

Donjon de Naheulbeuk JDR – S'enrichir sans combattre

Pour le MJ, version 1.0 (en attente de la deuxième partie du document)

*Il arrive souvent que des joueurs désirent passer à une version un peu plus immersive du jeu de rôle Naheulbeuk, dans laquelle on occupe une place dans la société autre que celle de simple aventurier. Ce supplément vous aidera à trouver des moyens et des méthodes de jeu qui permettent de le faire facilement et de manière ludique. Tout ce qui est prévu ici peut être compatible avec les activités « normales » d'un aventurier, bien sûr. Généralement, ce *gameplay* doit être envisagé avec un seul joueur, en courtes sessions, pour éviter que le reste du groupe ne s'ennuie en attendant. Certaines activités peuvent être envisagées en groupe.*

Sommaire du document

1. Méthodes à gameplay simple	2
1.1 Investissement commercial simplifié	2
1.2 Occupation salariée à court terme	3
1.3 Taxi urbain (Glargh ou Waldorg)	7
1.4 Prestation de services de sécurité (indépendant)	9
1.5 Chasse et pêche	10
1.6 Spectacles et divertissements	11
1.7 Trafic et contrebande	13
2. Gain en expérience	15
3. Méthodes à gameplay complexe	XX (à faire)
Investissement locatif ou immobilier	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Prestation de services magiques	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Atelier d'artisanat (basé sur : supplément ingénieur)	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Boutique, échoppe, taverne, auberge (marchand)	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Exploitation agricole (révolte !)	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Société de livraison	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Société commerciale au long cours	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Compagnie de transport de voyageurs	XX (à faire, prévu pour la 2.0)
Compagnie de location de matériel	XX (à faire, prévu pour la 2.0)

Donjon de Naheulbeuk JDR – S'enrichir sans combattre

Version 1.0 – pour le M.J.

Voici des propositions de *gameplay* et d'activités hors scénario pour ceux qui voudraient profiter du contenu Naheulbeuk existant pour faire autre chose que taper des monstres.

1.1 – Investissement commercial simplifié

C'est une méthode d'enrichissement à *gameplay* très simple, qui ne nécessite que peu de temps pour être utilisé par un joueur et un MJ. Pour résumer, disons que le capital du personnage est investi dans un fonds commun pour l'investissement commercial (FCIC), géré et régulé par des gens de la guilde des marchands, qui lui verseront des dividendes à chaque décade (période de dix jours) en fonction des aléas du marché ou de l'activité générale de commerce. Ce fonds aide les entrepreneurs locaux à faire prospérer leurs affaires. Pour percevoir ses dividendes, le héros n'a pas forcément besoin d'être là, car ceux-ci seront versés à la banque en son absence. Il faut toutefois réussir à convaincre l'organisme de son honnêteté et faire bonne impression. Il y a donc du *roleplay*.

Conditions d'entrée : avoir au moins 1200 PO à investir et un peu d'argent d'avance pour les frais, ne pas être un criminel recherché dans la ville concernée, disposer de deux jours dans une grande ou moyenne cité (Glargh, Waldorg, Chnafon, Mlinej, Kjaniouf...).

Lancement de la souscription : elle se fait en quatre étapes

- **En tenue :** le personnage doit disposer d'un pied à terre proche où poser son équipement. À moins d'être un NOBLE ou un MARCHAND, il doit alors se procurer des vêtements propres destinés à la négociation (voir plus bas les détails, mais ça doit aller vite), car il ne peut pas se rendre à un rendez-vous d'affaires en tenue d'aventurier. Il va de soi qu'aucune créature magique ou animal familier bizarre ne pourra l'accompagner à ses rendez-vous. **Important :** Le héros n'aura pas ses bonus habituels d'équipement.
- **Roleplay 1 :** le héros prend contact avec un intermédiaire soit à la guilde des marchands, soit à la banque, soit auprès d'une autre guilde commerçante locale (guilde des forgerons, des brasseurs, des constructeurs...). Il manifeste son envie d'investir dans les activités professionnelles locales en discutant avec cet intermédiaire (ép. CHA/INT). S'il réussit à convaincre, on lui donne un rendez-vous pour le lendemain avec une adresse et une heure. S'il échoue, il devra trouver un autre intermédiaire (seulement trois essais possibles par jour). L'intermédiaire va se renseigner alors auprès des autorités pour savoir si le héros est un criminel, et si c'est le cas il pourrait lui tendre un piège le lendemain...
- **Roleplay 2 :** le lendemain, c'est le rendez-vous avec le conseiller à la banque ou à la guilde, qui aura lieu dans un bureau cossu. Le MJ doit choisir le sexe (et éventuellement l'orientation sexuelle...) du conseiller, cela pourra aider (ou pas) le personnage à convaincre ce dernier de lui faire confiance. Ce qui fait peur à ces gens, c'est de laisser des criminels investir et gagner de l'argent sur le dos des honnêtes commerçants... Le personnage fera une première épreuve de CHA en entrant dans le bureau (pour savoir quelle impression il donne), puis une épreuve CHA/INT à la fin de son baratin. En fonction des résultats, le conseiller pourra lui permettre d'investir entre 1000 et 10000 PO sur le FCIC (par tranche de 1000 PO).
- **Finir le dossier :** le personnage donne son argent puis doit déposer 200 PO à la banque sur un compte spécial. C'est le fond de sécurité pour les problèmes éventuels de conjoncture... Ensuite il peut repartir.

***Bonus/malus vestimentaire :** ne passez pas une heure sur le sujet, mais en fonction de l'argent dépensé dans les vêtements civils pour négocier, le personnage pourra ajuster ses épreuves. En gros, il aura quatre choix de tenues chez le tailleur ou le fripier : 50 PO ou moins = CHA-1 / 100 PO = épreuve normale / 150 PO = CHA+1 / 200 PO = CHA+2.

Résultat décadaire : le joueur lance 4D6 et fait le total de ses **points de conjoncture** à chaque fin de décade pour savoir ce qu'il a gagné ou perdu en dividendes. L'argent est viré directement à la banque, ou ponctionné si jamais il y a des problèmes. Un résultat négatif indique que le compte bancaire du personnage est débité à hauteur du pourcentage de l'investissement réalisé, tandis qu'un pourcentage positif indique que le compte est crédité !

Important : l'argent gagné ne se cumule pas sur le compte pour modifier l'investissement initial.

Points	Conjoncture pour la décade (finance)	Résultat
4 à 5	Très mauvaise. Des problèmes survenus ont mis à mal la structure commerciale et l'organisme a besoin de fonds supplémentaires.	-5%
6 à 8	Nulla. Le commerce est à zéro, rien n'avance.	Aucun
9 à 12	Moyenne. Les entrepreneurs sont contents, le commerce progresse et vous percevez quelques dividendes.	+5%
13 à 18	Bonne. Les entrepreneurs sont à fond, le commerce s'envole et vous percevez pas mal de dividendes.	+10%
19 à 22	Excellente. C'est l'euphorie à la guilde, les retombées financières s'en font d'autant plus sentir sur votre compte !	+15%
23 à 24	Incroyable... Tout semble se dérouler comme si Caddyro influait sur les activités des commerçants locaux ! Votre capital grossit.	+25%

Exemple : le marchand Rodoric Le Gaucher a investi 2000 PO sur le FCIC de la guilde des forgerons de Glargh. Au terme de la première décade il lance 4D6 et obtient 11 : il gagne donc 5% de son investissement, soit 100 PO qui sont crédités sur son compte. Il pourra ensuite relancer les dés à chaque nouvelle décade, sur décision du MJ.

Compte bancaire FCIC : c'est un compte spécial pour l'investissement qui ne génère pas de frais bancaires. Le personnage peut retirer de l'argent s'il le désire, ou demander à s'en faire transférer à une autre banque, mais devra toujours laisser au moins 200 PO sur le compte pour assurer les problèmes de conjoncture.

1.2 – Occupation salariée à court terme (1D10 jours)

Si un personnage a quelques jours à perdre, se trouve en zone habitée et ne compte pas partir tout de suite à l'aventure, il peut décider de ne pas bêtement perdre son argent à l'auberge en restant assis sur ses deux mains. De nombreuses opportunités s'offrent à lui, dans la mesure où la conjoncture est bonne (voir plus bas). Il faut toutefois qu'il ait les qualifications adéquates pour le boulot et qu'il ne fasse pas trop mauvaise impression. Bien sûr, les choix sont plus limités dans les zones rurales que dans les villes de taille plus importantes.

Où, quand et comment ? Le personnage se rendra au bureau des emplois ou au bureau d'une guilde quelconque. Les bureaux des emplois existent toujours, même s'ils ne sont pas notés sur la carte. Dans le cas d'une petite ville ou d'un village, ils seront intégrés à la mairie. Mais le héros qui se promène peut bien entendu faire preuve d'initiative avec une candidature spontanée en discutant avec le/la responsable d'un établissement quelconque.

Entretien d'embauche : c'est généralement très *roleplay*. À moins qu'il ne s'agisse d'un boulot de sécurité ou d'escorte, le personnage s'y rendra sans arme et habillé le mieux possible. Le MJ peut décider de modifier ses épreuves de CHA en fonction de l'accoutrement du personnage (et de son état d'ébriété ou de ses blessures apparentes). Faites toujours une épreuve de CHA au premier contact pour savoir comment s'engage la rencontre, puis éventuellement une autre à la fin du baratin *roleplay* du joueur. Le MJ décide ensuite de l'embauche.

Conjoncture sur 4D6 (MJ) : Comme toujours, on est jamais certain qu'il y ait du travail disponible. Il peut y avoir une surpopulation temporaire, un problème économique local, une guerre civile, du chômage ou alors juste ce n'est pas la saison pour tel ou tel emploi... Avant de chercher du travail, le héros (ou le groupe de héros) devra se renseigner sur la conjoncture. Dans le cas d'un groupe, celle-ci sera valable pour tout le monde puisque les protagonistes se trouvent en même temps au même endroit.

Important : pour respecter une certaine logique, en fonction du scénario ou de la campagne actuellement joués par le MJ, celui-ci peut décider de la conjoncture sans avoir à tirer les dés !

Points	Conjoncture pour la journée (emploi)	Possibilités d'emploi
4 à 5	Très mauvaise. Tout le monde se bat pour avoir du travail ici !	Nullles
6 à 8	Mauvaise. C'est un peu la foire d'empoigne pour le boulot.	Moindres
9 à 12	Moyenne. Chacun fait son petit bonhomme de chemin.	Normales
13 à 18	Bonne. Le commerce est florissant et il n'y a pas de guerre.	Bonnes
19 à 22	Très bonne. N'importe qui, ou presque, peut trouver du travail.	Très bonnes
23 à 24	Excellente. Les employeurs s'arrachent la moindre proposition et peuvent même décider de gonfler les salaires pour attirer le chaland.	Excellentes

Travailler au jour le jour : voilà, votre héros a trouvé du travail. Il faut bien considérer qu'il n'y va pas avec son équipement d'aventure (sauf cas particulier comme l'escorte ou la sécurité) et qu'il n'aura donc pas ses bonus d'équipement habituels pour modifier ses scores, à moins qu'il ne s'agisse d'objets enchantés discrets (le MJ devra déterminer ce que le héros peut garder avec lui). Il va maintenant devoir faire son boulot pendant un ou plusieurs jours (IDIO jours) pour gagner son salaire. Après quoi il devra chercher un autre emploi.

Pour cela, on part sur une idée très simple : pour chaque jour travaillé, le joueur tire trois fois le D20 sur le score préconisé dans le tableau des emplois (tirer une fois le dé serait trop aléatoire, et trop de fois rendrait le jeu très lourd). Ensuite, le MJ n'a plus qu'à utiliser le résultat pour déterminer si la journée s'est bien passée :

- **2 ou 3 réussites avec au moins un critique :** (un critique annule une maladresse) super journée de travail. L'employeur peut décider d'octroyer un petit bonus de salaire !
- **3 réussites simples :** c'est parfait, rien à redire, vous pouvez revenir tous les jours
- **2 réussites, 1 échec :** on peut vous pardonner vos erreurs, vous revenez demain
- **1 réussite, 2 échecs :** l'employeur grince des dents et remet en cause vos qualifications, vous revenez demain mais si ça ne va pas mieux, vous serez viré
- **Aucune réussite :** ne revenez pas demain, prenez votre salaire et adieu !
- **Au moins une réussite et une maladresse :** vous n'êtes pas payé pour la journée mais vous avez une (dernière) chance de vous rattraper en revenant le lendemain
- **Aucune réussite et au moins une maladresse :** vous êtes un usurpateur d'emploi. Ne revenez pas demain, ne touchez pas votre salaire et vous avez bien de la chance que l'employeur ne demande pas aux gardes de vous mettre en prison !

Vous pouvez voir ci-dessus que même l'emploi banal en Terre de Fangh offre des possibilités intéressantes, voire même comiques... Après chaque journée, le salaire du héros lui est versé et il peut recommencer dans la limite des IDIO jours. Vu que c'est un emploi à court terme, ça ne peut pas durer éternellement...

N'oubliez pas aussi que chaque jour, le personnage aura des frais à payer (nourriture, logis au minimum) dont le montant dépendra de l'endroit où se déroule l'activité, lesquels frais qui seront déterminés par le MJ.

Exemples d'emplois, qualifications et salaires (1)

Note : si vous avez plusieurs caractéristiques dans la case « Épreuves », faites la moyenne de celles-ci

Emploi	Qualifications et notes, frais d'entrée	Épreuves	Salaires / Jour
Manutentionnaire Assistant agricole Agent d'entretien	FO et AD minimum 10	FO/AD	10 PO
Agent espaces verts Cantonnier	AD et INT minimum 11	AD/INT	12 PO
Assistant d'artisan	Métier : ingénieur + spécialité afférente Voir : supplément ingénieur	AD/INT	16 PO
Videur (taverne)	COU minimum 11, FO minimum 13 Compétence : bourre-pif	FO/AT/COU	10 PO
Videur (club privé) Escorte ou sécurité	CHA, COU et FO minimum 12 Frais : 50 PO en vêtements	FO/AT/COU	14 PO
Assistant (mage)	Métier : mage	MagiePhys	20 PO
Cuistot (taverne)	Compétence : cuistot AD et INT minimum 11	INT/AD	12 PO
Cuistot (restaurant)	Métier : ingénieur cuisinier Voir : supplément ingénieur	INT/AD	15 PO
Manutentionnaire (charges lourdes)	FO minimum 13	FO	10 PO
Assistant (guérisseur)	Compétence : premiers soins	INT/AD	18 PO
Guérisseur (remplaçant)	Métier : ingénieur médecin ou prêtre (Youclidh) Voir : supplément ingénieur	INT/AD	40 PO
Coursier léger	INT minimum 11 Frais : 50 PO pour une tenue décente	INT	15 PO
Transporteur lourd	INT et FO minimum 11	INT/FO	16 PO
Assistant administratif Bibliothécaire Vendeur en boutique	Compétence : érudition INT minimum 12 Frais : 50 PO pour une tenue décente	INT	14 PO
Courtisan(e) de salon	CHA minimum 12	CHA/AD	20 PO
Amuseur de taverne Baladin de rue	Compétence : jonglage et danse CHA minimum : 11 Frais : 30 PO en matériel et costume	AD/CHA	15 PO
Jouet de maison close « Escorte »	CHA minimum : 14, pas d'amour-propre Frais : 100 PO en tenues, le reste est fourni	AD/CHA/INT	50 PO
Égoutier	AD minimum 11, pas d'amour-propre	AD	12 PO

Exemples d'emplois, qualifications et salaires (2)

Note : si vous avez plusieurs caractéristiques dans la case « épreuves », faites la moyenne de celles-ci

Emploi	Qualifications et notes, frais d'entrée	Épreuves	Salaires / Jour
Major domo, valet, servante, suivante	CHA et AD minimum 10, peu de fierté	AD	15 PO
Amuseur pour nobles Clown pour enfants	Compétences : jonglage et danse, érudition CHA minimum : 13, pas d'amour-propre Frais : 50 PO en matériel et costume	AD/CHA/INT	25 PO
Cocher, voiturier, palefrenier	Compétence : comprendre les animaux CHA et AD minimum 10, peu de fierté	AD/INT	14 PO
Gardien de banque Vigile en joaillerie	Pas d'antécédent judiciaire CHA, COU et FO minimum 12 Frais : 30 PO en vêtements	FO/CHA/COU	16 PO
Serveur (taverne)	CHA, AD et INT minimum 10	INT/AD	10 PO
Serveur (club privé)	CHA, AD et INT minimum 12	INT/AD	20 PO
Gladiateur sportif Assistant maître d'armes	COU, FO et AT minimum 13 Échec critique : blessure grave, arrêt de travail	FO/AT/COU	25 PO
Joueur de Brute-Balle	Compétence : bourre-pif COU minimum 12, FO et AD minimum 13 Échec critique : blessure grave, arrêt du travail	COU/FO/AD	30 PO
Fille-pompon	Compétence : jonglage et danse CHA (naturel) minimum 13, femme uniquement	AD/CHA	20 PO
Prostitué(e) de rue	CHA minimum : 12, pas d'amour-propre Frais : 30 PO en vêtements d'aguichage Échec critique : maladie, donc arrêt du travail	AD/CHA	30 PO
Conseiller en magie	Métier : mage INT minimum 14, CHA minimum 12	MagiePsy	40 PO
Marin-pêcheur	AD minimum 12	AD	12 PO
Assistant (comptable)	Compétence : érudition, INT minimum 11	INT	14 PO
Camelot itinérant	INT minimum 12 Frais : 50 PO pour une tenue décente	INT	16 PO
Garde de temple	Métier : Prêtre ou paladin affilié à la divinité	FO/CHA/COU	16 PO
Assistant de prêtre	Métier : Prêtre ou paladin affilié la divinité	MagiePsy	20 PO
Assistant d'archiprêtre	Métier : Prêtre ou paladin affilié la divinité CHA minimum 15	MagiePsy	30 PO
Homme de main (pègre)	FO et AD minimum 10, COU minimum 12	FO/AD/COU	14 PO
Professeur, maître (discipline maîtrisée)	Niveau 6 ou plus Frais : élevés (local, matériel...)	Selon activité	Niveau X 10 PO

1.3 – Taxi urbain (Glargh, Waldorg)

Le personnage désirant passer un peu de temps dans une grande ville pourrait avoir envie de s'installer comme convoyeur de personnes. C'est une activité qui peut être aussi envisagée dans le cadre d'un scénario, puisque cela permet de se rapprocher de certains nobles haut placés et d'écouter leurs petits secrets. Les possibilités et les gains dépendront de l'investissement du personnage en matériel. En effet, on ne peut pas prétendre inviter des nobles à la promenade si on est propriétaire d'un chariot paysan tiré par deux mules décrépites sentant le fumier. Les véhicules choisis seront donc toujours **des fiacres de petite taille** et de bonne qualité, avec deux chevaux rapides.

Conditions d'entrée : avoir de quoi investir, CHA minimum 11, parler la langue, disposer au moins d'une décade de temps libre dans une grande cité (Glargh, Waldorg).

Investissement : pour un véhicule et ses deux chevaux, cela fera $300+200+200 = 700$ PO – dans le cas où le personnage achèterait d'un coup plusieurs véhicules, il pourrait avoir un rabais (à négocier, ép. CHA).

Un seul véhicule occasionne des frais fixes de **20 PO à la journée** (inclus : les repas, l'entretien, les taxes, etc.).

Si le personnage achète plus d'un véhicule, il devra aussi s'acquitter du salaire quotidien d'un cocher et des frais attenants, ainsi que des frais professionnels, ce qui lui coûtera **40 PO par jour**. Ceci devra être pris en compte pour le calcul des gains quotidiens, en utilisant le tableau ci-dessous.

Où, quand et comment ? Le personnage doit trouver un endroit où installer son activité en choisissant par exemple une place, une rue bien fréquentée, etc. (ép. INT possible). Il devra ensuite se constituer une clientèle parmi les riches de la région, en réussissant à les convaincre (ép. CHA), sachant que de toute façon ce sont les seuls qui ont assez d'argent à perdre pour se payer un taxi. Le plus difficile, dans ce métier, ce sera évidemment de trouver des clients (certains d'entre eux pouvant même demander au personnage d'accomplir une quête avant d'accepter de le faire travailler). Chaque client gagné lui rapportera par jour un petit pécule par jour, dans la mesure, bien entendu, où il n'y a pas de problème lors des déplacements. Pour trouver facilement des noms pour vos clients, vous pouvez utiliser le tableau de génération de noms de nobles, disponible dans les aides de jeu !

Gains quotidiens : le tarif d'une course en environnement urbain, beaucoup plus élevé que les transports ruraux, sera déterminé au hasard et sera de l'ordre de **1D6 X 5 PO** (de 5 à 30 PO donc par course). Les gains quotidiens seront alors déterminés par le nombre de clients que le personnage a réussi à rallier à sa cause, le nombre de courses pour chacun et le nombre de véhicules disponibles au sein de son exploitation. Sachant qu'un seul véhicule ne peut pas accomplir des courses pour cinquante clients par jour, on obtiendra ce genre de tableau assez réaliste (il est à titre indicatif, et du coup il est tout à fait possible d'avoir plus que quatre véhicules).

Véhicules	Gains potentiels	Frais quotidiens
1	1D4 courses par client, maximum 2 clients	20 PO
2	1D4 courses par client, maximum 4 clients	60 PO
3	1D4 courses par client, maximum 6 clients	100 PO
4	1D4 courses par client, maximum 8 clients	140 PO

Conjoncture sur 4D6 : chaque jour, il est possible que la conjoncture soit mauvaise ou bonne comme l'indique le tableau. Faire le taxi dans une grande cité est une activité qui peut comporter certains dangers liés à la criminalité, aux complots dont pourrait être victime le client, à des problèmes de voiries qui vont endommager le véhicule, etc. Qui plus est, les nobles n'ont pas forcément que ça à faire tous les jours de se promener en ville, donc il y aura des jours avec et d'autres sans... Le MJ peut aussi décider de la conjoncture en fonction du scénario !

Points	Conjoncture pour la journée (taxi)	Conséquences
4 à 5	Naze. Un véhicule a été la cible d'une attaque de voleurs ! C'était votre première course de la journée...	50 PO de frais de réparation Une seule course, un client perdu
6 à 8	Mauvaise. Problèmes en ville, circulation difficile. Votre travail va être compliqué.	Un client de moins sur la journée
9 à 12	Moyenne. Problème de voirie, accident sans gravité. Ambiance morose sur la ville.	30 PO de frais sur un véhicule 1D4-1 courses par client
13 à 18	Bonne. Votre activité se porte bien.	Aucune
19 à 22	Excellente. Festivités chez les riches !	1D4+1 courses par client
23 à 24	Incroyable. Tout le monde s'arrache vos services.	1D4+2 courses par client

Exemple : le héros Noglor, marchand de Kjaniouf, s'est installé à Glargh sur la place Marave et dispose de **deux véhicules**. Il a investi 1300 PO, car il a réussi à obtenir un rabais de 100 PO sur le lot. Il dispose aussi d'une propriété en banlieue, ce qui lui permet de garer ses véhicules sans frais supplémentaire. Chaque jour, il doit payer un cocher pour le deuxième véhicule, et dépense donc en tout **60 PO de frais**. Bien que son activité soit assez jeune, il a réussi grâce à de nombreuses journées de prospection à se trouver **quatre clients** (quatre clients à 1D4 courses par jour, avec 1D6 X 5 PO par course).

- De base, Noglor gagnera donc $(1D4 \times (1D6 \times 5)) \times 4$ PO avec 60 PO de frais quotidiens

JOUR 1

- Lançons 4D6 : résultat 15 (Bonne conjoncture, aucune conséquence)
- Client 1 : (1D4) 3 courses, avec 4 2 et 1 au D6 = $20+10+5 = 35$ PO
- Client 2 : (1D4) 2 courses, avec 5 et 2 au D6 = $25+10 = 35$ PO
- Client 3 : (1D4) 2 courses, avec 4 et 2 au D6 = $20+10 = 30$ PO
- Client 4 : (1D4) 3 courses, avec 4 et 3 et 1 au D6 = $20+15+5 = 40$ PO
- Total des gains : 140 – Total des frais : 60 PO – Noglor a gagné 80 PO

JOUR 2

- Lançons 4D6 : résultat 11 (30 PO de frais sur un véhicule, 1D4-1 course par client)
- Client 1 : (1D4) 3 courses, avec 5 5 et 3 au D6 = $25+25+15 = 65$ PO
- Client 2 : (1D4) 0 course = 0 PO
- Client 3 : (1D4) 2 courses, avec 6 et 5 au D6 = $30+25 = 55$ PO
- Client 4 : (1D4) 2 courses, avec 6 et 6 au D6 = $30+30 = 60$ PO
- Total des gains : 180 – Total des frais : 90 PO – Malgré la conjoncture, Noglor a gagné 90 PO

Et ainsi de suite... Le taxi est une activité lucrative mais peut attirer les convoitises ou, qui sait, inspirer à certains concurrents moins fortunés des envies de vengeance ou de sabotage.

Notez que la gestion des clients (les trouver, mais aussi les garder...) reste prépondérante pour cette activité et constitue un élément de *roleplay* non négligeable. Les nobles ne voyagent pas simplement en ville, mais aussi dans sa périphérie où l'on trouvera de nombreux domaines et villas qu'ils iront fréquemment visiter pour régler leurs affaires ou pour se détendre. Il y a donc beaucoup à faire.

1.4 – Prestation de services de sécurité (indépendant)

Cette activité peut être envisagée par un groupe ou plus d'un personnage à la fois, l'un d'entre eux faisant office de « patron » et de chef du groupe, et c'est seulement lui qui passera les épreuves pour l'ensemble du groupe. En effet, si l'emploi à temps partiel très simplifié de personnel de sécurité est proposé plus haut (voir page 5), il est possible d'envisager cette activité de manière plus étoffée.

Investissement : a priori, pas grand-chose hormis quelques vêtements de bonne qualité pour rendre les aventuriers propres sous les armures. Il va de soi que le personnel d'escorte ne pourra pas être constitué de héros tels que les nécromants, invocateurs ou autres spécialistes environnés de malfaisance et suivis en permanence par des créatures interdites de séjour en ville. Les gens qui veulent s'inscrire en tant que prestataire de services de sécurité devront également acquitter une **taxe d'inscription** (50 PO par personne) et d'enregistrement à la guilde des Marchands ou au bureau des emplois, qui leur délivrera un permis spécial. Ceci permettra notamment aux personnages, en cas de bagarre en ville, de présenter aux gardes leur permis afin d'éviter (ou de réduire) les questions et les poursuites de la part des forces de l'ordre, parce que c'est « leur travail ».

À cet investissement viennent s'ajouter **5 PO de frais fixes par jour**.

Où, quand et comment ? Ces prestations se déroulent en général dans des cadres bien particuliers, car dans d'autres situations la sécurité est assurée soit par l'armée, soit par les gardes urbains, soit par des hommes de main quand il s'agit de la pègre. Pour notre activité, il peut alors s'agir de sécuriser une négociation importante entre des commerçants bien en vue (pour éviter l'interférence de concurrents), de l'escorte d'une cargaison spéciale d'un point à un autre, de la surveillance d'un événement en particulier (soirée chez des nobles) ou de la protection d'une personnalité (héritier, voyageur de marque) qui ne serait pas prise en charge par l'armée. Tout ce qui concerne la pègre n'est pas géré par les établissements ci-dessus, mais par la guilde des Voleurs éventuellement, ou de manière encore plus secrète. Dans la plupart des cas, une fois enregistré, le personnage pourra être contacté par le bureau, puis on lui proposera une mission de sécurité qui dépendra de la conjoncture.

Conjoncture sur 4D6 : les gens n'ont pas forcément besoin de services de sécurité tous les jours... Et parfois, il y a des accidents qui viennent vous saboter votre travail.

Points	Conjoncture pour la journée (sécurité)	Conséquences
4 à 5	La journée se passe très mal ! Personnel blessé à la suite d'une altercation surprise. Pas de mission.	50 PO de soins chez le guérisseur Aucune mission
6 à 8	Mauvaise. L'ambiance est plombée et rien ne se passe.	Aucune mission
9 à 12	Moyenne. Ambiance morose sur la ville.	Une mission type A
13 à 18	Bonne. Votre activité se porte bien.	Une mission type B
19 à 22	Excellente. Festivités chez les riches !	Deux missions type B
23 à 24+	Incroyable. Tout le monde s'arrache vos services.	Une mission type C

Catégories de missions de sécurité

- **Type A : salaire 25 PO par personne.** Vous sécurisez les lieux, puis ensuite une transaction ou une rencontre entre des personnalités, de manière à éviter que ça dégénère.
- **Type B : salaire 30 PO par personne.** Vous escortez une cargaison précieuse ou une personnalité à risque pendant la moitié de la journée.
- **Type C : salaire 70 PO par personne.** Vous assurez toute la journée la sécurité d'un événement important chez les nobles, en faisant régner l'ordre et en éjectant les parasites.

Travailler dans la sécurité : vous avez choisi un emploi à risque et bien payé... Mais si vous voulez garder votre permis et être payé, il faut maintenant réussir à faire ce qu'on vous demande, et ce avec efficacité.

Pour cela, on part sur une idée très simple : pour chaque mission, le personnage (ou le chef du groupe s'il s'agit d'un collectif) tire trois fois le D20 sur le score préconisé ci-dessous. Ensuite, le MJ n'a plus qu'à utiliser le résultat pour déterminer si la mission se déroule correctement.

Pour le type guerrier (le plus standard dans le métier) : moyenne FO/COU/CHA, pour un mage : INT/AD/COU, pour un prêtre : INT/CHA/COU. Le courage entre toujours en ligne de compte dans ce métier.

Important : la compétence « Intimider » donne un bonus de +2 à ces épreuves et la compétence « Méfiance », quant à elle, un bonus de +1 (bonus cumulables).

- **2 ou 3 réussites avec au moins un critique :** (un critique annule une maladresse) super journée de travail. Le client peut décider d'octroyer un petit bonus de salaire ! +4 au prochain jet de conjoncture.
- **3 réussites simples :** c'est parfait, rien à redire, vous pouvez continuer vos activités. +2 au prochain jet de conjoncture.
- **2 réussites, 1 échec :** on peut vous pardonner vos erreurs, vous continuez vos activités.
- **1 réussite, 2 échecs :** le client grince des dents et remet en cause vos qualifications, vous percevez 10 PO de moins par personne et vous continuez vos activités mais il faudra faire mieux.
- **Aucune réussite :** vous percevez 20 PO de moins par personne et votre réputation est ternie : vous avez -4 à votre prochain jet de conjoncture.
- **Au moins une réussite et une maladresse :** vous n'êtes pas payé pour la journée mais vous avez une (dernière) chance de vous rattraper, sinon votre permis est supprimé. -6 au prochain jet de conjoncture.
- **Aucune réussite et au moins une maladresse :** vous êtes un usurpateur et vous êtes mauvais à tout. Votre client contacte les autorités pour qu'on supprime votre permis et vous ne pourrez plus exercer.

1.5 – Chasse et pêche (indépendant)

Les gens ont toujours besoin de manger. Si vous vous voulez profiter de cette opportunité pour vous enrichir en utilisant vos talents, c'est possible... Mais il faut savoir qu'il est nécessaire, pour faire ce boulot, d'avoir au minimum de l'**adresse**. Ensuite, vous devrez choisir entre la chasse et la pêche, sachant que la chasse comporte plus de risques que la pêche mais qu'elle est également plus lucrative vu que vous revendez à la fois la viande et les peaux d'animaux à vos clients, ces derniers n'étant jamais difficiles à trouver.

Conditions d'entrée : un peu d'argent pour investir, AD minimum 11, disposer de quelques jours de temps libre et se trouver pas trop loin d'une agglomération (pour avoir des clients). Il y a pas mal de compétences qui peuvent vous offrir d'intéressants bonus au jet de conjoncture (voir ci-dessous). Pour la pêche en outre il vous faudra forcément la compétence NAGER.

Investissement : le personnage aura besoin d'une cabane (120 PO) proche d'un lieu propice qui servira de base à ses activités, ainsi que d'une certaine quantité de petit matériel (30 PO). Et rien d'autre !

Conjoncture sur 4D6 pour la chasse : ici je ne propose pas d'épreuve mais un simple jet de conjoncture qui sera éventuellement modifié par les compétences du personnage. Les bonus (cumulables) sont les suivants :

- Déplacement silencieux, Pister, Tirer correctement : +2 au résultat
- Appel du sauvager, Instinct de survie, Comprendre les animaux : +1 au résultat
- Sentir des pieds : -2 au résultat

Points	Conjoncture pour la journée (chasse)	Conséquences
4 à 5	La journée se passe très mal ! Vous êtes blessé par un prédateur que vous n'aviez pas vu venir.	50 PO de soins chez le guérisseur 10 PO de revenu
6 à 8	Mauvaise. La météo est exécrationnelle et les proies se cachent.	10 PO de matériel à racheter 20 PO de revenu
9 à 12	Moyenne. Quelques belles prises tout de même.	30 PO de revenu
13 à 18	La météo est parfaite et la saison bonne.	40 PO de revenu
19 à 22	Excellente. Vous ramenez un animal rare et recherché.	50 PO de revenu
23 à 24+	Journée incroyable. Vous ramenez plusieurs gibiers de choix.	60 PO de revenu

Conjoncture sur 4D6 pour la pêche : il y a hélas peu de compétences qui peuvent vous donner un bonus à la pêche, mais néanmoins voici quels bonus (cumulables) vous pouvez considérer :

- Déplacement silencieux, Détecter, Instinct de survie : +2 au résultat
- Ambidextrie, Tirer correctement : +1 au résultat

Points	Conjoncture pour la journée (pêche)	Conséquences
4 à 5	La journée se passe très mal ! Vous tombez à l'eau et vous brisez du matériel.	10 PO de matériel à racheter 5 PO de revenu
6 à 8	Mauvaise. La météo est exécrationnelle et les poissons se cachent.	10 PO de revenu
9 à 12	Moyenne. Quelques belles prises tout de même.	20 PO de revenu
13 à 18	La météo est parfaite et la saison bonne. De beaux poissons.	25 PO de revenu
19 à 22	Excellente. Vous ramenez un poisson rare et recherché.	30 PO de revenu
23 à 24+	Journée incroyable... Chakhom est avec vous !	35 PO de revenu

1.6 – Spectacles et divertissements (indépendant)

Les métiers du spectacle ne sont pas toujours bien vus en Terre de Fangh (et beaucoup de gens traitent les artistes de maudrictes), mais pour ceux qui savent entretenir le divertissement de leurs semblables, il y a de l'argent à se faire. Les revenus sont rarement élevés, toutefois mais il n'y a pas beaucoup d'investissement, très peu de risques et peu de frais au quotidien. Le problème principal est d'assurer un maximum de qualité sur les spectacles afin de maintenir au plus haut la réputation de l'artiste, sans quoi les propositions se feront rapidement très rares... C'est aussi une activité qui peut se concevoir en groupe, mais l'un d'entre eux devra être le responsable et c'est lui qui passera les épreuves pour le reste de la troupe.

Conditions d'entrée : pour le chef de la troupe CHA minimum 12, savoir parler la langue, un peu d'argent pour investir, au moins une décade de temps libre dans une grande ou moyenne cité (Glargh, Waldorg, Chnafon, Mlinej, Kjaniof...). Certaines compétences sont de bons atouts pour aider au spectacle ou au jet de conjoncture.

Investissement : tenues de spectacle pour 40 PO par personne, et accessoires de scène pour 50 PO par personne. Les gens qui veulent s'inscrire en tant que prestataire de spectacles devront également acquitter une **taxe d'inscription** (20 PO par personne) à la guilde des Ménestrels et Baladins au bureau des emplois, qui leur délivrera un bracelet spécial. Il faut prévoir ensuite aussi des frais quotidiens de 5 PO par jour et par personne (logement, nourriture, etc.).

Conjoncture sur 4D6 : les gens n'ont pas forcément besoin de spectacles tous les jours, et ceux capables de louer vos services ne sont pas forcément nombreux... Il va falloir démarcher et vous adapter au marché. Certaines compétences du chef de la troupe vous permettent d'obtenir des bonus (cumulables) à votre jet de conjoncture :

- Mendier et pleurnicher, Jonglage et danse : +3 au résultat
- Fariboles : +2 au résultat
- Arnaque et carambouille, Érudition, Radin : +1 au résultat
- Sentir des pieds, Pénible, Ressemble à rien : -2 au résultat

Points	Conjoncture pour la journée (spectacle)	Conséquences
4 à 5	Journée à oublier ! Le chef du groupe se fait insulter par un client à un rendez-vous de prospection.	Aucun spectacle -6 au jet de conjoncture suivant
6 à 8	Mauvaise. L'ambiance est plombée et rien ne se passe.	Aucun spectacle
9 à 12	Moyenne. Ambiance morose sur la ville.	Un spectacle de type A
13 à 18	Bonne. Votre activité se porte bien.	Un spectacle de type B
19 à 22	Excellente. Les gens vous adorent !	Deux spectacles de type B
23 à 24+	Incroyable. Les nobles s'arrachent vos services.	Un spectacle de type C

Catégories de spectacles

- **Type A : salaire 20 PO par personne.** Vous vous produisez dans une taverne assez connue.
- **Type B : salaire 35 PO par personne.** Vous donnez un spectacle de deux heures dans un endroit bien fréquenté, avec un public assez riche.
- **Type C : salaire 80 PO par personne.** Vous assurez toute une journée de spectacles et de divertissements à une réception chez de riches clients.

Travailler dans le spectacle : vous avez choisi un emploi qui comporte peu de risques, mais dont la prospérité dépend fortement de votre réputation. Celle-ci peut changer assez vite...

On part sur une idée très simple : pour chaque spectacle, le chef de la troupe tire trois fois le D20 sur une moyenne AD/CHA. Ensuite, le MJ n'a plus qu'à utiliser les résultats pour déterminer si le spectacle se déroule correctement, si la clientèle est satisfaite.

Important : la compétence « Jonglage et danse » donne un bonus de +2 à ces épreuves, tandis que les compétences « Fariboles » « Érudition » ou « Naïveté touchante » donnent un bonus de +1 (cumulables).

- **2 ou 3 réussites avec au moins un critique :** (un critique annule une maladresse) super spectacle. L'employeur peut décider d'octroyer un petit bonus de salaire ! +4 au prochain jet de conjoncture.
- **3 réussites simples :** c'est parfait, rien à redire, vous pouvez continuer vos activités. Ajoutez 2 à votre prochain jet de conjoncture.
- **2 réussites, 1 échec :** on peut vous pardonner vos erreurs, vous continuez vos activités.
- **1 réussite, 2 échecs :** l'employeur grince des dents et remet en cause vos qualifications, vous percevez 10 PO de moins par personne, et vous continuez vos activités mais il faudra faire mieux. Enlevez 2 à votre prochain jet de conjoncture.
- **Aucune réussite :** vous percevez 15 PO de moins par personne et votre réputation est ternie : vous enlevez 4 à votre prochain jet de conjoncture
- **Au moins une réussite et une maladresse :** vous n'êtes pas payé pour la journée et vous enlevez 6 à votre prochain jet de conjoncture
- **Aucune réussite et au moins une maladresse :** vous êtes un usurpateur et vous êtes mauvais à tout. Votre client contacte la guilde pour qu'on supprime votre permis et vous ne pourrez plus exercer.

1.7 – Trafic et contrebande (1D10 jours par ville)

Les activités liées au quotidien de la pègre, qui sont nombreuses, ont toutes en commun d'être à la fois rémunératrices et risquées. En effet, si vous êtes vendeur de pioches et que vous ne faites pas bien votre travail, vous vous retrouvez sans emploi et vous allez faire autre chose. Si vous êtes trafiquant à Glargh et que vous ne faites pas bien votre travail, vous vous retrouvez en prison et/ou avec une main en moins... C'est pourquoi la proposition qui va suivre doit être envisagée avec la plus grande prudence. En général, si on veut être un trafiquant indépendant, il faut avoir du talent et surtout se méfier de ses concurrents car ils sont au moins aussi dangereux que les forces de l'ordre. C'est donc un emploi qui demande de bons scores et de la chance.

Au niveau du roleplay, pour être plus immersif on peut se renseigner sur le marché noir local en consultant les données commerciales dans les suppléments des villes et régions.

Conditions d'entrée : la pègre accepte n'importe qui à condition de pouvoir démontrer qu'on a la volonté de s'enrichir et qu'on n'a pas peur de mettre les pieds dans le milieu. Il faut plusieurs jours de temps libre dans une grande ou moyenne cité (Glargh, Waldorg, Chnafon, Mlinej, Kjaniof...). Certaines compétences sont de bons atouts pour vous aider dans vos activités quotidiennes. Cette activité **ne pourra jamais dépasser une décade** dans la même ville, car après cela le trafiquant sera rapidement « grillé » et connu des autorités.

Investissement : pour faire du trafic ou de la contrebande, on aura besoin généralement d'un chariot ou d'une barque de marchand (compétence « Nager » obligatoire dans ce cas), ce qui au total coûtera dans les **400 PO** (qu'on choisisse l'un ou l'autre). Une partie des activités se déroulera bien entendu à pied, mais le véhicule est toujours nécessaire pour faire passer des marchandises, la contrebande étant le plus souvent dissimulée dans des paquets au milieu de denrées communes.

Le trafiquant aura ensuite des frais fixes de **40 PO par jour**, incluant sa nourriture et son hébergement mais surtout les nombreux pots-de-vin et paiements louches à destination de la guilde des Voleurs.

Où, quand et comment ? Le personnage doit trouver un endroit où installer son activité en choisissant une ville qu'il connaît. Il devra ensuite rencontrer des gens, receleurs, brigands divers ou personnalités corrompues, afin de se constituer un réseau, en réussissant à les convaincre qu'il est intéressant pour eux de travailler avec lui (ép. CHA/INT). Ceci pourra passer par des entretiens au fond de tavernes sombres, à la nuit tombée... Certains de ces contacts pourront demander au personnage d'accomplir quelque chose pour eux. Le personnage aura ainsi un **maximum de trois contacts** qui lui rapporteront ensuite des missions et un petit pécule par jour, dans la mesure, bien entendu, où il n'y a pas de problème lors des activités.

Gains quotidiens : on gagne bien sa vie à transporter des marchandises illicites. Le revenu d'un trafic sera déterminé au hasard et très aléatoire, de l'ordre de $2D6 \times 10$ PO (de 20 à 120 PO donc par trafic). Les revenus dépendront ensuite du nombre de clients, des épreuves et de la conjoncture. Cependant, pour éviter d'être trop « connu » en ville et de se faire arrêter, et aussi parce qu'on a un temps limité chaque jour, un trafiquant devra travailler **au maximum avec trois contacts**. Il convient d'être prudent quand on trafique en ville.

Conjoncture sur 4D6 : il est bien entendu assez dangereux de faire du trafic, mais contrairement à d'autres activités, ici les principaux problèmes surviendront lors de l'épreuve pendant le trafic et non à cause de la conjoncture. Cette dernière va surtout avoir une influence sur la demande en contrebande dans la région.

Certaines compétences toutefois vous permettent d'obtenir des bonus (cumulables) à votre jet de conjoncture :

- Mendier et pleurnicher, Fariboles, Arnaque et carambouille : +2 au résultat
- Érudition, Radin, Méfiance : +1 au résultat
- Pénible, Ressemble à rien : -2 au résultat

Points	Conjoncture pour la journée (contrebande)	Conséquences
4 à 5	Horrible. Vos concurrents ont saboté votre véhicule ! Vous pansez vos blessures dans l'ombre.	200 PO de frais de réparation Pas de trafic aujourd'hui
6 à 8	Mauvaise. Problèmes en ville, circulation difficile.	Pas de trafic aujourd'hui -2 au prochain jet de conjoncture
9 à 12	Tensions en ville, les gardes sont sur les dents.	1 trafic maximum
13 à 18	Bonne. Votre activité se porte bien.	2 trafics maximum
19 à 22	C'est le bazar en ville mais vous pouvez en profiter.	Jusqu'à 3 trafics
23 à 24+	Des événements créent une forte demande en contrebande.	Jusqu'à 3 trafics +4 au prochain jet de conjoncture

Faire son boulot de trafiquant : vous voulez gagner de l'argent avec des activités illicites... Il faut espérer que vous êtes assez doué et chanceux pour ça ! En effet, les grosses erreurs sont souvent fatales. Il faut à la fois être adroit, intelligent et réussir à convaincre les forces de l'ordre que vous êtes honnête.

Pour chaque trafic, le personnage tire trois fois le D20 sur une moyenne AD/INT/CHA. Ensuite, le MJ n'a plus qu'à utiliser les résultats pour déterminer si le trafic a lieu correctement.

Important : les compétences « Ressemble à rien » « Appel des renforts » « Fariboles » « Chance du rempailleur » « Détection » ou « Déplacement silencieux » donnent un bonus (cumulable) de +1 à ces épreuves, tandis que les compétences « Agoraphobie » « Pénible » ou « Tomber dans les pièges » donnent un malus de -2.

- **2 ou 3 réussites avec au moins un critique :** (un critique annule une maladresse) vous vous en tirez très bien cette fois, tout passe en douceur. +20% aux gains et +4 au prochain jet de conjoncture. Obtenez un nouveau contact, sauf si vous êtes au maximum (3 contacts).
- **3 réussites simples :** manœuvre impeccable. +10% aux gains. +2 à votre prochain jet de conjoncture.
- **2 réussites, 1 échec :** c'était juste, mais vous finissez la mission sans être inquiété.
- **1 réussite, 2 échecs :** vous avez failli griller un de vos contacts. -20 PO aux gains et -2 à votre prochain jet de conjoncture. Si vous ne faites pas mieux la prochaine fois, un contact vous abandonne.
- **Aucune réussite :** c'est nul. Vous êtes passé à tabac (perdez 10 PV), vous remboursez 50 PO de cargaison perdue et votre réputation est ternie : vous enlevez 6 à votre prochain jet de conjoncture.
- **Au moins une réussite et une maladresse :** à la suite d'un contrôle qui tourne mal, vous avez perdu la cargaison et votre contact. Vous devez réparer votre véhicule (50 PO), rembourser 50 PO de cargaison et trouver un nouveau contact. Vous aurez également -6 à votre prochain jet de conjoncture.
- **Aucune réussite et au moins une maladresse :** pas de doute, ce « métier » n'est pas fait pour vous. À la suite d'une course-poursuite, vous avez perdu votre véhicule. Vous finissez par vous faire trancher une main et vous êtes jeté au cachot pour dix jours. Quand vous en sortirez, vous pâtirez de nombreux malus, CHA/COU/FO-2 pendant une décade (en plus des malus de main tranchée). De outre, tous vos contacts vous abandonneront et il faudra se refaire une clientèle.

Exemple : l'héroïne Dulgosa, demie-elfe pirate de Waldorg de niveau 5, s'est installée en ville et fait du trafic portuaire avec une barque (car elle sait nager). Elle a investi **400 PO**. Elle a réussi, à force de persuasion, à sécuriser deux contacts dans la pègre locale. Chaque jour, elle doit payer **40 PO de frais**. Si elle obtient entre 13 et 18 au jet de conjoncture (facile avec ses compétences), elle pourra donc réaliser deux trafics par jour et tenter de ramasser des gains situés entre 30 et 180 PO. Elle aura aussi +3 de base au jet de conjoncture (Arnaque et carambouille, Méfiance), ce qui lui évitera de passer une journée « horrible », et +2 à toutes ses épreuves de trafic (Appel des renforts, Détection).

2 – Gain en expérience (à destination du MJ)

Il est important de comprendre qu'on ne pourra pas faire une carrière d'aventurier complète en vendant des courgettes au marché, ni en protégeant des marchands, ni en jonglant devant des nobles. Toutefois, comme il est vrai que tout travail mérite salaire, **toute activité mérite aussi des XP.**

Je vous propose quelques calculs pour octroyer des points d'expérience à vos joueurs en fonction de l'activité réalisée lors de la session « s'enrichir sans combattre ».

Note générale importante : tous les calculs ci-dessous restent des propositions et, comme toujours, tout ce qui concerne les XP reste à l'appréciation du MJ. Les résultats pourront évoluer en fonction des réussites ou des échecs du héros, de la conjoncture ou tout simplement de l'équilibrage du jeu.

1.1 Investissement commercial simplifié

Comme il n'y a presque rien à faire, ici le héros ne gagnera des XP qu'une fois : au moment où il fait son entrée dans la FCIC. Cela prend un certain temps et demande un peu de talent, donc je propose ici la formule simple.

➤ Proposition de calcul : $10 \text{ XP de base} + (2 \times \text{niveau})$

Exemple : un personnage de niveau 1 gagnera donc 12 XP tandis qu'un personnage de niveau 5 gagnera 20 XP.

1.2 Occupation salariée à court terme (1D10 jours)

Ici le héros aura 1D10 jours de travail, avec une chance chaque jour de se faire renvoyer mais aussi de bien réussir son job. Certains boulots sont plus intéressants que d'autres, alors il est assez difficile de définir une règle mathématique pour donner des XP de manière juste et intéressante, sans pour autant être disproportionnée. Je propose donc de se baser sur le niveau du travail en fonction du SALAIRE.

➤ Proposition de calcul : $3 \text{ XP par jour de base} + 10\% \text{ des gains en PO à l'issue de la période de travail}$

Exemple : la proposition ci-dessus permet à un SERVEUR DE TAVERNE qui a travaillé 4 jours de gagner 40 PO et 16 XP ($(3 \times 4=12) + (10\% \text{ de } 40=4)$). Dans le même temps, un SERVEUR DE CLUB PRIVÉ, métier plus élitiste, gagnera pour la même période 80 PO et 20 XP ($(3 \times 4=12) + (10\% \text{ de } 80=8)$). Un joueur de Brute-Balle qui parvient à travailler pendant 8 jours pourrait ainsi gagner 240 PO et 48 XP, ce qui n'est pas mal compte tenu des nombreuses qualités nécessaires pour faire ce boulot et des risques encourus.

1.3 Taxi urbain (Glargh ou Waldorg)

Le taxi urbain n'est pas un employé, mais un entrepreneur. Il devra donc faire face à plus de responsabilités, mais en même temps son travail ne demande pas des compétences de folie et c'est assez répétitif. N'oublions pas non plus que son investissement de base est conséquent. Ainsi, en travaillant peu il gagnera aussi peu d'XP.

➤ Proposition de calcul : $4 \text{ XP par jour de base} + 5\% \text{ des gains en PO de la période de travail}$

Exemple : avec ce calcul, un taxi qui s'en sort bien peut gagner en 6 jours de travail 300 PO et 39 XP ($(4 \times 6=24) + (5\% \text{ de } 300=15)$).

1.4 Prestation de services de sécurité (indépendant)

Le métier de la sécurité en indépendant est plus proche de celui d'un aventurier, avec du combat de temps en temps, donc je propose un calcul un peu plus gratifiant que celui des métiers à court terme.

➤ Proposition de calcul : $6 \text{ XP par jour de base} + 5\% \text{ des gains en PO à l'issue de la période de travail}$

Exemple : un entrepreneur de la sécurité plutôt doué, qui travaille pendant 6 jours pourrait ainsi gagner 180 PO et 45 XP ($(6 \times 6=36) + (5\% \text{ de } 180=9)$).

1.5 Chasse et pêche (indépendant)

Ce sont des activités moins dangereuses que la sécurité, assez solitaires, mais cela demande pas mal de compétences et peu d'investissement. Au final, on devra retrouver un peu tout ça dans le calcul des XP.

- Proposition de calcul : 5 XP par jour de base, +5% des gains en PO de la période de travail

Exemple : en 5 jours, un bon chasseur sous bonne conjoncture peut se faire 200 PO et 35 XP.

1.6 Spectacles et divertissements (indépendant)

Une activité beaucoup moins dangereuse que la sécurité, sauf peut-être pour l'estime de soi. Il s'agit tout de même d'un travail qui demande des compétences et pas mal d'improvisation.

- Proposition de calcul : 4 XP par jour de base, +5% des gains en PO de la période de travail

Exemple : avec ce calcul, un amuseur pour nobles qui travaille correctement pendant 8 jours, sans se faire virer, peut gagner 280 PO et 46 XP ((4 X 8=32) + (5% de 280=14)).

1.7 Trafic et contrebande

C'est de loin l'activité la plus dangereuse dans ce que je propose ici. Il faut du talent, de nombreuses compétences et de la chance pour s'en sortir, avec des défis tous les jours. Il existe aussi un prix d'investissement et l'activité ne peut pas rester à la même place pendant très longtemps. En même temps, le trafiquant qui ne travaille pas beaucoup ne fait rien de ses journées. Le gain en XP est donc tout à fait dépendant des gains en PO.

- Proposition de calcul : 5 XP par jour de base, +10% des gains en PO de la période de travail

Exemple : un trafiquant d'algue noire de Zblouf, à Chnafon, peut se faire en 5 jours 300 PO et 55 XP.

3 – Méthodes à gameplay complexe (à venir)

Je m'occuperai de cette deuxième partie de l'extension lorsque j'aurai du temps à y consacrer. Pour le moment, vous pouvez vous amuser avec les propositions ci-dessus.