



GESTION DES DOMAINES



Introduction

Ce manuel a été créé en s'inspirant des règles de Fief et Empires publiées par Jeux Descartes. Son adaptation a été faite par mes soins pour les règles de Donjons & Dragons (la version de 1976) notamment pour la gestion des parties compagnon et Maître qui impliquaient beaucoup de gestion de domaine.

Vous êtes libre de vous en servir et de les modifier à votre convenance, mais pas de l'exploiter de manière commerciale sans mon consentement.

Le présent document n'est pas encore achevé et ne traite actuellement que des ressources d'un domaine ; il inclura plus tard des gestions événementielle permettant d'ajouter un peu de couleur au milieu de cet amas de calcul.

PLAN

INTRODUCTION	1
ADMINISTRATION D'UN DOMAINE	2
GESTION DES RESSOURCES DES DOMAINES	2
EVALUATION DES RESSOURCES	2
DÉFINITION DE LA RESSOURCE	2
EVALUATION DE LA RESSOURCE	3
EVALUATION DE LA RENTABILITÉ	5
LIMITE À LA RENTABILITÉ	6
EVALUATION DU NOMBRE DE RESSOURCES	7
RESSOURCES SUR HEXAGONES DE 10 KM	7
RESSOURCES SUR HEXAGONES DE 20 KM	7
GESTION DE L'APPROVISIONNEMENT EN NOURRITURE	7
BESOIN EN NOURRITURE	7
PRODUCTION DE NOURRITURE	7
EFFETS DU MANQUE DE NOURRITURE :	7
BESOIN DE NOURRITURE DES ARMÉES :	8

Le Rédacteur :
Marc-Antoine GUIDAULT

Administration d'un Domaine

Gestion des ressources des domaines

Evaluation des ressources

Nous verrons dans le chapitre suivant comment déterminer le nombre de ressource d'une région. Cela dépend évidemment de la taille d'une région et donc de l'échelle utilisée pour la calculer.

Définition de la ressource

Le type de la ressource dépend grandement du type de terrain sur lequel est placé le domaine. Cependant, de nombreux types de ressources peuvent être obtenus pour un type de terrain et vice versa.

Se référer alors au type de terrain en présence et appliquer le tirage qui s'y prête :

- Plaine

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒8	Bois
9⇒33	Terres Fermières
34⇒58	Agriculture
59⇒83	Elevage
84⇒89	Artisanat
90⇒96	Carrière
97⇒99	Industrie
100	Spécial

- Forêt

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒55	Bois
56⇒64	Terres Fermières
65⇒72	Agriculture
73⇒82	Elevage
83⇒89	Artisanat
90⇒96	Carrière
97⇒99	Industrie
100	Spécial

- Forêt dense

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒81	Bois
82⇒92	Elevage
93⇒99	Artisanat
100	Spécial

- Colline

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒10	Bois
11⇒20	Terres fermières
21⇒30	Agriculture
31⇒40	Elevage
41⇒47	Artisanat
48⇒50	Industrie
51⇒74	Mines
75⇒99	Carrière
100	Spécial

- Colline forestière

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒45	Bois
46⇒56	Terres fermières
57⇒65	Elevage
66⇒69	Artisanat
70⇒84	Mines
85⇒99	Carrière
100	Spécial

- Prairies

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒8	Bois
9⇒35	Terres fermières
36⇒59	Agriculture
60⇒90	Elevage
90⇒96	Artisanat
97⇒99	Industrie
100	Spécial

- Marais

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒65	Rien
66⇒82	Bois
83⇒96	Elevage
97⇒99	Artisanat
100	Spécial

- Terres incultes

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒49	Rien
50⇒58	Bois
59⇒66	Terres Fermières
67⇒74	Agriculture

75⇒82	Elevage
83⇒89	Artisanat
90⇒96	Carrière
97⇒99	Industrie
100	Spécial

- Moyenne montagne

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒9	Bois
10⇒18	Terres fertiles
19⇒27	Agriculture
28⇒39	Elevage
40⇒46	Artisanat
47⇒49	Industrie
50⇒69	Mines
70⇒99	Carrière
100	Spécial

- Haute montagne

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒13	Rien
14⇒26	Bois
27⇒39	Elevage
40⇒46	Artisanat
47⇒49	Industrie
50⇒69	Mines
70⇒99	Carrière
100	Spécial

- Désert de sable

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒86	Rien
87⇒96	Elevage
97⇒99	Artisanat
100	Spécial

- Désert de pierre

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒70	Rien
71⇒80	Elevage
81⇒86	Mine
87⇒96	Carrière
97⇒99	Artisanat
100	Spécial

- Toundra

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒70	Rien

71⇒78	Bois
79⇒84	Elevage
85⇒90	Artisanat
91⇒96	Carrière
97⇒99	Industrie
100	Spécial

- Glacier

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒76	Rien
77⇒86	Elevage
84⇒89	Mine
90⇒96	Carrière
97⇒99	Artisanat
100	Spécial

- Jungle

Tirer 1D100 pour voir le type de ressource :

D100	Type
1⇒25	Rien
26⇒83	Bois
84⇒93	Elevage
94⇒96	Carrière
97⇒99	Artisanat
100	Spécial

Evaluation de la Ressource

Chacune des ressources présentées peut être de divers type : ainsi, on ne peut pas tirer les mêmes profits d'une mine d'or que d'une forêt de bois de chauffage... (enfin à priori). A certaines ressources seront associées une notion de rentabilité liée à la qualité des produits tirés. D'autres plus « basique » n'en auront pas. Nous verrons plus loin cette notion de rentabilité

Aussi pour chaque type trouvé précédemment, on définira un sous-type qui sera alors l'exacte nature de la ressource. On notera que certains sous-types ne sont pas possibles dans tous environnements, aussi il faut retirer dans le cas où le jet indique un type de ressource auquel vous n'avez pas droits.

- Bois

Les bois rapportent suivant la superficie exploitée et non la quantité de population. La superficie définie par la taille de l'hexagone étant fixe (141Km²).

D100	Sous-Type
1⇒60	Bois de chauffe 110 Po/mois
61⇒90	Bois d'ébénisterie 1.100Po/mois
91⇒100	Bois Précieux 5.500 Po/mois

Note :

- les bois d'ébénistes ne peuvent être trouvés qu'en forêt (normale, dense et vallonnée) et dans la jungle ou sur spécial (voir plus loin)
- Les bois précieux ne peuvent être trouvés qu'en forêt (dense et normale) et dans la jungle.

- Terres Fermières

Les terres fermières sont des terrains sur lesquels sont implantées de nombreuses fermes basant leur travaux sur une exploitation agricole diversifiée (agriculture et élevage) et non intensive. Là encore nous ne parlerons de rentabilité à ce niveau.

D100	Sous-Type
1⇒50	Terrain pauvre 110 Po/mois
51⇒85	Terrain moyen 550Po/mois
86⇒95	Terrain riche 1.100 Po/mois
96⇒100	Terrain Abondant 5.500 Po/mois

Des terrains abondants et riches ne peuvent être trouvés qu'en plaine.

Les prairies, les forêts et les collines peuvent contenir des terrains riches.

- Agriculture

L'agriculture consiste à l'utilisation intensive de la flore locale, qui a été modelée par le travail des agriculteurs. Là encore, la notion de rentabilité n'entrera pas en jeu.

D100	Sous-Type
1⇒40	Terrain pauvre 11 Po/mois
41⇒75	Terrain moyen 110Po/mois
76⇒85	Terrain riche 220 Po/mois
86⇒95	Terrain Abondant 550 Po/mois
96⇒100	Terrain Fabuleux 1.100 Po/mois

Nous noterons que l'agriculture n'a pas un rôle très avantageux en ce qui concerne l'économie... Nous lui trouverons une autre utilité plus loin.

- Elevage

L'élevage consiste à centrer son activité sur une unique ressource de nourriture (ovin, bovin ou autre) et des

produits qui en découlent. Nous parlerons ici de rentabilité et donc nous présenterons un coefficient par lequel il faudra multiplier les gains de rentabilité (noté UR). Le facteur discriminant sera donc l'utilité de l'animal en question :

D100	Sous-Type
1⇒50	Utilité pauvre 1 x UR
51⇒85	Utilité moyenne 2 x UR
86⇒95	Grande utilité 3 x UR
96⇒100	Exceptionnelle utilité : 4 x UR

La limitation de ce type de ressource en fonction des terrains sera lié à la possibilité de rencontrer l'animal en question dans cet environnement. De plus, il semble évident que l'utilisation faite de l'animal trouvé dans la région le classera dans une classe mieux qu'un jet de dé : si le cochon est de grande utilité, les bovins par leur capacité à donner des produits lactiques se placent en qualité exceptionnelle pour les races adéquates...

- Artisanat

Le pays est producteur d'un produit manufacturé typique. Il en produit donc suffisamment pour en exporter et ramener des dividendes.

Le type d'artisanat jouera cependant énormément sur la valeur du produit, ainsi que la rentabilité :

D100	Sous-Type
1⇒18	Bois UR x 1
19⇒27	Métal UR x 2
28⇒36	Pierres UR x 1
37⇒45	Machines de guerre UR x 2
46⇒54	Armes UR x 4

55⇒63	Tissu UR x 2
64⇒72	Joannerie UR x 5
73⇒81	Colorants UR x 4
82⇒90	Droque UR x 5
91⇒99	Orfèvrerie UR x 4
100	Autre ... voir DM

- Industrie

La région possède des installations ou des entreprises créant des objets ou des matériaux spécifiques. Ce type de ressource est assez rare et peu être utile pour donner une couleur au jeu par le DM si les biens produits doivent être utilisés pour une construction par exemple. Là encore la notion de rentabilité apparaît :

D100	Sous-Type
1⇒50	Briqueterie 1 x UR
51⇒85	Bois 1 x UR
86⇒95	Textile 2 x UR
96⇒100	Métaux 5 x UR

- Mine

Les mines sont, elles aussi génératrices de nombreuses disputes entre grands puisqu'elles sont la source des plus grandes richesses. Le seul ennui des mines réside dans le fait qu'elles nécessitent de la nourriture pour les gens qui y œuvrent. Ici encore, nous parlerons de rentabilité pour les mines, qui représente à la fois la richesse du filon exploité et l'expérience de ceux qui l'exploitent.

D100	Sous-Type
1⇒18	Pierre UR x 1
19⇒27	Plomb UR x 2
28⇒36	Cuivre UR x 3

37⇒45	Mercuré UR x3
46⇒54	Fer UR x 4
⇒	Argent UR x 5
⇒72	Or UR x 6
73⇒74	Platine UR x 6
75⇒79	Gemmes Voir table carrière
80⇒89	Charbon UR x 3
90⇒99	Sel UR x 4
100	Tirez deux fois sur cette table

- Carrière

Les carrières sont des lieux dans lesquelles ont été trouvées des gemmes et où donc de nombreux chercheurs sont venus faire fortune (A moins que ce ne soit le noble local). Les types de valeur de gemmes permettra de donner une appréciation du gain apporté par cette ressource, puis la quantité et l'ardeur au travail des exploitants sera reflétée par la rentabilité

D100	Sous-Type
1⇒60	Apparat UR x 2
61⇒90	Semi-précieuse UR x 3
91⇒100	Précieuse UR x 4

- Spécial

Les ressources spéciales sont de deux types : soit elles sont effectivement inhabituelles, soit elles le sont pour le type de terrain concerné. Par exemple des terres fertiles abondantes dans de très hautes montagnes...

Le maître de jeu pourra donc laisser libre cours à son imagination dans cette rubrique, cependant, nous donnerons quelques exemples :

D100	Sous-Type
1⇒20	Livre UR x 3
21⇒40	Vignoble UR x 4
41⇒60	Verrerie UR x 4
61⇒70	Commerce UR x 5
71⇒80	Foire UR x 5
81⇒85	Magie UR x 10
86⇒100	Inhabituel pour ce terrain

Evaluation de la Rentabilité

La rentabilité d'une ressource permet d'évaluer la quantité de produits d'une ressource ou la facilité avec laquelle on l'obtient. Pour les ressources concernées, il faut tirer une fois pour chacune de ces ressources sur la table suivante pour trouver le coefficient multiplicateur des gains mensuels apportés par la ressource :

D100	Rentabilité
1⇒6	Nulle 10 po
7⇒13	Très faible 20 po
14⇒21	Pauvre 40 po
22⇒30	Faible 80 po
31⇒40	Médiocre 160 po
41⇒50	Moyen 320 po
51⇒60	Bon 640 po
61⇒70	Conséquent 1.300 po
71⇒79	Important 2.500 po
80⇒87	Considérable 5.000 po
88⇒94	Excellent 10.000 po
95⇒100	Fabuleux 20.000 po

Limite à la rentabilité

La rentabilité d'une ressource est cependant limitée par le nombre de personnes qui l'exploitent : on comprend en effet assez bien qu'une mine regorgeant d'or rapportera moins exploitée par une personne qu'une en ayant moins exploitée par mille.

Aussi, nous mettrons en place pour chaque degré de rentabilité d'une ressource un quota de personne travaillant sur la ressource nécessaire pour que le degré de productivité soit atteint :

Hexagone de taille 10	
Productivité	Pop Minimale
Très faible	10
Faible	30
Moyen	100
Conséquent	300
Considérable	1.000

Hexagone de taille 20	
Productivité	Pop Minimale
Très faible	40
Faible	120
Moyen	400
Conséquent	1.200
Considérable	4.000

Hexagone de taille 40	
Productivité	Pop Minimale
Très faible	160
Faible	480
Moyen	1.600
Conséquent	4.800
Considérable	16.000

L'unité de population état bien entendu la famille (soit environ 5 personnes) ; nous rappelons à ceux qui trouveraient ces chiffres un peu élevés qu'un hexagone de 10 Km de hauteur 141 Km², 564 Km² pour 20 et 2.256 pour 40 !

Evaluation du nombre de ressources

Ressources sur Hexagones de 10 Km

Chaque hexagone de 10 Km de hauteur a une chance sur deux de posséder une ressource. D'ou le tirage suivant :

1 ⇒ 49 0 ressource
50 ⇒ 99 1 ressource
100 2 ressources

Ressources sur Hexagones de 20 Km

Pour déterminer le nombre de ressources, il suffit de tirer 1D100 et de se reporter à la table suivante :

0 ⇒ 5 0 ressource
6 ⇒ 30 1 ressource
31 ⇒ 67 2 ressources
68 ⇒ 92 3 ressources
93 ⇒ 98 4 ressources
100 5 ressources

Gestion de l'approvisionnement en nourriture

L'évolution de la population d'une région dépend grandement de la capacité de cette région à nourrir ces personnes. Il est assez compréhensible que quelque doué l'administrateur d'un désert, il ne pourra faire vivre là une population sans importer de la nourriture (et de l'eau).

C'est pour simuler cet état de fait, et pour contrebalancer le faible intérêt économique des régions productrices de nourritures que ces règles apparaissent...

Besoin en nourriture

Le besoin en nourriture d'un domaine est assez simple. Il se compte en famille par mois. Ainsi une baronnie comptant 500 familles aura des besoins équivalents à 500 familles/mois. Ce besoin n'est donc pas lié à la superficie de la région.

Production de nourriture

La quantité de nourriture produite varie selon de nombreux critères, le type de production, sa qualité et la quantité de personne y travaillant. En effet, comme ces règles s'appliquent au moyen âge, il ne suffit plus d'un paysan pour s'occuper de 80 champs. A cela viendront se greffer des notions événementielles comme le temps, les guerres ...

On obtient ainsi la règle suivante, permettant de trouver les produits par mois et par famille créés :

Type	Sous-Type	Produit
Terre Fermière	Pauvre	1
	Moyen	2
	Riche	2
	Abondant	3
Agriculture	Pauvre	1
	Moyen	2
	Riche	3
	Abondant	4
	Fabuleux	5
Elevage	Pauvre	1
	Moyen	1
	Grand	2
	Exceptionnel	2

Effets du manque de nourriture :

L'effet du manque de nourriture est immédiat : les habitants deviennent moins heureux et moins productifs, ceci dû à la fatigue ou la faiblesse physique. A plus long terme, la disette peut faire de nombreuses victimes et ainsi diminuer la population.

Une population en état de manque léger de nourriture (il manque moins de la moitié des besoins) aura un malus de 20 lors des jets de confiance du gérant et une productivité amoindrie d'un degré. De plus, la quantité d'impôts perçue de manière normale sera diminuée dans les mêmes proportions que le manque de nourriture. Une perception par la force sera, elle, complète mais enlèvera encore 20 lors des jets de confiance.

Une population en fort manque de nourriture (l'apport est encore supérieur au quart des besoins) aura un malus de 40 points de confiance, et amoindrira sa productivité de 3 degrés (si possible). Aucun impôt ne pourra être levé sans utilisation de la force, et là encore, seul 50% pourront être acquis, apportant un nouveau malus de 30 points de

confiance. La population se verra diminuer de 2D20 %.

Enfin, une population sans source fiable de nourriture (moins du quart de l'approvisionnement normal) sera des plus belliqueux : un malus de 60 points de confiance sera appliqué et la productivité chutera de cinq degrés. Aucune levée d'impôt ne sera possible sauf par la force, qui n'apportera que 20% du total, tout en ajoutant 30 points de malus à tous tests de confiance. Enfin, la population diminuera de 1D20+30 %.

considérée comme fatiguée. Sans source fiable de nourriture, l'armée se débandera en groupes isolés et se nourrira sur la région environnante. Il se peut même qu'elle déserte si aucun leader n'est capable d'encadrer ses troupes.

Besoin de nourriture des armées :

Les armées sont aussi grand demandeur de nourriture, surtout en ce qui concerne les unités montées... Aussi il faut considérer qu'une armée a les besoins suivants :

- 1 point de nourriture par mois et par 5 membres d'une armée terrestre à pied
- 3 points par mois et par 5 membres d'une armée montée (ce chiffre est de composé de 1 pour les troupes et 2 pour les montures).
- Bien plus pour des unités particulières comme des dragons, des trolls ... bien que celles-ci aient tendance à se servir toute seule, prenant alors moitié sur les réserves humaines, moitié ailleurs.

Si une armée est en état de manque léger, elle ira se servir dans le domaine où elle se trouve, et aura un malus de 5 à son BR. Si elle est en état de fort manque, elle ira trouver la moitié de ce qui lui manque dans les contrées environnantes, ce qui lui coûtera beaucoup de temps (diminuant par moitié son déplacement) et elle sera