

Joris : [Ogres] Ogre joris 2300 tournois

Infanterie de grande taille									
BOMBARDIERS : Horde (6) - Taille 3									230
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Brutal, Force dévastatrice (1), Canon foudroyant : <i>Portée 12"</i> , <i>Perforant (1)</i> , <i>Visée stable</i>		
6	4+	4+	4+	18	15/17	3	Mots clés : Merc, Ogre		
BRISEURS DE SIÈGE : Horde (6) - Taille 3									245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Brutal, Force dévastatrice (2), Pavois		
5	3+	-	5+	18	15/17	3	Mots clés : Ogre		
CHASSEURS : Horde (6) - Taille 3									240
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Brutal, Éclaireur, Entraves, Force dévastatrice (1), Massacreur (Mélée-D3), Potion de célérité		
8	3+	-	4+	18	15/17	3	Mots clés : Merc, Ogre, Pisteur		
CHASSEURS : Horde (6) - Taille 3									245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Brutal, Éclaireur, Entraves, Force dévastatrice (1), Massacreur (Mélée-D3), Sang de l'ancien roi		
7	3+	-	4+	18	15/17	3	Mots clés : Merc, Ogre, Pisteur		
GUERRIERS : Horde (6) - Taille 3									205
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Brutal, Force dévastatrice (1), Crocochien		
6	3+	-	5+	18	15/17	3	Mots clés : Merc, Ogre		
[2X] GUERRIERS : Régiment (3) - Taille 3									120
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Brutal, Force dévastatrice (1)		
6	3+	-	5+	9	12/14	2	Mots clés : Merc, Ogre		
Monstres									
MAITRE CROCOCHIEN : Taille 2 - Cavalerie									110
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3+1), Duelliste, Entre les jambes, Force dévastatrice (1), Indépendant, Vicieux (mêlée)		
6	3+	-	4+	7	11/13	0	Mots clés : Bête, Crocochien, Gobelin		
Héros									
[2X] BRUTE BERSERKER : Taille 3 - Infanterie de grande taille									130
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Brutal, Charge féroce (D3), Force dévastatrice (2), Motivant		
6	3+	-	4+	8	-/14	1	Mots clés : Berserker, Ogre		
[3X] CHAMAN OGRE : Taille 3 - Infanterie de grande taille									120
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Brutal, Chaman ogre, Force dévastatrice (1), Motivant, Rang d'incantation (1)		
6	4+	-	4+	2	12/14	1	Absorption vitale (5), Éclair (3)		
									Mots clés : Berserker, Ogre
NOMAGAROK : Taille 3 - Infanterie de grande taille									165
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Brutal, Chaman Nomagarok, Désir de sang, Force dévastatrice (1), Motivant, Rang d'incantation (2)		
6	4+	-	5+	5	12/14	1	Éclair (4), Mélopée du fléau (3), Soin (4)		
									Mots clés : Berserker, Chaman, Ogre

Total : 2300 points | PU : 25 | 14 unités

Mémo

Absorption vitale (5)	6"/Ennemis/LC. Perforant (1). Retire à une unité amie primaire dans les 6" autant de blessures que de blessures infligées.
Agile	Donne un pivot à 90° supplémentaire lors d'un mouvement. Perdu si Désorganisé en mêlée par un ennemi possédant Entraves ou Phalanges.
Brutal	+1 sur le jet de Moral après une mêlée. Non cumulatif, on prend la valeur la plus élevée. Si Brutal + Terreur, l'attaquant choisit la règle appliquée.
Canon foudroyant	Portée 12", Perforant (1), Visée stable
Chaman Nomagarok	Augmente de +1 la valeur des sorts Mélopée du fléau, Soin et Éclair jusqu'à un maximum de +3 pour tout régiment, horde et légion d'inf GT à 6".

Chaman ogre	Augmente de +1 la valeur des sorts absorption vitale, boule de feu, brouillard mental et Éclair jusqu'à un maximum de +3 pour tout régiment, horde et légion d'inf GT avec mot clé " Merc" à 6".
Charge féroce (D3)	Distance de Charge = (Vitesse x 2) + D3. Le dé est lancé avant de donner l'ordre.
Crocochien	Une fois par partie, peut relancer jusqu'à 3 dés qui ont obtenu un 1 naturel sur un jet d'attaque de mêlée.
Désir de sang	La cible du Soin de Namagarok gagne Vicieux (mêlée) jusqu'à la fin du tour.
Duelliste	Triple ses attaques contre un ennemi Indépendant.
Éclair (3)	24"/Ennemis. Perforant (1). Tir à 5+ contre une cible à couvert.
Éclair (4)	24"/Ennemis. Perforant (1). Tir à 5+ contre une cible à couvert.
Éclaireur	Aucune pénalité de mouvement ou de charge dans les terrains difficiles.
Entraves	-1 au jet d'attaque des ennemis frappant dans l'arc avant.
Entre les jambes	les unités amies Ogre ne bloquent pas les ldv de l'unité et l'unité peut charger à travers ces unités Ogre
Force dévastatrice (1)	+1 sur le jet de blessure en mêlée.
Force dévastatrice (2)	+2 sur le jet de blessure en mêlée.
Indépendant	Donne Agile, Furtif et Tir stable. Ne multiplie pas ses attaques (sauf sur MdG). Si détruit et que l'attaquant avance d'1d6, mêlée immédiate si contact avec un nouvel ennemi.
Massacreur (Mêlée-D3)	l'unité gagne D3 attaque en mêlée contre inf GT et monstrueuse, cav GT, monstre et titans
Mélopée du fléau (3)	12"/Amis, LC. Si touche obtenue, donne Force dévastatrice (1) jusqu'à la fin du tour. Non cumulatif.
Motivant	Permet à une unité amie dans les 6" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
Pavois	Déf 6+ face aux attaques de tir et de mêlée dans l'arc avant.
Potion de célérité	Vitesse +1.
Sang de l'ancien roi	[Usage unique] Donne Élite (mêlée) et Vicieux (mêlée) pour 1 tour. Son utilisation doit être déclarée avant tout jet de dés.
Soin (4)	12"/Amis, Soi-même/LC. Chaque touche obtenue retire 1 blessure à la cible.
Vicieux (mêlée)	Relance les 1 naturels lors d'un jet de blessure de mêlée.