

GLANDUZ KASSTET

Chef de Guerre Orque Noir

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.

Les orques noirs sont les plus forts et les plus gros des orques. Ce sont des guerriers puissants et disciplinés qui considèrent les autres orques et les gobelins comme des mauviettes.

Points de vie:	20
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	3+
Force:	5
Endurance:	4 (6)
Initiative:	3
Attaque:	2
Or:	420
Armure:	2
Dommages:	2D6



Glanduz	
PV	20
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

Épée de Douleur. Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.