

Squig Aquatique

L'existence des squigs aquatiques est étroitement liée à celle des gobelins nocturnes et aquatiques du lac noir. Bien que leur existence ne soit pas avérée, de nombreuses rumeurs circulent à propos de ces gobelins qui auraient muté pour s'adapter au lac noir, et qui se cache désormais dans ses profondeurs, attendant qu'un malheureux passe trop près du lac hanté ...

Leurs quelques descriptions font mention de palmes et de nageoire. Selon la légende, un goblin-marin hors de l'eau ne fait pas plus peur que ses cousins normaux (si on considère que le terme normal peut s'appliquer à un goblin), mais une fois dans l'eau, il frappe avec une rapidité et une force inouïe. Certains Goblin-marins transportent avec eux des Squigs sangsue, de tous petits Squigs qui s'accrochent à l'ennemi et lui sucent le sang jusqu'à la mort du malheureux.

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

0-2 Squig aquatiques :

10pts/Squigs
4pts/Gobelins

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Goblin-marin	6	2	3	3	3	1	3	1	5	Infanterie
Squig-aquatique	6	4	0	5	3	1	3	2	3	Infanterie

Taille d'unité : 5-15 (l'unité doit inclure au moins un goblin-marin par tranche complète de trois Squigs aquatiques)

Equipement : arme de base

Option :

• L'unité peut avoir des Squigs-Sangsues

+15pts/figurines

Règles Spéciales

Haine (nains), Repoussants, Troupeau, Squig sauvage, Immunisé à la psychologie, Animosité, Créature Marine, Branchies, Maitres du lac noir

Branchies

Si une unité de Squigs aquatiques se trouve même partiellement dans un marais, un lac ou une rivière, toutes les figurines de l'unité gagnent le règle *frappe toujours en premier*.

Maitres du lac noir

Les gobelins-marins considèrent le lac noir comme leur propriété, et détestent tous ceux qui empiètent sur leur bien. Les gobelins-marins ont la *Haine* de tout ennemi ayant la règle spéciale *Créature marine*.

Amélioration : Squigs-Sangsue

Une fois par partie, désignez un personnage ou champion adverse en contact socle à socle avec l'unité de Squigs aquatiques. A partir de ce moment, à chacune de ses phases de début de tour, la figurine désignée doit passer un test d'Endurance. En cas d'échec, elle subit une blessure (les sauvegardes sont autorisées).