



SQUIGGOTRON

Ou l'Almanach du Squig

Par Kâss' Krân



Par le monde de Warhammers, il court une menace méconnue, mais dangereuse : hybride d'animal et de champignon, ces créatures féroces sont les jouets des gobelins de la nuit. Ils dévorent tout ce qu'ils trouvent, et si vous ne prenez garde, vous serez leur prochain repas. Leur nom ? Ce sont ...LES SQUIGS !

Ce petit livre en peau de nain est un hommage au squigs, un recueil de toutes les races étranges et variées de ces champignons vivants. Nous y avons concentrés les conversions que nous avons trouvées ou effectuées, et y avons ajouté des règles adéquates. Il ne tient plus qu'à vous de les convertir, et de semer mort et destruction dans le vieux monde !

Sommaire

•Bestiaire	3-18
-Squig vampire	6
-Squig flap-flap	7
-Squig aquatiques	8
-Squig Kraken	9
-Squiga-Gaza	10
-Squiga-Bomba	11
-Squiga-Méga-Bomba	11
-Squig à sang froid	12
-Béhémot à sang froid	13
-Squig Titan à sang froid	14-15
-Squig mère	16
-Char à Squig	17
-Squig Colossal	18
-Wizz et Wigg	19



Remerciements

Mes remerciements à Big gobelin, Cocorae, La Famille, L'borgn, le Warfo (Wizz et Wigg), Forge Worl(Squig Colossal)

Pour en savoir plus

Notre Site internet : Latavernedugobelin78.jimdo.com



Bestiaire

Cette partie va vous présenter les règles des différentes races



de Squigs convertis que nous avons rassemblées pour vous.

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 promu maître 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'ennemi, 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 oubliez de préciser, les squigs vampires utiliseront leur mouvement de vol.

Maître dresseur

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

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*.

Squigs volants

Selon la règle repoussant, les Squigs flap-flap ne peuvent être rejoint par aucuns personnages, mais pas non plus par les Personnages gobelins sur Squig géants. Ils peuvent en revanche être rejoints par un grand chef ou chef de guerre sur Squig Vampire. Les squigs vampire ne peuvent être rejoints que par une personnage sur squig vampire.

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).

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 :

150pts/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*

Squiga Gaza

Les squiga-gaza, ou Squigs ki pèt', sont une race de Squig dotée de tube dorsaux, leurs permettant de propulser des boules de gaz et de pus. Suivant les races, ces projectiles peuvent être enflammés, hilarants, ou provoquer des picotements aux yeux. Particulièrement prisées pour les combats en tunnels, leurs gaz encensent les galeries pour masquer la progression des gobelins.

Une unité de squiga-gaza est un choix d'unité spéciale dans une armée d'orque et gobelins.

0-1 Troupeau de Squiga-gaza

13pts/Squig
3pts/Gobelin

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Berger gobelin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Infanterie
Squiga-gaza	4	4	0	5	3	1	3	2	3	Infanterie

Taille d'unité : 5-10 (l'unité doit inclure au moins un gobelin de la nuit par tranche complète de cinq squigs)

Equipement : arme de base

Option :

Tous les Squigs de l'unité peuvent avoir une des améliorations suivantes :

- tub 'a flam 'a +2pts/squig
- tub 'a rigol 'a +5pts/ squig
- tub 'a fum 'a +5pts/ squig

Règles Spéciales

Haine (nains), Repoussants, Troupeau, Squig sauvage, Immunisé à la psychologie, Tub' a gaz' a, Animosité

Tub' a gaz' a

Chaque Squig de l'unité peut effectuer une attaque de tir, lors de la phase de tir et en réaction à une charge. Cette attaque utilise le profil suivant :

<u>Nom</u>	<u>Portée</u>	<u>Force</u>	<u>Règle spéciales</u>
Tub' a gaz' a	12ps	*	Voir ci-dessous

Les attaques de tub 'a gaz 'a touchent toujours sur 3+. Le jet pour blesser requis est égal à l'endurance de la cible, et aucunes sauvegardes d'armure ne sont permises.

Améliorations

Tub 'a flam 'a

Les attaques de tub 'a gaz 'a de l'unité sont enflammées

Tub 'a rigol 'a

Toute unité qui subit au moins une perte à cause des tub 'a gaz 'a devra faire un test de stupidité au début de son prochain tour de joueur (en cas d'échec, elle passe à rire bêtement)

Tub 'a fum 'a

Toute unité qui subit au moins une perte à cause des tub 'a gaz 'a aura un malus de -1 en CT à sa prochaine phase de tir, à cause des fumées qui entourent l'unité.

Squigga Bomba

Les squigga bomba sont des squigs dont les gobelins ont remplis la gueule de champignons « bolè' boom' », une variété particulièrement explosive. Quand ils arrivent au contact de l'ennemi, ils se désintègrent dans un 'BOUMS' phénoménale, ce qui fait toujours beaucoup rire les gobelins de la nuit. Malheureusement, il arrive que le squigga bomba trébuche, et explose au milieu des gobelins de la nuit ...

Un Squigga Bomba est un choix d'unité rare dans une armée d'orques et gobelins.

Squigga-Bomba :

30pts/figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squigga-Bomba	3D6	-	-	5	3	1	3	*	3	Unique
Squigga-Méga-Bomba	3D6	-	-	5	4	3	3	*	3	Unique

Taille d'unité : 1

Equipement : arme de base

Option :

• Un seul Squigga-Bomba de l'armée peut être promu en Squigga-Méga-Bomba

+50pts

Règles Spéciales

Mouvement aléatoire (3D6), Immunisé à la psychologie, BADA'BOUM' !, Oups'

BADA'BOUM' !

Lorsque le Squigga-Bomba doit être retiré comme perte, il explose. Si une figurine est touchée par le Squigga-bomba, elle subit une touche de Force 6, suivant la règle spéciale blessure multiple 1D3. Centrez ensuite le petit gabarit circulaire sur le Squigga-bomba. Toute figurine recouverte même partiellement par le gabarit subit une touche de Force 5. Puis le Squigga Bomba est retiré comme perte.

Oups'

A chaque fois que le Squigga-Bomba traverse une forêt, un marais, un obstacle, un monument mystique, rentre en contact avec un bâtiment ou le bord de table (il ne peut jamais sortir de la table), il doit effectuer un test de terrain dangereux. De plus, si le squigga bomba obtient un triple sur son mouvement ou rentre en contact avec une unité, il explose de façon magistrale, retirez le comme perte.

Squigga Méga Bomba

Si le Squigga-Bomba est promu en Squigga-Méga-Bomba, remplacez sa règle BADA'BOUM' ! par la règle BIG'KRUNCH' !!

BIG'KRUNCH' !!

Lorsque le Squigga-Méga-Bomba doit être retiré comme perte, il explose. Si une figurine est touchée par le Squigga-Méga-bomba, elle subit une touche de Force 8, suivant la règle spéciale blessure multiple 1D3. Centrez ensuite le grand gabarit circulaire sur le Squigga-Méga-bomba. Toute figurine recouverte même partiellement par le gabarit subit une touche de Force 7. Puis le Squigga-Méga-Bomba est retiré comme perte.

Squig à sang froid

Quand des gobelins de la nuit sont arrivés en lustrie, ils y ont apportés des squig. Malheureusement pour eux, la nature incontrôlable de ces créatures ne correspondait pas au mode de survie idéale dans la jungle. La plupart moururent, mais lorsque des explorateur gobelins retrouvèrent les squig survivants, ils avaient mutée à la manière des créatures a sang-froid qui vivent dans ces contrées hostiles : ils étaient plus calmes, plus lent, mais recouverts d'écailles.

Une unité de squig à sang-froid est un choix d'unité spéciale dans une armée d'orque et gobelins. Un grand chef ou chef de guerre gobelin de la nuit peut chevaucher un squig a sang froid pour +40pts

Squig à sang-froid :

35pts/figurine

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Gobelin de la nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Cavalerie
Chef	4	2	3	3	3	1	3	2	5	Cavalerie
Squig a sang froid	7	4	0	5	4	1	2	2	3	-

Taille d'unité : 5-20

Equipement : arme de base

Options :

- Un gobelin sur squig à sang froid peut être promu en Chef +10pts
- Un gobelin sur squig à sang froid peut être promu en Porte Etendard +10pts
- Un gobelin sur squig à sang froid peut être promu en Musicien +10pts
- L'unité peut être équipée de :
 - Bouclier +2pts/figurine
 - Lances +1pts/figurine

Règles Spéciales

Flegme, Peur, Peau écailleuse (6+), Instinct de survie, Haine (Nains) (gobelins uniquement), Peur des Elfes (gobelins uniquement)

Instinct de survie

Les squig à sang froid ont appris à redouter les créatures de la jungle. Lorsqu'une unité de squig à sang-froid veut charger un Stégadon, vénérable Stégadon, une unité de Kroxigor, de chevaucheurs de Ptéradon, une Salamandre, un Razordon, ou un Carnausore, elle doit effectuer un test de commandement. En cas d'échec, elle ne peut charger ladite unité, mais peut tout de même se déplacer lors de l'étape des autres mouvements et agir normalement le reste du tour.

Flegme

Lorsque le Squig à sang-froid effectue un test de commandement, lancez 3D6 et conservez les deux résultats les plus faibles.

Béhémot à sang froid

Pour survivre face au monstre les plus grands, et suite à avoir ingérer de grandes quantités de champignons, certains Squigs à sang froid mutèrent et grossirent, pour finir par ressembler aux stégadons. Ces créatures, nommées Béhémots à sang froid, sont prisées par les gobelins de la nuit, à cause de leur taille et de leur capacité à avaler un ennemi tout rond.

Un squig à sang-froid 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. Le personnage remplace alors le chevauteur goblin.

Squig à sang-froid :

240pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squig à sang-froid	6	4	0	5	6	5	2	4	6	Monstre
Equipage goblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	-

Taille d'unité : 1 Squig à sang-froid et 3 Gobelins

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Flegme, Tenace, Terreur, Grande cible, Touche d'impact (1D6+1), Immunisé a la psychologie, Peau écailleuse (4+), Equipage du Howdah, Gobage, Haine (Nains) (goblin uniquement), Peur des elfes (gobelins uniquement)

Flegme

Lorsque le Squig à sang-froid effectue un test de commandement, lancez 3D6 et conservez les deux résultats les plus faibles.

Equipage du Howdah

Le squig à sang-froid et son équipage sont considérés comme une seule figurine. Ainsi, si le squig à sang froid est retiré du jeu, retirez l'ensemble de la figurine.

Lorsque la figurine se déplace, seule la caractéristique de Mouvement du squig est utilisée. La bête et son équipage utilisent leur propre caractéristique de CC, F, I et A respectives. Au corps à corps, les attaques ennemies sont résolues contre le profil du squig à sang froid. Notez que seul le Cd des gobelins est utilisé.

Gobage

Lorsque le squig à sang-froid attaque au corps à corps, vous pouvez échanger toutes ses attaques contre une unique attaque de gobage. Celle-ci est effectuée avec l'initiative du squig à sang froid, avec une CC4, une F5 et suis la règle spéciale *Coup Fatal*. Vous pouvez tout de même effectuer son piétinement, les touches d'impact ainsi que les attaques de l'équipage.

Squig Titan à sang froid

Le Squig Titan à sang froid est l'une des créatures les plus grandes à avoir jamais foulé le sol du monde de Warhammers. Haut d'une quinzaine de mètres, il écrase tout ce qui se trouve sur son passage, dévorant, broyant et piétinant la roche et les montagnes avec la même facilité que la chair. Peu de guerrier peuvent se vanter d'avoir déjà vu un Squig titan à sang froid, car il ne laisse aucun survivant. Une telle créature peu repousser une centaine de guerriers sang une égratignure, ou encaisser un tir de canon sans reculer d'un pouce. Mais si sa résistance est colossale, alors sa force est inimaginable : sa puissance est telle que lorsqu'il va à la guerre, un empire disparaît, une race s'éteint, et les victimes sont trop nombreuses pour être comptées. Heureusement pour toutes les civilisations du monde connu, il n'existe qu'une demi-douzaine de tels créatures dans le monde.

On ne sait pas trop comment ces bêtes colossales sont apparues. Selon les récits des chamans gobelins, c'est à force de dévorer des prêtres mages Slann que des squig à sang froid se sont retrouvés imbus d'une puissance magique, et c'est en essayant de manifester cette nouvelle force qu'ils ont grandi, grossis, jusqu'à ce qu'il devienne plus grand que les pyramide de créatures à sang froid, ce qui leur permis, bien sûr, de piétiner allègrement ces édifices millénaires. Ces facultés magiques leur ont également offert une meilleure protection contre les sortilèges lancés par les Slann. Imbattable en combat rapproché, trop résistant pour être abattu au tir, et résistant aux sortilèges : ils devinrent indestructibles.

Au combat, il est chevauché par une douzaine de gobelins plus timbrés les uns que les autres. Lorsqu'il charge, il enfonce les rangs ennemis à l'aide de ses cornes, dévore les leaders adverses et les avale tout rond, avant d'écraser violemment ceux qui ont eu la mauvaise idée de passer à proximité de ses pattes titanesques. Il lui arrive même de hurler puissamment, les soldats ennemis s'évanouissant alors, du sang s'écoulant de leur nez et de leurs oreilles.

Le carnage provoqué par ce monstre est inimaginables, et les rares survivants sont traumatisés à vie. Sa force l'en a donc fait un des jouets préférés des gobelins, qui n'hésitent donc pas à l'utiliser à la moindre occasion...

Un squig Titan à sang-froid est un choix d'unité rare dans une armée d'orque et gobelins. Vous ne pouvez, bien évidemment, en prendre qu'un seul.

0-1 Squig Titan à sang-froid :

xxxpts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squig Titan à sang-froid	6+2	4	0	5+3	6+3	5+2	2-1	4	6	Monstre
Equipage goblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	-

Taille d'unité : 1 Squig Titan à sang-froid et 10 Gobelins

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Tenace, Terreur, Grande cible, Touche d'impact (1D6+2), Immunisé a la psychologie, Peau écaillée (3+), Coup Fatal, Résistance à la magie (2), Flegme(voir page 13), Equipage du Howdah(voir page 13), La Taille Au-Dessus, Piétinement Très furieux, Présence Galvanisante, Zut il é mor !, Beuglement, Nou march' pa d'su ! Haine (Nains) (gobelin uniquement), Peur des elfes (gobelins uniquement)

La Taille Au-Dessus

Le Squig Titan à sang froid peut effectuer ses attaques de piétinement contre les figurines de n'importe quel taille, sauf les figurines ayant la règle *La taille au-dessus*.

Piétinement Très furieux

Le Squig Titan à sang froid effectue 2D6 attaques de piétinement au lieu des 1D6 ordinaires.

Présence Galvanisante

La seule vue du Squig Titan à sang froid suffit à donner du courage à tous ses alliés (en effet, l'idée d'être dans le même camp qu'un monstre qui brise les montagnes avec la même aisance que les feuilles de papier est plutôt rassurante). Ceci est particulièrement vrai pour les squigs, qui voient ce titan un peu comme un grand frère protecteur. Pour cette raison, toutes les unités de squigs (de tout type) dans un rayon de 12ps peuvent utiliser le Cd du squig Titan à sang froid au lieu du leur.

Zut il é mor !

Lorsque l'on voit un allié aussi puissant qu'un Squig titan à sang froid s'écrouler sur le champ de bataille, on peut se questionner sur sa propre chance de survie, et la plupart des gobelin préfèrent alors laisser tranquille les bourreaux du monstre, et prendre leur jambes à leur cou. Si le Squig Titan à sang froid est démoralisé ou retiré comme perte, toutes les unités dans un rayon de 18ps doivent effectuer un test de panique au lieu des 6ps habituels.

Nou march' pa d'su !

Si une unité, amie comme ennemie, est traversée par le squig Titan à sang froid en fuite, elle subit immédiatement 2D6 touches de Force 8. En revanche, le squig titan à sang froid ne fait jamais de test de terrain dangereux pour avoir traversé une unité ennemie.

Beuglement

Il arrive que le Squig Titan à sang froid décide d'exprimer sa rage au travers d'un hurlement tonitruant. Au-delà des pertes humaines (ou naines ...) suite à des évanouissements, les conséquences sur l'ouïe des survivants sont graves et irréversibles...

Le squig Titan à sang froid possède une attaque de souffle de Force 7. Etant donné que cette attaque improbable ne s'attaque pas vraiment à la résistance physique mais plutôt à la volonté du malheureux qui la subit, utilisez le Cd de la cible plutôt que son Endurance pour résoudre cette attaque. De plus, toute unité perdant au moins 1PV à cause de cette attaque perd tout bonus lié à son éventuel musicien jusqu'à la fin de la partie. Elle n'aura donc plus de bonus au résultat de combat en cas d'égalité, et ne pourra plus effectuer de reformation rapide.

Squig Mère

Le squig mère n'est en fait qu'un squig plus gros que les autres, mais qui à l'étrange capacité de pondre d'autres squigs et ce à une vitesse phénoménale. A la fin d'une bataille il n'est pas rare qu'il est engendré une complète unité de Squigs !

Un Squig mère est un choix d'unité rare dans une armée d'orques et gobelins

0-1 Squig Mère :

120pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squig Mère	4	4	0	5	5	3	1	2	5	Infanterie

Taille d'unité : 1

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Haine (nains), Repoussants, Troupeau, Squig sauvage, Immunisé à la psychologie, Animosité, Progéniture, Reproduction

Progéniture

Au début de la partie, le squig mère doit être placé dans une unité de chasseurs de squig. Il est alors considéré comme le champion, mais ne peut ni lancer, ni accepter, ni refuser un défi. Il ne peut jamais quitter son unité.

Reproduction

A chaque phase de début de tour, lancez 1D3, et ajoutez autant de figurines de squigs à l'unité qui accompagne le squig-mère. Si vous obtenez un 1 ou un 6, ajoutez normalement les squigs puis lancez 1D6 dans le tableau ci-dessous :

Tableau des Incidents de Ponte	
1	Explosion de squigs ! : Ajoutez 2D6+3 squigs supplémentaires à l'unité. Retirez ensuite le squig mère comme perte.
2	Big' Prout' : Effectuez un tir de catapulte, en utilisant le squig mère comme si c'était la catapulte. Pour résoudre ce tir, la catapulte aura une force 5(10). En cas d'incident de tir, centrez le gabarit sur le squig mère avant d'effectuer la déviation. Retirez ensuite le squig mère du jeu.
3-4	Perte des Eaux : N'ajoutez pas de squigs ce tour-ci
5	En Césarienne : Le squig mère perd 1PV. Ajoutez 1D3 squigs supplémentaires
6	Relancez 1D6 : • 1-5 : Projection de Squig ! : au lieu d'ajouter des squigs lors de ce tour, choisissez aléatoirement, dans un rayon de 12 ps autour du squig mère, un nombre d'unité égal au nombre de squigs qui auraient dû être ajoutés lors de ce tour (une même unité peut être sélectionnée plusieurs fois). Pour chaque sélection, l'unité concernée subie 1D6 touches de Force 4. • Le tît' frère : Retirez le squig mère du jeu. A la place, mettez un squig, qui suivra toutes les règles normales, mais qui sera traité comme champion à tout point de vue et qui aura 4A, CC5 et F5

Char à squig

n beau jour, un goblin essayait son nouveau char à loup lorsqu'un goblin de la nuit passa par-là par inadvertance. Celui-ci, retors comme tous les gobelins de la nuit, eu l'idée de faire de même, mais avec ses squig. Bien évidemment, un squig étant bien plus dangereux qu'un loup, le goblin n'en survit pas. Mais l'idée se répandit, et l'on vit bientôt fleurir des chars tirés pas des squigs par-ci par-là.

Un Char à squig est un choix d'unité spéciale dans une armée d'orques et gobelins. Il peut aussi pris comme monture par un grand chef ou chef de guerre goblin de la nuit, qui remplace alors un des membres d'équipage.

Char à Squig : 70pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Char à squig	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Char
Gobelin de la nuit	-	2	3	3	-	-	3	1	5	-
Squig	3D6	4	-	5	-	-	3	2	-	-

Taille d'unité : 1

Equipement : Arme de base, Lances (gobelins uniquement), Arc court (Gobelins uniquement), Faux

Equipage : Trois gobelins

Tiré par : Deux squigs

Sauvegarde d'armure : 5+

Option :

- Peut recevoir un membre d'équipage supplémentaire +5pts/figurines
- Peut recevoir un squig supplémentaire +10pts/figurines

Règles Spéciales

Haine (nains), Peur des Elfes, Mouvement aléatoire (3D6), Immunisé à la psychologie, Ecrasement

Ecrasement

A chaque tour où le char obtient trois 6 pour son mouvement, il gagne le règles touche d'impact, dont le nombre de touche d'impact est égal au nombre de squigs qui tirent le char. Le char perd ensuite 1PV sans sauvegarde d'armure.

Squig Colossal

Le Squig colossal est, comme son nom l'indique, un squig aux proportions gigantesques. Ce pourrait être une créature extrêmement puissante, si elle n'avait pas la fâcheuse manie de confondre ennemis et amis d'un point de vue nutritionnel... Cette créature, en plus d'être immense, et de pouvoir englober les ennemis par demi-douzaine, est très résistante, ce qui lui permet de perdurer sur les champs de bataille.

Une fois à la guerre, un Squig Colossal ne s'arrêtera pas tant qu'il restera de la nourriture potentielle à sa portée, quel que soit son camp...

Un Squig Colossal peut être pris comme choix d'unité rare dans une armée d'orques et gobelins, ou comme monstre asservis en tempête de magie dans n'importe quelle armée.

Squig Colossal :

135pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squig Colossal	4D6	2	0	6	6	6	1	1D6	3	Monstre

Taille d'unité : 1

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Grande Cible, Terreur, Mouvement aléatoire (4D6), Tomber en morceaux et Le Dîner c'est le Dîner !

Tomber en morceaux

Lorsque le Squig Colossal est retiré comme perte, toute figurine en contact socle à socle subit une touche de Force 3.

Le Dîner, c'est le Dîner !

Si le mouvement aléatoire de squig Colossal l'amène en contact avec une unité amie, il compte comme l'ayant chargé. Résolez le combat normalement. En effet, cette bestiole est trop bête et trop affamée pour distinguer amis et ennemis !

Wizz et Wigg

Depuis qu'il est tout petit, Wizz est très mauvais à la course. Dans son enfance, c'était toujours lui qui se faisait rattraper et torturer par le «Pèr' Fouettar», un vieux goblin infirme qui surveillait les jeunes peaux vertes de la tribu, dès que lui et sa bande commettaient un méfait. Un jour ou Wizz avait été plus maltraité que d'habitude, il s'enfuit de la Grotte de la tribu. Il erra pendant presque un jour avant de tomber sur une petite ouverture dans le versant d'une falaise. Il suivit alors le tunnel qui s'enfonçait dans les entrailles de la terre. Au bout d'une dizaine de minute de marche, Wizz déboucha dans une grande grotte. Dès que ses yeux se furent habitués à l'obscurité ambiante il se rendit compte que la grotte était en fait habitée par un Squig d'une taille hors du commun qui s'approchait en bondissant. Avant même que Wizz ait pu s'enfuir, le Squig était sur lui, mais c'est alors qu'un événement étrange se produisit, le Squig au lieu de le dévorer s'arrêta devant lui et le lécha de sa langue râpeuse : il reconnaissait en Wizz son maître. Celui-ci décida de l'appeler Wigg, et c'est monté sur son dos qu'il retourna dans sa tribu. Wigg se fit alors un plaisir de dévorer tous ceux qui résistaient à Wizz, qui trouva alors un nouveau jeu : tous ceux qui l'avaient raillé par le passé sur sa vitesse (c'est-à-dire toute la tribu) devaient maintenant rivaliser avec lui dans une course de Squigs. Ceux qui réussirent le rejoignirent tandis que les autres étaient donnés en pâture à Wigg. C'est ainsi qu'à la tombée de la nuit Wizz repartit en compagnie d'une dizaine de Gobelins sur Squigs. Sa bande est formée de l'élite des chevaucheurs de Squigs, car seuls ceux qui vainquent Wizz et Wigg dans une course peuvent entrer dans sa bande.

Wizz et Wigg, accompagnés de leur unité sont un choix d'unité spéciale dans une armée d'orques et gobelins. Ils peuvent être recrutés en tant qu'unité rare dans une armée de Mercenaires, de Royaumes Ogres, de Comptes Vampires, de Rois des Tombes, d'elfes noirs, de Skavens, de Guerriers du Chaos, d'Hommes Bêtes.

Wizz et Wigg :

135pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Wizz	4	2	3	3	3	2	3	2	5	Cavalerie (personnage spécial)
Chevaucheur	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Cavalerie
Wigg	3D6+1	5	0	6	3	1	3	3	3	-
Squig	3D6+1	4	0	5	3	1	3	2	3	-

Taille d'unité : 1

Equipement : Wizz et Wigg, ainsi que quatre chevaucheurs de Squig

Options :

• Peut inclure autant de chevaucheurs de Squig additionnels que vous le voulez +12pts/Chevaucheur

Règles Spéciales

Haines (nains), Immunisé à la psychologie, Tirailleurs, Repoussants, Bond renversant, Mouvement aléatoire (3D6+1), Perforant (Wigg uniquement), Blessures Multiples (2) (Wigg uniquement)

Animosité

L'unité de Wizz et Wigg est sujette à l'animosité, mais utilise le tableau suivant en cas d'échec du test d'animosité :

- 1 :** **Baston :** L'unité perd 1D3 membres qui finissent dévorés pour avoir osé mordre la queue de Wigg, et ne peut pas bouger lors de cette phase de mouvement.
- 2-5 :** **Dispute :** Si il est possible de le faire, l'unité doit déclarer une charge à ce tour contre l'ennemi le plus proche. Si c'est impossible, elle ne pourra pas bouger lors de cette phase de mouvement.
- 6 :** **On va leur montrer ! On va les réduire en bouillie ! Waaagh ! :** L'unité avance immédiatement de 3D6+1 ps vers l'ennemi visible le plus proche en empruntant le chemin le plus direct possible. Si aucun ennemi n'est visible, elle avance en ligne droite. Si elle rentre en contact avec un ennemi, elle compte comme l'ayant chargé. Celui-ci ne peut que Fuir ou Maintenir sa Position en réponse à la charge. L'unité peut ensuite se déplacer normalement.