



Malin, malin et demi

Scénario pour Rolemaster

L'histoire en résumé

Joren Hackel, la nièce du bailli de Helz viens rendre visite à son oncle. Comme d'habitude une escorte accompagne le carrosse. Seulement il y a une petite nouveauté cette fois-ci.

Le bailli sait par ses espions que l'un des barons projette de capturer sa nièce, seulement il ne sait qui, ni pourquoi d'ailleurs. En revanche il sait à quel endroit. Son idée est de faire qu'une partie de l'escorte devance le carrosse de suffisamment loin pour laisser aux hommes du mystérieux baron le temps d'attaquer le carrosse. Ceux passés devant reviendront sur leurs pas pour suivre la destination que prendront les ravisseurs et connaître ainsi le coupable.

Un petit imprévu arrive néanmoins. Il s'appelle Flèche d'Argent et s'est invité à la fête. Lui même et ses acolytes ont supprimés l'escorte qui devançait le chariot, ils ont éliminés les hommes du baron qu'ils ont trouvés et ont capturés Joren.

L'intrigue en clair...

Orell Hackel, le bailli de Helz, aime bien les jeux politiques et l'ambiguïté. Il est en phase de négociation avec des burgons afin que ces derniers puissent récupérer un titre généalogique détenu dans ses archives sur la région (cette dernière n'a pas toujours été saltharite !) et l'on sait comme la généalogie a son importance en Bourgogne.

Comme on n'a rien sans rien, les burgons en question (qui sont actuellement en Haut Melkiar) ont accepté de verser une partie du paiement d'avance. Celui-ci serait payé avec un objet qui intéresserait le bailli et se trouvant dans les ruines de Strotenhold, dont toutes les anciennes caches n'ont visiblement pas été découvertes. Ils doivent faire parvenir une lettre au bailli lui détaillant cela. Ce dernier, sachant que sa nièce doit venir sous escorte leur conseille de faire discrètement porter le pli par sa nièce à son insu.

Arrivés incognito au palais du comte Elmar Hackel (le frère du bailli), un homme du bailli les reçoit et réceptionne la lettre. Il va la transmettre à la couturière de Joren. Cette dernière se chargera de la coudre dans le tissu de la robe que portera Joren lors du voyage. Elle sera ainsi en lieu sûr.

Tout ceci se passa deux semaines avant le début du scénario. Une semaine avant la venue de sa nièce, Orell apprend par l'un de ses espions que l'un des barons de son bailliage a appris la nouvelle. Ce dernier a réussi à conserver son anonymat, mais pas ses objectifs. Le bailli n'annule pas son plan malgré tout. Au contraire, il veut se servir de cela pour savoir qui dans son bailliage cherche encore à lui nuire. Il s'agit peut-être d'un allié de son ancien sénéchal.

Il envoi alors un coursier pour demander à deux hommes de l'escorte de sa nièce de passer en tête du carrosse prêt du lieu de l'embuscade, en prétextant un repérage par exemple. Ils devront alors revenir sur leurs pas pour suivre les hommes du mystérieux baron.

Le baron en question est le baron de Valérian, ancien allié du sénéchal Kern Torvald (que les PJ ont peut-être déjà rencontré). Il est contre le bailli mais il ne le dit pas ouvertement. Par contre, il a appris que Orell était en contact avec des burgons et qu'il devait recevoir un courrier d'eux. Il voudrait bien savoir pourquoi et monte une embuscade pour découvrir tout ça.

Ajoutez à cela que le plus célèbre brigand de l'Arbenfeld, j'ai nommé Flèche d'Argent, vient se mêler à l'histoire et vous aurez gagné le droit de voir tout cela plus en détail !

Introduction

Les personnages sont convoqués par Orell Hackel dans son palais. Ils ont le vent en poupe depuis la dernière affaire qu'ils ont réglé pour le bailli. Orell les reçoit dans son salon de travail personnel et leur offre un petit alcool avant de mettre fin aux banalités d'usage.

« Messieurs, je dois admettre que je ne vous ai pas fait venir uniquement pour le plaisir. Je dois même dire que l'affaire est un peu délicate... Encore une me direz-vous ! ».

« Laissez-moi vous exposer les faits. Joren Hackel, ma nièce et la fille de mon frère le comte Elmar Hackel, devait venir me rendre visite cette semaine. Elle devait arriver hier précisément ! Sa venue était plus ou moins officielle, disons que c'était un secret de polichinelle pour tous les espions de nos bailliages. Comme souvent d'ailleurs. Quoiqu'il en soit, l'un des barons du bailliage était au courant de sa venue et j'étais au courant qu'il était au courant... » dit-il, un léger sourire sur les lèvres. Sourire qui finit en grimace avant de reprendre sur un ton grave.

« Je ne sait pas qui est ce baron, mais j'avais pris quelques dispositions pour m'en assurer. Hélas cela a mal tourné. Ma nièce n'est toujours pas là et je crains qu'elle risque d'avoir beaucoup de retard si on ne la recherche pas. Les bruits de sa venue commencent à se répandre et fatalement, les bruits concernant son retards risquent d'arriver bien vite. Je

peux toujours me permettre des démentis officiel quant à la date de sa venue, mais cela ne pourra pas durer éternellement et mon frère finira par apprendre le discour que je tiens. Mon frère a un gros défaut, il est rancunier et ne supporte pas que l'on complotte en se servant des membres de la famille. Ce qui est parfaitement ridicule en soit, les jeux de la politique méritent parfois quelques risques calculés. »

« Dans tous les cas, on doit retrouver ma nièce. Et j'ai choisi de faire appel à vous. Pourquoi ? Et bien tout d'abord, vous commencez à gagner ma confiance et comme pour la dernière fois, vous n'êtes pas encore assez connu ici. De vous engager et de vous exposer le problème ne me contraint à aucune position officielle, alors que si j'y envoi mes soldats cela implique tacitement un problème. De plus, chaque soldat connaît forcément quelqu'un ici, que ce soit en maison close, des habitués de taverne ou même une femme. Une absence qui peut se prolonger fait se poser des questions aux gens, et les commérages se propagent plus rapidement qu'un incendie en ville ! ».

« Maintenant que je vous en ait parlé, je suppose que vous vous portez volontaires ? ». Qui à dit non ? Il ne faut pas que vos joueurs oublient qui leur parle, un bailli ! Il a toute autorité au Salthar en ce qui concerne les jugements... De toute façon, vos joueurs sont là pour ça non ?

« Parfait ! ». Il sort alors un plan de la région, « Selon mes renseignements, l'embuscade devait se porter dans cette forêt, ce n'est pas très loin, juste à une journée de route d'ici. ».

Orell ne dira rien de plus quant au stratagème qu'il a employé pour retrouver le baron coupable, il veut juste que l'on retrouve sa nièce avant que son frère l'apprenne car il n'a pas eu son accord au préalable pour monter son petit plan.

Premières traces

Les joueurs parcourent donc la route vers le point de rendez-vous. Cette route est loin d'être déserte et il n'est pas rare de voir passer des chariots de marchands locaux, même si on peut y circuler pendant une heure ou deux sans voir personne.

Pendant leur trajet en forêt, insistez sur les différents bruits que l'on peut entendre, chants d'oiseaux, bruissement dans les fourrés... Environ 500m avant le point supposé de l'embuscade, un ululement de chouette se fait entendre. Cela peut mettre les PJ sur leur garde. En observant attentivement les alentours (Awareness Searching * Observation) ils peuvent apercevoir un pied dans les fourrés, comme si quelqu'un guettait la route à plat ventre sur le bas côté.

Quelque soit la manière dont ils s'y prennent, ils découvriront qu'il s'agit d'un homme mort. Il est revêtu d'une cote de maille ensanglantée à partir du cou. On ne trouve rien en le fouillant (les comparses de Flèche d'Argent sont passés par là). Quelques dix mètres plus loin on entend des croassements et deux corbeaux s'envolent du milieu des fougères. En y allant, on trouve un deuxième cadavre percé de deux flèches dans le dos. Même équipement que le précédent, mais il possède quelque chose sur lui. Dans une poche intérieure il y a une lettre décachetée mais repliée. Le sceau est illisible, mais le bref contenu est écrit en saltharite.

« Messieurs,
Votre rôle est clair, j'espère que vous n'aurez pas à me décevoir. On se reverra après votre mission pour les gages promis. En attendant restez discrets. Il en va du succès de votre mission ! »

Elle n'est pas signée, mais tout indique qu'un accord préalable a été passé avec ces hommes. Dans quel but ? S'agit-il d'une lettre du bailli ? On n'en saura pas plus.

Il n'y a pas d'empreintes de pas marquantes parmi les fougères.

Sur le lieu de l'embuscade, les empreintes sont assez confuses. Il y a des empreintes très nettes de sabots et d'un chariot qui continue sur la route, mais des traces de pas plus ou moins profondes marquent la route. A plusieurs endroits, la terre semble ternie sur de grandes surfaces mais tout est sec (sang séché). Un bout d'empennage de flèche se trouve non loin de là (recherche de difficulté moyenne). Des éclats métalliques sont présents par terre (morceaux de cote de maille). Bref, tout y indique un combat relativement récent. Mais, où sont les cadavres ?

Les traces des roues, quant à elles, continuent vers la direction de Helz, mais en faisant attention, on peut y voir d'autres traces (moins marquées celles-là) bifurquer vers le bas-côté. D'ailleurs, les fougères semblent avoir un peu plus souffert par ici. Les arbres sont suffisamment éloignés pour laisser passer un carrosse.

Environ une heure après, ils entendent des voix d'homme visiblement en train de se chamailler. Outre leurs voix, on peut apercevoir un carrosse...

D'abord surpris, les deux hommes se rendent compte qu'ils ne sont plus seuls. Après quelques petites hésitations (et en fonction des questions des joueurs) ils se présentent comme faisant partie de l'ancienne l'escorte du carrosse. Voici leur récit de l'histoire.

« Dougal et moi on étaiant à l'avant garde, pour détecter les éventuels pièges. C'est souvent qu'on étaiant hors de portée de vue du reste de l'escorte pour faire croire que nous étions isolés. Ainsi, si des brigands étaiant tentés, ils nous attaquaiant nous et révélaient leur embuscade. Une fois sortis de la forêt, on a attendu que le carrosse et le reste de l'escorte arrive, mais une heure et puis deux heures sont passées sans nouvelles. On a fait demi-tour pour voir où ils étaiant passés, mais ils avaient tous disparus ! On a cherché pendant longtemps et on a retrouvé le carrosse mais rien d'autre. »

Les joueurs peuvent bien entendu parler des deux corps qu'ils ont peut-être trouvés plus loin sur le chemin, auquel cas Finbar (puisque c'est son nom) marque un temps d'arrêt, surpris lui-même de l'implication de cela peut avoir avant de bredouiller qu'ils avaient été attaqué à leur retour. « Il

doit s'agir des cadavres des hommes qu'on a tués, mais cela nous a coûté nos chevaux. ».

Si le discours de Finbar n'est pas aussi convaincant qu'il le devrait, c'est parce que lui et Dougal ne font pas parti de l'escorte. D'ailleurs, à part leur pourpoint de cuir rigide, ils n'ont aucun signe distinctif, pas même un blason quelque part sur leur armure. En fait, ils font parti de l'équipe chargé de capturer Joren, la nièce du bailli. Ils s'occupaient de garder les chevaux en attendant que les autres faisaient la besogne. Seulement ils n'ont plus retrouvé personne, ni captive, ni équipier, ni soldats !

Ils accepteront volontiers toute aide des PJ, quitte à les trahir par la suite. Ce qu'ils veulent, c'est de retrouver rapidement leurs compagnons et Joren. Leur baron, le baron de Valérian, risque déjà de s'impatienter et ils n'ont pas eu le courage de retourner le voir pour lui annoncer ce genre de nouvelle.

Une fois les présentations et explications diverses fournies, le groupe se décidera peut-être à rechercher un peu plus activement les traces des ravisseurs. Sinon, précisons au passage que le carrosse ne contient que des malles de vêtements, déjà ouvertes et fouillées. Ce sont des vêtements de femme...

Connaissez-vous la légende du Petit Poucet ?

Finbar et Dougal montrent aux joueurs les traces qu'ils ont trouvés en forêt. Deux paires de pas continuent dans une même direction sur une certaine distance. Elles sont facilement repérables car bien enfoncées, surtout le talon d'ailleurs... Si vos joueurs déduisent d'eux même qu'il doit s'agir des empreintes de Joren et de sa

suivante, bravo, vous avez des joueurs normaux ! Sinon, un jet en Awareness Searching * Reading tracks (facile) leur permet de le deviner. Quand à l'heure de passage, cela remonte à moins d'une journée, mais s'ils ne l'avaient pas deviné c'est à désespérer ! S'ils veulent chercher d'autres traces que celles visibles,

ils doivent faire le même jet mais difficile cette fois-ci, car l'équipe de Flèche d'Argent est habituée à dissimuler ses empreintes.

Les traces sont faciles à suivre, aucune épreuve n'est nécessaire, seulement elles disparaissent toutes au bout d'une demi-heure de marche après une certaine confusion des traces au sol. En fait, Flèche d'Argent s'est aperçu des traces laissées par les chausses de ces dames et a décidé d'y remédier.

C'est maintenant qu'il va falloir se mettre à réellement chercher ! Il faudra que les PJ réussissent un jet sous Awareness Searching * Tracking, soit en « Unusual Success » ou « Success » pour trouver un petit bout d'étoffe accroché dans les feuilles des arbustes du sous-bois. Chaque série de jets est séparée d'une heure (ils ne savent pas exactement quoi chercher). En se basant sur la dernière direction des empreintes de pas et l'endroit où ils ont trouvé l'étoffe, ils devraient

pouvoir déterminer la direction à prendre. Faites leur faire des jets régulièrement, tantôt ils trouvent des étoffes blanches ou de couleur différentes, tantôt des branches particulièrement cassées. Bref, la piste est tracée par Joren.

Au bout d'un certain temps, (le temps qu'il leur faudra pour faire une vingtaine de kilomètres dans ces conditions), ils croisent ce qui semble être une piste abandonnée. Ceux de vos PJ qui connaissent la région se rappellent peut-être (Lore General * Region Lore) qu'elle mène aux ruines d'un château. Ça pourrait être une idée non ? C'est en effet là bas que cela se passe. De toute façon ils ne trouveront plus aucun indice s'ils continuent en forêt.

Dernier point, la rencontre avec des sangliers n'est pas improbable dans ces forêts...

Nus comme des vers

L'état de l'ancienne route est encore potable, mais la végétation a bien commencée à reprendre ses droits. Ceci dit, l'intuition était bonne car Joren a encore laissée des traces de son passage !

Quelques instants plus tard, faites secrètement un jet sous « Awareness Perception * Sense ambush ». Selon le degré de réussite, ils pressentiront plus ou moins un piège éventuel.

Plus loin sur la piste, se trouve ce qui semble être un grand bout de tissus blanc. Il s'agit en fait d'une cape dont plusieurs morceaux ont été déchirés... Ceux qui ont été trouvés sur la route ? Mais au fait, quel est ce morceau de corde que l'on voit par terre ? Trop tard... on entend un « tchac-tchac », un bruit de sifflement grave et un grand filet se soulève du sol pour les emprisonner à trois mètres du sol, du moins ceux qui étaient attroupés autour du

vêtement. Trois hommes apparaissent munis d'arcs et haranguent les prisonniers tout en maintenant en joue ceux qui ne sont pas pris ; « *Holà, du filet, on ne s'agite plus... Sinon, on va s'initier à la pêche au harpon !* » (rires gras...). « *Le chef avait raison en tout cas... Vous allez rester bien sages et jeter vos armes au travers des mailles du filet. Ensuite vous ferez la même chose avec vos vêtements ! Et on ne discute pas, merci* ».

Ces hommes n'ont pas l'air de plaisanter. Ce sont des acolytes de Flèche d'Argent qui ont décidé de tendre un piège aux éventuels suiveurs de la piste laissée par ces dames. Leur petit jeu a en effet été repéré.

Quant à nos PJ, ils peuvent certes essayer de résister, mais ils sont dans une mauvaise posture pour le faire (même si certains ont échappé au filet) et ceux d'en face savent

visiblement se servir de leur matériel. S'ils obtempèrent, ils se retrouvent nus et désarmés au milieu de la forêt. Ceux qui n'étaient pas dans le filet sont attachés aux arbres, également nus. Une flèche vient soudain se planter sur une branche près d'eux. Une flèche avec une veine d'argent ! Une voix se fait alors entendre, mais personne n'est visible ; *« Assez de divertissements, mes compagnons et laissons partir ses pauvres larrons. Ils sont encore trop jeunes et j'ai une réputation à tenir ! »*.

Les voilà seuls. A eux de trouver une idée géniale qui leur permettra de se sortir de là sans trop de casse (ils sont en hauteur). Après cela, ils peuvent toujours continuer nus et désarmés vers les ruines (mais c'est une pure folie) ou alors retourner à Helz pour prévenir le bailli de l'endroit où se trouve sa nièce.

Finbar et Dougal refusent de les accompagner plus longtemps, surtout à Helz ! Ils prétextent qu'ils risquent de se faire pendre pour avoir laissé se faire capturer les dames. En réalité, ils risquent surtout d'être reconnus dans la région. En résumé, leurs arguments ne sont pas très convaincants et un jet réussi en Awareness Searching * Lie perception

finira de convaincre les joueurs qu'ils leur dissimule quelque chose.

Si les PJ vont au bout et les titillent, les deux hommes prendront la fuite et une cavalcade se déclenche peut-être. N'oubliez pas qu'ils sont nus, alors insistez sur les griffures diverses et les épines qui se plantent dans les pieds (Critique A sur la table « Tiny Criticals » en cas d'échec aux manœuvres). S'ils les laissent aller, ils ne sauront jamais que c'est le baron de Valérian qui les a engagés à l'origine pour enlever la nièce du bailli.

Une fois cet intermède passé, il va quand même falloir trouver quelques vêtements avant d'y aller. Rentrer nu en ville n'est pas très bon pour le prestige et cela pourrait être mal perçu...

Il y a plusieurs possibilités pour cela, soit les vêtements des deux hommes de l'escorte. Il faut certes dépouiller des cadavres et endosser des vêtements tachés de sang, mais il reste aussi les vêtements de Joren et de sa suivante. C'est mieux que rien non ? Au moins de quoi aller dans un village pour y trouver (ou voler) quelque chose de plus portable. Ils peuvent aussi se transformer en bandits de grand chemin et agresser de pauvres paysans pour leur voler leurs vêtements, d'ailleurs, en voilà un qui arrive justement...

Frères ennemis

Après s'être revêtus, de façon plus ou moins douteuse, les voilà de retour à Helz. Ils sont éventuellement accompagnés de Finbar et Dougal (ce qui est mieux), mais ces derniers auront profité de toute occasion pour s'échapper.

Au palais de Orell, se dernier est déjà en pleine discussion avec un homme qui lui ressemble beaucoup !

« ... de ne pas te faire confiance ! J'avais bien deviné tes petites manigances cette fois-ci. Comment as-tu osé jouer avec la

vie de ma fille ? En attendant, tu as intérêt à la retrouver saine et sauve, sans quoi tu pourra nous considérer en guerre à l'instant même où je quitterais ton bailliage ! ».

« Que d'agressivité mon cher frère ! D'ailleurs, voici les hommes qui ont mission de retrouver Joren votre fille. Savez-vous lequel de mes barons l'a enlevé ? ».

Si Finbar et Dougal sont présents, l'un des conseillers (espions ?) du bailli lui souffle

que ce sont des hommes du baron de Valérian. Orell les fait mettre au cachot en attendant leur interrogatoire et demande leur rapport au joueurs ainsi que tous les détails.

Plusieurs cas peuvent alors se présenter ;

- Orell et Elmar auront tendance à aller directement vers le baron de Valérian s'il savent que c'est lui, à moins que les PJ insistent sur les ruines,
- En parlant de la flèche à veine d'argent, le bailli reconnaîtra immédiatement la marque du très célèbre Flèche d'Argent ! L'expédition partira alors directement vers les ruines,
- Même chose s'ils ne savent pas qui est le responsable.

L'expédition est forte d'une trentaine de soldats. En faisant un détour par le château

du baron de Valérian (dont le but n'est pas d'en faire le siège...), ils rencontreront ledit baron. Ce dernier ne sait pas encore que son plan a échoué et qu'il est démasqué. Elmar devance Orell dans les négociations, il ne s'épanche pas sur les conventions et va droit au but. Le baron nie farouchement tout acte de trahison et parle de conspiration au sein même de son domaine. Il ment bien entendu, mais une chose le sauve néanmoins, c'est qu'il ne détient effectivement personne au château. La piste des ruines est alors la seule qui reste.

Que fait Flèche d'Argent pendant ce temps ? Et bien, étant en possession de la lettre, il n'a pas trop traîné pendant ses recherches. Il a bien essayé de faire parler Joren pour avoir plus de détail, mais vu qu'elle n'était au courant de rien...

Les ruines de Strotenhold

Historiquement ce château appartenait à un seigneur cruel, alors que l'Arbenfeld ne faisait pas encore partie du Salthar. Le château fut détruit par une révolte de paysans, mais on n'a jamais retrouvé le tyran.

L'enceinte extérieure est en grande partie détruite, il ne reste que quelques bases des anciennes tours. Seul le donjon n'a pas trop souffert extérieurement à l'exception des parties en bois qui ont brûlées. Il n'y a visiblement aucune activité émanant du château. Serait ce un nouveau piège tendu par Flèche d'Argent ? Un peu de prudence ne peut nuire...

Bien vu ! Leur arrivée était attendue par les brigands et ils les reçoivent comme il se doit : avec des flèches. L'unique entrée (et en hauteur de plus...), favorise bien entendu les défenseurs. Ils ne sont pas beaucoup à défendre, juste 6. Les quatre

autres (dont Flèche d'Argent) cherchent ce fameux « paiement ».

Un rush est toujours possible mais une désagréable surprise attend alors les assaillants ! Les murs au dessus des marches ne sont plus très solides et quelques fortes poussées aidant, de grosses pierres pourraient se retrouver sur la tête de ceux qui grimpent les escaliers.

Un commando peut bien entendu être dépêché pour contourner la défense. Le donjon souffre quand même de quelques failles...

Au bout de 15 tours, une partie des défenseurs commencent le replis. Le trésor a été trouvé !

A 20 tours, il ne reste plus qu'un homme qui se repli, laissant ainsi l'entrée libre.

Un hall et une grande salle à manger composent l'étage. Un dégagement, qui est peut-être l'ancienne marque d'une tour

carrée, possède deux escaliers tournants autour de celle-ci.

L'escalier montant est très abîmé. Le dernier brigand est, quant à lui, descendu au sous-sol rejoindre ses compagnons.

Flèche d'Argent et ses compères ont trouvés un passage secret au sein même de l'un des épais murs d'enceinte du donjon (presque 3 mètres à ce niveau). Ce passage descend encore en profondeur vers une petite salle possédant un piédestal, des chandeliers et un coffre. Le coffre a été ouvert, le piédestal est vide de tout ouvrage et personne n'est plus dans cette pièce. En fait, un autre passage secret est présent (Awareness Searching * Locate hidden), ce dernier s'ouvre sur un long corridor creusé à même la terre et mène vers l'extérieur du château.

Si quelqu'un a vu l'un des brigands rentrer dans le premier passage, en fonction du temps qu'ils ont mis à rentrer dans la place forte, la recherche du second passage

secret sera de difficulté moyenne (il faut le temps de trouver où il est et comment l'ouvrir). En revanche, si personne n'a rien vu, la découverte du premier passage sera très difficile et le second difficile.

Quoiqu'il en soit, Flèche d'Argent a fait s'effondrer le tunnel après son passage pour couvrir sa fuite.

Il est possible qu'il capturent quelques compagnons de Flèche d'Argent en fonction de leurs actions (et de leurs idées...). Ceci pourrait donner lieu à un autre scénario où le reste de l'équipe chercherait à délivrer leurs compagnons !

Au fait, que devient Joren dans tout cela ? Et bien elle est attachée avec sa servante dans la grande salle à manger, à côté du hall. Elles se portent bien, hormis la robe de Joren qui est largement déchirée. Elle n'a pas subi d'outrage, mais il a bien fallu taillader sa robe pour récupérer la lettre qui était cousue dedans...

Elmar a retrouvé sa fille, Orell va devoir renégocier avec ses burgons et les PJ peuvent récupérer une récompense financière malgré tout.

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.

La mascotte est l'œuvre de Miriel.

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).