

Squig Mère

Le squig mère n'est en fait qu'un squig plus gros que les autres, mais qui à l'étrange capacité de pondre d'autres squigs et ce à une vitesse phénoménale. A la fin d'une bataille il n'est pas rare qu'il est engendré une complète unité de Squigs !

Un Squig mère est un choix d'unité rare dans une armée d'orques et gobelins

0-1 Squig Mère :

120pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Squig Mère	4	4	0	5	5	3	1	2	5	Infanterie

Taille d'unité : 1

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Haine (nains), Repoussants, Troupeau, Squig sauvage, Immunisé à la psychologie, Animosité, Progéniture, Reproduction

Progéniture

Au début de la partie, le squig mère doit être placé dans une unité de chasseurs de squig. Il est alors considéré comme le champion, mais ne peut ni lancer, ni accepter, ni refuser un défi. Il ne peut jamais quitter son unité.

Reproduction

A chaque phase de début de tour, lancez 1D3, et ajoutez autant de figurines de squigs à l'unité qui accompagne le squig-mère. Si vous obtenez un 1 ou un 6, ajoutez normalement les squigs puis lancez 1D6 dans le tableau ci-dessous :

Tableau des Incidents de Ponte	
1	Explosion de squigs ! : Ajoutez 2D6+3 squigs supplémentaires à l'unité. Retirez ensuite le squig mère comme perte.
2	Big' Prout' : Effectuez un tir de catapulte, en utilisant le squig mère comme si c'était la catapulte. Pour résoudre ce tir, la catapulte aura une force 5(10). En cas d'incident de tir, centrez le gabarit sur le squig mère avant d'effectuer la déviation. Retirez ensuite le squig mère du jeu.
3-4	Perte des Eaux : N'ajoutez pas de squigs ce tour-ci
5	En Césarienne : Le squig mère perd 1PV. Ajoutez 1D3 squigs supplémentaires
6	Relancez 1D6 : <ul style="list-style-type: none">• 1-5 : Projection de Squig ! : au lieu d'ajouter des squigs lors de ce tour, choisissez aléatoirement, dans un rayon de 12 ps autour du squig mère, un nombre d'unité égal au nombre de squigs qui auraient dû être ajoutés lors de ce tour (une même unité peut être sélectionnée plusieurs fois). Pour chaque sélection, l'unité concernée subie 1D6 touches de Force 4.• Le tît' frère : Retirez le squig mère du jeu. A la place, mettez un squig, qui suivra toutes les règles normales, mais qui sera traité comme champion à tout point de vue et qui aura 4A, CC5 et F5