



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

## Les Elfes Noirs

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

*« Au temps où les Elfes étaient jeunes, certains Elfes Hauts furent déçus par leur sort et beaucoup furent séduits par l'adoration des dieux du Chaos. C'est pour cela qu'ils perdirent toute la beauté et la sagesse de leur peuple d'origine, devenant aigris et torturés. Ils furent bannis des royaumes elfiques après une guerre civile sanglante et on peut aujourd'hui les retrouver dans le Nord du Nouveau Monde, dans les sombres forêts qui bordent les étendus chaotiques et dévastées. Les Elfes noirs vouent une haine incontrôlable envers toutes les créatures vivantes et spécialement les autres Elfes. Ils sont jaloux des Humains, détestent les Orques et les Gobelins, et n'éprouvent que répulsion pour les Nains. »*

- WJRF, Livre de base, p.216.

J'ai créé ces nouvelles règles pour créer des personnages Elfes noirs dans le but de mettre de nouveaux PNJs puissants dans les pattes de mes joueurs. Il n'est pas trop recommandé d'en faire des PJs, à moins que tout le groupe de personnages soit composé d'êtres sournois et cruels. Après tout, 2 ou 3 joueurs Elfes noirs qui foutent la merde partout où ils passent, cela peut être amusant...

Les Elfes noirs ont perdu leur beauté et leur sagesse, mais ont gagné en force, en agressivité et de nombreux Elfes noirs se sont voués à la magie nécromantique ou démoniste.

Pour le profil des Elfes noirs, voir les changements de profils.

### **AUTRES CARACTERISTIQUES :**

Langages : Occidental (ils le parlent assez mal) + Langue Noire.

Vision nocturne : 30m

Alignement : mauvais ou chaotique

Taille :

M : 1m70+3D10

F : 1m65+3D10

Age : 10D10 ou (10D20)

Points de destin : 1D3

Psychologie : Animosité envers tout ce qui n'est pas Elfe noir. Haine incontrôlable envers les Elfes Sylvains, hauts ou des mers, ainsi qu'envers les Nains et les Humains.

Règles spéciales : E+20 contre les poisons, sauf elficide (seulement +10). Les Elfes noirs sont, comme leurs cousins, 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 compétences, voir celle des Elfes, mais en remplaçant Danse, chant et musique par Musculation, Force accrue ou résistance accrue.

Pour les carrières, seules celles permettant un alignement chaotique ou mauvais leur sont autorisées. Par exemple, un Elfe noir peut être assassin, voleur ou nécromant, mais pas répurateur, templier ou clerc de Myrmidia...