

FANGCHAU

CHAMPION HOMME-BÊTE

Les hommes bêtes combattent en hardes, menées par de féroces guerriers qui ont depuis longtemps prouvé leur aptitude à commander. Ce sont des guerriers puissants et très résistants, qui possèdent des têtes bestiales, munies d'énormes cornes, et des sabots capable de défoncer une cage thoracique.

Points de vie:	30
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	3+
Force:	4
Endurance:	4
Initiative:	5
Attaques:	2
Or:	500
Armure:	-
Dommages:	2D6



FANGCHAU	
PV	30
PV restants :	

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

Règles spéciales :

Arme Magique, Lancer Lances (F8).

Epée Noire. Cette épée modifie le déroulement du temps dans ses parages. Une fois par tour, vous pouvez relancer la première *Attaque* manquée du porteur de l'épée. En plus elle provoque + 1D6 blessures.

Dommages : 2D6 + 4 Epée Noire

LANCER Lance

Certains monstres sont équipés d'armes qu'ils peuvent Lancer, des lances par exemple. Dès que ces monstres sont placés sur le plateau et avant que les guerriers ne puissent faire quoi que ce soit, ils peuvent lancer leurs armes en une seule et unique *Attaque*. Lancez un dé et comparez avec leur caractéristique Tir pour voir si la cible est touchée, comme avec n'importe quelle arme de jet. L'arme lancée possède une force de 2D6+8, inscrite entre parenthèses à côté de la caractéristique Lancer. L'arme cause donc (dés de dommages du monstre) + 8 blessures, modifiées par l'Endurance et l'Armure de la cible, comme dans les règles sur les tirs avec armes de jet. Après avoir lancé leurs armes spéciales, les monstres combattent en corps à corps au cours de la phase des monstres, comme d'habitude.