



Le Haut Elfe



Le Haut Elfe 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>.

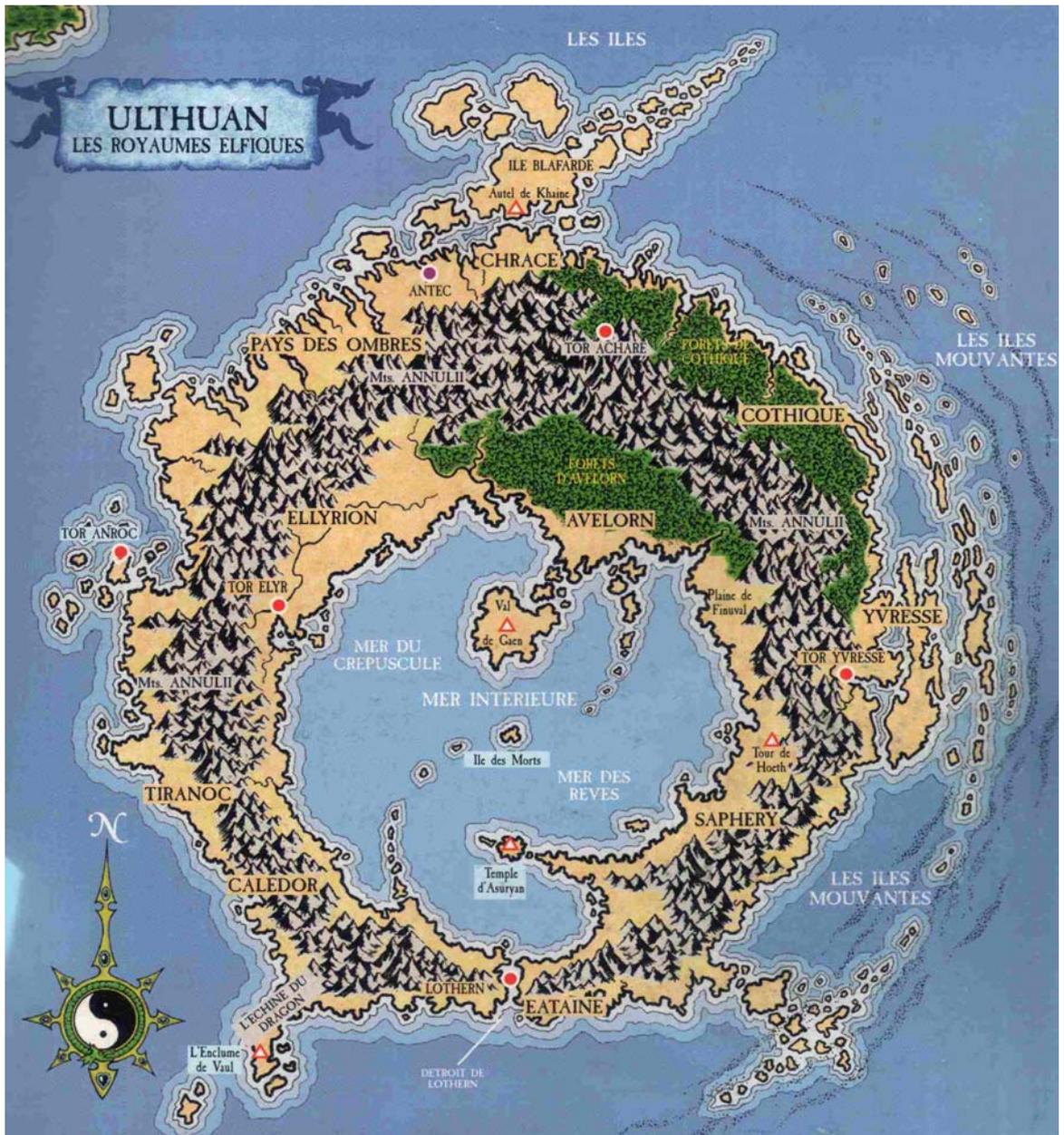
Version 1.1

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les hauts elfes, race fière et plusieurs fois millénaire, ont pu affiner au fil des siècles leur maîtrise de la magie et leurs prouesses martiales. Alors que les tribus des premiers hommes se battaient encore entre elles, ils parcouraient déjà les océans et dessinaient des cartes du ciel. Ils ont vu des empires s'édifier puis sombrer dans l'oubli, et chassent avec férocité quiconque tente d'envahir leur île natale.

Les Hauts Elfes habitent l'archipel d'Ulthuan. Ils ne le quittent qu'en cas d'absolue nécessité, et il est donc très rare de les rencontrer dans les contrées du Vieux Monde. Cependant, par curiosité, parce qu'ils ont tout perdu à cause d'un raid des Elfes Noirs, parce qu'ils ont découvert le Vieux Monde en servant dans la Garde Maritime de Lothern, pour rendre visite à de lointains descendants parmi les elfes sylvains, il arrive qu'un haut Elfe quitte sa patrie.



Ulthuan, patrie des hauts elfes.

Débuter en tant que haut elfe

Tout joueur peut commencer la partie avec un Haut Elfe, plutôt qu'avec un des Guerriers de la boîte de Warhammer Quest. Toutes les règles concernant la création d'un nouveau Guerrier restent valables, sauf si le contraire est indiqué dans ce pack.

Les caractéristiques d'un Maître des Epées Haut Elfe sont les suivantes :

Profil :

Points de vie	1d6+7
Mouvement	4
Combat	4
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	6
Attaques	1
Blocage	4+

Equipement : Potion de Soins (comme l'Elfe de la boîte de base), Epée Elfique (+1 aux Dommages)

Armure : armure légère

Armes : épée elfique, arc. Il y a assez de flèches pour la première aventure. Il devra en racheter par la suite, s'il le souhaite.

Capacité spéciale :

Haine des Elfes Noirs : les hauts elfes ont appris à détester leurs cousins dévoyés. S'il en affronte, le haut elfe combat avec une férocité sans bornes. Il gagne +1 Attaque ; mais ses attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher.

Haut Elfe et Trésors : comme l'elfe.

Règles avancées

En utilisant les règles avancées, vous pourrez garder votre Haut Elfe pendant plusieurs parties, le faisant progresser d'aventure en aventure. Ce chapitre vous fournit toutes les règles nécessaires pour amener votre Haut Elfe au niveau 10, en incluant les règles spéciales pour visiter des lieux spéciaux, l'entraînement, et bien plus encore.

Le Haut Elfe commence au niveau 1 en tant que Novice; toutes les règles de Warhammer Quest restent valables dans les parties en règles avancées, sauf s'il est précisé le contraire ailleurs.

ARMURE

Le Haut Elfe peut porter toutes les armures et tous les boucliers.

ARMES

Le Haut Elfe peut utiliser toutes les armes.

HAUTS ELFES DANS LES CITES

Lors de ses visites chez les Humains, le Haut Elfe peut visiter le quartier elfique tel que décrit dans les règles avancées.

Le Maître des épées Haut Elfe est trop sévère, sérieux et concerné par sa maîtrise de soi pour se rendre à la taverne, et ne jouera pas au tripot.

ENCLAVES DES HAUTS ELFES

Les Hauts Elfes sont parfois présents dans les cités des humains, et se rassemblent dans de grandes enclaves impressionnantes, dans les endroits les plus recherchés de ces cités. Les Enclaves Hauts Elfes ne sont présentes que sur 10 ou plus (rappel : 2d6 pour les Villes, 3d6 pour les Cités), mais le Haut Elfe peut en s'y rendre s'il le désire. Il peut alors se rendre en plusieurs lieux, pour discuter, obtenir des informations et acheter divers objets. Un elfe sylvain (danseur de guerre, ranger, elfe de la boîte de base) peut tenter de trouver une enclave des hauts elfes. Cependant, il n'y sera pas automatiquement accepté. Jetez 1d6, et ajoutez le niveau du Guerrier. Sur un résultat de 6 ou plus, il pourra entrer.

DOMAINE DE CALEDOR

Ces domaines sont très rares. Même si une Enclave Haut Elfe est présente, il n'y aura un Domaine de Caledor que sur un résultat de 7 ou plus (rappel : 3d6 pour une Cité, 2d6 pour une Ville). Les Princes Dragons de Caledor accueilleront tout mage par un grand festin, et attendent des cadeaux (2d6 x 20 pièces d'or minimum, ou un Trésor, ceci autorisant une visite). Après avoir été si bien accueilli, et pris tant de bon temps (pendant 1d3 jours, Durant lesquels il n'a pas à se préoccuper des Evènements Citadins), le maître des épées Haut Elfe peut acheter divers objets, aussi puissants que beaux.

NOM	PRIX	VENTE	STOCK	DESCRIPTION
Armure d'Ecailles de Dragon	6500	1000	10	+2 à l'Endurance, lancer de sorts possible.
Dague Croc de Dragon	200	40	10	D6+1 blessures, ignore les armures non magiques (ne pas ajouter la Force aux dégâts : que 1d6+1).
Heaume de Dragon	350	150	8	Vraiment très élégant.
Cor des Dragons	500	150	10	Accorde un bonus de +1 aux tests de peur et de terreur, il faut un tour complet pour souffler dedans.
Vins de Caledor	250	100	7	+2 aux tests de peur ou de terreur, mais -1 au Combat et au Mouvement pendant 1d6 tours s'ils sont bus.
Epée elfique	400	75	6	+1 aux Dommages



DOMAINE DE SAPHERY

Ici résident les Seigneurs de la Magie, des mages et leurs gardes Maîtres des Epées. Le Haut Elfe peut apprendre diverses choses en consultant le Haut Mage qui réside ici. Si ce Mage est consulté, cela coûte 1d6 x 50 pièces d'or. Jetez 1d6 et consultez la table ci-dessous :

1d6	RESULTAT
2	Rien d'utile.
3	Une transe de méditation révèle beaucoup d'or lors de la prochaine exploration. Le Haut Elfe pourra doubler la valeur en or de toute créature qu'il aura battue lors de sa prochaine aventure.
4	Une fois lors de la prochaine aventure, vous pourrez faire en sorte qu'une attaque réussisse automatiquement, ou qu'elle inflige des dégâts maximaux.
5	Le Haut Mage vous révèle les secrets d'une nouvelle technique de combat. Au cours de la prochaine aventure, vos Dommages sont augmentés de +1.
6	Le Haut Mage vous donnent de précieux conseils de prudence : vous obtenez un point de Chance valable uniquement lors de votre prochaine aventure.
7	La prochaine fois que votre Haut Elfe gagne une compétence, vous pourrez rejeter les dés si vous le souhaitez. Vous devrez garder le second résultat.
8	Le Haut Mage, grâce à ses pouvoirs de divination, vous donne des nouvelles de vos proches en Ulthuan. Vous vous sentez rasséréner ! Vous gagnez un Point de Vie permanent.
9	Le Haut Mage est impressionné par vos actes et vous apprend une nouvelle compétence ! Tirez-la au sort.
10	Vos faits d'armes impressionnent le Haut Mage, mais il note que vous auriez besoin d'aide. Il vous fait signe de le suivre dans une salle dissimulée derrière sa bibliothèque, et vous offre un grand trésor. Choisissez un Trésor ordinaire et gardez-le.
11	Des énergies mystiques vous prêtent leur force ; vous gagnez 1D3 Points de Vie permanents.
12	Le Haut Mage vous octroie un peu de son pouvoir magique ; vous gagnez un point de Chance de manière permanente.

Vous pouvez également trouver ici une nouvelle épée elfique à deux mains, si vous aviez perdu la vôtre. Elle vous sera fournie gratuitement.



Le Haut Mage Teclis

DOMAINE D'ELLYRION

La plupart du temps hors de la ville, les seigneurs des chevaux d'Ulthuan possèdent d'immenses domaines verdoyants où ils élèvent leurs destriers, loin des terres d'Ellyrion. Un destrier elfique peut être acheté ici, bien mieux entraîné et bien plus vigoureux qu'un cheval ordinaire. La qualité a cependant un prix : 2000 pièces d'or. Au moment de quitter la ville, jetez 1d6. Sur un résultat de 1, au lieu de perdre votre destrier, rejetez le dé. Si vous obtenez un nombre pair (2, 4 ou 6), votre destrier est toujours là ! Autrement, il aura été volé. Les Destriers Elfiques d'Ellyrion sont considérés comme des Destriers (2 semaines de voyage en moins, +1 au combat lors des événements de voyage).



Cavalier d'Ellyrion

DOMAINE DE TIRANOC

Les Elfes de Tiranoc sont des gens éprouvés par la guerre, et leur présence sur les terres des humains est rarissime. Parmi les propriétaires de ce domaine semblable à une petite forteresse, le Haut Elfe peut apprendre des compétences de combat contre un modeste don (1d6 x 30 pièces d'or). Ne jetez le dé qu'une fois sur la table ci-dessous, puis passez votre chemin, car les Elfes de Tiranoc n'ont que peu de temps à accorder aux visiteurs.

1d6	Résultat
1	Une fois au cours de la prochaine aventure, le haut elfe peut effectuer une attaque qui infligera 1d6 blessures supplémentaires.
2	Une fois au cours de la prochaine aventure, le haut elfe peut automatiquement réussir un test de blocage/évasion.
3	Une fois au cours de la prochaine aventure, le haut elfe peut toucher automatiquement.
4	Durant la prochaine aventure, le haut elfe a un bonus de +1 à sa capacité de Tir (valable uniquement avec les arcs).
5	Durant la prochaine aventure, le haut elfe peut relancer un dé de combat qui a échoué, une fois par événement. Il doit conserver le second résultat.
6	Une fois au cours de la prochaine aventure, le haut elfe peut ignorer l'armure non magique de son adversaire pour infliger les blessures.



Char de Tiranoc

TEMPLE D' ASURYAN

Là, le Haut Elfe peut prier et faire une offrande au Seigneur des Cieux, Asuryan. Pour une offrande de 1d6 x 50 pièces d'or, le Mage obtient le droit de jeter un dé sur la table ci-dessous.

1d6	Résultat
1	Asuryan vous ignore, certainement occupé ailleurs.
2	+1 aux tests de peur ou de terreur lors de la prochaine aventure.
3	+1 à l'Endurance pour la prochaine aventure.
4	Une fois au cours de la prochaine aventure, Asuryan vous effleurera de sa main et guérira votre Elfe de 2d6 blessures.
5	Une fois au cours de la prochaine aventure, Asuryan vous protégera d'un coup, réduisant à néant les blessures infligées.
6	+1 point de Chance pour la prochaine aventure.



Symbole d'Asuryan

Compétences :

Quand le tableau de progression du maître des épées indique une compétence, jetez 2d6 sur le tableau ci-dessous. Chaque compétence ne peut être obtenue qu'une fois : rejetez les 2d6 si vous obtenez une compétence que votre guerrier possède déjà.

2d6	Nom	Effets
2	Garde maritime de Lothorn	Le Haut Elfe a servi dans la célèbre Garde Maritime de Lothorn. Il peut relancer un évènement survenu en mer, et connaît très bien les Cités Portuaires. Lorsqu'il tente de trouver un lieu spécial dans une Cité Portuaire, il jette 1d6 supplémentaire. Dans une enclave haut elfe, il peut se voir remettre gratuitement l'équipement suivant, en tant que Garde Maritime : épée, armure légère, bouclier, lance et arc. Son honneur lui interdit de profiter de cet avantage ! Il ne prendra que ce dont il a besoin.
3	Tir précis	Cette compétence permet de relancer une attaque par projectile qui a échoué. Vous pouvez l'utiliser une fois par tour.
4	Frappe mortelle	Cette compétence vous permet d'ajouter +3 à tous les jets pour toucher de votre Guerrier pendant un tour. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par aventure.
5	Don pour la magie	Le Haut Elfe peut lancer le sort Soins Mineurs (page 53 des Règles Avancées) 3 fois par aventure.
6	Tir rapide	Cette compétence donne +1 Attaque avec arme de jet par tour à votre Guerrier.
7	Tir puissant	Cette compétence permet à votre Guerrier d'utiliser son arc avec une force accrue, ajoutant +2 blessures aux dommages infligés.
8	Retrait	Le haut elfe obtient un bonus de +1 aux tentatives de dégagement d'un combat (évasion).
9	Empalement	Cette compétence permet à votre Guerrier d'échanger des attaques multiples contre un seul tir, exécuté avec précision. Si la cible est touchée et se trouve dans une case juste devant un mur, lancez 1d6 supplémentaire après avoir lancé pour les dommages. Si le résultat est 1, 2, 3 ou 4, le tir cause des dommages normaux. Sur 5 ou 6, le tir cause des dommages normaux et cloue la cible au mur. La cible ne peut plus rien faire jusqu'à la fin de ce tour, le temps qu'elle se libère.
10	Catalepsie	Cette compétence permet au haut elfe d'entrer dans une transe hypnotique hâtant la guérison de ses blessures. Cette compétence ne peut être utilisée que s'il n'y a pas de monstres dans la même section que le maître des épées. Entrer en transe prend un tour, pendant lequel votre guerrier ne peut rien faire d'autre. A la fin du tour, il récupère 1d6 points de vie.
11	Famille influente	La famille du haut elfe est très influente en Ulthuan. Le Haut Elfe peut trouver enclave haut elfe sur 9+ (au lieu de 10+), et jouit d'un rabais de 20% sur les prix pratiqués dans les enclaves (sauf la consultation du Haut Mage et l'offrande au temple d'Asuryan).
12	Parade	Le haut elfe peut tenter de parer les attaques au corps à corps en jetant 1d6. Il réussit sur un résultat de 6.

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dégâts	Endurance	Points de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compétences	Evasion Blocage
1	0	Novice	4	4+	3	1	3	1d6+7	6	1	0	2	0	4+
2	2000	Champion	5	4+	3	1	3	2d6+7	6	2	1	2	1	4+
3	4000	Champion	5	4+	4	1	3	2d6+7	7	2	2	3	1	4+
4	8000	Champion	5	3+	4	1	4	3d6+7	7	2	2	3	2	3+
5	12000	Héros	5	3+	4	2	4	3d6+7	8	3	2	3	2	3+
6	18000	Héros	6	3+	4	2	4	4d6+7	8	3	3	3	3	3+
7	24000	Héros	6	2+	4	2	4	4d6+7	9	3	3	3	3	2+
8	32000	Héros	6	2+	4	2	4	5d6+7	9	4	3	3	4	2+
9	45000	Seigneur	7	2+	4	3	4	5d6+7	9	4	3	4	5	2+
10	50000	Seigneur	7	1+	4	3	4	6d6+7	9	4	4	4	6	2+

Le Haut Elfe

