

Squigga Goba des Gobelins de la Nuit

Pour l'instant, Forge World n'a communiqué aucune information quand à comment sélectionner un Squigga Goba dans votre armée. Nous vous conseillons donc de le compter comme une unité Rare dans une Armée d'Orques et Gobelins

Squigga Goba des Gobelins de la Nuit : 120pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squigga Gobba	*	4	-	6	5	4	3	3D6	3
Berger Gobelins de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Type de Troupe : Monstre (Squig Gobeur)

Taille d'unité : 1 Squigga Goba et 4 Bergers

Equipement (Bergers) : Lances

Equipement (Squigga Goba) : arme de base

Option :

• Un Squig Gobeur peut inclure jusqu'à quatre Bergers Gobelins de la Nuit additionnel

+3pts/Berger

Règles Spéciales

Repoussants, Haine (Nains), Ancré au Sol, Squig Gobeur, Grande Cible, Indémoralisable, Maîtres des Bêtes

Maîtres des Bêtes

Tous les Bergers Gobelins de la Nuit comptent comme étant des *Maîtres des Bêtes*.

Squig Gobeur

Durant une bataille, les Bergers gobelins répètent incessamment une routine simple mais efficace. Alors que le conflit fait rage, ils gavent le Squigga Goba de petits Squigs, enduits de décoction et autres mélanges au composants incertains et dégoutants, et entre deux fournées, ils parient sur quand le Squig vas éjecter ses petits occupant, en vomissant des Squigs gluants et enragés sur l'ennemi.

Le Squigga Goba possède une réserve de « Dé de Squig ». Il commence la partie avec 0 dé dans sa réserve. Lors de chaque phase de tir amie, avant que tout autre tir soit effectué, le joueur contrôlant le Squig doit choisir d'ajouter entre 1 et 3 dés à la réserve actuelle. Immédiatement après, lancer TOUS les dés de la réserve, et consulter le Tableau de Gobage de Squig pour en connaître les effets.

Notez que si tous les Bergers ont été retirés comme pertes, le Squigga Gobba est laissé sur la table, mais plus aucun dé ne peut être ajouté à la réserve.

Ancré au Sol

Bien que les Bergers Gobelins de la Nuit soient déjà assez inconscient pour se porter « volontaire » à la manœuvre du Squigga Goba, aucun n'ait assez suicidaire pour laisser une telle bête vagabonder sans protection – en tout cas, aucun ne l'a fait pour le moment ! Pour leur propre sécurité, les Bergers attachent solidement le Squig au sol, à l'aide de chaîne, de pics et de pieux. Cela leur évite tout simplement d'être englouti par la bête à la place des petits Squigs, et de servir comme munition.

Le Squigga Goba ne peut plus être déplacé après avoir été déployé, bien qu'il puisse pivoter dans n'importe quelle direction lors de la phase des Autres Mouvements. S'il est chargé par un ennemi, il doit choisir de *Tenir sa Position*, et il ne peut pas poursuivre un ennemi vaincu en combat.

Au début de la phase de Mouvement du joueur contrôlant le Squigga Goba, s'il y a une unité ennemie en ligne de vue du Squig et dans un rayon de 8ps, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, la bête se libère de ses chaînes et bondit gaiement vers l'ennemi. Placez le Squigga Goba en contact avec le front de l'unité ennemie la plus proche, et retirez tous les Bergers Gobelins du Jeu comme perte. Le Squig compte comme ayant chargé l'unité. Si le Squig force l'ennemi à fuir ou l'annihile, retirer le comme perte : il profite de la confusion de la bataille pour retrouver sa liberté.

Table de Gobage de Squig

Total Résultat

- 1-4 **Remontés Acides** : Le Squigga Goba avale les petits Squigs lancés dans son gosier, ce qui lui cause des maux d'estomac, que son entourage ressent violemment via de petits nuages malodorants et corrosifs.

Toute figurine dans un rayon de 6ps du Squig (incluant les Bergers, mais pas le Squig lui-même) subissent une touche de Force 2 sans sauvegarde d'Armure autorisée. Une fois les effets résolus, retirez tous les dés de la réserve de Dé de Squig

- 5-9 **Gargouillis d'estomac** : Le Squig émet un bourdonnement troublant, présage d'une volée impressionnante de petits Squigs enragés, ou d'une explosion intestinale particulièrement spectaculaire

Remplacez les Dés de Squig dans la réserve. Ils seront relancés au tour suivant, en même temps que les nouveaux dés ajoutés.

- 10-16 **Torrent de Squig** : Dans un gémississement de soulagement, le Squigga Goba vomit puissamment, en envoyant une volée de Squig couverts de bave sur le champ de bataille

Le joueur contrôlant le Squigga Goba choisit comme cible une unité ennemie en vue du Squigga Goba et dans un rayon de 24ps. S'il n'y a aucune unité ennemie, cette attaque cible une unité amie dans ce même rayon de 24ps. Si il n'y a aucune unité éligible, cette attaque est sans effet. Lancez à nouveau tous les dés attachés au Squigga Goba et additionnez-les. Cela vous donne le nombre de touche de Force 4 avec la Règle Spéciale *Perforant* que subit la cible. Si celle-ci subit au moins une perte à cause de cette attaque, elle doit immédiatement effectuer un test de panique. Une fois les effets résolus, retirez tous les dés de la réserve de Dé de Squig.

- 17+ **Explosion Intestinale** : Le Squigga Goba déglutit et avale ses « munitions ». Les concoctions avec lesquelles les Bergers avait enduits les petits Squigs réagissent violemment avec les sucs gastriques de la bête, qui rote en éjectant de la bile enflammée.

Le Squig lui-même subit 1D3 touche de Force 6 et les Bergers une touche de Force 6 chacun. De plus placez le Gabarit de Souffle de façon à ce que la pointe touche la bouche du Squigga Goba. Toutes les figurines sous le gabarit subissent une touche de Force 6. Une fois toutes les touches infligées, retirez tous les dés de la réserve de Dé de Squig.