

” A l'attention du lecteur

Ce résumé est issu d'une campagne de jeu de rôle en utilisant les règles Avancées de Donjons et Dragons 2ème édition. L'aventure est narrée du point de vue du personnage de [Khiddul](#).

Vous trouverez certains encarts tout au long de l'aventure qui racontent le point de vue de ses compagnons pour une mise en perspective de l'action.

Bonne lecture!

📖 Histoire des personnages

Je me nomme [Khiddul](#) Nezdopale, un prêtre vénérant **Callarduran Maindouce** le dieu des gnomes des profondeurs et acquis entièrement à sa communauté.



On nous appelle parfois svirfneblins même si c'est moins facile à dire. Nous vivons dans l'ombreterre et notre peuple est l'égal des nains pour trouver de riches filons de métaux rares et extraire de la roche des gemmes précieuses. Mes collègues, les artisans gnomes n'ont pas d'égal sur Féérune pour tailler les gemmes de la plus belle des manières. Elles sont très recherchées et servent de monnaies d'échange pour notre protection face aux nombreux dangers que compte l'ombreterre, les elfes noirs ou plus communément appelés drows comptent parmi les plus terribles.

L'une de mes missions était de gérer la banque de ma communauté dont les coffres sont situés au sein du temple de Callarduran. Compte tenu du fait que j'occupais une place centrale pour ma communauté, il est clair que mon travail n'était pas assez rétribué surtout par rapport aux tailleurs de gemmes. En effet, ces artisans gagnaient bien plus que les prêtres, mais aussi que tout autre habitant. En me promenant en ombreterre dans une partie isolée, un endroit qui me servait pour méditer et trouver la paix, je rencontrais un explorateur, **Valduran**, un humain de la surface. C'est à ce moment qu'un plan machiavélique me vint à l'esprit. J'amadouai le visiteur en lui proposant la moitié du trésor des gnomes contre l'accès secret aux coffres du temple. On ferait le partage en dehors de la ville

une heure après le cambriolage et je le ferai disparaître en cachant ensuite le trésor. « Banco » me répondit **Valduran**.

Bon... Une fois le cambriolage réussi, cette ordure d'humain n'est jamais venue au rendez-vous. J'ai été bien trop naïf, cela ne m'est plus jamais arrivé. Le fourbe avait sûrement compris que j'avais prévu de le faire disparaître. Non seulement je ne pouvais plus retourner à mon village sous peine d'être exécuté, mais en plus on m'avait volé mon trésor à moi. Perdu pour perdu, je poursuivi inlassablement **Valduran** dès lors.

Sans savoir s'il y a un rapport, même si j'ai des doutes, j'ai perdu mes pouvoirs de prêtre, **Callarduran** m'a ôté l'octroi de miracles divins. Les pistes laissées par l'humain m'ont ramené à la surface. J'errais, chapardant de quoi subsister. Habité par la vengeance, mais ayant toujours un esprit pieu, **Mask**, le dieu de l'ombre et des voleurs, vit en moi un élément prometteur et m'accorde ses pouvoirs en tant que démarques, un prêtre spécialisé pour les incultes.

Toujours à la recherche de mes pierres précieuses injustement confisquées par un odieux voleur, le hasard des voyages m'a fait rencontrer **Portekoi**, un nain guerrier que j'ai embauché pour m'aider à retrouver **Valduran** le traître, en lui promettant un pourcentage du trésor volé. Les promesses n'engagent bien sûr que ceux qui y croient. D'ailleurs, il paraît que ce mercenaire jouit d'une réputation peu reluisante qui lui colle à la peau. Son problème récurrent avec l'alcool, qui le rend agressif, ne l'aide pas à atténuer celle-ci.



Je n'avais pas envie de tout lui raconter, j'ai préféré rester évasif en inventant que je suis à la recherche d'une pierre de sort importante pour le clergé de Callarduran. Je préfère dire que je suis un prêtre de Callarduran aux gens de la surface, Mask n'est pas en odeur de sainteté. Le nain ne comprend pas grand-chose à part tout ce qui a un lien avec la picole et le flouze, mais ce qui est sûr c'est qu'il ne faut pas se mettre sur le chemin de sa double hache. Pour le convaincre, j'ai légèrement exagéré la richesse de **Valduran** en le présentant comme un grand négociant de pierres précieuses afin d'être sûr qu'il accepte le travail et m'accompagne. Bien sûr, je dois quand même montrer patte blanche à Mask, le seigneur des tromperies, en n'ayant pas l'intention de verser le moindre pourcentage du trésor à **Portekoi**.

” Portekoi



Portekoi est un nain à part. Non qu'il soit plus grand que ses congénères ou plus.... Nain. Non. **Portekoi** est avant tout un idiot ! Ce qui le place largement en-dessous de la moyenne et fait donc de lui quelqu'un de spécialement lourd. Ses passe-temps favoris sont se saouler, se battre, dormir et recommencer.

Bien qu'il ne connaisse pas ce mot, il est un fervent défenseur de la procrastination pour toutes les autres activités. Il voit donc sa rencontre avec **Khiddul** comme une aubaine. Celle de s'en mettre plein les poches, quitte à augmenter sa part en chassant les importuns. Après tout, le gnome s'est déjà fait avoir. Il n'est donc plus à ça près.

Sur une bonne piste pour retrouver l'humain, on s'est retrouvés impliqués dans une bagarre générale dans une auberge populaire au sein de laquelle se trouvait notamment [Galfire](#).

” Galfir



[Galfire](#) est un magicien humain. Il a eu une enfance banale. Né dans le nord de la région. Ses parents sont d'honnêtes commerçants et il passe une enfance heureuse dans le dans sa ville natale. Il quitte le domicile familial à l'adolescence pour aller étudier la magie dans une école.

Après des études ni bonnes ni mauvaises, [Galfire](#) se met à son compte et vie de petits boulots de magicien en étant à son compte ce qui lui permet d'acquérir une certaine expérience dans les pratiques magiques et d'augmenter ces compétences. Par contre [Galfire](#) n'est pas très affable. Il vit une vie d'ascète et quasiment comme un troglodyte sur les contreforts d'une montagne dans une grotte aménagée.

[Galfire](#) s'entraîne régulièrement dans la nature environnante et depuis quelque temps, il s'est trouvé une passion pour tous ce qui touche au feu. C'est d'ailleurs régulièrement qu'une partie de la forêt reçoit des boules de feu pour son seul amusement. Il ne le sait pas encore, mais le magicien est devenu pyromane.



C'est donc lors de sa dernière descente en ville pour acheter quelques nourritures, qu'au cœur d'une auberge se déroule sa rencontre avec [Khiddul](#) et [Portekoi](#) et débute pour lui une nouvelle aventure.

Certains enchaînements laissent songeurs, les dieux nous envoient des signes, mais les interpréter c'est tout un art. J'étais en train de faire les poches de ce riche client, mais je me suis fait gauler, alors j'ai préféré foutre en rogne le nain en bousculant sur lui l'une des serveuses qui transportaient de nombreux verres de vin. Elle ne survit pas au coup de tête du nain qui ne supportait pas « l'alcool d'elfe ». En lançant quelques godets bien placés, dont un sur le mage, une bataille générale se déclencha. Perdant ses moyens, cet emmanché de [Galfire](#) a lancé un sort afin de se protéger, mais a mis le feu à l'auberge entraînant la mort de deux serveuses et d'un client. Qu'est-ce qu'on s'est marré, ça fait du bien de retrouver un peu d'ambiance après cette triste période.

Bref, en l'absence de témoin encore en vie, [Galfire](#) s'est retrouvé accusé d'avoir provoqué une bagarre générale, d'avoir détruit une auberge par des moyens magiques et accusé du meurtre de trois individus. Il est bien dans la merde et un mage qui a besoin de nous pour se protéger, c'est un mec de plus qui va m'aider à poursuivre le truand sans avoir besoin de lui promettre une partie du trésor. On l'a donc pris sous notre aile, lui ne pouvant pas faire autrement que de nous suivre.