



Maître d'animaux

Points de vie : 10

Mouvement : 4

Combat : 4

Tir: 4+

Force : 3

Endurance : 3

Armure: -

Attaque : 1

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

Les maîtres d'animaux ont passé une grande partie de leur vie dans la nature, tentant de connaître les différents animaux qui existent. Au fil des années, les animaux apprennent à connaître le maître d'animaux et il peut les appeler pour l'assister au combat.

· **Dommages 1D6 + force 3 - Haches de jet (F3)**

Hache de jet : lancer dés que les Maîtres sont sur le plateau; 1 attaque normale au tour des monstres.

Un maître d'animaux est accompagné dans le combat par plusieurs bêtes qu'il a entraîné au fil des ans. Quand un maître d'animaux est placé sur le plateau, lancez d'abord 1D6 pour voir quels bêtes l'accompagne. Placez les bêtes en premier.

- 1 1D3 Loups
- 2 1D3 Grands loups
- 3 1D3 Loups funestes
- 4 1 Ours polaire
- 5 1 Troll des neiges
- 6 Relancez et ajoutez 1 au nombre de bêtes qui apparaissent.

Valeur 50 Pièces d'or