

Wizz et Wigg

Depuis qu'il est tout petit, Wizz est très mauvais à la course. Dans son enfance, c'était toujours lui qui se faisait rattraper et torturer par le «Pèr' Fouettar», un vieux goblin infirme qui surveillait les jeunes peaux vertes de la tribu, dès que lui et sa bande commettaient un méfait. Un jour ou Wizz avait été plus maltraité que d'habitude, il s'enfuit de la Grotte de la tribu. Il erra pendant presque un jour avant de tomber sur une petite ouverture dans le versant d'une falaise. Il suivit alors le tunnel qui s'enfonçait dans les entrailles de la terre. Au bout d'une dizaine de minute de marche, Wizz déboucha dans une grande grotte. Dès que ses yeux se furent habitués à l'obscurité ambiante il se rendit compte que la grotte était en fait habitée par un Squig d'une taille hors du commun qui s'approchait en bondissant. Avant même que Wizz ait pu s'enfuir, le Squig était sur lui, mais c'est alors qu'un événement étrange se produisit, le Squig au lieu de le dévorer s'arrêta devant lui et le lécha de sa langue râpeuse : il reconnaissait en Wizz son maître. Celui-ci décida de l'appeler Wigg, et c'est monté sur son dos qu'il retourna dans sa tribu. Wigg se fit alors un plaisir de dévorer tous ceux qui résistaient à Wizz, qui trouva alors un nouveau jeu : tous ceux qui l'avaient raillé par le passé sur sa vitesse (c'est-à-dire toute la tribu) devaient maintenant rivaliser avec lui dans une course de Squigs. Ceux qui réussirent le rejoignirent tandis que les autres étaient donnés en pâture à Wigg. C'est ainsi qu'à la tombée de la nuit Wizz repartit en compagnie d'une dizaine de Gobelins sur Squigs. Sa bande est formée de l'élite des chevaucheurs de Squigs, car seuls ceux qui vainquent Wizz et Wigg dans une course peuvent entrer dans sa bande.

Wizz et Wigg, accompagnés de leur unité sont un choix d'unité spéciale dans une armée d'orques et gobelins. Ils peuvent être recrutés en tant qu'unité rare dans une armée de Mercenaires, de Royaumes Ogres, de Comptes Vampires, de Rois des Tombes, d'elfes noirs, de Skavens, de Guerriers du Chaos, d'Hommes Bêtes.

Wizz et Wigg :

135pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Wizz	4	2	3	3	3	2	3	2	5	Cavalerie (personnage spécial)
Chevaucheur	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Cavalerie
Wigg	3D6+1	5	0	6	3	1	3	3	3	-
Squig	3D6+1	4	0	5	3	1	3	2	3	-

Taille d'unité : Wizz et Wigg, ainsi que quatre chevaucheurs de Squig

Equipement : Arme de base

Options :

• Peut inclure autant de chevaucheurs de Squig additionnels que vous le voulez

+12pts/Chevaucheur

Règles Spéciales

Haines (nains), Immunisé à la psychologie, Tirailleurs, Repoussants, Bond renversant, Mouvement aléatoire (3D6+1), Perforant (Wigg uniquement), Blessures Multiples (2) (Wigg uniquement)

Animosité

L'unité de Wizz et Wigg est sujette à l'animosité, mais utilise le tableau suivant en cas d'échec du test d'animosité :

- 1 : Baston :** L'unité perd 1D3 membres qui finissent dévorés pour avoir osé mordre la queue de Wigg, et ne peut pas bouger lors de cette phase de mouvement.
- 2-5 : Dispute :** Si il est possible de le faire, l'unité doit déclarer une charge à ce tour contre l'ennemi le plus proche. Si c'est impossible, elle ne pourra pas bouger lors de cette phase de mouvement.
- 6 : On va leur montrer ! On va les réduire en bouillie ! Waaagh ! :** L'unité avance immédiatement de 3D6+1 ps vers l'ennemi visible le plus proche en empruntant le chemin le plus direct possible. Si aucun ennemi n'est visible, elle avance en ligne droite. Si elle rentre en contact avec un ennemi, elle compte comme l'ayant chargé. Celui-ci ne peut que Fuir ou Maintenir sa Position en réponse à la charge. L'unité peut ensuite se déplacer normalement.