

La Valeur d'un Ducat

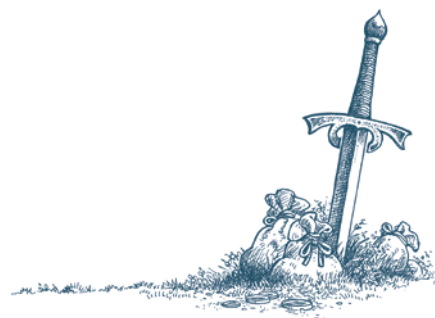
A Cadwallon, tout ce paye, c'est bien connu et généralement bien assimilé. Mais quand on va dans un pays étranger on a toujours du mal à se familiariser à la valeur de la monnaie courante. C'est pourquoi, au terme d'un long débat, il est apparu nécessaire d'en affiner la perception des joueurs.

Le tableau de Train de Vie du Manuel des Joueurs (p.333) décrit de façon succincte la valeur du sacrosaint ducat. Facilitant la détermination des richesses des personnages à leur création (riche, pauvre...), il n'apporte qu'une échelle de grandeur pour les francs-ligueurs pour qu'ils puissent déterminer leurs honoraires pour les missions qu'on leur propose, et encore, ça reste globalement flou. Alors trouver la bonne somme à proposer pour soudoyer un garde, négocier un lot de marchandise ou payer une escorte revient bien souvent à la spéculation hasardeuse, et cela nuie souvent à la qualité du jeu.

Le tableau d'équipement du Manuel, ainsi que l'encart sur les porteurs d'armes de la section Interaction ne sont que peu d'aide à cause de leur éloignement dans le livre, et pour rajouter à la confusion du système monétaire, il faut se rappeler que les mois à Cadwallon durent 19 jours et qu'il y en a 21 dans l'année plus un jour chômé, ce qui change la donne des Trains de Vie.

0-10 D/mois	sans-le-sou
10-25 D/mois	pauvre
25-100 D/mois	médiocre
100-1000 D/mois	aisé
1000-10000 D/mois	riche
10000+ D/mois	riche comme Vanius!

Heureusement, les auteurs ont eu la bonne idée d'énoncer dans Secret volume 1 le salaire pour une mission du grouillot le plus connu de Cadwallon : le milicien. Avec cette base, il est plus facile d'appréhender le système, ce que nous allons tenter de faire.



Tout travail mérite salaire!

Des joueurs sont venus à déterminer la valeur d'une journée de travail pour le croquant standard, l'ouvrier exploité et d'autres. Le calcul fait sur une mission d'escorte sur une demi-journée de travail rapporte 20 ducats à 6 miliciens et leur sergent, celle de 12 vétérans et un officier rapporte 100 ducats pour la même mission. Un rapide calcul et on arrive à peu près à ça :

20 ducats par jour / 7 miliciens dont un sergent x 2 demies journées : 5,7 ducats par jour environ par milicien.

Déduction de l'Etat et du Sergent, on peut alors considérer que le milicien de base doit coûter à peu près 4 ducats /jour, soit environ 80 ducats par mois, d'un train de vie médiocre.

Si le milicien standard touche approximativement 80 ducats par mois (train de vie Médiocre), le vétéran qui possède plusieurs années d'ancienneté et touche quelques primes arrive tout juste au delà des 100 ducats mensuels (train de vie Aisée), et le sergent dépasse allègrement les 115 ducats.

L'officier (lieutenant etc.) touche quant à lui environ 50 ducats par jour, soit 950 ducats, presque assez riche pour que les porteurs d'armes de la ville haute lui soient gratuits ! Il y a de quoi rager.

Milicien (tout type)	4D/J, 80/mois (médiocre)
Vétéran	5-6/J, 100/mois env. (aisé)
Sergent	6/J, 115/mois (aisé)
Officier (cpt, lt, ...)	50/J, 950/mois

Les salaires selon le rang de métier

Rappelons qu'un Sans-le-sou de la place des Assises gagne un ducat pour deux jours en tout, ce qui lui permet de dormir en sécurité et manger un jour sur deux, et que la plus grande majorité des Cadwés sont des badauds rangs 1.

- Un ouvrier (métier rang 1) gagne au moins 1 ducat par jour et au moins 20/mois (pauvre).
- Le professionnel qualifié (métier rang 2) gagne 2 à 5 ducats/jour, soit 40 à 100 par mois (médiocre).
- L'expert (métier rang 3 ou propriétaire, chef d'entreprise, ...) gagne 5 à 10 ducats / jours, soit entre 100 et 200 ducats par mois (aisé).

Au delà, les personnages sont traités dans la section Trains de Vie Aisé et Riches.



Base salariale à Cadwallon

Quel que soit le tableau, il est bien spécifié qu'un « cap des 100 ducats » détermine la vraie différence entre quelqu'un de pauvre et quelqu'un qui s'en sort : 100 ducats est donc la moyenne nationale des salaires mensuels à Cadwallon, et une ligue franche de 5 ligueurs doit gagner, fort logiquement, 500 ducats en 3 semaines pour subvenir à ses besoins.

Evidemment, si vos ligueurs ne gagnent que leur salaire, ce seront les joueurs qui seront frustrés (en général, ils gagnent environ 2000 ducats pour un scénario made-in-Rackham) mais maintenant, ils sauront que ce qu'ils gagnent a de la valeur.

Rappelons que le coût de la vie pour un voyageur de passage s'élève à 2 ducats par jours (soit 38 par mois), à coup de repas médiocre et de chambre d'auberge relativement miteuse.

La Ville Haute

Il est à noter que quelque soit le fief concerné, tous les salaires sont fixés sur ce gabarit. En effet, ce qui fait la différence, c'est l'argent que le fief est capable d'investir dans sa milice (par exemple), ainsi le pauvre fief Rempart ne peut pas payer plus d'un ou deux officiers, le matériel n'y est pas de bonne qualité et les locaux laissent à désirer. A contrario, Den Azhir bénéficie d'assez d'argent pour équiper sa milice d'un équipement bien entretenu, de payer un grand nombre d'homme et plusieurs officiers qui avec tant de fond peuvent peser lourd dans la balance politique de la ville.

Les miliciens bénéficient également de logements de fonction et d'une nourriture bien supérieure à ce qu'on peut trouver dans la rue Morgue. La valeur d'un ducat reste donc la même à leurs yeux, mais la loyauté d'un milicien de la Ville Haute est certainement plus vivace qu'à Soma ou Rempart.

Tenter de soudoyer un milicien de la Ville Basse se basera le plus souvent sur un Seuil d'Interaction demandant au milicien une *Manipulation* (SI 4).

Un milicien loyal de la Ville Haute risque de perdre ses logements de qualité et une affectation prestigieuse et lui demandera donc au minimum une *Manipulation* doublée d'une modification en une *conviction profonde* (soit SI 6).

Le prix d'un milicien de la Ville Haute reste donc le même qu'un de la Ville Basse, mais la difficulté pour le soudoyer est autrement plus difficile (N'oublions pas que quelque soit le milicien, qui peut savoir comment il réagira face à un pot-de-vin ?).

Les Trains de Vie Aisé et Riche

Evidemment, il y a à Var-Nokkt ou Drakaer beaucoup moins de mendiants que dans le Kraken (en fait aucun, ils sont tous refoulés), et la population locale est surtout constituée de commerçant (pour les plus pauvres), de riche artisan, de diplomate, et de bien d'autres personnes plus fortunées qui savent beaucoup mieux tirer leur épingle du jeu. La plupart des travailleurs qui parviennent à atteindre le Train de Vie Aisé essaient de quitter leur fief d'origine pour

venir vivre dans la Ville Haute.

Le train de vie Aisé est dix fois plus large que les trois Trains de Vie précédents. La jalousie et les complots nourrissent l'ambition de cette classe sociale aux dents longues qui n'a de cesse de se comparer aux autres. Ici, les gens se mettent en quatre pour gagner plus, ainsi le Potentiel du personnage Aisé multiplie littéralement son salaire mensuel et gagne, de manière générique, son Train de Vie multiplié par son Potentiel.

Au final, il y a 2 types de calculs à retenir pour une journée de travail :

Le salaire d'un grouillot est $X = \text{Train de vie} / 20$ jours (en arrondissant pour faciliter le calcul), évidemment.

Celui d'un gars Aisé de la Ville Haute est $X = \text{Train de vie} \times \text{Potentiel} / 20$ jours.

Evidemment, beaucoup parviennent à de meilleurs postes (et donc à de meilleurs salaires) en faisant jouer leurs relations et en menant à bien leurs petites combines.

Le calcul du salaire pour le Train de Vie Riche est absolument identique à celui du Train de Vie Aisé.

L'argent dans la discussion

Négocier : pour bien négocier une marchandise, il est important d'avoir les tableaux d'équipement sous les yeux : un personnage marchand doit connaître ses prix s'il veut faire tourner sa boutique (ou son arrière-boutique). Il est aussi judicieux que le joueur qui utilise le personnage marchand n'est pas tous les prix : il ne connaît que la branche dans laquelle il s'est spécialisé, que ce soit les armes (Confrontation), les gemmes de mana (Incantation) ou bien la vente de Constructs (Révolution).

La plupart des constructeurs font des ventes à prix tabassés à leurs revendeurs (33% des prix normaux) qui s'occupent de faire connaître le produit qu'ils doivent revendre. Un joueur qui désire revendre une caisse d'arme trouvée dans un souterrain devrait les revendre à peu près à ce prix-là, hors négociation, évidemment.

Soudoyer : il est difficile de connaître le prix pour

soudoyer quelqu'un. La plupart du temps, corrompre quelqu'un, c'est lui demander de commettre une faute professionnelle : cette personne risque donc son travail si ça venait à se savoir. Il faut donc que l'enchère soit intéressante pour forcer la personne à commettre cette infraction :

Seriez-vous prêt (par exemple) à ne pas venir à votre travail pendant un mois sous prétexte que quelqu'un vous a donné un mois de salaire pour le faire ?

Il faut avoir beaucoup de RTT à prendre mais cette base d'une faute pour un mois de salaire me semble convenable (je n'ai pas bien l'habitude d'acheter le silence de quelqu'un). C'est cher, mais pas trop pour soudoyer le milicien qui retient vos PJs prisonniers. Si cette base ne vous convient pas, créez en une nouvelle et, chose importante, informez-en vos joueurs qui n'ont pas forcément la même vision que vous.

Soudoyer un milicien (toujours pour l'exemple) peut être long et fastidieux : lutte d'Influence et 80 ducats à dépenser, vos PJs ne le tenteront peut-être pas régulièrement.

Embaucher : tout est expliqué à la page 330 du Manuel du Joueur en ce qui concerne la main d'œuvre (on peut d'ailleurs constater qu'un milicien est un médiocre employé, comme en atteste les nombreux récits les concernant).

Par contre, embaucher un soldat spécialisé (autre qu'un milicien ou un homologue d'une guilde dont le prix a déjà été bien assez débattu) comme une *Lame Wolfen*, un *Canon Ogrokh* ou le fameux *Ap-puie-Feu gobelin*, c'est une autre histoire qui sera débattue dans un prochain supplément.

Finalement

Ainsi, vous et vos Joueurs devriez avoir tout ce dont vous avez besoin pour mener des phases de Roleplay bien ficelées, photocopiez les encarts sur les porteurs d'armes (p.255), le tableau d'Embauche (p.330) et l'annexe sur l'équipement (p.332), et pourquoi pas la page des règles d'Influence (p.249) et vos marchands pourront toujours se déplacer avec leur livre de compte sous le bras !

Faites part de vos avis par mail à chocofou@free.fr ou sur cadwallon-online.fr