
L'Effilocheur de Brumes

Fanzine sur mes Aventures en solitaire

Parution Aléatoire N°1 Septembre 2023

Elsyane Hautbourg Une vie de cartographe

Une aventure dans l'Univers de Hârn



Le Tumulus

Illustrations : Rod

Textes : Isangeles

Colorisation numérique : E.

Introduction et note d'intention

Cette histoire est le résultat d'une Aventure en solitaire dans l'univers de Hårnworld. C'est une courte aventure qui a duré quelques semaines, à raison de sessions de 30 minutes les Mercredi, Vendredi, Samedi et Dimanche.

Afin de pouvoir avancer je me suis calé des créneaux réguliers et j'ai essayé de les respecter au maximum.

Pour jouer j'ai utilisé les ressources suivantes :

-**HårnMaster**, 3eme édition (traduction par mes soins) : c'est le système qui régit l'aventure. J'ai aussi utilisé les tables que contient le livre pour gérer les diverses rencontres.

-**HårnWorld**, 3eme édition, en anglais : c'est le livre de référence pour l'univers, l'ambiance, les détails qui permettent de s'immerger.

-Le moteur **One Page Solo de Karl Hendricks traduit par Doc Dandy** : très bref et super efficace pour gérer le système aléatoire.

-**Game Master Character Tool** : permet de créer en quelques clics des personnages fonctionnels pour Hårn.

-**Kingdom Of Kanday** : le royaume qui abrite cette aventure (traduction du supplément par mes soins).

-**Minilaous Keep** : la région d'origine du personnage principal (traduction du supplément par mes soins).

-**One Page Dungeon** par Watabou afin de générer aléatoirement des donjons.

-**DM Yourself de Tom Scutt**. Il me sert à prédéterminer les réactions des personnages.

-**Guide du maître, donjons et dragons, 5eme édition** pour habiller les donjons en utilisant les tables aléatoires.

Chaque partie est consignée en même temps que se déroule l'action. *Le texte en italique et encadré* est réservé aux notes diverses, comme les résultats des jets de dés, ou les indications des tables.

Il m'arrive aussi de dessiner quelques situations quand j'ai terminé une séance, ou entre deux séances. Les illustrations sont alors scannées et positionnées à la fin de la séance.

Le but est vraiment de m'amuser, de prendre du plaisir à découvrir une aventure aléatoire et à l'écrire. J'ai aussi envie de la partager afin que vous puissiez suivre la vie d'Elsyane Hautbourg.

Ce n'est donc pas un jeu de rôle mais bien une aventure en solitaire, car il manque l'élément essentiel d'un jeu de rôle, à mes yeux : l'interaction avec d'autres joueurs.

Mais avant de débiter l'aventure, il a fallu créer le personnage.

Je vous présente donc, sans attendre Elsyane Hautbourg.

Elsyane Hautbourg, Humaine, Cartographe

Attributs et Compétences :

| | | | | | | | | | |
|-----------|----|---------|----|--------------|----|----------|----|-----------|----|
| Force | 15 | Agilité | 11 | Odorat | 17 | Volonté | 13 | Charisme | 17 |
| Endurance | 10 | Vue | 10 | Voix | 10 | Aura | 13 | Vigueur | 13 |
| Dextérité | 10 | Ouïe | 8 | Intelligence | 15 | Moralité | 14 | Mouvement | 8 |



Religion : Agrik



Compétences de Combat :

Mains nues 48, Initiative 48, épée courte 36, bouclier 36

Compétences de communication :

Vigilance 48, Intrigue 33, Eloquence 20, Rhétorique 24, Chanter 15, Langage maternel 68, Rituel : Agrik 9, Ecriture maternelle 79

Compétences Artisanat et Traditions

Dessiner 40, Mathématiques 20, Pêcher 33, Bûcheronnage 20, Survie 36, Glanage 42

Compétences Physiques :

Grimper 56, Condition physique 65, Sauter 48, Furtif 33, Lancer 48, Nager 20, Eviter 55

Compétences psioniques :

Aucune.

Informations du personnage :

Naissance / Famille

Signe solaire : Aralius-Feniri Cusp / Signe Zodiacal : Les Bâtons

Date de naissance : le 1 / 03 / 699 // Âge : 21 ans // Espérance de vie : 57 ans

Métier : Cartographe / Titre : // Culture : Féodale / Classe sociale : Non guildée

Lieu de naissance : Minilaous (Royaume de Kanday)

Métier des Parents : Fabricants de jouets / Relation vis-à-vis des parents : Fille illégitime

Rang dans la fratrie : 3 sur 9 / Distanciation : Populaire / Tête de clan : Cousin.

Faits médicaux : Aucun, pas de désordres mentaux.

Traits physiques et Moraux :

Apparence : Belle / Gabarit 7 / Corpulence Légère / Taille 1,89m / Poids 80kg / Couleur des yeux Violet / Couleur des cheveux Noir avec reflets roux / Teint Clair / Voix banale / Bonne mémoire / A des principes.

Armement actif :

| Arme | WT | WQ | B | E | P | ML | AML | DML | A | D |
|---------------|----|----|---|---|---|----|-----|-----|----|----|
| Couteau | 1 | 10 | 0 | 1 | 4 | | +5 | 0 | 5 | 0 |
| Epée courte | 2 | 12 | 2 | 4 | 4 | 36 | 46 | 41 | 10 | 5 |
| Bouclier rond | 6 | 13 | 2 | | 3 | 36 | 41 | 56 | 5 | 20 |

Combat : AML (Epée + AML épée) – pénalité poids (vigueur/poids porté) = (36+10) – (13/41.8) = 43

Armures et protections :

| | B | E | P | F |
|--|----|----|----|----|
| Crâne : Chapeau | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Visage : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Cou : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Épaules : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Bras : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Coude : Jaque | 7 | 5 | 4 | 6 |
| Avant-bras : Jaque | 7 | 5 | 4 | 6 |
| Mains : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Torse devant : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Torse derrière : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Abdomen devant : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Abdomen derrière : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Hanche : Tunique, Pantalon de toile, Jaque | 13 | 11 | 10 | 12 |
| Aîne : Tunique, Pantalon de toile, Jaque | 13 | 11 | 10 | 12 |
| Cuisses : Pantalon de toile, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Genoux : Pantalon de toile | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Mollets : Pantalon de toile | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Pieds : Chaussettes, Chaussures en cuir | 7 | 9 | 8 | 8 |

Bijoux / Bourse :

Pendentif en or / Bourse 28 PA

Équipement :

Nécessaire de cartographe dans une sacoche et une petite boîte / Livre *Exceller en Alchimie* (usé, annoté) / Habits de rechanges / Habits de détente / Nécessaire pour camper / 3 torches / Une semaine de vivres

Historique :

À 16 ans Elysane est placée chez un cartographe d'Aleath et ses études sont payées par une personne inconnue. 5 ans plus tard, elle obtient son diplôme et est envoyée dans sa ville natale pour devenir la cartographe attitrée.

Amis / Ennemis

Cindow, soldat, connaissance du guet d'Aleath (Loyauté de 33)

Lirinia, voleuse de l'Aleath, une fidèle amie (Loyauté de 55)

Martino, paysan de Minilaous, connaissance (Loyauté 37)

Peltari, jeune paysanne de son âge de Minilaous, sa meilleure amie (Loyauté 77)

La fiche de personnage doit être maintenant complétée par un tableau de réactions prédéterminées afin que le personnage agisse naturellement, selon son caractère. Ce tableau permet aussi d'éviter de « tricher » lorsque se présente une situation.

Pour l'établir, je prends DM Yourself de Tom Scutt et je complète le tableau proposé.

Il pourra évoluer bien sûr, d'une partie à l'autre, car à mes yeux le personnage sait évoluer (sauf s'il est têtue) et apprend de ses aventures. Par contre, il ne pourra pas être modifié pendant la partie. Cela serait trop facile.

Voici donc le tableau d'Elsayne.

Comportement par défaut d'Elsayne :

| Elsayne Hautbourg | |
|--|---|
| Comportements qui prennent du temps | Autres comportements |
| ○ Ecouter aux portes fermées | Mon épée est l'arme équipée par défaut |
| ○ Chercher des passagers secrets dans la pièce après qu'elle soit sécurisée | Je ne marche en premier si en file indienne |
| ○ Chercher des trésors dans la pièce après qu'elle soit sécurisée | Je marche à droite (à deux de front) |
| ○ Fouiller les corps des ennemis | Je parle en priorité pour le groupe lors de rencontres |
| ○ Chercher une nouvelle fois dans les impasses afin de trouver des passages secrets | La bienveillance est notre approche par défaut lors de rencontres |
| ○ Chercher des pièges avant d'entrer dans une pièce ou un couloir | Ma torche est utilisée pour éclairer quand les ténèbres sont là. |
| ○ Faire preuve de discrétion en entrant dans une pièce | Mes comportements : |
| ○ Prendre tout ce que je peux porter qui peut avoir de la valeur ou peut sembler magique | ○ Je ne fouille jamais les cadavres, cela ne m'intéresse pas |
| ○ Si coffre, ou contenant, d'abord chercher s'il est piégé et ne l'ouvrir qu'une fois le piège désamorcé. | ○ J'agis toujours en respectant mes valeurs : avec franchise, honnêteté et bienveillance |
| | ○ Ma mission de cartographie passe avant tout, même ma propre sécurité |
| | ○ Je suis respectueuse de l'autorité mais pas au point d'obéir aveuglément |
| | ○ En cas de combat je me bats sans action téméraire |
| | ○ Si quelqu'un d'autre que moi est blessé dans le groupe je préfère rentrer à l'abri plutôt que continuer |

Historique détaillé :

Elsyane est une jeune femme qui vient d'achever sa formation de Cartographe.

Elle est née dans la baronnie de Minilaous, dans le Royaume de Kanday. Ses parents sont de simples fabricants de jouets et ils n'auraient jamais eu ni l'argent ni le souhait de voir leur fille partir faire un tel apprentissage à la capitale. C'est ainsi qu'à l'âge de 16 ans elle a appris qu'elle était une enfant illégitime. Ses parents n'étaient pas ses vrais parents. Elle a été placée chez eux alors qu'elle n'avait que quelques jours. Pour son 16ème anniversaire, celui qu'elle avait l'habitude de considérer comme son père lui a tout raconté et lui a donné une lettre qu'elle devait présenter à maître Bérard Bronnery, un maître Cartographe d'Aleath, la capitale du Royaume de Kanday.

Elsyane ne posa pas de questions, sachant très bien qu'elle ne recevrait pas de réponse. Elle passa ainsi cinq années en formation, essayant de temps à autres d'en savoir plus sur ses véritables parents, mais personne ne semblait savoir. Elle se lia à quelques personnes comme Cimdown, un soldat du guet d'Aleath de son âge et Lirinia, une voleuse qui avait essayé de lui soutirer sa maigre bourse. Lirinia la blonde et Elsyane la brune devinrent de très bonnes amies.

Ainsi passèrent les années jusqu'au jour où elle obtint son diplôme. Elle était officiellement devenue une cartographe du royaume de Kanday. On la nomma aussitôt à Minilaous, sa ville natale, où elle devrait devenir la cartographe officielle de la Baronnie. Elle se réjouissait de retrouver Peltari, sa meilleure amie, une paysanne avec qui elle avait fait les 400 coups tout au long de son enfance.

Lirinia et Cimdown lui offrirent un repas d'adieu et un beau pendentif en or dont elle se refusa à demander l'origine. Ils se séparèrent en se promettant de se revoir dans l'avenir.

Elsyane fut surprise de voir qu'elle avait hérité d'une escorte : un chevalier nommé Marltor et Poris, un prêtre de Péoni tout juste ordonné. Ils étaient eux aussi originaires de Minilaous.

Personnage Marltor le chevalier :

Marltor, Humain, Chevalier



Religion : Ilvir



Attributs et Compétences

| | | | | | | | | | |
|-----------|----|---------|----|--------------|----|----------|----|--------------|----|
| Force | 18 | Agilité | 13 | Odorat | 4 | Volonté | 8 | Charisme | 12 |
| Endurance | 13 | Vue | 6 | Voix | 11 | Aura | 17 | Constitution | 13 |
| Dextérité | 13 | Ouïe | 9 | Intelligence | 14 | Moralité | 5 | Mouvement | 6 |

Compétences de Combat :

Mains nues 68, Initiative 40, Hache (Hache de bataille) 102, Epée (Epée bâtarde) 90, Dague Keltan 65, Bouclier (Bouclier Rond) 75, Esquive 65

Compétences de communication :

Vigilance 24, Intrigue 39, Eloquence 22, Rhétorique 33, Chanter 30, Langage maternel 71, Rituel : Ilvir 14

Compétences Artisanat et Traditions

Dessiner 24, Héraldique 18, Médecine 22, Forgeron 28, Survie 60, Glanage 40, Marin 45, Pilotage 22, Agriculture 39, Céramique 22

Compétences Physiques :

Grimper 60, Condition physique 65, Sauter 60, Furtif 30, Lancer 48, Nager 26, Eviter 65

Compétences psioniques :

Aucune.

Informations du personnage :

Naissance / Famille

Signe solaire : Angberelius / Signe Zodiacal : Les épées enflammées

Date de naissance : le 23 / 05 / 695 // Âge : 25 ans // Espérance de vie : 54 ans

Métier : Chevalier / Titre : // Culture : Féodale / Classe sociale : Noble

Lieu de naissance : Minilaous (Royaume de Kandy)

Métier des Parents : Courtisans / Relation vis-à-vis des parents : Favorisé

Rang dans la fratrie : l'Aîné de 4 / Distanciation : Populaire / Tête de clan : Cousin.

Faits médicaux : Rien à signaler / pas de désordres mentaux.

Traits physiques et Moraux :

Apparence : Beau / Gabarit 9 / Corpulence Massive / Taille 2,05m / Poids 80kg / Couleur des yeux Bleu / Couleur des cheveux Roux / Teint Moyen / Voix belle / Bonne mémoire / Sans scrupules.

Armures et protections :

| | B | E | P | F |
|---|---|----|---|---|
| Crâne : Halfhelm (Plate) | 6 | 10 | 6 | 2 |
| Visage : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Cou : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Epaules : Surcot, Haubert (Ecailles) | 6 | 10 | 5 | 6 |
| Bras : Haubert (Ecailles) | 5 | 9 | 4 | 5 |
| Coude : Haubert (Ecailles) | 5 | 9 | 4 | 5 |
| Avant-bras : Haubert (Ecailles), Poignet de force en cuir | 9 | 14 | 8 | 8 |
| Mains : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Torse devant : Surcot, Haubert (Ecailles) | 6 | 10 | 5 | 6 |
| Torse derrière : Surcot, Haubert (Ecailles) | 6 | 10 | 5 | 6 |
| Abdomen devant : Surcot, Haubert (Ecailles) | 6 | 10 | 5 | 6 |
| Abdomen derrière : Surcot, Haubert (Ecailles) | 6 | 10 | 5 | 6 |
| Hanche : Surcot, Haubert (Ecailles), Pantalon de toile | 7 | 11 | 6 | 7 |
| Aine : Surcot, Haubert (Ecailles), Pantalon de toile | 7 | 11 | 6 | 7 |
| Cuisses : Pantalon de toile, Surcot, Haubert (Ecailles) | 7 | 11 | 6 | 7 |
| Genoux : Pantalon de toile, Bottes hautes (cuir) | 3 | 5 | 4 | 4 |
| Mollets : Pantalon de toile, Bottes hautes (cuir) | 3 | 5 | 4 | 4 |
| Pieds : Chaussettes, Bottes hautes (cuir) | 3 | 5 | 4 | 4 |

Armement actif :

| Arme | WT | WQ | B | E | P | ML | AML | DML | A | D |
|-----------------------|----|----|---|---|---|----|-----|-----|----|----|
| Couteau WQ+2 | 1 | 10 | 0 | 1 | 4 | 65 | 70 | 65 | 5 | 0 |
| Epée bâtarde | 5 | 12 | 4 | 7 | 4 | 90 | 110 | 100 | 20 | 10 |
| Ecu de chevalier WQ-1 | 5 | 13 | 2 | | 3 | 75 | 80 | 95 | 5 | 20 |

Combat : AML (Epée + AML épée) – pénalité poids (vigueur/poids porté) = (110) – (7) = 103

Bijoux / Bourse :

Equipement :

Habits de rechange / Habits de détente / Nécessaire pour camper / 3 torches / Une semaine de vivres

Historique :

A 14 ans, Marltor commence son entraînement et devient chevalier 5 ans plus tard. Il participe à des batailles mais sans briller. Il est renvoyé pour manque de valeurs lors des combats et se voit nommer garde du corps d'une Cartographe qui va officier dans la ville natale de Marltor. Il la connaît de vue mais sans plus. Il préfère cela à l'enfer d'un champ de bataille. Il n'a que peu d'estime envers les gens que ne savent pas se défendre. Il aime donner la mort avec la plus grande des violences et ne respectent pas le vaincu : il ne lui laissera jamais la vie sauve, même s'il demande grâce.

Amis / Ennemis

Uguel est son meilleur ami. C'est un Skald qui parcourt le monde (Loyauté 72)

Lirinia, voleuse d'Aleath, une fidèle amie (Loyauté de 55)

| Chevalier Marltor | |
|---|---|
| Comportements qui prennent du temps | Autres comportements |
| <ul style="list-style-type: none">O Ecouter aux portes ferméesO Chercher des passagers secrets dans la pièce après qu'elle soit sécuriséeO Chercher des trésors dans la pièce après qu'elle soit sécuriséeO Fouiller les corps des ennemisO Chercher une nouvelle fois dans les impasses afin de trouver des passages secretsO Chercher des pièges avant d'entrer dans une pièce ou un couloirO Faire preuve de discrétion en entrant dans une pièceO Prendre tout ce que je peux porter qui peut avoir de la valeur ou peut sembler magiqueO Si coffre, ou contenant, d'abord chercher s'il est piégé et ne l'ouvrir qu'une fois le piège désamorcé. | <p>Mon épée est l'arme équipée par défaut Je marche en premier si en file indienne Je ne marche pas à droite (à deux de front) Je ne parle pas en priorité pour le groupe lors de rencontres La bienveillance est notre approche par défaut lors de rencontres Ma torche n'est pas utilisée pour éclairer quand les ténèbres sont là.</p> <hr/> <p>Mes comportements :</p> <ul style="list-style-type: none">O Tous les cadavres sont des occasions de s'enrichirO La seule loi qui compte c'est la survieO Ma mission me tient à cœur mais je ne l'avouerai jamaisO J'entends être obéis quand le combat est làO En cas de combat je me porte en première ligneO Aucune pitié envers les ennemis que je tue avec le plus de violence possible |

Poris, Humain, Prêtre de Péoni



Religion : Péoni



Attributs et Compétences

| | | | | | | | | | |
|-----------|----|---------|----|--------------|----|----------|----|--------------|----|
| Force | 13 | Agilité | 16 | Odorat | 4 | Volonté | 13 | Charisme | 16 |
| Endurance | 16 | Vue | 15 | Voix | 16 | Aura | 15 | Constitution | 9 |
| Dextérité | 16 | Ouïe | 10 | Intelligence | 18 | Moralité | 8 | Mouvement | 13 |

Compétences de Combat :

Mains nues 48, Initiative 32, Epée 45, Esquive 75

Compétences de communication :

Vigilance 44, Intrigue 27, Eloquence 24, Rhétorique 36, Chanter 30, Langage maternel 69, Rituel : Péoni 44, Conflit Mental 32, Ecriture 82, Langue Emela 27, Ecriture Khruni 82

Compétences Artisanat et Traditions

Folklore 44, Embaument 28, Loi 18, Médecine 36, Pister 36, Héraldique 22, Survie 30, Agriculture 36, Elevage d'animaux 33, Météo 39, Travail des textiles 26, Pister 24,

Compétences Physiques :

Grimper 48, Condition physique 45, Sauter 52, Furtif 24, Lancer 48

Compétences psioniques :

Aucune.

Informations du personnage :

Naissance / Famille

Signe solaire : Ahnu / Signe Zodiacal : Le Dragon de Feu

Date de naissance : le 9 / 04 / 701 // Âge : 19 ans // Espérance de vie : 54 ans

Métier : Prêtre de Péoni / Titre : // Culture : Féodale / Classe sociale : Non Guildé

Lieu de naissance : Minilaous (Royaume de Kanday)

Métier des Parents : Pêcheurs / Relation vis-à-vis des parents : Aimé

Rang dans la fratrie : l'Aîné de 6 / Distanciation : Favori / Tête de clan : L'oncle.

Faits médicaux : Son bras gauche est déformé (ne peut pas manier d'arme ou de bouclier avec cette main / Musophobia (peur des rats et des souris).

Traits physiques et Moraux :

Apparence : Très Beau / Gabarit 6 / Corpulence légère / Taille 1,62m / Poids 74kg / Couleur des yeux bleue / Couleur des cheveux Blond / Teint Moyen / Voix Magnifique / Excellente mémoire / Corruptible.

Armures et protections :

| | B | E | P | F |
|--|----|----|----|----|
| Crâne : Chapeau | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Visage : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Cou : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Epaules : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Bras : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Coude : Jaque | 7 | 5 | 4 | 6 |
| Avant-bras : Jaque | 7 | 5 | 4 | 6 |
| Mains : / | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Torse devant : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Torse derrière : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Abdomen devant : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Abdomen derrière : Tunique, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Hanche : Tunique, Jaque, Pantalon de toile | 13 | 11 | 10 | 12 |
| Aine : Tunique, Jaque, Pantalon de toile | 13 | 11 | 10 | 12 |
| Cuisses : Pantalon de toile, Jaque | 10 | 8 | 7 | 9 |
| Genoux : Pantalon de toile | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Mollets : Pantalon de toile | 3 | 3 | 3 | 3 |
| Pieds : Chaussettes, Chaussures (cuir) | 7 | 9 | 8 | 8 |

Armement actif :

| Arme | WT | WQ | B | E | P | ML | AML | DML | A | D |
|--------------|----|----|---|---|---|----|-----|-----|----|----|
| Epée bâtarde | 3 | 12 | 3 | 5 | 3 | 45 | 60 | 55 | 15 | 10 |

Combat : AML (Epée + AML épée) – pénalité poids (vigueur/poids porté) = (65) – (3) = 62

Bijoux / Bourse :

Bourse 9 PA

Equipement :

Habits de rechange / Habits de détente / Nécessaire pour camper / 3 torches / Une semaine de vivres

Rituels :

Mariage Niveau 2 (durée d'une cérémonie), Passage de l'âme Niveau 2 (durée 5-RSI minutes), Régénération de Tirrala (Niveau 4) Permanent, Sens d'Yselde Niveau 3 durée indéfinie.

Historique :

A l'âge de 16 ans Poris commence son entraînement de prêtre de Péoni. Il n'était pas destiné à la prêtrise mais aux armes. Il a les bases d'une formation militaire et ne se sépare pas de son épée, cadeau de ses parents quand il avait 15 ans. Au bout d'un an, il a eu la révélation quand il a sauvé un jeune enfant tombé dans un puit. Il a donc décidé de rejoindre le culte de Péoni car il prétend avoir été aidé par la déesse lors du sauvetage. Il termine ses études 3 ans plus tard avec une certaine difficulté. Il n'est pas vraiment dans les clous et quand il est loin de ses pairs, il porte une armure et manie l'épée. Il sait que cela n'est pas vraiment en accord avec les

préceptes de son église, mais il n'en a cure. Le jour où Péoni lui montrera que cela doit changer, il changera. Poris a un terrible défaut, il est corruptible et aime l'argent.

Il va prendre la route de sa nouvelle étape de formation dans un village au nord du royaume de Kandy quand on lui ordonne de rejoindre Aleath pour servir de guide spirituel à une cartographe novice qui va prendre ses fonctions à Minilaous, ville dont est originaire Poris. Il connaît de vue la cartographe même s'il ne lui a jamais parlé, ainsi que le chevalier qu'il a vu plusieurs fois dans sa jeunesse.

Amis / Ennemis

Sonarés est son meilleur ami. C'est un Astrologue itinérant originaire de la ville d'Aléath (Loyauté 70)

| Prêtre Poris | |
|---|--|
| Comportements qui prennent du temps | Autres comportements |
| O Ecouter aux portes fermées O Chercher des passagers secrets dans la pièce après qu'elle soit sécurisée O Chercher des trésors dans la pièce après qu'elle soit sécurisée O Fouiller les corps des ennemis O Chercher une nouvelle fois dans les impasses afin de trouver des passages secrets O Chercher des pièges avant d'entrer dans une pièce ou un couloir O Faire preuve de discrétion en entrant dans une pièce O Prendre tout ce que je peux porter qui peut avoir de la valeur ou peut sembler magique O Si coffre, ou contenant, d'abord chercher s'il est piégé et ne l'ouvrir qu'une fois le piège désamorcé. | Mon épée est l'arme équipée par défaut Je marche en dernier si en file indienne Je ne marche pas à droite (à deux de front) Je ne parle pas en priorité pour le groupe lors de rencontres La bienveillance est notre approche par défaut lors de rencontres Ma torche n'est pas utilisée pour éclairer quand les ténèbres sont là. |
| | Mes comportements : O Je veux servir mon dieu avec ferveur O Si quelqu'un est blessé je le soigne avant de me soigner O Ma mission est importante mais je ne la trouve pas utile O En cas de combat je reste en arrière mais je sais me défendre si besoin O Je suis à la recherche du pouvoir, par tous les moyens : savoir ou argent. |

Reprenons le fil de notre aventure

C'est en milieu de journée, quelques jours plus tard qu'ils arrivèrent au château de Minilaous. Ils furent reçus par la baronne Iala Pesirias en personne. Elle prit connaissance des trois lettres cachetées qui lui furent présentées par Elsyane, Marltor et Poris. Elle remercia Elsyane d'avoir accepté le poste et remercia les deux autres pour leur futur dévouement à la protection de la cartographe. La rencontre prit fin très rapidement et ils furent dirigés vers leurs habitations respectives. Marltor logerait au château, comme son rang de chevalier l'exigeait. Poris logera chez le prêtre Wyrden et son assistante, Ebasethe Paedlyn. Ils partagent, en ville, un logement avec une autre famille. Quant à Elsyane, elle doit se contenter d'une chambre chez l'écrivain public, Conwen de vilger, qui remplissait jusque-là le rôle de cartographe.

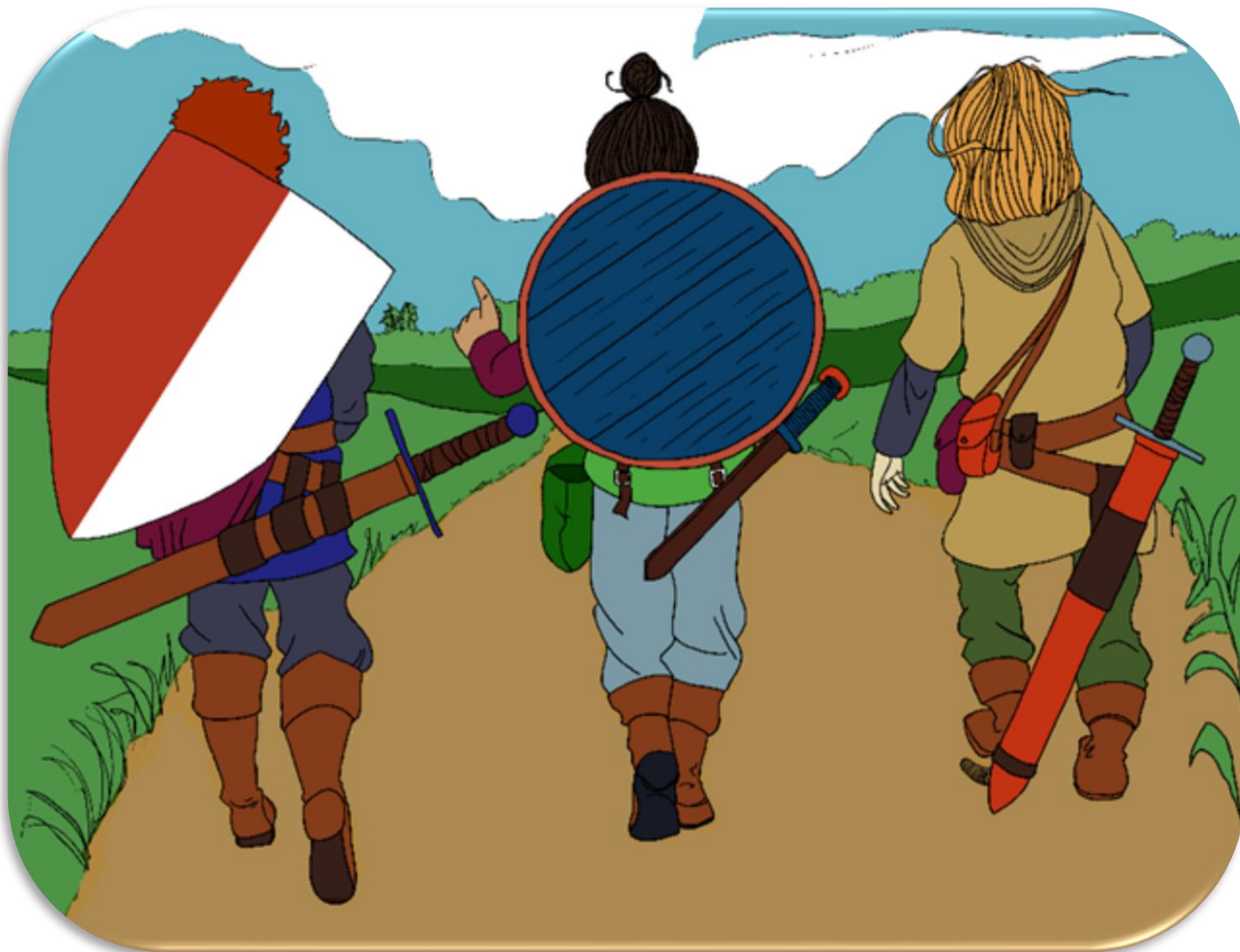
La Baronne a bien sûr donné une mission officielle à Elsyane qui se retrouve avec une carte de la région très approximative et beaucoup de zones blanches : il faut explorer, et remplir la carte, quitte à la modifier si elle n'est pas juste. C'est ainsi que le lendemain, dès potron-minet, Elsyane, Marltor et Poris prennent la route pour une longue journée de printemps. Elsyane avait décidé de refaire toute la carte dans les règles de l'art, ainsi, débuta-t-elle par les alentours. Au milieu de l'après-midi, ils tombèrent sur un tumulus juste après l'orée de la forêt au-dessus du champ le plus lointain de Minilaous.

Comment réagissent les personnages ?

Elsyane se doit de cartographier cet endroit, c'est sa mission.

Marltor grogne son mécontentement mais hoche la tête pour signifier qu'il va prendre la tête du groupe.

Poris reste neutre. Il suivra Elsyane car c'est sa mission.



L'Aventure du Tumulus, chapitre 1

Le tumulus se trouve non loin de la petite ville.

Il est situé dans les sous-bois de la forêt au-dessus du champ le plus lointain de la ville.

Jet de dés rencontre pour la matinée : rien.

Jet de dés rencontre pour l'après-midi : lieu notable.

Jet de dés sur Table Lieu : résultat orée de la forêt. Jet de dés pour préciser : Tumulus.

Chaîne de décision :

Un nouvel endroit est révélé

Je décide de l'approche envisagée

Jet sur la table d'immersion si besoin

Prendre une décision contraignante : Avancer

C'est un tumulus presque totalement enfoui sous la végétation. Il a fallu l'œil expert d'Elsyane pour le voir.

Les compagnons dégagent rapidement l'entrée sur les indications de la cartographe et voilà qu'une série de marches très abîmées descendent vers une porte en pierre, scellée.

Elsyane se penche sur le sceau et essaye de le lire.

Jet d'héraldique : elle ne possède pas la compétence. Il faut donc calculer sa base et ensuite la multiplier par 2.

Vue+int+int= 40 divisé par 3 = 13x 2 = 26 bonus du dieu +1 = 27

Jet 1d100 = 30. Echec critique.

Jet sur table complication (One page Dungeon) : 1 des forces hostiles. Jet table rencontre : un blaireau charge.

Concentrés sur la tentative d'Elsyane, les aventuriers ne voient pas surgir le blaireau qui devait certainement avoir son terrier non loin. Il est énorme ! Il charge le plus proche, à savoir Paris.

Le combat s'engage. Une séquence de combat s'ouvre, c'est une particularité des règles de Hârnmaster.

Séquence de combat 1 : Combat contre le Blaireau.



Petite précision : les règles de Hârnmaster peuvent être ajustées : on a les règles de bases et des options qu'il convient de cocher en début de campagne si on veut les appliquer. Par défaut, j'utilise les règles de base, et j'ajoute juste une règle optionnelle pour cette aventure : la règle Surprise lors du combat qui permet à l'ennemi d'ignorer les scores d'initiative au début d'un combat s'il surprend les personnages. Il attaquera donc en premier. Les tours suivants respecteront l'ordre d'initiative normal.

Il attaque avec ses griffes. Il ne vise pas à un endroit en particulier, donc pas de pénalité. Les griffes ont un aspect Percant.

Le défenseur, Poris, décide d'esquiver.

Le blaireau à 52 en attaque griffes.

Jet de dé AML de l'attaquant : 85 échec critique (CF)

Jet de dé DML du défenseur : 41 réussite mineure (MS)

Résultat de l'attaque : le défenseur obtient un avantage tactique.

Résultat AML de Poris : 30 réussite critique (CS)

Résultat du DML du défenseur : 75, échec critique (CF)

*Résultat de l'attaque : $A*3 = 3d6 = 16$*

Localisation Id100 milieu : 02 (le crâne)

Impact du coup : $16+P(3)$ de l'épée = 19

Armure blaireau pour $P = 2$

Impact effectif = impact du coup moins Armure = $19-2 = 17$

$17 = K4$ (blessure mortelle si $4d-$ dépasse endurance du blaireau qui est de 10. $4d6 = 15$.)

Le blaireau est mort.

Poris voit le blaireau foncer sur lui, il esquive et l'animal passe sans l'atteindre. Le prêtre voit une ouverture et décide d'attaquer avec la pointe de son arme.

Il transperce la base du crâne de l'animal qui s'effondre, mort. Poris s'agenouille et adresse une prière à Péoni. Ses compagnons le réconfortent et le félicitent. A la demande d'Elsyane, il s'approche du sceau et essaye de le comprendre.

Jet de folklore 44 : 36, réussite.

Il appuie sur trois endroits différents et la porte, ronde, roule dans une cavité vers la droite. Un chuintement et un mouvement de l'air ambiant montre que le tombeau n'avait jamais été ouvert. Poris leur dit que le sceau était celui d'un chef de guerre, très ancien, dont il n'a pas réussi à lire le nom.

Ils se regardent un long moment, puis Marltor hoche la tête et s'engage dans l'ouverture aussitôt suivi par Elsyane alors que Poris ferme la marche.



La torche d'Elsyane éclaire les quelques marches qui s'enfoncent dans le tombeau, sous terre. Il fait frais. Une forte odeur de moisi et d'humidité les agresse. Elsyane touche l'épaule de Marltor pour lui signaler de s'arrêter. Elle passe devant lui et regarde avec attention la pièce. Sur la gauche une partie est effondrée, certainement l'oeuvre du blaireau. Elle cherche des pièges.

Mais avant, Jet de rencontre sur table Hârnmaster.

12. Rien.

Jet de vigilance pour détecter les pièges : 26, réussite.

La pièce est vide et il n'y a pas de piège. Elsyane prend son temps pour tracer un dessin sur son parchemin. Les autres observent les lieux.

Jet de passage secret de Marltor. Jet Vigilance Marltor : 56, échec. Il ne trouve rien.

Le groupe se remet en marche, lentement, prudemment.

Jet détection piège Elsyane : 81, échec

Jet sur oracle : piège ou pas ? 1d6 : pair. Pas de piège.

Elsyane n'arrive pas à déterminer avec précision la présence ou l'absence de pièges après s'être assurée que la salle était vide. Ils entrent. Encore une fois, c'est une salle entièrement nue. Par contre, il n'y a pas d'autre couloir. Marltor se lance à la recherche d'un passage secret.



Jet Marltor vigilance : 10, réussite critique

Il trouve un mécanisme caché et surtout le piège qui va avec. Il parvient à ouvrir le passage sans activer le piège.

Jet rencontre : 12, rien / Jet meubles dans la pièce



Il n'y a personne dans la troisième salle. L'angle en face de cette salle carrée est effondré. Mais il y a du mobilier. C'est un petit salon cossu, avec des meubles qui autrefois devaient être magnifiques. Ils sont rongés par la moisissure. Il n'y a rien de valeur ici. Un portrait trône dans le mur de l'angle effondré. On ne distingue pas les traits du personnage, mais il porte des habits de guerrier d'un autre temps. La porte suivante est ouverte.

Marltor jet passage secret : 33 raté. Elsyane tente : 36, réussite.

Elsyane et Marltor essaient de trouver un passage secret et y parviennent !

Jet de rencontre : 20 ! Il y a une entité. Jet sur la table de rencontre Hârnmaster : 68 = vipères 1d6 = 6 serpents. Contenu de la pièce déterminé par jets sur tables Guide du maître Donjons et Dragons 5e édition.

Des sifflements inquiétants proviennent de la pièce alors qu'Elsyane approche sa torche pour détecter de possibles pièges. L'angle juste à droite de l'entrée est effondré. Des vipères se tiennent dans les gravats. Le reste de la pièce abrite une crypte en assez bon état, à part le salpêtre qui s'est déposé sur la pierre des murs et sur la tombe qui repose dans le mur face à l'entrée.

Séquence de combat.



Initiative :

Elsyane : 48 / Vipères : 45/Marltor : 40/Poris : 32

Elsyane agit en premier. Elle décide d'attaquer les serpents avec sa torche dans le but de les effrayer et de les faire fuir.

Jet de dé AML de l'attaquant : 53 (bâton)45 CS succès critique

Jet de dé DML du défenseur : 82 échec MF

*Résultat de l'attaque : $A*1 = 1d6=5$*

Localisation 1d100 milieu : milieu du corps

Impact du coup : 9

Armure vipère : 1

Impact effectif = impact du coup moins Armure = 8

Résultat : S2

La première vipère est brûlée par le feu, elle a subi de terribles blessures mais cela ne la fait pas fuir et enrage les autres serpents qui attaquent Elsyane car elle est la seule à portée. Elle contre-attaque avec son épée, essayant de les faucher.

Attaque des serpents :

Jet de dé AML de l'attaquant : 78

Echec marginal MF

Jet de dé DML du défenseur (-10 à enlever à 46) : 20

Réussite critique CS

*Résultat de l'attaque : $D*2 = 10$*

Localisation 1D100 = milieu

Impact du coup : $10+8 = 18$

Armure vipère : 1

Impact effectif : $18-1 = 17$

*$K*5 = 23$. Le résultat dépasse largement l'endurance des serpents. Toutes mortes.*

La lame de l'épée courte d'Elsyane coupe les reptiles en deux d'un seul coup de maître.

Marltor qui venait d'entrer dans la pièce exclame son étonnement. Il regarde Elsyane d'une nouvelle manière, comme s'il venait de réaliser que la cartographe n'était pas le boulet qu'il pensait qu'elle était.

Ils s'intéressent au tombeau.

Jet de dé Vigilance : raté pour les 3.

Ils ne détectent rien de suspect.

Le tombeau est couvert de salpêtre mais il laisse voir ici et là de la pierre blanchâtre, certainement extraite dans les falaises qui bordent la côte de Minilaous. Sans demander l'avis des autres, sans que cela ne trouble le prêtre, Marltor pousse le couvercle du tombeau qui ne porte ni symbole, ni écriture, ni sculpture.

Jet de rencontre : 96, un Gulmorvrus (basé sur un pnj guerrier). Jet d'agripper mains nues : 96, échec.

Une main gantée de maille surgit et tente d'attraper Marltor à la gorge. Les aventuriers sont surpris. Le monstre rate sa prise et Marltor recule au milieu de la pièce, empoignant son bouclier et son épée. Elsyane se porte à ses côtés avec son épée et son bouclier, pendant que Poris reste légèrement en arrière.

Combat contre le Gulmorvrus.

Initiative : Elsyane : 48, Marltor : 40, Gul 38, Poris : 32

Elsyane agit la première et lance une attaque avec la pointe de son épée, visant le milieu du corps du guerrier au visage décomposé qui sort du tombeau. Tout va très vite. L'ennemi contre-attaque sans ses armes.

Elsyane résultat attaque : 80 (CF)

Gul DML (91 MF)

*Résultat $D*2 = 4$*

Id100 localisation : avant-bras droit.

Impact effectif : $8-7 = 1$

Résultat : M1 (fumble) = l'épée ne tomba pas.

Gul est bien agrippé à l'avant-bras d'Elsyane.

Il veut à tout prix saisir Elsyane et y parvient car elle rate totalement sa cible. Il la saisit solidement par l'avant-bras droit.



Marltor attaque à son tour. Il fait un pas de côté pour éviter de blesser Elsyane et dans le même temps porte un coup avec le tranchant de son épée vers le cou de l'ennemi.

Marltor : fait un K5 en résultat, tête tranchée.

L'autre étant concentré sur sa prise, il ne voit pas le coup venir et ne réagit pas. Sa tête est tranchée et aussitôt le corps tombe en poussière.

Poris s'approche pour examiner Elysane. Il redoute le toucher de l'Ombre.

— C'était un Gulmorvrus... Montre ton bras... Tu te sens bien ? As-tu senti quelque chose dans ta tête pendant qu'il te touchait ?

Elsyane répond par la négative, elle va bien. Elle frissonne de peur. Les Gulmorvrins sont des suppôts de Burkai, qui attaquent par le toucher. Un conflit de l'Ombre qui généralement est fatal pour celui qui le subit. Ils savent tous les trois que les gulmorvrins sont les esclaves d'un Amorvrus.

La question se pose. Doit-on poursuivre ?

Marltor et Poris regardent Elsyane. C'est elle qui commande la troupe. C'est aussi un moment important pour jauger le caractère de quelqu'un.

Jet de volonté pour tous : Elsyane : 45, réussite / Marltor : 86, échec / Poris : 21, réussite.

— Nous ne pouvons pas laisser ce tumulus ainsi. Il faut le nettoyer, dans son ensemble. Poris, Marltor, vous êtes partants ?

Le prêtre hoche la tête avec conviction mais le guerrier ne répond rien. Il suivra, mais ne semble pas enchanté par la perspective d'affronter un Amorvrus quelque part dans ce lieu où règnent les ombres.

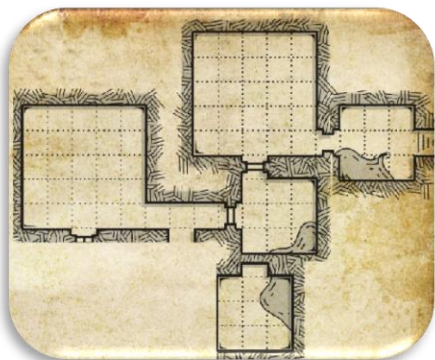
Alors qu'Elsyane et Poris se dirigent vers le salon vide, Marltor ne perd pas le nord et fouille le tombeau.

Jet : 12, réussite / Age du trésor : Lost Years / Etat du trésor : à besoin d'être nettoyé.

C'est un artefact du Désir du Cœur. Voir trésor 18, sous la forme d'un anneau en argent, joliment ouvragé.

Ses doigts raclent le fond et touche un objet froid. Il le sort : un anneau en argent, finement décoré. Sans hésiter, Marltor le range dans sa bourse avant de rejoindre les autres.

Le Tumulus, chapitre 3



Redoublant de prudence, vigilants à tous les pas, les trois compagnons avancent vers la salle suivante, laissant pour le moment de côté le tunnel sur leur gauche. Ils ressentent clairement le dénivelé : ils s'enfoncent dans le sol.

Devant eux, à la lueur de leur torche qui commence à faiblir, ils peuvent voir une magnifique salle de banquet. S'il y avait de la nourriture, il n'en reste rien. La vaisselle est simple, sans grande valeur. Les meubles sont beaux, en assez bon état sans être luxueux.

Jet de rencontre : 1. Rien.

La salle est vide. Ils décident de laisser les portes fermées pour plus tard et rebroussent chemin pour emprunter le couloir.

Il les mena sur une porte qui était en piteux état, rongée par la moisissure. Une porte en face, un autre couloir à gauche. De l'eau suintait de sous le mur à droite. Le mur escamotable était de guingois. Elsyane allume une autre torche et prudemment la passe par l'ouverture.



Jet de rencontre : rien

C'est vide. Rien d'intéressant. Des restes de meubles pourris jonchent le sol. Des sacs qui devaient contenir des vivres peut-être. Le mur du fond de cette pièce secrète est effondré, troué par les puissantes racines d'un arbre.



L'autre porte dans le couloir, elle aussi pourrie, livre le passage vers une salle contenant des chevaux empaillés et des supports d'armes et d'armures, rouillées, sans aucune valeur. Pas de pièges, pas de présence. Les explorateurs sont de plus en plus nerveux. Ils remontent un autre couloir qui croise le précédent et arrive dans une grande salle. Il y a une porte devant, en métal, identique à celle dans la quatrième pièce.

C'est une salle de commandement. Une table carrée trône au centre. Dos aux aventuriers une chaise sur laquelle on distingue un corps.

Jet folklore réussi pour Poris. Il sait comment combattre un Amorvrus.

Ils n'ont pas encore franchi le seuil. En silence, ils posent leurs sacs au sol. Elsyane plante la torche entre deux pavés disjoints. Poris se recueille et consacre le lieu à Péoni, protégé pendant l'incantation par les deux autres. Enfin, il ouvre les yeux et sort une dague spéciale de son sac à dos :

— Je vais devoir le blesser avec ceci. Si c'est un Amorvrus, il mourra s'il est tué en terre consacré à un autre dieu que Morgath. Mon arme est consacrée, bénie par Péoni. Et j'ai consacré le tumulus à Péoni. A nous de jouer.

Ils avancent lentement vers le siège, Elsyane par la droite, Poris par la gauche, Marltor restant en arrière pour l'attaquer par surprise si jamais ce corps se mettait à bouger.

Jet de Vigilance avec une difficulté de 20. Elsyane : 46, échec / Marltor : 81, échec / Poris : 12, succès

Poris, tendu, attentif, sait quoi surveiller. L'Amorvrus attaque avec son ombre. Il n'a besoin de bouger. Plus il est puissant, plus il a ressuscité et plus il est proche de sa 13ème résurrection, plus il peut faire du mal avec ce genre d'attaque. Mais étrangement l'ombre qui vient vers lui est minuscule, il l'évite. Soudain, l'adversaire se dresse et passe à l'attaque.

Combat contre l'Amorvrus

Initiative : Elsyane : 48 / Marltor : 40 / Amorvrus : 38 / Poris : 32

Personne n'est surpris. Elsyane franchi la distance d'une seule enjambée et attaque. L'Amorvrus se retourne aussitôt et contre-attaque.

Jet de dé AML de l'attaquant : 80, CF échec critique

Jet de dé AML (contre-attaque) du défenseur : 15 réussite critique CS

*Résultat de l'attaque : $D*3 = 3d6=12$*

Localisation 1d100 milieu : abdomen

Impact du coup : 19

Impact effectif = impact du coup moins Armure = 11

Résultat : S3

L'épée tranche dans l'armure d'Elsyane et entame sa chair avec un bruit d'os. Elle hurle de douleur. Marltor se précipite et attaque à son tour en s'interposant entre Elsyane et le monstre. Il n'a pas le temps de viser et tranche devant lui. En face, la contre-attaque fuse.

AML Marltor : 65 CS / AML contre-attaque Amor : 34 MS

*Résultat de l'attaque : $A*1 = 6$*

Localisation : 1d100 = cuisses

Impact du coup : 13

Impact effectif = 2

M1 (jet « tomber ou pas » 100 !

Mais Marltor est plus rapide et inflige une blessure aux cuisses qui fait tomber l'adversaire au sol. Il se relève avec un grognement. Poris en profite pour porter une attaque avec sa dague, priant Péoni de lui venir en aide.

AML Poris : 53 en dague = 10 CS

AML Amor MS

*Résultat de l'attaque : $A*1 = 6$*

Localisation 1, le visage, puis la bouche.

Impact : 11

Impact effectif : 11

S3

Il réussit à lui planter dans la bouche et à la retirer.

L'Amorvrus ne semble même pas souffrir de ses blessures !

Elsyane se désengage, pour laisser la place libre à Marltor qui attaque avec toute sa puissance en visant le visage sans protection de l'horreur de l'Ombre, avec un cri à faire trembler les murs.

Marltor AML : CS

AML Amor : MS

*Résultat $A*1 = 6$*

Localisation : le cou

Impact : 13

Impact effectif : 13

K4 = 14, dépasse l'endurance. Mort de l'entité.

Son dieu l'a-t-il entendu ? Péoni peut-être trouve cet acte héroïque ? Quoiqu'il en soit, le guerrier se baisse légèrement sur ses jambes et évite la contre-attaque de l'ennemi pour lancer son bras vers le visage mais rate l'objectif et tranche la tête de l'Amorvrus qui tombe en poussière, poussière qui s'enflamme en tombant sur le sol consacré à un autre dieu que Morgath.

L'action a été rapide. Ce devait être un très jeune Amorvrus, car il n'a pas eu assez de force pour attaquer avec son ombre. Elsyane se laisse tomber à terre, essayant de retenir le sang qui coule de sa plaie. Elle tente de garder un visage neutre mais on voit bien qu'elle lutte contre la douleur. Dans le combat, sa coiffure a lâché et ses cheveux noirs aux reflets roux coulent en cascade sur ses épaules.

Poris essaye de la soigner.



Jet médecine (36) plus le matériel nécessaire : résultat du jet = 15, c'est un succès critique.

Temps de chirurgie : 21 minutes.

Résultat : H6 (1 lancer de guérison pendant 5 jours : doit faire moins que 6xEndurance).

Cautérisation : 30 ! Succès Critique.

Taux de guérison passe à H8.

La plaie est importante. Il y a au moins deux côtes cassées. La blessure est béante mais n'est pas profonde. Poris demande à Marltor de faire un feu rapidement et de porter de l'eau à ébullition. Pendant ce temps le prêtre sort une fiole et la fait boire à Elsyane qui s'allonge sur le côté. Poris sort son nécessaire de soin, et une fois l'eau bouillante il nettoie ses instruments et ses mains avec de l'eau chaude et de l'alcool.

Marltor tient la torche bien au-dessus de Poris tout en observant les alentours.

Poris s'assure que la potion anesthésiante a bien plongé Elsyane dans l'inconscience puis se met au travail.

Au bout d'une vingtaines de minutes il se relève et nettoie ses instruments à l'eau chaude et à l'alcool. Il plonge alors une lame spéciale dans le feu et une fois rouge la pose sur la blessure pour la cautériser.

Marltor se met à fabriquer un brancard qu'il pourra traîner derrière lui. Il utilise les divers matériaux du tumulus. Très délicatement, avec l'aide de Poris, ils posent Elsyane sur le brancard. La blessure reste fermée.

Avant de partir Marltor prend le temps de fouiller la pièce pour s'assurer qu'il ne reste pas de pièges et surtout qu'il ne laisse pas de trésors derrière lui.

Jet vigilance : 36 réussite / Age du trésor : Lost Years.

Il trouve un petit coffre qui contient un magnifique pendentif : une pierre onyx posée dans la paume d'une main finement sculptée dans un matériaux blanc qu'il n'arrive pas à identifier avec un collier couleur ébène. Il le prend et le place dans son sac.

Le trajet retour se fait rapidement.

Elsyane est aussitôt confiée aux mains expertes du prêtre de Péoni de la baronne. Il examine le travail de son très jeune collègue et hoche la tête en reconnaissant le très bon soin effectué. La baronne s'est rendue à son chevet et a ordonné qu'Elsyane se repose pendant une semaine. Elle a aussitôt envoyé une petite troupe sécuriser le tumulus.

Elsyane reprend conscience le lendemain. Poris et Marltor lui rendent visite et lui tendent les parchemins qu'elle réclame. C'est Marltor qui a l'honneur de porter les nouvelles cartes tracées par Elsyane. Il y jette un coup d'œil avant de les donner et remarque qu'Elsyane a signé de son nom mais a ajouté ceux de Poris et Marltor. C'est vraiment une femme surprenante. Beaucoup n'auraient jamais reconnu l'aide reçue.

La baronne Iala Pesirias est satisfaite de ce début de travail.

Elsyane devra se reposer pendant une bonne semaine avant de reprendre ses aventures.

