

La navigation au sein de notre Empire bien aimé

Ce qui suit permet aux personnages de se rendre de point à un autre, à l'aide du formidable réseau fluviale que les Terres de Sigmar fournissent au peuple. Chaque province a ses cours d'eaux, et les plus chanceuses ont de véritables fleuves, chemins d'or pour le commerce entre elles.

Outre une description de ces voies fluviales, vous trouverez les différents prix qui permettent d'atteindre diverses escales, plus ou moins élevés (plus que moins d'ailleurs) en fonction des dangers qui souillent l'Empire en ces temps troublés... Ces escales sont des bourgades, des villages, des villes ou même des capitales ! Elles sont données par ordre géographique, d'Est en Ouest (cela s'expliquant par le fait que la plupart de ces cours d'eaux trouvent leurs sources à l'Est, dans les Montagnes du Bord du Monde), ce qui n'empêche nullement de les prendre dans l'autre sens !

Les MJ doivent tenir compte des descriptions des lieux. Ainsi, si le coût d'un trajet semble intéressant, il n'en faudra pas moins convaincre l'équipage, ce qui peut amener une hausse du prix.

Les prix ne représentent que la difficulté à accéder d'un point à un autre, et ne sont qu'une base que les MJ peuvent modifier comme ils l'entendent.

Parfois, il arrive qu'un événement imprévu arrive bousculer votre paisible journée. Le MJ n'est pas obligé d'en tenir compte, mais cela aidera au réalisme. Les deux dés sont jetés entre chaque escale...

Tableaux des événements (deux dés additionnés) :

2-4 : Le bateau a heurté quelque chose, et il faut une journée de réparation.

5-8 : Le trajet se déroule sans encombres.

9-11 : L'embarcation est victime d'une attaque ! Au MJ de décider quelle en est sa nature...

12 : La Patrouille fluviale arrive pour fouiller le navire, lancé un dé : 1-3 => Le navire n'a pas reçu d'autorisations, et son équipage, ainsi que tous les passagers, sont arrêtés à la caserne la plus proche - 4-6 => La Patrouille décide de vous aider, et elle vous escorte jusqu'à votre prochaine destination.

Note importante : Il est nécessaire de donner un supplément à l'équipage pour atteindre une ville n'appartenant pas à la province du fleuve, et ce supplément dépend de la nature de la ville.

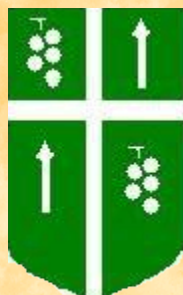
Celles écrites en **bleu ou en une autre couleur**, sauf le **rouge** et le **vert** sont considérés comme des cités étrangères, mais aucune tension particulière n'est présente, c'est le plus souvent un prétexte pour le capitaine du navire pour gagner un peu plus d'argent ! Ces **couleurs** sont là pour vous indiquer à quelle province appartienne les villes (les fleuves passant souvent auprès de plusieurs), le tout est de se repérer à la couleur de la province dans ces pages.

C'est tout le contraire des villes écrites en **rouge**, qui demanderont une somme bien plus importante ! La traversée de Wurtbad à Rangelhof est un excellent exemple, qui peut se voir dans le nord, entre l'Hochland et l'Ostland.

Les villes écrites en **vert** sont des cités appréciées par l'équipage, le plus souvent parce qu'elles sont de leur province. Il est donc important de savoir à quelle province appartient le fleuve où vous êtes (c'est plutôt simple, vu que le nom de province commence par le nom du fleuve qu'elle a sous son contrôle : exemple => le **Reik** dépend du **Reikland**). De plus, **les embarcations ne venant pas de la province du fleuve ne peuvent naviguer sur ce même fleuve**, sous peine de recevoir une amende et de se voir arrêter par les Patrouilles Fluviales, à moins que vous n'ayez une autorisation particulière.

D'autres encore sont écrites en **noir**, preuve qu'elles sont hors du système d'appartenance des provinces, comme **Nuln** ou **Marienburg**, dans ce cas, il faut prévenir les autorités de la Cité au moins un jour avant, afin qu'elles voient si vous pouvez entrer dans chez elle. Si vous ne le faites pas, vous attendrez un jour leur décision au port.

LE STIR, OU LE FLEUVE DES ASOBORNS :



Armoirie de la Patrouille Fluviale du Stirland...

Le Stir prend sa source sur le versant ouest de la forteresse naine de Karak Kadrin. Il se développe rapidement en un fleuve qui traverse de profondes vallées boisées. Sur la presque totalité de son cours, le Stir traverse la Grande Forêt, où il est renforcé par de nombreux ruisseaux et torrents, comme le Steyr. La largeur et la profondeur du fleuve en font une barrière défensive naturelle entre le **Stirland** au sud et le **Talabecland** au nord. Ainsi, de nombreux forts ont été installés sur ses berges, afin de prévenir une menace venant des voisins du nord. C'est une chose qui peut apparaître très étrange au premier abord, puisque la menace principale de cette terre est la Sylvanie, mais en analysant les événements qui se sont produits depuis l'Age des Trois Empereurs, cela devient tout de suite logique, notamment en 2427, lors de la Bataille du Gué de Leitziger. Le paysage environnant le Stir est l'un des plus beaux de tout l'Empire, et il n'y a pas que les Stirlanders qui le pensent ! Le **Reikland** et le **Wissenland** sont des provinces que l'on peut atteindre facilement par le Stir.

Karak Kadrin, la Citadelle des Tueurs => Hundham : Le voyage dure environ trois jours, et les dangers sont grands, non seulement à cause de la descente des Montagnes du Bord du Monde, mais aussi par la présence de la Sylvanie et l'Ostermark (qui est en ruine suite à la Tempête du Chaos) longent le trajet. La ville est par ailleurs sombre et inquiétante => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Hundham => Waldenhof : Le trajet ne dure pas plus d'une journée, mais l'escale n'est rien d'autre que la capitale officielle de Sylvanie, et rares sont ceux qui souhaitent s'y aventurer => Il faut **10 pistols** pour faire ce voyage.

Waldenhof => Stirfähre : Il faut bien cinq jours pour faire cet itinéraire, mais celui-ci est assez sûr. Méfiez vous toutefois, restez sur la rive sud, car celle du nord donne sur l'Ostermark, qui traverse une situation critique, comme dit précédemment => Il faut **15 pistols** pour faire ce voyage.

Stirfähre => Siegfriedhof : La distance est courte, et comptez à peine un jour pour atteindre la ville => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Siegfriedhof => Thalheim : L'étape prochaine est par contre bien plus longue, et quatre jours seront nécessaires pour l'atteindre => Il faut **10 pistols** pour faire ce voyage.

Siegfriedhof => Tauer : Comptez deux jours pour rejoindre cette ville du Talabecland => Il faut **8 pistols** pour faire ce voyage.

Thalheim => **Marburg** : Deux jours vous séparent de cette petite ville. Soyez prudent, vous venez de pénétrer dans la Grande Forêt, et attendez vous à croiser flagellants et autres hommes peu fréquentables => Il faut **10 pistols** pour faire ce voyage.

Thalheim => **Krugenheim** : En moins d'un jour, vous y serez ! Faites attention, vous êtes toujours dans l'ombre de la Grande Forêt... => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Thalheim => **Gersdorf** : Là par contre, comptez un peu plus d'une journée sur le fleuve pour rejoindre la ville ! => Il faut **8 pistols** pour faire ce voyage.

Marburg => **Niedling** : Il faut un jour pour atteindre la bourgade. La voie est sûre, car la proximité du Talabecland signifie que les Patrouilles du Stir sont proches... => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Marburg => **Ossino** : Une demie journée et vous y êtes ! => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Niedling => **Wurtbad** : Comptez un peu plus d'un jour de navigation pour arriver à la Capitale du Stirland. C'est le secteur le plus sûr de tout le Stir, mais comme nombreuses sont les personnes à vouloir se rendre à cette grande ville, et le prix s'en fait ressentir... => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Wurtbad => **Oberwil** : En un jour, vous y serez, et en plus, en sécurité ! => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Wurtbad => **Rangenhof** : La tension monte d'un cran durant cette traversée, d'à peine deux heures, et vous devrez payer cher tout cela... => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage (+ le coût habituel pour rejoindre le Talabecland)

Oberwil => **Münzhausen** : Une demie-journée de navigation suffira amplement, et la sûreté sera la même => Il faut **3 pistols** pour faire ce voyage.

Oberwil => **Missen** : En trois heures à peine vous mettrez le pied dans cette ville accueillante, et pourtant si méprisée des Stirlanders => Il faut **10 pistols** pour faire ce voyage.

Münzhausen => **Klam** : Là aussi, vous pouvez espérer y être pour une demie-journée sur le pont d'un bateau, dans des eaux certaines => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Klam => **Welleborn** : Comptez au moins quatre jours pour rejoindre cette bourgade => Il faut **15** pour faire ce voyage.

Welleborn => **Kemperbad** : Une journée de navigation vous permettra sans mal d'atteindre cette ville importante du **Reikland** => Il faut **10 pistols** pour faire ce voyage.

Kemperbad => **Wittgendorf** : Une journée bien remplie sera nécessaire pour s'y rendre ! => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Wittgendorf => **Grissenwald** : En un jour de navigation, et vous y êtes ! => Il faut **5 pistols** pour faire ce voyage.

Grissenwald => **Nuln** : La voie fluviale est assombrie par les fumées émanant de la Cité des Ingénieurs, qui n'hésitent pas à faire payer le prix fort pour rentrer dans leur glorieuse ville => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

L'AVER, OU LE FLEUVE DES BRIGUNDIANS :



Armoirie de la Patrouille Fluviale de l'Aver...

L'Aver est formé par de rapides torrents venant des montagnes qui descendent de Karak Varn, au nord du Col du Feu Noir. Plongeant en une série de hautes cascades, ces torrents deviennent deux rivières bleues, qui convergent dans le Mootland : le Bief de l'Aver au nord et le Bief Bleu au sud. L'Aver coule vers l'ouest à travers la capitale Averheim et se jettent finalement dans le Reik à Nuln.

Bief de l'Aver : Situé dans le **Stirland**, à proximité du **Mootland**...

Karak Varn => **Drebbkau** : Le bief se trouve dans le sud-est du Stirland, et bien que les relations soient amicales entre les deux provinces, les Stirlanders demandent un supplément pour que des bateaux Averlanders accostent dans leurs ports. Le trajet dure deux jours, et les dangers sont principalement dû aux peaux-vertes et aux morts-vivants. => Il faut **10 pistols** pour ce voyage.

Drebbkau => **Grusserl** : Il faut une journée de navigation pour rejoindre cette bourgade, mais la voie est sûre => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Grusserl => **Fällenblat** : La destination se trouve dans le Mootland, et en moins d'une journée vous y êtes. Bien que les dangers soient écartés, les vols des Halflings peuvent vous indisposer => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Fällenbat => **Birnbaum** : Comptez un peu plus d'un jour pour atteindre cette ville. C'est un lieu paisible, et les épées peuvent être rengainées => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Birnbaum => **Eicheschatten** : Encore un jour sera nécessaire pour se rendre dans cette ville => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Eicheschatten => **Grünhügel** : Une nouvelle fois, une journée de navigation sera le temps de se rendre dans cette bourgade => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Grünhügel => **Dreiflussen** : Toujours un jour de bateau ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Bief Bleu : Situé dans les terres de l'**Averland**, très proche de celles du **Stirland**...

Karak Varn => **Pfungzig** : Le trajet, passant par le Bief Bleu, est long des Montagnes du Bord du Monde jusqu'à cette ville, d'au moins cinq jours. Les dangers sont nombreux : gobelins, orcs, voir même morts-vivants, enfin, tant que vous restez dans les montagnes => Il faut payer **25 pistols** pour ce voyage.

Karak Varn => **Sigmarigen** : Comptez trois jours de navigation, et les dangers restent les mêmes que ci-dessus => Il faut payer **20 pistols** pour ce voyage.

Sigmarigen => **Schramleben** : Il faut une journée pour atteindre cette bourgade du Stirland, la voie étant bien plus sûre => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Pfungzig => **Dreiflussen** : Il vous faudra moins d'une journée pour atteindre la ville, mais les eaux sont sûres => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Pfungzig => **Einsamholz** : Espérez y être en un peu plus d'une journée, mais comme dit précédemment, les dangers sont moindres => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Einsamholz => **Seuerapfel** : Le trajet dure au maximum deux jours, si vous êtes rapides, un jour et demi => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Seuerapfel => **Scheibbs** : De retour dans le Stirland, cette ville sera atteinte au bout d'une journée => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Scheibbs => **Averheim** : C'est la capitale de l'Averland, et en cela, les dirigeants de la ville n'hésitent pas à faire payer... => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Averheim => **Streissen** : Comptez une demie journée ! Mais soyez content : la patrouille fluviale protège les alentours ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Streissen => **Franzen** : De nouveau dans le Stirland ! En une heure à peine vous y serez ! => Il faut payer **2 pistols** pour ce voyage.

Streissen => **Chrobok** : En une journée, vous mettrez les pieds dans cette petite bourgade ô combien accueillant => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Chrobok => **Wolfsbach** : Un jour de navigation sera amplement nécessaire ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Wolfsbach => **Lengenfeld** : Encore un jour à passer sur un bateau ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Lengenfeld => **Nuln** : La voie fluviale est assombrie par les fumées émanant de la Cité des Ingénieurs, qui n'hésitent pas à faire payer le prix fort pour rentrer dans leur glorieuse ville => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

LE TALABEC, OU LE FLEUVE DES TALEUTENS :



Armoiries de la Patrouille Fluviale du Talabec...

Le Talabec, appartenant au **Talabecland**, prend sa source dans les torrents rapides des Montagnes du Bord du Monde, entre les forteresses de Karak Kadrin et de Karak Ungor.

Deux affluents principaux, la Talabec Supérieur et le Talabec Inférieur, coulent vers l'ouest et se rejoignent dans de sombres forêts de pins de mauvaise réputation, non loin de **Bechafen**. Ici, aux frontières de l'Empire il y a beaucoup de bandes d'orques et de gobelins en maraude, ainsi que des bandes du Chaos et d'autres monstres. Au sud de son confluent avec l'Urskoy, le fleuve est large et infranchissable, s'élargissant à mesure qu'il court vers l'ouest et Talabheim.

Note : Le Talabec est un fleuve dont la source est très compliquée à déterminer. On peut affirmer que ce fleuve naît de six affluents. Pour plus de clartés, seuls les plus imposants de ceux-ci seront représentés. Les autres seront considérés comme des rivières (voir "Les Rivières et autres cours d'eaux")

Talabec Supérieur : Situé entre le **Kislev et l'**Ostermark**...**

Karak Kadrin-Karak Ungor => **Vitebsk** : Des Montagnes du Bord du Monde jusqu'à cette petite bourgade, il vous faudra quatre jours. La route est parsemée de dangers, tels que les peaux-vertes => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Vitebsk => **Rheden** : Comptez bien deux jours de navigation, et surtout, méfiez vous de cet endroit ! Les dangers sont nombreux... => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Rheden => **Fortenhaf-Rakhov** : En un jour, vous y serez ! Mais la route est tout aussi incertaine qu'avant... => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Fortenhaf-Rakhov => **Gerdouen** : Un jour également de navigation dans cette région peu sûre => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Gerdouen => **Ryazan** : Une demie journée ! Une demie journée est vous y êtes ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Ryazan => **Bechafen** : En une journée vous serez à la capitale de l'Ostermark ! Toutefois, comme toutes les grandes cités, les dirigeants exigent un paiement quelque peu élevé... => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Talabec Inférieur : Situé entre le **Kislev et l'**Ostermark**...**

Karak Kadrin-Karak Ungor => **Weiler** : Comptez quatre jours pour atteindre cette petite ville, et soyez sur vos gardes, les dangers sont nombreux ici ! => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Weiler => **Rundespitze** : En moins d'une heure vous y serez ! Ces villes sont presque en face ! => Il faut payer **2 pistols** pour ce voyage.

Rundespitze => **Buckow** : Une demie journée sera nécessaire pour rejoindre cette bourgade => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Buckow => **Brunfähre** : Il vous faudra un peu plus d'une journée en bateau pour aller là-bas, et si possible, ouvrez l'oeil... => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Brunfähre => **Zeisholz** : En moins d'une journée, vous y serez ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Zeisholz => **Remer** : Un jour bien rempli si vous tenez à aller là-bas => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Remer => **Reitwein** : Un jour aussi de navigation pour rejoindre ce village => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Reitwein => **Mückenhof** : En moins de deux heures ! => Il faut payer **2 pistols** pour ce voyage.

Mückenhof => **Bechafen** : En une journée vous serez à la capitale de l'Ostermark ! Toutefois, comme toute les grandes cités, les dirigeants exigent un paiement quelque peu élevé... => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Talabec : Situé entre le **Talabecland**, l'**Ostermark**, l'**Ostland**, l'**Hochland**, le **Middenland** et le **Reikland**...

Bechafen => **Dorna** : Deux jours seront nécessaires pour se rendre à cette ville du **Talabecland** => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Dorna => **Zwolen-Steinhof-Grunwald** : Un jour de navigation pour atteindre ces bourgades => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Zwolen-Steinhof-Grunwald => **Wurzen-Ahlbeck** : Encore un jour pour aller à ces deux villages => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Wurzen-Ahlbeck => **Bek** : Un peu plus d'une journée sur les eaux afin d'atteindre cette ville. Les Patrouilles Fluviales sont en vues, et vous quittez l'insécurité => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Bek => **Thrilleim-Lochrafurt** : Comptez un jour pour parvenir à ces deux villes => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Thrilleim-Lochrafurt => **Strüdel** : Un jour sera amplement suffisant pour atteindre ce village => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Strüdel => **Talagaad** : Cette ville est celle qui vous mène directement à **Talabheim**, ainsi les chefs n'hésitent pas à profiter de cet avantage => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Talagaad => **Sarno** : Pour atteindre cette bourgade, vous aurez besoin de deux jours, mais les Patrouilles Fluviales sont toujours là ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Sarno => **Ahlenhof-Klepzig** : Ces deux villes sont face à face et pour y aller, vous devrez attendre un peu plus d'une journée sur le fleuve => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Ahlenhof-Klepzig => **Schoppendorf-Volgen** : Comptez environ une journée pour rejoindre ces deux cités => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Schoppendorf-Volgen => **Garndorf** : En une journée de navigation, vous y serez ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Garndorf => **Werder** : Dernière ville de la province sur votre destination, et en plus, vous y êtes en moins d'un jour ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Werder => **Altdorf** : La Capitale de l'Empire, et du **Reikland**, se trouve à moins d'une journée de navigation. Les personnes à vouloir s'y rendre sont innombrables, à tel point que le fleuve est rempli de bateaux. Ceci constituant un prétexte parfait pour un prix élevé => Il faut **25 pistols** pour faire ce voyage.

LE REIK, OU LE FLEUVE DES UNBEROGENS :



Armoirie de la Patrouille Fluviale du Reik...

Le Reik est le fleuve le plus long du Vieux Monde, à ce que disent les habitants de l'Empire, en grande partie parce qu'il prend sa source dans le Reik supérieur, d'où il tire son nom, pour finalement se jeter dans la mer à Marienburg. Le Talabec, inférieur au Reik est en fait plus long. Cependant le Reik est sans conteste le fleuve le plus important de l'Empire, et les territoires qui le bordent, comme le **Reikland**, sont les plus prospères. C'est un cours d'eau très fréquenté, avec un trafic fluvial, longeant le **Middenland**, allant de Marienburg à Nuln, ville située à 500 miles de la mer. Ce vaste cours d'eau regroupe à lui seul un trafic fluvial plus important que tous les autres fleuves de l'Empire réunis. Au nord de Nuln, le fleuve est trop large et trop profond pour y construire des ponts. Le Dernier Pont, à Nuln est l'une des merveilles du Vieux Monde, et son tablier en bois peut être relevé en cas d'attaque.

Note : Le Reik prend sa forme de fleuve à partir de plusieurs affluents, au sud de **Pfeildorf**. Par mesure de clarté, je ne travaillerai pas sur ces affluents, qui seront considérés comme des rivières (imaginons que le **Wissenland** n'a pas pu encore emmenager les rivières, même si sur les cartes, elles semblent vastes). Toutefois, il vous sera bien évidemment possible de naviguer sur celles-ci, en se référant aux règles "Les Rivières et autres cours d'eaux"

Pfeildorf => **Maselhof** : Il vous faudra bien deux jours de navigation pour rejoindre cette petite bourgade, bien que la route soit plutôt sûre => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Maselhof => **Nuln** : La voie fluviale est assombrie par les fumées émanant de la Cité des Ingénieurs, qui n'hésitent pas à faire payer le prix fort pour rentrer dans leur glorieuse ville => Il faut **20 pistols** pour faire ce voyage.

Nuln => **Grissenwald** : En un jour à peine, vous atteindrez cette bourgade accueillante => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Grissenwald => **Wittgendorf** : Il vous faut deux jours pour atteindre cette ville paisible => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Wittgendorf => **Kemperbad** : En un jour à peine, vous y arriverez sans encombres ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Kemperbad => **Château de la Reiksguard** : Vous êtes en lieu sûr, mais ne déranger pas longtemps les Templiers... Un peu plus de deux jours seront nécessaires pour l'atteindre => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Château de la Reiksguard => **Altdorf** : La Capitale de l'Empire, et du **Reikland**, se trouve à moins

d'une journée de navigation. Les personnes à vouloir s'y rendre sont innombrables, à tel point que le fleuve est rempli de bateaux. Ceci constituant un prétexte parfait pour un prix élevé pour les autres navires. Etant vous même à bord d'un navire Reiklander, le prix est plus bas pour vous => Il faut **15 pistols** pour faire ce voyage.

Aldorf => **Carroburg** : L'accès à la ville nécessite deux jours de navigation => Il faut payer **10 pistols** pour ce voyage.

Carroburg => **Barrenfähre** : En un peu plus d'une journée, vous y êtes ! => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Barrenfähre => **Schilderheim** : En moins d'un jour vous y serez ! Et la sécurité est toujours aussi présente ! => Il faut payer **3 pistols** pour ce voyage.

Schilderheim => **Uder** : Comptez moins d'une demie journée pour parvenir à cette petite bourgade => Il faut payer **3 pistols** pour ce voyage.

Uder => **Merxheim-Scheinfeld** : Ces deux villes aux provinces si différentes se trouvent à un peu plus d'un jour de bateau => Il faut payer **5 pistols** pour ce voyage.

Merxheim-Scheinfeld => **Marienburg** : La Cité Portuaire, ou la Cité d'Or comme certains la nomment, est le paradis des marchands ! D'ailleurs, ceux-ci demandent le prix fort pour laisser entrer... => Il faut **25 pistols** pour faire ce voyage.

Les rivières et les cours d'eaux :



Passeur du Reikland...

Les rivières et les cours d'eaux sont très nombreux dans les Terres de Sigmar. A tel point, que tout un commerce de passeurs s'est installé, et d'autres se sont mis à vendre des barques. Par ailleurs, une sorte de lutte s'est établie entre ces deux commerces.

*Une barque et ses rames coûtent **150 Pistols** et permet d'aller sur toutes les rivières ainsi que sur les fleuves, mais les autorités n'aiment pas cela, bien que ce soit autorisé. Elles pensent que cela ne peut que nuire au commerce fluvial.*

Les passeurs sont des personnes qui louent leurs services, ainsi que leurs barques, afin de faire traverser une rivière à des passagers. Leurs prix varient, et c'est au MJ de décider de leurs tarifs...

En remerciant :

La Bibliothèque du Conseil Impérial et Mitsuo

Auteur: Ehrwig Kraemer

Mise en page: Medenor