

# 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 !