

# Complément

Cette annexe vous donne les règles du livre d'armée Orques et Gobelins qui sont mentionnées dans le Squiggotron.

## **Repoussants**

Les Squigs sont répugnants et imprévisibles. Aucun personnage ne peut rejoindre une unité sujette à cette règle.

## **Troupeau**

Tant que l'unité contient à la fois des gobelins et des Squigs, les attaques de tir sont réparties comme suit : de 1 à 4, c'est un squig qui est touché, sur 5+, c'est un goblin qui est atteint. Au corps à corps, les ennemis doivent attaquer le type de figurine avec lequel ils sont en contact. Les pertes sont infligées au type de squig approprié. Remplacez ces pertes avec les figurines des rangs arrière si nécessaire.

## **Squig sauvage**

Si l'unité fuit ou ne contient plus de gobelins de la nuit, les squigs deviennent fou et sèment la pagaille. Toute unité dans un rayon de 2D6 ps, amie comme ennemie, subit 1D6 touches (+1 par tranche complète de 5 Squig) de Force 5. Le troupeau est ensuite retiré du jeu.