

Carrière pour warhammer II (pour elfes sylvains uniquement)

Meneur de bêtes (avancées)

Etranges elfes sylvains qui passent plus de temps à accompagner les bêtes que leurs semblables. Solitaires, ils sont les plus asociaux des elfes sylvains, avec le temps ils deviennent de plus en plus laconiques.

Accès : chasseur, vagabond, éclaireur, apprenti sorcier

Débouché : changeforme, pisteur, éclaireur, vagabond, chasseur

Profil principal

CC	CT	F	E	AG	Int	FM	Soc
+10	+10		+10	+15		+15	+5

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4						

Talents : acuité visuelle, acuité auditive, course à pied, sixième sens, aura de la forêt*

Compétences : déplacement silencieux, dissimulation, emprise sur les animaux, esquive, langage secret (rôdeur), perception, pistage, soins des animaux, mener des bêtes

Dotations : armure légère, arc long ou elfique et 10 flèches.

Nouvelle compétence :

Mener des bêtes (FM) : c'est un étrange pouvoir qu'ont certains elfes de se lier à des animaux sauvages. Ceux ci restent fidèles à l'elfe tant que celui-ci n'abuse pas de son pouvoir ou que celui-ci ne les met pas en danger inutilement. L'animal a droit à un jet de FM pour refuser l'influence de l'elfe, soit la première fois ou en cas de danger.

Le meneur de bête peut maîtriser un nombre d'animaux égale à sa force mentale divisée par 10.

Un elfe ayant 42 en FM, pourra avoir 4 animaux ($42/10 = 4$).

Un elfe ne peut maîtriser son pouvoir que si il possède le talent aura de la forêt.

L'elfe peut communiquer avec les animaux de sa meute et lire dans ses pensées.

Nouveaux talents :

Aura de la forêt : l'elfe gagne +10 en emprise sur les animaux. Ce bonus n'est valable que pour les animaux sauvages. Les animaux domestiques ne sont soumis à ce bonus.

Petits compagnons : ce talent permet au meneur de bêtes d'être accompagné par des petits animaux dont la taille ne dépasse pas celle d'un merle ou d'une chouette chevêche ou d'une martre.

Ces petits compagnons lui servent uniquement d'œil et d'oreille. Leur nombre est égale la force mentale divisée par 10.



Carrière pour warhammer II (pour elfes sylvains uniquement)

Changeforme (avancée)

Certains meneurs de bêtes arrivent à fusionner avec le monde animal et à prendre la forme d'animaux. Si les elfes sylvains sont étranges, ceux-ci sont vraiment particuliers. Ils sont tendant à avoir de mimique proche des animaux

Accès : meneur de bête

Débouché : , pisteur, vétéran,

Profil principal

CC	CT	F	E	AG	Int	FM	Soc
+20	+15	+10	+15	+20	+15	+25	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6						

Talents

Sous forme animal : armes naturelles, acuité visuelle, acuité auditive, course à pied, sixième sens

Sous forme elfique : acuité visuelle, acuité auditive, course à pied, sixième sens, troublant, sur ses gardes

Compétences : déplacement silencieux, dissimulation, emprise sur les animaux, esquive, langage secret (rôdeur), perception, pistage, soins des animaux, survie, changeforme*

Dotations : armure en cuir, arc long ou arc elfique et 20 flèches

Nouvelle compétence :

changeforme (FM) : il peut prendre la forme d'un animal sauvage. Il prend tous les capacités de l'animal choisir mais il conserve son intelligence et sa force mentale, son nombre de blessures et sa CC Par contre il ne peut pas lancer de sort sous la forme animal.

Il doit faire un test en force mental pour arriver à se transformer, il aura un malus de -10 à chaque transformation dans la même journée.

En cas d'échec il restera sous cette forme pendant une journée. Après il pourra retenter une transformation.

Un elfe ne peut utiliser son pouvoir qu'à partir du moment où il a le talent : esprit des bêtes.

Bien entendu ce don est à utiliser avec parcimonie car si le personnage se transforme au milieu d'humains, de nains ou d'halflings voir de hauts elfes ou en pleine ville, signifiera pour lui, un aller simple pour le bûcher. Le joueur devra être discret avec ce don.



Nouveau talent

Esprits des bêtes : ce talent permet de se métamorphoser en animal