

ELFE

Les races nobles et antiques des nains et des elfes ont connu l'âge d'or de leurs civilisations bien avant l'avènement des empires humains. Mais leurs similarités s'arrêtent là, car autant les nains peuvent être rustres et sérieux, autant les elfes sont gais, frivoles, hautains et dédaigneux vis à vis des autres races. Il était fatal que de telles différences de caractère et de comportement débouchent sur une longue et terrible guerre !

Bien que cette guerre appartienne au passé, ni les elfes ni les nains ne sauraient totalement oublier ou pardonner, et une antipathie tenace sépare depuis ces deux peuples.

Les elfes sont grands, élancés, pâles de teint et arrogants. Leur grâce cache leur force et leur endurance, car ce sont des créatures puissantes et terribles au combat. Leurs armes et leurs armures sont les plus fines du monde de Warhammer, faites des plus subtils matériaux, incrustées de pierres précieuses et forgées selon des techniques encore inconnues de l'homme.

Les elfes se tiennent généralement à l'écart du monde des hommes. La plupart d'entre eux ont délaissé le Vieux Monde et sont retournés dans leur royaume natal d'Ulthuan.

De rares elfes vivent encore dans la Forêt de Loren. Ces elfes sylvains ne sont pas aussi éloignés de la race humaine que leurs cousins hauts elfes. Lorsque les terres impériales et bretoniennes sont menacées, ils dépêchent même parfois des contingents armés pour se battre aux côtés des hommes.

Les aventuriers elfes sylvains sont rares mais leur passion pour les bijoux et les pierres précieuses, de même que leur haine pour les races malfaisantes peut les entraîner dans les plus hasardeux périples. L'Elfe de Warhammer Quest est de ceux-là, déterminé à retrouver des trésors perdus, à explorer de nouveaux royaumes et à débarrasser le monde de ces monstres hideux qui sont une abomination à ses yeux.

Point de vie :	1D6+7
Mouvement :	4
Compétence d'arme:	4
Compétence de tir	4+
Force :	3
Endurance :	3
Initiative :	6
Dé de dommage:	1
Attaque:	1
Volonté :	2
Chance :	0

Pour toucher

CC ennemie	Pour toucher
1	2
2	3
3	3
4	4
5	4
6	4
7	4
8	4
9	5
10	5



Règles spéciales

Esquive

Chaque fois qu'un adversaire le touche, l'elfe peut tenter d'esquiver le coup, évitant ainsi toute blessure. Lancez 1D6. Sur un résultat de 6, l'elfe esquive le coup ennemi.

Chaque tour, l'elfe peut soit tirer avec son arc, soit attaquer en corps à corps avec son épée. L'épée comme l'arc inflige 1D6+3 blessures lorsqu'une touche est réussie.

Blocage

L'elfe n'est jamais bloqué

Objets

Epée

Inflige 1D6+3 blessures.

Arc

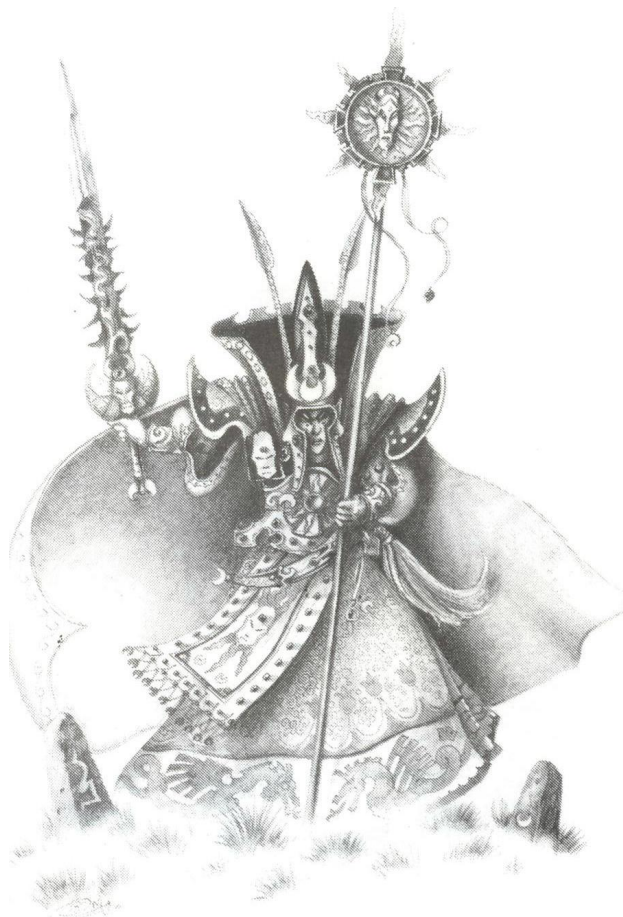
Inflige 1D6+3 blessures

Armure

Aucune

Potion de soin

Restaure tous les points de vie perdus d'un guerrier. Cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois avant d'être défaussée.



ELFE

Points de Vie : 1D6+7
 Mouvement : 4
 Combat : 4
 Tir : 4+
 Force : 3
 Endurance : 3
 Initiative : 6
 Attaques : 1



Equipement : Potion de Soins.

Armes : Epée et Arc (chacune infligeant 1D6+3 blessures).

Armure : Aucune.

Blocage : L'Elfe ne peut jamais être bloqué.

Règles Spéciales :

Chaque fois qu'un adversaire le touche, l'Elfe peut tenter d'esquiver le coup, évitant ainsi toute blessure. Lancez 1D6. Sur un résultat de 6, l'Elfe esquive le coup ennemi.

Chaque tour, l'Elfe peut soit tirer avec son arc, soit attaquer en corps à corps avec son épée. L'épée comme l'arc inflige 1D6+3 blessure lorsqu'une touche est réussie.

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POUR TOUCHER	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

· L'ELFE ·

Les races nobles et antiques des nains et des elfes ont connu l'âge d'or de leurs civilisations bien avant l'avènement des empires humains. Mais leurs similarités s'arrêtent là, car autant les nains peuvent être rustres et sérieux, autant les elfes sont gais, frivoles, hautains et dédaigneux vis à vis des autres races. Il était fatal que de telles différences de caractère et de comportement débouchent sur une longue et terrible guerre !

Bien que cette guerre appartienne au passé, ni les elfes ni les nains ne sauraient totalement oublier ou pardonner, et une antipathie tenace sépare depuis ces deux peuples.

Les elfes sont grands, élancés, pâles de teint et arrogants. Leur grâce cache leur force et leur endurance, car ce sont des créatures puissantes et terribles au combat. Leurs armes et leurs armures sont les plus fines du monde de Warhammer, faites des plus subtils matériaux, incrustées de pierres précieuses et forgées selon des techniques encore inconnues de l'homme.

Les elfes se tiennent généralement à l'écart du monde des hommes. La plupart d'entre eux ont délaissé le Vieux Monde et sont retournés dans leur royaume natal d'Ulthuan.

De rares elfes vivent encore dans la Forêt de Loren. Ces elfes sylvains ne sont pas aussi éloignés de la race humaine que leurs cousins hauts elfes. Lorsque les terres impériales et bretoniennes sont menacées, ils dépêchent même parfois des contingents armés pour se battre aux côtés des hommes.

Les aventuriers elfes sylvains sont rares mais leur passion pour les bijoux et les pierres précieuses, de même que leur haine pour les races malfaisantes peut les entraîner dans les plus hasardeux périplis. L'Elfe de Warhammer Quest est de ceux-là, déterminé à retrouver des trésors perdus, à explorer de nouveaux royaumes et à débarrasser le monde de ces monstres hideux qui sont une abomination à ses yeux.

EQUIPEMENT

POTION DE SOINS

Restaure tous les Points de Vie perdus d'un guerrier.

Cette potion ne peut être utilisée qu'une fois avant d'être défaussée.

