



Vue de Profils

LE CARAVANIER

D'ordinaire, le métier de marchand ne convient guère à un aventurier. La manipulation des espèces sonnantes et trébuchantes est généralement une activité sédentaire, et si le négociant prend des risques, ils sont rarement physiques et toujours calculés (au sens propre). Toutefois, le marchand des caravanes fait exception. Il se spécialise dans une forme bien particulière de spéculation : acheter des marchandises à bas prix dans la ville A, pour les échanger contre des biens de valeur au point B, lesquels biens il revendra au prix fort dans la ville A ou la cité C — cela avec un confortable bénéfice.

Notre caravanier passe ainsi son temps à voyager. Il s'expose donc à tous les désagréments de la route : brigands de grand chemin, monstres, aléas climatologiques, obstacles naturels, etc... Toutes difficultés que connaît bien l'aventurier moyen. Certains personnages jouent leurs services aux caravanes, des guerriers apportent leurs épées, des prêtres le réconfort de la religion, les mages la puissance de leur magie, quant aux voleurs... pas besoin d'un dessin. Il est donc naturel que certains se laissent tenter par l'appât du gain et décident de se mettre à leur compte. Ce profil est fait pour eux.

Rôle : Le caravanier se doit d'être opiniâtre car son existence n'est pas une sinécure. Il doit posséder une bonne connaissance des régions qu'il traverse, avoir les contacts qu'il faut dans les différentes étapes de la route, et toujours être au fait des meilleurs affaires et des cours du marché. Ce profil est utilisable par toute race ou classe de personnage, sans restriction d'alignement ou de caractéristiques. Mais il convient plus particulièrement aux rôdeurs, pour qui la route n'a pas de secrets, aux mages, dont l'observation leur permet de déplacer les montagnes, aux voleurs, qui disposent d'une tournure d'esprit adéquate, et bien entendu aux prêtres de dieux du commerce.

Talents secondaires : Le caravanier doit avoir le talent de marchand.

Compétences martiales : Il n'existe pas d'arme plus particulièrement utile à un caravanier. Toutefois, la plupart

préfèrent les épées, qui sont généralement plus courantes. Certains caravaniers d'alignement douteux apprécient le tout et le sentiment de supériorité qu'il procure.

Compétences diverses : *Bonus :* Sens de l'orientation, estimation ; *Recommandées :* Allumage de feu, endurance, maîtrise des animaux, météorologie, pistage, survie.

Équipement : Le caravanier possède au début de sa carrière un chariot avec les animaux pour le tirer et une cargaison de son choix. À noter qu'il ne peut utiliser la valeur de cette cargaison pour s'équiper, mais seulement pour commencer.

Bénéfices spéciaux : Chaque fois qu'il monte de niveau, et si ses affaires marchent correctement (à la discrétion du MJ), il a une chance sur deux d'attrirer un autre chariot dans sa caravane, avec les servants qui l'accompagnent. Peu à peu, le personnage se composera une caravane de plusieurs commerçants (des PNJ de niveau 0 et d'alignement voisin du sien) qui seront en quelque sorte des associés sous son autorité commerçante.

Pour chaque chariot dans la caravane, le personnage fait un bénéfice personnel de 50 po par mois, la caravane 30 po par mois. Ce dernier "trésor" ne peut être utilisé que pour l'entretien ou la protection de la caravane (escorte, réparations des chariots, etc.) ou pour des dépenses exceptionnelles avec l'accord de tous ses membres.

Limitations spéciales : Chaque fois qu'un coup dur surviendra (attaque de brigands, vol de marchandises, ordres abusifs du caravanier, etc.) le MJ devra tester le moral des marchands pour chaque chariot (avec les modifications dues au Charisme du caravanier et tout autre bonus/malus que voudra appliquer le MJ en fonction de son comportement passé). En cas de test raté, le chariot en question quitte la caravane. Si le caravanier traverse une mauvaise passe, il peut fort bien se retrouver tout seul. Pour attirer de nouveaux chariots, il lui faudra à nouveau monter en niveau d'expérience ; mais cette fois-ci, il sera sûr d'acquérir un chariot par niveau, jusqu'à concurrence de son total antérieur.

Ce sera plus dur qu'au début de sa carrière, mais il faut qu'il se relasse une réputation.

Options de richesse : Normales selon la classe.



Ce profil de marchand peut s'adapter à n'importe quelle classe ou race de personnage et pourra servir de base à l'interprétation de marchands joués avec d'autres règles que celles de AD&D®.



Texte

Luc Masset