

Grondeurs lapinoïdes ("Blood Bunnies")



Cette lignée se nourrit de plantes carnivores géantes, telles les pissenlits-droséras géants qu'ils bouffent par la racine (trop dangereux sinon), le sainfoin du diable (puissant hallucinogène), les carottes tentaculaires, et les laitues-Népenthès (creuses et remplies d'acide virulent). Une telle chasse est un spectacle grandiose et terrifiant.

On prend les traits des Razorbacks en y ajoutant les résultats 1, 7 et 10 (une aptitude pour les Mères ; une de plus pour les Mâles adultes ; +1 PA/-1 Armure pour les Chefs, Mâles et

Porte-cornes, ici dénommés Porte-dents). L'aptitude supplémentaire est d'office, Bond puissant (12 PV), déjà incluse.

Chef

PA : 13 CR : 6 CD : 3 For : 7 Rés : 7 Cer : 3 Tri : 7 Vie : 4 Ar : 6 Tai : L

Coût : 97 points par figurine (Bond Puissant inclus).

Mâle adulte

PA : 13 CR : 6 CD : 3 For : 6 Rés : 6 Cer : 2 Tri : 6 Vie : 3 Ar : 4 Tai : L

Coût : 77 points par figurine (Bond Puissant inclus).

Mère

PA : 13 CR : 5 CD : 3 For : 5 Rés : 5 Cer : 3 Tri : 7 Vie : 3 Ar : 2 Tai : L

Coût : 62 points par figurine (Bond Puissant inclus).

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

Porte-dents

PA : 13 CR : 5 CD : 2 For : 5 Rés : 5 Cer : 2 Tri : 5 Vie : 2 Ar : 2 Tai : L

Coût : 27 points par figurine.

Empalement (+5 points) : comme pour les Porte-cornes Razorbacks.

Petits

PA : 11 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 :

Tunneliers

Les Lapinoïdes adultes peuvent se déplacer sous terre. Lorsque l'un d'eux décide de s'enfouir, il dépense 4 PA et on le remplace par un marqueur. Il ne peut ni attaquer ni être attaqué tant qu'il est sous terre. Il paie 3 PA par 2,5 cm de mouvement.

Seuls les Chefs, les Mâles adultes et les Mères peuvent fouir. Chacun peut cependant emmener trois Porte-dents ou 6 Petits avec lui.

Grands sauteurs

Tous les Lapinoïdes ont la capacité Bond prodigieux. C'est obligatoirement celle des femelles.

Capacités :

Toutes les capacités communes des Grondeurs sauf Rugissement sismique (*Earthshaker Roar*) et Rugissement terrifiant (*Fearsome Roar*). La capacité Bond prodigieux (*Mighty Leap*) utilise les règles des Grondeurs autres que les Dos-Bleus. *Morsure (Chomp Attack)* et *Griffes cruelles (Vicious Claws)* se font bien sûr avec des incisives hypertrophiées.

Piétinement +2/+2 (+12 pts)

Le Grondeur qui utilise cette capacité frappe violemment son adversaire à la tête avec ses pieds, enchaînant plusieurs coups légers mais très rapides qui désorientent et déstabilisent la cible. Cela Renverse automatiquement les figurines Moyennes et Petites, et fait passer un test de Renverse +2 aux Grandes. [UPT : 2, CPA : 5]

Trait de campagne :

Méta-Garenne (25 PC)

Cette capacité n'est utilisable qu'en défense (soit un jeu sur deux en cas de litige) et en terrain normal (pas dans un champ de lave brûlante, par exemple). Les Grondeurs de cette meute ont réussi à transformer le sol en gruyère. Leurs déplacements souterrains leur coûtent seulement 1 PA par 2,5 cm quel que soit le terrain. Les Grandes figurines doivent à chaque mouvement faire un test de Renverse pour éviter de tomber dans un trou.

L'une des tactiques préférées des Lapinoïdes, face aux Dos-Bleus, est de les laisser s'enliser pour ensuite jouer à leur sauter sur la tête.