



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

Les Hauts Elfes

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

Quittant rarement les royaumes elfiques, ce sont habituellement des êtres hautains et méprisant, détestant les travaux physiques et les voyages. Quelques-uns uns à titre de vacances quittent Ulthuan pour aller visiter le vieux monde. Mais le fait qu'ils s'estiment supérieurs aux autres races les rend détestables.

Vision nocturne : 20m

Les elfes d'Ulthuan vivent dans de royaumes très indépendant les uns des autres, ce qui influencent leur éducation et donc leur compétences :

- Ellyrion : les plaines de ce royaume sont parcourus par les meilleurs coursiers Elfiques, faisant des Ellyriens des cavaliers naturels, ils démarrent avec *Equitation*.

- Saphery : les habitants de ce royaume observent la mer des rêves en gardant les somptueuses formes du temple d'Assuryan et de la tour d'Hoeth, faisant d'eux des mages naturels, leur donnant la compétence *Sens de la Magie*.

- Eataine : ce petit royaume est le domaine du roi-phénix, le sang des elfes des mers y est fort, ils démarrent avec les compétences normales.

- Yvresse : le militaire royaume d'Yvresse, se remet difficilement de sa guerre contre les gobelins de Grom la panse. Ces habitants ont tendance à être fatalistes. Compétences normales.

- Cothique : le royaume de Cothique reste celui qui dût le plus affronter les invasions nordiques. Maints drakkars remplis d'hommes loups et de berserkers dévastèrent les forêts de ce royaume. Ces habitants sont devenus des forestiers spécialistes des embuscades, très proches des elfes sylvains. Compétences normales.

- Chrace : les féroces habitants de Chrace sont habitués au combat et de féroces chasseurs. Les plus forts rejoignent la célèbre unité des lions blancs. En chasseurs entraînés, ils ont la compétence *Chasse à la création*.

- Les terres des ténèbres (Nagarythe) : les rares habitants de ce royaume ont dans leurs veines le même sang que celui des elfes noirs. Leur trahison et leurs nombreuses invasions ont forgé la haine de ce peuple, ils ont donc au départ *Haine des elfes noirs*.

- Tiranoc : les auriges de Tiranoc parcourent les derniers terres émergées de leur royaume avec leurs chars. Compétences de départ : *Conduite d'attelage*.

- Caledor : les nobles guerriers de ce royaume restent liés aux dragons, jadis nombreux dans les montagnes de leur terre. Leurs liens leur permettent d'attirer favorablement l'attention des dragons bons.

- Avelorn : domaine de la reine éternelle, les forêts de ce royaume sont parcourues par sa suite. Mais peu d'autres habitants traversent ces sombres bois.



Les habitants de ce royaume ont les compétences normales.