# Symbaroum

# Le coup d'état

## QUATRIÈME CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT

# Le coup d'état

## QUATRIÈME CHAPITRE
## DES CHRONIQUES DES SEPT

---

**DOCUMENT NON OFFICIEL**

**Ce document est un scénario non officiel**

**TEXTES** : Jérémie Coget

**MISE EN PAGE** : Jérémie Coget

**ILLUSTRATIONS** : Photos de Freeimages retouchées avec FotoSketcher

**CARTES ET PLANS** : Réalisées avec des images issues de r/venatusmaps et 2-Minute Tabletop en Créative Commons Attribution - NonCommercial 4.0

---

**NOTE** : Ce scénario et cette chronique sont l'adaptation à Symbaroum d'une campagne écrite et publiée pour Oikouménè dont je suis l'auteur.

**COPYRIGHTS**

Symbaroum est un jeu de rôle créé par Mattias Johnsson Haake et Mattias Lilja, illustré par Martin Grip, édité par Fria Ligan et traduit et édité en français par AKA Games.

# Le coup d'état

**LOCALISATION**
Sevona, en Nouvelle Bérendoria.

**SYNOPSIS**
Les PJ déjouent la tentative de coup d'Etat du comte Edker Neagen de Nouvelle Béréndoria. Les PJ sont mis au courant de cette conspiration lors de la fête sur le lac d'Ebel qui a eu lieu lors du deuxième scénario. Parmi les autres conspirateurs, il y a notamment un officier supérieur de l'armée, un grand prêtre de Prios, et une sorcière barbare… les PJ marchent sur des œufs, car accuser à tort un comte est une pratique très risquée. En outre, ils doivent rester discrets, vu qu'il s'agit avant tout d'un scénario de surveillance et d'infiltrations silencieuses…

## 1) Introduction des PJ

**CE SCÉNARIO EST** lié au second scénario, où un peu avant la fin, lors des derniers évènements, les PJ sont témoins d'une conspiration. A qui en parler, que faire ?

Attention, il se peut que les PJ laissent tomber l'affaire. Voici donc une deuxième approche : il est possible de croiser le comte en partance pour la Nouvelle Bérendoria, ou Orkander contacte les PJ pour qu'ils travaillent pour lui et surveillent le comte…

Si à la fin du deuxième scénario les PJ révèlent l'information à leur interlocuteur de l'armée, c'est-à-dire Orkander, ce dernier leur dit qu'il s'agit d'accusations risquées si elles ne sont pas fondées. Mais par mesure de précaution, il leur propose d'enquêter discrètement. Attention, car contrairement aux gobelins, avec le comte il faut être extrêmement discret et prudent. Pas moyen d'utiliser des méthodes directes et expéditives…

Tout ce qui suit part du principe que les PJ mènent l'enquête, mais tout seul. Les PJ ne veulent pas en parler, d'autant plus qu'ils ne savent pas qui croire. En effet Orkander peut très bien faire partie des conspirateurs… S'ils sont allés voir Orkander, certains des éléments qui suivent sont à aménager ou à déplacer.

## 2) Se renseigner

**LES PJ SE RENSEIGNENT** sur Edker Neagen, dont ils n'ont que le nom. C'est un personnage peu connu. C'est l'un des plus puissants nobles de Nouvelle Bérendoria. Il est l'un des principaux conseillers du duc Alessaro de Kohinoor. Ce dernier donne de plus en plus de pouvoir à son fils Gorakaï. Le comte est reparti en Nouvelle Bérendoria peu après l'attentat du deuxième scénario. Outre son château dans son comté, il possède une grande demeure à Sevona.
C'est à peu prés tout ce que les PJ peuvent savoir. Il ne leur reste plus qu'à faire leurs bagages et à partir pour Sevona.

## 3)Le voyage

**LE VOYAGE** se déroule sans encombre (mis à part le troisième scénario si vous le jouez).

Une fois n'est pas coutume, à leur arrivée à Sevona, les PJ sont accueillis à l'entrée de la grande ville par une patrouille à la tête de laquelle ils sont surpris de trouver Orkander. Inutile de dire que ce dernier est lui aussi surpris, circonspect même, et que les PJ ont vraiment intérêt à trouver une bonne excuse. Car même s'ils ont déjà travaillé pour lui, cela ne veut pas dire pour autant qu'il peut leur faire vraiment confiance, d'autant qu'il n'a confiance en personne. Il risque de les soupçonner d'espionnage.

Si les PJ persistent à ne rien lui dire, Orkander leur donne un mot à remettre au prévôt de Sevona si les PJ désirent son aide ou lui parler. Orkander a un doute quant aux raisons qui ont amené les PJ ici, mais il sait aussi que jusqu'à présent ils n'ont rien mené contre l'Ambria. Ce n'est pas de la confiance : il les utilise, une fois de plus.

Si les PJ lui ont déjà dit ou lui révèlent maintenant les raisons de leur présence à Sevona, Orkander parle alors des rumeurs entendues à Agrella par un de ses hommes, expliquant ainsi la raison de sa présence ici. Mais cela ne change rien, il leur remet le mot et il part enquêter de son côté. Il peut néanmoins, pour les PJ un peu radins ou se demandant ce qu'ils ont à y gagner, leur proposer une avance de 25 thalers pour le travail qu'ils vont fournir.

## 4) La surveillance du comte

**LA PREMIÈRE PHASE** du travail va consister à surveiller le comte, qui est la seule personne de la conspiration connue par les PJ. C'est aux PJ de déterminer comment ils vont le surveiller : infiltration, surveillance extérieure, filature… L'infiltration n'est pas une bonne idée, et les PJ doivent en être persuadés et éventuellement dissuadés : il y a des gardes à l'entrée de la demeure du comte, dans le jardin des gardes avec des chiens, de nombreux serviteurs en permanence… Pour l'instant les PJ n'ont pas la moindre preuve contre le comte, il vaut mieux être très prudent.

La surveillance est la meilleure solution. Au début les PJ rencontrent le comte, ses divers contacts officiels, son entourage et ses serviteurs. Le comte sort peu de sa demeure, si ce n'est pour aller au palais du duc Alessaro de Kohinoor et au temple de Prios. Au niveau des visites il en a très peu, mis à part un ou deux comtes ou barons voisins, qui viennent le voir de temps en temps.

En ce qui concerne les serviteurs, leurs allées et venues semblent normales pour tous, sauf pour un. En effet, outre les serviteurs allant au marché ou chez divers marchands, un serviteur sort toutes les 8 heures (à 14h, à 22h et à 6h), pour aller remplacer un autre serviteur qui se trouve dans une ruelle en face d'une grande demeure. Visiblement, ils surveillent cette maison, qui n'est autre que celle de Gorakaï le fils du duc. Ce qui permet de conclure à une prochaine opération organisée contre Gorakaï, le fils du duc Alessaro de Kohinoor.

# 5) Empêcher l'opération contre le fils du duc

**LES PJ APPRENNENT** que Gorakaï a un poste dans l'armée. Il est commandant de la cavalerie. En fait l'opération que mène le comte vise accuser Gorakaï de trahison par l'intermédiaire d'officiers aux ordres des conspirateurs. Se rapprocher du fils du duc est difficile pour les PJ. Il ne veut pas adresser la parole à des inconnus vraisemblablement issus du peuple.

La surveillance des serviteurs est le meilleur moyen de savoir ce que le comte prépare. Un soir où Gorakaï a quitté sa demeure accompagné de son garde du corps pour se rendre au palais, le serviteur reçoit la visite d'un soldat (l'officier Iaro) qui lui remet un étui à parchemin avant de retourner vers la caserne. Sans que les PJ ne puissent intervenir, le serviteur se dirige vers la maison de Gorakaï, saute le mur de clôture et disparaît… Pour en ressortir quelques minutes plus tard, sans l'étui.

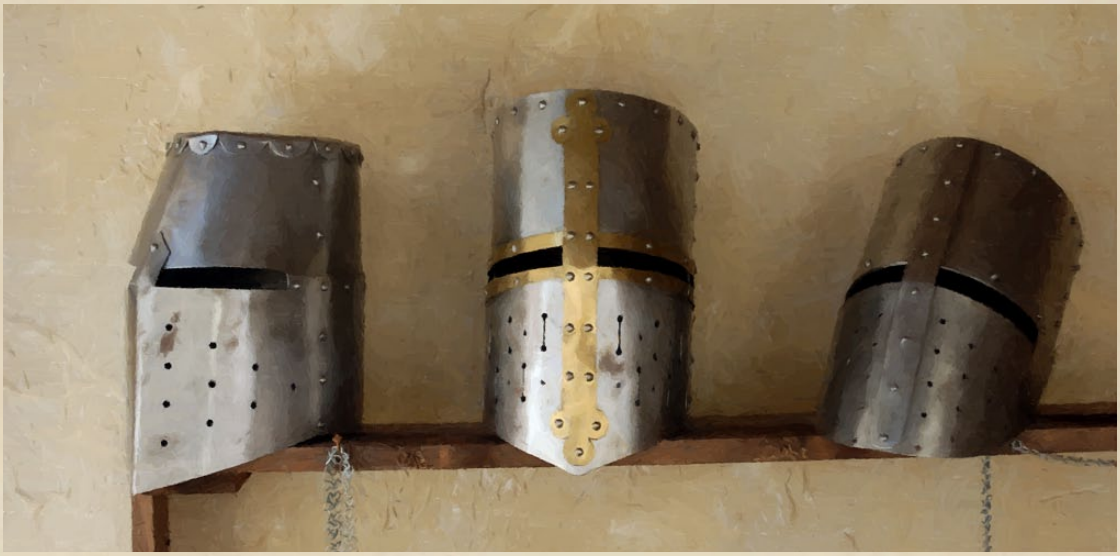
L'homme du comte s'introduit dans le bureau de Gorakaï, et y dépose l'étui à parchemin. Cet étui contient des documents secrets concernant les défenses de l'Ambria (venant du bureau Madramos), et une lettre destinée au Pacte de Fer.

Inutile de dire que le lendemain le capitaine en second s'aperçoit de leur disparition. La dernière personne à être sortie du bureau du capitaine en second est Gorakaï (il cherche Madramos) et certains soldats disent l'avoir vu avec un étui à parchemin (c'est faux). Une descente est organisée chez Gorakaï et on trouve les documents dans son coffre. Gorakaï est accusé de trahison, arrêté et envoyé à Yndaros pour y être jugé.

C'est la première partie du plan du comte : une fois le fils éliminé, il ne lui reste plus qu'à s'occuper du père pour contrôler le duché de Nouvelle Bérendoria. Pour les Sept, Gorakaï est un élément sacrifiable, donc ils ne tentent rien pour empêcher son discrédit.

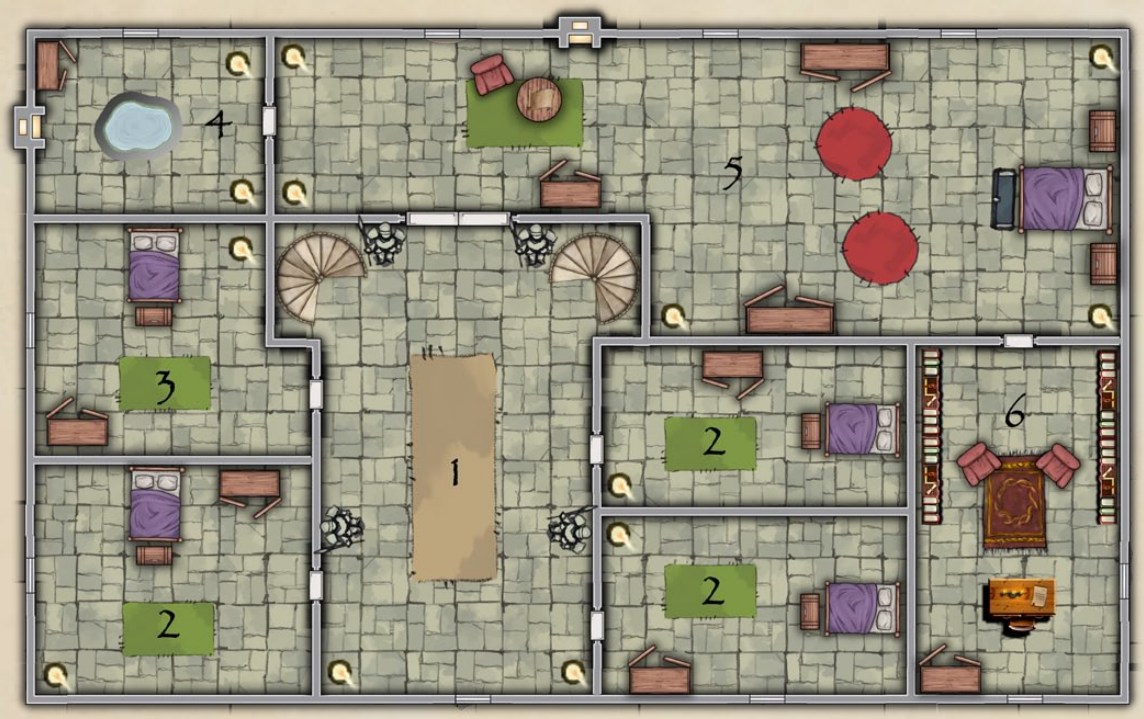
C'est aux PJ d'éviter cela en s'introduisant à leur tour dans la demeure de Gorakaï afin de dérober l'étui à parchemin. Gorakaï n'est pas accusé de trahison et les hommes de main du capitaine en second doivent s'excuser. S'ils ne tentent rien ils apprennent tous ces évènements le lendemain via une rumeur qui court dans la ville.

Les PJ n'ont aucune preuve contre l'officier Iaro et le comte. Ils n'ont que l'identité de l'officier. Il y a de grandes chances pour que ce soit à ce moment là que les PJ cherchent à contacter Orkander ou encore Gorakaï, ce dernier, après cet incident, étant plus enclin à les écouter. Ils apprennent que les deux se connaissent et ils bénéficient alors du soutien des hommes de Orkander, à savoir une vingtaine de soldats et Kuror…



Rez-de-chaussée

Etage




**LÉGENDE DE LA DEMEURE DE GORAKAÏ**
**(un carreau = 1,50 m)**

**Rez-de-chaussée**

1) Hall d'entrée
2) Vestibule
3) Cuisine
4) Maison des serviteurs
5) Bibliothèque
6)Salle d'arme
7) Escaliers montant vers le premier étage
8) Salle à manger
9) Salle de réception

**Etage**

1) Couloir et escalier venant du rez-de-chaussée
2) Chambres d'amis inoccupées
3) Chambre du garde du corps de Gorakaï
4) Salle d'eau
5) Chambre de Gorakaï
6) Bureau de Gorakaï

## 6) Surveiller le comte et l'officier Iaro

**L'ÉCHEC DE LA TENTATIVE** contre Gorakaï ne décourage pas les conspirateurs, d'autant plus que le comte a toujours pensé qu'il écarterait Gorakaï au profit du capitaine en second, Madramos.

La surveillance du comte ne donne rien de plus. Il a un autre moyen pour rencontrer les autres conspirateurs (voir plus loin).

La surveillance de l'officier Iaro soupçonné permet, elle, d'apprendre plusieurs choses. D'abord il a une promotion si Gorakaï est accusé de trahison. Et surtout, une filature permet de le suivre vers un lieu de réunion secret. Un soir, un ou deux jours après l'affaire de Gorakaï, l'officier Iaro sort du palais ducal, comme s'il allait vers une taverne, mais au détour d'une ruelle il disparaît en direction du fleuve et il entre dans une caverne naturelle dissimulée par des buissons.

La caverne mène à un réseau de souterrains plus ou moins aménagés et utilisés par les conspirateurs. Ces souterrains possèdent deux sorties menant au Temple de Prios et à la demeure du comte. Le réseau est dense, et il est possible de passer par des tunnels pour éviter un poste de garde à l'entrée d'un autre tunnel… Si vous souhaitez un peu d'action, une des cavernes est le lieu de villégiature d'une meute de Jaakar ! (livre de base page 260)

Une fois sur les lieux même de la « base » des conspirateurs, le nombre de personnes, gardes et conspirateurs doit dissuader les PJ de toute action violente, la discrétion étant de mise.

On suppose que les PJ (ou un seul) arrivent discrètement jusqu'à la salle de réunion des conspirateurs. Quel que soit le temps qu'ils mettent, ils attendent au moins la fin de la réunion et ils peuvent aussi voir les différents conspirateurs (voir les PNJ plus bas). Les PJ apprennent la tentative d'assassinat prochaine sur la personne du duc Alessaro de Kohinoor, fixée le soir même. L'attaque se déroulera lors de la cérémonie d'inauguration de la statue de Prios, offerte par le duc. Même si l'assassinat échoue, tous les conspirateurs se retrouvent ici…

S'ils arrivent plus tôt, les PJ apprennent quelques détails concernant les prévisions de la conspiration. Une fois le duc remplacé, il faut éliminer les hommes fidèles au duc puis rallier des comtés et proclamer le comte Edker Neagen comme nouveau duc…

## 7) S'opposer à l'assassinat du duc Alessaro de Kohinoor

**L'ASSASSINAT** est simple : le duc inaugure la statue de Prios, qu'il a offerte au temple, et lorsqu'il tire sur la corde censée dévoiler la statue, cette dernière s'effondre sur lui. En bref, un malheureux accident. Une fois effondrée rien ne permet de voir de traces de sabotage sur les restes de la statue.

Mais les Sept sont passés par derrière et ont eux aussi saboté la statue, de telle sorte que cette dernière s'effondre sur le côté gauche, où se trouve un arbre, et pas sur l'emplacement prévu pour le capitaine Alessaro de Kohinoor. Et contrairement au précédent sabotage, celui-ci est bien visible, même lorsque la statue s'est effondrée. Cet assassinat échoue donc de toute façon, car les Sept ne le permettent pas.

Vous l'avez compris, quoi que fassent les PJ, « l'accident » n'a pas lieu, la statue est détruite et personne n'est tué. Soit les PJ rencontrent le duc Alessaro de Kohinoor, soit ils montent la garde autour de la statue, soit contactent Orkander et (ou) Gorakaï. La statue s'effondre dès qu'on la touche et toutes les analyses, qu'elles soient du fait des PJ ou d'autres personnes, concluent à un sabotage pour que la statue tombe sur le côté et pas sur le duc Alessaro…

## 8) La descente chez les conspirateurs

**LES PJ ACCOMPAGNÉS** de Orkander et de ses hommes tentent d'appréhender tous les conspirateurs et leurs hommes. Inutile de dire qu'ils ne se laissent pas faire !

Quoi que fassent les PJ, qu'ils soutiennent ou s'opposent à la conspiration, celle-ci se fait prendre, car elle a été dénoncée par les Sept. Mais cela se fait après le départ de l'un des conspirateurs… Les Sept ne veulent pas diviser le royaume d'Ambria, mais plutôt l'affaiblir pour pouvoir le cueillir au moment opportun.

**LEGENDE**

**1**-Deux hommes sont ici en surveillance, néanmoins l'absence de lumière et le bruit de leur discussion rend leur surveillance peu efficace (bonus de 5 points pour les Tests de Discrétion).

**2**-Caverne creusée par une rivière souterraine

**3**-Chambre du chef des gardes

**4**-Chambres des hommes de troupes

**5**-Salle d'entraînement et salle à manger

**6**-Prison

**7**-Cuisine et Garde manger

**8**-Vers un autre poste de garde comme le 1 et ensuite les souterrains mènent au sous-sols du temple de Prios (que les PJ ne doivent pas emprunter)

**9**-Chambres aménagées pour les invités

**10**-Salle de réunion

**11**-Bureau du comte Edker Neagen, un passage secret mène aux sous-sols de sa demeure.

2
2
1
3
4
4
5
8
7
6
6
9
9
9
9
9
10
11

## 9) Conclusion

**SI LES PJ TRAVAILLENT** pour le capitaine Orkander, ce dernier bénéficie grâce à eux d'une promotion, et il désormais intégré à la garde personnelle de la reine Korinthia. Néanmoins pour lui il ne doit sa promotion qu'à son talent, talent pour choisir des hommes, talent pour commander, talent pour déléguer. Il n'est donc point reconnaissant vis à vis des PJ, qu'il considère toujours comme des outils, et rien de plus. Il reste froid et lointain dans son comportement, c'est un homme sûr de lui et qui n'a besoin de personne.

Les PJ reçoivent une belle prime pour avoir mis à jour une conspiration, 100 thalers par personne minimum. Eventuellement vous pouvez aussi leur offrir quelques artefacs issus de la collection personnelle du Duc.

## PNJ importants

### LE CAPITAINE ORKANDER

C'est l'interlocuteur au sein de l'armée pour les PJ. Ils l'ont rencontré lors du scénario 2, c'est pour lui qu'ils vont sans doute travailler.

Si ce n'est pas le cas, les PJ le retrouvent, lui et ses seconds, à Sevona, et ils ne sont visiblement pas en vacances… Orkander enquête sur une rumeur de coup d'Etat en Nouvelle Bérendoria. En effet, les Sept ont lancé cette rumeur à Agrella dans l'objectif de faire tomber la conspiration avant qu'elle n'entre véritablement en action, et ce bien sûr afin de poursuivre leurs propres objectifs. Orkander est venu à Sevona pour enquêter, le tout dans la plus grande des discrétions.

### LE COMTE EDKER NEAGEN

**Chef des conspirateurs.**

Il est le meneur charismatique, le rassembleur que certains suivent sans se poser de questions et que d'autres pensent manipuler facilement.

### LE CAPITAINE EN SECOND MADRAMOS

**Officier de l'armée, un conspirateur.**

C'est un officier n'ayant jamais fait trop de vagues, qui pense avoir tous ses hommes à sa cause car il passe le plus clair de son temps à les dorloter. Il faut dire que dans cette région de Nouvelle Bérendoria l'armée n'a pas grand chose à faire. Bon nombre de soldats, d'officiers, restent fidèles au duc. Son travail repose donc, actuellement, à déterminer les personnes en qui ils peuvent espérer un soutien et au contraire les fidèles du duc, pour bien sûr les éliminer au moment opportun.

### EUSANDER

**Grand prêtre de Prios, un conspirateur.**

Il est sans doute l'un des atouts principaux de cette coalition de personnalités. Le soutien du peuple peut s'avérer fort utile. Pour le grand prêtre cette conspiration ce n'est pas une trahison : c'est une libération. Le comte sera obligé de céder à ses exigences car il a l'oreille du peuple.

### L'OFFICIER IARO

**Un conspirateur.**

Ce jeune « capitaine » est l'un des maillons importants de la conspiration, en effet c'est à la fois un homme de main et un meneur d'hommes. C'est lui qui remet les plans au fidèle du comte pour discréditer Gorakaï. C'est lui que les PJ suivent jusqu'à la réunion secrète des conspirateurs.

### LE DUC ALESSARO DE KOHINOOR ET SON FILS GORAKAÏ

Ce sont les cibles principales des conspirateurs. Gorakaï est commandant de cavalerie.

### LES COMTES LABEO HASVAL, KERDAI KERRAN ET LA BARONNE DILINA SOLBEDORA

**Des conspirateurs**

Ce sont des jeunes aux dents longues qui sont avec le comte Edker Neagen en espérant récupérer une partie du duché.

### LES SOLDATS DE LA CONSPIRATION

Fidèles au comte et au grand prêtre de Prios.

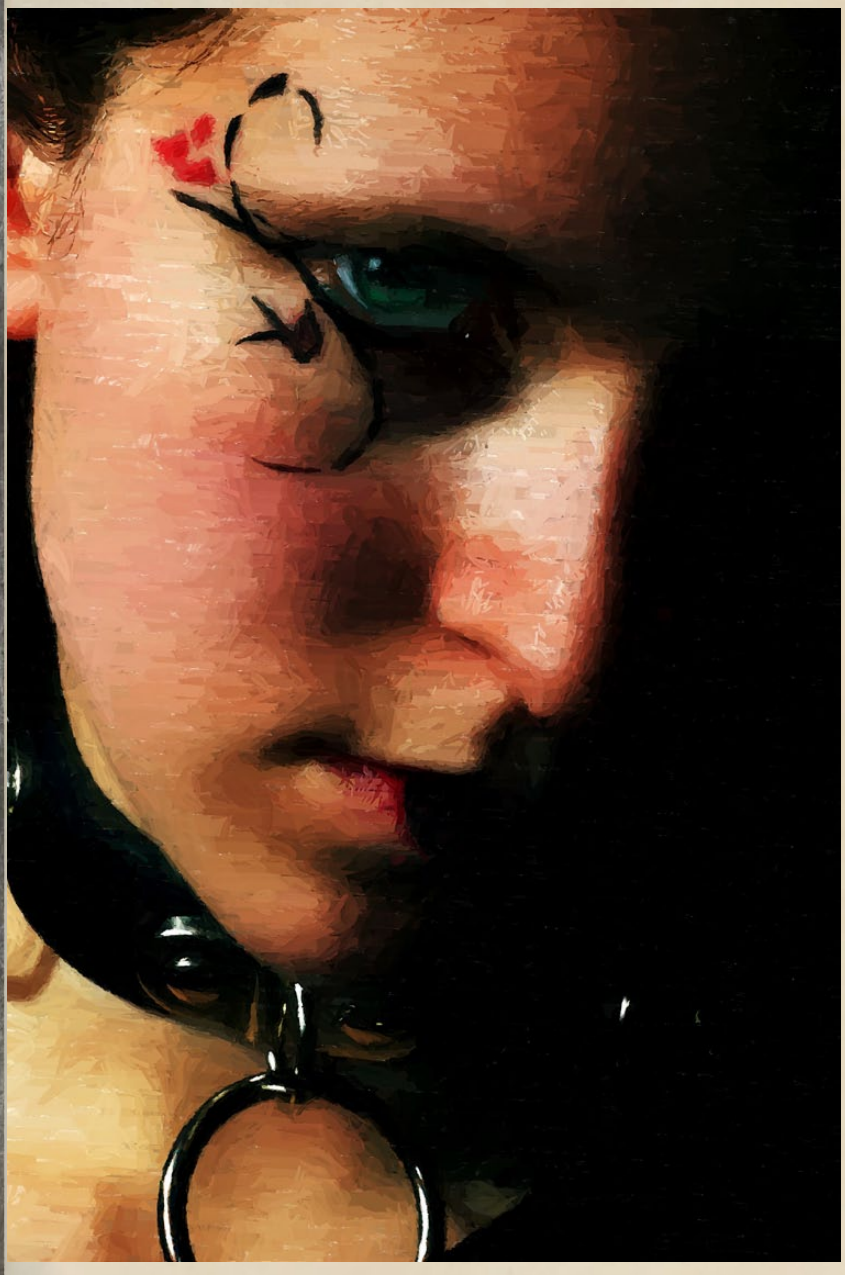
| | |
|---|---|
| **Manières** | Font leur travail, et obéissent aveuglement à leur supérieur. |
| **Résistance** | Ordinaire |
| **Traits** | Aucun |
| **Agilité** 10 (0), **Astuce** 7 (+3), **Discrétion** 13 (-3), **Force** 15 (-5), **Persuasion** 9 (+1), **Précision** 11 (-1), **Vigilance** 10 (0), **Volonté** 5 (+5) | |
| **Talents** | Homme d'Armes (Novice) |
| **Armes** | Epée 4 |
| **Armure** | Armure d'écailles 3+1 (Gênante) |
| **Défense** | +1 (bouclier) |
| **Endurance** | 15 **Résist. à la douleur** 8 |
| **Equipement** | Epée, bouclier, 1D10 ortegs |
| **Ombre** | Cuivre brut (corruption 0) |
| **Tactiques** | Cible un adversaire et l'attaque à plusieurs si possible. |

## VAGAYA, SORCIÈRE BARBARE

**Une conspiratrice.**

Elle peut en usant de toute son influence s'adjoindre une très grande partie de la population des tribus gobelines de Nouvelle Bérendoria et proposer des « troupes » venues des clans barbares.

En fait, elle est aussi une des Sept (Vioralna). Elle compte assister à la dernière réunion et partir ensuite avant que la conspiration ne tombe… Mais elle meurt sous les coups du capitaine et de ses hommes, le temps reprend alors son dû et son corps tombe en cendres…



| | |
|---|---|
| **Manières** | Déterminés |
| **Résistance** | Eprouvante |
| **Traits** | Mort-Vivant (III), Robuste (I), Armure Naturelle (I). |
| **Agilité** 10 (0), **Astuce** 14 (-4), **Discrétion** 5 (+5),<br>**Force** 7 (+3), **Persuasion** 17 (-7),<br>**Précision** 10 (0),<br>**Vigilance** 9 (+1), **Volonté** 11 (-1) | |
| **Talents** | *Astuce exceptionnelle* (Novice), *Conjuration* (Maître), *Aura Impie* (Adepte), *Frappe du revenant* (Adepte), *Malédiction* (Adepte), *Soumission* (Adepte), *Érudit* (Maître), *Meneur né* (Maître), *Persuasion exceptionnelle* (Adepte), *Profusion de larves* (Adepte), *Ritualiste* (Maître : Asservissement, Echange d'Ombre, Possession, Rite de profanation, Rituel d'exaltation ). |
| **Armes** | Dague 3 |
| **Armure** | Robe de sorcier 2 (Pratique) |
| **Défense** | 0 |
| **Endurance** | 10 **Résist. à la douleur** 4 |
| **Equipement** | Arc, 1D10 ortegs |
| **Ombre** | Des larmes de sang écarlates sur un blanc étincelant, comme de l'argent illuminé par la lueur de la lune (Corruption totale, mais du fait de son rituel celle-ci n'est pas détectable) |
| **Tactiques** | Elle s'efforce de rester aussi longtemps que possible à distance des combats au corps-à-corps, utilisant de préférence un groupe de soldats en guise de bouclier. |

## Les Sept

Cette organisation secrète est liée au roi symbarien Aroderfinan. Ce dernier régna sur Symbar il y a de cela plus de 2000 ans. Il décida d'imposer, comme dieu unique, la déesse lune, Manen. Il abandonna Symbar et fonda une nouvelle capitale, Halvmane (à l'Ouest du Gouffre de Jerak). Il fit persécuter les autres cultes : fermeture de temples, confiscation de biens... A sa mort les cultes traditionnels furent rétablis et Halvmane fut abandonnée. Il fut marié à Seremkha, qui lui donna six filles.

Et c'est d'elles que vient les Sept. En effet, Aroderfinan investi d'un pouvoir divin, reçu la faculté de Manen de transcrire sur une plaque de cuivre un rituel permettant de ressusciter : une Tablette de Vie. La tablette étant nominative, il en grave une pour lui, sa femme et ses six filles. Ainsi à la mort de Seremkha, morte avant Aroderfinan, cette dernière fut ressuscitée grâce à sa tablette. Si cela ne peut marcher qu'une seule fois, on ne vieillit plus, tout en restant vulnérable. En fait le rituel transforme en mort-vivant mais sans la dégradation du corps.
Mais à la mort d'Aroderfinan, alors que Seremkha et ses filles allaient préparer le rituel de résurrection, une rassemblement de prêtres d'autres dieux dérobèrent la Tablette de Vie d'Aroderfinan. Ils disparurent avec après avoir lancé un puissant rituel emprisonnant les Sept dans le palais royal d'Halvmane.
Seremkha et ses six filles (Earalira, Vioralna, Easia, Iroumra, Arala et Ielia), toutes ressuscitées grâce à leur Tablette de Vie passèrent des millénaires enfermés. Elles étudiaient la magie, devenant de puissantes conjuratrices, tout en essayant de rompre le rituel les tenant prisonnières.

Finalement, il y a une quinzaine d'années, une expédition de chasseurs de trésor ambriens découvrit les ruines d'Halvmane fortement dissimulées sous une épaisse végétation (vu que la cité était abandonnée depuis deux fois plus longtemps que le reste de Symbaroum.) Lors du pillage, ils décélèrent plusieurs amulettes en or et rubis sis dans les murs du palais. Evidement ces amulettes maintenaient le rituel en place... Libérées, les Sept ne firent qu'une bouchée des pillards, devenus les gardiens mort-vivants de la cité d'Halvmane.

Depuis lors les Sept préparent le retour d'Aroderfinan tout en recherchant sa tablette. Le corps d'Aroderfinan est conservé dans une gigantesque gangue d'ambre. Elles utilisent les ruines d'Halvmane, à moitié enseveli sous la forêt de Davokar, comme quartier général.

Les Sept ont compris, au vu de l'état du Symbaroum moderne, enseveli sous Davokar, que les recherches de la tablette c'était quasiment une mission impossible. C'est pourquoi elles se sont tournées vers l'Ambria afin d'y trouver des alliés, de la main d'œuvre et même un nouveau royaume à offrir à un Aroderfinan ressuscité. De part la position d'Halvmane, les Sept se sont implantés dans les duchés de Nouvelle Bérendoria et de Kasandrien, pour commencer. Depuis lors elles affaiblissent le pouvoir en place afin de préparer le retour d'Aroderfinan.

L'Alliance gobeline a été créée par les Sept et manipulée pour servir leurs intérêts. C'est pourquoi elle passe à l'action afin de déstabiliser le pouvoir en place et provoquer des troubles… Les Sept disposent de serviteurs, ou plutôt fidèles qui sont totalement et fanatiquement dévoués. Dont notamment de nombreux gobelins issus en grande partie d'une tribu qui se trouvait proche d'Halvmane…