



CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

CALICE
LE CRÉPUSCULE DES DÉESSES - TOME 1

- Laurent Bernasconi -

LES OMBRES D'AKILÈNE

Calice, une cité extraordinaire à la forme si caractéristique. Fondée il y a plus de quatre-mille-cinq-cents ans, elle fut frappée par un cataclysme et sombra dans l'oubli pendant deux millénaires avant d'être réhabilitée.

Aujourd'hui, les personnages sont en route vers elle et leur destin, chargés d'une mission, guidés par une vision ou victimes du hasard qui fait des héros de ceux qui se trouvent au bon endroit au bon moment.

Calice, le crépuscule des déesses est une grande campagne en sept scénarios au cours de laquelle vous allez découvrir les secrets de l'île d'Akilène et de la spectaculaire cité de Calice. Dans ce premier tome, vous trouverez la présentation de la campagne et du cadre de jeu, ainsi que les quatre premiers épisodes de la campagne.

Cet ouvrage contient :

- ◆ des informations générales sur la cité de Calice et l'île d'Akilène ;
- ◆ la trame de la campagne ;
- ◆ des indications pour introduire les PJ dans la campagne ;
- ◆ un guide complet de Calice (histoire, culture, population, description des quartiers...);
- ◆ les quatre premiers scénarios de la campagne.

Le tome 1 de **Calice, le crépuscule des déesses** s'adresse aux personnages de niveau 1 et les amènera au niveau 6.

Il est nécessaire de posséder le livre des règles de **Chroniques Oubliées Fantasy** pour pouvoir jouer ce supplément de campagne.



black-book-editions.fr

BBECOF203



CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Auteur : Laurent Bernasconi

Édition et textes additionnels : Marc Sautriot

Relecture et corrections : Olivier Larue
et Marc Sautriot

Direction artistique : Marianne Bergeonneau

Design du logo et de la couverture : Steve Luga

Couverture : Irina Fidler

Illustrations intérieures : Wilmar Ballespí,
Julien Carrasco, Camille Defarge, Jérémy
Forveille, Francesco Musiani, Iliana Naydenova,
Pierre-Yves Réal, Ludovic Salvador

Plans et cartes : Patrick Janniaud

Design de la maquette : Amélie Bortuzzo, Laura
Hofmann et Frédéric Lipari

Maquette : Laura Hoffmann et Frédéric Lipari

Dépôt légal : juillet 2024. Imprimé en UE

ISBN (deluxe) : 978-2-38227-487-3

ISBN (collector) : 978-2-38227-621-1

ISBN (pdf) : 978-2-38227-491-0

© Black Book Éditions, 2024.

Chroniques Oubliées Fantasy est une marque
déposée par Black Book Éditions.

Tous droits réservés.

Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet, 69800 Saint Priest FRANCE

www.black-book-editions.fr

L'équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif • David Burckle, Marie Ferreira,
Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique • Éric Bernard, Camille Bourgoïn,
Julien Collas, Jonathan Duvic, Julien Gaillet
et Olivier Morgon

Pôle communication • Anthony Bruno
et Steve Luga

Pôle édition • Marianne Bergeonneau,
Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas,
et Marc Sautriot

Pôle technique • Alexandre Nizoux
et Emmanuel Personne



black-book-editions.fr



SOMMAIRE

INTRODUCTION

5

La légende de Calice	5
La véritable histoire.....	6
Le cœur de l'histoire.....	7
Avertissement	9
Difficulté de maîtrise : MJ expérimenté.....	9
Objets magiques.....	9
Adversité et diversité.....	10
Consentement/violence.....	10
Factions	10
Trame de la campagne	II
Épisode 1 : Les Passagers du destin (Niv. 1).....	11
Épisode 2 : Les Prisonniers de Solaris (Niv. 2).....	12
Épisode 3 : Les Ombres d'Akilène (Niv. 3).....	12
Épisode 4 : Les Héros de Sanctepierre (Niv. 4 à 5).....	12
Épisode 5 : Les Secrets de Calice (Niv. 6).....	13
Épisode 6 : La Vallée des Urs (Niv. 7 à 8).....	13
Épisode 7 : Les Masques d'Iktar (Niv. 9 à 10).....	14
Création des personnages	14
Origine culturelle.....	14
Profils.....	15

Répartir les passagers dans le bateau.....	15
Éléments de backgrounds.....	15
Variante d'introduction.....	18

Guide de Calice

18

Akilène.....	19
Accéder à Calice.....	19
Notions fondamentales.....	20
Les habitants.....	26
Magie et religion.....	28
Armes à feu.....	31
Les lois.....	31
La Légion noire.....	32
La Légion ardente.....	33
Politique et société.....	35
Groupes secrets et sectes.....	35
Cristaux de nacre et dérivés.....	39
Les métaux précieux.....	40
Les loisirs.....	43
Calice de haut en bas.....	44
Mortecité.....	52

LES PASSAGERS DU DESTIN

61

Contexte	61
Météo, mal de mer et récupération.....	62
Vie quotidienne.....	62
Le faux vampire.....	63
Introductions alternatives.....	64
L'Esméralda	65
L'équipage.....	65
Les passagers du pont supérieur.....	68
Les passagers du pont inférieur.....	73
Plan de l'Esméralda.....	75
Introduction	77
Introduction in medias res.....	77
Introduction classique.....	81
Événements chronologiques	83
Jour 5 – Un truc qui vole.....	83
Jour 6 – Golmas et Cornélius.....	83

Jour 7 – Le halage de la quille.....	85
Jour 9 – Un petit homme.....	85
Jour 10 – Franche camaraderie.....	86
Jour 11 et suivants – Romance illégale.....	87
Jour 12 – Le meurtre de Bernie.....	88
Jour 14 – Une étrange blessure.....	91
Jour 14 – La mauvaise victime.....	91
Jour 15 – Serenna.....	92
Jour 16 – Une disparition.....	93
Jour 18 – Des relents nauséabonds.....	93
Jour 19 – Rats à bord !.....	94
Dénouement.....	97

Le naufrage

99

Tempête !.....	99
Le naufrage.....	100
Conclusion.....	102

Annexe – Lexique de Marine

103

LES PRISONNIERS DE SOLARIS

104

Introduction	104
Gérer la mutinerie.....	105

Une certaine vision du mal.....	105
Cornélius et Golmas.....	106

Lestrad von Warowitch.....	106
Balade en chaloupe.....	106
Événements	107
L'épave.....	107
Les naufrageurs.....	109
La mission de secours.....	121
La guerre de l'eau.....	122
L'exil de la commandante.....	124
Incidents optionnels.....	125
La révolte.....	126
Le massacre.....	128
Seuls au monde.....	129
Survivre.....	130
Une longue attente.....	131
Délivrance.....	132

Après la bataille.....	134
Le dédale Hurlant.....	136
Conclusion.....	136

Les îles	136
1. Îlot des naufragés.....	136
2. Île des naufrageurs.....	136
3. Îlot des soldats exilés.....	136
4. Îlot des plantes.....	136
5. Idole de pierre.....	137
6. Doigt de Solaris.....	138
7. Ruines caliciennes et temple de Solaris.....	144

Annexes	154
Combat en milieu aquatique.....	154
Pnoulpe.....	154

LES OMBRES D'AKILÈNE

155

Introduction	155
Premiers pas à Calice	156
L'auberge de Brune d'Ivoire.....	156
Balades à Calice.....	156
La taverne de l'Arène bleue.....	157
L'école de marine.....	161
Le Sénat.....	163
L'exécution publique de Cornélius.....	165
Vers Sanctepierre	170
En voilier.....	171
L'ascension vers le col.....	172

La tour en ruine	173
Un peu de contexte.....	175
Les protagonistes.....	175
Description des lieux.....	181
Reprendre la route.....	192

Fin du voyage	192
Forêt de Mériandre.....	192
Elfes au souper.....	194
Gorge de l'Ur.....	196

Conclusion	196
-------------------	------------

LES HÉROS DE SANCTEPIERRE

197

Introduction pour le MJ	197
Histoire ancienne.....	197
Histoire récente.....	198
Les aventuriers de Sanctepierre.....	200
Chronologie des événements.....	200
Généralités.....	201
Un déroulement possible.....	201
Personnages importants.....	203
Les événements	204
Événement 1 : Parsemble s'égare.....	204
Événement 2 : Les signes.....	207
Événement 3 : Le retour de Solstice.....	207
Événement 4 : Parsemble est démasqué (optionnel).....	208
Événement 5 : Les ogres (optionnel).....	209
Événement 6 : L'attaque des morts-vivants.....	211
Événement 7 : l'attaque des gobelins (optionnel).....	212

Fin de l'épisode	212
Vallée de l'Ur et forêt de Sanctepierre.....	213
Plateau rocheux.....	213
Au-delà de la carte.....	217

La région de Sanctepierre	218
Sanctepierre (1).....	218
Karuïn-Del (2).....	236
Temple d'Ulcéria.....	241
Bark-Nemrod (3).....	261
Hutte de Gelwin Grennfis (4).....	269
Campement des ogres (5).....	272
Ancienne mine (6).....	273
Réseau des mines de Sanctepierre.....	273
Repaire des araignées (7).....	287
Bark-Kilorn (8).....	295
Cadavre (9).....	295
Enim (10).....	296
Tombeau des Vigilants (11).....	296

INTRODUCTION

LA LÉGENDE DE CALICE

*Porté par des vents capricieux,
Le destin fit de nous le jouet des dieux.
Voyageant sur des mers oubliées,
Je m'éveillais en une étrange cité.*

Les Sept Déesses étaient les plus belles de l'empire divin et le Dieu déchu, dont le véritable nom est perdu, en conçut une convoitise immodérée lorsqu'il les aperçut. Il les poursuivit de ses assiduités et les couvrit de présents pendant mille ans ; enfin, il érigea Calice, la cité sans égal, pour leur en faire présent. Dans leur bonté, les Sept invitèrent alors les mortels à partager leur demeure et tous purent profiter de leurs lumières.

Mais ayant tenté en vain de les séduire pendant une éternité, le Déchu finit par entrer dans une rage intense et tenta d'asservir les déesses par la force. Une lutte titanique s'engagea dans les cieux... Au bout d'une terrible bataille, les déesses arrachèrent la victoire. Mortellement blessé, maudissant à jamais les Sept, le Déchu

utilisa son dernier souffle pour tenter de détruire la cité. Or, si les déesses parvinrent à protéger leur peuple, le prix à payer en fut terrible.

Lorsque la poussière de la bataille retomba, une plaie béante défigurait Calice. Les morts se comptaient par milliers, Tétia la Magnifique était gravement blessée et Mirnéa la Valeureuse n'était plus. Enfin, là où le dieu était tombé, un énorme cratère avilissait désormais la cité.

Depuis cette catastrophe, Ker-Oroch charrie sa brume maudite ; touchés par la malédiction du Déchu, les Corrompus hantent la cité et des créatures mortes errent au pied des murailles. Mirnéa est devenue la déesse des morts, tandis que Tétia est corrompue, mais les Sept n'en sont pas moins fortes, elles protègent toujours ceux

répondre : *« C'est le vent du nord qui m'amène, mais je vais à l'Est ».*

Le messenger ignore le contenu du message et sait seulement qu'il est de la plus haute importance. Le parchemin est enfermé dans un tube métallique étanche dont le couvercle se dévisse. Un sort scelle le tube : s'il est ouvert, le parchemin est détruit et celui qui ouvre le tube subit 1d6 DM de feu (il est possible de dissiper le sort contre une attaque magique +12).

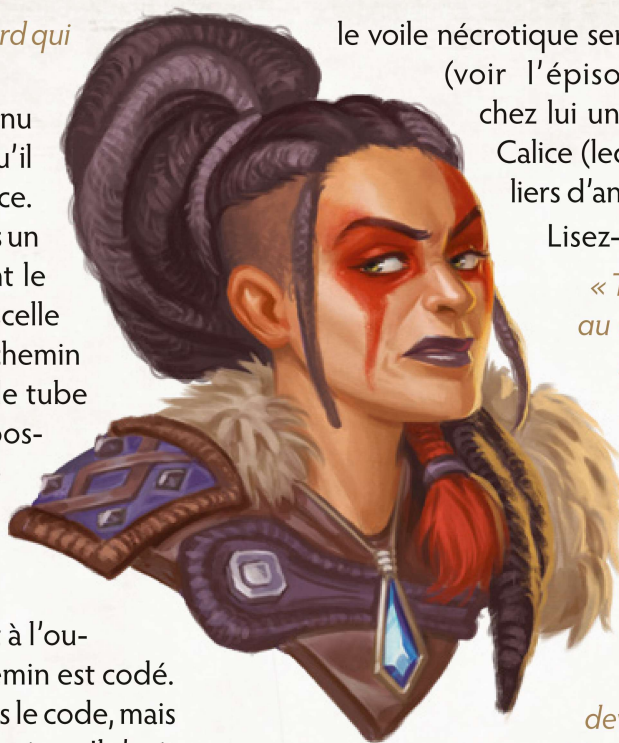
Si les PJ ont conservé le message et, dans le cas improbable où ils arriveraient à l'ouvrir sans le détruire, le parchemin est codé. Pour le moment, les PJ n'ont pas le code, mais peut-être le découvriront-ils un jour. Il s'agit du rapport d'un contact des Vigilants sur le continent qui donne des détails sur la fermeture du point nodal de Lunédor et l'explosion de la Pierre du Ciel (Kaer-Ouros) du cratère de Krön (voir *Anathazerin*). Ces gens-là semblent en savoir bien plus que les gens ordinaires sur ces phénomènes. Le document mentionne également la découverte d'une étrange arche avec des runes caliciennes à la lisière de la Forêt sombre.

La place du personnage sur l'*Esméralda* a été payée par son supérieur au sein de la classe luxe.

Le porteur de bijou (tout profil)*

Le personnage détient un bijou de famille offert par un parent, qui lui est cher (à vous de décider lequel). Il y tient énormément. Il s'agit d'un bijou d'argent décoré d'un cristal bleu en forme de larme. Le joueur peut décider s'il s'agit d'une bague, d'un pendentif, d'une broche ou d'une boucle d'oreille.

Ce qu'il ne sait pas, c'est que ce bijou s'est transmis dans sa famille depuis des millénaires et qu'il a appartenu à une des ministres de Calice, aujourd'hui connue comme une des Sept Déesses de Calice. Même si le bijou n'est pas magique, il établit une connexion entre la déesse et le personnage. Lorsque



Un joli bijou...

le voile nécrotique sera activé une première fois (voir l'épisode 4), cela provoquera chez lui une vision du cataclysme de Calice (lequel a eu lieu il y a des milliers d'années).

Lisez-lui ou donnez-lui ce texte :

« Tu t'éveilles dans l'herbe au bruit d'un fracas impressionnant. Tu ouvres les yeux et une chute d'eau gigantesque emplit ton champ de vision. L'immense voile d'eau scintille à la lumière lunaire avant de s'abattre quelques mètres devant toi dans un chenal.

Tu sens le souffle des embruns qui mouille ton visage et s'insinue dans tes poumons en produisant une sensation de brûlure. Levant les yeux, tu perçois un pilier de lumière qui s'élève d'un endroit invisible au-delà du rebord vertigineux d'où tombe l'eau. Derrière le rideau d'eau, il te semble distinguer un mouvement et des lumières. Ta vision s'habitue et tu distingues progressivement des gens, des maisons et des constructions, une cité entière semble construite de l'autre côté de l'élément liquide! Tu réalises à présent que la terre tremble, une ombre menaçante cache soudain la lumière de l'astre nocturne. La sensation d'un terrible danger te saisit et tu veux crier pour prévenir les habitants, mais aucun son ne sort de ta gorge. Impuissant, tu observes le voile noir qui recouvre progressivement la cité. Le bruit de l'eau est bientôt couvert par un grondement venu du ciel tandis que les cris d'une foule paniquée s'élèvent et que des silhouettes finissent par courir en tous sens derrière le rideau de nacre. Une brume noire venue de nulle part s'élève à tes pieds et remonte autour de toi. La terre est agitée de soubresauts violents et des groupes de maisons entiers s'écroulent à présent comme des châteaux de cartes, les cris

avoisinentes pour quelque commerce. Les elfes sont très rares mais respectés et les halfelins sont presque inconnus et risquent de passer pour des enfants au premier abord, tandis que les gnomes passeront pour des nains. Les semi-orcs sont peu fréquents et souvent à peine mieux considérés que les esclaves.



Un prêtre d'Ur-Finaliss

Magie et religion

La magie est présente dans chaque parcelle de la cité et une détection de la magie révèle que la cité et l'espace ambiant lui-même sont magiques. Une analyse de la magie (par la capacité de rang 2 de la voie du mage) révèle un halo de protection sur l'ensemble de la cité provenant des cieux (Anor-Rel).

En effet, Anor-Rel, la Porte des Dieux, protectrice de Calice, n'est pas étrangère à la plupart des étranges phénomènes magiques observés à Calice (comme la coloration de la peau de ses habitants ou les pouvoirs des Éveillés).

Les Éveillés

On ne sait pas exactement pourquoi, mais à Calice, environ un enfant sur cent révèle à l'adolescence un pouvoir inné. Plus ce pouvoir est mineur, plus il peut être utilisé souvent ; plus il est puissant, moins c'est le cas.

Voici une table qui permet de déterminer aléatoirement le rang du pouvoir à choisir parmi les sorts des voies de la famille des mages (lancez 1d6).

Pouvoir d'Éveillé	
d6	Rang du pouvoir (fréquence)
1-3	Rang 1 (1 fois entre chaque récupération rapide)
4-5	Rang 2 (1 fois par jour)
6	Rang 3 (1 fois par semaine)

Les Éveillés sont respectés, car on les considère comme bénis par les larmes des Déeses. Cependant, de nombreux Éveillés gardent leur pouvoir secret, car un Éveillé est censé déclarer son pouvoir et sa nature auprès de la Légion ardente : ainsi, les autorités peuvent à tout moment réquisitionner l'individu pour l'utiliser dans l'intérêt de la cité, ce qui peut vite devenir pénible. En pratique, de nombreux Éveillés ne sont pas déclarés. Dans ce cas, tout le monde

GILARN | NC1

HUMANOÏDE TAILLE MOYENNE

| AGI +1 | CON +2 | FOR +2 | PER +0 |

| CHA +1 | INT +0 | VOL +0 |

🛡️ DEF 15 ❤️ PV 15 ⚡ Init.10

Sabre de marine +4 • DM 1d6+3

Pastrami, coq (cuisinier) halfelin

Pastrami est l'élément comique du voyage. Ce halfelin est de compagnie plutôt agréable, mais il affiche une maladresse remarquable. Quoiqu'il se donne des airs de cuisinier royal, il n'a pas son pareil pour commettre des impairs et faire des remarques désobligeantes sans s'en rendre compte. Parallèlement, il cuisine très bien et les légionnaires l'adorent pour cela. Il est très bavard et raffole des ragots. Aussi, comme les PJ devraient être proches de l'action principale, y a-t-il des chances pour qu'il se trouve souvent dans leurs jambes à les harceler de questions.

Interprétation : Jouez-le avec un soupçon de stéréotype d'accent italien

Les autres membres d'équipage

Quartiers-mâtres (x2)

QUARTIERS-MAÎTRES | NC2

HUMANOÏDE TAILLE MOYENNE

| AGI +1 | CON +2 | FOR +2 | PER +0 |

| CHA +1 | INT +0 | VOL +0 |

🛡️ DEF 17 ❤️ PV 22 ⚡ Init.10

Sabre de marine (2 attaques) +5 • DM 1d6+3

Légionnaires de marine (x50)

LÉGIONNAIRES DE MARINE | NC1

HUMANOÏDE TAILLE MOYENNE

| AGI +1 | CON +2 | FOR +1 | PER +0 |

| CHA +0 | INT +0 | VOL +0 |

🛡️ DEF 13 ❤️ PV 15 ⚡ Init.10

Sabre de marine +4 • DM 1d6+3

Les passagers du pont supérieur

Le nombre indiqué entre parenthèses correspond au numéro de la cabine sur le plan.

Beljar et Talia Grandcouronne (1)

Gosses de riche, 25 et 22 ans

Ces jeunes parvenus sont les enfants de riches marchands. Mariés depuis peu, inconscients des dangers d'un tel voyage, ils se sont offert cette croisière exotique à destination de la fabuleuse cité de Calice contre l'avis de leurs parents. Ils sont d'un abord plutôt agréable et courtois, mais ils montrent vite leurs limites. Coupés des réalités de ce monde, ils ont une vision plutôt simpliste des choses, et sont condescendante pour les démunis. Durant le naufrage, Beljar va périr noyé. D'abord secouée, Talia va trouver en Cornélius un leader charismatique dont elle va soutenir les propositions. Sa vie sera épargnée lors du massacre, mais elle devra sacrifier beaucoup de ses valeurs pour survivre au voyage (épisode 2).

BELJAR ET TALIA GRANDCOURONNE | NC0

HUMANOÏDE TAILLE MOYENNE

| AGI +0/+1 | FOR +1/+0 | CON +0 | PER +0 |

| CHA +2 | INT +1 | VOL -1 |

🛡️ DEF 10/11 ❤️ PV 6 ⚡ Init.10

Dague +1 • DM 1d4+1/1d4

Blimus de Pharte (9)

Diplomate, 26 ans

Blimus est mandaté par la cité de Guilde pour partir en mission diplomatique et commerciale vers Calice. C'est la première fois qu'il part pour un si long trajet et il n'est pas très courageux, aussi ce voyage va être pour lui un cauchemar. Durant l'épisode 1, il se montre précieux et hautain. Après le naufrage, si les PJ le sauvent, il se retranche dans un mutisme terrifié. Si Cornélius met son plan à exécution, il sera éborgné la nuit du massacre (voir l'épisode 2).

J+13 : Les ogres tendent une embuscade à deux chasseurs dans la forêt la plus proche de leur campement : l'un d'eux prend la fuite et les ogres capturent l'autre. Bagbrutt l'interroge pour savoir si les PJ sont bien passés à Sanctepierre et pour savoir où ils sont. Le lendemain, le chasseur sert de plat principal.

Si les PJ cherchent les ogres et patrouillent plusieurs heures dans le secteur où le chasseur a été



capturé, vous pouvez décider que trois ogres sont de retour sur les lieux du drame (Bagbrutt et deux comparses ; les deux ogres restants sont en train de préparer du chasseur pour le repas). Les ogres ne sont pas très discrets et les PJ peuvent réussir à les repérer avant qu'un combat ne devienne inévitable (**test de PER difficulté 10**).

Si Bagbrutt aperçoit les PJ, il reconnaît les humains qu'il a rencontrés dans la tour en ruine. Dès lors, il tient ses voleurs ! Et il est capable de les pister, une longue chasse va donc s'engager.

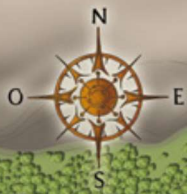
Les PJ pourraient alors conduire les ogres chez un allié puissant comme Grakin ou Gelwin, tout en évitant de les guider vers l'agglomération de Sanctepierre. Dans ce dernier cas, les ogres frustrés pourraient, par exemple, s'en prendre au troupeau de la ferme qui pâture le plus au nord et aux enfants du fermier qui gardent les bêtes.

Si les PJ vont jusque chez Gelwin avec les ogres aux trousses, celui-ci sera absent, mais à la grande surprise des PJ, le sylvanien en fera du petit bois.

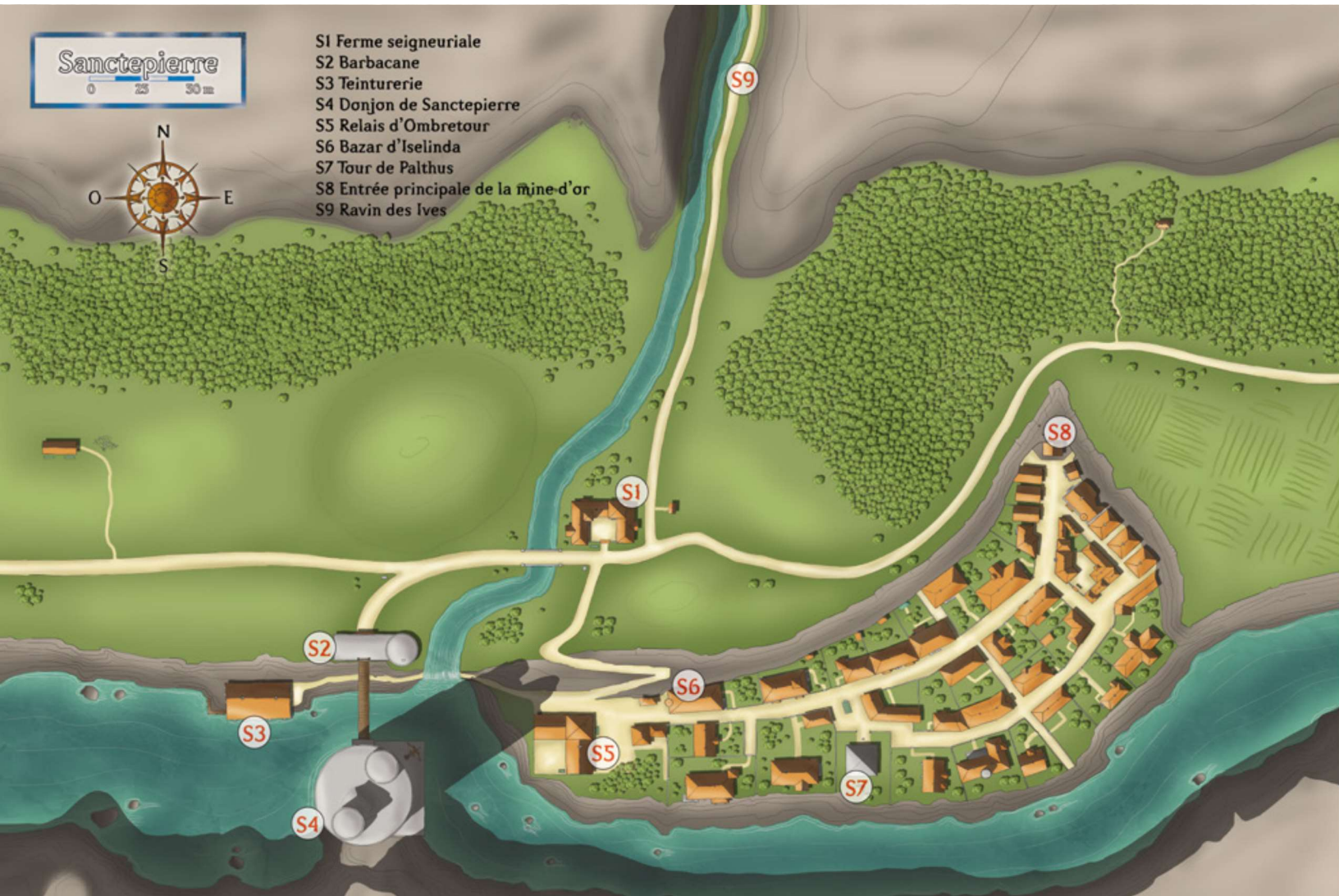
Si vos joueurs sont vraiment dans l'impasse et se préparent à un bain de sang suicidaire, un petit oiseau peut les mettre sur la voie et les guider vers Gelwin. Là aussi, le druide s'arrange pour être absent et laisse le sylvanien faire le travail. À son retour, Gelwin fait mine de ne pas croire que *« ce vieux chêne qu'on n'a jamais vu bouger une racine pourrait tuer des ogres »*. D'ailleurs, le chêne a repris sa place initiale et reste parfaitement immobile. La mesure est en revanche un peu plus de guingois et Gelwin ne manquera pas d'accuser les PJ d'être de jeunes vauriens qui ne respectent rien et ne tiennent pas l'alcool !

J+16 : Bagbrutt s'énerve. Son groupe attaque une caravane qui passe sur la route en contrebas, tue quelques gardes dans l'assaut, capture le marchand et quatre gardes, puis relâche un survivant. Ce dernier arrive dans un sale état à Sanctepierre et fait part aux autorités des revendications des ogres : Bagbrutt exige de rencontrer les PJ au pont en aval de Sanctepierre (près de leur campement), là où la caravane a été attaquée.

Trop confiants dans leur force, les ogres ne sont pas spécialement préparés contre une



- S1 Ferme seigneuriale
- S2 Barbacane
- S3 Teinturerie
- S4 Donjon de Sanctepierre
- S5 Relais d'Ombretour
- S6 Bazar d'Iselinda
- S7 Tour de Palthus
- S8 Entrée principale de la mine d'or
- S9 Ravin des lves



au nord, dans la vallée de la Blanche. Parfois le troupeau et deux des enfants du berger passent la nuit au poste de garde de Bark-Kilorn.

S2. Barbacane

Il s'agit d'une grosse bâtisse de pierre munie de meurtrières et flanquée d'une tour de garde.

L'endroit est toujours occupé par la patrouille de service, c'est-à-dire huit gardes dont un sergent. Le bâtiment abrite aussi les écuries où attendent toujours une dizaine de chevaux. Si les PJ se présentent comme les envoyés de Lartus avec une lettre de sa part, les gardes vont chercher **Darion Manmaë**, qui les invite au donjon pour leur faire part des informations qu'il possède, c'est-à-dire toutes les *rumeurs* (voir l'encadré p. 219) ayant une difficulté de 5 à 10.

Le bâtiment principal accueille les écuries au rez-de-chaussée et un dortoir à l'étage.

La tour abrite un bureau, une armurerie et une cave qui peut servir d'entrepôt et de geôle.

S3. Teinturerie

La teinturerie se situe en amont du donjon, au bord de la Blanche. Le bâtiment appartient au seigneur, qui le loue aux artisans. Ceux-ci forment le groupe le plus riche, le plus puissant et le plus taxé de Sanctepierre. Ce sont aussi les plus contestataires. Depuis la mort du père de Lartus, ils mènent la vie dure au seigneur pour tenter de payer moins et devenir les propriétaires du bâtiment. Leur cheffe est Agmora Beldan.

S4. Le donjon

Le donjon est relié à la barbacane par une passerelle de bois qui peut aisément être détruite. Il mesure approximativement 90 m de son sommet à sa base pour environ 30 m de diamètre, et culmine à 70 m au-dessus du niveau du plateau où est installée la barbacane.

Cet édifice colossal est taillé dans le roc, et l'intérieur ferait plutôt penser à une forteresse naine qu'à un château. D'ailleurs, un nain aura

Rester à proximité

Outre la relève des sentinelles, qui a lieu environ toutes les 2 h, une worg (voir livre des règles de COF) sort pendant une petite heure (une chance sur 1d6 par heure) à peu près toutes les 6 h.

Elle part chasser et, si les PJ ne sont pas très bien dissimulés, elle les attaque, ce qui donnera l'alerte. Réduite à moins de la moitié de ses PV, la worg tentera de fuir.

Les cavernes des gobelins

Le tombeau est taillé à la suite d'un ensemble de cavernes naturelles. Les gobelins ont été



SOLSTICE

Conformément à son contrat (voir « Événement 3 : le retour de Solstice »), la rôdeuse refuse d'entrer dans l'antre des gobelins. Elle indique aux PJ que si elle ne les voit pas ressortir, elle ira chercher des secours à la tour de Bark-Kilorn.

amenés là par Solstice sous le déguisement de Golrosthmer, un héros légendaire dont elle s'est servie pour les convaincre d'une mission divine : trouver l'œil du démon, une relique qui donnerait aux gobelins la puissance sur le monde entier !

Le chef des gobelins est totalement convaincu et fait montre d'un fanatisme parfait tandis que le chaman, malgré quelques doutes, a décidé de faire profil bas et essaie de tirer avantage et pouvoir de la situation.

Depuis leur arrivée, les gobelins explorent le tombeau et ses défenses. Si les premiers obstacles, de nature physique, ont été franchis sans trop de difficulté (seulement un ou deux morts), les obstacles magiques qui suivent s'avèrent pour le moment infranchissables. Depuis, les gobelins creusent inlassablement pour tenter de contourner le problème.

Si les PJ ne se sont pas fait repérer, les gobelins ne seront pas sur leurs gardes et il sera possible de les vaincre par petits groupes en restant discret. C'est la meilleure tactique, mais aussi la moins probable et la plus difficile à tenir, car les gobelins hurlent pour alerter leurs congénères dès qu'on les attaque.

Une fois que les gobelins sont prévenus de l'arrivée des PJ, ils se replient tout autour de la caverne **C2** dans l'idée de prendre leurs adversaires en tenaille à cet endroit.