

## ” A l'attention du lecteur

Pour rappel, 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](#), un svirfnebelin prêtre de Mask neutre mauvais. Il est entouré de [Galfire](#), un mage humain chaotique neutre, [Portekoi](#) un nain des montagnes neutre mauvais et [Shiriskin](#) un elfe gris champion temporel neutre.

Bonne lecture!

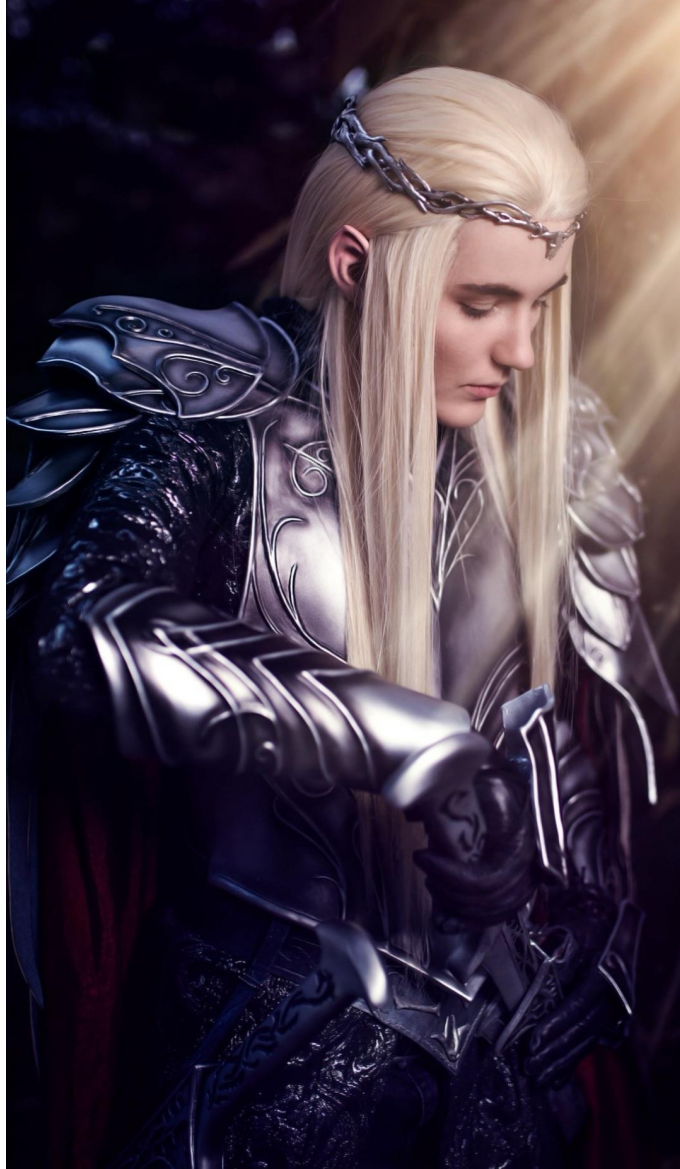
## 📖 L'elfe, le magicien, le démon : trois degrés de comparaison

Quand on pistait le brigand, on a croisé un jour en forêt le parcours de [Fervil](#) Rondelune, un druide avec qui nous avons sympathisé en partageant un bout de chemin et nos écuelles. Nos routes se sont séparées, mais nous sommes restés en contact.



Un beau jour, nous recevons une invitation à venir le rejoindre au relais de la croisée verte jouxtant le [Bois du Crâne](#) dans la partie est des contrées du Mitan, non loin de la ville de Scornubel. Dans l'invitation, il est question de fêter, lors du solstice, la lune bleue. Je me dis que ça nous ferait du bien une petite pause dans cette quête inlassable. Accompagné de [Galfire](#) et [Portekoi](#), je réponds favorablement à l'invitation et on arrive à l'auberge. Un mec louche, un elfe gris, habillé bien différemment des gens du coin avec sa cotte de mailles elfique, entre aussi dans l'auberge quelque temps après.

On prend nos verres et on va s'asseoir à la table de l'elfe gris pour faire connaissance. Il se présente comme [Shiriskin](#). Le hasard faisant bien les choses, on apprend qu'il est aussi invité à la fête de [Fervil](#). De mon côté, et je pense que [Portekoi](#) partage mon avis, je trouve qu'il a une drôle de façon de parler, bien trop alambiquée. On comprend réciproquement que l'on ne se comprend pas, enfin peut-être pas pour [Galfire](#). Il se vante même un peu trop en nous prenant de haut et en faisant des allusions vulgaires à notre taille. Du coup, on émet des doutes quant à ses compétences.



## ” Shiriskin



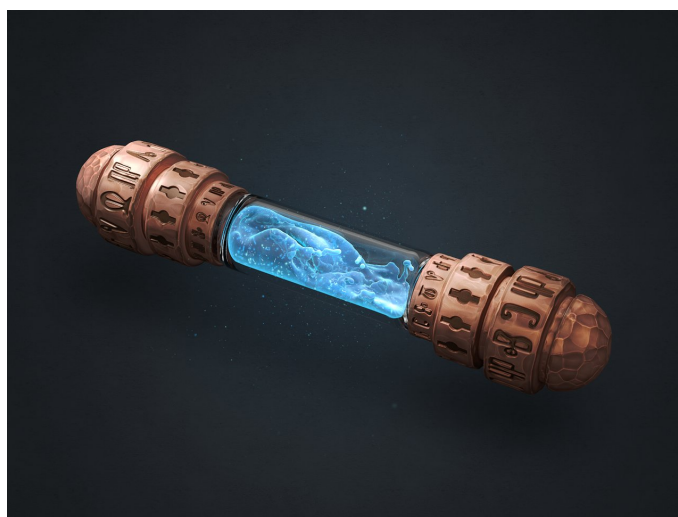
La différence d'intelligence semble trop grande entre [Shiriskin](#) incapable d'expliquer ses talents et ces personnes inaptés à comprendre la complexité de ce monde. En effet, ses capacités cachées de chronomancien à même de façonner le temps sont uniques.

Le lendemain, à l'auberge, [Fervil](#) n'est toujours pas au rendez-vous. Connaissant le sérieux du bonhomme, je doute qu'il nous ait posé un lapin. On va voir l'aubergiste, mais il n'a pas de nouvelles de sa part. En faisant mine d'être inquiets, on décide de prendre la route ensemble pour retrouver notre ami commun chez lui, dans sa chaumière au cœur du [Bois du Crâne](#).

En route, peu convaincus par les explications sur les compétences de [Shiriskin](#), [Portekoi](#) et moi sommes presque persuadés que l'elfe est d'origine démoniaque. On préfère prendre nos distances, on ne sait jamais avec ces créatures-là. Après six jours de marche, nous arrivons à destination. Au centre de la clairière, plusieurs pierres sont dressées en cercle et couvertes de glace, mais l'une d'elle est couchée. Dans la glace est piégée une patte coupée à hauteur du genou. Non loin se trouve une cabane de bois dont la porte est restée ouverte.



Je ne me souviens pas qu'il maniait si bien les arcanes de glace, mais sans trop se méfier on part à la recherche du druide. À proximité de la cabane, on décèle des traces de lutte et d'utilisation de magie, comme le prouvent les traces de glace sur les menhirs ainsi que les marques d'incendie autour des pierres. Ça commence à puer grave, on se met sur nos gardes, et en l'absence de traces de [Fervil](#), on explore sa cabane. Au moment où nous ouvrons la porte, un monstre ailé unijambiste de grande envergure surgit mais prend la fuite. Quand nous entrons, un humanoïde malfaisant se jette sur nous du haut de la panne faîtière mais il est vite maîtrisé. La demeure sens dessus dessous est entièrement fouillée. Quelques potions magiques sont trouvées, mais on découvre surtout un objet bien caché : un doigt momifié contenu dans un morceau d'ambre. Sur le plan de travail du druide, on identifie deux fioles comme étant à l'origine de la création de l'amas de givre près des menhirs.



Peu de temps après, nous sommes interrompus par un groupe d'humains, des chasseurs-cueilleurs qui nous interrogent sur notre présence en ces lieux. Je remarque que l'humain, se présentant comme Seltienne, possède sur lui le symbole religieux de [Fervil](#). Faut pas me la faire à moi, spécialiste des religions en tous genres. Je commence à le cuisiner, il balbutie et ne sait répondre que par la violence. Avant d'engager le combat, Seltienne souffle dans une flûte. Des monstres tapis dans la forêt rapploquent, dont le monstre unijambiste, mais j'ai cru distinguer du coin de l'œil des incantations de la part de [Shiriskin](#), il est sûrement dans le coup. Le combat est rude, le monstre ailé croque avec son bec, balafre avec ses ongles et crie à percer les tympans le bougre ! C'est clair que c'est un démon ou un infernal vu sa dégaine.



Je me demande même si ce n'est pas [Shiriskin](#) qui l'a invoqué. Enfin, je suis vite rassuré quand je vois le monstre foutre deux pêchons à l'elfe, ce qui le met KO. Sa danse sensuelle bizarre et son épée brillante en toc ne l'ont pas sauvé. Pendant que les deux autres sont occupés à bastonner le volatile, dans ma grande mansuétude, je soigne l'elfe en implorant en douce Mask, mais en faisant croire aux autres que je prie Calladuran Maindouce. J'en profite pour lui faire les poches en récupérant le contenu de sa bourse, les miracles coûtent de plus en plus cher ces temps-ci avec la remontée de l'inflation.

Les pilliers, revenus pour finir leur travail, meurent rapidement sous nos coups. Je lance un sort d'[animation des morts](#) sur le premier tombé pour me protéger, mais [Portekoi](#) le retue, voyant en lui un ennemi et n'ayant pas compris que c'était mon zombie. Après le combat, [Portekoi](#) récupère la flûte taillée dans une patte ou un os de poulet, un superbe trésor pour le nain.



C'est [Shiriskin](#) qui une fois rétabli inspecte les menhirs et découvre en dessous le corps écrasé de [Fervil](#) à côté d'une patte prise au piège de la glace appartenant sans doute au monstre ailé.

