



Le Corsaire Elfe Noir



La Furie Elfe Noire est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.5

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



« Etre un Corsaire est un grand honneur pour un Druchii car il a la chance de pouvoir ramener gloire et richesses au siens. Le Corsaire peut en effet conserver pour lui un dixième de ses prises, quatre dixièmes sont remis au Capitaine du navire et le reste revient au Roi-Sorcier. Ces prédateurs excellent dans l'abordage d'autres navires et sont la terreur de tous les marins du Vieux Monde. »

A bord des immenses Arches Noires, les Corsaires se lancent à l'assaut des navires des autres races ou des cités et villes portuaires. Ce sont de redoutables guerriers, armés de deux épées et protégés par leurs Capes en Peau de Dragons des Mers, les gigantesques créatures qui accompagnent les Arches Noires.

Profil initial :

PV 1d6+7, M 4, CC 4, CT 3+, F 3, E 3 (+1), I 6, A 1, armure 1, blocage 4+

Equipement : 2 armes simples, armure légère, cape en peau de dragon des mers

Règles spéciales : Haine des hauts Elfes, Impassibilité 5+, Connaissance des Cités Portuaires

Connaissance des Cités Portuaires : le Corsaire connaît très bien ces cités. Lorsqu'il tente de trouver un lieu spécial dans une Cité Portuaire, il jette 1d6 supplémentaire.

Cape en Peau de Dragon des Mers : Confère Impassibilité 5+ au Corsaire (voir page 83 des Règles Avancées). Quand un Corsaire est touché, jetez un d6. Sur un résultat de 5 ou plus, le coup est repoussé par la cape en peau de Dragon des mers.

Limitations : jamais de bouclier, jamais d'autre armure que leur armure légère à l'exception du Heaume des Corsaires).

Règles Avancées

En Ville :

Le Corsaire ne peut se rendre dans un Village, une Ville ou une Cité. Il doit trouver un Campement Elfe Noir. Voir les règles détaillées dans le Supplément aux Règles Avancées.

| Table des Campements Elfes Noirs | |
|---|--|
| 1 | Le Corsaire cherche en vain pendant 1d6 jours. Il peut à présent abandonner et attendre ses compagnons à l'extérieur de la cité, ou recommencer (avec un malus de -1 à son test). |
| 2-3 | Le Corsaire a trouvé des traces récentes du passage de gens de son sombre peuple. Il mettra 2d6 jours pour s'y rendre et en revenir. |
| 4-5 | Le Corsaire a trouvé des traces fraîches indiquant une présence elfe noire à proximité. Il mettra 1d6 jours pour y aller et en revenir. |
| 6 | En réalité, Le Corsaire a déjà repéré des symboles cachés d'Elfes Noirs avant même d'arriver à la cité portuaire. Ils sont tout proches, prêts à lancer l'assaut ! Il peut s'y rendre et en revenir en 1 jour. |

Là, il pourra se rendre au temple de Khaine ou chez le Marchand Elfe Noir.

Le Marchand Elfe Noir

Il propose les objets suivants. Le Marchand Elfe Noir sera toujours présent dans les Campements Elfes Noirs.

| Équipement | Stock | Coût | Règles spéciales |
|---|-------|------|--|
| Lames de sang | 5 | 400 | Ces lames impies ne peuvent être utilisées que par des Furies. Elles infligent un bonus de +1 aux dommages. |
| Lames d'Abordage | 5 | 300 | Ces lames recourbées ne peuvent être utilisées que par des Corsaires. Elles rendent la parade plus aisée (parade 5+ au lieu de 6+ en utilisant la Compétence Main-Gauche), et sont tellement équilibrées qu'elles annulent le malus de -1 pour toucher lors d'une attaque surprise. |
| Liqueur de Sang | 6 | 400 | Remplace l'objet de l'équipement de départ de la Furie si la fiole a été vidée. La Furie peut posséder plusieurs Liqueurs de sang si elle le souhaite, mais ne pourra jamais en boire plus d'une gorgée par aventure. La Liqueur de Sang est sans effet sur un Corsaire. |
| Heaume Elfe Noir | 7 | 1000 | Utilisable seulement par un Corsaire, les Furies ne portant pas de casque. Même règles que le Heaume Elfique, page 22 des Règles Avancées. |
| Arbalète Elfe Noire | 5 | 500 | Voir page 29 des Règles Avancées. |
| Arbalète de poing Elfe Noire | 6 | 1000 | Voir page 29 des Règles Avancées. |
| Carreaux d'arbalète (pour les deux modèles) | 3 | 25 | Voir page 29 des Règles Avancées. |
| 1d6+2 Carreaux de Précision | 6 | 30 | +1 au toucher. Ne s'utilisent qu'une fois. |
| Corde Elfe Noire | 4 | 100 | Après usage, ne se rompt que sur un résultat de 1. |
| 1d6+2 Pains de Voyage Elfes Noirs | 4 | 15 | Redonne 1 PV. N'est jeté à la fin de l'aventure que sur un résultat de 1, contrairement aux rations ordinaires. |
| Manteau des Ténèbres | 6 | 800 | Ce manteau peut être utilisé de deux manières, en permettant à son porteur de se fondre dans les ténèbres. On ne peut l'utiliser qu'une fois par Aventure. <ol style="list-style-type: none"> Il peut permettre une Embuscade (comme la capacité des monstres des Règles Avancées), ou alors rendre le porteur invisible pour les ennemis pendant une Phase de Guerriers. Le porteur peut se protéger à l'intérieur : il peut ainsi éviter un Évènement. |
| Sang de Kaine | 10 | 400 | Ceci est une potion de soin pour les Elfes Noirs, mais un breuvage dangereux pour les membres des autres races. Si un Elfe Noir en boit, jetez 4d6 et soignez ce nombre de blessures. Si un membre d'une autre race en boit, jetez 4d6 et comptez les chiffres pairs comme des guérisons et les chiffres impairs comme des blessures. |
| Crachat de Kaine (1d3 doses) | 10 | 300 | Ceci est un poison utilisé par les Elfes Noirs. Chaque dose n'est utilisable qu'une fois, en enduisant une lame. Cette lame empoisonnée infligera +1d6 Dommages supplémentaires pendant un seul combat. Ce poison se gâte vite, et toute dose non utilisée à la fin de l'Aventure sera perdue. |

Compétences :

Chaque Compétence ne peut être apprise qu'une fois, à l'exception de Haine Accrue.

| Compétences du Corsaire | | |
|-------------------------|------------------------|--|
| 2d6 | Compétence | Effets |
| 2 | Pied Marin | Habitué au roulis des Arches Noires, le Corsaire a grandement développé son agilité. Il gagne un bonus de -1 à son Blocage. |
| 3 | Frénésie 6+ | Le Corsaire a pris goût au meurtre lors des pillages. Il devient frénétique sur un résultat de 6+. |
| 4 | Haine Accrue | Le Corsaire apprend à haïr de tout son être de nouvelles créatures parmi ses victimes habituelles. Choisissez une catégorie parmi les suivantes : Humains, Nains, Elfes, ou Halfelings. Cette Compétence peut être acquise plusieurs fois en choisissant une catégorie différente. |
| 5 | Main-Gauche | En utilisant sa seconde arme, le Corsaire peut tenter de parer les attaques au corps à corps. Il réussit sur 6+. |
| 6 | Attaque surprise | Si le Corsaire effectue un jet pour toucher au corps à corps et obtient un 6, il peut tenter une attaque supplémentaire sur ce même adversaire avec sa seconde lame. Cette attaque précipitée se fait avec un malus de -1 pour Toucher. Cette attaque supplémentaire ne peut donner lieu à une nouvelle attaque surprise, même si un nouveau 6 est obtenu. |
| 7 | Pillage | Les Corsaires sont habitués à tout fouiller lors de leurs pillages. Chaque fois qu'un Trésor est découvert, jetez 2d6. Si aucun 1 n'est obtenu, le Corsaire découvre le total des dés x10 couronnes d'or. |
| 8 | Intimidation | Le Corsaire est habitué à intimider les gens lors des raids de son Arche Noire. Il peut utiliser ce talent pour effrayer les marchands, et obtenir -20% de réduction. |
| 9 | Botte vicieuse | Le Corsaire a appris à se battre vicieusement, car seule la victoire compte. Si le jet pour toucher du Corsaire est de 6, il obtient un bonus aux dommages de +2. |
| 10 | Paranoïa | La paranoïa des Elfes Noirs fait qu'ils s'attendent à tout, et sont toujours sur le qui-vive. Si des créatures ayant la capacité Embuscade réussissent leur test, le Corsaire ne sera peut être pas surpris. Sur 4+, il peut tout de même agir avant les créatures ayant tendu l'embuscade (ceci ne concerne que le Corsaire, et pas ses compagnons...). |
| 11 | Coup puissant | Le Corsaire tente de frapper simultanément avec ses deux lames, infligeant davantage de dommages. Le Corsaire peut utiliser deux Attaques pour effectuer une Attaque Spéciale infligeant +1d6 dommages supplémentaires. Vous devez déclarer votre tentative AVANT de jeter le dé pour toucher. |
| 12 | Attaque Supplémentaire | Le Corsaire a parfaitement maîtrisé l'attaque à deux armes. Il gagne une Attaque supplémentaire. |

| Niveau | Or | Titre | Combat | Tir | Force | Dés de Dommag | Enduran | Pts de Vie | Initiative | Attaques | Chance | Volonté | Compéte | Evasion |
|--------|-------|----------|--------|-----|-------|---------------|---------|------------|------------|----------|--------|---------|---------|---------|
| | | | | | | | ce | | | | | | nces | Blocage |
| 1 | 0 | Novice | 4 | 3+ | 3 | 1 | 3 | 1d6+7 | 6 | 1 | 0 | 2 | 0 | 3+ |
| 2 | 2000 | Champion | 5 | 3+ | 3 | 1 | 3 | 2d6+7 | 6 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3+ |
| 3 | 4000 | Champion | 5 | 3+ | 4 | 1 | 3 | 2d6+7 | 7 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3+ |
| 4 | 8000 | Champion | 5 | 3+ | 4 | 2 | 4 | 3d6+7 | 7 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3+ |
| 5 | 12000 | Héros | 5 | 2+ | 4 | 2 | 4 | 3d6+7 | 8 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3+ |
| 6 | 18000 | Héros | 6 | 2+ | 4 | 2 | 4 | 4d6+7 | 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2+ |
| 7 | 24000 | Héros | 6 | 2+ | 4 | 2 | 4 | 4d6+7 | 9 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2+ |
| 8 | 32000 | Héros | 6 | 2+ | 4 | 3 | 4 | 5d6+7 | 9 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2+ |
| 9 | 45000 | Seigneur | 7 | 1+ | 4 | 3 | 4 | 5d6+7 | 9 | 4 | 3 | 4 | 5 | 2+ |
| 10 | 50000 | Seigneur | 7 | 1+ | 4 | 3 | 4 | 5d6+7 | 9 | 4 | 4 | 4 | 6 | 2+ |

Le Corsaire Elfe Noir

Fermement campé sur ses jambes habituées au roulis, le jeune Corsaire Elfe Noir regardait avec satisfaction autour de lui. Ces imbéciles d'humains... Ils n'étaient même pas des ennemis dignes de ce nom. Leurs cadavres tordus de douleur séchaient au soleil, leur sang prenant une agréable couleur brune. Une odeur de massacre flottait dans les airs, ce même air qui avait trahi le navire des hommes en ne le propulsant pas assez vite pour échapper à la gigantesque Arche Noire. Des esclaves nus et enchaînés, leurs corps malingres et lacérés cuisant au soleil, travaillaient alentours à transporter les coffres chargés de butin vers l'Arche. Quelques Corsaires armés de fouets aux lanières savamment ouvragées pour infliger le plus de douleur possible les surveillaient, distribuant généreusement des encouragements cinglants. Belle journée, vraiment, même si le Corsaire aurait préféré affronter des Hauts Elfes. Cela, ç'aurait été un vrai combat ! Ses cousins, au moins, savaient se battre un minimum ! Il cracha sur le corps d'un marin. Une Furie se planta alors devant lui, ses longs cheveux violacés dépassant sa taille. Elle ne paraissait guère enchantée de son acte, et sa voix pourtant agréable était emplie de haine.

-Misérable mâle, c'est ainsi que tu traites ceux qui finiront dans le Chaudron de Sang ?

Le Corsaire haussa les épaules.

-Il ne mérite pas mieux que mon mépris, même s'il servira à nourrir le Chaudron du Sombre Maître. Comme combattant, il ne valait rien.

La Furie esquissa un sourire amusé, dévoilant des dents souillées de sang sous ses lèvres rouges. Le Corsaire réprima un haut-le-cœur : il avait beau les avoir déjà vu se repaître de leurs ennemis, cela le dépassait.

-Monsieur souhaiterait peut-être un adversaire à sa mesure ? Notre vaillant Corsaire s'ennuie ?

Elle avait parlé fort, très fort. Les esclaves alentours n'osaient pas s'arrêter, ce qui leur aurait valu de nombreux coups de fouets, mais d'autres Corsaires contemplaient la scène, narquois. Ainsi défié devant ses pairs, le jeune Corsaire n'avait pas le choix. Il dégaina ses deux lames, sans perdre de vue son adversaire un seul instant. Avec un cri sauvage, elle se rua sur lui. Le combat fut rude, mais inégal. La Furie était une combattante aguerrie, lui un simple novice dans cet art. Le ballet étincelant des quatre lames était étourdissant, et aucun des deux duellistes ne remarqua le manège des Corsaires qui les entouraient...

La Furie regarda le jeune Elfe Noir s'effondrer devant elle. L'ivresse du combat la parcourait encore, secouant ses chairs et son âme. Elle se baissa pour se désaltérer de son sang, quand plusieurs lames recourbées la transpercèrent. Son corps fut prestement jeté à la mer, ainsi que celui du Corsaire vaincu.

S'étant assuré que nul n'avait rien vu, un des cinq Corsaires qui avait assisté au combat nettoya soigneusement ses lames en proposant à ses camarades :

-Partageons les prises de cet imbécile. Que Khaine accueille sa fille...