



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Aides de jeu > Nouvelles races > **Les Demis Elfes**

Les Demis Elfes

mardi 7 juin 2005, par [Mathieu Hatt](#), [Mon Bon](#)

Les Demi-elfes ont un parent elfe et un parent humain. Le sang des deux races coule dans leurs veines, leur procurant un aspect physique attirant au-dessus de la moyenne pour les humains mais en dessous pour les elfes. Les demis-elfes ont la même taille que les elfes mais sont d'apparence moins fragiles. Les hommes ne sont pas, comme les elfes, imberbes, et leurs oreilles ne sont que très légèrement pointues et ne représentent pas un signe particulier remarquable...

S'ils ont une barbe, les autres personnages ne peuvent déceler facilement son appartenance à cette race très rare (Le MJ peut demander un test sous Int-20) et pensent avoir à faire à un humain.

S'ils n'en ont pas, les autres personnages pensent avoir affaire à un elfe pas vraiment gâté par la nature (Le MJ peut là aussi demander un test sous Int-20).

Au niveau psychologique, les demi-elfes sont généralement mal dans leur peau, car ils sont plutôt mal vus par les humains comme par les elfes. Ils sont toujours tiraillés entre les deux populations, quelque soit le domaine : Politique, amour, amitié, travail etc...

Ils peuvent éventuellement commencer avec 1D3 points de folie, au choix du MJ.

Pour le profil des demi-elfes, voir les changements de profils (autre article), les profils des nouvelles races y figurent également.

Les parents (Tirer un D100) :

01-30 : Mère elfe violée par un humain, d'où une éducation elfique et le système de compétences des elfes ainsi qu'un alignement bon. Le nom du personnage est elfique. Animosité envers les humains et les nains. Dialecte sylvain.

31-95 : Parents mariés. nouveau D100 : 01-40 père elfe. 41-100 père humain.

D'où une éducation « mixte » mais avec une influence paternelle, donc le système de compétences ainsi que l'alignement dépendent du père. Quant au nom, le personnage en possède deux, un elfique et un humain. Dialecte Sylvain et Reikspiel.

96-100 : Mère humaine violée par un elfe d'où une éducation humaine et donc le système de compétences, l'alignement et le nom des humains. Animosité envers les elfes et les nains. Dialecte Reikspiel.

Langages : Occidental + (Eltharin, Sylvain, Reikspiel dépendent de l'éducation)

Vision nocturne : 15m

Alignement : bon ou neutre

Taille :

M : 1m65+3D10

F : 1m60+3D10

Age : 10D10 ou (10D20)-20

Points de destin : 1D3

Psychologie :

Animosité envers les nains, envers les elfes ou les humains selon éducation. Haine envers les gobelinoïdes.

Règles spéciales : E+20 contre les poisons, sauf elficide (seulement +10). Cette règle spéciale s'applique également aux elfes, mais ces derniers sont aussi particulièrement résistants aux maladies, leur donnant en plus un bonus de +20 à l'endurance lorsqu'ils sont en contact avec la maladie.

Pour les carrières et les compétences, cela dépend de l'éducation, c'est à dire de la race du père. Si le père est humain, alors les compétences et les carrières sont celles des humains. Si le père est un elfe, utiliser celles des elfes.