

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les voyages dans kor

“ Le jour où j’ai rencontré Nahs, le marchand itinérant, pour devenir son apprenti, il m’a dit : La route sera ta meilleur compagne, car qui que soient tes compagnons elle sera toujours plus fidèle. J’ai réalisé qu’il n’avait rien compris car il n’envisageait pas de sortir de sa précieuse route. Lorsque je lui ai expliqué, penaud, mon refus, il a sourit et m’a recommandé à son ami Arbone l’errant ; je suis devenu Voyageur ”

Extrait d’une conversation entre deux voyageurs anonymes

Crédits

Auteur

Kay'le

Mise en page

Bubu

Illustrateurs

Pao

Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

Relecture

Bubu

Flip

Panda

Pour toutes informations : prophezie@prophezie.fr



Kor est un continent de 10000 km de long sur 5000 km de large, autant dire que les trajets peuvent être longs ; d'autant plus si l'on ne prend pas un chemin adéquate, car il est facile de relier deux points sur une carte, mais seule l'expérience permettra de choisir le terrain propice à un voyage, les montures adaptées et toutes ces petites choses qui rendent les voyageurs indispensables hors des routes.

Les différents modes de locomotion et leurs vitesses :

Tout voyageur vous le dira, rien ne sert de s'épuiser dans les premiers kilomètres et, à moins d'avoir un troupeau de nécanthropes aux trousses, il vaut mieux garder des forces pour les jours suivants. Nous considérerons une journée de voyage comme 8 heures de trajet. Ce temps de base peut être modifié par une marche forcée mais soutenir ce terrible rythme n'est pas possible très longtemps.

	Distance parcourue (MF)	Notes
<u>A pieds</u>	40 (+4 / NR) km	
<u>Montures</u>		
âne, mule	35 (+3 / NR) km	
bovin	30 (+3 / NR) km	
cheval	60 (+6 / NR) km	
chevalin	50 (+5 / NR) km	Très à l'aise en montagne (malus réduit de 10)
dromadaires	50 (+5 / NR) km	Ne subit pas les malus de chaleur
eyrok	40 (+4 / NR) km	
lézard	35 (+1 / NR) km	Le lézard dort beaucoup
<u>Attelage</u>	50 (+5 / NR) km	+10 km (+1 / NR) avec un attelage doublé
<u>Caravane</u>	45 (+4 / NR) km	Impossible en marais

Forcer l'allure (MF)

Il existe deux manières de forcer l'allure, soit on accélère soit on voyage plus longtemps. Dans les deux cas on puise dans ses réserves et le résultat est sensiblement le même : un besoin de repos imminent pour éviter de tomber d'épuisement (voir pire). Le premier jet indique la distance parcourue en supplément, en général +10% / NR ; le second, le temps de récupération avant lequel on ne pourra pas forcer l'allure sur une base de 1 journée - ¼ / NR (en cas d'échec critique le marcheur ou la monture subit une attaque cardiaque et coche une case de mort).

Pour un marcheur

- PHYsique + Endurance (FdK p.32) diff 10
- PHYsique + RESistance diff 15

Pour un cavalier

- PHYsique + Equitation diff 15 (pour le cavalier)
- PHYsique + RESistance diff 20 (pour sa monture)

Pour une caravane

- Manuel + Conduite d'attelage diff 15 (pour le conducteur)
- PHYsique + RESistance diff 15 (pour les animaux de traits)

L'encombrement

Le poids influe grandement sur la distance parcourue car il épuise rapidement le voyageur ou sa monture. 3 catégories peuvent ainsi être déterminées : Léger (0), Chargé (-2), Surchargé (-5). Lorsque l'on est surchargé, il est impossible de courir (ou galoper dans le cas d'une monture) et de sauter.

Le score entre parenthèse est un malus à toutes les actions physiques (de la monture ou du voyageur s'il est à pied), y compris le test lorsque l'on force l'allure. Multiplié par 5 c'est aussi la réduction de parcours (ex : -2 donne -10% à la distance parcourue).

Les catégories sont déterminées ainsi :

Pour un marcheur :

Léger : PHYsique x2 kg
Chargé : PHYsique x 5 kg
Surchargé : PHYsique x 10 kg

Pour une monture :

Léger : FORce + PHYsique x 5 kg
Chargé : FORce + PHYsique x 10 kg
Surchargé : FORce + PHYsique x 20 kg

Pour un véhicule (chariot à deux essieux) :

Léger : 500 kg ou 4 personnes
Chargé : 1 tonne (20 m³) ou 8 personnes
Surchargé : 1,2 tonne ou 10 personnes

L'impact de la nature sur les trajets

Les aléas climatiques

Il est évident qu'un beau soleil ou une pluie diluvienne n'auront pas les mêmes effets sur votre voyage, il est donc important de connaître le temps qu'il va faire avant de partir. Un jet de MENTAL + PERception climatique diff 15 permet de prévoir le temps qu'il va faire pour le jour suivant (+1 jour / NR), si aucune altération magique ne vient remettre en cause le climat.

Réduction de trajet

Précipitations

Faibles (ex : crachin)	-10%
Fortes	-30%
Tempête	-50%

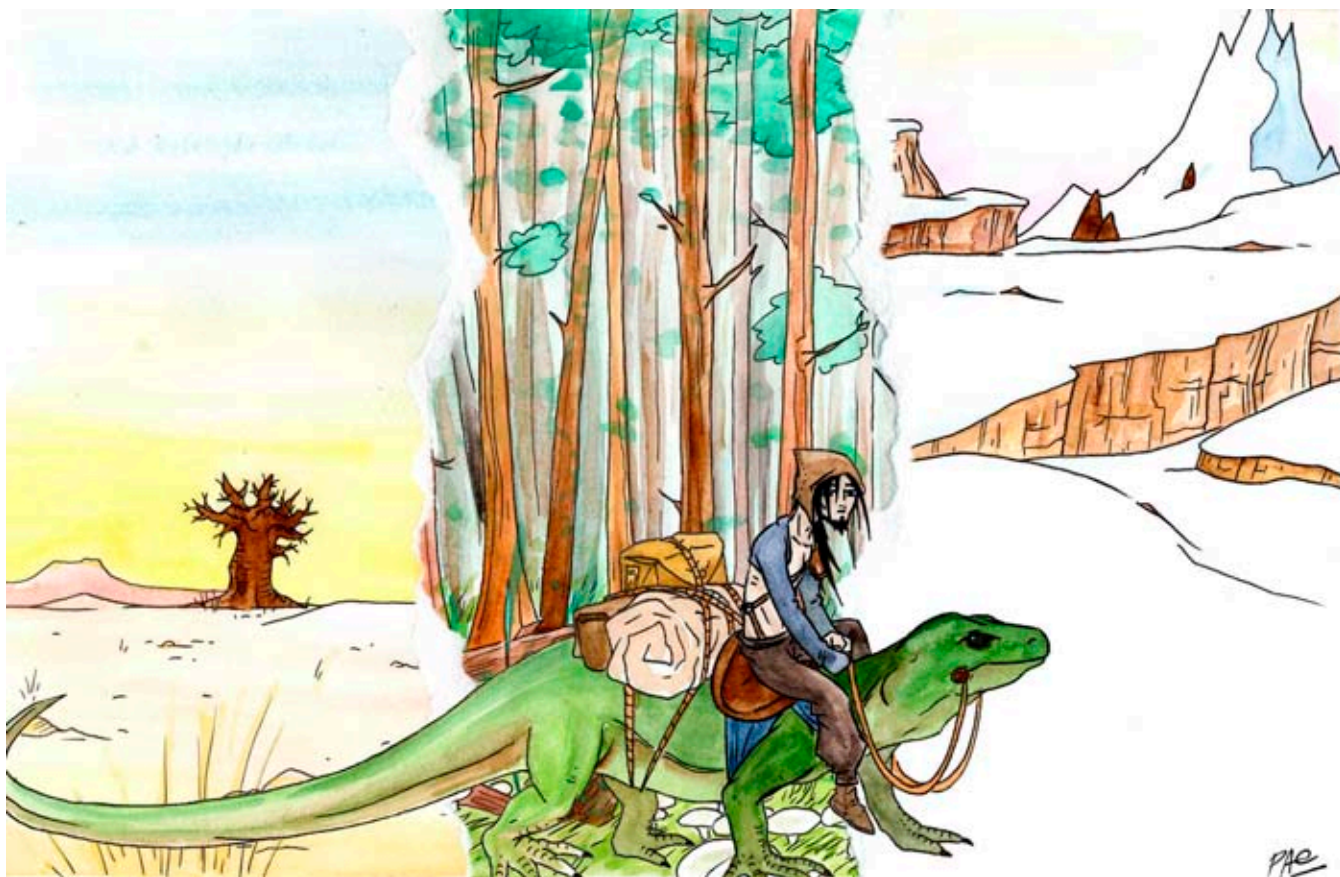
<u>Températures extrêmes</u>	-30%
------------------------------	------

Les types de terrain

Les distances parcourues chaque jour sont données pour un voyage sur un chemin, mais lorsqu'il est nécessaire de traverser un espace vierge, les trajets sont raccourcis par le type de terrain ; trouver un guet ou traverser à la nage une rivière casse une moyenne de façon drastique. Et même si les routes pavées sont une aubaine pour le voyageur, il est nécessaire de contrôler régulièrement sa monture ou son véhicule qui sont mis à mal par la dureté du sol.

	Modificateur de trajet	Types de jet utiles
<u>Routes pavées</u>	+10% (sauf à pied)	
<u>Fleuve et rivière</u>	-20% par 500 m de large	PHYsique + Natation
<u>Végétation</u>		MENTal + Survie (forêt)
Faible (ex : buissons)	-15%	
Forte (ex : forêt)	-30%	
Dense	-45%	
<u>Collines, rocaille</u>	-25%	MENTal + Survie (colline)
<u>Marais</u>	-50%	MENTal + Survie (marais)
<u>Montagne</u>	-50% (-40% avec un chevalin)	PHYsique + Survie (montagne)
<u>Sable</u>	-25%	

Il faut combiner les modificateurs de terrain, avec ceux de climat pour obtenir la réduction de trajets (si la réduction de trajet dépasse 100, il est impossible de voyager dans ces conditions). Le MJ peut autoriser des jets de diff 15 à 30 pour diminuer cette réduction de trajet ; chaque NR annule 10% de la réduction de trajet, en cas d'échec critique, un accident grave arrive (avalanche, fondrière, blessure,...)



Voici quelques exemples :

- Du crachin dans un terrain marécageux : $10 + 40 = 50\%$ de trajet en moins
- Explorer une forêt vallonnée : $30 + 25 = 55\%$
- Traverser une jungle dans une chaleur étouffante : $30 + 45 = 75\%$
- Une tempête de neige en montagne : $50 + 30 + 50 = 130\%$; le déplacement est impossible, il va falloir attendre la fin de la tempête.

Exemple tiré de la FAQ Asmodée (en italique) et commenté (pour tester ce système) :

Combien faut-il de jours pour aller de Férune à Griff en passant par le désert en tenant compte des conditions horribles de ce lieu ?

Réponse :

1500 km au travers du désert...

Le terrain parcouru est composé de dunes de sable sous une chaleur de plomb, la réduction de trajet est donc de 55% (sable + chaleur extrême).

o *quasiment infaisable à pied, mais ça prendrait 12 semaines de Kor*

Nous considérerons que ce voyageur est chargé (-10%), car il faut bien emmener de la nourriture et du matériel pour espérer survivre à ce désert.

12 semaines de 9 jours (108 jours)

1500 km / 108 jours soit une moyenne de 13 km/jour.

65% de 40 donne 14 km/jour.

o *à monture rapide et résistante (très relatif dans le désert) 7 semaine*

Nous considérerons que ce voyageur et sa monture sont chargés (-10%).

7 semaines de 9 jours (63 jours)

1500 km / 63 jours = 24 km/jour.

65% de 60 donne 21 km/jour.

o *en caravane environ 9 semaines*

Nous considérerons que la caravane est légèrement chargée (pas de malus).

9 semaines de 9 jours (81 jours)

1500 km / 81 jours = 19 km/jour.

55% de 45 donne 20 km/jour.

Ne résumez pas le voyage à une simple série de jets de dés, c'est une part importante d'immersion dans le monde. Découvrir une forêt profonde remplie de bruits étranges, l'odeur d'humus saisissant ses narines, le brouillard rampant cachant ses pas laisse plus de souvenirs à un joueur qu'une probabilité.