

LES ELFES NOIRS

Résumé

Les PJ sont engagés par un baron local pour saboter une armée de pirates Elfes Noirs qui pille la région. Dans l'Acte I, ils voyagent jusqu'au camp des Elfes Noirs et ont l'occasion de glaner plusieurs renseignements. Dans l'Acte II, ils infiltrèrent le camp des Elfes Noirs pour saboter leur armée. Dans l'Acte III, ils rejoignent les forces du baron pour la bataille finale contre les Elfes Noirs.

Introduction

*Depuis quelques semaines, des pirates Elfes Noirs venus des mers occupent et pillent la région. Vous avez été engagés par le baron local pour vous infiltrer dans leur campement et saboter leur armée. D'après les rapports des espions, les Elfes Noirs se sont installés dans le village portuaire de **Berghafen**, récemment pillé. L'avenir de la région dépend de l'issue de votre mission et une récompense substantielle est à la clef en cas de réussite.*

L'aventure commence alors que vous voyagez sur une route forestière en direction de Berghafen, dans un paysage ravagé par la guerre...

Acte I- Le voyage

Durant leur voyage pour Berghafen, les PJ vont faire plusieurs rencontres leur permettant d'obtenir des renseignements sur les Elfes Noirs. Distillez les renseignements suivants selon leurs questions et les connaissances dont vous estimez que l'interlocuteur dispose.

Renseignement 1 : Les capitaines

Les Elfes Noirs sont menés par deux capitaines : **Circée**, une féroce guerrière qui ne respecte que la force brute, et **Lovok**, un sorcier sournois. Ils sont rivaux et se méfient énormément l'un de l'autre.

Renseignement 2 : La sorcière

Les Elfes Noirs ont récemment capturé **Tamara**, une sorcière très puissante qui voyageait dans la région. Si elle était libérée, elle accepterait sûrement de se battre contre les Elfes Noirs au service du baron. Les pouvoirs d'une sorcière pourraient changer le cours de la bataille...

Renseignement 3 : L'hydre

Un lieutenant Elfe Noir, nommé **Krogh**, a domestiqué une jeune hydre. C'est un monstre redoutable, capable de tenir tête à un peloton entier. En garder le contrôle est

une chose ardue, qui demande un talent unique de dresseur de bêtes.

Renseignement 4 : Les gardes

Une poignée de gardes a survécu aux raids des Elfes Noirs et se cache désormais au sein de Berghafen. Des rumeurs courent sur une cache de contrebandiers située quelque part dans Berghafen. Peut-être se sont-ils cachés là...

Les pillards

Vous entendez un bruit suspect au détour d'une rangée d'arbres. Rapidement, vous vous rendez compte que vous êtes encerclés par un dizaine d'hommes armés de gourdins.

Ces pillards sont des survivants du raid. Ils se sont regroupés pour survivre et piller les restes de leur village.

Les pillards cherchent à détrousser les PJ. En surnombre, ils n'hésitent pas à les attaquer (leur donner un profil de *Brigand*) mais fuient dès qu'ils subissent des pertes. Cependant, ils ne sont pas insensibles à la négociation. Si les PJ la jouent finement, les pillards peuvent être raisonnés, voire recrutés dans l'armée du baron.

Le relais

Arrivés à un carrefour, vous tombez sur une grande bâtisse en ruine qui tenait

probablement autrefois lieu de relais. Vous remarquez, sur le toit calciné, un homme qui s'apprête à sauter.

Ce malheureux est l'aubergiste du relais. Il a survécu miraculeusement au raid des Elfes Noirs mais en est malheureusement ressorti traumatisé. Les PJ arrivent au moment où il allait mettre fin à ses jours.

Pour rendre l'aubergiste à la raison et obtenir des renseignements, les PJ doivent se montrer très calmes et doux. Toute tentative d'intimidation trop brutale se solde par sa mort.

La patrouille

Vous pénétrez dans un minuscule hameau en ruine. Une patrouille composée de trois Elfes Noirs est en train de défoncer la porte de la seule maison restée debout. Des cris apeurés proviennent de l'intérieur.

Les PJ peuvent prendre les Elfes Noirs par surprise. Ils ont tout intérêt à faire au moins un prisonnier pour lui soutirer des informations.

Si les Elfes Noirs se retrouvent en mauvaise posture, au lieu de s'enfuir, l'un d'entre eux défonce la porte et prend l'un des survivants caché à l'intérieur en otage.

Si un Elfe Noir est capturé, il faut se montrer inventif pour le faire parler, car il

a probablement plus peur du courroux de ses capitaines que des PJ.

Acte II- Berghafen

Alors que le soleil se couche, vous arrivez enfin à destination. Berghafen est un village portuaire, entouré d'une haute palissade qui vous empêche de voir l'intérieur.

En escaladant un arbre, les PJ obtiennent une vision globale du village :

Le village est protégé par une palissade en demi-cercle. Sur la place centrale du village brûle un immense feu de joie. Le gros des Elfes Noirs y est rassemblé, fêtant probablement leur derniers pillages. La majorité des habitations sont en ruine et seuls le temple et l'auberge semblent avoir été épargnés. Une majestueuse frégate elfique, entièrement noire, a jeté l'ancre près des quais.

Gérer l'infiltration

Un simple test de discrétion ou de bluff raté ne doit pas ruiner le plan monté par les PJ. À la place, faites monter la suspicion dans les rangs Elfes Noirs. Par exemple, une patrouille qui entend un bruit suspect peut demander des renforts supplémentaires. Si les PJ sont découverts, les Elfes Noirs cherchent à les capturer pour obtenir des informations. Une fois enfermés (peut-être après quelques doigts

ou un œil en moins), les PJ auront tout le loisir de s'évader.

a- Les portes

Les portes de Berghafen sont chacune gardées par trois Elfes Noirs. Deux d'entre eux, armés de lance, sont placés devant la porte. Le dernier, armé d'une arbalète, est placé sur la palissade.

Les PJ ne sont évidemment pas obligés de passer la porte pour rentrer dans Berghafen. Ils peuvent aussi escalader les palissades, bluffer les gardes en portant une tenue d'Elfe Noir, nager jusqu'aux quais, etc.

b- La place principale

Sur la place principale, des dizaines d'Elfes Noirs festoient autour d'un immense feu de joie, qui s'élèvent jusqu'à plusieurs mètres de haut, et d'un gigantesque tonneau de bière. Non loin, vous remarquez une fosse creusée dans le sol. À l'intérieure, une imposante guerrière Elfe Noir, brandissant une immense hache rouge sang, affronte sans peine deux pauvres prisonniers armés de fléaux rouillés.

Tous les Elfes Noirs autour du feu (à l'exception de Circée) sont alcoolisés. Les PJ gagnent un **bonus de +10** pour tout test en opposition contre eux.

Empoisonner le tonneau de bière avec le poison de Lovok (voir *h- Le navire*) provoque la mort de 3d10 Elfes Noirs (relancez les 10).

Circée

La hache de Circée, Trancheuse Écarlate, est maudite. Elle donne à sa porteuse un tempérament paranoïaque et sanguinaire. Elle est convaincue que Lovok complotte dans son dos pour la tuer et n'attend qu'une preuve pour lui enfoncer sa hache dans le crâne.

Elle cherche désespérément un adversaire à sa hauteur. Sa soif de sang lui fait organiser des combats à mort contre des prisonniers, voire contre ses propres hommes, mais elle les a toujours remportés haut la main. Un PJ peut la défier en duel. En cas de victoire, il a la promesse de pouvoir ressortir vivant du camp avec les esclaves de son choix.

c- Le temple

Le temple a deux accès : la porte (ouverte, qui donne sur la place principale) et un grand vitrail brisé, situé à l'arrière du temple.

Tamara est enfermée dans une cage en fer, placée au centre du temple. Elle est gardée par quatre gardes ennuyés. L'un d'entre eux possède la clef de la cage.

Tamara est trop faible pour se déplacer seule ou lancer des sorts. Elle doit être escortée jusqu'à la sortie de Berghafen. Si les PJ parviennent à l'exfiltrer, elle rejoint l'armée du comte.

d- L'auberge

L'auberge n'est accessible que par sa porte, qui a été verrouillée. Les fenêtres sont condamnées de l'intérieur par des planches. La porte est gardée par deux Elfes Noirs et peut être crochetée avec un **test d'HAB**, défoncée avec un **test de FOR** (attention au bruit !) ou ouverte avec la clef des gardes survivants (voir *g- La grotte sous-marine*).

C'est dans l'auberge que les Elfes Noirs stockent leur réserve de carreaux d'arbalète. La détruire handicaperait lourdement leur armée pour la bataille finale...

e- Cage des esclaves

Les Elfes Noirs ont réduit une vingtaine d'habitants en esclavage. Leur utilité varie entre nourrir l'hydre ou les pulsions meurtrières de Circée.

Ils sont tous enfermés dans la même grande cage, surveillée par un unique garde endormi sur sa lance, qui en possède la clef.

Si les PJ libèrent les esclaves, ils peuvent leur demander de l'aide, tant que leurs instructions ne sont pas suicidaires. Sinon, l'un d'entre eux fait du tapage pour attirer les gardes et se venger. Les autres le musellent bien vite mais le mal est fait...

Si les esclaves parviennent à quitter Berghafen, ils rejoignent l'armée du comte.

f- Cage de l'hydre

Dans une grande cage à barreaux épais, surveillée par quatre gardes en état d'alerte, est enfermée une terrifiante hydre. Elle possède plusieurs têtes semblables à celle d'un lézard et un corps massif qui supporte un entrelacs de cous et de têtes qui soufflent une fumée incandescente et mordent féroce. Malgré son jeune âge apparent, elle semble redoutable.

L'hydre est nourrie de gros quartiers de viande, voire d'esclaves de temps en temps. Empoisonner sa nourriture avec le poison de Lovok (voir h- *Le navire*) la tue immédiatement.

Si elle est libérée et que Krogh est mort, l'hydre attaque tout ce qui est à sa portée. Elle est tuée par les Elfes Noirs après un long combat, mais non sans avoir provoqué la mort de 3d10 des leurs

(relancez chaque 10). Si Krogh n'est pas mort, il parvient à maîtriser la bête.

Krogh

Krogh, le dresseur de l'hydre, fait la fête sur la place principale. C'est le seul à savoir maîtriser l'hydre et à posséder les clefs de sa cage.

Si les PJ veulent l'identifier, ils doivent obtenir sa description physique de la bouche d'un Elfe Noir capturé et interrogé. Lui donner un profil d'Elfe Noir avec **PV : 14, Dégâts : Fouet +4 et Protection 4.**

g- La grotte sous-marine

Si les PJ se trouvent sur les quais, une fouille attentive ou un **test de PER** réussi permet de remarquer l'entrée d'une grotte sous-marine située non loin.

En remontant la grotte, les PJ tombent sur une petite cache de contrebandiers qui abrite la dizaine de garde ayant survécu au raid. Ils sont blessés ou affamés pour la plupart, mais plein de bonne volonté.

Les gardes possèdent un double des clefs de l'auberge. De plus, les PJ peuvent leur demander de l'aide, tant que leurs instructions ne sont pas suicidaires.

Si les PJ arrivent à sauver les gardes, ces derniers rejoignent l'armée du baron.

Sinon, ils sont découverts par les Elfes Noirs le lendemain de l'infiltration et massacrés.

h- Le navire

Sur le pont, une dizaine d'Elfes Noirs jouent aux dés, complètement saouls. Les PJ gagnent un **bonus de +20** pour tout test en opposition contre eux.

Lovok

Lovok est enfermé dans sa cabine à la poupe avec son escorte, étudiant d'épais grimoires. Il n'aspire qu'à la tranquillité, et le moindre tumulte sur le pont le mettrait hors de lui et pourrait le pousser à sortir. En fouillant sa cabine, les PJ trouvent des parchemins, du matériel d'écriture, son sceau, son journal personnel (où il confie qu'il soupçonne Circée de vouloir le tuer) ainsi qu'une petite fiole contenant un poison violent...

Acte III- La bataille

Une fois de retour de leur mission, le baron remet à chaque PJ une bourse de 10 pièces d'or. S'ils ont été particulièrement efficaces, ils ont le droit de prendre une pièce d'équipement de leur choix dans l'armurerie du château.

Au vu de leurs actions, le baron leur demande d'intégrer les rangs de son

armée. L'heure de la bataille finale a sonné...

La bataille finale est régie par les règles de combat de masse de *Brigandine - Le Compagnon*.

L'armée du baron

Le baron

Le baron est le stratège de l'armée, avec un score de **CNS 50**.

Il se bat en première ligne, octroyant un **bonus de +10** au MORAL de son armée.

Avant la bataille, proposez à vos joueurs d'abandonner un instant la peau de leur personnage pour interpréter le baron et faire un discours pour galvaniser l'armée.

Soldats

Effectif : 80

COMBAT 40, MORAL 40

Équipement : armures , épées, lances

Archers

Effectif : 20

COMBAT 40, MORAL 40, TIR 45

Équipements : arcs longs, épées courtes

Selon les actions précédentes des PJ, l'armée du baron peut recevoir les renforts supplémentaires suivants :

Survivants

Effectif : jusqu'à 10 pillards, 20 esclaves et 10 gardes

COMBAT 35, MORAL 40

Équipement : armures, épées, lances

Les survivants connaissent parfaitement la région, ce qui octroie un **bonus de +5** en COMBAT à l'armée du baron s'ils sont suffisamment nombreux pour former un bataillon complet.

Tamara

Tamara est une sorcière avec un score de **MAG 70**. Elle maîtrise deux sortilèges, aux choix des PJ (voir *Brigandyne - Le Compagnon* p.57).

L'armée des Elfes Noirs

Selon les actions précédentes des PJ, cette liste est susceptible d'évoluer. Pensez à soustraire le nombre d'Elfes Noirs mort durant l'Acte II des groupes de soldats et d'archers.

Qui est le stratège Elfe Noir ?

Circée et Lovok sont tous les deux des stratèges, avec des scores respectifs de **CNS 40 (+10)** et **CNS 60 (-10)**. Cependant, un seul test de stratégie doit être effectué au début de la bataille. Si Lovok n'est pas mort à l'Acte II, c'est son MODO qui est appliqué.

Si les deux sont morts, l'armée Elfe Noir est privée d'un stratège et le baron remporte automatiquement le test de stratégie.

Leurs autres bonus se cumulent s'ils sont tous les deux vivants.

Circée

Elle se bat en première ligne et est particulièrement crainte par ses hommes, octroyant un **bonus de +20** au MORAL de son armée.

Lovok

Lovok est un sorcier avec un score de **MAG 70**. Il maîtrise les sorts *Colonnes de feu* et *Réveil des morts* (voir *Brigandyne - Le Compagnon* p.57).

Soldats

Effectif : 50

COMBAT 40, MORAL 40

Équipement : armures, cimenterres, lances

Arbalétriers

Effectif : 50

COMBAT 40, MORAL 40, TIR 45

Équipements : arbalètes, cimenterres

Si la réserve de carreaux a été détruite, les arbalétriers n'ont le droit à aucun tir, faute de munitions.

L'hydre

COMBAT 60, MORAL 60

L'hydre est un monstre suffisamment gros pour compter comme un bataillon entier.

En cas d'échec critique de MORAL de l'armée Elfe Noir, l'hydre échappe à leur contrôle (à vous de voir comment cela influence la bataille).

La veille de la bataille

Après une marche intensive vers Berghafen, l'armée du baron installe son campement à quelques kilomètres du village. Voici venu le moment le plus angoissant de la guerre : la veille de la bataille...

Pour créer une sympathique scène de roleplay, demandez à vos PJ ce qu'ils font le soir de la veille de la bataille.

Si vous voulez un peu plus d'action, il est tout à fait possible d'imaginer que les Elfes Noirs ont à leur tour envoyé quelques uns des leurs profiter de la nuit pour saboter l'armée du baron...

La bataille

Après de longues minutes d'insoutenable attente, vous apercevez au loin le reflet du soleil levant sur les cimenterres ennemis. Il est temps de se battre.

Selon le ton que vous voulez donner au scénario, vous pouvez souhaiter que les PJ rencontrent les héros adverses au lieu de la simple piétaille. À chaque tour, faites un seul jet pour tout le groupe sur la table suivante (au lieu de celle de *Brigandyne - Le Compagnon* p.60). Attention, les ennemis risquent de rapidement s'accumuler !

1d10	Adversaires
1-5	Quatre Elfes Noirs
6-7	L'hydre
8-9	Circée
10	Lovok

Conclusion

En cas de victoire :

La bataille tourne court, et les derniers survivants Elfes Noirs s'enfuient à toutes jambes. La victoire vous revient. Par vos actions de sabotage décisives, vous avez démontré avec brio qu'à la guerre, la roublardise paye plus que l'honneur. Le voyage retour est triomphal. Au soir de la bataille, le baron vous invite personnellement à sa table et vous passez la nuit à festoyer et à vous enivrer. La vie de mercenaire, somme toute...

En cas de défaite :

La bataille tourne court, et malgré vos efforts, la défaite est décisive. Vous réussissez à fuir, comme des lâches, certes, mais des lâches bien vivants. Derrière vous, l'armée du baron est massacrée et les rares survivants seront réduits en esclavage. Il est peut-être temps de quitter la région, car sans la protection du baron, c'est une question de jours avant qu'elle ne soit mise à feu et à sang...

PNJ

Elfe Noir

PV : 7

COM 40 (+10), MVT 40 (+10), PER 40 (+10),

TIR 45 (+5)

Dégâts : Cimeterre +3, Lance longue +3 ou
Arbalète +4

Protection 2 (armure elfique et bouclier)

Circée (Lionne)

PV : 25

COM 70 (-20), MVT 70 (-20)

Dégâts : Trancheuse écarlate +10

Protection 4 (armure elfique)

Coup spécial : Fauchage. Circée balaye les points d'appuis de son ennemi et le fait chuter automatiquement.

Trancheuse écarlate : Cette hache à deux mains, de couleur rouge sang, inflige +5 dégâts. Cependant, son porteur développe un tempérament paranoïaque et sanguin.

Lovok (Serpent)

PV : 17

COM 40 (+10), MAG 70 (-20), MVT 40 (+10)

Dégâts : Cimeterre +3

Protection 4 (armure elfique)

Sorts : Feu et Nécromancie

Escorte : Lovok est escorté en permanence par deux gardes, qui le protègent de toutes les attaques au corps à corps (quitte à se battre en sous-nombre).

L'hydre

PV : 60

COM 60 (-10), MVT 50 (+0)

Dégâts : Morsure +9

Protection 3 (peau épaisse)

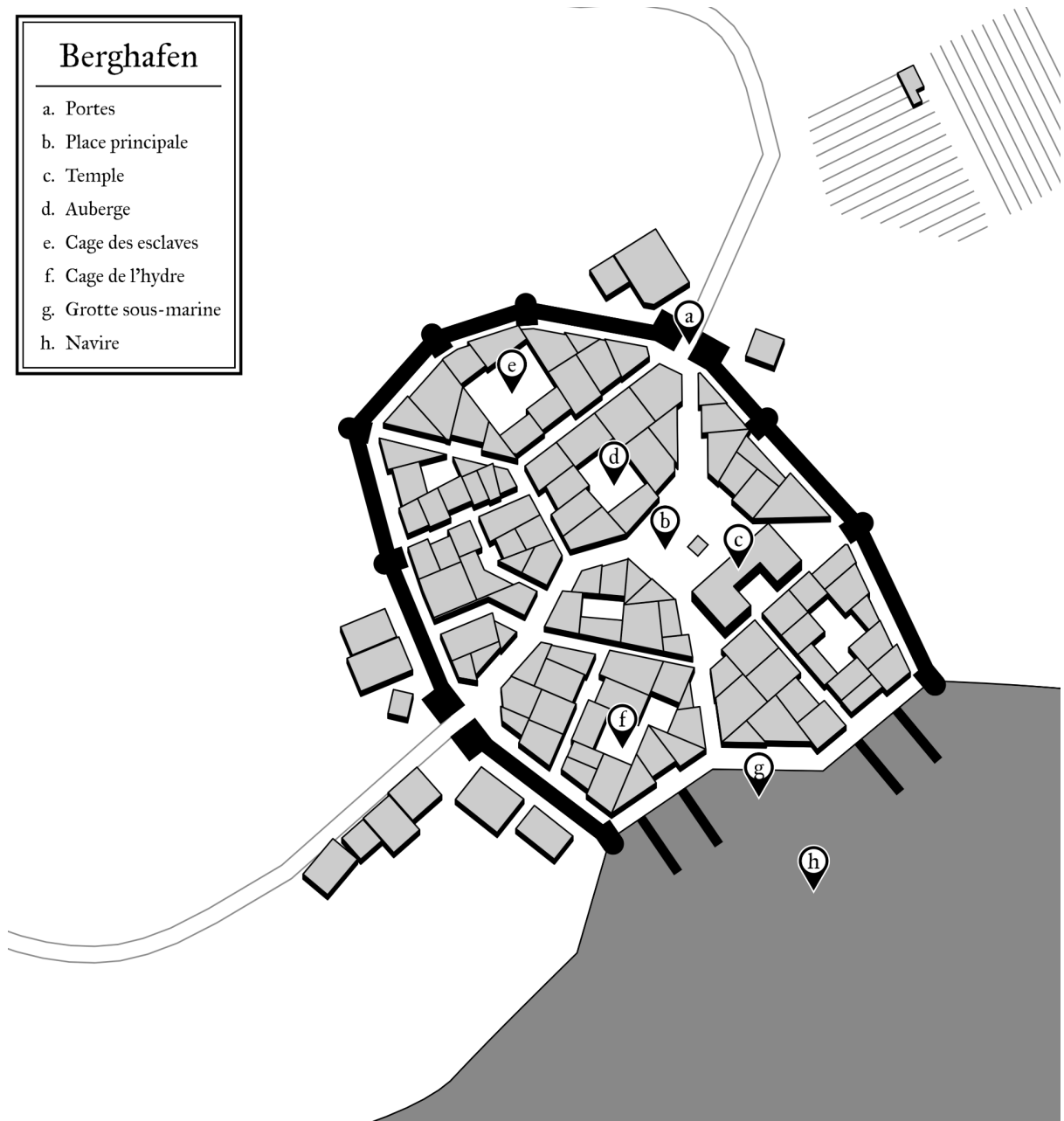
Attaques multiples (3)

Coup spécial : Jet de flammes. L'hydre crache une langue de feu qui inflige RU+7 dégâts.

Très grande : Tous les tests de TIR visant l'hydre bénéficient d'un bonus de +20.

Berghafen

- a. Portes
- b. Place principale
- c. Temple
- d. Auberge
- e. Cage des esclaves
- f. Cage de l'hydre
- g. Grotte sous-marine
- h. Navire



Carte du MJ

Berghafen



Carte des PJ