

CODDEX

une production Non-officielle pour  2de édition



Les Voyages

Ecrit et mis en page par
Azathoth



Prophecy, les Grands Dragons

www.sden.org/~Prophecy-.html Mel: lesgrandsdragons@free.fr





SOMMAIRE



Introduction.....	3
Les distances	3
Les trajets Terrestres.....	3
Trajets en mer	6
Les moyens de locomotion	7
Transport sur terre.....	7
Transport sur fleuves et sur mer.....	8
Les Transports magiques	9
Les Haltes.....	9
Les villes et villages	10
Les ports.....	10
Les Aléas.....	11
Le climat de la région.....	11
Aléas par Régions de Kor.....	12
Calcul du temps voyage et tarifs.....	13
Transport terrestre.....	14
Transport maritime.....	14

Nous ne sommes pas nombreux à nous aventurer autour de Hyelle, et nous sommes encore moins nombreux à accompagner des caravanes dans ces lieux maudits. Bien sur tous cela à un prix et il n'est pas négociable comme l'est le prix de votre vie. La contrepartie, c'est que je ne vous poserais pas de question sur vos motivations, vos objectifs. Par contre, c'est moi qui donne les ordres et si vous voulez revenir vivant, il faudra vous y pliez ou vous s'en retourner dans les bras de Kalimsshar aussi sur que je m'appelle Unrick. Maintenant trinquons à notre chance et que les augures nous permettent de revenir de ce borbier maudit.

- Unrick, Voyageur de la principauté de Marne.



Introduction

L'Univers de Kor est immense et pour la majorité sauvage. Les hommes luttent chaque jour, même si depuis l'âge des conquêtes et les Castes, l'avenir de l'homme est plus certain. Le voyage reste en général plus que la distance entre deux villes. C'est souvent une aventure qui peut se terminer tragiquement pour certains.

Pour vous permettre d'apprécier les distances et les risques des voyages, cet aide de jeu sans prétention a pour but de rassembler une somme de connaissances non exhaustives sur le Voyage dans le royaume de Kor.

Il y sera tout d'abord question de distances entre toutes les villes connues de plus de quelques milliers d'habitants, par terre ou par mer. Ensuite, un résumé des moyens de transports avec leurs avantages, leur vitesses et leurs tarifs. Puis, un descriptif des Haltes pour les voyageurs et les ports de Kor depuis la septentrionale Py à l'austral Keyrad. Qui dit voyages, dit aléas que sont la météo et la nature du terrain. Pour terminer, un moyen de calcul des durées de voyage en fonction du modes de transports et le tarifs en vigueur.

En principe, avec cela, il est possible d'organiser n'importe quelle excursion sympathique et monter votre propre agence de voyage !



Les distances

Le territoire de Kor a été estimé à 8.000 Km du nord au sud et 6.000 d'Est en Ouest par les Cartographes de la Caste des Erudits, même si cette estimation n'a pas grand intérêt aux regards des Voyageurs qui préfèrent parler en jours de voyage. Quoiqu'il en soit, la traversée sur terre Nord-sud n'a été réussie que par quelques hommes, des Voyageurs pour la plupart.



Les trajets Terrestres

S'il est vrai que les distances ne peuvent à elle seule estimer le temps de voyage, il est quand même nécessaire de pouvoir s'appuyer sur ces données rassemblées sur les deux tableaux qui suit. Pour connaître la distance en Km, choisissez deux villes, une en abscisse et une en ordonnée, la distance étant au croisement. Par soucis de lisibilité, il n'est pas possible de calculer tous les trajets passant par le centre du continent. *Par exemple, pour un trajet Havre, Nadjar, si l'envie vous en prends, il faut le découper en trois parties Havre- Cormande, Cormande, Cormande- Maurore et Maurore – Nadjar, soit : $1144 + 662 + 2491 = 4297$ Km, qui a dit que s'était la porte à côté.*

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Flore	1	0	572	7421	5871	7361	6819	6360	4953	2450	1309	3135	3677	2839	3368	2766	2074	3737	4122	2962
Temeth	2	572	0	6849	5299	6789	6247	5788	4381	1878	817	2563	3105	2267	2879	2194	3225	3165	3550	2390
Koree	3	7421	6849	0	1551	1144	602	1061	2468	4971	6032	5656	6198	5360	5972	5288	6318	3612	3997	5483
Kyo	4	5971	5299	1550	0	1490	948	489	918	3421	4482	4106	4648	3810	4422	3737	4768	2062	2447	3933
Py	5	7361	6789	1144	1490	0	542	1031	2408	4911	5972	5596	6138	5360	5912	5227	6258	3552	3937	5423
Salia	6	6819	6247	602	948	542	0	459	1866	4369	5430	5054	5596	4758	5370	4682	5716	3010	3395	4881
Veckyo	7	6360	5788	1061	489	1031	459	0	1407	3910	4971	4595	5137	4299	4911	4226	5257	2551	2936	4422
Elia	8	4953	4381	2468	918	2408	1866	1407	0	2503	3564	3188	3730	2892	1502	2819	3850	1144	1529	3015
Yris	9	2450	1878	4971	3421	4911	4369	3910	2503	0	1061	685	1227	600	1001	316	1347	1287	1672	512
Havre	10	1389	817	6032	4482	5972	5430	4971	3564	1061	0	1144	2288	1450	2062	1377	685	2348	2733	1573
Cormande	11	3135	2563	5656	4106	5596	3054	4595	3188	685	1144	0	542	1074	1686	1001	459	1676	2357	715
Erladys	12	3677	3805	6198	4648	6138	5596	5137	3730	1227	2288	542	0	1616	2228	1543	1001	2514	2899	1257
Férune	13	2839	2267	5360	3810	5360	4758	4299	2892	600	1450	1074	1616	0	1390	685	1533	1676	2061	901
Nivène	14	3368	2879	5972	4422	5912	5370	4911	1502	1001	2062	1687	2228	1390	0	602	2348	918	1303	1513
Sermande	15	2766	2194	5288	3737	5227	4682	4226	2819	316	1377	1001	1543	685	602	0	1663	971	1356	828
Vilys	16	2074	3225	6318	4768	6258	5716	5257	3850	1347	685	459	1001	1533	2348	1663	0	2431	2816	1174
Kern	17	3737	3165	3612	2062	3552	3010	2551	1144	1287	2348	1972	2514	1676	918	971	2431	0	389	1799
F9P	18	4122	3550	3997	2447	3937	3395	2936	1529	1672	2733	2357	2899	2061	1303	1356	2816	389	0	2184
Dungard	19	2962	2390	5483	3933	5423	4881	4422	3015	512	1572	715	1257	901	1513	828	1174	1799	2184	0

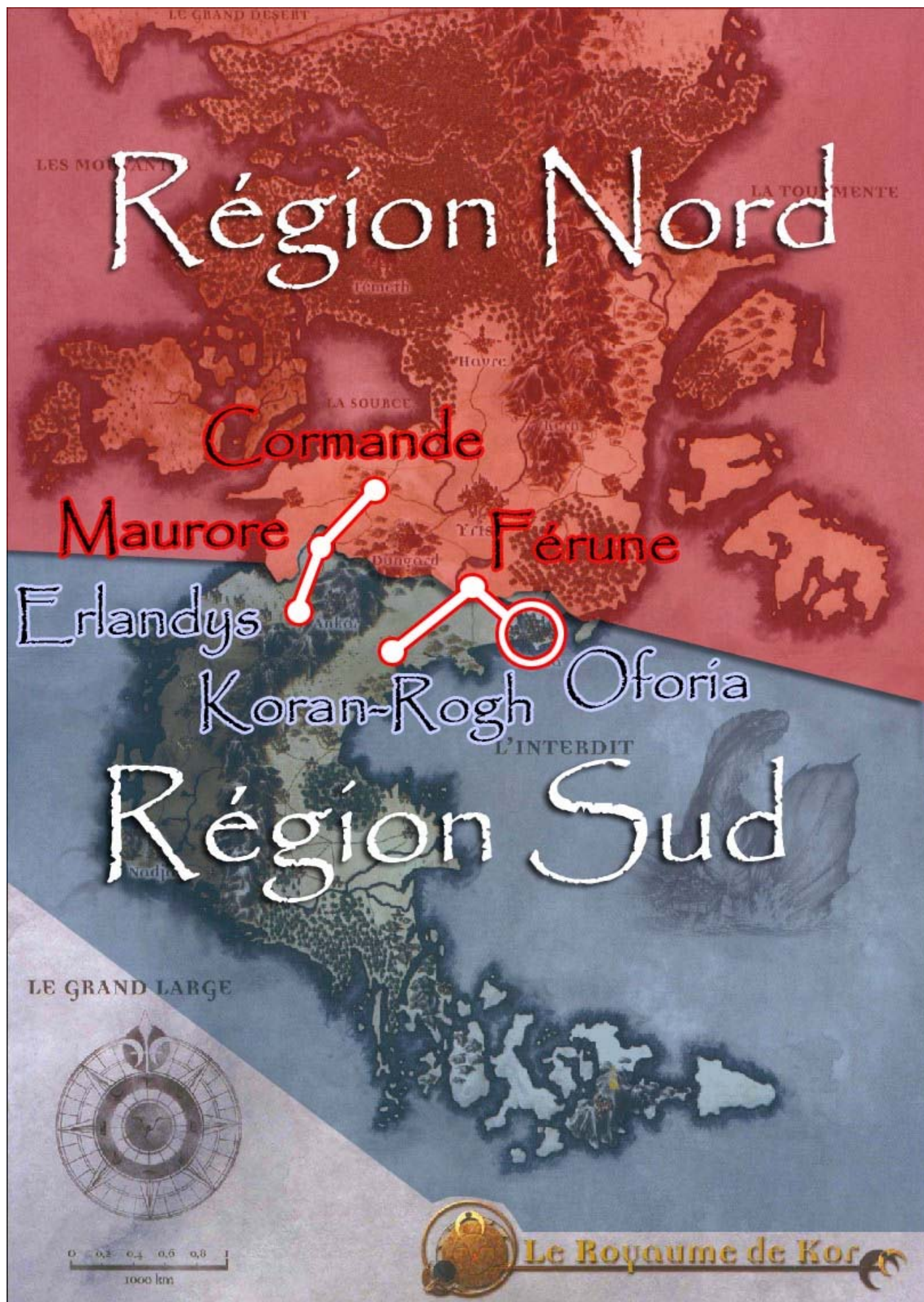
Tableau de la région « nord » de Kor

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Ankar	1	0	632	256	685	2318	1084	1573	2807	1919	2700	3083	2724	2784	3928	2295	3070	2082	3386	3702	2498	4069	4784
Arkhad	2	632	0	376	389	2438	1204	1393	2927	2039	2404	2787	2844	2904	4048	2415	390	2202	3506	3822	2618	4189	4904
Kendyr	3	256	376	0	429	2062	828	1317	2551	1663	2444	2826	2468	2528	3672	2039	2814	1826	3130	3446	2442	3613	4528
Mauore	4	685	389	428	0	2491	1257	1746	2980	2092	2015	2398	2897	2957	4101	2468	3243	2255	3559	3875	2671	4242	4957
Nadjar	5	2318	2438	2062	2491	0	1234	745	489	1091	3875	2957	1896	1956	3100	467	2242	2754	2558	2874	1670	3241	3956
Hasran	6	1004	1204	828	1257	1234	0	489	1723	835	3619	2701	1640	1700	2844	124	1986	998	2302	2618	1414	2985	3700
Kalaarat	7	1573	1693	1317	1746	745	489	0	1430	346	3130	2212	1151	1211	2355	722	1498	1909	1813	2129	925	2496	324
Mara Djar	8	2807	2927	2551	2900	489	1723	1430	0	1776	4560	3642	2581	2041	3785	2152	2927	3139	3183	3559	2355	3928	4646
Zandan	9	1919	2039	1663	2092	1091	835	346	1776	0	2784	1866	805	865	2009	376	1151	1663	1167	1783	519	2150	2855
Oforia	10	2700	2404	2444	2015	3875	3619	3130	4560	2784	0	918	1979	2491	3635	2408	2777	3689	3033	3409	2205	3776	4491
Koran Rogh	11	3083	2787	2826	2398	2957	2701	2212	3642	1866	918	0	1061	1573	2717	1490	1859	2371	2115	2491	1287	2858	3573
Griff	12	2724	2844	2468	2897	1896	1640	1151	2581	805	1979	1061	0	512	1656	429	798	1310	1054	1430	226	1797	2512
Cyse	13	2784	2904	2528	2957	1956	1700	1211	2641	865	2491	1573	512	0	1144	489	246	798	542	918	286	1285	2000
Ephar	14	3928	4048	3672	4101	3100	2844	2355	3785	2009	3635	2717	1656	1144	0	1633	1054	768	1001	226	1430	1255	1970
Khonom	15	2295	2415	2039	2468	1467	1211	722	2152	376	2408	1490	429	489	1633	0	775	1287	1031	1407	203	1774	2489
Marn	16	3070	3190	2814	7243	2242	1986	1498	2927	1151	2777	1859	798	286	1054	775	0	512	256	828	572	999	1714
Omya	17	2082	2202	1826	2255	2754	998	2009	3439	1663	3289	2371	1310	798	768	1287	512	0	256	542	1084	487	1202
Reath	18	3386	3506	3130	3559	2558	2302	1813	3183	1467	3033	2115	1054	542	1001	1031	256	256	0	775	828	743	1458
Rune	19	3702	3822	7446	3875	2874	2618	2129	3559	1783	3409	2491	1430	918	220	1407	828	542	775	0	1204	1029	1744
Sylph	20	2408	2618	2442	2671	1670	1414	925	2355	579	2205	1287	226	286	1430	203	572	1084	828	1204	0	1571	2186
Jyn	21	4069	4189	3813	4242	3241	2985	2496	3926	2150	3776	2858	1797	1285	1255	1774	999	487	743	1029	1571	0	715
Keyrat	22	4784	4904	4528	4957	3956	3700	3211	4641	2865	4451	3573	2512	2000	1970	2489	1714	1202	1450	1744	2266	7150	0

Tableau de la région « Sud » de Kor

Erladys - Mauore	369Km	Férune - Oforia	572Km
Cormande - Mauore	662Km	Férune – Koran Rogh	662 Km

Tableau des villes de transition entre la carte « nord » et la carte « sud » (Cf. carte page suivante)



Trajets en mer

Les routes maritimes sont anciennes sur Kor et n'ont pas vraiment changées depuis longtemps. En effet, Ozyr et ses enfants jaloussent leur territoire et toutes tentatives de voyage en haute mer se traduit par une Catastrophe. Néanmoins, l'homme, dans le respect draconique, a réussi à développer un réseau maritime autour du monde connu.



PY (Nésora) >	1240 Km	< Veckyo (Nésora)
Veckyo (Nésora) >	1900 Km	< Elia (Alyzéés)
Elia (Alyzéés) >	1100 Km	< Nivène (Solyr)
Nivène (Solyr) >	1360 Km	< Oforia (Ysmir)
Oforia (Ysmir) >	1200 Km	< Koran Rogh (Zûl)
Koran Rogh (Zûl) >	780 Km	< Cité de Griff
Cité de Griff >	560 Km	< Ephar (Pomyrie)
Ephar (Pomyrie) >	1660 Km	< Keyrad (Galyr)
Keyrad (Galyr) >	2400 Km	< Hasran (Kali)
Hasran (Kali) >	1100 Km	< Arkhel (Kar)
Arkhel (Kar) >	460 Km	< Erladys (Solyr)
Erladys (Solyr) >	640 Km	< Hyelle (Marne)
Hyelle (Marne) >	1400 Km	< Vilys (Solyr)
Hyelle (Marne) >	2500 Km	< Flore (Fleurs)
Elia (Alysées) >	700 Km	< Jalad (Jaspor)
Nivène (Solyr) >	700 Km	< Jalad (Jaspor)





Les moyens de locomotion

Transport sur terre

À Pied : c'est le mode de transport le plus courant et le moins onéreux pour peu que l'on ai le temps. La majorité des habitants de Kor utilise ce moyen de transport car il a aussi la particularité de n'être pas dépendant des voies d'accès. La distance parcourue est approximativement de 40 Km/ jour.

Les Montures : Pour ceux dont le métier nécessite d'aller vite et loin, les montures sont le meilleur moyen de locomotion. Comme à pied, les montures s'adaptent à l'absence de voirie, mais peuvent être limitées dans certains terrains. A cause de cela, les hommes ont domestiqué de nombreuses espèces adaptées à leur milieu.

- Le cheval [Livre de base p270] : Idéal pour les zones plates comme les vallées, les plaines et les forêts éparées dont les climats ne sont pas trop rudes (Tempérés). Il coûte sans l'entretien entre 7.000 et 14.000 Dracs de bronze ce qui correspond entre 3 et 6 ans de salaire d'un ouvrier, autant dire que le possesseur d'un cheval n'est pas n'importe qui. Même les Voyageurs dont c'est le métier ne sont pas tous monté. La distance parcourue est approximativement de 60 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 4DB par jour

- Le Chevalin [De chair et d'écaille p6] : Plus petit que le cheval, il est adapté pour les cavaliers peu expérimenté. Il est aussi apprécié dans les montagnes ou sa petite taille et son agilité en fait une monture de choix. Il coûte aussi beaucoup moins cher 3.000 Dracs de bronze. . La distance parcourue est approximativement de 50 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 4DB par jour

- Le Destrier Karien [De chair et d'écailles p6 et Foudres de Kroryn p19] : Fougueux et dangereux, on dit que le sang de Kroryn coule dans ses veines. Son dressage délicat et ses capacités de combat en font une monture onéreuse (20.000 Dracs de bronze) mais terriblement dangereuse. La distance parcourue est approximativement de 60 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 4DB par jour

- L'Eyrok [De chair et d'écaille p6 et les enfants d'Heyra p19] : Bovidé des régions boisées, c'est une monture très rependue par son prix relativement abordable (3.500 Dracs de bronze) et sa particularité de protéger son cavalier en cas d'attaque. Enfin, il peut porter des charges lourde, idéale pour les caravanes. Bien évidemment, il est lent et pesant, ne

pouvant s'adapter aux climats difficiles et aux endroits escarpés. . La distance parcourue est approximativement de 40 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 3DB par jour

- Dragon de Lôm [Livre de base p274]: Certains mercenaires ont réussi le tour de force de dresser des Dragon de Lôm sans se faire hacher menu. Cette monture d'attaque et peu adapter pour les voyages, mais en cas de combat, elle peut charger, encorner et piétiner. Le Dragon de Lôm n'a pas de prix, tellement il est rare d'en voir. La distance parcourue est approximativement de 40 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 4DB par jour

- Le Dromadaire [De chair et d'écaille p 6, Orphelin de Szyl p62] : C'est une monture idéal pour les endroit chauds et désertiques par sa capacité à stocker sa nourriture et son eau. Les Nomades en font des bêtes de sommes pouvant être chargées, mais aussi, avec un simple cavalier, pouvant être utilisé comme une cavalerie. Son prix est approximativement de 5.000 Dracs de bronze. La distance parcourue est approximativement de 50 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 4DB par jour


- Le Léopard géant des profondeurs [Les Orphelins de Szyl p63] : Agile et demandant peu de soins, c'est la monture des montagnes et des zones rocailleuse. Son régime semi carnivore demande cependant une dépense de nourriture non négligeable et son important temps de sommeil ne lui permet pas de voyager longtemps. La distance parcourue est approximativement de 35 Km/ jour. Il consomme l'équivalent de 6DB par jour


Pour plus de détails, je ne saurais vous conseiller un article de Kay'le dans le 4^{ème} numéro de Prophezine (http://prophezine.apinc.org/anciens/3/aidesdejeu/techniques/voyages_dans_kor.php)

Palanquin [Orphelin de Szyl p63] : Certains Commerçants, nobliaux ou notaires se déplacent en palanquin porté par deux hommes. Ce moyen de transport de courte distance et sur voirie est réservé pour les habitants riches qui ne montent pas. Lent et indéfendable, c'est une proie facile pour les hors la loi de tout poil. Le prix de ce type de transport est d'environ 25 Dracs de bronze par jour de voyage si vous voulez vraiment quitter une ville. La distance parcourue est approximativement de 30 Km/ jour.

Chariot/ Charrette [Orphelin de Szyl p63] : C'est le mode transport des caravanes qui traversent Kor. Les animaux d'attelage varient en fonction des régions et de différent que par leur acclimatation plus que par leur vitesse de déplacement. Simple charrette protégée par quelques mercenaires ou carrément convoi d'une vingtaines de chariots avec son

capitaine et son système de défense, le prix reste le même 9 DB à pied et 18 DB sur monture. Si un convoi est souvent plus sécurisé, il se s'éloigne que rarement des grands axes, alors que les petits convois permettent plus de liberté, avec plus de risques (on ne peut pas tout avoir). La distance parcourue est approximativement de 45 Km/ jour.


 Char de voyage [Orphelin de Szyl p63] : Si une personnalité doit se déplacer rapidement, c'est l'idéal. Souvent escorté de militaires en montures, le char de voyage permet de voyager sans monter. Ce type de transport est très rare car onéreux en hommes et en matériel (ça casse pas mal). S'il fallait donner un prix, il tournerait autour de 80 Db par jour de voyage et par personne! La distance parcourue est approximativement de 50 Km/ jour.

 Char ou chariot de guerre [Orphelin de Szyl p63] : Seuls les grandes armées peuvent se payer ce type d'équipement qui n'est en route que pour des campagnes. Bien protégés, que ce soit au niveau de la cargaison que les hommes et montures, c'est moyen de transport lent mais sécurisé. La seule présence de ce genre de char peut mettre en fuite les assaillants. La distance parcourue est approximativement de 40 Km/ jour, à la vitesse des hommes qui le suivent.

Récapitulatif des vitesses et des tarifs par moyens de transports terrestres.


Type	Vitesse	Tarif/jour
A pied	40Km/j	8 DB
Montures		
Cheval / Destrier	60Km/j	4 DB
Chevalin/Dromadaire	50Km/j	4 DB
Eyrok/ Dragon de Lôm	40Km/j	3 DB
Lézard géant	35Km/j	6 DB
Attelages		
Palanquin	30Km/j	25 DB
Chariot/ Charrette	45Km/j	18 DB
Char de voyage	50Km/j	80DB
Char ou chariot de guerre	40Km/j	NA

Transport sur fleuves et sur mer.

 Péniche / Barge [Les Verset d'Ozyr p62] : Lent (3 Km/h), et peu onéreux (8 DB par jour et par personnes), c'est le moyen de transport des marchandises. Tributaire des voies d'eau, c'est sur les fleuves calmes de Kor que les péniches peuvent descendre le courant ou remonter avec un halage par des bêtes de sommes sur la rive. Le voyage est calme et reposant, même s'il existe quelques pirates de fleuves.

- La barque de pêcheur : Petite et rapide, elle est souvent munie d'une voile pour le prêt. Son propriétaire est souvent quelqu'un du coin qui connaît les dangers du fleuve, mais qui n'accompagne rarement plus loin que deux à trois jours de voyage. C'est pourtant un moyen de transport idéal pour aller où l'on veut et remonter de bras de rivière qu'une péniche ne risquerait pas. La distance pour 8 heures de route est de 35 Km/j dans le courant ou 25 à contre courant.

- Péniche impérial de Solyr : péniche à rames, elle assure le transport de marchandises, mais aussi d'hommes et de chevaux. Idéal sur les grands axes si on a le temps. La distance pour 8 heures de route est de 25 Km/j.

 Galère, Voilier [Les Verset d'Ozyr p62] : Le cabotage est la seule forme de navigation, Ozyr interdisant aux hommes de violer son territoire. De nombreux navires et leurs capitaines partent des grands ports pour acheminer marchandises et hommes à travers le monde de Kor. Les tarifs sont variables en fonction du type de navire, mais entre 10 et 20 Db par jours et par personne semble raisonnable. Les montures payent doubles. En ce qui concerne les vitesses, elles sont définies en Souffles = 1 852 m/h. Par commodité, les vitesses ci-dessous seront converties en Km/h. On part du principe que l'équipage est entraîné et que la vitesse du vent est moyenne. Le trajet en journée s'effectue sur 10 heures/jours. En effet, le cabotage nécessite de naviguer à vue et il est impossible pour un équipage draconique de voyager de nuit. On raconte que certains équipages munis de matériel Humaniste peuvent voyager pendant les heures de Kali, en lisant les étoiles, une aberration de plus à créditer aux Humanistes

- Le birème Galyr : semblable à un drakkar, il ne prends rarement des voyageurs. La vitesse moyenne est de 5,5 Km/h soit 55 Km/ jour

-Le voilier Oforien : C'est un navire solide, polyvalent pour le transport en mer. La vitesse moyenne est de 15 Km/h soit 150 Km/ jour

- Le voilier Jasporien : C'est un lourd navire de transport maritime qui garde cependant une vitesse impressionnante pour son tonnage. Malheureusement, Il navigue rarement en dehors de la Tourmente et de l'océan l'Interdit. La vitesse moyenne est de 13 Km/h soit 130 Km/ jour.

 Les Transports aériens [Livre de base p29.]

Il faut être fou ou Elu pour imaginer voyager par les airs. En effet, le ciel est la propriété des Dragons et tous hommes essayant de braver cet interdit est tué

sans sommations. Il est difficile d'évaluer la vitesse à laquelle un dragon peut se déplacer. On peut imaginer sans utiliser la magie qu'un fils de Szyl, ne prendrait pas plus de quelques jours pour faire Kor dans la hauteur.

Les Transports magiques

Il existe essentiellement deux façons de voyager magiquement, les deux utilisant la magie des portails.

Si le système de fonctionnement est le même, le premier est un sort de Sorcellerie [Le seuil, Les Compagnons de Khy p47] qui permet de créer un portail fixe entre deux points. Même si cela semble difficile, on peut très bien imaginer que ces portails peuvent aussi permettre de réunir deux villes espacées de plusieurs milliers de kilomètres. Par le biais d'un effet de sorcellerie, ils seraient permanents et Kor serait parsemé de Portails permettant de traverser le monde par système de sauts successifs. En se référant aux temps de voyage dans la Colère des Dragons, on peut espérer faire 100Km par heure. La contrainte est la connaissance des Portails permanents et le fait que toutes les villes ne sont pas forcément fournies en ces dits Portails.

Le deuxième moyen est d'obtenir l'aide d'un Passeur d'Eeries qui voyage à travers les Eeries de sa sphère prédilection. [La colère des Dragons p14] C'est souvent un adepte draconique trié sur le volet et qui n'aidera quelqu'un si cela est vraiment nécessaire. Pas possible de faire venir un bloc de glace de Galys à Yris pour confectionner une crème glacée. Comme pour les Portails Sorciers on peut avancer à 100 Km/h, mais c'est une débauche d'énergie magique qui fait que l'on peut décemment voyager que par sauts de 25 Km en 16 minutes et le faire jusqu'à 3 sauts soit 75 Km/ jour en 45 minutes. On ne peut parler de tarifs à ce niveau tant la débauche de compétences ne s'achète pas.



Les Haltes

Le voyage n'est pas que distances et temps de parcours, il est aussi temps de partage. La nature étant souvent indomptée dans le majeur parti de Kor, les hommes en voyages se rassemblent souvent pour affronter les créatures d'Heyra et les climats hostiles. Il peu s'agir d'un simple campement, monté à la hâte et pour la nuit par une caravane ou un groupe d'aventurier. Il peut aussi s'agir de construction en dure qui assurent des points de chute réguliers comme les caravansérails, les forts. Enfin, il sera question des ports.

Campement [Orphelin de Szyl p62]

C'est le système de base de la halte qui s'adapte à tous les terrain ou presque. Quand cela est possible, les chariots sont disposés en rond et un feu est allumé en son centre afin d'assurer chaleur, visibilité et protection contre nombre de bêtes sauvages. Le choix des campements nécessite de l'eau et de la nourriture pour les bêtes, une protection contre les intempéries et visibilité aux alentours.

Quelques exemples de campements :

En montagne

La montagne est une zone dangereuse. Le terrain peu être traître et il est rarement plat pour accueillir une caravane entière. En générale, ce sont des bêtes de sommes qui montent les marchandises. Quand cela est possible, des grottes sont des haltes de choix, protégeant des intempéries et faciles à défendre, pour peu qu'il n'y ait pas déjà un occupant. L'eau peu être recueillie par écoulement ou par présence de source dans les environs. La nourriture des animaux est souvent charriée à dos de bêtes. Le feu, fait à l'entrée pour éviter d'être enfumé, assure la visibilité et il ne faut qu'une vigile pour surveiller l'endroit.

En forêt

La nature est dangereuse et la nuit, nombres de prédateurs tournent autour des animaux de bats. Le plus simple est la découverte d'une clairière dégagée, ou il faut souvent nettoyer l'endroit des serpents et autres créatures pouvant blesser et tuer. La, le cercle de chariot est un avantage, même s'il protège peu des intempéries. Les vigies sont plusieurs et tournent autour du campement, la torche à la main. Les animaux paissent dans un enclos fait de cordes.

Dans le désert :

La particularité de ces voyages est qu'ils se font le plus souvent possible aux heures où le soleil est le moins agressif, aux alentours de l'aube et du crépuscule. Les voyageurs le savent, leurs meilleurs compagnons sont les lunes qui éclairent les immensités rocheuses ou sablonneuses. La journée, les haltes se font à dos de formations rocheuses pour souffrir le moins possible des températures. La nuit, il faut faire un feu pour se réchauffer. Comme en plaines, la formation est circulaire et on dort à même le sable. Les dangers sont les insectes venimeux et les ovidés qui sillonnent la nuit le désert. Gars au malheureux qui ne vérifie pas ses bottes ou ses vêtements. La piqure est souvent mortelle.

Dans les neiges :

Ici encore, les voyageurs essaient de trouver refuge, mais quand il y a des plaines de glaces balayées par des blizzards, certains construisent de abris en bloc de glaces pour les montures mais aussi pour les hommes. Une chose est sur, ce type de haltes ne s'improvise pas et il faut un certains savoir faire que celle des autochtones possèdent. Le feu est source de survie et l'absence de bois entraîne les hommes vers une mort certaine. C'est aussi pour cela, qu'un mage du feu est souvent le bien venu dans ces expéditions.

En plaine :

Quel plaisir de se rassembler le soir autour d'un feu pour conter les histoires héroïques du temps jadis. Les chariots, bien en rond auprès d'un cours d'eau qui anime le silence d'un bruissement constant. La nature semble elle-même moins dangereuses, mais le trou de ronde reste cependant de rigueur, les voleurs et les malfrats rôdent.

Caravane sérail [Orphelin de Szyl p62]

Très répandus dans les régions chaudes et désertiques, ces structures permanentes accueillent au sein de son enceinte les caravanes qui viennent s'arrêter quelques jours pour se reposer, se ravitailler ou encore réparer les dégâts du voyage. Il existe une véritable activité humaine dans l'enceinte de la caravane sérail avec des marchands locaux permanents, des petits boulots de réparateurs, un ou deux escrocs.

Forts [Orphelin de Szyl p62]

Répandu dans les plaines à la manière des caravanes sérail, les forts assurent la sécurité des caravanes dans des contrées moins hospitalières que l'Empire de Solyr et de Nésora. Seulement l'enceinte est réservée à une garnison de Protecteurs qui séjourne toute l'année. Une petite société s'organise autour de l'enceinte ou certaines constructions en dure comme des auberges assurent l'accueil des voyageurs fourbus.

Les villes et villages

Il existe bien sur quelques endroits en ville et en village pour accueillir les voyageurs ou les caravanes. Dans les villages, l'accueil est souvent chaleureux car l'étranger est souvent celui qui apporte les nouvelles. Mais cette règle ne s'applique pas partout. Jaspour, Kali, les lacs sanglants et l'Empire Nésora n'accueillent pas les étrangers et encore moins s'ils affichent leur appartenance draconique dans l'Empire Nésora. Autrement, les voyageurs sont hébergés chez

l'habitant pour peu qu'ils ne soient pas trop nombreux. Leur seule rétribution est l'annonce de nouvelles ou la récitation de contes. Pour les caravanes, il arrive qu'elles s'établissent en dehors des villages et viennent s'y approvisionner et certains petits marchands attendent le passage de ces caravanes.

Dans les villes de plus de 5.000 habitant, il existe souvent une structure d'accueil et un commerce qui vie du passage des voyageurs. Tavernes et auberges apportent le réconfort et le gîte bien mérité.

Dans les grandes villes et les cités draconiques, on peut même trouver des comptoirs dans des quartiers qui ne s'occupent que du transit de voyageurs et des marchandises. C'est le cas à la porte nord d'Yris, ou le *comptoir des voyageurs* accueille les caravanes avec enclos et une Taverne, la Flèche ou les plus grands aventuriers se rassemblent. [Yris, flambeau de l'humanité p25].

Les ports

Que ce soit pour se ravitailler, réparer, vendre où acheter, les ports font partie intégrante du voyage maritime. La plupart possèdent une architecture semblable comprenant, des quais pour l'appontement, des docks pour le stockage des marchandises, une Hostellerie pour les élites (l'équipage dormant sur le navire), des tavernes pour le plaisir avec plusieurs semaines en mer et une autorité locale souvent tenues par des membres de la Caste d'Ozyl.

Afin de préparer votre voyage, ci-dessous sont rassemblés, quelques spécificités des différents grands ports de Kor.

Py.

C'est un grand port avec 800.000 âmes sur la côte de l'Empire Nésora, aux confins septentrionaux. L'accueil y est relativement froid. Tous les marins de la côte de la Tourmente connaissent la Tonnelles scintillante sur l'île de Sėti, une auberge qui ne désemplie pas. On peut aussi y voir une construction hérétique, la cathédrale aux pouvoirs étrangers. [Yris, Flambeau de l'humanité p68].

Veckyo.

Le Port de Veckyo héberge 1.000.000 de personnes, mais la majorité travaillent dans la jungle environnante, les Veckyoséliens haïssent l'océan et sa protectrice, la "faiseuse de veuves". Pourtant, Veckyo, dont les forêts l'entourent d'un écrin naturel, est reconnu pour ses chantiers navals. [Yris, Flambeau de l'humanité p64].

Nivène.

Capitale du duché du même nom, le port accueille 400.000 Nivenais, religieux et respectueux des usages. Le port est protégé par des remparts crénelés, architecture fonctionnelle inspirée de Kern afin d'assurer sa défense contre l'hypothétique invasion du nord et des Humanistes de Nésora. Nivène possède l'un des plus grand chantier naval de l'Empire. Dernière information qui choquent tous les voyageurs nouvellement arrivés, Nivène pratique l'esclavage et commerce avec Jaspor. [Yris, le Flambeau de l'Humanité p56]

Oforia.

Oforia, serait la protectrice de la ville et fille d'Ozyr. Situé au nord de l'embouchure de l'Odieux, elle accueille 300.000 habitants qui habitent pour plus de la moitié au dessus de l'eau ! De magnifiques constructions en dure s'accrochent sur de petits promontoires et entre chaque ponton avec de nombreuses habitations en bois. Oforia vit du commerce en étant le plus grands ports de Kor ! D'Oforia des expéditions partent jusqu'à Keyrad ou Py. Le trafic fluvial est aussi le plus important acheminant les produits exotiques dont Yris raffole tant. La flotte est importante avec une cinquantaine de navires et trois cents bateaux de pêche répartis sur la vingtaine de quais de pierre et cinquante en bois. Trois cales sèches travaillent toute l'année pour réparer, fortifier entre autre, la flotte militaire qui traque les pirates. [Les Versets d'Ozyr p11-17]

Hasran, la maudite.

Fondée à l'Age de Empires, les 200.000 Hasranais vivent au sein de ruelles étroites, de vrais coupe gorges dominés par des manoirs de toute beauté. Pour les navires qui ont le courage, Hasran accueille, capitaines téméraires, mercenaires et pirates. Chaque matin, des chariots ramassent les cadavres des pauvres erres qui sont venus échouer leurs vies dans l'une des tavernes mal famées. [Les Secrets de Kalimsshar p21]

Arkhel

Port plus petit que la moyenne (120.000 âmes), il a une mauvaise réputation, de marins soudards, bagarreurs et querelleurs. Les ruelles brumeuses et boueuses assourdissent les bruits des navires et péniches qui remonte la Daloise. [Les foudres de Kroryn p17]

Erladys.

Sur la côte de la Source, ce port de 400.000 habitants garde une dimension humaine et côtière. Une digue, avec la célèbre statue de Solyr protège l'entrée des

installations portuaires. Sur la rive, de petites maisons de crépis blanches réfléchissent la lumière donnant le nom des cités blanches de la côte ouest de l'Empire de Solyr. Une tour assure la protection contre les pirates qui écument les côtes. [Yris, Flambeau de l'Humanité p42]

Vilys.

Le port de Vilys est la capitale du duché du même nom, à l'embouchure du Mélod qui va jusqu'à Yris. Ce port n'a pas le faste et le luxe d'Erladys, mais propose une transition entre la Source, et le fleuve. Les docks assurent le passage entre les deux styles de navigation. Les 300.000 Vilyains, sont rustre, mais ont le cœur sur la main [Yris, le Flambeau de l'Humanité p45].

Je n'ai pas trouvés d'informations pour Elia, Jaspor, Koran-Rogh, Griff, Ephar, Keyrad, Flore.



Les Aléas

Après avoir vu les moyens de transports, leurs vitesses, les tarifs, il va falloir prendre ne compte les Aléas que sont les types de terrains et la météo. Il ne s'agit pas ici de faire un voyage au jour le jour, mais une orientation.

Le climat de la région

Plus le climat est rigoureux, plus les déplacements sont longs et périlleux. De plus, il faut passer plus de temps à trouver à s'alimenter et se protéger des intempéries.

Réduction de trajet par jours

Précipitations	
Faible (crachin)	-10%
Modérée	-30%
Fortes (tempêtes)	-50%
Températures extrêmes	-30%

Tirés de « Les voyages dans Kor » Un article de Kay'le, Prophezine numéro 4 :

http://prophezine.apinc.org/anciens/3/aidesdejeu/techniques/voyages_dans_kor.php



Le terrain

La nature du terrain est aussi un critère déterminant dans la durée du trajet. On ne se déplace pas à la même vitesse dans le sable ou sur une voie pavée.

	Modificateur de trajet
Route pavée	+10%
Fleuve et rivière	-20%
Végétation	
Faibles (buisson)	- 15%
Forte (Forêt)	- 30%
Dense (Jungle)	-45%
Colline, Rocaille	-25%
Marais	-50%
Montagne	-50%
Sable	-25%

Tirés de « Les voyages dans Kor » Un article de Kay'le, Prophezie numéro 4 :

http://prophezie.apinc.org/anciens/3/aidesdejeu/techniques/voyages_dans_kor.php



Aléas par Régions de Kor

Afin de définir le degrés d'Alea sur le trajet et afin d'éviter un travail fastidieux quand vous devrez calculer la durée du voyage, toutes régions de Kor seront décrite une à une avec un facteur d'aléas de déplacement.



L'archipel de Pyr

Juste mentionné pour dire qu'il est impossible d'avoir un reflet des voyages réalisés sur Pyr, puisque aucun humain ne doit y séjourner.



Empire de Solyr/Ysmir

Cette région est l'un des plus domestiquée qui soit avec une stabilité politique centenaire ou presque. Si l'infrastructure dépend des Provins, les grands axes appartiennent à Yris, la cité des cités. On peut trouver régulièrement des routes pavées avec des haltes régulières pour les voyageurs. Le temps y est clément et la région faite de vallons et de plaines. C'est l'un des endroits les plus agréables pour voyager. Le facteur aléa est de +10% de trajet en plus. Par contre tout ceci à un prix, et les péages sont nombreux. On compte 2 Db par jour de voyage en dehors de caravane.



Empire Nésora

Cet Empire bénéficie de toutes les qualités pour le trafic d'hommes et de marchandises. Le développement culturel et technique s'applique aussi aux déplacements au sein de l'Empire. La nature

clément et pacifié permet de faire de grandes distances sans encombres. Malheureusement, tout n'est pas aussi rose et le passage de la frontière peut être long et difficile surtout si on arbore officiellement une charge draconique. Ensuite, l'Empire de Nésora reste un cul de sac et à moins d'y aller pour le commerce, il y a peu d'intérêt de passer par là.

Le facteur aléa est de +20% (exceptionnelle par les infrastructures et une nature domptée)

Le voyage reste peu onéreux 2 Db par jour de voyage. Par contre les Draconiques qui s'affichent subissent des contrôles réguliers.



Empire Zûl

Difficile de trouver un lieu si inhospitalier pour les caravanes et les voyageurs qui ne sont pas du coin. Il y a les températures proches des Eeries de Kroryn avec ses vents chauds, ses tempêtes de sables. Il y a aussi une faune habituée à survivre au détriment des autres : insectoïdes, félins, créatures draconiques, il y a 1000 façons de mourir en territoire Zûl. Enfin, les Zûls eux-mêmes, cruels, querelleurs, amateurs de razzias et de défis. Quand aux routes, elles sont des pistes que quelques Voyageurs connaissent et gardent jalousement.

La contrepartie est un nombre de Fort important acheminé sur l'axe Solyr/Cité de Griff qui assure une sécurité transitoire. Bien sur cette protection à un prix.

Le facteur aléa est de -55% (même en Kali, on voyage mieux)

Le voyage est onéreux 4 Db par jour pour les forts, mais aussi pour les tribus qui exigent un passage.



Forêt de Solor

Il est possible de s'enfoncer dans la forêt de Solor, mais pas d'en sortir : point final !



La Forêt mère/Le royaume arboricole

La nature est un temple ou de vivants piliers... font un maximum pour entraver la progression des Hommes. Il en va de même pour les transports ou la machette est plus importante que l'épée ou le briquet. Les dangers sont nombreux et fréquents. Dire que la nature est hostile, c'est un euphémisme. Seul les Hommes sont encore capable d'imaginer pouvoir s'y développer. Aucune infrastructure ne tient en dehors des pistes. Les haltes se font à même le sol. Quelques forts assurent un semblant de calme sur des centaines de kilomètres de verdure.

Le facteur Aléa est de -50% (-45% pour la jungle et 5 de plus pour la faune la plus dangereuse de Kor).

Le voyage ne coûte que des vies, une monnaie courante dans cette forêt.

Kali

Et oui, c'est possible de voyager en Kali, mais il faut une bonne raison. Après avoir traverser les Crocs sans se faire trucher par les deux camps pour espionnage, le territoire en lui-même n'est pas le plus dur de Kor. Certes les infrastructures ne sont pas régulières et les dangers nombreux, mais l'on y vie en Kali. Peut être un climat déroutant, mais rien de plus. Le facteur Aléa est de -35%

Le voyage ne coûte que 3 Db par jour, car les infrastructures sont irrégulières, par contre s'il faut payer plus, il s'agit souvent de sa vie. Décidément, il faut une bonne raison pour aller en Kali.

Kar

On peut imaginer que les infrastructures sont rares et sous entretenues pour un royaume dont la seule préoccupation est la guerre entre eux et contre les incursions de Kali. De plus les terres sont pauvres et non cultivées rendant la vie cher pour les voyageurs s'ils ne sont pas rapinés par les mercenaires ou taxés par les seigneurs.

Le facteur aléas est de -10%

Le voyage coûte 3 Db par jour et par personne entre taxe, rapine etc.

Kern

Territoire de Brone, les déplacements ne sont pas choses faciles, même si les Hommes ont essayé de dompter une partie de la montagne avec l'assentiment du commandeur des Protecteurs. Les grands axes sont pavés, mais en dehors de cela, il est très difficile de se déplacer.

Le facteur aléa est de -40% sur les grands axes, pour reste cela peu être impossible.

Le voyage ne coûte rien pour peu que l'on vienne avec son équipement.

Les Marches Alyzées

Traverser les Marches c'est comme voyager sous tous les climat de Kor sur à peine 1800 Km. En effet de nombreux effets magiques altèrent le climat. De plus, les centaines de seigneuries avec leurs règles uniques ralentissent considérablement le voyage. Le voyage reste cependant agréable.

Le facteur aléa est de +15% (mais c'est une moyenne sur tout le voyage dans les marches.

C'est un voyage onéreux, puisque chaque seigneur veut avoir une partie du gâteau, soit 3 Db par jour et par personnes.

La Pomyrie

La grande partie de la Pomyrie est recouverte de plaines et de vallons qui facilitent le transfert d'hommes et de marchandises. Les infrastructures

sont sommaires mais la magie omniprésente adoucie le voyage en préservant les chariots de la casse, en redonnant du courage au marcheur.

Le facteur aléa est de +15%

Traverser les marches est relative peu onéreux, car les moyens magiques sont gratuits et lancer régulièrement des mages itinérants, surtout de la sphère du vent. Il en coûtera 1 Db par jours et par personne.

La Principauté de Marne

C'est un marais boueux ou le danger règne. De plus, la seule façon d'y aller est par la mer. S'enfoncer dans les terres c'est signer son arrêt de mort.

Les terres Galyrs

Régions boisées et sauvages, les terres Galyrs ne se traversent pas sans un vrai guide. Le froid incisif accentue les risques de disparaître dans cette contrée inhospitalière. Les routes peuvent être de simples pistes et seul un guide connaît la région.

Le facteur aléa est de -40%

Il vous en coûtera 3 Db par jour et par personnes pour un guide expérimenté.

Récapitulatif

Région	Facteur Aléa	Tarif / jour / personnes
Archipel de Pyr	-	-
Empire de Solyr / Ysmir	+10%	2
Empire Nésora	+20%	2
Empire Zûl	-50%	4
Forêt de Solor	-	-
Forêt Mère	-50%	0
Kali	-35%	3
Kar	-10%	3
Kern	-40%	0
Marches Alyzées	+15%	3
Pomyrie	+15%	1
Principauté de Marne	-	-
Terres de Galyrs	-40%	3
Récapitulatif d'Aléas et prix du voyage		



Calcul du temps voyage et tarifs.



Transport terrestre

La durée du voyage

Pour cela, il faut :

- 1) Déterminer la distance (Cf. tableau aux cartes) (Distances = D)
- 2) Choisir les modes de transport pour connaître sa vitesse (Vitesse = V)
- 3) Subdiviser les voyages en fonction des royaumes traversés (D1, D2, D3 etc..)
- 4) Reporter l'aléa à chaque royaume en fonction des distances (Aléa A1, A2)

Puis reporter vous à cette formule

$$\text{Durée} = \frac{(D1 - D1 \cdot A1)}{V} + \frac{(D2 - D2 \cdot A2)}{V} \dots$$

Exemple : pour un voyage entre Temeth et Oforia

Temeth - Havre = 817 Km (D1) ; Aléa de la Forêt mère = -50% (A1)

Havre - Yris = 1061 Km (D2) ; Aléa Solyr = +10% (A2)

Yris - Férule = 600 Km (D3) ; Aléa Solyr = +10% (A3)

Férule - Oforia (Table de transition) = 572 Km (D4) ; Aléa Solyr = +10% (A4)

Mode de transport : Chevalin 50 Km/ jour (Vitesse V)

$$\text{Durée} = (817 + 0,5 \cdot 817) + (1061 - 0,1 \cdot 1061) + (600 - 0,1 \cdot 600) + (572 - 0,1 \cdot 572)$$

50

soit = 50 + 19 + 11 + 10 = 90 jours soit 10 semaines

Le prix du voyage

Pour cela, il suffit :

- 1) attribuer le tarif à chaque section de route (TA ; ta1 ; ta2 ...)
- 2) Multiplier par le nombre de jour par section de voyage (J ; j1 ; j2 ...)
- 3) Associer un tarif d'entretien pour les montures ou le prix d'une caravane (Cf. moyen de transport page 7) multiplié par le nombre de jour de voyage (Tarif Monture TM)

$$\text{Tarif} = \text{Ta1} \cdot \text{J1} + \text{Ta2} \cdot \text{J2} \dots + \text{TM} \cdot \text{J}$$

Exemple : pour un voyage entre Temeth et Oforia

Temeth - Havre : T1 = 0

Havre - Yris : T2 = 2

Yris - Férule : T3 = 2

Férule - Oforia (Table de transition) : T4 = 2

Mode de transport : Chevalin 2Db d'entretien/ jour

$$\text{Tarif} = 0 \cdot 50 + 19 \cdot 2 + 11 \cdot 2 + 10 \cdot 2 + 2 \cdot 90 = 260$$

DB par personnes

C'est une belle somme, même les voyageurs ne peuvent vivre d'amour et d'eau fraîche !

Transport maritime.

Pour des longues distances et pour peu qu'il y ait un port, il est plus rapide de voyager par mer.

La durée du voyage

Pour cela, il faut :

- 1) Subdiviser le voyage entre les différents Ports majeurs de Kor (Cf carte en annexe).
- 2) Reporter la distance des différentes sections. (D ; d1 ; d2 ; d3 ...)
- 3) Choisir le mode de transport par section (Les birèmes Galys ne vont pas forcément jusqu'à Jalad en Jaspor) (Vitesse V ; v1 ; v2 ; v3 ...)

$$\text{Durée} = \frac{d1}{v1} + \frac{d2}{v2} + \frac{d3}{v3}$$

Exemple : Voyage entre Jaspor et la Cité de Griff

Section de voyage	Distance	Mode de transport
Jalad - Nivène	700Km	Voilier Jasporien 130Km/j
Nivène - Oforia	1360Km	Voilier Oforien 150 Km/j
Oforia - Koran Rogh	1200Km	Voilier Oforien 150 Km/j
Koran Rogh - Griff	780Km	Voilier Oforien 150 Km/j

$$\text{Durée} = 700 + \frac{1360}{150} + \frac{1200}{150} + \frac{780}{150} = 28 \text{ jours}$$

C'est quand même beaucoup plus rapide que par terre.

Le prix du voyage

Pour estimer le prix du voyage maritime : Reprendre la durée total du voyage multiplié par 10 DB qui est le prix moyen par jour.

Exemple Pour Jalad - Cité de Griff : 28 Jours donc 280 DB par personnes.



C'est un article original d'Azathoth