
L'Effilocheur de Brumes

Fanzine sur mes Aventures en solitaire

Parution Aléatoire N°2 Novembre 2023

Elsyane Hautbourg Une vie de cartographe

Une aventure dans l'Univers de Hârn



La Forêt de Giddon

Illustrations : Rudy Crus

Textes : Isangeles

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 mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

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. **En rouge, les nouvelles données suite à la partie précédente.**

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 recommencer l'aventure je vous présente les personnages. Si vous connaissez déjà tout le monde, alors rendez-vous en page 8 pour débiter la nouvelle aventure !

Je vous présente donc, sans attendre Elsyane Hautbourg.

Elsyane Hautbourg, Humaine, Cartographe



Religion : Agrik



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

Compétences de Combat :

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

Compétences de communication :

Vigilance 48, Intrigue 33, Éloquence 20, Rhétorique 24, Chanter 15, Langage maternel 68, Rituel : Agrik 9, Écriture 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 violette / Couleur des cheveux noirs 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
Épée courte	2	12	2	4	4	36	46	41	10	5

Bouclier rond	6	13	2		3	36	41	56	5	20
---------------	---	----	---	--	---	----	----	----	---	----

Combat : AML (Épée + 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
Aine : 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

Cimdown, 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
O Ecouter aux portes fermées	Mon épée est l'arme équipée par défaut
O Chercher des passagers secrets dans la pièce après qu'elle soit sécurisée	Je ne marche en premier si en file indienne
O Chercher des trésors dans la pièce après qu'elle soit sécurisée	Je marche à droite (à deux de front)
O Fouiller les corps des ennemis	Je parle en priorité pour le groupe lors de rencontres
O Chercher une nouvelle fois dans les impasses afin de trouver des passages secrets	La bienveillance est notre approche par défaut lors de rencontres
O Chercher des pièges avant d'entrer dans une pièce ou un couloir	Ma torche est utilisée pour éclairer quand les ténèbres sont là.
O Faire preuve de discrétion en entrant dans une pièce	Mes comportements :
O Prendre tout ce que je peux porter qui peut avoir de la valeur ou peut sembler magique	O Je ne fouille jamais les cadavres, cela ne m'intéresse pas
O Si coffre, ou contenant, d'abord chercher s'il est piégé et ne l'ouvrir qu'une fois le piège désamorcé.	O J'agis toujours en respectant mes valeurs : avec franchise, honnêteté et bienveillance
	O Ma mission de cartographie passe avant tout, même ma propre sécurité
	O Je suis respectueuse de l'autorité, mais pas au point d'obéir aveuglément
	O En cas de combat je me bats sans action téméraire
	O 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 16eme 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 autre 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.

Une fois sur place, elle a reçu comme mission de cartographier la baronnie dans ses moindres recoins. Elle se mit à la tâche aussitôt. Lors de leur première sortie, les trois aventuriers trouvèrent un tumulus très ancien qui abritait deux ignobles créatures. Après une lutte acharnée, ils arrivèrent à nettoyer les lieux. Hélas, Elsyane fut grièvement blessée dans le dernier combat.

Elle fut obligée de prendre une semaine de congés forcés.

C'est ici que recommence notre aventure.

La Forêt de Giddon

Nous allons donc jouer en mode Campagne. Ce mode obéit à une séquence bien précise en début de partie, qui va planter le décor.

Environnement : Lieu sûr, une chambre du château. Zone Urbaine donc pour le début.

Horloge : Normal Urbain (c'est l'écoulement normal du temps).

Météo : Ciel clair avec quelques nuages, Il fait frais le matin et le soir ; léger vent du nord ; il ne pleut pas.

Rencontre : une tôt le matin.

Chapitre 1 : Une visite amicale

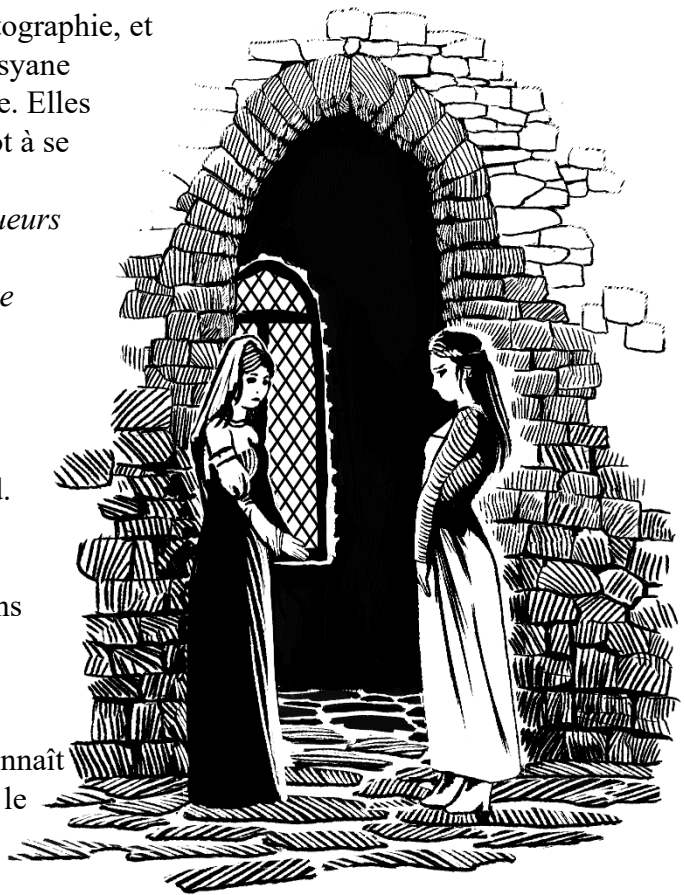
Une bonne semaine s'est écoulée depuis la blessure d'Elsyane. Elle a récupéré dans une chambre du château, à la demande de la Baronne Iala Pesirias.

Nous sommes dans un environnement sûr, donc Jet de rencontre sur la table de Hårnmaster 3eme édition : 16 : un fermier... Je pense de suite à son amie Peltari, une paysanne qui vient donc la visiter.

Alors qu'elle est impatiente de retrouver son matériel de cartographie, et sa petite chambre dans le village, une visite est annoncée. Elsyane accueille avec un plaisir non feint Peltari, son amie d'enfance. Elles tombent dans les bras l'une de l'autre et commencent aussitôt à se raconter leur vie depuis leur séparation.

Jets divers sur les tables de création de Personnages non joueurs de Fables. Je note les résultats d'apparence : grande, nez délicat, musclée, yeux bleus, cheveux blond clair, un tatouage discret au creux du poignet (une fleur finement réalisée, pas plus grande qu'une petite pièce de monnaie ; vêtue avec des habits simples. Ses deux parents sont vivants, elle aime les filles et elle est secrètement en couple.

La vie de Peltari est un long fleuve tranquille de prime abord. Elsyane l'observe pendant qu'elle se raconte. Elle est devenue plus musclée qu'avant, son travail dans les champs n'est pas de tout repos. Ses cheveux sont plus blonds que dans son souvenir, certainement décolorés par le soleil qui a aussi donné à sa peau une couleur de miel brun. Ses yeux bleus plongent dans ceux d'Elsyane et elle éclate de rire, tordant son petit nez délicat dans une grimace espiègle qu'elle lui connaît bien. Un silence, puis, d'une voix plus basse, elle lui montre le creux de son poignet : on y voit le très beau tatouage d'une fleur des champs, aux traits finement réalisés. Elle lui confie que la personne qu'elle aime possède le même, au même endroit, mais n'en dit pas plus. Elsyane lui raconte alors la capitale, les journées.



Jet de réaction de Peltari : ennuyée

Mais la jeune cartographe remarque que son amie s'ennuie. Elle comprend que ces choses de la capitale n'ont pas trop d'intérêt pour elle.

Jet sur la table des ragots. C'est un tableau qui recense tous les habitants importants de Minilaous, sur un D100. Ragot sur le Meunier du village. Je vais lire le supplément Minilaous Keep pour en savoir plus sur ce fameux meunier.

Tabar d'Haslan est arrivé dans le village cinq ans auparavant. Il a repris le moulin et s'est marié avec Daoni. Elsyane se souvient très bien de Daoni, une camarade de jeux. Peltari lui annonce avec un soupir triste que leur amie est morte, de chagrin. Tabar raconte qu'elle était dépressive, car elle ne pouvait pas avoir d'enfant, mais beaucoup murmurent que Tabar battait la pauvre Daoni, qu'il la trompait à tout va et qu'il a fini par la tuer.

Jet de décision : Elsyane réagit à cette nouvelle. Jet de volonté pure : $13 \times 3 = 39\%$, score à ne pas dépasser pour réussir. $1d100 = 29$. C'est une réussite mineure (car le chiffre final n'est pas un 0 ou un 5). Elle arrive à garder son sang-froid.

Elsyane essaye de ne rien montrer de son trouble. Elles poursuivent la conversation.

Tirage d'une carte d'oracle pour relancer l'intrigue : Promenade. Jet sur table des lieux : forêt.

Peltari se lève soudain et propose à son amie d'aller faire un petit tour dans la forêt de Giddon, comme avant.

Elsyane accepte avec plaisir et se prépare : son sac en cuir en bandoulière avec de quoi boire et de quoi manger, son épée au flanc, son bouclier dans le dos et un petit couteau dans la botte. Peltari rigole en voyant tout l'attirail de son amie d'enfance. La grande ville l'a bien changée.

Chapitre 2 : Une promenade en forêt.

C'est une petite heure avant le repas de la mi-journée que les deux amies arrivent à l'orée de la forêt. Elles ont traversé le village dans l'indifférence la plus totale de la part des habitants. La forêt de Giddon est très vaste et s'il est commun de s'y promener dans les premiers abords, on ne s'y enfonce que pour de bonnes raisons. Ainsi les deux promeneuses, qui connaissent très bien les lieux, restent à distance prudente, avec toujours une vue sur les champs, à travers les arbres.

Le décor est planté. Je vais à présent utiliser le moteur One Page Dungeon. On commence par la complication de la scène : je jette un D6 = 2, un obstacle barre la route. Qu'est-ce ? Jet sur Caractéristiques d'exploration extérieure : un camp. Questions à l'oracle : le feu est-il allumé ? NON. Est-il éteint depuis longtemps ? NON. J'essaie de voir s'il y a des traces : jet de Survie pour Elsyane (36 de base) : 56, échec.

Soudain, elles tombent sur un camp abandonné. Le feu semble éteint depuis peu de temps, mais aucune trace n'est visible aux alentours.

Peltari reconnaît-elle quelque chose ? OUI. Là, je dois regarder dans le supplément Minilaous afin de voir ce qui collerait le mieux avec un camp au milieu d'une forêt qui dirait quelque chose à Peltari. Pour elle, c'est sans doute possible le camp d'un chasseur, et elle a déjà vu ce type de campement, il ressemble à ceux de Sharel de Morvan.

Peltari regarde à son tour et fait signe à Elsyane de venir voir. Elle lui montre des pierres, des morceaux de copeaux de bois ; pour elle, ce camp appartient à Sharel de Morvan, la garde champêtre. Elle raconte brièvement l'histoire de Sharel. Elsyane se souvient bien de cette jeune fille légèrement plus âgée qu'elles. Elle n'avait que son père de vivant, Delfyn de Morvan. Peltari lui apprend que Delfyn est mort sous les yeux de Sharel lors d'une patrouille en forêt. Il a été tué par un énorme sanglier. Sharel a réussi à lui planter une flèche dans le dos, avant que ce dernier ne prenne la fuite. Depuis, c'est elle qui fait office de garde champêtre, nommée à ce poste par la Baronne qui chasse souvent en sa compagnie.

Jet oracle : Sharel semblait-elle accompagnée sur ce camp, réponse : Oui. Nouveau jet de survie (36 de base) : 27, réussite. Question à l'oracle je trouve quelque chose qui indique la présence de la Baronne : Oui. Quoi ? Jet sur la table des objets possession d'un noble dans HârnMaster : un bijou, on va dire une boucle d'oreille. Elsyane la connaît, l'ayant vue sur la baronne.



Elsyane hoche la tête en fouillant mieux le campement. Elle tombe sur une boucle d'oreille qu'elle reconnaît immédiatement pour l'avoir vue sur la Baronne.

Jet de progression : 5 ! Progression d'une menace ! Jet complication de scène : 1 = des forces hostiles s'opposent à vous. Jet de rencontre sur le tableau de HårnMaster en milieu rural 58 (de jour) : Un sanglier. On va donc dire que c'est le fameux sanglier de Sharel. Je suppose que Sharel et la baronne sont à ses trousses. On jettera les dés à chaque fin de passe de combat pour savoir si elles arrivent ou pas. Sur un 6 (d6) elles arriveront.

Soudain, surgissant d'entre les arbres, un énorme sanglier fonce droit sur elles. Il a de longues défenses et fait le double d'un sanglier normal. Il a une flèche profondément plantée dans le cuir épais de son échine. Elsyane sort son épée, mais n'a pas le temps de s'emparer de son bouclier, attaché dans le dos.

- Fuis ! hurle Elsyane.

L'animal charge !

Le combat contre le sanglier monstrueux

Pas de surprise. Initiative du sanglier 55, Elsyane 48

Données pour mémoire :

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

Sanglier : attaque avec défenses : 50 (5P), attaque piétinement : 50 (5 E)

Le sanglier attaque en premier : il tente de piétiner les promeneuses : 70, échec critique. (Un 5 ou un 0 en fin de résultat donne un critique).

Elsyane esquive et ordonne à Peltari de faire pareil. Elsyane esquive 55 = 14, réussite mineure.

On croise sur le tableau : Avantage tactique pour Elsyane qui a droit à une action supplémentaire.

Attaque déclarée, sans viser (donc elle touchera sur la table « milieu du corps ») : jet à 43 : 68, échec mineur, défense du sanglier (Esquive 45) = 41, réussite mineure.

On croise sur le tableau : attaque ratée.

Peltari Jet de moral à 30 : 20, réussite critique. Elle obtient un bonus pour sa prochaine action qui est : esquiver l'attaque du sanglier. Esquive à 32+10 bonus : 12, réussite mineure. Elle a elle aussi un avantage tactique, car l'attaque est pour les deux. Elle décide de suivre le conseil d'Elsyane et prend ses jambes à son cou.

Le sanglier fait trembler le sol à chaque pas. Sa masse impressionnante bouche la vue. Ses yeux noirs sont dardés sur les deux femmes. Ses défenses en avant, il arrive à leur hauteur. Elsyane l'évite d'un mouvement leste et tente de lui planter son épée dans le corps, mais elle a du mal à manier l'arme qu'elle venait juste de sortir de son fourreau. Peltari évite la charge et prend aussitôt la fuite vers le champ le plus proche en espérant y trouver de l'aide.

C'est à Elsyane d'agir.

Elle prend son arme à deux mains et frappe sans viser à 43 avec la pointe : 35, réussite critique. Le sanglier évite à 45 : 6, réussite mineure.

*On croise le tableau : cela donne un A*1 : un coup réussi !*

Je détermine la localisation du coup (voir Bestiaire Hårnworld) : 64 = abdomen.

*Impact du coup A*1 : je dois lancer 1d6 : 4*

J'ajoute 4 à l'aspect de l'arme qui est ici Pointe 4 pour l'épée courte d'Elsyane = 8

On détermine alors l'impact effectif : Impact 8 – armure contre Pointe, ici 1 = 7. C'est supérieur à 1. On croise le lieu de la frappe (abdomen) avec l'impact effectif 7 = S2

S2 veut dire blessure sérieuse, avec 2 niveaux de blessures. 5 de pénalité par niveau de blessure. Le sanglier à un malus de $2 \times 5 = 10\%$ à ses jets.

De plus il doit faire un jet de Trébucher : $3d6 = 5$. Cela ne dépasse pas l'agilité du sanglier qui est de 9, donc il ne tombe pas.

Elsyane est face à l'animal enragé. Elle ne laisse pas la peur l'envahir malgré sa récente blessure et attaque sur le flanc. La bête essaye d'éviter le coup d'un bond sur le côté, mais n'est pas assez rapide. L'épée courte se plante profondément dans l'abdomen de la bête qui hurle de rage et de douleur.

Jet de dé pour savoir la Baronne et Sharel arrivent : $1D6 = 5$. Pas encore ce tour-ci.

Le sanglier attaque !

Il donne un violent coup de défenses, sans viser : 42, réussite mineure.

Elsyane décide de bloquer avec son épée sur un DML 41-3 (3 de l'encombrement) = 38.

$1d100 = 97$. Echec mineur.

On croise : $A*1$. On lance pour la localisation $1d100 = 76$: La hanche.

On lance pour l'impact du coup

$A*1$: $1d6 = 1$

On ajoute 5 de l'aspect Pointe au 1 = 6

On détermine l'impact effectif :

6 – armure hanche 10 contre Pointe, l'armure absorbe les dégâts.

Au tour d'Elsyane.

Elle décide de faire basculer son bouclier et le mettre. C'est une réussite automatique.

Le sanglier contre-attaque face à cette action avec un $50 - 10 = 40$ de base.

$1d100 = 1$. Réussite mineure.

On croise sur le tableau : $B*1$: les deux touchent !

Résultat infligé par Elsyane : Localisation : le thorax. $1d6 = 5+4 = 9$ / Impact effectif : $9-1 = 8 = S2$, nouvelle blessure pour le sanglier.

Jet de choc immédiat : on jette $1d6$ pour chaque point de pénalité y compris les blessures qu'il vient de subir (4 blessures). Si cela dépasse 16 (endurance du sanglier), il s'effondre. $4d6 = 18$!

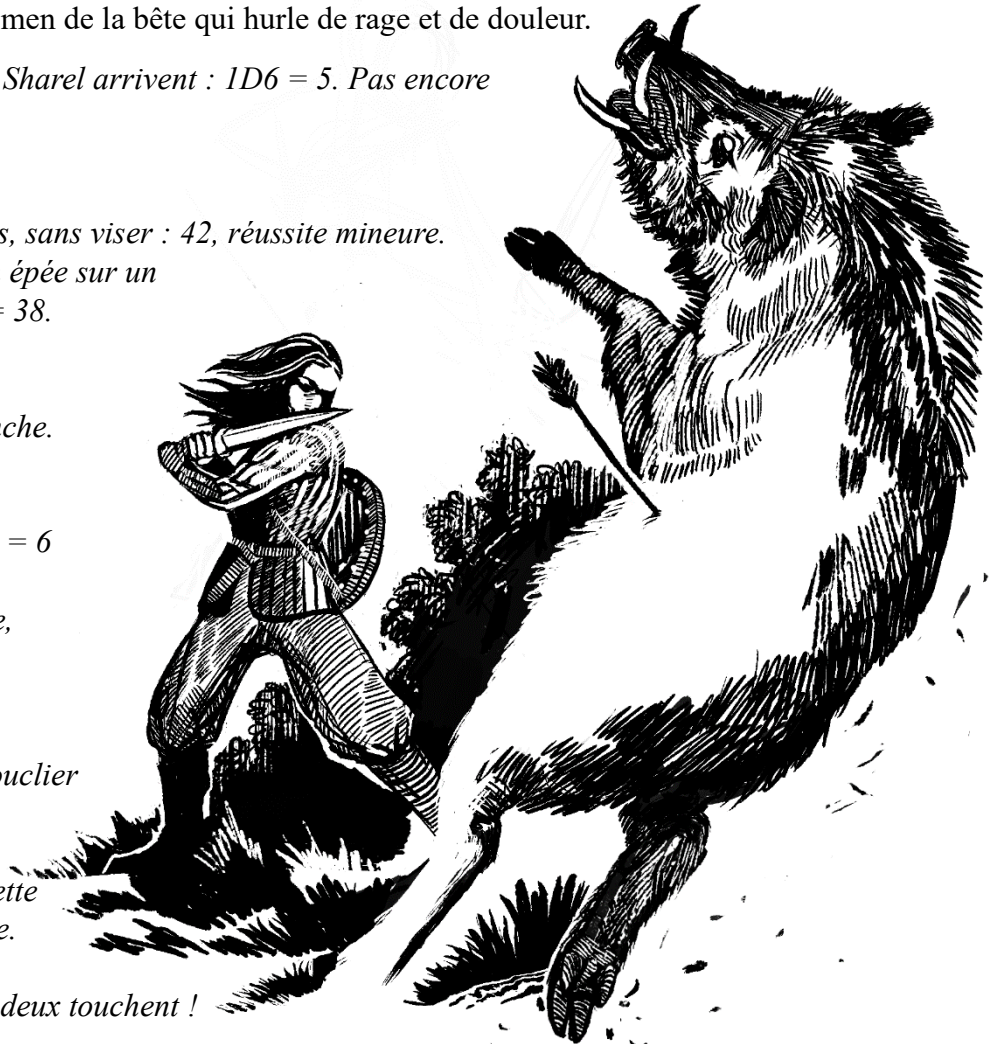
Le sanglier s'effondrera à la fin, mais il porte tout de même son coup car simultané.

Résultat infligé par le sanglier : Localisation : La main droite. $1d6 = 6+5 = 11$ / impact effectif : $11-0 = 11 = S3$ avec jet pour savoir si elle perd l'arme. $3 \times 5 = 15\%$ de pénalités aux jets.

Jet de Fumble : $3d6$ sur dextérité de 10 = 12. Elle perd l'épée.

Le sanglier se retourne et lance un coup de tête. Elsyane essaye de parer avec son épée, en vain. Les défenses viennent la frapper au niveau de la hanche. Heureusement son armure absorbe le coup.

Elle n'aura peut-être pas autant de chance la prochaine fois. Elle décide de faire sauter la lanière qui maintient son bouclier pour le faire passer devant elle et pouvoir l'utiliser. Manœuvre compliquée en plein combat. Le bouclier glisse bien en position, mais le sanglier contre-attaque. Elsyane d'un réflexe fulgurant frappe en



même temps. Le sanglier s'abat sur elle. Elle sent une douleur atroce à sa main droite. Elle recule et voit le sanglier au sol, inerte. L'épée courte est fichée dans le thorax de la bête.

Jet pour l'arrivée des 2 chasseuses : 1d6 = 6 !

La voix rauque de Sharel claque dans le silence revenu. Des bras bienveillants écartent Elsyane avec tendresse et prudence. La baronne Iala Pesirias la détourne du spectacle qui suit. La cartographe n'entend qu'une prière prononcée rapidement puis le bruit d'une lance qu'on enfonce dans de la chair. Le sanglier meurt sur le coup.

Epilogue

Elsyane se retrouve dans sa chambre après que le prêtre Wyrden et sa jeune apprentie Paedlyn de Ferrid aient quitté les lieux.

Jet création de contact avec la Baronne : 1d100 = 59+1d20 = 68% de loyauté.

Avec Sharel : 1d100 = 82+1d20 = 95%de Loyauté !

La baronne se tient droite au milieu de la pièce. Elle sermonne vertement le chevalier Marltor et le prêtre Poris. Leur rôle est de veiller sur dame Elsyane à tout moment de la journée. Nuit et jour ! Dorénavant, tout le monde logera dans le château. Elsyane a déjà eu droit à sa leçon de morale. La baronne lui jette un dernier regard, empreint de respect et d'admiration. Elle est impressionnée par le courage et le haut fait que vient d'accomplir Elsyane en sauvant une paysanne d'une mort certaine et d'avoir par la même occasion aidée à éradiquer un danger potentiel. Le sanglier était possédé, l'apprentie Paedlyn en est convaincue après avoir examiné le corps. Possédé par quoi ? Nul ne le saura peut-être jamais.

Alors que tout le monde quitte la pièce, Elsyane s'incline devant la baronne et lui tend la boucle d'oreille trouvée dans la forêt. Dame Iala est agréablement surprise. Une vive émotion l'étreint. Ces boucles d'oreilles sont un cadeau de son père. C'est pourquoi elle n'en porte qu'une depuis qu'elle en avait perdu l'autre. Elle pensait ne plus jamais la retrouver. Elle la prend et baisse la tête avec reconnaissance et souffle un merci avant qu'Elsyane ne quitte la pièce à son tour.

