



S.T.I.M.

Au Seuil de la Catastrophe

Livret d'Economie

Organisateur Référent
Sebastiano Guerra
Cédric Beretta Piccoli





Table des matières

1. L'économie dans le Nebelwelt	3
1.1 Introduction	3
1.1.1 Responsabilité des délégués	3
1.1.2 Le plateau de jeu	4
1.1.3 Les tours de jeu	4
1.1.4 Les Ressources	5
1.1.5 Les brevets	6
1.1.6 Les infrastructures	7
1.2 La productivité	10
1.2.1 Calcul de la productivité	10
1.2.2 Facteurs limitant la production	10
1.2.3 Les territoires « neutralisés »	10
1.3 Le commerce	11
1.3.1 Les voies commerciales	11
1.3.2 Système d'échange commercial et télégrammes	11
1.3.3 Les devises dans le Nebelwelt	12
2. La maladie mystérieuse	13
2.1 Introduction	13
2.2 Les niveaux d'infection	13
2.3 Les moyens de lutter contre la maladie	13
2.4 Progression de la maladie	14
3. Matériel nécessaire	14



1.L'économie dans le Nebelwelt

1.1 Introduction

Les règles suivantes concernent exclusivement les responsables de l'économie, des sciences ainsi que de la technologie de chaque nation présente lors du Congrès de Milania. Les autres membres des délégations peuvent prendre connaissance de ces règles à titre informatif.

Dans le contexte mouvementé dans lequel le Nebelwelt fait face ces dernières années, chaque nation doit tirer le meilleur parti de sa productivité ainsi que de ses liens avec ses partenaires commerciaux afin de surmonter cette période incertaine. Pour ce faire, la gestion économique des nations s'effectuera par le biais d'un méta-jeu, dont les caractéristiques et règles sont décrites ci-dessous.

1.1.1 Responsabilité des délégués

Bien que les différents ministres aient chacun leur domaine d'expertise, la gestion d'une nation se fait de manière collaborative. La construction de telle ou telle infrastructure fait intervenir le responsable du domaine lié à l'infrastructure (technologique, scientifique ou militaire) ainsi que le trésorier qui libérera les fonds nécessaires aux travaux de construction.

Le trésorier : Il/Elle gère les stocks de ressources, d'énergie ainsi que la caisse de la nation.

Il/Elle gère la construction des infrastructures générant des ressources (Ferme, Elevage, Mine de charbon, Mine d'or, Mine de métal, Mine de pierres précieuses, Scierie, Carrière, Epicerie), ainsi que celles de prestige (Grand Hall des tonneliers, Grande salle de bal, Banque centrale)

Il/Elle autorise la construction d'infrastructures gérées par les autres ministres en libérant les fonds nécessaires.

Responsable technologique : Il/Elle gère les brevets et licences technologiques

Il/Elle gère la construction des infrastructures suivantes : Manufacture de textile, Centrale à charbon, Centrale hydraulique, Centrale éolienne, Usine de véhicules, Gare, Port, Technoport.

Responsable scientifique : Il/Elle gère la construction des infrastructures suivantes : Laboratoire, Hôpital.

Responsable militaire : Il/Elle gère la construction des infrastructures suivantes (Usine d'armement, Caserne, Usine de Warmec).

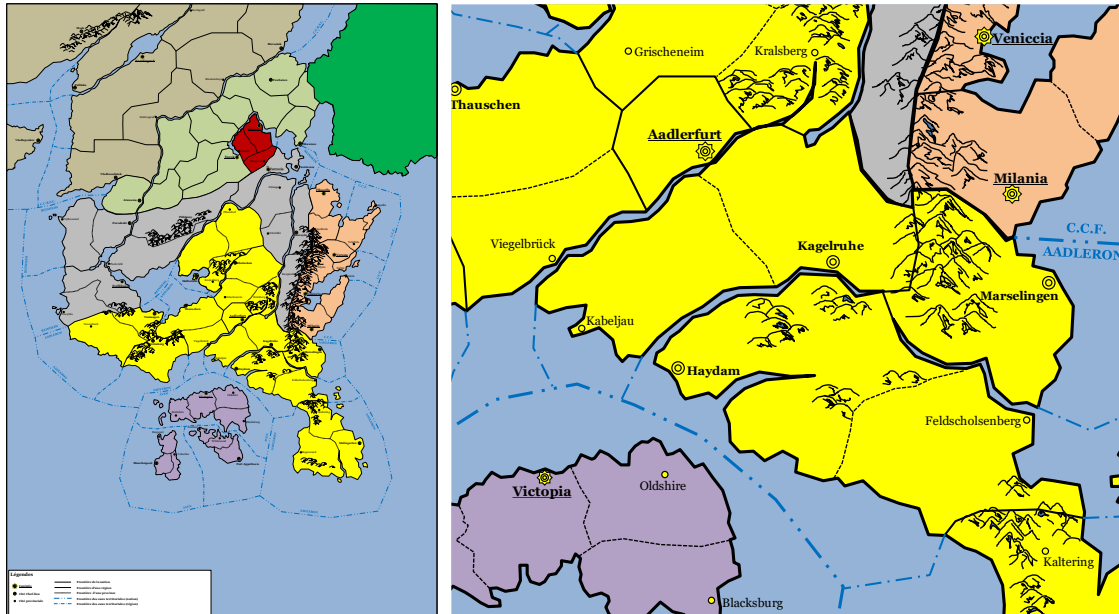
Le/La dirigeant(e) : Il/Elle a un droit de regard et de veto sur tout.



1.1.2 Le plateau de jeu

Le plateau de jeu n'est autre que la carte du Nebelwelt dans son ensemble (uniquement les territoires connus). Le découpage de la carte se fait en plusieurs niveaux :

- Les nations (chacune définie par une couleur unique)
- Les grandes régions (délimitées par des traits pleins)
- Les territoires (délimités par des pointillés)



Chaque territoire possède une ville ou un village donnant ainsi son nom et permettant de déterminer la productivité dudit territoire (voir point 1.2).

Exception : Les territoires de clan dans les TTTR ne possèdent pas de localité et sont considérés comme « village » pour la productivité.

1.1.3 Les tours de jeu

La mécanique de la gestion économique est basée sur un système de tours. Chaque tour a une durée limitée. Il n'y a pas de nombre limité d'actions durant un tour. Vous pouvez effectuer autant de constructions d'infrastructures et d'échanges commerciaux que vous voulez. Seul le temps compte.



Séquence de jeu

N° tour	Planning	Durée	Actions
Tour 1	Ve. 23.10 20:00-23:00	3h	Construction d'infra uniquement
Tour 2	Sa. 24.10 10:00-12:00	2h	Construction & Commerce
Tour 3	Sa. 24.10 12:00-14:00	2h	Construction & Commerce
Tour 4	Sa. 24.10 14:00-16:00	2h	Construction & Commerce
Tour 5	Sa. 24.10 16:00-18:00	2h	Construction & Commerce
Tour 6	Sa. 24.10 18:00-20:00	2h	Construction & Commerce
Tour 7	Sa. 24.10 21:00-24:00	3h	Construction & Commerce

1.1.4 Les Ressources

Qui dit gestion de nation, dit forcément ressources. Vous serez amenés à produire et négocier diverses ressources afin de pouvoir faire évoluer votre nation selon ses objectifs spécifiques. Il y a deux types de ressources :

- Les ressources de base : Elles sont produites par des infrastructures de base et permettent principalement la construction d'autres infrastructures ou d'être utilisées comme consommable pour certaines d'entre elles.
- Les ressources raffinées : Ces dernières sont produites par des infrastructures demandant la plupart du temps de posséder un brevet spécifique. Elles permettent la construction d'infrastructures évoluées mais également d'être utilisées comme consommable.



Ressources de base	Ressources raffinées
Bois	Alcools
Pierre	Textiles
Charbon	Produits alchimiques
Métal	Thaumate
Or	Pierres précieuses
Récoltes	Nourriture

1.1.5 Les brevets

Les brevets représentent d'autres types de ressources. Ils ne peuvent pas être produits via une infrastructure comme les ressources conventionnelles. Les brevets peuvent être obtenus de deux manières :

- En les achetant contre une certaine somme d'argent au Bureau des brevets pour les brevets dits « internationaux »
- En les négociant avec la nation détentrice du brevet spécifique.

Voici la liste des brevets « internationaux »

Nom	Débloque	Coût
Traitement de l'or	La mine d'or	50'000 £
Traitement des métaux	La mine de métal	50'000 £
Electricité au charbon	La centrale à charbon	60'000 £
Armement	L'usine d'armement	75'000 £
Chaîne de montage	L'usine de véhicule	75'000 £

* Pour simplification, les valeurs en monnaie sont données en livres avénéennes.



Et la liste des brevets spécialisés

Nom	Débloque
Filage de la laine	Manufacture de textile
Redistribution équitable	Epicerie
Procédé de distillation	Distillerie
Extraction de gemmes	Mine de pierres précieuses
Extraction du thaumate	Extracteur de thaumate
Plan d'automotive	
Plan de frégate marchande	Port
Plan de Locomotive	Gare
Plan de Zeppelin	Technoport
Plan de Warmec	L'usine de Warmec
Moteur à hélice	La central éolienne
Turbine	La centrale hydraulique

La valeur d'un brevet spécialisé n'est pas définie par le bureau des brevets, mais par la/les nation(s) détentrice(s) dudit brevet. Elle peut contenir des ressources, mais doit obligatoirement contenir une valeur en monnaie. Par exemple : 100'000 £, 100 Métal, 100 Or.

De plus, le brevet spécialisé reste la propriété de la ou des nation(s) détentrice(s). Par conséquent, la nation ayant acheté ce brevet (sous la forme d'une licence), n'a pas le droit de le revendre à autrui.

1.1.6 Les infrastructures

Une pléthore d'infrastructures sont disponibles pour faire évoluer votre nation. Afin de vous simplifier au maximum la vie, voici une table contenant les diverses infrastructures avec leur coût de construction, les prérequis, leur productivité et effet spécial. A noter qu'il y a des productivités différentes pour une infrastructure construite sur un territoire « village » ou sur un territoire « ville ».

Pour construire une infrastructure, vous devez remplir tous les prérequis et posséder dans votre stock de nation les ressources nécessaires. Si ces deux critères sont remplis, posez par écrit sous la forme d'une lettre ou d'un télégramme les informations suivantes :

Le nom de l'infrastructure, le nom du territoire sur lequel elle doit être construite, le numéro du tour actuel. Une fois cela fait, déposez la lettre / le télégramme à la poste.



Nom	Prérequis	Coûts de construction	Production Coûts de prod. Village	Production Coûts de prod. Ville
Infrastructures produisant des ressources de base				
Ferme	-	10 Bois 10 Or	100 récoltes/tour	50 récoltes/tour
Elevage	Ferme	50 Bois 50 Or	300 récoltes/tour	150 récoltes/tour
Scierie		10 Bois 50 Métal	200 Bois/tour	100 Bois/tour
Carrière	-	50 Bois 50 Métal	200 Pierres/tour	100 Pierres/tour
Mine de charbon	-	10 Bois 10 Or	100 Charbon/tour	150 Charbon/tour
Mine d'or	Mine de charbon Brevet « Trait. de l'or »	50 Bois 50 Pierre 50 Métal 20 Or	100 Or/tour 50 Charbon/tour	150 Or/tour 50 Charbon/tour
Mine de métal	Mine de charbon Brevet « Trait. des métaux »	60 Bois 60 Or	100 Métal/tour 50 Charbon/tour	150 Métal/tour 50 Charbon/tour
Infrastructures produisant des ressources raffinées				
Mine de pierres précieuses	Mine de charbon Brevet « Extract. Gemmes »	60 Bois 50 Métal 10 or	100 Pierres pré/tour 50 Charbon/tour	150 Pierres pré/tour 50 Charbon/tour
Manufacture textile	Scierie ou Carrière Brevet « Filage de la laine »	10 Bois 50 Pierre 60 Métal	50 Textile/tour 250 Récolte/tour	100 Textile/tour 250 Récolte/tour
Distillerie	Scierie ou Carrière Brevet « Distillation »	10 Bois 50 Pierre 60 Métal	50 Alcool/tour 250 Récolte/tour	100 Alcool/tour 250 Récolte/tour
Epicerie	Scierie ou Carrière Brevet « Conservation »	10 Bois 50 Pierre 60 Métal	50 Nourriture/tour 250 Récolte/tour	100 Nourriture/tour 250 Récolte/tour
Laboratoire	Ville	200 Bois 200 Pierre 200 Métal 200 Alcool	-	100 Prod. Alchi.
Extracteur de thaumate	Ville Scierie ou Carrière Brevet « Extr. de thaumate »	50 Pierre 50 Métal 50 Or	-	100 Thaumate
Infrastructures avancées				
Centrale à charbon	Ville Mine de charbon Brevet « Elec. Au charbon »	100 Pierre 100 Métal	-	600 Energie/tour 100 Charbon/tour
Centrale éolienne	Ville Brevet « Moteur à hélice »	100 Pierre 100 Métal 50 Textile	-	350 Energie/tour
Centrale hydraulique	Ville Carrière Brevet « Turbine »	200 Pierre 100 Métal	-	400 Energie/tour
Usine de véhicules	Ville Centrale Brevet « Chaîne d'assemblage »	100 Pierre 100 Métal	-	Débloque : Gare Port Technopoprt
Usine d'armement	Ville Centrale Brevet « Armement »	100 Pierre 100 Métal	-	Débloque : Usine de Warmech Caserne 50 Prod. Alchi/tour
Usine de Warmec	Ville Centrale Usine d'armement Brevet « Warmec »	100 Pierre 100 Métal	-	Répare 1 Warmec/tour 200 Thaumate/tour 250 Energie/tour



Nom	Prérequis	Coûts de construction	Production Coûts de prod. Village	Production Coûts de prod. Ville
Infrastructures avancées (suite)				
Caserne	Ville Usine d'armement	200 Alcool 200 Textile 200 Nourriture	-	+1 de puissance à une unité d'infanterie par tour 25 Nourriture/tour
Hôpital	Ville	200 Bois 200 Pierre 200 Alcool 200 Textile 200 Prod. Alchi. 200 Nourriture	-	25 Alcool/tour 25 Textile/tour 25 Nourriture/tour
Infrastructures de transport				
Gare	Ville Usine de véhicules Brevet « Plan de Locomotive »	500 Bois 500 Pierre 500 Métal-	-	Permet les transactions par chemin de fer 50 Charbon/tour
Port	Ville Usine de véhicules Brevet « Frégate marchande »	750 Bois 250 Pierre 250 Métal 250 Textile	-	Permet les transactions par voie maritime 50 Charbon/tour
Technoport	Ville Usine de véhicules Brevet « Zeppelin »	250 Bois 500 Pierre 500 Métal 250 Textile 250 Prod. Alchi.	-	Permet les transactions par voie aérienne 50 Prod. Alchi./tour
Infrastructures de prestige				
Grand Hall des tonneliers	Distillerie (2x)	500 Bois 500 Pierre 200 Pierre pré.	+1 cran de moral Effet valable pour toute la nation	
Grande salle de bal	Distillerie Manufacture de textile Grand Hall des Tonneliers	500 Pierre 500 Pierre pré.	+1 cran de moral Effet valable pour toute la nation	
Banque centrale	-	1000 Bois 1000 Pierre 500 Métal 1000 Pierre pré.	+1 cran d'imposition sans perdre de cran de moral Effet valable pour toute la nation	

Remarque : Les diverses infrastructures seront représentées sur la carte diplomatique par des pièces de bois de formes et couleurs diverses.



1.2 La productivité

La productivité est ce que produit chaque nation. Elle est donnée en quantité de ressource par tour. Cette productivité est définie pour chaque infrastructure générant des ressources (voir Table ci-dessus pp. 8-9).

1.2.1 Calcul de la productivité

La productivité de chaque ressource est calculée en fonction de plusieurs critères comme le type de territoire où se trouve l'infrastructure correspondante (ville/village), le moral de la population, le niveau d'infection du territoire, le statut du territoire (libre/neutralisé). Par conséquent, il se peut que pour un même type d'infrastructure construit dans deux nations différentes, la productivité ne soit pas la même. Mais rassurez-vous, tous ces calculs seront assurés par les organes responsables de l'économie.

1.2.2 Facteurs limitant la production

Comme mentionné précédemment, divers critères peuvent venir entraver le bon fonctionnement de votre économie. En voici une brève liste.

Critère	Effet	Zone d'effet
Moral de la population	La productivité est multipliée par le coefficient suivant : Si euphorique : 1.25 Si haut : 1 Si neutre : 0.75 Si bas : 0.50 Si critique : 0.25	La nation entière
Statut d'un territoire	Si OK : aucun effet Si Neutralisé : production suspendue	Le territoire concerné
Statut Maladie	Sain : aucun effet Légèrement infecté : réduction de la productivité de 25% Infecté : production suspendue	Le territoire concerné

1.2.3 Les territoires « neutralisés »

Il se peut que certains territoires deviennent neutralisés durant le jeu. Cela pour diverses raisons comme la maladie, les conflits ou autres besoins scénaristiques. Cela signifie que, tant que le problème à l'origine de cette « neutralisation » n'est pas réglé, les territoires concernés ne peuvent plus produire de ressources. Le statut d'un territoire est défini par un jeton rond, face verte pour « actif », face rouge pour « neutralisé ».



1.3 Le commerce

Votre rôle en tant que trésorier ou délégué responsable de l'économie sera de gérer la croissance de votre nation en fonction de ses objectifs. Pour ce faire, vous pouvez employer le commerce comme moyen d'obtenir des ressources. Cependant, vous ne pourrez pas forcément commercer avec tout le monde, car même si toutes les délégations des nations sont présentes à Milania, les nations elles-mêmes peuvent se situer à une grande distance les unes des autres. Dans cette optique-là, des critères sont mis en place pour définir si deux nations peuvent commercer entre-elles ou non.

- Il n'est pas possible de commercer avec une nation en conflit direct.
- Deux nations en « guerre froide » ne peuvent commercer ensemble.
- Afin de pouvoir commercer, il est nécessaire d'avoir au minimum une voie commerciale avec l'autre nation.

1.3.1 Les voies commerciales

Afin de permettre et de faciliter le commerce entre nations, des voies commerciales peuvent être empruntées, voire mises en place par la construction des infrastructures nécessaires. Il en existe de différents types :

- **Les routes** : elles ne sont pas symbolisées sur la carte. Les nations n'ayant que des routes ne peuvent commercer qu'avec les nations limitrophes, sans délai de voyage.
- **Les voies maritimes** : des navires marchands peuvent acheminer des ressources entre deux nations éloignées avec un temps de délai de 1 tour. Il est nécessaire que chacune des nations possède au minimum un « **Port** ».
- **Les voies ferrées** : Hormis la Grande Ligne de Ferrovia, plusieurs petites lignes de chemin de fer peuvent être construites afin d'enrichir le réseau ferroviaire du Nebelwelt. Il est cependant nécessaire que les deux nations possèdent au minimum une « **Gare** ». Tous comme les navires, les trains permettent de commercer avec les nations éloignées avec un délai de 1 tour.
- **Les voies des airs** : Avec l'avènement des nouvelles technologies telles que les Zeppelins, une nouvelle manière de convoier des ressources a vu le jour. Cette méthode certes onéreuse est plus rapide que les autres et par conséquent, les nations possédant au minimum un « **Technoport** » peuvent commercer sans délai avec n'importe quelle nation possédant également un technoport.

1.3.2 Système d'échange commercial et télégrammes

Le système d'échange est très simple. Des ressources peuvent être négociées soit contre d'autres ressources (système de troc), soit contre des devises. Chaque nation possède sa propre monnaie et par conséquent, le système de commerce est confronté aux taux de change. Cependant, rassurez-vous, les conversions en monnaie de vos nations respectives se fera automatiquement par les orgas responsables. Afin d'avoir une petite idée des différents taux de change, vous trouverez un tableau récapitulatif à la fin du chapitre 1.



Lorsque deux nations sont tombées d'accord sur la nature de leur échange, l'accord et sa substance sont mis par écrit et déposé à la poste pour validation. Les deux nations se mettent d'accord sur la personne qui enverra les informations par télégramme. Il n'est pas possible d'entourlouper son interlocuteur par ce biais. (ex : si Verona vend 3 bois à Adleron contre 4 pierres précieuses, c'est cette information qui devra figurer sur le télégramme. Verona ne peut pas fausser les montants à ce moment-là.)

L'accord de transaction doit comporter les informations suivantes :

- Le nom de la nation acheteuse
- La/Les ressources achetée(s) avec leur quantité
- Le nom de la nation vendeuse
- Le paiement (ressources ou devise)
- Le moyen d'acheminement (route, train, navire, zeppelin)
- Le tour actuel

1.3.3 Les devises dans le Nebelwelt

Hormis le système de troc, les diverses nations du Nebelwelt peuvent commercer en achetant divers bien tels que des ressources ou des brevets en payant avec des devises. Il faut savoir que chaque nation possède sa propre monnaie ayant sa valeur propre. Par conséquent, un système de taux de change a été mis en place. Rassurez-vous, tous les taux de change seront automatiquement gérés par les orgas responsables. Néanmoins, il vous appartient de bien tenir le compte et de fixer la devise de l'échange.

Dans ce document, la livre avénéenne (£) a été choisie comme devise exemple par soucis de simplification.

Voici un tableau récapitulatif des nations et de leur devise ainsi que le taux de change par rapport à la livre avénéenne.

Nation	Devise	Abréviation	Change pour 100£
Aven	Livres avénéenne	LA ou (£)	100 LA
Adleron	Couronnes aadleronnaises	CA	200 CA
Reinheim	Impérial d'or	Rpo	2 Rpo
CURSC	Roubles Urs	RU	1000 RU
CCF	Francs	Fr	400 Fr
Sanotskaïa	Ducats d'or	DO	2 DO
TTTR	Livres avénéenne tatanka	TLA	100 TLA
Steppes reculées	---	---	---



2. La maladie mystérieuse

2.1 Introduction

Les règles suivantes concernent exclusivement les responsables scientifiques de chaque nation présente lors du Congrès de Milania. Les autres membres des délégations peuvent prendre connaissance de ces règles à titre informatif.

Dans le contexte actuel, en plus des divers conflits éclatant de ci de là à travers le Nebelwelt, une mystérieuse maladie fait rage. Sa source est pour l'instant inconnue, tout comme un potentiel remède. Cette maladie affecte à la fois les populations et les nations en ébranlant leur économie.

En effet, les territoires infectés verront leur démographie chuter et par la même occasion la productivité de toutes leurs infrastructures. C'est pourquoi, les responsables scientifiques devront épauler les responsables économiques dans leurs choix (quelles infrastructures dans quels territoires).

2.2 Les niveaux d'infection

La progression de la maladie se fait par étape. Il existe trois échelons liés à la maladie. Ils sont décrits dans le tableau suivant.

Echelon	Impact sur le territoire
Sain	La maladie est absente du territoire, celui-ci fonctionne normalement. Représenté sur la carte par un jeton rond noir avec un « I » blanc.
Légèrement infecté	La maladie commence à se faire sentir dans le territoire. Un malus sur la population (réduction des revenus) et un malus sur la productivité est appliqué. Représenté sur la carte par un jeton rond noir avec un « II » blanc.
Infecté	La maladie ravage le territoire qui se retrouve « neutralisé ». Les revenus et la productivité tombe à zéro. Représenté sur la carte par un jeton rond noir avec un « III » blanc. De plus, le jeton de statut (actif ou neutralisé) est immédiatement retourné sur la face rouge (neutralisé).

2.3 Les moyens de lutter contre la maladie

Diverses actions telles que la construction de certaines infrastructures peuvent avoir un effet sur la propagation de la maladie. En effet, il est possible de pouvoir amoindrir les effets néfastes de la maladie sur certains territoires voire même « dé-neutraliser » les territoires infectés. Voici une liste des différentes infrastructures avec leurs effets.



Infrastructure	Effet
Laboratoire	Un laboratoire permet d'une part la production de produits alchimiques mais également de mettre à disposition, uniquement pour le territoire où le laboratoire est construit, des moyens de base pour lutter contre la maladie. -1 cran de maladie pour le territoire (non cumulable)
Hôpital	Un hôpital permet la gestion des malades et leur prise en charge dans le territoire où l'Hôpital est construit. De plus, il permet de fournir un moyen de base pour lutter contre la maladie les territoires voisins (adjacents). -2 crans de maladie pour le territoire de construction -1 cran de maladie pour les territoires adjacents (tous ces effets sont non cumulables)

D'autre part, les responsables scientifiques peuvent au besoin, communiquer avec leurs équipes de spécialistes restées dans leur nation via le télégramme.

Il faut savoir également qu'il n'est pas possible de construire une infrastructure sur un territoire considéré comme neutralisé par la maladie. Il vous faudra tout d'abord le « dé-neutraliser » en construisant une infrastructure ayant une zone d'action élargie sur les territoires adjacents.

2.4 Progression de la maladie

Comme vous l'aurez compris, la maladie est loin d'être statique, elle va progresser au fur et à mesure du jeu en fonction des besoins scénaristiques d'une part et des décisions des responsables scientifiques.

3. Matériel nécessaire

- Les différents responsables impliqués dans le jeu économique sont priés de prendre au minimum **de quoi écrire** afin de pouvoir gérer au mieux leurs diverses tâches.
- Une petite bourse, serviette ou autres porte-documents pour les cartes infrastructures (trésoriers), les brevets et licences (responsables technologie).
- Tout le matériel que vous souhaitez afin d'augmenter le rôle play durant les négociations.
- Une calculatrice customisée peut être vraiment très utile.

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral