

# Symbaroun



Terroristes !

---

DEUXIEME CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT



# Terroristes !

## DEUXIEME 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, les égouts sont de Neyjour

---

**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.

# Terroristes !

---

## LOCALISATION

Agrella en Kasandrien.

## SYNOPSIS

Les PJ s'opposent à une série d'attentats et de menaces terroristes à Agrella, à l'encontre d'une fête organisée par la noblesse sur le lac Ebel. L'action se situe à bord de grandes barges.

---

## 1) Introduction des PJ

**CES DERNIERS**, heureux possesseurs d'un titre de paiement perçu au terme de leur scénario précédent, se rendent à Agrella afin de pouvoir toucher leur dû et éventuellement y trouver du travail.

Le trajet se passe sans encombre, mais par contre les patrouilles et les contrôles semblent plus fréquents en s'approchant d'Agrella. La meilleure façon de passer les contrôles sans encombre c'est encore de montrer les titres provisoires qu'ils ont.



## 2) Arriver à Agrella

A AGRELLA, le capitaine Orkander et ses hommes contrôlent les PJ. Orkander se présente aux PJ et leur souhaite froidement la bienvenue à Agrella. Il est important qu'il soit remarqué par le groupe. C'est un soldat déterminé et sévère. Si les PJ montrent leurs titres de paiement, il leur indique le bureau où ils

doivent les remettre afin de recevoir leur paye. Néanmoins comme il est tard dans la journée, Orkander leur signale que le bureau est probablement fermé. Les PJ doivent se mettre à la recherche d'une auberge pour passer la nuit.

## 3) L'Alliance Gobeline n'est pas si sympathique que ça...

ALORS QU'ILS SONT à la recherche d'une auberge, les PJ passent devant une ruelle et sont attirés par des bruits. Lorsqu'ils tournent la tête ils aperçoivent dans la pénombre deux silhouettes qui maltraitent une troisième personne. Les deux silhouettes ont aperçu les PJ et l'une d'elles fait jaillir un éclair argenté de sa poche et le plonge dans le corps de la troisième silhouette. Elle vient de le poignarder. Les deux silhouettes partent en courant dans les ruelles. Il s'agit de deux gobelins de l'Alliance gobeline. Si les PJ les poursuivent, cela s'avère difficile pour eux, les fuyards connaissant les rues comme leur poche et possédant au départ une quinzaine de mètres d'avance. Si les PJ arrivent tout de même à les rattraper, ils se montrent fanatiques, se battent jusqu'à la mort, et s'ils sont prisonniers ils ne diront rien, vu que de toute façon ils ne savent quasiment rien.

La victime, un autre gobelin, est gravement blessé mais peut être sauvé et stabilisé par un

jet de premier soins, Talent *Médecin* ou l'utilisation d'un élixir ou un pouvoir Mystique (Voir livre de base page 165). Une fois sauf, il est très reconnaissant envers les PJ et leur(s) raconte sa mésaventure. Il s'appelle Idamok, c'est un petit ouvrier de la ville. Alors qu'il prenait un verre dans une taverne il a été contacté par deux gobelins qu'il ne connaissait pas. Ces derniers ont longuement discuté avec lui et se sont présentés à lui comme membres de L'Alliance gobeline. Même s'il partage certains de leurs idéaux, il n'est pas d'accord avec leurs méthodes. Comme il n'a pas voulu se joindre à l'Alliance, les deux gobelins l'ont laissé, disant comprendre son choix. Mais lorsqu'il a quitté la taverne, ceux-ci l'attendaient et lui sont tombés dessus, l'accusant d'être un traître à la cause. Les PJ connaissent la suite. Il les remercie encore et va rejoindre sa demeure (il peut devenir un contact pour les PJ, leur indiquant où il habite). Les PJ finissent par se trouver une auberge, y goûtant enfin un repos bien mérité.

Attention cet événement est optionnel. Il a été rajouté pour donner une image un peu plus mauvaise de L'Alliance. Même si leur objectif est légitime, les méthodes employées ne peuvent être que condamnées (enlèvement, vandalisme : pour l'instant les PJ ne connaissent que celles là). Alors que dans la réalité tout acte terroriste est mal considéré, en jeu de rôle il arrive que les joueurs soient plus idéalistes et plus indulgents. En partie test, les PJ ne voulaient plus affronter les gobelins, les trouvant sympathiques. Si votre groupe de joueurs, à la fin du premier scénario, a l'impression d'être des monstres, même si c'était un peu le but, il faut qu'ils comprennent que la situation n'est pas toute blanche. Même si le comte Salander est peu recommandable, cela ne justifie pas un enlèvement. Cette scène a donc pour objectif d'adoucir le goût amer laissé dans la bouche de certains joueurs après le premier scénario. Sinon ils risquent de refuser le travail qui va suivre ou de faire l'enquête sans motivations.

## 4) Une nouvelle mission contre l'Alliance gobeline

LE LENDEMAIN, les PJ vont au bureau ambrien chargé de payer les titres de paiement. Ce dernier se trouve accolé à une caserne de la garde. Devant le secrétaire qui doit les payer, celui-ci reçoit en même temps que les PJ la visite du capitaine Orkander. Ce dernier demande du personnel pour augmenter temporairement les effectifs de la milice, afin de contrer les agitations récentes de gobelins. En effet, depuis quelques jours un groupe de rebelles gobelins, l'Alliance gobeline, foment des troubles dans la capitale du duché : menaces, dégradations... Pour l'instant l'organisation n'a commis que des dégradations, aucune victime n'est à déplorer. Comme les PJ ont eu affaire à l'Alliance (c'est indiqué dans leur titre de paiement) Orkander demande au fonctionnaire d'engager les PJ : « Je les veux, débrouillez-vous ! ». Le secrétaire propose gentiment aux PJ le travail, très bien payé, et pour le bien de tous. Ils sont sûrs de recevoir des thalers. Si les PJ hésitent, le fonctionnaire leur fait comprendre que c'est dans son intérêt et le leur, vis à vis du capitaine Orkander, d'accepter. Il n'est pas bon de se le mettre à dos... Le secrétaire leur propose jusqu'à 5 thalers par jour et par personne (ce qui est énorme comme salaire), frais de logement et de nourriture payés, et encore sans compter les éventuelles primes.

Les PJ se retrouvent à la caserne toute proche, où ils vont travailler avec Orkander et ses

hommes. Ce dernier les équipe d'un brassard aux couleurs du duché. Ils vont effectuer des opérations de police avec les soldats ambiens.

Au début, c'est un travail de patrouille, avec tous les petits désagréments que peuvent avoir des « policiers » dans une grande ville cosmopolite. Comme une bagarre, la poursuite d'un voleur. Possibilité de faire du sale boulot : arrêter des vagabonds, descente violente chez des gobelins... Lors de cette partie du scénario il est envisageable de faire plusieurs rencontres dites violentes : des bandits, des gobelins récalcitrants mais pas membres de l'Alliance gobeline...

Nous donnons dans ce qui suit un déroulement des événements majeurs. Charge au MJ de rajouter des petits incidents et de gérer les PJ en dehors de leurs heures de service. Les différents événements sont détaillés de manière succincte. A vous d'adjoindre un peu de consistance et bien sûr de réagir en fonction des actions de vos PJ.

Les patrouilles fonctionnent en trois huit : de 12h à 20h, de 20h à 4h et de 4h à 12h. Les PJ ne font que les deux premiers types de roulement, après-midi ou nuit. A chaque fois ils accompagnent Orkander ou un de ses seconds et deux soldats ambiens. C'est aussi l'occasion pour les PJ de faire plus ample connaissance avec Orkander et ses hommes.



## 5) Les premiers jours de patrouille

**LE PREMIER JOUR**, les PJ sont de patrouille de nuit, de 20h à 4h, avec le capitaine Orkander. Il tient à faire la première patrouille avec eux afin de les évaluer et d'apprendre à les connaître. Il discute avec les PJ mais sans trop de sympathie (cela ressemble plus à des questions lors d'un interrogatoire qu'une discussion amicale.) Mis à part quelques mendiants, ivrognes ou autres, rien de particulier pour ce premier jour en tant que milicien.

Le deuxième jour, les PJ sont de jour, de 12h à 20h, ils patrouillent avec Kuror qui tout au long de la journée leur montre sa « finesse » et son sadisme. Lors de leur passage sur un marché, ils surprennent un voleur à la tire, et tentent peut être de le rattraper. S'engage alors une course poursuite à travers les étals, que le voleur ne se gêne pas de faire tomber derrière lui pour les retarder (Tests d'Agilité en variant la difficulté : +1, -2, +2...). S'il est attrapé, ils constatent que le voleur est un jeune goblin. Kuror félicite les PJ et leur fait miroiter l'obtention d'une belle prime pour cette capture. Quant au voleur, celui-ci va écoper d'un mois de travaux forcés.

Le troisième jour, les PJ sont de nuit, de 20h à 4h, ils patrouillent avec Eraina. Ils arrivent sur les lieux d'un attentat pour voir les dégâts causés et mener leur enquête. Il s'agit d'un grand atelier de draperie qui fini de brûler, il n'y a aucune victime et aucun témoin. Parmi

les employés, ils peuvent juste identifier une grande majorité des gobelins mais pas de visage particulier. Les PJ trouvent sur les murs une inscription : « *Gobelins il est temps de se lever et de briser ces chaînes qui vous retiennent ! L'Alliance Gobeline.* ».

Le quatrième jour, les PJ sont de jour, de 12h à 20h, ils patrouillent avec Kuror. Ce dernier a décidé de faire une descente, en fin de journée, dans une taverne fréquentée majoritairement par des gobelins... Il a embauché deux soldats de plus. Kuror et ses soldats se positionnent à toutes les entrées et les PJ doivent fouiller tous les gobelins. Si un goblin bouge il se fait interpeller manu militari. Lors de la fouille un PJ tombe sur un goblin possédant du matériel de crochetage et une belle bague en or orné d'un scarabée en jade. Ce goblin propose au joueur de garder la bague et de ne rien dire aux soldats... Il est difficile pour les PJ d'essayer la méthode douce tant que Kuror est présent, mais ils peuvent lui proposer de rester pendant qu'il part avec les gobelins, choisis au hasard, pour l'interrogatoire. Il faut alors s'attirer l'amitié des gobelins (ce qui est dur) mais il est possible de nouer des contacts, sans pour autant, pour l'instant, en savoir davantage.

Cette rencontre permet aussi de se rendre compte que la majorité des gobelins souhaitent vivre tranquillement leur courte vie.

## 6) L'Enquête se poursuit

**LE CINQUIÈME JOUR**, les PJ sont de nuit, de 20h à 4h, ils patrouillent avec Orkander. Il propose une descente dans la maison d'un goblin soupçonné. Mais cette dernière ne donne rien. On peut néanmoins observer qu'il y a de plus en plus de graffitis mentionnant l'Alliance gobeline sur les murs de la ville.

Le sixième jour, les PJ sont de jour, ils patrouillent avec Kuror. La patrouille est prévenue que des gobelins prennent en otage des fidèles dans un temple de Prios. En fait, les gobelins ne comptaient pas faire une prise

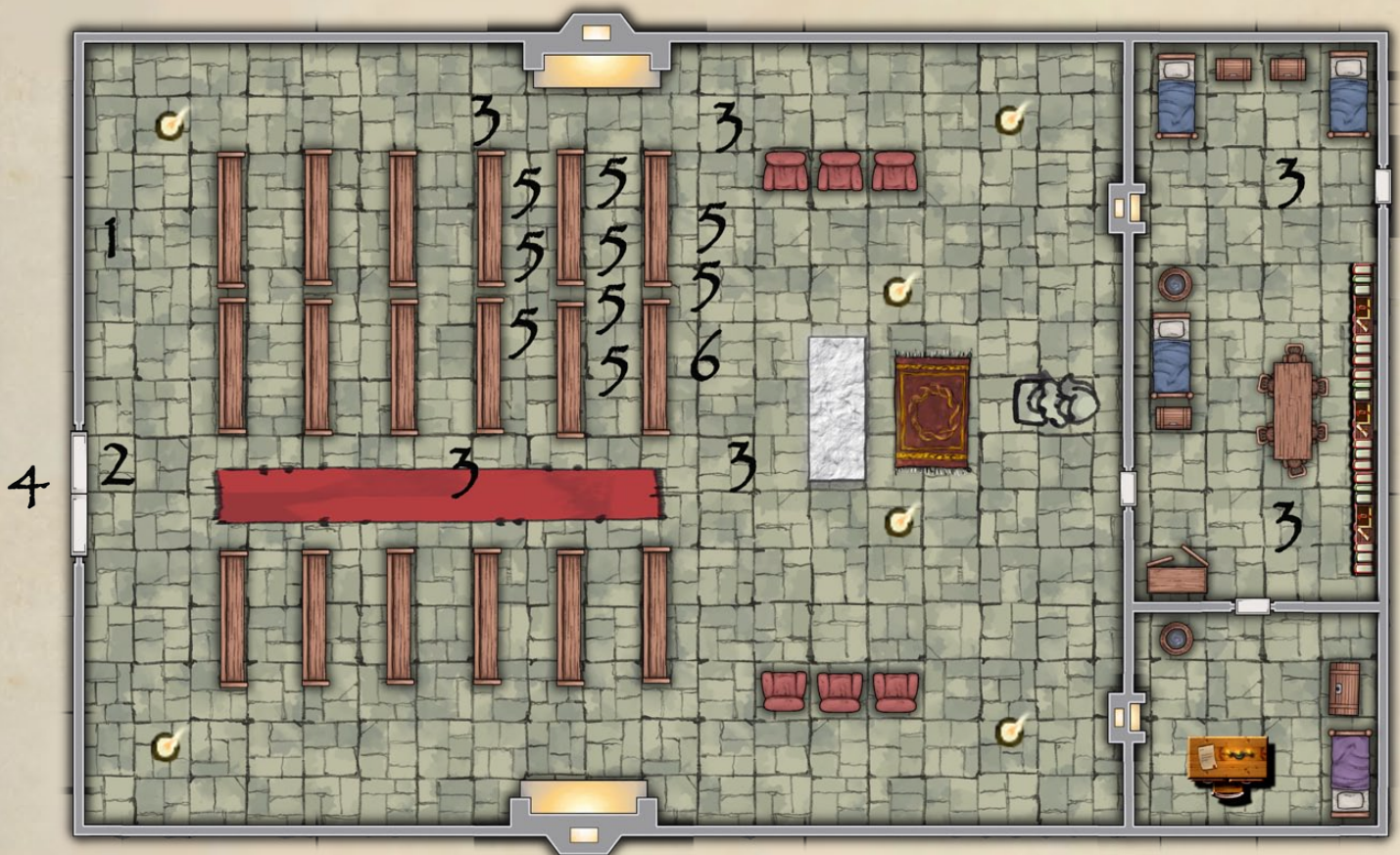
d'otages, ils l'envisageaient même pas, mais leur profanation du temple a mal tourné quand la prêtresse accompagnée de quelques fidèles est arrivée entre temps... La patrouille des PJ est la première sur les lieux, et Kuror veut tout de suite intervenir violemment. Si les PJ essayent une méthode plus diplomatique ou plus planifiée, il faut négocier ferme avec Kuror. Reportez-vous au plan du temple afin de connaître les positions occupées par les preneurs d'otages et leurs otages. Si les PJ interviennent (ce qui fini par arriver car Kuror n'attend pas qu'une autre patrouille arrive,

leur laissant donc moins de dix minutes pour agir), il est possible que certains gobelins tuent des otages. En vérité, seuls deux ou trois d'entre eux en sont capables, comme celui situé à côté de la prêtresse.

A ce moment il doit être possible pour les PJ d'avoir des indices ou des prisonniers à interroger. Sur les chaussures des traces de boue sale (comme les égouts ou les abords du

lac...). Les interrogatoires sont longs, mais bien menés il se peut que l'un des gobelins craquent. Les menaces ne marchent pas, il faut raisonner avec eux et avoir des arguments convaincants...

Le septième jour, les PJ sont de nuit, ils patrouillent avec Eraina. Avant que la patrouille ne commence les PJ apprennent que d'autres graffitis de l'Alliance sont apparus en ville.



### LÉGENDE TEMPLE DE PRIOS

(un carreau = 1,50 m).

Les seules fenêtres sont des vitraux à trois mètres de hauts, il est possible de voir au travers en collant les yeux dessus. On ne voit pas au travers si l'on est à quelques mètres de vitraux, donc on ne voit pas quelqu'un qui regarde de prêt.

Tous les gobelins sont armés d'une épée courte. Deux d'entre eux ont aussi une arbalète (petite).

1-Gobelin sur une échelle qui observe les mouvements extérieurs

2-Gobelin à la porte, ouvre l'huis pour d'éventuelles conversations

3-Gobelins qui surveillent les otages, à noter que celui à côté de la prêtresse est le meneur et le plus fanatique et donc susceptible d'abattre les otages. Deux se trouvent dans les chambres et surveillent la porte de derrière qui est verrouillée, en cas d'attaque par-là.

4-Place qui se trouve devant le temple

5-Les otages, assis par terre

6-La prêtresse de Prios, elle a déjà prit un coup...



## 7) Aux PJ de jouer !

A CE MOMENT, et même à la fin du sixième jour de travail, l'enquête évolue.

En effet les gobelins ont des traces de boue sur leurs chaussures et agissent toujours dans les mêmes quartiers, ceux à l'ouest.

S'il y a des prisonniers l'un d'eux craque et indique le lieu de la planque des gobelins.

Si les PJ mènent une enquête parallèle et plus douce, il sont contactés par un gobelin ayant des renseignements à leur donner. Ce dernier a été contacté ou a suivi, si c'est un voleur, des gobelins qui ont pénétré dans une bouche d'égout. Une surveillance permet donc de les suivre jusqu'à leur repaire.

Une fois que les PJ ont trouvé les renseignements leur permettant de trouver la planque de la cellule de l'Alliance, il faut s'y rendre. Bien sûr les PJ ne sont pas obligés d'y aller

seuls et peuvent convaincre Orkander de les accompagner ou du moins de leur fournir des miliciens en soutien.

Au total il y a sept gobelins. Si les PJ sont accompagnés, augmentez leur nombre, ajoutez peut être même un sorcier gobelin. (Voir le plan des égouts et de la planque des gobelins.)

La descente est sans doute violente, car les membres de l'Alliance gobeline sont conscients que leurs actes sont passibles de la mort, et même peut-être pire, et font tout pour se défendre et essayer de s'enfuir. Ils sont solidaires donc ne s'enfuient pas un par un mais tous ensemble quand ils le peuvent.

La planque se trouve dans un souterrain sous les égouts, et les PJ peuvent « rencontrer » une nuée de rats s'ils ne prennent pas le bon chemin (Test d'Agilité +1 pour éviter d'être mordu, sinon ils subissent 1 point de dégât).





### LÉGENDE DES ÉGOUTS QUI MÈNENT À LA PLANQUE DE LA LIGUE

(un carreau = 1,50 m).

Le niveau de l'eau dépasse quasiment toujours le parapet, donc on a les pieds dans l'eau et aucune trace n'est visible.

1-Nid de nués de rats

2-Trappe dissimulée, permettant d'accéder à la planque de l'Alliance, le parapet où elle se trouve est légèrement plus haut que les autres, et donc elle n'est quasiment jamais sous l'eau.

3-Echelle conduisant à une bouche d'égout, Les gobelins utilisent celle du nord pour entrer et celle du sud pour sortir des égouts.





### LÉGENDE DE LA PLANQUE DE L'ALLIANCE GOBELINE :

- 1- Une entrée dissimulée et barricadée
- 2- Six chambres individuelles pour les gobelins dormant à la planque
- 3- La chambre du chef de la cellule, c'est lui qui a découvert ces cavernes abandonnées, probablement un ancien refuge de bandits. Un coffret se trouve dans la chambre, il est verrouillé, à l'intérieur se trouve : 3 grenades alchimiques (Le Guide du Joueur page 114 : 1d10 de dégâts, Enflammé, Zone d'effet (rayon)), 25 thalers, et une statuette représentant un roi symbarien que les PJ ne connaissent pas.
- 4- Une salle de réunion et réfectoire, un parchemin annonçant une grosse fête prévue sur le lac...
- 5- Une petite prison, vide actuellement
- 6- Un point d'eau, petite source permettant d'avoir de l'eau potable
- 7- Une salle de prière où se trouve une statue du dieu Uron, le Serpent Monde (assimilé à la Déesse Terre Mère dans le panthéon d'Albérétor, voir *Le Tocsin sonne à Kastor*)

Interroger les éventuels survivants ou fouiller les lieux permet de découvrir que l'Alliance prépare un gros coup à l'occasion d'une fête sur le lac, qui a lieu le lendemain soir. Les PJ trouvent des plans, invitations ou autres. Les

membres prisonniers ne sont pas au courant des opérations. Ils ne devaient pas y participer, donc pour plus de sûreté ne savaient rien concernant les détails. Bien sûr, ils ne disent pas ça de suite et font les fortes têtes.

## 8) Ile grand bal

**LA FÊTE**, qui a lieu sur le lac Ebel à bord de deux grandes barges, est somptueuse, et les PJ doivent être sur leur trente et un, même s'ils se font passer pour des membres du service d'ordre. C'est l'occasion de sortir sa plus belle tenue. Par contre les armures ne sont pas autorisées.

Le déroulement de la fête est simple : les invités arrivent sur les deux barges à quai et au bout d'une heure ces dernières appareillent. Une fois à bonne distance de la côte les deux barges se rejoignent, jettent l'encre et s'arrirent entre elles. La fête peut vraiment commencer, avec de nombreuses «terrasses». Ce qui permet aux invités d'avoir l'impression d'assister à deux, voir trois fêtes à la fois. Il y a environ 40 invités, et une vingtaine de serveurs, cuisiniers et autres, dont une petite dizaine de gobelins parmi eux. De plus, de très nombreuses barques sont autour des barges, soient pour permettre à un invité de partir plus tôt s'il le souhaite, soit pour amener plus de victuailles, soit pour «assister» de loin à cette fête... Bien entendu, sur ces barques les PJ peuvent aussi remarquer quelques gobelins.

Ne pas oublier par contre, sauf élément contraire, que les PJ ne sont pas seuls. Un service d'ordre, six gardes (dix normalement mais les PJ viennent les remplacer), est déjà prévu mais aucun autre soldat ne vient s'y rajouter après le rapport des PJ à Orkander.

Ce dernier attend sur des barques autour des barges, car en effet la duchesse Esmeralda, l'organisatrice, n'a pas voulu de soldats pour sa fête, ne prenant pas la menace au sérieux. Les PJ sont d'ailleurs intégrés au service d'ordre, avec une arme légère sur eux (mais pas plus) et un uniforme fourni.

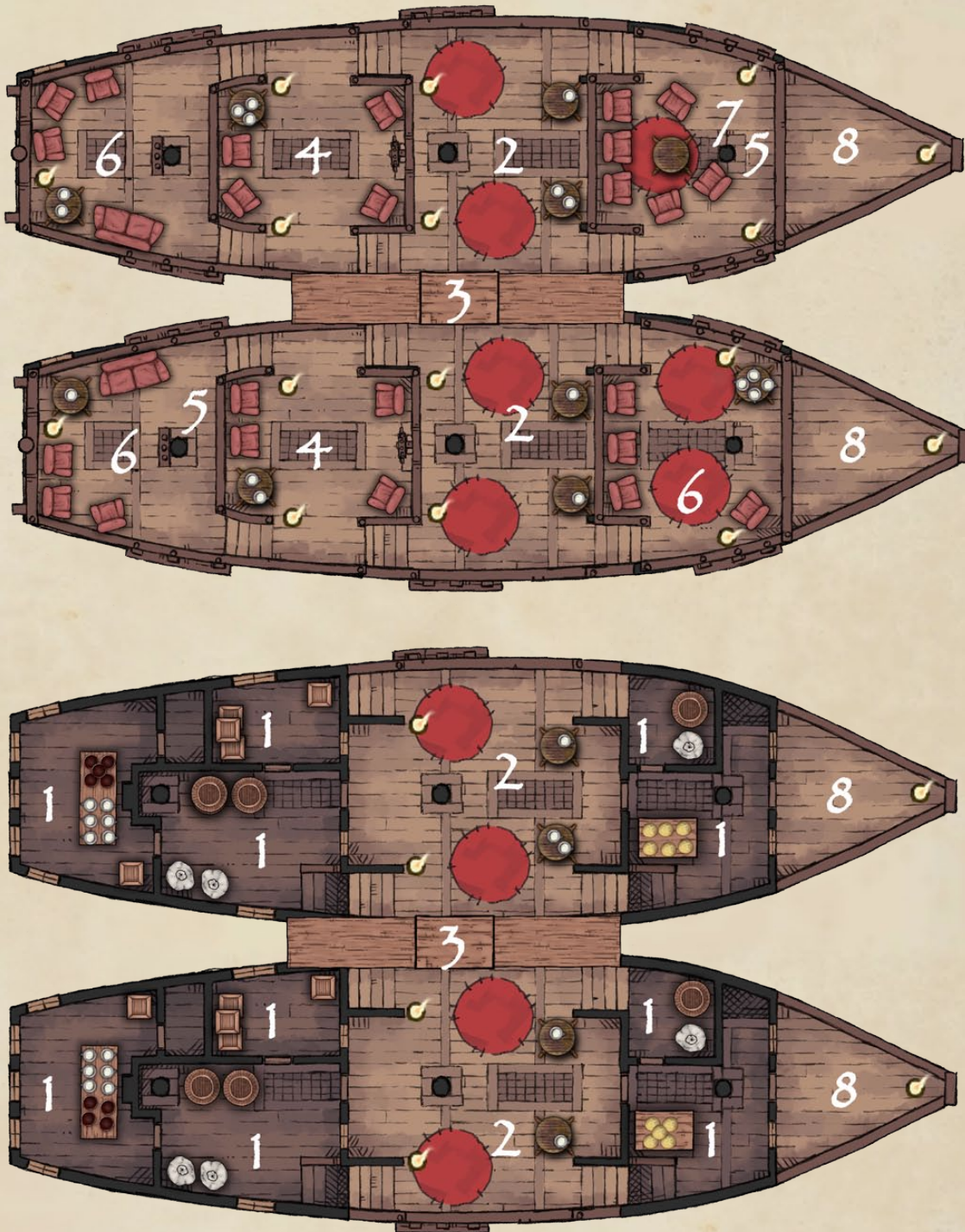
Lors de la fête les PJ tombent sur un ou plusieurs comtes du scénario 1. L'un d'eux les présente à d'autres nobles, en vantant, bien sûr, l'action des PJ contre l'Alliance gobeline. Les PJ risquent de se faire remarquer...

Le programme de l'attentat est assez simple : à minuit, les gobelins, au nombre de quatre (deux par barge) lancent des grenades alchimiques, mettant ainsi le feu aux barges. L'Alliance gobeline a prévu, une fois l'attentat effectué, de s'enfuir en barque. Un gobelin, avec une cicatrice sur la joue gauche, le chef, est chargé de veiller sur leur barque. Mais il attend de voir avant d'agir, donc les PJ l'ont sûrement vu au cours de la soirée (c'est même fortement conseillé pour la suite de la campagne), comme plein d'autres gobelins, mais au moment où débute le carnage, s'il a lieu, ce dernier sent le vent tourner et s'enfuit. Il est primordial qu'il réussisse à s'enfuir. Les PJ se rendent compte de son absence une fois tout terminé, mais il est trop tard et celui-ci est déjà loin. Au total, les membres de l'Alliance Gobeline présents sont de cinq, en comptant le dernier chargé des barques.

**Très important** : les PJ entendent des bribes de conversations étranges venant d'un noble, le comte Edker Neagen. Ce dernier, comte du duché de la Nouvelle Béréndoria, parle de l'organisation d'un coup (d'Etat) pour bientôt, et s'arrête de parler à l'approche des PJ, persuadé qu'ils n'ont rien entendu. Cet événement est en rapport avec un prochain scénario. Les PJ imagineront peut être que c'est lui qui manipule les gobelins, ce qui peut être une fausse piste.

Les gobelins n'ont pas les grenades alchimiques sur eux, ces objets étant dissimulés sur les barges depuis deux jours. Elles sont cachées dans les réserves accolées aux cuisines et dans certaines autres pièces (derrière une caisse ou sous un fauteuil). Si les PJ fouillent

les barges avant la fête, il faut réussir un Test en Vigilance -4 pour en trouver une (donc plusieurs jets). Si on surveille attentivement les serveurs gobelins, il est possible (Test en Vigilance +1) d'en voir un prendre l'un de ces objets.



### LÉGENDE

Les deux barges appartiennent à Esméralda. Elle se compose de (en double, identique sur chaque barge) :

- 1-Les cabines des barges, où se trouvent les cuisines, les réserves et tous les serveurs.
- 2-Les ponts, les invités peuvent s'y trouver pour être au calme.
- 3-Une passerelle de liaison entre les deux barges, elle est fermement attachée et très solide.
- 4-Des terrasses, avec de nombreux fauteuils sur les côtés.
- 5-Emplacement de musiciens.
- 6-Terrasses, plusieurs groupes de fauteuils formant des « îlots » de discussions. Les gens y viennent pour prendre l'air, pour y discuter, pour admirer le ciel ou les trois à la fois. De nombreux serveurs circulent offrant à boire et à manger, que des mets fins.
- 7-Un emplacement en terrasse réservé à la duchesse et ses invités privilégiés.
- 8-Pont avant, le capitaine de chaque navire se trouve là, surveillant que les barges ne dérivent pas ou ne s'écartent pas l'une de l'autre.

## 9) Conclusion

**LES PJ ONT PORTÉ** un sérieux coup à l'Alliance gobeline d'Agrella. Au total entre la prise d'otage, la descente dans la planque et l'attentat final, les PJ ont mis hors d'état de nuire près de vingt Gobelins de l'Alliance gobeline. Ça, plus les diverses opérations de l'armée, descentes, arrestations, surveillances et autres, et on comprend que l'Alliance n'est pas prête de mener de nouvelles opérations de grande ampleur à Agrella. En fait elle est pour l'instant démantelée...

Quant à la paye des PJ, compter le nombre de jours passés à travailler comme milicien, ajouter une prime de :

- 2 thalers par personne et par petits problèmes réglés, comme le voleur attrapé
- 10 thalers par personne pour la prise d'otage

s'il n'y a pas eu d'innocentes victimes

- 20 thalers pour la descente dans la planque de L'Alliance Gobelin

- 100 thalers par personne pour l'attentat final

Au cas où il y aurait eu des victimes à l'une des deux principales opérations, baissez les primes...

### **Et maintenant ?**

Pour la suite nous considérons que les PJ enquêtent sur la suspicion de coup d'Etat dans la Nouvelle Béréndoria de la part du comte Edker Neagen. Soit d'eux mêmes, soit après en avoir fait part au capitaine Orkander qui les envoie surveiller le comte, soit contacté directement par Orkander qui a eu vent de rumeurs concernant le comte...



## PNJ importants

### LE CAPITAINE ORKANDER

#### Ambrien.

Un grand brun, le visage carré et impassible, assez costaud, environ 35 ans. C'est l'archétype du soldat ambrien, il est impressionnant, autant physiquement que mentalement. C'est un homme froid, qui semble scruter l'âme de tous ceux qu'il regarde. Il n'en demeure pas moins respectueux des règles, toutes les règles ambriennes. Tant que les PJ respectent ses ordres et les lois ils ne craignent rien, mais toute incartade leur vaut la punition adéquate, pas de passe droit ni de complaisance, et ce même si par le passé ils ont montré qu'ils étaient dignes. C'est ça les dogmes de Orkander : pas d'amis, que des subordonnés obéissants et des supérieurs qu'il faut écouter tant qu'on ne les a pas remplacé. Orkander pourrait devenir un PNJ récurant de la campagne.

### KUROR

#### Ambrien, second de Orkander.

Un Ambrien au physique colossal, près de deux mètres, les épaules larges, les muscles saillants. Kuror est plutôt violent et vicieux. Il n'est fidèle qu'à Orkander, lui obéit en tout, mais n'hésite pas quand il le peut à laisser libre court à sa nature.

### ERAINA

#### D'origine barbare, second de Orkander.

Jeune femme d'origine barbare, petite, avec de long cheveux noir corbeau. Eraina fait tout pour grimper dans la hiérarchie ambrienne, et semble rejeter ou du moins oublier ses origines. Elle est loyale à Orkander dans la mesure où ce dernier lui permet pour l'instant de progresser dans l'armée. Mais elle n'hésitera pas à sacrifier ou à doubler son capitaine si besoin.

Le capitaine Orkander et ses deux seconds ne sont jamais seuls. Même s'ils ne sont pas toujours tous les trois ensemble, ils sont toujours accompagnés de quelques soldats ambriens.

### LES GOBELINS

« Pour l'Alliance Gobeline ! »

<b>Manières</b>	Déterminés
<b>Résistance</b>	Faible
<b>Traits</b>	Courte vie
<b>Agilité</b> 10 (0), <b>Astuce</b> 5 (+5), <b>Discrétion</b> 13 (-3), <b>Force</b> 10 (0), <b>Persuasion</b> 9 (+1), <b>Précision</b> 11 (-1), <b>Vigilance</b> 15 (-5), <b>Volonté</b> 7 (+3)	
<b>Talents</b>	Feinte (Novice)
<b>Armes</b>	Arme à une main 3, Arbalète (petite) 5
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Défense</b>	+4
<b>Endurance</b>	10 <b>Résist. à la douleur</b> 5
<b>Équipement</b>	Arbalète (petite), 1D10 ortegs
<b>Ombre</b>	Nuance de vert
<b>Tactiques</b>	Jouent sur le nombre et la distance.

**LE GOBELIN** qui s'enfuit, **Ugtalg**, est le membre des Sept (une organisation que vous découvrirez dans la suite de cette campagne). Il doit impérativement s'échapper, même si les PJ l'ont vu. C'est lui qui a poussé ses camarades à l'action, leur a fourni la quasi-totalité du matériel et surtout la planque, qui était une base secondaire des Sept et non pas un ancien refuge de bandits comme il a dit aux autres gobelins. C'est le véritable meneur de cette « révolte » gobeline...

