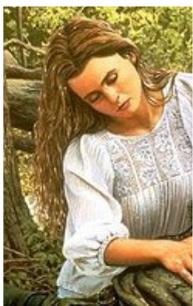


des autres.

Tanagrisse, médecin



- Attributs : Physique 2, Mental 4, Social 3
- Compétences : Soigner les bobos, Premier en sciences, Roi de la gonflette
- Points de Vie : 16

Description : Les parents de Tanagrisse n'ont pas eu d'autre choix pour subvenir aux besoins de la famille que de vendre leur fille aînée. Ils ont pris soin de lui choisir un bon maître, en la personne d'un médecin, qui utilisa la jeune fille comme assistante, puis lui enseigna son savoir. Elle fut revendue après la mort de son maître

à Jecert Luran, qui avait besoin de quelqu'un pour prendre soin de ses autres esclaves.

Risen, serviteur



- Attributs : Physique 2, Mental 3, Social 4
- Compétences : Faire gober des âneries, Pan dans les dents !, Espèce de mytho !
- Points de Vie : 16

Description : Risen était autrefois un marchand, mais une série de malchance le poussa à s'endetter : inondations dans ses entrepôts, fils ayant provoqué de la casse dans une taverne... Quand les créanciers sont venus et qu'il n'y avait plus rien de vendable chez lui, c'est lui qu'ils ont pris. Il a été vendu dans un lot à un

propriétaire de mines. Comme il était de santé fragile, Jecert Luran l'a pris à son service direct.

Cathan, ancien voleur



- Attributs : Physique 3, Mental 2, Social 4
- Compétences : Démineur belge, Ninja warrior, Faire gober des âneries
- Points de Vie : 24
- Description : Cathan a toujours vécu dans la rue, vivant de rapines, puis de cambriolages. Le jour où il a été pris, sa sanction a été de devenir esclave au service de sa dernière victime, qui l'a revendu à un propriétaire de mine, Jecert Luran.

# BOB LE RÔLISTE

## RECUEIL DE SCÉNARIO #2

### LIBERTÉ !

par Florence "Yoda"

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 palefrenier tombe en arrière aux pieds des PJ, le corps transpercé de flèches, et la carriole s'arrête.

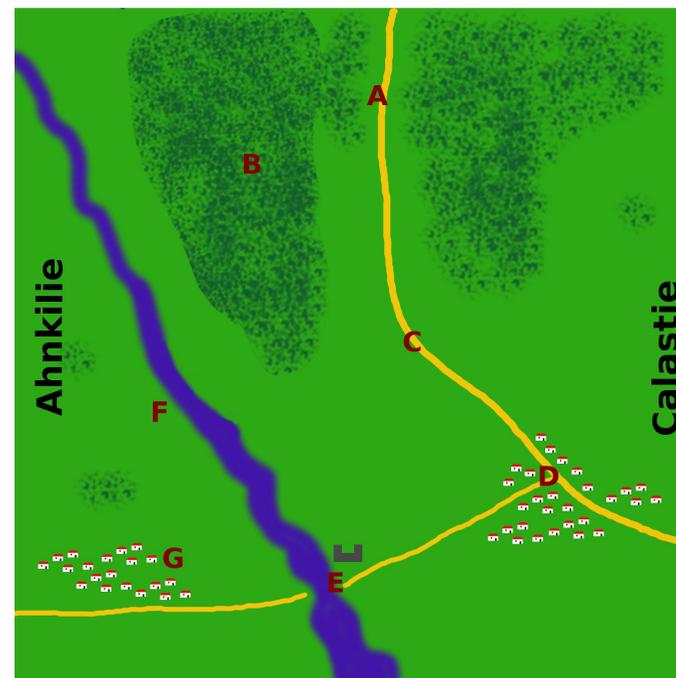
#### POINT A

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 palefrenier (le cheval du mort s'est enfui).

- Garde : Mental 3, Physique 3, Social 2 ; Compétences : ça va saigner !, Pan dans les dents, Pistage ; Points de vie : 12 ; Equipement : arbalète, épée, armure légère (-1 dégâts).



TAVERNE PRODUCTION  
<http://www.taverneproduction.com>

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.

• Arachnogobelin (1 par PJ) : Mental 2, Physique 4, Social 2 ; Compétences : Eviter une mandale, ça va saigner ! ; Points de vie : 8.

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 ; Compétences : Pister ; Points de vie : 4

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 suspens 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 ahnkiliens. 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...

## ANNEXE I : PERSONNAGES JOUEURS

Ycith, ancienne forgeron



- Attributs : Physique 4, Mental 3, Social 2
- Compétences : Réparer les trucs, Ça va saigner !, C'est à moi que tu m'adresses ?
- Points de Vie : 32
- Description : Ycith a toujours été douée (plus que les hommes) pour le travail de la forge. Mais socialement, elle était plus portée sur les bagarres de taverne que sur les relations de bon voisinage. Mal lui en a pris ! Après avoir rabroué un noble, celui l'a faussement accusée de vol et c'est ainsi qu'elle est devenue esclave, affectée au travail de la mine de Jecert Luran.

Luteth, ancien soldat



- Attributs : Physique 4, Mental 2, Social 3
- Compétences : Ça va saigner !, Ninja warrior, Pan dans les dents !
- Points de Vie : 32
- Description : Luteth est originaire de Lavashie, un pays conquis depuis quelques années par la Calastie. C'est en tentant de défendre sa patrie qu'il a été fait prisonnier, et à son grand désarroi il doit maintenant travailler en tant qu'esclave pour le pays ennemi, aidant à extraire de la mine les métaux qui serviront à fabriquer des armes.

Danis, scribe



- Attributs : Physique 3, Mental 4, Social 2
- Compétences : J'ai tout lu, Roi de la gonflette, Eviter une mandale
- Points de vie : 24
- Description : Danis est un halfelin né en captivité. Il était encore très jeune quand il fut affecté au service de Cadilla Luran, la fille de son maître. Il apprit sous sa tutelle à lire, écrire et bien se comporter. Plus grand, il fut affecté au travail dans la mine, dans les petits boyaux, et également à comptabiliser les résultats de chaque esclave. Ce qui l'a rendu, assez injustement, mal aimé