



Grots révolutionnaires de Pandore



Codex « Grots révolutionnaires de Pandore »

Liste d'armée - Considérations générales

Les gretchins représentent sans le moindre doute l'armée la plus terrifiante de l'univers W40k ... pour celui qui la joue. Toutefois, si l'on met de côté leur faiblesse congénitale, leur incorrigible frousse, leur équipement minable et quelques autres menus détails du même acabit ... on s'aperçoit qu'ils ont un certain potentiel.

Tout d'abord, ils existent ! A chaque version de W40K, on les retrouve ! Cela fait que votre adversaire ne peut pas refuser leur présence sur le terrain. Les gretchins sont insignifiants et à peut être aussi redoutable qu'une moule trop cuite (on peut être très malade avec une moule trop cuite !!!). Mais ils ne coutent ... presque rien en point !!! Cela signifie que vous pouvez amasser des armées gigantesques pour un nombre de points dérisoire. Certes, votre puissance de feu reste minable (dans le meilleur des cas) ... mais quand vous allez jeter les dés pour toucher par seaux entiers ... votre adversaire en méga-armure terminator (avec clim et radio MP3 en options ...) sera beaucoup moins fier ... et puis vous pouvez vous permettre d'en perdre quelques-uns, voire toute votre armée. Si vous perdez ... c'est dans l'ordre naturel des choses ; mais vous vous aurez montré que vous êtes capables de prendre des risques !!! Mais si vous gagnez vous aurez réalisé un authentique exploit !

Lorsque, par jeu, les bases de ce codex ont été posées ; elle devait faire partie d'une campagne. Les dernières parties jouées ont montré un réel manque de maîtrise des règles de W40K de la part de l'auteur de ces lignes. Ce qui compromettrait tout travail un tantinet sérieux pour faire une campagne digne de ce nom. Malgré tout, pouvoir me moquer de ses adversaires avant de fuir lâchement apparaît comme irrésistible ... Le codex « grot » a donc été repris ... sur la base du codex « Ork ». Toutes les stats sont inspirées de ces règles. Il y a bien eu des ajouts supplémentaires, mais ils restent inspirés par le fluff... et la fantaisie de l'auteur. On peut donc facilement jouer (et perdre) avec une armée grot face à n'importe qui ... sans qu'il puisse refuser (du moins si il est fair play !!!).



Les grots de « Pandore » ont tous en tête leur glorieuse révolution (Ils ont pu le faire !!!) sur les orks. A 100 contre un (au moins), ils ont luttés héroïquement pour leur liberté et surtout éviter de se retrouver en première ligne face à des adversaires qui les terrifiaient encore plus que les orks. La première des libertés n'est elle pas de pouvoir fuir dès qu'on le souhaite ? Ce souvenir guide encore les actions des grots révolutionnaires de Pandore. Ils se regroupent en nombre suffisant pour attaquer tout ork (ou tout ce qui peut être noyé sous le nombre) de manière à ne plus jamais être obligé de se retrouver en première ligne ...

Des gretchins fanatiques entretiennent ce glorieux souvenir et ces traditions martiales. Ces guides spirituels lancent les grots au combat pour que l'acquis révolutionnaire ne soit jamais oublié. Mais conscient de leur valeur individuelle, ils sont obligé de prendre la fuite dès que les choses tournent mal (c'est à dire souvent). Ces figures héroïques se reconnaissent par un meilleur équipement et des armes imposantes que les autres grots. Afin d'entretenir la motivation du groupe, ils sont prêts à abattre le premier gretchin qui ferait mine de fuir. La révolution exige une abnégation de tous les instants. Ces grots fanatiques dont la vie est voué à la révolution, sont parfaitement prêts à se battre jusqu'au dernier de leurs gretchins... Ce sont les « guides révolutionnaires » ...

Les guides révolutionnaires peuvent se regrouper en bandes de « zéros révolutionnaires ». Ce sont de futurs guides, des grots fanatiques, des grots complètement shooté à la fumée de champignon (dont on ne dénoncera jamais suffisamment les ravage au sein de la jeunesse grot) ou, tout simplement, des grots suffisamment cinglés pour se porter à l'attaque toute chose sans le soutien complet du reste de toute la bande... Ces bandes sont l'élite suprême des forces grot, si ils ne sont pas plus forts que les autres, mais ils bénéficient en général d'un équipement de bien meilleure qualité qu'ils ont réquisitionné pour le bien de la révolution.

Le chef de la bande grot sort des rangs de ces héros. Le « guide suprême » est élu démocratiquement par la bande après avoir montré qu'il est le plus fort ou (souvent) le plus sournois. Cette transition politique est parfaitement acceptée. Il n'y a pas de contestation du pouvoir dans les bandes grot ; le guide suprême antérieur étant généralement éliminé dans l'intérêt supérieur de la révolution ...



Contrairement à ce de nombreuses mauvaises langues malades de jalousie ont répandu à travers la galaxie, la technologie gretchin est l'une des plus avancées de l'univers. Son seul problème est qu'elle est si avancée ... qu'elle tombe souvent en panne ... ou saute à la figure de son utilisateur ...

Les orks et les grots (bien qu'ils répugnent à l'admettre) ont la même base technologique (on soude tout ce qui traîne, puis on appuie sur des boutons pour voir ce qui se passe tout en promettant à la machine les pires destins afin de montrer à cette dernière qui commande !). Cette base technologique qui a été programmé dans l'ADN des deux races lors de leur création, est bien réelle. La technologie ork fonctionne grâce aux pouvoirs télé kinésiques latents des orks (tant qu'ils pensent que cela fonctionne ... cela fonctionne !), que par une utilisation rationnelle et réfléchie de leurs connaissances.

Chez les gretchins, la technologie est utilisée exactement de la même façon ... à ceci près que les gretchins sont par nature beaucoup plus ... prudent, intellectuellement parlant, que les orks. Si les

orks ne se posent pas de questions ... les grots commencent déjà par se demander ce qui va leur arriver si cela leur pète à la tronche ... ce qui peut alors arriver ... très fréquemment !

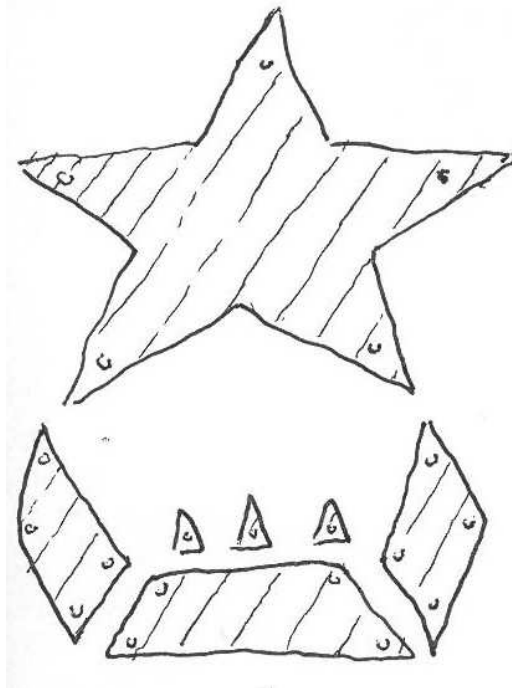
Heureusement, les guides révolutionnaires veillent. Toute utilisation technologique par les équipes de grots techniciens est supervisée par les guides révolutionnaires. Ces derniers sont là pour leur rappeler qu'il ne faut pas s'inquiéter de ce qui passe si la merveille technologique grot ne fonctionne pas ... mais plutôt de ce qu'il va leur arrivé si les guides sont déçus. Cet encadrement par la motivation fonctionne plutôt bien ... tant que les guides sont là ...

Les ingénieurs gretchin sont nombreux. Ils fournissent les rangs des artilleurs et autres spécialistes grots. Les plus talentueux sont les « zénark ». Ces génies sont les créateurs des plus merveilleuses créations technologiques des grots. De tels talents sont rares et représentent des ressources à ne pas gaspiller. Toutefois, l'intérêt suprême de la révolution ou le fait qu'ils n'aient pas eu le temps de fuir, impliquent qu'ils restent parfois sur le terrain pour optimiser le fonctionnement des armes de la révolution ...

Tout comme les orks, les grots ont des psykers. Ce sont les « bizgrot ». Les psykers grot sont particulièrement puissants ... du point de vu grot. Mais l'utilisation de tels pouvoirs provoquent une réelle gêne aux bizgrots. Cette gêne peut aller d'un mal de tête aiguë à l'explosion complète ... de la tête. Malgré ce petit désagrément technique, la révolution a besoin des capacités des « bizgrot ». Les volontaires sont désignés en masse. Une fois sélectionné, les aspirants Bizgrots sont encadrés (et souvent menottés) par un ou deux guides révolutionnaires. Ceux ci ont la tâche de motiver le « bizgrot » en lui faisant absorber des décoctions à bases de champignon pour doper son pouvoir. Si les champignons augmentent considérablement les pouvoir des « bizgrot », cela grille les rares neurones encore en état de fonctionner. Cela anéantit également la raison chez les bizgrot. C'est pour cela que contrairement aux autres grots, ils sont réellement enthousiastes pour un bon bourre pif ! Au combat, la tâche des guides révolutionnaires consiste à orienter le « Bizgrot » dans le bon sens pour que ses pouvoirs se manifestent au bon endroit ... et non dans les rangs de la révolution grot !

Au bout de quelques temps, non seulement, les bizgrot n'ont plus besoin des encouragements des gorilles, mais ils développent un certain stakhanovisme dans la prise des décoctions et l'utilisation de leurs pouvoirs au profit de la révolution grot. Les guides révolutionnaires sont alors encore plus utiles ! Nombre de « bizgrot » vétérans attaquant alors tout ce qu'ils voient.

Le principal pouvoir des bizgrot est le vomis psychique. C'est non seulement parfaitement répugnant, mais c'est également particulièrement dangereux lorsque l'on est à proximité immédiate des bizgrots.



Malgré le courage et l'abnégation de leurs troupes, les gretchins savent qu'ils doivent être appuyés par des engins puissants et nombreux pour avoir une chance de survivre. Les Boit' ki tu sont les plus faciles à construire. Elles forment donc le cœur des unités blindées de la révolution grot. Ces engins sont spécialement conçus pour des pilotes gretchins. Les Zénarks les produisent donc en nombre important. Les aspirants pilotes (qui ne savent pas ce qui les attendent) sont nombreux. Etre réellement plus grand et plus fort qu'un ork est un fantasme pour les gretchins. Malheureusement, si fabriquer une boit' ki tu est relativement aisé. Assurer la connection entre le gretchin et la machine est un art difficile. Grâce à leur exceptionnel talent, les zénarks finissent toujours par connecter les pilotes à leurs machines de guerre. Il est toutefois dommage que si peu survivent à l'intervention.

Plus rarement, les meilleurs zénarks créent des engins encore plus puissants : les Dreadnought. Malheureusement, malgré la puissance reconnue de l'intellect gretchin, ceux ci sont incapables de mener des engins de combat aussi imposants . Grâce à un des snot asservis à chacun des membres ou arme lourde de ces engins sous le commandement éclairé et bienveillant du gretchin aux commandes. Les bandes révolutionnaires les plus puissantes peuvent mettre en œuvre des engins de combat aussi spectaculaire que les dreadnoughts.

Quelque soit le courage des gretchins et la puissance de leurs engins de combat. Tout cela n'est rien sans les héros de la révolution qui inspire les actes les plus grandioses et les plus spectaculaire de la révolution ork. Il était dommage que personne n'en ai jamais entendu parlé.

La révolution vaincra ... à la fin !!!



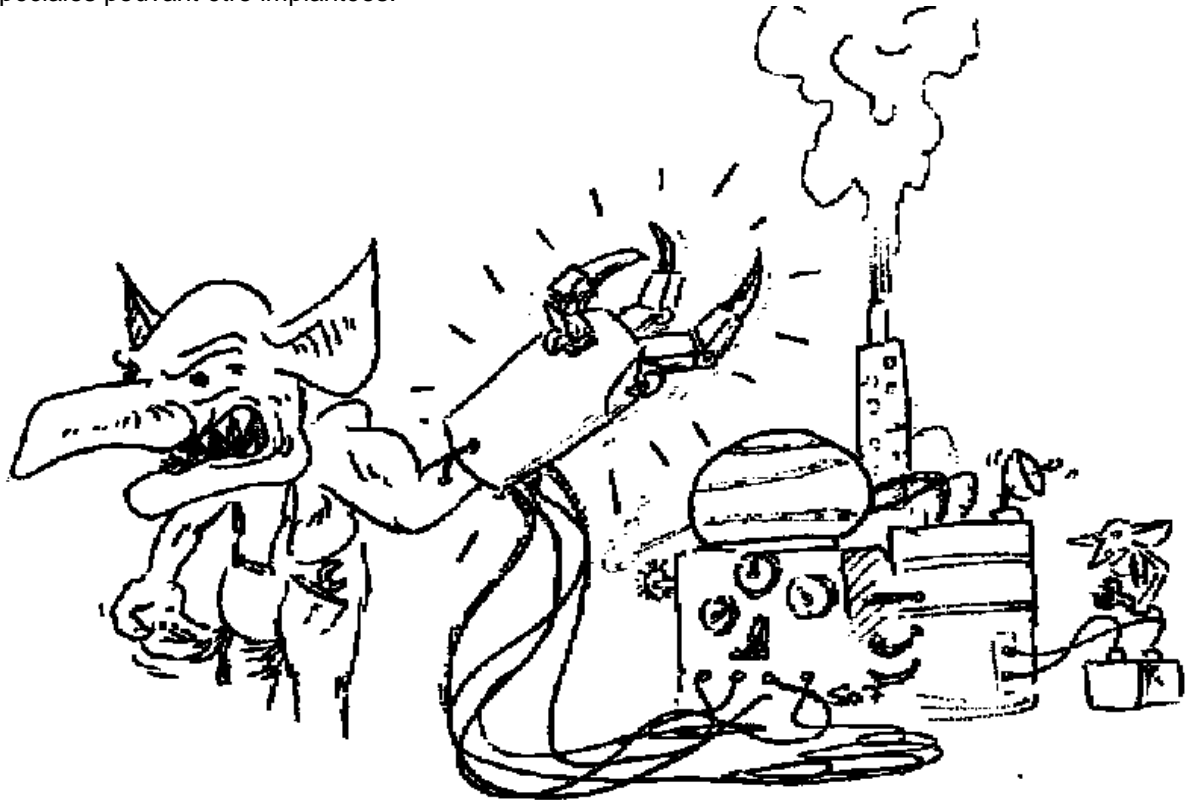
Règles spéciales

Toutes les armées ont droit à des règles spéciales. Il n'y a donc pas de raison que les gretchins n'en ai pas le droit à une ou deux.

Mécanisme grot :

Si les mécanismes grot sont des merveilles de technologies, ils restent de maniement délicat. Un peu trop pour des grots !

A toute utilisation nécessitant un dé, ils ne fonctionnent pas sur « 1 ». Ceci en plus d'autres règles spéciales pouvant être implantées.



Hiiii !!! :

Lorsque les gretchins se jettent au sol, ils ne le font pas pour rire. Ils sont même capable de creuser des tunnels dans les sols les plus durs au moindre danger (la frousse est un excellent stimulant). Malheureusement, ils s'enfouissent tellement bien dans la terre qu'ils disparaissent souvent du champ de bataille.

Les grots ont une sauvegarde invulnérable de 4+.

Un test de moral doit obligatoirement suivre au tour suivant. En cas d'échec, l'unité quitte le champ de bataille. Elle ne compte pas comme victoire pour l'adversaire.

Wiiigh ! :

Les gretchins sont des créatures orkoïdes. Tout comme les orks, leurs pouvoirs psychiques latents peuvent se libérer avec violence lors des combats. C'est le pouvoir de la Wiiigh ! Lorsqu'un leader ork, invoque la wiiigh, il libère les pulsions les plus meurtrières des gretchins. Si les résultats ne sont pas forcément aux normes des autres races, voir des grots sur-excités leur foncer dessus en poussant des glapissements histérique provoque souvent une stupeur certaine, voire une certaine hilarité pour leurs adversaires. Ce qui les empêche souvent de tirer juste. Un tel résultat est pour les révolutionnaires grot, la preuve manifeste de la puissance de la révolution.

Le pouvoir de la wiiigh à des liens avec celui de la waaagh. C'est souvent pour cette raison, que les unités gretchin éloignées du leader ont un comportement différent. Craignant le retour des orks, elles se mettent souvent à pousser des hurlements histériques ... en prenant la fuite.



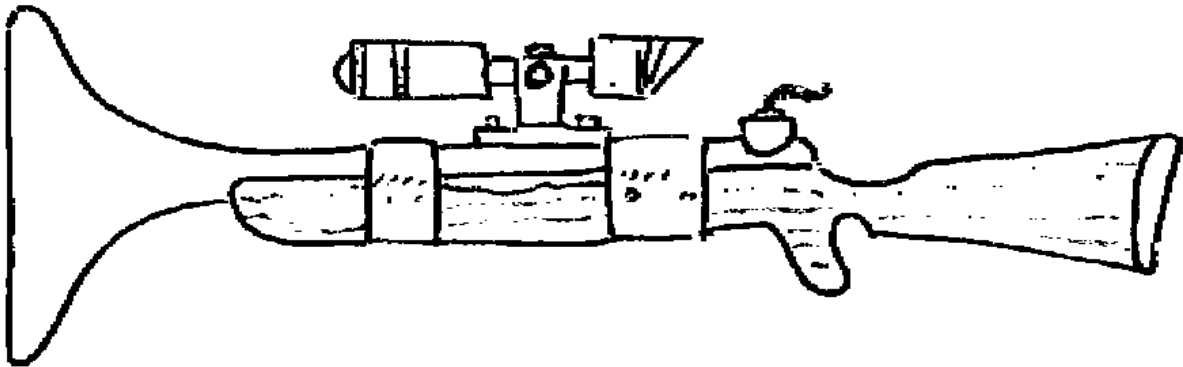
L'unité dans laquelle se trouve le leader révolutionnaire qui invoque le pouvoir de la wiiigh, frappe systématiquement en premier.

L'unité chargée ne peut pas faire de tir de contre charge. Mais, le joueur adverse à le droit de ricaner bêtement lorsque l'adversaire invoque un pouvoir aussi ridicule !

Les unités gretchins qui ont une ligne de vue directe sur l'unité où se trouve le leader doivent faire un test de moral. Si elles réussissent, enthousiasmées, elles chargent la même unité ennemie. En cas d'échec (ce qui peut arriver malgré tout), elles sont en fuite.



Arsenal



Pétoire grot :

la pétoire grot (ou tromblon) est l'arme de base du gretchin. Simple (il vaut mieux !!!), fiable ce serait l'arme idéale si ... elle était suffisamment efficace. Toutefois c'est déjà une arme terrifiante pour les gretchin.

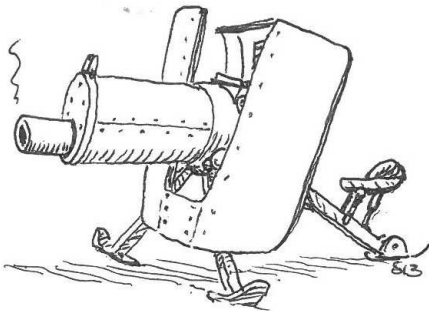
Portée	Force	PA	Points particuliers
12 ps	3	-	Assaut 1

Automatik :

C'est une arme de prestige pour les grots. Elles doivent être prises à l'opresseur ork, ce qui montre la puissance du grot qui le possède. Ou sa chance d'être tombé sur un tel artéfact en l'absence de son légitime propriétaire. C'est surtout l'une des rares armes orks que les grot peuvent porter et utiliser presque normalement.



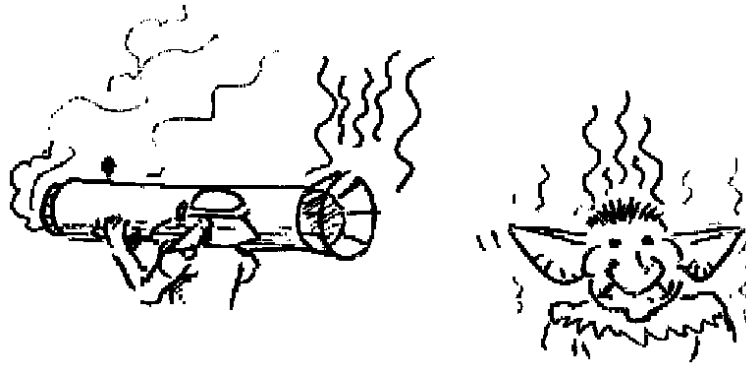
Portée	Force	PA	Points particuliers
12 ps	4	6	Assaut 1



Fling' :

Contrairement à l'automatik, le fling est trop lourd pour être utilisé par les gretchins. Toutefois, les grots se battent pour servir une telle arme. C'est avant tout une arme puissante qu'ils servent pour la plus grande gloire de la révolution. C'est aussi une arme très lourde pour un gretchin, ce qui leur fournit en général une excellente excuse pour rester à une distance prudente des combats.

Portée	Force	PA	Points particuliers
18 ps	4	6	Lourde 2



Bazoogrot :

Malgré l'enthousiasme, forcé, des grots. Il faut une certaine puissance de feu pour faire face à plus fort que soit (c'est à dire tout le temps pour les grots). Les zénark ont donc inventer un nouveau concept d'arme anti-tout. Il s'agit soit d'armes propulsant de nombreux débris dans tous les sens, soit d'armes projetant des récipients remplis de poudres et d'explosifs variés. Dans tout les cas, il s'agit d'armes particulièrement dangereuses, y compris pour celui qui les utilise.

Portée	Force	PA	Points particuliers
18 ps	6	5	Lourde 2, Petit gabarit d'explosion

Les Bazoogrot sont des Mécanismes grot



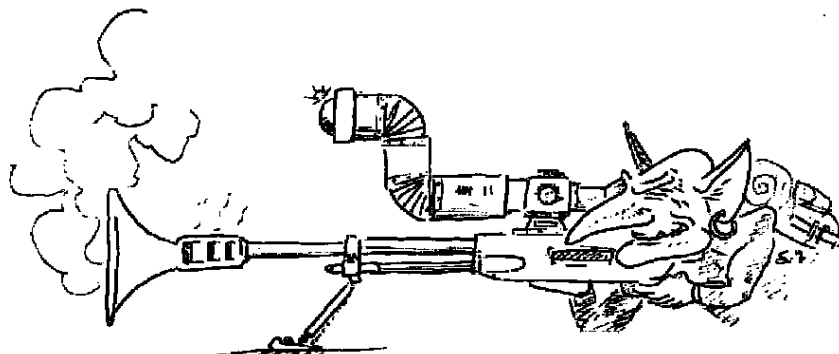
Kikoup :

C'est l'arme de corps à corps standard pour les révolutionnaires gretchins. Ils s'agit donc de tout instrument contendant que les gretchins peuvent utiliser en close combat. Il arrive même que ces armes blessent réellement leur adversaire.

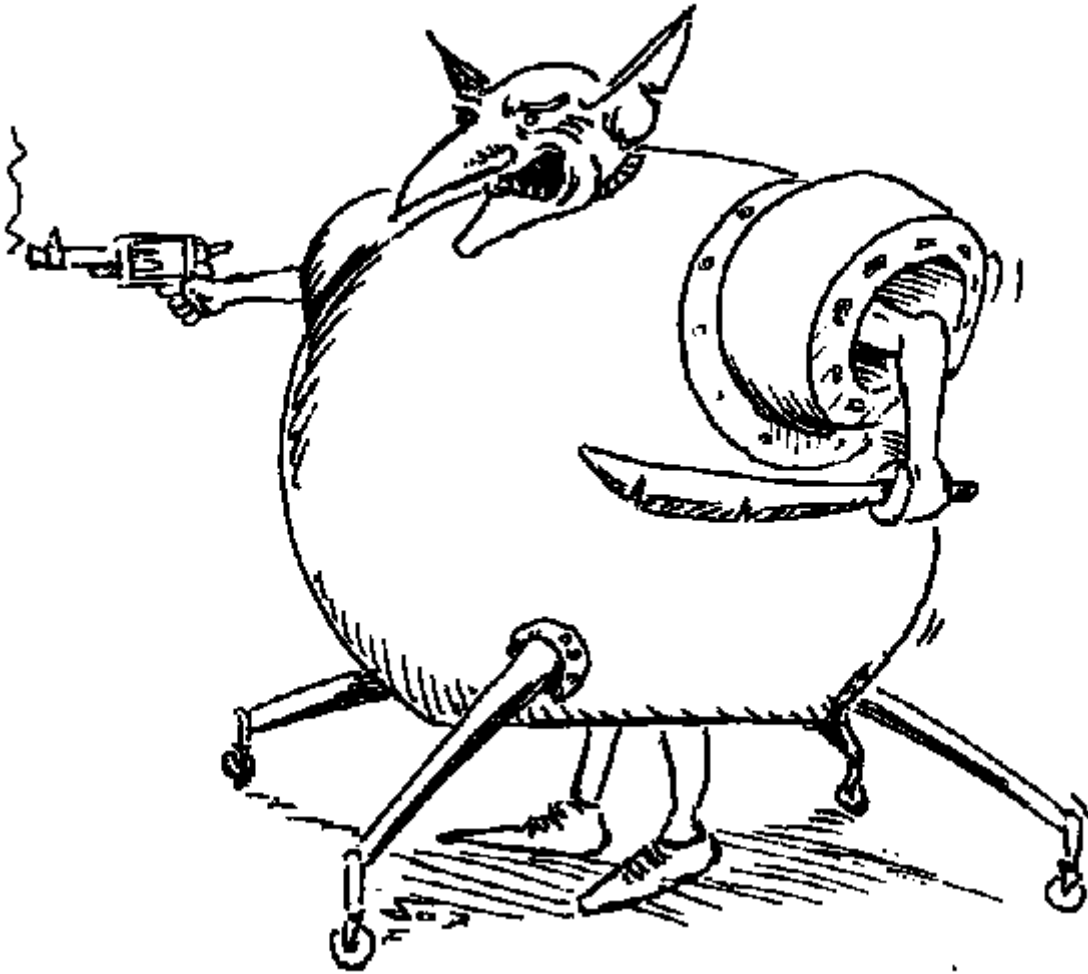
Gro kikoup :

C'est une version amélioré par les zénark. En général, ces derniers affutent l'arme ce qui leur confère un pouvoir de destruction sans égale à ces armes. Du moins, c'est vrai lorsque le zénark ne se trompe de coté à affuter.

Augmente la force de la figurine de +1



Equipement



Méga armure Grot

Lorsque les guides révolutionnaires survivent à une bataille (ce qui est rare), il désirent plus que tout éviter de reprendre des coups. Pour répondre à ce besoin tactique urgent, les zénarks ont conçus une des armures les plus puissantes de la galaxie : la méga armure grot. Souvent conçue à partir d'une poubelle et de tout ce qu'elle contient, cet équipement offre un minimum de protection. Mais pour les grots, c'est déjà fantastique ! Le poids, très relatif, du blindage est impossible à porter pour un gretchin. C'est pourquoi, ils sont toujours doté d'exosquelettes qui augmente la force de celui qui la porte. La méga armure transforme donc le plus chétif des grots en guerrier surpuissant... pour un grot, bien sur !

La Méga armure offre une protection de 5+ et double la force de celui qui la porte.

Implant Grotnique :



La révolution se bat pour tous les gretchins. Chacun est indispensable. Mais certains le sont plus que d'autres. C'est pourquoi, les zénarks ont conçus des implants grotniques. Ce sont des mécanismes grots qui peuvent remplacer un membre blessé lors d'un combat. Non seulement, ils permettent à un gretchin d'ignorer son ancienne blessure, mais les implants absorbent parfois des dommages à la place du porteur.

Un implant donne une sauvegarde invulnérable de 5+. Par contre, toute action du porteur grotnique est soumise à la règle Mécanisme grot

Bannière de la révolution

Cette bannière n'apporte strictement aucun bonus pour l'armée grot (ni moral, ni ordre supplémentaire ... rien ! ...). Toutefois, outre l'aspect décoratif, les guides suprêmes de la révolution ont remarqué que leurs adversaires attaquaient ou visaient d'abord le porteur de la bannière. La bannière révolutionnaire est donc devenue particulièrement populaire chez les guides révolutionnaires suprêmes gretchins. Pour une raison inconnue, les porteurs sont eux nettement moins enthousiastes si ils survivent à un combat au moins une fois à leur tâche.

La bannière de la révolution est portée par un gretchin. Celui ci doit rester avec le big boss. Tant que la bannière est debout, c'est le gretchin qui la porte qui subie avant le big boss toutes les blessures.

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	5

Le gretchin porteur de la bannière à le droit à une pétoire grot (au cas où...)



Champs de Force kustom

Contrairement à des rumeurs propagés des orks mesquins et jaloux, ce sont les gretchins qui ont inventés les champs de force kustom. Les zénarks ont en inventé beaucoup plus que les orks. On trouve des modèles permettant de ne pas attraper de coup de soleil. D'autres qui rendent invisible (les grots se trouvant dans ce type de champ de force ne voient plus rien ; donc c'est que l'on ne peut plus les voir. Logique, non ?) et bien d'autres encore. Ce matériel de très haute technologie n'est utilisé que par les zénarks ; ce sont les seuls qui savent où est l'interrupteur !

Lors de l'utilisation du champs de force kustom ; Jeter 1D6.

1 - Ouille !!! Le zénark se trompe d'interrupteur. Il subit une touche de F3 PA-

2 - ??? Le champ de force permet de voir la vie en rose tout en offrant un couvert efficace contre le soleil... Il peut même gêner les tireurs adverses ! (sauvegarde de couvert de 6+)

3 à 5 - zzzttt ! Un champ de Force s'établit à 12 ps enfin autour du zénark !. Il n'arrête rien du tout, mais fournit une sauvegarde de couvert de 4+, y compris si les gretchin tirent !!! (les figurines à l'intérieur du champs n'y voient pas plus clair que ceux qui essayent de leur tirer dessus !). Toute figurine adverse cherchant à traverser le champ force est soumis à la règle terrain difficile !

6 ZZZTTT !!! Le champ Force fonctionne à fond ! Tout les tir adverses sont stoppés net. Le seul ennui, c'est que tout ce qui se trouve dans le champ force y est bloqué pour 1 tour ! (et il ne peut pas tirer en plus !)



Matos de zénark

Les zénarks se distinguent des autres gretchins par leur diplôme. Un rouleau de papier dont l'utilité est toujours l'objet de controverses oiseuses. Toutefois, il leur arrive aussi d'avoir des outils. Mais lorsqu'il arrivent à s'en servir, c'est un événement capable de changer le monde. Heureusement, cela n'arrive pas si souvent.

Un zénark avec son Matos peut débloquer un implant grotnique (un autre que le sien !) sur un 5+, il peut aussi réparer un véhicule immobilisé ou une arme détruite sur un 6+. Mais seulement si il peut toucher le socle lors du tour où « l'incident » se produit.

Fouet de Torégrot.

Le fouet de torégrot est l'accésoire du torégrot. Sans cet équipement , la plus chétive bestiol' serait capable de le manger tout cru. De plus il s'agit d'un accessoire qui en jette un max auprès des autres gretchins. Ce qui fait que les torégrots ne s'en séparent jamais.

Liste d'armée : QG

QG : Guide suprême de la révolution

40 pts

Le guide suprême de la révolution est le chef de la bande grot. A ce titre il est logique qu'il bénéficie du meilleur équipement. Cet équipement est en général offert par les grots sous ses ordres (en général après deux ou trois baffes. Ce qui prouve que c'est vraiment le chef ; il tape plus fort que les autres !!!). De toute façon montrer un meilleur équipement que celui du guide suprême est non seulement non révolutionnaire, mais en plus dangereux. Cet équipement (outre une dose en rab de fumette de champignon) décuple ses capacités guerrières du guide révolutionnaire.

De plus, pour bien montrer qui est le chef, le Guide suprême de la révolution a une bannière révolutionnaire. La bannière révolutionnaire est le signe distinctif du guide révolutionnaire de qualité supérieur. Il s'agit d'un objet d'un goût artistique certain qui permet à tout individu sur un champ de bataille de savoir qui commande ... chez les grots. Les grots étant principalement occupés à survivre. Quelques guides révolutionnaires ont bien tenté d'avoir plusieurs bannières. A chaque fois, il s'est trouvé autant de grots sournois que de bannière pour s'autoproclamer guide suprême révolutionnaire ... Ce qui a terminé en baston générale au sein du groupe gretchin à chaque fois... à la plus grande surprise de leurs adversaires ...

Le guide suprême est conscient de sa valeur. Il doit se protéger pour le bien de la révolution et ainsi guider la bande quoiqu'il arrive. Il est donc systématiquement le plus éloigné possible du front. Toutefois, dans le souci de motiver et de soutenir ses troupes, il est dès que possible à côté d'artilleurs grots. Ces derniers peuvent ainsi facilement remotiver toute la bande en tirant dessus si ils n'exécutent pas avec suffisamment d'enthousiasme les ordres du guide suprême.



Tout guide suprême est

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
4	2	3	3	2	3	3	-	8

Composition : 1 Guide suprême de la révolution

Type : infanterie

Équipement : Automatik, kikoup.

Règle spéciale : Personnage indépendant, invocation de la wiiigh !, Hiii !

Peut avoir : Un squig d'attaque (+15 pts), Une méga armure grot (+10 pts), d'implants grotniques (+10 pts), Une bannière (+10 pts),

Peut remplacer : Son kikoup par un autre automatik (+5 pts). L'automatik devient jumelé.

Son kikoup par un gro kikoup (+5 pts)

Le Guide suprême de la révolution est OBLIGATOIRE comme choix de QG ; sinon, il n'y a pas d'armée grot sur le terrain !!!

Le guide suprême est inspiré par les stat d'un Gros Mek avec un corps Cybork (la sauvegarde invulnérable en moins). Ces capacités guerrières hors normes s'expliquent par la fumette au champignon (c'est de la bonne), sa force et sa sauvegarde par son armure mégagrot de qualité supérieure.

QG : zénark (sorte de mékano grot diplômé)**20 pts**

Les « zénarks » sont les génies grots. Cette intelligence supérieure leur permet en général de disparaître avant tout danger. Toutefois, lorsqu'ils sont absorbés par un travail, ils peuvent ne pas se rendre compte du danger et se retrouver mêler aux combats. Un guide suprême averti envoi en général du monde pour empêcher les zénarks de fuir. Ces derniers mettent alors leurs talents au profit de la révolution.

Ces génies arrivent parfois à mettre aux points des machines réellement impressionnantes. Outre les classiques Boit ki tu ; certains arrivent à créer des machines de combat encore plus grandes et plus puissantes. Même si celles ci sont en panne la majorité du temps, le simple fait qu'elles existent montre que rien n'arrêtera la révolution grot (et qu'elle vaincra ... à la fin).

Mis à part leurs formidables capacités intellectuelles (ce sont les zénarks qui l'affirment !), rien ne permet de distinguer un zénark d'un autre gretchin... sauf leur sac de matos et leur bannière de zénark !!! Pour pouvoir bricoler (ce que l'on peut traduire en langage non technique par « recherche et développement »), les zénarks ont besoin de matos ! Comme le technocrate humain qui se distingue par son attaché case de l'homme du peuple, le zénark se distingue du gretchin par son sac de matos ! Toutefois, le guide suprême ayant une bannière, il était logique que les zénarks en aient une également. Les guides révolutionnaires accèdent souvent à ce caprice ; cela leur permet d'avoir un de leur gretchin pour tenir à l'œil leurs zénarks ...



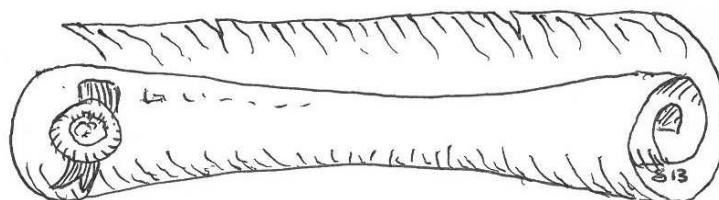
CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
4	2	3	3	2	3	1	-	8

Composition : 1 zénark**Type** : infanterie**Équipement** : Automatik et Matos de zénark.**Règle spéciale** : Personnage indépendant, Hiii !**Peut être équipé** d'une méga armure grot (+10 pts), d'implants grotnique (+10 pts)

Peut remplacer l'automatik par un Fling' (+5 pts), Le fling' peut être jumelé (+5 pts en plus)
Un bazoogrot (+15 pts)
Champs de force kustom (+30 pts)

Le Zénark est inspiré par les stat d'un Mek. Ces capacités guerrières s'expliquent par la fumette au champignon (c'est celle du guide suprême ...), sa force et sa sauvegarde par des implants grotniques, une potion au concentré de champignon (chipé au bizargrot) ou des exosquelettes grots (on peut tout imaginer).

Parfois, il arrive qu'un zénark soit réellement compétant (si !!!), dans ce cas il a réussi non seulement à fabriquer un dreadnought, mais en plus (et là c'est fort !!!), il fonctionne quand la révolution en a besoin. Suivant les règles du codex, Le zénark permet d'avoir un dreadnought. mais celui ci ne peut pas compter comme choix de troupe (faut pas pousser non plus !)



Elite : bizgrot (bizarboy gretchin)**40 pts**

Les gretchins et les orks sont des espèces sœurs. Elles vivent en symbioses (en fait l'une vie plus en symbiose avec l'autre que le contraire ...) et partagent tout (surtout les gretchins si ils veulent éviter une grosse baffe) ... y compris leur ADN ... Les orks ayant des psykers, il était logique que quelques gretchins possèdent des pouvoirs psy également. Très étrangement, ceux ci se manifestent rarement. Malgré tout, la révolution grot se devait d'avoir également des psykers, elle fit tout pour les avoir. Ces symboles de puissance seront appelés « bizgrot ».

Trouver des psykers ne fut pas une chose facile pour les guides suprêmes de la révolution. Tout d'abord, il fallut désigner les volontaires. Mais ces derniers firent preuve d'une évidente mauvaise volonté en n'exhibant pas les pouvoirs exigés par les guides révolutionnaires. Les Zénarks furent rapidement admis dans les comités scientifiques de guerre parapsychologique du peuple grot. Leurs expérimentations ont montré que de simples

baffes ne suffisaient pas à actionner les puissants pouvoirs psy des gretchins. Divers breuvages furent expérimentés. Les expériences ont eu des résultats variés dont le gretchin à poils longs et bleu (et faisant en plus faisant des bulles) fut certainement le plus esthétique. Après moult recherches, les zénarks ont montré que les gretchins pouvaient avoir des pouvoirs psychiques utilisables militairement. Pour développer ces dernières, il faut que les gretchins absorbent des décoctions à base de champignons.

Les capacités d'un bizgrot sont hyper développées. Outre des pouvoirs psy puissant, variés et généralement hors de tout contrôle, les bizgrots en transe sont dotés d'une force, d'une rapidité et d'une endurance incroyable. Malgré tous ces avantages, il y a peu de volontaires. Le fait que les bizgrots qui survivent à une bataille finissent en général complètement cinglés n'est peut être pas totalement étranger à cette situation. De plus, il est de plus relativement rare qu'ils survivent tout court à une période de transe. Mais, surtout, malgré tous les efforts des Zénarks, la potion a une odeur et un goût horrible !

Néanmoins, des désignations arbitraires de volontaires par les guides suprêmes, permettent aux bandes révolutionnaires grots de posséder suffisamment de psykers surpuissant dans ses rangs.

Bizgrot

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	2	2	2	2	3	2	-	Sans objet

Composition : 1 bizargrot, 2 gorilles grot**Type** : infanterie**Règle spéciale** : Personnage indépendant ; Charge féroce (si ! et c'est bien le seul !) psyker, invocation de la wiiigh !*Vomi psychique* :

Portée	Force	PA	Points particuliers
Souffle	1D6	1D6	Assaut 1

Le Bizgrot peut employer les même pouvoir que les bizarboy ork.

Pour 20 pts de plus le Bizgrot peut devenir un Bizzgrot akkro



Bizgrot Akkro

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
3	2	3	3	2	3	3	-	Sans objet

Composition : 1 bizargrot, 4 gorilles grot

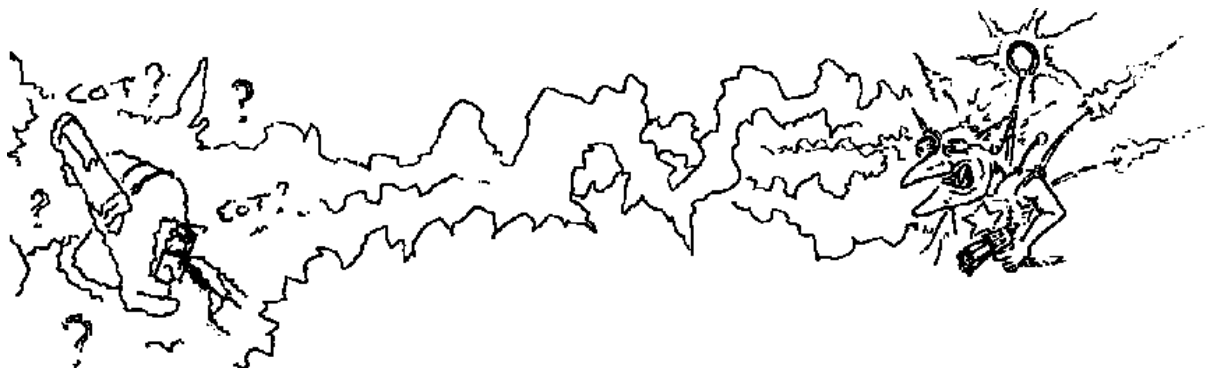
Type : infanterie

Règle spéciale : Personnage indépendant ; Charge féroce (si ! et c'est bien le seul !) psyker, invocation de la wiiigh !

Vomi psychique d'akkro :

Portée	Force	PA	Points particuliers
Souffle	2D6 <small>Si le jet est supérieur à 10, la force reste de 10, mais l'akkro et ses gorilles subissent aussi le tir</small>	1D3	Assaut 1

Le Bizgrot peut employer les même pouvoir que les bizarboy ork.



Gorille grot

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	5

Lorsque le dernier Gorille grot est tué, le bizgrot n'est plus guidé. Il attaque et charge (ou parfois l'inverse) systématiquement l'unité la plus proche. Y compris si il s'agit d'une unité amie.



Elite : Zéros de la révolution

(5 points/figurine)

Les zéros de la révolution sont les grots les plus motivés. Pour les récompenser (et leur laisser une petite chance de survie), le guide suprême leur donne accès aux merveilles de la technologie grot (armure mégablindée, gros tromblons ...). Ainsi équipés les zéros de la révolution peuvent faire face à tous les combattants de l'univers. Cela ne signifie pas qu'ils ont beaucoup plus de chance de gagner ... mais tant qu'ils ne s'en rendent pas compte ...

Pour garder une motivation intacte, voire l'améliorer, les Troupes de zéros révolutionnaires, sont parfois guidées par un coach. Le coach est un gretchin suffisamment cinglé pour croire réellement que la foi en la révolution peut permettre de terrasser n'importe quel adversaire (si, il y en a !!!). Le plus troublant est que ces « coach » arrivent parfois à battre des adversaires réellement plus grand qu'eux. Le fait d'être mis en présence d'un tel fanatique est un honneur pour les zéros de la révolution. Ils sont alors terrifiés (et d'autant plus motivé) par un tel chef. C'est également un soulagement pour chaque guide révolutionnaire de pouvoir mettre à la tête des unités de zéros de la révolution un coach. Cela élimine en même temps un futur concurrent et (souvent) un razeur de première.

L'armure mégablindée est une des merveilles de la technologie grot. Chaque armure est suffisamment puissante pour encaisser un tir (voire deux ... plus c'est vraiment tenter le diable ...). Ces armures sont particulièrement efficaces pour des artefacts grots. C'est donc un signe évident de supériorité que de porter un tel engin. Les grots révolutionnaires en armures représentent donc une élite et en tant que tel évitent de se mélanger avec la piétaille de bas niveau. Mais il faut signaler que lorsque les zéros de la révolution arrivent à survivre après avoir porté une armure de mauvaise qualité, ils montrent alors un sens de l'humour particulièrement limité et n'hésitent pas à demander des comptes aux zénark. Heureusement pour ces derniers, ce genre d'événement est relativement rare.

Les Bazoogrot représentent l'arme offensive individuelle par excellence. Ces engins sont capables de sonner une escouade d'adversaire. Cela donne une chance aux gretchin de zigouiller l'adversaire avant que celui ne se rende compte de la présence des gretchins ... du moins lorsque les bazoogrot fonctionnent. Les grotnades, les projectiles des bazoogrot, sont des engins de combat particulièrement sophistiqués. Elles sont constituées d'un récipient remplie de matière explosive avec un système de détonation adapté qui peut aller du détonateur positronique à programmation quantique aléatoire à la simple mèche. Très étrangement, malgré un fonctionnement qui se révèle souvent aléatoire, il s'agit d'une arme particulièrement efficace et dangereuse ... De ce simple constat, tous les grots ne sont pas tous volontaires pour en utiliser ...

Héros de la révolution

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	3	3	1	2	1	5+	6

Coach

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
3	3	3	3	1	2	2	5+	7

Composition : 10-30 Zéros de la révolution

Type : infanterie

Règle spéciale : Charge féroce (seulement si présence d'un coach), waaagh, L'Union fait la force

Équipement : Kikoup, automatik

Un Zéros peut être promu coach (+5 pts)

Les Zéros peuvent remplacer leurs kikoup par des gros kikoups (+5 pts par figurine)

Par tranche de 10 zéros, un zéros peut remplacer son équipement par un fling' (+5 pts)

Un bazoogrot (+10 pts)

Si l'unité est équipé par un zénark (+20 pts) l'unité peut être pourvue d'implant grotniques (+5 pts/figurines)



Troupes : Bandes grots

(3 pts/figurines)

Les bandes de grots sont le pilier de toute bande révolutionnaire gretchin. Chaque bande peut noyer sous le poids du nombre n'importe quel adversaire. Toutefois, une telle action implique souvent de lourdes pertes. Des guides révolutionnaires sont incorporés au sein des bandes afin de motiver au mieux les grots. Les guides révolutionnaires ne sont pas plus forts que les grots ordinaires, ni plus courageux, mais nettement plus sournois. Tout soupçon de contestation est immédiatement corrigé en éliminant le meneur. Cette manière de procéder permet le renouvellement des forces vives du peuple grot et favorise ainsi un esprit de corps qui permet à toute bande grot d'assurer le succès des missions qui lui sont confiées. Les guides révolutionnaires sont d'autant plus motivés, qu'ils savent que si ils échouent, d'autres guides leur feront participer au renouvellement des forces vives du peuple grot ... Les guides révolutionnaires sont presque aussi bien équipés que les héros révolutionnaires. Ils sont parfois dotés d'une recommandation ou d'un gris gris d'un énarque voire du guide suprême pour leur protection et d'un alpagueur pour éviter que les gretchins dont ils ont la charge fuient trop vite ... Si l'alpagueur est une marque de prestige et accessoirement utile, il est surprenant de constater (surtout pour les zénark) que non seulement les gris gris apportent une réelle protection, mais en plus leur décuple leurs capacités combattives. Les esprits les plus septiques ont beau affirmer que la fumette de champignon y est pour quelque chose ; mais pour la majorité des gretchins, c'est la meilleure preuve que la révolution vaincra (holé !!!)

Même si chaque grot est fondamentalement un guerrier qui ne vit que pour assurer le succès des missions qui lui sont confiées ... du moins dès qu'un guide révolutionnaire commence à tourner autour de lui. Un minimum de puissance de feu reste nécessaire pour avoir une chance de survivre sur les champs de bataille. Les gretchins ont doté leur infanterie d'une arme redoutable : « la pétoire grot ». C'est une arme aussi terrifiante pour ceux qui la servent que pour leurs adversaires (on peut réellement mourir de rire ...). Cette arme à défaut d'être réellement efficace est facile à produire et à utiliser et forme la dotation normale des guerriers de la révolution grot.



Gretchin (3 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	5

Règle : Il y a 1 guide révolutionnaire pour chaque tranche de 10 grots

guide révolutionnaire (10 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
3	3	2	2	1	2	2	-	7

Composition : 10-30 gretchins et 1-3 guides révolutionnaires

Type : infanterie

Règle spéciale : Hiii !

Équipement : pétoire grot pour les gretchin

Alpagueur, Automatik, squig berger pour les guides révolutionnaires

Cet unité est basé sur une bande de grot du codex. Les guides révolutionnaires font office de fouettards.

Troupes : Bandes de Tir' ailleurs**(5 pts/figurines)**

Les grot ont une préférence marquée pour le combat à longue distance. D'ailleurs, pour un gretchin, plus on est loin des ennemis, mieux on est ! Constatant l'inutilité d'envoyer se faire massacrer des hordes de gretchin contre à peine un ou deux individus, les guides suprêmes de la révolution ont donc développé des tactiques basées sur le harcèlement à distance des troupes adverses. Cette tactique a surtout eu le mérite de permettre à des hordes entières de grot de survivre. Un constat identique pouvait être appliqué aux troupes adverses. Les gretchins n'arrivant pas à portée de tir de tromblon se contentaient de tirer une fois en direction de leur adversaire, puis, leur devoir révolutionnaire accompli, entamait une retraite stratégique coordonnée. Au fil des batailles, les tirs furent oubliés, tout comme le fait de s'approcher un minimum de l'ennemi...

Le constat fut simple, il fallait des armes dotées d'une longue portée... et distribuer quelques baffes. Les baffes furent rapidement distribués par les guides suprêmes de la révolution, quand aux armes, les zénarks furent mis à contribution. Quelques prototypes extrêmement sophistiqués se distinguèrent. Le Tromblon longue portée est le plus connu. Doté d'un canon de plus de 3m, il est capable d'envoyer un projectile à au moins... du moins lorsqu'il n'explose pas !

La réponse vint des gretchins eux même. Récupérant les fling' des orks, ils les utilisent comme des armes lourdes. Tout d'abord véxé, les zénarks ont fini après quelques menaces, par admettre le bien fondé d'un tel équipement. Ils ont donc mis en place la production de ces armes.

L'utilisation de Bazoogrot récupéré sur des épaves de boit' ki tu est du même acabit. Mais l'ensemble fournit au gretchins révolutionnaire une puissance de feu non négligeable... lorsque les gretchins trouvent des munitions !

Gretchin Tir' ailleurs (5 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	5

Composition : 5 -15 gretchins**Type** : infanterie**Règle spéciale** : Hiii !**Équipement** : Fling'

Il ne peut pas y avoir plus d'unité de Tir'ailleurs que d'unité de gretchin dans une armée.

L'unité peut être guidée par un guide révolutionnaire (+10 points) ou par un zénark (+20 points).

Les fling' peuvent être jumelés (+5 pts par arme).

Les fling' peuvent être remplacée par un bazoogrot (+5 pts par arme).



Troupes : Snotling

(10 pts/figurines)

Lorsqu'ils étaient les esclaves des orks, les gretchins se consolait en se vengeant sur les snotlings. Aussi incroyable que cela paraisse, les snotlings sont plus petits et plus faibles que les gretchins. Ce qui évitent à ces derniers de se prendre une raclée. Malgré ces jeux sans conséquences pour les gretchins, les snotlings en ont jamais voulu aux gretchins. Ils sont tout simplement trop stupides pour cela.

Lors de la révolution, les snotlings ont suivi les gretchins. Même les gretchins ne savent pas pourquoi. Mais les snotlings participent avec joie et enthousiasme à chaque phase de la révolution. Toutefois, leur enthousiasme débordant provoque beaucoup plus de dégâts qu'une réelle aide. Mis à part pour la chasse au champignon (que les snotlings pratiquent à l'affût), le rôle des snotlings est l'objet de vives controverses parmi les gretchins.

C'est sur le champ d'honneur, que les snotlings se révèlent les plus utiles. S'ils trop maigre pour faire détonner les mines, ils servent très bien d'écran face à des tirs adverses. Les snotlings sont beaucoup trop bête pour avoir peur. Ils sont aussi méchant que les gretchins. Si ils n'étaient pas aussi insignifiants, ils feraient des troupes formidables.

Malgré ces formidables capacités, jamais un guide révolutionnaire ne mettra un gretchin à la tête d'un groupe de snotling. Ce n'est pas le fait que le gretchin devienne réellement dingue en entendant pendant des heures piailler ces snots qui pose problème. C'est le fait que si le gretchin a la trouille (ce ne sont pas des snots qui vont le rassurer), il risque d'emmenner les snots avec lui en prenant la fuite.

Snotling (5 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	-	2	2	3	2	3	-	-

Composition : 3-10 socles

Equipement : Trop stupide pour en avoir une !

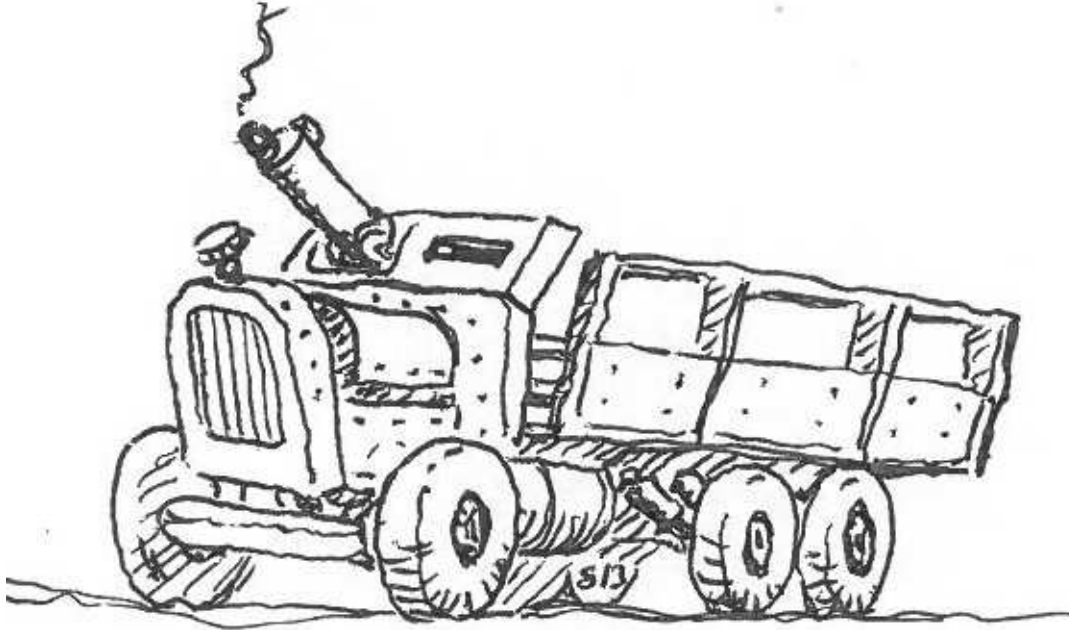
Règle :

« Ils seront trop bêtes pour avoir la trouille » : Pour la même raison qu'on ne leur confie pas d'arme, les snots n'ont pas besoins de test de moral après avoir subit des pertes. De toute façon, ils ne savent pas compter. Pour la même raison. Une unité de snotlings ne compte pas comme une unité opérationnelle. Elle ne peut pas capturer d'objectif.

«Va devant !!! » Une unité de snotlings ne s'éloigne jamais d'une unité de gretchins. Et pour les gretchins ce n'est pas faute d'avoir essayé. Toutefois, il y a un avantage à cette situation: les snotlings font de formidable écran. Ils fournissent une unité une sauvegarde de 5+ invulnérable. Par contre, tout PV sauvé doit être retiré du groupe de snotlings.

“Coucou !”: Quoique l'on fasse à un groupe de snotlings, il y en a toujours un qui finit par revenir. A la fin de chaque tour, l'unité de snotlings peut tenter de récupérer un PV sur un 4+. Par contre, si elle rate ce test alors que l'unité perd son dernier point vie, l'unité est perdue... au plus grand soulagement des gretchins qui l'avaient sur le dos depuis un long moment...





Si un jour une intelligence quelconque organise une classification du matériel utilisé lors des révolutions gretchins, elle aura bien du mal à classer les véhicules de transports grot. Tout d'abord, la production n'est pas uniforme. Les grots utilisent sans distinction roue, chenille, aérogliisseurs, répulsion et antigravité. La propulsion est parfois à vapeur, électrique, diesel, à pédale ou à voile... ou un mélange plus ou moins maîtrisé de tout cela. Pour faire bref, à partir du moment où un véhicule peut transporter un gretchin, un tas d'autres fainéants s'accrocheront à ce véhicule pour éviter de se fatiguer. La notion même d'activité physique est considérée avec méfiance dans les sociétés gretchins. Autre problème, pour un gretchin normal un véhicule de transport est surtout un moyen stratégique de fuite rapide tactique. Un concept que des intelligences moins développées que celles des gretchins ont du mal à concevoir. L'avancé intellectuelle est de taille. Mais, elle pose néanmoins de menues complications lors d'un combat. Doté d'un point de vue essentiellement pratique et dans le seul but de faire triompher la cause révolutionnaire gretchin, les guides révolutionnaires font face avec pragmatisme à des temps difficiles. Ils ont décidé de mettre de côté ces passionnantes constructions philosophiques pour mettre aux commandes de ces engins, les plus cinglés et les plus fanatiques de leurs zéros révolutionnaires (ce qui n'est absolument pas incompatible). Et encore, ceux-ci ont l'obligation de fumer les champignons les plus moisissés histoire d'être sûr qu'ils ne pensent pas à prendre la fuite. Une quelconque autopsie révélerait qu'ils sont incapables de penser tout court. Face à la motivation de ces incorruptibles et héroïques défenseurs de la cause révolutionnaire, rare sont les grots à tenter de pirater le contrôle de ces engins. Encore plus rare sont ceux qui y ont survécus pour en parler...

CC	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière
3	10	9	9

Composition de l'unité : 1 Truc grot

Unité : Véhicule, rapide

Armement : un Fling

Le truc grot est un mécanisme grot

On peut remplacer le Fling par un gro' Fling (+5pts) ou par un Lance Rokat (+10 pts)

Règle Full speed Ahead : Si les gretchins sont obsédés par la vitesse, leurs moteurs et leur prudence naturelle peut tempérer cet état de fait. Les unités de Tank grot se déplacent de 2D6 par tours et peuvent tirer avec toutes leurs armes.

Ils peuvent décider de foncer comme des malades et foncent alors de 3D6 par tour. Ils sont alors trop occupés à s'accrocher à leur véhicule pour pouvoir utiliser leurs armes.

Liste d'armée : Attaque Rapide

Bande de bestiol'

Les gretchins sont des combattants exceptionnels, mais pas au corps à corps. C'est pourquoi il n'y a pas de troupes d'assauts chez les gretchins. En fait, tout gretchin est conscient que si il est capable de courir pour monter à l'assaut des forces adverses ... il est surtout capable de pointe de vitesses autrement plus impressionnantes dans la direction opposée.

Toutefois, si chaque grot a à cœur l'intérêt supérieur de la révolution dès qu'un guide révolutionnaire traîne dans le coin, les adversaires des gretchins refusent de se laisser convaincre qu'ils valent moins qu'un grot en close combat. L'augmentation des guides révolutionnaires parmi les bandes d'assaut n'a fait qu'engendrer des pertes plus importantes sans pour autant convaincre les adversaires.

Devant autant de mauvaises volontés, la révolution a décidé de réquisitionner tout ce qui était plus gros qu'un gretchin. Chaque bestiol' (squig, lézard ... tout ce qui traîne ...) est capturée, dressée et entraînée par des grots spécialisés : les torégrots. Le dressage a lieu dans des arènes. L'autorité (relative) des torégrots est difficile à établir. Il arrive (souvent) que des bestiol' refusent d'obéir. Mais, contrairement aux bestiol', les torégrot sont armés ... Malheureusement, certains oublient de charger leurs armes et se font manger (lorsque c'est un carnivore), ou piétiner (lorsque c'est un herbivore). Ces entraînements sont de grandes attractions pour les gretchins.

Avant le combat les torégrots dopent les bestiol' avec un breuvag' à base de champignon. Si les performances et l'agressivité des bestiol' sont décuplées, l'alimentation des bestiol' peut se révéler particulièrement dangereuse ... pour les torégrot. Les qualités nutritionnelles des torégrots font d'ailleurs l'objet de vifs débats parmi les professionnels. Les bestiol' sont ensuite lâchées en direction de leurs adversaires.

Les torégrots suivent les bestiol' pour s'assurer qu'elles ne se trompent pas de direction. Ces créatures n'ayant pas le QI d'un gretchin, il leur arrive de se tromper d'unité à attaquer.

Certaines bestiol' sont harnachées avec des grotnades. Si l'efficacité au combat est décuplée, les risques le sont autant pour les torégrots. Ce type d'équipement est donc plutôt rare.

Les bandes de Bestiol' n'ont pas de guide révolutionnaire. Les guides ne peuvent pas motiver les torégrots et surveiller en même temps les bestiol'. Ce type d'encadrement, bien que nourrissant pour les bestiol', s'est révélé peu efficace et est tombé en désuétude : on manquait de volontaire parmi les guides !



Bestiol' (15 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
4	-	5	4	1	2	1	6+	5

Composition : 3 -10 gretchins

Type : cavalerie

Règle spéciale :

Tout test de moral raté par l'unité implique une perte de contrôle de la part des Torégrot. Les Bestiol' attaquent alors les torégrots !

Lorsque les bestiol' sont des karnivor' leur initiative augmente de deux points, mais il doit y avoir un test de moral au début de la partie. S'il est raté, les bestiol' ont faim et tentent de manger les torégrot. Les torégrots vont se défendre en utilisant leurs armes lors de ce tour.

Si les deux torégrots réussissent à survivre, ils reprennent le contrôle des bestiol'...

si un seul survit, il doit refaire un test de moral...

si les deux sont mangés ... les bestiol' vont digérer ailleurs ...

On ne peut pas mélanger les karnivor' et les mangeurs de carottes ... Malgré les explications des torégrot, les uns veulent toujours manger les autres ... et la bande finit par se battre.

La transformation en karnivor' est gratuite ...

Karnivor' (15 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
5	-	5	4	1	4	2	6+	5

torégrot grot

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	5

Lorsque le dernier torégrot grot est tué, le bizgrot n'est plus guidé. Les bestioles attaquent systématiquement l'unité la plus proche. Y compris si il s'agit d'une unité amie. Les torégrot sont équipés d'un fouet de torégrot.

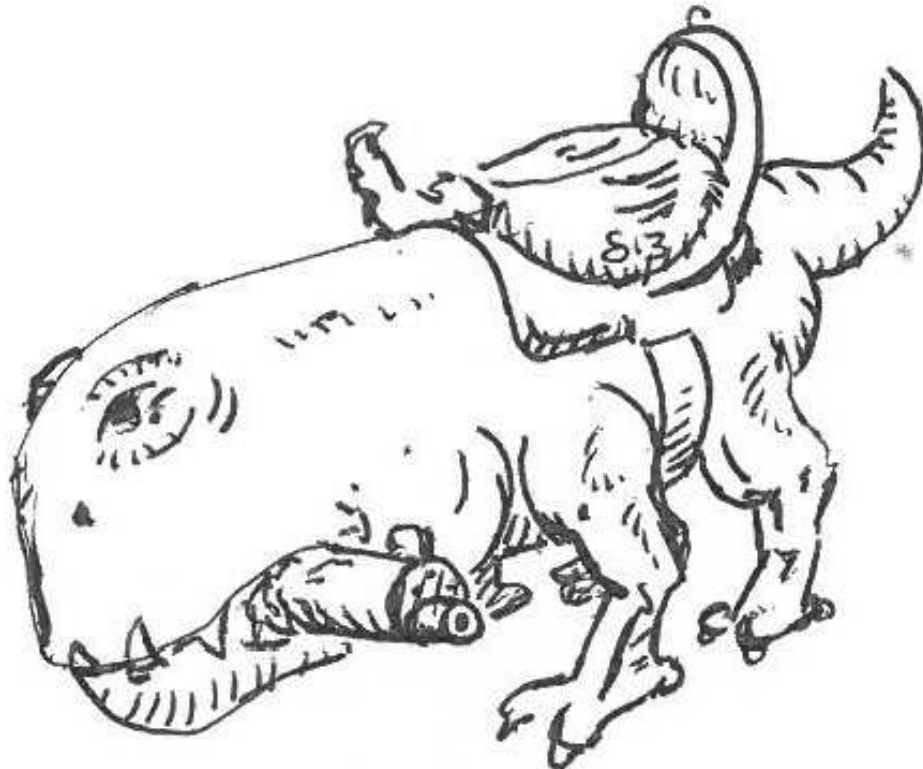


Bande de kavalrie

Malgré tout leur talent, les torégrots n'ont jamais réussi à domestiquer les plus grosses bestiol'. Tout d'abord, elles sont grosses, ce qui a tendance à refroidir l'ardeur des torégrot (qui est inversement proportionnel à la taille des bestiol'). Et puis très étrangement, les grosses bestiol' ne sont absolument pas enthousiastes pour servir la cause glorieuse de la révolution.

Les choses auraient pu en rester là si le zénark Sotmur n'avait pas décidé de doter la révolution de bande de grosses bestiol'. Il mena une série d'essais pour capturer de grosses bestioles. Malgré les pertes, plusieurs furent capturées. L'utilisation du fameux breuvag' pour doper les grosses bestiol' provoqua leur colère, mais aussi de furieuses flatulences qui achevèrent les torégrots qui avaient réussi à survivre jusque là. Une fois calmées (et remis des maux d'estomacs) les bestiol' se sont précipitées vers la nourriture qui avait été mise de cotée. Sotmur eu alors l'idée d'un système innovant de contrôle et de guidage pour grosses bestiol'. De la nourriture attachée à un fil au bout d'une perche permettait de diriger une grosse bestiol' vers l'ennemi. Il fallait donc que les torégrots montent sur les bestiol'. Une série d'expérience, menées par des volontaires désignés d'office, montra que les carnivores pouvaient être dirigés par de la viande, Les herbivores l'étant par des carottes. De la même façon, il ne faut utiliser que le seul guidage. Si il est complété par un système de motivation poussant (coup de pieds dans les fesses ...) la bestiol' peut manifester une certaine contrariété qui ferait tomber (mortellement) l'équipage. De même l'équipage qui monte la bestiol' doit être deux. La première guide la bête, la seconde peut utiliser (lorsqu'il n'est pas occupé à rester sur la bestiol') son arme et surtout repousse l'attaque d'autres bestiol' carnivores voisine qui aurait compris que les torégrots sont aussi de la viande. Ces découvertes furent formalisées dans l'atelier de Sotmur : le kadr'. C'est maintenant le principal centre d'entraînement de la kavalrie gretchin. Pour un torégrot être formé au kadr' de Sotmur est une source de fierté.

Sotmur aurait pu accéder aux plus grandes distinctions. Toutefois sa tentative pour utiliser les grosses bestioles (et leurs flatulences) en lance-flamme lourd provoqua sa mort. Même si son invention (les pinces à narines) permettait de survivre à l'odeur, l'inflammation des gaz se révélait dangereuse. Mais cela n'était rien à coté de la douleur de la bestiol' lors du retour de flamme. Sotmur et tous ses assistants périrent lors d'une crise de colère de grosse bestiol' lors d'une expérience.



Gro Bestiol' (35 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
4	3	6	6	2	2	1	6+	5

Une bande de bestiol' regroupe 1 à 5 grosses bestiol'

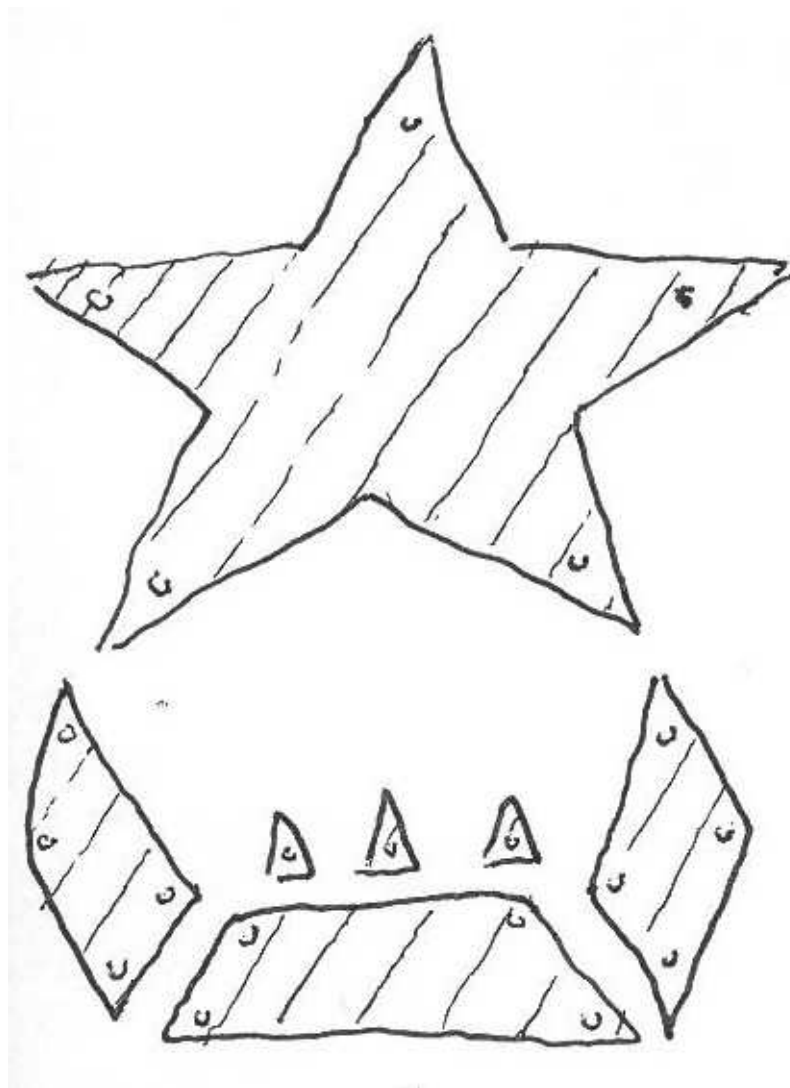
Chaque grosse bestiol doit avoir deux torégrot. L'un pour diriger la grosse bestiol', l'autre pour tirer. Le premier étant un peu plus indispensable que le second... Le second à quand même un fling'

Gro Karnivor' (35 points/figurine)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
5	3	6	6	2	4	2	6+	5

Les grosses bestioles peuvent être des Gro kanivor'. Mais un test de moral doit être effectué pour chaque grosse bestiol' au début de la partie. Si il est raté, il y a perte de contrôle des torégrots. Le kanivor' se rend compte que les gretchins que porte le voisin font un plus gros morceau de viande que celui qui est agité devant lui. Il passe à l'attaque provoquant un combat entre les deux bestiol' les plus proches. Si il s'agit du dernier Gro' kanivor' il attaque systématiquement l'unité la plus proche, même si il s'agit d'une unité amie. A chaque perte de contrôle, les torégrot sont déjà très occupés à rester sur la bestiole (voire même d'essayer d'en reprendre le contrôle pour les plus inconscients) ; ils n'ont pas le temps de tirer sur qui que ce soit.

La transformation en Gro kanivor' est gratuite



Attaque Rapide : Zorex grot

5 pts

Comme toutes les créatures orkoïdes, les gretchins sont accro à la vitesse. Une fois leur indépendance acquise, l'un des premiers réflexes des gretchins a été d'essayer de réutiliser les motos de guerre orks. Ce fut un échec. Tout d'abord, les gretchins n'atteignaient pas les pédales. Lorsque ce problème fut résolu grâce à des améliorations technologiques (les fameuses échasses grots), les grots faisant preuves d'un sens de l'équilibre sans équivalent dans la galaxie : les motos chutaient au mieux 3 secondes après avoir commencé à rouler.

Le Zénark Zorex proposa alors une solution : mettre des roues sur les cotés des motos pour les empêcher de tomber. Grâce à ce génial inventeur, les gretchins révolutionnaires sont les seuls à posséder dans leur arsenal des motos à quatre roues.

Si l'équilibre des motos est amélioré, il n'en reste pas moins qu'il n'est pas toujours possible de trouver une échelle pour grimper sur les motos de combat piquées aux orks. Zorex a donc conçu des motos à quatre roues selon des spécificités grotniques. En reconnaissance du génie du zonark, ces extraordinaires engins sont appelés par la révolution gretchin des Zorex. Réservés à une élite admirée, les pilotes de zorex sont persuadés d'être à l'avant garde de la révolution gretchin. Ce qui n'est pas faux. Ils conduisent de façon suffisamment dangereuse pour être évité avec soin par les autres gretchins.

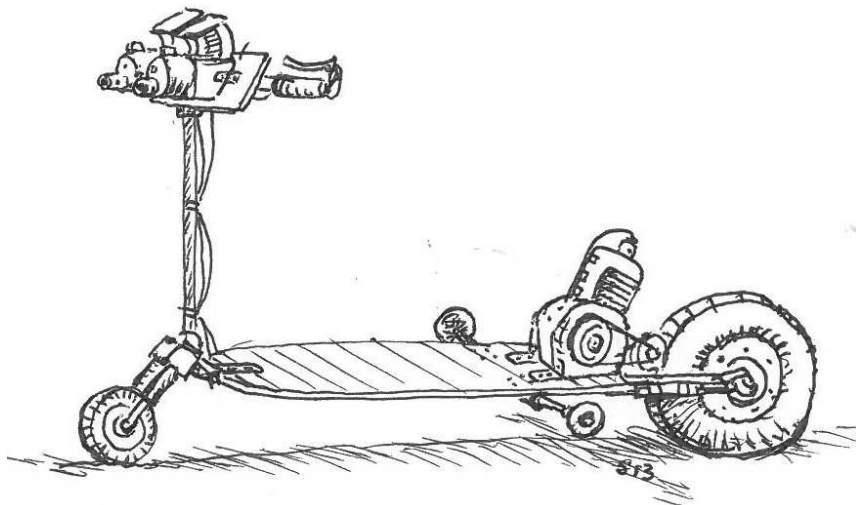
Ces Zorex sont suffisamment rapides pour surprendre n'importe quel adversaire. Il faut avouer que le spectacle de grots balancés dans tous les sens sur d'improbables, quoique bruyants, engins à de quoi laisser perplexe n'importe quelle créature intelligente dans cette galaxie.

**Zorex grot (5 points/figurine)**

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	3	1	2	1	-	7

Composition : 3 -10 Zorex**Type** : moto**Règle spéciale** : Hiii ! Wiiiigh ! Charge féroce, Scout, mécanisme grot**Équipement** : Pétoire grot jumelée

Petites roues : Les motos grots sont des engins particulièrement délicats à piloter. Les petites roues ont la fâcheuse tendance à se prendre dans le décor au plus mauvais moment. C'est pourquoi à la fin de chaque déplacement, quel que soit le terrain sur lequel une moto termine son déplacement. Un test de terrain dangereux doit obligatoirement être fait. C'est que c'est fragile ces engins là.



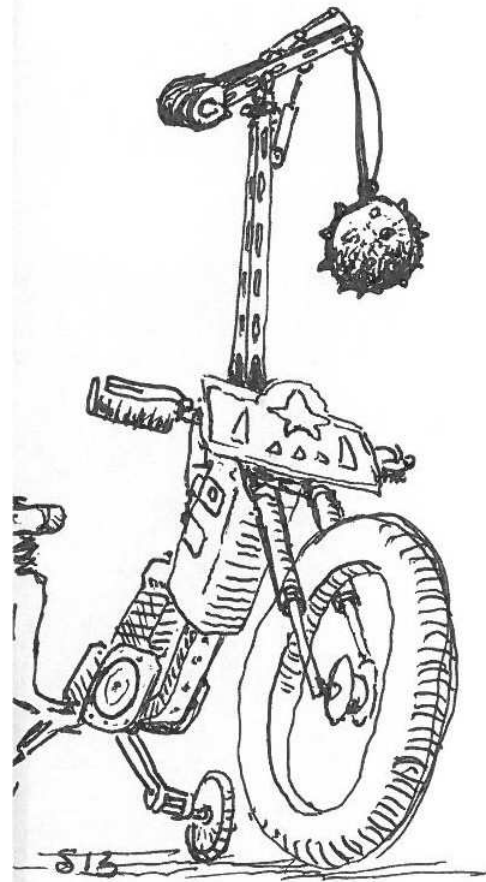
Attaque Rapide : Moto kasskrane**15 pts**

Les Zorex fournissent aux armées révolutionnaires gretchin des engins de reconnaissance légers en nombre suffisant (les patinettes à moteur sont faciles à produire). Mais, l'expérience des combats démontra aux guides suprêmes qu'il leur fallait aussi un engin rapide plus puissant.

Ce véhicule fut relativement rapidement obtenu. Autour de roues et de chenilles, les zonark ont reconstruit à l'échelle gretchin des motos de guerre. L'armement de ces engins fut soigneusement optimisé en soudant tout ce qui traînait dans l'atelier. Malgré ses qualités, cet engin ne répondait pas aux souhaits des guides révolutionnaires. Ils souhaitaient surtout que les motards gretchins soient capables de mettre hors de combat un ork moyen lors des inévitables corps à corps. L'installation d'un rouleau kompresseur à l'avant des motos se révéla un échec. Trop lourdes, les motos se révélaient incapable d'avancer.

Encore une fois, ce fut le génial Zorex qui trouva la solution. Il ajouta à une moto une boule « kasskrane » . Si la moto se révèle franchement impossible à piloter, elle a démontré qu'elle fracasse tout ce qui passe à portée. Tout comme aurait pu l'attester Zorex... s'il avait survécu au premier test de sa dernière création.

Les résultats au combats de ces engins ont enchantés les guides suprêmes de la révolution. Toutefois, il courre certains bruits injustifiés comme quoi les grots chargés de combattre à côté de cette élite motorisés sont beaucoup plus réticents... si du moins ils survivent à la rencontre d'une boule kasskrane.

**Moto kasskrane (15 points/figurine)**

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	3	1	2	1	6	7

Composition : 3 -10 Motos**Type** : moto**Règle spéciale** : Hiii ! Wiiigh ! Charge féroce, mécanisme grot**Équipement** : Fling' jumelés, Boule kass' krane

La Boule kasskrane inflige une touche de force 9 (PA-) sur 4+ à tout ce qui se trouve à 2 ps Même si il s'agit d'un révolutionnaire grot.

Au début de chaque déplacement, un jet de dé de déviation avec 2 D6 doit être. Sur un « hit » le joueur grot peut jouer sa moto comme il lui plait. Sinon, il doit impérativement déplacer l'unité de moto kasskrane de la façon indiquée par le dé.

Les gretchins sont des révolutionnaires pur jus... Mais, ils n'ont pas trouvé mieux pour éviter les maux de tête occasionnés par une boule kasskrane que de descendre ces engins avant qu'ils ne leur tombe dessus.

Si une unité révolutionnaire gretchin subie une attaque de moto kasskrane, elle à droit à un tir de contre-charge (« Prout ! » pour le guide suprême révolutionnaire et ses motos)

Petites roues : Les motos grots sont des engins particulièrement délicats à piloter. Les petites roues ont la fâcheuse tendance à se prendre dans le décor au plus mauvais moment. C'est pourquoi à la fin de chaque déplacement, quel que soit le terrain sur lequel une moto termine sont déplacement. Un test de terrain dangereux doit obligatoirement être fait. C'est que c'est fragile ces engins là.

Attaque Rapide : Grotpter**20 pts**

Parallèlement aux moto kasskrane, les zénarks cherchent à mettre au point des engins de combat volant. Une simple copie d'engins orks peut pas convenir. Tout d'abord parce que les gretchins représente une race supérieurement évoluée appelée à promouvoir la liberté parmi la galaxie. Certains médisants affirment que c'est aussi parce qu'aucun grot n'est capable de diriger de tels engins, voir même de les maintenir en l'air. Quelques Zénarks ont même été jusqu'à affirmer que les gretchins ne pouvaient pas voler car ils n'avaient pas d'ailes. Une fois ces derniers fusillés, les autres zénarks se mirent à étudier le problème avec un enthousiasme accru.

Pour mieux comprendre comment fonctionnait un kopter, le zénark Sigrotsky entreprit d'en démonter un, puis le remonta. A sa grande surprise, il lui resta un nombre impressionnant de pièces détachées une fois l'engin remonté. Quelques assistants mesquins firent même remarquer que l'engin ne ressemblait plus du tout au kopter ork initial. Choissant d'ignorer les remarques de ses assistants, Sigrotsky fit entreprendre un vol test, une fois bien à l'abris. Le résultat dépassa les espérances les plus folles. Non seulement l'engin vola quelques temps avant de s'écraser et de tuer son pilote, mais en plus il massacra ses assistants ! Sigrotsky avait réussi son pari : la révolution avait son kopter !!!

La grande innovation de Sikorsky est de placer le rotor sous le moteur et le pilote. Il en résulte un engin particulièrement dangereux pour le pilote, mais il est facile de désigner des volontaires, mais aussi pour tous ceux qui pourraient croiser la trajectoire de ces engins. La tactique classique de ces engins est d'utiliser des trajectoires pouvant surprendre les abjects adversaires de la révolution et de les détruire au corps à corps avec le rotor. Les trajectoires aléatoires du à part égale à l'inexpérience des pilotes comme à l'impossibilité réelle de contrôler une trajectoire sur de tels engins rendent les grotpters difficile à viser et leur permettent parfois d'arriver au corps à corps. Les Grotpters ne survivent pas au choc, mais le génie du zénark Sigrotsky est d'avoir sut trouver une réponse innovante à ce défaut minime. L'engin est doté d'explosifs optimisant les dégâts lors du combat. Ces détails, sans doute trop techniques, sont mis de côté lors de la formation des pilotes. Ce qui empêche ces derniers de tirer toutes les possibilités des formidables machines.

Moto kasskrane (20 points/figurine)

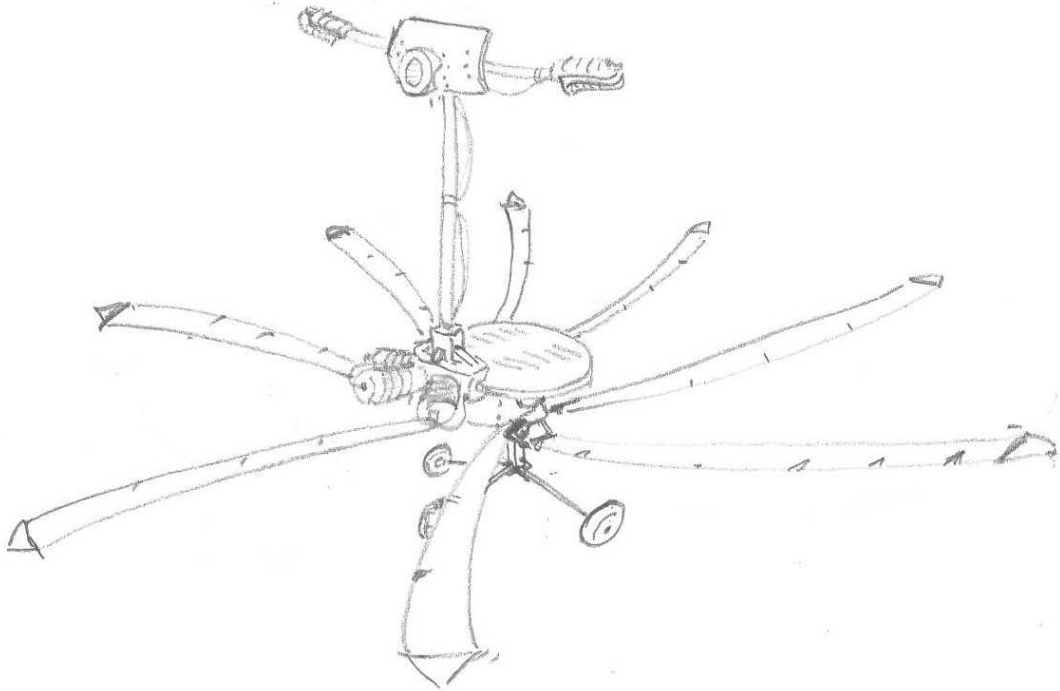
CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
4	-	5	2	1	4	3	5+ invulnérable	7

Composition : 3 -10 Grotpter**Type** : motojet**Règle spéciale** : Hiii ! Wiiiigh ! Scout, mécanisme grot

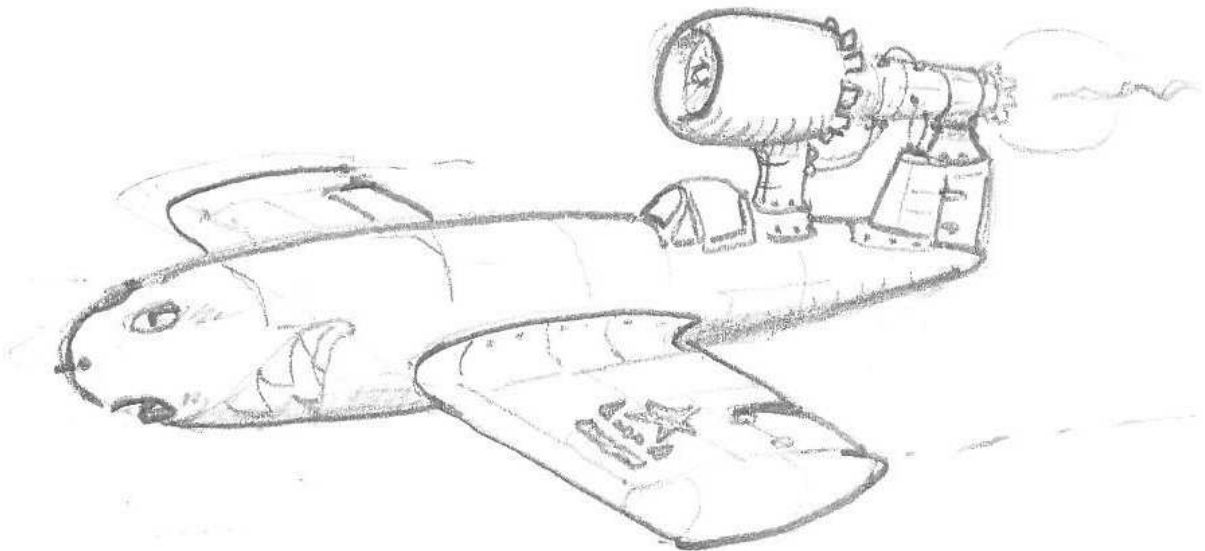
Trajectoire aléatoire : La trajectoire aléatoire donne une sauvegarde invulnérable au grotpter. Toutefois, si un test de mécanisme grot est raté, le grot aux commandes sera incapable de reprendre le contrôle de sa trajectoire. Le Grotpter s'écrase et explose alors au sol. Lancer un dé de déviation et 2D6 pour déterminer la direction et la distance par rapport à l'endroit où a été effectué le test. L'engin explose et projette des débris à une distance de 1D6 avec de force 1D6 (PA-6)

Choc Grotpterique : Ce qui rend les grotpter aussi redoutables, c'est qu'en attaque comme en défense, tout combat au corps à corps, qu'il soit gagné ou perdu, provoque la perte et la destruction du Grotpter. Mais cette destruction est amplifié par les explosifs embarqués à bord... à l'insu du pilote. Quelque soit le résultat du combat au corps à corps, Le Grotpter s'écrase et explose alors au sol. Lancer un dé de déviation et 2D6 pour déterminer la direction et la distance par rapport à l'endroit où a été effectué le test. L'engin explose et projette des débris à une distance de 1D6 avec de force 1D6 (PA-6)

Le Grotpter de Sigrotsky (source : Rapport d'exploration planète Pandore MC15687)



Le GroNavion de Sigrotsky (source : Rapport d'exploration planète Pandore MC15687)



Attaque Rapide : GroNavion**40 pts**

A la surprise générale, certains pilotes de Grotpter ont survécu à leur premier vol. Dès le départ, il est hors de question de perdre une expérience aussi précieuse. De plus, il serait difficile de faire monter à bord de Grotpter des gretchins aillant déjà fait cette expérience. Il fallait trouver un engin capable de valoriser des gretchins ayant de tels talents de pilote et surtout ayant autant de chance.

Le zénark Sigrotsky avait déjà commencé à travailler sur un nouveau concept : le kopter sans hélice. Pour aller plus vite et transporter des charges plus lourdes, il faut des rotors de plus en plus grands. Difficile à fabriquer et surtout source de vibration et d'instabilité, le zénark décide d'éliminer les hélices de ses kopters. Sur une carlingue trouvée, il installe deux rokets de chaque coté. L'engin décolle sur place avant que les rokets explose. Le principe est viable, mais ne permet pas à l'engin de se déplacer. Sur une autre carlingue, il place une série de rokets pour décoller et une autre horizontalement pour se déplacer. C'est un des assistants de Sigrotsky qui prend la place du pilote qui a fuit. L'engin décolle et, trop instable, s'écrase avant que les rokets explosent. Sigrotsky va encore innover en remplaçant les rokets par des ailes et, sur la suggestion du pilote qui a été ramené par des zéros de la révolution, en enlevant la charge explosive de la roket. Le nouveau prototype, décolle, vole et fait même des acrobaties avant de s'écraser au sol. Le pilote, qui a survécu, est promu zéro de la révolution.

La production des kopters sans rotors que nombre de pilotes ignares appellent par erreur des « GroNavion » est lancée. Si les engins produits se révèlent plus ou moins fiables, on finit par constater que les pertes sont également dues à la dépendance à l'adrénaline que finissent par développer les grots qui réussissent à survivre à plusieurs vols. Les grots piquent sur leurs adversaires en faisant feux de toutes leurs armes. Mais ils finissent par oublier d'arrêter leur attaque et percutent leur adversaire. De tels pilotes sont appelés des « Bonsails ». De telles qualités n'ont pas manqué d'être mises en valeurs par le Zénark Sigrotsky. Il propose aux pilote le kit « Bonsail » qui ajoute sous le siège du pilote une charge explosive supplémentaire. Lors de l'impact, la charge explose et propulse le pilote hors de l'engin. A la très grande surprise du zénark, un nombre important de Bonsails sont revenus et ont demander à augmenter la charge explosive qu'il jugeait minable...

CC	Blind. Avant	Blind. Lattéral	Blind. Arrière
3	9	9	8

Composition de l'unité : 1-3 GroNavion**Unité : Avion**

Le groNavion un mécanisme grot, le pilote peut être promu « Bonsail » pour +10 ps

Trajectoire aléatoire : La trajectoire aléatoire donne une sauvegarde invulnérable de 5+ au GroNavion. Toutefois, si un test de mécanisme grot est raté, le grot aux commandes sera incapable de reprendre le contrôle de sa trajectoire. Le GroNavion s'écrase et explose alors au sol. Lancer un dé de déviation et 2D6 pour déterminer la direction et la distance par rapport à l'endroit où a été effectué le test. L'engin explose et projette des débris à une distance de 1D6 avec de force 1D6 (PA-6)

Pilote Bonsail : Ces vétérans sont la fierté des forces aéronautiques révolutionnaires. Totalement cinglés, ils foncent dans les pires combats et arrivent même à en revenir vivant. Leurs talents les rendent même redoutables pour des orks. Leur CC passe à 4, mais lors d'une attaque ils doivent lancer 1D6, sur 4+ ils percutent la cible et explose. Une cible aérienne subit 1D3 touches de F8, une cible subit les touches précitées, mais est recouverte d'un gros gabarit d'explosion(sans déviation). Les autres figurines recouvertes par le gabarit subissent une touche de F6 PA 5.

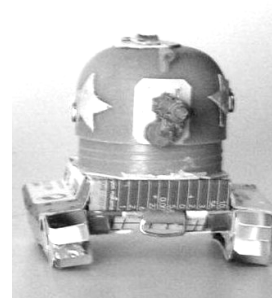
Un GroNavion peut prendre une arme parmi la liste suivante :

2 lance roket' jumelé (20 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	3	Assaut 1

Soutien : Tank grot**30 pts**

Comme les ork, les gretchins sont fascinés par l'idée d'aller vite. Toutefois, cette obsession est tempérée par une prudence naturelle qui va engendrer des engins extrêmement différents de ceux des ork. Contrairement aux buggy et aux motos ork, les moteurs ne sont pas gonflés à l'extrême. Tout d'abord parce que les gretchins sont incapables de concevoir des moteurs aussi poussés. Ensuite, si les gretchins veulent aller vite, ils ne sont pas pressés d'aller si vite que cela vers le danger. Enfin, et justement à cause de ce même danger, les tanks gretchins sont particulièrement blindés. Sur un châssis, les zénarks ont empilés pleins de déchets. Tout tir à plus de chance de détruite un débris inutile, que d'endommager le tank ... ce qui constitue au final une excellente protection.



Il en résulte des Tanks légers capables d'accélération parfois surprenantes, et dotés d'armes particulièrement meurtrières. Les gretchins préfèrent pouvoir disposer d'une puissance de feu suffisamment importante pour éliminer tout opposant ... avant qu'il ne réplique.

Contrairement aux fantassins, les pilotes grots savent qu'ils sont protégés par un blindage massif comme celui d'une boîte de conserve. Ils se considèrent comme une élite et exigent (toujours appuyé par les armes de leurs tanks) le meilleur des débris récupérés sur les champs de bataille. L'excellence de cette chaîne logistique, permet à la révolution grot de bénéficier d'une force mécanisée puissante mais légère (ou le contraire ...).

CC	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière
3	10	10	10

Composition de l'unité : 3-6 Tanks grot**Unité : Véhicule (Tank)**

La boîte qui tu est un mécanisme grot

Règle Full speed Ahead : Si les gretchins sont obsédés par la vitesse, leurs moteurs et leur prudence naturelle peut tempérer cet état de fait. Les unités de Tank grot se déplacent de 2D6 par tours et peuvent tirer avec toutes leurs armes.

Ils peuvent décider de foncer comme des malades et foncent alors de 3D6 par tour. Ils sont alors trop occupés à s'accrocher à leur véhicule pour pouvoir utiliser leurs armes.

Règle Rolling Scrap pile : La haute technicité des tanks ork, les fait passer auprès d'autres races pour des tas de débris roulants. Cette situation n'est pas sans avantage : on arrête pas un tas de débris en tirant dessus ! Les Tank grot bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 5+ sauf ordonnance et destroy weapons.

Chaque Tank Grot doit prendre une arme parmi la liste suivante :

Gros fling' (5 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
36 ps	5	5	Assaut 3

lance roket' (10 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	3	Assaut 1

Karbonisateur (5 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
Souffle	5	4	Assaut 1

Megablasta kustom (15 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	2	Assaut 1, surchauffe

Chaque Tank peut choisir d'avoir un fling'ork comme arme défensive (+5 pts)

fling' (5 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
18 ps	4	6	Assaut 2

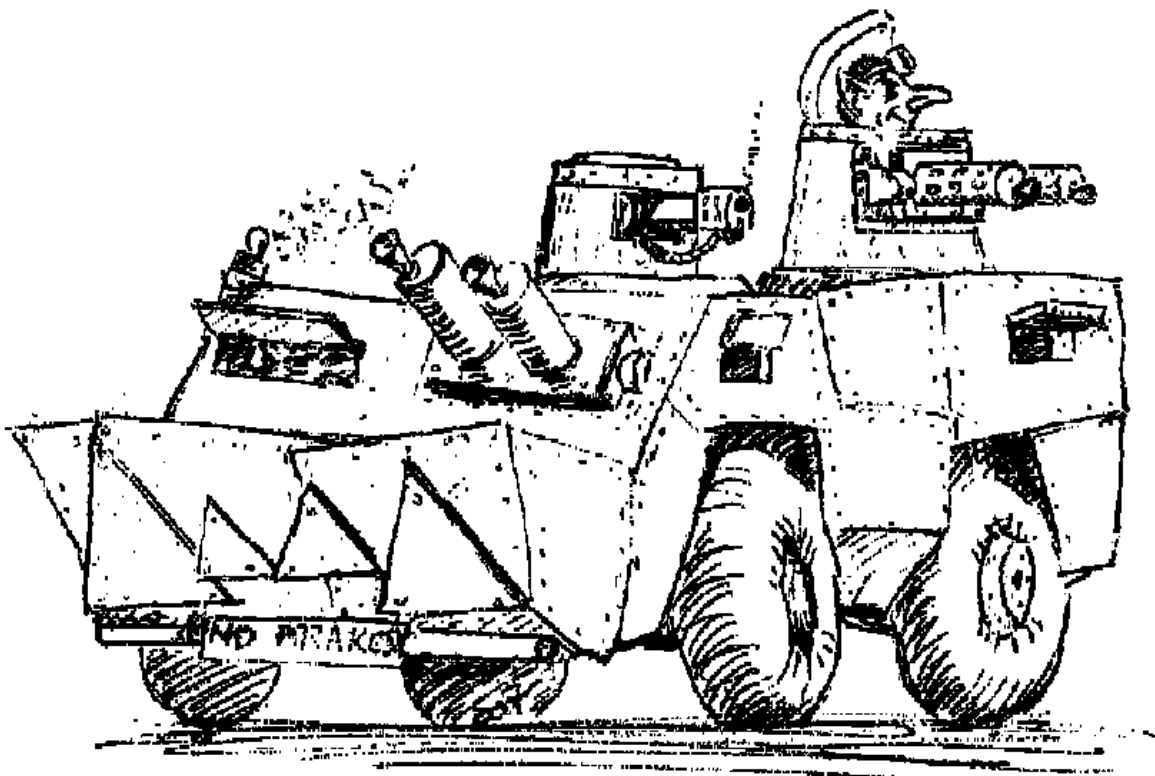
Un Tank peut être promu kommandeur (+15 pts) et peut prendre une deuxième arme.

Soutien : Méga Tank grot

70 pts

Le méga tank est l'engin le plus impressionnant de l'arsenal révolutionnaire grot. Même les orks le redoute. Ce sont les guides suprêmes de la révolution qui l'affirment haut et fort. Pour obtenir un tel engin, les zénarks empilent le plus grand nombre d'armement possible sur une épave qu'ils améliorent. Il est rare qu'un tel engin fonctionne du premier coup, voire fonctionne tout court. Mais, lorsqu'un méga tank fonctionne, il est capable de faire jeu égal avec les plus puissants engins de combat de la galaxie.

Rien que pour cela, les volontaires pour servir de tels engins ne manquent pas. Ce qui tombe particulièrement bien, les Zénarks ne cessent d'en produire à partir des nombreuses épaves qui traînent sur les champs de bataille.



CC	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière
3	12	11	10

Composition de l'unité : 3-6 Tanks grot
Unité : Véhicule (Tank)

Chaque méga tank a deux tourelles lourdes qui peuvent être prise dans la liste suivante en ajoutant au Méga tank le coût cité par tourelle.

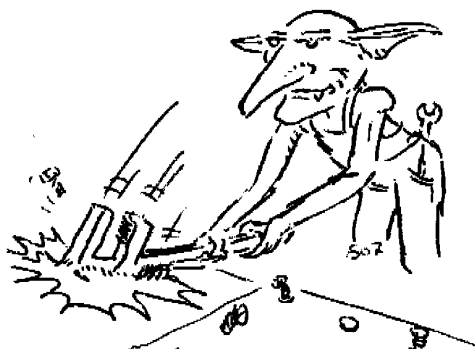
Gro' Fling ou Lance Flamme jumelé	10 points chaque
Bazoogrot ou Lance Raket jumelé	20 points chaque
Méga blasta jumelé	30 points chaque

On peut ajouter à chaque méga tank a deux tourelles lourdes qui peuvent être prise dans la liste suivante en ajoutant au Méga tank le coût cité par tourelle.

Gro' Fling ou Lance Flamme	05 points chaque
Bazoogrot ou Lance Raket	10 points chaque
Méga blasta	20 points chaque

Le Méga Tank peut être équipé d'une Boule kasskrane 5 point

Le Méga Tank peut avoir jusqu'à deux Lance Grotnade 10 points chaque
 (Arme défensive, Utilisation unique)



Règle : Le Mega tank est un mécanisme grot

Règle : Tous à bord ! A cause, ou en dépit, des ordres données par le héros qui commande le méga tank, les grots tirent sur tout ce qu'ils voient. Chaque Tourelle peut choisir la cible qu'elle veut.

Règle : Gooo !!! Un ordre que les grots comprennent... plus ou moins. Le Méga Tank peut bouger de 2D6 par tour. Cela reflète le fonctionnement erratique de la propulsion ou l'incapacité des zénarks au moteur à obéir normalement. Si le Méga tank choisi de ne pas tirer, il peut tirer, il peut se déplacer de 3D6.

Règle : Bidouillage. Les Zénarks ont travaillé à plusieurs pour obtenir un tel engin. Il n'est donc pas rare que certains mécanisme soit en double, voire en triple. Si cela tombe plus souvent en panne, l'avantage est qu'il y a toujours une bidouille en rab qui peut absorber le tir et sauver le véhicule. Sauf pour les armes destructrices de Titan, le Méga tank possède une sauvegarde invulnérable de 5+

Règle : Par'buffle. Pour faire comme les autres, les gretchins ont doté leurs Méga tank de lame bulldozer. Même s'ils ne savent pas à quoi cela sert, ça fait drôlement cool !
 Les Méga Tank peuvent relancer le dé pour les tests de terrains dangereux.

Soutien : Méga Tank « Grotkadia » du cap'tain Harlock**170 pts**

Le méga tank le plus connu et le plus redoutable est le « Grotkadia ». C'est un engin capable d'anéantir à lui seul toute une escouade de blindés lourds. Cet engin terrifiant est celui du mystérieux Cap'tain Harlock.

Celui ci est un ancien guide suprême de la révolution. Mais il a constaté avec dépit que faire la révolution avec des gretchins... c'est pas de la tarte ! Outre le fait que les gretchins ne comprennent rien à rien, ils mangent comme quatre et piquent tout ce qu'ils peuvent trouver. Mais le pire c'est qu'ils piquaient le butin d'Harlock. Le Cap'tain a donc décidé de ne faire la révolution (quand on a la vocation...) qu'avec une toute petite bande de fidèle qu'il pourrait tranquillement terroriser. Le Cap'tain Harlock a fait construire le plus puissant méga tank pour mener son combat au nom de la liberté. Il peut maintenant libérer ses frères gretchins et surtout empocher directement les primes versées par les guides révolutionnaires qui demande son aide.

Pour les grots révolutionnaire, le Grotkadia est plus qu'un méga Tank, c'est le symbole de la liberté. Chaque grot rêve de devenir le Cap'tain et ainsi ne plus subir les guides et les zéros de la révolution. C'est pourquoi lorsque le Méga Tank qui arbore la tête de mort apparait, il est vigoureusement acclamé par les grots.

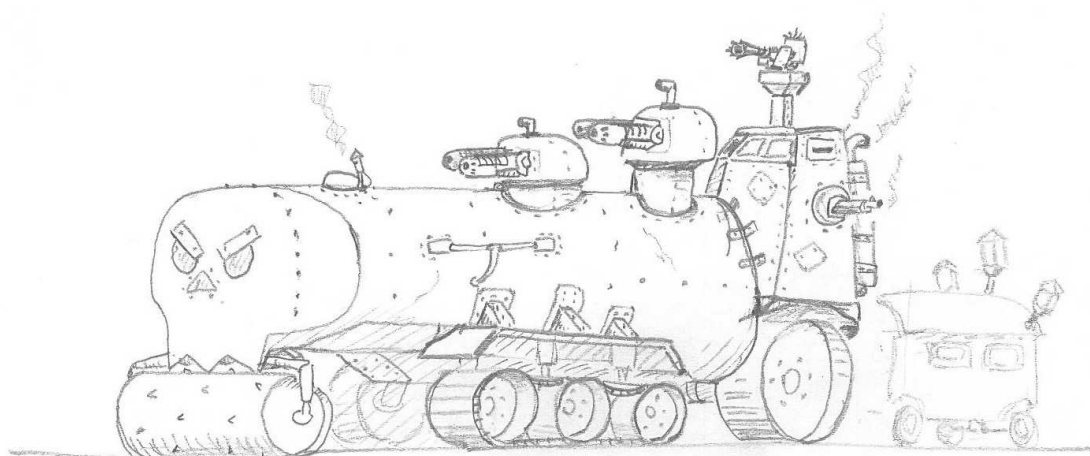
CC	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière
3	12	11	10

Composition de l'unité : 3-6 Tanks grot**Unité : Véhicule (Tank)**

Le Grotkadia suit les règles des Méga Tank

Le Grotkadia est un Méga Tank armé de deux tourelles doubles de Méga blasta kustom, d'une tourelle de Bazoogrot et de deux tourelles de gros fling'.

Il est équipé de deux lances grotnade et d'un rouleau kompresseur. (Donne 1D6 touches de force 10 PA- lorsqu'il touche un socle, et permet de relancer le dé de tests pour terrain dangereux).



Soutien : Boit' ki tu

35 pts

La Boit'ki tu est l'arme de destruction massive des gretchins. Gros, imposant, lourdement blindé et armé, c'est un engin redoutable pour n'importe quel adversaire ... sauf pour les engins équivalents des autres races. La Boit' ki tu reste un engin plutôt légèrement blindé et est modérément armé pour un marcheur de combat du 40 millénaire. Seul la Sentinelle impériale est comparable ... mais ce dernier engin est un véhicule de reconnaissance ...

Il faut ajouter que si les ingrédients sont les mêmes (un gretchin dans une armure automotrice blindée ...), les zénark grots se montrent parfois plus distrait que les mékanos ork ... Il arrive donc parfois qu'une boit' ki tu soit fournie sans pilote, sans armement voire sans jambes ... ce qui reste gênant pour un marcheur de combat.

Tout cela ne peut occulter cette vérité : les gretchins n'ont rien de plus gros ... les armées grots doivent donc faire avec !!! Pour utiliser au mieux le potentiel de tels engins, les guides révolutionnaires ont développé une tactique subtile mais efficace. Ils réunissent un max de ces engins et foncent dans le tas ... si ils sont beaucoup plus nombreux ...

La création d'une Boit' ki tu nécessite des connaissances mécaniques certaines, mais aussi médicales. Heureusement pour les armées grots, les Zénark sont prêts à tout (à défaut d'y être bon). Même si l'opération qui consiste à installer un gretchin au cœur d'une machine de guerre est particulièrement douloureuse, les volontaires ne manquent pas. Pour un gretchin devenir une boit' ki tu ; c'est un véritable rêve ! La boit' ki tu, c'est quelqu'un de grand et de fort ... du moins plus grand et plus fort que son voisin le plus proche ... La boit'ki tu est aussi équipée des meilleures armes et le fait d'être obligé de manger avec une paille tout le reste de sa vie (Personne et encore moins un gretchin, ne peut manger avec une pince énergétique ...) est un détail insignifiant à coté de cela ...



Boit' ki tue

CC	CT	F	BI Av	BI Côté	BI Ar	I	A	Type
2	3	5	11	11	10	2	2	Marcheur

La boit ki tu est un mécanisme grot

La boit ki est équipée d'une pince énergétique et une arme parmi la liste suivante

Gros fling' (5 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
36 ps	5	5	Assaut 3

lance roket' (15 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	3	Assaut 1

Karbonizator (5pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
Souffle	5	4	Assaut 1

Bazoogrot (10 pts)

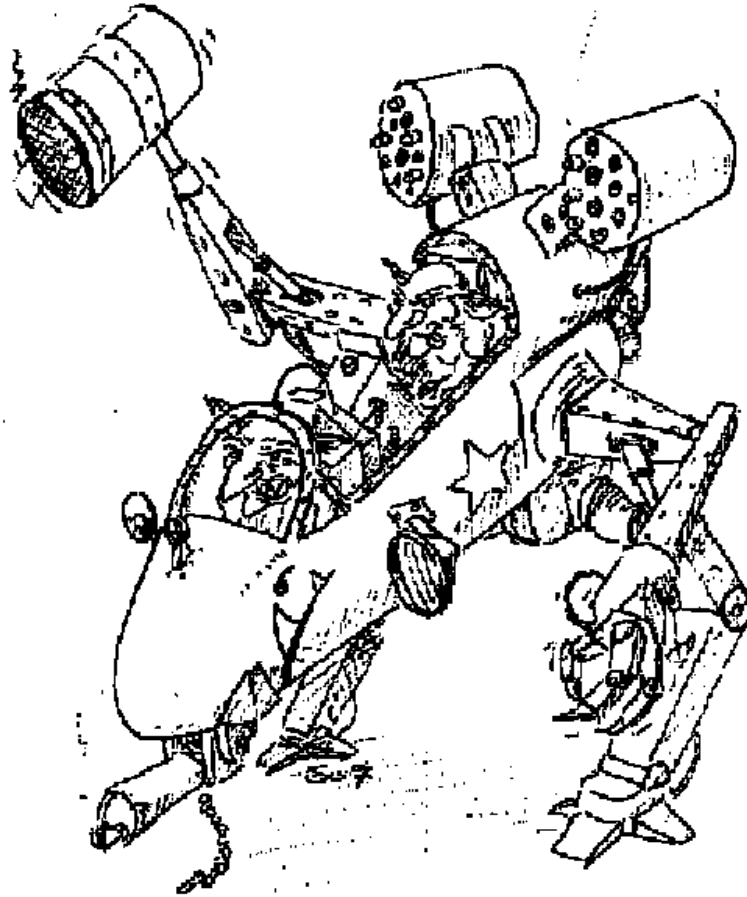
Portée	Force	PA	Points particuliers
18 ps	6	5	Lourde 2, petit gabarit d'explosion

Megablasta kustom (20 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	2	Assaut 1, surchauffe



Le dreadnought



L'ingéniosité des Zénarks n'a pas de limite. Grâce aux données encodé dans leur ADN, les zénarks ont rapidement construit des Boit ki tu. Si ces engins sont redoutables, les marcheurs adverses le sont en général beaucoup plus. Ne pouvant tolérer un tel affront, les guides suprême de la révolution ont suggéré à leur zénark de construire des engins plus puissants. Motivé par une telle marque de confiance et d'intérêt (sans compter la menace des pires horreurs en cas d'échec), les zénarks ont conçu des boit ki tu plus grosses, mieux blindées et bardées d'armes à la plus grande satisfaction de leur chef. Toutefois, malgré l'honneur qui était fait à leur pilote, ces derniers étaient incapables de conduire un tel engin. L'ingéniosité des zénarks ne pouvait modifier le fait qu'il y avait trop de câbles à connecter sur les cortex cérébraux gretchin (pas suffisamment de place). Lors d'une réunion de recherche et développement, un zénark plus malin que les autres suggéra de connecter un gretchin par arme ou par membre. L'Histoire n'a pas retenu le nom de ce visionnaire. Ce dernier, beaucoup trop malin pour son bien, a été fusillé discrètement avant de faire de l'ombre aux autres. Malgré tout, cette solution géniale n'a aussi bien fonctionner qu'on pouvait l'espérer. Chaque gretchin du dreadnought voulait commander, où aller se balader ailleurs. Il en résultait une machine qui se déplaçait n'importe où, tirait dans la même direction, voire s'autodétruisait lorsque tous les gretchins de dread faisait valoir ses aptitudes au commandement (en général au bout de 5 minutes).

Une autre réunion de zénarks a été convoqué. Si aucun membre de cette auguste assemblée n'a trouvé de solution individuelle, une solution collective a été présentée. Le guide suprême a donc fait fusiller collectivement ce groupe de contestataires au cas où ...

Plutôt que de connecter un gretchin par membre, c'est un snotling qui est connecté. Ils ne savent pas ce qu'ils font, mais ils le font avec enthousiasme. C'est pourquoi ces engins visent aussi mal, mais leur combativité (dopée par des produits déconseillés à toute autre créature) est aussi importante. La machine fournissant la puissance nécessaire. L'autorité du gretchin n'est absolument pas remise en cause, bien au contraire. Toutefois, les paillements incessants ont un effet déplorable sur la santé mentale des pilotes. Ce qui explique, pourquoi ces derniers n'hésitent pas à jeter leurs machines au plus profond des combats.

Dread

	CC	CT	F	I	A	Blind. AV	Blind. Flanc	Blind. Ar
Dread	4	2	5	2	3	12	12	10
Type: Véhicule (Marcheur)					Equipement : 2 armes C à C de dread			

La boîte à tu est un mécanisme grot

Le dread est équipé de deux pinces énergétiques, ils doivent prendre deux armes parmi la liste suivante ou une griffe de combat de dread en supplément (15 pts):

Gros fling' (5 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
36 ps	5	5	Assaut 3

lance roket' (10 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	3	Assaut 1

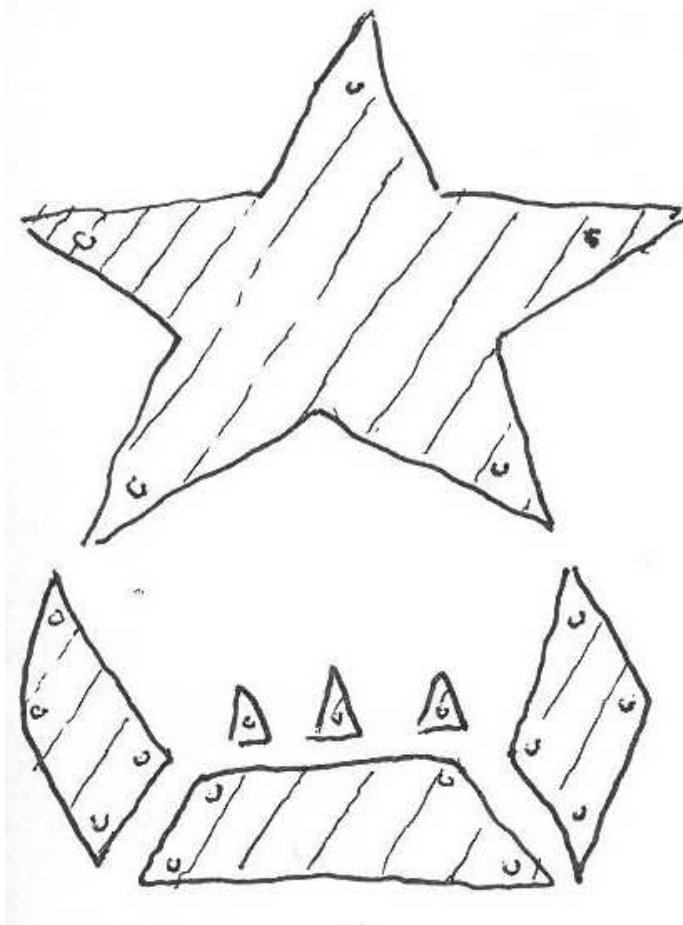
Karbonisateur (5 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
Souffle	5	4	Assaut 1

Megablasta kustom (15 pts)

Portée	Force	PA	Points particuliers
24 ps	8	2	Assaut 1, surchauffe

Il peut remplacer une pince par une des armes existante pour le seul coût de la dernière arme.



Soutien : Artillerie grot

20 pts par armes

L'artillerie grot est redoutée dans toute la galaxie. Toutefois, ce sont les orks qui en bénéficient. Trouvant franchement injuste de ne pas en avoir alors que les ork l'utilisaient, les guides de la révolution ont mis en place un large chantier pour produire armes et munitions. Malgré tout le savoir-faire, l'utilisation et la production de ce type d'armement se révéla aussi pénible que dangereuse. Comprenant pourquoi les orks en chargeait les grots, les grots ont alors cherché des ouvriers et des artilleurs ...

La tâche à été déléguée aux snots. Ils sont particulièrement stupides et froussards (même par rapport à des grots), mais ils sont disponibles en grand nombre... et puis si on ne leur dit pas qu'on peut avoir bobo ... A la grande surprise des grots, les snots se sont lancé avec enthousiasme dans ces activités. Il en résultat une série d'objets décoratifs d'une utilité douteuse. De même la mobilisation des snots pour utiliser cette artillerie (ou quoi que ce soit de différent de la chasse aux champignons) ne provoqua que des dépressions nerveuses chez les grots chargés de les encadrer. Ne trouvant personne à exploiter de manière scandaleuse (les autres races sont plus grandes ...), les grots se sont résignés à désigner des volontaires dans leurs rangs pour produire et utiliser l'artillerie grot.

L'artilleur grot est un spécialiste hautement qualifié. Il tape et injurie le matériel avec une énergie redoutable. Le plus étonnant est que cela fonctionne avec une certaine efficacité. Malgré toute cette compétence et cette énergie, il arrive des moments où le destin frappe ... et chez les gretchins le destin frappe souvent ...

Les Zénark sont particulièrement compétents pour expliquer à quel point leurs idées sont importantes et utiles pour la révolution. Malheureusement pour eux, il arrive que certains guides suprêmes soient d'accord avec eux et les mettent au travail sur les groskalibr de la révolution. Le zénark s'affairent alors autour de ces merveilles de technologie. Si leurs discours technologique, n'est d'aucune utilité militaire, il n'en est pas de même de son alpagueur qui lui permet de choper tout grot fuyant son devoir. D'autant plus, qu'il n'est pas rare que les zénark chargés des gros kalibr' on souvent sifflé la bière squig du guide suprême. Cette liqueur (après d'autres à base de champignon) les rends souvent beaucoup plus bavards et incohérents, mais aussi beaucoup plus redoutables. D'autant plus redoutables qu'ils s'équipent alors des gris gris réservés habituellement aux guides révolutionnaires.



Chaque arme est équipée de deux servant, son blindage est de 10 (devant, flanc arrière)

Composition : 1-5 gros kalibr' avec 2 servant par arme

Type : Pièce d'appui

Équipement : Alpagueur, Automatik, squig berger pour les guides révolutionnaires

Les gros calibre sont tous de même type.

L'unité peut être menée par un zénark artilleur +(20 pts)

L'unité peut avoir 3 grot bastos (+3pts/figurine) et avoir jusqu'à 6 servant supplémentaire (+3pts/figurine)

Gretchin

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	5

Zénark artilleur

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
4	2	3	4	1	2	2	6+	7



Kanon

Le kanon est l'arme polyvalente des gretchins. C'est une arme capable d'anéantir d'innombrables bandes comme de pulvériser les plus véhicules les plus blindés... enfin lorsque les grot artilleurs pensent à amener les munitions ...

	Portée	Force	PA	Points particuliers
Fragmentation	36 ps	4	5	Lourde1 - Petit gabarit d'explosion
Anti char	36 ps	8	3	Lourde 1



Lobba (+5 pts par arme)

Le Lobba est une arme antipersonnel particulièrement appréciée des gretchins. Si son efficacité est discutable, l'arme est capable de tirer sur des troupes sans les avoir dans leur ligne de vue. La surprise des troupes ainsi visée paraît du meilleur comique aux artilleurs gretchins.

Portée	Force	PA	Points particuliers
E 48 ps	5	5	Lourde1 - Petit gabarit d'explosion

Zap (+10 pts par arme)

Le Zap envoie une impressionnante décharge d'énergie à un endroit. Cette arme est capable de faire fondre n'importe quel engin. Toutefois, ce n'est pas ce qui motive le plus les artilleurs. Doté d'un goût artistique certain, les gretchins apprécient particulièrement les éclairs colorés ainsi projetés et n'hésitent pas à modifier les réglages du Zap pour obtenir des couleurs différentes.

Portée	Force	PA	Points particuliers
36 ps	2D6 (*)	2	Lourde 1

(*) Si le jet pour déterminer la force dépasse 10 ... la force reste limitée à 10, le surplus énergétique grille un artilleur gretchin (ouille !!!)

Si un tir de Zap provoque un dégât (superficiel ou important) sur un véhicule, l'équipage est SECOUE.

Cette unité est basé sur les grokalibr' du codex ork.

Améliorations pour l'artillerie du guide suprême

Les Zénark sont particulièrement compétents pour expliquer à quel point leurs idées sont importantes et utiles pour la révolution. Malheureusement pour eux, il arrive que certains guides suprêmes soient d'accord avec eux et les mettent au travail. Alors, encadré de zéros de la révolution qui ont souvent un sens de l'humour limité, le zénark doit faire la preuve de ce qu'il avance. Il en résulte des machines toujours étranges, à l'efficacité souvent aléatoire et à l'intérêt parfois très limité ...

Les artilleurs de ces engins sont aussi compétents que ceux servant des pièces plus habituelles. Les causes habituelles de dysfonctionnement n'ont pas réellement le temps de se manifester. Les artilleries améliorés ayant des dysfonctionnement qui sont eux aussi améliorés ...

Pulsor (pour les Lobba)

Le pulsor est une sorte de champ énergétique capable de stopper un adversaire. Le simple fait de pouvoir retarder un adversaire est vécu comme une victoire pour un gretchin : c'est toujours du temps de gagné avant de se ramasser une grosse baffe. Ce qui explique la popularité de ce type d'arme.

Portée	Force	PA	Points particuliers
E48	spécial	spécial	Spécial - Tir unique

Le tir d'un pulsor est très classique ... par contre ces effets sont très particuliers :

Dès que le pulsor arrive au sol, il faut jeter un D6.

Si 1 ... le propulseur est bien arrivé au sol ... mais les artilleurs gretchins ont oublié de mettre le pulsor dessus ...

Tout ce qui se trouve sous un grand gabarit d'explosion est pris dans un champ de stase pour 1D6 tours ...

Si 2 ... le pulsor se déclenche en l'air bloquant d'un coup... un vol de pigeon. Le zénark est ravi : non seulement son pulsor fonctionne, mais en plus cela fait une sphère de couleur verdâtre magnifique ... reste plus qu'à trouver un moyen d'y faire entrer les adversaires ...

Si 3 ... le pulsor est bien parti avec la rocket ... mais il a explosé à l'impact en projetant moult morceaux (tout ce qui se trouve sous un petit gabarit d'explosion subit une attaque de F3 PA6)

Si 4 ... Le pulsor fonctionne mais a des ratés ... Tout ce qui se trouve sous un grand gabarit d'explosion centré sur le point d'impact est considéré immobilisé lors de ce tour (ni déplacement, ni tir, ni attaque, ni pause pipi !!!).

Au tours suivant, ils seront considérés comme étant en terrain difficile. Les figurines partiellement sous le gabarit sont considérées comme touchées.

Si 5 ... Le pulsor fonctionne de manière parfaite pour un gretchin. Toute figurine sous un grand gabarit d'explosion centré au point d'impact est immobilisée (même les tanks ou quoique ce soit ...) est immobilisé pour 1D3 tours. Les figurines partiellement sous le gabarit sont considérées comme touchées.

Si 6 ... idem que pour 5, mais pour 1D6 tours !

Lorsque les figurines adverses sont immobilisées par un pulsor ... elles sont entièrement immobilisées ...

Toutefois, si elles ne peuvent agir, elles font d'excellentes cibles. Le tir prendra effet lorsque le pulsor terminera ... mais elles ont prendront plein la tronche !!! ... Toutefois, les sauvegardes habituelles ont lieu ...



Elevator (pour les ZAP)

Si le Pulsor est capable de retarder l'avancée d'une troupe adverse, l'Élévator est capable de faire de même avec un véhicule ... L'arme soulève le véhicule visé à une certaine hauteur ... et le relâche ... Dans tous les cas l'équipage est secoué ... et il arrive parfois que le véhicule tombe en plein milieu des troupes adverses ... à la plus grande joie des gretchins.

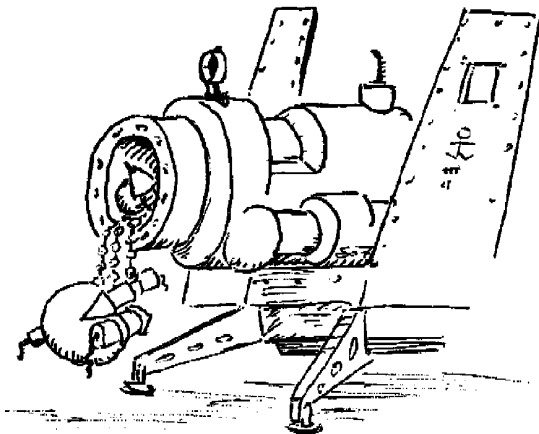
Portée	Force	PA	Points particuliers
48ps	spécial	1	Spécial - Artillerie 1

Spécial : l'élevator soulève l'objet visé de plusieurs mètres avant de le faire retomber. Le joueur jette 2D6 (jet 1, proportionnel à la hauteur doit être inférieur à 10) et 1D directionnel. En retombant le véhicule subit un impact de jet 1 (sur le côté arrière pour un véhicule) PA 4. Il tombe à une distance correspondant au jet 1 de son point de décollage. Le dernier dé va donner la direction dans laquelle le véhicule soulevé va retomber. Si le véhicule tombe sur de la troupe ou un véhicule : le « matelat ». Les « matelats » subissent le choc (faire comme si il subissait un épéronnage pour un véhicule, un baffe correspondant au dé le plus élevé pour un personnage (PA=4))

Si le jet 1 = 10, alors il y a une « perte de contrôle ». La cible et l'élevator sont soulevés et se rentrent dedans à mi chemin ... et tombent (impact force 9 . Les « matelats » subissent un choc de Force 9 PA 4)

Si le jet 1 = 11, alors, « surcharge !!! », c'est l'élevator qui se soulève ... à traiter comme si c'était la cible avec un jet 1 = 9

Si le jet 1 = 12, alors ... les fusibles ont sautés ... le reste de l'élevator également ... F9, PA3, gros gabarit ...



Rikochet (pour les kanons)

L'innovation est le trait caractéristique des zénarks. Plutôt que de faire exploser bêtement un obus au milieu des troupes adverses, il vaut mieux envoyer des obus reliés entre eux par une chaîne faucher des rangs entiers de troupes adverses. Si cette vision est devenue une réalité, les zénark n'ont pas pensé à la difficulté d'envoyer de telles munitions sans faire exploser le kanon. Pas plus, qu'ils n'ont pensé à un quelconque système de visée efficace ...

Le rikochet est un kanon doté d'obus spéciaux. Les test de moral doivent avoir lieu avant chaque tir

Portée	Force	PA	Points particuliers
	spécial	PA 4	Spécial - Artillerie 1

Le premier tir est dans la direction de la figurine visée (qui doit être annoncée par le joueur gretchin). Puis 2D6 doivent être jetés. La somme représente la distance parcourue en ps. Le dé le plus élevé représente la force d'impact si il rencontre une figurine (amie ou ennemie ...). Un double 1 signifie que le projectile n'a plus suffisamment d'énergie pour avancer. Il tombe et est sorti du jeu.

Si le projectile est encore actif lors du tour suivant ; un dé de direction et 2D6 (distance et force) doivent être jeté pour indiquer le mouvement suivant du Rikochet.

Tout élément de décors (arbre ...) est considéré comme un véhicule ...

Un kanon rikochet peut tirer, même si un ou des obus rikochet se ballade(nt) dans le décor ...

Lorsqu'un projectile rikochet « rencontre » un véhicule, il rebondit systématiquement après frappé le véhicule avec son dé le plus élevé (on recommence 2D6+1D de direction). Lorsqu'un rikochet « rencontre » de l'infanterie. On fait avancer le projectile jusqu'à son point de fin de trajet. Tout socle d'infanterie touché subit une attaque de la force du dé le plus élevé. On tient compte des sauvegardes d'armure. Si la figurine est tuée, on passe à la figurine suivante. Si elle survit (soit à l'attaque, soit parce qu'elle a plusieurs point de vie ou grâce à sa sauvegarde d'armure) ... cela signifie que le rikochet s'est enroulé autour de la figurine. Il sera immobile le prochain tour ...

L'armement gretchin est compliqué à utilisé (entre autre ...), mais c'est comme ça chez les grots (vous ne voudriez pas en plus que cela soit simple !!!).

personnages spéciaux

Ce n'est pas parce que les gretchins sont petits, pas bien malin et totalement insignifiant qu'ils n'ont pas le droit à des personnages spéciaux ... Bien au contraire, les gretchins forment un peuple varié doté de nombreux personnages hauts en couleur. Si ils ne sont pas plus puissant que les autres gretchins ... ils courent aussi vite que les autres (voire plus) dès qu'un danger apparaît.

Toutefois il arrive que certains ne se cachent pas suffisamment rapidement. Leurs exploits sur les champs de bataille font alors la fierté de tous gretchins surtout si ils survivent (rarement) à leurs exploits. D'autres grots, galvanisés par de tels exemples, vont reprendre leur nom et leur façon d'être.

Règle : les gretchins sont la seule race qui peut avoir jusqu'à 1D6 « même » personnage spéciaux ... ceci dit, il faut bien cela avec une armée gretchin !!! ... si il y a plus du même personnage spécial que le jet de dé lui correspondant. Les personnages spéciaux en trop sont retirés de l'armée. Ils ne comptent pas comme perte ... ils ont tout simplement réussi à fuir discrètement sans se faire remarquer.

Règle : les personnages spéciaux ne compte pas en choix QG, Troupe, ou Elite ... ils coûtent des points et sont spéciaux ... c'est comme cela chez les gretchins !!!

Nelsgrot (5 points)



Nelsgrot est l'amiral de la flotte gretchin. Génie incontesté en matière de navigation spatiale, il pourrait mener les gretchins de victoire en victoire ... si ils avaient le moindre vaisseaux spatial digne de ce nom. En attendant qu'on lui construise la moindre fusée, il abreuve le moindre guide suprême de la révolution de conseil pour l'organisation de la future flotte spatiale révolutionnaire.

Au sol, il ne sert à rien ... Il est même plutôt pénible à supporter. Toutefois, les guides révolutionnaires et les zénarks, ont remarqué que Nelsrot se faisait blesser à chaque bataille ... il perd une jambe, un bras, un œil ... Nelsgrot attire les tirs adverses comme les bannières révolutionnaires ... De fait les guides révolutionnaires tentent d'ammener à chaque fois des Nelsgrot au combat pour prendre des coups à leur place ...

Nelsgrot (5 points)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	8

Règle ; il ne peut pas y avoir plus de Nelsgrot que de zénark et de guide révolutionnaire suprême.

Règle ; Si il n'y a qu'un seul Nelsgrot. Il doit être aux cotés du guide révolutionnaire suprême (c'est qui ki commande ici ???). Si il y en a d'autres, ils doivent être répartis auprès des Zénark. Il ne doit y en avoir qu'un seul par responsable (et un c'est déjà difficile à supporter ...). Tout Nelsgrot en plus par hors de la surface de jeux faire profiter d'autres guides ou zénarks de leurs conseils avisés.

Règle ; On joue avec le Nelsgrot comme avec une bannière révolutionnaire ; tous les tirs sur l'unité sont d'abord résolus sur Nelsgot ...

Bruce grot (10 points)

Bruce est le maître en matière d'art de combat à main nue avec instrument contendant (ce qui est déjà pas mal pour un gretchin ...). C'est le combattant ultime des gretchins. Sa maîtrise du « nunch à un coup » est impressionnante. Et provoque l'admiration de tous. Le combat le plus célèbre de Bruce grot fut face à une bande entière de balaiz boyz ork. Lorsqu'il utilisa son « nunch à un coup » pour stopper la bande entière à lui tout seul. Les boyz se sont arrêtés pour prendre des paris pour savoir à quel moment il allait se balancer ce truc ridicule dans la tête. Ils ont tous perdus : Bruce grot s'est retrouvé enmêlé dans son nunch à un coup ... provoquant un éclat de rire général chez les boys qui avaient oublié la bataille ... et sont rentrés chez eux ... Bloquer une bande d'ork (et des balaiz en plus !!!) tout seul est un exploit fabuleux qui a inspiré toute une génération de gretchin. Depuis, malgré la douleur (c'est pas facile d'utiliser ce truc ridicule !), les « nunch à un coup » sont des armes relativement populaire chez les jeunes gretchins...



Bruce grot (10 points)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
Spécial	Spécial	Spécial	3	1	Spécial	1	-	7

Règle : Bruce grot à pour seul équipement son Nunch à un coup ... rien d'autre qui pourrait interférer avec son équilibre intérieur en harmonie avec l'équilibre extérieur qui se reflète dans son moi profond ... Bref, il a ça et rien d'autre !!!

Règle : lorsque Bruce grot arrive au corps à corps, il peut utiliser son nunch à un coup face au socle avec lequel il est en contact. Le joueur gretchin joue systématiquement en premier (n'importe quel guerrier est surpris de voir un personnage aussi ridicule torse nus et gloussant comme une poule !!!) et jette 1D6

1 : Bruce grot pratique un coup mortel de la mort ki tue ... sur lui-même ... Il compte comme perte ...

2 : Bruce grot commence sa danse de la mort avec le « krikitu » (personne ne sait pourquoi il crie, pas même lui, mais cela à l'air cool). C'est tellement désagréable que son adversaire recule en oubliant de lui mettre une baffe (l'adversaire à horriblement mal à la tête, il recule (1D6) sans pouvoir faire d'autres action durant le tour ... du gretchin (qui sera tellement surpris qu'il en oublie d'attaquer encore !!!)) ...

3 : A sa très grande surprise, Bruce Grot arrive à placer un coup de son nunch à un coup sur l'adversaire sans se blesser lui-même ... F3 PA6 ...

4 : En tentant l'attaque du vol en piqué, Bruce Grot se prend les pieds dans son nunch à un coup, tombe dans les pattes de son adversaire et le fait tomber ... sur lui !

Les deux subissent une attaque de F4 sans sauvegarde d'armure

5 : si la danse de la mort est un échec (Bruce Grot s'est assommé tout seul ...), son krikitu a secoué l'adversaire. L'unité adverse s'arrête de combattre pour un tour pour rechercher la source d'un bruit aussi désagréable.

6 : Bruce Grot à une telle maîtrise de son art. Que l'unité adverse s'arrête pour l'observer ce petit truc rigolo parfaitement ridicule (pendant 1D3 tours) ... jusqu'à ce qu'il se blesse avec son engin

Règle : on appelle ces armes « nunch à un coup » ... parce que les gretchins n'arrivent en général à l'utiliser qu'une seule fois par bataille ... après l'arme leur échappe des mains, ils se prennent les pieds dedans ou se blesse avec ... dans tous les cas, les Bruce Grot sont retirés du jeu, ils ne comptent pas comme perte ... puisqu'ils reviendront pour la revanche de la mort ki tue III (et en cinémascope s'il vous plait !!!)

Batgrot (10 points)



Batgrot est un héros mythique pour les gretchins. C'est un grot masqué qui surgit du ciel pour aider les gretchins en difficulté et foudroyer leurs ennemis. Bien entendu, étant donné que les gretchins ont souvent des ennuis et que Batgrot ne peut pas être partout à la fois ... il n'arrive pas toujours à temps. Toutefois, l'arrivée d'un groupe de héros solitaires (ce n'est pas une erreur. Vous lisez un codex gretchin, il faut savoir s'impregner de cette logique particulière ...) est réconfortante pour les gretchins ...

A l'origine Batgrot est un zénark qui s'était passionné pour les Lobba. Alors qu'il améliorait l'un de ces projectiles, celui-ci a soudain bondit vers le ciel ... avec l'infortuné Batgrot attaché à l'engin ... L'atterrissage fut spectaculaire. Au terme d'une trajectoire hasardeuse, l'engin fonça sur un robot de combat géant (pour un gretchin) qui allait anéantir une bande de grot. Le robot explosa au grand soulagement des fiers guerriers de la révolution gretchin. Lorsque soudain émergea batgrot de la fumée de l'explosion. Il avait survécu, passablement secoué toutefois. Pour les témoins présents (ce qui doit faire maintenant la totalité des gretchins vivants sur la planète ... il y en avait pourtant très peu à cette époque ...), il cessa d'être Batgrot, le zénark pour devenir Batgrot, le justicier ailé fonçant du ciel ...

Ce qu'il essaie de faire depuis...

Batgrot (10 points)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
2	3	2	2	1	2	1	-	8

Batgrot est doté d'aile et d'un propulseur dorsal qu'il essaie de faire fonctionner. Le propulseur est cool : il permet à un batgrot d'éviter tous ses adversaires au corps à corps. Toutefois, il a un fonctionnement très gretchinnien ...

Règle : Batgrot doit faire un test de moral à chaque tour. S'il est perdu, Batgrot perd le contrôle de son engin : il se déplace de 2D6 dans une direction aléatoire (direction peu précise définie par un dé de direction ...).

Si les héros solitaires sont en groupe ... et qu'ils vont dans des directions différentes... le prochain tour doit être passé à se regrouper

Règle : Si il garde le contrôle de son engin, il doit se déplacer de 12ps (pas moins !, il a déjà du mal à maîtriser la direction ... alors pour le reste ...) y compris au-dessus d'une unité ou d'un véhicule ennemi ... il doit lancer à ce moment une grotnade ... quelque en soit les conséquences (c'est un super gretchin ... il finit toujours par gagner à la fin ... normalement ...)

Règle batgrotnade : Le Batgrot n'attaque jamais au corps à corps, il décolle et largue une grotnade. D'abord c'est plus cool, ensuite cela évite bien des ennuis, même pour un super gretchin tel que lui. Toutefois, si il y a du monde à l'atterrissage, il fonce dessus pour le faire sauter avec sa batgrotnade (tout simplement sa réserve de grotnade) : En plus d'une grotnade qui explose à l'endroit de l'impact, il y a 1D3 grotnades qui explosent autour (F3, PA-, Petit gabarit d'explosion)... Il arrive même que Batgrot survive ...

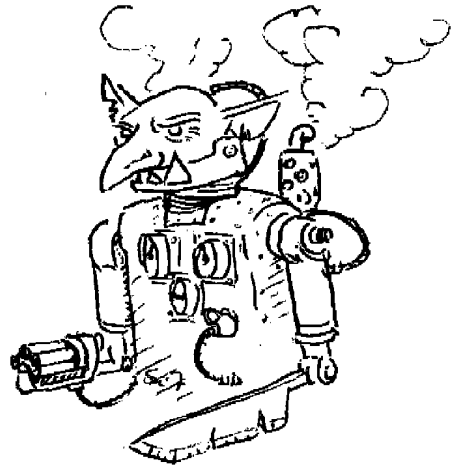
Règle : Si il est attaqué au corps à corps, il utilisera comme instrument contendant une grotnade ... ce qui n'est normalement pas recommandé. Au tour du grot (si il a survécu à l'attaque), on considère qu'une grotnade s'est déclenchée ... donc « boum » centré sur batgrot !!! (voir les règles des grotnades ...)

Robogrot (20 points)

Les gretchins ont une constitution beaucoup trop fragile pour survivre à des améliorations bioniques (ou autres ...). Pourtant les zénarks sont plutôt enthousiaste pour ce genre d'expérience. On greffe un truc ici, un bidule là ... et on voit combien de temps le cobaye reste fonctionnel.

Mais, dans un laboratoire secret d'un des guides suprêmes de la révolution, un gretchin amélioré à survécu. Plus blindé, plus solide, plus puissant ... mais aussi franchement plus idiot : Robogrot. C'est la création du zénark Frankengrot. Robogrot a été programmé pour faire respecter la révolution. Tout manquement à la révolution est immédiatement sanctionné par un tir de Fling' (et à bout portant ; cela calme !!!). La programmation qui fait la fierté de Frankengrot, est tellement pointue et complète que chaque parole, chaque mouvement est considéré comme un manquement à la révolution... et immédiatement sanctionné.

Les guides révolutionnaires ont rapidement pris conscience qu'il ne pouvait pas y avoir plusieurs gardien de la révolution : ce serait alors l'anarchie. Plus grave, Robogrot pouvait les sanctionner, eux !!!... ce qui serait franchement inconvenant. Frankengrot, qui n'a jamais été sanctionné par robogrot (ce qui s'explique par sa loyauté sans faille envers la révolution et l'utilisation intensive de l'interrupteur « marche/arrêt » de robogrot), a été prié de veiller à la révolution chez le voisin. Robogrot a été si efficace que maintenant chaque guide révolutionnaire veut le sien pour le plus grand bien de la révolution ... chez son voisin ...



Robogrot (20 points)

CC	CT	F	E	PV	I	A	Sg	CDT
3	4	6 (4)	4	2	2	1	3+	Spécial

Robogrot est équipé d'un très gros kikoup (déjà pris en compte dans le profil) et d'un Fling'

Règle : Lors du placement, Robogrot(s) est toujours placé le plus près possible de l'ennemi. C'est à dire aussi loin que possible du guide suprême de la révolution.

Règle : Robogrot attaque systématiquement l'individu ou le véhicule le plus proche dès qu'il est dans sa ligne de vue avant (45° avant (même règle que pour les armes de coques en face avant de véhicule)) et ce quelque soit la distance, et quelque soit le camps d'ailleurs ... si il n'y a personne ... il avance droit devant... Il ne peut pas être soumis à un test de moral : il n'est pas équipé pour ... c'est d'ailleurs une des rares créatures qui peut continuer de faire son devoir alors que sa tête a été complètement détruite ...



