

## Grondeurs du Vide

Ces Grondeurs exceptionnels vivent dans les étendues mortes du Cercle intérieur. Ils y traquent toutes les sources de nourriture disponibles et hibernent sinon. Le moindre stimuli les éveille et ils frappent alors avec un acharnement incroyable.

On prend les traits des Razorbacks en ajoutant 2 à l'Armure (+8 PV).

**Chef** PA 12 CR 6 CD 3 Pui 7 Phy 7 Int 3 Cou 7 FV 4 Ar 8 Taille L Coût : 93 points par figurine, plus 4 aptitudes.

**Mâle adulte** PA 12 CR 6 CD 3 Pui 6 Phy 6 Int 2 Cou 6 FV 3 Ar 7 Taille L Coût : 63 points par figurine, plus 3 aptitudes.

**Mère** PA 12 CR 5 CD 3 Pui 5 Rés 5 Phy 3 Cou 7 FV 3 Ar 5 Taille L Coût : 53 points par figurine. Rage maternelle, Griffes cruelles (+8 points) : comme pour les Mères Razorbacks.

**Porte-dents** PA 12 CR 5 CD 2 Pui 5 Phy 5 Int 2 Cou 5 FV 2 Ar 5 Taille L Coût : 38 points par figurine. Empalement (+5 points) : comme pour les Porte-cornes Razorbacks.

**Petits** PA 12 CR 4 CD 2 Pui 3 Phy 3 Int 1 Cou 4 FV 1 Ar 3 Taille S Coût : 10 points par figurine.

### Aptitudes :

Toutes sauf Crachat acide (*Acid Belch*) (ces Grondeurs n'ont pas de salive à gaspiller). Les Cals (*Quills*) ne coûtent que 1 pt.

### Règles spéciales :

#### Vacuicoles

Les Grondeurs du vide ignorent le froid et le vide. Les armes basées sur ces forces sont inefficaces contre eux.

#### Goinfres

À la différence des autres Grondeurs, les Grondeurs du Vide manquent souvent de vivres. Ils tendent donc à manger tout ce qu'ils peuvent. Lorsqu'un Grondeur du Vide tue son ennemi, on lance un dé : sur un 1 il consacre tous ses PA restants à le dévorer.

#### Débarquement orbital

Les Grondeurs du Vide traversent l'espace comme des astéroïdes et lorsqu'ils rencontrent un corps céleste, ils y tombent de la même manière. La meute peut choisir ce mode de déploiement un jeu sur deux, et uniquement quand ce sont les attaquants. Dans ce cas, les Petits descendent accrochés à leur Mère et sont donc déployés à son contact (mais ils peuvent la quitter aussitôt).

Lancez 1D10 par unité au début de chaque tour. Elle atterrira sur 5 ou moins au 1er tour ; 8 ou moins au second ; automatiquement au 3ème. Choisissez un point sur la table et faites un jet de dispersion (avec le dé entier x2,5 cm) pour chaque figurine, ce qui peut éclater l'unité. Aucun Grondeur ne peut dépenser de PA dans le tour où il atterrit et il doit ensuite rejoindre son unité si nécessaire.

Tous les Grondeurs ne sont pas aussi doués en calcul de trajectoire : les Chefs enlèvent 2 à leur jet, les Porte-cornes ajoutent 2.

Si un Grondeur tombe ailleurs qu'en terrain ouvert, cf. le tableau suivant :

Type	Il atterrit sur...	Effet
<b>Chef</b>	Un grand arbre	Couchez l'arbre dans une direction aléatoire, les figurines touchées encaissent à [PUI 4, AR -1].
	Un élément de terrain solide, un véhicule ou une Grande figurine	Le Chef perd 1 point de FV. La victime reçoit une touche [PUI 6, AR -4, Dom 2] et passe un test de Renverse +2.
	Une unité de taille Moyenne ou Petite	Comme ci-dessus jusqu'à 5 cm du Chef.
<b>Mâle ou Mère (avec ses Petits)</b>	Un grand arbre	Idem Chef. Chaque Petit est tué sur un jet de 1-3.
	Un élément de terrain solide, un véhicule ou une Grande figurine	Le Grondeur perd 1 point de FV. La victime reçoit une touche [PUI 5, AR -2, Dom 2] et doit passer un test de Renverse. Chaque Petit meurt sur 1-5.
	Une unité de taille Moyenne ou Petite	Toute figurine que l'on doit déplacer pour poser le Grondeur est automatiquement Renversée et reçoit une touche comme ci-dessus.
<b>Porte-corne</b>	Un grand arbre	Le Porte-Corne perd 1 point de FV.
	Un élément de terrain solide, un véhicule ou une Grande figurine	Le Porte-Corne est tué.
	Une figurine de taille Moyenne ou Petite	Le Porte-Corne inflige une touche [PUI 4, AR -2] ; les deux figurines passent un test de Renverse.

Du fait du caractère hautement dangereux de cette tactique, le joueur Grondeur gagne un point de campagne lorsqu'il l'utilise.