

# SKRANTCH CASSE TETE

## Chef de Guerre Orque

Les orques varient plus en taille que les humains, certains sont de taille humaine mais la plupart sont largement plus grand. Ils sont plus trapus que les humains car ils possèdent de volumineuses cages thoraciques, de larges épaules et des bras musclés. Les orques ont de grosses têtes munies d'énormes crocs mais avec des fronts ridiculement petits derrière lesquels se cache un crâne sacrement épais mais peu d'intelligence.

Points de vie:	18
Mouvement:	4
Combat:	4
Tir:	3+
Force:	4
Endurance:	3 (6)
Initiative:	3
Attaque:	2
Or:	450
Armure:	2
Dommages:	2D6

Skrantch	
PV	18
PV restants :	



PV = 25 PO

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

### Règles spéciales :

**Armure :** + 2 en Endurance

**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 :** 3D6 + 4 ( 4 en force +1D6 Epée Noire).