

# GUIDE SUR LES VOIES MARITIMES

*Ce guide va traiter des différentes opportunités qui s'offrent à vous, alors que vous vous apprêtez à prendre la mer et à naviguer sur les océans du dangereux monde de Warhammer...*

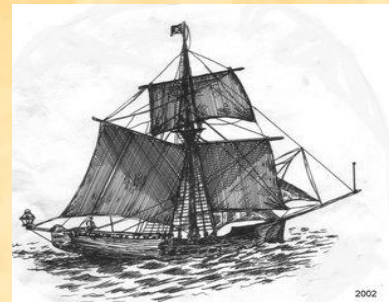


*Deux bateaux pirates aux alentours de Port-des-Pillards*

## 1. Les différents types de bateaux

*Les bateaux dans le Vieux Monde et au delà sont très diverses, et varient en fonction de la race qui les a créés. On distingue principalement 4 types de bateaux:*

**À Voiles :** Cette catégorie regroupe tous les bateaux propulsés par la force du vent. Une voile, généralement faite de tissu, est fixée de façon à accueillir au mieux le vent. L'art de changer la voilure en fonction du vent est on ne peut plus délicat. Laisser trop de voiles risque de faire se briser le mât, en donner trop peu ne fera qu'immobiliser le vaisseau. Vitesse et direction du vent déterminent en grande partie les performances d'un voilier.



**À Rames:** Comparée à la propulsion par voiles, la propulsion par rames est bien plus simple. Les rameurs, dans certaines nations telles l'Empire, sont des marins professionnels, mais d'autres races telles que les orques, les nains du Chaos et les elfes noirs utilisent systématiquement d'esclaves attachés à leur banc de nage pour propulser leur vaisseau, surveillés par un garde au fouet peu commode, le plus souvent assisté d'un batteur de cadence forcément gras du bide.

**À Vapeur :** La technologie de la vapeur n'est pas encore très répandue dans le monde, mais quelques races, dont les nains, l'utilisent parfois. À la base, les bateaux à vapeurs se meuvent grâce à un moteur qui transforme la chaleur en vapeur sous



Bien qu'ils ne soient pas dépendants des vents pour se mouvoir, les bateaux à vapeur sont souvent victimes d'avaries techniques.

**Magique** : Les races les plus avancées font appel à la magie pour propulser leur bateau. Certains arborent des voiles que viennent gonfler les vents de magie, tandis que d'autres sont des constructions cabalistiques dotées de pouvoirs qui leur sont propres. Par exemple, un navire commandé par un vampire, aussi appelé vaisseau fantôme, se déplace comme s'il était mû par un vent vif, or ses voiles sont en lambeaux.

## 2. Naviguer

### Tableaux des évènements (2d6 additionnés) pour bateau à voile :

**1-3** : Le navire vogue sur les flots, le trajet se déroulant sans encombres

**4** : Le Dieu des Océans semble être avec vous: vous naviguez avec un vent arrière qui semble pousser votre navire sur les flots (-1 jour sur le temps de trajet initial)

**5-6** : Le navire est victime d'une attaque, et 1d5 pirates (Profil Pirate: FOR 9 END 10 HAB 10 CHAR 8 INT 8 INI 8 ATT 10 PAR 8 PV 35) abordent le navire. Tant que les pirates ne sont pas tous éliminés, le bateau n'avance plus.

**7-12** : Le bateau est victime d'une avarie, et il doit s'arrêter en pleine mer pendant une journée complète (+1 jour sur le temps de trajet initial)

### Tableaux des évènements (2d6 additionnés) pour bateau à vapeur :

**1-3** : Le navire vogue sur les flots, le trajet se déroulant sans encombres

**4-5** : Le navire est victime d'une attaque, et 1d5 pirates (Profil Pirate: FOR 9 END 10 HAB 10 CHAR 8 INT 8 INI 8 ATT 10 PAR 8 PV 35) abordent le navire. Tant que les pirates ne sont pas tous éliminés, le bateau n'avance plus.

**6** : Le moteur à vapeur turbine au maximum de ses capacités, les ingénieurs présents sont fier de leur bijou mécanique (-1 jour sur le temps de trajet initial)

**7-12** : Le bateau est victime d'une avarie technique, et il doit s'arrêter en pleine mer pendant une journée complète (+1 jour sur le temps de trajet initial)

### Tableaux des évènements (2d6 additionnés) pour bateau magique :

**1-3** : Le navire vogue sur les flots, le trajet se déroulant sans encombres

**4-5** : Les vents magiques traversent le canalisateur du bateau, accroissant la vitesse du bateau d'une manière considérable (-1 jour sur le temps de trajet initial)

**6-7** : Le navire est victime d'une attaque, et 1d5 pirates (Profil Pirate: FOR 9 END 10 HAB 10 CHAR 8 INT 8 INI 8 ATT 10 PAR 8 PV 35) abordent le navire. Tant que les pirates ne sont pas tous éliminés, le bateau n'avance plus.

**8-12**: Le bateau est victime d'une avarie, les vents magiques étant instables/absents, et il doit s'arrêter en pleine mer pendant une journée complète (+1 jour sur le temps de trajet initial)



*Un navire Impérial en route vers le Nouveau Monde*

### **3. Les différentes voies maritimes**

*Les voies maritimes du Vieux Monde sont actuellement surtout concentrée vers l'Ouest et vers le Nouveau Monde, mais il existe d'autres voies maritimes allant vers la lointaine Cathay, Nippon, le continent Elfe Ulthuan ou encore vers l'India...*

Il sera préférable parfois de prendre les voies fluviales plutôt que maritime, car contourner un continent prend plus de temps que de le traverser de long en large par un fleuve...

**A noter que les valeurs en jours ne sont pas réels, ce sont des valeurs RP qui sont fixées à la même durée, c'est à dire qu'un voyage prend aux alentours d'une semaine. Notez bien que arithmétiquement, par bateau, de Marienburg à Barak Varr, il faudrait plus de 42 jours pour que celui-ci arrive à bon port.**

<b><u>Type d'embarcation</u></b>	<b><u>Vitesse (miles/jours)</u></b>	<b><u>Temps d'un trajet</u></b>
bateau à voile	75	8 jours
bateau à rames	40	10 jours
bateau à vapeur	100	6 jours
bateau magique	85	7 jours

*Tout les voyages maritimes se déroulent dans un seul lieu (forum): les zones maritimes.*

## De l'Empire

La plupart des départs maritimes de l'Empire se font à Marienburg. Il vous faudra donc vous y rendre si vous désirez traverser un océan...

De Marienburg (Empire) vers :

**Barak Varr (Principautés Frontalières)**

**Bordeleaux (Bretonnie)**

**Erengard (Kislev)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, la Mer des Griffes est une mer assez agitée*

**Port-des-Pillards (Lustrie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire*

**Lothorn (Ulthuan)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les quatre premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer*

**Naggarond (Naggaroth)**

*Note: ajouter +3 au résultat de navigation les cinq premiers jours à cause de la Mer du Chaos, et +2 le reste du voyage à cause de la Mer Traïtresse*

## Des Royaumes Nains

Le seul port Nain étant Barak Varr, il vous faudra donc vous y rendre si vous désirez partir en mer...

**NB:** A noter que les voyages vers les territoires Hauts-Elfes et Elfes Noirs ne sont pas possibles avec un bateau d'équipage nain (haine des elfes)

De Barak Varr (Principautés Frontalières) vers :

**Bordeleaux (Bretonnie)**

**Marienburg (Empire)**

**Port-des-Pillards (Lustrie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire.*

**Erengard (Kislev)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation les deux derniers jours de navigation, la Mer des Griffes est une mer assez agitée.*

**Lothorn (Ulthuan)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les cinq premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer*

*! Voir le NB précédemment cité.*

### ***Naggarond (Naggaroth)***

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation les cinq premiers jours à cause de la Grande Mer et +2 le reste du voyage à cause de la Mer Traïtresse.*

*! Voir le NB précédemment cité*



*La cité maritime Naine Barak Varr*

## **De Bretonnie**

La plupart des départs maritimes de Bretonnie se font à Bordeleaux . Il vous faudra donc vous y rendre si vous désirez traverser un océan...

De Bordeleaux (Bretonnie) vers :

### **Marienburg (Empire)**

#### ***Barak Varr (Principautés Frontalières)***

#### ***Erengard (Kislev)***

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation les deux derniers jours de navigation, la Mer des Griffes est une mer assez agitée.*

#### ***Port-des-Pillards (Lustrie)***

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire.*

#### ***Lothorn (Ulthuan)***

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer.*

### ***Naggarond (Naggaroth)***

*Note: ajouter +3 au résultat de navigation le 3e et le 4e jour à cause de la Mer du Chaos, et +2 le reste du voyage à cause de la Mer Traïtresse.*

## D'Ulthuan

Le plus grand port elfe d'Ulthuan est Lothern vous devrez vous y rendre pour naviguer en haute mer...

**NB:** A noter que les voyages vers les territoires Nains et Elfes Noirs ne sont pas possibles avec un bateau d'équipage haut elfe.

De Lothern (Ulthuan) vers :

### **Marienburg (Empire)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les quatre premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer.*

### **Barak Varr (Principautés Frontalières)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les quatre premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer.*

*Voir le NB précédemment cité*

### **Bordeleaux (Bretonnie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer.*

### **Erengard (Kislev)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation les deux derniers jours de navigation, la Mer des Griffes est une mer assez agitée.*

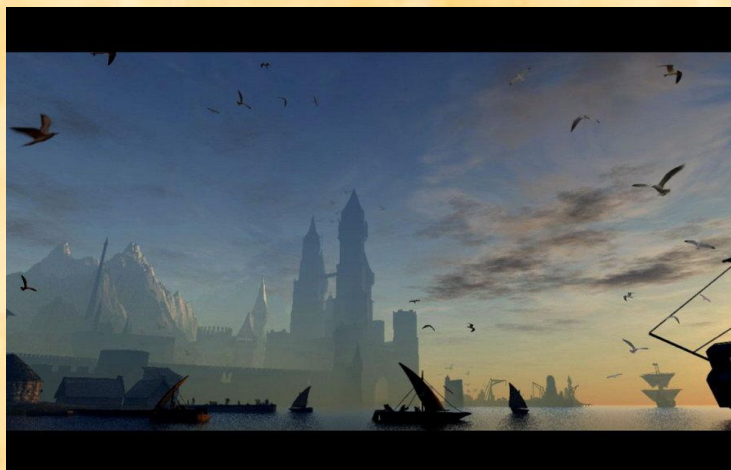
### **Port-des-Pillards (Lustrie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire.*

### **Naggarond (Naggaroth)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer.*

*Voir le NB précédemment cité*



*Entrée du port de Lothern*

## De Kislev

La plupart des départs maritimes de Kislev se font à Erengrad, principal port commercial du royaume Kislevite. Il vous faudra donc vous y rendre si vous désirez voyager par les mers...

### De Erengrad (Kislev) vers :

#### **Marienburg (Empire)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Mer des Griffes, +3 le 4e et le 5e jour à cause de la Mer du Chaos.*

#### **Bordeleaux (Bretonnie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Mer des Griffes*

#### **Barak Varr (Principautés Frontalières)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Mer des Griffes*

#### **Lothorn (Ulthuan)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Mer des Griffes, et +1 le reste du voyage car traversée de la Grande Mer.*

#### **Port-des-Pillards (Lustrie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Mer des Griffes, et +1 le reste du voyage car traversée de la Grande Mer.*

#### **Naggarond (Naggaroth)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les trois premiers jours de voyage, car navigation dans la Mer des Griffes, et +3 le reste du voyage car traversée de la Mer du Chaos.*

## De Lustrie

Port-des-Pillards, aussi appelé Bourbeville, est le principal port du Nouveau Monde et de Lustrie. Repaire de malfrats, pirates et autres rebuts de la société, vous devrez vous y rendre pour traverser la Grande Mer...

### De Port-des-Pillards (Lustrie) vers :

#### **Marienburg (Empire)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire.*

#### **Bordeleaux (Bretonnie)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire.*

### **Barak Varr (Principautés Frontalières)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, traverser la Grande Mer n'est pas une mince affaire.*

### **Ereograd (Kislev)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation, car il vous faut traverser la Grande Mer et par la suite la Mer des Griffes.*

### **Naggarond (Naggaroth)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les deux premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer, +3 les trois jours suivant car traversée de la Mer du Chaos, et +2 les deux derniers jours car Mer Traîtresse.*

### **Lothorn (Ulthuan)**

*Note: ajouter +1 au résultat de navigation pendant les deux premiers jours de voyage, car navigation dans la Grande Mer.*



*Port-des-Pillards lors d'une journée calme*

## **De Naggaroth**

Naggarond, capitale de Naggaroth, possède un port assez conséquent, pôle de l'activité maritime locale...

**NB: Naggarond est un cas particulier, en effet, aucun équipage elfe noir ne vous fera partir sauf si le but du voyage est militaire. Il vous faudra donc dégoter un équipage autre qu'un équipage Druchii...**

De Naggarond (Naggaroth) vers :

### **Marienburg (Empire)**

*Note: ajouter +2 au résultat de navigation les trois premiers jours à cause de la Mer Traîtresse, et +3 le reste du voyage à cause de la Mer du Chaos.*

**Barak Varr (Principautés Frontalières)**

*Note: ajouter +2 au résultat de navigation les trois premiers jours à cause de la Mer Traîtresse, et +3 le jour suivant à cause de la Mer du Chaos.*

**Bordeleaux (Bretonnie)**

*Note: ajouter +2 au résultat de navigation les trois premiers jours à cause de la Mer Traîtresse, et +3 le jour suivant à cause de la Mer du Chaos.*

**Erengard (Kislev)**

*Note: ajouter +2 au résultat de navigation les trois premiers jours à cause de la Mer Traîtresse, +3 les deux jours suivants cause de la Mer du Chaos, et +1 le reste du voyage à cause de la Mer des Griffes.*

**Port-des-Pillards (Lustrie)**

*Note: ajouter +2 au résultat de navigation pendant les deux premiers jours de voyage, car Mer Traîtresse, +3 les deux jours suivant car traversée de la Mer du Chaos, et +1 le reste du voyage car Grande Mer.*

**Lothorn (Ulthuan)**

*Note: ajouter +2 au résultat de navigation pendant les deux premiers jours de voyage, car Mer Traîtresse, +3 les deux jours suivant car traversée de la Mer du Chaos, et +1 le jour suivant car Grande Mer.*

**Ceci clôture ce petit supplément sur les voyages maritimes.**

---