

GUIDE AVANCÉ DU JOUEUR ELFE



<http://www.la-Tour-Blanche.com>

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

GUIDE AVANCÉ DU JOUEUR ELFE

Ce document constitue un guide, un recueil d'idées et de nouvelles règles à l'intention de ceux qui souhaitent incarner un **Haut Elfe** dans l'univers de Warhammer le jeu de rôle. Ce guide est bien sûr sujet à développements ultérieurs, de plus dans sa forme même il nécessite quelques efforts imaginatifs pour être adapté au livre de base. Tout MJ est bien sûr libre de s'inspirer pour développer ses propres idées, et vous, joueur, c'est à lui que vous devez vous en référer et non à semblable document. Certaines carrières dont nous avons pourtant eu l'idée ne sont pas décrites, elles existent en effet déjà au sein du livre de règle, ne nécessitant qu'une remise en contexte. Ainsi un *milicien* (carrière standard) avec la compétence « Combattre sur trois rangs à la lance » (rarement utile en jeu de rôle) fera un parfait soldat citoyen !

Si vous souhaitez des informations plus complètes sur les Royaumes elfiques ou sur l'histoire de cette noble race, reportez-vous à l'Atlas Elfique disponible sur la **Tour de Hoeth** (<http://www.la-tour-blanche.com>).

Belannaer Rhenarte

merci à Alberthaën de Lothorn et Ingwë Ainolë.

PRÉSENTATION

LES HAUTS ELFES À TRAVERS LE MONDE

Si les Anciens avaient offert à leurs créations les mieux réussies, les elfes, l'île d'Ulthuan, ceux-ci se sont, au fil des siècles, répandus partout dans le monde. Outre les froides et inhospitalières plaines de Naggaroth et les clairières de la forêt de Loren, de nombreuses villes du Vieux Monde abritent des elfes expatriés, parfois depuis plusieurs générations.

Si chaque ville d'une certaine importance, que ce soit dans l'Empire, en Bretonnie, en Tilée ou en Estalie, a sa communauté elfique, certaines cités se détachent par l'importance de celle-ci.

Ainsi, les elfes représentent près d'un sixième de la population de Marienbourg, ville dans laquelle ils jouissent du droit d'éligibilité au conseil communal, et sont plusieurs centaines à l'Anguille, Altdorf ou Remas.

Plusieurs comptoirs commerciaux, dépendant directement du roi Phénix, parsèment les côtes estaliennes et bretoniennes, servant également de bases aux nombreux navires de guerre qui patrouillent la mer du Chaos à la recherche de pillards Elfes Noirs.

Il est important de préciser que la quasi-totalité des elfes présents dans les villes du Vieux Monde sont des Hauts Elfes ou Asurs, émigrés ou installés là. On distingue ainsi une sorte de sous race parfois appelés Elfes des Mers, souvent mal considérés par leurs pairs d'Ulthuan la blanche, ces elfes vivent depuis quelques générations dans les quartiers elfes des villes humaines.

Il existe aussi d'autres elfes natifs du Vieux Monde, les elfes sylvaains vivant en communauté dans les forêts. Mais ce n'est pas ici notre sujet aussi n'en parlerons-nous pas.

DESCRIPTION GÉNÉRALE

« Beau comme un elfe » est une expression très répandue dans les ports de Tilée et d'Estalie. En effet, ces êtres jouissent généralement de traits très fins, sont presque imberbes et arborent de longues et soyeuses chevelures, cachant leurs oreilles pointues.

Généralement plus hauts que les humains, leur masse musculaire même très développée ne prend jamais beaucoup de volume, leur donnant un aspect très filiforme et harmonieux. Leur apparence physique, jointe à leur raffinement et à leurs manières souvent sophistiquées, amène certains à douter de leur virilité. Les elfes sont du reste un sujet de plaisanterie certain parmi les marins et les gueux qui n'ont jamais eu à faire à eux. Dans les faits, nombreuses sont les femmes humaines qui peuvent vanter les talents amoureux de ces créatures...

La longévité des elfes est légendaire, et si leur espérance de vie moyenne tourne autour des 800 ans, il n'est pas rare de rencontrer des individus dépassant le millénaire. En réalité ils sont théoriquement immortel, mais quelques rares maladies, la guerre et surtout l'ennui finissent par éteindre même la plus ardente des flammes.

Les elfes jouissent également d'une mémoire prodigieuse et sont très doués dans tous les domaines artistiques. Certains pensent qu'ils ressentent toute chose de manière mille fois supérieure aux humains, que ce soit le plaisir, la joie, mais aussi la tristesse et la douleur... C'est cette caractéristique qui les fait souvent caractériser d'hédonistes écervelés par des êtres plus pragmatiques.

Ainsi, un elfe est capable de dévouer son esprit entièrement à une seule cause. On voit ainsi paraître des artistes fabuleux, ayant passé plusieurs décennies perdus dans la création de leurs oeuvres sans se soucier du monde autour d'eux. Les elfes connaissent cela et l'acceptent, mais dans une société humaine ce n'est plus vraiment chose possible. On vous chassera de la place publique si vous décidez de rester une semaine à examiner cette statue ! Les elfes ressentent donc souvent une sensation de stress par rapport aux moeurs humaines, si éphémères pour eux.

Mais cette caractéristique représente également un grave danger pour leur propre personne. Dans certains cas, l'elfe finit par s'abandonner totalement dans une voie et ne pourra plus ou presque plus en sortir. C'est d'autant plus vrai pour la dangereuse voie du meurtre. Les elfes ont une certaine tendance à la cruauté et risquent de prendre goût au sang, les Druchii de Naggaroth en sont un triste témoignage. On dit d'un elfe s'étant engagé trop loin sur la voie de Khaine qu'il a sombré dans un autre monde, dans celui de la *folie* ou de la *fureur de Khaine*.

Parmi les elfes, nombreux sont ceux qui maîtrisent la magie, et bien souvent de manière innée, ce qui pousse bien souvent les humains à les accuser de sorcellerie. Ils méprisent par contre la technique moderne, qui a bien peu évolué chez eux en des millénaires d'histoire. Ainsi la majorité d'entre eux haïssent la poudre, même si certains jeunes expatriés semblent prendre un certain goût aux récents pistolets humains. Il serait par contre faux de dire que les elfes refusent toute technique, en effet la finesse de oeuvres elfiques n'a pas d'égal et une armure forgée sur l'enclume de Vaul, pas de prix.

Si les elfes d'Ulthuan vouent un certain mépris aux hommes, qu'ils considèrent comme de vulgaires sauvages, il n'en va pas de même pour ceux habitant dans le Vieux Monde, qui à force de côtoyer des humains sont devenus plus tolérants. Leur mépris envers les nains reste par contre fort, éclatant parfois en conflits ouverts, comme ce fut le cas en l'an 2348 du calendrier impérial, quand une bande de nains ivres mit le feu à plusieurs échoppes tenues par des elfes dans la vieille ville de Marienbourg, donnant lieu à plusieurs jours d'émeutes qui coûtèrent la vie à près de cent personnes.

COUTUMES ET TRADITIONS

Les elfes se comportent de façon extrêmement ritualisée et polie entre eux. Bien qu'à tout moment près à se lancer dans de vastes intrigues, ils respectent profondément la noblesse de leurs pairs plus anciens ou mieux placés dans leur société très hiérarchisée. Si en Ulthuan la misère n'existe pas du fait de la générosité d'Isha qui a béni cette terre, les elfes natifs du Vieux Monde peuvent parfois connaître les tourments de la faim et du froid. Globalement un elfe aidera son prochain chaque qu'il le pourra. Les rapports sociaux vont du froid glacial à la plus cordiale amitié. Un ennemi politique ou un elfe inconnu risque d'être reçu par des allusions cinglantes et des critiques acerbes quant à ses origines, manières, et autres vices. Un compagnon guerrier ou un proche confrère marchand recevra l'accolade et l'embrassade de la fraternité.

Les elfes vénèrent avec conviction leurs dieux et chaque étape de leur vie est marqué par leur grande dévotion.

La naissance d'un elfe est chose rare et pareil événement est toujours salué en très grande pompe. On invite toutes ses connaissances, les prêtres le bénissent, des agneaux sont sacrifiés à Isha et Kurnous, mère et père de tous les elfes.

Un elfe atteint officiellement l'âge adulte en entrant dans leur 151ème année, passage généralement célébré par une grande fête accompagnée de sacrifices au roi des dieux : Asuryan. Ceci représente son accession à tous ses droits civiques et sacrés d'elfe adulte.

Le mariage ne peut être célébré qu'au printemps, au milieu des fleurs d'Isha et des flammes d'Asuryan. La nuit précédant la noce, les femmes se retirent avec la future mariée et les prêtresses de Lileath se livrent à d'étranges cérémonies, elles assistent ensuite au mariage en pleurant la perte d'une de leurs vierges. L'union consacrée des deux époux est ensuite bénie par Asuryan et Isha, puis la fête dure plusieurs jours et les nouveaux mariés se

C'est Morai-Hegg, la tisseuse du Destin, qui est sollicitée lors des enterrements : on la remercie par des sacrifices d'avoir accordé un fil si long et si heureux au défunt dont on coupe symboliquement une mèche de cheveux avant de brûler rituellement le cadavre, offrant ses cendres à Asuryan pour qu'il le fasse renaître éternellement tel le Phénix.

INTERPRÉTER UN PERSONNAGE ELFE

Un elfe est un personnage difficile à interpréter sérieusement. On a trop tendance à tomber dans les clichés de la tapette ou du chevalier valeureux, ou les deux à la fois. On risque également de jouer un humain aux oreilles pointues, sans distinction, sauf peut-être sa féminité...

Comme nous l'avons vu, un elfe se sent en général stressé par la société humaine. Celle-ci ne laisse pas le temps aux gens de profiter de leur vie et de leurs sensations. A partir d'un certain âge l'elfe la considère comme trop éphémère : que sont les vies humaines en comparaison du règne d'un Roi Phénix ? Une poussière. Il en va de même pour ses compagnons : l'elfe sait d'avance qu'ils seront tous morts de vieillesse alors que lui n'aura pas l'impression d'avoir vieilli. Ainsi certains individus se montrent d'un mépris et d'une froideur pour ces « choses » qui ne semblent même pas exister, et d'autres posent-ils un regard triste et résolu sur les êtres qu'il s'attend à chaque instant à voir mourir. L'attachement risque des les rendre triste et un elfe triste n'a rien de commun avec même l'homme le plus profondément déprimé, sa douleur est sans commune mesure et il est connu que les elfes peuvent très vite mourir de langueur.

Mais avec une vie aussi longue, une émotivité et des sens aussi développés, les elfes adoptent bien souvent un comportement qui peut paraître volage aux humains et pire : aux nains. Il va chercher à ressentir le plus de choses différentes possibles au cours de sa vie. Cette passion va le pousser à prendre de gros risques pour une chose insignifiante. Il peut suffir qu'il entende parler d'un parfum, ou d'une vue émouvante pour immédiatement se mettre en route et accéder à cette nouvelle sensations. N'oublions pas qu'un elfe ressent plus violemment qu'un humain, et surtout sa mémoire garde une trace précise de ses sensations, ce que nous ne sommes que moyennement capables de faire. Evidemment, cela peut également le conduire à de dangereux excès, comme la drogue ou la terrible *furie de Khaine*.

La *Furie de Khaine* justement que les elfes redoutent tant mais qui fait pourtant partie inhérente de leur psyché. Ainsi un elfe se refusera toujours à tuer gratuitement car à leurs yeux la vie possède un caractère sacré : la leur est si longue que la mort violente représente presque une fatalité.

Cependant un elfe est capable de la pire sauvagerie et cruauté, lorsqu'il se laisse envahir par la fureur et la haine on ne connaît pas adversaire plus implacable. Le meurtre et la perfection de son accomplissement devient une forme d'art pour certains d'entre eux, avec les conséquences que cela implique...

Mais il y a une chose qui est pire que la mort pour les elfes : l'oubli ou la souillure. Leur culture est davantage tournée vers les faits d'armes antiques, vers la gloire du passé qu'il faut entretenir.

Ainsi les elfes vouent-ils un culte aux héros, et plus particulièrement à ceux qui furent leurs ancêtres et du lignage desquels ils se réclament. Un elfe qui mourrait sans avoir marqué la mémoire commune considérera que sa vie n'aura pas valu la peine d'être vécue, qu'il aura foulé ce monde en vain. Cette philosophie est souvent responsable de grands faits d'armes lors des batailles, quand les elfes pensent que tout est perdu et qu'ils sont de toute manière voués à la mort.

De même un elfe qui faillirait, en succombant par exemple aux puissances obscures, restera à jamais une faute grave que toute sa lignée future portera.

Voici donc quelques éléments qui devraient vous permettre de mieux situer la personnalité et les valeurs d'un elfe. Il peut bien sûr être intéressant de jouer un personnage aux antipodes de ces valeurs. En définitive il n'y a pas de secrets, il faut vous faire une propre idée de votre personnage, se baser sur ses origines et les valeurs probables de sa société est une bonne idée. Mais il faudra également que votre groupe de joueur soient réceptifs et ne vous cantonnent pas un le rôle de la tapette qui ne sait utiliser que son arc. A vous de briser les clichés et d'imposer la personnalité de votre personnage !

CRÉATION

La prochaine étape est maintenant de créer votre personnage. Nous n'avons pas ici rapporté les tables de création (profil, etc) du livre de règle. Par contre nous vous proposons des modifications pour les carrières de bases. Ce livret est donc à utiliser comme un add-on à la création proposée dans le livre de règles. Il est toujours sujet à développement.



LIEU DE NAISSANCE

Lieu de Naissance	Jet	Lieu de Naissance	Jet
Origine			
Ulthuan	01-60	Nuln	66-75
Vieux Monde	61-97	Talabheim	76-85
		Nuln	86-95
Ulthuan		Middenheim	96-00
Eataine	01-25		
Cothique	26-40	Brettonnie	
Tiranoc	41-50	L'Anguille	01-35
Saphery	51-60	Bordeleaux	36-60
Chrace	61-68	Brionne	61-79
Yvresse	69-76	Couronne	81-00
Ellyrion	77-84		
Naggarythe	85-92	Wastelands	
Caledor	93-98	Marienbourg	01-95
Avelorn	99-00	Villages alentours	96-00
Le Vieux monde		Tilée	
Brettonnie	01-25	Remas	01-40
Wastelands	26-55	Miragliano	41-65
Empire	56-75	Sartosa	66-85
Tilée	76-90	Luccini	86-00
Estalie	91-97		
Colonies	98-00	Estalie	
		Magritta	01-45
L'Empire		Bilbalie	46-00
Altdorf	01-65		

CARRIÈRE DE DÉPART

Apprenti Sorcier	01-07	Hors-la-loi	56-60
Artisan	08-11	Initié	61-65
Bateleur	12-18	Marin	66-70
Corsaire	19-24	Mercenaire	71-75
Contrebandier	25-29	Messenger	76-78
Disciple	30-36	Noble	79-83
Eclaireur	37-40	Pêcheur	84-85
Ecuyer	41-45	Scribe	86-89
Emissaire	46-50	Spadassin	90-93
Escroc	51-53	Vagabond	94-95
Etudiant	54-57	Voleur	96-00

CARRIÈRES DE BASE

CORSAIRE

Description

Les elfes ont toujours eu la navigation dans le sang. Leur flotte impose sa loi commerciale et militaire sur tous les océans. Fatalement certains elfes se tournent vers une voie moins honnête que le négoce, fort de leur arrogance supérieure, certains n'hésitent pas à rançonner les navires humains, ou encore à louer leurs services tels de vulgaires mercenaires lors de conflits. Ces elfes se font appeler Corsaires et on dit d'eux qu'ils sont parmi les plus audacieux et talentueux marins. Quoiqu'il en soit, il ne fait pas bon les rencontrer s'ils n'apprécient pas votre pavillon.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+10	+10	-	+5	-	+5	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Compétences : Canotage, Commérage, Jeu, Esquive, Intimidation, Natation, Résistance à l'alcool, Escalade, Navigation, Alphabet secret (pirates).

Talents : Sur ses gardes, Coups assomants, Combattant virevoltant ou Coups puissants, Désarmement, Grand voyageur.

Dotations : Veste de cuir, grapin, sabre.

Accès : Pêcheur, Matelot, Marin, Marchand.

Débouchés : Officier en second, Navigateur, Contrebandier, Escroc, Hors-la-loi, Marchand

DISCIPLE

Description

Le disciple se situe à mi-chemin entre l'apprenti sorcier, l'étudiant et l'initié. On trouve de ces jeunes elfes dans tous les centres de connaissances d'Ulthuan, la plus forte concentration résidant à la Tour de Hoeth. Leur rôle est d'assister leur maître en échange de leurs précieuses connaissances. C'est parfois une tâche bien ingrate, aussi un certain nombre de disciples préfèrent-ils partir à l'aventure. Il arrive également que ce soit leur maître lui-même qui les envoie en voyage, que ce soit pour recueillir des informations, ou en guise d'initiation.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
-	-	-	-	+5	+15	+15	+10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Compétences : Connaissance académiques (3 au choix), Alphabétisation, Perception, Sens de la magie, Fouille, Focalisation, Langage mystique (Arcanes elfiques), Langage secret (Erudits), Intrigant.

Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (à choix).

Dotations : Robe, matériel de calligraphie.

Accès : Etudiant, Scribe, Sorcier de village, Emissaire,

Débouchés : Prêtre, Moine, Compagnon Sorcier, Erudit.

EMISSAIRE

Description

Les doyens des grandes familles marchandes elfes sont à des lieues des affaires qui agitent l'Empire au quotidien. A leurs yeux, les humains ont une si courte espérance de vie qu'il leur est difficile de rester au courant des orientations politiques du Vieux Monde. Quand il leur faut réactualiser leurs informations, ils ont recours aux services d'Emissaires. Ces jeunes elfes constituent en quelque sorte la façade des maisons marchandes. Ils sont chargés de négocier les contrats, de conclure les affaires et de maintenir la paix avec les humains des grands comptoirs commerciaux.

Cependant la patience des elfes a ses limites et beaucoup d'Emissaires finissent par quitter leur famille pour mener une vie d'aventurier.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5	+5	-	-	+5	+10	+5	+10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Charisme, Connaissances générales (Empire ou Pays Perdu), Evaluation, Langage secret (guildes), Alphabétisation, Marchandage, Métier (marchand), Natation, Perception.

Talents : Dur en affaires ou Grand voyageur.

Dotations : Veste de cuir, vêtements confortables, accessoires de calligraphie.

Accès : Artisan, Etudiant.

Débouchés : Charlatan, Escroc, Etudiant, Marchand, Marin, Vagabond.

CARRIÈRES AVANÇÉES

ARTISTE

Description

Les elfes sont capables de concentrer tout leur esprit sur une seule tâche, et lorsqu'ils s'occupent d'arts, ils n'y vont pas de main morte. La tradition artistique est si ancrée en Ulthuan que seul les plus grands artistes émergent du lot et occupent une position sociale importante, même si tous sont respectés. Il n'en va pas de même parmi les humains ou même l'artiste elfe le moins talentueux passe pour un virtuose sans rival. Cet avantage pousse de nombreux artistes d'Ulthuan à s'exiler dans le Vieux Monde. Ils n'ont cure du mépris que semble leur porter certains de leurs pairs.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
-	-	-	-	+15	+10	+10	+20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Compétences : Evaluation, Marchandage, Métier (artiste), Perception, Expression artistique (au choix), Langues (bretonnien, tiléen), Alphabétisation.

Talents : Talent artistique, Acuité visuelle ou auditive.

Dotations : Matériel nécessaire pour exercer son art

Accès : Bateleur

Débouchés : Etudiant, Démagogue, Charlatan, Contrebandier.



DIPLOMATE

Description

Les elfes savent que la guerre amène la mort de nombreux des leurs, et la race elfique n'est plus si nombreuse que cela. De plus l'intrigue a toujours été un sujet d'intérêt majeur parmi les politiciens elfes. Ainsi les natifs d'Ulthuan ont-ils compris depuis bien longtemps, et ce malgré leur arrogance, que beaucoup de situations critiques pouvaient se régler par la seule force des paroles, c'est pourquoi on peut trouver de nombreux dignitaires et diplomates elfes dans toutes les grandes villes du Vieux Monde.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
-	-	-	-	+10	+30	+20	+25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Comméragé, Equitation, Evaluation, Langue (3 au choix), Alphabétisation, Perception, Lecture sur les lèvres.

Talents : Intrigant, Sociable, Dur en affaire, Etiquette, Eloquence, Intelligent.

Dotations : Atours de noble, 1000co, résidence, un seigneur à représenter.

Accès : Emissaire, Marchand, Noble, Politicien, Démagogue, Héraut.

Débouchés : Marchand, Noble, Politicien, Démagogue, Héraut, Espion, Assassin.

GARDE MARITIME

Description

La Garde Maritime constitue l'armée régulière de la Marine elfique. Ce sont eux qui gardent les titanesques portes du détroit de Lothorn, du haut de la Tour Scintillante. Ce sont eux qui font pleuvoir une pluie de flèche sur l'ennemi depuis le pont de leur navire. Ce sont eux qui accueillent l'abordage d'un mur de lance, et eux qui nettoient les navires ennemis de tout guerrier valide. Il n'est pas rare d'en rencontrer dans les ports du Vieux Monde, où font escale les navires qu'ils protègent, et on raconte que certains profitent de leurs permissions pour partir visiter le Vieux Monde.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15	+20	+5	+10	+10	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Compétences : Canotage, Esquive, Natation, Navigation, Escalade, Perception, Orientation.

Talents : Maîtrise (arc elfique), Rechargement rapide, Tir en puissance.

Dotations : Arc elfique et flèches, lance, épée courte, cotte d'écailles, casque, cape.

Accès : Pêcheur, Matelot, Marin, Marchand.

Débouchés : Officier en second, Navigateur, Contrebandier, Escroc, Hors-la-loi, Marchand.

HEAUME D'ARGENT

Description

Les heaumes d'argent représentent le fleuron de la cavalerie elfique. Jeunes nobles assoifés de gloire et de batailles, ils montent de fiers destriers lourdement carapaçonnés, et leur intervention a été cruciale dans de nombreuses batailles.

On en trouve de petits régiments dans la plupart des armées elfiques traversant le Vieux Monde, et il n'est pas rare que certains d'entre eux, trop intrépides, décident d'abandonner momentanément leur carrière militaire pour mener une vie plus aventureuse.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30	-	+15	+15	+15	+5	+15	+5
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences : Equitation, Esquive, Perception, Charisme, Dressage, Alphabétisation, Perception, Connaissances académiques (stratégie/tactique),

Talents : Etiquette, Coups puissants, Maîtrise (armes de cavalerie),

Dotations : Lance de cavalerie, armure complète, bouclier, coursier elfique harnaché

Accès : Ecuyer, Noble

Débouchés : Noble, Capitaine, Politicien, Capitaine, Champion

CHASSEUR DE LION

Description

Avant de faire partie de l'illustre ordre des Lions Blancs, chaque jeune elfe désirant en rejoindre les rangs doit passer une épreuve hors du commun que peu d'élus réussissent. Il leur faut partir seul et les mains vides dans les colines de Chraces afin de trouver, de traquer puis enfin de tuer un des légendaires lions blancs. Beaucoup ne verront même jamais le lion, mais certains reviennent avec la peau de l'animal sur les épaules, peau qu'ils conserveront toute leur vie.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20	-	+10	+10	+15	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Fouille, Soins, Perception, Pistage, Survie, Braconnage.

Talents : Camouflage rural, Sur ses gardes.

Dotations : Absolument rien, le jeune chasseur devra trouver lui-même ce dont il a besoin.

Accès : Noble, Champion, Chasseur.

Débouchés : Lion Blanc

LION BLANC

Description

Depuis le jour où des chasseurs Chraciens sauvèrent le Roi Phénix Caledor Ier d'une embuscade tendue par des Elfes Noirs, les meilleurs guerriers de Chrace forment la garde personnelle du Seigneur des elfes.

Chaque jeune chracien doit, pour être admis parmi les chasseurs, tuer un lion blanc lors d'un combat singulier.

La peau de la bête lui servira ensuite de signe distinctif pour être reconnu de ses pairs. Ils sont réputés pour leur courage et leur loyauté à l'égard de ceux qu'ils servent. Ils sont plus athlétique et de plus forte carrure que les autres elfes et sont d'un tempérament moins arrogant et plus humble. Même si la majeure partie de ces redoutables guerriers vit en Ulthuan, il arrive parfois qu'une petite troupe suive une armée expéditionnaire dans le Vieux Monde, ou que l'un d'entre eux soit envoyé en mission dans les royaumes humains du fait de la grande confiance que l'on place en eux.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40	-	+25	+25	+30	-	+10	+20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Compétences : Esquive, Intimidation, Perception, Survie, Emprise sur les animaux, Pistage.

Talents : Course à pied, Réflexes éclairs, Lutte, Maîtrise (Hache Chracienne), Parade éclair, Sur ses gardes, Coups puissants, Camouflage rural, Désarmement, Valeureux, Sens aiguisés.

Dotations : Peau de Lion Blanc (3 PA cumulables sur le torse et la tête), Hache Chracienne, Cotte d'écailles

Accès : Chasseur de Lion

Débouchés : Sergent

MAÎTRE CARÉNEUR

Description

De tous temps les elfes ont régné sur les océans, dominant les flots de leur invincible flotte. Mais les marins et les amiraux ne sont pas les seuls responsables. Si les navires elfiques fendent les flots sans bruit et qu'ils sont capables d'aligner des vitesses improbables même par temps doux, c'est bien grâce aux Maîtres Carénieurs d'Ulthuan la blanche. Ce sont eux qui créent chaque navire unique de la flotte, qu'il soit marchand ou militaire. Ils se chargent également d'entretenir les vaisseaux au mouillage et de réparer les avaries subies.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10	+15	+5	+5	+10	+20	+10	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences : Connaissances académiques (carénage), Connaissances académiques (ingénierie), Navigation, Canotage, Natation, Perception, Alphabétisation, Métier (Caréneur), Escalade.

Talents : Intelligent.

Dotations : Outils nécessaires

Accès : Disciple, Etudiant, Maître-artisan

Débouchés : Officier en second, Navigateur.

MAÎTRE DES EPÉES DE HOETH

Description

Les Maîtres des Epées de Hoeth constituent les plus redoutables guerriers du monde connu. On les dit capables de décapiter un homme sans qu'on ait vu leur lame sortir du fourreau. Et ce sont des véritables tueurs même à mains nues, leurs corps leur obéissant totalement grâce à leur discipline de fer et leurs longues années de méditation ascétiques. Leurs techniques de combats sont parmi les meilleures et les plus jalousement gardées au monde. Entrer dans leur ordre et suivre leur voie exige un dévouement total et perpétuel à leur cause. Lorsqu'ils quittent la Tour de Hoeth, c'est uniquement en cas de guerres en Ulthuan. Mais il arrive parfois qu'ils soient délégués comme gardes du corps d'un maître important, ou encore envoyés en mission de la plus haute importance. Certaines rumeurs affirment qu'ils traquent férocement les adorateurs de Slaanesh partout en Ulthuan.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+50	+20	+25	+25	+40	+20	+30	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Compétences : Esquive, Perception, Fouille, Déplacement silencieux, Dissimulation, Alphabétisation, Sens de la magie, Langage secret (Erudits), Filature

Talents : Réflexes éclairs, Lutte, Maîtrise (Epée d'Isha), Maîtrise (2 au choix), Parade éclair, Sur ses gardes, Coups puissants, Ambidextrie, Combattant virevoltant, Contorsionniste, Coups précis, Désarmement, Sain d'esprit, Sang-froid

Dotations : Epée d'Isha, Livre de prière, Cotte d'écailles.

Accès : Novice des Lames

Débouchés : Disciple

NOVICE DES LAMES

Description

Entrer dans l'ordre sacré des Maîtres des Epées de Hoeth n'est vraiment pas chose aisée. Seul quelques élus par décennies, choisis parmi les nombreux postulants, sont autorisés à rejoindre l'ordre en tant que Novice. L'elfe qui le souhaite doit avoir le coeur et l'esprit totalement purs. Par son entraînement, le novice apprendra à résorber ses passions, à combattre la *fureur de Khaine* et à servir l'ordre dans la discipline la plus stricte.

Note : cette carrière ne devrait être accessible qu'au terme d'une très longue et très ardue aventure. Un Maître des Epées doit rester un être d'exception, à l'esprit pur et non servir les intérêts du vil joueur bourrin de base.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20	-	+10	+10	+20	+10	+15	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Compétences : Esquive, Perception, Alphabétisation, Langage secret (Erudits).

Talents : Réflexes éclairs, Lutte, Maîtrise (Epée d'Isha), Coups puissants, Combattant virevoltant, Coups précis, Désarmement, Sang-froid.

Dotations : Epée d'Isha, Livre de prière

Accès : Disciple, Apprenti sorcier, Etudiant.

Débouchés : Disciple, Maître des Epées,

PRINCE MARCHAND

Description

Le commerce est une seconde nature pour les elfes, ceux-ci adorent le luxe et la grande vie, et le négoce peut facilement leur garantir une telle chose. Mais ce n'est pas tant pour l'aspect financier que pour ce que peut offrir le métier de marchand qui séduit les elfes. Quoi de mieux que de silloner les mers à bord d'un grand navire, de goûter aux délices des capitales du monde entier, de découvrir chaque matin de nouveaux horizons. Les plus puissants d'entre ces marchands portent le pompeux titre de Princes Marchands, certains étaient déjà nobles, mais beaucoup ne le sont pas. Tous possèdent cependant une puissance certaine.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15	+15	+5	+10	+15	+40	+20	+40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Compétences : Charisme, Commandement, Perception, Commérage, Equitation, Evaluation, Langage secret (Guildes), Langues (6 au choix), Alphabétisation, Marchandage, Métier (marchand).

Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Etiquette, Linguistique, Grand voyageur.

Dotations : 4000co en pièces ou en marchandises, vaisseau marchand, entrepôt, maison cossue.

Accès : Marchand, Explorateur, Noble, Capitaine, Officier en second.

Débouchés : Capitaine de Navire, Erudit, Explorateur, Politicien, Diplomate, Noble.

VENGEUR

Description

Il arrive qu'à la suite d'événements malheureux certains elfes partent sur les chemins de la solitude et de la colère, les poussant à chercher avec avidité le combat contre leur ennemi et cela en dépit du danger.

Ceci n'arrive que très rarement et se produit souvent à la suite d'une chose irrémédiable que l'elfe n'arrive pas à supporter, comme la perte de proches parents par exemple. Le Vengeur part alors bien souvent à la recherche de la mort pour alléger le lourd fardeau qui pèse sur ses épaules, son seul but étant alors la vengeance pour laquelle il s'est séparé des siens. Il est terriblement dangereux pour un elfe de s'aventurer sur cette voie car il est difficile d'en revenir, Khaine les guettant dans sa *folie*. Il n'est donc pas impossible de rencontrer de ces individus dans le vieux monde car leur errance les mènent souvent très loin de leur terre natale, les poussant à chercher ce qui pourrait apaiser leur colère intérieure.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20	+15	+15	+10	+15	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Compétences : Esquive, Intimidation, Déplacement silencieux, Dissimulation, Pistage, Survie

Talents : Sur ses gardes, Coups puissants, Dur à cuire, Réflexes éclair, Combattant virevoltant, Frénésie, Fureur vengeresse (race ou individu au choix), Menaçant

Dotations :

Accès : Ne dépend pas d'une occupation mais d'un événement.

Débouchés : Chasseur de primes, Spadassin, Champion de justice, Assassin