



# Déplacements stratégiques

vendredi 18 janvier 2013, par [Sigfrid](#)

## Introduction

Rapidement, pour rappel et s'assurer que tout le monde parle de la même chose, il s'agit des déplacements sur de longues distances, et généralement exprimés sur une unité de temps à la journée.

*On the road again...*

## Pour les fainéants

Comment, vous n'avez pas envie de vous prendre la tête avec ça ? Si vous lisez tout ceci et avez survécu aux lignes d'introduction, c'est bien que vous avez quand même un peu envie de regarder. Mais je peux vous la faire en version courte...

Pour rappel, un humain normalement constitué, et ayant un peu l'habitude de marcher, peut tenir un bon 5 km/h pendant plusieurs heures en plaine ou terrain pas trop accidenté. Comptez 8 heures de marche, englobez les pauses et vous allez bien pouvoir parcourir 40 km par jour. Cela permet de donner l'échelle.

Le terrain est difficile ? Montagne ? Jungle ? Désert ? Limitez à 20 km par jour, ou moins selon votre *feeling*.

N'oubliez pas l'atout logistique « Marche forcée » qui vous permet de doubler vos déplacements quotidiens et vous voilà parés.

La fatigue ? Gardez cela pour les situations tactiques et évitez de vider vos magiciens de la

sorte.

Vous préférez les chevaux ? Doublez la distance.

Ça va comme cela ? Aller, je vous libère...

Par contre, pour les plus tatillons, il y a la version longue.

## Les kilomètres à pieds, ça use

C'est qu'ici, la grosse randonnée ça use et pas que les souliers. L'objectif de cette version un peu plus détaillée va aussi être de vous permettre d'englober ces paramètres dans vos scénarios et campagnes à forte teneur en déplacements.

Il est nécessaire de tout de suite fixer les unités qui vont servir à déterminer les autres paramètres. On considère que par défaut, la durée de marche quotidienne est de 8 h. En partant sur un humanoïde gabarit 0, cela nous donne :

- taille Normale : 5 km/h (40 km/j),
- s'il est Petit : il perd l'équivalent d'1 heure de marche (35 km/j),
- s'il est Grand : il gagne l'équivalent d'1 heure de marche (45 km/j).

Qu'elle est l'influence du gabarit ? Même mécanisme que celui décrit dans le dK<sup>2</sup> à propos des gabarits, sauf que l'on va arrondir pour garder des multiples de 5. A savoir que l'on rajoute +5 km/h à chaque différence de gabarit. Ainsi, un humanoïde normal de gabarit 1 couvrira 10 km/h (80 km/j) et un gabarit 2 couvrira 15 km/h (120 km/j).



Ah vous avez des hobbits dans votre communauté ? Et bien dans ce cas, le gabarit 0, ce sont eux avec une vitesse moitié moindre (20 km/j) et votre gabarit 1 correspond alors aux humains.

Et pourquoi marcher seulement 8 h ? Après tout, certaines personnes peuvent marcher plus longtemps. Certes, et c'est le niveau d'Athlétisme qui va conditionner cela :

- Amateur : 8 h de marche par jour,
- Professionnel : 9 h de marche par jour,
- Brûtas : 10 h de marche par jour.

Il s'agit des valeurs potentielles, bien entendu, il est toujours possible de faire moins.

Et l'équipement ? C'est que cela pèse un équipement. On peut donc faire autant de distance en armure lourde qu'avec un simple pagne et une musette ? Bien sûr que non, sauf constitution particulière. En fait, c'est l'Encombrement qui va servir de pondérateur.

- tout point d'Encombrement négatif retire 1 h de marche sauf si on réussit un test d'Athlétisme contre 15 (et on inclut le malus d'Encombrement au test).

Le terrain compte aussi, voire les conditions météo. Pour ceux qui veulent aller au-delà de la division par 2 proposée dans le chapitre précédent, il est possible de faire un test d'Athlétisme/15 modifié par des dK de circonstance.

En cas d'échec, on réduit d'autant d'heures de marche que de dK de circonstance.

Terrains :

- désert -4 dK,
- forêt -2 dK,
- jungle -5 dK,
- marais -3 dK,
- collines -1 dK,
- montagnes -4 dK.

Et la météo :

- pluie -1 dK,

- neige -2 dK,
- tempête -3 dK,
- blizzard (tempête + neige) -5 dK,
- de nuit -5 dK.

Un exemple ? Vlad, un valeureux humain (Athlétisme +6), tente de traverser un désert pour livrer un courrier important. Pour déterminer la distance parcourue de sa première journée, il doit faire un test d'Athlétisme/15 avec un malus de 4dK de circonstance.

Résultats : 14 au d20, et -9 aux dK (2, 3, 1, 6). Pour un total de 11 (14+6-9).

Autant dire que c'est loupé. Il ne parcourt donc que : 40 km/j - 4 heures de marche (les -4 dK) à 5 km/h. Résultat 20 km pour sa journée de marche dans le désert.

Les éléments étant bien sûr cumulables. Pour la marche de nuit, appliquez là en fonction des circonstances. Tant que l'on voit la lune ou les étoiles (ou une source lumineuse quelconque), ou si l'on est nyctalope, la nuit n'est pas forcément une gêne. C'est sûr que dans la jungle, de nuit et sans éclairage... on ne va pas avancer bien loin. Maintenant, qui voudrait marcher de nuit dans la jungle sans rien y voir ?

Là encore, n'oubliez pas l'atout logistique « Marche forcée » qui vous permet de doubler vos déplacements quotidiens.

Pas de fatigue ? Disons qu'en condition normale, la récupération se fait en cours de randonnée par les pauses de la journée, et là inutile de dépenser quoique ce soit. De plus, c'est aussi pour cela qu'on limite à 8 h. de marche, afin d'englober les périodes de repos qui viennent en plus. Et puis vous jouez à un jeu héroïque... Sinon, si vous y tenez pour le dernier tronçon de marche, enlevez 1d6 PE.

Par contre, je suis assez partisan de mettre une condition « Fatigant » à l'atout « Marche forcée », car là pour l'occasion, il faut bien admettre que l'on rogne sur les temps de pause pour aller plus loin.



Alors certes, le descriptif de l'atout dit que l'on a l'habitude de se reposer en marchant, mais un petit 1d6 de perte de PE pour le principe de limiter les abus, c'est toujours une bonne chose.

Là je crois que vous êtes parés pour avaler des kilomètres si dans votre aventure la distance a de l'importance. Ceci ne vous permet que d'évaluer les

distances si vous avez besoin d'être précis.

Quant aux péripéties à affronter... je vous renvoie aux MUSAR développés dans les Milles-Marches (éditions *John Doe*) ou au fil de [discussion](#) dK<sup>2</sup> suivant sur le forum *John Doe*, permettant de générer des cartes voyage ayant pour but de remplir de péripéties vos kilomètres parcourus.