

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 :

750pts

	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, Equipage du Howdah, La Taille Au-Dessus, Piétinement Très furieux, Présence Galvanisante, Zut il é mor !, Nou march' pa d'su !, Beuglement, Haine des nains (gobelins uniquement), Peur des elfes (gobelins uniquement)

Flegme

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

Site officiel : latavernedugobelin78.jimdo.com

Equipage du Howdah

Le Squig Titan à sang-froid et son équipage sont considérés comme une seule figurine. Ainsi, si le Squig Titan 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 Titan à sang froid. Notez qu'en revanche, seul le Cd des gobelins est utilisé.

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 gobelins 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 éventuelle musique 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.