

CODEX GROT

Sommaire

Introduction	3
Règles Spéciales	5
Signes Distinctifs	6
Armes Grot	7
Shock Attack Gun	9
Kanon Rikochet	11
Arsenal Grot	12
Améliorations de Véhicule	14
Liste d'Armée	15
QG	16
Escorte	19
Transport	20
Elite	21
Troupes	24
Attaque Rapide	27
Soutien	29

Introduction

Gretchins, Snotlings, trop longtemps nous avons été opprimés par des hordes barbares d'orks. Trop longtemps nous avons eu à souffrir de notre condition d'esclave. Trop longtemps nous nous sommes tués à la tâche pour gagner quelques misérables dents. Trop longtemps nous avons dû nous contenter des tâches dangereuses et peu glorieuses que les orks se refusaient d'effectuer eux même. Trop longtemps nous avons été éloigné des combats et avons dû nous contenter d'armes ridicules.

Cela doit cesser. Il est temps pour nous d'enfin être entendu. Il est temps de nous révolter et de prendre en main notre destin. Seuls, nous sommes faibles. Unis, nous sommes nombreux ! Le temps est venu de nous révolter et de prendre la place qui nous est dû ! Le temps est venu de montrer à l'univers tout entier notre toute puissance !

VIVA LA REVOLUCION !!!!

Les Grots

Les Gretchins et les Snotlings sont les serviteurs des Orks. Ils sont maltraités, piétinés, humiliés, ridiculisés, raillés, utilisés, frappés, rabaissés, cognés, corrigés, brutalisés, exploités par les peaux vertes plus grosses qu'eux. Etre un Grot c'est être un esclave, la sécurité de l'emploi en moins. En effet, il est plus que fréquent que le maître d'un Grot soit tué et que ses serviteurs se retrouvent seuls face à l'adversité et à la menace que représentent les autres Orks. Parfois, un Grot parvient à s'en sortir en trouvant un moyen de se rendre indispensable à un Ork mais souvent il n'a pas cette chance et se retrouve de corvée de déminage ou d'autres choses tout aussi déplaisantes. Un Grot peut aussi être battu par son maître parce qu'il a parlé alors que ce n'était pas son tour, qu'il lui a servi un Squig mal cuit, qu'il a touché au Fling' préféré de son maître, qu'il se trouvait au mauvais endroit quand il ne fallait pas ou plus généralement parce que c'est un Grot...

Mais penser que les Grots se limitent à cela serait une terrible erreur. Les Grots ne sont pas que des larbins, des esclaves, des domestiques, des serviteurs ou des laquais. Bien sur, tout ses titres les définissent à merveille, mais il manque une chose qu'il ne faut surtout pas sous estimer : les Grots sont NOMBREUX ! Les Orks constituent la race la plus nombreuse et la plus répandue dans l'univers mais les Gretchins le sont encore plus.

Bien souvent, les Gretchins ne font que s'occuper des activités quotidiennes et se satisfont de leur statut de serviteurs. Mais il arrive parfois qu'un Grot gagne en influence et attire l'attention de ses pairs. Il peut parfois imaginer être autre chose qu'un esclave et organiser un vaste soulèvement contre les Orks. Quand, miraculeusement, la

rébellion n'est pas étouffée dans l'œuf par quelques baffes bien appliquées par des Orks suffisamment gros il arrive que des hordes de Grots arrivent à fuir et forment des bandes errantes pillant toutes les communautés qu'ils rencontrent (sauf celles où se trouvent des orks, faut pas tenter la chance trop souvent).

La menace que représente une horde de Grot est bien souvent sous-estimé. Pourtant, les hordes les plus importantes de Gretchins compensent largement leur faiblesse individuelle en submergeant l'ennemi sous le nombre ou en appliquant toutes les tactiques, toutes plus lâches les unes que les autres, que leurs stratèges ont mis au point durant les innombrables pillages auxquels ils se sont livrés.

Pourquoi collectionner une armée de Grots ?

Tout d'abord parce que l'injustice vous écœure. C'est vrai ça : sous prétexte que vous êtes petit, laid, pas bien malin, fourbe, lâche et faible vous n'auriez pas le droit de dominer l'univers ? Moi je dis « Non, Monsieur non, ça ne se passera pas comme ça ! ». I Have A Dream, les hommes et les grots marchaient ensemble, en paix et...Nan, oublions ça, c'est la guerre. I Have A Dream, les hommes ne faisaient plus de différence et cognaient sur les Grots comme ils l'auraient fait avec n'importe quel xenos ! J'ai rêvé que les Grots avaient les mêmes droits à se faire liquéfier au plasma que tous les autres peuples de l'univers. Qu'ils avaient le droit de mourir dans d'atroces souffrances sous une pluie de balles et d'obus. J'ai rêvé que le Prométhéum consacré n'était plus trop bon pour ne pas être utilisé contre eux. J'ai rêvé qu'on les laissait être déchiquetés par une volée de Bolt au même titre que des renégats. Bref, j'ai rêvé qu'eux aussi pourrait faire la guerre !

Une autre raison à cela est la masse de figurines que vous pourrez, si vous le souhaitez, jouer dans cette armée. Si un snotling à une force à peu près comparable à celle d'une moule asthmatique rhumatisante et percluse d'arthrite le moins qu'on puisse dire c'est que le snotling voyage en grosse bande. Non pas une masse de figurine uniforme ou tout se ressemble mais une horde anarchique et désordonnée ou toutes sortes d'armes artisanales et expérimentales circulent fauchant autant de figurines dans votre camp que chez l'ennemi (sans importance, vous êtes plus nombreux).

Mais les armées de Grots comportent également un nombre élevé de véhicules bricolés par des mécaniciens incompetents et transportant plusieurs fois leur propre poids en arme et en munitions. Les Grots sont sans cesse en quête d'une nouvelle arme à construire et utilisent tout leur savoir pour en concevoir chaque jour de plus performante. L'imagination des Grots en matière d'innovation en armement ferait envie à n'importe quelle autre race si leurs créations marchaient plus souvent.

Bien que manquant cruellement de force au corps à corps, les Grots compensent leur faiblesse en utilisant toutes sortes d'armement qui font d'eux de véritables kamikazes

dans le meilleur des cas, ou des bombes vivantes quand quelque chose cloche avant d'atteindre l'ennemi.

Un autre aspect intéressant de cette armée est la conversion des nombreux véhicules et figurines qui composent la horde. La multitude de véhicules et d'unités permet de s'en donner à cœur joie et de donner une véritable thématique à chacune des pièces de l'armée. L'aspect général de l'armée aura quelque chose de fait main et de chaotique qui n'aura rien à envier à une horde d'ork. Mais le modélisme

n'est pas l'unique intérêt de l'armée : la fragilité, la rapidité et la quantité de pièces présentes dans l'armée en font un véritable défi pour les joueurs : soyez l'un de ceux qui pourront se moquer de l'élite de l'Imperium après l'avoir écrasé avec votre armée de Grots ! Ou plus fréquemment de vous moquer de l'élite de l'Imperium après qu'elle vous ait massacré. Mais ça, ce n'est pas grave, des grots il en restera toujours pour tenter de dominer l'univers une autre fois.

Règles Spéciales

Fanatisme : Bien que les Grots soient en général particulièrement lâche lorsqu'ils se battent sous les ordres d'un ork, ils font preuve d'un courage stupéfiant lorsqu'ils se battent pour leur rêve de finalement rendre aux leurs la place qui leur revient dans l'univers. Menés sur les sentiers de la Révolution par des puissants Héros, rien ou presque ne pourra les mettre en fuite tant qu'il leur reste suffisamment de force pour défendre leur idéal.

Les grots n'effectuent aucun test de moral tant que leurs effectifs de départ n'ont pas été réduits de 50%. Une fois leurs effectifs à moins de 50%, ils effectuent leur test de moral normalement mais ignorent les modificateurs durant les phases de tir. Ils continuent toutefois d'en subir au corps à corps d'en subir au corps à corps.

I'll be Back... And not alone ! : Les grots ne sont pas de grands combattants mais ils écrasent leurs ennemis sous le poids du nombre. Les vagues de grots se succèdent, se lançant sans relâche à l'assaut des positions ennemies et ignorant leurs pertes ils reviennent sans cesse plus nombreux. Quant une unité Grot bénéficiant de cette règle est éliminée, placez la en réserve. Vous pouvez également placer en réserve les unités en fuite et à moins de 50% de leurs effectifs initiaux.

Au début de chacun de vos tours, pour chaque unité placée en réserve de cette façon lancez 1D6. Sur un résultat de 1-2, elle est définitivement retirée de la partie ; les grots craignant que tout leur courage, leur technologie incomparable et leurs talents martiaux ne leur seront pas suffisants pour gagner cette bataille. Mieux vaut un couard vivant qu'un brave mort. Sur un résultat de 3-6 elle revient en jeu par votre bord de table ou par les cotés de la table hors de la zone de déploiement adverse avec ses effectifs initiaux et peut agir durant ce tour.

Un personnage rejoignant une unité bénéficiant de cette règle ne revient pas en jeu, même si l'unité réussit son test.

Pillards : Les Grots sont injustement considérés comme une menace mineure en comparaison des Légions de créatures issues de l'œil de la Terreur ou des flottes ruches tyranides qui harcèlent l'Imperium. Personne ne comprend suffisamment la menace qu'une bande de grots peut représenter pour mobiliser une armée et traquer des Gretchins. L'Imperium refuse pour le moment d'avouer sa crainte des petites peaux vertes. Mais ce moment viendra !

Dans les scénarios où il y a des attaquants et des défenseurs, les Grots sont toujours les attaquants.

Insultes : tous les gretchins maîtrisent à la perfection l'art de l'insulte. Au début de la phase d'assaut de votre adversaire, n'importe quelle unité de gretchin peut agoniser d'insultes et de moqueries n'importe quelle unité ennemie en mesure de la charger. Cette unité doit passer un test de commandement, et, en cas d'échec, doit charger l'unité de gretchin qui l'a insulté.

Une unité ennemie ne peut être insulté par plus d'une bande de gretchin lors d'une phase d'assaut.

Tir depuis un véhicule couvert : Un gretchin tirant depuis un poste de tir n'expose que le compartiment servant de transport, et donc les passagers, aux représailles de l'ennemi. De plus tirer à partir de la zone réservée aux occupants du véhicule n'expose que des parois blindées aux tirs de l'ennemi, pas les commandes ou des circuits importants du véhicule. C'est pour cette raison que lorsqu'un Grot tir depuis un poste de tir et qu'au cours du tour de l'adversaire le véhicule est pris pour cible il ne compte pas comme étant découvert. Par contre, si le véhicule subit un dégât superficiel, chaque passager subira une blessure sur un résultat de 4+, si le véhicule subit un dégât important les passagers sont automatiquement blessés. Les parois blindées du véhicule confèrent une sauvegarde de couvert de 3+ contre ces blessures.

Unités de Véhicules : Si un ou plusieurs véhicules d'un escadron sont *immobilisés* pour quelques raison que se soit, le reste de l'escadron choisira toujours de les abandonner. Les véhicules abandonnés restent en jeu et sont désormais considérés comme des véhicules immobiles avec un angle de vue de 90° vers l'avant du véhicule.

A la fin de chacun de vos tours, lancez un dé pour voir comment se comporte l'équipage :

- 1-3 L'équipage trouve qu'il s'est bien battu et cours se réfugier dans le trou le plus proche jusqu'à la fin de la bataille. Le véhicule est considéré comme *détruit*.
- 4-6 L'équipage a encore plein de munitions et le bruit des détonations l'amuse tant qu'il ne lui viendra pas un instant à l'esprit d'arrêter de tirer.

Ces véhicules ne peuvent pas être redémarrés grâce à un *Grot Bidouilleur*.

Implosion : L'implosion est un nouveau type d'arme spécifique aux Grots. Vous connaissiez les armes à explosions, dont les projectiles éclatent à l'impact, et bien les c'est presque pareil, sauf que les projectiles explosent au moment même ou ils sont tirés. Cela peut être du à un manque d'entretien de l'arme ou juste à des munitions artisanales moins performantes que ce que la quantité de poudre qu'on y a enfourné laissée supposer.

Si le jet pour toucher donne 1, l'arme implose. Dans ce cas, centrez le gabarit d'explosion sur la figurine portant l'arme. Cette dernière est immédiatement retirée comme perte alors que toutes les autres figurines sous le gabarit sont touchées en suivant les règles des armes à explosion. La Force et la Pénétration d'Armure de l'explosion sont celle de l'arme. Les armes montées sur véhicule ne sont pas sujettes à l'implosion.

Signes distinctifs

Certains Gretchins d'une bande de Grots révolutionnaire s'illustrent vite dans les rangs de la Révolution par de formidables habilités qui font d'eux des êtres exceptionnels. Les signes distinctifs ne coûtent aucun point, il est toutefois impossible d'en prendre plus d'un par tranche complète de 500 points d'armée. Seul les personnages ou les champions d'unité peuvent avoir un signe distinctif. Aucune figurine ne peut en avoir plus d'un.

Agitateur : Sautant frénétiquement dans tous les sens, agitant rageusement le poing en direction de l'ennemi, insultant et crachant sur les opposants à la révolution, capable de tirer plus de bastos dans les airs que n'importe qui d'autre, l'agitateur est le meilleur quand il s'agit de motiver une bande de Gretchin à se jeter sur l'ennemi pour le tailler en pièces.

Un agitateur se trouve toujours à la tête d'une unité. Lui et ses Grots se dirigent le plus vite possible pour la passer à tabac. L'unité est obligée de se déplacer vers l'ennemi le plus proche et de courir d'1D6 pouces supplémentaire vers elle durant sa phase de tir (elle ne peut donc pas tirer). De plus, tous les Grot de l'unité bénéficieront d'une attaque supplémentaire lors de leur première phase de corps à corps de la partie (après ils sont fatigués et donc calmés).

Beau Parleur : Ce Gretchin est particulièrement doué pour amener les autres à se battre pour son rêve. Que se soit par des promesses de gloire ou de richesse ou tout simplement parce qu'il a trouvé des Grot assez crédules pour le suivre il est indéniable qu'il a su s'entourer de fanatiques.

Un Beau parleur est toujours accompagné d'une unité. Lui et ses troupes sont Sans Peur et réussiront automatiquement tout test basé sur le commandement. L'unité se battra donc jusqu'à être totalement exterminée. Si toutefois le Beau Parleur se retrouve seul sur le champ de bataille il fuira automatiquement et ne pourra jamais rallier : mieux vaut fuir et revenir une prochaine fois avec d'autres Boyz.

Leader de la révolution : les leaders de la Révolution sont des Grot dotés d'une chance particulièrement insolente les rendant presque impossibles à éliminer. Tel des cafards dans le coin d'un piège, il semble impossible, même aux troupes les plus entraînées, de faire mordre la poussière à un individu qui semble béni par Gork, Mork, Khaine, L'Empereur, Khorne, Slaanesh, Nurgle, Tzeentch, Malal, le Dieu Moqueur et probablement des dizaines d'autres.

Un seul personnage indépendant peut être Leader de la Révolution. Il ne peut jamais rejoindre d'escouade. Il bénéficie par contre en permanence d'une sauvegarde invulnérable de 2+, et ses ennemis subissent à malus de -1 à leur jets pour toucher et pour blesser contre lui. De plus, il est *Sans Peur*.

Si au début d'une des phases de mouvement de votre adversaire, une de ses unités est engagée au corps à corps avec pour seul ennemi le Leader de la Révolution, votre adversaire peut choisir de déplacer son unité comme si elle n'avait pas d'adversaire à son contact. Un grot seul ne fait peur à personne...

Maître de Guerre : Il arrive occasionnellement que certains Grot fasse preuve d'une discipline suffisante pour parvenir à une totale maîtrise des arts de la guerre. Ces combattants abattent sans trop de peine n'importe quel adversaire mesurant moins de la moitié de leur taille et parviennent même parfois à vaincre plus gros qu'eux.

Un maître de guerre gagne +1CC et +1A sur son profil. Il peut de plus à chaque tour relancer tous (même les réussis) ses jets pour toucher OU pour blesser à chaque tour. Il doit cependant conserver le second résultat même s'il est moins bon que le premier. Confiant dans ces capacités martiales, il ne peut en aucun cas posséder d'arme de tir. Si il possédait un pistolet, il doit le remplacer gratuitement par une arme de corps à corps.

Martyre : appréciés de tous, vénérés par les plus petits des Grots qu'ils ne passent pas leur temps à frapper, certains gretchins sont appréciés par leurs pairs. Malheur à qui viendrait à tuer un Grot d'une telle valeur, nul ne lui pardonnera jamais.

Lorsqu'un martyr est honteusement assassiné, l'unité qui l'a éliminé est aussitôt Haï par tous les Grots qui ont vu le martyr mourir. Jusqu'à la fin de la bataille, tous les Grot qui avaient une Ligne de Vue sur le martyr et à moins de 12ps de lui au moment de sa mort toucheront au corps à corps les meurtriers sur du 3+, sans tenir compte des valeurs de CC (la réciprocité sera sans doute vraie au vu des terribles capacités martiales des Grots...).

Pitre : Il n'y a rien de plus humiliant pour un guerrier que de voir un Gretchin se moquer de lui. Et les pitres sont de grands spécialistes quand il s'agit de montrer à l'ennemi à quel point il est insignifiant face à un Grot.

Au début de chaque tour d'un adversaire, un pitre peut se moquer d'une unité ennemie située à moins de 18ps, sur laquelle il a une ligne de vue, qui doit passer un test de Commandement à -1. En cas d'échec, l'unité doit effectuer un mouvement complet en direction du pitre et charger si elle en a l'occasion pour lui faire payer ses insultes.

Stratège : Passé maître dans l'art de se servir du terrain à leur avantage, les gretchins ont révélés dans leurs rangs d'immense talent, tant en matière de furtivité qu'en camouflage. Certains génies Gretchin arrivent même à s'infiltrer jusqu'au cœur des lignes ennemies avant de surgir et de fondre sur une proie qui n'a pu les repérer.

Un stratège doit toujours être le champion d'une unité de moins de 15 Gretchins pris comme choix de troupe. Avant la bataille, pour chaque stratège, placez 1 jeton « position » et 2 jetons « leurre » hors des zones de déploiement. Au cours de n'importe laquelle de vos phases de mouvement vous pouvez révéler le jeton « position » et positionner l'unité à l'endroit où il se trouvait. Le stratège et sa troupe peuvent agir normalement durant ce tour.

Team Rocket Syndrome : Rien ni personne ne semble pouvoir tenir ce Grot éloigné des combats : il revient toujours. Seul un personnage indépendant peut avoir ce trait, il bénéficie alors de la règle *I'll be back...And not alone*. Il est cependant limité à 25 points d'équipements dans l'arsenal. Si le personnage possède une suite, elle acquiert elle aussi cette règle.

Armes Grot

Les personnages peuvent avoir jusqu'à 2 armes à une main et une arme à deux mains. Les points dépensés pour l'achat d'arme ne comptent pas dans la limite de points d'équipement auquel un personnage a droit.

Arme à Une Main

Arme de corps à corps	1 pt
Colt Grot	1 pt
Lame vèrt'	3 pts
Arme énergétique	5 pts

Arme à Deux Mains

Akarantseth	1 pt
-------------	------

Akarantseth

Les Grots ont mis la main sur d'innombrable caisse de cette arme au début de leur Révolucion et en on fait le symbole de leur nouvelle liberté.

Portée 18ps F3 PA6 Assaut 3

Arme Folle

Ces armes de corps à corps trafiquées par les Gretchins ont un fonctionnement des plus aléatoire. Tantôt parcourus de champs énergétiques, tantôt n'ayant pas plus d'efficacité que de vulgaires morceaux de métal, toute la science Grot est impuissante à prévoir l'effet de ces armes.

Au début de chaque phase de Corps à Corps lancez 1D6 pour chaque Arme Folle. Le chiffre obtenu correspond à la force à laquelle les attaques seront résolues. De plus, si le chiffre est impair l'arme ignorera les sauvegardes d'armure.

Attendrisseur

Il s'agit d'un léger, pour un Ogryn, pistolet mitrailleur renforcé par de nombreuses plaques de métal et des rivets. Leur nom vient du fait que les Ogryns aiment tirer sur leurs cibles avant de la charger « pour attendrir la viande » et du fait que ces armes sont suffisamment robustes pour servir de matraque au contact de l'ennemi.

Un Attendrisseur compte comme une arme de corps à corps et apporte donc un bonus de +1A si il est utilisé en même temps qu'une autre arme.

Portée 12ps F4 PA- Assaut 2

Kaboum

Ce mini lance grenade est souvent utilisé par les gretchins pour surprendre l'ennemi avant de charger (ou plus régulièrement d'être chargé).

Portée 18ps F4 PA6 Assaut 2 explosion implosion

Boomer

Sur ces longs bâtons, les Gretchins ont fixés des charges d'explosifs particulièrement instables prêtes à exploser au premier choc. Ces armes sont tout aussi dangereuses pour les Grots qui les utilise que pour leur ennemi, mais ça ne semble pas gêner les peaux vertes outre mesure.

Avec ces armes, les Grots frappent avec une Force de 4 mais ils subissent une touche automatique de F1 lorsqu'ils touchent un ennemi.

Arme folle	12 pts
Boomer	3 pts
Gro' Fling' Grot	8 pts
Lance Rokèt'	10 pts
Méga Pince / Masse / ...	3 pts
Pétoir' Grot	1 pt
Tromblon	1 pt

Colt Grot

Splendide arme à l'utilisation assez simple pour que même un Gretchin puisse s'en servir sans trop de risque : on met les balles et on appui sur la gâchette. La seule difficulté étant de se rappeler qu'il faut parfois recharger...

Portée 12ps F3 PA- Pistolet

Frouuuff

Le nom étrange de ce lance-flamme multifonction vient du bruit étrange qu'il fait lorsque l'on appui sur la valve commandant le tir. Le Frouuuff peut soit envoyer une masse d'hydrocarbure enflammé sur des ennemis à distance ou être utilisé comme un lance-flamme conventionnel. Le frouuuff utilise à chaque tour l'un des profils suivant :

Après chaque utilisation du frouuuff lancez un dé. Sur un résultat de 1, le dispositif d'allumage est encrassé et l'arme ne pourra pas tirer au prochain tour, le temps que le gretchin nettoie. Un frouuuff monté sur un véhicule est mieux entretenu, il ne s'encrasse pas.

Portée E18ps F4 PA6 Assaut 1 explosion

Ou :

Portée souffle F4 PA6 Assaut 1

Gro' Fling' Grot

Version amélioré par des technicien Grots de la version Ork de l'arme. Le pouvoir de pénétration a pu être amélioré aux dépends de la portée et de la puissance de feu. Dans l'ensemble, les Grots sont tout à fait satisfait de leur création.

Portée 30 F4 PA4 Assaut 3

Tromblon

Ces armes sont les meilleures amies des Gretchins : jamais elle ne manquent de munitions. On peut mettre dans leurs canons évasés une charge de chevrotine, de cailloux, de clous, de pointes ou n'importe quelle autre munition ramassée un instant plus tôt par le tireur.

Bien que la portée de cette arme soit très limité, la grêle de projectile tirée fait que la cible sera à coup sur touchée. Par conséquent, un Tromblon touche automatiquement sans qu'un jet pour toucher ne soit nécessaire.

Portée 6ps F3 PA- Assaut 1

Kanon

Les Kanons sont de lourdes pièces d'artilleries montées sur des affûts mobiles et servies par des Grechins. Ils peuvent tirer de gros projectiles à fragmentation contre l'infanterie ou des obus thermiques ou à charge creuse contre les blindés. Ils sont peu précis mais d'une efficacité redoutable lorsqu'ils touchent.

Les kanons peuvent utiliser des projectiles a fragmentation ou antichars : choisissez le projectile avant le jet pour toucher. Les touches des obus a fragmentation se résolvent comme des touches d'artillerie mais utilisent le petit gabarit (à portée et dans les lignes de vue) et lancé le dé de dispersion et 1D6. Le gabarit dévie d'un D6 pouce dans le cas d'une flèche. Si vous obtenez un « HIT » mais que vous obtenez un 6 sur le D6, la touche est effectuée mais un des Gretchins est tué par un incident de tir. Les kanons font des jets pour toucher normaux mais avec une CT de 2.

Contre les véhicules, les armes comptent comme des touche d'artillerie : lancez 2D6 pour les pénétrations de blindage et choisissez le résultat le plus fort. Les dégâts important font un jet sur le tableau des dommages d'artillerie ; les dégâts superficiels utilisent le tableau des dégâts superficiels

Voici les caractéristiques des kanons :

Frag : Portée 36ps F5 PA5 artillerie 1 explosion

Ou :

Antichar : Portée 36ps F8 PA3 Lourde 1

Lame Vèrt'

Les Gretchins ont une extraordinaire connaissance des diverses variétés de champignons qu'ils cultivent. L'un de leurs préférés est « l'Gro tou Vèrt » qui une fois broyé peut être utilisé sur une lame la rend particulièrement mortelle. Les Grots adorent regarder leurs ennemis a peine égratignés par cette arme tomber en bavant pris de convulsions.

Une Lame Vèrt blesse toujours sur 4+ sans tenir compte de l'Endurance.

Lance-fusé

Un long bâton servant de rampe de lancement a une fusée bourré d'explosif, il n'en faut pas plus a un Gretchin pour être armé. Facile a produire, ne nécessitant aucun entretien, les Grot apprécient tout particulièrement ces armes.

Portée 24ps F5 PA5 Assaut 1 explosion implosion

Lance Rokèt'

Ce sont des lances missile tout ce qu'il y a de plus classique. Cependant, les Grots ne sont pas réputés pour leur parfaite maîtrise du dosage et se contentent souvent de mettre de la poudre tant que ça rentre. Au moment de tirer, lancez 1D6 et ajoutez le résultat a la F de l'arme. Sur un résultat de 6, l'arme tire normalement mais le Gretchin tenant l'arme est aussitôt rôti durant le lancement (il perd 1PV sans sauvegarde d'armure). Si le Lance Rokèt est monté sur un véhicule, l'arme tire normalement sur un résultat de 6 sans aucune conséquence.

Portée 30ps F4+1D6 PA3 Assaut 1

Méga Pince / Masse / ...

Les gretchins utilisent au combat toute sorte d'outil lourd et encombrant pour « tapé tro forre sur lé gro ! ». Soulevant péniblement ces énormes masses de métal par-dessus leur maigres épaules il les abattent en profitant de leur poids avec une violence effrayante (pour des grots)

En terme de jeu, toutes ces armes sont des armes à 2 mains donnant un bonus de 2 en forces sur les jets pour blesser.

Lobba

Ces pièces d'artilleries servies par des Gretchins sont appelées lobbas car elles tirent en cloche. La propulsion des projectiles varie : beaucoup sont des mortiers ou des obusiers mais les fusés sont également populaire. On a même fait état d'engins d'apparence médiévale ressemblant a des catapultes ou a des trébuchets. Quel que soit son apparence, le Lobba fonctionne comme une arme de barrage, avec la déviation éventuelle. Toutefois si vous obtenez un « HIT » et un 6 sur le D6 en même temps, vous touchez mais un servant est tué dans un incident de tir (lancé avec le projectile ou écrasé par le recul)

Portée 36ps F5 PA5 Lourde 1 explosion, barrage

Long Fling'

Les Longs Fling' sont utilisé par les gretchins qui préfèrent combattre l'ennemi de loin et si possible sans être vu. Etant donné que cette caractéristique est commune à tous les Grot, les Longs Fling' sont donc réservés aux Grots assez riche pour en acheter un ou assez malin pour le fabriquer eux même. Grâce a cette arme terrible, les Grots abattent avec une terrible précision leurs ennemis a très longue distance.

Portée 30ps FN/A PA- Lourde 1 sniper, pilonnage

Notez que la précision mortelle des Grots avec des fusils de sniper leur permet de toucher sur 4+.

Pétoir' Grot

Ces armes trafiquées par les Gretchins projettent toutes sorte de petits projectiles. La puissance de cette arme ne lui permet pas d'être très efficace passé une certaine distance mais aucun gretchin ne s'arrêtera à ce genre de préoccupation.

La Pétoir' Grot possède le profil suivant :

Portée 18ps F2 PA- Assaut 1

Ou :

Portée 12ps F3 PA- Assaut 1

Zap

Ces pièces d'artillerie redoutables mais imprévisibles sont des canons a rayons d'énergies. La pièce touche automatiquement les cibles a portée et dans la ligne de vue. Choisissez une cible et lancez 2D6 pour la Force de chaque touche (jusqu'à 10). Si vous obtenez 11 ou 12 il y a surchauffe aucune touche n'est effectuée et vous devez retirer un Gretchin. Contre les véhicules déterminez la force avec 2D6 normalement puis rajoutez les 2D6 de pénétration de blindage.

Portée 24ps F2D6 PA2 Lourde 1

Shokk Attack Gun

Le Shokk Attack Gun projette un champ de force créant un tunnel à travers un fragment du Warp. L'entrée de ce tunnel se trouve juste au bout de ce canon et son extrémité se trouve là où vise l'opérateur. Les deux trous sont connectés par un tunnel franchissant le Warp et il est possible à des créatures vivantes de franchir ce tunnel.

Les plus malins des gretchins ont essayés durant très longtemps de copier cette arme prodigieuse qu'ils n'étaient pas forcés d'utiliser. Si longtemps en fait que lorsqu'ils arrivèrent enfin à en produire quelques exemplaires qui n'explosaient pas immédiatement, ils avaient totalement oublié pour quelle raison ce n'était pas eux qu'on envoyait par le tunnel Warp. Une série de tests menés sur des gretchins plus idiots que les autres élucida rapidement la question : les voyages dans le Warp c'est trop dangereux et il y a des trucs trop effrayants !

Par chance, le courage des snotlings, bien trop stupide pour avoir peur de quelque chose qu'ils n'ont jamais vu avant, n'est plus à démontrer. Ce sont donc, encore une fois, les Snotlings qui font les frais du Shokk Attack Gun. Mais cette fois, il ne le font plus sous la menace d'un fouettard, il le font de leur plein gré, abusés par les promesses habiles des gretchins : c'est aussi ça, la Révolution !

Shokk Attack Gun

Le Shokk Attack Gun est bien trop lourd et encombrant pour être porté par des gretchins, c'est pour cela qu'il est utilisé comme arme d'appui et monté sur un châssis. Un mekaniak est indispensable pour manipuler le Shokk Attack Gun, lui seul peut réussir à le mettre en marche autrement que sur une erreur de manipulation. Un mekaniak doit obligatoirement rejoindre l'unité possédant un Shokk Attack Gun. Les snotlings servant de munition peuvent être représentés sur l'arme ou sur les socles des artilleurs mais leur coût est compris dans celui de l'arme et ils ne participent jamais aux combats. Le Shokk Attack Gun a le profil suivant :

Portée illimitée F N/A PA N/A Lourde 1 Explosion

Toute cible sur laquelle les artilleurs ont une ligne de vue peut être atteinte. Placez le gabarit d'explosion sur le point visé et lancez le dé de dispersion et 2d6. Si le résultat des 2d6 est un double, alors un incident c'est produit durant le tir. Le tir est alors annulé et il vous faut consulter la table « incidents du Shokk Attack Gun ». Le terme servant désigne, soit l'un des gretchins maniant le Shokk Attack Gun, soit l'un des assistants du Mekaniak, soit le Mekaniak lui-même. Ignorez tout autre résultat des 2d6. Sur un résultat HIT au dé de dispersion, la sortie du tunnel apparaît exactement sur la cible. Si vous obtenez une flèche, le gabarit dévie d'un d6 ps dans la direction indiquée par la flèche.

Une fois le point d'arrivée déterminé, les snotlings précipités dans le tunnel réapparaissent en hurlant. Toute figurine située sous le gabarit est attaquée par les snotlings, y compris vos propres figurines ou des figurines engagées dans un corps à corps. Si plusieurs figurines se trouvent sous le gabarit, lancez un dé pour chacune d'elles. Les effets des snotlings rendus complètement hystérique par leur voyage dans le Warp est décrit dans les tableaux ci-dessous. Consultez le tableau approprié et lancez un dé.

Incident de tir

Le Shokk Attack Gun a beau être le fleuron de la technologie Grot ça n'en reste pas moins une machinerie à l'usage hasardeux prêt à exploser au visage des servants. Lancez 2D6, si le résultat est un double quelque chose a échoué durant l'activation du Shokk Attack Gun.

Double 1 : Les servants de l'arme se sont tout bêtement trompés de bouton pour l'activer. C'est dommage mais il n'y a aucun dégât à déplorer, le Shokk Attack Gun pourra tirer normalement au prochain tour.

Double 2 : Dans la terrible agitation qui règne autour de l'arme, le grot qui était censé l'activer a été choisis par erreur comme munition. A cause de cela plus personne n'a pu déclencher le tir et le servant qui a été envoyé dans le tunnel a été Gurtélamisé (ce qui reste mortel malgré les progrès de la science grot). Un servant est retiré comme perte et le Shokk Attack Gun ne peut tirer ce tour-ci.

Double 3 : Un Gretchin a un tout petit peu glissé et poussé dans sa chute quelques leviers par erreur. Le gabarit déviara de 6D6ps (y compris sur un Hit) ce tour-ci pendant que le Gretchin présentera, embarrassé, ses excuses.

Double 4 : C'est bizarre mais tout n'as pas marché comme prévu : les Grots que vous avez envoyés dans le Warp sont réapparus n'importe où. C'est votre adversaire qui place le gabarit d'arrivée où il le souhaite mais à moins de 24ps de sa position originale. Le gabarit déviara ensuite normalement.

Double 5 : Suite à une légère erreur de manipulation, le portail par lequel était censé ressortir les snotlings ne s'est jamais ouvert. Les snots expédiés dans le Warp ont été Gurtélamisés (ce qui, rappelons le, est mortel à 110% selon nos experts) et le Shokk Attack Gun ne peut pas tirer ce tour-ci.

Double 6 : Ce qui devait arriver est arrivé ! A force de jouer avec le Warp une catastrophe a été déclenchée comme on pouvait s'y attendre. Placez le gabarit d'artillerie centré sur le Shokk Attack Gun, toutes les figurines, même partiellement, en dessous sont immédiatement aspirés dans le Warp et sont retirés comme pertes, sans sauvegarde d'aucune sorte.

Shock Attack Gun contre les bunkers

- 1 En arrivant dans le bunker, la seule pensée des snotlings est de tenter d'en fuir. Les snotlings se ruent à l'assaut des murs et tentent de se creuser les parois. Cette tentative est bien sûr parfaitement inutile et il ne se passe rien.
- 2-3 Les snotlings submergent l'une des figurines à l'intérieur du bunker. La figurine est taillée en pièce et immédiatement retirée du jeu sans sauvegarde d'armure quel que soit son nombre de PV (les sauvegardes invulnérables peuvent être tentées).
- 4-5 Les snotlings s'attaquent à toutes les figurines se trouvant dans le bunker. Chacune d'elles subit une blessure sur un résultat de 4+.
- 6 Les snotlings à l'intérieur du bunker atteignent les réserves de munitions et provoquent une explosion. Le bunker est endommagé et tous ses occupants subissent une blessure sur un résultat de 4+.

Shokk Attack Gun contre l'infanterie, les motos et les créatures monstrueuses

- 1 Aucun snotling n'apparaît à proximité de la figurine qui est épargné par l'attaque.
- 2 L'unité ennemie est surprise par l'apparition soudaine d'une marée de snotling hurlant et gesticulant. Elle doit passer un test de Cd sans modificateur ou être *bloquée* durant le prochain tour de votre adversaire. Si la cible est *Sans Peur*, ignorez ce résultat.
- 3-5 La figurine est couverte de snotlings hystériques qui la griffent et la mordent frénétiquement. La figurine subit une blessure. Les sauvegardes s'appliquent normalement.
- 6 Les snotling se matérialisent dans le corps de la cible qui supporte très mal cette intrusion. La figurine est immédiatement retirée comme perte, quel que soit son nombre de Points de Vie. Si elle dispose d'une sauvegarde invulnérable, elle peut la tenter mais meurt en cas d'échec.

Shokk Attack Gun contre les véhicules

- 1-2 Les snotlings sont si apeurés quand ils apparaissent dans le véhicule qu'ils se contentent d'aller se masser dans un coin pour gémir à leur aise. Un membre d'équipage charitable et exaspéré ira massacrer les gêneurs à coups de tatane mais cela n'a aucune incidence sur le jeu.
- 3 Les snotlings attaquent tout ce qui passe à leur portée, mordant et griffant l'équipage du véhicule qui n'a d'autre choix que de perdre un peu de temps à s'occuper des intrus. Le véhicule subit le dégât *équipement sonné*.
- 4 Les snotlings ont été téléportés dans la réserve de munition ou d'énergie d'une arme choisie par le joueur grot. A chaque fois que le véhicule voudra tirer avec cette arme, lancez 1d6 : Sur un résultat de 1 à 3, l'arme explose (dégât *armement détruit*). Si le véhicule n'a pas ou plus d'arme, le véhicule subit le dégât *équipement sonné* à la place.
- 5 Les snotlings ont infligés d'importants dégâts aux circuits les plus importants du véhicule. Celui-ci, à cause des courts-circuits, a prit feu. A la fin de chaque tour de votre adversaire, le véhicule subit le dégât *explosion du véhicule* sur un résultat de 5+ sur 1d6. Si vous avez déjà obtenu ce résultat, les snotlings aggravent la situation et le véhicule explosera sur du 4+ la seconde fois que vous obtiendrez ce résultat et sur du 3+ la troisième fois. Les risques d'explosions n'augmentent pas en obtenant plus de 3 fois ce résultat.
- 6 Un snotling couinant de panique s'enroule autour de la tête du chauffeur et s'accroche à lui de toutes ses forces. Le véhicule fait un bond vers l'avant de 2d6ps avant de se retourner. Toute figurine sur sa trajectoire doit réussir un test d'initiative pour éviter d'être surpris par la formidable accélération. Les figurines échouant sont immédiatement retiré du jeu, quel que soit

les moyens dont elle disposait pour rester en vie. Ce mouvement est interrompu si le véhicule arrive sur un terrain qu'il ne peut traverser ou s'il rencontre un autre véhicule. Une fois ce mouvement terminé, le véhicule est inutilisable pour le reste de la partie.

Shock Attak Gun contre les marcheurs

- 1-2 Les snotlings apparaissent tout autour du marcheurs et se jettent sur lui pour le tailler en pièce. Toutefois, le blindage d'un véhicule, aussi léger soit-il, suffit à neutraliser la horde de snotlings qui se brisent les dents en tentant de le mordre.
- 3 Les snotlings ont gravement endommagé le mécanisme permettant au véhicule de se déplacer. Le mouvement du véhicule est réduit de moitié la première fois que ce résultat est tiré, il est complètement immobilisé la seconde fois.
- 4 L'une des armes du véhicule est totalement infestée de snotlings. Le véhicule subit le dégât *armement détruit*. Si le véhicule n'a plus d'arme, traitez ce résultat comme un 3.
- 5 Les snotling se matérialise dans le corps de l'occupant du marcheur... Mort atroce pour tout le monde. Le marcheur s'immobilise et ne fait rien de plus jusqu'à la fin de la bataille.
- 6 Les snotlings apparaissent à l'intérieur de l'habitacle et l'occupant est taillé en pièce par la horde déchaînée. Le véhicule est considéré comme détruit. Mais les snotlings emprisonnés à l'intérieur continuent de se débattre et heurtent fréquemment les commandes rendant la machine incontrôlable. La figurine se déplace de la moitié de sa distance maximum dans une direction aléatoire et tire droit devant elle à chaque tour jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou quitte la table.

Shock Attack Gun contre les armes d'appui

- 1 Les snotlings ressortant du tunnel sont pris d'un brusque élan de dévotion en voyant l'arme. Il s'agenouille à proximité et la supplie de les protéger contre les monstres qu'ils viennent de voir dans le Warp. A par ça, il ne se passe rien qui puisse influencer sur le jeu.
- 2-3 Les snotlings ont été téléportés dans la réserve de munition ou d'énergie de l'arme. A chaque fois que la pièce voudra tirer avec cette arme, lancez 1d6 : Sur un résultat de 1 à 3, l'arme explose.
- 4-5 La pièce d'appui a subit de léger dégât au cours de l'affrontement. Les servants vont devoir effectuer quelques réparations avant de pouvoir à nouveau tirer. L'arme ne pourra pas être utilisée durant le prochain tour.
- 6 Les snotlings ont été téléportés dans la réserve de munition ou d'énergie de l'arme qui explose immédiatement. La pièce d'appui est détruite et est désormais inutilisable.

Kanon Rikochet

Le Kanon Rikochet est une astucieuse pièce d'artillerie qui tire des obus Rikochet, ainsi appelé d'après la trajectoire irrégulière qu'il emprunte. L'obus est formé de plusieurs roquettes attachées à une longue chaîne au bout de laquelle se trouve un gros boulet de métal. Le tir initial déclenche la première roquette alors que les suivantes sont amorcées l'une après l'autre par un système à retardement.

Une fois la roquette déclenchée, boulet et chaîne deviennent une menace tournoyante pour tout ce qui se trouve dans la trajectoire. Quand l'obus touche le sol, le boulet de métal est catapulté dans une nouvelle direction par la roquette suivante qui se déclenche. Du fait de cette méthode aléatoire, l'obus traverse le champ de bataille, bondissant dans tous les sens et dispersant les troupes dans sa course erratique.

Durant la phase de tir, faites pivoter le kanon sur place pour le pointer dans la direction visée. Pour tirer, lancez d'abord 2d6. Si vous obtenez un double, quelque chose s'est mal passé : consultez le tableau des incidents. Pour tout autre résultat, ajoutez 20 au résultat pour connaître la distance en ps que parcourt l'obus rikochet avant de toucher le sol. Par exemple si vous obtenez 5 et 2 avec les dés, la distance parcourue avant de toucher le sol est de $5+2+20=27$ ps.

L'obus fonce tout droit sur la distance calculée ou jusqu'à ce qu'il touche une figurine ou un obstacle. Une cible se trouvant sur la trajectoire de l'obus rikochet est automatiquement touchée et subit une touche F6 PA4.

Les obstacles sont définis comme étant tout ce qui peut offrir un couvert solide à une figurine : un mur, un gros rocher ou un tronc d'arbre par exemple. Les couverts légers ou les petits obstacles qui n'offrent aucun couvert n'arrête pas un obus rikochet. Si une figurine se trouve directement derrière un obstacle touché par l'obus, alors la figurine et l'obstacle sont touchés avant que l'obus ne rebondissent à nouveau.

Une fois que l'obus rikochet a atteint le sol ou touché une cible, il change de direction d'une façon sidérante. Lancez le dé de dispersion pour déterminer la nouvelle direction vers laquelle l'obus rebondit et lancez à nouveau 2d6 pour déterminer la distance en ps qu'il parcourt avant de toucher le sol à nouveau. Notez que rien n'est ajouté au second jet de dé ni aux suivants. Résolvez les touches comme précédemment. Lorsque l'obus aura touché le sol ou une cible, il rebondira à nouveau.

L'obus continue de rebondir sur le champ de bataille de cette façon jusqu'à ce qu'il franchisse le bord de la table ou qu'un double soit obtenu avec les 2d6. Si vous obtenez un double, la roquette a consommé tout son carburant et l'obus rikochet s'immobilise.

Notez que vous ne consultez le tableau des incidents que si vous obtenez un double sur le jet de dé du premier tir. Un double sur les rebonds suivant n'a d'autre effet que de mettre fin au mouvement de l'obus.

Incident de tir

L'usage du kanon rikochet est fort simple, même les gretchins arrivent souvent à l'utiliser correctement. Il existe tout de même un certain nombre de possibilités leur offrant l'occasion de déclencher une catastrophe.

Double 1-2 : Les servants passe le tour a essayé de charger le boulet dans le kanon et à chercher de la poudre pour le propulser. Ils se souviendront à la prochaine phase de tir de la façon dont marche leur kanon. Le kanon ricochet pourra tirer normalement au prochain tour.

Double 3 : L'un des servant s' imagine déjà chevauchant un boulet et fonçant vers l'ennemi. Le kanon tir normalement ce tour-ci mais l'un des servants est retiré comme perte.

Double 4 : Les servants étaient si comptant de venir participer au combat qu'ils en ont oublié d'amener suffisamment de munition. Il leur faudra un peu de temps pour retourner en chercher. Le kanon ne peut pas tirer durant ce tour ni au suivant.

Double 5 : L'un des servants a fait du zèle. Il a attaché tout ce qui passait à sa porté à la chaîne, ce qui inclut le canon rikochet lui même. Le canon est tracté d'un d6 ps dans la direction vers laquelle il été pointé. Si il rencontre un obstacle, il est détruit. Si le kanon heurte une figurine, elle subit une touche F6 PA4. Le kanon pourra tirer normalement au tour suivant.

Double 6 : L'orifice du kanon a été totalement obstrué par les gretchins qui ont pensé qu'il serait possible de tirer plusieurs salves à la fois. C'est un échec total, le canon explose et tous les servants sont tués.

Arsenal Grot

Les personnages peuvent avoir jusqu'à 2 armes à une main et une arme à deux mains. Aucune figurine ne peut recevoir deux fois le même objet (sauf si le contraire est indiqué dans la description de l'objet). Les personnages indépendants peuvent dépenser jusqu'à 50 points dans l'arsenal, les champions d'unité peuvent choisir jusqu'à 25 points d'équipement.

Bannière de la Revolution !	5 pts	Gros Squig	5 pts
Bannière « Cé d'lotre coté »	5 pts	Moto-Grot	15 pts
Bastos en rab'	1 pt	Par' Baffe	1 pt
Bra en fèr'	4 pts	Protéjacion	2 pts
Corps CybGrot	7 pts	Réacteur / Aile volante / ...	10 pts
Grenade à Main Grot	3 pts	Sac Squig	5 pts
Grenade à Squigs	20 pts	Squig de course	5 pts
Grenades antichars	2 pts	Squig renifleur	5 pts
Grenades Frags	1 pt	Super Armur'	5 pts
Grenade Kass'Tank	3 pts	Tèt de fèr	4 pts

Banière de la Revolution !

Malgré leur érudition supérieure, les Grot aiment se retrouver sous les drapeaux pour partir combattre l'ennemi pour promouvoir leur système social. La bannière de la Revolution est le symbole de la liberté retrouvée des Grots, mais aussi l'étendard qui flottera dans le futur sur les innombrables mondes tombé sous leur contrôle. Il reste un petit problème tout de même à la cohésion du futur empire Grot : 2 Gretchins tombe rarement d'accord sur un même sujet...

Une unité comportant une bannière de la Revolution a la Haine. Pour savoir contre quel ennemi elle touchera toujours sur 3+ lancez 1D6 au début de la bataille

1 : L'unité n'est pas d'accord sur l'identité du pire ennemi de la Revolution et ça a viré au pugilat. Résolvez une phase de combat de l'unité contre elle-même (comme si elle combattait contre une unité du même type comportant le même nombre de grot.)

2-3 : L'unité se souvient des humiliations que les Orks font subir au grot. Elle choisit judicieusement les Orks comme ennemi juré !

4 : L'unité se souvient des répressions mené injustement contre les Grot par des zoms immense avec de terrible arme qui font fizz quand elles tirent. Elle Hait les GI.

5 : L'unité ne se souvient que de ce marine-boyz qui a lui seul a écrasé négligement tout une troupe de Grots révolutionnaires qui voulait juste chopper un peu d'matos. Elle hait les SM (tous, loyaux ou non)

6 : L'unité s'en fout, elle déteste tout ce qui est plus gros qu'elle (ce qui inclut la totalité des races connues à travers l'univers).

Bannière « Cé d'lotre coté »

Les grots emmènent toujours au combat quelques-unes de ces étrange bannières rouges barrés d'un rectangle blanc, circulaires et métalliques au combats. A la simple vue de ces bannières, les Grots comprennent qu'ils ne se dirigent pas dans la bonne direction et s'arrêtent net.

Si une unité en déroute passe à moins de 6ps d'une unité brandissant une de ces bannières, elle rallie automatiquement en entendant les Grot crier « Cours d'lotre coté ! ».

Bastos en rab'

Très prévoyant, le Grot ne s'en va jamais en guerre sans sa sacoche à munition préférée. Le Grot peut relancer un jet pour toucher raté pour chaque fois ou il a choisi cette option. Il ne peut pas relancer plus d'un dé par tour de cette façon

mais peut choisir plusieurs fois cette option pour en bénéficier durant plusieurs tours.

Bra en fèr'

Suite un in accident (ça arrive souvent en nourrissant son Squig), le grot a été gravement blessé au bras (il l'a pas retiré assez vite et il se l'est fait boulotter par exemple...) et un toubib Grot lui a greffé un super bra en fèr' !

Au corps à corps, si le Grot est au contact socle à socle avec son ennemi il lui inflige une touche automatique F3 à I6.

Corps CybGrot

Les toubibs Grots veulent sans cesse améliorer leurs techniques. Pour cela ils n'hésitent pas à assommer un « patient » et à lui greffer « tou plin d'truk cool ! »

Un grot avec un Corps CybGrot bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

Grenade à Main Grot

Les gretchins ne se contente pas d'utiliser des techniques de fabrication de grenade qui ont maintes fois fait leur preuve quand il s'agit de s'équiper de grenades. Ils ont ainsi trouvé un mélange particulièrement judicieux de poudres capable d'handicaper n'importe quel adversaire. Là où une grenade classique explose en projetant des éclats de métal mortels aux alentours, la Grenade à Main Grot éclate mollement et sans le moindre danger en dégageant une épaisse fumée irritant grandement tous les combattants.

Les grenades à Main Grot compte comme des grenades à fragmentations. De plus une unité chargée par des Grot équipés de telles grenades ne touchera jamais sur un résultat inférieur à 4+ au cours du premier tour d'un corps à corps.

Grenade à Squigs insectoïdes (usage unique)

Il s'agit en faite d'une simple bouille de terre séchée, ou d'un récipient en verre, à l'intérieur duquel a été enfermé une nuée de squigs insectoïdes.

La grenade peut être lancée à 6ps au cours de votre phase de tir. Aucun jet pour toucher n'est nécessaire, les Squigs sont tout à fait capable de trouver leur cible par eux même. Quand le projectile arrive à destination, il se brise libérant les squigs affamés. Les Squiggs n'attaquent jamais les orks, les gretchins et les snotlings ni les démons et les véhicules. Cependant, toute autre créature constitue un repas acceptable. Placez le gabarit d'explosion à l'endroit où la grenade a explosée. Toute figurine située sous le gabarit, même partiellement, doit réussir une sauvegarde d'armure ou être dévorée vivante.

Le gabarit de nuée n'est pas automatiquement retiré après le premier tour. Si la nuée n'a pas infligé de perte au cours d'un tour, elle est toujours affamée et restera sur le champ de bataille. Si une ou plusieurs pertes ont été infligées, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, la nuée est rassasiée et se disperse. Sur un résultat de 4 à 6, elle reste en jeu.

Si la nuée reste en jeu, elle se déplacera de 2d6 ps dans une direction aléatoire (utilisez le dé de dispersion) durant la phase de mouvement du joueur grot. La nuée attaque toutes les cibles sur lesquelles elle se déplace (sauf les peaux vertes, les démons et les véhicules). Si elle provoque une ou plusieurs pertes, refaite le test pour savoir si elle est toujours affamée.

La nuée est extrêmement vulnérable aux armes à gabarit. Si elle est atteinte par l'un de ces armes, elle est immédiatement retirée du jeu.

Gro Squig

Les Gretchins aiment être accompagnés par d'énormes squigs aux dents aiguisées et à l'aspect particulièrement menaçant pour détourner l'attention de l'ennemi et lui donner une meilleure cible qu'eux.

Un Grot peut avoir jusqu'à 3 Squigs. Le Gro Squig a le profil suivant :

CC3 CT0 F4 E3 PV1 I4 A2 Cd2 Svg6+

Moto-Grot

Les Grot aiment les motos, parce qu'en moto on a l'air vachement plus cool qu'à pied et surtout on peut regarder de haut les grots à terre.

Se déplace comme une moto. Les figurines montées sur une moto gagnent +1 en Endurance ainsi qu'une attaque supplémentaire. Chaque Moto-Grot est équipé d'Akarantseth jumelés

Par' Baffe

Le Par' Baffe est l'armure réduite à sa plus simple expression. Tout au plus peut-elle suffire de temps à autre à amortir un coup lâché au jugé par un combattant distrait. Mais pour un grot, c'est déjà quelque chose d'exceptionnel.

Le Par' Baffe confère une sauvegarde de 6+.

Protejacion

Ces accessoires portés par un Grot confèrent une protection correcte en mettant à l'abri la plupart des parties sensibles.

Une Protejacion confère une sauvegarde de 5+.

Réacteur / Aile volante / ...

Les Grots ont finalement atteint leur plus vieux rêve : voler ! Enfin, ils pensent que c'était ça leur plus vieux rêve parce qu'ils ont quand même des difficultés à se rappeler de leur rêve d'avant-hier et que celui là leur semble pas mal. Donc, on n'est pas bien sûr que c'était leur plus vieux rêve mais ils volent, on le sait. Pour ça ils inventent toutes sortes de « truks ki vol », se les colle dans le dos et « fon rien ka embété les ot' ».

Un Grot équipé de Réacteur suit les règles des fantassins autoportés décrites page 55 du livre de règle.

Sac Squig

Ces squigs sont super pratique ! On peut mettre plein de truc dedans et quand on veut les récupérer il suffit de leur pincer les narines et d'y enfouir le bras à la recherche du matos. En plus c'est presque pas dangereux.

Durant la phase de tir, un Grot peut décider de fouiller son sac Squig pour améliorer son arme avec les munitions qu'il y a placées avant la bataille. Lancez 1D6 :

1 : Aaaaargh ! : Méchant Tchouki ! Méchant ! Le sac a refermé la bouche avant que le grot n'ait retiré son bras. Bilan, le Grot perd 1PV et 1A sur son profil, ne peut plus manier une arme à 2 mains ni une seconde arme. Il peut bien sur mourir en perdant son PV, auquel cas le reste n'est plus un problème.

2 : A part les restes d'un sandwich au poulet rien d'intéressant ne tombe sous la main du grot.

3 : Sympa, le grot retrouve ses bastos longue portée : son arme tir 6ps plus loin que d'habitude.

4 : Bien ! L'arme tir plus fort grâce au grosse bastos : +1F.

5 : Cool ! L'arme marche mieux que d'habitude avec ses bastos haute pénétration, elle a une PA3 ce tour ci !

6 : Terrible !!! Le Grot a récupéré LA super bastos qu'il croyait avoir définitivement perdu ! Ce tour si son arme gagne 6ps de porté, +1F et PA3

Squig de course

Les Grots aiment bien les squigs, mais il arrive qu'ils aiment aussi les motos ou les réacteurs dorsaux. Et un squig c'est pas bien futé : si son maître passe par-dessus une faille avec son réacteur il va le suivre et tomber dedans. Si son maître va trop vite il va courir bêtement après pour essayer de le rattraper. C'est pour ça que les Grots aiment les squigs de course : ils vont plus vite que les autres.

Un Grot peut avoir jusqu'à 3 squigs. Les personnages disposant d'un mode de déplacement spécial ne peuvent avoir que des squigs de course. Le squig de course est assez rapide pour suivre une moto (même quand elle utilise son turbo-booster) ou un grot avec réacteur dorsal. Le squig de course a le profil suivant.

CC3 CT0 F3 E3 PV1 I4 A2 Cd2 Svg6+

Squig renifleur

Squig très recherché pour son flair à toute épreuve. Les Gretchins les apprécient beaucoup pour savoir quand un ennemi va leur tomber dessus.

Un Grot peut avoir jusqu'à 3 squigs. La possession d'un squig renifleur donne un bonus de +1 à l'initiative de son propriétaire. Ce bonus n'est pas cumulable en cas de possession de plusieurs Squigs renifleurs. Le squig renifleur a le profil suivant :

CC3 CT0 F3 E3 PV1 I5 A2 Cd2 Svg6+

Super Armur'

Les Supers Armur' sont constituées de toutes sortes de plaques d'acier protégeant les Gretchins de la plupart des coups que l'on pourrait leur donner.

Les Supers Armur' confère une sauvegarde de 4+. Toutefois, pour un Gretchin une telle armure est très lourde et il n'est plus possible d'effectuer de percée à moins de disposer d'une moto ou de réacteurs dorsaux.

Tèt de fèr

Un Grot blessé à la tête (souvent après avoir gagné plein de dent et avoir tourné le dos à un autre grot) peut se voir sauvé par la greffe d'une merveille technologique : une plaque de métal dans le crâne ! Un Grot avec une tèt de fèr' ajoute +1 à sa sauvegarde d'armure

Améliorations de Véhicule

Tous les véhicules Grots peuvent recevoir les équipements suivants. Les marcheurs ne peuvent recevoir que les améliorations marquées signalées par un (*). Une même amélioration ne peut être prise deux fois par un véhicule.

Bouclier Grot*	15/25 pts	Peintur'rouge	2 pts
Champ de Force	10 pts	Plaque de Blindage*	5 pts
Gro Fling'Grot jumelés sur pivot	5 pts	Planches de débarquement	3 pts
Grot Bidouilleur*	2 pts	Projecteur*	1 pt
Lames et Pointes	5 pts	Toit blindé	5 point
Lance Grenade*	3 pts	Turbo Boosters	5 pts

Bouclier Grot

Un puissant champ énergétique protège le véhicule contre les tirs le prenant pour cible. La Force des armes touchant un véhicule équipé de Bouclier Grot est diminuée de 1 point pour voir si elle pénètre le blindage du véhicule. Un véhicule ne peut avoir à la fois un champ de Force et un Bouclier Grot. La première valeur correspond aux véhicules dont aucune valeur de blindage ne dépasse 11. Le second coût correspond aux véhicules possédant un blindage de 12 ou plus.

Champ de Force

Les Mekanos savent mieux que quiconque protéger leur véhicule sous un champ de force. Leur véhicule compte toujours comme étant découvert mais ne subit plus le +1 aux jets de dommage. Un véhicule ne peut avoir à la fois un champ de Force et un Bouclier Grot.

Gro Fling'Grot jumelés sur pivot

Un Gro Fling'Grot jumelés sur pivot est monté à l'extérieur d'un véhicule et peut être utilisé par un membre d'équipage ou actionner à distance à l'intérieur. Il est traité comme un Gro Fling'Grot jumelés qui peut tirer en plus de toute autre arme dont le véhicule dispose.

Grot Bidouilleur : Chaque équipage d'un véhicule Grot compte parmi ses membres un génie de la mécanique toujours prêt à réparer les inévitables ratés du moteur.

Au début de chaque tour du joueur Grot, tous les véhicules immobilisés peuvent redémarrer sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Lames et Pointes

Une unité d'infanterie adverse qui tente d'attaquer au corps à corps un véhicule bardé de pointes et qui rate son attaque subit une touche F3. Les véhicules possédant une capacité de transport ne peut être équipé de lames et de pointes sinon les Grots seraient capable de se tuer en cherchant à embarquer ou débarquer (c'est pas très doué un Grot).

Lance Grenade

Un véhicule peut s'équiper d'un lance grenade et faire des attaques de char même s'il n'en est pas un. Un véhicule ne peut pas faire plus de 12ps et faire une attaque de char. Un marcheur ne peut faire des attaques de char durant sa phase de mouvement, pas durant sa phase d'assaut (et devient vulnérable aux grenades adversaires). Si un char équipé de lance grenade fait une attaque de char, il inflige un malus de -1 au test de morale de la cible.

Peintur'rouge

Ské Roug' va plus vite, tout le monde sait ça. Un véhicule peint en rouge peut ajouter 1ps à tous ses mouvements. Ainsi, par exemple, un véhicule rapide avec de la peinture rouge peut se déplacer de 13ps et tirer et/ou débarquer des troupes ou se déplacer de 25ps.

Plaque de Blindage

Les Gretchins sont particulièrement efficace quand il s'agit d'améliorer la résistance d'un véhicule : ils soudent toutes sortes de lourdes plaques de blindage partout où ça leur est possible. Pour chaque dégâts important ou superficiel subit par un véhicule disposant de plaque de blindage lancez 1D6, sur un résultat de 6 la touche est ignorée.

Planches de débarquement

Ces plaques blindées sont munies de poignées pour permettre aux Grots de s'accrocher. Elles sont simple d'utilisation : les grots se mettent dessus et se cramponnent, un fois en place un membre d'équipage pousse les planches hors du véhicule permettant aux grots de débarquer pendant un mouvement avec des risques réduits au minimum !

Une unité embarquée dans un transport muni de Planches de débarquement peut débarquer à n'importe quel moment durant le mouvement du véhicule et pas seulement au début ou à la fin de celui-ci. Une unité ne peut débarquer si son transport se déplace de plus de 12ps (ça va trop vite, même un grot est pas assez stupide pour s'y essayer). Une unité débarquant grâce aux planches de débarquement ne peut pas se déplacer durant cette même phase de mouvement. A Chaque fois qu'une unité débarque grâce aux planches de débarquement lancez 1D6, sur un résultat de 1 certains grots se sont mal réceptionnés et ont été tué : retirez 1D6 grots comme perte.

Projecteur

Les projecteurs ne sont utiles que durant les missions utilisant les règles de *Combat Nocturne*. Ils permettent à toute unité amie à portée de tir ayant une ligne de vue de tirer sur une unité ennemie éclairée par le véhicule (l'unité ennemie a été illuminée par le projecteur du véhicule). Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut se faire tirer dessus par n'importe quelle unité ennemie au tour suivant car elle a localisé la source de la lumière.

Toit Blindé

Parfois, les véhicules Grot sont dotés de toit afin de protéger les commandes et les autres parties sensibles du véhicule contre les attaques de l'ennemi. Le véhicule ne compte plus comme étant *découvert*.

Turbo Boosters

Un véhicule équipé de Turbo Boosters peut les actionner à n'importe quel moment de sa phase de mouvement. Les Boosters ajoutent 1D6ps au mouvement mais pour les tirs et le débarquement le véhicule compte comme s'étant déplacé de la distance prévue avant le déclenchement des Boosters. Notez que le déplacement supplémentaire doit se faire en ligne droite et que sur un résultat de 4+, le véhicule et les passagers ne peuvent ni tirer ni débarquer car ils sont trop occupés à se cramponner.

Liste d'armée Grot

Vous trouverez dans les pages suivantes la liste d'armée qui va vous permettre de jouer une armée de Grot dans vos parties de Warhammer 40k. Elle vous permet d'utiliser les scénarios du livre de W40k mais vous fournit aussi les informations de base pour pouvoir jouer votre armée de Grot dans des scénarios de votre conception ou intégrés à une campagne.

La liste d'armée est divisée en cinq parties principales. Chaque unité, véhicule et personnage de la liste d'armée appartient à l'une des sept sections selon le rôle joué sur le champ de bataille. De plus, chaque figurine est dotée d'une valeur en point variant selon son efficacité au combat.

Avant de choisir une armée pour une partie, vous devez décider avec votre adversaire du scénario joué et du nombre total de points que vous pourrez investir. Vous n'avez ensuite plus qu'à sélectionner vos troupes comme expliqué ci-dessous.

Utiliser un schéma de structure d'armée

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée du scénario choisi. Le schéma standard est divisé en 5 sections qui correspondent à celles de la liste d'armée. Le schéma de structure d'armée Grot varie par rapport à celui des autres armées :

- 1 QG (1 obligatoire)
- 1 Elites
- 2+ Troupes (2 obligatoires)
- 1 Attaques Rapides
- 1 Soutiens

Ce schéma de structure d'armée varie en fonction du nombre de choix de troupe composant la liste d'armée en plus des 2 premières. Plus une armée de Grot comporte de troupe, plus elle peut utiliser d'unités d'autres sections. A chaque fois qu'une armée grot utilise deux troupes supplémentaires, en plus de celles formant les choix obligatoires de l'armée, elle pourra choisir une Elite, une unité d'Attaque Rapide et un soutien supplémentaires. A chaque fois qu'une armée grot utilise trois troupes supplémentaires, en plus de celles formant les choix obligatoires de l'armée, elle pourra choisir un QG supplémentaire.

Par exemple, une armée grot utilisant 5 troupes pourra utiliser 2 QG, 2 Elites, 2 Attaques Rapides et 2 soutiens. Si le joueur sélectionne une troupe supplémentaire, soit 6 choix de troupes, il pourra utiliser 1 Elite, 1 Attaque Rapide et 1 soutien de plus car il jouera 4 troupes de plus que les choix obligatoires.

Troupes	2	4	5	6	8	
QG	1	1	2	2	3	+1/3 troupes
Elite	1	2	2	3	4	+1/2 troupes
Att Rap	1	2	2	3	4	+1/2 troupes
Soutien	1	2	2	3	4	+1/2 troupes

Utiliser la Liste d'armée

Pour choisir une unité, consultez la section appropriée de la liste d'armée et décidez quelle unité vous voulez intégrer à votre force, avec ses options éventuelles. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser de figurines avec un équipement qui n'est pas clairement représenté. Ceci fait, soustrayez la valeur en points de votre total puis effectuez un autre choix jusqu'à ce que ce que vous avez dépensé tous vos points. Une fois cela fait, vous pouvez partir imposer la domination Grot sur l'univers ou lancer une nouvelle Revolution !

Eléments de la liste d'armée

Chaque description d'unité comporte ce qui suit :

Nom de l'unité : Le type de l'unité et les éventuelles limitations quand au nombre d'unités de ce type pouvant être intégré à votre armée (par exemple 0-1)

Profil : Les caractéristiques de ce type d'unité, y compris son coût en points. Si une unité comporte des guerriers différents, vous pouvez y trouver plusieurs profils. Lorsque deux valeurs de sauvegarde sont données, la première est une sauvegarde d'armure et la deuxième est une sauvegarde invulnérable.

Nombre / Escouade : Le nombre de figurine autorisé dans l'unité, ou le nombre de figurines que vous pouvez prendre en un seul choix dans le schéma de structure d'armée. Lorsque cette quantité est variable, les effectifs minimum et maximum sont précisés.

Armes : L'armement standard de l'unité.

Options : La liste des différentes options d'armement et d'équipements accessibles à l'unité, ainsi que les coûts qui y correspondent. Si une escouade peut recevoir des améliorations, celles-ci sont réservées à ses membres ordinaires et ne peuvent pas être données au personnage.

Règles Spéciales : C'est ici que vous trouverez toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité.

QG

Les Héros de la Revolution sont les plus formidable meneur de cette grande et noble cause. Ce sont des meneurs, non seulement capable d'entrevoir l'avenir dont ils rêvent pour les grots, mais également de prendre les armes et de se révolter pour donner vie à leur rêve.

Peu importe la force de l'ennemi auquel les gretchins devront faire face. Tant qu'il leur restera de puissant et charismatique Héros pour les guider vers la liberté, rien ne pourra les stopper.

Honnis soit ceux qui oseront barrer la route d'un Héros de la Revolution. Son sort a été décidé au moment même où il s'est dressé face aux gretchins. Nul n'entrave la destinée d'un Héros de la Revolution !

Les leaders grot constituent la masse des officiers menant les hordes grot de bataille en bataille. Un jour, ils le savent car Gork et Mork l'ont promis, ça sera de victoire en victoire ! Les leaders grot dirigent la nouvelle société gretchin, créant des règles assurant à tous une vie meilleure sous leurs ordres éclairés. La complexité de ces règles pourrait rendre fou n'importe quel scribe de l'administratum, mais pour les gretchins, la logique de ces lois est tout à fait normale, et ce sont elles qui feront connaître la supériorité de la société grot.

0-1 Héros de la Revolution

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Héros de la Revolution	30	4	2	3	3	3	5	3	7	5+

Nombre/Escouade : Vous pouvez prendre 1 à 2 Héros de la Revolution comme un seul choix de QG

Équipement : un Héros de la Revolution peut recevoir tout équipement autorisé par l'arsenal Grot

Règles spéciales

Personnage : À moins d'être accompagné de sa garde personnelle, un Héros de la Revolution est un personnage soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règle de W40k. (page 50)

Suite : Les Héros de la Revolution peuvent être escortés par leurs meilleurs guerriers comme indiqué dans le paragraphe consacré aux escortes à la fin de la partie QG. Si le Héros est escorté, alors sa suite et lui sont traités comme une seule unité pour la bataille. Notez que la suite ne constitue pas un choix de QG séparé. Si le Héros de la Revolution et sa garde personnelle comptent 15 figurines ou moins, elle peut être embarquée dans un Kamion pour +25pts. Si elle compte 25 figurines ou moins, elle peut embarquer dans un Véabé pour +85pts.

Ferveur : Un Héros de la Revolution ne mourra pas avant d'avoir vu un monde où les Grots seront enfin les maîtres. C'est son rêve, il a tout fait pour ça ! Si un Héros de la Revolution est victime d'une Mort Instantanée, lancez 1D6 : sur un résultat de 4+ il ne perd qu'un seul PV.

Guide : Le jugement d'un Héros de la révolution ne peut être mis en doute et les Grots seraient prêts à le suivre n'importe où. Un Héros de la Revolution peut choisir de réussir ou rater tout test de moral qu'il serait amené à effectuer (même dans le cas où ce test serait annulé par la règle fanatisme il peut choisir de le rater). De plus, une fois par bataille, un Héros de la Revolution peut volontairement choisir, à la fin de n'importe quelle phase de son tour, de faire battre en retraite son unité. Son unité est à ce moment considéré comme ayant raté un test de moral et effectue un mouvement de retraite. Si l'unité se trouvait au corps à corps, l'ennemi ne peut que *consolider* : il n'a pas l'habitude de voir l'ennemi fuir sans raison, d'habitude il préfère rester se faire massacrer.

Leader Grot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Leader Grot	20	4	2	3	3	2	4	3	7	6+

Nombre/Escouade : Vous pouvez prendre 1 à 3 Leader Grot comme un seul choix de QG.

Équipement : un Leader Grot peut recevoir tout équipement autorisé par l'arsenal Grot

Suite : Les Leader Grot peuvent être escortés par leurs meilleurs guerriers comme indiqué dans le paragraphe consacré aux escortes à la fin de la partie QG. Si le Leader Grot est escorté, alors sa suite et lui sont traités comme une seule unité pour la bataille. Notez que la suite ne constitue pas un choix de QG séparé. Si le Leader Grot et sa garde personnelle comptent 15 figurines ou moins, elle peut être embarquée dans un Kamion pour +25pts.

Règles spéciales

Personnage : Un Leader Grot est un personnage soumis à toutes les règles correspondantes du livre de règle de W40k. (page 50).

Ferveur : Un Leader Grot ne mourra pas avant d'avoir vu un monde où les Grots seront enfin les maîtres. C'est son rêve, il a tout fait pour ça ! Si un Leader Grot est victime d'une Mort Instantanée, lancez 1D6 : sur un résultat de 5+ il ne perd qu'un seul PV.

Haine : au début de chaque bataille désignez une unité ennemie : le Leader Grot l'accuse d'être la plus grande menace qui pèse sur la Revolution. Jusqu'à la fin de la bataille, si le Leader Grot et l'unité dans laquelle il se trouve se retrouvent engagé au corps à corps contre cette unité, ils pourront relancer tous leur jets pour toucher raté.

Contrairement à leurs confrères orks, les psykers Gretchins ne sont pas totalement incontrôlable et leur tête explose assez rarement. Il faut bien avouer que les gretchins sont plus stables que les orks et, surtout, que leur psyker les plus puissants n'ont que rarement l'occasion de voir leurs talents s'exprimer pleinement avant d'être victime de la dure société des peaux vertes. Toujours est-il que certains grot développent quelques facultés psychiques, généralement ridiculement faibles, et qu'ils soient à ce titre conviés à participer aux combats pour eux aussi, faire de leur mieux dans l'intérêt de la Revolution.

Les autres gretchins essaient tant bien que mal d'éviter ces Bizargrot dont les réactions leur semblent étranges et définitivement non grot.

0-X Bizargrot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Bizargrot	10	2	2	2	2	1	2	1	6	-

Nombre : Vous pouvez avoir un Bizargrot par tranche complète de 500 points d'armée. Il ne compte pas comme l'un de vos choix QG et peuvent être sélectionnés en plus de choix QG normalement autorisés.

Armes : Colt Grot et arme de corps a corps.

Équipement : Les bizargrot peuvent prendre jusqu'à 15 points d'équipement dans l'arsenal mais n'ont pas accès aux armes.

Règles spéciales

Protecteurs : Un Bizargrot doit toujours rejoindre une escouade qu'il ne pourra en aucun cas quitter, autant pour sa sécurité que pour celle des autres gretchins, peu désireux de voir un psyker perdre le contrôle au milieu du champ de bataille. Si a un moment ou un autre le bizargrot se trouve séparé de son escouade (par exemple si elle a été anéantie), il fuira le plus vite possible vers le bord de table le plus proche et ne reviendra sous aucun prétexte, trop content de quitter cet enfer.

Pouvoirs Psychiques : le Bizargrot possède un pouvoir sélectionné aléatoirement dans le tableau ci-dessous. Jetez 1D6 en début de partie pour déterminer celui dont il s'agit après avoir assigné le Bizargrot à son escouade.

Pouvoir de Bizargrot :

1 : pouvoir inutilisable : Le gretchin a vu un truc qui lui a fait peur dans le Warp. Il refuse d'utiliser ses pouvoirs.

2 : écrasement psychique : Un Bizargrot peut utiliser l'énergie psychique dégagée par les innombrables grots qui l'entourent pour réduire à néant les capacités d'un ennemi. Ce pouvoir s'utilise au cours de la phase de tir du joueur Grot. Choisissez une figurine ennemie à moins de 18 ps du Bizargrot et lancez un dé. Sur un résultat de 5+ le Bizargrot arrive à localiser l'esprit de sa cible, dans le cas contraire votre adversaire peut choisir de cibler un autre membre de l'escouade. Si le test psychique est réussi, lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur à l'Endurance de base non modifiée de la cible, ou si vous obtenez un 6, elle se prend pour un grot jusqu'à la fin de la bataille (elle en a le profil, perd toutes ses règles spéciale, son équipement). Les sauvegardes d'armures sont annulées mais les sauvegardes invulnérables s'appliquent normalement. Ce sort ne peut prendre pour cible des figurines dotées de plusieurs PV.

3 : Rage de Gork : Inspiré par Gork le psyker accroît de manière spectaculaire ses capacités martiales. Ce pouvoir s'utilise au début de n'importe quelle phase d'assaut. Si il réussit un test psychique le Bizargrot gagne +2CC, +2F et +2A jusqu'au prochain tour du joueur Grot.

4 : Fureur de Mork : Canalisant le pouvoir de Mork, le Bizargrot projette d'innombrables projectiles vers l'ennemi en hurlant « Atatatatatatatatatatatata !!!! ». Ce pouvoir s'utilise au début de la phase de tir du joueur Grot. Si le Bizargrot réussit un test psychique, il est considéré comme ayant une arme dotée du profil suivant :

Fureur de Mork Portée 24ps F2 PA6 assaut 2D6

Les touches sont automatiques mais blessent normalement.

5 : Présence autoritaire : Le Gretchin se redresse brutalement et se met à donner des ordres d'une voix bizarre qui donne pas trop envie de lui désobéir... Ce pouvoir s'utilise au cours de n'importe quelle phase de n'importe quel tour. Si le Bizargrot réussit un test psychique, il acquiert la règle *Guide* comme elle est décrite pour le Héros de la Revolution, jusqu'au début du prochain tour de joueur Grot.

6 : Grand Mekano : Pris d'une révélation, le Gretchin croit avoir compris comment marche les véhicule ennemi et pense pouvoir les améliorer. Ce pouvoir s'utilise lors de n'importe quelle phase d'assaut au lieu d'attaquer normalement. Effectuez le test psychique au début de la phase d'assaut, en cas de succès il dure jusqu'à la fin du tour Effectuez une seule attaque de corps a corps contre un véhicule, en cas de succès lancez 1D6

1-2 : pas d'effet

3-4 : un dégât superficiel est infligé

5 : un dégât important est infligé

6 : un dégât important et un dégât superficiel sont infligés

La plupart des membres de l'élite du corps médical Grot sont constitué d'anciens Mekaniaks ayant choisit de se recycler dans la médecine.

Les Medigrots sont un peu plus professionnel que les Medikos orks. Non pas qu'ils aient moins envie de se lancer dans de grandes expérimentations et de greffer tout et n'importe quoi à leur patient, mais ils sont moins forts et beaucoup plus lâches. Certains essaient tout de même de tenter des expériences sous le couvert du « sekré médikal », mais tout le monde ignorant ce dont il peut s'agir, ce n'est guère efficace...

Les secrets de la mécanique Grot répond aux mêmes secret que leur médecine : quand quelque chose ne va pas, on touche a tout, on rajoute le plus possible de matos et avec un petit peu de chance rien n'empirera. Les Mekaniaks sont des spécialistes capable de remettre en marche n'importe quel machinerie défectueuse simplement en desserrant une vis par-ci, rajoutant un générateur par-là, cognant a coup de clé anglaise dans le tas et jurant copieusement quand ça refuse de marcher. Bien qu'assez sommaire, cette méthode a mainte fois fait ces preuves si bien que seule quelques rares Mekaniak s'abaissent encore a consulter les plans de leurs machines.

0-X Medigrot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Medigrot	10	3	2	2	3	1	3	2	6	-

Nombre : Vous pouvez avoir un Medigrot par tranche même incomplète de 500 points d'armée. Il ne comptent pas comme l'un de vos choix QG et peuvent être sélectionnés en plus de choix QG normalement autorisé.

Armes : Colt Grot et arme de corps a corps.

Equipement : Les Medigrot peuvent prendre jusqu'à 15pts d'équipement dans l'arsenal mais ne peuvent prendre qu'une arme.

Règles Spéciales

Soin : Les Medigrot ont une parfaite connaissance des arts de la guérison, ils peuvent remettre un grot sur pied en moins de deux ! Une fois par tour, un Medigrot peut tenter de faire récupérer un PV à une figurine de son unité qui vient d'être blessée. Lancez 1D6 et référez vous au tableau suivant :

1 : **sa allé où sa ?** : Le patient perd 1PV de plus. S'il est réduit a 0PV retirez le comme perte.

2-5 : **J'trouv' pa...** : Le medigrot ne voit pas ce qui cloche, il ne fait rien.

6 : **Et v'la !** : Encore une fois la médecine Grot a prouvé son efficacité : le patient récupère 1PV.

Assistant : Un Medigrot peut s'entourer d'assistant pour améliorer la qualité de ses soins. Il ne peut s'entourer que d'infirmier ou de CybGrot. Voir la partie escorte pour plus de détails.

Véhicule : un Medigrot et ses assistants peuvent embarquer dans un Kamion pour un coût supplémentaire de +25pts.

0-X Mekaniak

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mekaniak	10	3	2	2	3	1	3	2	6	-

Nombre : Vous pouvez avoir un Mekaniak par tranche même incomplète de 500 points d'armée. Il ne comptent pas comme l'un de vos choix QG et peuvent être sélectionnés en plus de choix QG normalement autorisé.

Armes : Colt Grot et arme de corps a corps.

Equipement : Les Mekaniak peuvent prendre jusqu'à 15pts d'équipement dans l'arsenal mais ne peuvent prendre qu'une arme.

Règles Spéciales

Brikolos : si le Mekaniak et son escorte rejoignent une unité comportant une ou plusieurs pièces d'appui, lui et ses assistants peuvent remplacer les servants éventuellement disparus. Dans ce cas, les pièces peuvent continuer de fonctionner normalement jusqu'à ce que le Mekaniak et ses assistants soient tués.

Réparation : les Mekaniak sont des génies du rafistolage. Une fois par tour, un Mekagrot peut tenter de réparer une *arme détruite* ou un résultat *immobilisé* sur un véhicule ou une pièce d'appui détruite. Il doit se trouver au contact de l'engin pour tenter une réparation. Lancez 1D6 :

1 : **Oups...** : Le Mekaniak a tiré sur une pièce qui refusait de venir et l'a cassé. Aucune nouvelle tentative de réparation ne peut être tenté a moins que l'engin ne soit a nouveau endommagé.

2-5 : **J'compren po...** : Sa avait l'air simple quand d'autre s'en occupaient mais maintenant que c'est son tour le Mekaniak n'arrive pas a trouver ce qui ne va pas.

6 : **Cé kom' sa kon fé !** : Et voila le travail : les dégâts sont réparés !

Assistant : Un Mekaniak peut s'entourer d'assistant pour améliorer la qualité de ses travaux. Il ne peut s'entourer que de Technigrot et de CybGrot. Voir la partie escorte pour plus de détail.

Véhicule : un Mekaniak et ses assistants peuvent embarquer dans un Kamion pour un coût supplémentaire de +25pts.

Escorte

Selon les effectifs de l'escorte, elle peut former à elle seule une unité ou en rejoindre une autre. Si l'escorte comporte 5 figurines ou moins, il s'agit de la garde rapprochée que le personnage emmène partout avec lui : elle est obligée de rejoindre une autre unité. Si l'escorte est composée de 6 à 9 figurines, elle peut se joindre à une autre unité. Si l'escorte est composée de 10 figurines ou plus, elle forme une unité à elle seule et ne peut en rejoindre d'autre.

Encore plus incompétent que les Medigrot, les infirmiers compensent leur absence totale de connaissance par une effervescence exemplaire devant leur patient. Ils coupent, scient, épongent, assoment leurs patients pour qu'ils gueulent moins avec une bonne volonté visible.

Les Technigrot ne sont pas moins compétent que les Mékaniak. En vérité la seule différence entre ces deux professions est le fait que les Technigrot n'ont pas encore pu réunir assez de dents pour acheter de matos et qu'ils n'utilisent donc qu'un seul outil pour effectuer toutes les réparations.

Les Cybgrot sont des gretchins particulièrement chanceux qui ont vu la fougue créatrice d'un Medigrot et d'un Mékaniak les doter de tout un tas de truc utiles, bien qu'il n'est souvent rien demandé. Il ne sont pourtant pas à plaindre : qui refuserait un fulguro-poing ?

Certains Gretchins sont totalement dévoués à l'un de leurs chefs et sont prêt à mourir pour lui éviter d'être blessé. D'autres acceptent d'assurer la protection de personnages important, allant même jusqu'à se jeter devant leur maître pour prendre à sa place une rafale. Mais bien souvent, lorsqu'une telle chose se produit, c'est que le Bodygrot n'a pas eu la présence d'esprit de se mettre à l'abri à temps...

Infirmiers

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Infirmier	4	2	2	2	2	1	2	1	5	-

Armes : des scalpels, couteaux, hachoir, etc. Comptent comme 2 armes de corps a corps.

Escorte : Les infirmiers ne peuvent accompagner qu'un Medigrot. Il peut être accompagné de 0 à 5 Infirmier.

Règles Spéciales

Aide : Pour chaque Infirmier à moins de 2ps d'un Medigrot qui tente de soigner une figurine alliée, le Medigrot reçoit un bonus de +1 au résultat de son test de soin (maximum +3)

Technigrots

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Technigrot	4	2	2	2	2	1	2	1	5	-

Armes : des tournevis, clefs anglaises, pinces, etc. Comptent comme 2 armes de corps a corps.

Escorte : Les infirmiers ne peuvent accompagner qu'un Mékaniak. Il peut être accompagné de 0 à 5 Technigrot.

Règles Spéciales

Aide : Pour chaque Infirmier à moins de 2ps d'un Mekagrot qui tente de réparer un véhicule, le Mekagrot reçoit un bonus de +1 au résultat de son test de réparation (maximum +3)

Cybgrot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cybgrot	8	2	2	3	3	1	2	1	5	5+

Armes : Colt Grot et Arme de Corps a Corps.

Escorte : tout personnage ayant accès à une escorte peut être accompagné par 0 à 9 Cybgrot.

Règles Spéciales

Matos : Les Cybgrot ont été amélioré par des Mekagrot et des Medigrot qui ont utilisé sur eux la meilleure technologie Grot : leur sauvegarde est invulnérable.

Bodygrots

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Bodygrot	5	3	2	2	2	1	3	2	6	6+

Armes : Une Pétoir' Grot, un Tromblon ou un Colt Grot et une arme de corps a corps.

Escorte : tout personnage indépendant ayant accès à une escorte peut être accompagné de 0 à 19 Bodygrot.

Option : Jusqu'à 5 Bodyot peuvent avoir avoir une arme énergétique pour +3pts.

Règles Spéciales

Garde du corps : Si un personnage escorté par un Bodygrot subit une blessure et qu'un Bodygrot se trouve à moins de 2ps de lui, vous pouvez lancer 1D6. Sur un résultat de 5+ le Bodigrot subit la blessure à la place de son employeur. Il n'est pas possible lancer plus d'un dé de cette manière pour chaque blessure, même si il y a plus d'un Bodygot au coté du personnage.

Transports

Les transports sont toujours choisis comme amélioration d'une unité, qui est la seule qui puisse embarquer à leur bord. Les personnages rejoignant une unité peuvent monter à bord de son véhicule de transport.

Le véhicule de transport réduit à sa plus simple expression : un moteur, des roues et un espace pour accueillir les passagers. Ce véhicule n'offre aucune protection à ces derniers mais il va vite, et c'est toujours ça de pris.

Kamion

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Kamion	25	10	10	9	2

Type : Découvert, Rapide
Armes : Akarantseth

Equipage : Gretchin

Option : Un Kamion peut être équipé d'un Gro'Fling'Grot ou d'un Lance Rokèt' pour +5pts.

Un Kamion peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule qui lui est accessible dans l'arsenal Grot

Transport : un Kamion peut transporter jusqu'à 15 Grots.

Lourdement blindé, bien armé, offrant un grand nombre de meurtrières par lesquelles les passagers peuvent prendre l'ennemi pour cible, les Véabés offrent tout le confort nécessaire pour être à peu près sur d'arriver à destination dans un état plus ou moins satisfaisant.

Véabé

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Véabé	85	12	11	10	2

Type : Char
Poste de tir : 4

Equipage : Gretchins
Accès : 1

Armes : 2 Gro'Fling'Grot jumelé et un Frouuuff.

Option : Un Véabé peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule qui lui est accessible dans l'arsenal Grot

Transport : un Véabé peut transporter jusqu'à 25 Grots.

Fabriqué par des Snotlings pour des Ogryns, les Waaaagh-on sont malgré tout très performants : si rien ne les prend pour cible il est rare qu'il tombe en panne en cours de route. Les Gretchins sont toujours capable de tirer un maximum profit de leur capacité quand un échec risque de leur valoir quelques baffes comme seule récompense.

Waaaagh-on

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Waaaagh-on	50	11	11	10	2

Type : Char
Poste de tir : 0
Armes : 2 Akarantseth

Equipage : Gretchins
Accès : 3

Option : Un Waaaagh-on peut être équipé d'un Zap pour +20pts.

Un Waaaagh-on peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule qui lui est accessible dans l'arsenal Grot

Transport : un Waaaagh-on peut transporter jusqu'à 6 Ogryns.

Elite

L'impressionnant courage qui caractérise les Gretchins n'est pas toujours suffisant pour mettre en fuite leurs ennemis. C'est pour cette raison que les Grots accueillent avec grand plaisir des groupes d'Ogryns dans leurs rangs dès que l'occasion se présente. Non seulement les Ogryns ne demandent pas grand-chose, à peine quelques services amusant comme construire une nouvelles arme ou des combats. Les Kostos Ogryns sont des habitués du combat au corps a corps, chose qui arrange bien les Grot qui eux même apprécient généralement peu cette discipline...

0-2 Kostos Ogryns

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kosto Ogryn	25	4	3	5	4	3	3	2	7	5+
Gro Ogryn	+0	4	3	5	4	3	3	3	8	4+

Nombre / Escouade : 3-10

Armes : Arme lourde de Corps a Corps, Attendrisseur, grenades a fragmentation

Personnage : Un Kosto Ogryn doit devenir un Gro Ogryn. Il peut alors recevoir une arme énergétique pour +15pts, un corps cybgrot pour +15pts, des grenades antichars pour +2pts, des grenades Kass'Tank pour +3pts, une Tèt de fér pour +10pts et des sgquigs pour le coût indiqué dans l'arsenal Grot

Transport : Si l'unité comporte moins de 6 Ogryns, elle peut embarquer dans un Waaagh-on pour +50 points.

Règles Spéciales

Ogryns : Les Ogryns sont les meilleurs amis des Grots, ils sont forts et pas très malins. Toutefois, malgré leur utilité évidente pour les Grots, ces derniers préfèrent ne pas avoir trop d'Ogryns avec eux de peur que l'un d'entre eux ne finisse par avoir l'idée de prendre le pouvoir.

Une unité d'Ogryns ne peut jamais être accompagné par un autre personnage que le Gro Ogryn.

Coup d'état : Après le déploiement, mais avant de déterminer qui commence à jouer, les Ogryns peuvent être tenté de prendre le pouvoir. Pour déterminer si une telle catastrophe se produit, lancez un dé par unité d'Ogryn. Si l'un d'eux donne un résultat de 1, les Ogryns se sont rendus maître de la Revolucion (pour un temps du moins) et ont activement participé à l'élaboration du plan de bataille. Pour représenter ce fait, votre adversaire peut redéployer 1d3 des unités qui se trouve dans votre zone de déploiement. Ces unités ne pourront se retrouver à plus de 6ps de l'endroit où elles étaient à l'origine.

Masse 6 : Voir les Règles Spéciales.

Les Balèz' sont les plus gros et les plus forts de tous les Gretchins. Ils ont l'habitude de cogner sur les autres Grots, et ce talents est mis a profit par les généraux Gretchins en envoyant les Balèz' combattre au contact les troupes les plus fragiles de l'ennemi contre lesquelles ces forces de la Nature Grot peuvent l'emporter. Mais même leur confiance absolue dans leur force ne rend pas les Balèz' beaucoup plus stupide que les autres Grots, ils savent qu'il vaut mieux être quand même les plus nombreux.

Balèz'

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Balèz'	8	3	2	3	3	1	3	1	5	5+
Gro Balèz'	+5	4	2	3	3	1	4	2	6	5+

Nombre / Escouade : 10-20

Armes : Colt Grot, Arme de Corps a Corps et grenades a fragmentation.

Personnage : Un Balèz' peut devenir un Gro Balèz' pour +5pts. Il a alors accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 5 Balèz' peuvent recevoir une arme énergétique pour +5pts chacun.

Jusqu'à 5 Balèz' peuvent recevoir une Lame Vèr' pour +3pts.

Jusqu'à 5 Balèz' peuvent être équipés d'un Mega-Pince / Mass / ... pour +3pts

N'importe quel nombre de Balèz' peut être équipé d'une arme de corps a corps à deux mains pour +1 pt.

Transport : si le nombre de Balèz' n'excède pas 15, l'unité peut embarquer dans un Kamion pour +25pts. L'escouade peut aussi embarquer dans un Véabé pour +85pts.

It'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Nul ne serait vraiment dire pourquoi, mais les gretchins apprécient le soutien de ces lourdes armures, bien loin de leurs habituelles armes de prédilections qui leur permettent de battre en retraite sans être ralenti. Peut être est-ce justement car ces troupes furent moins vite et gênent la poursuite. Les kuirassés sont de petits marcheurs très légèrement blindés. Ces troupes n'ont aucun aspect prédéfini, tout ce qui compte c'est qu'un Kuirassé puisse aller vers l'ennemi en tirant, peu lui importe avec quoi il a été construit. Souvent, les gretchins utilisent comme base à leur création des armures terminator ou des exo-armures ramassé sur les champs de bataille, mais il arrive qu'un grot soit suffisamment génial pour en construire une de toute pièce.

Les Saboteurs sont la première ligne d'assaut des armées Grots. Ce sont eux qui reçoivent la lourde, mais très amusante, tâche de s'introduire en douce chez l'ennemi et de faire exploser le plus possible de truc avant que l'assaut ne soit lancé. Le principal risque provient des unités de Saboteurs elles même et non de l'ennemi : il arrive qu'une unité s'arrange pour que les autres soient repérés pour s'attirer tout le mérite de la réussite de la mission, il arrive qu'ils oublient d'emporter des explosifs avec eux, il est aussi possible qu'ils ne frappent pas où l'armée s'apprête à attaquer, réduisant ainsi considérablement l'intérêt de leur formidable capacité à s'infiltrer n'importe où.

Kuirassés

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kuirassé	25	3	2	5	5	2	2	2	7	3+

Nombre / Escouade : 3-8

Armes : Gro'Fling'Grot

Personnage : Un Kuirassé peut devenir un Ta d'Fèr pour +10pts. Il a alors accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 3 figurines peuvent remplacer leur Gro'Fling'Grot par un Frouuuff, un Kaboum, un Lance Rokèt', ou un Lance-fusé.

L'unité complète peut être équipé de grenade à fragmentation pour +1pt par figurine et/ou de grenades Kass'Tank pour +3pts par figurine.

Règles Spéciales

Exgrot-armures : Les Kuirassés sont équipés des terrifiantes Exgrot-armures qu'ils ont eux même conçus. En plus des innombrables avantages déjà inclus dans le profil ci-dessus que confèrent ces armures, leurs porteurs disposent également d'une sauvegarde invulnérable de 6+ ainsi que la possibilité d'entrer en jeu en suivant les règles de Frappe en profondeur si le scénario le permet.

Toutefois, le poids de ces armures oblige les Gretchins à les truffer de servo-moteurs pour pouvoir se mouvoir. La technologie Grot atteignant vite ses limites, une unité en Exgrot-armure se déplace toujours comme si elle était en *terrain difficile*. Si le test de *terrain difficile* permet à l'unité de se déplacer de 6ps, effectuer un test de *terrain dangereux*. Ceci représente le fait que la machinerie est trop mise à profit et risque de céder. De plus, il est impossible d'effectuer une percée avec ces armures, on ne peut que consolider.

Masse 5 : Voir les Règles Spéciales.

Saboteurs

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Saboteur	6	2	2	2	2	1	2	1	5	6+
Expèr	+4	3	2	3	3	1	3	2	6	6+

Nombre / Escouade : 10-30

Armes : Colt Grot et arme de corps a corps, Grenade Grot et Grenade Antichar.

Personnage : Un Saboteur peut devenir un Expèr pour +4pts. L'Expèr a accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 3 Saboteurs peuvent remplacer leurs armes par un Frouuuff, un Kaboum, un Lance Rokèt', un Gro'Fling'Grot ou un Lance-fusé pour +6pts.

L'escouade peut être équipé de grenade Kass'tank pour +1pt par figurine.

Règles Spéciales

Infiltration : Les Saboteurs peuvent utiliser les règles d'infiltration si le scénario le permet.

Spécialiste du siège : Les Saboteurs améliorent de +1 leur jet de pénétration de blindage contre les bunkers ennemis et les pièges a char. Lorsqu'ils traversent un champ de mine, ils n'en déclenchent une que sur un résultat de 6.

Furtivité : Les saboteurs traversent rapidement et sans le moindre bruit les couverts. Pour cette raison, ils peuvent lancer 1D6 supplémentaire pour leurs tests de terrains difficiles et gardent le meilleur résultat.

Masse 4 : Voir les Règles Spéciales.

Les Nobz sont en réalité des Balèz' vétérans de nombreux combats qui ont dépensé toutes les dents qu'ils ont déjà amassées pour s'acheter un meilleur matos. Ils sont non seulement beaucoup plus forts que le commun des Gretchins mais disposent en plus d'un équipement comparable à celui dont dispose les meilleures troupes d'une armée Gretchins, faisant d'eux l'une des principales forces de frappe sur lesquelles tout général Grot base sa stratégie.

Lorsqu'il n'est pas possible d'attaquer l'ennemi par surprise ou de l'harasser par d'innombrables petits assauts, il arrive qu'une bande de Gretchins doivent affronter leurs ennemis sur un pied d'égalité. Cette situation leur étant très défavorable, les Grots compensent l'infériorité de leurs troupes en leur donnant de puissantes armes pour qu'ils puissent maintenir l'ennemi à distance de leurs lignes. Les Kanoniés sont de petites unités spécialisées dans le maniement de ces armes composés des Gretchins les plus lâches pour lesquelles la simple vue d'un ennemi déclenche une averse de tirs en sa direction.

0-X Nobz Grot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nob Grot	6	3	2	3	3	1	3	1	5	5+
Boss	+5	4	2	3	3	1	4	2	6	5+

Nombre / Escouade : 5-20. Le nombre d'escouade pouvant être sélectionnées dépend de la taille de votre armée. Il est possible de prendre une escouade de Nob Grot par tranche, même incomplète de 1000 points

Armes : Pétoir' Grot, Tromblon ou Colt Grot et Arme de Corps a Corps (l'unité peut comprendre un mélange de figurines possédant ces 3 types d'armement) et grenades a fragmentation.

Personnage : Un Nob Grot peut devenir un Boss pour +5pts. Il a alors accès à l'arsenal Grot.

Options : Toutes les figurines d'une même unité peuvent recevoir l'une des améliorations de la liste ci-dessous pour le coût indiqué :

Têt de fèr' et *Corps de Cybgrot* pour + 5pts par figurine

Moto-Grot pour + 7pts par figurine

Réacteur pour +5pts par figurine

Arme énergétique pour +5pts par figurine

Bra en fèr' et *Squig renifleur* pour +7pts par figurine. Noter que 2 squigs occupent 1 places dans un Kamion.

Transport : si le nombre de Nob n'excède pas 15 et que l'unité n'a pas choisie de s'équiper de *Moto-Grot* ou de *Réacteur*, elle peut embarquer dans un Kamion pour +25pts ou dans un Véabé pour +85 points quelque soit ses effectifs.

Kanoniés

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kanonié	4	2	2	2	2	1	2	1	5	-
Chèf	+3	3	2	2	3	1	3	2	6	-
Kanonié										

Nombre / Escouade : 10-15

Armes : Pétoir' grot ou Tromblon.

Personnage : Un Kanonié peut devenir un Chèf Kanonié pour +3 points. Le Chèf Kanonié a accès à l'arsenal Grot et échanger gratuitement sa Pétoir' grot contre un Colt Grot et une arme de corps a corps.

Options : Trois Kanoniés doivent devenir servant d'un Kanon Rikochet pour +25pts. Jusqu'à 5 des Grot de l'unité peuvent être désigné comme servant.

Si un Makaniak a rejoint l'unité, le Kanon Rikochet peut être remplacé par un Shokk Attak Gun pour +15pts. Le Kanon Rokochet et le Shokk Attak Gun sont considérés comme étant des pièces d'appui. Le Mekaniak et ses assistants sont les servants de l'arme.

Un Kanonié peut remplacer son arme par un Frouuuff ou un Kaboum pour +4pts, par un Lance Rokèt', un Gro'Fling'Grot ou un Lance-fusé pour +6pts

Règles Spéciales

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales. Dès que la pièce d'appui de l'unité est détruite ou que tous les servants sont tués, l'unité peut être placée en réserve. L'unité ne reviendra avec une pièce d'appui que si elle revient dans la zone de déploiement du joueur Grot.

Masse 5 : Voir les Règles Spéciales.

Troupes

Les Guérilleros Grot font partie des troupes les plus communes des armées Gretchins. Ce sont des spécialistes du harcèlement approchant discrètement de leurs ennemis et déchargeant sur lui le chargeur de leurs armes avant de battre en retraite. Souvent, les Guérilleros sont en première ligne pour défendre la Revolución contre ses ennemis et d'innombrables rapports sont fait au sujet d'accrochages avec eux. Les Guérilleros ne sont pas réputé pour leur précision, ni leur courage. Leur force vient de leur nombre.

Les révoltes de Gretchins ne se déroulent pas toujours au grand jour. Souvent, les Gretchins préfèrent agir discrètement et frapper rapidement avant de disparaître. Les Makizars sont des spécialistes de la guérilla et allient des frappes rapides à la pose de pièges pour ralentir le plus possible la progression de l'ennemi. Leurs tactiques sont si emblématiques de la façon d'agir des révolutionnaires Grot qu'ils utilisent en masse des Akarantseth afin que l'ennemi sache qui il a défié.

Guérilleros Grot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Guérillero Grot	4	2	2	2	2	1	2	1	5	6+
Vétéran Guérillero	+3	3	2	2	3	1	3	2	6	6+

Nombre / Escouade : 15-30

Armes : Pétoir' grot ou Tromblon.

Personnage : Un Guérillero peut devenir un Vétéran Guérilleros pour +3pts. Le vétéran peut échanger gratuitement sa Pétoir' Grot contre un Colt Grot et une arme de corps a corps. Il a accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 4 Guérilleros peuvent remplacer leur arme par un Frouuuff pour +4pts, par un Lance Rokèt', un Gro'Fling'Grot ou un Lance-fusé pour +6pts.

Transport : si l'unité compte 15 Guérilleros, elle peut embarquer dans un Kamion pour +25pts.

Règles Spéciales

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

0-X Makizars

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Makizar	8	2	2	2	2	1	2	1	5	6+
Boss Makizar	+5	3	2	3	3	1	3	2	6	6+

Nombre / Escouade : 10-20. Le nombre d'escouade pouvant être sélectionnées dépend de la taille de votre armée. Il est possible de prendre une escouade de Makizars par tranche complète de 500 points

Armes : Akarantseth

Personnage : Un Makizar peut devenir un Boss Makisar pour +5pts. Le Boss Makisar peut échanger gratuitement son Akarantseth contre un Colt Grot et une arme de corps a corps. Il a accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 4 Makisars peuvent remplacer leur Akarantseth par un Gro'Fling'Grot pour +5pts.

Règles Spéciales

Déploiement caché : Lors du déploiement, placez pour chaque unité de Makizar 3 marqueurs dans votre zone de déploiement. Deux sont des leurres et le dernier indique la position de votre unité. Une fois le déploiement terminé, révélez les troupes cachées en plaçant les figurines correspondantes à la place de pions.

Piège : Chaque tranche complète de 5 Makizars de l'unité peut poser un piège sur le champ de bataille avant le déploiement. Pour chaque piège, placez un marqueur « piège » et un marqueur « leurre ». Les marqueurs doivent être déployés hors des zones de déploiement.

Lorsqu'une figurine ou une unité ennemi passe à moins de 3ps d'un piège, vous pouvez choisir de l'activer. Comme d'habitude, le propriétaire de l'unité choisit la figurine qui subit la touche F6, PA3. Un piège ne fonctionne qu'une seule fois, il faut donc le retirer une fois qu'il a été activé.

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Les Rebelles Grot sont le fer de lance de la Revolution. Ce sont eux qui les premiers ont dénoncés la tyrannie des orks, ce sont eux qui ont pris les armes, ce sont eux qui se sont jetés sur leurs anciens maître pour gagner leur liberté, ce sont eux les premiers à avoir combattus. Ce sont donc eux les premiers à avoir essuyés une veste.

Mais leur courage n'a pas été inutile car suivant leur exemple des milliers d'autres Grots se sont joint à la Revolution et ont finalement put se libérer du joug des orks !

Les Gretchins craignent plus que tout les blindés ennemis qu'ils ont souvent beaucoup de difficulté à détruire. Pour cette raison, ils confient souvent a de petite unité la dangereuse et difficile mission d'éliminer cette menace le plus rapidement possible. Les Kasseurs reçoivent tout l'arsenal nécessaire à la destruction de blindé et se précipitent avec un rare courage vers les lignes ennemies pour éliminer la menace et assurer la victoire de la Revolution.

Les Grots assez riche pour s'offrir un Long Fling' préfèrent souvent employer une telle arme. Combattre sans être vue limitant de beaucoup les risques, c'est une stratégie qui convient parfaitement à un Gretchin. Cette approche permet également aux Grot d'éliminer en priorité les unités isolées ou, plus généralement, de tirer dans le tas où il est plus facile de toucher quelque chose.

Rebelles Grot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Rebelle Grot	4	2	2	2	2	1	2	1	5	6+
Meneur	+3	3	2	2	3	1	3	2	6	6+

Nombre / Escouade : 15-30

Armes : Colt Grot et arme de corps à corps.

Personnage : Un Rebelle Grot peut devenir un Meneur pour +3pts. Le Meneur a accès à l'arsenal Grot.

Options : Un rebelle sur cinq peut posséder un Boomer pour +2pts.

Jusqu'à 3 Rebelles peuvent remplacer leurs armes par un Frouuuff ou un Kaboum pour +4pts, par un Lance Rokèt' pour +6pts

Toute l'unité peut être équipée de grenades à fragmentation pour +1pt par figurine et/ou de grenades antichars pour +2pts par figurine.

Transport : si l'unité compte 15 Rebelles Grot, elle peut embarquer dans un Kamion pour +25pts.

Règles Spéciales

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Kasseurs

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kasseur	8	2	2	2	2	1	2	1	5	6+
Epaveur	+5	3	2	2	3	1	3	2	6	6+

Nombre / Escouade : 10-15

Armes : Colt Grot et arme de corps a corps, Grenade a fragmentation et Grenade Kass'tank.

Personnage : Un Kasseur peut devenir un Epaveur pour +5pts. L'Epaveur a accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 3 Kasseurs peuvent remplacer leurs armes par un Lance Rokèt' pour +5pts

Transport : l'unité peut embarquer dans un Kamion pour +25pts.

Règles Spéciales

Tueurs de chars : voir règles spéciales universelles, page 76 du livre de règle.

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Flingueur

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Flingueur	11	2	2	2	2	1	2	1	5	-

Nombre / Escouade : 5-10

Armes : Long Fling'

Règles Spéciales

Infiltration : Les Flingueurs peuvent utiliser les règles d'infiltration si le scénario le permet.

Planké : Profitant de leur petite taille, les Flingueurs peuvent se cacher dans n'importe quelle aspérité du terrain. Ils ajoutent +1 à toute sauvegarde de couvert dont ils peuvent bénéficier. Si ils ne sont pas à couvert, ils bénéficient tout de même d'une sauvegarde de couvert de 6+.

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Les Gretchins emmènent souvent avec eux au combat des hordes de Snotlings. Ravis de participer à une bataille, les Snotlings se jettent sans réfléchir sur tout adversaire passant à leur portée. Bien que très faible individuellement un Snot soit excessivement faible, leur grand nombre les rend pratiquement dangereux pour ceux qui les affrontent. Même si les Snotlings ne sont pas capables de venir à bout de leurs ennemis, ils parviennent à suffisamment les ralentir pour permettre aux Gretchins de mettre au point une contre-attaque.

Snotlings

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Snotlings	9	2	2	2	2	3	3	3	4	-

Nombre / Escouade : 3 à 10 socles de snotlings (socle de 40mm O-BLI-GA-TOIRE !)

Armes : Insultes (parfois ça fait vraiment mal)

Règles Spéciales

Nuées : Voir livre de règle page 75

Immunité aux Morts Instantanées : Les armes dont la force est égale au double de l'endurance d'une nuée de Snotlings ne suffisent pas à s'en débarrasser. En effet, elle tue un individu en laissant beaucoup d'autre intact. Pour cette raison, une nuée ne peut subir de Mort Instantanée que si elle est infligée par une arme à gabarit et que le gabarit couvre **totalemment** le socle de la nuée.

« **Et ils seront trop bêtes pour connaître la Peur...** » : Les snotlings sont très lâches mais également très bête. Pour cette raison, ils fuiront aussi longtemps qu'ils se souviennent de la raison qui les a mis en fuite, c'est-à-dire pas bien longtemps. Les snotlings se regroupent automatiquement s'ils battent en retraite, même si l'escouade a subi plus de 50% de pertes.

Négligés : même le plus pathétique des Gretchins (ça veut dire beaucoup ça...) ne voudrait pas flinguer sa carrière en étant vu menant des Snotlings au combat, c'est bon pour un ork ça ! Aucun personnage Gretchin ne peut rejoindre une unité de Snotlings.

Stupide : impossible de faire confiance à des snotlings pour veiller sur quelque chose. Ils ne peuvent jamais occuper un quart de table ou un objectif et les snotlings ne peuvent jamais monter dans un véhicule.

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Les gretchins cultivent différentes variétés de champignons. Certains d'entre eux sont de puissants hallucinogènes donnant une force surnaturelle aux gretchins qui les consomment. Ceux-ci, bien trop heureux d'enfin se sentir fort, consomment de plus en plus de ces champignons ce qui limite de plus en plus leurs déjà maigres facultés intellectuelles. Mais avant que leur cerveau ne soit irrémédiablement grillé par l'abus de produits stupéfiants, les Kramés sont envoyés au devant des armées gretchins pour attirer l'attention et si possible infliger quelques dégâts aux ennemis avant d'être massacré.

Kramés

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kramé	8	3	-	3	2	1	3	D3	10	-

Nombre / Escouade : 10-20

Armes : Toutes sortes d'armes de corps à corps.

Options : La moitié des membres de l'unité peut être équipé d'armes lourdes de corps à corps pour +1pt par figurine.

Règles Spéciales

Dingues : Aucun personnage ne peut rejoindre une escouade de Kramés. Ils sont trop FOUS.

Pied de Gork (et parfois de Mork) : Une rumeur persistante circule chez les Gretchins. Les Kramés courraient vite vers l'ennemi parce que Gork (et parfois Mork), les forcerait à accélérer en leur bottant les fesses. Nul n'a jamais pu vérifier cette théorie mais une chose est sur : les Kramés courent vite vers l'ennemi ! Les Kramés bénéficient de la règle *Course*. Voir les règles spéciales universelles du Livre de Règle de Warhammer 40.000.

Sans Peur : L'abus de champignon a rendu ces gretchins complètement fou, ils ne craignent plus rien. Voir les règles spéciales universelles du Livre de Règle de Warhammer 40.000.

Grillé : Parfois, les Kramés arrêtent juste de fonctionner. Au début de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque Kramés. Pour chaque 1 obtenu, un Kramé s'effondre sur le sol, mort ou épuisé. Le joueur Grot choisit les figurines retirées comme pertes.

Mèm' pa mal : Les Kramés ne ressentent plus vraiment la douleur depuis que leur cerveau a cessé de les prévenir quand il se passe quelque chose. Ils bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les tirs. Cette sauvegarde est annulée par les armes à gabarit et ne fonctionne pas au corps à corps.

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

Attaque Rapide

Contrairement aux Orks qui apprécient tout ce qui peut les amener plus vite au contact de l'ennemi, les Gretchins préfèrent de loin éviter ce genre de plaisir superflu. Toutefois, les Gretchins aiment tout de même la vitesse, autant que les ork. C'est pour cette raison qu'il se trouve tout de même des volontaire pour se coller une roké dans le dos et foncer vers l'ennemi. Ces Grots se font d'ailleurs un devoir d'aller encore plus vite vers leurs adversaires pour prouver la supériorité des Grots sur les Orks. Ils sont prêt a tout pour cela, même a se faire sauter avec l'ennemi, tant qu'ils ont fait mieux qu'un Ork c'est pas grave : la Revolucion est en marche !!

Ces étranges véhicules sont de très loin l'une des plus grande réussite des Snotlings. Longtemps les Grots ont été repoussés et décimés par de simple lance-flamme face auxquels les plus forts des Gretchins ne pouvaient rien. De ce triste souvenir, les Snotlings ont réussis à tirer une leçon : si un lance-flamme permet de tenir en échec les forces de la Revolucion, plus de lance-flamme leur permettrai a coup sur de tout écraser. Ca n'a pas marché mais les HellSnot Motor-Bike bricolés à la hâte n'ont jamais étaient abandonnées grâce aux snots qui grillent alliés comme ennemis.

Rokèteurs

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Rokèteur	12	2	2	2	2	1	2	1	5	5+
Rokèt boy	+6	3	2	3	3	1	3	2	6	5+

Nombre / Escouade : 5-20

Armes : Colt Grot et arme de corps a corps, Grenades à fragmentation et Grenades antichars.

Personnage : Un Rokèteur peut devenir un Rokèt boy pour +6 points. Il a accès à l'arsenal Grot.

Options : Jusqu'à 4 des figurines de l'unité peuvent recevoir un Frouuuff pour +5pts
Toutes les figurines de l'unités peuvent être équipées de grenades Kass'Tank pour +1pt par figurine et/ou de Grenades a Main Grot pour +2pts par figurines.

Règles Spéciales

Réakteur : les Rokèteurs sont munis des réacteurs dorsaux, ils suivent donc toutes les règles des fantassins autoportés décrite dans le livre de règle.

Kaboum : Les Rokèts attachées dans le dos des Gretchins et qui leur servent de réacteurs dorsaux sont toujours dotées de leur charge explosive d'origine. Grâce à cela, les Rokèteurs sont de véritables kamikazes qui apportent la mort à leurs ennemis. Durant leur phase de tir, jusqu'à 3 Rokèteurs peuvent quitter l'unité et foncer de 12ps dans n'importe quelle direction. Au terme de ce mouvement, ou à la première figurine ennemie rencontrée, ils se font sauter avec elle. Placez le gabarit d'explosion centré sur la figurine avec laquelle le Grot explose (ou sur le Rokèteur si il n'a pas atteint l'ennemi). Toute figurine couverte par le gabarit subit une touche F4 PA6, celle qui ne se trouve que partiellement en dessous ne sont touché que sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Cette capacité peut être utilisée au corps a corps mais dans ce cas, tout autre Rokèteur situé sous un gabarit explose automatiquement, centrant sur lui-même un nouveau gabarit d'explosion.

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

HellSnot Motor-Bike

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
HellSnot Motor-Bike	60	11	10	9	2

Type : Découvert, rapide.

Equipage : Snotlings

Effectif : un escadron se compose de 1 à 3 HellSnot Motor-Bike.

Armes : 2 Frouuuff de flanc et un Grilleur

Option : Le Grilleur peut être configuré pour pouvoir tirer sur des cibles plus lointaines pour +10pts. Dans ce cas, il gagne un mode de tir alternatif avec le profil suivant :

Portée 24ps F5 PA4 Assaut1 Explosion

Il est, dans ce cas, toujours considéré comme jumelé mais utilise la CT du véhicule pour toucher.

Règles Spéciales

Grilleur : Un Grilleur a le profil suivant :

Portée Souffle F5 PA5 Assaut1

Le Grilleur est considéré comme étant une arme jumelée.

Masse 7 : Voir les Règles Spéciales.

L'élite des Gretchins se doit d'avoir une moto, se traîner sur ses pieds c'est bon pour le révolutionnaire de base. Les Gretchins aiment aller vite, autant que les Orks. Par contre ils apprécient beaucoup moins l'inconvénient de la vitesse : arrivé au contact de l'ennemi plus vite. C'est pour cela que les Motos sont le plus souvent utilisées pour harceler l'ennemi, bien que quelques généraux préfèrent encore foncer dans le tas en espérant qu'il y ait des survivants pour revenir se battre une autre fois.

Les Buggys sont des véhicules qui vont vite et qui tir beaucoup, tout ce qu'un Gretchin. Pour cette raison, quand la discrétion n'est pas de mise, les Grot aime couvrir l'avancé de leur troupe en fonçant le plus vite possible sur l'ennemi en tirant plus que les autres.

Les Gretchins arrivent parfois à remettre en état un moteur antigrav à grand coups de clefs à molette. Lorsqu'un tel miracle se produit, le Mekaniak s'empresse de monter le moteur sur un châssis rudimentaire, d'y ajouter quelques armes pour la forme, puis il s'empresse de l'essayer. Parfois, un Mekaniak survit à la phase de test et il rejoint alors la Revolucion Er Forss.

Moto-Grot

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motar	12	2	2	2	2(3)	1	2	2(3)	5	5+
Hèlz Angél	+8	3	2	3	3(4)	1	3	3(4)	6	5+

Nombre / Escouade : 5-15

Armes : Chaque Moto-Grot est équipé d'Akarantseth jumelés. Chaque pilote est armée d'une arme de Corps à corps et d'un Colt Grot (bonus déjà inclus dans le profil).

Personnage : Un Motar peut devenir un Hèlz Angél pour +8pts. Il a accès à l'arsenal Grot.

Options : L'escadron peut être équipé de grenades à fragmentation pour +1pt par figurine et de grenades antichar pour +2pts par figurine.

Jusqu'à 3 figurines de l'escadron peuvent remplacer leur Akarantseth jumelés par un Frououuff pour +5pts, un Gro'Fling'Grot ou Kaboum pour +6pts

Règles Spéciales

Ecran de fumée : Les gaz d'échappements mêlés à la poussière soulevée par une escouade de Moto-Grot les rend très difficile à prendre pour cible. Pour cette raison, les Motos-Grot bénéficient en permanence d'une sauvegarde de couvert de 5+.

Moto-Grot : Les Motos-Grot suivent les règles des Motos décrites page 53 du livre de règle. Les bonus de caractéristique offert par la Moto sont déjà inclus dans le profil.

Buggy

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Buggy	30	10	10	9	2

Type : Découvert, Rapide

Equipage : Gretchins

Effectif : un escadron se compose de 2 à 5 Buggy

Armes : Chaque véhicule doit s'équiper de l'une des armes suivantes : Gro'Fling'Grot jumelé ou un Kaboum jumelé pour +6pts, Lance-fusé jumelé ou Lance Rokèt' jumelé pour +7pts.

Chassa Grota

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Chassa Grota	35	10	10	9	2

Type : Découvert, Antigrav

Equipage : Gretchin

Effectif : un escadron se compose de 1 à 3 Chassa Grota

Armes : Gro'Fling'Grot jumelé

Options : Un Chassa Grota peut échanger gratuitement son Gro'Fling'Grot jumelé contre Lance Rokèt' jumelé.

Un chassa Grota peut emporter avec lui jusqu'à 2 Bombas.

Bomba Portée E48 F4 PA6 Lourde 1, explosion

Chaque Bomba coûte 5pts et ne peut être lâchée qu'une fois par bataille. Un Chassa Grota ne peut utiliser qu'une bomba par tour.

Un Chassa Grota ne peut recevoir que les améliorations suivantes : *Bouclier Grot, Champ de Force, Lames et Pointes, Peintur'rouge, Plaque de Blindage, Projecteur et Toit Blindé.*

Règles Spéciales

Boosters : Les Chassa Grota peuvent se déplacer de 24 ps pendant leur phase de mouvement. Toutefois, les pilotes sont dans ce cas trop concentrés sur la trajectoire du véhicule pour penser à tirer avec les armes du véhicule. Un chassa Grota utilisant ses boosters peut tout de même lâcher une bomba normalement.

Masse 9 : Voir les Règles Spéciales.

Soutien

Les Gro'Kalibr' ont un intérêt principalement dissuasif pour les armées Grot. Quand un ennemi essaie de s'approcher des farouches servants de ces armes, ils font preuve d'un courage stupéfiant pour ne pas le laisser venir plus près. Ainsi, placé au bon endroit, un groupe de Gro'Kalibr' peut poser de sérieux problème à l'ennemi et l'obligeant à chercher un moyen de les contourner sans risques.

Les 'Krazeurs sont l'une des fiertés des Gretchin qui prouvent qu'ils peuvent faire aussi bien que les Orks quand il s'agit de créer une arme. Toutefois, afin de motiver le seul grot formant l'équipage, il est enfermé dans son 'Krazeur avec quelques vivres et l'issu est soudé de sorte qu'il soit obligé de bien se battre pour être libéré. Comme la planification de bataille n'est pas le fort des Grots, il est fréquent que les 'Krazeurs soient enfermés dans leur machine depuis plusieurs semaines avant le combat...

Batterie de Gro'Kalibr'

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Equipage	25	2	2	2	2	1	2	1	5	-
Chèf Artilleur	7	3	2	3	3	1	3	2	6	-

Effectif : Une Batterie se compose de 1 à 3 Gro'Kalibr' et de 3 servants par arme.

Armes : Toutes les armes d'une batterie doivent être du même type qu'il s'agisse de Kanon, de Lobba ou de Zap. Les servant possèdent une Pétoir' Grot ou un Tromblon. L'artilleur est équipé d'un Colt Grot et d'une arme de corps à corps.

Options : Tous les Gro'Kalibr' peuvent être des Zap pour +5pts par pièce.

Vous pouvez rajoutez jusqu'à 2 servant Gretchin par pièce pour +3pts par figurines.

Il est fréquent qu'une batterie de Gro'Kalibr' soit commandé par un Artilleur. Vous pouvez rajoutez un artilleur pour 7 points. Il a accès à l'Arsenal.

'Krazeurs

	Points	CC	CT	F	Blindage		Arr.	I	A
					Avant	Flanc			
'Krazeur	38	3	2	5(10)	11	10	9	2	2

Type : Marcheur

Equipage : Gretchin

Effectif : une unité se compose de 1 à 4 'Krazeurs

Armes : Un 'Krazeur est équipé d'une arme de Corps à Corps de Dreadnought et d'un Gro'Fling'Grot.

Options : un 'Krazeur peut échanger gratuitement son Gro'Fling'Grot contre un Lance Rokèt', un frouuuff. Il peut l'échanger contre une arme de Corps à Corps de Dreadnought pour +5pts. Tout les 'Krazeurs d'une même unité ne sont pas forcé d'avoir le même équipement.

Règles Spéciales :

Folie : Le confinement à l'intérieur d'un habitable exigu et mal éclairé rend peu à peu complètement fous les pilotes des 'Krazeurs. Au début de chacun de vos tours, lancez un dé. Sur un résultat de 1, relancez le et reportez vous au tableau suivant :

- 1 Gnahahah...** : L'un des pilotes a complètement disjoncté et s'est jeté contre les commandes de son 'Krazeur. L'un des véhicules de l'unité subit un dégât superficiel.
- 2-3 Revolucion** : Trouvant la façon dont ils sont traités dégradantes, les pilotes se mettent d'accord pour entamer une grève sur la tas. Ce tour-ci, les 'Krazeurs devront choisir entre Bouger et tirer. Toute l'unité doit agir de la même façon.
- 4-5 Von tous voar!** : Les Gretchin veulent être libéré au plus vite et fonce vers l'ennemi pour montrer leur courage. Si l'unité n'est pas au corps à corps, elle doit se déplacer de son mouvement maximal + 1D6ps vers l'ennemi le plus proche. Si elle se trouvait déjà au corps à corps, les 'Krazurs gagne une d'attaque ce tour-ci.
- 6 Whaaaagh!** : Rendu fou par la captivité, les Gretchins oublient toute notion de survie. Si l'unité n'est pas au corps à corps, elle doit se déplacer de son mouvement maximal + 1D6ps vers l'ennemi le plus proche et pourra tirer 2 fois avec son arme. Si elle se trouvait déjà au corps à corps, les 'Krazeurs double leur nombre d'attaque. Toutefois les 'Krazeurs ne peuvent supporter de telles accélération, a la fin du tour pour chaque véhicule lancez 1D6, sur un résultat de 1 ou 2 il subit un dégât superficiel.

Après chaque bataille remportée par les forces de la Revolution, les lieux sont envahis par ceux qui sont resté sagement planqué et qui viennent récupérer ce qui peut l'être pour améliorer, ou réparer, leur véhicule ou leur nouvelle arme-ultime-de-la-mort-finale-qui-tue-trop-la-vie-et-qu'avec-elle-je-serai-le-maître-de-l'univers.

D'autre se contente de ramasser des pièces détachées pour le revendre et certains enfin volent les armes de l'ennemi pour les retourner contre lui à la première occasion qui se présentera.

Tout véhicule récupéré en état de marche par les gretchins est réutilisé tant qu'il marche encore à peu près.

Ce n'est pas que les gretchins aient remarqués que n'importe quelle épave était plus performante que les fleurons de leur technologie, c'est plus car c'est plus agréable d'aller au combat dans un véhicule que quelqu'un d'autre s'est fatigué à construire pour vous.

Pillards

	Pts/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pillard	5	2	2	2	2	1	2	1	5	6+
Racketteur	+5	3	2	3	3	1	3	2	6	6+

Nombre / Escouade : 10-20

Armes : Pétoir' Grot ou Tromblon.

Personnage : Un Pillard peut devenir un Racketteur pour +5pts. Le Racketteur peu échanger gratuitement sa Pétoir' Grot contre un Colt Grot et une arme de corps a corps. Il a accès à l'arsenal Grot.

Options : Tous les membres de l'unité peuvent être équipé de fusil laser pour +10pts (Voir codex GI)

2 pillards peuvent former une équipe d'arme lourde possédant l'une des armes impériales suivantes :

Canon Laser pour +15pts

Lance Missile Pour +10pts

Autocanon pour +10pts

Bolter Lourd pour +5pts

Une unité de pillard peut compter jusqu'à 2 escouades d'armes lourdes.

3 Pillards peuvent être équipés de l'une des armes impériales suivante :

Lance Plasma pour +10pts

Fuseur pour +10pts

Lance Flamme pour +6pts

Si vous ne formez pas d'équipe d'arme lourde, 2 Pillards supplémentaires peuvent être équipés de l'une de ces armes.

Règles Spéciales

I'll be Back... And not alone ! : Voir les Règles Spéciales.

0-1 Véhicules Volés

Vous pouvez inclure un véhicule de 51 points ou plus ou de un à trois véhicule de 50 points au moins. Même si vous pouvez inclure plus d'un véhicule, ils comptent comme un seul choix de Soutien.

Type : un véhicule volé peut être choisi dans les listes ci-dessous :

Space Marines : Rhino, Razorback, Vindicator, Predator Annihilator, Predator Destructor, Whirlwind, Land Raider, Land Raider Crusader

Garde Impériale : Chimère, Hellhound, leman Russ, Lemman Russ Démolisseur, Basilisk,

Bien que le coût d'un véhicule volé reste le même que dans sa liste d'origine, sa capacité de tir est réduite à 2 du fait qu'il est conduit par des Grots.

Armes : variable, voir ci-dessous.

Options : un véhicule volé a accès à toutes les options de sa liste d'armée. Exemple, un Lemman Russ peut recevoir des lance-flammes ou des bolters lourd sur tourelles latérales pour +10pts chacun. Les véhicules volés peuvent également recevoir des améliorations de véhicules Grot.

Règles Spéciales

Véhicules Volés : Au début de chaque tour, faites un « contrôle teknik ». Pour cela lancez 1D6, si vous faites un 1, faites un nouveau jet sur le tableau ci-dessous.

1 Pas de mouvement ce tour, lancez sur ce tableau au prochain tour.

2-3 Pas de mouvement ce tour.

4-6 Touche pas a çaaaa ! Le véhicule avance de 2D6ps droit devant. Faites les tests de terrain difficile, les attaques de char, etc., comme si le véhicule se déplaçait normalement. Le véhicule bouge de la distance indiquée et ne peut faire de mouvement ce tour-ci.

Masse 6 : Voir les Règles Spéciales.

Plus Gros et beaucoup plus solide que les 'Krazeurs, les 'Krabouillateur accueillent plusieurs membres d'équipage qui s'encourage mutuellement rendant inutile une incarcération forcé pour éviter une débâcle prématurée. Les Krazeurs sont à la fois de puissantes machines de guerre capable de massacrer de nombreux ennemis avec leur terrifiantes armes de Corps à Corps ou de délivrer une confortable puissance de feu en avançant vers l'ennemi.

Les Gobsmashas des Grots sont de petits véhicules ayant pour seule particularité d'être équipés des plus puissantes armes d'artilleries que les Mekaniaks sont en mesure de produire. Ce n'est pas grand-chose mais c'est déjà beaucoup pour les gretchins qui aiment entendre les détonations de ces canons, surtout que pour une fois ce n'est pas eux la cible. C'est pourquoi un général avisé emmène toujours avec lui un ou deux de ces véhicules.

'Krabouillateur

	Points	CC	CT	F	Blindage			I	A
					Avant	Flanc	Arr.		
'Krabouillateur	65	3	2	5(10)	12	11	10	2	2(3)

Type : Marcheur

Equipage : Gretchins

Effectif : De 1 à 2 'Krabouillateurs peuvent être pris comme un seul choix de soutien. Ils ne forment toutefois pas une unité et agissent indépendamment les uns des autres.

Armes : Un 'Krabouillateur est équipé de deux armes de Corps à Corps de Dreadnought et de deux armes de la liste suivante : Lance Rokèt pour +5pts, Gro'Fling'Grot pour +6pts, Frouuuff pour +4pts, Kaboum pour +5pts. Vous pouvez avoir deux armes du même type ou deux armes différentes.

Options : un 'Krabouillateur peut échanger une ou ses deux armes de corps a corps contre des armes de la listes ci-dessus pour le coût indiqué. Si une arme de corps a corps est remplacée, le 'Krabouillateur perd une attaque. Si les deux armes sont remplacées, sa force passe a 5.

Masse 5 : Voir les Règles Spéciales.

GobSmasha

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
GobSmasha	90	12	11	10	2

Type : Découvert

Equipage : Gretchins

Armes : Un GobSmasha est équipé d'un Gro'Fling'Grot et d'un Mega-Kanon.

Options : Un Gobsmasha peut être équipé d'un dispositif quelconque permettant à l'équipage de prendre pour cible des ennemis qu'il ne verrai pas autrement. Le talent naturel des gretchins en calcul balistique étant limité, la plupart du temps ils préfèrent ce contenter d'une vigie. Une vigie coûte +10pts. Les lignes de vues du Gobsmacha sont mesurées à partir de sa vigie lorsqu'il veut tirer avec son Mega-Kanon.

Règles Spéciales

Mega-Kanon: un Mega-Kanon a le profil suivant :

Portée 60ps F7 PA3 Artillerie 1, Grand Gabarit

Un Mega-Kanon ne peut être configuré pour le tir indirect. Il est toutefois possible qu'une unité ennemie située derrière un décor soit visible par la vigie et puisse être prise pour cible normalement.

Masse 7 : Voir les Règles Spéciales.

Les Méga-Crushas sont l'équivalent des charriots de guerre orks. Seulement, le mot guerre impressionne toujours autant les grots alors il vaut mieux éviter de trop le prononcer en leur présence. Surtout si on entend les y envoyer...

C'est pour cela que les généraux Grot préfèrent parler à leur troupes de la formidable puissance de cette machine de guerre plutôt que des risques qu'impliquent le fait d'être a son bord.

Les Méga-Crushas sont d'imposantes machines couvertes de plaques de blindage, d'armes et d'une horde de grots qui foncent vers l'ennemi en tirant autant que possible. Bien que n'étant qu'un amas de pièces hétéroclites, ils sont difficile à stopper tant il est difficile de localiser les parties les plus vulnérables de ces véhicules, souvent enfouies sous plusieurs couche de plaques d'acier rivetées entre elles.

Méga-Crusha

	Pts/Figurine	Bl. Avant	Bl. Flanc	Bl. Arrière	CT
Mega-Crusha	130	13	12	11	2

Type : Découvert

Equipage : Gretchins

Armes : Un Méga-Crusha est équipé de trois Gro'Fling'Grot jumelés.

Options : L'un des Gro'Fling'Grot jumelés peut être remplacé par un Kanon, un Lobba pour +15pts ou par un Zap pour +20pts.

N'importe quel nombre de Gro'Fling'Grot jumelés peuvent être remplacés par Frouuff jumelé, un Lance Rokèt' jumelé ou un Lance-fusé jumelé sans coût supplémentaire.

Un Méga-Crusha peut recevoir n'importe quelle amélioration de véhicule qui lui est accessible dans l'arsenal Grot.

Règles Spéciales

Bricolage : Un Méga-Crusha dispose de deux emplacements d'armes libre et prêt a l'emploi. Quand un Méga-Crusha se trouve à moins de 6ps d'une épave de véhicule à la fin de sa phase de mouvement, l'équipage se précipite pour s'emparer des armes encore en état sur le véhicule. Lancez un D6 : sur un résultat de 3+ vous choisissez l'arme de votre choix qui est encore en état de marche, sur un résultat de 1 ou 2 votre ennemi choisit l'arme qu'il est possible de récupérer.

Il n'est pas possible de récupérer plus d'une arme sur une épave, même si le véhicule en possédait plusieurs avant d'être détruit. Il n'est pas non plus possible de récupérer plus d'une arme par tour, même si 2 épaves sont à porté.

L'arme est immédiatement installé sur le Méga-Crusha et pourra tirer dès le prochain tour du joueur Grot. Elle a exactement le même profil qu'a l'origine excepté la Force OU la PA de l'arme qui doit être diminué d'un point.

Une fois les deux emplacements d'arme remplis, il est possible de remplacer les armes qui les occupent de la même façon que précédemment.

Les armes d'artillerie sont beaucoup trop imposantes pour être emportées et montées sur un Méga-Crusha de cette façon.

Transport : Un Mega-Crusha peut transporter 35 Gretchins.

Masse 7 : Voir les Règles Spéciales.