



MAITRE de MEUTE ELFE NOIR

Points de vie : 15 **Initiative : 7**
Mouvement : 5 **Force : 4**
Combat : 5 **Endurance : 3(5)**
Tir : 2+ **Attaques : 2**
 Armure : 2

| | | | | | | | | | | |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| CC Adverse | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Pour toucher | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

Les maîtres de meutes 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 de fouets.

HAINE DES HAUTS ELFES

En proie à une folie meurtrière, le guerrier gagne +1 attaque lorsqu'il combat un guerrier haut elfe. Ses attaques sont si féroces et incontrôlées qu'elles subissent un malus de -1 pour toucher.

CONDUITE DE MEUTE

Les maîtres des Meute elfes noirs contrôlent des meutes de chiens lors des combats. Lancez 1D6 pour déterminer la composition de chaque meute. Sur un résultat de 1 à 3, il s'agit d'1D6 Chiens du Chaos. Sur un résultat de 4 à 6, il s'agit d'1D6 chiens de Combat. Lorsque vous décidez de faire entrer un maître de meute en jeu, placez d'abord ses animaux.

Dommages : 1D6 + 4

Dommages Arbalète : 1D6 + 5

Équipé d'une Arbalète (F 5)

Haine des Hauts Elfes - Conduite de meute

Valeur 150 Pièces d'or