



# LE GUERRIER ELFE

*Adapté par HARENDAL*

*Les Guerriers elfes s'imposent comme de farouches combattants dont l'expertise à l'arc n'est plus à démontrer. Il est fréquent qu'ils quittent parfois leur monde sylvain pour se joindre à des aventuriers pour satisfaire leur curiosité naturelle et leur esprit de découverte.*

## PROFIL DU GUERRIER ELFE

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

**Armement:** Le Guerrier elfe est équipé d'une épée infligeant 1D6 +F points de dégât et d'un arc causant 1D6 +3 points de dégât.

**Armure:** Malgré leur protection, le guerrier elfe n'aime pas les armures de fer qui le gêne et lui donne la sensation d'être emprisonné. Il est restreint au port des armures légères, mais il lui est possible d'utiliser les boucliers de tous les types.

**Équipement:** Flèche noire: Cette flèche finement travaillée n'est pas magique mais elle est réservée pour tirer sur une cible particulièrement puissante. Lorsqu'elle est utilisée avec un arc, elle touche automatiquement sa cible et lui inflige 3D6 points de dégât. Défausser la carte une fois utilisée.

### Règles spéciales:

**Piégeage:** Le guerrier elfe est un expert dans la pose de piège. La pose d'un piège prend deux tours complets, et couvre une case. Si un monstre passe sur la case, le piège se déclenche sur 4+, infligeant 2D6 points de dégât. De même, lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que l'elfe est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 5+ le piège est évité grâce à son intervention

**Pistage:** La longue expérience acquise en milieu hostile a permis à l'elfe de développer la détection des monstres et autres créatures par l'analyse de la présence de minuscules indices ou d'odeur, si bien que lorsqu'une carte "monstres" est tirée suite à un événement aléatoire, sur 4+ le guerrier elfe a décelé leur nature et ces derniers perdent leur capacité d'embuscade, donnant la possibilité aux guerriers de s'équiper en conséquence.

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

**Moralité:** Toutes

# COMPÉTENCES DU GUERRIER ELFE

## 1 - 3

	Compétence	
1	Érudition	Donne une compétence générique supplémentaire.
2	Connaissance des herbes	Cette compétence permet au guerrier elfe de pouvoir faire des soins sur lui même ou tout autre "Guerrier". Lancez 1D6: 1- le guerrier blessé réagit mal au traitement et subit 1D6 points de dégât supplémentaire. 2 à 3- Aucun effet 4 à 5 - Le cataplasmes redonne au guerrier blessé 1D6 points de vie 6- Le traitement est particulièrement efficace et redonne 2D6 points de vie au bénéficiaire. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour.
3	Artisan	Pour tous les tests de construction, le guerrier elfe bénéficie d'un ajustement de +1. Cette compétence lui permet de fabriquer 20 flèches (une journée de travail) et de remplacer son arc le cas échéant. Compte tenue de leur facture, ces articles ne peuvent être vendus et seul l'elfe peut les utiliser.
4	Œil du chasseur	Permet de faire un nombre d'attaque par le tir égale au nombre d'attaques du profil.
5	Tir puissant	Cette compétence permet de tirer en augmentant la puissance exercée sur l'arc et donnant un bonus de 2 points de dégâts additionnels.
6	Tir rapide	Donne une attaque de tir supplémentaire par tour.

## 4 - 6

	Compétence	
1	Chasseur	Le guerrier elfe est capable de trouver son repas en chassant une partie de la journée lorsqu'il est dans un village ou une ville. Il n'a pas besoin de dépenser son argent pour couvrir ses frais de nourriture. Sur un 1 sur 1D6 par jour, il peut trouver suffisamment de gibier pour les autres guerriers, à condition que leur nombre total ne dépasse pas 5.
2	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, le guerrier est capable de détourner les attaques de ces ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.
3	Maître lame	Cette compétence permet au guerrier elfe, 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,
4	Evasion	Sur 5+ le guerrier elfe peut déjouer les attaques qui lui sont portées en se déplaçant sur une case adjacente libre; Si aucune case n'est libre cette compétence ne peut être utilisée.
5	Coureur des bois	Le guerrier elfe connaît le milieu forestier et sait s'y repérer, si bien qu'il se déplace, ainsi que ceux qui l'accompagne aisément. le coût de traversé de tous les types de terrain forestier sont divisés par 2.
6	Maîtrise de soi	Le guerrier elfe gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.

## **REGLE ADDITIONNELLES DU GUERRIER ELFE**

- Le guerrier elfe n'est jamais perdu Si vous utilisez la table d'événements aléatoires du livre des règles avancées, les événements n° 21, 34, 36, 41, 42, 45, 52, 53, 66 sont considérés comme des journées sans événement particulier.
- Le guerrier elfe a une grande connaissance des créatures normales, des plantes et des arbres de la forêt. Il n'a pas besoin de prendre de compétences génériques s'y référant. Si le besoin d'un test est nécessaire il est réussi sur 3+.

## **LE GUERRIER ELFE DANS LE JEU DE ROLE**

Le guerrier elfe est un combattant expert dans le tir, et ses compétences font de lui un excellent éclaireur. Le guerrier elfe comme tous les gens de sa race, est un personnage curieux. Il est également conscient de sa différence et marque une certaine méfiance vis à vis de ce qui l'entoure. Jouer un elfe équivaut à changer radicalement sa façon de penser. Ceci est dû d'une part au fait de sa longévité, qui fait qu'un elfe prend beaucoup de temps pour faire les choses et que pour lui rien ne presse; Il est souvent critiqué pour son oisiveté et nombreux sont ceux qui s'étonne de le voir rester plusieurs heures à contempler la beauté de la nature comme un coucher de soleil par exemple. Guerrier dans l'âme d'autre part, l'elfe défendra toujours la sauvegarde de la nature, il préférera contourner un groupe d'animaux dangereux plutôt que de les combattre, et restera un adversaire implacable envers tous ceux qui tentent de détruire la forêt. Le guerrier elfe n'est pas très à son aise en société, préférant de loin partager un bon feu de camp avec des amis...

Les elfes prennent aussi beaucoup de temps à danser, jouer de la musique et chanter choses qui sont considérées par beaucoup comme des activités futiles et inutiles.