

Squig Flap-Flap

On ne sait pas comment les Squigs flap-flap sont apparus, tout ce qu'on sait c'est qu'ils sont là. Ce ne sont ni plus ni moins des squigs dotés d'ailes, qui bondissent entre les régiments de gobelins de la nuit (ou dans les régiments gobelins de la nuit). Leur mobilité accrue offre de nouvelles opportunités tactiques aux vil gobelins, leurs permettant de prendre l'ennemi à la fois par devant et par derrière.

Une unité de squig Flap-Flap est un choix d'unité rare dans une armée d'orque et gobelins

Squig Flap-Flap :

14pts/figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Chevaucheur goblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Cavalerie
Squig Flap-Flap	2D6	4	0	5	3	1	3	2	3	-

Taille d'unité : 5-10

Equipement : arme de base

Option :

• Les chevaucheurs gobelins de la nuit peut être promu maître dresseurs

+2pts/figurines

Règles Spéciales

Mouvement aléatoire (2D6), Vol, Immunisé à la psychologie, Imprécis, Haine (nains), Repoussants

Imprécis

Lorsque les squigs Flap-Flap utilisent leur mouvement de vol, une fois que vous avez déterminé leur position finale, faites dévier l'unité d'1D6 ps. Si elle rentre en contact avec un terrain infranchissable ou avec un bâtiment, chaque figurine de l'unité doit effectuer un test de terrain dangereux, puis sont immobilisé à 1ps. S'ils rentrent en contact avec une unité amie, l'unité touchée subit 1 touches de Force 5 par Squig de l'unité, puis ces derniers sont immobilisée à 1ps. S'ils rentrent en contact avec une unité ennemie, ils comptent comme l'ayant chargée selon les règles de mouvement aléatoire. Tournez alors les squigs Flap-Flap pour qu'ils fassent face à l'unité chargée.

Note : Lors de chaque phases de début de tour, à moins qu'ils ne soient dans l'incapacité de voler, vous devez déclarer si votre unité de squig Flap-Flap décide d'utiliser son mouvement de vol, auquel cas ignorez leur règle mouvement aléatoire, ou d'utiliser leur mouvement aléatoire. Lorsqu'ils fuient ou poursuivent, ils utilisent systématiquement leur mouvement de Vol. Si vous oubliez de préciser, les squigs vampires utiliseront leur mouvement de vol.

Maître dresseur

Si les chevaucheurs sont promu maître dresseur, ignorez la règle *Imprécis*.