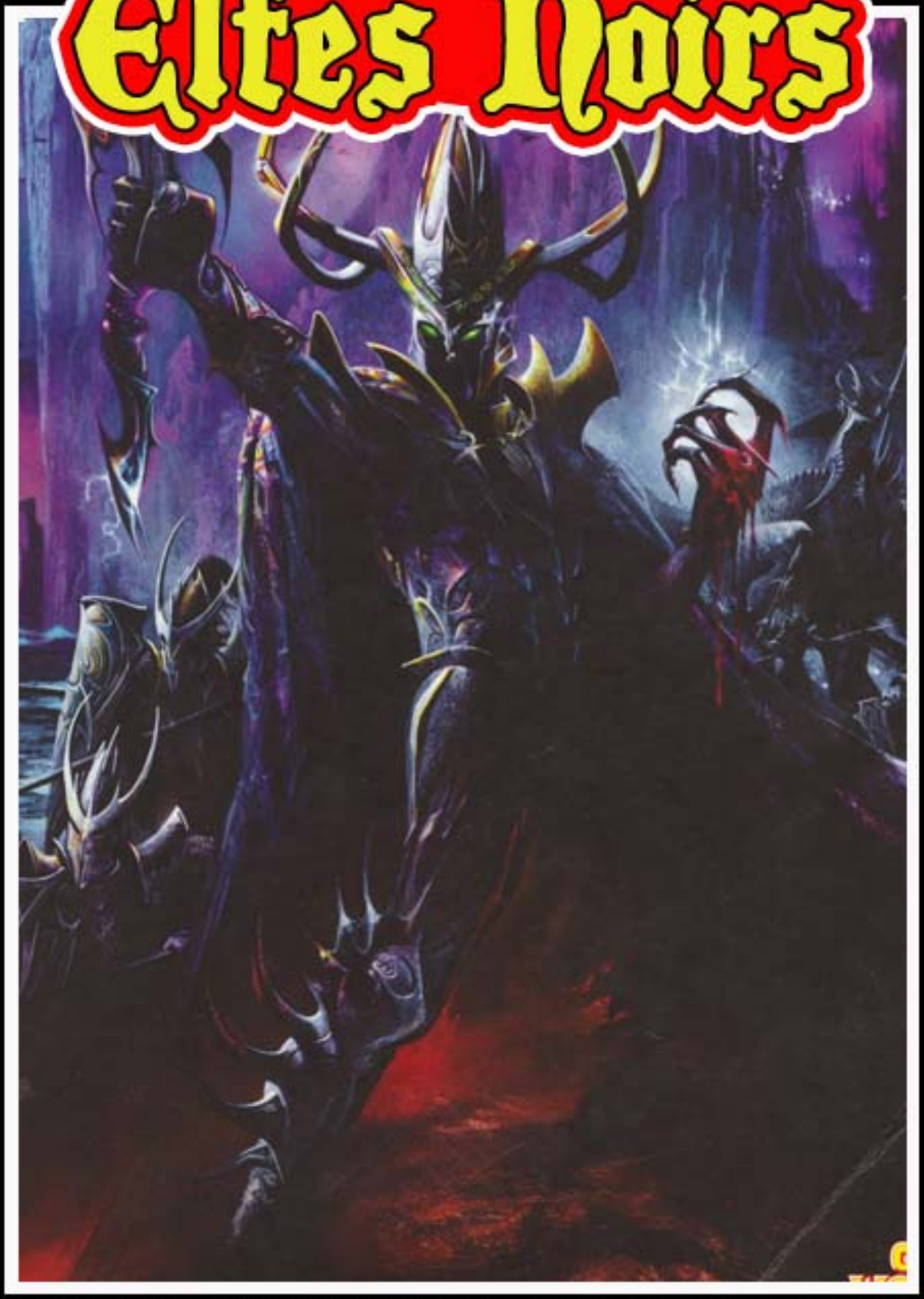
Guide du Joueur Elfes Noirs



Par Flo LiKiD - likid_lerat@hotmail.com - http://warhammer-guide.fr.st

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

Toutes les illustrations sont reprises du livre Warhammer Armée – Elfes Noirs

Guide du Joueur Elfes Noirs

Joueur depuis de nombreuses années à Warhammer JDRF, plusieurs choses me gênaient. Je n'étais pas d'accord avec l'accessibilité de certaines carrières à certaines races. Et il manquait désespérément des carrières spécifiques aux races non humaines.
Un jour j'ai bouquinais un bouquin de Warhammer Battle et j'ai découvert quelque chose de merveilleux : Un Background, une Histoire, des Carrières, etc…
C'était trop beau pour être vrai.
J'ai donc adapté les carrières de Warhammer Battle pour Warhammer JDRF.
Je vous propose donc ce guide du joueur Elfes Noirs qui correspond plus à un manuel de joueur et vous conseille vivement de vous procurer ou d'emprunter le livre d'armée de Warhammer Battle Elfes Noirs pour y lire l'histoire, le background et d'autre.
J'espère que ce guide correspondra à vos attentes, et pour ma part j'attendrais de vous des réactions : critiques, approbations, conseils, suggestions, autres…

Merci

LiKiD (likid_lerat@hotmail.com)

Sommaire:

Création d'un Elfe Noir	4
Carrières de Bases	6
Carrières Avancées	9
Khaine	13
Dons de Khaine	14
Sorts Prêtres & Magie Noire	15
Objets Ensorcelés	16

Création d'un Elfe Noir

Profil du Personnage													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
D3+3	2D10+30	2D10+25	D3+1	D3+1	D3+3	2D10+50	1	2D10+35	2D10+35	2D10+50	2D10+50	2D10+50	2D10+35

Descriptions :

Les Elfes Noirs sont les cousins des Hauts Elfes, jadis frères, ils s'entredéchirèrent dans une sanglante guerre civile. Ils se tournèrent vers Khaine, dieu du meurtre, ils perdirent toute beauté et sagesse et devinrent aigris et torturés. L'honneur n'existe pas et la traîtrise est monnaie courante. Ils vouent une haine sans borne aux autres elfes.

Langues	Occidental Eltharin
Vision Nocturne	30 mètres
Alignement	Mauvais ou Chaotique
Taille	Masculin : 1m70 + 3D10 Féminin : 1m65 + 3D10
Psychologie	Haine envers les Elfes
Age	Les Elfes vivent jusqu'à 800 ans. Ils partent à l'aventure entre 150 et 650 ans 30D10 pour un jeune et 33D20 pour un plus âgé.

Compétences Initiales :

Les Elfes Noirs peuvent être Guerrier, doivent avoir minimum 30 en CT pour être Forestier et peuvent être Lettré.
Seul les Elfes Noirs exilé sur le vieux monde (ou ailleurs) peuvent être Filou.

Chaque personnage possède 1D4 compétences modifier selon son âge. Comme dans le tableau qui suit.
Note – Les personnages plus âgés ont moins de Compétences dut aux 1ers signes de décrépitudes physiques autant que morale et la tendance à être 'hors du coup'.

Age	150 210	211 280	281 350	351 410	411 470	471 530	531 590	591 650
Nombres de Compétences	-	+1	+2	+3	+2	+1	-	-1

Tous les Elfes Noirs ont *Acuité visuelle*. Si le personnage a deux Compétences Initiales ou plus, la seconde sera forcément *Spécialisation – Arbalète à répétition* ou *Ambidextrie*.

Tables des Compétences Initiales

Guerriers	Forestiers	Filous	Lettrés	Compétences
01-05	01-05	01-05	01-05	Acuité auditive
06-10	-	06-10	06-10	Acuité visuelle
11-20	06-10	-	11-15	Alphabétisation
21-25	11-15	11-15	16-20	Ambidextrie
-	16-20	-	21-25	Astronomie
-	-	16-20	-	Bagarre
-	-	21-25	26-30	Baratin
-	-	-	31-35	Calcul mental
-	21-25	26-30	36-40	Chance
26-30	26-35	31-35	41-45	Chant
31-40	36-40	-	-	Conduite d'attelage
-	-	36-40	-	Corruption
41-45	41-50	41-45	46-50	Course à pied
		-	51-55	Cryptographie
46-50	51-55	46-50	56-60	Danse
51-55	56-60	51-55	61-65	Déplacement silencieux rural
56-60	-	56-60	-	Déplacement silencieux urbain
61-65	-	-	-	Désarmement
-	61-65	61-65	66-70	Equitation
66-70	66-70	66-70	-	Escalade
71-75	-	71-75	-	Esquive
-	-	-	71-75	Etiquette
76-80	-	-	-	Force accrue
-	-	76-80	76-80	Fuite
-	-	-	81-85-	Héraldique
-	71-75	-	-	Orientation
-	76-80	-	-	Préparation de poisons
81-85	81-85	81-85	86-90	Réflexes Eclairs
86-90	86-90	86-90	91-95	Résistance Accrue
91-95	91-95	91-95	96-00	Sixième sens
96-00	96-00	96-00	-	Vision nocturne

Listes de Carrières de Bases :

Guerriers :
- Corsaires
- Ecuyer
- Guerrier
- Soigneur de Sang-Froid

Forestier :
- Ombre

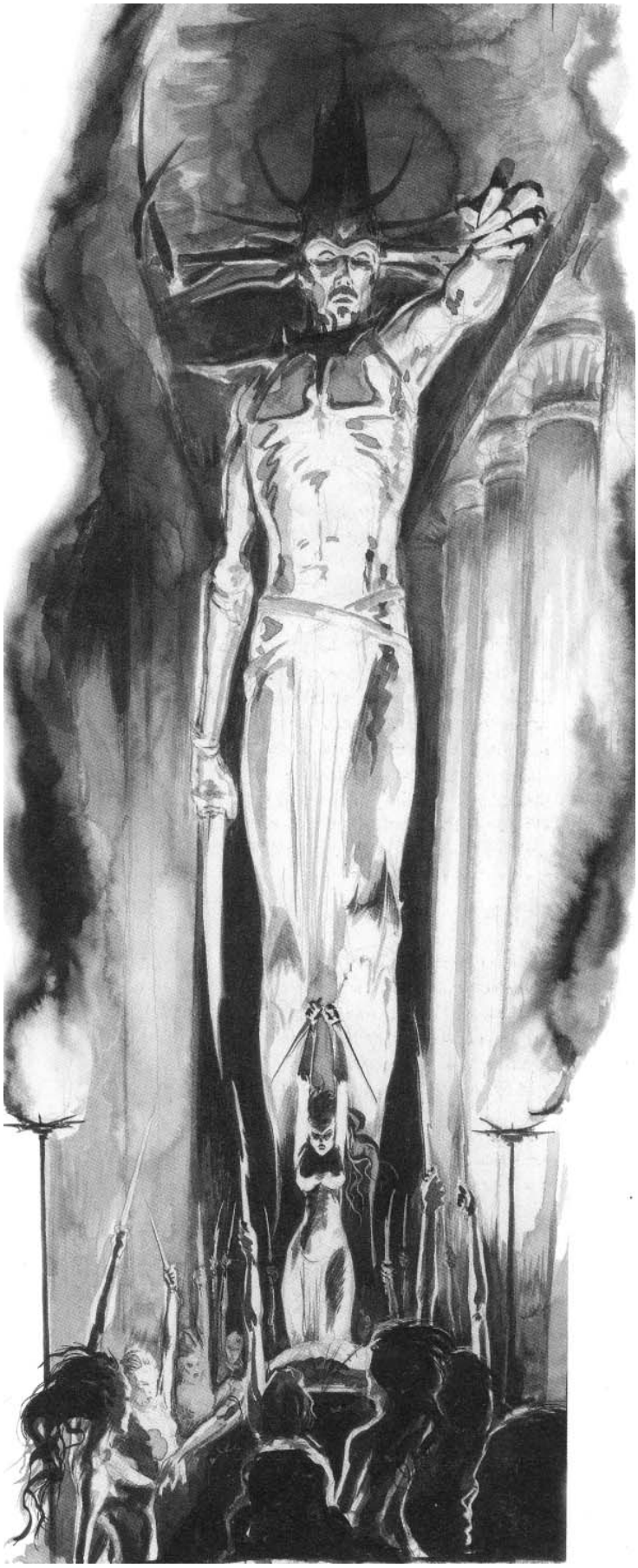
Lettrés :
- Apprenti sorcière (PJ femme uniquement)
- Initié de Khaine

Carrières de Bases pour un Elfe Noir Exilé:

- Brigand
- Hors la loi
- Spadassin
- Voleur (général, cambrioleur, tire laine)

Uniques débouchés possibles aux carrières pour un exilé:
- Brigand → Bandit de grands chemins, Hors la loi
- Hors la loi → Bandit de grands chemins, Chef rebelle
- Spadassin → Brigand
- Voleur (général, cambrioleur, tire laine) → Hors la loi
- Bandit de grands chemins → Chef rebelle
- Chef rebelle → Bandit de grands chemins

Remarque :
Un groupe de ne pourra pas être constitué de Sorcière et des carrières les plus religieuse. Car d'après la religion la magie n'est pas donnée par Khaine.
La Magie est loin d'être interdite (sauf aux males), mais une guéguerre oppose depuis longtemps les sorcières et les religieux.
Ainsi aucune sorcière (ou apprenti) ne pourra être avec :
- *Initié*
- *Assassin*
- *Prêtre*



Carrières de Base pour Elfes Noirs

• Apprenti Sorcière •

Les apprentis sorcières vivent depuis leur enfance dans le Couvents des Sorcières. Une éducation rude leur est donnée, leur apprenant la sauvagerie, la sombre magie noire et d'autres choses non dévoilées. Les Sorcières qui en sortent sont transformées, encore plus cruelle, sadique et traîtresse qu'avant d'y entrer. Aux cours de nombreuses années, certaines pourront se montrer digne d'être Sorcière. L'utilisation de la magie est méprisée par les adorateurs de Khaine et il existe un conflit vieux de plusieurs siècles entre le Temple de Khaine et le Couvent des Sorcières. Une antique prophétie dit qu'un sorcier mâle terrasserait le Roi Malékith, c'est pour cela que les sorciers mâles sont traités avec mépris par les elfes noirs, et que la survie des enfants males montrant des affinités avec la magie noire est très rare.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1			+10		+10		+10	

Compétences:
- Alphabétisation
- Incantation : Magie mineure
- Langage secret Classique
- Langage hermétique- Magikane
- 50% Connaissance des parchemins

Points de Magie :
- 2D4+2

Dotations:
- Arme simple

Débouchés:
- Sorcière Niv.1

• Corsaire •

Plan de Carrière

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Corsaire		+10				+3	+10		+10					+10
Squale		+20		+1		+5	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+20

Etre un Corsaire est un grand honneur pour un Elfe noir car il a la chance de pouvoir ramener gloire et richesse aux siens. Le Corsaire peut en effet conserver pour lui 1/10ème de ses prises, 4/10ème sont remis au capitaine du navire et le reste revient au Roi Sorcier. Ces prédateurs excellent dans l'abordage d'autres navires et sont la terreur de tous les marins du Vieux Monde.

Compétences :
- Ambidextrie
- Canotage
- Combat 2 armes
- Coups puissants
- Désarmement
- 50% Natation

Compétences Squale :
- Coups assommants
- Esquive
- 80% Natation

Dotations :
- 2 armes simples
- Cape en peau de Dragon des mers
- Casque
- Chemise de maille

Débouchés :
- Capitaine de Navires

• Ecuyer •

Les Ecuyers sont les serviteurs des Cavaliers noirs, ils s'occupent aussi de leurs montures. En échange de quoi, leur maître leur apprend l'art du combat et les forment à devenir des cavaliers noirs.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10				+2	+10							+10

Compétences :
- Coups puissants
- Dressage
- Equitation – Cheval
- Esquive
- Soin des Animaux
- Spécialisation – Lance de Cavalerie

Dotations :
- Arme Simple
- Lance de Cavalerie
- Veste de cuir
- Coursier Noir

Débouchés :
- Cavalier Noir

• Guerrier •

Plan de Carrière														
Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Guerrier		+10				+3	+10		+10					+10
Patricien		+10	+10	+1		+4	+20	+1	+10		+10	+10	+10	+20

Les Guerriers sont la base de la société elfe noir. Tout citoyen ou citoyenne non spécialisé est un Guerrier.

Compétences:
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation – Arbalète a répétition
- Spécialisation – Armes d'Hast

Dotations:
- Arbalète a répétition
- Arme Simple
- Casque
- Cotte de mailles
- Lance

Débouchés:
- Guerrier Niv. Supérieur
- Exécuteur (Patricien)
- Garde Noire (Patricien)

• Initié de Khaine •

Les Initié de Khaine, vivent au Temple. Ils lisent parchemins, grimoires des années durant. Leur seul but vénérer Khaine, lui offrir des vies en sacrifice, apprendre les rituels maléfiques. Pour les initiés et les prêtres la Magie Noire est une offense à Khaine et aucun initié ou prêtres ne peut être avec une sorcière ou une apprenti.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
					+1	+10					+10	+10	+10

Compétences :
- Alphabétisation
- Connaissance des parchemins
- Langage secret - Classique
- Théologie

Dotations :
- Dague
- Robe Noir
- Symbole religieux

Débouchés :
- Prêtre de Khaine

• Ombre •

Plan de Carrière														
Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Ombre			+10			+3	+10		+10		+10	+10	+10	+10
Ombre Sanglante		+10	+20			+4	+20		+20	+10	+10	+20	+10	+20

La plupart des elfes noirs vivent en sécurité dans l'enceinte des cités fortifiées, mais les Ombres de l'Echine Noire sont une exception notable. Les Ombres forment une confrérie de guerriers silencieux et mortels qui gardent les passes des montagnes de l'ouest. Ils vivent en marge de la société elfe noire, livrant une guerre incessante contre les ennemis de Malékith.

Compétences :
- Adresse aux tirs
- Camouflage rural
- Camouflage Urbain
- Déplacement silencieux rural
- Déplacement silencieux urbain
- Pistage
- Spécialisation – Arbalète à répétition

Dotations :
- Arbalète à répétition
- Arme Simple
- Casque
- Cotte de mailles
- Cuirasse (Ombre Sanglante)
- Manches de Fer (Ombre Sanglante)

Débouchés:
- Ombre Niv. Supérieur
- Ombre Assassine (Ombre Sanglante)

• Soigneur de Sang-Froid •

Les Soigneurs de Sang-Froid sont depuis tous petits habitués à être en contact avec ses animaux féroces. Pour ne pas se faire dévorer, ils enduisent leur corps de la salive empoisonnée des Sang-Froids, cela inhibe également leurs sens du goût et du toucher. Après de nombreuses années passées à s'occuper des Sang-Froids, peut être auront-ils la chance de devenir Chevaucheur de Sang-Froid.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+1		+4				+10		+20	+10	

Compétences :
- Coups assommants
- Dressage
- Soin des Animaux

Dotations :
- Arme simple
- Casque
- Veste de cuir

Débouchés :
- Chevaucheur de Sang-Froid

Règle Spéciale :
Le Soigneur de Sang-Froid ne ressent plus le goût des aliments.
Il est parfois possible qu'il ne ressente pas un contact physique.
Tout cela du à la salive empoisonnée dont il est constamment recouvert

Carrières Avancées pour Elfes Noirs

• Assassin •

Plan de Carrière

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	+1	+30	+20	+1	+1	+6	+40	+2	+30		+10	+20	+10	+30
2	+2	+40	+30	+1	+1	+6	+40	+3	+40		+20	+30	+20	+40

Tous les Assassins suivent l'une des voies de Khaine, le Dieu du Meurtre aux Milles Visages, et sous sa surveillance, leurs pouvoirs grandissent rapidement. Ils deviennent maîtres en arts martiaux et experts des poisons. Ils sont peut-être l'arme la plus dangereuse du Roi Sorcier, et les seigneurs qui s'opposent à la volonté de notre maître disparaissent rapidement. Chaque Assassin essaye de devenir comme Khaine. La rivalité entre eux est sauvage et chacun tente de dépasser ses frères en élaborant de nouvelles techniques de meurtre. Il n'y a pas de meilleurs combattants parmi toute la race elfique que les Adeptes de Khaine.

Compétences :
- Camouflage Rural
- Camouflage Urbain
- Combat 2 armes
- Connaissance des Plantes
- Fabrication de Drogues
- Déplacement Silencieux Rural
- Déplacement Silencieux Urbain
- Coups Précis
- Réflexes Eclairs

Dotations :
- Armure de cuir
- Petit peau de poison (pour les lames)
- Vêtement capuchonné noir

Débouché :
- Initié de Khaine

• Cavalier Noir •

Plan de Carrière

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Cavalier		+20	+20			+4	+20		+10	+10	+10	+10		+20
Héraut		+20	+30		+1	+5	+30		+20	+10	+20	+10		+20

Les terribles Cavaliers Noirs sont les maîtres de l'attaque éclair et du raid audacieux. Mobiles à l'extrême, ils parcourent nos terres à la recherche de nos ennemis, tendent des embuscades aux lignes de ravitaillement adverses et harcèlent les colonnes de renfort. Les Cavaliers Noirs sont des experts dans l'utilisation de l'arbalète à répétition, de la lance et de l'épée à lame courbe. Ils chevauchent de redoutables montures qui furent autrefois rapportées des étables d'Ellyrion et ont ensuite été entraînées par nos Maîtres des Bêtes devenir ce qu'elles sont aujourd'hui. Là où les Ellyriens gâchent inexorablement l'instinct combatif de leurs montures par trop d'inactivité, nos Maîtres des Bêtes le portent à son apogée par le fouet et le fer rouge.

Compétences :
- Adresse aux tirs
- Spécialisation – Arbalète à répétition
- Pistage
- Désarmement
- Déplacement Silencieux Rural

Dotations :
- Armes simples
- Arbalète à répétition
- Cotte de mailles
- Lance
- Veste noir

• Capitaine de Navire •

Devenir Capitaine de Navire est un rêve pour les corsaires. Diriger un équipage, piller et c'est toujours au Capitaine que reviennent les honneurs. En plus de cela, le capitaine reçoit 4/10ème des prises des corsaires.

Plan de Carrière													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+30	+20	+1	+1	+6	+20	+2	+30	+30	+20	+30	+20	+30

Compétences :
- Construction navale
- Combat 2 armes
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Langue étrangère
- Natation
- Numismatique

Dotations :
- 2 armes simples
- Cape en peau de Dragon des mers
- Casque
- Chemise de maille
- Navire et équipage
- Télescope

• Chevaucheur de Sang-Froid •

Plan de Carrière														
Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Chevalier		+20		+1		+5	+10			+10		+30	+10	
Paladin Noir		+30		+2	+1	+7	+10	+1		+20		+40	+20	

Peu d'elfes noirs peuvent prétendre au titre de Chevalier sur Sang-Froid et combattre sur de telles créatures, car ces lézards sauvages ont la fâcheuse habitude de dévorer tous ceux qui s'approchent d'eux. Pour éviter cela, les chevaliers, comme pour les soigneurs, se recouvrent le corps de la salive empoisonnée de ces bêtes afin qu'elles puissent les accepter é les laisser monter.

Compétences:
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation – Lance de Cavalerie
- Spécialisation – Armes de parade

Dotations:
- Arme Simple
- Bouclier
- Casque
- Cotte de mailles
- Cuirasse
- Manches de fer
- Jambières de fer
- Lance de Cavalerie

• Exécuteur •

Plan de Carrière														
Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Exécuteur		+20	+10	+1		+5	+20	+1	+20	+20	+10	20	+10	+20
Décapiteur		+30	+10	+1	+1	+5	+30	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+30

Les Exécuteurs sont les Guerriers d'élite de la cité de Har Ganeth, connue sous le nom de Ville Maudite par les esclaves qui y sont envoyés. Cette cité est entièrement dévouée au service de Khaine sous l'aspect de l'Exécuteur, et l'art de la mort y est enseigné jusqu'à son paroxysme.

Compétences :
- Coups Puissant
- Coups Précis
- Désarmement
- Esquive

Dotations :
- Casque
- Draïch (Epée à 2 mains)
- Cottes de mailles
- Cuirasse (Décapiteur

Débouchés :
- Assassin

Règles Spéciales :
- Exécution : Tout adversaire subissant un coup rendant ses points de Blessure a 0 ou moins et automatiquement tuer (Draïch dans le Cœur)

Décapitation : Tout adversaire (de taille humaine) subissant une blessure dans la tête a 15% de chance de se voir décapité. (Décapiteur uniquement)

• Garde Noire •

Les Gardes Noires proviennent de la capitale, Naggarond, et sont les Guerriers les plus redoutés des Terres du Grand Froid. Merveilleusement cruelle et efficace au combat, la Garde Noire est la terreur de nos ennemis. Ils ont jurés loyauté au Roi Sorcier et n'obéit qu'à lui.

Plan de Carrière

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Garde		+20	+10	+1		+5	+20	+2	+20	+20	+20	+20	+10	+30
Maître Garde		+30	+20	+2	+1	+7	+30	+3	+20	+40	+20	+30	+20	+40

Compétences :
- Coups assommants
- Coups précis
- Coups puissants
- Désarmement
- Esquive
- Spécialisation – Arme d'Hast

Dotations :
- Casque
- Cotte de mailles
- Cuirasse
- Hallebarde
- Jambières de Fer
- Manches de Fer

Règle Spéciale :
- Haine : Les Gardes Noires sont des tueurs psychopathes qui haïssent tous leurs ennemis
- Les Gardes Noires ne peuvent jamais êtres forcées à quitter un combat.

• Ombre Assassine •

Très peu d'Ombres Sanglantes arrivent à une telle précision pour devenir Ombre Assassine. Ils maîtrisent mieux que quiconque l'arbalète à répétition.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+40		+1	+5	+30		+30	+20	+20	+30	+20	+20

Compétences :
- Adresse aux tirs
- Camouflage rural
- Camouflage Urbain
- Déplacement silencieux rural
- Déplacement silencieux urbain
- Pistage
- Spécialisation – Arbalète à répétition

Dotations :
- Arbalète à répétition
- Arme Simple
- Casque
- Cotte de mailles
- Cuirasse (Ombre Sanglante)
- Manches de Fer (Ombre Sanglante)
- Vêtements capuchonnés noirs

• Prêtre de Khaine •

Les Prêtres de Khaine ont donnés leurs vies pour lui. Ils passent leurs temps à essayer de faire plaisir à leur Dieu. Rares sont les clercs des autres divinités qui sont aussi voué à leur dieu. Les Sacrifices ne se comptent même plus tant il y en a.

Plan de Carrière

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1					-	+2	+10						+10	+10
2		+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+10	+10	+20	+10
3		+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+20	+20	+30	+20
4		+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	+30

Compétences Niv.1 :
- Danse du Destin (page 13)
- Déguisement
- Déplacement Silencieux R et U
- Eloquence
- Icantations Cléricales 1
- Méditation

Compétences Niv.2 :
- Camouflage Rural et Urbain
- Icantations Cléricales 2
- Identification des Morts-vivants
- Sens de la Magie
- Toucher Mortel (page 13)

Compétences Niv.3 :
- Conscience de la Magie
- Fabrication de Parchemins
- Icantations Cléricales 3
- Noms de Khaine (page 13)
- Pistage

Compétences Niv.4 :
- Fabrication de Potion
- Icantations Cléricales 4
- Mains de Khaine (page 13)

Points de Magie :
- 2D8

Dotations :
- Dague de sacrifice
- Robe Noir
- Symbole religieux

Débouchés :
- Prêtre Niv. Supérieur
- Assassin (Prêtre Niv.4)

• Sorcière •

Plan de Carrière

Niv	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1						+2	+10		+10		+10			
2		+10	+10	+1	+1	+3	+20		+10	+10	+20	+10	+10	
3		+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	
4		+10	+10	+1	+1	+4	+40		+30	+30	+30	+30	+30	

Après un long apprentissage au Couvent des Sorcières, certaines se montres dignes et acquiert le titre de Sorcière. Très réputés pour certains et très rejetés par d'autres.

Compétences Niv.1 :
- Connaissance des Parchemins
- Connaissance des Runes
- Identification des Plantes
- Icantations Magie Noire 1
- Sens de la Magie

Compétences Niv.2 :
- Connaissance des Plantes
- Conscience de la Magie
- Evaluation
- Icantations Magie Noire 2

Compétences Niv.3 :
- Connaissance des Démons
- Identifications des Objets Magiques
- Identification des Morts-vivants
- Icantations Magie Noire 3
- Préparation de Poisons

Compétences Niv.4 :
- Fabrication de parchemins
- Fabrication de Potion
- Icantations Magie Noire 4
- Langue Hermétique Elfique

Points de Magie :
- 4D4+2

Dotations :
- Arme simple
- Bâton de Sorcière

Khaine - Seigneur du Meurtre

Description :
Khaine est le redoutable Seigneur du Meurtre, le patron des Assassins et des Meurtriers. On le dit jaloux de l'empire de son frère, Mòrr, sur la mort ; il lui volerait les âmes de ceux qui sont sacrifiés en son nom, afin de bâtir son propre royaume de ténèbres. On le décrit comme une grotesque créature, accroupie, dotée d'une gigantesque gueule menaçante armée de crocs et de quatre bras tenant, chacun, un poignard.

Alignement : Mauvais

Symboles :
Les symboles du culte de Khaine sont un scorpion prêt à frapper et un crâne humain. Lors de leurs cérémonies secrètes, les Clercs et les Inities de Khaine revêtent des robes noires ainsi que d'autres ornements au coloris jaunes et rouges, et fabriquent des masques représentant la face de leurs Dieu.

Zone d'Influence :
Son culte secret est illégal et activement persécuter dans tout le Vieux Monde. Le culte de Khaine et son nom n'est généralement cite que dans les malédictions. Des sectes secrètes sont actives dans les souterrains de beaucoup de grandes cites du Vieux Monde. Il existe des temples cachés dans lesquels des Humains sont sacrifiés au cours de rites obscurs.
Khaine est encore adoré dans des lieux isolés, dans les badlands et les sombres terres. C'est la seule et unique divinité pour les elfes noirs.

Temples :
Il n'y a ni temple ni oratoire évidant dédié à Khaine dans le Vieux Monde. Au lieu de cela, son culte est poursuivi dans des temples secrets et des oratoires cachés dans les sous-sols, les cavernes, les régions éloignées, etc... Il n'y a aucune architecture commune à ces endroits de culte, excepté l'autel souillé par le sang des victimes sacrifiées devant la statue de Khaine. Les participants aux cérémonies et aux rituels prennent des drogues qui facilitent la communion avec le Seigneur du Meurtre. Principalement, ces rituels se composent de sacrifices rituels à Khaine. C'est sur Naggaroth que l'on trouve les vrais temples dédiés à Khaine.

Amis et Ennemis :
Khaine n'a pas d'amis, même dans les dieux du Chaos qui le trouvent trop envahissant. Il est pourchassé par tous les dieux de l'Ordre et par les dieux Neutres, en particulier son frère Mórr.

Jours Sacrés :
La religion de Khaine n'a pas de jours sacrés. Les prêtres doivent se contenter de sacrifier leurs victimes, et si Khaine en est satisfait, ils pourront gagner une Grâce divine. L'échec est généralement puni par l'acquisition d'un ou deux Points de Folie.

Conditions requises par le culte :
Aucune, cependant, Khaine interdit à ses fidèles de quitter son culte. N'importe quelle tentative de le faire garantit ainsi une mort terrifiante et la torture éternelle de son âme dans son royaume de ténèbre.

Commandements :
Tous les Initiés et les Clercs de Khaine doivent se conformer aux commandements suivants:

- Servir Khaine en pratiquant des sacrifices afin de peupler son Royaume des Ténèbres
- Toujours tuer ses ennemis - de préférence lors d'un sacrifice - pour agrandir le Royaume de son Seigneur
- Punir une faute (même une des siennes) par la mort et la torture
- Remplacer chaque mort invoqué du Royaume de Khaine par un autre.

Epreuves :
Les épreuves imposées par Khaine sont le plus souvent de capturer et de d'organiser un sacrifice rituel d'un ennemi du culte ou de répandre la mort à grande échelle.

Grâces Divines :
Les compétences favorisées par Grungni sont : Camouflage (rural et urbain), Déplacement Silencieux (rural et urbain), Pistage, Déguisement.

Dons de Khaine

Les disciples de Khaine possèdent de nombreux talents uniques. Ce sont les secrets les mieux gardés du Temple, ceux qui ne sont jamais enseignés aux étrangers. Les lames que portent les Assassins et les Prêtres sont empoisonnées, la science des poisons est en effet étudiée d'une manière très poussée dans les Temples de Khaine.

• Poisons •

Toute arme normale peut être enduite de poison. Les armes magiques ne peuvent pas être empoisonnées. De nombreux poisons sont un mélange d'ingrédients mystiques qui les rendent efficaces même contre les créatures qui ne sont pas faites de chair et de sang.

Fléau des Hommes

Le Fléau des Hommes est l'un des poisons les plus virulents jamais hémorragies pour de simples plaies.
Un personnage utilisant une arme enduite du Fléau des Hommes porte des Attaques ayant une Force supérieure de 1 point à l'Endurance de son adversaire, jusqu'à une Force maximum de 6.

Lotus Noir

Le Lotus Noir possède des effets destructeurs sur le cerveau de la victime, il est capable de faire sombrer un individu dans la folie en quelques secondes.
Pour chaque blessure infligée par une arme enduite de Lotus Noir, la personne perd 10 à toutes ses caractéristiques et 1 de Force et d'Endurance.

Venin Noir

Extrait de la peau de certains reptiles venimeux des Terres Désolées, le Venin Noir est un poison redoutable. Les armes qui en sont enduites transforment une simple égratignure en une blessure mortelle.
Toute personne blessée par cette arme doit faire un test d'Endurance.
Si le test est réussi, elle perd 10 à toutes ses caractéristiques et 1 de Force et d'Endurance.
Si le Test est raté, elle tombe inconsciente.

• Artefact •

Rune de Khaine

Les Hautes Matriarches marquent au fer rouge le front de leurs meilleurs assassins avec la rune du Seigneur du Meurtre.
La Rune de Khaine fait gagner + 1 Attaque à son porteur.
Une personne portant la Rune de Khaine sur son front
Ne laissera jamais ses adversaires prendre la fuite.

• Compétences •

Danse du Destin

L'insidieuse Danse du Destin peut charmer même le plus discipliné des guerriers et permet ainsi de le ralentir pour mieux esquiver ses coups.
La personne utilisant cette compétence bénéficie d'une esquive supplémentaire par round (lui conférant la compétence s'il ne la possède pas).

Toucher Mortel

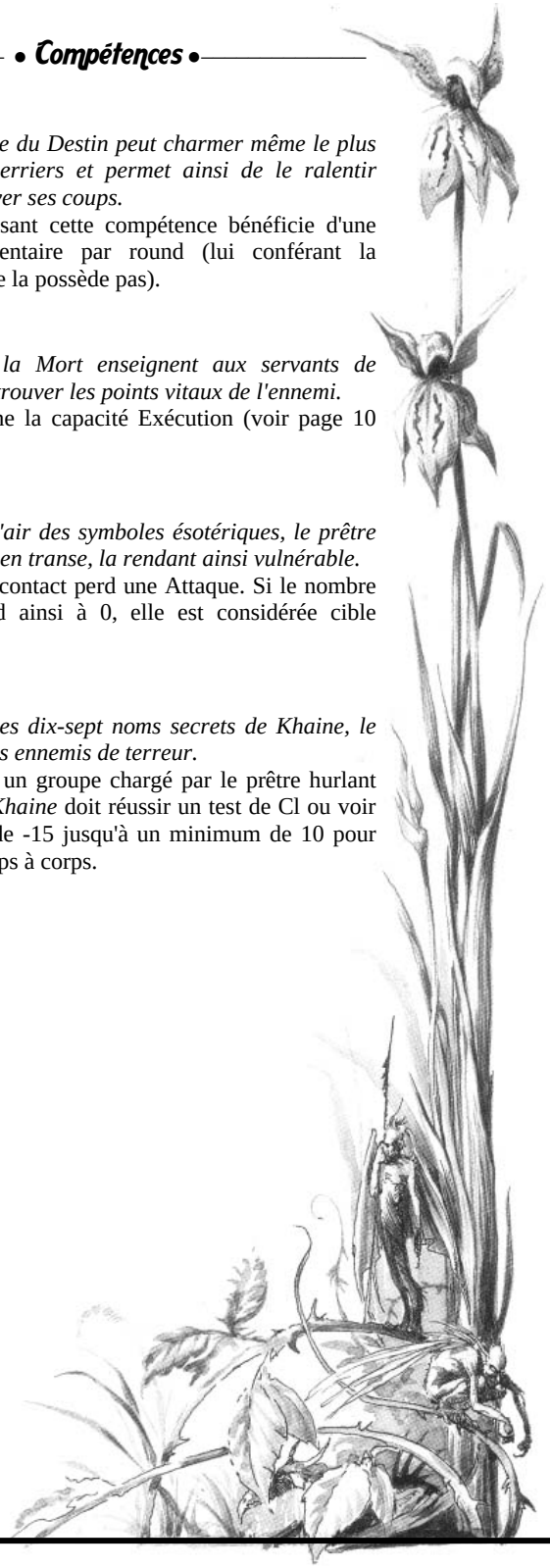
Les Adeptes de la Mort enseignent aux servants de Khaine comment trouver les points vitaux de l'ennemi.
La personne gagne la capacité Exécution (voir page 10 Guide du Joueur)

Main de Khaine

En traçant dans l'air des symboles ésotériques, le prêtre plonge sa victime en transe, la rendant ainsi vulnérable.
Une personne au contact perd une Attaque. Si le nombre d'attaque descend ainsi à 0, elle est considérée cible inerte.

Noms de Khaine

En hurlant l'un des dix-sept noms secrets de Khaine, le prêtre paralyse ses ennemis de terreur.
Une personne ou un groupe chargé par le prêtre hurlant un des *Noms de Khaine* doit réussir un test de Cl ou voir sa CC diminuer de -15 jusqu'à un minimum de 10 pour cette phase de corps à corps.



Sorts des Prêtres & Magie Noire

• Sorts Autorisés aux Prêtres de Khaine •

Les sorts autorisés aux prêtres sont :
Mineure : Malédiction ;
Bataille : Force de combat, Immunité aux poisons, Frénésie Magique ;
Démonique : Conjuration d'un démon mineur, Evocations de démons mineurs
Noire : Mot de douleur

• Sorts de Magie Noire •

Sorts de Niveau 1:

Vent Glacial :
Pts de Magie : 2
Ingrédient : une outre empli d'air
Portée : 48 mètres
En invoquant le souffle glacé de Nagaelythe, la sorcière déchaîne un vent pétrifiant sur une personne ou un groupe, infligeant un coup de Force3 à tous ceux prit dans le souffle et les empêchant de tirer avec une arme à distance.
(dégât magique)

Sorts de Niveau 2:

Eclair Noir :
Pts de Magie : 2
Ingrédient : diapason de métal noir
Portée : 36 mètres
Lorsque l'invocation est prononcée, l'étrange créature connue sous le nom de Kharaidon envoie un éclair de magie maléfique sur une personne ou un groupe infligeant 1D8 blessures de Force 5. (dégât magique)

Voleur d'Âme :
Pts de Magie : 5
Ingrédient : sang d'une personne sacrifiée
Portée : 12 mètres
Lorsque le démon Anchan-Rogar est invoqué, il quitte son domaine pour venir se repaître des âmes des mortels. Le groupe ciblé engagé au corps à corps, subit 1D6 blessures de Force 3. Pour chaque blessure infligée, la sorcière gagne un point de Blessure.
(dégât magique)

Sorts de Niveau 3:

Emprise :
Pts de Magie : 6
Ingrédient : dent de démon
Portée : 24 mètres
En invoquant Lamehk le Gardien du Troisième Enfer, la sorcière prend le contrôle des pensées de ses ennemis. Dans le round suivant, la sorcière peut interdire à l'ennemis d'effectuer l'une des actions suivantes : se déplacer, tirer ou lancer des sorts.

Mot de Douleur :
Pts de Magie : 8
Ingrédient : cœur d'une personne sacrifiée
Portée : 48 mètres
Lorsqu'est prononcé le nom de Khaine sous sa forme du Seigneur Serpent, une douleur insupportable envahit le groupe visé. Toutes les personnes s'y trouvant voir leur CC et leur CT tomber à 15. L'effet dure 10 round ou jusqu'à ce qui soit dissipé, que la sorcière lance un autre sort ou qu'elle soit tuée.

Sorts de Niveau 4:

Horreur Noire :
Pts de Magie : 12
Ingrédient : cœur de démon
Portée : 36 mètres
La sorcière invoque un vortex tourbillonnant d'énergie noire de 10 mètres de diamètres qui absorbe les ennemis pour les envoyer dans des dimensions infernales. Toute personne entièrement situé dans la zone (ou partiellement si elles ont raté le test d'Initiative) doivent réussir un test de Force (bonus+20) ou être aspiré dans les dimensions infernales.
(dégât magique)

Objets Ensorcelés Connus

• Armes •

Hache du Bourreau
La Hache du Bourreau est une énorme hache noire enchantée par de puissants sortilèges. Un coup de cette arme peut couper un homme en deux.
Le porteur de cette arme est toujours considéré comme ayant une force égale au double de l'endurance de son adversaire. La Hache du Bourreau est une arme à deux mains.

Epée Venimeuse
L'Epée Venimeuse a été enduite du venin de mille serpents. Lorsqu'elle frappe, un poison mortel se répand dans les veines de sa victime et la terrasse en un instant.
Toute être vivant, non résistant au poison, blessé par cette arme doit réussir un test d'endurance ou s'écrouler au sol terrasser par le venin et la fièvre. Il devra être soigner au plus vite. Si le test d'endurance est réussi, il y a 20% de chances que le venin fasse sont effet de façon progressive en environs 8 heures.

Lame de Destruction
Cette épée magique peut traverser les armures comme si elles n'existaient pas.
Toute armure non magique est ignorée.

Lame Hydre
La Lame Hydre permet à son porteur de frapper plusieurs fois au corps à corps.
Le porteur de la Lame Hydre gagne 1D3 Attaques supplémentaires au corps à corps (relancer les dés à chaque début de combat).

La Mort Pourpre
Cette immense hallebarde fut portée au combat par le Seigneur Khalak de Gbrond.
Un guerrier porteur de la Mort Pourpre frappe toujours avec une Force de 6 au corps à corps. Aucun modificateur ne peut réduire cela. La Mort Pourpre est une arme à deux mains.

Arbalète Noire
Cette arme est une arbalète à répétition faite de l'acier le plus noir, et ses carreaux ont été trempés dans le venin d'un Dragon Noir.
L'Arbalète Noire est considéré comme une arbalète à répétition normale, mais chaque tir à 70% de chance de toucher sa cible (remplace le jet de CT) quelque soit les modificateurs.

Filet des Ténèbres
Tissé à partir de cheveux de Furies et garni de griffes de Harpie, le Filet des Ténèbres peut capturer une victime et la découper en lambeaux.
Le Filet des Ténèbres s'utilise comme un filet ordinaire, à la seule différence que s'il réussi à empêtrer un adversaire, ce dernier subit une attaque de subit 2D6+3 dégâts (réduit par l'endurance et les armures)

Cherche-Cœur
Cherche-Cœur à l'étrange capacité de toujours trouver le cœur d'une créature vivante. Les elfes noirs se délectent de sa capacité de s'abreuver de l'énergie vitale de sa victime.
Le porteur de cette épée à deux mains acquiert la compétence Exécution comme s'il était Exécuteur (voir page 10 du Guide du Joueur).

Epée de Givre
La lame de cette épée est enchantée par un sort de froid capable d'engourdir sa victime et de geler son âme en un clin d'œil.
Toute personne blessée par cette épée perd toutes ses Attaques de ce round.

Epée Noire
D'anciennes malédictions écrites dans le langage sombre sont gravées sur la lame de cette arme. Dès qu'une victime est touchée par l'Epée Noire, sa malédiction se déchaîne.
Toute personne blessée par cette arme devient sujette à la stupidité comme décrite page 71 du livre de règles de Warhammer JDRF.

• Armures •

Cape en Peau de Dragon des Mers
Les Corsaires des flottes elfes noires portent de lourdes capes faites avec les écailles des puissants Dragon des Mers qui escortent leurs navires. La cape peut être enroulée très près du corps et sert de bouclier contre les tirs.
Une cape en peau de Dragon des Mers ajoute 1PA pour les corps à corps et 2PA contre les attaques à distance (Flèches, Magie, etc…)

Armure d'Immortalité
Il est dit que quiconque porte cette armure devient immortel, car sa vie est renforcée par les pouvoirs de l'armure. Malheureusement, le porteur devient peu à peu fou, enchâssé dans son cercueil de métal.
L'Armure d'Immortalité donne +1 point d'Endurance et +5 point de Blessure. De plus (a caché au PJ), le personnage portant cette armure gagne 1D2 point de folie par mois et aura beaucoup de mal à se séparé de son armure (parlez d'un lien entre lui et l'armure, un lien qui parait bénéfique).
(Cuirasse 1PA)

Armure de Servitude Eternelle
Des vœux de loyauté et de dévouement pour Khaine on été prononcés lorsque cette armure fut forgée. Grâce à cela, le porteur se voit offrir une vie plus longue pour mieux servir son dieu.
Le personnage acquiert la régénération (1point de Blessure par Tour (10 rounds)
(Cuirasse 1PA)

Bouclier de Ghrond
Sculpté dans le terrible visage d'un Démon des Glaces, le Bouclier de Ghrond est imprégné du pouvoir des vents du nord qui atténuent la force des attaques.
Le Bouclier de Ghrond agit comme un bouclier normal.
(Bouclier 2PA)

Armure des Ténèbres
Forgée dans le métal d'une sombre météorite, cette armure est presque impossible à détruire.
(Cuirasse 3PA)

Armure de Sang
Cette armure devient de plus en plus résistante au fur et a mesure qu'elle est recouverte du sang de l'ennemi.
Pour chaque ennemi terrassé l'armure gagne 1PA supplémentaire, jusqu'à un maximum de 5.
(Cuirasse 1PA)

• Talismans •

Amulette Noire
Faite d'une gemme polie qui fut extraite du cœur des Montagnes de l'Echine Noire, cette amulette a la couleur de la nuit et est saturée de magie. En son centre, elle est frappée d'une simple rune luisante qui illumine de l'intérieur.
Le porteur gagne 1PA sur tout le corps. Le point de Blessure ainsi réduit est renvoyé à l'adversaire qui perd 1 point de Blessure (aucune protection possible.

Masque de Mort
Fait d'or enchanté provenant des Montagnes de l'Echine Noire, le Masque de Mort représente Khaela Mensha Khaine sous l'aspect du Porteur de Mort, le tueur sans pitié.
Le porteur du Masque de Mort cause la Terreur.

Couronne de Fer Noir
Forgée par Furion de Clar Karond, la Couronne de Fer Noir capture la Magie Noire et crée un écran de protection démoniaque autour du porteur.
Le porteur de cette couronne acquiert une protection de 1Pa sur tout le corps ainsi qu'une immunisation de la magie de la lumière et de la haute magie.

Sceau de Ghrond
Ce sceau de fer est frappé de la rune de Khaine dans son aspect de la Panthère de Fer, le Rôdeur du Vide.
Le porteur du Sceau de Ghrond a un bonus de +20% a ton ses test de Contre Magie.

Anneau d'Hotek
Hotek, le prêtre renégat de Vaul, a fabriqué cet anneau pour se protéger des forces magiques qu'il utilise lorsqu'il forge ses puissants artefacts.
Toute personne (amie ou ennemie) tentant de lancer un sort dans un rayon de 12 mètres a 10% de chance de rater son sort.

• Objets Cabalistiques •

Pierre de l'Âme
L'âme d'un sorcier sacrifié a été enfermée dans cette gemme. Si une sorcière sent qu'elle risque de perdre le contrôle de sa magie, elle peut nourrir les démons qui tentent de l'attaquer avec l'âme emprisonnée.
Permet de contrôler un démon même si le test de contrôle a été raté.
(Une seule utilisation, possibilité de la recharger en sacrifiant un sorcier)

Bâton Noir
Le Bâton Noir est le talisman de l'une des six Hautes Maîtresse des Couvents des Sorcières.
Le Bâton Noir contient une réserve de 10 points de Magie.

Cape des Sombres Etoiles
Tissée dans la cape se trouve l'essence d'une étoile volée dans le ciel nocturne de Nagarythe.
Chaque jour, le porteur de la cape gagne 6 points de Magie.

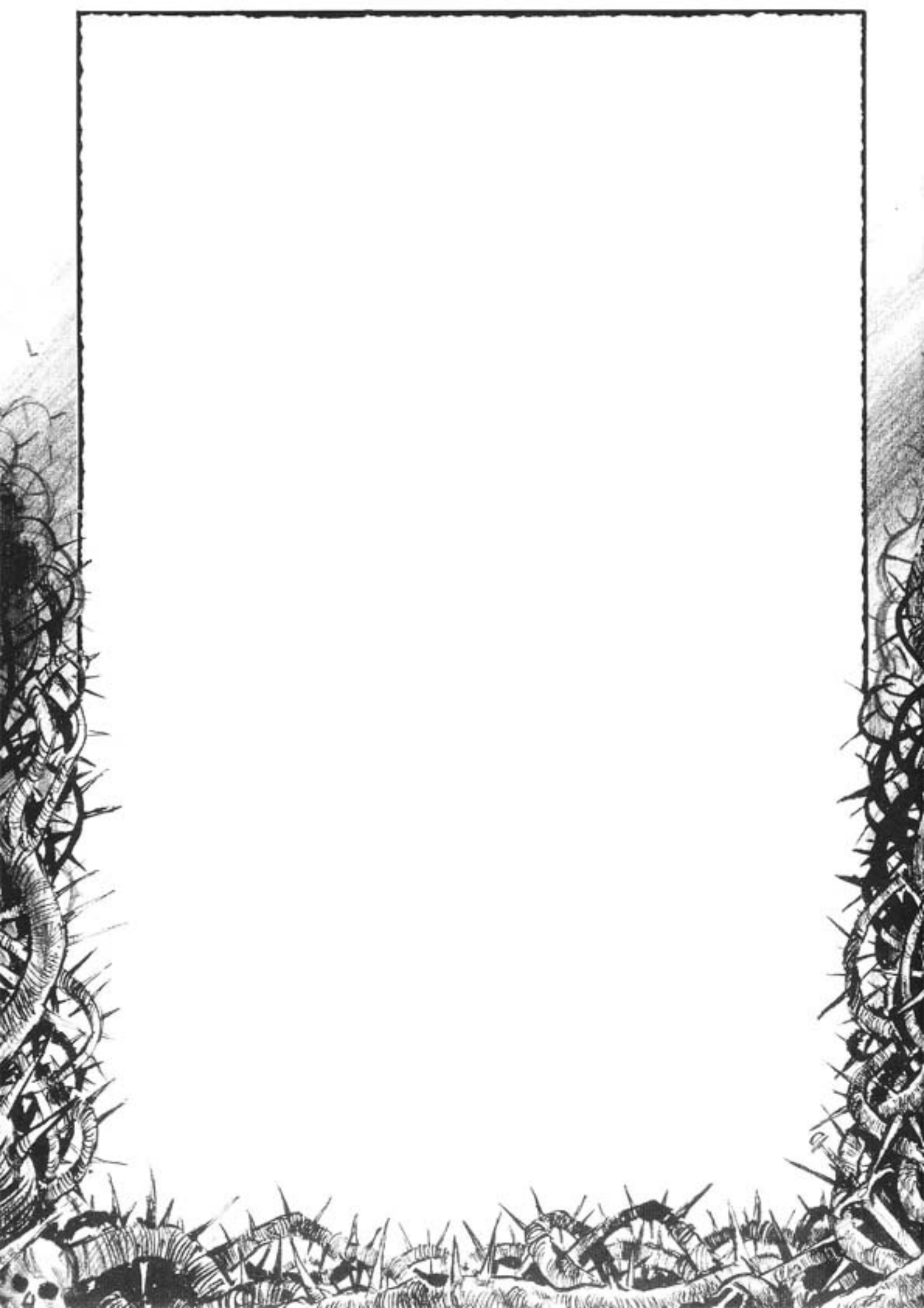
Livre de Furion
Furion de Clar Karond a retranscrit son savoir sur cet ouvrage fait en peau d'orque. Le texte inscrit enseigne le Chemin des Ténèbres aux néophytes.
Le livre de Furion permet au porteur de connaître un sort de Magie Noire supplémentaire. Un non magicien aura droit de lancer un sort (choisi par le MJ) par jour.

• Objets Enchantés •

Coffret des Dimensions Infernales
En ouvrant le coffret, le porteur crée une porte dimensionnelle qui débouche sur un plan chaotique.
Le porteur peut lorsqu'il est en contact avec un individu ouvrir son coffret. L'individu en question doit réussir un test de Force ou être aspirée dans la dimension des cauchemars éternels.
(Une seule utilisation)

Anneaux des Ténèbres
Une fumée noire jaillit en permanence de l'opale de cet anneau et tourbillonne autour du porteur.
Toute personne attaquant le porteur au corps à corps a un malus de -25 en CC.

Cristal de Minuit
A l'intérieur de ce cristal obscur se cache un démon qui peut être relâché pour traquer un lanceur de sorts et lui voler ses pensées.
Tant que le sorcier désigné est en vie, le porteur du cristal peut à tout moment savoir ce qu'il pense.
(Une seule utilisation)



Guide du Joueur Elfes Noirs

Vous devrez être rapide dans vos manoeuvres, car dans le cas contraire, un bon tacticien n'aura aucune difficulté à vous contré. Vous devrez être vil, car le guerrier trop respectueux de l'adversaire a perdu la bataille avant même qu'elle ne débute. Mais par-dessus tout, vous devrez apprendre à être impitoyable, car nous ne pouvons laisser les faibles prospérer alors que des traîtres souillent encore nos terres. Je vais donc vous instruire, sur ordre de Malékith, seigneur légitime d'Ulthuan, et peut-être aurez-vous la chance de vous voir confier des missions importantes...

Par Flo LiKiD - likid_lerat@hotmail.com - http://warhammer-guide.fr.st

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique