

## Caravanes

Tôt dans l'aventure du Régent de Jade, votre groupe d'aventurier va rejoindre la caravane de Sandru Vhiski pour s'embarquer pour un long voyage. Alors que l'aventure elle-même se focalise sur les rencontres et les défis dont vos personnages sont les principaux protagonistes, vous aurez besoin de la caravane de Sandru pour arriver à destination en un seul morceau.

Vous ne démarrerez pas l'aventure en tant que voyageur de la caravane, mais cela arrivera rapidement au court de la première partie de l'aventure. Au début la caravane de Sandru est relativement petite, le chef de la caravane a connu des temps difficiles, mais elle est suffisamment grande pour lui, votre groupe, 3 autres amis importants qui sont destinés à vous accompagner dans votre voyage – Ameiko, Koya et Shalelu – ainsi que quelques autres passagers. Au court de la campagne, vous aurez plusieurs opportunités pour améliorer la caravane de Sandru pour quelle soit en mesure de résister à ce que le futur lui réserve. Certaines de ces opportunités prendront la forme de découverte ou de nouveaux alliés alors que d'autres peuvent être achetées par le groupe ou en utilisant les fonds de la caravane (Voir ci-dessous).

### Statistiques de la caravane

A la façon d'un personnage, la caravane de votre groupe a ses propres statistiques. La fin de ce document présente une feuille blanche de caravane sur laquelle vous pourrez noter les succès, échecs et évolutions de votre caravane durant la campagne. Voici une description des différentes statistiques d'une caravane.

**Nom** : C'est le nom de votre caravane. L'aventure s'y réfère en la nommant « Caravane de Sandru » mais son véritable nom peut être choisi par les joueurs.

**Niveau** : La première fois que vous avez accès à la caravane de Sandru, c'est une caravane de niveau 1. Le niveau de la caravane augmente durant votre voyage avec celle-ci. A chaque fois que le niveau de caravane augmente, elle gagne un nouveau don de caravane qui aide à augmenter ses statistiques. Le niveau de la caravane ne peut jamais dépasser le niveau du PJ de plus haut niveau l'accompagnant de façon constante.

**Statistiques Principales** : Chaque statistique principale d'une caravane est représentée par un nombre allant de 1 à 10. Une valeur de 1 représente une caravane normale sans rien de spéciale et un 10 indique le maximum de perfection qu'une caravane peut atteindre dans une statistique principale. Toute caravane a 4 statistiques principales : **Offense** (Capacité à faire des dégâts), **Défense** (Capacité à résister aux dégâts et vitesse à laquelle les réparations peuvent être effectuées), **Mobilité** (Capacité à se déplacer et à réagir aux dangers soudains) et **Moral** (l'attitude globale et la loyauté des voyageurs de la caravane). Voir la section sur la construction de la caravane pour savoir à quelles sont les valeurs de départ de chaque statistiques.

**Statistiques dérivées** : Chacune des statistiques principales de la caravane influence ses statistiques dérivées. Les statistiques dérivées n'ont pas de valeur maximum. Ces statistiques sont : **Attaque** (le modificateur qu'il faut ajouter à un d20 lorsque la caravane attaque), **Classe d'armure** (le nombre à atteindre pour qu'une créature puisse toucher la caravane en combat) , **Sécurité** (Le modificateur à ajouter à un d20 pour que votre caravane évite un danger physique comme un glissement de terrain, un zone boueuse de la route ou un feu de forêt) et **Résolution** (le modification à ajouter à un d20 pour que votre caravane évite un danger mental ou spirituel comme une mutinerie ou les effets d'un sort de peur de groupe).

- *Test d'attaque* :  $1d20 + \text{Offense} + \text{Bonus donnés par les voyageurs, l'équipement, les dons, les wagons et les autres sources.}$
- *Classe d'armure* :  $10 + \text{Defense} + \text{Bonus donnés par les voyageurs, l'équipement, les dons, les wagons et les autres sources.}$
- *Test de sécurité* :  $1d20 + \text{Mobilité} + \text{Bonus donnés par les voyageurs, l'équipement, les dons, les wagons et les autres sources.}$
- *Test de résolution* :  $1d20 + \text{Moral} + \text{Bonus donnés par les voyageurs, l'équipement, les dons, les wagons et les autres sources.}$

En plus des 4 statistiques principales et des 4 statistiques dérivées, une statistique indépendante existe : l'**Insécurité**. Cette statistique est détaillée dans la section sur l'insécurité et la mutinerie.

**Vitesse** : Celle valeur représente la vitesse de déplacement de base de la caravane sur route en terrain découvert. La vitesse de base d'une caravane est de 32 miles par jour (51 km environ). Cette vitesse peut être améliorée grâce à des colonnes de chevaux, le don caravane rapide et des châssis améliorés.

**Point de vie** : Le nombre de point de vie d'une caravane représente combien de dégâts elle est capable de subir tout en restant mobile. Une caravane réduite à 0 point de vie devient immobile. Les dégâts suivants infligés à la caravane ensuite sont infligés à ses passagers à la place. Les points de vie d'une caravane sont égaux à la somme des points de vie des ses wagons modifiés par les modificateurs appropriés.

**Capacité de voyageur et de cargo** : Ces valeurs indiquent le nombre maximum de voyageurs et d'unités de cargo que votre caravane peut transporter. Si ces valeurs sont plus faibles que le nombre de voyageurs ou d'unité de cargo, votre caravane ne peut pas bouger. Les capacités de voyageur et d'unité de cargo de votre caravane est la somme des valeurs de ses wagons modifiés par les bonus et les pénalités appropriées.

**Consommation** : Cette valeur indique le nombre de provision que votre caravane consomme chaque jour. La consommation de votre caravane est égale au nombre de voyageur plus le total des valeurs de consommation des wagons modifiées par les bonus et les pénalités appropriées.

**Dons** : Les dons apportent à votre caravane des bonus sur ses statistiques dérivées ou à ses capacités de cargo ou de voyageur ainsi que d'autres bénéfices. Une caravane commence avec un don et gagne un don additionnel à chaque niveau.

**Voyageurs** : Les voyageurs sont des créatures qui appartiennent à la caravane avec pour exception les animaux utilisés pour tiré les wagons. Les personnages joueurs, PNJ, compagnon animal, monture

et cohortes sont tous considérés comme des voyageurs de ce point de vue. Les familiers sont couverts par leur maître et ne comptent pas comme des voyageurs. Chaque voyageur (sauf les passagers) apporte un bénéfice à la caravane d'une façon ou d'une autre. Utilisez cet endroit de la feuille de caravane pour lister les noms des voyageurs, leurs rôles dans la caravane et les bonus qu'ils peuvent fournir à la caravane.

**Cargo :** Utilisez cette zone pour lister les cargos et les équipements transportés par la caravane. Chaque cargo prend un certain nombre de places. Voir la section sur les cargos dans la section sur les équipements de caravane pour les détails sur la place que prennent les différents cargos et équipements.

## Construction de la caravane

Quand vous gagnez accès à la caravane de Sandru, vous et les autres joueurs peuvent déterminer la construction initiale de la caravane en sélectionnant ses statistiques principales.

**Statistiques principales :** Au départ, vous avez 3 points à répartir dans ses statistiques principales. Chaque statistique principale commence avec un score de 1 et vous devez diviser ces 3 points dans n'importe quelle combinaison voulue entre les scores d'Offense, Défense, Mobilité et Moral de votre caravane.

**Wagons de départ :** La caravane de Sandru commence avec un wagon couvert, un wagon de diseuse de bonne aventure et un wagon de ravitaillement. Voir la section sur les statistiques des wagons ci-dessous pour avoir les capacités de ces wagons.

**Équipement, Voyageurs et Wagons additionnel :** La caravane de Sandru commence avec 6 voyageurs : Sandru, Koya, Ameiko, Shalelu et 2 frères Varisian nommés Brevelek et Vankor (Conducteurs additionnels de la caravane avec Sandru lui-même qui fait office de 3<sup>ème</sup> conducteur).

La responsabilité pour acheter de l'équipement et des wagons additionnels ainsi que pour engager des spécialistes nécessaires vous revient en fonction du bonus monétaire initial donné durant la première aventure. Bien qu'il soit improbable que vous ayez les moyens d'acheter beaucoup d'autres ressources pour la caravane quand vous la rejoindrez durant la première aventure du Régent de Jade vous aurez de nombreuses opportunités pour acheter et même trouver d'autres améliorations durant la campagne.

## Statistiques des wagons

Chaque wagon dans la caravane a un but spécifique qui aide à améliorer les statistiques de la caravane et donc ses chances d'arriver à destination. Chaque type de wagon est présenté sous le même format avec son coût en po, ses points de vie, ses capacités de voyageur et de cargo, sa consommation et les bénéfices spéciaux apportés à la caravane. Quand vous achetez un nouveau

wagon en dépensant son coût en po (ce qui inclus les chevaux nécessaires pour le tirer), ajoutez ses points de vie et ses capacités totales à ceux de votre caravane.

Bien que vous puissiez ajouter beaucoup de wagon à votre caravane, le nombre de wagon de chaque type que votre caravane peut supporter est limité. La limite varie en fonction du type de wagon et est indiquée dans l'entrée de chaque wagon. Les wagons en excès de cette limite n'accordent pas leur bonus spécial. Par exemple, si vous ajoutez un 3<sup>ème</sup> wagon blindé, il n'augmentera pas la classe d'armure de la caravane de +3 supplémentaire car la caravane est déjà à la limite des wagons blindés : 2.

Enfin, chaque wagon a une valeur de consommation. Cette valeur est égale au nombre de chevaux nécessaire pour tirer le wagon et augmente la consommation globale de la caravane.

Une caravane peut être composée au maximum de 5 wagons à un instant donné. Le don Wagons supplémentaires permet d'augmenter cette limite.

#### **Wagon Blindé :**

- **Coût** 5000 po ; **pv** 60
- **Capacité de voyageur** 6 ; **Capacité de Cargo** 4
- **Limite** 2 ; **Consommation** 2
- **Bénéfice spécial** +3 de bonus à la CA de la caravane
- **Description** : Un wagon blindé a la même fonction qu'un wagon couvert, il donne aux voyageurs un endroit pour s'abriter. Cependant, à la différence du wagon couvert, le wagon blindé a ses cotés lourdement renforcé ce qui de fournir une bien meilleure protection à la caravane que ne l'aurait fait un simple wagon couvert.

#### **Wagon Couvert :**

- **Coût** 500 po ; **pv** 20
- **Capacité de voyageur** 6 ; **Capacité de Cargo** 4
- **Limite** aucune ; **Consommation** 2
- **Bénéfice spécial** Aucun
- **Description** : Le wagon couvert donne aux voyageurs un endroit confortable, bien que basique, pour s'abriter à la fois pendant que la caravane voyage et quand elle s'arrête pour la nuit dans la campagne.

#### **Wagon de diseuse de bonne aventure :**

- **Coût** 500 po ; **pv** 30
- **Capacité de voyageur** 2 ; **Capacité de Cargo** 4
- **Limite** 1 ; **Consommation** 1
- **Bénéfice spécial** Bonus de bonne aventure
- **Description** : Le Wagon de diseuse de bonne aventure est un mix entre un wagon couvert et un wagon de ravitaillement. C'est un wagon spécialement conçu pour accueillir le guide spirituel de la caravane : son diseuse de bonne aventure. Un voyageur capable de remplir le rôle de diseuse de bonne aventure ne peut fournir aucun bénéfice sans les marchandises contenues dans ce wagon.

#### Colonne de chevaux :

- **Coût** 1200 po ; **pv** 10
- **Capacité de voyageur** 6 ; **Capacité de Cargo** 1
- **Limite** 3 ; **Consommation** 6
- **Bénéfice spécial** +4 miles (6.4 km) par jour à la vitesse de la caravane
- **Description** : Ajouter des chevaux à votre caravane peut aider à en accroître la vitesse mais cela fait grandement augmenter la consommation.

#### Wagon de prisonniers :

- **Coût** 4000 po ; **pv** 40
- **Capacité de voyageur** 6 ; **Capacité de Cargo** 2
- **Limite** 2 ; **Consommation** 2
- **Bénéfice spécial** +2 de bonus à la Sécurité de la caravane
- **Description** : Ce wagon blindé est conçu pour le transport de prisonniers, mais il augmente aussi la sécurité générale de la caravane. Jusqu'à 4 voyageurs d'un wagon de prisonniers peuvent être désignés comme prisonniers. Ces voyageurs ne peuvent que servir de passagers mais n'ont pas le choix d'accompagner ou non la caravane. Au choix du MJ, certains PNJ puissants peuvent être capable de s'échapper d'un wagon de prisonniers.

#### Char royal :

- **Coût** 2500 po ; **pv** 30
- **Capacité de voyageur** 4 ; **Capacité de Cargo** 2
- **Limite** 1 ; **Consommation** 2
- **Bénéfice spécial** +4 de bonus à la Résolution de la caravane
- **Description** : Un char royal est un superbe wagon qui remonte le moral de la caravane si au moins un de ses voyageurs remplit le rôle d'artiste ou de passager.

#### Wagon de ravitaillement :

- **Coût** 300 po ; **pv** 20
- **Capacité de voyageur** 2 ; **Capacité de Cargo** 10
- **Limite** Aucune ; **Consommation** 1
- **Bénéfice spécial** Aucun
- **Description** : Ces wagons sont conçus pour le transport de cargo plutôt que de voyageurs.

## Voyageurs

Toute personne associée avec une caravane qui l'accompagne dans son voyage se nomme un voyageur et chaque voyageur d'une caravane remplit différents emplois durant le voyage de la caravane, même si cet emploi est simplement d'être un passager. Un personnage ne peut avoir qu'un emploi à la fois. Les personnages ayant les pré-requis pour réaliser plus d'un emploi doivent

choisir quel emploi accomplir au début de la journée. Il est possible de changer d'emploi après que 24h se soit écoulées.

La plupart des emplois donnent des bonus à l'Attaque, la Sécurité ou la Résolution de la caravane. Ces bonus sont des bonus de circonstance, ils sont cumulables entre eux mais le bonus total accordé sur une statistique ne peut pas dépasser +5. Tout bonus de circonstance fourni par les voyageurs en excès du +5 sur un test de statistique particulier est gâché sauf si la caravane a le don Voyageurs Expert.

Les emplois peuvent être réalisés par des PJ, des PNJ alliés ou de PNJ engagé pour la position. Il est à noté qu'il n'est pas possible d'engager des PNJ pour tous les emplois certains, comme la diseuse de bonne aventure ou les lanceurs de sorts, doivent être remplis par des PJ ou des PNJ alliés rencontrés durant la campagne. Tous les voyageurs de haut niveau doivent avoir leur alliance réalisée au cas par cas quand ils sont rencontrés durant la campagne. Les alliés n'ont pas à être payés pour leurs services.

Un PNJ engagé est un expert de niveau 1 ou un homme d'arme de niveau 1. Tous les PNJ engagés ont besoin d'un salaire spécifique, ce salaire doit être entièrement payé lorsque le PNJ est engagé puis de nouveau tous les mois. Un PNJ non payé quitte la caravane à la première occasion et tant qu'il ne part pas, il fonctionne comme un passager.

Durant la campagne, vous aurez de nombreuses opportunités pour vous aventurer loin de la caravane (comme les villes ou quand vous voudrez partir explorer) et vous pouvez choisir de laissez un PNJ à la caravane pour être certain qu'aucun mal ne leur arrivera.

**Cuisinier** : Aussi longtemps que la caravane a au moins 1 cargo de réserve (10 unités de provision) en stock dans le cargo de la caravane, un cuisinier diminue le score de consommation par 2 (jusqu'à un minimum de consommation égal au nombre total de vos wagons). Une caravane ne peut obtenir ce bénéfice que jusqu'à 5 fois, les cuisiniers additionnels après le 5<sup>ème</sup> ne fournissent aucun bénéfice. Chaque fois que vous prenez le don Voyageur Expert pour votre caravane, vous augmentez la limite du nombre de cuisinier de +1. **Pré-requis** : Tout personnage avec au moins 1 rang en Profession (boulangier, brasseur, cuisinier, pêcheur, jardinier, tavernier ou aubergiste) peut être cuisinier.

**Conducteur** : Un conducteur est requis pour chaque wagon de la caravane. Un wagon sans conducteur ne peut pas bouger. Les conducteurs ne fournissent aucun autre bénéfice à la caravane.

**Pré-requis** : Tout personnage avec au moins 1 rang en Dressage ou Profession (Conducteur) peut être conducteur.

**Artiste** : Un artiste garde le reste des voyageurs distraits et amusés durant le voyage et fournissent un bonus de circonstance de +1 aux tests de Résolution de la caravane. **Pré-requis** : tout personnage avec au moins 1 rang en Représentation peut être un artiste.

**Diseuse de bonne aventure** : Les diseuses de bonne aventure jouent un rôle unique dans une caravane Varisienne comme celle de Sandru, ils servent de conseillers, d'inspireurs et de mère de remplacement à toutes les personnes de la caravane. Une diseuse de bonne aventure est traditionnellement une vieille femme, mais ce n'est pas toujours le cas. Une caravane Varisienne sans diseuse de bonne aventure prend un -2 de pénalité sur tous ses tests d'Attaque, de Sécurité et de Résolution. Une fois par semaine une diseuse de bonne aventure peut donner un conseil sur

comment gérer les dangers des semaines à venir. En plus de cela, une fois par semaine après que la diseuse de bonne aventure ait donné son conseil, quand la caravane doit faire un test d'Attaque, de Sécurité ou de Résolution, vous pouvez lancer 2 fois et choisir le meilleur résultat. **Pré-requis** : Tout PJ ou PNJ capable de lancer des sorts de divination peut être une diseuse de bonne aventure.

**Garde** : Un garde aide à défendre la caravane contre les agresseurs. Chaque garde dans la caravane accorde un bonus de circonstance de +1 au score d'Offense de la caravane et un bonus de circonstance de +1 sur les tests de Sécurité fait pour éviter d'être surpris (comme lors d'un embuscade ou une attaque qui survient alors que la caravane est campée). **Pré-requis** : Tout personnage avec un bonus de base à l'attaque d'au moins +1 peuvent être un garde.

**Soigneur** : Un soigneur aide les blessés et les malades à se rétablir plus rapidement. Chaque soigneur dans la caravane peut fournir des soins à long terme à 6 voyageurs maximum, ces voyageurs gagnent automatiquement les bénéfices des soins à long terme quand ils passent la nuit dans un wagon. **Pré-requis** : Tout personnage avec au moins 1 rang en Premier secours peut être soigneur.

**Héro** : Un héro est un personnage très bien entraîné capable de remplir de nombreux rôles, de la défense à l'offense. Chaque héro donne à la caravane un bonus de moral de +1 aux tests d'Attaque, de Sécurité et de Résolution jusqu'à un maximum de +4. Le bonus de moral donné par les héros ne compte pas dans le bonus maximum de circonstance de +5 de chaque test de statistique donné par les emplois d'autres voyageurs. **Pré-requis** : Seul les PJ peuvent être des héros dans une caravane mais cela ne compte pas comme étant l'emploi du personnage. Un PJ peut donc être à la fois un héro et avoir un autre emploi.

**Passager** : Les passagers n'accordent aucun bénéfice à la caravane, cependant, de nombreux passagers payent la caravane pour être emmenés sain et sauf à sa destination. Vous auriez des opportunités de prendre des passagers en échange de paiement plusieurs fois durant la campagne. Votre MJ vous informera lorsque cela arrivera. **Pré-requis** : Tout personnage peut être un passager.

**Scout** : Un scout passe ses jours à voyager dans la campagne avoisinant la caravane, avertissant des problèmes potentiels pouvant survenir ou cherchant de la nourriture sous forme d'eau ou de gibier. Un scout peut fournir 2 unités de provision en une journée s'il se focalise sur la chasse pour la journée ou il peut donner un bonus de circonstance de +1 aux tests de Sécurité de la caravane s'il se focalise sur la reconnaissance pour la journée. Les scouts trouvent leur propre nourriture et ne compte pas dans la consommation de la caravane. Une caravane peut avoir au maximum 3 scouts travaillant en même temps. **Pré-requis** : Tout personnage avec au moins 1 rang en Survie peut être scout.

**Lanceur de sort** : Les lanceurs de sorts sont des personnages polyvalents qui peuvent remplir différents rôle au sein de la caravane. Ils peuvent être artiste, garde, guide, soigneur ou scout, qu'ils aient ou non les pré-requis de l'emploi. Les bonus accordés par les lanceurs de sort s'ajoutent à ceux accordés par n'importe quel emploi, mais comme tous les emplois, tout lanceur de sort en excès de 5 ne fournissent pas de bonus supplémentaire. **Pré-requis** : Tout PJ ou PNJ capable de lancer des sorts peut être un lanceur de sorts. Les lanceurs de sort peuvent être recrutés au court de l'aventure mais ils ne peuvent pas être simplement engagés.

**Marchand** : Un marchand permet à la caravane de faire des transactions quand la caravane est arrêtée dans une colonie. A l'arrivée en ville d'une caravane, le marchand peut dépenser 1 unité de cargo de marchandises (qui doit avoir été acheté dans une autre colonie que l'actuelle) pour faire un test de Résolution spécial. Ce test de Résolution fait gagner à la caravane un nombre de pièce d'or égal au résultat du test. Jusqu'à 5 marchands peut tenter ces tests de résolution (Dépensant une unité de cargo de marchandise pour chaque test) à chaque fois que la caravane visite une nouvelle colonie. **Pré-requis** : Tout personnage avec au moins un rang en Bluff, Diplomatie ou profession (Marchand) peut être un marchand.

**Réparateur de wagon** : Un réparateur de wagon est nécessaire pour effectuer de réparation en campagne de la caravane. Aussi longtemps que la caravane passe la journée sans bouger, un réparateur de wagon peut faire un test spécial de Sécurité en dépensant une unité de matériaux de réparation. Cela répare un nombre de point de vie à la caravane égal au résultat du test de Sécurité. Jusqu'à 5 réparateurs de caravane peuvent tenter des tests de Sécurité (dépensant une unité de cargo par test) à chaque fois que la caravane passe un jour sans bouger. **Pré-requis** : Un personnage avec au moins 1 rang en Artisanat (Bois) ou Profession (ingénieur ou réparateur de wagon) peut être un réparateur de wagon.

Emplois possible dans la caravane	
Voyageur	Salaire mensuel
Cuisinier	10 po
Conducteur	10 po
Artiste	50 po
Diseuse de bonne aventure	PJ ou PNJ allié seulement
Garde	100 po
Guide	50po
Soigneur	50 po
Héro	PJ seulement
Passager	Aucun
Scout	100 po
Lanceur de sort	PJ ou PNJ allié seulement
Marchand	10 po
Réparateur de wagon	10 po

## Equipements de la caravane

Une caravane peut, non seulement, être utilisée pour transporter énormément de matériels (y compris les trésors que les PJ pourrez avoir trouvé au cours de la partie), mais certains équipement peuvent être utilisés pour améliorer les statistiques de la caravane, faire en sorte qu'elle soit plus simple à défendre ou à réparer ou améliorer sa vitesse. Ces 2 types d'équipement sont détaillés ci-dessous.

Le nombre d'unité de cargo utilisé par ces objets est indiqué dans le tableau suivant.

Equipement de caravane		
Objet	Coût	Unités de cargo



Baliste	500 po	4
Pièges de campement	1000 po	2
Matériel arctique	200 po	1
Châssis amélioré	500 po	1
Matériaux de réparation	25 po	1
Réserve	5 po	1
Marchandises	10 po	1
Trésor	-	Variable
Renfort de wagon	500po	1

**Baliste** : C'est la seule arme de siège capable d'être montée et utilisée depuis une caravane. Une baliste donne un bonus de +1 aux jets d'Attaque de la caravane.

**Pièges de campement** : Cette collection de pièges portable est constituée d'objet tel que des pièges à ours, de pièges faisant du bruit, d'arbalètes légères activées par des câbles et d'autres choses du genre. Mettre des pièges de campement autour de la caravane offre un bonus de +4 aux tests de Sécurité pour éviter d'être surpris si un combat de caravane survient alors que la caravane campe et ils offrent un bonus de +4 aux tests d'Attaque au premier round de combat lorsque la caravane campe.

**Matériel arctique** : Le matériel arctique se compose de fourrures et d'outils divers qui permettent d'aider à libérer une caravane de la glace, d'aider au déplacement dans la neige et de fournir du confort aux voyageurs. Une caravane équipée avec du matériel arctique ne subit pas de pénalité additionnelle aux tests de Sécurité et de Résolution lors de la traversée d'environnements extrêmement frigides.

**Châssis Amélioré** : Ces améliorations consistentes en une combinaison de roues renforcée, d'essieux de très bonne facture et d'autres améliorations destinées à augmenter la vitesse d'un wagon. Aussi longtemps que la caravane possède un châssis amélioré pour chacun de ses wagons (sauf les colonnes de chevaux), la vitesse de la caravane est augmentée de 8 miles (9.65 km) par jour.

**Matériaux de réparation** : Les matériaux de réparation sont utilisés pour réparer la caravane après que celle-ci ait été endommagée. Un réparateur de wagon utilise une unité de cargo de matériaux de réparation à chaque fois qu'il fait un test spécial de Sécurité pour réparer les dégâts (Voir l'entrée sur les réparateurs de wagon).

**Réserve** : Une unité de cargo de réserve vaut 10 unités de provisions. Voir la section sur le Repos sous les Rencontre des caravanes pour une explication du fonctionnement de la consommation et des provisions.

**Marchandises** : Une unité de cargo de marchandise consiste en une combinaison de métaux, d'épices, de tissus, de bois, de sel et d'autres. En fonction du test spécial de Résolution d'un marchand (voir l'entrée sur le marchand), un profit significatif peut être fait par la vente de marchandises dans les villes que la caravane visite sur sa route.

**Trésor** : Cette forme inhabituelle de cargo ne peut pas être achetée. Un trésor est constitué de toute sorte de butin, équipement, trésor et fatras que vous récupérez durant vos aventures mais que

personnes dans votre groupe ne veut utiliser ou même porter d'eux même. Des choses comme des armures, des armes, des pièces, des bijoux ou d'autres objets de valeurs peuvent être combiné en un seul gros ensemble de trésor. Vous aurez besoin de noter la valeur totale vous-même. Quand la caravane atteint la civilisation vous pouvez considérer que les trésors non voulu sont vendu et que les profits sont répartis entre les PJ. En règle générale, 25 kg de trésor prennent une unité de cargo mais dans certains cas un trésor peut prendre plus de place sur décision du MJ.

**Renfort de wagon** : Ces supports de bois, plaques de métal et autres renforts utilisent une partie d'espace dans le cargo d'un wagon mais en retour cela augmente les points de vie du wagon (et donc les points de vie globaux de la caravane) de +10.

### Stockage extra-dimensionnel

Quand vous aurez l'argent, vous pourriez vouloir acheter des sacs sans fond ou même un puits portatif pour augmenter la capacité de stockage de votre caravane. Tout ce qui est plus petit qu'un sac sans fond, comme un havresac, n'est pas assez grand pour contenir un nombre significatif de cargo.

Le nombre de cargo que chacun de ces objets peut donner est listé ci-dessous. (Notez que tout ce qui est stocké dans un espace extra-dimensionnel est difficile d'accès et ne peut pas donner de bonus à votre caravane. Vous ne pouvez pas monter une baliste ou des renforts de wagon dans un puits portatif !)

- Sac sans fond (type I) : 1 unité de cargo
- Sac sans fond (type II) : 2 unités de cargo
- Sac sans fond (type III) : 3 unités de cargo
- Sac sans fond (type IV) : 4 unités de cargo
- Puits portatif : 5 unités de cargo

### Dons de caravane

Une caravane a un nombre de dons égal à son niveau. Quand vous accédez à la caravane de Sandru, vous, en tant que groupe, pouvez choisir le premier don de la caravane. Il faut bien sûr que la caravane possède les pré-requis du don.

#### Caravane résistante

Votre caravane est mieux construite que la moyenne.

**Pré-requis** : Défense 3

**Bénéfice** : Un de vos wagons gagne 20 points de vie. Ce bénéfice augmente aussi les points de vie globaux de la caravane. Si ce wagon est détruit, vous perdez l'accès à ce don jusqu'à ce qu'il soit réparé ou remplacé par un wagon du même type.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don un nombre de fois égal au maximum de wagon que peut avoir votre caravane.

### Ronde de wagon

Quand vous êtes attaqués, vous pouvez mettre vos wagons en rond pour gagner un bonus de défense.

**Pré-requis** : Défense 3

**Bénéfice** : Plutôt que de faire un test d'Attaque pendant un round lors d'un combat de caravane, vous pouvez mettre votre caravane en formation circulaire défensive. Faire cela donne un bonus de +4 à la CA de votre caravane. Votre caravane ne peut pas bouger dans que ses wagons sont en rond, si la caravane bouge, elle perd immédiatement son bonus à la CA.

### Equipage courageux

**Pré-requis** : Moral 3

**Bénéfice** : Votre caravane gagne un bonus de +2 à tous les tests de Résolution contre les effets de peur, cela inclus les tests fait pour résister à une fuite (Voir Combat de Caravane)

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Consommation efficace

Vos voyageurs sont disciplinés quand il s'agit de gérer les réserves de nourriture de la caravane.

**Bénéfice** : Réduit la consommation totale de votre caravane de 2 (jusqu'à un minimum égal au nombre de wagon la composant)

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Réparations efficaces

Votre caravane est particulièrement simple à réparer.

**Pré-requis** : Défense 3

**Bénéfice** : Quand vous faites un test spécial de Sécurité pour réparer votre caravane, vous ajoutez +2 de bonus au jet.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Caravane améliorée

Votre caravane est simplement meilleure que les autres.

**Pré-requis** : Caravane niveau 2

**Bénéfice** : Quand vous gagnez ce don, augmenter deux de vos statistiques principales de votre caravane (Offense, Défense, Mobilité ou Moral) de +1, jusqu'à un maximum de 10 par statistique principale.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don plusieurs fois. Les effets s'additionnent.

### Voyageurs expert

Vos voyageurs sont particulièrement bien entraînés

**Pré-requis** : Moral 5

**Bénéfice** : Augmentez le bonus maximum que les emplois de voyageur peuvent accorder de +1

**Normal** : Les bonus de circonstance accordés par les voyageurs ont un maximum combiné de +5 par statistique.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Wagons Supplémentaires

**Pré-requis** : Mobilité 3

**Bénéfice** : Le nombre maximum de wagon dans votre caravane augmente de 2.

**Normal** Une caravane peut être composée au maximum de 5 wagons.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Plus rapide

Votre caravane est plus rapide que la normale

**Pré-requis** : Mobilité 5

**Bénéfice** : La vitesse de votre caravane augmente de 4 miles (6.4 km) par jour.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Premier coup

Vos voyageurs sont capables de véritablement blesser un ennemi au premier round d'un combat de caravane.

**Pré-requis** : Offense 3

**Bénéfice** : Sur le premier test d'attaque d'un combat de caravane vous gagnez un bonus de +4 sur le test d'attaque. Si vous faites des dégâts à votre ennemi, vous fait 4 points de dégâts supplémentaire.

### Dégâts supplémentaires

Votre caravane est particulièrement dévastatrice en combat.

**Pré-requis** : Offense 5

**Bénéfice** : Les dégâts que fait votre caravane aux ennemis est augmentée de +1d6.

**Normal** : Une caravane fait, de base, 1d6 dégâts.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Caravane chanceuse

Votre caravane est particulièrement chanceuse.

**Pré-requis** : Wagon de diseuse de bonne aventure

**Bénéfice** : Une fois par semaine, vous pouvez lancer deux fois pour un test d'Attaque, de Sécurité ou de Résolution. Prenez le plus haut résultat de ces 2 jets comme résultat du test.

**Spécial** : Si votre caravane perd son wagon de diseuse de bonne aventure, vous perdez les bénéfices de ce don jusqu'à ce que le wagon de diseuse de bonne aventure soit réparé ou remplacé.

### Maître marchand

Vos voyageurs sont particulièrement doués pour faire de l'argent via le marchandage.

**Pré-requis** : Moral 3

**Bénéfice** : Vous gagnez un bonus de +5 sur tous les tests spéciaux de Résolution fait pour vendre des marchandises.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don jusqu'à 3 fois. Les effets s'additionnent.

### Tactiques imprudentes

Vous pouvez ordonner à votre caravane d'abandonner leurs précautions dans l'espoir de faire plus de dégâts.

**Pré-requis** : Offense 3

**Bénéfice** : A n'importe quel moment durant un combat de caravane vous pouvez choisir de diminuer la CA de votre caravane de -2 pour avoir un bonus de +2 sur vos tests d'Attaque. Quand vous faites des dégâts en utilisant des Tactiques imprudentes, vous fait 2 points de dégât supplémentaire à votre adversaire.

### Récupérateurs

Vos voyageurs savent récupérer des matériaux de récupération dans la campagne.

**Bénéfice** : Une fois par semaine, vous pouvez faire un test de Sécurité DD 15 pour gagner 1 unité de cargo de matériaux de récupération. Vous gagnez une unité de cargo de matériaux de récupération supplémentaire pour chaque 5 points qui excèdent ce test DD 15.

### Maîtrise du terrain

Votre caravane et ses voyageurs sont particulièrement capable de naviguer un type de terrain spécifique.

**Bénéfice** : Choisissez un type de terrain spécifique de la liste des terrains favoris du rôdeur. Votre caravane gagne un bonus de +2 à tous les tests de Sécurité fait dans ce terrain.

**Spécial** : Vous pouvez gagner ce don plusieurs fois. Chaque fois vous devez choisir un type de terrain différent.

## Rencontres en caravane

Alors que, en tant que PJ, vous n'aurez pas beaucoup de contrôle sur les rencontres que votre caravane est destinée à avoir, vous aurez besoin de savoir les règles sur la façon dont ces rencontres vont se jouer quand elles arriveront.

## Voyage

La vitesse d'une caravane détermine la distance que la caravane est capable de parcourir en une journée, la vitesse n'a pas vraiment d'impact d'un point de vue tactique vu que les combats de caravane utilisent des règles très simple de résolution. La vitesse de base d'une caravane est de 32 miles (51 km) par jour mais cela peut être amélioré en prenant le don Caravane rapide ou en achetant des châssis améliorés pour chaque wagon de votre caravane. Cette vitesse présuppose un voyage sur une route en terrain dégagé, utilisez la Table 7-8 à la page 172 du livre de règles (Anglais) pour ajuster la vitesse de la caravane si vous vous aventurez sur d'autres types de terrain.

Un jour de voyage d'une caravane suppose 12 heures de voyage et 12 heures de repos. Les caravanes voyage normalement de jour, en cas de voyage de nuit, leurs vitesse est divisé par 2. Une caravane qui voyage plus de 12 heures en une journée devient fatiguée, prend une pénalité de -2 a tous ses jets et divise sa vitesse par 2. Pour chaque heure que la caravane continue d'avancer après les 12 heures elle doit faire un test de Sécurité DD 15 ou devenir épuisée, le DD de ce test augmente de +1 après chaque test. Une caravane épuisée a une pénalité de -6 sur tous ces jets et ne peut plus bouger du tout. 12 heures de repos suffisent pour qu'une caravane épuisée devienne fatiguée et pour qu'une caravane fatiguée redevienne normale.

## Danger

Alors qu'une caravane voyage, elle va finir par rencontrer un danger ou un autre. Les formes les moins dangereuses de dangers sont les mauvaises conditions météo, des routes en mauvaises état ou des désastres locaux tel que des glissements de terrain, des feux de forêt, des menaces de mutinerie et autres. Les formes les plus dangereuses de danger peuvent être des monstres comme des dragons et des désastres important comme des raz de marée. Quand votre caravane rencontre un danger, elle doit faire un test de Sécurité ou de Résolution, le MJ a les informations sur le type de tests à effectuer ainsi que son DD et ce qui arriver si votre caravane rate le test. Normalement, un test raté fait simplement des dégâts à votre caravane, mais certains tests ratés peuvent résulter en la perte (temporaire ou permanente) d'emplois de voyageur, de provisions, de matériaux de réparation ou d'autres équipements.

Un exemple particulièrement complexe de danger est le combat. Les règles de combat pour caravane son détaillées plus bas.

## Repos

Une caravane doit se reposer 12 heures après avoir voyagé 12 heures pour éviter de devenir fatiguée. Pour bénéficier des effets bénéfiques du repos, une caravane doit consommer un nombre de provision égale au score de consommation de la caravane. Sinon, aucun bénéfice n'est gagné du repos. Une caravane qui n'a pas assez de provision pour payer sa consommation utilise toutes ses provisions restantes, prend 1d6 point de dégâts et devient fatiguée. Une caravane qui manque de provision ne peut pas être réparée, ne peut pas se remettre de sa fatigue jusqu'à ce qu'elle utilise un nombre de provisions égale à son score de consommation et continue de subir 1d6 point de dégâts deux fois par jour jusqu'à ce que ses points de vie arrivent à 0, elle est alors détruite. Les personnages individuels de la caravane peuvent survivre, s'ils n'avaient pas déjà abandonnés la caravane, s'il reste avec la caravane au choix du MJ.

Les provisions peuvent être achetées dans n'importe quelle colonie en achetant des réserves, une unité de cargo de réserve représente 10 unités de provisions. Des unités de provision peuvent aussi être récupérées par des scouts à une vitesse de 2 par jour. Elles peuvent aussi être générées par des sorts comme baies magiques, création d'eau et de nourriture ou festin des héros. Un sort de baies magiques crée 1 unité de provision. Un sort de création d'eau et de nourriture génère 3 unités de provisions. Un sort de festin des héros génère 1 unité de provision par niveau de lanceur de sort. Toutes les provisions créées magiquement doivent être consommé durant la même journée que leur création.

## Insécurité et mutinerie

Durant les longs voyages ardu tel que ceux que vont affronter les PJ et leur caravane, les disputes entre les voyageurs de la caravane sont inévitables. Quand l'insécurité augmente, les membres d'une caravane peuvent se dresser les uns contre les autres, questionner des décisions de commandement, vouloir faire demi-tour ou prendre un différent chemin sous peine de perturber la caravane. D'où la cinquième statistique de la caravane : l'Insécurité.

Une mutinerie peut survenir quand l'insécurité d'une caravane dépasse son score de Moral. Quand c'est le cas, une caravane a une pénalité à la CA et aux tests d'Attaque, de Sécurité et de Résolution de -1 par point d'insécurité dépassant son Moral. En plus, une caravane en mutinerie doit faire un test de Résolution ( $DD = 20 + \text{l'Insécurité actuelle de la caravane}$ ) chaque jour. En cas d'échec, la caravane bouge à demi vitesse ce jour là. Si la caravane rate ce test de 5 ou plus, soit la caravane refuse de bouger, soit elle bouge à demi vitesse dans une direction aléatoire (autre que celle désirée par les PJs) ce jour là.

Une caravane peut mitiger son score d'insécurité en augmentant sa statistique de Moral lorsqu'elle gagne un niveau. L'insécurité n'a pas de valeur maximum mais ne peut pas être en dessous de 0.

**Gagner de l'Insécurité :** Quand l'un des événements suivant survient, une caravane doit réussir un test de résolution ( $DD = 20 + \text{l'Insécurité actuelle de la caravane}$ ) ou gagner 1 point d'Insécurité : Un wagon ou une colonne de chevaux est perdu (abandonné ou détruit), un voyageur est tué (même s'il est ramené à la vie ensuite), la caravane est réduite à 25% de point de vie ou moins ou la caravane n'avance pas en 12 heures de voyage à cause d'un événement.

**Réduire l'Insécurité** : Le score d'Insécurité d'une caravane est diminué de 1 quand la caravane gagne un niveau. De plus, une caravane peut tenter un test de Résolution DD 20 avec une pénalité égale à son score d'Insécurité actuel quand elle effectue une des actions suivantes : ajout d'un wagon à la caravane, ajout d'une amélioration de wagon, passer une journée à se reposer (cela n'inclut pas jour passer à faire des réparations ou à travailler, ni les jours où la caravane ne peut pas bouger à cause d'événements ou de conditions adverses) ou consommer le double de la consommation de la caravane pour 1 journée. Si une de ces actions est réalisée alors que la caravane campe dans une colonie, la caravane gagne un bonus de +5 sur son test de Résolution. Un succès sur ce test réduit l'insécurité de la caravane de 1 point. Un échec n'a pas d'effet.

De plus, certaines situations durant la campagne peuvent augmenter ou diminuer le score d'Insécurité d'une caravane.

Donner une unité de cargo de marchandise aux employés de la caravane réduit aussi l'insécurité de 1 et donner 1 unité de cargo de trésor du groupe réduit l'Insécurité de 3. Cependant, acheter la loyauté de cette façon fonctionne de moins en moins bien. A chaque utilisation, il faut 1 unité de cargo de plus pour fournir la même réduction. Les cargos utilisés de cette façon disparaissent et ne compte plus dans le total de la capacité de cargo de la caravane.

## Combat de caravane

Le combat de caravane n'est pas fait pour être aussi complexe et détaillé que les règles de combat normales. C'est voulu pour que le jeu réel puisse se focaliser sur les personnages joueur plus que sur autre chose.

Quand un combat de caravane survient, il arrive soit quand la caravane est active et en mouvement, soit quand elle est campée et stationnaire. Si la rencontre arrive quand la caravane est active, alors la bataille s'effectue sans ajustement. Au contraire, si elle arrive quand la caravane est campée, la caravane doit faire un test de Sécurité DD 20 ou être surprise. Une caravane qui échoue ce test a une pénalité de -2 sur ses tests d'Attaque et une pénalité de -2 à sa CA pour le premier round de combat. Une caravane est trop grande et pas assez manœuvrable pour pouvoir prendre de surprise un adversaire.

Un combat de caravane se joue en plusieurs rounds de combat, comme un combat normal. La plupart des batailles de la caravane seront contre des groupes de bandits, d'humanoïdes et d'autres dangers de bas niveau, mais, périodiquement, un combat peut éclater entre votre caravane et un ennemi plus important. Ces rencontres significatives de difficulté appropriée avec le niveau de votre groupe ne seront généralement pas présentées sous forme de combat de caravane. Dans ces cas, il faudra généralement que les PJ affrontent les adversaires significatifs pendant que la caravane se défend dans une bataille parallèle contre les serviteurs de l'ennemi.

Quand un combat de caravane débute, il n'est pas nécessaire de se positionner sur une carte vue que les combats de caravane sont résolus en quelques jets simples. A chaque round d'un combat de caravane, chaque côté fait un test d'Attaque. Si un test d'Attaque d'un combattant est supérieur ou égal à la CA de sa cible, il fait des dégâts à son adversaire égaux à son niveau (pour une caravane)



plus 1d6. La plupart des ennemis faibles font des dommages similaires, mais les ennemis plus puissants peuvent faire plusieurs dés de dégâts s'ils touchent votre caravane. Si le test d'Attaque est un 20 naturel, alors l'attaque fait 1d6 de dégât de plus, quelque soit le nombre ou le type de dé que l'attaque normal fait. Le combat continue jusqu'à ce que la caravane ou son ennemi soit réduit à 0 point de vie.

### Ennemi réduit à 0 point de vie

Un ennemi qui est réduit à 0 point de vie soit fuit soit se disperse. Il n'est généralement pas complètement éliminé. Vaincre un ennemi de cette façon vous donne de l'XP et permet à votre caravane de continuer son chemin. Les combats gagnés ne réduisent pas le nombre total de miles qu'une caravane peut parcourir en une journée. Certains adversaires vaincus de cette façon peuvent même avoir des trésors et des ressources que votre caravane peut prendre.

### Caravane des PJ réduite à 0 point de vie

Si votre caravane est réduite à 0 point de vie, elle est détruite. Cela ne signifie pas la fin de votre campagne du régent de Jade bien sûr, mais cela veut dire que les choses vont devenir plus difficiles pour vous car vous n'aurez pas un endroit sûr pour vous abriter ou stocker votre matériel durant le voyage. Si votre caravane est détruite, tous les PNJ significatifs dans la caravane (C'est généralement les PJ, Ameiko, Shalelu, Koya, Sandru et tous les autres PNJs uniques avec lesquels vous vous êtes alliés) sont réduit à 1d20 - 5 points de vie (sans excéder le maximum de points de vie du personnage). Les personnages réduit à un nombre de point de vie négatifs sont mourants et ont besoin de soins rapidement. En règle général, on suppose que vous et les PNJs significatifs ont fuit la destruction de la caravane et ont pour le moment évité l'adversaire qui l'a détruite. Le MJ a les informations relatives à ce qu'il se passe ensuite dans cette situation tragique.

Tous les PNJs non significatif sont tués si votre caravane est détruite comme tous les chevaux utilisés pour tirer les wagons (à l'exception des montures spéciales de PJ ou des compagnons animaux). Tout l'équipement acheté pour la caravane est soit détruit soit pillé par le vainqueur.

Si des survivants peuvent être réparateurs de wagon, vous pouvez être capable de réparer vos wagons pour qu'ils soient utilisables, mais vous devrez encore trouver des animaux capables de tirer les wagons de votre caravane. En cas de tel désastre, il est généralement préférable de continuer sans votre caravane ou plus généralement, faire demi-tour vers la colonie la plus proche pour acheter de nouveaux wagons et engager de nouvelles personnes pour réessayer.

Si tout cela semble un peu effrayant, sachez que votre caravane sera, en moyenne, plus résistante que la plupart des ennemis qu'elle rencontrera. Si vous prenez soin de votre caravane, qu'elle est en bon état et que vous savez quand fuir ou éviter le combat, vous devriez être capable d'éviter un tel destin dévastateur qu'est une caravane totalement détruite.

## Fuir et éviter le combat

Si votre caravane est déjà relativement endommagée, fuir ou éviter le combat est généralement un meilleur choix que la bataille. Si vous voulez essayer d'éviter un adversaire, vous ne pouvez pas faire un test d'Attaque durant ce round de combat. A la place, vous devez faire un test de Sécurité pour déborder votre adversaire. Votre ennemi peut faire une attaque contre votre caravane quand vous tentez votre test de Sécurité pour fuir. Un test de Sécurité réussi vous permet de fuir votre d'adversaire. Le DD de ce test est égal à  $10 + \text{FP de l'adversaire}$ . Au choix du MJ, les ennemi plus puissant ou mobile peuvent nécessiter deux tests ou plus. Si vous échappez à un adversaire, votre caravane est considérée comme étant un peu revenue sur ses pas et vous ne pouvez plus avancer pour le reste de la journée.