

W Côté Chaos ! 50

La Furie Elfe Noire



La Furie Elfe Noire est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3, avec des éléments provenant de la Furie de M. Darin Young. 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 1.6

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les femmes elfes noires sont tout aussi redoutables que leurs homologues masculins et aiment se battre autant qu'eux. Les plus sauvages de toutes sont les Furies, confrérie de guerrières vouées à un dieu qu'elles nomment Khaine, le Dieu du Meurtre sur lequel les érudits débattent des étranges ressemblances avec le sombre dieu du Chaos Korne. Ce sont les plus cruelles elfes noires, ainsi que les plus sanguinaires. Après chaque bataille, elles choisissent des victimes qu'elles sacrifient à Khaine, puis se baignent dans un chaudron rempli de leur sang, renouant ainsi leur immonde pacte avec le Dieu du Meurtre.

Les Furies ne mangent que de la chair sacrificielle et boivent du sang mélangé à des herbes hallucinogènes qui les plongent dans des danses frénétiques.

Les Furies vivent dans le temple de Khaine sous le regard malsain des Matriarches. Ces dernières sont très vieilles et, une fois l'an, elles participent aux abjectes célébrations de la Nuit des Supplices durant laquelle les Furies courent les rues et enlèvent tous les elfes noirs qui tombent entre leurs mains, défonçant parfois les portes des maisons, emportant les occupants pétrifiés pour les sacrifices. Durant cette nuit, les Matriarches se baignent dans du sang pour se régénérer et devenir les plus subjuguantes et les plus voluptueuses des créatures qui soient, leur étrange beauté cadavérique est alors bien plus dangereuse et plus hypnotisante que n'importe quelle magie. Au fur et à mesure que l'année s'écoule, les Matriarches redeviennent progressivement les mégères décaties qu'elles sont en réalité, jusqu'à ce qu'à nouveau la Nuit des Supplices vienne et que les elfes noirs se terrent dans leurs demeures, entendant les hurlements et les rires démoniaques des Furies en pleine orgie. Les Furies enlèvent aussi de jeunes garçons qui, enfermés dans le temple de Khaine, deviendront des assassins, les plus redoutables et les plus mauvais de tous les mâles elfes noirs, maîtres d'une magie subtile et meurtrière.

Profil initial :

PV 1d6+7, M 5, CC 4, CT 6+, F 3, E 3, I 6, A 1, armure 0, blocage 3+

La furie commence le jeu avec des épées courtes, infligeant 1d6 plus sa force de dommages.

Équipement : deux épées courtes, Liqueur de Sang

Règles spéciales : Haine des Hauts Elfes, Frénésie 4+. Du fait de sa Haine des Hauts Elfes, la Furie ne pourra intégrer un groupe comportant un Haut Elfe (sauf s'il s'agit d'un Seigneur d'Aenarion, du fait de sa malédiction qui l'amuse beaucoup).

Limitations : ni armure ni bouclier (mais tatouages et anneaux autorisés).

Liqueur de Sang : Distillée par les matriarches à partir du contenu d'un Chaudron de Sang, ce breuvage impie peut être bu à tout moment par la Furie. Il lui permet de rejeter ses dés de dommages pendant tout le combat en cours. La Furie doit accepter le second résultat. Exemple : la Furie touche un Minotaure. Elle jette un dé de dommage et obtient un 2. Comme elle avait bu sa Liqueur de Sang, elle choisit de rejeter le dé et obtient un 5. Khaine aura la peau de ce misérable homme-taureau ! Si elle avait obtenu un 1, elle aurait dû le garder. Chaque fois que la Furie boit une gorgée de Liqueur, jetez un d6. Sur un 1, la fiole est désormais vide (défaussez la carte d'équipement). La Liqueur ne peut être utilisée qu'une fois par Aventure (ce breuvage est toxique à plus forte dose).

Équipement autorisé : comme l'Elfe (sauf armures et boucliers).

Règles avancées

En ville :

La Furie ne peut se rendre dans un Village, une Ville ou une Cité. Elle est bien trop fière de ce qu'elle représente pour seulement songer à se déguiser ! Elle doit trouver un Campement Elfe Noir. Voir les règles détaillées dans le Supplément aux Règles Avancées.

Table des Campements Elfes Noirs	
1	La Furie cherche en vain pendant 1d6 jours. Elle 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	La Furie a trouvé des traces récentes du passage de gens de son sombre peuple. Elle mettra 2d6 jours pour s'y rendre et en revenir.
4-5	La Furie a trouvé des traces fraîches indiquant une présence elfe noire à proximité. Elle mettra 1d6 jours pour y aller et en revenir.
6	En réalité, la Furie 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 ! Elle peut s'y rendre et en revenir en 1 jour.



Chez les siens, l'Elfe Noire peut s'entraîner pour passer un niveau ou visiter les marchands. Si elle s'entraîne pour passer un niveau, elle est testée par une Matriarche. Jetez 1d6. Sur un résultat de 1, la Matriarche déclare la Furie corrompue par sa trop longue absence et lui impose des tests supplémentaires. Sur tout autre résultat, tout se passe normalement. En cas de tests supplémentaires, jetez un d6 sur la Table de l'Epreuve de la Matriarche.

Table de l'Epreuve de la Matriarche	
1d61	Résultat
1	La Furie est jugée corrompue au-delà de tout espoir. La Matriarche la sacrifie à Khaine dans le Chaudron de Sang.
2	La Furie survit difficilement aux épreuves imposées. Elle perd un point d'Endurance de manière définitive, et peut passer son niveau.
3	La Furie réussit les épreuves, mais n'en sort pas indemne. Elle perd définitivement un Point de Vie, et peut passer son niveau.
4-5	La Furie passe aisément les tests requis par la Matriarche. Elle peut passer son niveau.
6	La Furie réussit haut la main les tests imposés par la Matriarche, parvenant même à tuer cette dernière ! La nouvelle Matriarche, impressionnée, l'entraîne personnellement (et veille personnellement à ce que la Furie soit chassée du campement elfe noir dès la fin de cet entraînement. Elle pourrait vouloir prendre sa place...). La Furie gagne une Compétence supplémentaire, mais est mise à la porte du campement dès la fin de cet entraînement.

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"> 1) 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. 2) 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 de la Furie :

Jetez 2d6 et consultez la Table des Compétences. Si vous obtenez une Compétence que la Furie possède déjà, relancez les dés jusqu'à en obtenir une qu'elle n'a pas. Exception : la Compétence Haine Accrue peut être apprise plusieurs fois.

Table des Compétences de la Furie Elfe Noire

2d6	Compétence	Effet
2	Danse du destin	La Danse de combat de la Furie lui permet d'esquiver avec aisance au corps à corps. Si la Furie est touchée par une telle attaque, jetez un d6. Su un résultat de 6, la Furie esquive l'attaque.
3	Lame dansante	Les mouvements rapides des lames de la Furie permettent parfois de toucher plusieurs fois un ennemi. Si la Furie obtient un 6 non modifié pour toucher, elle peut immédiatement tenter une attaque supplémentaire contre ce même adversaire.
4	Entrechat	La Furie combat avec une grâce mortelle. Si elle réalise un Coup Mortel, elle peut se déplacer d'une case pour continuer ses coups. Elle reste cependant soumise aux règles normales de Blocage (si après son Coup Mortel, elle se trouve dans une case adjacente à un adversaire, elle doit d'abord réussir son jet de Blocage pour pouvoir effectuer son Entrechat).
5	Danse de Victoire	Grâce à l'ivresse de la tuerie, une Furie est encore plus efficace juste après un meurtre. Après un Coup Mortel, quand vous portez l'attaque supplémentaire, la Furie obtient un bonus de +1 à son jet pour toucher et pour blesser.
6	Réflexes Eclair	La paranoïa des Furies fait qu'elles s'attendent à tout, et sont toujours sur le qui-vive. Si des créatures ayant la capacité Embuscade réussissent leur test, la Furie ne sera peut être pas surprise. Sur 4+, elle peut tout de même agir avant les créatures ayant tendu l'embuscade (ceci ne concerne que la Furie, et pas ses compagnons...).
7	Haine Accrue	La Furie apprend à haïr de tout son être de nouvelles créatures. Choisissez une catégorie parmi les suivantes : Humains, Nains, Elfes, Halfelings, Créatures du Chaos, Géants, Monstres, Orcs et Gobelins, Skavens ou Morts-Vivants (ces catégories sont détaillées page 76 des Règles Avancées). Cette Compétence peut être acquise plusieurs fois en choisissant une catégorie différente.

8	Tourbillon de Parade	Les mouvements dansants des lames de la Furie servent aussi à parer les coups. Si une attaque au corps à corps la touche, jetez un d6. Sur un résultat de 6, l'attaque est parée.
9	Danse de Protection	Les mouvements acrobatiques et imprévisibles de la Furie en transe rendent ses mouvements imprévisibles. La Furie obtient un bonus de +1 à son Armure.
10	Danse de Précision	Le ballet des lames de la Furie lui permet de déconcerter son adversaire, et de viser les points de son corps les moins bien protégés. Si la Furie touche, réduisez la valeur d'Armure de son adversaire de 1 point.
11	Danse de Fascination	Les pas de danse gracieux et mortels de la Furie ont un effet hypnotisant sur ses adversaires. Jetez un d6 quand une créature attaque la Furie pour la 1 ^{ère} fois. Sur 4+, la créature fascinée a un malus de -1 à son jet pour Toucher.
12	Faveur de Kaine	Sélectionnez la compétence de votre choix.

Si la Furie connaît les compétences Danse du Destin et Tourbillon de Parade, elle peut tenter les deux lors de chaque attaque qui la touche (un jet de Danse du destin, puis un jet de Tourbillon de Parade).



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	6+	3	1	3	1d6+7	6	1	0	2	0	3+
2	2000	Champion	4	6+	3	1	3	2d6+7	6	1	1	3	1	3+
3	4000	Champion	5	6+	4	1	3	2d6+7	7	2	1	3	2	3+
4	8000	Champion	5	5+	4	2	3	2d6+7	7	2	2	3	3	3+
5	12000	Héros	5	5+	4	2	4	2d6+7	8	3	2	4	4	3+
6	18000	Héros	5	5+	4	2	4	36+7	8	3	2	4	5	2+
7	24000	Héros	6	4+	4	2	4	4d6+7	9	4	2	4	6	2+
8	32000	Héros	6	4+	4	3	4	4d6+7	9	4	3	5	7	2+
9	45000	Seigneur	6	4+	4	3	4	5d6+7	9	4	3	5	8	2+
10	50000	Seigneur	7	3+	5	3	4	5d6+7	9	4	3	5	9	2+

La Furie Elfe Noire

-Par Khorne, j'en ai assez !

La voix du puissant Guerrier du Chaos Jürgen, rendue plus grave encore par son effrayant casque, tonna dans le couloir de pierre. L'écho la renvoya de mur en mur, tandis que plusieurs silhouettes moins imposantes se tournaient vers lui.

Un Sorcier au teint livide, drapé dans une sombre robe brune, émit une toux sanguinolente avant de murmurer :

-Quoi donc, mon ami ? Qu'est-ce qui nous vaut ce nouvel accès de rage, qui va certainement nous attirer bien des ennuis en ces lieux dangereux ?

Sans un mot, l'immense Guerrier en armure désigna une femme gracile de son imposante hache à double tranchant souillée d'ichor. Elle était à demi nue, ses rares vêtements servant davantage à souligner son corps parfait qu'à dissimuler quoi que ce soit. Elle avait la peau blanche, et un maquillage outrancier cernait ses yeux de noir et sa bouche de rouge vif. Ses longs cheveux formaient une extravagante crinière blanche et noire. Elle retira posément une de ses deux lames du corps étendu à ses pieds, sans même regarder le Guerrier du Chaos.

-Tu ne pourrais pas être plus explicite, compagnon ? susurra le Sorcier, tandis qu'il essuyait du sang le long de ses lèvres à l'aide d'un fin mouchoir de soie blanche brodée.

-Elle l'a encore fait ! éructa Jürgen. En bondissant partout, elle a achevé la victime que je destinais à Khorne, mon maître ! Le crâne de cet imbécile d'Orque (il envoya un coup de botte dans le cadavre du chaman qui gisait à terre) n'ira pas grossir la montagne aux pieds du trône de mon Seigneur, ET C'EST SA FAUTE !

Le dernier membre du quatuor, plus petit que ses compagnons, rejeta sa capuche en arrière, dévoilant un faciès hideusement semblable à celui d'un rat. Il parla en sifflant, gêné par ses imposantes incisives.

-Seul le résultat compte, et les Orques sont morts. Avançons.

-NON !

De nouveau, la puissante voix du Guerrier de Khorne résonna dans le corridor puis se perdit au loin.

-Je veux un duel avec elle pour réparer cette infamie ! Ce crâne revenait à mon maître !

Jürgen apprêta sa hache, faisant face à l'elfe noire. Cette dernière daigna enfin lever ses yeux maquillés de noir vers lui.

-Tu ne devrais pas faire cela, énonça-t-elle d'une voix calme, chargée de l'accent chantant de son peuple. Sinon, tu mourras.

Le Guerrier du Chaos savoura la fureur qui l'envahissait, tandis que le Skaven et le Sorcier reculaient prudemment. Il prit une profonde inspiration, leva sa hache et chargea la Furie. Elle ne bougea pas d'un cil.

-Par Morr, il va la massacrer ! souffla le Sorcier.

-La force ne fait pas tout, répondit le Skaven sur un ton amusé.

Le magicien le dévisagea sans comprendre.

Parvenu à quelques pas de la Furie elfe noire, Jürgen pris pesamment appui sur le sol dallé pour se jeter sur elle. Un imperceptible sourire apparut sur les fines lèvres carmines de son adversaire. Il n'eut pas le temps de s'en étonner, car le sol se déroba sous ses bottes et il atterrit lourdement au fond d'une oubliette. Des pieux le traversèrent de part en part. La Furie haussa les épaules, avant de se remettre en route d'un pas léger.

Tandis qu'elle s'éloignait, le Skaven la rattrapa en trotinant et lui couina :

-Et s'il ne t'avais pas attaqué, tu l'aurais prévenu pour la trappe, dis ?