

Symbaroun



Partie de chasse

PREMIER CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT

Partie de chasse

PREMIER 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.

Partie de chasse

LOCALISATION

Les PJ se trouvent au sud d'Agrella, à proximité d'une forêt assez importante, situé dans le duché de Kasandrien.

SYNOPSIS

Les PJ doivent résoudre une affaire d'enlèvement qui a lieu lors d'une partie de chasse organisée dans la forêt.

1) Introduction

C'EST LA FIN de l'après midi et les PJ sont en train d'installer leur campement afin de passer la nuit aux abords de la forêt à proximité d'Agrella dans le duché Kasandrien.

Une quinzaine de cavaliers s'approchent de leur campement. Au vu de leur équipement, il s'agit de patrouilleurs au service de la reine Korinthia. Le commandant de la patrouille, le capitaine Kasolaï, se présente aux PJ comme le représentant de l'armée. Il leur demande ce qu'ils font ici. En effet, la forêt est interdite, car il fait parti du territoire de la duchesse Esmeralda. Cette dernière y organise d'ailleurs régulièrement des chasses. Et au vu de l'équipement de certains PJ, ceux-ci ont tout l'air de braconniers. C'est le moment de leur mettre la pression, en leur faisant comprendre qu'ils ne sont pas en position de force, qu'ils pourraient être accusés de braconnage et qu'ils risquent d'avoir de sérieux problèmes.

Quelles que soient les réponses des PJ, Kasolaï finit par leur proposer un travail (s'ils en cherchent, pour les occuper...). Les PJ n'ont guère le choix et sont quasiment obligés d'ac-

cepter afin de prouver leur bonne foi. Kasolaï leur propose d'aider les soldats à préparer la prochaine partie de chasse. Bien sûr il leur promet de les rémunérer.

Si le groupe de PJ vient de se constituer, il est souhaitable de jouer cette scène de façon individuelle : chaque PJ est pris à part, ne connaît pas les autres PJ, et se retrouve enrôlé pour cette partie de chasse. Il suffit de reprendre l'introduction précédente en l'adaptant à chaque PJ en fonction de ses réponses. C'est un moyen très simple et très logique de mettre vos personnages en contact, sans qu'ils ne passent pas leur temps à dire des phrases comme : « mais moi je ne suis pas avec eux, je ne les connais pas » ou encore « je n'ai aucune raison de les suivre ». Il suffit donc de les réunir, sous la houlette du commandant qui les présente : « vous allez travailler ensemble ». C'est le moment pour chaque joueur de présenter son personnage aux autres PJ.

Le groupe est formé, le scénario peut commencer.

2) Le campement de la partie de chasse

LES PJ SONT CONDUITS vers un camp sommaire, mais luxueux, où ils sont présentés au comte Elmendo Leadval qu'ils doivent accompagner pour cette partie de chasse.

Il regarde à peine les PJ non Ambriens, les accueille comme de simples serviteurs supplémentaires, et demandera à son aide de camp de bien vouloir s'occuper d'eux. Outre l'aide de camp, le comte est accompagné par deux chasseurs et quelques serviteurs divers dont une femme de chambre, une cuisinière et un serviteur gobelin. A peine arrivés les PJ observent le comte regarder de très haut ses serviteurs et vilipender le gobelin pour son manque de promptitude, car celui-ci a mis une seconde de trop à répondre à l'appel de son maître. Ce dernier dit que c'est impardonnable et qu'une autre incartade de ce genre lui coûtera de goûter à la punition de son maître.

Le campement se compose de trois zones distinctes : le camp militaire, deux séries de tentes rouges alignées, les quatre immenses et superbes tentes des notables ambriens, placées en carré. Les tentes des serviteurs, chasseurs et réquisitionnés comme les PJ, sont de mauvaise qualité, sont placées sans aucune organisation en entourant les quatre tentes des nobles.

Les PJ ne sont pas les seuls réquisitionnés. Il y a aussi de nombreux villageois censés aider au campement et parfois accompagner à la chasse, lorsqu'un noble manque d'accompagnateurs. Si les PJ essayent de discuter avec eux, une fois passée la méfiance, reconnaissant en eux « des camarades de galère », ils apprennent aux PJ que la forêt est paisible (comprendre il y a peu d'abominations) et possède un gibier important (notamment de nombreux oiseaux) et que seul la reine et la duchesse ont le droit d'y chasser. Cette dernière « loue » un droit de chasse, ou d'organiser des chasses, à ses subalternes. Dans le cas présent c'est le capitaine Kasolai qui organise la chasse pour le comte.

Mais Kasolai veut marquer le coup. Il a amené des animaux sauvages supplémentaires et « intéressants ». A ce moment là des chariots arrivent chargés de quelques jeunes Scrofar. Un des paysans ne peut s'empêcher de dire, « et bien sûr les animaux qui réussissent à échapper à la chasse, qu'est ce qu'ils vont manger une fois les chasseurs partis et le calme revenu ? Nos récoltes, nous ou nos enfants » ...



3) Mise en place de la partie de chasse

LE LENDEMAIN, avant que la chasse ne commence à proprement parler, le capitaine Kasolaï demande aux PJ de venir l'aider pour les préparatifs. Le campement est en émoi car une des cages est vide. Un des animaux sauvages amenés spécialement pour la chasse s'est sauvé et risque de menacer un village du coin (le village de Fhiprath, à un kilomètre du campement.) Il faut donc le récupérer sans le blesser. On confie des cordes et des filets aux PJ et ils doivent se placer au plus vite à proximité du village afin d'intercepter l'animal, pour le cas où il se dirigerait vers les habitations, recherchant de la chair fraîche. Ce qui arrivera sûrement car il est parti dans sa direction, des battues sont organisées et les PJ

doivent se placer au plus vite. L'animal est un jeune Scrofar (page 226 du livre de base, avec pour différences : Armes à 6, Armure à 4 et Endurance à 12 à cause de son jeune âge). Il est difficile de l'attraper sans qu'il agresse un PJ.

Les villageois montrent de façon voilée une animosité et des reproches vis à vis des nobles et de toutes personnes les accompagnant, dont les PJ. A leur arrivée au village, suivi de patrouilleurs, les PJ voient toutes les portes se fermer et les villageois les éviter. Lorsque l'arrivée du Scrofar est confirmée, les PJ lisent sur les visages des paysans une certaine résignation.



LÉGENDE

- 1-Campement de la chasse
- 2-Village de Fhiprath
- 3-Des fermes sur plusieurs kilomètres le long de la forêt
- 4-Ferme des Gobelins, une maison abandonnée et une grande grange où ils se trouvent
- 5-Lieu où le comte Rigel Salander est enlevé

- 6-Trace du feu des braconniers, deux pistes partent de là
- 7-Lieu où les Gobelins avaient laissé une carriole, reprenant la route discrètement, sur le chemin les traces de chariots sont nombreuses, il est impossible de les suivre
- 8-Les braconniers

4) Île bivouac et le banquet

LORS DU BIVOUAC précédant la partie de chasse, les PJ font connaissance des quatre comtes qui doivent y participer. Comme ils ont contribué à l'opération visant à attraper le Scrofar, les PJ sont invités à un grand buffet organisé sous la tente du Comte Rigel Salander, qui apparaît comme le comte le plus important et l'organisateur de la chasse. Ils sont à table avec le commandant Kasolai et ses officiers. Les comtes se trouvent tous autour d'une grande table.

Il y a des tensions entre eux, des jalousies. La lutte pour obtenir les bonnes grâces de la reine est loin d'être de tout repos en Ambria. Les PJ apprennent entre autres que Rigel Salander est responsable de la déchéance du frère du comte Marval Morigal qui participe à la chasse.

Outre les tensions, il faut insister sur l'arrogance de certains de ces comtes, qui considèrent le petit peuple presque comme des

Il est clair que les nobles ambriens ne se comportent pas tous comme ces comtes. Néanmoins, il est évident qu'ils pensent faire partie de « l'aristocratie » et se sentent supérieurs au peuple et plus encore vis à vis des barbares et autres races. De plus, la chasse met les comtes en compétition ce qui en rend certains d'humeur exécrationnelle...



esclaves, et encore plus les gobelins. Les PJ assistent notamment à la scène suivante : Rigel Salander repousse violemment son serviteur goblin, celui-ci se blessant légèrement sur le coup, suite à quoi un serviteur goblin du comte Elmendo Leadval cours le relever et lui fournit un foulard pour s'essuyer son visage légèrement ensanglanté. Les PJ sont les témoins d'une attitude similaire de la part du comte Marval Morigal, qui s'en prend ver-

tement à son serviteur barbare, et lui parle comme si c'était un simple animal domestique.

Face à toutes ces exactions, ces moqueries et autres actes racistes, les PJ savent que toute réaction physique ou orale de leur part marquera leur fin en tant qu'homme libre. Le capitaine Kasolai le leur rappelle au premier mot de travers.

5) **Ilra** chasse

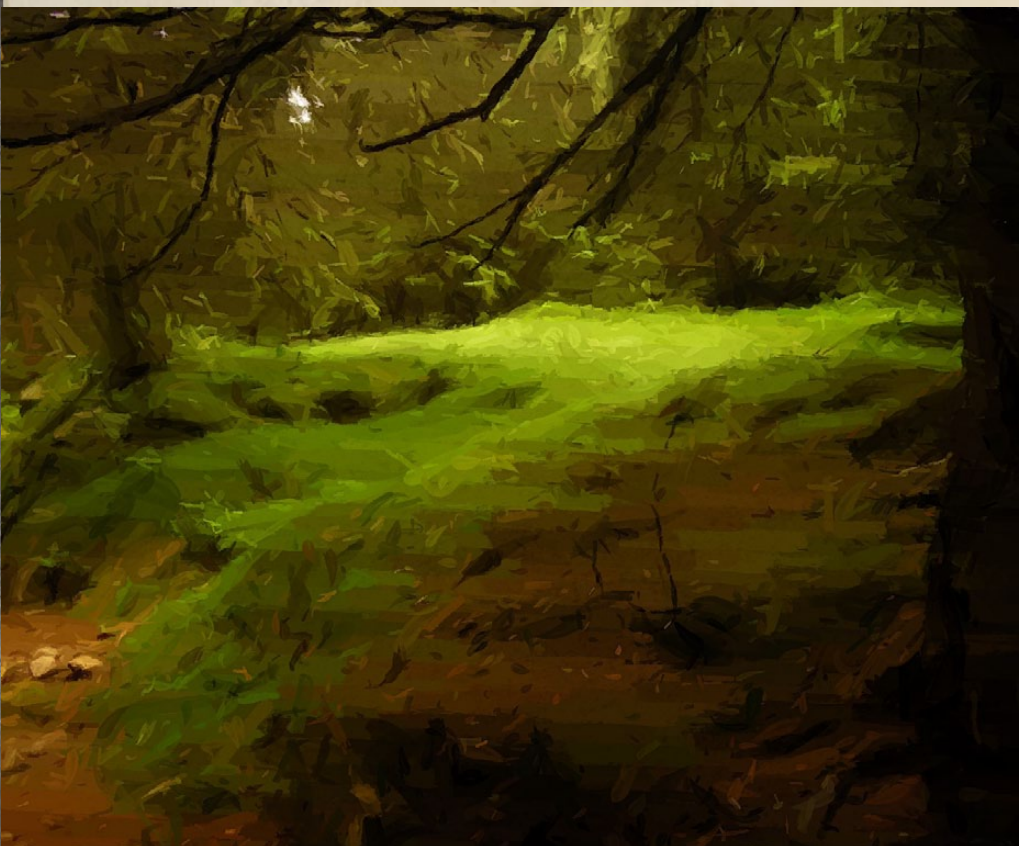
AVANT LA CHASSE les chasseurs et la comtesse Losaindora Niadolen organisent une petite cérémonie en l'honneur de Prios pour que la chasse se déroule sous les meilleures auspices.

La chasse débute et elle est spectaculaire : du monde, des bruits partout. Imaginez quatre groupes de chasse composés chacun de 2 ou 3 chiens, deux ou trois chasseurs, un maître chien, deux soldats, un ou deux serviteurs, quelques paysans ou les PJ comme rabatteurs, sauf Rigel Salander qui n'en a pas voulu, et le comte. Ce qui fait au total près de quarante personnes, dix chiens et autant d'animaux sauvages, le tout dans une petite portion de forêt.

Les PJ accompagnent le comte. Il n'a avec lui qu'un seul chasseur et les traite comme s'ils étaient de vulgaires paysans. Mais il traite encore moins bien son goblin qui fait partie de l'entourage. Seul le comte se trouve sur son cheval, tous les autres sont à pied.

Le rôle des PJ est de contenir les animaux, de les faire s'envoler de leur cachette ou de les rabattre sur le comte, qui les abat à l'arc, perché sur son cheval. Il faut donc faire du bruit, faire peur aux animaux qui viennent vers eux et ne pas les combattre. Cependant, un animal sauvage, apeuré et qui se sent acculé, a parfois des réactions violentes et s'attaque aux PJ. Ces derniers sont donc obligés de l'abattre et se font vertement invectiver par le comte, celui-ci leur disant que malgré le fait que se soit leur prise, elle est à lui et à lui seul. « Et que cela ne se reproduise plus ». Sur le coup de midi, les chasseurs s'arrêtent pour pique-niquer, puis reprennent rapidement la chasse.

Le groupe va subir les désagréments d'une nuée de moustiques/abeilles (ou frelons, voir le Marteau de la Sorcière page 67), cette attaque ne représentant pas un réel danger et la difficulté sera plutôt de s'occuper du comte, ainsi que des chiens qui sont comme devenus fous. Il leur faudra même partir à la recherche de l'un des chiens, celui-ci s'étant enfui sous la panique.



6) Deuxième bivouac, fin du premier jour de chasse

LE PREMIER JOUR DE CHASSE se termine. Une soirée de plus au bivouac, avec toujours les différents comportements des comtes. La soirée est légèrement différente car chacun montre ses prises, on peut encore une fois voir l'esprit de compétition et l'envie de faire mieux que les autres nobles. C'est la comtesse Losaindora Niadolen qui a eu le plus de prises, Rigel Salander et Marval Morigal étant aux coudes à coudes, tandis que Elmendo Leadval se trouve bon dernier. Elmendo Leadval accuse les PJ de l'avoir gêné. Il est de plus en plus puant et désagréable.

Tout le monde va rapidement se coucher. Alors que les PJ se reposent ils aperçoivent le comte Marval Morigal en conversation, discrète et apparemment secrète, avec l'un des chasseurs attachés au service du Comte Rigel Salander. Mais la discussion se termine rapidement et chacun retourne de son côté. Bien évidemment le chasseur ne parle pas si on l'interroge. En fait, Marval Morigal a proposé de l'argent au chasseur pour qu'il fasse volontairement perdre des prises à Rigel Salander...

7) Deuxième jour de chasse

REPRISE DE LA CHASSE le lendemain, même rôle que la veille, même fonctionnement. Et le comte Elmendo Leadval est d'une humeur massacrante.

Lors de la chasse des bruits étranges attirent les PJ, en fait le comte leur demande d'aller voir, et il s'agit en fait d'un ou plusieurs Félistpectres (page 226 du livre de base) qui vont essayer de piéger un PJ. Le chasseur peut venir en aide aux PJ si vous jugez que cette rencontre est trop difficile pour votre groupe, et même Elmendo Leadval avec son arc...



8) L'appel du cor ou l'appel des corps

ALORS QUE LES PJ se sont sortis des griffes des Félistpectres, vers 11 heures du matin, un cor retenti, sonnait le rappel de tout le monde. Une fois sur les lieux du rappel, on peut assister à une scène terrible, plusieurs corps gisent, il s'agit de la suite du comte Rigel Salander. La comtesse Losaindora Niadolen est déjà sur les lieux, le comte Marval Morigal et sa suite arrivent peu après.

patrouilleurs négligent cet élément. Pour eux ce couard a fui, on ne s'en souci pas plus que de la perte d'un chien. Il faut que les soldats soient convaincants : « il ne fait aucun doute qu'il a dû en profiter pour se cacher et s'est enfui à la première occasion, après tout c'était un goblin, lorsqu'on le retrouvera il paiera pour ce geste, mais pour l'heure il faut retrouver le comte Rigel Salander. »

Les chiens ont été mis en fuite, et les membres de l'entourage, trois hommes, sont retrouvés morts (dont le chasseur vu la veille avec Elmendo Leadval) tués par des flèches. Un des premiers indices que les PJ trouvent c'est la disparition, outre Rigel Salander, d'un goblin qui était dans la suite du comte. Il a participé à l'enlèvement de l'intérieur. Les

Mais les PJ n'ont pas le temps de fouiller les lieux. Ils se voient confier le même rôle que l'armée : retrouver le comte. Kasolai peut, pour les motiver, promettre d'augmenter leur futur salaire. Il faut mener les recherches, Rigel Salander a pu s'enfuir, pourchassé. Son cheval manque aussi à l'appel. Le commandant Kasolai confie une zone aux PJ, celle qui

se dirige vers le cœur de la forêt. Ils doivent l'explorer pendant trois heures puis revenir au campement. Les premières recherches dans la forêt ne donnent rien, par contre les animaux sauvages, qui viennent d'être lâchés, eux ne vont pas rester là sans rien faire. Notamment le Scrofar qui s'était enfui. Il n'est plus seul, deux ou trois autres de ses congénères ayant été aussi libérés dans la forêt. Les recherches seront très douloureuses et infructueuses.

De retour de leur recherche de trois heures, pas de traces, mis à part des animaux. Les PJ repassent par le lieu du drame, c'est le moment, et seulement maintenant, de regarder attentivement et éventuellement de trouver des indices. L'observation du lieu de l'enlèvement et surtout des victimes permet de voir que le garde du corps du comte a reçu un coup de couteau dans le dos alors qu'il se trouvait au milieu des victimes. Cela ne se présente pas comme ça. Les chasseurs sont étendus sur le dos, avec de multiples blessures sur le corps. Le garde du corps est étendu sur le ventre, a une profonde entaille dans le dos et se trouve au milieu du groupe de victimes. Ce qui permet après une simple analyse d'en tirer la conclusion précédente et donc de suspecter une action interne. Et là les PJ peuvent penser, à tort, que c'est Rigel Salander lui-même qui a tué son garde du corps. Puisque logiquement il devait se trouver derrière le garde. Mais il était juste à côté. Un comte tel que lui se devait d'affronter ses assaillants. Et c'est le serviteur goblin qui a poignardé le garde du corps.

Si les PJ tentent de suivre d'éventuelles traces, en réussissant des jets en [Vigilance -3], il est possible de repérer les empreintes d'un groupe de 4 à 8 personnes. Les jets de pistage ne sont pas évidents car il y a de nombreuses traces de guerriers et de pas lourds. Seul le cheval de Rigel Salander laisse par endroit des empreintes, mais une fois sur la route, impossible de les repérer car il y a de nombreuses empreintes de chevaux. Ce groupe, dans la forêt, passe volontairement à côté d'un campement, d'où d'autres traces, (dont celle d'un chariot, idéal pour transporter discrètement

un prisonnier) partent en direction de la forêt interdite. Il s'agit d'un campement de braconniers qui sont partis en chasse. Il ne reste que les traces d'un feu vieux de quelques heures. Bien sûr à ce moment là il y a deux groupes différents qui se séparent, l'un quittant la forêt, et l'autre y pénétrant plus profondément.

Si les PJ suivent le groupe qui va vers l'intérieur, ils finissent par tomber sur un groupe de braconniers aux mines patibulaires et peu désireux de se faire prendre (utilisez les caractéristiques des voleurs page 217). Seul un excellent diplomate peut éviter une confrontation...

Les traces qui quittent la forêt, par le nord, les amènent à la lisière de la forêt jusqu'à un petit bosquet où se trouvent une carriole ou un chariot. Les traces conduisent à la route mais une fois sur celle-ci il y a de trop nombreuses autres traces qui rendent impossible tout nouveau repérage. Cette petite route vient du village visité au début par les PJ, monte(nt) vers le nord du pays et se dirige vers le nord-ouest et la ville d'Agrella. Sur la zone se trouve toute une série de fermes.

Si les PJ pensent, à raison, que les kidnappeurs ne peuvent être partis qu'au nord, et décident d'inspecter toutes les fermes, ils ont peu de chance de trouver la ferme des gobelins. Ils comprennent qu'ils perdent leur temps après une dizaine de fermes visitées sans succès. Néanmoins, si les PJ se montrent diplomates et posent les bonnes questions, vous pouvez estimer que quelques fermiers auront effectivement vu passer un chariot de gobelins, ou encore pourront leur parler de la ferme qui est occupée depuis peu par des gobelins...

Rappelons ici les pistes possibles qui se présentent aux PJ et que vous pouvez développer à loisir :

- Des braconniers, des traces de campement laissent penser que la forêt, qui est pourtant interdite, a été visitée récemment.
- Des paysans mécontents. Ils l'ont bien montré lorsque les personnages sont venus rechercher l'animal sauvage qui s'était échappé au

début du scénario. D'autant plus qu'aucun des paysans réquisitionnés n'avait accompagné le Comte Rigel Salander. La route qui mène au village de Fhiprath n'est pas visible du campement et les soldats occupés dans la forêt n'auront même pas remarqué des paysans et leur carriole. Il y en a quasiment tous les jours qui passent sur cette route...

- Des abominations...
- Des barbares ou des membres du Pacte de fer...
- Un faux enlèvement réalisé par le comte lui

même, mais alors pourquoi ? Faire accuser un autre comte, disparaître...

- Le comte Marval Morigal, qui ne cache pas sa joie lorsqu'il apprend la disparition de Rigel Salander, désire se venger de lui. Et un des deux autres nobles, comme le comte Elmen-do Leadval, peut, de façon à peine dissimulée, l'accuser de la disparition de Rigel Salander, d'autant plus que Marval Morigal est arrivé en dernier sur les lieux du drame, que faisait-il ?

Où était-il ?

- Des gobelins.



9) L'enquête

LES VRAIS RESPONSABLES sont des serviteurs gobelins, rassemblés dans l'Alliance Gobeline, ils désirent enlever plusieurs personnalités ambriennes pour faire pression sur la reine afin d'obtenir la reconnaissance de leur peuple. Il n'y a pas de demande de rançon car ce groupe de gobelins veut enlever

plusieurs personnalités avant de lancer leur demande, pour avoir le maximum de poids, ils savent bien que pour la reine, un noble de perdu c'est dix nouveaux qui veulent sa place. Donc il leur en faut plusieurs, pour déstabiliser l'administration en place et la reine sera obligé d'intervenir pour régler le problème.

L'ALLIANCE GOBELINE est un regroupement secret et récent de gobelins : des sans clans, des déçus de leur tribu, des solitaires... Cette organisation pousse pour que les gobelins ne soient plus traités comme des esclaves et des sous-hommes en Ambria. Ils n'ont pour l'instant rien fait de concret, ils n'étaient qu'un regroupement de gobelins autour d'une bière noire. Petit à petit ils se sont regroupés mais sans jamais rien faire. Ils ne faisaient que se plaindre, sans rien proposer (cela avait cependant le mérite de soulager...). Mais depuis peu ils se sont mis en tête de faire changer les choses, les bavardages sont terminés, il est temps maintenant de passer à l'action. Deux branches s'opposaient quant à l'action à proposer : l'une voulait une action politique (tracts, informations, négociations, explications...) et l'autre voulait une action terroriste (enlèvement, attentat...). C'est bien évidemment la branche dure qui a prit le dessus. Un gobelin de la branche politique qui avait commencé à haranguer (poliment) la foule depuis quelques jours a été assassiné chez lui. Tous les membres de l'Alliance gobeline sont persuadés que la reine est responsable de la mort du dit gobelin. C'est le temps de la vengeance ! Les meneurs et les partisans de la méthode forte ne sont pas dupes quant au résultat de leurs actions, c'est la répression violente et se sont les gobelins innocents qui payent. Mais ils pensent, non à tort, que la population gobeline ainsi opprimée se rangera alors du côté de l'Alliance, transformant leur groupe minoritaire en groupe rassembleur de tous les gobelins opprimés, unifiant toutes les tribus. Le seul bémol à mettre dans leur raisonnement c'est que l'Ambria est un état totalitaire et lorsqu'un état totalitaire réprime il n'y a personne qui réagit, à part les opprimés, donc les gobelins sont tout seuls et risquent le génocide.

Au total ils ne sont guère plus qu'une centaine, répartis en petits groupes de cinq ou six, appelés des cellules et n'ayant des contacts entre eux qu'épisodiquement. Certains groupes agissent sans l'avis des autres. Dernièrement les Mystiques de la branche dure permettent des contacts plus fréquents et poussent vers une organisation plus centralisée et plus efficace. L'Alliance Gobeline, depuis qu'elle est organisée, est totalement manipulée par les Sept, une faction que vous découvrirez dans un prochain scénario...

Le cheval de Rigel Salander est retrouvé le lendemain, errant au nord de la forêt.

Les autres comtes sont maintenus sous bonne garde au campement. Le capitaine ne les soupçonne pas, mais il ne veut surtout pas un

nouvel enlèvement. Au bout de trois jours, si Rigel Salander n'a pas été retrouvé les nobles repartent en direction de leurs comtés respectifs, toujours escortés par de nombreux soldats.

10) Finir l'enquête

TROUVER LES GOBELINS : un des gobelins resté au campement fait parti de l'Alliance Gobeline, il doit servir de contact, si les PJ s'interrogent sur la disparition du gobelin de Rigel Salander, ils peuvent se rappeler qu'ils l'ont vu discuter plusieurs fois avec un autre gobelin, un serviteur du comte Elmendo Leadval, celui là même qui lui a proposé son foulard lors du banquet. Et comme par hasard ce dernier a un comportement étrange, il peut être absent lorsque les PJ le cherchent pour lui parler du gobelin disparu...

Il faut ou le suivre ou le faire parler, ce qui est difficile mais pas impossible, contre la promesse de ne pas tuer ses camarades. Ou alors en étant de fins diplomates et ou mani-

pulateurs, en lui faisant comprendre que la méthode utilisée par les gobelins n'est pas la bonne. Il serait judicieux que les PJ l'interrogent hors de la présence des soldats, partis en recherche. Si les trois jours s'écourent sans que les PJ ne le remarquent, il disparaît peu avant le départ des comtes, Elmendo Leadval s'en plaindra.

Il est aussi possible qu'une paysanne, qui vient en fin de soirée rôder autour des tentes des nobles, attire l'attention des PJ. En effet, celle-ci semble se cacher, se dissimuler. Elle disparaît à la vue des PJ pour ne réapparaître que quelques heures après, sortant d'une tente des comtes. Elle se prostitue. Interrogée, elle révèle avoir vu une ombre de grande



LÉGENDE

(un carreau = 1,50 m).

1- Position des deux faux fermiers ayant accueillis les joueurs, ils sont armés d'épée courte qui était dissimulés.

2- Echelles au sol

3- Gobelins, à l'abri (- 2 pour les toucher) derrière des caisses ou des bottes de pailles.

4- Couche du comte Rigel Salander où il est attaché.

5- C'est là que se trouve habituellement le gobelin qui surveille l'extérieur, il y a des fissures dans les deux côtés permettant de voir sans être vu. Il n'y a personne si les joueurs sont attendus...

6- Couches des gobelins

7- Cette étendue de bois est un étage, couvrant la moitié de la grange, en dessous se trouve des bottes de foin et de nombreuses caisses (le plus souvent vide).

taille passer non loin de la tente quand elle est partie. C'est le gobelin qui vient de s'enfuir...

L'Alliance goblinique a investi une petite ferme à quelques kilomètres au nord de la forêt. Cette ferme se compose d'une grande grange où se trouve les gobelins et d'une petite maison qui n'est plus habitée depuis longtemps.

Il est difficile de prendre l'Alliance goblinique par surprise à moins d'arriver de nuit et discrètement, car c'est une zone de plaine et un gobelin surveille en permanence les alentours du haut de la ferme. Au cas où les PJ arrivent de nuit et par surprise, un gobelin surveille, comme de jour par les interstices, un autre surveille le comte et les autres dorment, faisant des tours de garde.

Si les gobelins entendent ou voient les PJ avant qu'ils arrivent, seulement deux d'entre eux restent visibles et se présentent comme les propriétaires du lieu, un père et son fils. Et ils n'ont rien vu ni rien entendu de particulier avant les PJ. C'est un coin tranquille, à l'écart de la route principale. Si les PJ décident

de fouiller le bâtiment c'est autre chose. Le « père » essayer d'amadouer les PJ, leur disant qu'ils vont perdre leur temps. S'ils insistent il joue le pauvre gobelin encore une fois opprimé, commençant à râler de plus en plus fort pour finir par laisser entrer les PJ.

A l'intérieur les autres gobelins tendent une embuscade aux PJ.

Les gobelins sont au nombre de 6. Ils sont conscients que leur action est passible de la mort et sont donc déterminés. Comme peut l'être tout partisan d'une cause extrême correctement endoctriné. Ils n'ont aucune intention de tuer le comte Rigel Salander, en tout cas pas ceux responsables de l'enlèvement. Et à aucun moment ne menacent sa vie, il est solidement attaché dans le grenier à blé de la ferme. Si jusque là les PJ n'ont à aucun moment entendu le nom de l'Alliance Goblinique, c'est l'occasion pour les gobelins de le crier comme signe de ralliement : « au nom de l'Alliance Goblinique, il est temps que les gobelins aient la place qu'ils méritent dans ce monde, à l'attaque ».



Si le serviteur de Losaindora Niadolen les a rejoints, il se trouve en hauteur, et manie lui aussi l'arc.

Au cas où l'opposition soit trop faible pour les pj il est possible de transformer un des gobelins en sorcier ou conjurateur.

11) Conclusion

UNE FOIS SAUVÉ, le Comte Rigel Salander remercie à peine les PJ, se plaignant plutôt de leur lenteur à le retrouver. S'il y a des survivants gobelins, il demande à ce qu'ils soient exécutés sur-le-champ. Si les PJ refusent, il le fait faire aux soldats une fois arrivé au campement, il est impossible aux PJ d'empêcher cette action. On demande aux PJ comment ils ont fait pour les trouver et s'ils ont laissé partir le gobelin resté au campement ils sont fortement menacés par Rigel Salander. Il faudra éviter de traverser son nome à l'avenir...

Le capitaine Kasolai, remet comme convenu aux PJ une récompense, un titre de paiement. Il s'agit d'un parchemin demandant aux fonctionnaires de payer les PJ (pour un montant

de 50 thalers par PJ à retirer à Agrella) sur lequel se trouvent le nom de chaque PJ et les raisons de ce parchemin : « Ont aidé l'armée à libérer le comte Rigel Salander qui avait été pris en otage par des vauriens gobelins ».

PRJ importants

LE CAPITAINE KASOLAI

de Kasandrien

Environ 40 ans, grand et longiligne, toujours impeccable dans son armure. Il organise la chasse pour le compte de son comte, c'est pour lui une perte de temps, mais il sait que son comte espère en retirer du prestige (d'où les animaux sauvages supplémentaires) et surtout de l'argent. Lorsque l'enlèvement a eu lieu il est hors de lui, car non content de perdre son temps il risque de perdre sa place sur cet impers. Il met donc tout en œuvre pour retrouver Rigel Salander au plus vite : il multiplie les patrouilles, les offres de récompenses...

LE COMTE RIGEL RIGEL SALANDER

son comté se trouve au Sud de Kasandrien

Une quarantaine d'années, petit, environ 1m65, sec et nerveux. C'est un personnage suffisant, même avec les autres comtes, il apparaît comme un manipulateur de première, il est responsable de la déchéance du frère du comte Marval Morigal et on le soupçonne de bien d'autres actes malveillants. Il est toujours accompagné de son garde du corps et d'un serviteur gobelin qui doit répondre rapidement à tous ses ordres.

LE COMTE ELMENDO LEADVAL

son comté se trouve à l'Est de Kasandrien

C'est un homme d'environ trente ans, assez grand, brun, les épaules larges. C'est un petit comte sans trop d'envergure, il compense donc en étant hautain et raciste. Dans son entourage proche se trouvent un serviteur qui gère les demandes et un gobelin pour le service.

LE COMPTE MARVAL MORIGAL

son comté se trouve à l'Ouest d'Yndarien

C'est un homme, brun, d'à peine cinquante ans, d'une taille moyenne avec un léger embonpoint. Il n'est que haine envers le comte Rigel Salander, difficile de savoir autre chose, car il ne parle que pour menacer ou insulter Rigel Salander. Le reste du temps il reste silencieux et lance un regard noir à Rigel Salander

lorsqu'il est présent ou en direction de la personne essayant de lui parler. Il est accompagné de son garde du corps (qui fait penser à un assassin) et par un serviteur.

LA COMTESSE LOSAINDORA NIA-DOLEN

son comté se trouve en Yndarien

Elle est élancée, les épaules larges, très musculeuse, brune, yeux noirs et a un peu moins de trente ans. Contrairement à ses pairs elle porte toujours un plastron de cuir et une épée à la ceinture, jamais d'autres tenues. Elle n'est là que pour la chasse, elle ne parle que de ça, elle n'aime que ça et tout le reste ne l'intéresse pas. Elle est accompagnée par deux chasseurs avec qui elle parle parfois plus qu'avec les autres comtes.

LES GOBELINS

«Pour l'Alliance Gobeline !»

Manières	Déterminés
Résistance	Faible
Traits	<i>Courte vie</i>
Agilité 10 (0), Astuce 5 (+5), Discrétion 13 (-3), Force 10 (0), Persuasion 9 (+1), Précision 11 (-1), Vigilance 15 (-5), Volonté 7 (+3)	
Talents	Aucun
Armes	Arme à une main 3, Arc 3
Armure	Armure de cuir 2 (Gênante)
Défense	+4
Endurance 10	Résist. à la douleur 5
Equipement	Arc, 1D10 ortegs
Ombre	Nuance de vert
Tactiques	Jouent sur le nombre, la distance et cherchent toujours des positions avantageuses.

