

Squig Vampire

Le premier squig vampire que le vieux monde ait connu s'appelait Ragnou. C'était le squig géant de tourck l'fou, un grand chef goblin de la nuit qui, comme son nom l'indique, était passablement taré. Ragnou était surnommé l'sanglant, à cause des ravages qu'il causait. Mais un jour, le malheureux squig fut mordu par un vampire. En représailles, il dévora le mort vivant, puis, dans un excès de folie, dut à la faim (ou peut-être la soif...), il dévora tourck. Depuis, il a contaminé de nombreux squigs, qui, tout comme lui par la suite, se sont vu poussé des ailes et ont eu une soif inimaginable.

Une unité de squig vampire est un choix d'unité rare dans une armée d'orque et gobelins. Il peut être pris comme option par un grand chef ou chef de guerre goblin de la nuit, auquel cas il doit être pris en unité d'une seule figurine. Le personnage remplace alors le chevauteur goblin.

0-1 Squig vampire :

60pts/figurines

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

Taille d'unité : 1-3

Equipement : arme de base

Option :

- Les chevauteurs gobelins de la nuit peut être promût maitres dresseurs +5pts/figurines
- Les chevauteurs peuvent avoir une lance +2pts/figurines

Règles Spéciales

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

Imprécis

Lorsque les squigs vampires 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. Si ils rentrent en contact avec une unité amie, l'unité touchée subit 1D3 touches de Force 5 par Squig vampire de l'unité, puis ces derniers sont immobilisée a 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 vampires pour qu'ils fassent face à l'unité chargée.

Soif de Sang

A chaque phase de corps à corps, si les squigs vampires font perdre au moins 1 PV à l'ennemis, lancez 1D6 ; Sur un résultat de 6, un des squigs vampire de l'unité regagne 1 PV perdu plus tôt au cours de la bataille.

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 vampire 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 oublier de préciser, les squigs vampires utiliseront leur mouvement de vol.

Maître dresseur

Si les chevauteurs sont promus maître dresseur, ignorez la règle *Imprécis*.