

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 goblin 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 goblin sur squig à sang froid peut être promu en Chef +10pts
- Un goblin sur squig à sang froid peut être promu en Porte Etendard +10pts
- Un goblin 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 des nains (gobelins 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.

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.