



Système économique

Système économique version 3.0

30 octobre 2009

©2009

Tous droits déposés

Sommaire

| | | |
|-------|--|----|
| I. | Introduction | 4 |
| II. | Généralités | 5 |
| A. | Monnaie | 5 |
| B. | Production | 5 |
| C. | Commerce | 6 |
| III. | Denrées : | 7 |
| A. | Matières premières | 7 |
| B. | Artisanat | 8 |
| C. | Denrées périssables | 10 |
| IV. | Répartition des denrées dans le monde | 11 |
| V. | Coût des convois et Taxes | 14 |
| VI. | Nourriture | 16 |
| VII. | Constructions | 17 |
| A. | Calcul du coût et du temps de construction | 17 |
| B. | Bâtiments | 18 |
| C. | Navires | 22 |
| D. | Machines de guerre | 27 |
| VIII. | Possessions | 28 |
| IX. | Système économique en jeu mensuel | 29 |
| X. | Conclusion | 29 |

I. Introduction

Nous avons pris le parti de créer un système économique complet. Cela permet d'avoir un marché intéressant pour les joueurs autant en jeu qu'entre les parties (construction de bâtiments par exemple, nourriture). Bien évidemment tous les métiers ne seront pas représentés par des joueurs ou des animateurs mais on supposera que toutes les matières sont plus ou moins accessibles via l'équipe d'organisation (s'adresser donc à elle pour faire les négociations).

Afin de suivre une certaine logique et d'impliquer tous les joueurs dans l'aspect économique, les joueurs devront se nourrir (si si je vous assure ça aide à survivre) que ce soit en jeu comme hors jeu.

En jeu, les repas à l'auberge seront payables en monnaie de jeu ou en lots de nourriture (différentes façons de se nourrir, des baies ne nourrissent pas aussi bien qu'un bon steak).

Entre les parties, si vous ne rendez pas votre compte-rendu mensuel, on considérera que vous mettez tous vos efforts à vous nourrir et à glandrer comme il faut. Dans le cas contraire, il faudra justifier de vos moyens de subsistance (certaines possessions vous affranchissent de chercher de la nourriture comme un domaine par exemple ou bien le fait d'être chasseur).

Je pense honnêtement que la partie économique du jeu apporte un intérêt à tous nos joueurs à plus ou moins grande échelle. Tout le monde a besoin de manger et même s'il est évident qu'un marchand devra gérer ses stocks et ses approvisionnements, un général devra trouver des armes, des armures et de la nourriture pour entretenir son armée.

Nous avons de plus inclus une notion de qualité de produit. En effet, les différents types de nourriture apportent une plus ou moins grande part de repas ou les matières premières de construction font varier la qualité des bâtiments (bois, brique, pierre, marbre).

De même chaque produit transformé (via une compétence d'artisanat tel que forge ou tissage) peut se voir attribuer à la création des « décos » qui sont elles-mêmes produites par des orfèvres/joailliers. Ces décos symbolisent le fait qu'en général, un objet de bonne qualité est bien décoré. Ainsi, en fonction du nombre de décos, les objets pourront se voir attribuer des bonus (comme plus d'armure pour une armure décorée par exemple).

Nous espérons ainsi vous fournir un autre axe de jeu pour que le monde de Aube soit le plus complet et le plus intéressant possible.

II. Généralités

La base d'un système économique tourne autour d'une monnaie, de lots de denrées, de la façon d'obtenir ces lots et du rapport entre la monnaie et les lots (leur valeur en somme).

A. Monnaie

Dans le monde de Aube, tous les peuples utilisent la monnaie vodane dont chaque pièce est faite en métal précieux. L'as est la monnaie de tous les jours et est en cuivre, le denier est la monnaie des échanges commerciaux et est en bronze, la sesterce est la monnaie des constructeurs et est en argent et enfin, l'aurée est la monnaie des puissants et des riches et est en or.

1 Aurée = 10 sesterces = 100 Deniers = 1000 As

Voici à quoi ressemblent les différentes pièces de monnaie :

| Aurée | Sesterce | Denier | As |
|-------|----------|--------|----|
| | | | |
| | | | |

B. Production

Le premier principe du système économique de Aube est qu'il doit à la fois être adapté au Gn et au jeu mensuel. Le défi est de faire en sorte que le système soit jouable en Gn et que les joueurs faisant du jeu mensuel n'aient pas de faciliter à devenir trop riches.

Ainsi, la production de denrées (matières premières ou artisanat) se fait par période de 1h pendant un Gn et d'1 cycle en jeu mensuel. Pendant cette période, en fonction des compétences du personnage et de ce qu'il désire faire, un certain nombre de lots lui seront attribués.

C. Commerce

Tous les prix sont donnés en As et à titre indicatif. Un revendeur, un commerçant ou un marchand sont en droit d'imputer à leurs produits une marge plus importante. Si vous disposez de cette compétence, à vous de négocier, de marchander et d'en tirer partie au mieux de vos intérêts (faîtes attention à la flambée systématique des prix en Gn) !

Nous vous rappelons à cette occasion le fonctionnement des compétences « marchandage » et « commerce ».

| Compétence | Achat / Vente | Marchandage avec un PJ | Marchandage avec un PNJ |
|---|--------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| <i>Sans compétence</i> | À un marchand uniquement | Oui ou non à la proposition | Pas de réduction |
| <i>Marchandage</i> | À un marchand uniquement | Possibilité de marchander | 10% de réduction (cumulable) |
| <i>Commerce</i> | À tout le monde | Possibilité de marchander | 10% de réduction (cumulable) |
| <i>Réseau : Marchands</i> | | | 10% de réduction (cumulable) |
| <i>Il est ainsi nécessaire de passer par un marchand pour acheter ou vendre un produit si on n'a pas la compétence « commerce » (et qu'on n'est donc pas un marchand soi-même).</i> | | | |

III. Denrées :

Acquisition, utilisation, production et transformation

Les Matières Premières sont à la base de toute vie et de tout commerce. Elles peuvent être consommées, vendues, utilisées « brutes » ou transformées par un artisan. Les tableaux suivants indiquent les différentes utilisations d'une matière première, la quantité de denrée acquise ou récoltée dans un temps donné, son prix de base, sa production...

A. Matières premières

| Compétence | Matières premières produites | Lot acquis (1h de jeu - 1 cycle) | Prix | Salaire par cycle |
|----------------------------|------------------------------|-------------------------------------|------|-------------------------|
| cueillette | baies | 15 | 2 | 30 |
| bûcheronnage | bois | 6 | 5 | 30 |
| collecte d'argile | argile | 8 | 4 | 32 |
| carrière | pierre | 4 | 10 | 40 |
| | marbre | 1 | 50 | 50 |
| minage | fer | 8 | 6 | 48 |
| | argent | 2 | 40 | 80 |
| | or | 2 | 60 | 120 |
| | pierres précieuses | 3 | 50 | 150 |
| chasse | peaux | 2 | 8 | 36 |
| | viandes | 4 | 5 | |
| élevage | cheval | 1 bête / 3 cycles / couple | 120 | 40 par couple (chevaux) |
| (1 céréale / bête / cycle) | lait (cheval) | 6 par couple | 2 | |
| | bétail | 1 bête / 3 cycle / couple | 30 | 34 par couple (bétail) |
| | lait (bétail) | 10 par couple / 3 cycle | 2 | |

Système économique

| Compétence | Matières premières produites | Lot acquis (1h de jeu - 1 cycle) | Prix | Salaire par cycle |
|------------|------------------------------|-------------------------------------|------|-------------------|
| culture | céréales | 10 | 3 | 30 |
| | orge | 10 | 3 | 30 |
| | lin | 5 | 6 | 30 |
| | raisin | 5 | 8 | 40 |
| Pêche | poisson | 4 | 8 | 32 |

B. Artisanat

| Compétence | MP nécessaires | PRIX MP | Nombre nécessaire | Produit fini | Nombre | PRIX | Valeur ajoutée |
|-----------------|----------------|---------|-------------------|--------------|------------------|------|----------------|
| teinturier | baies | 2 | 5 | teinture | 3 | 12 | 26 |
| | | | | | | | |
| Artisan du bois | bois | 5 | 1 | tonneaux | 1 | 30 | 25 |
| | fer forgé | 8 | 1 | | 5ℓ = 25 verres | | |
| | bois | 5 | 10 | arc | 1 | 80 | 30 |
| potier | argile | 4 | 4 | poteries | 1 | 35 | 19 |
| | | | | | 5,5ℓ = 26 verres | | |
| briquetier | argile | 4 | 8 | briques | 1 | 50 | 18 |
| | | | | | | | |

Système économique

| Compétence | MP nécessaires | PRIX MP | Nombre nécessaire | Produit fini | Nombre | PRIX | Valeur ajoutée |
|-------------------------------------|--------------------|---------|-------------------|-----------------------|--------|------|----------------|
| forge | fer | 6 | 8 | arme | 1 | 80 | 31 |
| <i>nécessite 1 bois pour 5 fers</i> | bois | 5 | 50 | armure | 1 | 400 | 90 |
| | | | 1 | fer forgé | 3 | 8 | 18 |
| | | | 4 | réparation | 3 | 16 | 24 |
| | | | | | | | |
| artisan du cuir | peaux | 8 | 9 | armure en cuir rigide | 1 | 100 | 28 |
| | | | 3 | vêtements | 1 | 50 | 26 |
| | | | 5 | réparation | 3 | 20 | 20 |
| | | | | | | | |
| abattage | bétail | 30 | 1 | viande | 6 | 5 | 24 |
| | cheval | 150 | 1 | peaux | 3 | 8 | -96 |
| orfèvre / joaillier | argent | 40 | 1 | bijoux | 1 | 80 | 40 |
| | | | 2 | décoration | 1 | 120 | 30 |
| | or | 60 | 2 | bijoux | 2 | 80 | 40 |
| | | | 3 | décoration | 2 | 120 | 60 |
| | pierres précieuses | 50 | 1 | bijoux | 2 | 80 | 30 |
| | argent | 40 | 2 | | | | |
| | pierres précieuses | 50 | 2 | décoration | 3 | 120 | 60 |
| | argent | 40 | 5 | | | | |

Système économique

| Compétence | MP nécessaires | PRIX MP | Nombre nécessaire | Produit fini | Nombre | PRIX | Valeur ajoutée |
|--------------------------|---------------------------|---------|-------------------|-------------------------|--------|------|----------------|
| <i>joaillier (suite)</i> | <i>pierres précieuses</i> | 50 | 1 | <i>bijoux</i> | 2 | 80 | 50 |
| | <i>or</i> | 60 | 1 | | | | |
| | <i>pierres précieuses</i> | 50 | 2 | <i>décoration</i> | 4 | 120 | 80 |
| | <i>or</i> | 60 | 5 | | | | |
| | | | | | | | |
| <i>parcheminier</i> | <i>peaux</i> | 1 | 1 | <i>parchemins</i> | 1 | 25 | 24 |
| | | | | | | | |
| <i>vigneron</i> | <i>raisin</i> | 8 | 24 | | | | |
| | <i>tonneau</i> | 30 | 1 | <i>vin dans tonneau</i> | 25 | 10 | 28 |
| | <i>poterie</i> | 35 | 1 | <i>vin dans poterie</i> | 26 | 10 | 33 |
| <i>boulanger</i> | <i>céréales</i> | 3 | 1 | <i>pain</i> | 8 | 4 | 29 |
| | | | | | | | |
| <i>brasseur</i> | <i>orge</i> | 3 | 20 | <i>bière</i> | 25 | 5 | 35 |
| | <i>tonneaux</i> | 30 | 1 | | | | |
| | | | | | | | |
| <i>tisserand</i> | <i>lin</i> | 6 | 3 | <i>tissu</i> | 1 | 25 | 7 |
| | <i>tissu</i> | 25 | 1 | <i>vêtements</i> | 2 | 30 | 22 |
| | <i>teinture</i> | 12 | 1 | | | | |

C. Denrées périssables

Certaines denrées comme les baies et autres denrées alimentaires sont périssables et seront retirées au joueur au fur et à mesure de l'avancement du temps. Si le joueur précise que son personnage sale la viande ou trouve un autre moyen de conservation, il sera possible de conserver les denrées plus longtemps.

IV. Répartition des denrées dans le monde

Toutes les régions du monde de Aube ne produisent pas les mêmes denrées.

Quand un + est indiqué, la région produit beaucoup de ce type de denrée et il est donc facile d'en acheter (10% de réduction) mais dur d'en vendre (-10% à la vente).

Quand un - est indiqué, la région produit peu de ce type de denrée et il est donc dur d'en acheter (+ 10% à l'achat) mais facile d'en vendre (+10% à la vente).

Un = indique un niveau de production moyen dans cette région.

| | Voda | Arada | Kalandor | Zabgards | Néméton | Sabariens | Zlatva | Alguidés | Domaine Rejford | Valanks | Fragorns | Serkis | Mantis | Avesars | Klan Douar | Klan Tan | Klan Dour | Terres Varaës | Comptoir Vark |
|--------------------|------|-------|----------|----------|---------|-----------|--------|----------|-----------------|---------|----------|--------|--------|---------|------------|----------|-----------|---------------|---------------|
| baies | - | = | = | + | - | + | - | - | = | = | = | = | = | + | + | + | + | - | - |
| bois | - | + | = | + | - | = | - | - | = | = | + | - | = | = | + | + | + | - | = |
| argile | + | + | - | = | - | = | = | + | - | - | + | = | + | - | = | = | = | = | = |
| pierre | = | = | + | = | + | = | + | = | + | + | + | = | - | - | - | - | + | - | = |
| marbre | + | = | - | - | - | - | + | - | - | - | - | - | + | - | - | - | - | - | - |
| fer | - | + | + | + | = | + | = | = | = | + | + | - | - | = | = | + | = | + | - |
| argent | + | = | - | - | - | - | = | + | - | = | = | - | - | - | - | - | - | - | - |
| or | + | - | - | - | - | - | + | + | - | - | - | - | + | - | - | - | - | - | + |
| pierres précieuses | + | = | - | - | - | - | + | + | - | - | - | - | + | - | - | - | - | - | - |
| peaux | - | + | + | + | + | + | - | - | = | = | = | = | = | + | + | + | + | + | = |
| viandes | - | + | = | + | - | = | - | - | = | + | = | - | = | + | + | + | + | - | = |
| cheval | - | - | - | - | - | - | - | - | = | + | = | = | = | + | + | - | - | - | = |
| lait | - | + | = | = | = | = | - | = | = | = | = | = | = | + | = | + | - | - | = |

Système économique

| | | <i>Voda</i> | <i>Arada</i> | <i>Kalandor</i> | <i>Zabgards</i> | <i>Néméton</i> | <i>Sabariens</i> | <i>Zlavya</i> | <i>Alquidés</i> | <i>Domaine Rejford</i> | <i>Valanks</i> | <i>Fragorns</i> | <i>Seréis</i> | <i>Mantis</i> | <i>Klan Douar</i> | <i>Klan Tan</i> | <i>Klan Dour</i> | <i>Terres Varaks</i> | <i>Comptoir Varak</i> |
|-------------------------------------|---|-------------|--------------|-----------------|-----------------|----------------|------------------|---------------|-----------------|------------------------|----------------|-----------------|---------------|---------------|-------------------|-----------------|------------------|----------------------|-----------------------|
| <i>bétaïl</i> | - | + | = | = | - | = | - | - | = | = | = | = | = | = | - | - | - | - | = |
| <i>céréales</i> | - | + | = | - | - | - | - | - | = | = | = | = | - | = | - | = | - | - | - |
| <i>orge</i> | - | + | = | + | - | + | - | - | = | = | + | = | - | - | + | + | + | - | - |
| <i>lin</i> | = | + | = | = | = | = | = | = | - | - | = | - | - | - | = | = | = | = | = |
| <i>raisin</i> | + | + | - | - | - | - | - | = | = | = | = | - | + | - | - | - | - | - | = |
| <i>poisson</i> | + | + | - | - | - | - | - | + | - | - | = | - | = | - | - | - | + | + | - |
| <i>teinture</i> | + | + | - | - | - | - | + | = | = | = | + | = | + | - | - | - | - | - | = |
| <i>tonneau</i> <i>x</i> | - | + | = | + | - | + | - | = | = | = | = | - | + | - | = | = | = | = | + |
| <i>poteries</i> | + | - | = | - | - | - | + | + | - | - | = | - | - | - | - | - | - | - | - |
| <i>briques</i> | + | = | = | = | = | = | - | + | = | = | = | = | = | - | = | = | = | - | = |
| <i>arme</i> | = | - | + | = | - | = | - | - | = | = | + | - | - | + | + | + | + | + | = |
| <i>armure</i> | = | - | + | - | - | - | - | - | + + | + + | + + | = | = | - | = | = | = | = | - |
| <i>fer forgé</i> | - | + | + | + | = | + | = | - | + | + | + | + | - | + | = | + | + | + | - |
| <i>Réparation</i> <i>(métal)</i> | = | - | + | - | - | - | - | - | + | + | + | + | = | = | - | = | = | = | - |

Système économique

| | <i>voaa</i> | <i>Arada</i> | <i>Kalandor</i> | <i>Zabgards</i> | <i>Néméton</i> | <i>Sabarie</i> | <i>Zlatva</i> | <i>Alquides</i> | <i>Rejford</i> | <i>Valanks</i> | <i>Fragorns</i> | <i>Serkis</i> | <i>Mantis</i> | <i>Avelars</i> | <i>Klan Douar</i> | <i>Klan Tan</i> | <i>Klan Dour</i> | <i>Terres Varaks</i> | <i>Comptoir Varak</i> |
|------------------------------|-------------|--------------|-----------------|-----------------|----------------|----------------|---------------|-----------------|----------------|----------------|-----------------|---------------|---------------|----------------|-------------------|-----------------|------------------|----------------------|-----------------------|
| <i>armure en cuir rigide</i> | - | - | - | + | - | + | - | - | = | = | = | + | + | + | + | + | + | = | = |
| <i>Réparation (cuir)</i> | - | - | - | + | - | + | - | - | = | = | = | + | + | + | + | + | + | = | = |
| <i>bijoux</i> | + | - | - | - | - | - | + | + | - | - | = | = | + | - | = | = | - | - | = |
| <i>décoration</i> | + | = | - | - | - | - | + | + | - | = | = | = | + | - | = | = | - | - | - |
| <i>parchemins</i> | + | = | = | = | = | = | + | + | = | = | = | + | = | - | - | - | - | - | - |
| <i>Vin</i> | + | + | - | - | = | - | - | = | - | - | - | - | = | - | - | - | - | - | - |
| <i>pain</i> | - | + | = | - | - | - | - | - | = | = | = | = | = | - | = | = | - | - | = |
| <i>bière</i> | - | = | = | + | - | = | - | - | = | = | = | = | = | - | + | + | + | + | = |
| <i>tissu</i> | + | + | = | - | = | - | = | - | - | - | = | - | = | - | = | = | = | = | - |
| <i>Vêtements (tissu)</i> | + | + | - | - | - | - | + | - | - | - | = | - | = | - | = | = | = | - | - |
| <i>arcs</i> | - | - | = | = | = | = | - | - | = | = | = | + | + | + | = | = | + | = | = |

9. Coût des convois et Taxes

Les marchands ont l'opportunité de former différents types de convois plus ou moins sécurisés pour envoyer plus ou moins rapidement leurs denrées à travers le monde. Bien évidemment, tout cela a un coût qu'il faut prendre en compte. Il faudra également prendre en compte les éventuelles taxes à l'arrivée qui sont également traitées dans ce chapitre car cela rentre en compte pour le coût global d'un envoi.

Un joueur peut toujours décider d'accompagner un convoi, il doit en ce cas dépenser un repas par jour de voyage et le niveau de sécurité du convoi prend en compte sa présence (fonction de ses compétences de combat) et ses possessions (chariot, bateau, etc...). Il est ainsi souvent plus intéressant de faire soi-même le transport que de le confier à des transporteurs (financièrement et au niveau sécurité).

| Type de convoi | Capacité | Vitesse | Sécurité | Coût |
|-----------------------------------|----------------------------------|---------------------|--|-------------------------|
| <i>A dos d'homme</i> | 10 lots volables par personne | Vitesse de marche | Discret mais peu sécuritaire | 2 as / jour par homme |
| <i>A dos de cheval</i> | 10 lots volables par personne | Vitesse d'un cheval | Rapide et discret mais peu sécuritaire | 3 as / jour par homme |
| <i>Convoi de chariots</i> | 50 lots de tout type par chariot | Vitesse de marche | Peu sécuritaire | 1 as / jour par chariot |
| <i>Convoi de chariot sécurisé</i> | 300 lots de tout type | Vitesse de marche | Sécuritaire | 10 as / jour |
| <i>Navire marchand</i> | 500 lots de tout type | Vitesse moyenne | Dépend de la mer fréquentée, aucune chance face à la piraterie | 30 as / jour |
| <i>Navire rapide</i> | 200 lots de tout type | Rapide en mer | Rapide, a des chances d'échapper à ses poursuivants | 40 as / jour |

Système économique

| Type de convoi | Capacité | Vitesse | Sécurité | Coût |
|-----------------------------|------------------------|-----------------|---|---------------|
| <i>Navire marchand armé</i> | 300 lots de tout type | Vitesse lente | <i>Se fait facilement rattrapé mais a des chances de survivre</i> | 50 as / jour |
| <i>Convoi maritime armé</i> | 1000 lots de tout type | Vitesse moyenne | <i>Très protégé, sécurité optimum</i> | 100 as / jour |
| | | | | |

| Taxe | Lieu d'application | Type de taxe | Exceptions | Pourcentage |
|-----------------------------|--------------------------|--|--|-------------|
| <i>Taxe Fragorn</i> | Frontière vodano fragorn | Valeur marchande moyenne de tout produit | | 3% |
| <i>Taxe de Vénéle</i> | Docks de Vénéle | Valeur marchande moyenne de tout produit | | 5% |
| <i>Taxe fluviale zlatv</i> | Docks de Zlatva | Bénéfices faits avec la cargaison Exonération pour les denrées alimentaires | | 10% |
| <i>Taxe d'import vodane</i> | Frontières vodanes | Bénéfices faits avec la cargaison | S'appliquent à toutes les denrées produites en quantité à Voda (+) | 20% |

VI. Nourriture

Avant tout, pour survivre, votre personnage doit se nourrir. Le tableau suivant détermine l'apport en fraction de repas d'un aliment.

Un repas pris à la Taverne est payable en monnaie de jeu ou échangeable (par troc) contre des denrées récoltées.

| Type de nourriture | Fraction d'un repas | Fraction maximale d'un repas | prix |
|--------------------|--|------------------------------|------|
| Baies | $\frac{1}{4}$ | $\frac{1}{2}$ | 2 |
| Viande | 1 | 1 | 5 |
| Laitage | $\frac{1}{4}$ | $\frac{1}{2}$ | 1 |
| Pain | $\frac{1}{2}$ | 1 | 4 |
| Raisin | $\frac{1}{4}$ | $\frac{1}{2}$ | 8 |
| poisson | 1 | 1 | 8 |
| Céréales | $1/2$ | $1/2$ | 3 |
| Bière | $1/2$ | $1/2$ | 5 |
| Repas normal | 1 <i>Les fractions sont obligatoirement à combiner, le repas doit être complet*</i> | 1 | 10 |
| Repas noble | 2 <i>Avec 3 ingrédients différents minimum +raisin+vin en boisson*=+1pt d'armure jusqu'au prochain combat ou repas.</i> | 2 | 20 |
| Absence de repas | <i>Absence de repas (en jeu) mais le joueur mange réellement (hors jeu) = 1pt de vie au torse</i> | | |

* (ex : laitage+pain+baie=1 repas complet).

*(ex : poisson+pain+baies+laitage+raisin+vin=1 repas noble)

III. Constructions

Au fil du jeu, les personnages auront la possibilité de construire différentes choses dont des bâtiments ou des navires par exemple. Le système suivant s'applique à toute construction dans le monde de Aube.

A. Calcul du coût et du temps de construction

En tout premier lieu, il faut décider du temps de construction du bâtiment, navire ou machine de guerre. Il faudra sur cette période fournir toutes les matières premières nécessaires à la construction (avant ou pendant le chantier, réparti comme le joueur le souhaite).

Ensuite, les durées de construction sont indiquées en cycle-homme. C'est-à-dire le temps en cycles que mettrait 1 ouvrier pour finir le chantier. Ainsi, si vous allouez 2 ouvriers, le chantier durera 2 fois moins de temps etc...

En divisant la durée totale par la durée souhaitée pour le chantier, vous obtenez le nombre d'ouvriers nécessaires. En divisant la durée totale par le nombre d'ouvrier que vous voulez (ou pouvez) payer, vous obtenez la durée du chantier.

Prenez ensuite cette durée et payez les architectes et ingénieurs qui sont payés chaque cycle pour la durée du chantier. Si votre personnage possède une de ces compétences et alloue son temps lors de ses rapports mensuels au chantier, il n'a pas à payer d'ingénieur ou d'architecte.

Vous obtenez alors le coût total par cycle de jeu en lots et en argent en fonction des salaires des ouvriers.

Pour information, je rappelle ici les salaires des différents PNJ amenés à travailler sur un chantier :

| <i>Catégorie professionnelle</i> | <i>Salaire moyen par cycle</i> |
|---|---|
| 5 Ouvriers non qualifié | 3 deniers |
| 5 Ouvriers qualifié | 4 deniers |
| 1 Contremaitre <i>(Pour jouir d'une mine sans y passer du temps ou en avoir la compétence par exemple)</i> | 4 deniers |
| 1 Ingénieur | 5 deniers |
| 1 Architecte | 5 deniers |
| 1 Fonctionnaire (percepteur, bailli, etc...) | 6 deniers voir plus pour s'assurer de leur fidélité |

Pour les salaires par groupe de 20, on prend le total des hommes nécessaires, on divise par 20 et on arrondi au supérieur (donc on considère des groupes de 20, même incomplets).

B. Bâtiments

Voici la liste des bâtiments que l'on peut construire dans Aube avec leur coût de construction. Il est possible de construire à peu près n'importe quoi dans le monde de Aube selon votre imagination. Il suffit d'exposer votre projet à l'équipe d'organisation qui vous dira de quel bâtiment ou quelle combinaison de bâtiments se rapproche celui que vous voulez construire et de combien de lots de « décos » vous avez besoin pour mener à bien votre projet.

Par exemple, des haras ont été construits sur une base de corps de ferme décoré, une académie sur une base de manoir avec des extensions futures et le château de Bellures est une combinaison de plusieurs tours, donjons et remparts. Les projets d'églises ou cathédrales ne sont finalement que des longères ou manoirs décorés à outrance pour donner un autre exemple.

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières necessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-----------------|---------------------------------------|--|-----------------------------|--|
| <i>HABITAT</i> | | | | |
| <i>Taille :</i> | | | | |
| <i>petit</i> | <i>hutte</i> | <i>10 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>2</i> |
| | <i>maisonnette</i> | <i>2 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>4</i> |
| | | <i>1 brique</i> | | |
| | <i>yourte</i> | <i>2 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>3</i> |
| | | <i>5 peaux</i> | | |
| | <i>Tente (type viking)</i> | <i>3 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>1</i> |
| | | <i>1 tissu</i> | | |
| | | | | |
| <i>moyen</i> | <i>maison en brique</i> | <i>4 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>5</i> |
| | | <i>2 briques</i> | | |
| | <i>longère (maison en pierre)</i> | <i>6 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>8</i> |
| | | <i>12 pierres</i> | | |
| | | | | |
| <i>grand</i> | <i>corps de ferme</i> | <i>20 bois</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>24</i> |
| | | <i>30 pierres</i> | | |
| | | | | |

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-------------|-------------------------------|--|----------------------|----------------------------------|
| luxueux | manoir | 28 bois | Ouvrier Qualifié | 50 |
| | | 30 pierres | Architecte | |
| | | 3 décos | | |
| | palais | 40 bois | Ouvrier Qualifié | 150 |
| | | 20 marbres | Architecte | |
| | | 15 décos | | |
| TERTIAIRE | | | | |
| | auberge | 10 bois | Ouvrier Qualifié | 10 |
| | | 20 pierres | | |
| | maladrerie | 10 bois | Ouvrier Qualifié | 10 |
| | | 30 pierres | Architecte | |
| | termes | 6 bois | Ouvrier Qualifié | 20 |
| | | 6 marbres | Architecte | |
| | | 1 brique | Ingénieur | |
| | | 1 décos | Ouvrier Qualifié | |
| | hôpital = maladrerie + termes | | | |

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-----------------------|------------------------|--|-------------------------|----------------------------------|
| | <i>échoppe</i> | <i>10 bois</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>8</i> |
| | | <i>2 briques</i> | | |
| | <i>chariot</i> | <i>14 bois</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>2</i> |
| | | <i>10 fers forgés</i> | | |
| | | | | |
| <i>FORTIFICATIONS</i> | | | | |
| | <i>Palissade 2000m</i> | <i>80 bois</i> | <i>Ouvrier de base</i> | <i>6</i> |
| | <i>mur en brique</i> | <i>10 briques</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>10</i> |
| | <i>mur en pierre</i> | <i>80 pierres</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>50</i> |
| | <i>tour de guet</i> | <i>84 bois</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>40</i> |
| | | <i>10 fers forgés</i> | | |
| | <i>remparts</i> | <i>168 pierres</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>100</i> |
| | | <i>40 fers forgés</i> | <i>Architecte</i> | |
| | <i>tour</i> | <i>120 pierres</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>250</i> |
| | | <i>20 fers forgés</i> | <i>Architecte</i> | |
| | | <i>28 bois</i> | | |

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-------------|----------------------|--|-------------------------|----------------------------------|
| | <i>donjon</i> | <i>220 pierres</i> | <i>Ouvrier Qualifié</i> | <i>800</i> |
| | | <i>50 fers forgés</i> | <i>Architecte</i> | |
| | | <i>80 bois</i> | <i>Ingénieur</i> | |

C. Navires

| <u>Type</u> | <u>Navire</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-------------------------------|-----------------|--|-------------------------|----------------------------------|
| <i>République et Alquides</i> | | | | |
| | | | | |
| <i>Marchand</i> | <i>Caboteur</i> | <i>50 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>10</i> |
| | | <i>3 tissus</i> | | |
| | | | | |
| | <i>Dière</i> | <i>80 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>20</i> |
| | | <i>4 tissus</i> | | |
| | | <i>5 fers forgés</i> | | |
| | | | | |

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-------------------------|----------------------|--|------------------------------|----------------------------------|
| | <i>Cargo alquidé</i> | <i>400 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>30</i> |
| | | <i>4 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | |
| | | | | |
| <i>Armé léger</i> | <i>Birème</i> | <i>115 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>30</i> |
| | | <i>4 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | <i>1</i> |
| | | <i>15 fers forgés</i> | | |
| | | <i>2 arcs</i> | | |
| | | | | |
| <i>Flotte Vodane</i> | | | | |
| | | | | |
| <i>Navire de guerre</i> | <i>Trirème</i> | <i>145 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>100</i> |
| | | <i>6 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | <i>1</i> |
| | | <i>3 arcs</i> | | |
| | | <i>20 fers forgés</i> | | |
| | | | | |

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|--------------------------------|----------------------|--|-----------------------|----------------------------------|
| | Quadrirème | 255 bois | Ouvrier qualifié | 125 |
| | | 8 tissus | Charpentier de marine | 1 |
| | | 25 fers forgés | | |
| | | 5 arcs | | |
| | | 1 arme | | |
| | | | | |
| <i>Kelts</i> | | | | |
| <i>Pêche</i> | Curragh | 10 bois | Ouvrier qualifié | 5 |
| <i>Transport léger</i> | | 2 tissus | | |
| | | | | |
| <i>Marchand + guerre léger</i> | Ponto | 20 bois | Ouvrier qualifié | 15 |
| | | 4 tissus | Charpentier de marine | 1 |
| | | | | |
| <i>Marchand + guerre moyen</i> | Ponto Vénète | 50 bois | Ouvrier qualifié | 20 |
| | | 6 tissus | Charpentier de marine | 1 |
| | | 2 arcs | | |
| | | | | |

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|-----------------|----------------------|--|------------------------------|----------------------------------|
| <i>Course</i> | <i>Cotre</i> | <i>90 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>40</i> |
| | | <i>6 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | <i>1</i> |
| | | <i>2 arcs</i> | | |
| | | <i>1 arme</i> | | |
| | | | | |
| | <i>Chebec</i> | <i>Inachetable</i> | | |
| | | | | |
| <i>Varaks</i> | | | | |
| <i>Marchand</i> | <i>Bydring</i> | <i>35 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>20</i> |
| | | <i>4 tissus</i> | | |
| | | <i>1 arc</i> | | |
| | | | | |
| | <i>Knarr</i> | <i>60 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>30</i> |
| | | <i>4 tissus</i> | | |
| | | <i>1 arc</i> | | |
| | | <i>1 arme</i> | | |
| | | | | |

Système économique

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|--|--------------------------|--|------------------------------|----------------------------------|
| <i>Guerre</i> | <i>Skeid</i> | <i>75 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>40</i> |
| | | <i>6 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | <i>1</i> |
| | | <i>2 arcs</i> | | |
| | | <i>1 arme</i> | | |
| | | | | |
| <i>Améliorations & réparations</i> | <i>Mât</i> | <i>20 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>10</i> |
| | | <i>4 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | <i>1</i> |
| | | | | |
| | <i>Voiles améliorées</i> | <i>20 bois</i> | <i>Ouvrier qualifié</i> | <i>50</i> |
| | | <i>10 tissus</i> | <i>Charpentier de marine</i> | <i>1</i> |
| | | | <i>Ingénieur</i> | <i>1</i> |

D. Machines de guerre

| <u>Type</u> | <u>Constructions</u> | <u>Nombre matières premières nécessaires</u> | <u>constructeurs</u> | <u>Durée en cycle par hommes</u> |
|----------------|----------------------|--|---------------------------|----------------------------------|
| <i>Légère</i> | <i>Baliste</i> | <i>20 bois</i> | <i>Ouvriers qualifiés</i> | <i>50</i> |
| | | <i>5 fers forgés</i> | <i>Ingénieur</i> | <i>1</i> |
| | | | | |
| <i>Moyenne</i> | <i>Mangonneau</i> | <i>40 bois</i> | <i>Ouvriers qualifiés</i> | <i>100</i> |
| | | <i>10 fers forgés</i> | <i>Ingénieur</i> | <i>1</i> |

III. Possessions

Les possessions sont à acquérir à la création du personnage ou en jeu.

Revenus : Attribué selon le statut social du personnage. Les revenus représentent un salaire en argent (fonctionnaire, soldat,...)

Domaine ou région : détermine, par cycle, ce que vous rapportent les lots ou denrées présents sur vos terres (à définir avec l'équipe d'anim).

Richesse ou fortune : Ne peut être pris qu'à la création du personnage, représentent la richesse initiale du personnage. Il est également possible d'obtenir 1 aurée en dépensant 3 points de prestige.

| Type | Gain en as | Note |
|------------------------------------|--|--|
| <i>Revenus par cycle</i> | | |
| niveau 1 | 30 | |
| | ou 10 + repas fournis | Légionnaire |
| niveau 2 | 90 | Officier, édile |
| niveau 3 | 180 | Drake, général en chef, évêque, ambassadeur |
| niveau 4 | 300 | Cardinal, tribun |
| niveau 5 | 450 | Pape, sénateur |
| <i>À la création du personnage</i> | | |
| Richesse | 3 000 | À la création du personnage |
| Fortune | 10 000 | À la création du personnage |
| Domaine | 2 types de lots maximum pour un prix équivalent total de 150 as maximum + 100 as par cycle | Choix des types de lots en fonction de la région et du peuple |
| Région | 4 types de lots maximum pour un prix équivalent total de 900 as maximum + 600 as par cycle | <ul style="list-style-type: none"> Choix des types de lots en fonction de la région et du peuple 1 région = 6 domaines |

IX. Système économique en jeu mensuel

En jeu mensuel, les joueurs peuvent faire des actions en rapport avec le système économique. La liste des actions est présentée dans le tableau ci-dessous.

| Actions | Nécessité | Donne | Commentaires |
|---------------------------------------|--|---|---|
| <i>Collecte de matières premières</i> | Un endroit adapté à proximité du personnage | Les lots de matières premières correspondant à la compétence utilisée | 1 action par compétence (pas de chasse et de cueillette en même temps par exemple) |
| <i>Artisanat</i> | Les lots à transformer | Les lots correspondant à la transformation via la compétence | 1 action par compétence |
| <i>Construction</i> | Cf Calcul du coût et du temps de construction | Une construction à la fin du chantier | C'est uniquement le lancement du chantier qui coûte une action. Il faut mettre ensuite les coûts de construction dans les frais de la fiche de rapport et cela ne coûte pas d'action |
| <i>Contremaitre</i> | Un salaire de 40 as par cycle, le lieu ou l'atelier adapté | Utilise une compétence économique à votre place | Payer un PNJ vous permet de jouir de votre possession (une mine d'or par exemple) sans avoir besoin de la compétence ou d'y passer du temps. L'engagement du PNJ prend une action. |

X. Conclusion

Comme nous l'avons vu, le système économique de *Aube* est relativement complet et permet aux joueurs de pouvoir jouer sur tout l'aspect économique en gardant la cohésion du monde, ce qui à nos yeux est le plus important. Cet aspect du jeu est de plus un énorme moteur d'intrigues pour les Gn et nous encourageons le maximum de joueur à se pencher sur la question, que ce soit en jeu mensuel ou en Gn car cela apportera beaucoup au monde.

Crédits

*Création, textes et mise en page : Maxime Le Grand
Création, tableaux, relecture : Aude Prévot, Gaëlle Debos
Monnaie : Lionel Brillet, Rudy Jacquard
Graphisme : Emmanuelle Boutin, Max de Fouchier*

Tous droits déposés

