BANNER WAR
ROYAUMES OGRES

Royaumes Ogres

Attaque 4
Défense 2
Logistique 2

1 - 2 Montagne
3 - 4 Plaine
5 - 6 Forêt

Camp Fortifié
0 - 1

Barricades
0

Histoire : Tribus primitives, les Ogres sont des brutes géantes, hirsutes, inintelligentes et cruelles. Ils ont passé plusieurs siècles à essayer d'établir des royaumes dirigés par une élite brutale et féroce. Ils sont à présent davantage structurés en Clans qu'en véritables Royaumes.

Personnages civils :
2 Martyrs, 3 Sorciers Neutres (Chamane ou Nordique) N°1 pour 8pts chacun

Alliés : Royaumes Déchus, Hordes Gobelines, Confrérie des Semi-Hommes, Royaumes Ogres

0 - 2 Chef
1 - 2 Capitaine
0 - 1 Commandant
0 Stratège

1-3 Etendard
1-2 Musicien
0-1 Gd Etendard

Ogres Impériaux (Option de Liste)

- 2 - 3 Ogre Impérial
- 0 - 1 Garde Ogre
- ou
- 0 - 3 Milicien Demi-Homme "Liste Nains"
- 0 - 1 Brute Ogre

Entre 2 et 3 fois dans la liste

- Remplacer 0 - 1 Ogre Monté
- 0 - 1 Vivandière
- 0 - 1 Canon Ogre
- 0 - 2 Crache Plomb
- ou
- 0 - 2 Harponneur

Jusqu'à 2 fois dans la liste

- 0 - 4 Chasseur Eclaireur Demi-Homme

Liste Nains

Clans Ogres des Anciennes Contrées (Option de Liste)

- 4 - 8 Ogre des Forêts
- ou
- 4 - 12 Ogre des Montagnes

- Remplacer 0 - 2 Yokaï + 2 - 4 *(Non Fiable)* Gob des Forêts
- Remplacer 0 - 4 Brute Ogre + 0 - 4 Dépeceur Ogre

- 0 - 3 *(Non Fiable)* Gob sur Araignée
- 0 - 1 Lance-Rocher Ogre

Liste Peuples Orcs

- 0 - 3 Yéti ou Dents de Sabre *(Non Fiable)*
- 0 - 4 Empaleur Ogre

Ogres du Chaos (Option de Liste)

- 2 - 3 Ogre du Chaos
- 0 - 2 Brute Ogre

Entre 2 et 3 fois dans la liste (Clan)

- 0 - 2 Dépeceur Ogre
- ou
- 0 - 3 CLAN Cannibale *(Non Fiable)*

Jusqu' à 2 fois dans la liste

- 0 - 2 Géant ou Dents de Sabre

Liste Peuples Orcs

- 0 - 2 CLAN Crache Plomb
- ou
- 0 - 2 CLAN Lanceur de Haches
- 0 - 2 Dents de Sabre
- ou
- 0 - 2 Ogre Monté
- 0 - 3 *(Non Fiable)* Troll de Pierre ou d' Eau

Nouvelles CAPACITES

GLOUTON

Une telle unité suit la règle Furie tant qu'elle n'a pas été au contact de l'ennemi.
Une fois par tour, à n'importe quel moment durant son tour actif, chaque unité avec cette capacité peut manger un point de Résistance d'une unité amie Gobeline, Humaine ou Demi-Homme au contact pour ne pas avoir à suivre la règle « Furie » ou bénéficier d'une relance.

Titre de Réputation de Clan

Un corps principal commandé par un général INCLUS peut choisir un titre de réputation ci-dessous :

GRANDES JAMBES : **les unités Ogres de ce corps bénéficient d'un bonus de +1 pour les jets de *Poursuite* et de *Coordination* lors de déplacements.**

DEVOREURS : **Avec la règle *Glouton,* une unité Ogre de ce corps peut manger 2 points de *Résistance* au lieu d'un et gagner ainsi 2 relances.**

ETRIPEURS : **Les unités Ogres de ce corps bénéficient de la capacité *Sanguinaire.***

PASSE MONTAGNE : **Si le terrain tiré par le joueur Ogre est *Montagne,* les unités Ogres de ce corps bénéficient +1 au jet de Coordination. De plus, les Ogres des Montagnes passent à une manœuvre à -1.**

CLAN SECRET : **Si le terrain tiré par le joueur Ogre est *Forêt*, 2 unités Ogres des Forêts du corps gagnent la capacité *Embusqué*.**

FORTES GUEULES : **Le groupe de ce corps possédant le Grand Etendard peut commander 2 unités supplémentaires de front.**

MANGEURS d'HOMMES : **Ce corps gagne une *Bénédiction* lorsque l'armée adverse comprend Humains, Elfes, Nains ou Demi-Hommes. Ce titre ne peut être pris si l'armée Ogre possède dans sa liste ou en allié des unités de ce type.**

TROMPE la MORT : **L'unité recevant le général inclus gagne la capacité *Coriace.***

PANSES PLEINES : **L'armée voit son Moral augmenté de +1.**

Ogre Impérial

4 | 2 | 4 | 4+

Ogre civilisé conservant des liens avec les royaumes humains

3 / 2 / 1 | -1 | Haut

4 / 4 / 1
3 / 4 / 2

Parade

22

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Garde Ogre

4 | 3 | 4 | 4+

Puissante créature armurée considérée comme l'élite des Ogres

3 / 2 / 1 | -1 | Glouton, Haut

4 / 5 / 1
5 / 4 / 2

Armure
Coup Puissant

31

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : *Peur*

Brute Ogre

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre féroce frappant volontiers l'ennemi de son arme lourde

3 / 2 / 1 | -2 | Glouton, Haut

4 / 4 / 1
4 / 4 / 2

Coup Puissant
Féroce

24

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Ogre Monté

4 | 3 | 5 | 5+

Guerrier ogre chevauchant une créature massive au cuir épais

4 / 3 / 2 | -2 | Glouton
Massif, Rompre

R / R / 2
5 / 4 / 2

Armure
Coup Puissant
Massif
Percutant (3)

42

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Crache-Plomb

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre équipé d'armes à poudre particulièrement puissantes

3 / 2 / 1 | -2 | Glouton, Haut

4 / 3 / 1
3 / 3 / 2

0 à 3 | 5
3 à 6 | 3

22

Ardeur : -

Spécial : *Peur, Tir Puissant*

Harponneur

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre tirant dans les rangs ennemis aà l'aide d'un fusil harpon

3 / 2 / 1 | -2 | Glouton, Haut

3 / 3 / 1
3 / 3 / 2

0 à 4 | R +1
4 à 8 | R

26

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Ogre des Forêts

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre ayant développé une société annexe dans les Sombres Forêts

3 / 2 / 1 | -1 | Forestier
Glouton, Haut

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Forestier

24

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Ogre des Montagnes

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre hostile aux autres peuples vivant dans les Hautes Montagnes

3 / 2 / 2 | -2 | Glouton, Haut

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Coup Puissant

25

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Empaleur Ogre, Lanceur de Haches

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre habile harcelant l'ennemi d'armes de jets destructrices

3 / 2 / 2 | -1 | Haut

3 / 3 / 3
3 / 3 / 3

0 à 2 | R +2
2 à 4 | R

28

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Vivandière

4 | 2 | 3 | 5+

Cuistot ogre apaisant l'appétit gargantuesque de ses congénères

3 / 2 / 0 | -2 | Haut

2 / 3 / 1
2 / 3 / 2

Soutien

30

Ardeur : -

Spécial : *Les unités avec la règle Glouton en contact avec la Vivandière sont considérées comme ayant mangé, Moral (+2), Peur*

Yokaï

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre ancien des Sombres Forêts, proche de l'Homme-Arbre

3 / 2 / 1 | -1 | Forestier, Haut

4 / 4 / 3
4 / 4 / 3

Forestier

38

Ardeur : -

Spécial : *Inébranlable, Peur, Tenace, Terreur (Montés)*

Dents de Sabre

3 | 2 | 4 | 5+

Créature féline géante dressée par les Ogres pour le combat

4 / 3 / 1 | 0 | -1 | Furie

4 / 3 / 3
4 / 3 / 3

Féroce

28

Ardeur : -1 en Ardeur dans les Terrains

Spécial : *Peur, Tenace*

Ogre du Chaos

4 | 3 | 4 | 5+

Ogre en armure rallié aux forces maléfiques du Chaos

3 / 2 / 1 | -2 | Glouton, Haut

4 / 4 / 1
4 / 4 / 2

Armure
Coup Puissant

25

Ardeur : -

Spécial : *Intrépide, Peur*

Dépeceur Ogre

4 | 2 | 4 | 5+

Ogre trappeur, spécialisé dans la traque des monstres

3 / 2 / 1 | -2 | Glouton, Haut

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Chasseur
Coup Puissant

26

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Cannibale

4 | 2 | 4 | 5+

Créature solitaire animée par la recherche frénétique de proies

3 / 2 / 2 | -1 | Furie, Haut

4 / 4 / 2
4 / 4 / 2

Coriace
Sanguinaire

28

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Yéti

4 | 2 | 4 | 5+

Créature légendaire des montagnes inspirant la Peur

3 / 2 / 2 | -2 | Charge
Glouton, Haut

4 / 5 / 3
4 / 5 / 3

Attaque Magique
Coup Puissant

32

Ardeur : -

Spécial : *Peur*

Troll de Pierre

4 | 4 | 4 | 6+

Béhémoth semi-minéral, lent et particulièrement endurant

2 / 2 / 1 | -2 | Haut, Lent

4 / 3 / 1
3 / 4 / 2

Armure Lourde
Coup Puissant

25

Ardeur : -

Spécial : *Peur, Régénération, Tenace*

Troll d'Eau

4 | 2 | 4 | 6+

Créature amphibie à la réflexion limitée capable de se régénérer

3 / 2 / 1 | -2 | Haut

4 / 3 / 1
3 / 4 / 2

Aquatique
Coup Puissant

24

Ardeur : -

Spécial : *Intrépide, Peur, Régénération*

Lance-rocher Ogre

3 | 2 | 2 | -

Lourde machine archaïque maniée par un équipage ogre

2 / - / - | Glouton

1 / 2 / 0
1 / 2 / 0

2 à 5 | R -1
5 à 10 | R -2

32

Cadence : *Mouvement ou Tir, Rechargement*

Tir : *Enflammé ou Cadavres (+2pts), Coup Puissant (2D6)*

Canon Ogre

3 | 2 | 2 | -

Puissant canon à la construction précaire tracté par un sanglier

2 / - / - | Glouton

1 / 2 / 0
1 / 2 / 0

0 à 3 | R -1
3 à 8 | R -2

34

Cadence : *Mouvement ou Tir, Tour Actif*

Tir : *Dégât de Ligne, Coup Puissant (4D6)*