

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.

Métiers

Chaque personnage a un métier pour assurer sa subsistance. Ces métiers sont classés en fonction du secteur d'activité dans lequel ils se trouvent. Chaque personnage a un salaire fixe de 15 écus qui représente l'argent qu'il a après ses dépenses de subsistance (manger, se loger, se vêtir...). Bien sûr un métier peu changer en cours de route et peut être très varié. (voir plus bas pour des exemples)

Cartes labeur

Chaque personnage a également droit à un "labeur" (illustré par une carte). Les cartes « labeur » représentent une portion du travail physique qu'un personnage peut donner à sa communauté, en plus ou au lieu 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. Chaque joueur peu décider d'affecter ce labeur à certains projets spéciaux pour la colonie ou bien pour le bénéfices d'autres.

Par exemple, contre une certaine rémunération, un prêtre peut décider de donner de son temps (ici, la carte labeur) à un seigneur pour construire un moulin afin d'améliorer la production de nourriture pour la colonie ou une autre colonie. Lorsque l'entente est conclue, le joueur remet sa carte labeur au seigneur.

Note: Le récipiendaire d'une carte issu d'un échange ne peut en aucun cas échanger la carte de quelqu'un d'autre.

En-jeu il est important d'éviter d'utiliser le mot « Carte », mais parler de mois de labeur, ou simplement d'aide, de temps ou de labeur.

Résumé

Chaque joueur a droit à...

- 1- une carte labeur (pour un projet spécial, peut demander d'être rémunéré)
- 2- 15 écus par GN

Voici des exemples de métiers.

Secteur primaire

Ce secteur concerne les travaux de subsistance ainsi que la récolte de matières premières.

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.

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.

Secteur Primaire	Secteur Secondaire	Secteur Tertiaire
Esclave	Alchimiste/Herboriste	Architecte/Archéologue
Paysan (agriculteur/éleveur)	Artisan	Bureaucrate/Homme de fonction
Bucheron	Menuisier/Charpentier	Marchand
Chasseur/trappeur	Forgeron	Messenger/Émissaire
Pêcheur	Maçon	Prêtre/Magicien
	Mineur	Soldat/Mercenaire