



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Règles et matos pour le MJ >
Règles > **Règles pour le commerce**



Règles pour le commerce

jeudi 20 août 2009

Potentiel de la caravane :

- +1 pot / 10 hommes armés.
- + 5 pot / Cerbères avec un maître chien
- +1 pot / 5 armes à feu

Bonus :

- Perce-vent : + 1 pot
- Brise vent : + 2 pot
- Fracas : + 5 pot
- Char d'amertume : + 8 pot
- Léviathan seul : + 10 pot

Pour le dirigeant de la caravane choix entre :

Le prix en lux est le salaire qu'il demande.

- Un routard : 250 lux (+3 au pot) : Peu Commun
- Un guide : 300 lux (+4 au pot) : Rare
- Un prestigieux : 400 lux (+5 au pot) : Très Rare
- Une légende : 550 Lux (+10 au pot) : Rarissime

Pour trouver un chef d'expédition : Jet de disponibilité

Modificateurs du jet qui dépend du chef de caravane :

- Un routard : -1 succès
- Un guide : -2 succès
- Un prestigieux : -3 succès
- Une légende : -4 succès

Faire un jet tous les cent kilomètres (4D6)

Si un jet compte 2 ou 3 succès alors rencontre d'un borbier.

Ne pas oublier d'ajuster le nombre de succès à ce jet suivant le chef de caravane.

Simulation de la rencontre d'un borbier : Un dé 8 :

- 1. : Ruines : 4D6 (perte de succès*2 hommes)
- 2. : Zone de Montagnes : 4D6 (perte de succès*2 hommes)
- 3. : Glaces : 6D6 (perte de succès*2 hommes)
- 4. : Chaos : 6D6 (perte de succès*2 hommes)
- 5. : Zone Désertique : 7D6 (perte de succès*2 hommes)
- 6. : Marais : 8D6 (perte de succès*2 hommes)
- 7. : Mortezone : 10D6 (perte de succès*2 hommes)
- 8. : Ruines : 4D6 (perte de succès*2 hommes)

Si un jet est réussite supérieur à 3 alors rencontre(s).

Simulation de la rencontre : Avec 1 dés 6 :

- - 1 2 3 4 : Créatures : sur un dé 6 :
- 1 à 3 : Cerbères, Charcals ou autres (pot 1)
- 4 et 5 : Une meute des mêmes créatures (pot 2)
- 6 : Urs, Razorback, ou Gorok (pot 3)
- - 5 : Maraudeurs (potentiel 2D6)
- - 6 : Skankcréatures :

Sur un dé 6 :



- 1 : L'écorché (pot 2)
- 2 : La Gueule Cassée (pot 3)
- 3 : La Ghast Entonnante (pot 10)
- 4 : Le Carninfernal (pot 13)
- 5 : Le Krock (pot 3)
- 6 : sur un dé 6 :
 - o 1 à 2 : relancer sur la table
 - o 3 : Légion des Damnés (pot 30)
 - o 4 à 6 : L'Arakor (pot 20)

Simulation du combat :

Jeter autant de dés que le potentiel de la caravane.
Jeter autant de dés que le potentiel de la (ou les) créature(s)

Celui qui a la plus de succès gagne.

Si créature(s) => Caravane éradiquée

Sinon elle poursuit son chemin : perte de
(Différence de succès) * D6 hommes

Gains de la caravanes :

- Marchandises manufacturées : 1000 Lux par chariots (variable selon les produits)
- Denrée phénicienne : 500 Lux par chariots (variable selon les produits)

Perte :

- Un conducteur par chariot : 100 lux de paye
- Un convoyeur : 150 lux de paye
- Chaque marcheur engagé au minimum un : 200 lux (+1 au pot/5 marcheurs supplémentaires)

Parts : Bâtitteur : 80 %

Marcheur : 20 %

A négociier :

Jet de marchandage

Chaque succès en plus rajoute 10 % de part pour un maximum de 50 / 50

Marchand bâtisseur moyen : 7 dés