

Fracas 5

capacités spéciales comptent toujours contre les blessures. Cependant, il ne peut pas esquiver !

6 Blessure mortelle - Le coup de l'ogre touche une partie essentielle de l'anatomie du monstre. Cette attaque cause le double des blessures contre le monstre. En plus, lancer 1D6:

1-5 Aucun effet supplémentaire.

6 Le monstre pousse un cri d'agonie il est évidemment sévèrement blessés. Il combattra normalement ce tour, mais à la fin il s'écroulera définitivement.

Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Fracas 1

L'ogre met toute sa force dans un coup simple et dévastateur. L'ogre peut choisir de casser son adversaire au lieu d'effectuer ses attaques normales. Lancer pour toucher comme d'habitude, et en cas de succès, lancer sur le tableau suivant pour voir le résultat.

1 Stupéfié - l'ogre lance un regard noir à un monstre, ce qui est suffisant pour stupéfier sa cible. Comme le monstre chancelle sous le regard glacé de l'ogre, il sera à -1 pour toucher lorsque ce sera son tour de combattre.

2 Perdre les dents - L'ogre décoche un coup sur la bouche d'un monstre qui grognait devant lui, le sang et les dents éclaboussent les guerriers. Le

Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences de l'ogre

adversaire est mort, de même que les autres guerriers. S'il y a d'autres monstres dans le secteur, les guerriers doivent les détruire avant de revenir jeter un coup d'œil plus précis au monstre à terre. Chaque tour, au début de la phase des monstres, lancer 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, le monstre se réveille et peut combattre normalement. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le monstre reste dans un état comateux. Si le monstre est le dernier monstre sur le plateau, alors tous les guerriers peuvent le frapper automatiquement. Son endurance, l'ignorance à la douleur, son armure ou toutes les autres

Fracas 4

Compétences de l'ogre

niveau de l'ogres blessures dues à la perte de sang, sans aucune déductions.
4 Durement frappé - L'ogre soulève le monstre au-dessus de sa tête et le jette à terre pour le casser en deux. Il subit des blessures normalement, mais doit passer le reste du tour à ne rien faire excepter essayer de se relever. Tandis qu'il se lève, les autres guerriers ont +1 pour le toucher.
5 KO - L'ogre exécute un coup parfait et extrêmement brutal sur la tête de son adversaire. Le monstre subit des blessures comme d'habitude, et seffondre mollement aux pieds de l'ogre. L'ogre est convaincu que son

Fracas 3

Compétences de l'ogre

monstre subit des blessures comme d'habitude, mais la douleur et si forte que toutes ses attaques sont à -2 pour toucher ce tour.
3 Nez cassé - L'ogre casse le nez de ses adversaires le transformant en une pulpe sanglante, grognant avec la satisfaction du travail bien fait. Le monstre subit ses blessures comme d'habitude, en plus il continuera à perdre son sang. Au début de chaque tour des monstres, il lance 1D6 :
1 Le sang s'arrête de couler
2-5 Le monstre perd son sang et obtient une autre morsure, et ainsi de suite
6 Le monstre subit 1D6 + le

Fracas 2

Compétences de l'ogre



Crunch

Compétences de l'ogre

Dans son ardeur pour attaquer ses ennemis, l'ogre pousse rudement ses compagnons de côté comme il charge en avant. L'ogre peut déplacer de côté tous les guerriers, les poussant dans les cases disponibles pour se frayer un chemin vers sa victime—ceci peut impliquer de bousculer plusieurs guerriers autour, ET ON NE PERMET A AUCUN AUTRE JOUEUR DE FAIRE DES SUGGESTIONS POUR QUI

Coup d'épaule 1

De l'ogre



Compétences

Compétences de l'ogre

Jetant en arrière son horrible tête, l'ogre beugle un cri de guerre assourdissant qui s'étend de tous les côtés. Au début de chaque phase de guerriers, l'ogre peut hurler sur ses adversaires. Il peut pousser un hurlement "général", ou peut diriger son beuglement terrifiant sur un monstre particulier qu'il lui est adjacent. Avec un hurlement "général", l'ogre lance un dé pour chaque monstre qui se trouve à son contact base contre base.

Hurlement

De l'ogre



Compétences

Coup d'épaule 2

EST POUSSÉ ET OÙ - LE JOUEUR OGRE DOIT ACCOMPLIR LE MOUVEMENT AVANT QUE N'IMPORTE QUI COMMENTE !

Il peut également pousser de côté tous les monstres qui sont plus petits que lui (regarder les figurines - s'il y a n'importe quel doute, lancer les dés ou jeter une pièce de monnaie pour décider). Si un ogre peut se frayer un chemin à coup

Compétences de l'ogre

Coup d'épaule 3

d'épaule dans la foule, alors il ne peut pas être bloqué par quelque chose qu'il peut bousculer d'un coup d'épaule. Après sa charge, il peut attaquer normalement. Il peut faire cela chaque tour s'il le souhaite, quand c'est son tour de se déplacer.



Compétences de l'ogre

Hurlement

Sur un résultat de 6, le monstre perd 1 attaque pour un tour. Sur un hurlement spécifique, l'ogre vise un monstre qui est en contact avec lui. Lancer 1D6 sur un résultat de 5 ou 6, le monstre perd 1D6 attaques ce tour. Il peut essayer une fois à chaque tour.

Compétences de l'ogre

Hurlement



Compétences de l'ogre

Menaçant 5

confisque les objets et vous jette hors de la ville.



Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Menaçant 1

En ville, l'ogre est particulièrement impressionnant et semble menaçant quand il progresse le long des rues, sa tête et ses épaules s'élevant au-dessus de la foule.

Il prend en passant des pommes, des gâteaux et peu de personnes osent s'interposer.

Quand il voit quelque chose qui lui plaît vraiment, il intimide habituellement le propriétaire du magasin pour que celui-ci lui donne gratuitement ou à un taux extrêmement réduit.

Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences de l'ogre

6 Le propriétaire de magasin est tellement effrayé qu'il vous donne l'article pour rien, s'il est disponible.
Le joueur ogre doit noter quels articles il obtient gratuitement ou à 50 % de leur prix réel dans une ville. Chaque jour que l'ogre reste dans la ville, lancer 1D6 et ajouter le nombre d'articles qu'il a extorqués gratuitement ou à 50% de leur prix. Si vous obtenez 7 ou plus, la marchandise vous arrête,

Menaçant 4

Compétences de l'ogre

trouble de l'ordre public.
3-5 Vous parvenez à effrayer le propriétaire du magasin pour qu'il vous vende l'article à un prix réduit. Lancer 1D6 pour voir le montant de la ristourne :
1-2 10% de réduction
3-4 25% de réduction
5-6 50% de réduction
Si vous n'êtes pas heureux du prix, vous pouvez relancer le dé de nouveau sur le tableau des menaces pour voir si vous obtenez un meilleur résultat.

Menaçant 3

Compétences de l'ogre

Un ogre avec la compétence menaçant peut employer sa compétence chaque fois qu'il essaye d'acheter quelque chose. Ceci est résolu en utilisant le tableau de menaces ci-dessous. Lancer 1D6
1-2 Le propriétaire du magasin a deux gardes du corps ogre, qui émergent de l'arrière-boutique et le jettent hors du magasin. Lancer encore 1D6, sur un résultat de 1, il appelle également la milice, qui le jettent hors de la ville pour

Menaçant 2

Compétences de l'ogre

Cette compétence fonctionne exactement comme l'attaque du géant du même nom. L'ogre peut donner un coup de pied à n'importe quel monstre adapté, le projetant en une ligne droite d'autant de cases qu'il a de force, envoyant la cible par-dessus la tête de tous les monstres ou guerriers, jusqu'à ce que le monstre frappe un mur, ou s'étale sans dommages dans une case vide. Si le monstre frappe un mur, alors il subit 1D6 blessures pour chaque case supplémentaire qu'il pourrait avoir traversée s'il n'avait pas frappé le mur. C'est une attaque supplémentaire que l'ogre peut faire à chaque tour, lançant pour toucher comme d'habitude.

Coup de pied

Buveur 5

dans le bar. L'ogre soulage chacun de 5 pièces d'or.



Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Buveur 1

L'ogre n'aime rien mieux (indépendamment de massacrer des monstres) qu'aller à la taverne pour engloutir plusieurs douzaines de bières et déclencher une bonne rixe.

Si votre ogre a la compétence buveur, alors il DOIT passer beaucoup de son temps en ville à la taverne. Il doit passer au moins 1D6 jours à la taverne, chaque fois qu'il visite une agglomération. Dans la taverne, lancer sur le tableau suivant pour voir ce qui lui arrive :

Compétences



De l'Ogre

Compétences de l'ogre

5-6 S'il assume tous les clients l'ogre leur prend à chacun 5 pièces d'or
6 Lancer sur le tableau normal de taverne en ajoutant +2 aux points. L'ogre boit les restes des clients dessous la table, et peut les soulager de leur richesse tandis qu'ils dorment comme des bébés sur le plancher de la taverne. Lancer 2D6 2 et multiplier le résultat par 10, pour voir combien d'innocents sont

Buveur 4

Compétences de l'ogre

1 Lancer 2 D6 et multiplier le résultat par 10, pour voir combien de pauvres innocents sont dans le bar
2 Lancer un autre D6, et ajouter le niveau de l'ogre au résultat
3 Multiplier le deuxième résultat par 10 pour voir combien de clients il assomme
4 Si plusieurs clients sont resté debout, ils maîtrisent finalement l'ogre, et lui prennent 1D6 + le niveau de l'ogre x 20 pièces d'or

Buveur 3

Compétences de l'ogre

1 Lancement sur le tableau normal de taverne
2 Lancer sur le tableau normal de taverne en ajoutant + 1 aux points
3 Lancer sur le tableau normal de taverne en ajoutant +2 aux points
4 Lancer sur le tableau normal de taverne en ajoutant +3 aux points
5 Lancer sur le tableau normal de taverne normalement, et après cela, votre ogre déclenche une rixe qui est résolue comme suit :

Buveur 2

Compétences de l'ogre

L'ogre a un bon odorat et peut sentir les monstres proches, et pense même qu'il peut les identifier. Avant qu'une carte d'événement soit retournée, le joueur ogre peut essayer de deviner ce qui va se produire. Si la carte savère être un événement plutôt que des monstres, alors il échoue automatiquement. Si c'est une carte monstre, et qu'il a deviné le type correct (Orque, Skaven etc.) tous les guerriers gagne une attaque supplémentaire car ils ont été avertis de la présence des monstres. En outre, si les monstres sont en embuscade, le joueur ogre peut lancer 1D6. S'il obtient 5 ou 6, l'embuscade des monstres échoue.

Odeur

Compétences de l'ogre

Un coup mortel pour le monstre, écrasant terriblement la partie frappée

1-2 Corps, le monstre subit ses blessures comme d'habitude

3-4 Jambe, le monstre subit ses blessures comme d'habitude, et son taux de mouvement est divisé par deux. Si le monstre n'a pas de jambe, alors considérer le résultat comme un 1. S'il est frappé encore dans les jambes, le mouvement du monstre est divisé en deux, et ainsi de suite, arrondissant

Écrasement 1

De l'ogre



Compétences

Compétences de l'ogre

C'est un ogre particulièrement éclairé, capable d'aligner plus de deux mots ensemble dans l'ordre correct. Parfois il peut même dire des phrases entières ! L'ogre peut maintenant être le chef de la bande, et peut prendre son tour comme n'importe lequel des autres guerriers. Au début de chaque aventure, cependant, si l'ogre n'est pas le chef, lancer 1D6:

1-5 L'ogre est tout à fait heureux de son sort, content de cheminer le dernier, rotant et

Penser 1

De l'ogre



Compétences

Écrasement 2

au nombre entier le plus proche.

5 Bras, le monstre subit ses blessures comme d'habitude, et son jet pour toucher est réduit de 1 dorénavant. S'il portait une arme, déterminer aléatoirement si le bras portant l'arme est celui qui est écrasé - si oui, l'arme est lâchée et le monstre passe le reste du tour à la ramasser. S'il n'a aucun bras, compter en tant que 1.

6 Tête, le monstre subit ses blessures normalement, Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, le coup tue net le monstre.

Compétences de l'ogre

Écrasement 3

L'ogre peut essayer une attaque d'écrasement à chaque tour, il remplace une de ses attaques normales. Il doit lancer pour toucher comme d'habitude.



Compétences de l'ogre

Penser 2

braillant des chansons paillardes de sa voix bourrue sur un mode frénétique.

6 L'ogre pense que c'est son tour d'être le chef, et pousse rudement pour passer devant. Il ne peut pas compter combien de donjon ça fait depuis qu'il était derrière parce que... bon... il ne peut pas compter, mais il est sûr que c'est son tour maintenant. L'ogre prend la lanterne et mène l'aventure.

Compétences de l'ogre

Penser 3



Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences de l'ogre

L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente
L'ogre a une telle résistance à la douleur que tout simplement il ne sent pas les coups. A chaque tour l'ogre peut essayer d'ignorer autant de coups qu'il a d'attaque.
Lancer 1D6 pour chaque attaque qu'il essaye d'ignorer.
Sur un résultat de 6, l'ogre ignore complètement le coup.

**Bien dur (1)
Ignorer le coup**

Compétences de l'ogre

L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente
L'ogre se précipite sur son adversaire et étouffe le monstre, l'étouffant à mort. Cette compétence permet à l'ogre d'attaquer son adversaire à main nue plutôt que de l'attaquer avec une arme. Cette attaque remplace toutes les attaques normales de l'ogre pour ce tour. L'ogre doit lancer pour toucher normalement. S'il réussit à toucher sa cible, l'ogre saisit le monstre et lui inflige (1D6 x niveau) blessures. Le monstre peut ne pas déduire de sauvegarde d'armure des blessures infligées. Une esquive à main nue ne peut pas être

**Bien dur (2)
Attaquer à main nue**

Compétences de l'ogre

L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente
Bandant tous ses muscles l'ogre pousse violemment en arrière un monstre hors de son chemin. Il peut essayer au début de son tour dans chaque phase de guerriers s'il le souhaite. Lancer 1D6 et ajouter la force de l'ogre. Si le total est inférieur ou égal à la force du monstre, le monstre est trop grand pour être bousculé et la tentative échoue. Si le total est supérieur à la force du monstre il est poussé dans n'importe quelle case à côté de sa position originale (le joueur ogre choisit ou). Après avoir repoussé le monstre, ou échoué dans sa tentative, l'ogre peut maintenant jouer son tour normalement.

**Bien dur (3)
Force brutale**

Compétences



De l'Ogre

Bien dur (4) Crâne fendu

L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente

L'ogre saisit les têtes de deux adversaires et les cogne ensemble, ou contre un mur voisin. Pendant la phase des guerriers l'ogre peut renoncer à ses attaques normales et faire une seule attaque "crâne fendu". En faisant cette attaque, l'ogre ne peut utiliser aucune arme, car il a besoin de ses deux mains libres pour saisir les monstres. Il peut attaquer deux adversaires adjacents, lançant pour toucher

Compétences de l'ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences



De l'Ogre

Compétences de l'ogre



d'endurance ou d'armure pour les victimes d'une attaque "crâne fendu", mais esquive, ignore le coup et les capacités semblables s'appliquent comme d'habitude.

Bien dur (4) Crâne fendu

Compétences de l'ogre

contre chacun de deux normalement. Si l'ogre essaye de toucher deux monstres et manque l'un d'entre eux, alors ni l'un ni l'autre ne subissent aucune blessure, et ses attaques pour ce tour sont gaspillées. S'il touche avec succès, chaque monstre subit le double des dommages d'une attaque normale. L'ogre peut aussi diriger l'attaque "crâne fendu" contre un seul monstre qui se trouve à côté d'un mur, dans ce cas il subira (1D6 x par le niveau de l'ogre) blessures. Il n'y a aucune déduction

Bien dur (4) Crâne fendu

Compétences de l'ogre



L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente. Mettant toute sa force derrière ce coup, l'ogre abat son arme la brisant sur le corps de son adversaire. Cette compétence permet à l'ogre d'augmenter la force de son coup en réduisant le nombre d'attaques qu'il fait. Pour chaque attaque qu'il abandonne ce tour, l'ogre peut rajouter + 1D6 blessures à ses attaques restantes. Le joueur ogre doit déclarer qu'il emploie cette compétence avant le jet pour toucher. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Bien dur (5) Coup puissant

Compétences de l'ogre



L'ogre gagne +2 points de vie de manière permanente. L'ogre est en grande partie immunisé contre la peur et la terreur. Il aime combattre, et plus le monstre est grand, plus il est content. L'ogre peut additionner + 2 à n'importe quel test de peur, et + 1 à n'importe quel test de terreur.

Bien dur (6) Ignore la peur