

ARMÉES DES OGRES

Liste d'armée de découverte

Règles spéciales des armées ogres

Alignement : Neutre

Coup de marteau

Toutes les unités de cette liste possèdent la règle spéciale Brutal, sauf mention contraire.

Note : Les unités de Gobelins rouges n'ont pas la règle spéciale Brutal, mais elles n'ont pas non plus Trouillard. La simple idée de ce qui pourrait leur arriver s'ils désobéissaient à leurs maîtres les motive.

Guerriers

Infanterie de grande taille

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	6	3+	-	5+	9	12/14	130
Horde (6)	6	3+	-	5+	18	15/17	200
Légion (12)	6	3+	-	5+	36	22/24	350

Spécial

Force dévastatrice (1)

Options

- Peuvent échanger gratuitement leurs boucliers contre des armes à deux mains. Leur Défense passe à 4+ et ils gagnent Force Dévastatrice (2).

Créatures énormes et musculeuses, les guerriers Ogres sont deux fois plus grands qu'un Homme et font plusieurs fois son poids.

Braves-bersekers

Infanterie de GT

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	6	4+	-	4+	15	-/15	150
Horde (6)	6	4+	-	4+	30	-/18	230

Spécial

Force dévastatrice (1)

Ces rares élus deviennent les disciples d'un chaman. Ils forment un groupe dévoué et uni de néophytes fanatiques. Tous sont formés aux traditions ogres, à la dévotion aux dieux Ogres et, pour ceux qui ont le don, au conditionnement spirituel et mental nécessaire à un futur chaman tribal.

Tireurs

Infanterie de grande taille

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	6	4+	5+	4+	9	12/14	150
Horde (6)	6	4+	5+	4+	18	15/17	230

Spécial

Arbalètes lourdes, Force dévastatrice (1), Perforant (2), Recharge !

Les tireurs ogres portent de grandes arbalètes de la taille d'une petite baliste.

Bombardiers

Infanterie de grande taille

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	6	4+	-	4+	9	12/14	150
Horde (6)	6	4+	-	4+	18	15/17	230

Spécial

Attaque de souffle (Att), Force dévastatrice (1), Perforant (1)

Les bombardiers ogres portent d'effrayants tromblons qui ressemblent plus à des canons à courte portée qu'aux simples fusils des humains.



Chars

Cavalerie de grande taille

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	7	3+	-	5+	12	12/14	170
Horde (6)	7	3+	-	5+	24	15/17	265

Spécial

Taille de socle : 50x100 mm, Charge fracassante (1), Force dévastatrice (2)

Organisés en escouades tonitruanes, ces très lourds chars sont facilement capables de disperser les lignes de front les plus organisées.

Gobelins rouges*

Infanterie

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (20)	5	6+	5+	3+	10	12/14	85
Horde (40)	5	6+	5+	3+	20	19/21	140

Spécial

Arcs

De nombreux Gobelins et d'autres petites créatures sont attirés par la richesse et la puissance des armées de mercenaires ogres. Ils deviennent leurs serviteurs et s'occupent de toutes les tâches ingrates d'un campement ogre, mais sont parfois utilisés comme archers de soutien par les Ogres, qui ont remarqués l'habileté des petits êtres à l'arc.

Traditionnellement les Ogres demandent à ce que « leurs » Gobelins portent des chiffons rouges pour les distinguer de leurs ennemis dans le tumulte des combats, et ainsi éviter de regrettables incidents. Cela leur a valu leur surnom de « Gobelins rouges », que ces créatures portent maintenant avec une grande fierté.

Éclaireurs

gobelins rouges*

Cavalerie

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Troupe (5)	10	4+	-	4+	7	9/11	100
Régiment (10)	10	4+	-	4+	14	12/14	155

Spécial

Agile, Charge fracassante (1)

Les groupes de Gobelins attirent naturellement des sacs à puce, d'autant plus s'ils peuvent se nourrir des restes savoureux de la nourriture des Ogres. Les meutes de Gobelins rouges montés sur les plus gros sacs à puces font des sentinelles et éclaireurs idéaux pour les armées ogres en mouvement.

Boutefeuf gobelin rouge

Monstre

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	-	-	5+	*	8/10	65

Spécial

Taille de socle : 50x100 mm, Taille 3

L'opérateur gobelin rouge (dont la figurine est toujours ignorée, au fait) peut déclencher l'explosion du Boutefeuf n'importe quand pendant l'une de ses phases de tir, même s'il a effectué une Marche forcée ! au cours du tour ou qu'il est En désordre. Toutes les unités (amies et ennemies) à 6" ou moins de la figurine du Boutefeuf subissent 2D6 touches avec Perforant (4), puis la figurine du Boutefeuf est immédiatement mise En déroute. Ne faites qu'un seul jet pour déterminer le nombre de touches, mais faites un jet pour blesser distinct pour chaque unité. Les unités amies qui subissent des blessures n'ont pas à faire de test de Moral, mais les unités ennemies en font un normalement.

Si un Boutefeuf en mis En déroute suite à un test de Moral, il explose comme expliqué plus haut.

*Si un Boutefeuf charge une unité ennemie, il explose simplement pendant la phase de tir comme expliqué plus haut.

Capitaine

Héros (Inf GT)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	6	3+	5+	5+	5	13/15	135

Spécial

Agile, Force dévastatrice (2), Motivant

Options

- Peut échanger gratuitement son bouclier contre une arme à deux mains. Sa Défense passe à 4+ et il gagne Force Dévastatrice (3).
- Peut échanger son bouclier contre une arbalète lourde pour +10 points. Il gagne Rechargez ! et Perforant (2), mais sa Défense passe à 4+.
- Peut être monté sur un char pour +15 points. Sa Vitesse passe à 7 et il gagne Charge fracassante (2), mais il perd Agile, son type devient Héros (Cav GT) et son socle devient de 50x100 mm.

Les capitaines ogres font partie des plus puissants vétérans de cette race d'amoureux de la guerre.

Porte-étendard d'armée Héros (Inf GT)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	6	3+	-	4+	3	11/13	70

Spécial

Agile, Force dévastatrice (1), Motivant

Options

- Peut être monté sur un char pour +15 points. Sa Vitesse passe à 7, sa Défense à 5+ et il gagne Charge fracassante (2), mais il perd Agile, son type devient Héros (Cav GT) et son socle devient de 50x100 mm.

Des capitaines ogres astucieux nomment des sergents expérimentés responsables des trésors les plus précieux de la bande. Ceux-ci les arborent fièrement en temps de guerre pour rallier les troupes et leur donner envie d'en gagner d'autres.

Chaman Héros (Inf GT)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	6	4+	-	4+	2	12/14	100

Spécial

Agile, Éclair (3), Force dévastatrice (1), Motivant (Braves-berserkers uniquement)

De plus, le chaman gagne un dé supplémentaire pour ses sorts pour chaque unité de braves berserkers à 6" ou moins.

Options

- Boule de Feu (12) pour +30 points
- Rafales de vent (5) pour +30 points

Les Chamans ogres sont révéérés parmi les tribus des Steppes et jouent souvent le rôle de mystique, de guérisseur et de guide spirituel au sein des communautés nomades. Sur le champ de bataille, les chamans ogres sont souvent accompagnés par leurs dévoués et fanatiques élèves et disciples.

Sergent bombardier Héros (Inf GT)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	6	4+	-	4+	4	11/13	90

Spécial

Agile, Attaque de Souffle (Att), Force Dévastatrice (1), Perforant (1)

Les Ogres sont une race à la discipline surprenante. Combinée à leur énorme taille et leur force, elle a contribué à leurs succès en tant que mercenaires. Un Sergent bombardier peut toujours être certain que les guerriers sous ses ordres feront exactement ce qu'il leur ordonne. Porter une arme de la taille, du poids et de la puissance d'un petit canon peut aussi aider.

Crâneur goblin rouge Héros (Inf)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	4+	4+	4+	3	9/11	60

Spécial

Arc, Indépendant, Motivant (unités de Gobelins rouges uniquement)

Options

- Peut chevaucher un sac à puces pour +15 points. Sa Vitesse passe à 10 et son type devient Héros (Cav).

On trouve souvent des Gobelins rouges combattant auprès des bandes d'Ogres, attirés par l'attrait de la fortune et de la puissance, ainsi que par le respect que les Ogres inspirent. Inévitablement, un peu de la discipline de fer et des crédos guerriers des Ogres déteindront sur les Gobs, et les crâneurs sont ceux qui imitent le mieux leurs camarades surdimensionnés, prenant la tête de leurs semblables et les dirigeant sur le champ de bataille.

Listes d'armée de découverte

Ceci n'est qu'une sélection des profils disponibles dans l'armée. Pour la liste d'armée complète, procurez vous un exemplaire du livre des règles de Kings of War ou une boîte d'armée ogre, ou de méga armée ogre. Vous y trouverez les profils supplémentaires suivants: Briseurs de siège, chasseurs, mammoth, géant, seigneur de guerre, maître de siège, Grokagamok.

www.manticgames.fr

Version du 26 novembre 2015

Mantic, Kings of War, et tous les personnages, noms, lieux et objets associés sont TM et © Mantic Entertainment Ltd 2015. Tous les droits sur la conception, le texte, le graphisme et les autres contenus de cette publication ainsi que sur sa sélection ou son arrangement appartiennent à Mantic Entertainment Ltd., ou l'autorisation de les utiliser a été accordée par des tiers. Sont notamment concernés le texte, les images, le graphisme, les logos d'entreprise et les emblèmes. La création de reproductions de ce document est autorisée pour usage strictement personnel et non commercial.