



# 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.	Systeme 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 glander 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 « décorations » qui sont elles-mêmes produites par des orfèvres/joailliers. Ces décorations symbolisent le fait qu'en général, un objet de bonne qualité est bien décoré. Ainsi, en fonction du nombre de décoration, 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.*

$$1 \text{ Aurée} = 10 \text{ sesterces} = 100 \text{ Deniers} = 1000 \text{ As}$$

*Voici à quoi ressemblent les différentes pièces de monnaie :*

<i>Aurée</i>	<i>Sesterce</i>	<i>Denier</i>	<i>As</i>
			
			

### 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 (faites 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
Sans compétence	A un marchand uniquement	Oui ou non à la proposition	Pas de réduction
Marchandage	A un marchand uniquement	Possibilité de marchander	10% de réduction (cumulable)
Commerce	A tout le monde	Possibilité de marchander	10% de réduction (cumulable)
Réseau : Marchands			10% de réduction (cumulable)
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).			

### 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	



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

## B. Artisanat

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



# Système économique

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

## Système économique

<i>Compétence</i>	<i>MP nécessaires</i>	<i>PRIX MP</i>	<i>Nombre nécessaire</i>	<i>Produit fini</i>	<i>Nombre</i>	<i>PRIX</i>	<i>Valeur ajoutée</i>
<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>boulangier</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 sèle 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	Zabgard's	Néméon	Sabariens	Zlatva	Alquides	Domaine Rejlord	Valanks	Fragorns	Seréis	Mantis	Avelars	Klan Douar	Klan Tan	Klan Dour	Terres Varaks	Comptoir Varak
baies	-	=	=	+	-	+	-	-	=	=	=	=	=	+	+	+	+	-	-
bois	-	+	=	+	-	=	-	-	=	=	+	-	=	=	+	+	+	-	=
argile	+	+	-	=	-	=	=	+	-	-	+	=	+	-	=	=	=	=	=
pierre	=	=	+	=	+	=	+	=	+	+	+	=	-	-	-	+	-	+	=
marbre	+	=	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
fer	-	+	+	+	=	+	=	=	=	+	+	-	-	=	=	+	=	+	-
argent	+	=	-	-	-	-	=	+	-	=	=	-	-	-	-	=	-	-	-
or	+	-	-	-	-	-	+	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	+
pierres précieuses	+	=	-	-	-	-	+	+	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
peaux	-	+	+	+	+	+	-	-	=	=	=	=	=	+	+	+	+	+	=
viandes	-	+	=	+	-	=	-	-	=	+	=	-	=	+	+	+	+	-	=
cheval	-	-	-	-	-	-	-	-	=	+	=	=	=	+	+	-	-	-	=
lait	-	+	=	=	=	=	-	=	=	=	=	=	=	+	=	+	-	-	=

	<i>Voda</i>	<i>Arada</i>	<i>Kalandor</i>	<i>Zabgarás</i>	<i>Néméton</i>	<i>Sabariens</i>	<i>Zlátva</i>	<i>Alquides</i>	<i>Domaine Rejlorá</i>	<i>Valánk</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>bétail</i>	-	+	=	=	-	=	-	-	=	=	=	=	=	=	-	-	-	-	=
<i>céréales</i>	-	+	=	-	-	-	-	-	=	=	=	-	=	-	-	=	-	-	-
<i>orge</i>	-	+	=	+	-	+	-	-	=	=	+	=	-	-	+	+	+	-	-
<i>lin</i>	=	+	=	=	=	=	=	=	-	-	=	-	-	-	=	=	=	=	=
<i>raisin</i>	+	+	-	-	-	-	-	=	=	=	=	-	+	-	-	-	-	-	=
<i>poisson</i>	+	+	-	-	-	-	-	+	-	-	=	-	=	-	-	-	+	+	-
<i>teinture</i>	+	+	-	-	-	-	+	=	=	=	+	=	+	-	-	-	-	-	=
<i>tonneau x</i>	-	+	=	+	-	+	-	=	=	=	=	-	+	-	=	=	=	=	+
<i>poteries</i>	+	-	=	-	-	-	+	+	-	-	=	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>briques</i>	+	=	=	=	=	=	-	+	=	=	=	=	=	-	=	=	=	-	=
<i>arme</i>	=	-	+	=	-	=	-	-	=	=	+	-	-	+	+	+	+	+	=
<i>armure</i>	=	-	+	-	-	-	-	-	+	+	+	=	=	-	=	=	=	=	-
<i>fer forgé</i>	-	+	+	+	=	+	=	-	+	+	+	-	+	=	+	+	+	-	-
<i>Réparation (métal)</i>	=	-	+	-	-	-	-	-	+	+	+	=	=	-	=	=	=	=	-



	<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>parche mins</i>	+	=	=	=	=	=	+	+	=	=	=	+	=	-	-	-	-	-	-
<i>Vin</i>	+	+	-	-	=	-	-	=	-	-	-	-	=	-	-	-	-	-	-
<i>pain</i>	-	+	=	-	-	-	-	-	=	=	=	=	=	-	=	=	=	-	=
<i>bière</i>	-	=	=	+	-	=	-	-	=	=	=	=	=	-	+	+	+	+	=
<i>tissu</i>	+	+	=	-	=	-	=	-	-	-	=	-	=	-	=	=	=	=	-
<i>Vêtements (tissu)</i>	+	+	-	-	-	-	+	-	-	-	=	-	=	-	=	=	=	-	-
<i>arcs</i>	-	-	=	=	=	=	-	-	=	=	=	+	+	+	=	=	+	=	=

## V. 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	Se fait facilement rattrapé mais a des chances de survivre	50 as / jour
<i>Convoi maritime armé</i>	1000 lots de tout type	Vitesse moyenne	Très protégé, sécurité optimum	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 Vénélé</i>	Docks de Vénélé	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	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	3
Bière	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	5
Repas normal	1 Les fractions sont obligatoirement à combiner, le repas doit être complet*	1	10
Repas noble	2 Avec 3 ingrédients différents minimum +raisin+vin en boisson*+=+1pt d'armure jusqu'au prochain combat ou repas.	2	20
Absence de repas	Absence de repas (en jeu) mais le joueur mange réellement (hors jeu) = 1pt de vie au torse		-

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

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



## VII. 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.*

## Système économique

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 Contremaître (Pour jouir d'une mine sans y passer du temps ou en avoir la compétence par exemple)	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 « décorations » 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 longerres ou manoirs décorés à outrance pour donner un autre exemple.

# 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>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>
<i>luxueux</i>	<i>manoir</i>	28 bois	Ouvrier Qualifié	50
		30 pierres	Architecte	
		3 décorations		
	<i>palais</i>	40 bois	Ouvrier Qualifié	150
		20 marbres	Architecte	
		15 décorations		
<i>TERTIAIRE</i>				
	<i>auberge</i>	10 bois	Ouvrier Qualifié	10
		20 pierres		
	<i>maladrerie</i>	10 bois	Ouvrier Qualifié	10
		30 pierres	Architecte	
	<i>termes</i>	6 bois	Ouvrier Qualifié	20
		6 marbres	Architecte	
		1 brique	Ingénieur	
		1 décoration	Ouvrier Qualifié	
	<i>hôpital = maladrerie + termes</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>
	échoppe	10 bois	Ouvrier Qualifié	8
		2 briques		
	chariot	14 bois	Ouvrier Qualifié	2
		10 fers forgés		
FORTIFICATIONS				
	Palissade 2000m	80 bois	Ouvrier de base	6
	mur en brique	10 briques	Ouvrier Qualifié	10
	mur en pierre	80 pierres	Ouvrier Qualifié	50
	tour de guet	84 bois	Ouvrier Qualifié	40
		10 fers forgés		
	remparts	168 pierres	Ouvrier Qualifié	100
		40 fers forgés	Architecte	
	tour	120 pierres	Ouvrier Qualifié	250
		20 fers forgés	Architecte	
		28 bois		

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

### C. Navires

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



## Système économique

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

# 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>				
Pêche Transport léger	Curragh	10 bois	Ouvrier qualifié	5
		2 tissus		
Marchand + guerre léger	Ponto	20 bois	Ouvrier qualifié	15
		4 tissus	Charpentier de marine	1
Marchand + guerre moyen	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>	90 bois	Ouvrier qualifié	40
		6 tissus	Charpentier de marine	1
		2 arcs		
		1 arme		
	<i>Chebec</i>	<i>Inachetable</i>		
<i>Varaks</i>				
<i>Marchand</i>	<i>Bydring</i>	35 bois	Ouvrier qualifié	20
		4 tissus		
		1 arc		
	<i>Knarr</i>	60 bois	Ouvrier qualifié	30
		4 tissus		
		1 arc		
		1 arme		



## 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 &amp; 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>

### VIII. 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
<b>Revenus par cycle</b>		
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
<b>A la création du personnage</b>		
Richesse	3 000	A la création du personnage
Fortune	10 000	A la création du personnage
Domaine	2 types de lots maximum pour un prix équivalent total de 150 as maximums + 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	• Choix des types de lots en fonction de la région et du peuple  • 1 région = 6 domaines



## IX. Systeme 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	Nécessite	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>Contremaître</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





