

Voyager en Ébène

Le guide pratique pour tous vos déplacements

Les aventuriers aguerris le savent, parcourir l'Empire d'un bout à l'autre n'est pas chose aisée. Monstres et bandits vous guettent au détour d'un chemin sinueux et la nature se montrera rarement indulgente envers vous. La fatigue s'accumule dès le départ et passer la nuit en pleine nature ne sera qu'un piètre réconfort. Heureusement, des âmes charitables seront prêtes à vous guider, contre dédommagement, cela va de soi. Les guides fleurissent le long de tous les axes principaux de l'Empire et certains se font même les spécialistes pour éviter les taxes aux frontières ou pour emprunter des raccourcis périlleux mais bien plus rapides que les routes habituelles. Si ces derniers ne sont pas les moins onéreux à l'embauche, de tels guides sont un avantage indéniable pour voyager rapidement. Quoique vous choisissiez, sachez qu'un guide ne vous emmènera que rarement au-delà de son duché natal. La connaissance d'un environnement ne pouvant s'acquérir que grâce à l'habitude et l'expérience d'une vie locale.

Voyager en groupe

Il est important de rappeler quelques principes de base pour ceux qui voudraient commencer une vie de voyage. A l'instar des marchands et pèlerins, les Hommes ont tendance à marcher en groupe pour arpenter les chemins. Grand bien leur fasse car cela influe nettement sur leurs chances d'atteindre leur destination. De nombreux monstres parmi les plus faibles évitent les groupes trop nombreux. Il en va pareillement pour les bandits les moins habiles. Si certains dangers n'hésitent pas à s'en prendre même aux groupes les plus nombreux et les mieux armés, cela aura au moins l'avantage de prévenir les dangers mineurs. Quant aux dangers extrêmes, il vaut mieux les affronter en groupe. Pour toutes ces raisons, les caravanes de marchands et les pèlerins n'hésiteront pas à vous proposer de les accompagner sur un bout de chemin. Allant parfois même jusqu'à vous rémunérer, si vous pouvez assurer leur protection ou dissuader les bandits. Si cela est vrai surtout pour les groupes de marcheurs ou les caravanes de marchandises, un cavalier peut tout autant gagner à voyager accompagné. Pour louer un cheval, il vous suffira de rejoindre un hôtel de guilde ou les nombreux offices des messagers qui se trouvent dans chaque ville ou village d'importance. Attention cependant, un voyage vous sera facturé bien plus cher si vous changez de duché avec votre canasson. Idem pour les taxes aux postes-frontières. A moins bien sûr de disposer d'un mandat impérial.

Une journée de voyage

Les distances sont calculées en Ébène sur le rythme de marche des cohortes impériales, soit l'armée la plus rapide au monde (si l'on ne compte pas les hordes orcs comme une armée régulière). Donc une journée de voyage devrait vous permettre de parcourir une dizaine de lieues. Par temps propice, sur une route et sans grande charge sur les épaules. Soyons clairs, les armées impériales marchent à une vitesse ahurissante et très peu de pèlerins sont capable de concurrencer leurs prouesses. Cependant, les indications que vous donneront les populations se basent sur ces temps de marche. Ce sont là des reliquats de leur majorité, du temps où eux aussi portaient les armes au nom de l'Empire. Heureusement, votre voyage sera ponctué de plusieurs étapes. Chaque route mène de village en village, de taverne en taverne. Si vos moyens vous le permettent, vous y trouverez tout le réconfort qu'il vous manque après une journée de marche. Enfin, le moyen de transport le plus sûr et le plus rapide reste le bateau. Le Nébra coupe l'Empire en deux et dessert presque chaque cité marchande. Dans le pire des cas, une barque devrait vous mener aux villes les plus reculées. Si même Sletho est accessible de cette façon, vous pouvez aller n'importe où !

Les frais à prendre en compte

Venons en maintenant à un aspect plus terre à terre d'un voyage : la partie financière n'est pas à négliger. Les frais de bouche tout du long seront incompressibles sauf à chasser la nuit durant et à perdre ainsi de précieuses heures de sommeil. Veillez ainsi à prévoir plus que nécessaire pour ne pas mourir en chemin. Il en va de même pour les frais secondaires que sont les escortes, les taxes et les dépenses impromptues. D'autant qu'un peu d'or peut vous garantir la vie sauve si des bandits de grand chemin croisent votre route. Veillez à ne rien laisser au hasard et à ne pas trop tenter les démons. Si quelque chose risque de mal se passer, alors ne vous faites pas d'illusion. A moins d'avoir mené une vie d'ange jusque là, il est fort probable que les dieux en profitent pour vous châtier. Ainsi, à l'approche d'une forêt ou d'un col, ne prenez aucun risque et voyagez en groupe. Dans les cas où un poste-frontière apparaît à l'horizon, il est trop tard pour tenter de l'esquiver. Les vigies vous auront sans doute déjà aperçu et un contingent de garde se chargera de vous rattraper si vous tentez de passer outre les taxes impériales. D'ailleurs, rappelons que de nombreuses marchandises sont interdites de transport. Les blés ne peuvent se transporter pour la revente, les gemmes et de nombreux autres bien précieux sont réservés aux monopoles exercés par quelques guildes. Les drogues sont aussi largement interdites, sauf pour les pharmaciens assermentés. Enfin, à l'approche des frontières extérieures ou au sein des marches impériales, il est interdit de transporter de nombreuses armes ainsi que du métal en lingots. Vous êtes prévenus, les gardes seront intransigeants. A noter qu'en tentant les démons en passant une frontière hors des sentiers battus, on risque des châtiments selon les coutumes locales. Elles vont de l'humiliation publique au cachot, en passant par le fouet.

Ne pas payer de taxes

Là encore, il nous faut mettre en garde les voyageurs novices, ne tentez pas l'impossible. Si certains guides vous permettront d'éviter les douanes, attention aux patrouilles. Leur existence ou non dépend de nombreux facteurs comme la présence de contrebandiers, une justice sévère dans le duché, des antécédents, etc. Si certains gardes se laissent facilement corrompre, ce n'est pas une règle générale. Si vous transportez des matières illégales alors vous en subirez les conséquences. Si tous ont peur de la justice impériale, réputée juste mais implacable, les guildes sont bien pires. Si une guilde se rend compte que vous resquillez sur son territoire, alors votre voyage risque bien de tourner court, de façon plus ou moins douloureuse, de façon plus ou moins mortelle.

Vous voilà fin prêt à parcourir les routes impériales. Puissent les dieux guider vos pas.

Peterson

X232