



LE GUERRIER ELFE NOIR

Par KORGOLHAN

Les Guerriers Elfes Noirs sont des personnages mauvais qui se joignent parfois à des groupes d'aventuriers. Leur présence est justifiée soit par des missions précises de leurs autorités, soit qu'ils ont été bannis pour des fautes commises à l'encontre des règles de leur communauté.

PROFIL DU GUERRIER ELFE NOIR

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	Guerrier	5	4	+	3	3	1D6+7	5	1	1D	0	2	0	4+
2	Champion	5	5	4+	3	3	2D6+7	6	1	1D	1	2	1	4+
3	Champion	5	5	4+	4	3	2D6+7	6	1	1D	2	3	1	4+
4	Champion	5	5	4+	4	4	3D6+7	7	1	1D	2	3	2	4+
5	Héros	5	5	3+	4	4	4D6+7	7	2	2D	2	3	2	3+
6	Héros	5	5	3+	4	4	4D6+7	7	2	2D	3	3	3	3+
7	Héros	5	6	3+	4	4	5D6+7	8	2	2D	3	3	4	3+
8	Héros	5	6	3+	4	4	6D6+7	8	3	2D	3	3	4	3+
9	Seigneur	5	7	2+	4	4	6D6+7	8	3	3D	4	4	5	2+
10	Seigneur	5	7	2+	4	4	7D6+7	9	3	3D	4	5	6	2+

Armement: Le Guerrier elfe Noir est équipé d'une épée batarde infligeant 1D6 +F+3 points de dégât.

Armure: Il porte une cotte de mailles, mais il lui est possible d'utiliser les boucliers de tous types.

Equipement: Il porte une cotte de mailles, et peut porter tous les types d'armures et de boucliers.

Règles spéciales:

Haine: Le guerrier elfe Noir hait tous les autres elfes.

Arbalète: Le guerrier elfe noir ne peut utiliser que les arbalètes à répétition des elfes noirs.

Déguisement : L'art du déguisement permet au guerrier elfe noir de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. A chaque fois que nécessaire lancez 1D6, sur 5+ la supercherie est découverte.

Compétences génériques: 4, +1 tous les 2 niveaux.

Moralité: Mauvaise

COMPÉTENCES DU GUERRIER ELFE NOIR

1 - 3

	Compétence	
1	Érudition	Donne une compétence générique supplémentaire.
2	Réaction Instinctive	Lorsque des monstres réussissent une attaque par embuscade, lancez 1D6. Sur 5+, l'elfe noir réagit instinctivement et gagne 5 points de mouvement lui permettant soit d'attaquer les monstres en premier, soit de se dégager du combat pour se mettre hors de portée des monstres.
3	Identification	Le guerrier elfe noir a acquis une grande connaissance des descriptions des objets, si bien que lorsqu'un objet magique ou spécial est tiré, lancer 1D6, sur 5+, il peut l'identifier. Il n'a le droit qu'à une seule tentative par objet.
4	Tir précis	le guerrier elfe noir gagne un bonus de +1 pour toucher au tir.
5	Mur de lame	Le guerrier elfe noir est capable de dresser devant lui un mur d'épée impénétrable. Lancer un Dé 6 lorsque cette compétence est utilisée: sur 5+, le guerrier elfe noir perd une attaque jusqu'à la prochaine phase des guerriers. Un des bords de la case occupé par le guerrier elfe noir devient impénétrable, aucune attaque venant de ce côté ne peut être effectuée.
6	Tir rapide	Donne une attaque de tir supplémentaire par tour.

4 - 6

	Compétence	
1	Férocité	Le guerrier elfe noir gagne +1 en force et en initiative avec -1 pour toucher, pour chaque attaque qu'il ne désire pas utiliser. Il ne peut toutefois augmenter sa férocité au delà de 3 attaques non utilisées.
2	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, le guerrier est capable de détourner les attaques de ses ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.
3	Lame de mort	Le guerrier elfe noir peut utiliser une deuxième épée sans aucune pénalité et gagne 2 attaques supplémentaires sur son profil.
4	Maître escrimeur	Le guerrier elfe noir connaît les points faibles des armures. Pour toutes les attaques réussies, lancez 1D6, sur 6+ l'armure de la cible est ignorée.
5	Maître lame	Cette compétence permet au guerrier elfe noir, lorsqu'il utilise une arme de corps à corps, de relancer tous ses dés d'attaques ratés, en prenant en compte le second résultat qu'ils soient meilleurs ou pires,
6	Maîtrise de soi	Le guerrier elfe gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.

REGLE ADDITIONNELLES DU GUERRIER ELFE NOIR

Le guerrier elfe n'est jamais très apprécié lorsqu'il entre dans un établissement. pour chaque semaine passée dans une ville, lancer 1D6, sur 5+ le guerrier elfe noir est obligé de quitter cette dernière, avant d'être livré à la vindicte villageoise.

LE GUERRIER ELFE NOIR DANS LE JEU DE ROLE

Le guerrier elfe Noir est un personnage atypique, qui évolue loin de sa patrie d'origine. Ne devant compter que sur lui même, l'expertise martiale devient alors un argument de survie; si parfois il peut être mal considéré quant à ses aprioris et sa moralité, c'est un habile combattant à la mesure des dangers que recèlent les terres sauvages. L'intégration d'un groupe doit être mesurée. Car le guerrier elfe noir n'est pas genre aux compromis. Avec la présence de personnages bons et loyaux, il est inévitable que des conflits internes éclatent.