

Autorisations de déplacement

Dans le Nord, certains clans Dorn collaborent avec l'Ombre et ont gagné la permission de porter les couleurs de leurs clans et d'être armés (Les Chanders, les Esbens, ...). Les forces de l'Ombre identifient ces clans grâce à leurs couleurs, mais également grâce aux lettres de marques édictées par les princes félons. Les voyageurs sans clan (nomades, fermiers allant vendre leurs produits dans les marchés régionaux), voyagent à leurs risques et périls. Les serviteurs sont souvent marqués, afin de prouver qu'ils travaillent pour ou avec un collaborateur, ce marquage peut être apposé sur leurs vêtements, ou bien tatoué à même le corps.

La plupart des humains se déplacent rarement loin de leur village. Les forces de l'ombre locales savent qui peut être amené à voyager et qui n'en a pas le droit. L'Ombre trouve son compte en laissant les fermiers échanger leurs récoltes aux marchés, elle s'assure donc qu'ils puissent le faire dans une relative sécurité. Au fil du temps, les garnisons locales ont appris à reconnaître de vue qui a l'habitude et le droit de se déplacer: de nouvelles têtes attireront inmanquablement l'attention.

Dans le Sud, on note quelques différences. Une majeure partie de la population vit dans les grandes cités Sarcosiennes. Les nomades et Cavaliers Libres des plaines sont les cibles

des attaques des orques. Quiconque étant à cheval et ne faisant pas partie des patrouilles de l'Ombre sera considéré comme une cible à abattre. Les montures sont réservées aux amis et collaborateurs de l'Ombre.

Les gnomes ont conservé l'autorisation de voyager à volonté sur l'Eren, et les humains travaillant à bord des navires gnomes ou sur leurs pontons sont considérés comme relativement sûrs par l'Ombre. Elfes et Nains sont habituellement attaqués à vue.

Les légats sont habituellement accompagnés d'une garde rapprochée (composée de mercenaires orques ou humains) ainsi que d'un astirax. Les vêtements, le symbole sacré et d'autres accessoires sont les éléments les plus caractéristiques de la condition de légat. La meilleure façon d'usurper l'identité d'un légat est de lui tendre une embuscade afin de lui voler ses effets, et d'arriver à la destination du légat à peu près au moment où celui-ci était attendu. Si vous vous présentez le même jour, avec des vêtements qui ne sont ni tâchés de sang ni déchirés, vous avez une chance de réussir cette usurpation d'identité.





Voici quelques excuses potentielles pour des groupes de voyageurs :

- Déguisés en légat accompagné de sa garde.
- Déguisés en une petites bande de fermier allant écouler leurs récoltes au marché local.
- Déguisés en convoi de troupes de l'Ombre (frères d'armes ou collaborateurs humains, troupe orque si certains PJs sont orques ou dworgs).
- Déguisés en émissaires des princes félons (en utilisant les bonnes marques).
- Déguisés en coursiers gnomes.
- En montrant le sceau d'un légat (qui autorise les déplacements. Ce peut être un faux, copié depuis un vrai anneau sigillaire de légat) et en prétextant des ordres secrets.
- En soudoyant les gardes (les orques peuvent être achetés avec du bon alcool gnome, les gardes ou mercenaires humains avec de la nourriture ou des médicaments précieux ...).
- En appartenant à une organisation secrète « mafieuse » (typiquement la Main Cachée) qui aurait fournit aux PJs les « gestes secrets » qui montreront aux gardes leur appartenance à l'organisation et qui leur feront comprendre qu'une possible dette des gardes sera « oubliée » si eux même « oublient » les avoir vu.
- En faisant chanter un légat pour le forcer à délivrer son sceau, ce qui octroie un laisser-passer au moins dans le district du légat.
- Les PJs peuvent se déguiser en esclavagistes, les fées du groupe jouant les esclaves (cette technique fonctionne encore mieux avec des halfelins).
- Les PJs peuvent prétendre être des chasseurs de primes pour le compte de l'Ombre à la recherche de dangereux criminels (peut-être eux-mêmes).

