

Grondeurs des Marais



Une lignée toute désignée pour Vykas-Denox.

On prend les Dos-Bleus avec les résultats 1 et 6 (1 aptitude pour les Mères, -1 PA/+1 PHY pour les Chefs, Mâles et Porte-cornes), plus -1 PUI (-3 PV).

Chef

PA 10 CR 6 CD 5 POW 7 PHY 7 CER 3 TRI 7 LIF 4 AR 6 Taille L

Coût : 89 points par figurine. Peut avoir 4 aptitudes.

Mâle adulte

PA 10 CR 6 CD 4 POW 6 PHY 7 CER 2 TRI 6 LIF 3 AR 4 Taille L

Coût : 57 points par figurine. Peut avoir 3 aptitudes.

Mère

PA 11 CR 5 CD 3 POW 5 PHY 5 CER 3 TRI 7 LIF 3 AR 3 Taille L

Coût : 53 points par figurine.

Rage maternelle, Griffes cruelles (+8 points) : comme les Mères Dos-Bleus. Peut aussi avoir une aptitude de Mâle.

Porte-corne

PA 10 CR 5 CD 3 POW 4 PHY 6 CER 2 TRI 5 LIF 2 AR 2 Taille L

Coût : 30 points par figurine. Empalement : comme les Porte-cornes Dos-Bleus.

Petits

PA 11 CR 4 CD 2 POW 3 PHY 3 CER 1 TRI 4 LIF 1 AR 1 Taille S

Coût : 7 points par figurine.

Règles spéciales

Poison dermique

La peau des Grondeurs des Marais est couverte de suc toxiques qui empêchent les plaies de se refermer. Lorsqu'un personnage ennemi fait son jet de dommage après la bataille, on ajoute 1 à son dé.

Amphibies

Les Grondeurs des Marais n'ont aucune pénalité de mouvement en terrain humide. De plus, quand leur joueur est le défenseur, la table de terrain de Primordia Battle Table est changée comme suit : les résultats 31-35, 50-53, 55-59, 89-92 et 95 sont considérés comme 39.

Aptitudes :

Toutes les aptitudes communes sauf *Zigzag (Defensive tumbling)*, *Morsure (Chomp Attack)*, *Rugissement sismique (Earthshaker Roar)* et *Rugissement terrifiant (Fearsome Roar)*. Ils peuvent avoir l'aptitude des Dos-Bleus Surplus de graisse (*Excessive Blubber*). L'aptitude *Saut puissant (Mighty Leap)* utilise les règles des Grondeurs autres que Dos-Bleus.

Salive surabondante (+35 points, réservé aux Chefs)

La capacité stomacale de ce Grondeur lui permet de vomir une quantité quasi-illimitée de suc digestifs. Il obtient l'aptitude Crachat acide (*Acid belch*) avec un UPT de 1 but mais utilisable à chaque tour.

Epine missile (+4 points)

Une fois par bataille, ce Grondeur peut propulser son épine cervicale comme un dard, selon les règles normales (y compris -1 pour un tir indirect). [CPA 4, portée 50 cm/-1, PHY 5, AR -1, Dom 1 ; Mode : Indirect]

Trait de campagne

Marais toxique (20 PC)

Utilisable en défense seulement. La meute a réussi à infuser ses suc digestifs sur une large étendue de marais. Chaque tour, lancez 1D10 : sur 1 ou 10 une figurine ennemie au hasard encaisse une touche de [PHY 5, AR -2, Dom 1] à cause de gaz ou de la corrosion. Les Pharons et leurs esclaves sont très vulnérables du fait de leurs bandelettes qui s'imbibent : ils n'ont pas droit à un jet d'Armure.