



Pour une fleur de cristal

Scénario pour Rolemaster

Avant propos

Ce scénario, qui n'est ni difficile ni très long, peut servir d'intrigue secondaire pour un autre scénario se déroulant à Olméria. Si vous vous en servez de scénario principal, il faudra penser à occuper les joueurs pendant une journée complète entre leur première action et les annonces faites par les crieurs publics.

Intrigue

Que ce passe-t-il lorsque la jeune et jolie fille d'un chevalier Burgon fête ses 17 ans en organisant un concours d'œuvre d'art ? Que ce passe-t-il lorsqu'un jeune artiste qui n'est pas noble mais éperdument épris de la belle se met à lui créer un chef-d'œuvre ? Que se passe-t-il lorsque la belle et les assassins des autres prétendants font rechercher le créateur ? Et bien une histoire où vos joueurs auront peut-être un rôle à jouer !

Introduction

L'âge de 17ans est important pour une jeune Burgonne, surtout si elle est noble ! 17 ans est en effet l'âge où il est bien de se mettre en quête d'un mari, de préférence de haut rang.

Florenca Caspar est la fille d'un chevalier Burgon ayant accompli quelques hauts faits, quoique tardifs. Même si le rang de Florenca n'est pas très élevé, elle est néanmoins très belle et désirée par nombre de courtisans. La renommée apportée par une telle beauté vaut bien un petit sacrifice de rang.

Pour son 17^{ème} anniversaire, Florenca ayant un goût prononcé pour l'art a décidée d'organiser un concours artistique. Tous les jeunes prétendants (de bon rang) devant créer la plus belle œuvre d'art qu'ils soient capable de faire. Les œuvres seront exposées et jugées par Florenca le jour de son anniversaire.

Valerian est un jeune sculpteur, disciple du professeur Mathéo qui enseigne les arts à la belle Florenca. C'est ainsi qu'il l'a connu, en accompagnant son maître lorsqu'il dispensait ses cours au château des Caspar. Lui, timide et réservé, ne s'exprimant que par ses réels talents d'artiste. Elle, pleine de fraîcheur propre à la jeunesse et ne lui accordant que peu d'attention.

Nous sommes à Olméria, capitale de la Burgonie. Nous sommes à la veille du printemps et nous sommes dans une fin de soirée qui s'annonce un peu fraîche, lorsque vos joueurs rencontrent un jeune homme dans les rues de la ville.

Comme un cambriolage, mais à l'envers...

Le jour commence à baisser, tout comme la température, lorsque les joueurs voient approcher un jeune homme emmitoufflé dans une grande cape vert foncé. Il a les cheveux châtain, le visage rond et un petit nez épaté. Un gros renflement du côté gauche du torse. Celui-ci les regarde d'un œil prudent avant de les aborder timidement de la sorte :

« Vous êtes visiblement étrangers à cette ville... Pourriez-vous aider un jeune homme tel que moi ? Il ne s'agit de rien de répréhensible, mais il me faut un peu d'aide... je ne peux rien dire, mais j'ai besoin de rentrer dans une villa. Oh, peu de temps ! C'est pour une femme... Je vous paierais bien sur si cela vous paraît nécessaire. »

Le jeune homme n'a que peu d'argent disponible mais il donnerait le peu qu'il possède pour pouvoir poser la sculpture (qu'il cache sous sa longue cape) dans la salle d'exposition à la villa des Caspar.

En cas de refus des joueurs, il semblera un peu déçu et leur bredouillera de ne rien dire... Puis il tentera de revenir fébrilement à la charge. Essayez de jouer le pauvre garçon avec un air innocent et timide, il doit vraiment faire pitié aux joueurs.

La villa des Caspar se situe sur la colline du quartier chic urbain d'Olméria. Ce quartier est bien entendu surveillé par une section spéciale des carmins (la police impériale) qui y effectue des patrouilles, et cela jusqu'à la route en lacets qui y mène ! Il est bien entendu que le passage par la route est à proscrire, sous peine d'être

refoulé. A moins d'avoir une sérieuse invitation ou lettre de marque ! Se vêtir de ses plus beaux atours en jouant la rencontre avec les carmins de façon confiante et sûre de soi, en déclinant ses titres, peut également être une solution, mais les carmins sont méfiants et la force est de leur côté. Attention à ne pas être trop convainquant non plus, car ils pourraient bien escorter notre fine équipe jusqu'à bonne destination...

Le plus simple reste la discrétion. Ils peuvent profiter de la nuit et des pentes boisées de la colline pour atteindre sans trop de problèmes le plateau. La circulation au sein des rues entre les somptueuses villas doit se faire de façon prudente, car s'il n'y a pas d'éclairage artificiel, Etherne en est à son premier quartier et les ombres peuvent être traîtresses.

La villa se trouve quant à elle près du mur d'enceinte. Un muret plein de 2m50 délimite le terrain de la propriété. Une porte cochère (fermée) bloque l'entrée. Elle est surveillée en permanence par deux gardes privés. Quelques oies (un dizaine) sont en liberté dans le petit parc et les allées. On peut leur faire confiance pour faire tout le bruit nécessaire en cas d'intrusion.

Le but est de permettre à Valerian de rentrer et sortir. Il n'en a pas pour longtemps, il dépose juste sa sculpture dans la salle réservée à cet effet et s'en va. En ressortant de la résidence, ils croisent un carrosse ainsi que le regard sombre du passager qui les fixe le temps de passer.

A la recherche du jeune homme

Jour de l'anniversaire de Florencia. En fin d'après-midi, la réception commence, avec invités et prétendants. Florencia a vu avec bonheur que les jeunes nobles se sont surpassés, enfin ceux qui sont un minimum doués, mais l'émerveillement de la jeune femme a atteint des sommets lorsqu'elle a découvert l'œuvre non signée de l'un des artistes. Personne parmi les courtisans n'étant l'auteur, la jeune femme a demandé à son père de faire des annonces afin de retrouver l'auteur de cette sculpture.

Le lendemain, les personnages vont très vite entendre crier l'annonce suivante :

« Prêtez attention bonnes gens !

Lors de la cérémonie d'anniversaire de Damoiselle Florencia de Caspar à la villa de Messire chevalier de Caspar, un inconnu a déposé une sculpture en salle d'honneur. Ce dernier ne s'étant pas identifié, toute personne capable de fournir des renseignements, ayant entendu parler d'un artiste sculpteur ou ayant eu vent d'une intrusion dans la résidence des Caspar la nuit dernière est prié de se manifester à celle-ci. Forte récompense à la clé ! »

Cela devrait rappeler quelque chose à vos joueurs... Le jeune homme ne s'étant pas présenté (ou alors sous un faux nom), il va falloir trouver une piste pour le retrouver.

Se rendre à la villa est un bon point de départ pour en apprendre plus sur le début de cette histoire. Le quartier des artisans en est un autre, mais ils risquent d'avoir des problèmes pour trouver la personne qu'ils cherche s'ils ne savent rien de la fameuse sculpture. Un détail néanmoins... Une rumeur va aller grandissant tout au long de l'enquête, car il y a d'autres personnes intéressées pour retrouver cet inconnu. Certains courtisans ont en effets lancé des contrats pour retrouver l'homme. Le retrouver pour qu'il ai un « accident » bien entendu !

La villa des Caspar – Deuxième

La villa des Caspar est bien celle où sont rentrés les joueurs la veille au soir. Les deux gardes à l'entrée leur demande le pourquoi de leur visite. En leur parlant de l'annonce, ces derniers affichent un sourire moqueur avant que l'un d'eux dise à l'autre : « Décidément, ils étaient vraiment nombreux pour une si petite sculpture ! Suivez-moi... ». Il escorte les joueurs jusqu'à une salle de réception où six personnes attendent déjà leur tour... Ces derniers regardent d'un œil méprisant les nouveaux venus. L'un des hommes en particulier les observe avec insistance. Un homme visiblement noble d'après ses habits, la trentaine, les cheveux noirs et bouclés. Un visage fin et aiguisé. Un air de mépris s'affiche sur son visage, mais c'est un trait fréquent de la noblesse burgonne, voire chez tous les burgons lorsqu'ils ont affaire à des étrangers.

Après quelques minutes, un ordre aboyé se fait alors entendre derrière une porte : « *Dehors !* ». Une porte s'ouvre précipitamment et un homme vêtu de vêtements bouffants surgit de l'autre pièce en se dirigeant vers la sortie. Un autre homme passe la porte, la quarantaine, des habits luxueux et les cheveux châains et courts. Il regarde le nombre de personnes encore présentes et ses sourcils se froncent.

- Cela suffit maintenant... Le prochain qui se présente comme étant le créateur de cette sculpture sans en apporter de preuves sera livré pieds et poings liés aux carmins ! Réfléchissez bien pour savoir si votre convoitise vaut cette peine. Si vous n'êtes sûr de rien, je vous invite à sortir maintenant ! ».

le fait est que cinq des six personnes ne mettent pas trop longtemps à se décider pour sortir de la pièce. La seule personne

restante parmi les six autres est cet homme richement vêtu et à la mine arrogante.

- Mon cher Lucian, vous avez promptement renvoyé ces imposteurs ! Je ne pourrais que trop vous recommander d'arrêter cette farce... Si cet inconnu a décidé de déposer son bien en secret, il n'osera jamais se montrer ! A moins qu'il se cache parmi ces... personnes (en désignant les PJs) », finit-il d'un petit rire moqueur.

Le chevalier enchaîne en s'adressant aux joueurs, non sans lancer un regard aiguisé vers cet homme. *« Si vous n'êtes pas partis, je dois donc en déduire que vous vous prenez tous pour les créateurs ? Vous avez intérêt à être convainquants... Je vous écoute ! ».*

Les joueurs pourraient faire une erreur en commençant à parler devant le jeune noble arrogant. Il se nomme Sandro Alecanto et c'est l'un des courtisans. Jaloux du fait que Florencia soit tombée amoureuse de cette œuvre et surtout du fait qu'elle fasse rechercher le créateur, il a lancé un contrat auprès de l'une des guildes d'accidentés. S'il est témoin des propos des joueurs, ces derniers risquent d'avoir quelques petits problèmes par la suite. Un contrat direct sur leurs personnes par exemple.

Lucian, le chevalier, leur demande donc ce qu'ils veulent. Il répondra à leurs questions si elles ne sont pas trop indiscretes, mais aura plus tendance à leur faire confiance s'ils lui disent la vérité. Cela dit, il faut espérer que les joueurs n'aient pas fait trop de dégâts lors de leur intrusion, sinon... il leur demandera des dédommagements !

Le fait de retracer le récit de leur intrusion pourrait faire resurgir un fait un peu étrange.

Valerian a toujours mené les personnages exactement où il le fallait, sans se perdre et sans hésiter... Normal, il connaît les lieux ! Si vos joueurs ne le remarquent pas d'eux-mêmes, vous pouvez le leur suggérer mais c'est moins bien...(Jet de Manœuvre statique modifiée par 3x le bonus de RS).

En faisant part de ce fait à Lucian, le chevalier pourrait tout doucement commencer à avoir des doutes sur un homme : Valerian, l'apprenti de maître Matéo ! D'ailleurs, ce dernier arrive justement... seul !

Matéo Lorrel est un homme dont on distingue les cheveux blancs sous un étrange chapeau qui tient du béret (pour le côté incliné) et de la toque de cuisinier (toque bouffante). Le restant de ses vêtements est un peu à l'image de tous ces artistes et ces enseignants à l'académie d'Olméria, c'est à dire avec une forte touche d'excentricité.

- Vous m'aviez fait demandé, Messire ? »

- Votre jeune disciple n'est pas avec vous aujourd'hui ? »

- Je ne savais pas que c'était pour donner un cours, mais si sa présence est nécessaire, on peut le faire venir. »

- Cela ne sera pas nécessaire pour l'instant. Les personnes que vous voyez là (en désignant les PJ) m'ont peut-être apporté une réponse à une question que je me pose depuis hier soir... Suivez-moi. »

Il conduit ensuite tout le monde vers le lieu où sont exposées les différentes œuvres, jusqu'à cette sculpture qui fait tant de bruit. Il s'agit d'une rose rouge prise dans une gaine de cristal. La sculpture cristalline dessine le corps d'une femme, détaillé avec une grande finesse.

Florencia est présente, ne se lassant pas d'admirer cette œuvre. Elle est effectivement jolie, avec ses cheveux blonds bouclés et ses yeux verts.

Matéo apprécie également la sculpture en connaisseur.

- Superbe... Trahissant peut-être un peu trop la fougue de la jeunesse, mais on a affaire à quelqu'un de talentueux. Encore que certaines imperfections seraient à corriger, comme cette partie de la tige un peu trop exposée à la brûlure du v... »

- *Ce n'est pas la peine d'entrer dans les détails, merci. Vous connaissez quelqu'un capable d'une chose pareille ?* »

Matéo ne pensera pas d'emblée à son apprenti, mais le Chevalier lui suggérera rapidement cette possibilité. Ce que, après réflexion, Matéo considère comme fort possible. En effet, il sait que Valerian est capable de travailler le cristal, mais il ne savait pas que c'était jusqu'à ce point là.

En apprenant cela, Florencia en restera les yeux ronds, le temps de réaliser la situation. Mais ce n'est visiblement pas fait pour lui déplaire, témoin ce petit sourire qui illumine son visage.

- *Peut-on faire chercher Valerian père ! J'aimerais bien qu'il nous rejoigne. Je veux entendre de sa bouche qu'il est l'auteur de cette merveille. Matéo, pouvez indiquer son lieu de résidence aux personnes ici présentes qui, j'en suis sûre se feront un plaisir de le chercher.* »

Valerian habite une petite chambre chez une famille de charrons. C'est dans le quartier des artisans et les indications sont suffisamment précises pour que les joueurs trouvent facilement.

Le quartier des artisans

Si vos joueurs n'ont pas dans l'idée de se rendre à la résidence des Caspar, on peut au moins imaginer qu'ils se rendent dans le quartier des artisans, là où ils ont rencontrés le jeune Valerian.

S'ils n'ont pas d'autres renseignements sur le type de sculpture laissé chez les Caspar, il va falloir se baser sur cet élément. Se renseigner pour avoir les adresses des différents sculpteurs n'est pas bien difficile à avoir. Il suffit d'interroger les artisans dans leurs boutiques. Il y n'a que trois personnes réputés pour leurs grands talents dans ce domaine :

Orland Venezzi passe son temps à l'académie des beaux-arts, du moins la

journée. Il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années qui ne voue sa vie que pour la sculpture et son enseignement. Il a une femme, qu'il délaisse un peu vis à vis de sa passion. On l'imagine mal faire soudainement la cour à une jeune femme de 17 ans. D'autant que d'après ses dires, il ne la connaît pas. Mais de toutes façons, ce n'est pas lui que les joueurs ont rencontrés. Et parmi ses élèves ? Ils sont de tous âges, mais il ne semble pas que l'un d'eux ressemble au jeune homme qu'ils ont aidé. Encore que... Ce jeune homme là ! (Manœuvre Statique modifié par 3x le bonus de ME). En réalité, ce n'est pas lui. Ils pourront vite s'en douter s'ils demandent à voir les œuvres de ce jeune homme. Rien d'extraordinaire, il a même bien des progrès à faire avant de réaliser quelques chefs-d'œuvre.

Olaf d'Avardi commence à avoir un certain renom auprès des bourgeois et des nobles de cette ville. Cela se sent au ton un peu moqueur et arrogant de sa voix. Le problème c'est qu'il a du talent et il le sait ! Cet homme de 27 ans est plutôt beau garçon et il le sait aussi... En bref il a le don d'énerver son entourage ! Il exerce seul et n'apprend son art à personne. Il est excentrique au possible et commence à développer des caprices de diva. A propos de la sculpture chez les Caspar, et puisqu'il ne ressemble pas à Valerian, il a à dire ceci :

« Une œuvre d'art, une véritable œuvre d'art capable de faire chavirer les cœurs ! J'en suis le seul capable ! Mais le fait est que je n'ai rien fait pour cette jeune pucelle des Caspar. Pourquoi l'aurais-je fait ? Les plus belles femmes d'Olméria réclament mes œuvres et mon corps, je ne vais pas m'abaisser à un vulgaire concours de débutant pour gagner le cœur d'une pimbeche... ».

Matéo Lorreli

A peu près dans la même tranche d'âge qu'Orland. Les joueurs voient donc immédiatement que ce n'est pas lui. Cela

dit, il n'est pas seul à son atelier et les joueurs peuvent voir deux étudiants, l'un travaillant la peinture et l'autre un bloc de glaise. Il y a une piste à explorer.

En questionnant Matéo à propos des étudiants, ce dernier dira simplement qu'il donne des courts d'arts. Que ce soit ici, dans son atelier, ou chez certains nobles. Bien entendu les Caspar font parti des clients. Dès que les joueurs vont attaquer le cas d'un jeune homme sculpteur et dont la description ressemble étrangement à Valerian, Matéo froncera des sourcils avant de répondre cela :

« Mais enfin qu'est-ce qu'il se passe avec mon apprenti ! On m'a déjà posé la question ce matin, on peut me dire pourquoi vous le cherchez vous aussi ? En tous cas, il n'est pas ici, il est passé rapidement vers midi et s'en est allé je ne sais où dès que je lui ai demandé quelques explications. ».

L'autre personne qui a posé des questions est un membre d'une guilde des accidenteurs plutôt en avance dans ses recherches. En expliquant calmement les choses et en étant convainquant sur leurs bonnes intentions, Matéo pourra leur donner le lieu où habite Valerian.

Ce ne sont que des accidents

La maison indiquée possède 3 étages et des ouvriers sont en train de réparer le toit. Visiter la chambre n'est pas très discret dans le sens où il faut traverser l'atelier des charrons pour atteindre l'escalier. Ces derniers ne sont pas disposés à laisser n'importe qui monter. Si malgré tout ils se débrouillent, la chambre dans laquelle vit Valerian, qui est au 2^{ème} étage, est vide.

Les joueurs seraient bien inspirés de guetter le retour de Valerian chez lui. En fin de journée, ils verront débarquer, en courant dans la rue, un jeune homme qui semble plutôt anxieux. S'arrêtant devant une porte, il regarde derrière lui. Comme pour guetter que personne ne le suit. Visiblement un peu rassuré, il se dirige vers son appartement, vérifiant encore une fois la venue d'éventuels poursuivants.

Même allure générale que le jeune homme qu'ils ont rencontré il y a deux soirs. Une certaine ressemblance au niveau du visage. Il rentre par la porte qui mène à l'appartement de Valerian... Visiblement, cela doit être lui !

Il va être temps de le retrouver chez lui pour lui demander quelques explications et éventuellement le ramener chez les Caspar. Ils peuvent également tenter de l'aborder

dans la rue, mais il sera alors un peu nerveux et risquera de s'enfuir en courant dès les premières paroles (il ne va pas reconnaître les joueurs au premier coup d'œil).

En attendant un peu à l'extérieur, ils auront une chance d'apercevoir deux silhouettes déboucher dans la rue et aller s'approcher d'un mendiant pendant quelques instants. Ce sont des accidenteurs qui avaient repéré le jeune homme. Ils savent à peu près où il habite maintenant. Ce n'est qu'une question de minutes pour le retrouver.

A noter que si les joueurs veulent intercepter ces deux hommes, il serait bien d'éviter le crime de sang en pleine rue. Il y a nombre de témoins... Au fait, ce ne sont pas les seuls accidenteurs sur la piste du jeune homme.

Lors de la rencontre avec Valerian, celui-ci est d'abord prit de panique avant qu'il ne reconnaisse les joueurs. Il aura eu le temps de crier (attirant ainsi du monde) si les PJ ne lui remémorent pas rapidement leur rencontre.

Une fois les choses recadrées, vient la phase d'explications. Les joueurs vont devoir convaincre notre jeune ami de se

présenter chez les Caspar à la demande du Chevalier. Valerian est tiraillé par deux désirs contradictoires. Il veut se montrer à Florencia, lui avouer sa flamme après ce premier indice qu'est la sculpture. En revanche, il craint un peu sa réaction dès qu'elle saura que c'est lui. Plus encore, il craint la réaction du Chevalier. Lui, un apprentis sculpteur qui ose se déclarer auprès d'une jeune fille noble et cela à la barbe d'autres nobles.

Pour le convaincre de venir, il va falloir mettre l'accent sur tous les points positifs que cela peut avoir à propos de Florencia et notamment la réaction qu'elle a eue lorsqu'elle a su que c'était lui. Il faut lui parler d'amour, de passion mais il ne faut surtout pas le menacer ou lui parler de représailles du Chevalier s'il ne vient pas. En résumé, il faut lui donner confiance.

La sortie de la maison risque d'être un peu délicate... L'un des groupes d'accidenteurs a remarqué le toit en travaux et un homme s'y est installé. Un autre, déguisé en mendiant, attend le jeune homme en bas, pour être sûr qu'il ne partira pas trop vite... le temps de recevoir une poutre et des tuiles.

« *Messires, messires, une pièce pour un pauvre hère* » et un jet sous Awareness Perception • Sense Ambush afin d'être sûr qu'ils se rendent compte que des choses dégringoles à cet instant du toit (9m). Les accidenteurs essaient de blesser Valerian, mais ils ne s'attardent pas trop dans la rue une fois l'acte commit. Le mendiant s'éloigne en courant et celui l'homme des toits s'éloigne par les autres toits de la ville. Les joueurs peuvent engager la poursuite s'ils le désire, mais il faut quand même veiller sur Valerian et les éventuels blessés.

Hélas, ce n'était pas la seule équipe en chasse. Deux autres groupes ont été recrutés par les autres courtisans. Parmi ces deux groupes d'accienteurs restant, il y en a un qui a été payé par Sandro conte eux.

En sortant du quartier des artisans, alors qu'ils s'engagent sur la route en lacet qui mène vers les hauteurs du quartier des nobles, un carrosse arrive derrière eux à pleine allure. Un jet en Awareness Perceptions • Alertness réussit leur permettra de se retourner à temps pour réaliser que le carrosse leur fonce délibérément dessus ! En fonction de leur degré de réussite, faites varier le bonus pour le jet sous Athletic Gymnastic • Tumbling qu'il devront réussir pour éviter les chevaux et le carrosse. De toutes manières, s'ils y échappent, un homme à l'intérieur du carrosse tirera au passage un carreau d'arbalète en direction de Valerian avec un message attaché au carreau : « *Dernier avertissement ! Retourne t'occuper de tes mottes de glaise* ».

Blessé et victime coup sur coup de trois tentatives d'accidents (n'oubliez pas qu'il est arrivé en courant), il hésitera à continuer plus avant.

Leurs déboires ne sont hélas pas terminés... A priori, le quartier chic est un peu plus sûr, mais surtout pour les nobles ! Ils pourront voir à une cinquantaine de mètres d'eux, un homme s'approcher d'un groupe de trois carmins. Les vêtements de cet homme ressemblent étrangement à ceux de Sandro tels qu'ils l'ont plus tôt dans la journée. Il parle maintenant aux carmins et semble désigner les joueurs du doigt. Le fait est que les carmins commencent à les interpeller en s'approchant d'eux rapidement.

La décision devra se faire rapidement, mais il est fort à parier qu'ils risquent de se retrouver en fort mauvaise posture s'ils se font attraper. Surtout que Sandro les a fait interpeller pour vol. La fuite jusqu'à la villa des Caspar n'est peut-être pas une mauvaise solution...

En plus des carmins à leur poursuite, Sandro a recruté des accidenteurs chargés d'éliminer si besoin est le groupe de joueurs, ainsi que de briser les doigts de Valerian comme punition à son affront.

A vous d'organiser une course-poursuite dans les rues de ce quartier chic. Traversées de villa avec les chiens de garde aux trousses, prises en sandwich entre les accidenteurs et les carmins, détournement éventuel d'un carrosse ou d'une carriole. Laissez leur le temps de reprendre de temps en temps leur souffle en se cachant dans l'embrasement d'une porte ou derrière un arbre. L'obscurité naissante leur facilitera un peu la tâche...

L'arrivée en catastrophe à la villa des Caspar est synonyme pour eux de terre d'asile. Lucian Caspar s'étonnera d'un tel

raffut pendant le dîner (auquel assiste Matéo), mais n'hésitera pas à prendre la défense des joueurs devant les carmins. Il demandera quelques explications aux joueurs pendant que Valerian se déclare auprès de Florencia et que celle-ci, le regard émerveillé sur Valerian semble prête à lui sauter au cou.

Alors, happy-end ? Oui, pour l'instant, mais allez savoir avec la noblesse burgonne. Le jeune Valerian ne sait pas encore qu'il plonge dans un nid de vipères. Mais ceci est une autre histoire...

Karim Aïssaoui
Site de L'Elfe Noir



Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques
déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn
est propriété de Casus Belli.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation
de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).