

Les Transports

Introduction

Durant le jeu, vous devez voyager de région en région très souvent pour résoudre une quête ou suivre le déroulement de l'histoire. Les voyages peuvent être entrepris avec de l'aide extérieure ou avec les moyens du groupe. Vous avez différents moyens de transport au pays de **Chedian**. Le plus commun d'entre eux est le bateau, mais vous pouvez aussi faire usage de vos chaussures ou de différents types de magie.

Le moyen de transport le plus facile et plus commode à utiliser est de loin la magie. Malheureusement ce mode n'est pas disponible avant le milieu du jeu. Le bateau est le plus courant mais de loin le plus consommateur en temps. Comme **Chedian** est un groupe d'îles, les voyages terrestres sont très limités... mais eux aussi très chers en temps !

Mode de Transports

Maritimes

Dans toutes les régions de **Chedian** vous trouvez un transporteur maritime. Seul Yorwick dans la région de **Framon** n'est pas desservi par un bateau. Les régions qui ne font pas partie du plan des mortelles ne sont pas desservies par ce genre de service. Vous trouvez ici la liste de tous les transporteurs de **Chedian** et leurs destinations en fonctions des jours de la semaine.

Les coûts de transport sont les prix de base, la compétence de marchandage de vos caractères entre en ligne de compte pour faire baisser les prix.

Les voyages en bateau dure de manière différente suivant les heures de la journée. Les minutes ne sont pas pris en compte, donc si vous partez à x:11 vous arrivez à z:11. Voici une table pour les voyages durant une journée:

Départ	Arrivée	Durée	Départ	Arrivée	Durée
0:00 - 0:59	19:00 - 19:59	+19 heures.	12:00 - 12:59	19:00 - 19:59	+7 heures.
1:00 - 1:59	7:00 - 7:59	+30 heures.	13:00 - 13:59	7:00 - 7:59	+18 heures.
2:00 - 2:59	7:00 - 7:59	+29 heures.	14:00 - 14:59	7:00 - 7:59	+17 heures.
3:00 - 3:59	7:00 - 7:59	+28 heures.	15:00 - 15:59	7:00 - 7:59	+16 heures.
4:00 - 4:59	7:00 - 7:59	+27 heures.	16:00 - 16:59	7:00 - 7:59	+15 heures.
5:00 - 5:59	7:00 - 7:59	+26 heures.	17:00 - 17:59	7:00 - 7:59	+14 heures.
6:00 - 6:59	7:00 - 7:59	+25 heures.	18:00 - 18:59	7:00 - 7:59	+13 heures.
7:00 - 7:59	7:00 - 7:59	+24 heures.	19:00 - 19:59	7:00 - 7:59	+12 heures.
8:00 - 6:59	7:00 - 7:59	+23 heures.	20:00 - 20:59	7:00 - 7:59	+11 heures.
9:00 - 7:59	7:00 - 7:59	+22 heures.	21:00 - 21:59	7:00 - 7:59	+10 heures.
10:00 - 6:59	7:00 - 7:59	+21 heures.	22:00 - 22:59	7:00 - 7:59	+9 heures.
11:00 - 7:59	7:00 - 7:59	+20 heures.	23:00 - 23:59	7:00 - 7:59	+8 heures.

Il est important de constater que les heures de départ sont important pour minimiser les temps de déplacement. Les meilleures heures de départ sont de 12:00 - 12:59 pour un voyage de 7 heures seulement. Partir après 23:00 est une bonne option aussi, votre voyage durera 8 heures. Pour les voyages de durée de plus d'une journée, il faut simplement ajouter 24 heures par jour supplémentaire.

Astuce: Partir la nuit (après minuit) n'est pas une bonne option puisque le capitaine du bateau prend de toute manière un roupillon. Préférez l'heure du dîner (déjeuner pour le français) pour voyager. Le capitaine a horreur d'être en mission pendant les repas ;).

Drangheim

Nom: The Black Hammer
 Capitaine: *Svein Hjarrandssen*
 Localisation: Région de **Drangheim**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 50gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Guberland	Sturmford	Guberland	-	Sturmford	Guberland	-
1 jour	1 jour	1 jour	-	1 jour	1 jour	-

Frosgard

Nom: The Racing Fire
 Capitaine: *Joska Atlia*
 Localisation: Cité de **Frosgard**, 1 sur le plan de la ville.
 Coût: 30gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	-	Drangheim
6 jours	3 jours	4 jours	6 jours	6 jours	-	6 jours

Guberland

Nom: The Flying Bird
 Capitaine: *Olaf Ullson*
 Localisation: Région de **Guberland**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 50gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim	Thjorgard	Frosgard	Drangheim	Sturmford
3 jours	3 jours	5 jours	4 jours	6 jours	1 jour	2 jours

Isle of Ashes

Nom: Fre's Rain
 Capitaine: *Annud Redeye*
 Localisation: Région de **Isle of Ashes**, 2 sur la carte de la région.
 Coût: 20gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	-	Sturmford	Sturmford
4 jours	4 jours	4 jours	4 jours	-	4 jours	4 jours

Lindisfarne

Nom: The Dragon
 Capitaine: *Herimgr l'Habile-en-cordes*
 Localisation: Région de **Lindisfarne**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 40gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Drangheim	Sturmford	Guberland	-	Thronheim	Thjorgard	-
5 jours	5 jours	3 jours	-	3 jours	4 jours	-

Ravensford

Nom: -
 Capitaine: *Vous*
 Localisation: Région de **Ravensford**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 0gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Isle of Ashes	Isle of Ashes	Isle of Ashes	Isle of Ashes	Isle of Ashes	Isle of Ashes	Isle of Ashes
6 jours	6 jours	6 jours	6 jours	6 jours	6 jours	6 jours

Sturmford

Nom: Dragon Passage
 Capitaine: *Olaf le Thronien*
 Localisation: Région de **Sturmford**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 24gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
-	Drangheim	-	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
-	1 jour	-	1 jour	1 jour	1 jour	1 jour

Thjorgard

Nom: Sea's Fang
 Capitaine: *Trollfin le Coupevoiles*
 Localisation: Région de **Thjorgard**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 60gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Sturmford	Drangheim	Frosgard	Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim
2 jours	3 jours	5 jours	4 jours	4 jours	4 jours	2 jours

Thronheim

Nom: The Raider
 Capitaine: *Moenach A'Tryht*
 Localisation: Région de **Thronheim**, 1 sur la carte de la région.
 Coût: 50gp

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Lindisfarne	Frosgard
4 jours	2 jours	5 jours	4 jours	5 jours	3 jours	3 jours

Terrestres

Comme Chedian est un chapelet d'îles les transports terrestres sont très limités ! Mais si vous désirez quand même faire le voyages ou que vous êtes forcés à le faire, il y a moyen.

Drangheim

Type: Passe dans la montagne pour **Sturford**.
 Localisation: Nord de la prison de **Drangheim**, en **I** sur la carte de la région.
 Temps: 2 jours.

Frosgard

Type: Passe dans la montagne pour **Thjorgard**.
 Localisation: Sud de la région derrière le temple abandonné, en **I** sur la carte de la région.
 Temps: 8 jours.

Type: Passe dans la montagne pour **Thronheim**.
 Localisation: Sud de la région, en **II** sur la carte de la région.
 Temps: 5 jours.

Sturford

Type: Passe dans la montagne pour **Drangheim**.
 Localisation: Sud du fort de Anskram Keep à **Sturford**, en **I** sur la carte de la région.
 Temps: 2 jours.

Thjorgard

Type: Passe dans la montagne pour **Frosgard**.
 Localisation: Nord de la région, à droite derrière le camp d'entraînement, en **I** sur la carte de la région.
 Temps: 8 jours.

Type: Col pour **Thronheim** via le passage de la montagne.
 Localisation: Nord de la région, à gauche du camp d'entraînement, en **II** sur la carte de la région.
 Temps: 6 jours (3 jours pour aller dans le passage et 3 pour en sortir).

Thronheim

Type: Passe dans la montagne pour **Frosgard**.
 Localisation: Nord de la région, en **I** sur la carte de la région.
 Temps: 5 jours.

Type: Col pour **Thjorgard** via le passage de la montagne.
 Localisation: Sud-est de la région, en **II** sur la carte de la région.
 Temps: 6 jours (3 jours pour aller dans le passage et 3 pour en sortir).

Type: Passage pour **Yorwick** via le tunnel de connexion.
 Localisation: Nord-ouest de la région, en **III** sur la carte de la région.
 Temps: 1 jour, entrer dans le tunnel prend un jour, en sortir 0.

Yorwick

Type: Passage pour **Thronheim** via le tunnel de connexion.
 Localisation: Nord-est de la région, en **I** et **II** sur la carte de la région.
 Temps: 1 jour, entrer dans le tunnel prend un jour, en sortir 0.

Magiques

Les voyages par la magie sont possibles pour les lanceurs de sort qui apprennent le sort du portail de ville ou du Fanal de Lloyd. L'utilisation de l'un de ces sorts permet de s'affranchir de longue période de voyage entre les régions.

Quel que soit le sort que vous voulez utiliser vous devrez au moins visiter une fois la région par un moyen plus classique !

Portail de Ville

En se liant aux propriétés magiques des anciens Autels qui ont été laissés dans toutes les grandes villes, un lanceur de sort peut demander à l'Autel de le rapprocher de lui. Un mage inexpérimenté ne peut s'adresser qu'à l'Autel le plus proche, mais les plus expérimentés peuvent choisir l'Autel qu'ils contactent.

Il n'y a qu'une obligation : les Autels ont été négligés et doivent être nettoyés ou réparés afin de fonctionner. En gros, dans chaque région que vous visitez vous devrez trouver l'autel à nettoyer. Malheureusement pas toutes les régions sont pourvues de cette facilité. Dans le jeu vous trouvez 6 autels répartis dans les 6 régions principales de Chedian.

Une fois que l'autel est nettoyé vous pouvez en faire usage. Quel que soit votre niveau en magie élémentaire les autels peuvent être appelés ! Mais, certaines conditions prévalent:

- Au niveau expert, vous ne pouvez pas appeler un Autel dans la ville où vous vous trouvez.
- Le sort ne marche pas en combat, même si vous êtes **Grand-Maître**.
- Toutes les régions qui n'ont pas d'Autel sont reliées à un autel dans une région qui en a un.

Sachant cela, vous pouvez vous éviter des longs voyages en appelant un portail lorsque vous êtes dans une région éloignée. Pour savoir quelles sont les régions dépendantes d'un même autel regardez sur la carte dans la prochaine section.

Fanal de Lloyd

Ce sort est le sort ultime pour les voyages: rapide, efficace et précis il vous transporte n'importe où. La seule condition d'utilisation est que vous devez être passé au moins une fois par le lieu où vous voulez aller et y avoir posé une balise. Lorsque vous avez posé une balise vous pouvez l'appeler en tous temps et tous lieux. C'est la liberté totale.

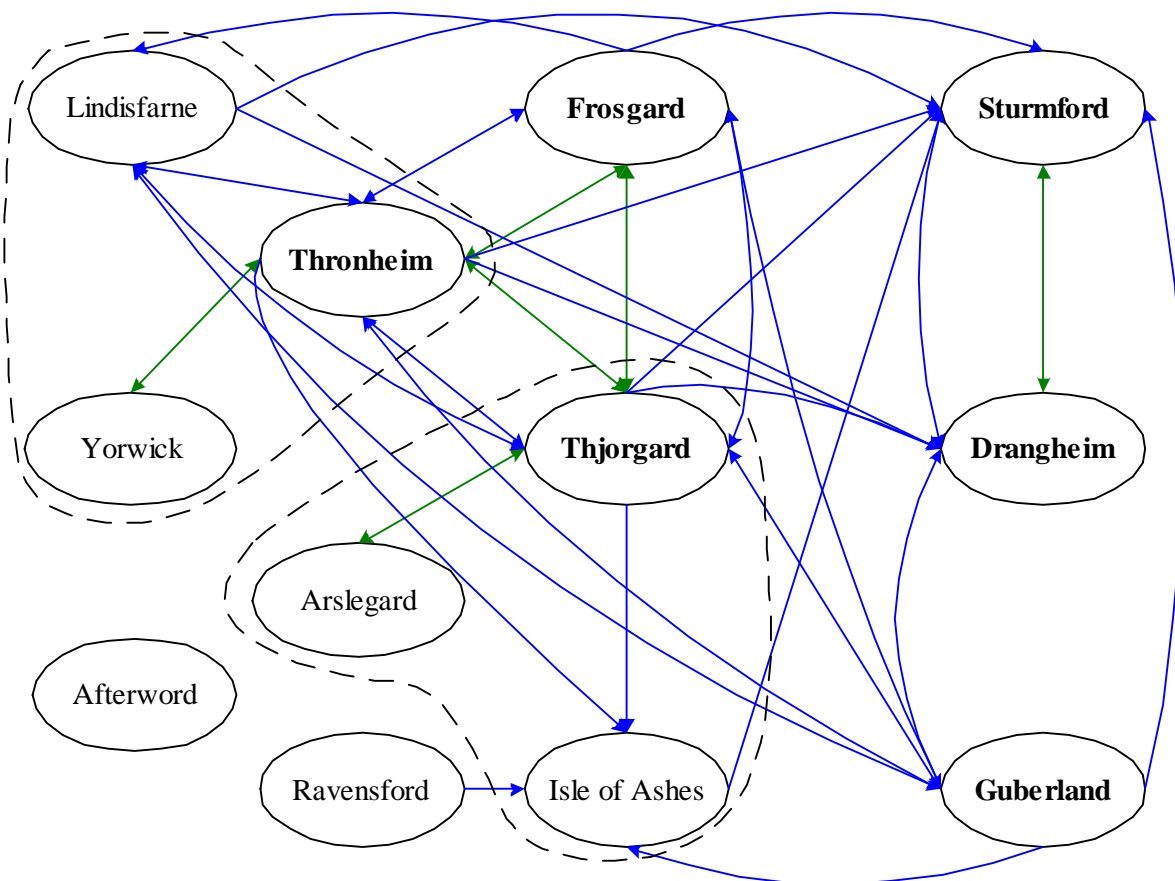
Les balises sont groupées par équipe, tous les membres de la même équipe partagent les mêmes balises. Comme leur nombre est très restreint vous devez bien les organiser ! Vous avez droit à 3 ou 5 balises dépendant de votre maîtrise dans la magie des éléments. Tous les personnages de l'équipe peuvent faire usage des 3 premières balises, mais seul le **Grand-Maître** dans la magie élémentaire peut faire usage des deux supplémentaires. Les classes qui n'ont pas accès à la magie peuvent faire usage des parchemins, le parchemin est lancé au niveau maître. Cela vous donne la même liberté de mouvement.

Il est donc conseillé de poser des balises dans les régions qui ne sont pas accessibles avec le sort du portail de ville. Comme cela vous pouvez avoir une couverture globale de toutes les régions du jeu avec ce sort et celui des portails !

Carte des Transports

Voici un petit graphique résumant tous les moyens de communication entre les régions de **Chedian**. Les parcours donnent les directions possibles pour chaque voyage. Les durées des voyages sont référencées plus haut dans ce document. Les arcs en **bleu** représentent les parcours maritimes, les arcs en **vert** sont les parcours terrestres à pied.

Les groupes de régions liées à un seul autel pour le sort des portails de ville sont entourés par une bulle en trait tillé. Les noms en **gras** sont les régions ou villes qui ont un autel.



La liaison entre **Arslegard** et **Thjorgard** se fait en sautant dans le vide. Vous vous retrouverez devant la passe pour aller à **Frosgard**. Même si vous tombez du ciel vous ne vous faites pas mal, les dieux vous protègent dans votre retombée sur le plancher des vaches.

Il n'est pas possible de revenir à **Ravensford** après l'avoir quitté, vous lâchez tous vos liens avec votre village d'enfance.