

Présentation

Dans le cadre des GNs de colonie, et potentiellement (dans le futur) dans les autres GNs organisés à l'AJJRO, l'économie est appelée à jouer un rôle de plus en plus important. À cet effet, une économie doit être créée en GN (en créant des produits et des besoins), ainsi que le système la supportant. Ce document ne concerne que le fonctionnement de surface du système – le lien entre les joueurs pendant les GNs et entre les GNs. Les actions entre les GNs ne sont comptabilisés que de cette façon et seulement pour les GNs de colonie puisqu'il repose sur la continuité des activités.

Explication générale

Ce système considère que tous les personnages ont la compétence « métier ». Le métier choisi donne un certain nombre de points de « labeur » ainsi qu'un revenu plus ou moins élevé. Les points sont représentés en jeu par des cartes, de « labeur » et de « métier ».

Les cartes « labeur » représentent une portion du travail physique qu'un personnage peut donner à sa communauté, en plus de son métier, entre les activités Grandeur Nature. Ce travail peut être de nature variée; il représente tout autant le travail aux champs, la coupe du bois en hiver, la chasse, la cueillette, la construction d'une chaumière, qui sont des activités menées par l'ensemble de la colonie pour assurer sa subsistance. La carte labeur représente aussi la participation à la construction d'un moulin, d'un manoir, à la réparation du temple et à la fortification de la palissade. En jeu, les cartes « labeur » sont données aux personnages qui seront responsables de chacune de ces activités, en échange ou non d'une rémunération supplémentaire.

Exemple : La colonie a besoin de bras pour les récoltes avant les pluies. Le responsable des cultures, Rodrigue, doit convaincre en-jeu les colons de lui accorder leur support et d'aller l'aider au champs (entre les GNs). Ceux qui acceptent lui donnent une de leurs cartes « labeur » (ou plus, si c'est le cas). À la fin du GN, si Rodrigue a amassé assez de cartes « labeur » pour récolter l'ensemble des champs, la colonie aura maximisé sa production agricole.

Les cartes « métier » indiquent l'occupation de chaque colon : Elles représentent un nombre d'acquis uniques qui lui permettent d'offrir des services à l'ensemble des colons, qui ne sont pas capables de les faire eux-mêmes. Chaque métier donne, en fonction du niveau de compétence, un revenu fixe à chaque activité. Ce revenu représente les surplus monétaires (revenus-dépenses) accomplis entre les activités. Certains métiers ont des préalables de compétences dans le manuel du joueur, et le revenu est calculé en fonction des compétences détenues par le personnage.

Ex : Marcel est un forgeron. Il a besoin, pour exercer ce métier, des compétences réparation d'armure de cuir, réparation d'armure de métal et réparation de boucliers. Ces compétences lui assurent un revenu de 15 écus par GN. Si Marcel décide de prendre les compétences Forge et réparation d'armes, des profits substantiels s'ajoutent à son revenu (10 écus de plus), pour un total de 25 écus par GN.

Secteurs d'activité

Chaque personnage a un métier pour assurer sa subsistance. Ces métiers sont classés en fonction du secteur d'activité dans lequel ils se trouvent, et rapportent un revenu différent. Le nombre de cartes « labeur » auquel un personnage à droit est également déterminé par le secteur d'activité du métier du personnage.

Secteur primaire

Ce secteur concerne les travaux de subsistance ainsi que la récolte de matières premières. Les personnages exerçant ces métiers ont les revenus les plus bas, mais ont **trois cartes « labeur »** puisque leur gagne-pain est constitué des activités de labeur, comme la chasse, la pêche et l'élevage.

Secteur secondaire

Ce secteur contient les métiers qui transforment la matière première en produits finis. Les métiers d'artisanat et de confection entrent dans cette catégorie. Les personnages exerçant ces métiers ont des revenus plus élevés, mais ne disposent que de **deux cartes « labeur »**, puisque leur métier leur demande un minimum de temps pour être rentable.

Secteur tertiaire.

Ce secteur contient les métiers qui demandent le moins d'effort physiques et le plus de temps à accomplir. Les services magiques et religieux, la bureaucratie, les services militaires, les services de communications entrent tous dans cette catégorie. Les personnages exerçant ces métiers ont généralement le meilleur salaire, mais ne disposent que **d'une carte « labeur »**, puisque la grande majorité de leur temps est employée à exercer leur métier.

Secteur Primaire	Secteur Secondaire	Secteur Tertiaire
Esclave	Alchimiste/Herboriste	Architecte/Archéologue
Paysan	Artisan	Bureaucrate/Homme de fonction
	Menuisier/Charpentier	Marchand
	Forgeron	Messenger/Émissaire
	Maçon	Prêtre/Magicien

	Mineur	Soldat/Mercenaire
--	--------	-------------------

Métiers

Secteur Primaire

Esclave

Ce "métier" n'en est pas vraiment un. Un personnage jouant le rôle d'esclave paie généralement pour un crime qu'il a commis, ou rembourse ainsi ses dettes envers quelqu'un; il n'est pas rare pour des hommes de se soumettre à l'esclavage pour échapper à la potence ou aux créanciers. Plusieurs voient l'esclavage comme une deuxième chance; en fait il vaut souvent mieux être esclave que de croupir dans une geôle. Tenter d'échapper à sa condition d'esclave est un crime grave passible de la peine de mort. L'esclavage est souvent une condition temporaire, qui vient à terme à la suite d'un contrat. Un enfant né d'esclaves sera esclave à son tour. Il n'est pas rare pour un esclave "d'économiser" ce que son maître consent à lui donner, et d'ainsi racheter sa liberté. Le maître d'un esclave est libre d'affranchir celui-ci quand bon lui semble, mais ce processus prend généralement la présence d'un homme de loi puisque les esclaves portent tous une marque magique indélébile qui doit être enlevée pour qu'un esclave soit réellement libre. Un personnage choisissant le métier d'esclave doit ABSOLUMENT spécifier dans son background qui est son maître, et la raison de l'absence de celui-ci si le maître n'est pas un autre joueur. Un esclave, comme un paysan, possède trois cartes "labeur" puisque la seule raison de son existence est de servir son maître. Pour employer ses cartes "labeur", cependant, l'esclave a besoin de l'autorisation de son maître.

Pré-requis : Aucun

Salaires : 0 écus par GN (+ ce que le maître donne à l'occasion)

Paysan

Ce métier regroupe toutes les activités qui ne requièrent aucune formation spécifique et qui sont accomplies par tout le monde. Dans une économie médiévale, tous les paysans travaillaient aux champs l'été, et coupaient du bois l'hiver. Chacun sait chasser et élever des bêtes, et tous ont des bases dans divers secteurs d'activité comme la menuiserie, la maçonnerie. C'est le métier d'homme-à-tout-faire, qui se débrouille bien un peu partout. Puisque le paysan gagne sa vie (ou sa survie) en effectuant les travaux les plus physiques, la totalité de son temps est passée à récolter les champs, construire des ponts et couper des arbres. Il possède donc 3 cartes « labeur ».

Pré-requis : Aucun

Salaires : 15 écus par GN

Secteur Secondaire

Alchimiste/Herboriste

Le métier d'alchimiste, tout comme celui de marchand, repose d'abord et avant tout sur les ventes et la quantité de clients. Le revenu fixe est souvent très bas, mais est compensé par les jours de foire ou la majorité des habitants viennent se restocker en herbes et en concoctions.

Pré-requis : Une des compétences d'alchimie

Salaire : 2 écus par compétence (max 12 écus) + les profits réalisés par les ventes

Artisan

L'artisan est un homme ou une femme qui a développé une compétence de la vie de tous les jours et l'a perfectionnée pour pouvoir en gagner sa vie. Qu'il soit ébéniste, couturier, potier ou maroquinier, l'artisan fabrique et embellit le fruit de son travail. L'artisan ne possède aucun avantage en-jeu par son métier, mais il peut cependant accomplir des "contrats" pour lesquels il sera payé entre des activités, à condition que ces contrats soient décidés en-jeu. Par exemple, un maroquinier reçoit une commande de la part du centurion de la garnison voisine. Celui-ci désire un uniforme à la hauteur de sa stature, et recherche un produit de qualité et durable. Pendant le GN, celui-ci rend visite au maroquinier à la foire et lui passe une commande exceptionnelle qui lui sera payée en pièces d'or. Le GN suivant, le maroquinier reçoit son salaire.

Pré-requis : Aucun

Salaire : 20 écus par GN

Menuisier/Charpentier

Le menuisier/charpentier est un individu qui gagne sa vie en travaillant le bois. Que sa spécialité soit la fabrication de meubles ou la construction de charpentes, le charpentier peut tout aussi bien ériger une palissade ou construire une arme de siège. La présence d'un charpentier sur un chantier baisse la quantité requise de cartes « labeur » de trois. Pour que ce bonus s'applique, le Charpentier/Menuisier doit absolument céder au moins une de ses cartes "labeur" au même chantier. Ce bonus n'est pas cumulatif (deux charpentiers sur le même chantier n'enlèvent pas six cartes « labeur »).

Pré-requis : Aucun

Salaire : 25 écus par GN

Forgeron

Le forgeron accomplit plusieurs tâches essentielles au bon fonctionnement d'une communauté. C'est lui qui fabrique et entretient les objets en métal de la vie usuelle : chaudrons, lames de pelles, pics, haches, serrures, loquets, ustensiles. À de plus hauts niveaux de compétence, Il peut également réparer

des armures, forger des armes et travailler les métaux rares ou précieux. On l'appelle parfois aussi armurier ou joaillier, dépendant de sa spécialisation.

Pré-requis : Aucun

Salaire : 2 à 20 écus (voir ci-bas)

Sans compétences : 0 écus : Le personnage sait forger des items de la vie quotidienne et assure sa subsistance, mais ne fait aucun profits.

Avec « réparation d'armures de cuir » : +2 écus

Avec « réparation d'armures de métal » : +3 écus

Avec « réparation d'armes » : +2 écus

Avec « réparation de boucliers » : +3 écus

Avec « forge » : +5 écus

Avec « travail des métaux fins » : +5 écus

Maçon

Le métier de maçon est un métier extrêmement en demande dans tous les secteurs d'activité. Que ce soit pour murer une galerie souterraine, construire un puits ou rénover un manoir, le maçon maîtrise parfaitement l'art de la construction en pierre. Bien souvent, le Maçon et sa famille voyagent de village en village, s'établissent là où il y a du travail, et repartent lorsque celui-ci est terminé. Il est dit que la construction des remparts de Gloria a occupé plus de deux cent familles de maçons pendant plus de trois générations. Sous sa supervision, la construction d'un immeuble ou d'une structure demandant des fondations prend 3 cartes « labeur » de moins. Pour que le bonus s'applique, le personnage doit absolument céder une de ses cartes « labeur » au même chantier. Pour la construction d'un édifice en pierre, sa présence est obligatoire. Ce bonus n'est pas cumulatif (deux maçons sur le même chantier n'enlèvent pas six cartes « labeur »).

Pré-requis : Aucun

Salaire : 25 écus par GN

Mineur

Bien que ce métier entre dans le secteur primaire, il requiert une formation spécifique et de l'équipement spécialisé. Tous les mineurs sont des paysans, mais ce ne sont pas tous les paysans qui sont mineurs. Le mineur est capable d'effectuer les travaux d'extraction du minerai, du creusage de galeries et de boisage afin de renforcer les parois. Il est également à même d'évaluer la condition d'une galerie et de déterminer la force du boisage. Avec la compétence « enseignement », le mineur est un contremaître et peut enseigner les rudiments du métier. Les apprentis-mineurs peuvent extraire le minerai sous sa tutelle, mais ne peuvent pas examiner la condition d'une paroi. Un mineur possédant le métier peut extraire 1 lingot de métal commun (fer, cuivre) entre deux GNs, plus un lingot de plus par carte « labeur » qu'il investit dans cette activité. Les apprentis-mineurs, eux, ne peuvent extraire qu'un tiers de lingot en échange d'une carte « labeur ». **Pour pouvoir miner, le mineur doit avoir accès à**

une mine en-jeu. Pour les métaux plus rares, voir avec l'organisation.

Pré-requis : Aucun

Salaire : 15 écus par GN / 25 avec la compétence enseignement + bénéfices tirés de la vente de lingots.

Secteur Tertiaire

Architecte

L'architecte est un homme instruit. N'importe qui peut construire un chalet dans la forêt ou une cabane pour entreposer le bois pour l'hiver, mais peu peuvent prétendre pouvoir dessiner les plans de grands châteaux, de ponts ou de manoirs. L'architecte est également un ingénieur; il maîtrise les concepts et l'application de la mécanique et de l'hydraulique. Pour un édifice complexe, l'architecte est essentiel pour qu'il en dessine les plans. C'est également lui qui est à même d'estimer le coût de construction en cartes "labeur" et en matériaux; et sa contribution est obligatoire dans la conception et l'installation de structures mécaniques complexes, telles la construction d'un moulin, ou d'une arme de siège. L'architecte gagne sa vie au quotidien en dessinant des plans simples et en expliquant les fondements de la construction aux membres de sa communauté. Sans son aide, même la construction de structures simples devient une tâche compliquée.

NOTE : *La quantité d'architectes au sein de la colonie est limitée.*

Pré-requis : Alphabétisation

Salaire : 30 écus par GN

Bureaucrate/Homme de fonction

La bureaucratie renoise emploie à elle seule des centaines de personnes. Qu'elles soient ambassadeurs, dignitaires, fonctionnaires, ou encore bourgmestres, ces personnes reçoivent leur salaire soit directement de l'empire, soit par une déduction des profits qu'ils réalisent au nom de l'empereur. Le salaire de base varie selon l'importance du poste, et peut être bonifié par des primes, de la fraude ou des pots de vin.

NOTE : *La quantité de fonctionnaires au sein de la colonie est limitée. Plusieurs postes de fonctionnaire doivent être acquis en-jeu.*

Pré-requis : Alphabétisation

Salaire :

Fonctionnaire mineur (douanier, scribe) : 25 écus

Fonctionnaire intermédiaire (maire, émissaire, négociateur) : 35 écus

Haut fonctionnaire (ambassadeur, chef de bureau) : 50 écus

Marchand

L'avantage d'être un marchand, c'est d'être son propre patron. Bien géré, le commerce d'un marchand peut être très lucratif et sa richesse peut rapidement atteindre des sommes colossales. Tout comme une mauvaise affaire peut facilement coûter un bras à l'entrepreneur trop imprudent. Contrairement à la majorité des métiers qui produisent un revenu fixe, le revenu du marchand provient directement de ses ventes. Le marchand possède habituellement une liste de fournisseurs qui lui vendent des produits bruts. Le marchand revend les produits, afin de faire du profit et pouvoir acheter d'autre marchandise et la vendre par la suite. Le métier de marchand ne donne pas de salaire à proprement parler, mais lui offre la possibilité de réaliser de bons profits s'il sait convaincre les acheteurs potentiels.

NOTE: La plupart du temps, des contacts de fournisseurs doivent être trouvés en-jeu. Le nombre de marchands pouvant vendre un type d'item est parfois limité.

Pré-requis : Marchandage (35 PP)

Salaire : les profits réalisés par les ventes

Messageur/Émissaire

Le métier de messageur couvre une vaste gamme d'occupations. Qu'ils soient postiers, courriers frontaliers ou diplomates dans une cour étrangère, ceux-ci effectuent tous la même tâche : établir une communication entre deux parties. L'échelle salariale varie énormément; et bien souvent le salaire de ceux qui occupent la position de "diplomates" n'est que de l'argent de poche.

NOTE : La quantité de messageurs/émissaires au sein de la colonie est limitée. Plusieurs postes de fonctionnaire doivent être acquis en-jeu.

Pré-requis : Alphabétisation

Salaire :

Messageur/courrier : 25 écus par GN

Émissaire (messageur officiel) : 35 écus par GN

Diplomate : 50 écus par GN

Prêtre/Magicien

Le fait d'être un pratiquant des arts magiques n'implique pas nécessairement un salaire, mais plusieurs petites communautés emploient, souvent à titre symbolique, les services d'un magicien ou d'un prêtre, ou des deux. Ceux-ci doivent assister comme ils le peuvent la vie à la communauté, en échange de quoi ils reçoivent ce dont ils ont besoin pour survivre et pratiquer leur art. Ils retiennent le droit de demander un prix pour les services plus complexes ou qui demandent des ingrédients.

NOTE : La quantité de prêtres/magiciens à titre « officiel » est limitée au sein de la colonie. Un prêtre peut devoir exercer un métier de paysan ou d'artisan afin de se faire vivre.

Pré-requis : Au moins un domaine « divin » ou « psychique »

Salaire : 10 écus par domaine « magique » (max 40)

Soldat/Mercenaire

Les soldats et mercenaires mènent une vie dangereuse, c'est donc pourquoi ils jouissent d'une échelle salariale très alléchante. Le salaire d'un guerrier peut varier grandement, en fonction de l'employeur, des termes de contrat, de la compétence du combattant et du facteur de danger. Dans certains cas, comme dans l'armée, le salaire (la solde) est moins élevée, mais comprend le gîte, la nourriture, l'entretien de l'équipement et les soins magiques. Un mercenaire touchera plus d'argent mais aura à déboursier de sa poche pour son couvert et la réparation de son armure. En général, le salaire de base est calculé en fonction de la compétence du guerrier.

NOTE : *La quantité de soldats et mercenaires au sein de la colonie est limitée.*

Pré-requis : au moins un domaine dans « combat »

Salaire : 10 écus pour le premier domaine, + 5 pour chaque domaine consécutif (max 25), plus termes de contrat (si il y a lieu)

Barème pour d'autres métiers

La liste précédente ne se veut pas exhaustive, cependant elle couvre une bonne partie de ce qui se retrouve dans une petite communauté. Le secteur primaire est couvert par le métier de « paysan ». Tout ce qui demande une formation spécifique est alors considéré comme étant du domaine « secondaire ». Le secteur tertiaire concerne tout ce qui demande une éducation particulière. Gardez à l'esprit qu'un métier peut demander des prérequis comme Alphabétisation ou Histoire/Légendes, et qu'un métier peut, en plus de son salaire, avoir des incidences sur l'utilisation des cartes « labour » et sur l'acquisition de certains éléments. Si vous avez des idées, adressez-vous aux organisateurs.

Secteur	Salaire de base
Primaire	entre 15 et 20 écus
Secondaire	entre 20 et 30 écus
Tertiaire	entre 25 et 50 écus

Le salaire ci-haut constitue une base. D'autres facteurs peuvent influencer le revenu total d'un personnage, par exemple les situations exceptionnelles (foires, rassemblements), les contrats, les soudoiements, et même la vente de ses cartes « labour », quoique la majorité du labour d'un personnage devrait être accomplie volontairement par souci de survie pour sa communauté, ou par devoir patriotique.