



La tombe du dieu oublié

UN SCÉNARIO NIVEAU 1 POUR

ShadowDark

La tombe du dieu oublié

La tombe du dieu oublié est un scénario pour **ShadowDark**, le premier d'une série de donjons ténébreux à explorer en vue de contrecarrer l'avènement de Vyrnos l'Œil qui Dévore, un des dieux perdus.

SYNOPSIS

Vyrnos, l'Œil qui Dévore, est une divinité chaotique dont le nom a été oublié depuis longtemps. Son nom a été rayé des tablettes sacrées ; les pages des grimoires le mentionnant ont été arrachées ; les parchemins évoquant la divinité maudite ont été brûlés.

Trois tablettes gravées ont été sauvées par une poignée de fanatiques et cachés dans de profonds donjons, des temples secrets dont les emplacements se sont perdus dans les méandres de l'histoire.

De nos jours, plus personne ne vénère ni ne connaît le nom de Vyrnos, à l'exception de **Malzorath**, un obscur nécromancien, dont les disciples sont à la recherche des reliques de Vyrnos. L'une de ces reliques serait cachée dans un temple souterrain quelque part dans les contreforts des Monts d'Azur, près du petit village de Boisnoir, au nord du Royaume.

Malzorath y a envoyé une petite troupe (le groupe de PNJ rivaux) afin de mettre la main sur la relique et de la lui rapporter. D'après la carte que Malzorath a tracé, la relique serait quelque part dans les profondeurs d'une ancienne mine naine, plus précisément sous la mine, dans un temple secret.

Ce que Malzorath ne sait pas, c'est qu'un groupe de maraudeurs gobelins a mis à jour un passage entre la mine naine et le temple, libérant le gardien mort-vivant (qui a d'ailleurs décimé la troupe des gobelins).

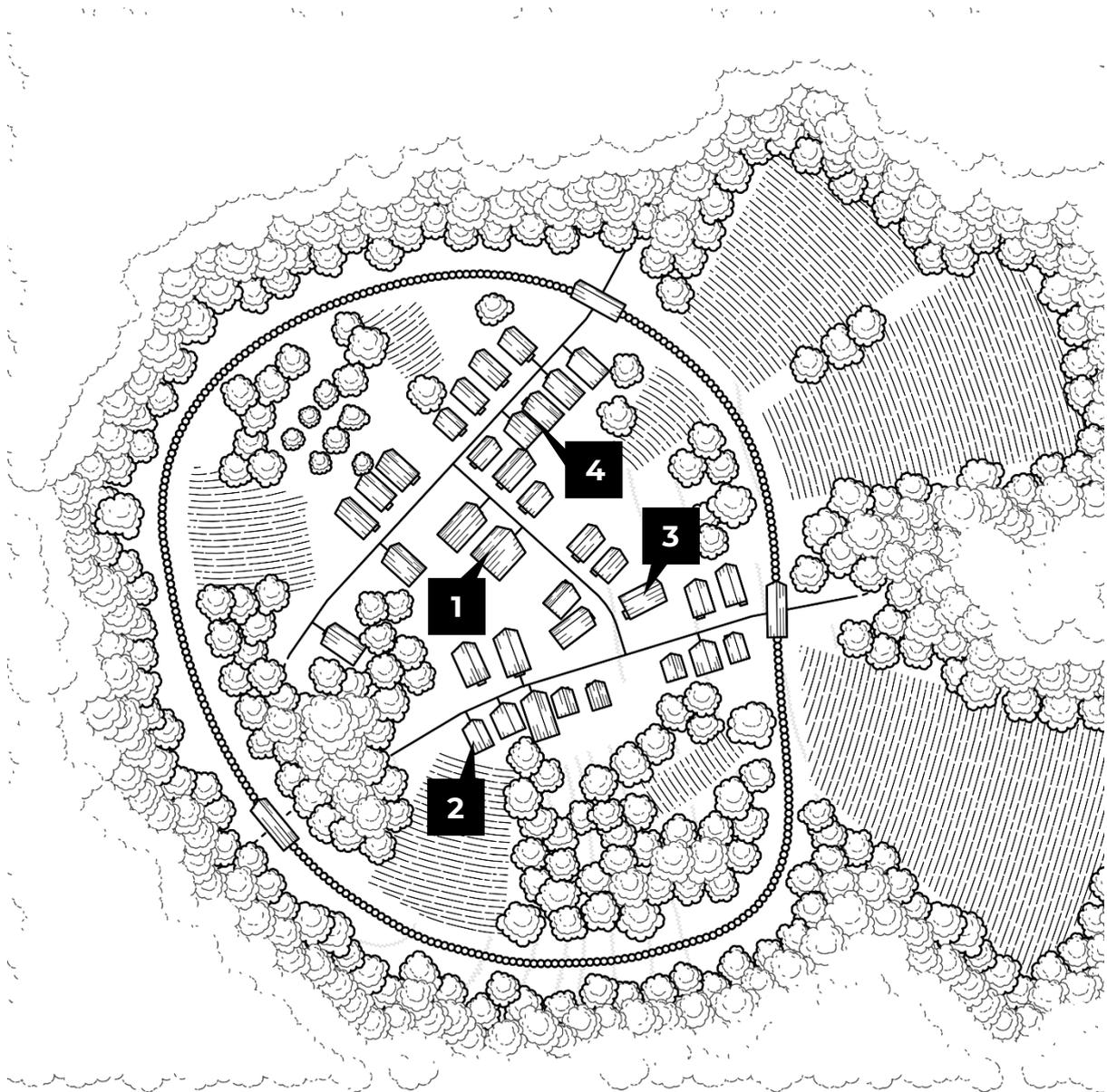
Et aussi qu'un autre groupe d'aventuriers, des héros, sont de passage dans le petit village de bucherons...

LE VILLAGE DE BOISNOIR

Boirnoir est un petit village dans les contreforts boisés des Monts d'Azur, au nord du royaume, qui tire sa subsistance des forêts alentours : chasse dans les bois, pêche dans les lacs alimentés par les torrents qui descendent des montagnes proches, coupe et vente du bois, culture de quelques parcelles défrichées proches du village.

RUMEURS

Jadis, les nains exploitaient une mine à quelques lieues au nord mais il y a bien longtemps que les mineurs barbus ont abandonné l'exploitation et l'extraction. De la présence des nains, il ne reste plus qu'un petit fortin en ruines et des tunnels en partie effondrés.



Boisnoir est entouré par une haute palissade et l'accès au village est défendu par trois portes massives qui sont fermées à la tombée de la nuit par mesure de précaution, bien qu'on n'ait plus relevé de présence malfaisante dans la région depuis des années.

Le village compte une auberge (au Sanglier Fringant), un temple de Gède (divinité de la nature), une forge et une scierie.

1. L'AUBERGE DU SANGLIER FRINGANT

L'auberge du Sanglier Fringant est tenue par **Beldra**, une naine joviale, tresses blanches, joues rouges ; son établissement ressemble plus à une large grange qu'à une véritable auberge mais elle y sert de délicieux gibiers et des ragouts revigorants. Elle ne dispose que de trois chambrées individuelles et d'une large dortoir pour les travailleurs saisonniers.

On dit que l'arrière-arrière-grand père de Beldra travaillait dans la mine mais c'était avant la grande guerre qui vit partir les nains vers le sud il y a de cela bien longtemps.

Aujourd'hui, Beldra ne conserve qu'un piolet comme unique héritage de son aïeul, qu'elle expose accroché au mur au-dessus du comptoir.

Un PJ sensible à la magie pourra détecter (Détection de la Magie D12) que le piolet de Beldra est une arme magique +1 que les nains savaient forger jadis. Si la situation l'exige, Beldra pourrait prêter cette arme à un PJ.

2. LE TEMPLE DE GEDE

Gède est la divinité des fêtes, de la gaité et de la nature ; son prêtre, le vieux **Simus**, entretient un petit autel et une chapelle en l'honneur du dieu.

Il y célèbre les bénédictions, les mariages et les enterrements, ainsi que les fêtes saisonnières des bourgeons et des feuilles-rouges.

3. LA FORGE

Le forgeron, un rude gaillard du nom de **Kael** ; ancien aventurier, il a pris sa retraite voici bien des années et s'est installé à Boisnoir où il a retapé la forge laissée à l'abandon. Il fabrique surtout des haches et des scies pour les bucherons du village mais a conservé dans un coffre sa vieille épée, sa cote de mailles et son bouclier.



L'épée de Kael n'est pas magique mais sa lame est particulière : forgée par les elfes, elle est faite d'un alliage d'acier et d'argent dont seuls les elfes ont le secret.

C'est une arme précieuse mais si la situation l'exige, il la confiera aux PJ.

Kael a une femme, Ava, et une fille, Lora, âgée de 15 ans.

4. LA SCIERIE

Travin est le chef des bucherons et le propriétaire de la scierie de Boisnoir.

Lui et ses hommes connaissent bien les forêts alentours. En pleine saison, la population de Boisnoir peut doubler avec l'arrivée des travailleurs saisonniers qui louent leurs bras à Travin.

L'aventure débute au printemps, alors que les dernières neiges s'attardent encore dans les contreforts des Monts d'Azur. Les saisonniers sont repartis depuis plusieurs mois et les quelques bucherons qui restent sont des habitants de Boisnoir.

Travin et ses hommes sont actuellement occupés à marquer les arbres prometteurs qui seront abattus à la fin de l'été prochain.

En plus d'être le chef des bucherons, Travin est le chef du village.

ARRIVÉE DES PJ À BOISNOIR

Récemment recrutés par le bailli royal, les PJ patrouillent depuis quelques semaines sur la frontière nord du Royaume.

La solde est correcte et les risques minimales, le Royaume n'ayant plus connu de guerre depuis des années.

Alors que le soleil descend lentement à l'horizon, les PJ font leur entrée dans le village de Boisnoir.

Qui sont-ils ? A quoi ressemblent-ils ?

Laissez les joueur.euse.s présenter leur personnage respectif.

La logique voudrait qu'ils se rendent à l'unique auberge du village pour y prendre un repas chaud et une nuit reposante mais libre à eux de faire le tour du village et s'enquérir des dernières nouvelles.

Un des PJ est porteur d'un sceau royal attestant de leur qualité de patrouilleurs du Royaume, ce qui devrait rassurer les habitants du village.

Les PJ seront accueilli par **Travin**, un solide bucheron et chef du village.

« Il y a assez de place pour vous tous à l'auberge de Beldra », indique-t-il aux PJ en désignant une grande bâtisse au centre du village.

Il se propose d'accompagner les PJ jusqu'à l'auberge.

« On ne voit pas beaucoup d'étrangers par ici, vous savez. Les gens d'ici sont méfiants mais ce ne sont pas de mauvais bougres », explique-t-il.

En se rendant à l'auberge du Sanglier Fringant, les PJ passeront devant une imposante grange d'où s'échappe le tintement régulier du marteau sur l'acier : la forge de Kael.

Un peu plus loin, les PJ remarquent une construction de bois ; ils reconnaissent une chapelle du dieu Gède, divinité de la nature. Un vieil homme est assis sur un banc près de l'entrée du temple. Il s'agit du prêtre Simus qui salue les nouveaux venus d'un hochement de tête.

Des enfants jouent et courent dans les rues du village, entre les masures. A la vue des PJ, ils cessent leurs jeux et considèrent les étrangers avec un mélange de méfiance et de curiosité dans les yeux.

Très vite, leurs mères les rappellent près de l'entrée de leurs foyers, jetant un regard de louves protectrices vers les PJ.

Depuis leur arrivée au village, les PJ ont également croisés quelques hommes, des gaillards aux épaules larges, hachette au ceinturon. Certains portaient des arcs en bandoulières.

Les locaux sont des bucherons et des chasseurs.

Les PJ étant accompagnés par Travin, personne ne s'interpose ni ne leur pose de questions.

A L'AUBERGE DU SANGLIER FRINGANT

A l'auberge, les PJ sont accueillis par Beldra, une naine jovial, longues tresses blanches, face rougeaude et yeux pétillants.

« Soyez les bienvenus au Sanglier Fringant. Qu'est-ce qui vous amènent à Boisnoir ? », s'enquiert-elle tout en terminant de remuer un ragout mijotant dans une large marmite.

« Des chambres... bien sûr que j'ai des chambres. Une pièce d'or pour une chambre individuelle, mais je n'en ai que trois ; 5 pièces d'argent pour le dortoir. Et je vous demanderai 2 pièces d'argent pour le couvert... au menu : ragout de marcassin, bouillon et du pain frais de ce matin, sans oublier une bonne rasade de bière brune... qu'en dites-vous ? »

Alors que le soir tombe et que Beldra allume une à une les lanternes de l'auberge, les PJ savourent le repas et la bière...

Il fait encore frais en ce début de printemps et la perspective de passer la nuit au chaud et non à la belle étoile comme ce fut le cas depuis plusieurs jours a de quoi reconforter les PJ.

Travin est resté, allant même jusqu'à offrir une tournée aux PJ, en échange de quelques nouvelles du vaste monde.

« Comme je vous l'ai dit, on ne voit pas beaucoup d'étrangers par ici, et c'est toujours l'occasion d'avoir des nouvelles du monde extérieur, des provinces plus au sud, de la capitale... »

Aux PJ d'imaginer des histoires, vraies ou non, pour satisfaire leur hôte.

LES BUCHERONS BLESSÉS

Alors que les PJ trinquent avec Travin, la porte de l'auberge s'ouvre d'un coup, cédant le passage à un groupe de quatre hommes.

Le premier semble en panique, jetant des regards apeurés, puis reconnaissant Travin, s'écrie : « Chef, Garn est méchamment blessé... »

Derrière lui, deux bucherons, car il s'agit de bucherons, soutiennent un troisième dont l'état ne fait aucun doute : il ne tient debout que parce que ses deux camarades le soutiennent. Ses vêtements sont déchirés et tâchés de sang.

Les autres bucherons semblent également en piteux état mais leurs blessures semblent moins graves.

Tous affichent des figures fatiguées, des traits où se devinent l'affolement.

« Allez vite me chercher Simus. On a besoin de sa science », lance Travin à un des bucherons indemnes.

Aux PJ de réagir. Si un des PJ est Prêtre, il pourra soigner le blessure, soit à la manière traditionnelle, soit par la magie.

Les bucherons ont tous plusieurs vilaines coupures faites par des lames, sans doute des épées courtes ou des lances. Le blessé qui se nomme Garn est dans un état plus sérieux. Outre deux blessures, une au bras droit et une autre à la jambe, il a une flèche planté dans l'omoplate gauche.

Sur un test d'INT D12, un des PJ reconnaîtra sans aucun doute possible une flèche goblin.

Les bucherons confirmeront cela : « c'était des gobelins ; une petite dizaine mais pas facile de les compter quand on est pris pour cible. Ils étaient comme fous et nous ont attaqués dès qu'ils nous ont aperçus. C'était près de l'ancienne mine naine. »

« On a essayé de les mettre en fuite mais ils étaient comme enragés. Il me semble que plusieurs d'entre eux étaient blessés ; j'ai même vu deux gobelins en porter un troisième... »

« On n'avait plus vu de gobelins dans le coin depuis un moment. Et ordinairement ils ne nous attaquent pas. Ces créatures ne sont pas connues pour leur bravoure. En tout cas, pas assez courageux pour attaquer quatre bucherons comme nous... mais là, on aurait dit qu'ils avaient la mort aux trousses. »

« Vu l'état de Garn, on a préféré revenir au village... », termine le bucheron alors que le vieux Simus fait son entrée dans l'auberge.

Beldra a fait chauffer de l'eau et apporté des chiffons propres. Le blessé a été couché sur une des tables de l'auberge.

Si les PJ n'interviennent pas, Simus a une chance sur deux de sauver le blessé.

Travin se tourne vers les PJ : « la présence de gobelins agressifs dans nos bois est intolérable. Ceci est une mission pour les patrouilleurs du Roi. Je compte sur vous pour nous débarrasser de cette vermine. »

Cela ressemble bien à une mission :P

LA TROUPE DE MALZORATH

Malzorath a engagé un groupe d'aventuriers pour retrouver la première table de Vyrnos ; leur chef, un guerrier demi-orc nommé Morok, est cruel et d'alignement chaotique. Il a accompagné d'un Voleur humain nommé Edrik, d'une Prêtresse de Vyrnos répondant au patronyme de Garda et de Ross, un autre combattant humain.

Ils forment le groupe rival de celui des PJ. Malzorath les paie richement pour ce travail et ils n'hésiteront pas à employer la manière forte pour arriver à leur fin.

Morok, guerrier demi-orc

Enorme demi-orc à la face barrée par une horrible et profonde cicatrice. Une cotte de mailles noire et un bouclier massif, brandissant une hache de guerre à double tranchant.

CA 15 (cotte de mailles + bouclier), PV 6, Attaque 1x grande hache +2 (1d8) ; FOR +2, DEX +0, CON +0, INT -1, SAG +0, CHA -1, Chaotique, Niveau 1.

Edrik, voleur humain

Une silhouette voutée sous une longue cape grise ; un arc en bandoulière. Une face de fouine, des yeux scrutateurs, toujours à renifler comme s'il humait une piste.

CA 12 (cuir), PV 4, Attaque 1x arc court +1 (1d4); FOR +1, DEX +1, CON +0, INT -1, SAG +0, CHA +0, Chaotique, Niveau 1.

Garda, prêtresse de Vyrnos

Un visage très pâle, drapée dans une longue tunique sombre portant l'œil de Vyrnos. Elle s'avance en s'appuyant ostensiblement sur son bâton dont l'extrémité est formé par un cristal noir.

CA 10, PV 5, Attaque 1x bâton +1 (1d6); FOR +1, DEX +0, CON +0, INT +0, SAG +1, CHA +1, Chaotique, Niveau 1.

Toucher mortel (SAG), D12 ; 2d4 dommages pour une créature proche.

Ross, combattant humain

Un combattant puissamment bâti ; des épaules larges, des bras musclés et portant des tatouages. Une épée au côté, un bouclier dans le dos.

CA 13 (cuir + bouclier), PV 6, Attaque 1x épée courte +2 (1d6) ; FOR +2, DEX +0, CON +1, INT +0, SAG +0, CHA +0, Chaotique, Niveau 1.

La troupe est arrivée dans la région il y a quelques jours et a établi son campement dans un vallon abrité à quelques lieues au sud-ouest du village. Pour l'instant, ils ne se sont pas encore montrés ; Edrik a fait quelques repérages de la mine et du village (peut-être qu'un des bucherons l'aura aperçu – 1 chance sur 6).

Peu après leur arrivée, Edrik a repéré des gobelins en maraude près de la mine. Il les a vu s'y aventurer.

Quelques jours plus tard, Garda a senti un aura magique très puissant émanant de la vieille mine abandonnée, juste avant que les gobelins qui s'y étaient aventurés ne quittent la mine précipitamment, puis, dans leur panique, attaquent les bucherons.

Garda pressent qu'un danger terrible rôde maintenant dans les tunnels de la mine abandonnée.

Quel rôle va jouer ce groupe d'aventuriers rivaux ?

Ils ont leur propre objectif et de prime abord Morok pensait explorer la vieille mine à la recherche de la tablette de Vyrnos.

Après la fuite éperdue des gobelins, Garda l'a mis en garde : les gobelins semblent avoir réveillé une présence ancienne et puissante, suffisamment pour les mettre en fuite.

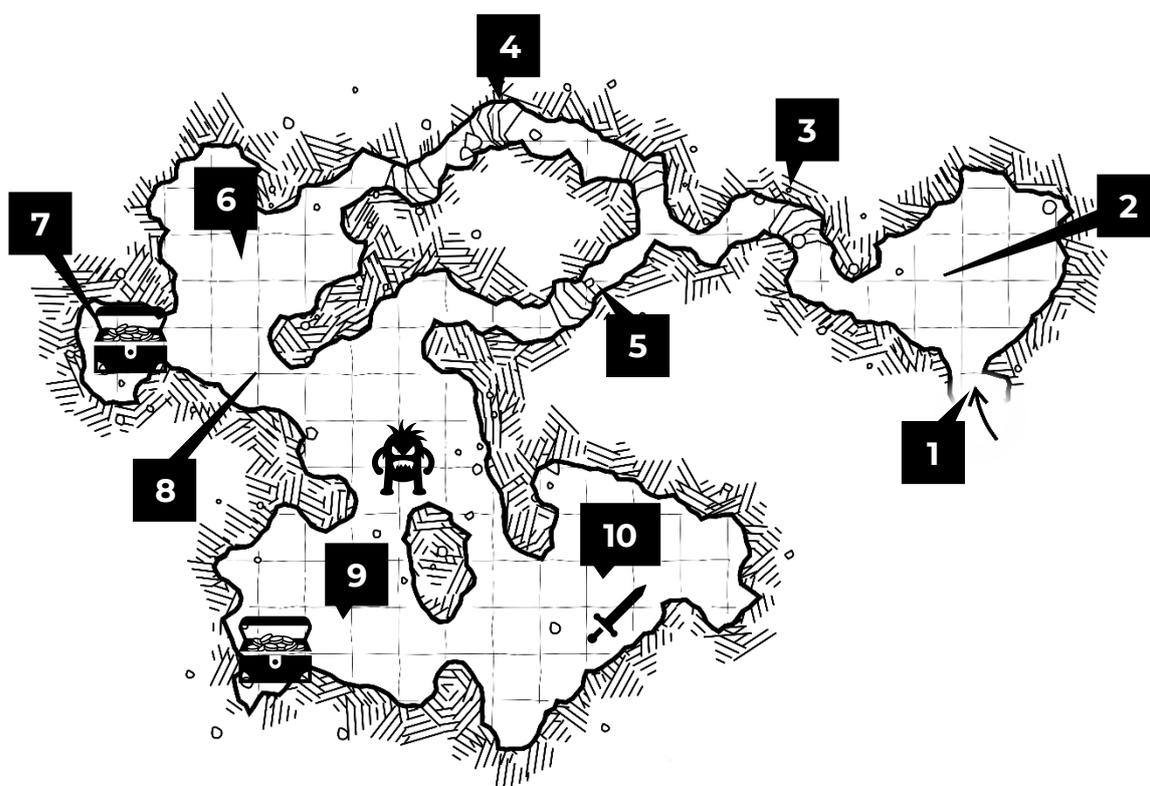
Edrik a espionné le village et sait qu'un autre groupe d'aventuriers est arrivé. Morok pourrait leur proposer une alliance, et les trahir au dernier moment.

LA VIEILLE MINE

A partir d'ici, tous les éléments de l'histoire sont en place.

Les PJ se sont vus confiés la mission d'éradiquer la menace gobeline mais ils ignorent encore qu'une menace plus grande encore les attend dans les tunnels sombres de la vieille mine des nains.

Laissez les PJ explorer les tunnels de la mine à leur guise. Le gardien tentera de les tuer mais ne pourra pas franchir **les éboulis en 8**. Il est d'ailleurs tombé dans le gouffre suite à son combat contre les gobelins. Depuis, il erre dans la caverne 9 et 10 mais l'arrivée des PJ l'attirera peut-être vers le boyau 5 et la surface.



1. ENTREE DE LA MINE

L'entrée de l'ancienne mine des nains était obstruée par des ronces ; les gobelins ont dégagé un passage juste assez grand pour eux.

Un PJ attentif (SAG, D12) remarquera des traces de sang séché et des morceaux d'étoffes accrochés aux épines des buissons de part et d'autre du passage, signes qu'on a franchi ce passage en toute hâte, sans prendre de précaution.

Si on en croit le témoignage des bucherons, cela pourrait correspondre à la fuite éperdue des gobelins.

Cette hypothèse est corroboré par les empreintes au sol qu'un bon pisteur pourra lire aisément (SAG, D15).

Proche de l'entrée de la mine, les PJ découvrent les restes du campement des gobelins ; là encore, on dirait qu'ils ont quitté leur campement précipitamment, en laissant des vivres et de l'équipement (huttes de fortune, sacs, couverture, casserole...)

2. L'ENTREPOT

Cette première cavité, largement agrandie par les nains, servait d'entrepôt provisoire pour les minerais qui étaient extraits du fond de la mine.

Il y a encore de larges bacs de bois, vermoulus pour la plupart, contenant des gravats. Dans un coin, des armoires et des coffres de rangement. Certains contiennent encore des piolets, des pelles et des harnais de travail mais le cuir des harnais est usé et les manches des piolets mangés par l'humidité.

Il ne sera pas facile d'allumer une torche dans un lieu aussi sombre et humide (D15).

Un PJ curieux trouvera un peu d'équipement laissé par les gobelins : de quoi fabriquer deux torches et de quoi les allumer.

3. LE COULOIR

Ce premier couloir d'accès est encore en bon état ; les étaçons semblent avoir bien résisté à l'humidité et l'abandon. Après une première volée d'escaliers et un premier coude, les PJ arrivent à un embranchement.

Il y a un boyau à droite et un boyau à gauche.

Deux plaques portant des runes en partie effacées indiquent sans doute une information importante mais uniquement compréhensible par quelqu'un maîtrisant les runes naines.

Le boyau de droite es indiqué comme étant un filon secondaire ; il y a une date et une indication sur la nature et la richesse du filon : cuivre et fer, pauvre.

Le boyau de gauche est indiqué comme étant le filon principal, avec une date plus ancienne : cuivre, fer, argent, riche.

Une marque semble indiquer que le boyau ainsi qu'une partie de la mine peuvent être inondés par fortes pluies.

4. LE BOYAU DE DROITE

Après deux volées de marche et quelques coudes, le boyau de droite donne sur une caverne plus large où les PJ aperçoivent des outils abandonnés et des restes de torches éteintes.

Un PJ qui tend l'oreille (SAG, D12) percevra un grincement métallique dont la source n'est pas visible ; dans ces galeries, difficile de clairement savoir d'où vient un bruit. Il y a tellement d'échos. On dirait que quelqu'un traîne une pièce métallique sur le sol rocheux... avec de longs grincements suivis de « ping » plus sonores. Et un frottement constant indéfinissable.

5. LE BOYAU DE GAUCHE

Le boyau descend très loin sous terre ; le sol devient par endroits très humides et des flaques semblent se former. Du plafond, des gouttes marquent le rythme de progression des PJ.

Arrivés en bas, les PJ découvrent une vaste caverne qui semble s'étendre encore vers le sud. On devine également un passage en forte pente qui remonte vers le nord mais il semble obstrué par **des éboulis (marqué en 8** sur le plan).

6. LE FILON SECONDAIRE

Une caverne comportant deux points d'extraction ; un premier à droite et un autre au fond en face du boyau d'accès. A gauche, le sol de la caverne semble s'être effondré ; on devine un passage en forte pente, des éboulis.

L'endroit est jonché de cadavres de gobelins. Les corps sont relativement frais, leur mort ne remontant pas à plus de deux jours. Certains ont eu la tête tranchés. D'autres sont coupés en deux. Ça et là des armes et des outils.

Au fond du point d'extraction (noté en 7 sur le plan), une cavité a été mise à jour, une cavité artificielle, une sorte de coffre en pierre dont le couvercle a été déplacé mais pas assez pour permettre d'accès au contenu du coffre.

Au bord du gouffre, on devine des traces laissant penser que quelque chose ou quelqu'un a glissé le long de la pente vers le fond du gouffre.

On entend également un grincement sinistre venant d'en bas de l'éboulis, avec clairement le raclement de pied sur le sol, de cailloux repoussés par un pas trainant et un tintement de l'acier sur le roc mais sans éclairage, les PJ ne peuvent apercevoir ce qui se tapit au fond du gouffre.

7. LA TABLETTE DE VYRNOS

Dans le coffre de pierre, qu'il est possible d'ouvrir avec un test de FOR (D15), une tablette en bronze, gravée d'étranges symboles.

Un PJ versé dans les connaissances anciennes pourra reconnaître le symbole de Vyrnos, un dieu oublié (INT, D18). Sinon cela reste une tablette gravée de symboles ésotériques inconnus MAIS une forte magie semble émaner de l'artefact.

Dès que les PJ se sont emparés de la tablette, ils entendent une longue plainte venant du fond du gouffre.

S'ils partent par là où ils sont venus, le gardien les suivra comme attiré par la tablette et les rejoindra à l'intersection en bas du boyau d'accès.

9. LE BOYAU DE DROITE

Dans cette cavité, sans doute un des boyaux d'exploitation le plus ancien, les nains ont aménagé une chambre forte : un coffre de pied défendu par un mécanisme qu'il est possible de crocheter (D12). Le contenu du coffre pourra être déterminé aléatoirement par le MJ.

10. LE BOYAU DE DROITE

Au fond de cette cavité, plusieurs points d'extraction, un râtelier d'arme et une forge (le conduit de cheminée est bouché depuis longtemps).

Il n'était pas rare que les nains travaillent directement les métaux précieux à la source d'extraction. Dans un coin de la forge, un râtelier supportant encore des armes, dont une épée dont la lame, bien que couverte de vert-de-gris, semble intact.

Un examen plus minutieux de l'épée confirmera que la lame est un alliage d'acier et d'argent. C'est une lame particulière qui octroie un +1 au toucher en plus d'être une lame d'argent susceptible de blesser certaines créatures malfaisantes (comme le gardien mort-vivant).

LE GROUPE RIVAL

Les aventuriers du groupe rival pourront soit s'allier aux PJ pour explorer la mine, soit les suivre de loin et les assaillir au moment opportun. Le gardien ne fera aucune différence entre eux et les PJ ; il tentera de les tuer indistinctement, ce qui pourrait causer un fameux chaos s'il surgit alors que les PJ sont engagés dans un combat avec leurs rivaux.

Le gardien sera immanquablement attiré par la tablette et s'il réussit à sortir de la mine, il pistera les PJ jusqu'au village, tuant ceux et celles qui se mettront en travers de sa route. Les PJ devront trouver un moyen de le détruire.

LE GARDIEN MORT-VIVANT

Le gardien mort-vivant réveillé par les gobelins ne pourra être détruit que par la magie ou avec une arme en argent, ce qu'aucun PJ ne possède.

Kael le forgeron possède une épée elfique capable de détruire le gardien. Sur un test d'INT D15, un PJ versé dans la magie (Prêtre ou Magicien) pourrait découvrir que certaines créatures ne peuvent être blessées que par des armes spéciales, comme des lames en argent ou en or.

Simus le vieux prêtre de Gède pourrait également conseiller les PJ en ce sens.

GARDIEN MORT-VIVANT

Un guerrier à la peau pâle, portant une cotte de mailles délabrée, brandissant une antique épée. Ses yeux morts rougeoient d'une sinistre intelligence. Sur son casque, un étrange symbole, celui d'un œil.

CA 14 (cotte de mailles), PV 15, Attaque 1x épée +3 (1d10), 1x drain de vie +3 ; FOR +3, DEX +1, CON +2, INT +1, SAG +0, CHA +3, Chaotique, Niveau 3 ; combat jusqu'à la destruction ; ne peut être endommagé que par une arme en argent ou la magie ; drain de vie 1d4 CON ; mort si sa CON est réduite à 0.

EPILOGUE

Plusieurs objectifs permettent d'estimer de la réussite ou non de la quête des PJ : ont-ils trouvé la tablette de Vyrnos ? Ont-ils détruit le gardien ? Ont-ils mis en déroute le groupe rival et de quelle manière ?

Le village a-t-il été sauvé ? Que sont devenus les gobelins ?

Autant de questions qui vous permettront en tant que MJ de distribuer équitablement et justement les PX entre les aventuriers survivants.

S'ils rapportent la tablette de Vyrnos à Simus, ce dernier l'identifiera comme étant un artefact très puissant mais maudit, portant de la malveillance de Vyrnos, le dieu oublié.

Malzorath, le nécromancien, aura vent des exploits des PJ et s'empressera d'envoyer des sbires pour reprendre la précieuse tablette.

Une autre faction, bénéfique cette fois, entrera en jeu : la Guilde d'Ord, la déesse de l'équilibre (neutre) dont l'envoyée, une prêtresse puissante, demandera l'aide des PJ pour retrouver les deux autres tablettes de Vyrnos, mais cela fera l'objet d'une autre aventure.

FIN (ou pas)

ShadowDark

NOM

TALENTS / SORTILÈGES

FOR

INT

ORIGINE

DEX

WIS

CLASSE

CON

CHA

NIVEAU

PX

CA

PV

ALIGNEMENT

ÉQUIPEMENT

ATTAQUES

HISTORIQUE

. .
. .
. .
. .
. .
. .
. .
. .

DIVINITÉ

PO:

PA:

PC: