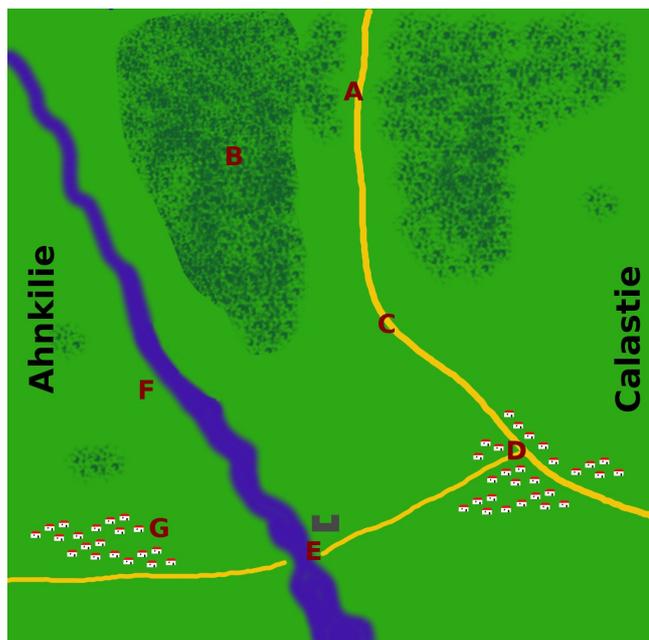


Terres d'esclavage et de liberté

Les PJ sont des esclaves calastiens, vendus par Jecert Luran, un propriétaire de mines qui se sépare de plusieurs esclaves. Ils sont transportés pour être vendus dans le comté de Jandalore, non loin de la Trouble qui forme la frontière avec l'Ahnkilie, une nation qui ne pratique pas l'esclavage et peu amie avec la Calastie.

Les PJ ont des menottes aux poignets et sont liés les uns aux autres par une chaîne de métal attachée à un anneau au fond de la carriole. En tirant tous en même temps, ce serait possible de l'arracher, mais ils n'iraient pas loin alors que le convoi est escorté par quatre gardes à cheval armés d'arbalètes et d'épées. Il pleut et ils sont trempés, quand tout à coup, le cocher tombe en arrière aux pieds des PJ, le corps transpercé de flèches, et la carriole s'arrête.



Point A : c'est le lieu de l'embuscade, qui a lieu 7 heures avant le coucher du soleil

Si les PJ aident les brigands, ceux-ci remporteront la victoire, mais un garde aura eu le temps de s'enfuir plus loin sur la route. Les brigands feront les poches des gardes restant et partiront avec des chevaux et l'équipement des gardes, en lançant les clés des menottes aux PJ.

Sans intervention des PJ, les gardes remportent la rencontre, mais l'un est mort, l'autre gravement blessé et le troisième prend le rôle du cocher (le cheval du mort s'est enfui).

Garde

Mental 3 Physique 3 Social 2

PV 12

ça va saigner !

Pan dans les dents Pistage

Equipement : arbalète, épée, armure légère (-1 dégâts)

Mentalité : plus adeptes du repli stratégique que du sacrifice

Point B : la forêt

Il s'agit du passage le plus direct pour aller en Ahnkilie. Il est impossible d'y aller à cheval. L'avantage, c'est qu'ils avancent à couvert. L'inconvénient, c'est que c'est plus lent, il va leur falloir 16 heures pour la traverser (sans compter le repos nocturne).

Des titanides vivent dans cette forêt - à la fois un inconvénient et un avantage, car ils vont aussi gêner leurs poursuivants.

Arachnogobelins (1 par PJ) :

Mental 2 Physique 4 Social 2

PV : 8

Eviter une mandale

ça va saigner !

S'ils refusent de dormir dans la forêt, ils auront des pénalités (sauf réussite jet de physique).

Point C

Le trajet du point A au C prend :

- 2 heures en poussant les chevaux à fond (mais ils ne pourront pas aller plus loin à ce rythme).
- 4 heures en carriole à un rythme normal
- 6 heures en marchant

Si les PJ veulent éviter la forêt et la route, c'est l'endroit idéal pour quitter la route et rejoindre la Trouble. Ils auront du chemin à faire à travers la plaine (champs, prés, lande), en laissant beaucoup de traces. Le chemin n'est pas plus rapide

à cheval qu'à pieds : à moins d'être fortiche en équitation, il faut souvent mettre pied à terre pour passer des obstacles, ou prendre le risque de tomber. Le trajet jusqu'à la Trouble ne prend que 6 heures.

Sachant que le même trajet prendra 4 heures pour des gardes montés et 3 heures pour les chiens, et qu'il va falloir 8 heures pour aller chercher du secours du point A et 5 du point B, calculer à quel moment ils seront éventuellement rattrapés.

Chiens (2 par PJ) :

Mental : 1 Physique : 4 Social : 1

PV : 4

Pister

S'ils ne doivent pas être rattrapés, mettre de la difficulté en intégrant un groupe de chasseurs dans les parages avec des chiens un peu curieux. Là aussi il devrait y avoir un combat...

Point D

Le trajet du point C au D prend :

- 3 heures en carriole à un rythme normal
- 5 heures en marchant ou en carriole si on a poussé les chevaux avant

Il s'agit de la bourgade de Blanmont, petit hameau pourvu d'un moulin et d'une forge qui sert à la fabrication de fers à cheval, de socs de charrue, et de quelques armes. Les PJ peuvent l'utiliser pour retirer leurs chaînes. Ils auraient dû y arriver avant la tombée de la nuit et y dormir dans un cachot. S'ils ne veulent pas être repérés et avoir à affronter des gardes, ils devront se montrer discrets.

Point E

Le trajet du point D au E prend :

- 2 heures en poussant les chevaux à fond (à condition d'en avoir volé à Blanmont).
- 4 heures en carriole à un rythme normal
- 6 heures en marchant

La route rejoint un passeur sur la Trouble, non loin d'une garnison, peut-être déjà au courant de leur évasion. Même sans chaînes, les PJ sont repérés comme voyageurs, et on leur pose des questions. A eux de voir s'ils jouent au bluff ou s'ils tentent de passer ailleurs.

Le passeur voudra être payé avant de les laisser monter dans le bac.

Point F

Les PJ vont avoir beaucoup de mal à traverser dans le courant, la plupart d'entre eux savent à peine nager... Mais de l'autre côté se trouve une barque de pêcheurs, le ou les nageurs pourront la ramener pour leurs amis.

Si tel est leur choix, faire monter le suspense avec les poursuivants qui arrivent sur les PJ au moment où ils montent dans la barque et s'éloignent...

Point G

La liberté ! Ou presque... en effet, les Ahnkiliens ne sont pas forcément heureux de voir arriver les immigrés calastiens. D'autant plus qu'ils sont anciens esclaves et donc probablement des voleurs. La preuve : ils ont emprunté une barque pour traverser... Parce que les Ahnkiliens ne peuvent pas accueillir toute la misère du monde. Et puis un Calastien, ça va, mais quand ils sont plusieurs...

Si les PJ sont allés trop vite, on peut prolonger un peu cette partie avec les Ahnkiliens qui les enferment en attendant de savoir s'ils doivent les rendre aux Calastiens. Et un philanthrope qui vient les secourir...