

L'extraordinaire épopée « Planescapienne » commence par la création incongrue d'un groupe de personnages dont la vie n'était pas toute tracée pour ce genre de chose....

En effet, nous pouvons retrouver dans cette compagnie un panel hétéroclite de caractères différents et tout aussi variés les uns que les autres.

Nous avons donc :

- Un Crinti, apprenti magicien, noble défroqué en train de fuir ses pairs après qu'il ait aidé une drow renégate.
- Un Nain, prêtre débutant, « incité » par les autorités de sa cité à partir voyager afin de découvrir le monde et surtout lui-même.
- Un Humain, esclave de son état ayant réussi une évasion certes banale mais efficace. N'ayant plus rien à perdre le voilà parti trouver son destin.
- Un Gnome, écornifleur diront certains, radin pour sûr, sa soif de richesse l'a tout de même poussé sur le chemin de l'aventure, malgré une propension certaine à la couardise.
- Un elfe Sauvage, guidé par son goût des voyages et une curiosité sans fin, il n'a pas hésité à se lancer à l'assaut du monde, et de la civilisation...

Divers événements ont poussé ces cinq individus à partir à l'aventure et la grande roue du destin les a fait se retrouver dans un endroit où, à la base, aucun d'entre eux n'était censé se retrouver : Yonderdell.

Mais avant de pousser plus loin remettons les choses dans leur contexte : Nos cinq héros sont tous originaire du Dambrath ou des régions alentours.

Le Dambrath est une région au sud-est de Fééune, dans le Royaumes Oubliés. Le Dambrath est un Royaume dirigé par les Crinti, ces êtres mi-humains, mi-drows qui ont conquis ces terres grâce à l'appui des Drows, du clergé de Talona et du clergé de Loviatar.

Certaines personnes qui n'adhèrent pas à la « philosophie » de vie Dambrathienne imposé par Loviatar, Talona et Lolth fuient les autorités et se réfugie dans une région appelée le Swagdar.

Dans cette région principalement on peut y trouver de petites communautés de hors-la-loi, de parias et

autres chassés du système Dambrathien.

C'est donc dans un ces petits bourgs, Yonderdell que nos cinq héros se retrouvent réunis pour la première fois. Yonderdell est actuellement dirigée par un couple de Crintis : Les Seror.

Et tout commence bien pour eux. Tous ont à peu près lié d'amitié ensemble et même s'ils savent qu'ils ne vont pas rester à Yonderdell cela fait une bonne pause.

D'autant que la fête approche pour marquer la fin des récoltes, et de nombreuses festivités vont être proposées, où chacun pour faire une démonstration de ses talents cachés.

Après cette soirée joyeuse (et arrosée pour certains) le clou du spectacle est un tirage au sort qui désigne les vainqueurs pour un voyage.

Un voyage des plus plaisants car il s'agit d'avoir le privilège d'accompagner les Seror au marché aux bestiaux d'Herath.

Et n'est-il pas formidable que le Destin ait choisi nos cinq valeureux aventuriers ?

Bon il est vrai que le voyage ne va pas tout à fait se passer comme prévu.... Mais ce sont des héros, non ?