

Squig Kraken

Dans les profondeurs du lac noir rode une menace-champignon encore plus terrible que les Squigs aquatiques : attrapant tout ce qui passe à la portée de ses tentacules le Squig Kraken reste tapis dans les profondeurs, guettant les intrus. C'est l'arme favorite des gobelins marins, car nul ne peut égaler la puissance destructrice de ses tentacules, même dans les profondeurs du lac noir.

Un squig Kraken est un choix d'unité rare dans une armée d'orque et gobelins.

0-1 Squig vampire :

160pts/figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squig Kraken	6	5	0	6	4	4	3	2D6	3	Monstre
Gobelin marin	6	2	3	3	3	1	3	1	5	-

Taille d'unité : 1 Squig Kraken et 5 Gobelins-marins

Equipement : arme de base

Option :

- Le Squig Kraken peut avoir des *Ventouses* +20pts
- Le Squig Kraken peut avoir des *Pores Suintants* +20pts

Règles Spéciales

Immunisé à la psychologie, Créature Marine, Branchies (voir page 8), **Maitres du lac noir** (voir page 8), **Haine des nains, Attaque aléatoire (2D6)** (Squig Kraken uniquement), **Maitres des bêtes** (gobelins de la nuit uniquement), **Kraken Sauvage, Grande Cible, Terreur**

Kraken Sauvage

Si le Squig Kraken fuit ou que tous les gobelins marins sont exterminés, le squig kraken décide de rentrer chez lui, non sans causer des dommages. L'unité la plus proche (si deux unités sont à même distance, désignez en une aléatoirement) dans un rayon de 10ps subie 2D6 touches de Force 5, réparties comme des tirs. Le Squig Kraken et les éventuelles maitres des bêtes restantes sont ensuite intégralement retirés du jeu.

Amélioration

Ventouses

Les attaques du Squig Kraken suivent la règle *Coup Fatal*

Pores Suintants

Les attaques du Squig Kraken suivent la règle *attaques empoisonnée*