignez y les cartes des hommes qui participeront à l'attaque et donnez leur un chef. Vos hommes monteront une embuscade à l'endroit indiqué et attaqueront suivant les instructions données. En l'absence de précision ils attaqueront le convoi qui leur semble promettre le plus de butin sans pour autant être trop risqué.

Remarque : Si le chef que vous assignez à une embuscade est le personnage d'un joueur assurez vous d'avoir son accord (sauf ci c'est vous bien sur). S'il refuse de participer l'embuscade échouera automatiquement.

Après le GN : Résolution de l'année

A l'issu du GN les orgas compileront tous les ordres passés et résoudront leurs effets.

- Les ordres que vous avez passés pour donner des ressources à une autre faction réussissent automatiquement (personne ne refuse un cadeau) de même que les convois des Guildes qui souhaitent vous donner des ressources.
- Si vous avez ordonné à vos hommes d'aller chercher des ressources dans une cité le joueur concerné sera contacté pour savoir s'il honore le contrat ou non. En cas de refus de sa part vos hommes regagneront leurs villages dépités.
- De la même façon si une Guilde ou un autre groupe Sans-mâtres vient chercher des ressources chez vous un orga vous contactera pour savoir si vous acceptez.
- Les embuscades elles sont résolues de la façon suivante : on calcule la puissance de chaque camp en lançant un dé à six faces par chariot ou par niveau du chef Sans-mâtre présent auquel on ajoute le nombre d'hommes de l'escorte ou de l'embuscade. Le camp qui obtient le plus haut résultat remporte l'affrontement. Plus l'écart est important plus la victoire est nette (pertes limitées, vol important...). Les pillards n'attaquent qu'un seul convoi après quoi ils regagnent leur village pour profiter du fruit de leurs rapines ou se remettre de leurs blessures.
- Une fois tous les transports de ressources résolus vous recevrez un récapitulatif de vos actions économiques. Vous devrez alors décider de l'attribution de vos ressources entre vos différents objectifs. En l'absence de réponse les orgas s'en chargeront pour vous.



Liste des unités de production

Les Sans-mâtres ont le plus souvent un mode de vie simple. Ils ont une large habitude de la collecte de matières premières et peuvent donc parfois disposer des infrastructures suivantes :

| 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. Cependant les Sans-mâtres disposant des infrastructures de transformation et du personnel pour les faire fonctionner à l'échelle commerciale sont extrêmement rare. Sauf exception indiquée dans votre briefing un groupe Sans-mâître est donc incapable de transformer des ressources et doit donc se procurer autrement les produits manufacturés dont il peut avoir besoin.



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 | | 1 Marchev |

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 chef militaire

La carte ci-dessous est celle d'un chef nommé « Grand chef » appartenant au clan Sans-mâitre nommé « clan perdu » et est un chef de niveau 3 (sur un maximum de 4).

| |
|---------------------|
| <i>Chef Pillard</i> |
| <i>Grand chef</i> |
| 3 |
| <i>Clan perdu</i> |

Exemple de fiche d'embuscade

Cette carte indique la liste des routes connues par les forces armées du joueur. Il suffit de cocher la case correspondant à la route où doit se dérouler l'embuscade et de préciser les détails des ordres dans la case à cet effet ou au dos de la fiche.



Il faut ensuite glisser la carte dans une enveloppe avec le chef et les unités militaires avant de la déposer au PC orgas.

| <i>Erèbe</i> | <i>Ordre d'embuscade</i> | | <i>Clan Kaldérash</i> | |
|------------------------------------|-------------------------------------|--|-----------------------|---------------------|
| <i>O R. du mur vert(3)</i> | <i>O F. astas sud(1)</i> | | | <i>Détails</i> |
| <i>O R. d'enfer(2)</i> | <i>O R. des pics(2)</i> | | | |
| <i>O R. de l'homme mort(4)</i> | <i>O R. du 101ème col(5)</i> | | | |
| <i>O R. d'Okmer(1)</i> | <i>O R. du Bois Astas(5)</i> | | | |
| <i>O R. de la frontière sud(7)</i> | <i>O R. du chemin de lumière(6)</i> | | | |
| <i>O Lacs et canal des lacs(2)</i> | <i>O F. Astas Nord(4)</i> | | | |
| <i>O Rivière scintillante(4)</i> | <i>O R. du palais(5)</i> | | | <i>Suite au dos</i> |

Exemple de fiche de transport Sans-mâîtres

Cette carte permet d'indiquer les ressources que transportent les Sans-mâîtres et celles qu'ils attendent en retour.

Il suffit de remplir cette carte et de la glisser dans une enveloppe avec les unités militaires concernées et les ressources emportées. Celle-ci doit ensuite être déposée au PC orgas.

| <i>ERÈBE</i> | <i>Année 309</i> | <i>Ordre de Transport Sans-mâîtres</i> |
|---------------------------|--------------------------------|--|
| <i>Le clan</i> | <i>Kaldérash commerce avec</i> | <i>à</i> |
| <i>Ressources livrées</i> | | <i>Ressources attendues</i> |
| | | |

