

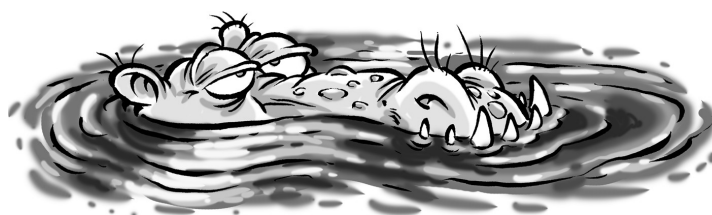
Donjon de Naheulbeuk JDR – Déplacements et transport 1.1

Pour mieux comprendre ce document, munissez-vous de la carte des Environs de la Terre de Fangh, ainsi que de la Carte de Fangh HD au minimum (vous pouvez les télécharger sur le site en suivant le menu « scénarii et plans » puis « Plans et cartes »). Vous pourriez avoir besoin des cartes des régions détaillées le cas échéant.

Sommaire du document

1. Voyage à pied	2
Déplacement à pied sur différents types de terrain	
L'encombrement et le butin	
Les rencontres à pied	
2. Voyage avec monture	4
Déplacement à cheval sur différents types de terrain	
Montures et bêtes de trait - tarifs	
3. Voyage avec véhicule roulant	6
Tableau du prix de l'équipement	
Notes diverses concernant les véhicules	
Déplacements avec un véhicule roulant	
3.1 Lignes régulière de Fangh	8
Routes principales de la Compagnie Waldorgaise de Diligence	
3.2 Lignes commerciales connues	13
Routes principales pour faire du commerce en Terre de Fangh	
3.3 Grandes routes maritimes	20
Routes principales pour rejoindre les grands ports	
4. Voyage avec véhicule de glisse	21
Tableau du prix de l'équipement	
Déplacements avec un véhicule de glisse	
5. Déplacements sur l'eau	22
5.1 Embarcations d'eau douce	23
5.2 Embarcations d'eau salée	29
6. Déplacement dans les air	34
Notes diverses concernant les montures volantes	
Le dirigeable	
7. Transport souterrain chez les nains	36
Types de véhicule	
Prestations de service	
8. Location : gameplay générique	38
Règles, idées, prix et indications diverses pour louer du matériel	

Il existe dans le document quelques illustrations de Guillaume Albin, issues de notre Grand Bestiaire.



Donjon de Naheulbeuk JDR – Déplacements et transport

Version 1.1 – pour le M.J.

Voici quelques informations détaillées concernant les possibilités en matière de transport et déplacement dans notre JDR, et comment s'en servir en jeu (voir le sommaire en page précédente).

1 – Le voyage à pied

Le plus commun des moyens de transport... Pour tous les aventuriers, à tous les niveaux. On n'a pas trouvé moins cher, mais il est difficile de trouver moins rapide. C'est un moyen de transport agile qui permet d'aller partout (en dehors de ceux qui nécessitent de traverser des étendues d'eau, bien sûr). En outre, cela paraît évident mais le groupe voyage toujours à la vitesse de celui qui va le moins vite.

Voyager à pied rallonge le temps de déplacement et donc augmente les chances de faire des rencontres de créatures ou de personnages hostiles. Il est aussi nécessaire de prévoir plus d'équipement (camping) et de rations de nourriture. Partant de ce constat, **plus on va loin, plus on voyage lourd**. Au bout d'un moment, d'ailleurs, on est trop chargé pour avancer et on est obligé de s'équiper de matériel spécifique, comme une voiture à bras, un traîneau ou un familier porteur. Il est également possible de se faire accompagner d'une monture de bât, laquelle transportera une partie du matériel pour permettre aux aventuriers de marcher à l'aise.

Quand je parle d'aller loin, je veux dire « hors de la Terre de Fangh », et dans des régions vraiment sauvages. Rester en Terre de Fangh en général ne rend pas obligatoire l'utilisation de matériel de transport, car on peut faire halte assez souvent pour se ravitailler.

Déplacements à pied sur différents types de terrain

Ici on considère quatre manières de voyager. Le « voyage avec blessé » peut être pris en compte dans le cas où un membre du groupe a subi une blessure assez grave au cours d'un combat récent. Les pauses seront plus fréquentes et plus longues. Le **voyage normal** implique un état de fatigue moyen et un équipement transporté pas trop lourd. Les voyageurs marcheront à une allure normale et s'arrêteront de temps à autre pour faire une pause, manger et se détendre. Ils seront alors dans de bonnes dispositions en cas de rencontre problématique. C'est donc le cas le plus fréquent. Le cas de la **marche forcée** implique une certaine urgence : on se repose moins, on marche plus vite, quitte à se faire un peu mal. Dans ce cas, tous les aventuriers qui ne sont pas des barbares perdront 2 PV par jour. Enfin, la **course barbare** est un véritable marathon quotidien, très éprouvant pour la plupart des membres du groupe. Dans ce cas, les héros non-barbares perdront 4 PV par jour. On ne peut donc pas soutenir ce rythme très longtemps... Le MJ peut demander des épreuves de force déjà au bout du deuxième jour.

Type de terrain	Voyage avec blessé	Voyage normal	Marche forcée	Course barbare
Plaine ou sentier	22 km/jour	30 km/jour	45 km/jour	55 km/jour
Forêt	17 km/jour	23 km/jour	34 km/jour	42 km/jour
Collines	16 km/jour	22 km/jour	32 km/jour	38 km/jour
Montagnes	11 km/jour	15 km/jour	23 km/jour	26 km/jour
Marécage	11 km/jour	15 km/jour	23 km/jour	26 km/jour
Désert chaud	19 km/jour	26 km/jour	38 km/jour	46 km/jour
Banquise	17 km/jour	23 km/jour	34 km/jour	42 km/jour
Neige épaisse	11 km/jour	15 km/jour	23 km/jour	26 km/jour

L'encombrement et le butin

Les aventuriers ont souvent l'occasion de ramasser du butin. Nous avons choisi dans ce JDR de ne pas gérer précisément le poids transporté en indiquant le poids précis de chaque objet (ce qui alourdit considérablement le jeu, généralement pour rien), mais le MJ un peu consciencieux devra fréquemment vérifier que les héros n'essaient pas de transporter du butin de manière illogique. Beaucoup de personnages jugés « frêles » ont un poids maximum de charge spécifié dans leur fiche d'origine, mais ça ne veut pas dire que ceux qui n'en ont pas peuvent charrier n'importe quoi tout en voltigeant autour des ennemis. En général, le poids d'équipement peut être calculé sur la simple base de la résistance du sac... Et il sera de toute façon pensé en fonction de la taille et du poids du héros. Pour en savoir plus, consultez notre « guide de l'équipement ».

De cette manière donc, gardez surtout en tête :

- le poids de la nourriture (une ration = 500 grammes)
- le poids des livres (environ 500 grammes par livre)
- le poids des armes, en particulier les armes longues, les boucliers (emportées à titre de butin)
- le poids et l'encombrement des pièces d'armure récupérées (un aventurier choisit de récupérer un plastron pour le revendre... il se charge de six kilos et ne peut plus être discret)
- le poids de l'or, car c'est rapidement très lourd ! Sachant que 100 PO font un kilo, un aventurier qui veut « prendre 1000 PO » se charge immédiatement de 10 kilos et devra savoir dans QUOI il va les transporter — il est possible en revanche d'échanger l'or à la banque, contre des lingots ou des bons de trésor, ou encore en achetant des gemmes dont le poids est presque nul

Bref, si les voyageurs sont trop encombrés, vous pouvez décider de revoir à la baisse les temps de trajet.

Les rencontres à pied

En voyageant moins vite, on passe plus de temps dehors. On a donc plus de chances de faire de mauvaises rencontres... Mais tout cela se décide en fonction des envies du MJ, bien sûr, car rien n'est obligatoire dans ce domaine. Beaucoup de scénars « rapides » comptent sur les possibilités de rencontres fortuites pour pimenter une aventure assez embryonnaire, et bien sûr celles-ci ont le don de rallonger (souvent même de doubler), le temps de jeu nécessaire. En outre, n'oublions pas que toutes les rencontres n'aboutissent pas forcément à des combats. Il y a de nombreux moyens de se débarrasser d'une menace : la contourner, passer en silence, la faire tomber dans un piège, créer une diversion, discuter ou marchander, intimider...

Les endroits sauvages ne sont pas surpeuplés, c'est d'ailleurs leur définition. On ne tombe pas toutes les dix minutes sur quelque chose de dangereux, à moins de se trouver dans certaines régions qui sont si hostiles qu'on a l'impression d'y vivre une aventure à chaque instant. Je vous suggère donc les taux de rencontres suivants.

Long voyage en Terre de Fangh, Montagnes du Nord, Srölnagud, Galzanie, Caladie, Fernol, Birmilistan, Esturlie, Dandiskar, pays de Nugh et tout l'extrême Nord de la carte : une rencontre par demi-journée, tirée au hasard. Bonus : ajoutez une rencontre à chaque fois que le groupe se trompe de direction, dans le cas où vous faites passer des tests d'orientation. **Voyage court** dans les mêmes contrées (quelques kilomètres) : une seule rencontre, choisie.

Long voyage dans le Froid Marais, pays de Fruglklost, monts Vrogz, sud de la Syldérie, marais d'Efaizh : deux rencontres par demi-journée, tirées au hasard. **Voyage court** dans les mêmes contrées (quelques kilomètres) : une seule rencontre, choisie et dangereuse.

Long voyage en jungle ou dans la forêt maudite : trois rencontres par demi-journée, choisies. **Voyage court** dans les mêmes contrées (quelques kilomètres) : une seule rencontre, choisie et dangereuse.

2 – Le voyage avec monture

Alors voilà, une fois qu'on a bien marché, on se dit qu'il serait parfois bon d'aller plus vite d'un point à un autre et avec moins de fatigue. Il reste à savoir si tous les membres du groupe sont capables de voyager sur le dos d'un cheval, mais c'est rarement le cas compte tenu du nombre de gens qui jouent des nains. Il faut alors s'équiper en plus d'un véhicule pour transporter les « autres » (voir plus bas).

Cependant, certaines montures vous donnent un avantage au combat en extérieur, et d'autres sont volantes, et donc très rapides. **Pour tout ce qui concerne la vitesse, les capacités et l'entretien de ces montures, les détails sont nombreux et déjà renseignés dans le « Supplément des montures » disponible dans le pack d'équipement.** Le héros devra choisir, en gros entre dépenser peu d'argent pour un avantage moyen, dépenser un peu plus pour aller vite, ou dépenser vraiment son or plus pour aller vite ET combattre plus efficacement. Les montures de guerre sont vraiment très chères, mais elles sont entraînées spécialement, très résistantes et bien équipées. En revanche, elles vont un peu moins vite sur de longues distances, à cause du poids et de l'encombrement de leur équipement.

Une fois qu'on est certain de pouvoir dominer une monture et qu'on a mis de côté une grosse somme, on peut se risquer à l'achat d'une monture épique volante (voir plus bas), mais c'est une décision qu'il ne faut pas prendre à la légère. Ces bestioles sont généralement interdites en ville (car dangereuses pour tous), elles mangent quotidiennement de grandes quantités de nourriture et n'ont pas accès aux environnements confinés (et donc, aux donjons). En outre, pour que cela soit intéressant il faut que tous les membres du groupe prennent cette décision, sans quoi l'aventurier fortuné ira les attendre au point d'arrivée du voyage tandis que les autres affrontent sans lui les dangers du plancher des vaches.

Déplacements à cheval sur différents terrains

Je propose ici quelques idées pour gérer la vitesse de déplacement d'un groupe monté. Le voyage se fait en partie au pas, avec un peu de trot et de galop selon les opportunités, ce qui augmente rapidement la moyenne de vitesse. La différence ici tient au fait qu'un éventuel blessé ne ralentira pas le groupe, puisqu'il sera porté par le cheval. Les chevaux sont des êtres vivants qui ont également des besoins en eau et nourriture et qui sont loin d'être à l'aise sur tous les types de terrain. Par exemple, ils patinent sur la glace, s'enfoncent dans la boue, s'affaiblissent rapidement s'il fait trop chaud et ont tendance à trébucher dans les enrochements de montagne. Notez qu'ici pour la forêt, on considère qu'il y a une route ou un chemin quelque peu dégagé au minimum, sinon vous compterez la vitesse « Marécage ».

Type de terrain	Mule ou âne	Cheval de base	Cheval rapide	Cheval de bataille
Plaine ou sentier	35 km/jour	45 km/jour	80 km/jour	60 km/jour
Forêt	26 km/jour	33 km/jour	48 km/jour	33 km/jour
Collines	24 km/jour	30 km/jour	45 km/jour	30 km/jour
Montagnes	16 km/jour	18 km/jour	24 km/jour	22 km/jour
Marécage	10 km/jour	15 km/jour	26 km/jour	18 km/jour
Désert chaud	22 km/jour	30 km/jour	45 km/jour	26 km/jour
Banquise, lac gelé*	10 km/jour	20 km/jour	24 km/jour	25 km/jour
Neige épaisse*	15 km/jour	22 km/jour	28 km/jour	28 km/jour

***Froid** : les chevaux « normaux » ont du mal à avancer sur la glace ou dans la neige. Pour les contrées froides, s'équiper de montures spéciales est souvent une bonne idée car vous pourrez augmenter la distance parcourue de 30 %. Vous trouverez de telles montures dans l'extension « Confins du Givre », ou sinon, plus bas.

Montures et bêtes de trait - tarifs

Les montures et bêtes de trait sont vendus par des commerçants, et donc à ce titre il est évident que le prix est plus ou moins déterminé à la tête du client. En outre, les prix peuvent considérablement varier d'une région à l'autre, et ce sera au MJ d'en décider.

Animal	Passagers	Charge	Notes	Prix
Mule ou âne un peu usé	I	40 kilos	Parfois borné	40 PO
Vache	Non*	80 kilos	Peut donner du lait	60 PO
Mule ou âne en bonne santé	I	80 kilos	Parfois borné	80 PO
Cheval de base	I ou 2	120 kilos	Rien à signaler	100 PO
Cheval rapide	I ou 2	130 kilos	Rien à signaler	200 PO
Cheval robuste	I ou 2	150 kilos	Rien à signaler	300 PO
Cheval de trait	I ou 2	180 kilos	Rien à signaler	200 PO
Cheval de trait robuste	I ou 2	200 kilos	Rien à signaler	300 PO
Cheval rapide et robuste	I ou 2	150 kilos	Rien à signaler	400 PO
Poney forestier	I ou 2	110 kilos	Obéit particulièrement aux elfes	400 PO
Cheval de bataille moyen	I ou 2	180 kilos	Voir supplément des montures	1000 PO
Destrier puissant et fringant	I ou 2	250 kilos	Voir supplément des montures	2000 PO
Cheval mort-vivant	I	100 kilos	Pour les nécromanciens uniquement	À créer
Destrier démoniaque	I	200 kilos	Voir supplément des montures	4000 PO
Bouc, chèvre	Non*	30 kilos	La chèvre peut donner du lait	15 PO
Coyote	Ça dépend**	15 kilos	Voir supplément des montures	Non vendu
Sanglier noir	Ça dépend**	50 kilos	Voir supplément des montures	Non vendu
Sanglier Gagronk	Ça dépend**	130 kilos	Voir supplément des montures	1500 PO
Licorne	Ça dépend**	120 kilos	Rare, voir supplément des montures	4000 PO
Brebiphant	Ça dépend**	150 kilos	Voir supplément des montures	2000 PO
Brebiphant Dalrok (géant)	Ça dépend**	1 tonne	Rare, voir Grand bestiaire, page 30	5000 PO
Mammouth	Ça dépend**	1,5 tonnes	Voir Grand bestiaire, page 54	2000 PO
Élan du Nord	Ça dépend**	150 kilos	Voir Grand bestiaire, page 42	Non vendu
Montures pour le froid ou la montagne			Voir plus bas : véhicules de glisse	
Montures épiques ou volantes, dragons, etc.			Rares, voir supplément des montures	

*Non : indique que l'animal ne peut pas être monté, sauf par un gnôme des forêts du nord. En plus d'être petits et d'un poids presque négligeable, ces personnages savent mieux que personne communiquer avec les animaux.

**Ça dépend : ces animaux, plus que d'autres, sont très difficiles quant aux cavaliers qu'ils acceptent de porter.

3 – Le voyage avec un véhicule roulant

Certains aventuriers sont tout à fait réfractaires à l'idée de chevaucher. C'est généralement le cas des nains, de certains guerriers comme les orques ou les gobelins (que les chevaux ne supportent pas) ou simplement des ogres qui sont trop lourds pour les montures. Pour permettre à ces derniers de voyager sans fatigue, et pour régler en même temps la question du transport de butin, on a souvent recours à des attelages. Le souci majeur de ces véhicules est qu'ils sont généralement limités à l'usage des routes et à certains terrains seulement. Ils coûtent un peu cher, mais en général il est possible d'en récupérer à bas prix en rendant service à un artisan, ou les héros peuvent le louer le temps d'une mission (des idées concernant la location sont proposées plus bas).

En outre, on peut considérer un certain nombre de règles additionnelles relatives aux accidents et aux problèmes qu'il est possible de rencontrer lors d'un déplacement. Ces problèmes seront d'ailleurs l'occasion pour certains personnages (ingénieurs en particulier) d'utiliser leurs talents, pour changer un peu du combat.

Dans un premier temps, nous allons vous proposer plusieurs types de véhicules roulants avec leurs prix indicatifs, et dans un second temps les vitesses de déplacement conseillées pour ces derniers. Le tableau est expliqué en détail juste en-dessous. **Les prix sont donnés sans les animaux de traction !**

Véhicule	Passagers	Charge	Vitesse	Solidité	Cumul FO	Prix	Traction
Voiture à bras	1	80 kilos	Très lent	1 à 5	11	30 PO	Héros (FO > 11)
Chariot à vache	1	120 kilos	Très lent	1 à 5	12	60 PO	Vache en bonne santé
Mini-chariot	Non	30 kilos	Lent	1 à 5	8	40 PO	Chèvre, loup, gros chien
Chariot à mule	1	150 kilos	Lent	1 à 4	13	65 PO	Mule en bonne santé
Chariot de marchand	2	200 kilos	Standard	1 à 4	15	100 PO	Cheval robuste
Chariot de transport	3	300 kilos	Standard	1 à 3	18	130 PO	2 chevaux robustes
Chariot robuste	4	350 kilos	Standard	1 à 2	23	200 PO	2 chevaux de trait
Chariot bâché	5	450 kilos	Lent	1 à 3	26	300 PO	3 chevaux de trait
Char de guerre	2	200 kilos	Très rapide	1 à 2	14	400 PO	2 chevaux rapides
Char lourd de guerre	3	350 kilos	Très rapide	1 à 2	22	800 PO	4 chevaux rapides
Char « Destructor »	2	200 kilos	Rapide	1	14	1000 PO	2 sangliers Gagronek
Petit fiacre	2	200 kilos	Rapide	1 à 3	14	300 PO	2 chevaux rapides
Fiacre de noble	3	250 kilos	Très rapide	1 à 2	16	1200 PO	4 chevaux rapides
Diligence rapide	4	350 kilos	Très rapide	1 à 3	22	600 PO	4 chevaux rapides
Chariot de guerre	8	800 kilos	Standard	1 à 2	45	500 PO	4 chevaux robustes
Transport militaire	12	2 tonnes	Lent	1	70	1500 PO	1 mammoth
Grande diligence	8	700 kilos	Rapide	1 à 2	30	1200 PO	4 chevaux rapides
Diligence de luxe	8	800 kilos	Très rapide	1	45	3000 PO	6 chevaux rapides
Char goblin	2	100 kilos	Rapide	1 à 3	11	60 PO	2 loups noirs

Ce tableau propose un certain nombre de points à préciser : la capacité en **passagers** (d'un poids normal, sachant qu'un ogre par exemple pèse deux personnes) ; la **charge** utile, autrement dit le poids du matériel ou des passagers que vous pouvez transporter avec sans problème ; la **vitesse** qui est une indication se rapportant au tableau suivant ; la **solidité** qui représente le point de rupture du véhicule, autrement dit les chances que celui-ci soit endommagé en cas de souci (par exemple, une fuite trop rapide, la descente d'une pente trop raide, le

franchissement d'un ruisseau caillouteux) – vous utiliserez la règle habituelle du point de rupture pour le gérer ; le **Cumul FO** est une proposition de règle vous permettant de juger de la force nécessaire au déblocage du véhicule, dans le cas où celui-ci est coincé ou embourbé – considérez par exemple que pour un cumul FO de 20, deux personnes cumulant 20 points en force doivent réussir ensemble une épreuve pour le tirer de son ornière – c'est plutôt facile à utiliser ; le **prix** indicatif du véhicule neuf, qui pourra bien évidemment varier en fonction d'un certain nombre de facteurs (véhicule d'occasion, marchand arnaqueur, etc.) ; enfin, la colonne **traction** définit le nombre et/ou le type d'attelage nécessaire pour tirer le véhicule.

Si les héros utilisent un attelage à quatre chevaux, alors ils devront prendre soin des animaux aussi bien que d'eux-mêmes, sinon le chariot n'ira pas loin... Coiffer les poneys, c'est généralement la mission des elfes sylvains !

Notes diverses concernant les véhicules

Visite de donjon : si des voyageurs vont jusqu'à un donjon avec un chariot, ils devront laisser le véhicule dehors. Celui-ci sera donc à la merci du premier imbécile qui passe, et les chevaux attachés seront également des proies faciles pour les prédateurs. Vous pouvez décider que tout se passe bien, mais il est également du devoir du MJ de rappeler que parfois, la vie n'est pas facile. Le propriétaire du donjon peut également demander à ce que le chariot qui traîne dehors soit incendié, ou bien le récupérer pour son usage personnel avec son contenu.

En milieu sauvage : les chevaux et autres animaux de trait sont odorants et peuvent attirer les prédateurs, surtout les gros. Lorsque le groupe établit son bivouac, c'est généralement la nuit et c'est un moment de prédilection pour les chasseurs nocturnes tels que les fauves ou les dinosaures carnivores. Les animaux seront nourris et attachés, ils seront calmes jusqu'à ce qu'une bête dangereuse s'approche. N'hésitez pas à pimenter une nuit au campement avec une attaque de loups, d'un ours ou d'un fauve encore plus dangereux. Si jamais ce dernier arrive à boulotter un cheval, ou si celui-ci prend la fuite, le groupe se retrouvera alors bien embêté avec un chariot lourd, plein de matériel et qu'il n'est plus possible de bouger. Un rebondissement qui peut être intéressant, surtout dans le cas d'une mission d'escorte.

Passage en ville : on ne peut pas laisser son chariot dehors, il encombre la voie publique. Le véhicule doit donc être confié à l'écurie locale ou au palefrenier de l'auberge, dans le cas où celle-ci propose un tel service. Le tarif pratiqué pour garer le véhicule et nourrir les bêtes dépendra de la taille du véhicule, mais c'est rarement onéreux. Comptez tout de même un tarif moyen de 2 PO par jour pour un véhicule simple, et 4 PO pour un attelage double. Adaptez le tarif dans d'autres cas. Il est évident que les écuries ne s'occupent jamais des animaux dangereux, comme les loups, les sangliers Gagrourk ou d'autres curiosités velues.

Franchissement d'obstacle : souvent, le MJ se demande comment il peut varier les plaisirs au cours de la partie. On ne veut pas forcément toujours avoir à mener des combats. Le fait de voyager avec un véhicule peut entraîner diverses complications lors du déplacement, que les héros devront gérer avec des compétences diverses. En urac : franchir un gué de ruisseau en poussant le chariot ou sortir ce dernier d'un chemin très boueux où il serait enlisé (ép. FO, AD) ; apaiser les animaux effrayés par un prédateur (ép. CHA, compétence « Comprendre les animaux ») ; réparer une roue brisée au passage d'un ornière ou réparer l'attelage à la suite d'une attaque de bandits (ingénieur, ép. INT, AD, outils) ; bricoler un auvent pour passer la nuit à l'abri (ép. AD, compétence « Bricolo du dimanche ») ; dégager l'arbre abattu qui bloque le chemin ; aider le marchand à réparer son propre véhicule qui bloque le passage (mini-quête secondaire, talents d'ingénieur) ; réussir à distancer des brigands qui tentent d'attaquer le convoi ; faire bouger un troupeau d'aurochs qui broute les buissons au bord de la route ; réparer ou consolider un pont qui ne semble pas assez solide pour le passage de l'attelage.

Déplacements avec un véhicule roulant

Les possibilités d'un véhicule dépendent en général du rapport taille/poids/puissance de traction. N'oubliez pas aussi que les chevaux sont des êtres vivants qui ont des besoins en repos, eau et nourriture. Ici, en plus des problèmes connus de terrain qui ralentissent les bêtes, certains lieux sont inaccessibles aux véhicules. Les roues se bloquent rapidement dans les marécages à cause du terrain spongieux, aussi bien que dans la neige et la glace.

Type de terrain	Très lent	Lent	Standard	Rapide	Très rapide
Plaine ou sentier	22 km/jour	30 km/jour	50 km/jour	60 km/jour	80 km/jour
Forêt*	22 km/jour	30 km/jour	50 km/jour	60 km/jour	70 km/jour
Collines*	16 km/jour	22 km/jour	32 km/jour	44 km/jour	54 km/jour
Montagnes*	11 km/jour	15 km/jour	23 km/jour	30 km/jour	35 km/jour
Marécage	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
Désert chaud*	19 km/jour	26 km/jour	42 km/jour	42 km/jour	50 km/jour
Banquise, lac gelé	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible
Neige épaisse	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible	Impossible

***Ça dépend** : il n'est pas forcément malaisé de rouler sur ces terrains quand une route existe et qu'elle est entretenue. Dans ce cas, pour la forêt vous pourrez considérer la vitesse « Plaine ou sentier », mais pour les collines c'est un peu plus difficile à cause du relief, et encore pour la montagne à cause des pentes, des virages et des enrochements. Il est très difficile de prendre de la vitesse dans ces conditions et les grands véhicules sont particulièrement handicapés. Parfois il est tout à fait impossible de passer avec un véhicule (dans les trois cas précédents, s'il n'y a pas de route), et parfois le convoi file sans problème, ce sera donc au MJ de gérer au cas par cas. En général, si la route relie deux villes ou villages assez importants, c'est que la route est praticable !

3.1 – Lignes régulières de Fangh

Pour gagner du temps en jeu, si vous restez en Terre de Fangh vous pouvez décider d'utiliser les lignes régulières du pays, qui relient la plupart des grandes villes d'un bout à l'autre de la carte. Je vous propose ici les horaires, les prix et la durée du voyage, ce qui va donc répondre à la plupart de vos questions et vous éviter des calculs ! Vous avez l'horaire de passage de la diligence à chaque étape et le prix calculé pour le voyage complet depuis la ville de départ (si vous voulez un prix fractionnel, vous n'avez qu'à soustraire). D'autres aides de jeu du même genre seront disponibles dans les extensions de territoires civilisés d'autres régions. Notez que les Confins du Givre n'étant pas civilisés, ils n'ont pas de ligne régulière !

Les lignes ne sont pas toutes identiques : certaines sont moins chères que d'autres et/ou plus sécurisées (ici on vous propose la plus chère et la plus confortable), ce sera au MJ de réfléchir à cela pour proposer une alternative, par exemple une ligne moins chère mais plus sujette aux aléas, et plus lente. Vous aurez aussi parfois plusieurs choix de route. Une diligence prend en général jusqu'à huit passagers et peut compter un supplément de quelques pièces d'or pour des bagages encombrants. Notez qu'un convoi marchand ira **jusqu'à deux fois moins vite**.

Enfin, notez que les gens qui s'occupent du transport sont des commerçants : ils ne font pas leur travail pour la gloire, et peuvent éventuellement changer les prix à la tête du client sans avoir à expliquer pourquoi (dans un sens ou dans l'autre). Ils peuvent aussi refuser d'embarquer des gens qui leur sembleraient trop dangereux, ou des créatures malsaines. Sachez enfin que, par sécurité, ce ne sont pas les cochers qui encaissent l'argent du voyage mais les responsables de la compagnie de transport qui travaillent au siège de la compagnie, à chaque écurie de départ. Les voyages sont toujours payés d'avance.

Compagnie Waldorgaise de Diligence (Voir carte jointe pour les routes)

Sans doute la plus réputée des compagnies de transport en Terre de Fangh, et aussi la plus chère ! Les voitures sont de bonne qualité et le confort est appréciable. Deux cochers compétents, équipés d'armes à poudre, sécurisent d'ordinaire le convoi, et les six chevaux de traction se laissent difficilement arrêter par les brigands.

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Waldorg-Hodlo

Durée : 1,5 jours (trajet effectué trois fois par décade) – Danger : limité

La diligence s'arrête pour la nuit au fort de la tour Basorac puis reprend le trajet le lendemain.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Waldorg	--	8:00	--	Départ : stade de Waldorg
Sival	8:30	8:40	6 PO	Village d'intérêt moyen
Equiepon	12:00	13:30	30 PO	Ce trajet comprend le repas de midi à l'auberge « Le secret de la Syé »
Biouro	14:30	14:40	36 PO	À voir : artisanat des marais
Labik	16:30	16:40	50 PO	Village semi-homme
Tour Basorac	18:00	8:00 (jour 2)	90 PO	Prix incluant la nuit à l'auberge du fort et le repas du soir
Pont de Ronduil	11:00 (jour 2)	11:10 (jour 2)	112 PO	Correspondance pour Ronduil
Hodlo	13:00 (jour 2)	Terminus	120 PO	Ville à l'entrée des monts de l'Est

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Waldorg-Rillettebourg

Durée : 1 jour (trajet effectué quatre fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Waldorg	--	8:00	--	Départ : porte ouest
Grangu	9:00	9:10	8 PO	Village d'intérêt moyen
Pierpâté	14:00	16:00	40 PO	Ce trajet comprend un gros repas à l'auberge des semi-hommes
Rillettebourg	19:00	Terminus	50 PO	Possibilité d'avoir un tarif pour passer la nuit à l'auberge

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Waldorg-Glarch par le centre

Durée : 1,5 jours (trajet effectué tous les jours) – Danger : moyen

La diligence s'arrête pour la nuit à Bourg-de-Baie afin d'éviter un trajet nocturne dans les Terres Sauvages.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Waldorg	--	7:00	--	Départ : porte ouest
Grangu	8:00	8:10	8 PO	Village d'intérêt moyen
Tepaleh	13:00	15:00	42 PO	Ce trajet comprend le repas de midi dans une auberge de Tepaleh
Bourg-de-Baie	17:00	8:00 (jour 2)	50 PO	Prix incluant la nuit à l'auberge
Glarch	16:00 (jour 2)	Terminus	106 PO	Repas consommé sur la route

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Waldorg-Glarch par la côte

Durée : 3 jours (trajet effectué tous les jours) – Danger : limité

Les escales de nuit sont prévues à Bourg-de-Baie et à Kjaniouf.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Waldorg	--	7:30	--	Départ : porte ouest
Grangu	8:30	8:40	8 PO	Village d'intérêt moyen
Tepaleh	13:30	15:30	42 PO	Ce trajet comprend le repas de midi en auberge à Tepaleh
Bourg-de-Baie	17:00	9:00 (jour 2)	50 PO	Prix incluant la nuit à l'auberge
Oasis de Tepaboh	12:00 (jour 2)	14:00 (jour 2)	75 PO	Repas de midi pris à l'oasis
Kjaniouf	17:00 (jour 2)	8:30 (jour 3)	88 PO	Prix incluant la nuit à l'auberge du Gros Broucar
Bardol	12 :00 (jour 3)	13:30 (jour 3)	100 PO	Ce trajet comprend le repas de midi
Glarch	17:00 (jour 3)	Terminus	120 PO	Arrivée place des Kundars

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Glarch-Gavurville

Durée : 1,5 jours (trajet effectué quatre fois par décade) – Danger : limité

Une escale de nuit est prévue à Tourneporc, avec dégustation de charcuterie locale. Pic-nic en route.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Glarch	--	8:00	--	Départ : place Marave
Ranuf	8:30	8:40	12 PO	Village riverain pittoresque
Pont d'Antinuel	13:30	14:30	26 PO	Ce trajet comprend le repas de midi avec un pic-nic au pont d'Antinuel
Tourneporc	18:00	8:00 (jour 2)	50 PO	Prix incluant la nuit à l'auberge Correspondance pour Boulgourville
Balkaf	10:30 (jour 2)	10:40 (jour 2)	58 PO	Village sans intérêt
Gavurville	13:00 (jour 2)	Terminus	70 PO	Croisée des chemins Correspondance pour Hodlo

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Glarch-Mliuej

Durée : 1,5 jours (trajet effectué tous les jours) – Danger : limité

Une escale de nuit est prévue à Tramoli et une dégustation de bière à l'arrivée. Pic-nic en route.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Glarch	--	8:00	--	Départ : place Marave
Ranuf	8:30	10 minutes	12 PO	Village riverain pittoresque
Pont d'Antinuel	13:30	60 minutes	26 PO	Ce trajet comprend le repas de midi avec un pic-nic au pont d'Antinuel
Juienal	16:00	30 minutes	40 PO	Ville riveraine pittoresque
Hameau de Tramoli	18:00	8:00 (jour 2)	58 PO	Passage du fleuve par bac Prix incluant la nuit à l'auberge
Mlaïke	10:30 (jour 2)	10:40 (jour 2)	68 PO	Ville sympathique
Mliuej	12:00 (jour 2)	Terminus	78 PO	Cité brassicole renommée Correspondances pour Chnafon, Birték, Yakk et Tronville

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Glargh-Chnafon
Durée : 1,5 jours (trajet effectué tous les jours) – Danger : limité
 Une escale de nuit est prévue à Florodon-sur-Zblouf. Pic-nic en route.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Glargh	--	8:00	--	Départ : place Maratve
Zoyek	10:30	11:30	12 PO	Village sympathique avec des drows
Florodon-sur-Zblouf	16:30	8:00 (jour 2)	40 PO	Pic-nic à l'orée de la forêt le midi Repas du soir et nuit à l'auberge compris
Tussu	9:30 (jour 2)	9:40 (jour 2)	48 PO	Ville riveraine pittoresque
Chnafon	12:30 (jour 2)	Terminus	76 PO	Croisée des chemins Correspondances pour Valtordu et Mliej

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Mliej-Gallo
Durée : 2 jours (trajet effectué quatre fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Mliej	--	8:00	--	Départ : place Ralatouf
Chnafon	10:30	30 minutes	18 PO	Croisée des chemins, ville renommée
Tronville	13:00	60 minutes	36 PO	Repas de midi à l'auberge compris
Filouik	16:30	10 minutes	50 PO	Hameau sans intérêt
Valtordu	18:00	8:00 (jour 2)	66 PO	Repas du soir et nuit à l'auberge compris Dégustation de boudin
Hameau de Pribba	9:30 (jour 2)	9:40 (jour 2)	74 PO	Hameau sans intérêt
Zoulbini	10:00 (jour 2)	10:40 (jour 2)	80 PO	Hameau sans intérêt
Fort de Ravinur	12:30 (jour 2)	14:30 (jour 2)	92 PO	Repas de midi à l'auberge compris
Fortin de la baie de Muik	15:30 (jour 2)	15:40 (jour 2)	100 PO	Fortin militaire côtier
Gallo	16:30 (jour 2)	Terminus	112 PO	Village côtier, côte des Ogres Correspondances pour Noghall, Alaykjdu

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Glargh-Noghall
Durée : 1 jour (trajet effectué cinq fois par décade) – Danger : limité
 Voyage en allure forcée pour terminer en un jour, avec repas consommé en route.

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Glargh	--	8:00	--	Départ : place Maratve
Zoyek	9:30	9:40	12 PO	Village sympathique avec des drows
Tulamor	14:00	14:30	40 PO	Repas consommé en route
Noghall	20:00	Terminus	48 PO	Possibilité d'avoir un tarif pour passer la nuit à l'auberge

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Gallo-Alaykjdu
Durée : 1 jour (trajet effectué trois fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Gallo	--	8:30	--	Départ : place du marché
Ruines de Platibul	13:30	14:30	26 PO	Escale pic-nic près des ruines
Alaykjdu	16:30	Terminus	40 PO	Cité occupée par les ogres

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Noghall-Valtordu

Durée : 1 jour (trajet effectué trois fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Noghall	--	8:30	--	Départ : place du marché
Loubet	16:00	16:30	36 PO	Repas consommé en route
Valtordu	19:30	Terminus	48 PO	Dégustation de boudin

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Noghall-Alaykjdu

Durée : 1 jour (trajet effectué deux fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix par passager	Notes importantes
Noghall	--	8:30	--	Départ : place du marché
Mines d'Uzudil	11:30	13:00	20 PO	Repas de tradition naine inclus
Ruines de Platibul	16:00	16:10	34 PO	Escale près des ruines
Alaykjdu	18:30	Terminus	44 PO	Cité occupée par les ogres

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Mliuej-Mines Audiair

Durée : 1 jour (trajet effectué deux fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Mliuej	--	8:00	--	Départ : place Ralatonf
Plonku	9:00	9:10	6 PO	Splendide hameau sans intérêt
Yakk	13:30	14:30	26 PO	Repas de midi à l'auberge compris
Mines Hyjup	16:30	16:40	36 PO	Fief des nains
Mines Audiair	19:30	Terminus	50 PO	Fief des nains Possibilité d'hébergement, mais cher

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Chnafon-Ilaral

Durée : 1 jour (trajet effectué deux fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Chnafon	--	8:00	--	Départ : place du Vieux Puits
Tronville	10:00	10:10	18 PO	Une ville pas trop trépidante
Filonik	12:30	13:30	32 PO	Repas à l'auberge compris dans le trajet
Varig-le-Feuillu	17:00	17:30	64 PO	Village sympathique près de la forêt
Forteresse d'Ilaral	19:30	Terminus	80 PO	Fort militaire renommé Possibilité d'hébergement

Compagnie Waldorgaise de Diligence : Route Kjaniouf-Tulamor

Durée : 1 jour (trajet effectué deux fois par décade) – Danger : moyen

Ville étape	Horaire d'arrivée	Horaire de départ	Prix cumulé par passager	Notes importantes
Kjaniouf	--	8:00	--	Départ : place des Zutvils Traversée du fleuve au bac de Kjaniouf
Oasis de Yulilar	10:00	10:10	8 PO	Artisanat nomade intéressant
Doduville	15:30	15:40	32 PO	Repas consommé en route
Tulamor	17:30	Terminus	42 PO	Correspondances pour Chnafon, Noghall

3.2 – Lignes commerciales connues

Pour gagner du temps en jeu, ou pour avoir de nouvelles idées simples de scénarios, je propose ici quelques routes commerciales déduites à l'aide des nombreux documents de territoire ou de ville (qui contiennent très souvent des données commerciales). Tout comme pour les transports, d'autres aides de jeu du même genre seront disponibles dans les extensions de territoires civilisés d'autres régions. Il n'y a pas ici de compagnie de transport unique, mais plusieurs, qui font des trajets spécifiques dans un but économique.

Waldorg-Equiepou (46 km le long du fleuve Syé)

La ville de Equiepou fabrique un savon spécial, utilisable comme ingrédient magique, depuis bien longtemps, et les mages et rituelistes de Waldorg en ont besoin. La recette étant jalousement gardée, la conception de ce savon reste locale : il faut donc l'importer. Autant en profiter pour transporter d'autres choses utiles. Il existe aussi sur place une brasserie tenu par un nain et la proximité des collines d'Altrouille permet d'avoir de la charcuterie de qualité issue des cuisines des semi-hommes. D'un autre côté, les artisans elfes du bois N'talamela aiment acheter des étoffes rares et exotiques qu'on trouve à Waldorg, venant de pays lointains.

Prix des denrées : voir documents Equiepou+, Waldorg+.

Equiepou-Waldorg denrées transportées : savon de Equiepou, bière Balarik, spiritueux de Equiepou, artisanat elfique du bois N'talamela, herbe grise du marais, charcuterie d'Altrouille.

Waldorg-Equiepou denrées transportées : vin de la région de Waldorg, matériel enchanté, potions, soie fine et étoffes précieuses de l'Est.

Durée du trajet : une journée en chariot par la route. De Equiepou à Waldorg en bateau, 5 heures en descendant le fleuve, et de Waldorg à Equiepou, 12 à 18 heures en remontant le fleuve (selon le vent).

Waldorg-Fierpâté (58 km en Terres Sauvages)

Tout l'artisanat des semi-hommes se concentre sur l'art de la table, mais les régions autour d'eux fournissent d'autres produits intéressants car dans les collines, on trouve quelques gemmes particulières, ainsi que des ingrédients magiques, y compris la fameuse herbe du marais. En même temps, les semi-hommes apprécient les vins et les souvenirs venus d'autres contrées, et n'ont que très peu de compétences en magie. Le cas échéant, ils aiment à se parer de vêtements un peu excentriques, donc ils ont des raisons d'acheter des choses venant de Waldorg.

Prix des denrées : voir documents Centre nord-est+, Waldorg+.

Fierpâté-Waldorg denrées transportées : charcuterie, fromage, plats cuisinés et alcools des semi-hommes, gemmes brutes provenant des collines, spores de myconides, champignons explosifs.

Waldorg-Fierpâté denrées transportées : vin de la région de Waldorg, matériel enchanté, potions, vêtements fabriqués avec des étoffes exotiques, artisanat et souvenirs d'Embarh.

Durée du trajet : une grosse journée en chariot par la route. On essaie en général d'aller assez vite et d'être bien protégé car le trajet à travers les terres sauvages est plutôt dangereux, aussi de telles expéditions n'ont pas lieu tous les jours et sont généralement formées de plusieurs chariots avec une solide escorte.

Waldorg-Kjaniouf (110 km le long de la côte sud)

Kjaniouf est une plaque tournante commerciale au sud du pays, y compris pour le marché noir, et les deux villes échangent souvent des produits. En outre, les gens de Kjaniouf fabriquent des denrées réputées dans tout le pays : la friandise goudille, la bière Turlada et quelques vins de qualité.

Prix des denrées : voir documents Kjaniouf+, Waldorg+.

Kjaniouf-Waldorg denrées transportées : marché noir et drogue du Sud, goudilles, bière et alcool, perle d'Elibed.

Waldorg-Kjaniouf denrées transportées : matériel enchanté, potions, ingrédients magiques et alchimiques.

Durée du trajet : compter une bonne journée sur un bateau à voile si le vent est bon (goélette, galion ou frégate), et deux ou trois jours par la route avec des chariots marchands.

Waldorg-Glarch (de 110 à 160 km selon la route choisie)

Puisque ce sont les deux plus grandes cités fanghiennes, le commerce est florissant entre les deux cités. Glarch est une ville qui produit de la bière et propose de nombreux produits de consommation, ainsi que du matériel béni pour les prêtres et paladins. Waldorg est la principale ville productrice de matériel enchanté, de potions et d'ingrédients magiques. On échange également de la nourriture et des boissons, ainsi que du marché noir.

Prix des denrées : voir documents Glarch+, Waldorg+.

Glarch-Waldorg denrées transportées : bière et alcool, matériel béni, biscuits et friandises, marché noir.

Waldorg-Glarch denrées transportées : vin, matériel enchanté et magique, potions, ingrédients, marché noir, souvenirs de la mer d'Embarh.

Durée du trajet : deux grosses journées par la route des Terres Sauvages, rarement empruntée car très dangereuse (à préférer pour les gros convois bien escortés). Quatre jours par la route plus calme de la côte via Kjaniouf, et trois jours par bateau avec un changement de navire à Kjaniouf (fret déplacé depuis un voilier vers un bateau marchand). Le trajet par bateau ne prend que deux jours pleins dans le sens Glarch-Waldorg, grâce au courant descendant du fleuve Elibed, mais il faut se lever tôt pour tenir l'horaire.

Waldorg-Hodlo (de 120 à 140 km selon la route choisie)

Hodlo est une des dernières villes civilisées au nord de Fangh, coincée entre les monts de l'Est, le désert des Plaintes et la contrée des barbares Syltériens. De nombreux forts militaires surveillent ces frontières et ont un besoin fréquent de produits qui ne sont pas fabriqués sur place, notamment des armes et armures enchantées. De par sa proximité avec la Syltérie, Hodlo est également une des seules villes à recevoir des livraisons d'armes syltériennes, des produits de minage et d'artisanat des nains de l'Est, ainsi que des peaux de gibiers rares du Nord.

Prix des denrées : voir le document Waldorg+ (et plus tard Hodlo+, qui n'existe pas encore).

Hodlo-Waldorg denrées transportées : armes syltériennes, peaux d'animaux du Nord, gemmes et objets d'artisanat nain (armes, armures, bijoux), or et minéraux bruts, thritil.

Waldorg-Hodlo denrées transportées : armes et armures enchantées, potions, vins et conserves, vêtements.

Durée du trajet : trois jours par la route en chariot, et trois jours également par le fleuve dans le sens Waldorg-Hodlo, mais deux jours seulement en descendant le courant dans le sens Hodlo-Waldorg. Ces routes sont assez bien protégées et pas trop dangereuses.

Waldorg-Nian-Golo (80 km sur la mer d'Embarh)

Nian-golo est une ville située tout au nord des jungles d'Ammonka. Colonisé par les gens de Fangh, cet ancien village indigène est désormais pratiquement l'unique bastion de civilisation de cette portion de côte. Les marchands de Waldorg y apportent de tout, et reviennent avec des produits rares et exotiques de la jungle, du poisson séché, et de l'artisanat local. On y trouve aussi pas mal de marché noir car les Pirates Mauves, ne pouvant approcher les environs de Waldorg, trouvent plus simple de revendre des cargaisons interdites à Nian-Golo, s'appuyant sur des malfrats locaux pour assurer la contrebande avec Waldorg.

Prix des denrées : voir le document Waldorg+ (et plus tard Nian-Golo+, qui n'existe pas encore).

Nian-Golo-Waldorg denrées transportées : peaux et viandes de gibier de la jungle, bois exotique, poisson séché, artisanat de la jungle, artisanat homme-lézard, marché noir.

Waldorg-Nian-Golo denrées transportées : armes et armures enchantées, potions, vins et conserves, vêtements, et en gros tous les produits de consommation de Fangh.

Durée du trajet : une bonne journée avec un voilier marchand (goélette, galion ou frégate). Le voyage est un peu dangereux car l'équipage doit passer au large des côtes de Lamenoire et Kitnya, îles servant de repaires aux pirates. On a donc souvent besoin d'une escorte, et parfois il s'agit carrément d'une frégate militaire qui fait le chemin en même temps, assurant ainsi une patrouille pour débarrasser la mer d'Embarh de ses parasites.

Waldorg-Ablil (120 km par la route, possibilité de tronçon en bateau)

Ablil est une cité des nains de l'Est, bien plus petite que Martenbur mais plus facilement accessible par la route. Les nains de ces deux villes sont au courant du problème et arrangent d'eux-mêmes les convois entre leurs mines, parfois de façon souterraine ou par des convois de surface, de manière à ce que les biens en provenance de Waldorg parviennent également jusqu'à Martenbur. Il y a pas mal de choses que les nains n'arrivent pas à produire sous terre, autant en profiter pour faire du commerce.

Prix des denrées : voir le document Waldorg+ (et plus tard Ablil+, qui n'existe pas encore).

Ablil-Waldorg denrées transportées : peaux d'animaux des montagnes, gemmes et objets d'artisanat nain (armes, armures, bijoux), or et minéraux bruts, lingots de métaux divers pour utilisation artisanale.

Waldorg-Ablil denrées transportées : armes et armures enchantées, potions, bière, vin et conserves, vêtements, céréales et farines, légumes secs et patates, ingrédients et équipements variés.

Durée du trajet : trois bonnes journées par la route en chariot, avec escale à Equipou, le dernier tronçon entre Bouducan et Ablil étant à la fois le plus long, le plus difficile et le plus périlleux. Sur ces sentiers tortueux de montagne, on va moins vite, et des orques en maraude sont souvent repérés aux abords d'une vieille forteresse en ruine située sur le trajet (que certains considèrent comme un donjon). Il est possible de se reposer au retour en descendant la rivière, puis le fleuve Syé de Bouducan à Waldorg sur un bateau fluvial de taille moyenne ou petite. La rivière entre Bouducan et Ulsa n'est pas très profonde et n'est pas navigable avec un gros esquif.

Waldorg-Caladorg (100 km sur mer ou 120 km sur Terre)

Caladorg, capitale de la Caladie, est une ville prospère d'un pays voisin à l'Est, où les gens ont un accent un peu spécial mais qui parlent parfaitement le commun. Les marchands de cette ville ont pour habitude de faire halte à Waldorg pour vendre et acheter des biens de consommation. Pour trouver Caladorg, vous devrez regarder sur la grande carte « Les environs de la Terre de Fangh ».

Prix des denrées : voir le document Waldorg+ (et plus tard Caladorg+, qui n'existe pas encore).

Caladorg-Waldorg denrées transportées : armes et armures de Caladie, peaux et dents de requins, peaux d'animaux exotiques, tissus fins, épices, alcool exotique, marché noir.

Waldorg-Caladorg denrées transportées : armes et armures enchantées, potions, vin et conserves, vêtements.

Durée du trajet : un jour par bateau si le vent est très bon, mais plus généralement 1,5 jours avec une escale au port de Tousurlo (Caladie sud). En chariot, compter 2,5 jours car il faut traverser le fleuve et les routes entre les deux pays ne sont pas bien entretenues. Le trajet sur terre est un peu dangereux à cause des zones très peu gardées à l'entrée de la Caladie, et celui sur mer l'est également à cause des pirates et flibustiers gobelins.

Waldorg-Noghall (180 km sur mer et eau douce)

C'est la route la plus rapide pour faire passer des denrées de l'est à l'ouest du pays. Il n'existe pas de pont sur la rivière qui relie le lac Aspousser à la baie d'Haraulak sur la mer d'Embarh (les gens traversent par bac), aussi un voilier peut s'y engouffrer, remonter la rivière et le lac et parvenir jusqu'à Noghall. Un navigateur confirmé doit toutefois s'occuper de diriger le navire car certains passages sont difficiles.

Prix des denrées : voir le document Waldorg+ (et plus tard Noghall+, qui n'existe pas encore).

Noghall-Waldorg denrées transportées : artisanat elfique, produits de la mine d'Uzudil, produits de l'ouest.

Waldorg-Noghall denrées transportées : armes et armures enchantées, potions, vin et conserves, produits de l'est.

Durée du trajet : deux jours avec un bateau à voile robuste. Les goélettes et frégates peuvent faire le voyage, mais pas les galions qui ont trop de tirant d'eau pour remonter la rivière. Le trajet longe la côte sud de la Terre de Fangh et le bateau peut se heurter à ce moment à l'hostilité des Pirates Mauves qui sévissent entre les îles Canuto et la baie d'Haraulak. Bien que ce soit plus rapide, personne ne passe entre les îles, sauf les pirates.

Waldorg-Badulac (160 km sur mer et eau douce)

Le moyen le plus rapide pour des gens qui voudraient se rendre de la mer d'Embarh jusqu'à la mer Sidralnée jusqu'au port de Lordo, avec un chemin identique à celui de Waldorg-Noghall (voir ci-dessus). L'arrivée se fait toutefois au sud du lac Aspousser, et non au nord.

Prix des denrées : voir le document Waldorg+ (et plus tard Badulac+, qui n'existe pas encore).

Badulac-Waldorg denrées transportées : biens ayant transité par la mer Sidralnée, produits de la mine d'Uzudil, produits de l'ouest, produits du marais Klakuntur, artisanat ogre (eh oui, ça existe).

Waldorg-Badulac denrées transportées : armes et armures enchantées, potions, vin et conserves, vêtements, produits de l'est.

Durée du trajet : deux jours avec un bateau à voile robuste. Les goélettes et frégates peuvent faire le voyage, mais pas les galions qui ont trop de tirant d'eau pour remonter la rivière. Le trajet longe la côte sud de la Terre de Fangh et le bateau peut se heurter à ce moment à l'hostilité des Pirates Mauves qui sévissent entre les îles Canuto et la baie d'Haraulak. Bien que ce soit plus rapide, personne ne passe entre les îles, sauf les pirates.

Glargh-Rillettebourg (55 km en chariot ou en bateau)

Tout l'artisanat des semi-hommes se concentre sur l'art de la table, mais les régions autour d'eux fournissent d'autres produits intéressants car dans les collines, on trouve quelques gemmes particulières, ainsi que des ingrédients magiques, y compris la fameuse herbe du marais. Les semi-hommes quant à eux ont parfois envie de choses qui proviennent de cités à la civilisation prospère, comme les vêtements bizarres et les plats exotiques.

Prix des denrées : voir documents Centre nord-est+, Glargh+.

Rillettebourg-Glargh denrées transportées : charcuterie, fromage, plats cuisinés et alcool des semi-hommes, gemmes brutes provenant des collines, spores de myconides, champignons explosifs.

Glargh-Rillettebourg denrées transportées : bière et alcools, armes, biscuits et friandises, vêtements, souvenirs.

Durée du trajet : une grosse journée en chariot par la route. Il convient de regarder où on va pour éviter de tomber sur des barbares errants, qui remontent parfois jusque là (un escorte est préférable). En bateau, il faut remonter la rivière Kraouk et donc cela peut prendre jusqu'à deux jours contre le courant, car les bateaux à voile ne peuvent naviguer ici à cause du pont de la rivière Kraouk et de la végétation épaisse sur les berges. Pour faire le trajet Rillettebourg-Glargh, en revanche, une demi-journée suffira par le même chemin.

Glargh-Gavurville (90 ou 105 km, selon la route, en chariot ou en bateau)

Gavurville est, tout comme Hodlo plus à l'est, une des dernières villes convenablement peuplées dans cette région désolée de la Terre de Fangh, qui jouxte le désert des Plaintes, sous la Syldérie. Les gens de Gavurville ont parfois la visite de marchands venus de Syldérie, ou de trafiquants revenant de ruines perdues dans le désert. Ils ont aussi accès à du commerce avec des mineurs des collines. Une escale peut être considérée pour s'approvisionner en charcuterie de qualité à Tourneporc.

Prix des denrées : voir documents Centre nord-est+, Glargh+.

Gavurville-Glargh denrées transportées : armes syltériennes, peaux d'animaux du Nord, objets étranges d'ancienne civilisation (souvent au marché noir), gemmes brutes spores de myconides, champignons explosifs, charcuterie et conserves de Tourneporc.

Glargh-Gavurville denrées transportées : bière et alcool, armes, armures, biscuits et friandises, conserves.

Durée du trajet : deux grosses journées en chariot par la route qui longe le fleuve Elibed. En bateau, il faudra compter quatre à cinq jours pour remonter le courant avec un bateau sans voile (et le plus souvent, ce sera un navire spécial, tracté par des lamantullhus), car la rivière Filoche est difficile. Comptez seulement deux jours pleins pour redescendre le courant de Gavurville à Glargh.

Glargh-Mlieuj (110 km, en chariot ou en bateau)

Mlieuj est la plus grande ville au nord du pays. On y fabrique en grande quantités de très bonnes bières, tout comme à Glargh d'ailleurs puisque la cité centrale est dirigée (autour de 1498 deuxième âge) par une confrérie de moines brasseurs. L'import-export de bière a toutefois lieu dans les deux sens, car les villes sont des plaques tournantes commerciales. Une bière qui est commune à un endroit deviendra une bière de luxe importée, dès lors qu'on voyage plus de cent kilomètres. Il y a également quantité d'autres biens à transporter, puisque Mlieuj est également une ville qui fait beaucoup de commerce avec les nains, et il y a donc beaucoup de gemmes, métaux précieux et pièces d'orfèvrerie des ateliers nains. Ces convois de grand prix sont très recherchés par les bandits, qui se terrent souvent au sud des montagnes ou bien au nord de la forêt de Schlipak. Les bateaux qui vont jusqu'à Mlieuj ne peuvent pas être trop gros car l'affluent qui rejoint la ville n'est pas excessivement profond.

Prix des denrées : voir documents Glargh+, Mlieuj+.

Mlieuj-Glargh denrées transportées : matériel nain (armes et armures), peaux d'animaux, ingrédients magiques, gemmes et orfèvrerie, métaux en lingots (matériaux d'artisanat), bière, ingrédients magiques, contrebande.

Glargh-Mlieuj denrées transportées : bière et alcools, armes, armures, biscuits et friandises, conserves, matériel béni et enchanté, livres, contrebande.

Durée du trajet : sans incident, deux à trois jours en chariot par la route qui longe le fleuve Elibed. En bateau, il faudra compter quatre à cinq jours pour remonter le courant avec un bateau sans voile (et le plus souvent, ce sera un navire spécial, tracté par des lamantulus). Comptez deux jours pleins, ou deux jours et demie, pour redescendre le courant de Mlieuj à Glargh.

Glargh-Chnafon (93 km, en chariot)

C'est une route commerciale classique ralliant l'est et l'ouest. Les gens de Glargh en profitent pour exporter des produits de luxe à destination des clients fortunés vivant à la campagne, et les artisans des villages ruraux de l'ouest l'utilisent pour vendre leur surplus de production ou leurs créations les plus onéreuses.

Prix des denrées : voir documents Glargh+, Chnafon+.

Chnafon-Glargh denrées transportées : gemmes des cavernes de Grask, artisanat drow de Zuruk, ingrédients alchimiques, charcuterie et fromage de l'ouest, artisanat, vin et bière de Chnafon, contrebande.

Glargh-Chnafon denrées transportées : bière et alcool, armes, armures, biscuits et friandises, conserves, matériel béni et enchanté, livres, contrebande.

Durée du trajet : sans incident, deux bonnes journées en chariot par la route (avec une escale à Florodon-sur-Zblouf. On emprunte plus souvent la route qui longe le sud du lac pour rejoindre Chnafon, laquelle est jugée moins dangereuse. Certaines cargaisons peuvent être chargées sur un bateau à voiles à Florodon et rejoindre Chnafon par le lac, ce qui peut aller bien plus vite quand le vent est bon (on gagne une demie-journée). Il faut se lever très tôt pour accomplir d'une traite le voyage Florodon-Glargh en chariot, car l'étape fait 62 km.

Glargh-Tulamor (53 km, en chariot)

C'est une courte route commerciale permettant d'alimenter les marchés locaux.

Prix des denrées : voir documents Glargh+, Chnafon+.

Tulamor-Glargh denrées transportées : charcuterie et fromage, liqueur, conserves, dinde fumée, tissages.

Glargh-Tulamor denrées transportées : bière et alcool, armes, armures, biscuits et friandises, conserves, matériel béni et enchanté, livres, contrebande.

Durée du trajet : on peut faire le trajet en une bonne journée avec un chariot standard, en se levant assez tôt et en arrivant juste à l'heure du coucher. Les bandits ou monstres éventuellement embusqués seront généralement postés au sud de la forêt de Schlipak ou près du marécage situé au sud de la plaine. L'étape entre Glargh et Zoyek est très souvent surveillée par des escouades militaires.

Glargh-Lordo (200 km, en chariot)

C'est une route commerciale aussi prestigieuse que dangereuse, assez rarement empruntée tout de même. En général elle n'est pas utilisée par n'importe qui. On ramène de Lordo des produits de la mer Sidralnée, incluant des objets venant des lointains pays du sud (îles Écailleuses, Fanalzar, Birmilistan, Efaizh). On ramène de Glargh des produits de première nécessité qui font parfois défaut dans les régions éloignées, ainsi que des objets magiques ou bénis, des alcools rares.

Prix des denrées : voir documents Glargh+ (et plus tard Lordo+, qui n'existe pas encore).

Lordo-Glargh denrées transportées : armes, armures, objets étranges et poisson séché des pays du sud, tissus et peaux d'animaux exotiques, contrebande et drogues, artisanat ogre, minerais rares et gemmes des îles Écailleuses.

Glargh-Lordo denrées transportées : bière et alcool, armes, armures, biscuits et friandises, conserves, matériel béni et enchanté, livres, contrebande.

Durée du trajet : on peut prévoir cinq bonnes journées de voyage. La route passera général par Tulamor, Noghall et Badulac au moins pour le ravitaillement et les auberges permettant aux animaux et hommes de se reposer au mieux. L'étape la plus difficile est celle qui va de Badulac à Lordo, traversant le marais de Klakuntur par une route assez difficile au sol bourbeux, où les attaques d'ogres et de créatures à sang froid sont à redouter. La plupart des gens font halte pour la nuit dans les ruines proches du marais, afin de se protéger.

Chnafon-Gallo (124 km, en chariot)

Une route commerciale rarement empruntée, mais qui toutefois permet à certains négociants de Chnafon de se faire une belle fortune. On y transporte les mêmes produits que ceux de la route Glargh-Lordo, à savoir des tas de choses provenant de la mer Sidralnée, mais de manière plus rapide et moins dangereuse. Beaucoup disent que c'est une route qui a de l'avenir !

Prix des denrées : voir documents Chnafon+ (et plus tard Gallo+, qui n'existe pas encore).

Gallo-Chnafon denrées transportées : armes, armures, objets étranges et poisson séché des pays du sud, tissus et peaux d'animaux exotiques, contrebande et drogues, artisanat ogre, minerais rares et gemmes des îles Écailleuses.

Chnafon-Gallo denrées transportées : bière et alcool, armes, armures, conserves, matériel béni et enchanté, livres, gemmes des cavernes de Grask, artisanat drow de Zuruk, charcuterie et fromage, artisanat, contrebande.

Durée du trajet : généralement trois jours, en passant par Valtordu ou par la route des collines. Le trajet qui passe par les collines permet de commercer au passage avec tous les petits villages de cette région, mais il est également très peu gardé et bien plus dangereux. Il est possible de faire en une fois l'étape Chnafon-Valtordu mais il faut se lever très tôt et forcer les chevaux, ce qui ralentira le convoi pour le reste du voyage. Notez que vous pouvez aussi acheter en gros du boudin de Valtordu au milieu du trajet, pour le revendre plus cher à l'arrivée.

Gallo-Ilaral (73 km, en chariot)

Cette route est essentiellement empruntée pour le ravitaillement des troupes postées à la forteresse d'Ilaral, permettant à des artisans et fermiers du sud de vendre leurs surplus. Il n'y a malheureusement pas grand chose d'intéressant à ramener dans l'autre sens.

Prix des denrées : les documents Gallo+ et Ilaral+ n'existent pas encore.

Gallo-Ilaral denrées transportées : armes légères et lourdes, armures, objets étranges et poisson séché des pays du sud, fruits et légumes, conserves, produits d'artisanat.

Ilaral-Gallo denrées transportées : minerais et gemmes récoltés dans les montagnes, armes et armures, peaux d'animaux du nord, bois spéciaux pour l'artisanat.

Durée du trajet : il faut deux jours pour rallier les deux villes, en passant par les deux fortins du sud, avec une étape difficile qui traverse une zone humide et dangereuse située entre la forêt d'Ouien et la forêt maudite. On passera ensuite la rivière Glandebruine sur un bac spécial de l'armée, grâce à un petit poste avancé.

Chnafon-Ilaral (106 km, en chariot)

Cette route est essentiellement empruntée pour le ravitaillement des troupes postées à la forteresse d'Ilaral, permettant à des artisans et fermiers des environs de Chnafon de vendre leurs surplus. Il n'y a malheureusement pas grand chose d'intéressant à ramener dans l'autre sens.

Prix des denrées : voir documents Chnafon+ (et Ilaral+ qui n'existe pas encore).

Chnafon-Ilaral denrées transportées : bière et alcool, armes, armures, conserves, matériel béni et enchanté, livres, charcuterie et fromage, artisanat, contrebande.

Ilaral-Chnafon denrées transportées : minerai et gemmes récoltés dans les montagnes, armes et armures, peaux d'animaux du nord, bois spéciaux pour l'artisanat.

Durée du trajet : il faut trois jours pour rallier les deux villes, que l'on passe par le hameau de Pribba au sud ou le village de Boladar, au nord. Voyager tout droit en passant par les plaines n'est pas une option avec un chariot, car vous avez besoin d'une route praticable.

Mliej-Jambfer (30 km, en chariot)

C'est une route prestigieuse qui passe par la ville de Birtek, et même si elle est courte, elle permet aux nains de se ravitailler — ce n'est pas très facile de produire de la nourriture dans une mine — et aux humains de leur acheter le produit de leur travail. Il y a en général un convoi par jour qui fait le chemin, dans un sens ou dans l'autre.

Prix des denrées : voir documents Mliej+ et Jambfer+

Mliej-Jambfer denrées transportées : boissons, patates, conserves, charcuterie et fromage, artisanat, épices.

Jambfer-Mliej denrées transportées : minerai, or, thritil et gemmes récoltés sous la montagne, orfèvrerie, armes et armures de fabrication naine, armes à poudre, peaux d'animaux des montagnes, certains ingrédients magiques.

Durée du trajet : il faut une bonne journée car l'itinéraire est assez cahoteux sur la partie qui attaque le contrefort montagneux, et il est impossible alors de rouler vite. On peut tomber sur des patrouilles de soldats de Gzor de temps à autre, mais des portions de route sont gardées par l'armée fanghienne.

Mliej-Audair (63 km, en chariot)

C'est une route prestigieuse qui peut aussi bien passer par le nord ou par le village de Yakk. Elle permet aux nains de se ravitailler et aux humains de leur acheter le produit de leur travail. Il y a très souvent des convois, dans un sens ou dans l'autre. La route du sud est la plus souvent empruntée car elle est bien meilleure.

Prix des denrées : voir documents Mliej+ (et Audair+ qui n'existe pas encore).

Mliej-Audair denrées transportées : boissons, patates, conserves, charcuterie et fromage, artisanat, épices.

Audair-Mliej denrées transportées : minerai, or, thritil et gemmes récoltés sous la montagne, orfèvrerie, armes et armures de fabrication naine, armes à poudre, peaux d'animaux des montagnes, certains ingrédients magiques.

Durée du trajet : il faut compter deux bonnes journées car l'itinéraire est assez cahoteux sur la partie qui attaque le contrefort montagneux, et il est impossible alors de rouler vite. On peut tomber sur des patrouilles de soldats de Gzor de temps à autre, mais des portions de route sont gardées par l'armée fanghienne. Présence possible de grand dragon dans les environs de la mine Audair.

Mliej-Mir-Nodd (35 km, en chariot)

C'est une route permettant de ravitailler les nains, s'approchant hélas du château de Gzor. Comme le trajet est plus dangereux, on a tendance à majorer les prix des produits à l'arrivée.

Prix des denrées : voir documents Mliej+ (et Mir-Nodd+ qui n'existe pas encore).

Mliej-Mir-Nodd denrées transportées : boissons, patates, conserves, charcuterie et fromage, artisanat, épices.

Mir-Nodd-Mliej denrées transportées : minerai, or, thritil et gemmes récoltés sous la montagne, orfèvrerie, armes et armures de fabrication naine, armes à poudre, peaux d'animaux des montagnes, ingrédients magiques.

Durée du trajet : il faut compter une journée car la route n'est pas facile, mais on peut tomber sur des patrouilles de Gzor ou sur des créatures chaotiques issues de la forteresse. Une bonne escorte est obligatoire !

Mliej-Fortins du Nord (140 km, en chariot)

Réservée aux marchands les plus aventureux, cette route commerciale permet d'apporter du réconfort à tous les militaires des fortins postés sur les contreforts des montagnes (tours de Prokof, Varpoil, Tatontanns et porte de La Sylédie). Le ravitaillement principal de ces postes avancés est bien entendu assuré par l'armée, cependant le temps est long pour les gens qui surveillent l'ennemi, et ces soldats sont toujours demandeurs de nourriture, boisson ou objets variés leur permettant de passer le temps. On n'a généralement pas grand chose à ramener dans le sens inverse, mais il est possible de faire de bonnes affaires cependant.

Prix des denrées : voir le document Mliej+

Mliej-Fortins denrées transportées : bière, alcool et vin, conserves, charcuterie et fromage, artisanat, épices, jeux de cartes et de dés, livres et revues coquines. Il est également assez bien vu de leur amener des musiciens et amuseurs, ainsi que des courtisan(e)s, même si ces derniers feront payer leurs services au prix fort.

Fortins-Mliej denrées transportées : peaux d'animaux des montagnes, trophées, armes et armures dérobées à Gzor ou bien sur des barbares sylédiens.

Durée du trajet : il faut compter trois ou quatre jours selon les problèmes rencontrés, car on peut tomber assez facilement sur des patrouilles de Gzor (au milieu du trajet) ou sur des barbares en maraude dans le nord. La présence d'une escorte est très fortement conseillée.

3.3 – Grandes routes maritimes

Pour gagner du temps en jeu, ou pour avoir de nouvelles idées simples de scénarios, je propose ici quelques informations rapides pour rejoindre par bateau (avec un voilier de belle taille) les différents grands ports des pays civilisés récemment découverts par les explorateurs fangbiens. Notez que lorsque les voies navigables passent par un fleuve ou une rivière, le voyage est fortement ralenti !

Waldorg-Caladorg (100 km, 2 jours en moyenne)	Port Fluti-Vitra (266 km, 4 jours en moyenne)
Waldorg-Sadortar (300 km, 5 jours en moyenne)	Vitra-Dazuki (190 km, 3 jours en moyenne)
Waldorg-Estur (383 km, 7 jours en moyenne)	Dazuki-Grangognar (220 km, 3 jours en moyenne)
Waldorg-Uslandia (520 km, 12 jours en moyenne)	Grangognar-Danlbuzar (440 km, 8 jours en moyenne)
Waldorg-Marsturia (450 km, 8 jours en moyenne)	Grangognar-Sulaazar (384 km, 8 jours en moyenne)
Waldorg-Port Fluti (835 km, 15 jours en moyenne)	Grangognar-Ng'aash (254 km, 4 jours en moyenne)
Waldorg-Tatanoki (831 km, 15 jours en moyenne)	Danlbuzar-Napâtur (200 km, 3 jours en moyenne)
Waldorg-Dazuki (658 km, 11 jours en moyenne)	Napâtur-Gallo (522 km, 12 jours en moyenne)
Waldorg-La Région (151 km, 3 jours en moyenne)	Napâtur-Iles Écailleuses (300 km, 5 jours en moyenne)
Waldorg-Adilar (122 km, 2 jours en moyenne)	Napâtur-Port Shuibizar (300 km, 5 jours en moyenne)
Waldorg-Nubilar (130 km, 2 jours en moyenne)	Port Shuibizar-Palkizar (360 km, 7 jours en moyenne)
Waldorg-Mong-Bolo (220 km, 3 jours en moyenne)	Palkizar-Zouf (166 km, 3 jours en moyenne)
Sadortar-Caladorg (257 km, 4 jours en moyenne)	Zouf-Nuglumlaz (410 km, 3 jours en moyenne)
Sadortar-Estur (140 km, 3 jours en moyenne)	Nuglumlaz-Shumpz (345 km, 3 jours en moyenne)
Sadortar-Marsturia (312 km, 6 jours en moyenne)	Shumpz-Lomph (81 km, 2 jours en moyenne)
Sadortar-Port Fluti (778 km, 14 jours en moyenne)	Lomph-Oldat'h (164 km, 3 jours en moyenne)
Port Fluti-Tatanoki (290 km, 5 jours en moyenne)	Oldat'h-Yviir (263 km, 4 jours en moyenne)
Danlbuzar-Sulaazar (186 km, 5 jours en moyenne)	Gallo-Nanlduzar (390 km, 7 jours en moyenne)

4 – Le voyage qui glisse

Les terrains très enneigés ou glacés requièrent l'utilisation de matériel spécifique. Il s'agit de traîneaux en général, qu'ils soient de marche, avec chevaux spéciaux ou attelages de canidés. Le tableau qui suit vous propose quelques-uns de ces véhicules.

Les **traîneaux de marche** s'accrochent simplement au voyageur avec un mousqueton sur un anneau de ceinture. Le héros avance tout simplement en tirant la charge derrière lui. En cas de danger, il peut détacher la charge en ouvrant le mousqueton, et se retrouver ainsi simple piéton. Comme l'équipement de bivouac pour le froid est généralement très pesant, un groupe ne peut entreprendre un long voyage dans une contrée froide sans considérer l'emploi d'un ou plusieurs de ces traîneaux.

Les **véhicules de glisse** prévus pour les chevaux rendent l'équipage assez peu agile, puisque l'équidé ne peut franchir les pentes trop abruptes, ni se faufiler dans des gorges étroites, encore moins sauter des dénivellés. Ce moyen de transport est à réserver aux voyages sur route balisée, en basse montagne dans les chemins et les cols, ou sur le plat. Des chevaux spéciaux sont requis et auront besoin de nourriture sèche, à transporter aussi.

Enfin, les **huskars** sont les traîneaux destinés à des attelages de canidés. Les canidés sont généralement de gros chiens à poil long élevés localement, mais ils peuvent aussi être des loups noirs ou gris entraînés depuis leur naissance. Ils sont les mieux équipés pour prendre de la vitesse sur ces étendues, mais ils ont un peu de mal dans les côtes. Cependant, ils peuvent franchir des obstacles en étant détachés, puis réunis ensuite sur l'attelage. Enfin, ces moyens de transport permettent rarement de convoier de grandes quantités de matériel. Notez qu'il faut nourrir fréquemment les chiens avec de la viande.

Véhicule	Passagers	Charge	Vitesse	Solidité	Cumul FO	Prix	Traction
Traîneau de marche	0	30 kilos	Lent	1 à 3	8	40 PO	Héros (FO > 12)
Traîneau de l'ogre	1	60 kilos	Lent	1 à 3	12	60 PO	Héros (FO > 14)
Grand traîneau	1	100 kilos	Standard	1 à 5	12	120 PO	Cheval Durison
Huskar léger	0	30 kilos	Rapide	1 à 3	8	60 PO	2 canidés
Huskar de bataille	1	120 kilos	Rapide	1	13	100 PO	4 loups noirs
Huskar 1 place	1	100 kilos	Rapide	1 à 3	12	80 PO	6 canidés
Huskar de guerre	2	230 kilos	Rapide	1	16	200 PO	6 loups noirs
Huskar lourd	3	260 kilos	Standard	1 à 2	18	180 PO	8 canidés
Huskar véloce	1	120 kilos	Très rapide	1 à 3	12	80 PO	6 chiens puissants
Animal	Passagers	Charge	Vitesse	Prix	Entretien et détails		
Cheval Durison de monte	1	120 kilos	Standard	500 PO	Rations spéciales, herbe		
Cheval Durison de bât	0	Attelage	Lent	350 PO	Rations spéciales, herbe		
Canidé : chien des neiges	0	Attelage	Rapide	60 PO	Viande (3 rations / jour)		
Canidé : chien puissant	0	Attelage	Très rapide	75 PO	Viande (4 rations / jour)		
Canidé : loup gris*	0	Attelage	Rapide	75 PO	Viande (4 rations / jour), dangereux		
Canidé : loup noir*	0	Attelage	Rapide	100 PO	Viande (6 rations / jour), dangereux		
Yakak	2	300 kilos	Lent	600 PO	Se nourrit tout seul, nauséabond		

***Furie** : les loups noirs et gris peuvent être lâchés sur l'ennemi en cas de conflit. Ils combattront pour les héros, mais en revanche si certains sont tués ou blessés, l'attelage pourra être sérieusement ralenti.

Déplacements avec un véhicule de glisse

On considère ici que la zone est presque intégralement recouverte de neige ou de glace. C'est généralement le cas de toutes les contrées se situant plus haut que les montagnes du Nord sur la carte, et pour la zone intérieure de la plupart des montagnes situées à la même hauteur, pendant une bonne moitié de l'année. Si ce n'est pas le cas, utilisez les véhicules roulants présentés plus haut.

Type de terrain	Lent	Standard	Rapide	Très rapide
Plaine enneigée	30 km/jour	50 km/jour	55 km/jour	70 km/jour
Forêt enneigée	25 km/jour	40 km/jour	48 km/jour	55 km/jour
Collines enneigées	22 km/jour	32 km/jour	44 km/jour	54 km/jour
Montagnes enneigées	15 km/jour	23 km/jour	30 km/jour	35 km/jour
Banquise, lac gelé	35 km/jour	55 km/jour	60 km/jour	75 km/jour
Neige épaisse	15 km/jour	25 km/jour	30 km/jour	40 km/jour

5 – Déplacements sur l'eau

Que ce soit sur voie navigable ou sur mer, on a souvent recours au bateau pour les longs trajets lorsqu'il s'agit d'acheminer d'importantes cargaisons. On ne va pas forcément vite mais les menaces sont bien moins nombreuses que sur terre, ce qui rend le voyage plus sûr. En outre, on a rarement besoin de s'arrêter pour du ravitaillement puisqu'on peut facilement stocker des provisions.

La construction d'un bateau n'est pas l'affaire d'un amateur et demande de l'expertise ainsi que des matériaux bien choisis. C'est pourquoi les embarcations sont plus rares et plus chères que les véhicules roulants. En général, les aventuriers n'en achèteront pas mais vont profiter d'une opportunité pour embarquer avec quelqu'un, quitte à payer le voyage. Ce sera parfois le seul moyen pour eux d'accéder à la suite de leur quête. Ils peuvent également profiter d'une offre de location mais devront alors faire eux-même les manœuvres, ce qui peut se révéler totalement inconscient si personne dans le groupe n'est qualifié. En tout cas, sur la mer.

Enfin, le voyage maritime n'a rien de commun avec celui sur l'eau douce : les vitesses sont très différentes, aussi bien que les dangers encourus. Les naufrages sont très rares en rivière, tout autant que les pirates et les prédateurs géants. Toutefois, traverser les étendues salées est parfois le seul moyen de se rendre sur des destinations prestigieuses afin d'y faire fortune. Les marchands ont bien compris le principe et sont les plus nombreux, avec les pêcheurs, à préférer ce mode de transport.



5.1 – En eau douce

Vous trouverez ici des propositions d'embarcations mises à la disposition des aventuriers pour descendre et remonter les rivières, aussi bien que pour engager des missions d'escorte. Des indications concernant les problèmes fréquemment rencontrés figurent également au programme. Personne ne laissera des aventuriers partir avec un bateau qui leur a coûté cher, donc il y a toujours au moins le propriétaire de l'esquif dans l'équipage, et c'est lui qui leur fait payer le voyage et la prestation de navigation.

On vous proposera ici : Pirogue, Kayak, Barque de pêche à rame, Radeau, Bac de traversée, Musardeur de luxe, Bateau marchand, Chaloupe de brigand, Trognar, Vedette militaire fluviale, Bulzouk à vapeur.

Pirogue

Ce type d'embarcation est disponible le long des côtes bordant les jungles. La pirogue est utilisée par les pêcheurs ou les chasseurs des peuples peu avancés technologiquement, et directement sculptée dans le tronc d'un arbre. C'est toutefois une embarcation rapide et relativement fiable si on n'y fait pas n'importe quoi.

Voyages concernés : dans les régions du sud sur petits lacs, rivières et fleuves, marais proches des jungles, criques et lagons tranquilles bordant l'océan. La pirogue ne peut pas affronter les vagues à moins d'avoir un balancier. On trouve souvent des petites flottes de ces embarcations près des villages riverains, donc il n'est pas difficile d'en affréter deux ou trois si les villageois ne sont pas hostiles.

Prix du voyage : à négocier avec les populations locales, généralement à base de troc. Comptez l'équivalent de 3 PO pour 5 km parcourus.

Vitesse : assez rapide. 10 km/h avec un maximum de 40 km par jour (les rameurs doivent se reposer).

Capacité : 2 pilotes + 1 à 3 voyageurs avec leur équipement, selon la taille de l'esquif. Tout le monde rame.

Restrictions : pour de petites distances et pas plus de deux jours de voyage. Ne navigue pas la nuit.

Inconvénients : une pirogue n'est pas très stable. Si les passagers ne se tiennent pas tranquille, ils peuvent la faire chavirer facilement. Si vous voyagez plus de trois heures, lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous obtenez 1, la pirogue chavire et les aventuriers doivent s'y raccrocher, ne pas se noyer (ép. AD, compétence « Nager ») et perdront éventuellement une partie de leur équipement.

Kayak

Assez similaire à la pirogue, bien de conception différente, les kayaks sont plutôt utilisés par les populations nordiques. Ils sont un peu plus larges et tiennent mieux sur l'eau, mais on y sacrifie un peu de vitesse. Ils n'ont pas grand chose à voir avec les esquifs modernes de compétition taillés pour la vitesse. Pensez plutôt à des kayaks rustiques comme ceux qu'on voit dans *Lord of the Rings*.

Voyages concernés : dans les régions nordiques sur petits lacs, rivières, fleuves, marais, berges des grands lacs. Le kayak ne peut pas affronter les vagues du centre des grands lacs, ni de l'océan. On trouve souvent des petites flottes de ces embarcations près des villages riverains, donc il n'est pas difficile d'en affréter deux ou trois si les villageois ne sont pas hostiles.

Prix du voyage : à négocier avec les populations locales, généralement à base de troc et à la tête du client. Il faut s'attendre à ce que ce soit un peu cher.

Vitesse : 8 km/h avec un maximum de 30 km par jour (les rameurs doivent se reposer).

Capacité : 1 pilote + 1 à 2 voyageurs avec leur équipement, selon la taille de l'esquif. Tout le monde rame.

Restrictions : pour de petites distances et pas plus de deux jours de voyage. Ne navigue pas la nuit.

Inconvénients : le kayak n'est pas très stable. Si les passagers ne se tiennent pas tranquille, ils peuvent le faire chavirer facilement. Si vous voyagez plus de trois heures, lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous obtenez 1, le kayak chavire et les aventuriers doivent s'y raccrocher, ne pas se noyer (ép. AD, compétence « Nager ») et perdront éventuellement une partie de leur équipement. Dans les contrées froides, ils peuvent alors attraper le « rhume des pierres » ou d'autres maladies du froid et devront se sécher rapidement.

Barque de pêche à rames

Une embarcation qu'on trouve à peu près partout. Elle n'avance pas vite et n'est pas exceptionnellement résistante, mais elle rend de nombreux services à la communauté.

Voyages concernés : dans toutes les régions à population civilisée, car la fabrication d'une barque demande un travail méticuleux d'artisan. On l'utilise sur les petits lacs, rivières, fleuves, marais, berges des grands lacs. Elle s'utilise aussi sur les côtes océaniques mais ne peut pas affronter les vagues du grand large.

Prix du voyage : environ 1 PO pour 1 km, compte tenu du fait que c'est le propriétaire qui rame.

Vitesse : 4 km/h avec un maximum de 10 km en tout. En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : 1 pilote + 2 à 3 voyageurs avec leur équipement, selon la taille de l'esquif. Sur une grande barque, il peut y avoir deux rameurs.

Restrictions : pour de petites distances.

Inconvénients : la barque est un esquif plutôt stable, mais parfois en mauvais état. Dans ce cas, la barque du pêcheur occasionnel a une chance de couler si on la surcharge. S'il y a 3 passagers lourds, lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous faites 1, la barque se brise en deux et les aventuriers doivent s'y raccrocher, ne pas se noyer (ép. AD, compétence « Nager ») et perdront éventuellement une partie de leur équipement.

Radeau

Un esquif bricolé à base de morceaux de bois attachés entre eux, parfois amélioré avec des tonneaux vides. La réussite de l'épreuve de fabrication du radeau, nécessitant un ingénieur, déterminera sa qualité !

Voyages concernés : n'importe où. On peut s'en servir pour traverser un bras d'eau ou un petit lac. Il est généralement propulsé par de longues perches poussées sur le fond.

Capacité : un radeau fabriqué par des aventuriers pourra généralement emporter deux personnes. Il faudra donc faire plusieurs voyages éventuellement pour exécuter une traversée.

Inconvénients : le radeau peut se disloquer en milieu de traversée si l'épreuve de fabrication était moyenne. Les aventuriers et leur équipement vont donc se retrouver à l'eau... On ne peut jamais aller bien loin avec.

Bac de traversée

C'est généralement une plate-forme flottante gérée par la municipalité la plus proche ou par des gens du coin, servant à traverser une étendue d'eau rendue difficile d'accès par l'absence d'un pont à proximité. Parfois, des brigands ou des aventuriers dérobent un tel bac pour échapper à des poursuites. Il existe un bac de ce type au nord de Glargh, qui permet d'éviter de remonter le fleuve Elibed pour aller traverser sur le pont situé au nord.

Voyages concernés : dans toutes les régions à population relativement avancée. On l'utilise pour traverser les rivières, lacs et fleuves.

Prix du voyage : comptez entre 2 et 5 PO la traversée, et 10 PO pour un véhicule.

Vitesse : 1 km/h. La grande inertie du bac le rend difficile à manœuvrer.

Capacité : les bacs prennent facilement tout un groupe. Dans certains cas, souvent près des grandes villes ou sur les routes commerciales, ils sont capables de prendre un ou deux véhicules en plus des gens et des marchandises.

Restrictions : pour de petites distances, en général moins d'un kilomètre.

Inconvénients : on ne risque rien à traverser sur un bac, sauf si on l'a dérobé et qu'on n'arrive pas à la faire avancer. Il est parfois très facile à tirer, à l'aide de cordages reliés à chaque berge, mais dans d'autres cas il faut utiliser de longues perches en prenant appui sur le fond. Si l'on se retrouve sur la rivière ou sur un fleuve et qu'on rate plusieurs épreuves (FO et AD), on peut éventuellement être emporté par le courant, se mettre à dériver. Certains gros bacs sont tirés par de gros mammifères aquatiques placides, les lamantulus.

Musardeur de luxe

Ce type de bateau de taille moyenne, très coûteux, n'est pas commun et se trouve essentiellement près des villes assez importantes. Le musardeur est généralement la propriété d'une famille noble et permet à cette dernière de se promener sur les lacs et les cours d'eau, pour vaquer à diverses occupations (pas toujours légales d'ailleurs). En fonction des besoins, le mât et la voile peuvent être érigés, mais ils sont généralement pliés pour les petites distances ou pour passer certains ponts. Lorsque la voile n'est pas sortie, quatre employés (ou esclaves, mais c'est interdit) sont requis pour manier les rames situées sous le pont principal. Il est aussi possible de manœuvrer à l'aide de grandes perches poussées sur le fond, pour les endroits les plus difficiles d'accès.

Voyages concernés : dans toutes les régions à population civilisée, près des villes et villages importants. On l'utilise sur les lacs, rivières et fleuves.

Prix du voyage : environ 2 PO du km, compte tenu du fait qu'on est chez les riches et qu'on n'a rien sans rien. Pas de limitation de distance. Au forfait, comptez 50 PO par jour. Les passagers doivent aussi parvenir à convaincre les nobles qu'ils ne sont pas des brigands.

Vitesse : 5 km/h à la rame, et 10 km/h avec la voile (celle-ci n'est utilisable que sur les grands lacs et fleuves). En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : 10 passagers + 4 rameurs, avec de l'équipement et du fret, selon la taille de l'esquif.

Restrictions : les nobles n'accepteront généralement pas de se rendre dans des régions trop sauvages, même pour beaucoup d'argent. Ils considèrent que leur vie aussi est précieuse.

Inconvénients : la taille du bateau le place hors de portée de tous les prédateurs d'eau douce, mais le musardeur de luxe n'est pas une embarcation discrète. En général, le bateau est bien entretenu et peint de couleurs vives... Ce qui est idéal pour attirer les brigands, pirates d'eau douce et autres malandrins en quête de butin. À l'inverse, les autorités ont tendance à laisser tranquille les musardeurs, sachant que les gens qui l'utilisent sont généralement des nobles et des individus puissants.

Bateau marchand

Ces modèles fluviaux sont de taille moyenne ou grande et souvent à fond presque plat. Ils ne sont pas trop hauts, ce qui leur permet de passer sous les ponts, mais demandent un certain tirant d'eau pour ne pas s'échouer dans le fond. La plupart sont actionnés avec des perches et des rames, d'autres sont tractés par des lamantullhus, d'autres enfin disposent d'un appareillage à pédales qui permet d'actionner une hélice. Les modèles utilisés sur les lacs ont souvent un ou deux mâts, ce qui leur permet de voyager rapidement sans se fatiguer. Dans tous les cas, il faut être connaisseur pour manœuvrer un tel engin.

Voyages concernés : dans toutes les régions à population civilisée, sur les fleuves et rivières d'une certaine taille. Certains traversent parfois les plus grands lacs pour en approvisionner les extrémités sans passer par la route.

Prix du voyage : environ 1 PO pour 5 km. Au forfait, comptez 20 PO par jour. Les passagers doivent aussi parvenir à convaincre les marchands qu'ils ne sont pas dangereux. Des aventuriers pourraient demander une ristourne en assurant la sécurité du convoi, et peut-être même exiger un salaire.

Vitesse : 3 km/h à la rame, 4 km/h avec l'hélice, 6 km/h avec des lamantullhus et 10 km/h pour ceux qui ont une voile (sur les grands lacs et fleuves seulement). En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : jusqu'à 15 passagers + 5 membres d'équipage, avec de l'équipement et du fret.

Restrictions : les marchands n'accepteront généralement pas de se rendre dans des régions trop sauvages, car ils n'ont rien à y faire.

Inconvénients : les convois marchands sont les proies préférées des pirates d'eau douce, car ils savent qu'il y a souvent du butin à s'approprier. Ceux-ci attaqueront souvent à bord de grosses chaloupes et en assez grand nombre, pour prendre en tenaille le bateau.

Chaloupe de brigand

Les pirates d'eau douce attaquent en général à bord de grandes barques renforcées à deux rameurs, assez maniables et plus rapides que les gros bateaux. La taille de ces chaloupes leur permet en outre de repartir avec une partie de la cargaison dérobée, et parfois des otages. En outre, n'importe qui peut les manœuvrer. Un groupe de pirates dispose souvent de trois ou quatre chaloupes.

Voyages concernés : dans toutes les régions à population civilisée. Ces pirates sévissent le plus souvent sur les fleuves et rivières, profitant des petits affluents pour se dissimuler avant de passer à l'attaque.

Prix du voyage : environ 2 PO pour 1 km, parce que les pirates aiment l'argent facile.

Vitesse : 6 km/h pour parcourir un maximum de 15 km en tout. En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : 2 rameurs + 2 bandits, et 3 à 4 voyageurs avec leur équipement.

Restrictions : pour de petites distances, parce que c'est crevant tout de même.

Inconvénients : les bandits sont... des bandits ! On ne peut pas vraiment leur faire confiance. Il est donc possible, même si les voyageurs parviennent à les convaincre d'un transport contre paiement, qu'ils changent d'avis en cours de route et qu'ils attaquent finalement les passagers pour les détrousser, parfois même en arrivant à destination. Cela se produira sur ID6 si vous obtenez un résultat de 1 ou 2 !

Trognar

Ce sont les grands bateaux rustiques et solides utilisés par les peuples nordiques sur leurs larges rivières et sur les grands lacs qui parsèment leur pays. Ils sont équipés de rames et aussi d'une voile, ce qui ne pose pas de problème dans la mesure où ces gens ne construisent que très rarement des ponts. Ils servent aussi bien pour la pêche que pour la guerre et les pillages, car on ne s'embête pas trop à fabriquer des modèles différents de bateaux là-bas.

Voyages concernés : dans les Confins du Givre et en Syldérie. Ces natifs peuvent sans problème s'aventurer sur l'eau salée, dans les fjords de Raalnig ou sur la mer d'Uflsoord par exemple (en été seulement pour celle-ci).

Prix du voyage : généralement à base de troc et à la tête du client. Les barbares ne savent pas compter de toute manière. Il faudra rendre service au clan ou apporter de la viande, des armes ou des richesses qui les intéressent.

Vitesse : 7 km/h à la rame, et 14 km/h avec la voile. En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : 20 passagers dont 8 rameurs, avec de l'équipement et du fret.

Restrictions : il faut parvenir à se faire comprendre des populations locales pour accéder à ces natifs, et ça n'est pas toujours facile puisqu'ils ne parlent pas la langue et qu'ils sont plutôt soupe au lait.

Inconvénients : à moins d'avoir fait vraiment bonne impression auprès des barbares, des voyageurs peuvent s'attendre à ce que ces derniers changent d'avis en cours de route, ou décident tout bonnement de les passer par-dessus bord pour aller faire un truc qui les intéresse, comme par exemple poursuivre une grosse baleine ou attaquer un bateau ennemi. Cela se produira sur ID6 si vous obtenez un résultat de 1 !



Vedette militaire fluviale

Ce type de bateau de taille moyenne, rapide et robuste, se voit généralement près des villes assez importantes. La vedette sert aux militaires à traquer les pirates et malandrins, à démonter les réseaux de trafic et à organiser la prévention des invasions. En fonction des besoins, le mât et la voile peuvent être érigés, mais ils sont généralement pliés pour les petites distances ou pour passer certains ponts. Quatre soldats sont requis pour manier les rames situées sous le pont principal (avec une force supérieure à 11). Il est aussi possible de manœuvrer à l'aide de grandes perches poussées sur le fond, pour les endroits les plus difficiles d'accès. La plupart du temps, on trouve sur le pont une ou deux armes lourdes sur fixation (canon ou arbalète sur trépied).

Voyages concernés : dans toutes les régions à population civilisée, près des villes et villages importants. On l'utilise sur les lacs, rivières et fleuves.

Prix du voyage : ce n'est pas un bateau de transport civil. Pour l'emprunter, il faut avoir été sauvé par les militaires, faire soi-même partie de l'armée ou avoir rendu service à cette institution (c'est peut-être d'ailleurs l'occasion de lancer une quête secondaire).

Vitesse : 10 km/h à la rame, et 15 km/h avec la voile (celle-ci n'est utilisable que sur les grands lacs et fleuves). En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : 12 passagers + 4 rameurs, avec de l'équipement et un peu de fret.

Restrictions : si les personnages sont recherchés ou si le groupe inclut des héros à la moralité douteuse (nécromancien, voleur, adepte de Tzinntch, Khornettoh ou Niourgle...) le droit de passage sur ce bateau risque de se transformer en transport pour incarcération !

Inconvénients : ce n'est vraiment pas facile d'arriver à se placer sur une vedette militaire fluviale, à moins de la voler ou d'avoir des relations dans l'armée. L'avantage c'est que les brigands ont tendance à fuir à vue et d'ailleurs personne, en dehors des forces d'invasion en temps de guerre, ne se risque à attaquer ce type d'esquif.



Bulzouk à vapeur

Il s'agit d'une embarcation robuste et blindée, très bizarre, fabriquée par certains clans gobelins et dont le secret de fabrication n'est transmis que de manière orale. Le bulzouk a sur l'arrière une sorte de grosse machine à vapeur qui entraîne une hélice et les peaux-vertes s'en servent pour organiser les pillages et les attaques d'autres esquifs, ou pour transporter du matériel sur l'eau. D'ailleurs, bien que l'idée soit la même, les modèles sont visuellement assez différents d'un clan à l'autre. Certains ressemblent à des boîtes allongées, d'autres ont des accessoires sculptés pour les faire ressembler à des dragons, d'autres encore sont pratiquement immergés tant leur poids est important et leur structure mal fichue. L'ensemble comporte généralement un cockpit blindé équipé d'une écoutille, et parfois il y est fixé des armes lourdes (souvent des armes à poudre).

Voyages concernés : en eau douce et dans les estuaires, dans toutes les régions proches de communautés de gobelins, lesquelles sont généralement assez éloignées des grandes villes et des postes militaires.

Prix du voyage : il va falloir négocier avec des gobelins pour pouvoir monter à bord d'un tel esquif... Et les prix peuvent être ridicules ou démesurés, selon l'état d'esprit du chef de bord. Comptez entre 1 et 10 PO par kilomètre, ou bien organisez le troc d'un objet de prix équivalent.

Vitesse : 10 km/h d'une manière générale. En rivière, si on remonte le courant, divisez cette vitesse par deux et doublez-la en descendant le courant.

Capacité : 12 gobelins et 6 humains, avec un peu d'équipement.

Restrictions : si le groupe comporte un nain, un ogre ou un personnage d'origine elfique, il n'a aucune chance de pouvoir négocier son passage à moins de terroriser les gobelins et de les prendre en otage.

Inconvénients : l'embarcation est bruyante (elle produit souvent des « Pshhh ») et crache de la fumée qu'on voit de loin, ce qui en fait une cible privilégiée pour les militaires en faction dans le voisinage. D'autre part, son fonctionnement est assez aléatoire. Lors du déplacement, vous lancerez 1D20 toutes les heures avec les résultats suivants : 1 à 10 il ne se passe rien et le voyage se poursuit ; 11 et 12 il y a une avarie et l'équipage doit s'amarrer sur la berge pour réparer, ce qui prendra deux heures (un ingénieur du groupe pourrait les aider) ; 13 et 14 le bulzouk s'est échoué sur un obstacle et il faut le décoincer, ce qui prendra 30 minutes (des personnages forts peuvent aider les gobelins) ; 15 à 16 l'embarcation heurte un obstacle et tout le monde perd 2 PV, ensuite il faut une demi-journée pour réparer (un ingénieur du groupe pourrait les aider) ; 17 et 18 l'engin principal tombe en panne, deux passagers choisis au hasard sont brûlés à hauteur de 10 PV et le voyage s'arrête là ; 19 et 20, la chaudière explose brutalement et tout le monde perd 10 PV, se retrouvant alors à barboter dans l'eau. Ceux qui ne savent pas nager ou qui sont trop équipés pourraient bien mourir là, à moins de réussir à s'accrocher à quelque chose qui flotte (les gobelins ont des bouées à bord du bateau).

Si un membre du groupe veut (ou doit) piloter lui-même le bulzouk, il faut savoir que c'est très difficile, qu'il doit être ingénieur et que la difficulté de l'épreuve se monte à 15 (voir à ce sujet le supplément des ingénieurs).

5.2 – En eau salée

Vous trouverez ici des propositions d'embarcations mises à la disposition des aventuriers pour voyager sur la mer, aussi bien que pour engager des missions d'escorte. Des indications concernant les problèmes fréquemment rencontrés figurent également au programme. Personne ne laissera des aventuriers partir avec un bateau qui leur a coûté cher, donc il y a toujours au moins le propriétaire de l'esquif dans l'équipage, et c'est lui qui leur fait payer le voyage et la prestation de navigation.

On vous proposera ici : barque de pêche à rame, barque de pêche à voile, brick pirate, goélette (4 versions), frégate (3 versions), galion (3 versions), voilier de plaisance, cuirassé gobelin.

Barque de pêche à rames

Voyages concernés : dans le cas d'un déplacement court le long des côtes, pour se rendre sur une île proche, s'aventurer dans un marécage près des côtes ou traverser un estuaire.

Prix du voyage : 1 P.O. pour 1 km, par voyageur, maximum 4 voyageurs.

Vitesse : 3 km/h avec un maximum de 10 km en tout.

Capacité : 1 pilote et 1 rameur + 3 à 4 voyageurs avec leur équipement.

Restrictions : ne prend pas la mer par mauvais temps, ne s'éloigne pas de plus de 2 km des côtes.

Inconvénients : souvent en mauvais état, la barque du pêcheur occasionnel a une chance de couler si on la surcharge. Il faut être assez inconscient pour emprunter ce mode de transport. Pour plus de 3 voyageurs, lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous faites 1, la barque se brise en deux et les aventuriers doivent se raccrocher à l'épave sous peine de noyade.

Barque de pêche à voile

Voyages concernés : dans le cas d'un déplacement court le long des côtes ou pour se rendre sur une île proche.

Prix du voyage : 3 P.O. pour 5 km, par voyageur, maximum 5 voyageurs.

Vitesse : 8 km/h avec un maximum de 30 km en tout.

Capacité : 1 pilote + 3 à 4 voyageurs avec leur équipement.

Restrictions : ne prend pas la mer par mauvais temps, ne s'éloigne pas de plus de 5 km des côtes.

Inconvénients : les pêcheurs côtiers s'aventurent rarement hors de leur zone de pêche de prédilection. Par conséquent, ils sont parfois mauvais navigateurs. Lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous faites 1 ou 2, la barque part dans une direction autre que celle qui était voulue, et le groupe arrivera donc ailleurs. Les pirates ne s'intéressent pas aux pêcheurs, en revanche, et ceci est un avantage.

Brick pirate ou de contrebande

Voyages concernés : à prévoir si l'on veut s'approcher d'une île déserte ou servant de repaire à des pirates, ou pour des déplacements dans une zone peuplée de pirates, dans la mesure où la plupart des autres bateaux ne choisissent que des destinations civilisées. L'avantage, c'est qu'on n'est pas attaqué par des pirates sur ce bateau.

Prix du voyage : 5 P.O. pour 5 km, par voyageur, repas inclus.

Vitesse : jusqu'à 12 km/h si le vent est bon.

Capacité : jusqu'à dix personnes avec un peu d'équipement.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 20 km de son quartier général.

Inconvénients : les pirates tiennent rarement parole et ils peuvent décider qu'il est plus intéressant pour eux de détrousser les voyageurs et de les vendre ensuite comme esclaves. Lancez 1D6 à la moitié du voyage : si vous faites 1, 1D6 pirates attaquent les aventuriers. Sur 2, les pirates décident de doubler le prix du voyage (et attaquent les héros s'ils refusent). Si vous faites 6, les pirates sont pris en chasse par un bateau de guerre en patrouille ! Par conséquent, vous vous retrouverez n'importe où sur une côte proche, mais le voyage sera gratuit.

Goélette (marchande, de pêche, pirate, militaire)

Version marchande : un moyen de transport à choisir si l'on veut se déplacer entre deux villes marchandes. Il est d'ailleurs possible, au lieu de payer le voyage, de convaincre le capitaine de remplir une mission d'escorte à la place des mercenaires qu'il emploie habituellement (ép. CHA, *roleplay*), ce qui fait le groupe voyagera gratuitement (ou mieux, recevra un salaire si jamais il déjoue une attaque). Ces bateaux ne s'approchent pas des îles pirates ou des côtes de villes pirates.

Version pêche : c'est souvent l'unique bateau disponible, qui ne soit pas une barque, dans les villes côtières moyennes où les marchands et les militaires ne s'aventurent pas car ces lieux manquent d'intérêt pour eux. Le bateau est assez gros et, de fait, plutôt sûr. Le prix du voyage sera généralement diminué de moitié. Ces bateaux ne s'approchent pas des îles pirates ou des côtes de villes pirates.

Version pirate : s'il y a besoin de s'approcher d'un lieu dangereux ou peuplé de pirates, ce sera généralement le seul choix. Cependant, c'est cher (prix doublé) et l'équipage n'est pas fiable. On peut éventuellement se faire passer pour des pirates pour diminuer le prix, mais c'est un peu risqué (ép. CHA, INT)...

Version militaire : ces bateaux sont des spécialistes de l'interception de pirates. Ils ne prennent généralement pas de civils à bord, à moins qu'on ait des relations, qu'on soit en détresse ou qu'on ait rendu service à l'armée. On trouve une ou deux armes lourdes sur le pont, utilisables par des ingénieurs.

Prix du voyage : entre 6 et 8 P.O. pour 5 km, par voyageur, repas inclus.

Vitesse : jusqu'à 12 km/h si le vent est bon.

Capacité : jusqu'à 20 personnes avec l'équipement et la cargaison.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 20 km des côtes.

Inconvénients : ce moyen de transport est plus ou moins fiable, dépendant de la version choisie...

Version marchande : lancez 1D6 à la moitié du voyage : si vous faites 1, des pirates (ou gobelins) vous prennent en chasse et montent sur le bateau, il faut les combattre ou payer un tribut. Si vous faites 2, des pirates vous prennent en chasse mais n'arrivent pas à vous rattraper. Vous changez de cap pour les semer, et rallongez votre voyage de 10 km (le marchand ne vous fera pas cadeau des kilomètres supplémentaires !).

Version pêche : des aventuriers qui voyagent sur ce type de bateau sentiront le poisson pendant deux jours, avec un malus de CHA-3. Cependant, ces beaux bateaux de pêche ne sont pas trop recherchés par les pirates et ne reviennent pas trop cher. En revanche, on ne peut pas débarquer n'importe où. Pour débarquer sur une île (en particulier une île pirate), les héros vont devoir payer de gros suppléments. Au milieu du voyage, lancez 2D6 : si vous obtenez un double, une énorme tempête se déclenche et la goélette ira se briser sur la côte la plus proche (les aventuriers auront perdu 5 PV et seront alors livrés à eux-mêmes).

Version pirate : lancez 1D6 à la moitié du voyage : si vous faites 1, 1D10 pirates attaquent les aventuriers pour les détrousser. Sur 2, les pirates décident de doubler le prix du voyage (et attaquent les héros s'ils refusent). Si vous faites 6, les pirates sont pris en chasse par un bateau militaire en patrouille ! Par conséquent, vous vous retrouverez n'importe où sur une côte proche, mais le voyage sera gratuit.

Version militaire : lancez 1D6 à la moitié du voyage : si vous obtenez 1, un monstre marin doté de tentacules attaque le bateau et tout le monde doit se défendre. Chaque aventurier qui décide de participer lance 1D20, et celui qui obtient 19 ou 20 sera capturé et emmené sous l'eau (décès très probable à moins d'être sauvé par quelqu'un d'autre, ép. FO). Ensuite, pour le combat chaque aventurier tente quatre attaques (ou sortilèges, ou projectiles selon sa spécialité) avec un malus de -3, et récolte 5 XP par réussite car il parvient à blesser le monstre. Pour chaque attaque ratée, l'aventurier perd 4 PV. Au terme d'un combat court et intense, le monstre repartira sous l'eau avec ses victimes (généralement deux ou trois militaires, et les aventuriers malchanceux). Les ataries causées par le monstre feront perdre une journée de voyage à l'équipage.

Frégate (marchande, de pêche, militaire)

Version marchande : un moyen de transport de luxe, à choisir si l'on veut se déplacer entre deux villes marchandes. Il est d'ailleurs possible, au lieu de payer le voyage, de convaincre le capitaine de remplir une mission d'escorte à la place des mercenaires qu'il emploie habituellement (ép. CHA, *roleplay*), ce qui fait le groupe voyagera gratuitement (ou mieux, recevra un salaire si jamais il déjoue une attaque). Ces bateaux ne s'approchent pas des îles pirates ou des côtes de villes pirates.

Version pêche : disponible dans les grands ports de pêche, le prix du voyage sera généralement diminué de moitié. Ces beaux bateaux ne s'approchent pas des îles pirates ou des côtes de villes pirates, et n'accepteront pas d'aller sur des destinations bizarres... à moins qu'un membre du groupe n'arrive à les convaincre de la présence de poissons intéressants près du lieu d'arrivée (ép. CHA, *roleplay*). Très rarement attaqué par les pirates.

Version militaire : ces bateaux sont des spécialistes de l'interception de pirates et du transport de troupes en temps de guerre. Ils ne prennent généralement pas de civils à bord, à moins qu'on ait des relations, qu'on soit en détresse ou qu'on ait rendu service à l'armée. On trouve plusieurs armes lourdes sur le pont, utilisables par des ingénieurs.

Prix du voyage : entre 8 et 10 P.O. pour 5 km, par voyageur, repas inclus.

Vitesse : jusqu'à 14 km/h si le vent est bon.

Capacité : jusqu'à 60 personnes à bord, avec l'équipement et la cargaison.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 50 km des côtes, évite les îles pirates.

Inconvénients : moyen de transport fiable, car la taille du bateau dissuade les embarcations pirates de plus petite taille ainsi que la plupart des prédateurs marins. Ensuite, cela dépend des versions...

Version marchande : lancez 2D6 à la moitié du voyage : si vous faites un double 1, des pirates (ou gobelins) vous prennent en chasse et montent sur le bateau, il faut les combattre ou payer un tribut. Avec un double 2, une flotte de pirates vous prend en chasse mais n'arrivent pas à vous rattraper. Vous changez de cap pour les semer, et rallongez votre voyage de 15 km (le marchand ne vous fera pas cadeau des kilomètres supplémentaires !).

Version pêche : des aventuriers qui voyagent sur ce type de bateau sentiront le poisson pendant deux jours, avec un malus de CHA-3. Cependant, ces beaux bateaux de pêche ne sont pas trop recherchés par les pirates et ne reviennent pas trop cher. En revanche, on ne peut pas débarquer n'importe où. Pour débarquer sur une île (en particulier une île pirate), les héros vont devoir payer de gros suppléments. Au milieu du voyage, lancez 2D6 : si vous obtenez un double 1, 2 ou 3, une énorme tempête se déclenche et la frégate ira se briser sur la côte la plus proche (les aventuriers auront perdu 5 PV et seront alors livrés à eux-mêmes).

Version militaire : lancez 2D6 à la moitié du voyage : si vous obtenez un double, un monstre marin énorme doté de tentacules attaque le bateau et tout le monde doit se défendre. Chaque aventurier qui décide de participer lance 1D20, et celui qui obtient 19 ou 20 sera capturé et emmené sous l'eau (décès très probable à moins d'être sauvé par quelqu'un d'autre, ép. FO). Ensuite, pour le combat chaque aventurier tente quatre attaques (ou sortilèges, ou projectiles selon sa spécialité) avec un malus de -3, et récolte 5 XP par réussite car il parvient à blesser le monstre. Pour chaque attaque ratée, l'aventurier perd 4 PV. Au terme d'un combat court et intense, le monstre repartira sous l'eau avec ses victimes (généralement deux ou trois militaires, et les aventuriers malchanceux). Les ataries causées par le monstre feront perdre une journée de voyage à l'équipage.

Galion (marchand, pirate, militaire)

Version marchande : un moyen de transport de luxe, à choisir si l'on veut se déplacer entre deux villes marchandes. Il est d'ailleurs possible, au lieu de payer le voyage, de convaincre le capitaine de remplir une mission d'escorte à la place des mercenaires qu'il emploie habituellement (ép. CHA, *roleplay*), ce qui fait le groupe voyagera gratuitement (ou mieux, recevra un salaire si jamais il déjoue une attaque). Ces bateaux ne s'approchent pas des îles pirates ou des côtes de villes pirates, et sont souvent escortés d'une frégate militaire.

Version pirate : les galions pirates sont parmi les plus dangereux repaires de brigands qu'on puisse trouver. Ils sont généralement menés par un capitaine sans pitié et il est très improbable qu'un groupe arrive à s'y inviter pour voyager, à moins qu'il ne soit composé de dangereux criminels (qui pourront alors négocier un voyage, au prix doublé). N'ayant aucun code de conduite, les pirates qui rencontrent des aventuriers vont généralement les capturer, les détrousser et les revendre comme esclaves dans une de leur îles.

Version militaire : ces bateaux sont des spécialistes de l'interception de pirates et du transport de troupes en temps de guerre. Ils ne prennent généralement pas de civils à bord, à moins qu'on ait des relations, qu'on soit en détresse ou qu'on ait rendu service à l'armée. On trouve plusieurs armes lourdes sur le pont, y compris de gros canons utilisables par des ingénieurs.

Prix du voyage : de 10 à 12 P.O. pour 5 km, par voyageur, repas inclus.

Vitesse : jusqu'à 12 km/h si le vent est bon.

Capacité : transporte largement une centaine de personnes en plus de la cargaison.

Restrictions : aucune, en dehors du tirant d'eau qui doit être important. Vous ne pourrez donc pas débarquer partout à moins d'utiliser les chaloupes.

Inconvénients : moyen de transport presque totalement fiable, car il embarque souvent des mercenaires ou des soldats afin d'assurer la défense du convoi. Les prédateurs marins ne s'attaquent pas à ces bateaux énormes. Après, cela dépend de la version...

Version marchande : lancez 2D6 à la moitié du voyage : si vous obtenez moins de 4 au total, un galion pirate énorme croise votre route. Les malfrats parviennent à monter sur le bateau, et, comme ils sont nombreux, vous devrez leur payer un tribut. S'il y a des femmes dans le groupe, le chef pirate réclame par ailleurs que les femmes lui soient livrées... Situation difficile à vivre pour les aventuriers, qui devront alors se lancer dans une nouvelle quête pour les récupérer, ou bien combattre directement sur le bateau pour échapper à leur capture. Il faudra alors compter une vingtaine de pirates à combattre ! Ils prendront la fuite si une moitié d'entre eux est vaincue.

Version pirate : si jamais les aventuriers sont eux-mêmes des criminels et parviennent à voyager sur ce galion, lancez 2D6 au milieu du voyage : si vous faites un double, c'est la mutinerie ! Tout le monde perd 5 PV dans une grande bataille chaotique, et l'équipage passera ensuite aux mains d'un nouveau capitaine. Là, les aventuriers devront essayer de garder leur place de passagers en réussissant des épreuves de charisme, d'intelligence, avec du bon *roleplay* ou alors en provoquant le nouveau capitaine en duel. En réussissant très bien le duel, le héros choisi pourrait alors devenir capitaine de galion à son tour !

Version militaire : au milieu du voyage, lancez 2D6 : si vous faites un double 1 ou double 2, une tempête se déclenche et le galion devra se rabattre sur la côte la plus proche. Tout le monde perd 5 PV et l'équipage passera ensuite alors deux jours à réparer les avaries (les aventuriers peuvent les aider et ainsi gagner quelques XP). Des brigands présents sur les côtes, ou des prédateurs côtiers tels que les crabes géants, pourraient alors attaquer le convoi affaibli.

Voilier de plaisance

Voyages concernés : on trouve ce type de bateau sur les côtes des régions civilisées, en général dans les ports des villes de grande ou moyenne importance. Ils sont souvent la propriété de nobles ou de riches citoyens, parfois même de criminels influents. Il faudra aborder le propriétaire, quel que soit son profil, pour négocier avec lui un voyage grâce à des épreuves de charisme, une forte somme d'avance ou des propositions *roleplay*.

Prix du voyage : 8 P.O. pour 5 km, par voyageur.

Vitesse : jusqu'à 12 km/h si le vent est bon.

Capacité : jusqu'à dix personnes avec un peu d'équipement.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 30 km de son lieu de résidence.

Inconvénients : ces bateaux sont des cibles privilégiées pour les pirates, les prédateurs marins et les brigands gobelins. Lancez 2D6 à la moitié du voyage : si vous obtenez double 1 ou 2, le bateau sera coulé par un monstre marin, deux personnes choisies au hasard seront emportées et les aventuriers rescapés devront réussir à s'accrocher aux débris, avec une moitié de leur équipement perdue. Ils dériveront ainsi jusqu'à toucher une côte proche ou jusqu'à ce que quelqu'un vienne à leur aide (marchands, militaires ou... pirates). Ils pourraient être attaqués par des requins. Si vous n'obtenez pas de double mais un score total inférieur à quatre, le bateau est abordé par des pirates ou des gobelins à bord d'une goélette ou d'un cuirassé équipé de canons. N'ayant pas de possibilité de défense à bord de leur fragile bateau, les aventuriers devront au minimum se laisser capturer pour éventuellement passer à la riposte sur la bateau des ennemis. Ils pourraient également être mis à fond de cale et amenés jusqu'à une mystérieuse destination où les malfaiteurs leur réservent un sort peu enviable (ce qui amènera en fait à créer un nouveau scénario...).

Cuirassé goblin

Voyages concernés : soyons clairs, la plupart des gens qui voyagent sur un cuirassé sont, au choix, des peaux-vertes (orques ou gobelins) ou des prisonniers de gobelins, qui auraient été abordés et capturés au cours de leur voyage ou sur un raid côtier. Ces monstres de fer sont prêts pour la guerre, l'abordage et le pillage, et peuvent embarquer près d'une centaine de gobelins armés. Il n'y a donc aucune chance pour qu'ils acceptent des passagers humains, encore moins des aventuriers à moins que ces derniers ne soient peaux-vertes. L'engin, blindé et doté de nombreuses armes (utilisables par des ingénieurs), est entraîné par une grosse machine complexe à vapeur. Il fait un boucan incroyable sur l'eau et, lorsqu'on est dedans, on doit hurler pour s'entendre. Seuls les frégates ou les galions militaires sont assez motivés pour s'attaquer à une telle menace. Les monstres marins les évitent.

Prix du voyage : non applicable. Soit on est un ami des gobelins et on voyage gratuit, soit on ne voyage pas.

Vitesse : jusqu'à 12 km/h si le vent est bon.

Capacité : jusqu'à cent gobelins avec de l'équipement et du fret.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 50 km de son lieu de résidence.

Inconvénients : comme tous les engins issus de technologie gobeline, ces bateaux ont un fonctionnement assez aléatoire. Vous lancerez donc 1D20 à chaque heure de voyage : 1-10 il ne se passe rien et le voyage continue ; 11-12 une avarie survient (un goblin meurt coincé entre deux engrenages et il faut arrêter les moteurs pendant deux heures pour réparer) ; 13-14 une fuite est détectée sur une plaque mal fixée et le navire prend l'eau, une partie de l'équipage va s'acharner à la boucher mais trois personnes du groupe ont perdu toutes leurs provisions dans l'inondation ; 15-16 un test sur une arme à poudre sur le pont se passe mal et cette dernière explose, tuant deux gobelins et blessant trois personnes aux alentours pour 3D6 PI (chaque aventurier lance 2D6, et s'il obtient un double, alors il fait partie des blessés) ; 17-18 la machine cesse de fonctionner, on n'arrive pas à la réparer et le cuirassé se met à dériver (il pourra donc mettre plusieurs jours à rejoindre une côte ou une île proche) ; 19-20 la chaudière principale explose, créant une brèche qui coule le navire ! Une moitié de l'équipage périt et les aventuriers se retrouvent rassemblés dans une chaloupe fragile, qui dérive au gré des courants (et trois membres du groupe choisis au hasard ont perdu tout leur équipement, sauf leurs armes et armures).

6 – Déplacements dans les airs

Notes diverses concernant les montures volantes

Vitesse de déplacement : les vitesses sont généralement indiquées sur la fiche de la monture, dans le supplément montures. Toutefois, le groupe voyagera forcément à la vitesse de la monture la moins véloce. Enfin, le voyage par la voie des airs est de toute manière vraiment beaucoup plus rapide que tous les autres.

Passage en ville : la plupart des montures volantes sont épiques et interdites en villes, car très dangereuses pour les citoyens qui s'approchent. En général, un cavalier de haut niveau qui s'approche d'une agglomération avec une telle monture sera interpellé par les forces de l'ordre et amené à prouver son identité, expliquer sa présence et même payer une amende. En dehors de cela, l'idée la plus intelligente est de contacter directement les autorités à l'arrivée pour leur demander de garder la bestiole (généralement contre des frais de garde), ce qui prouvera la bonne foi de l'aventurier et mettra sa monture hors de danger, ainsi que les citoyens. En effet, la plupart des fortins ont des locaux spécialement étudiés pour garder les montures épiques. Il est aussi possible de laisser sa monture à l'extérieur de la ville sans surveillance, mais c'est du domaine du risqué. Les écuries civiles et les auberges, bien sûr, n'acceptent pas de les héberger. Parfois, un paysan disposant d'une grange de belle taille pourra accepter, contre paiement substantiel, de s'occuper des montures pendant quelques jours.

Visite de donjon : si des voyageurs vont jusqu'à un donjon avec des montures volantes, celles-ci devront être attachées dehors, à moins qu'il ne s'agisse d'une grande forteresse en plein air ou de ruines découvertes. En général, ces bestioles savent se défendre, mais qui sait ce qui peut se passer quand on les laisse à l'abandon...

Dangers en plein air : s'il est vrai qu'on ne risque presque rien à voyager de cette manière, il est aussi avéré que les seules créatures capables d'attaquer des montures épiques en vol sont forcément très dangereuses ! En effet, un ou plusieurs monstres volants montés sont très facilement visibles dans le ciel pour des créatures affamées de grande taille : dragon rouge, noir, ou autres espèces que vous trouverez dans notre bestiaire. Ces bêtes pourraient, au choix, se sentir menacées sur leur territoire, ou juste décider de s'offrir un bon repas. Le combat en vol n'a pas été prévu dans le jeu, mais on peut imaginer que c'est sujet à pas mal de restrictions pour le cavalier (pas de parade, pas d'esquive...) et que les épreuves auront des malus, y compris pour les monstres. Le MJ devra pouvoir gérer ça, mais il est important de se poser la question avant de lancer la rencontre.

Le dirigeable

C'est le moyen de transport long courrier des gens les plus fortunés et des militaires, qui l'utilisent actuellement pour installer des postes avancés dans des pays récemment découverts autour de la Terre de Fangh. Issu de recherches basées sur la technologie de l'engin gobelin du même nom, le dirigeable d'ingénieur, plus fiable, n'est apparu que très récemment (autour de 1498 du deuxième âge). Les fanghiens en ont par ailleurs l'exclusivité pour le moment, mais ça ne va pas durer. Vous pourrez en savoir plus à ce sujet en lisant le document intitulé *Les environs de la Terre de Fangh*. Actuellement, il n'y a que peu de lignes régulières de dirigeable et elles sont presque toutes utilisées et contrôlées par l'armée, cela dit comme c'est très nouveau il n'est pas impossible de prévoir l'ouverture de nouvelles lignes à l'occasion d'un scénario qui vous demanderait de rejoindre une contrée lointaine.

Quelques individus, généralement des malfaiteurs, ont récupéré les carcasses de dirigeables réformés ou naufragés, et avec l'aide de bricoleurs ont réussi à les remettre en fonction. Ils forment ainsi une ligne concurrente au marché noir, dont les prix sont plus bas mais qui n'a pas vraiment le droit de voler. Les lieux de départ et d'arrivée de ces lignes sont ainsi relativement éloignées des grandes villes, et volent souvent de nuit, assez bas.

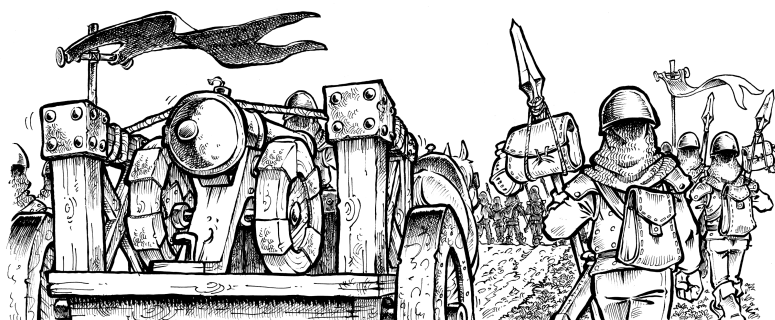
Généralités : le dirigeable fanghien, de conception encore empirique, **voyage à peu près à 80 km/jour**, plus ou moins vite selon les conditions météo (cela peut aller jusqu'au double s'il a le vent dans le dos). Il est donc moins rapide qu'une monture volante en théorie. Il est très peu probable qu'il se fasse attaquer sur la route, à moins de croiser le territoire d'un très gros prédateur volant. Quand il vole près du sol, il est possible qu'il soit endommagé par une arme lourde (canon, scorpion ou arme à poudre bizarre). Une tempête ou un orage peuvent également l'obliger à se poser, lui causant éventuellement des avaries. Le dirigeable devra de toute façon se poser au moins une fois par jour pour se ravitailler en eau, éventuellement en provisions et en carburant (charbons et produits chimiques spéciaux, qui pourraient d'ailleurs faire l'objet d'une quête secondaire s'ils venaient à manquer). Quoi qu'il en soit, il n'y a pas beaucoup de place à bord d'un dirigeable et donc, si un groupe voyage, il n'y aura personne d'autre à bord que le groupe et l'équipage. Enfin, c'est le moyen de transport de prédilection pour tout ce qui concerne le survol des montagnes, permettant d'accéder à des lieux difficiles d'accès.

Profil des passagers : comme on l'a dit, les dirigeables fanghiens sont contrôlés par l'armée. Donc, à moins d'utiliser le marché noir, des aventuriers au profil douteux ne pourront pas embarquer ni obtenir de ticket ! Pour obtenir un voyage en dirigeable, les aventuriers devront trouver le service compétent de l'embarcadère en se renseignant auprès des postes militaires près des grandes villes : Mlinej, Glargh, Chnafon, Waldorg et d'autres du même genre. En ce qui concerne le marché noir, il faudra jouer plus finement et chercher des contacts dans les tavernes mal famées, pour obtenir le nom et l'adresse d'un passeur.

Prix du voyage : compte tenu de la rareté des véhicules et de leur coût d'entretien et de fabrication, comptez environ 500 PO par jour de voyage et par personne pour la Terre de Fangh, plutôt 1000 PO pour les territoires extérieurs, sur une ligne régulière de l'armée. Ajoutez un supplément de 20 % s'il y a beaucoup d'équipement à transporter. Les lignes du marché noir proposeront un prix inférieur (ristourne de 40 %) mais ils iront aussi 40 % moins vite, et de plus seront sujets à problèmes (un peu comme un navire pirate). Les dirigeables de l'armée prendront et déposeront les passagers sur des lieux bien précis (voir à ce sujet le supplément des *Confins du Givre*), tandis que ceux du marché noir pourront aller partout sous réserve qu'on paie bien.

Véhicule détaillé : si vous voulez utiliser un dirigeable spécifiquement pour un scénario, vous disposez de plans détaillés du dirigeable fanghien dans la rubrique *plans et cartes* du site du JDR (plan de l'engin et plan de cabine). Vous y verrez les différentes parties de l'engin et les possibilités qu'il offre.

Avantage des soldats : être un soldat est un avantage considérable pour ce qui est de l'utilisation du dirigeable, car lorsque les personnages ont un niveau suffisant pour être pris au sérieux (niveau 5+), l'armée leur permettra de voyager gratuitement dans le cadre de certaines missions. À ce moment, ne prenez plus en compte le prix du voyage, mais plutôt le mérite des soldats. C'est d'ailleurs aussi le seul moyen d'arriver à une destination précise par dirigeable, car dans le cas des civils, ils seront généralement déposés sur un débarcadère ou un poste avancé de l'armée, sans autre choix.



7 – Transport souterrain chez les nains

On a pu voir dans le roman *Chaos sous la montagne* comment les nains organisent leurs déplacements en utilisant les rails de mine et les tunnels. Dans certains cas, quand on joue en montagne ou dans d'autres milieux appropriés, on peut avoir envie de gagner du temps en utilisant leurs voies de transport. Il faut pour cela se faire accepter par les nains (comprendre : ne pas se faire tirer dessus à tue) et bien sûr payer le voyage, car comme vous le savez RIEN chez les nains n'est vraiment gratuit. Enfin, cela peut être une affaire très intéressante car des voyageurs pouvez raccourcir de moitié un voyage en distance, et gagner plusieurs jours en temps de trajet car le chemin dans la montagne est très éprouvant (et dangereux).

Du *roleplay* et des épreuves de charisme, peut-être même aussi des cadeaux, seront à envisager de la part d'un groupe d'aventuriers qui décide de s'aventurer sous la montagne à la rencontre d'une communauté de nains. La présence dans le groupe de personnages d'origine elfique (surtout masculins), d'orques ou de gobelins pourrait rendre la discussion totalement impossible. Les elfes de sexe féminin à fort charisme, toutefois, vont souvent détourner l'attention des nains (même s'ils refusent de l'admettre) et faciliter les transactions.

Le réseau minier : les rails de mine sont généralement posés en ligne droite et sur du plat, par des ingénieurs miniers très consciencieux. Depuis l'entrée de la mine, ils descendent en pente très légère vers la cité, et il arrive parfois qu'ils plongent à un niveau inférieur et qu'ils remontent, généralement pour éviter de détériorer un gisement. Parfois, il y a des virages qu'il ne faut pas négocier trop vite. Il existe un système d'aiguillage et des « gares » de stockage et qui permettent de remettre les véhicules dans la bonne direction.

Exception à la location : les nains ne vendront pas leur matériel à des inconnus, mais ne proposeront que la location. Toutefois, ils ne pratiquent pas le concept de caution car personne ne peut faire sortir les engins du réseau minier, aussi ils sont certains de ne pas les perdre. Toute détérioration sérieuse sera toutefois facturée au double du prix de l'engin (comme ils sont presque entièrement métalliques, il faut vraiment y aller). Dans la mesure du possible cependant, ils essaieront de placer dans la transaction le paiement d'un ou plusieurs ingénieurs « machinistes » ou d'un guide, ce qui leur permettra de garder l'œil sur leur matériel. Toutes les locations se font à la journée, et bien entendu toute journée commencée est due en totalité.

Types de véhicules

Wagon simple

Aussi appelé berline par les mineurs, c'est en fait un grand coffre sans couvercle doté de quatre roues. On peut l'accrocher à un autre wagon ou à une motrice, et on peut y faire tenir cinq personnes de taille normale avec du matériel, ou alors y mettre facilement 600 kilos de fret. Généralement utilisé pour transporter des trucs.

Prix de location : 20 PO par jour.

Vitesse : il ira à la vitesse de la motrice, mais ralentira légèrement cette dernière.

Petite motrice à main

C'est une plate-forme sur quatre roues, dotée d'un système d'entraînement à balançoire sur engrenages et c'est à peu près tout. Ce système doit être actionné par deux personnages assez forts de manière continue (chez les nains, des « actionneurs »), qui vont chacun leur tour peser sur le levier pour faire avancer. Cette motrice peut tirer un ou deux wagons simples, ou un wagon de voyage, mais guère plus sinon elle risque de n'avancer que très lentement. Il est à noter que le fait d'actionner le levier est une activité très physique et que les personnages les moins forts pourront perdre quelques points de vie s'ils le font pendant plus d'une heure.

Prix de location : 40 PO par jour.

Vitesse : jusqu'à 6 km/h (vitesse triplée en descente et divisée par trois en montée).

Grande motrice à main

C'est une solide plate-forme sur quatre roues, équipée d'une étrange machine à rouages qui prend la moitié de la place et qui fait un bruit infernal. L'engin comporte deux grosses manivelles qui entraînent un genre de rouet relié à un système démultiplié, avec un système d'embrayage et de vitesse qui permet d'accélérer après avoir pris assez d'élan. Un troisième poste, celui du pilote, permet de faire jouer l'embrayage et de gérer les passages de vitesse, aussi il faut trois personnes pour faire avancer la motrice à sa vitesse de pointe (deux « actionneurs » et un « spécialiste »). Vous avez ici la machine qu'on retrouve le plus souvent dans les organisations minières, et elle peut tirer jusqu'à cinq wagons.

Prix de location : 80 PO par jour (+ le personnel, au minimum un spécialiste).

Vitesse : jusqu'à 12 km/h (vitesse triplée en descente et divisée par trois en montée).

Wagon de voyage

Utilisé pour le transport des mineurs et du matériel, c'est une plate-forme dotée de rambardes qui permet d'asseoir jusqu'à huit personnes avec leur équipement, sur des sièges métalliques inconfortables. On peut l'accrocher à un autre wagon ou à une motrice.

Prix de location : 30 PO par jour.

Vitesse : il ira à la vitesse de la motrice, mais ralentira légèrement cette dernière.

Wagon de combat

Très solide et doté de glissières blindées, avec des postes de couverture dotés de plaques épaisses et un éperon avant qui lui permet de faucher les inconscients qui traînent sur les rails à pied, ce wagon qui peut transporter six guerriers fait partie du matériel d'intervention défensif des nains pour la surveillance minière. Il est à noter que la motrice sera généralement placée derrière lui, et non devant, afin de protéger cette dernière. Ce wagon comporte en général à l'avant un emplacement permettant d'y installer un canon, et est utilisé comme promontoire par les ingénieurs dotés d'armes à poudre à main. Il doit être poussé par une grande motrice, car il est trop lourd pour la petite.

Prix de location : 60 PO par jour (+ l'armement).

Vitesse : il ira à la vitesse de la motrice, mais ralentira cette dernière.

Prestation de service

Les nains savent que leur réseau minier est incompréhensible, y compris les indications des pancartes qui sont rédigées en nainscrit. Ils vont donc fournir à leurs (rares) visiteurs les services de quelques-uns de leurs congénères, ce qui leur permettra aussi de garder un œil sur les intrus à tout moment (c'est l'occasion pour le MJ de s'amuser à faire du *roleplay* de personnage chiant, ce qui lui permettra de se venger de ses joueurs).

Guide souterrain : pour 30 PO par jour, il va mener les voyageurs jusqu'à la bonne sortie et leur raconter des histoires sans intérêt pendant toute la durée du voyage. Il faut également le nourrir et lui fournir la boisson.

Actionneur : un nain costaud, qui heureusement parle assez peu, qui se fera payer 20 PO par jour pour faire avancer la petite ou la grande motrice. Il faut le nourrir et lui fournir la boisson, et il vous en faudra deux.

Spécialiste : pour 40 PO par jour, c'est l'ingénieur-pilote en charge du bon fonctionnement de la grande motrice. Il passe les vitesses quand c'est le bon moment, coordonne les actionneurs et s'occupe de l'entretien de l'engin. Si les actionneurs ne sont pas des nains, il passera son temps à les engueuler. Il a tendance à parler en hurlant car sa machine fait toujours un boucan du diable, principalement à base de grincements et de cliquetis. Il faut également le nourrir et lui fournir la boisson.

8 – La location : gameplay générique

Si vous vous souvenez de ma publicité *donjon facile*, on y proposait de louer des trucs pour l'aventure. Alors évidemment ça peut marcher pour presque tout, mais ça n'est pas forcément toujours facile car les PNJs des agences de location ne sont pas des demeurerés ! Je propose donc cette page pour vous sortir éventuellement de questions épineuses liées à la location.

Prix et caution : lorsque les aventuriers veulent louer quelque chose dans notre JDR, vous pouvez partir simplement sur la base de 10 % du prix du matériel par journée ET d'une caution de 50 % du prix de l'objet, à récupérer lors de la restitution du matériel. En cas de perte ou de destruction, il faut payer le prix fort de l'article. Si vous louez à une grande enseigne, comme le Donjon Facile ou une agence de votre invention, vous pourrez rendre votre équipement dans une autre ville (le loueur confie alors une lettre spéciale cachetée, à remettre au magasin cible pour récupérer la caution), sinon il faudra ramener l'équipement là où il a été loué. Ainsi, en toute logique, les gens qui veulent partir loin ou faire un long voyage ont plutôt intérêt d'acheter du matériel plutôt que de le louer, mais ceux qui ne veulent pas s'embarrasser avec l'entretien d'un chariot pour faire cinquante kilomètres ont, à l'inverse, tout intérêt à le louer. Des frais supplémentaires seront bien sûr envisagés dans le cas où le matériel est rendu avec des traces de détérioration.

Gameplay et criminalité : alors évidemment, pour les malhonnêtes il est facile de faire le calcul et la location revient moins cher que l'achat, puisqu'il suffit de ne pas ramener l'équipement en question à l'agence de location et on a juste perdu la caution, soit 50 % du prix. Par contre, le signalement des aventuriers sera transmis aux forces de l'ordre et ceux-ci seront assez rapidement considérés comme des criminels et recherchés. Leur vie en milieu urbain pourra donc devenir rapidement infernale...

Roleplay, charisme et logique : n'importe qui ne peut pas louer n'importe quoi. Par exemple, si les membres du groupe ressemblent à des brigands couverts de sang, le loueur n'acceptera pas de leur confier sa superbe diligence à la location, imaginant sans peine qu'ils vont se faire tracter vingt kilomètres plus loin. D'une manière générale, partez du principe que **les aventuriers sont mal vus des agences de location**, car ils ont tendance à mettre leur vie et le matériel en danger. Il pourra être bon de mettre en place une petite scène de roleplay (en utilisant le charisme et les compétences de discussion) au cours de laquelle un personnage va convaincre le loueur de la bonne réputation du groupe, et de faire varier les prix de la location en fonction du résultat, suivant le principe connu « à la tête du client ».

Le cas des esclaves : le cas des esclaves est un peu spécial, puisque leur commerce a été interdit en Terre de Fangh. Cependant, leur location est autorisée par le biais d'un contrat de travail spécifique et d'un certain nombre de règles, et cette activité est par ailleurs exclusivement régulée par les adeptes de **slanoush** (car il faut bien le dire, la location d'esclaves est surtout destinée à des pratiques sexuelles, surtout à Glargh). Ainsi, les esclaves ne peuvent pas être loués pour combattre ou mettre leur vie en danger, mais ils peuvent faire pas mal de choses en dehors de cela.

Matériel dont on peut considérer la location : véhicules et montures (hors montures épiques), armes enchantées et reliques, armes à poudre et armes lourdes (intéressant pour les tester sans se ruiner), ateliers d'ingénieur.