



Systeme économique et militaire

Version 2013

Mentions légales

Tous les textes et images de ce document sont strictement réservés à l'usage de l'association SemiCroustillants 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

Objectifs	3
La gestion du temps, des ordres et des retours.....	3
Les différentes ressources	4
L'argent	4
Les ressources commerciales	4
Les ressources humaines	4
Les territoires.....	5
Les informations.....	5
Convois commerciaux	6
Organiser un convoi	6
Pillages	6
Contrôles douaniers	7
La guerre.....	8
Les armées	8
Les territoires.....	8
Cas particulier : Silfinia.....	9
Règles de calcul.....	10
Résolution des pillages de convoi	10
Résolution des douanes	10
Résolution des combats	10
Passage des ordres	10
Demande d'un récapitulatif de situation.....	11
Levée de troupes.....	11
Fortification	11
Création d'un comptoir.....	11
Prise d'influence des gangs à Silfinia.....	11
Influence sur le quartier.....	11
Influence sur la ville	11



Suite aux précédents GN d'Erèbe l'organisation a décidé de changer légèrement le système afin de rendre le jeu plus dynamique. Ainsi les joueurs pourront réagir aux conséquences de leurs actions de début de GN. Ceci se fait au détriment du réalisme puisque la gestion du temps change un peu.

Le GN sera découpé en plusieurs tours au cours desquels les ordres passés se résoudre petit à petit. Un convoi pourra donc traverser Erèbe en une journée de jeu, n'y cherchez pas une explication temporelle en jeu, il n'y en a pas.

Certains aspects du jeu ont également été simplifiés afin d'informatiser la gestion du jeu et de limiter le volume de règles à comprendre pour chacun.

Bon nombre de personnages sont concernés de près ou de loin par l'économie d'Erèbe, qu'ils en soient les responsables, qu'ils disposent d'informations utiles à ceux-ci ou qu'ils aient intérêt à ce que certains objectifs soient atteints en priorité.

Bonne lecture et bon jeu à tous.

L'équipe d'organiseurs Erèbe.

Note importante : indivisibilité des unités : Le système économique et militaire se base sur un ensemble d'unités décrites un peu plus loin dans ce document. Ces unités sont indivisibles.



Objectifs

Chaque faction, quelle soit une guilde, une cité, un clan sans maître... dispose d'un ensemble d'objectifs à atteindre. Il faut bien être conscient que toutes les factions ne pourront pas atteindre tous leurs objectifs. Le choix des objectifs à accomplir ou non déterminera le déroulement des événements à l'issue du GN.

Un objectif est un ensemble de ressources d'un ou plusieurs types qu'il s'agisse de grisbis sur un compte, de marchandises, de zones contrôlées militairement... Dès que les ressources sont disponibles il est possible de valider l'objectif. Les ressources sont alors dépensées et l'objectif est atteint.

En fonction de vos idées il est possible d'ajouter des objectifs en cours de jeu. N'hésitez pas à envoyer un courrier via le bureau de poste à votre base pour proposer des idées (ce qui correspond à mettre vos idées par écrit pour que les orgas puissent y réfléchir).

La gestion du temps, des ordres et des retours

Le GN sera décomposé en tours de jeu. Le numéro du tour courant sera affiché en permanence au bureau de poste. Une estimation du nombre de tours restant le sera aussi et dépendra concrètement du déroulement du jeu. Une carte d'Erèbe y sera également disponible pour suivre la situation.

Avant le début du jeu chaque joueur concerné recevra un état des lieux complet de ses ressources. Il recevra ensuite (gratuitement) à chaque tour un récapitulatif des modifications. Il est possible de demander un nouveau récapitulatif mais les frais administratifs associés seront facturés par la poste.

Chaque passage d'ordre économique ou militaire devra se faire par la poste qui transmettra et vérifiera la faisabilité des ordres. La poste étant une entreprise privée ceci ne sera bien sur pas gratuit mais les personnages concernés disposeront de moyens proportionnés.

Une fois le dernier tour atteint, ce qui devrait avoir lieu aux alentours du repas du dimanche midi, plus aucun ordre ne sera enregistré mais les tours s'écouleront pour permettre aux derniers ordres d'être résolus.



Les différentes ressources

Le système économique prend en compte les types de ressources suivantes :

L'argent

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.

En termes de jeu le Grisbi est une monnaie dématérialisée entièrement gérée par le système économique.

Chaque faction dispose d'un compte de Grisbis. Celui-ci peut être légal (pour les guildes et les cités) ou être le fruit de manipulation comptable. Le résultat est le même pour tous.

L'argent peut être librement viré d'un compte à un autre.

Les ressources commerciales

Les ressources commerciales représentent des biens de valeur qu'il s'agisse de chariots de blés ou d'une précieuse caisse de gemmes. Elles peuvent aussi représenter des groupes de personnes (des esclaves par exemple, bien que ce soit illégal) ou des spécialistes d'un domaine précis (un bon maître d'arme par exemple).

Les ressources commerciales peuvent être légales ou non, les ressources illégales sont détruites si elles tombent entre les mains des phalanges.

Les ressources commerciales sont localisées. Elles ne peuvent pas se déplacer sans recourir à un convoi commercial. Une ressource commerciale peut être transférée instantanément à n'importe quelle autre faction mais sans changer sa position.

Les ressources humaines

Il s'agit d'employés des différentes factions, qu'il s'agisse de garde caravaniers, de contrebandiers, de pillards ou de soldats.

Les ressources humaines ne sont pas localisées tant qu'elles ne sont pas utilisées. Elles ne peuvent être mobilisées que dans une zone sous contrôle de la faction concernée, la cité à qui elles appartiennent ou un comptoir d'une guilde commerciale.



En dehors de certains cas exceptionnels indiqué dans les briefings des personnages concernés il est impossible de transférer des ressources humaines (un soldat des gardes d'Arkhaïs ne peut pas se transformer en milicien marcheuite).

Les territoires

Les guildes (officiellement) et les clans sans-mâtres (officieusement) peuvent disposer de comptoirs commerciaux dans les cités ou les villages sans-mâtres. Ces comptoirs permettent de posséder des ressources à cet endroit et d'en faire partir des convois.

Il est possible d'acquérir un nouveau comptoir pour peut de disposer de l'autorisation du propriétaire de la zone et de dépenser une poignée de Grisbis.

Les cités, les clans sans-mâtres et les Phalanges d'Erèbe peuvent contrôler des territoires. Un territoire sous contrôle est une barrière pour les forces hostiles ou une base d'où lancer des raids pour piller les convois commerciaux.

Théoriquement tous les territoires à l'exception des villes appartiennent à l'Oracle mais il est évident pour qui vit sur Erèbe que ses forces ne peuvent tout contrôler.

Les informations

Les informations sur les besoins des différents clients potentiels sont le nerf de la guerre mais ne sont pas couvertes par ces règles à l'exception d'une : les routes commerciales. Chaque faction connaîtra une partie des routes commerciales existantes sur Erèbe, il est possible d'en obtenir de nouvelles en obtenant la carte correspondante. Il suffira de la remettre à la poste pour pouvoir utiliser la route.



Convois commerciaux

Organiser un convoi

L'organisation de convois commerciaux est le rôle officiel des guildes. Dans la réalité les sans-mâîtres peuvent le faire également mais toutes leurs marchandises sont considérées comme illégales car souvent volées.

Un convoi déplace des ressources (sans limite de nombre) appartenant à une unique faction d'un comptoir de celle-ci vers un autre (appartenant à une autre faction ou non) le long d'une route commerciale. Les factions concernées disposeront d'un atlas des routes commerciales connues ainsi que le coût de chacune d'elle en grisbis et sa longueur (en tours). Le coût du convoi est immédiatement déduit du trésor de la guilde ou du clan au départ du convoi. Sauf incident les ressources seront déposées dans le comptoir d'arrivée après autant de tours que la durée de la route. Dans tous les cas gardes caravaniers et contrebandiers ne sont pas réutilisables.

Un convoi doit être accompagné par au minimum un garde caravanier (une unité), il est possible d'accroître ce nombre en fonction des ressources disponibles pour améliorer la sécurité du convoi en cas d'embuscade de pillards ou de damnés.

Un convoi peut également être accompagné de contrebandiers, ceux-ci donnent une chance aux ressources illégales d'échapper aux contrôles éventuels des forces de l'ordre (souvent des Phalanges).

Un convoi qui traverserait une zone contrôlée par une faction hostile (damnés, sans maîtres agressifs...) subira automatiquement une attaque. Si par malheur la zone était souillée par le Fléau le convoi est automatiquement détruit.

Pillages

Les clans sans-mâîtres connaissent bien le terrain et peuvent organiser des embuscades ou des pillages. Ils peuvent dépenser autant de pillards que désirés pour tendre une embuscade sur une zone proche de leur territoire. L'embuscade peut cibler tous les convois ou ceux d'une faction donnée au choix du donneur d'ordre. Il est également possible de se limiter aux convois d'une taille donnée (en nombre de ressources).

Plus les pillards sont nombreux plus les chances de succès sont importantes, inversement le nombre de gardes caravaniers réduit celui-ci.

Si l'embuscade est un succès tout ou partie des ressources seront transférées à la capitale du clan concerné.

Une embuscade disparaît si une armée se déplace sur la zone concernée ou si elle attaque un convoi. Dans tous les cas les pillards utilisés ne sont plus disponibles.



Contrôles douaniers

Les guildes officielles ne transportant que des ressources légales n'ont rien à craindre. Les convois sans-mâtres et les transports de marchandises illégales peuvent en revanche être contrôlés.

Les douaniers des Phalanges peuvent patrouiller n'importe quelle route commerciale dont le Conseil Blanc ait connaissance.

L'organisation d'une patrouille demande autant de douaniers (unités) que la longueur de la route et contrôle au tour suivant tous les convois s'y trouvant.

Si les contrebandiers du convoi ne suffisent pas à dissimuler les marchandises illégales celles-ci sont saisie par les douaniers et retirées du jeu. Le reste du convoi peut continuer sa route.



La guerre

Au delà des guerres commerciales et économiques qui règnent nécessairement sur un monde trop petit pour que chacun puisse y satisfaire tous ses besoins Erèbe vit une situation de conflit, ne serais ce qu'avec les damnés.

Selon la Loi de l'Oracle seule les cinq cités, et le clan Kaldérash depuis 309, sont autorisées à entretenir des troupes militaires pour assurer l'ordre et la sécurité sur les terres qui leurs sont allouées. Dans la réalité bien d'autres factions ont la capacité de lever des armées en cas de besoin.

Les armées

Les factions concernées disposeront d'armées prépositionnées sur la carte. Il est également possible tant que des soldats sont disponibles de mobiliser des troupes supplémentaires dans un territoire sous contrôle. Ceci engendre bien sur quelques frais...

Une armée est caractérisée par son score de mouvement (en case par tour) et sa puissance. Elles peuvent librement être déplacées, plus ou moins rapidement selon les armées. Une armée stoppe immédiatement si elle entre dans une zone contrôlée par une faction hostile.

Des armées alliées ou neutres peuvent être présentes sur la même zone sans ennui.

Une armée attaquera automatiquement des troupes d'une faction hostile se trouvant dans la même zone et se portera en soutien d'une armée alliée se trouvant dans une zone adjacente.

Lors d'un combat les forces des unités en présence des deux cotés sont calculées et chaque unité risque d'être détruite avec une probabilité variant en fonction de la différence de puissance.

Les territoires

Chaque zone de la carte peut être contrôlée par une faction (et une seule). Une zone contrôlée est une zone où se trouvent des garnisons militaires. Il est possible moyennant finance de renforcer les défenses d'une zone déjà contrôlée.

Une unité militaire peut être sacrifiée pour prendre le contrôle d'un territoire libre. Plus l'unité est puissante plus la zone sera fortifiée.

Un territoire contrôlé se comporte comme une armée statique. Si le territoire est vaincu en combat son niveau de fortification baisse, arrivé à zéro le territoire devient neutre.

Les cités et villages sans maîtres sont des zones particulières dont le niveau de fortification est illimité, il faut un siège de longue durée pour prendre une cité.



Cas particulier : Silfinia

La cité de Silfinia se trouve aujourd'hui dans une situation de guerre criminelle. En plus de son gouvernement qui cherche à en faire fonctionner l'économie divers gangs cherchent à prendre le contrôle des milieux criminels. Bien sur la loi interdit formellement le soutien à ces organisations mafieuses mais connaissant leur pouvoir beaucoup risquent d'être tentés.

N'importe quelle ressource stockée à Silfinia peut être transférée à un gang pour peu que l'on connaisse son nom. Les gangs disposent bien évidemment de ressources à offrir en échange.

Pour prendre le contrôle de la ville chacun de ces gangs s'efforce de gagner en influence sur les dix quartiers de Silfinia. Un gang gagne en influence en mettant en jeu une ressource sur un quartier donné à condition que ce quartier soit demandeur de la ressource en question. Bien sur connaître les demandes de chaque quartier est une information de grande valeur...

Une carte de Silfinia indiquant l'influence de chaque gang sera disponible à la poste.



Règles de calcul

Résolution des pillages de convoi

Puissance des pillards

- Nombre de pillards
- Plus niveau de fortification si la zone appartient aux pillards
- Moins niveau de fortification si la zone ne leur appartient pas.

Probabilité de vol de chaque ressource :

- 20 % de base
- Multiplié par la puissance des pillards
- Divisé par le nombre de garde caravaniers

Si toutes les ressources du convoi sont volées celui-ci disparaît sans laisser de trace.

Résolution des douanes

Probabilité de destruction d'une ressource illégale (en pourcentage) :

- 50 % de base
- moins 10 % par contrebandier dans le convoi
- plus 5 % par ressource illégale dans le convoi

Résolution des combats

Toutes les forces en présences sont réparties en trois camps, deux adversaires et éventuellement des factions neutres qui sont totalement ignorées. En cas de conflit triangulaire (trois factions toutes hostiles entre elles) des alliances de circonstances se forment aléatoirement pour obtenir deux adversaires.

On fait la somme des scores de puissance de tous les alliés en présence et en soutien depuis les zones adjacente. Si la zone est contrôlée par une faction le score de fortification de la zone est ajouté à ce niveau de puissance.

La probabilité de destruction de chaque armée ou de perte d'un niveau de fortification est égale au rapport « puissance ennemie » par « puissance alliée » divisé par quatre.

Passage des ordres

Une pièce d'argent par ordre



Demande d'un récapitulatif de situation

Trois pièces d'argent

Levée de troupes

Un soldat + 5 grisbis par niveau de la troupe.

Le niveau maximum dépend de la cité.

Possibilité de convertir des caravaniers ou des pillards en soldats dans une limite dépendant des factions.

Fortification

Bonus de fortification de la moitié de la somme de puissance des troupes utilisées arrondie à l'inférieur.

Création d'un comptoir

10 grisbis avec accord du propriétaire de la zone

Prise d'influence des gangs à Silfinia

Au final le but des gangs est d'acquérir de l'influence. Celle-ci se mesure sur chaque quartier d'une part et sur l'ensemble de la ville d'autre part.

Influence sur le quartier

Chaque fois qu'un gang remplit un besoin d'un quartier il gagne un point d'influence sur ce quartier (définitivement).

Le gang qui dispose du plus d'influence sur un quartier le contrôle. En cas d'égalité le quartier est contesté et personne ne le contrôle.

Influence sur la ville

L'influence totale sur la ville de chaque gang est calculée en faisant la somme de l'ensemble de son influence sur les quartiers avec les modificateurs suivants :

Quartier principal : chaque gang dispose d'un quartier d'origine. Son influence sur ce quartier est doublée, il a donc tout intérêt à y assurer une bonne prise.

Quartier contrôlé : Score d'influence sur le quartier.

Quartier non contrôlé : L'influence d'un gang sur un quartier qu'il ne domine pas est divisée par deux. Ceci représente la difficulté du gang à utiliser son influence tout en luttant contre un adversaire mieux implanté.

Ceci permet d'obtenir un score de contrôle de la pègre de chaque gang et donc un classement de leur influence sur la ville. Un gang connaît son influence globale mais seul le classement est publié, il est donc impossible de savoir si le leader mène d'un point ou de dix.

