



# GESTION DU TEMPS

*Par HARENDAL*

*Comme il a été dit, l'aventure ne se limite pas aux sombres donjons. Plus particulièrement avec des joueurs confirmés, il sera nécessaire de changer de décor ou vivre autre chose. Mais comment gérer le temps qui s'écoule ou encore le mesurer en terme de jeu, sans tomber dans des règles compliquées ? Voici les règles de la gestion du temps utilisées dans la campagne d'Arkandis, qui sera développée sous une autre rubrique.*

## DEPLACEMENTS

Les joueurs doivent se déplacer d'un village et se rendre dans un lieu précis où serait enfermée une antique relique. Ce donjon se situe à 200 km au nord. Pour se déplacer, les joueurs ont toute latitude de leur déplacement. Imaginons qu'ils pourraient s'y rendre directement en traversant la forêt des murmures, réputée hantée par des esprits des temps anciens. Probablement décideront-ils de contourner cette dernière par l'ouest en passant par les collines noires. Si ce trajet les rallonge, il passe aussi en plein territoire Orque. Reste alors une dernière option la route de l'est et passer la province voisine actuellement en guerre... Vous l'avez compris, pour gérer les déplacements, il vous faut un support. Dans le cadre d'une campagne, un historique des événements prédéfinis ou aléatoires serviront à rendre votre campagne vivante. Tous ces éléments permettent à tous de se situer dans le temps et la chronologie des événements.

## GESTION DES DEPLACEMENTS

- Pour gérer les déplacements une carte découpée en hexagones sera utilisée. Chaque hexagone représente 10 km pour faciliter les calculs.
- Le potentiel de déplacement journalier est égal à la valeur de mouvement définit dans le profil. Ainsi la valeur de déplacement journalière d'un humain est de 4 s'il est à pied. Chaque jour, il pourra donc marcher 40km. Cette règle s'applique à toutes les valeurs de mouvement des profils, y compris les monstres.
- Cependant, la traversée des hexagones est fonction de la valeur de terrain qu'ils représentent. En effet, le temps pour franchir 10 km de plaine et 10km de forêt ne sera pas le même. La difficulté pour franchir certains terrains s'exprime par une valeur appelée coût de traversée. Ces coûts sont donnés dans la légende jointe.
- Le temps de déplacement total pour se déplacer d'un point vers un autre point est égal à la somme des coûts de traversée divisée par le potentiel de déplacement journalier. Si un groupe doit voyager sur une distance de 100 km, dont la somme des coûts de traversée est égale à 20 et qu'il est à pied, il lui faudra :  $20/4 = 5$  jours.

## DEPLACEMENTS AERIENS

Les déplacements aériens ne sont pas soumis aux coûts de traversée des hexagones hormis les montagnes qui ont un coût de traversée de 2. Tous les autres hexagones ont une valeur de traversée de 1. Comme pour les déplacements terrestres le potentiel de déplacement est définie à partir de la valeur de vol du profil ou de 24 au cas contraire.

## DEPLACEMENTS MARITIMES

Les déplacements maritimes ne sont pas soumis aux coûts de traversée des hexagones qui ont tous une valeur de 1. Comme pour les déplacements terrestres le potentiel de déplacement est défini à partir de la valeur de nage du profil si elle est définie ou de 8 au cas contraire. Les déplacements maritimes effectués avec des navires suivent la table suivante :

Type de navire	VD	NAV	Type de navire	VD	NAV
Caravelle	10	6+	Galion	9	6+
Navire de pêche	6	4+	Filevent Elfique	15	7
Frégate	12	6+	Destroyer Nain	10	6+
Galère	8 / 15	5+	Cuirasser nain	8	6+
Birème	7 / 12	5+	Arche noire	12	6+
Trirème	6 / 12	4+			

VD : Vitesse de déplacement journalière ou nombre d'hexagones de mer pouvant être franchis en une journée. Le second chiffre représente la vitesse de déplacement à la rame NAV : Navigabilité est un test effectué par jour pour tenir compte de la capacité à un navire de naviguer en haute mer. Il n'y a pas de test si le navire navigue à 3 hexagones de la côte.

Un échec au test de navigabilité inflige un malus de VD de 1 et -1 au jet de navigabilité suivant. Si la vitesse est réduite à 0, le navire sombre.

## RAVITAILLEMENTS LORS DES DEPLACEMENTS

Voir le chapitre «boutiques».

## METEO SUR LES DEPLACEMENTS








































	Printemps			Été			Automne			Hivers		
	Temps	VD	Nav	Temps	VD	Nav	Temps	VD	Nav	Temps	VD	Nav
1	Mauvais	-2	-2	Mauvais	-2		Mauvais	-2	-1	Tempête	-4	-2
2	Pluvieux	-1	-1	Pluvieux	-1		Mauvais	-1	-1	Mauvais	-3	-1
3	Pluvieux	-1		Beau			Pluvieux	-1		Pluvieux	-2	-1
4	Beau			Beau			Beau			Pluvieux	-1	
5	Beau			Beau			Beau			Beau		
6	Beau			Orage	-2	-2	Beau			Beau		

La météo est tirée tous les jours. La météo inflige un malus à la VD journalière, de plus elle influe sur la navigabilité.

## CALENDRIER

A partir d'un calendrier vous pouvez gérer la «vie» de vos aventuriers au sein de votre campagne. Dans un premier temps, par rapport à une date de départ leur vieillissement, le temps que prend leurs aventures ou leurs actions particulières tel que leur repos, trajets, délais de missions etc. ; et dans un second temps, faire intervenir les événements préétablis. Ces événements peuvent être des fêtes religieuses, des dates anniversaires comme celui du souverain, un événement plus particulier et ponctuel comme son couronnement son mariage etc. . C'est aussi l'occasion de donnée vie au monde qui entoure vos guerriers en ajoutant des situations spéciales telles guerres entre états voisins, raids humanoïdes, et tout autre nouvelles colportée par les marchands venants des régions les plus éloignées... Basez votre calendrier sur 12 mois à 30 jours et gardez les noms des mois actuels bien qu'il vous soit possible de les inventer. L'avantage est que vos joueurs pourront toujours se situer par rapport au moment de l'année. Après avoir défini les jours sacrés, les fêtes, mettez les solstices, les équinoxes, et les faces de la ou les lunes (voir exemple sur Arkandis).

## LEGENDE

Type	Nom	Coût	Type	Nom	Coût	Type	Nom	Coût
	Bad-lands	2		Forteresse	néant		Montagne	4
	Bataille	néant		Fort	néant		Oasis	1
	Hautes Cultures	1		Frontière	néant		Plaine	1
	Campement	néant		Glacier	6		Route	1
	Capitale	néant		Steppes	1		Ruine de fort	néant
	Cercle druidique	néant		Hautes plaines	1		Marais	4
	Citée	néant		Collines boisées	4		Temple	néant
	Désert de sable	2		Collines	2		Terrain accidenté	3
	Désert de pierre	3		Jungle	4		Tour ou bastion	néant
	désolation	4		Lagune	3		Village	néant
	Zone défrichée	1		Repaire de monstres	néant		Volcan	4
	Forêt clairsemée	2		Phare	néant		Ville	néant
	Forêt dense	3		Mine	néant		Eau	1

