

## Bloodfangs



Une bizarrerie de plus parmi les Grondeurs, la lignée mineure des Bloodfangs (décrite en détail dans leur manuel) se nourrit non seulement de viande, mais aussi de l'électricité organique de ses proies. Cela leur donne d'importants « boosts » très utiles en combat, mais les condamne aussi à chercher souvent de nouvelles sources de nourriture sous peine de s'engourdir. De plus, ils sont hyperactifs et voraces, même quand ils sont rassasiés.

Le schéma de couleur des Bloodfangs est rouge, avec des marques blanches ou fauve.

Modifier les Razorbacks selon la table de la page 39, avec les résultats 2 et 4 : CR +1, For +1, Rés -1, Ar -1, pour -3 points. Ce qui donne les résultats :

### **Chef**

PA : 12 CR : 7 CD : 3 For : 8 Rés : 6 Cer : 3 Tri : 8 Vie : 4 Ar : 6 Tai : L

Coût : 82 points par figurine

### **Mâle adulte**

PA : 12 CR : 7 CD : 3 For : 6 Rés : 5 Cer : 2 Tri : 6 Vie : 3 Ar : 4 Tai : L

Coût : 52 points par figurine

### **Mère**

PA : 12 CR : 5 CD : 3 For : 5 Rés : 5 Cer : 3 Tri : 7 Vie : 3 Ar : 3 Tai : L

Coût : 45 points par figurine

Rage maternelle, Griffes cruelles (+8 points) : comme pour les Mères Razorbacks.

### **Porte-cornes**

PA : 12 CR : 6 CD : 2 For : 6 Rés : 4 Cer : 2 Tri : 5 Vie : 2 Ar : 2 Tai : L

Coût : 27 points par figurine

Empalement : comme pour les Porte-cornes Razorbacks.

### **Petits**

PA : 12 CR : 4 CD : 2 For : 3 Rés : 3 Cer : 1 Tri : 4 Vie : 1 Ar : 1 Tai : S

Coût : 7 points par figurine

## Règles spéciales :

### Vampirisme

Les Bloodfangs tirent leur énergie de l'électricité que recèle le système nerveux de leurs victimes. Ce régime particulier les expose au risque de se retrouver fréquemment en proie à la langueur. Les Bloodfangs commencent chaque bataille avec un trait de PA variable :

**0-2 Léthargie.** L'unité n'a que 8 PA.

**3-9 Bien nourris.** L'unité a tous ses PA.

**10+ Chargés comme des mules.** L'unité dispose de 4 PA gratuits à dépenser au premier tour.

Ajouter +2 si la bataille précédente a été une victoire, -1 si c'était une défaite.

### Choix des cibles

Lorsqu'ils tirent ou chargent, les Bloodfangs attaquent dans l'ordre : les grandes cibles, puis les escouades, puis les individus. En effet cette race vorace estime que les plus grosses sources de chair sont les meilleures sources de bioénergie. S'il veut forcer un Grondeur à agir différemment, le joueur doit réussir un test de Cerveille. Le trait de force *Superior Packmind* permet de relancer ce test une fois.

### Curée

Lorsque des Bloodfangs attaquent ensemble un ennemi, le coût de leurs attaques de corps à corps est réduit d'autant de PA qu'il y a de Grondeurs après le premier. Aucune attaque ne peut cependant coûter moins de 2 PA, sauf s'il est également fait usage de la capacité Frénésie (chacune coûte alors 1PA).

### Bannis

Les Bloodfangs ne peuvent cohabiter avec aucune autre race de Grondeurs.

## Capacités :

Communes : toutes. Particulières : Frénésie (comme les Razorbacks) +18 points, Coup fatal (comme les Whitetusks) +7 points.

### Tueur-né (+6 points)

Ce Bloodfang est fait pour tuer. Ses 2 en combat rapproché sont considérés comme des succès critiques, tout comme les 1.

### Éclair (+4 points)

Le Bloodfang paie 1 PA qui est perdu pour le reste du jeu, sauf s'il tue un ennemi par la suite. Noter que l'attaque coûte aussi 2 PA selon les règles normales. Une fois les PA dépensés et un test de CD réussi, la cible doit faire un test de PHY -1 pour ne pas être Renversée. [CPA 2 (+1 spécial), UPT 1, portée 20 cm/+2]

### Tempête électrique (+10 points, Chefs seulement)

Ce Chef est capable de faire danser des éclairs dans sa crinière et de les décocher autour de lui. Toutes les figurines à moins de 5 cm subissent une touche de Force 4/Ar -2, Force 6 contre les figurines robotiques ou en armure énergétique et les Shards. [CPA : 8, usages par tour : 1]