

Warhammer Quest™

· ELFES NOIRS ·

Les elfes noirs sont des cousins dégénérés des hauts elfes. Ce sont des maîtres de la magie noire et sans conteste la race la plus cruelle du Monde de Warhammer. Il y a bien longtemps, ils prêtèrent l'oreille aux dieux du Chaos et s'engagèrent sur le chemin des ténèbres. Depuis leur sombre royaume de Naggaroth, ils envoient leurs guerriers, leurs sorciers et leurs assassins afin de répandre leur doctrine maléfique dans le Monde de Warhammer.

Par Andrew Brockhouse (rassilon@picknowl.com.au) Original Monsters. Traduit par Benoît Roekens (broekens@yahoo.fr)



· ESCLAVAGISTE ELFE NOIR ·

Un esclavagiste est chargé de mener les esclaves au combat. Il est expert dans le maniement du fouet, et si un esclave n'exécute pas ses ordres, l'esclavagiste peut le tuer d'où il se tient.

	Esclavagiste		Esclave			Esclavagiste		Esclave	
Points de vie	5	3	Armure	1	-				
Mouvement	5	3	Initiative	5	3				
Capacité combat	4	2	Attaques	1	1				
Capacité de tir	2+	6+	Dommages	1D6	1D6				
Force	4	2	Or	90	20				
Endurance	3 (4)	3							

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Esclavagiste	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Esclave	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Esclavagiste Elfe Noir

Equipé d'un Fouet (combat en rang) ; Haine des Hauts Elfes ; Esclavagiste.

Esclave

Fuite.

Esclavagiste

L'esclavagiste utilise son fouet pour garder les esclaves en ligne. Lorsqu'il est rencontré, il est accompagné de plusieurs esclaves. Ces esclaves sont placés devant lui. Les esclavagistes sont très cruels, si les esclaves n'obéissent pas ils sont foudroyés à mort. Pour représenter ceci, si un esclave rate son jet pour toucher, il est abattu par l'esclavagiste. Enlevez la figurine du plateau - le guerrier ne reçoit pas d'or pour sa disparition. Si les esclaves fuient, l'esclavagiste les poursuivra et les massacrera tous - enlevez toutes les figurines du plateau - aucun trésor n'est reçu pour ce combat, à part pour les figurines détruites par les guerriers.

· MILICIEN ELFE NOIR ·

Les miliciens protègent les cités elfes noires des invasions. Ils sont armés de toutes sortes d'armes mortelles, pour assurer la sécurité de leur race.

	Milicien Elfe Noir		Milicien Elfe Noir	
Points de vie	6	Armure	1	
Mouvement	5	Initiative	6	
Capacité combat	4	Attaques	1	
Capacité de tir	3+	Dommages	1D6	
Force	3	Or	100	
Endurance	3 (4)			

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Milicien Elfe Noir	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Milicien Elfe Noir

Equipés d'Arbalète à Répétition (F4) et de Lances (combat en rang) ; Haine des Hauts Elfes.

Arbalète à Répétition

Les miliciens elfes noirs sont équipés de lances ainsi que de la terrible arbalète à répétition. Ces arbalètes sont des armes de jet, les miliciens les portent comme telles. Cette arbalète moins puissante que la version normale permet de tirer une volée de carreaux sur la cible. Lorsqu'un milicien tire, il peut effectuer deux tirs au lieu d'un.

- GUERRIER ELFE NOIR -

Les guerriers elfes noirs sont farouches et cruels. Comme les hauts elfes, ils sont fins, racés et dotés de réactions d'une rapidité hors du commun tant au niveau physique que mental.

Guerrier Elfe Noir Praticien Noble Dynaste

Points de vie	6	14	25	34
Mouvement	5	5	5	5
Capacité combat	4	5	6	7
Capacité de tir	3+	2+	1+	A
Force	3	4	4	4
Endurance	3 (4)	3 (5)	4 (8)	4 (8)
Armure	1	2	4	4
Initiative	6	7	8	9
Attaques	1	2	3	4
Dommages	1D6	2D6	2D6	3D6
Or	100	480	1040	1600

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerrier	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Praticien	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Noble	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
Dynaste	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Guerrier Elfe Noir

Equipés de [1-2] Arbalètes (F4), [3-4] Lances (combat en rang) ou [5-6] Epées ; Esquive 6+ ; Haine des Hauts Elfes.

Praticien

Esquive 6+ ; Haine des Hauts Elfes ; Arme Magique.

Noble

Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Arme Magique ; Armure Magique ; Résistance Magique 5+.

Dynaste

Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Arme Magique ; Armure Magique ; Résistance Magique 5+ ; Objet Magique x2.

· CAVALIER NOIR ·

Les cavaliers noirs sont des cavaliers émérites qui sont employé dans des missions de reconnaissances. Ils déversent des volés de carreaux avant de se replier. Ils montent de terribles coursiers noirs, aux yeux rouge vif, qui détestent toute forme de vie.

Cavalier Noir Coursier Noir

Points de vie	6	8
Mouvement	5	9
Capacité combat	4	3
Capacité de tir	3+	-
Force	3	3
Endurance	3	3
Armure	-	-
Initiative	6	4
Attaques	1	1
Dommages	1D6	1D6
Or	100	90

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cavalier Noir	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Coursier Noir	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Cavalier Noir

Tir et Fuite ; Haine des Hauts Elfes ; Equipés d'Arbalètes (F4).

Coursier Noir

Fuite ; Peur 4 ; Haine de Tout.

Un Coursier Noir peut-être monté par un noble, un dynaste, un sorcier ou une sorcière.

Tir et Fuite

Les cavaliers noirs sont des figurines équipées d'armes de jet. Si au début de la phase des monstres, un cavalier est adjacent à un guerrier ou engagé dans un combat au corps à corps, il peut se dégager et se diriger vers une case vide et tirer avec son arbalète. S'il n'y a pas de cases vides pour se dégager, le cavalier doit combattre normalement.

· ECLAIREUR ELFE NOIR ·

Les éclaireurs sont les yeux des armées elfes noires. Les ombres sont originaires des tribus elfes noires vivant à l'extérieur des cités de Naggaroth. Ce sont de grands guerriers dotés de réflexes exceptionnels et d'une incroyable vision.

Eclaireur Elfe Noir Ombres

Points de vie	6	14
Mouvement	5	5
Capacité combat	4	5
Capacité de tir	2+	1+
Force	3	4
Endurance	3	3
Armure	-	-
Initiative	7	7
Attaques	1	2
Dommages	1D6	1D6
Or	140	380

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eclaireur	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Ombres	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Eclaireur

Esquive 5+ ; Haine des Hauts Elfes ; Jamais Bloqué ; Equipé d'Arbalète (F4).

Ombres

Esquive 4+ ; Haine des Hauts Elfes ; Jamais Bloqué ; Equipé d'Arbalète à Répétition (F4).

· BALISTE A REPETITION ·

Une baliste est énorme arbalète posée sur un support. Elle permet de décocher d'énormes carreaux mortels pour l'ennemi. Les elfes noirs l'ont modifié pour tirer plusieurs carreaux sur différentes cibles.

Baliste à Répétition

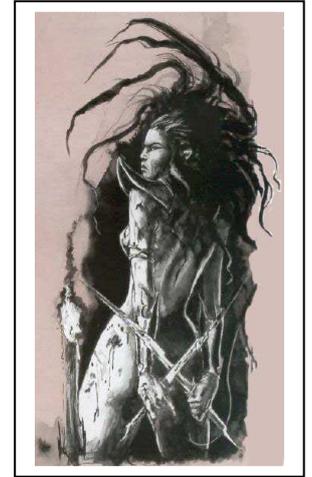
Points de vie	20
Mouvement	-
Capacité combat	1
Capacité de tir	-
Force	15
Endurance	6
Armure	-
Initiative	-
Attaques	1D3
Dommages	2D6
Or	400



· FURIE ELFE NOIRE ·

Les furies sont cruelles et sauvages. Elles sont les épouses de Khaine. Elles ne portent pas de bouclier, n'attachant que peu d'importance à leur protection. Elles sont armées d'épées effilées et de longs couteaux.

	Furie	Championne	Furie Héroïne	Matriarche
Points de vie	11	13	17	20
Mouvement	5	5	5	5
Capacité combat	4	5	6	7
Capacité de tir	3+	2+	1+	A
Force	3	4	4	4
Endurance	3	3	4	4
Armure	-	-	-	-
Initiative	6	7	8	9
Attaques	1	2	3	4
Dommages	1D6	1D6	1D6	2D6
Or	140	600	900	1300



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Furie	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Championne	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Héroïne	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
Matriarche	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Furie Elfe Noire

Frénésie 4+ ; Haine des Hauts Elfes.

Championne Furie

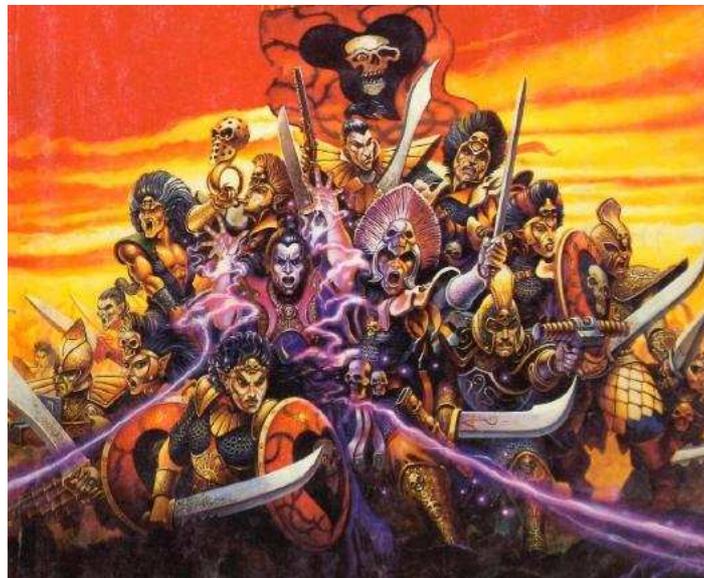
Frénésie 3+ ; Haine des Hauts Elfes.

Héroïne Furie

Frénésie 2+ ; Haine des Hauts Elfes.

Matriarche

Frénésie 2+ ; Haine des Hauts Elfes ; Attaques Empoisonnées.



· MAÎTRE DES BÊTES ELFE NOIR ·

Les maîtres de bêtes sont des guerriers elfes noirs qui contrôlent des meutes de chiens du Chaos ou des chiens de combat, les dirigeant vers les guerriers ennemis au moyen d'un fouet. Les maîtres des bêtes dressent aussi les manticores, les dragons noirs et les hydres pour les armées des elfes noirs.

Maître des Bêtes Chien du Chaos Chien de Combat

Points de vie	15	8	6
Mouvement	5	6	5
Capacité combat	5	4	4
Capacité de tir	2+	-	-
Force	4	4	3
Endurance	3 (5)	4 (6)	3
Armure	2	2	-
Initiative	7	4	6
Attaques	2	2	1
Dommages	1D6	1D6	1D6
Or	150	160	130

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Maître	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Chien du Chaos	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Chien de Combat	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Maître des Bêtes

Équipé d'un Fouet (combat en rang) et d'une Arbalète (F 5) ; Conduite de Meute ; Haine des Hauts Elfes.

Chien du Chaos

Embuscade 5+ ; Attaques Groupées.

Chien de Combat

Embuscade 5+ ; Attaques Groupées.

Conduite de Meute

Les maîtres des bêtes elfes noirs contrôlent des meutes de chiens lors des combats. Lancez 1D6 pour déterminer la composition de chaque meute. Lorsque vous décidez de faire entrer un maître de meute en jeu, placez d'abord ses animaux.

1-3 1D6 Chiens de Combat

4-6 1D6 Chiens du Chaos



· GARDE NOIR DE NAGGAROTH ·

Les gardes noirs sont célèbres parmi les elfes noirs pour les attaques sauvages qu'infligent leurs hallebardes. Ils sont la garde personnelle de Malémith, l'unité d'élite de Naggarond. Ils sont menés au combat par les terribles maîtres de la garde.

Garde Noir Maître de la Garde

Points de vie	6	14
Mouvement	5	5
Capacité combat	5	6
Capacité de tir	3+	3+
Force	4	5
Endurance	3 (5)	3 (6)
Armure	2	3
Initiative	7	7
Attaques	1	2
Dommages	1D6	1D6
Or	150	300



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Garde Noir	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Maître	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Garde Noir de Naggaroth

Equipés de Hallebardes (combat en rang) ; Haine des Hauts Elfes.

Maître de la Garde

Equipé de Hallebarde (combat en rang) ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique.

· ASSASSIN ELFE NOIR ·

Les assassins ont très peu de rivaux au combat. Ce sont des maîtres escrimeurs et leurs armes sont rendues encore plus mortelles par le venin noir.

	Assassin Elfe Noir					Assassin Elfe Noir				
Points de vie	12					Armure	-			
Mouvement	5					Initiative	10			
Capacité combat	9					Attaques	2			
Capacité de tir	A					Dommages	1D6			
Force	4					Or	410			
Endurance	4									

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Assassin	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4



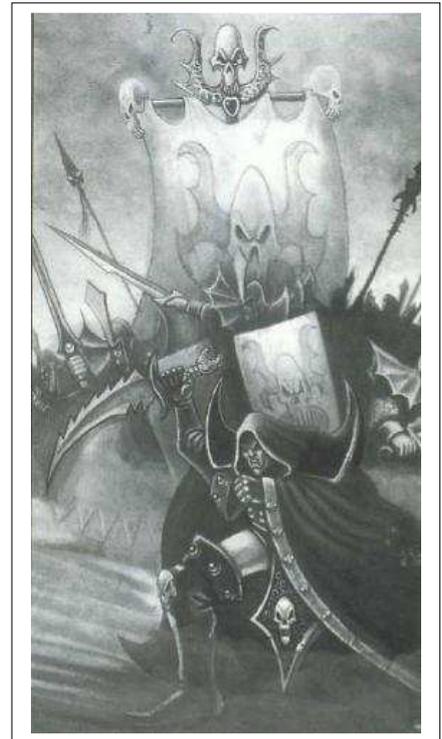
Assassin Elfe Noir

Embuscade Magie 5+ ; Assassinat 6+ ; Esquive 5+ ; Haine des Hauts Elfes ; Attaques Empoisonnées.

· CORSAIRES ELFES NOIRS ·

Expert dans les abordages, les corsaires des arches noires utilisent deux armes à une main qu'ils manient avec une égale dextérité. Ils ne portent pas d'armure mais des capes d'écailles de dragon des mers.

	Corsaire Squale Capitaine		
Points de vie	6	14	25
Mouvement	5	5	5
Capacité combat	4	5	6
Capacité de tir	3+	3+	1+
Force	3	4	4
Endurance	3	3	4 (6)
Armure	-	-	2
Initiative	6	7	8
Attaques	1 (2)	2 (3)	3
Dommages	1D6	1D6	2D6
Or	150	350	1040



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Corsaire	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5
Squale	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Capitaine	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Corsaire

Equipés de deux Armes ; Esquive 6+ ; Cape en Peau de Dragon ; Haine des Hauts Elfes.

Squale

Equipés de deux Armes ; Esquive 5+ ; Cape en Peau de Dragon ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique.

Capitaine d'Arche Noire

Arme Magique ; Esquive 5+ ; Cape en Peau de Dragon ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique x2.

Equipé de deux Armes

Les corsaires portent deux armes. S'ils obtiennent 6 à leur jet pour toucher, ils bénéficient d'une attaque supplémentaire après avoir résolu la première.

Cape en Peau de Dragon

Les capes en peau de dragon sont faites avec des écailles de dragon des mers et sont très résistantes. Pour représenter ceci, lorsque les dommages contre les corsaires sont effectués, ignorez les résultats de 1 et de 2.



· EXECUTEUR ELFE NOIR ·

Les exécuteurs sont les gardiens de la cité d'Har Garneth. Ce sont des maîtres épéistes, leurs épées à deux mains sont toujours prêtes à répandre le sang. Ils se réjouissent des cris de leurs victimes lorsqu'ils les mutilent avec leurs épées.

Exécuteur Elfe Noir Décapiteur

Points de vie	6	14
Mouvement	5	5
Capacité combat	5	6
Capacité de tir	3+	3+
Force	4	4
Endurance	3 (4)	3 (5)
Armure	1	2
Initiative	6	7
Attaques	1	2
Dommages	1D6	2D6
Or	170	440

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Exécuteur	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Décapiteur	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Exécuteur

Haine des Hauts Elfes ; Dextérité à l'Épée.

Décapiteur

Haine des Hauts Elfes ; Dextérité à l'Épée ; Objet Magique.

Dextérité à l'Épée

Les exécuteurs d'Har Garneth sont des experts du combat à l'épée, à ce titre ils peuvent relancer leur premier échec au jet pour toucher à chaque tour, le second résultat doit être accepté.



· SORCIER ELFE NOIR ·

Les sorciers elfes noirs sont des maîtres de la magie noire. Mais se sont aussi des hors la loi dans la société elfe noir, car Malékith le roi sorcier à interdit la pratique de la magie noire au mâle de son peuple. Les rares survivants des purges de Malékith sont employés par des nobles qui ne veulent pas rendre de compte à la grande sorcière d'un couvent pour utiliser la magie dans leurs intrigues politiques.

	Sorcier	Champion	Maître	Seigneur
Points de vie	12	20	30	41
Mouvement	5	5	5	5
Capacité combat	4	4	4	4
Capacité de tir	3+	3+	3+	3+
Force	3	4	4	4
Endurance	4	4 (5)	4 (6)	4 (7)
Armure	-	1	2	3
Initiative	7	7	8	9
Attaques	1	1	2	3
Dommages	1D6	1D6	2D6	3D6
Or	590	1210	2190	3280



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sorcier	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Champion Sorcier	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Maître Sorcier	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Seigneur Sorcier	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Sorcier Elfe Noir

Magie Noire 1 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique ; Résistance Magique 6+.

Champion Sorcier Elfe Noir

Magie Noire 2 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique ; Résistance Magique 5+ ; Arme Magique.

Maître Sorcier Elfe Noir

Magie Noire 3 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique x2 ; Résistance Magique 4+ ; Dissipation Magique 4+ ; Arme Magique.

Seigneur Sorcier Elfe Noir

Embuscade Magie A ; Magie Noire 4 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique x3 ; Résistance Magique 3+ ; Dissipation Magique 4+ ; Arme Magique.



· SORCIERE ELFE NOIRE ·

Les sorcières elfes noires apprennent la magie noire dans les couvents de magie pour servir Malékhith et ses armées. Elles sont très belles et subjuguent les mâles jusqu'à leur mort grâce à un enchantement.

	Sorcière	Championne	Maîtresse	Grande Sorcière
Points de vie	12	20	30	41
Mouvement	5	5	5	5
Capacité combat	4	4	4	4
Capacité de tir	3+	3+	3+	3+
Force	3	4	4	4
Endurance	4	4 (5)	4 (6)	4 (7)
Armure	-	1	2	3
Initiative	7	7	8	9
Attaques	1	1	2	3
Dommages	1D6	1D6	2D6	3D6
Or	690	1310	2290	3380

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sorcière	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Championne	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Maîtresse	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Grande Sorcière	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Sorcière Elfe Noire

Magie Noire 1 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique ; Résistance Magique 6+ ; Attraction.

Championne Sorcière

Magie Noire 2 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique ; Résistance Magique 5+ ; Arme Magique ; Attraction.

Maîtresse Sorcière

Magie Noire 3 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique x2 ; Résistance Magique 4+ ; Dissipation Magique 4+ ; Arme Magique ; Attraction.

Grande Sorcière

Embuscade Magie A ; Magie Noire 4 ; Haine des Hauts Elfes ; Objet Magique x3 ; Résistance Magique 3+ ; Dissipation Magique 4+ ; Arme Magique ; Attraction.

Attraction

Une sorcière elfe noire est extrêmement belle et séduisante, en partie grâce à sa magie qui peut lui permettre de modeler son physique. Des guerriers se sont retrouvés la gorge tranchée faute d'attention. Au début de chaque tour, pour chaque guerrier adjacent à la sorcière, lancez 1D6 et ajoutez leur valeur de volonté. Si le résultat est inférieur à 6, le guerrier a succombé à son pouvoir. Il entre dans une transe dont les autres guerriers ne peuvent le sortir. La sorcière peut tuer le guerrier s'il n'y a pas d'autres guerriers autour de lui ou s'ils sont tous en transe. Les monstres ne peuvent attaquer le guerrier que s'ils ne peuvent s'occuper d'un autre. Si la sorcière est tuée l'enchantement est rompu, le guerrier retrouve ses esprits.

· PEGASE NOIR ·

Un pégase noir est une créature mutante issue du Chaos. Ils attaquent quiconque les approche et même parfois leur cavalier.

	Pégase Noir		Pégase Noir
Points de vie	35	Armure	1
Mouvement	8	Initiative	4
Capacité combat	3	Attaques	3
Capacité de tir	-	Dommages	3D6
Force	4	Or	1000
Endurance	4 (5)		

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pégase Noir	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Pégase Noir

Terreur 10 ; Vol.

Un Pégase Noir peut-être monté par un noble, un dynaste, un sorcier ou une sorcière.

· CHEVALIER SUR SANG-FROID ·

Les nobles elfes noirs peuvent partir au combat monté sur des Sang-froid, d'ancien reptile aussi grand que des chevaux. Les cavaliers revêtent une armure lourde ainsi qu'un casque et porte une terrible kheitan (une lance de cavalerie).

	Chevalier Sang-froid	
Points de vie	14	30
Mouvement	5	8
Capacité combat	5	3
Capacité de tir	2+	-
Force	4	4
Endurance	3 (5)	4 (7)
Armure	2	3
Initiative	7	1
Attaques	1	2
Dommages	2D6	3D6
Or	480	770



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chevalier	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Sang-froid	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Chevalier sur Sang-froid

Sang-froid

Peur 6 ; insensibilité 1.

Un Sang-froid peut-être monté par un noble, un dynaste, un sorcier ou une sorcière.

· CHAUDRON DE SANG ·

Le chaudron de sang est un énorme vase épais couvert de runes mystiques qui luisent et scintillent d'une étrange lueur magique. Le chaudron est toujours rempli du sang des victimes des furies de Khaine qui se baignent pour retrouver la souplesse et la force de la jeunesse.

Chaudron de Sang	
Points de vie	40
Mouvement	-
Capacité combat	1
Capacité de tir	-
Force	-
Endurance	7
Armure	-
Initiative	1
Attaques	-
Dommages	-
Or	600



Chaudron de Sang

Le chaudron de sang est rempli du sang des ennemis des furies. En s'y baignant, elle retrouve vigueur et jeunesse. A la fin de chaque toute furie adjacente au chaudron de sang reçoit 1D6 point de vie (dépassant leurs points originaires) si elles obtiennent 4+ sur 1D6. Au début de la phase des monstres, toute furie adjacente au chaudron peut ajouter +1 à son jet de Frénésie.

· HYDRE DE GUERRE ·

L'hydre est un monstre reptilien dont la peau est écailleuse et qui possède de nombreuses têtes serpentes. Ces dernières crachent des flammes mais peuvent également attaquer en mordant l'ennemi ou en le broyant dans leurs anneaux. Leur corps est trapu, puissamment musclé et couvert d'écailles aussi dures que l'acier. Une hydre de guerre a été spécialement entraînée par un maître des bêtes qui la élevé et mené au combat par ses apprentis.

Hydre de Guerre Apprenti		
Points de vie	70	6
Mouvement	6	5
Capacité combat	3	4
Capacité de tir	-	3+
Force	5	3
Endurance	6 (9)	3
Armure	3	-
Initiative	3	6
Attaques	6	1
Dommages	4D6	1D6
Or	2400	100



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hydre de Guerre	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Apprenti	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Hydre de Guerre

Souffle Enflammé 4 (Embuscade A) ; Impassibilité 5+ ; Insensibilité 7 ; Grand Monstre ; Résistance Magique 5+ ; Jamais Bloqué ; Terreur 11.

Apprenti Maître des Bêtes

Equipé de Lance (combat en rang).

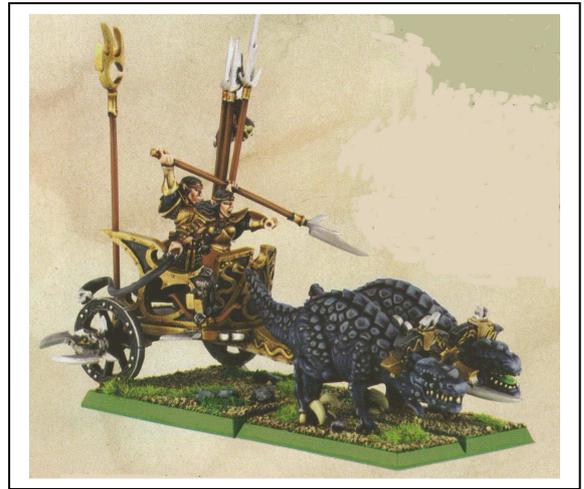
Une hydre de guerre est déployée avec deux apprentis.

· CHAR A SANG FROID ·

Malékith a récemment aboli le décret de la grande reconquête qui interdisait l'utilisation de char à sang-froid à tout autre Druchii que lui. Depuis les armées de Naggaroth ont vu se multiplier ces terribles attelages. 25

Char Elfe Noir Sang Froid

Points de vie	15	30
Mouvement	Spécial	8
Capacité combat	1	3
Capacité de tir	-	-
Force	4	4
Endurance	6	4 (7)
Armure	-	3
Initiative	-	1
Attaques	-	2
Dommages	1D6	3D6
Or	100	770



CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Char à Sang-froid	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Sang-froid	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Char Elfe Noir

Char.

Sang-froid

Peur 6 ; insensibilité 1.

