

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 chevaucheur 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 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.

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.