

# W Côté Chaos! 5f

## Le Squig



Le Squig est un nouveau personnage pour le jeu Warhammer Quest. Il a été développé par Usagi3. Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : [usagi3@wanadoo.fr](mailto:usagi3@wanadoo.fr). Ce personnage a été téléchargé sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.0

Warhammer Quest est © Games Workshop, 1995.



Les Squigs sont des bulbes ambulants avec de petits yeux, une énorme gueule, de gigantesques crocs et de courtes pattes puissamment musclées et armées de griffes. Ils se présentent sous une impressionnante diversité de couleurs et de formes, si bien qu'il n'existe pas deux pareils. Les Squigs sont à peine plus intelligents que des champignons. Les Gobelins de la Nuit se servent de ces créatures comme montures et nourritures.

### Profil initial

Points de Vie 1d6+5, M 4, CC 4, CT NA, F 5, E 3, I 5, Attaques 2, Blocage NA

Jamais bloqué, Maître, Stupidité, Vision Nocturne, Immunisé à la Psychologie.

**Jamais bloqué :** Personne ne serait assez fou pour empêcher un Squig de s'en aller...

**Vision Nocturne :** le Squig n'a pas besoin de la Lanterne pour percer les ténèbres des Donjons. Il ne peut donc pas se perdre s'il se retrouve trop éloigné de la lanterne, comme les autres Guerriers.

**Maître :** Le Squig est commandé par un autre Guerrier, sinon il est sujet à la Stupidité. Choisissez le Guerrier qui tentera de commander au Squig (s'il n'y a pas de volontaire, tirez au hasard). Pour être commandé, le Squig doit se trouver dans une case adjacente à son dresseur au début de son tour. **IMPORTANT : Le Squig joue toujours juste avant son dresseur (ne pas tenir compte de l'initiative du Squig).** Si le dresseur est un peau-verte (gobelin, orque ou hobgobelin), il est plus familier de ces inquiétantes créatures et peut tenter de lui beugler des consignes simples de loin. Le Squig gagne alors un bonus de +1 sur son test de Stupidité.

**Stupidité :** Certaines créatures sont sujettes à la Stupidité, en permanence ou lors de conditions particulières qui seront toujours précisées dans les règles de la créature. Quand un Guerrier est sujet à la Stupidité, lorsque son tour arrive pendant la Phase des Guerriers, jetez 1d6 sur la table suivante :

1	La créature reste sur place, les bras ballants. Aucune action durant cette Phase.
2	La créature s'énerve d'un coup, et balance un coup sur une figurine adjacente déterminée au hasard (une seule attaque). S'il n'y en a pas, la créature se dirige vers la créature la plus proche et la frappe (une seule attaque). Tirez au sort si plusieurs créatures sont à la même distance.
3	La Créature se déplace de son Mouvement dans une direction déterminée au hasard.
4	La Créature entreprend une action bruyante déplacée (hurle un juron, se cogne à une porte, trébuche, insulte quelqu'un d'autre...). Jetez 1d6 : sur un résultat de 1, tirez une carte Evènement.
5-6	La Créature agit normalement.

Utilisez ce tableau jusqu'à ce que les conditions qui ont produit la Stupidité soient levées.

**Immunisé à la Psychologie :** le Squig n'est jamais soumis à la Peur ou à la Terreur (il est bien trop bête pour se rendre compte d'un quelconque danger !).

**Equipement :** Aucun.

## Règles avancées

### En ville

Le Squig n'a rien à faire en ville, et d'ailleurs il ne sait même pas ce que c'est ! Son Maître l'attache généralement dans la nature avec une lourde chaîne pendant que lui-même va vaquer à ses occupations. Le seul endroit où un Squig puisse se rendre est un campement de Peaux-Vertes (ou un cirque peut-être ? voire un zoo ?).

### Compétences :

2d6	Compétence	Effets
2	Sauts Géants	Le Squig a découvert qu'en bondissant sur ses puissantes pattes, il allait bien plus vite ! Cela fait de lui un génie parmi les siens, et lui octroie un bonus de +2 à son Mouvement.
3	Crocs Acérés	Grâce aux bons soins de son maître (et à une lime solide), les dents du Squig sont devenues encore plus tranchantes. Cela lui permet d'infliger +1 Dommage supplémentaire.
4	Charge	Si le Squig s'est déplacé avant d'attaquer, il obtient +1d3 Dommages supplémentaires. Ceci ne fonctionne qu'une fois par adversaire.
5	Eclair de génie	Ce Squig est exceptionnel, il parvient parfois à prendre des décisions vaguement rationnelles seul ! 3 fois par Aventure, le Squig peut ignorer la Stupidité (pas de test nécessaire, comme si un 5 ou un 6 avait été obtenu).
6	Esquive	Les mouvements désordonnés et imprévisibles de la créature lui permettent souvent d'éviter des coups ! Si le Squig est touché au corps-à-corps, jetez 1d6. Sur un résultat de 6, il a esquivé l'attaque (par hasard naturellement ! Que pensiez-vous donc ?).
7	Même pas mal !	Le Squig est si occupé à bondir en tous sens et à mordre tout ce qui passe à portée de crocs qu'il ne se rend pas toujours compte qu'il est mourrant. Si le Squig est amené à 0 Points de Vie ou moins, jetez 1d6. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, la douleur parvient à son cerveau rudimentaire et il s'effondre. Sur un 5 ou un 6, en revanche, il ne se rend compte de rien et ses Points de Vie sont ramenés à 1.
8	Courage, fuyons !	Les dents gigantesques logées dans la gueule démesurément grande du Squig incitent à la prudence ! Le Squig provoque la Peur 3 (page 84 des Règles Avancées).
9	Peau épaisse	Le Squig gagne +1 en Endurance.
10	Indépendance *	Ce Squig a développé un semblant d'autonomie. Il n'est pas sujet à la Stupidité s'il se trouve à moins de deux cases de son maître. Augmentez cette distance si cette compétence est obtenue plusieurs fois.
11	Chope	Si le Squig obtient un 6 sur son jet pour Toucher, il est parvenu à prendre une partie appétissante de son adversaire dans sa gueule démesurée. Il déchire alors les chairs, infligeant +1d6 de Dommages.
12	Béni des Dieux	Sélectionnez la compétence de votre choix.

Une compétence marquée d'un astérisque ( \* ) peut être obtenue plusieurs fois.

**REMARQUE IMPORTANTE : le Squig est jouable s'il y a quatre joueurs, mais assez enquinquant. En revanche, si vous jouez en solo ou à 2 (chacun contrôlant 2 personnages), il est parfaitement à sa place.**

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dés de Dommag	Enduran	Pts de Vie	Initiative	Attaques	Chance	Volonté	Compéte	Evasion
							ce	Vie					nces	Blocage
1	0	Novice	4	NA	5	1	3	1d6+5	5	2	0	1	0	6+
2	2000	Champion	5	NA	5	1	4	2d6+9	5	2	1	1	1	6+
3	4000	Champion	5	NA	5	1	4	2d6+9	6	2	1	1	2	6+
4	8000	Champion	5	NA	6	1	4	3d6+9	6	2	2	1	2	6+
5	12000	Héros	6	NA	6	2	4	3d6+9	7	2	2	1	3	6+
6	18000	Héros	7	NA	6	2	4	4d6+9	7	3	3	1	3	5+
7	24000	Héros	7	NA	6	2	4	4d6+9	8	3	3	1	4	5+
8	32000	Héros	7	NA	6	2	4	5d6+9	8	3	4	1	4	5+
9	45000	Seigneur	7	NA	6	3	4	5d6+9	8	4	4	1	5	5+
10	50000	Seigneur	7	NA	6	3	4	6d6+9	8	4	4	2	6	5+

## Le Squig

-Mais si, j't'assure, l'est gentil ! I m'a presk jamais mordu !

Le Corsaire Elfe Noir foudroya le Chamane Gobelin du regard, tandis que le Guerrier des Clans Skaven profitait de la scène et que le Sorcier de Tzeentch souriait vaguement, perdu dans les rêveries incessantes que lui avait offertes son sombre Maître.

Le Squig bondissait gaiement, ses petits yeux vicieux cherchant une cible à se fourrer dans la gueule. Le Corsaire le regardait comme s'il s'était agit d'un Haut Elfe.

-D'accord, ça a l'air costaud, mais... Je ne sais pas, je n'ai pas confiance. Déjà, vous (il fit un grand geste du bras englobant toute la compagnie) j'ai du mal, mais alors **ça**... Il nous comprend au moins ?

-Preske ! glapit triomphalement le Gobelin, tandis que le Skaven se détournait pour ne pas rire au nez de l'Elfe Noir. Il savait que ce dernier n'apprécierait guère.

-Presque !? s'étrangla le Corsaire. J'en ai assez entendu ! (Il hurlait à présent.) Ce machin grotesque...

-Vous savez, fit rêveusement remarquer le Sorcier d'une voix pâteuse, vous ne devriez pas faire autant de bruit. Après tout...

C'est à ce moment-là que les Elfes Sylvains attaquèrent. Profaner ce tumulus sacré paraissait une bonne idée, à condition de rester discret ! L'affaire commençait mal... Le Corsaire poussa un profond soupir, et engagea le combat en protégeant le Sorcier qui incantait. Le Skaven se jeta dans le dos d'un Elfe pour tenter de lui trancher la gorge. Le Chamane Gobelin se contenta de désigner le petit groupe d'Elfes, en flanquant un coup de pied au Squig. Celui-ci bondit –un saut réellement impressionnant- et atterrit au beau milieu des Sylvains sidérés par cette abomination. Il distribua généreusement les morsures, suivi par le Gobelin qui tentait de le diriger.

Il massacra à lui seul plus de guerriers elfes que le reste du groupe réuni, et la bataille terminée, le Corsaire avait changé d'avis.

-Mais il est extraordinaire, ton machin ! C'est une machine à bouffer de l'elfe sylvain !!! Tu ne pouvais pas le dire plus tôt ? Franchement, je suis impressionné ! Et pourtant, il ne paye pas de mine, ajouta-t-il en le désignant du bras.

Ravi, le Squig le mordit aussitôt jusqu'à l'os.

Les Elfes Sylvains qui arrivèrent en courant, alertés par un cri démentiel, ne trouvèrent qu'un Corsaire mort au bras tranché et une étrange bête toute en gueule et en crocs, grièvement blessée de plusieurs coups de lames vicieux, mais bien vivante. Elle émit un étrange ronronnement qui aurait pu passer pour une forme primitive de langage chez quelqu'un de généreux, et se jeta joyeusement sur eux.

-T'vois, si on est chançards, i va les tuer tout seul ! chuchota le Chamane dissimulé derrière un pilier.

-Tu sais, lui répondit le Skaven, je ne parviens pas à décider si ce machin est avec nous ou pas... Tu penses pouvoir le contrôler quand il aura fini ?

-Sûr'ment ! Si l'ot'tâche, i l'avait pô provoké...

Le Chamane s'interrompit. Deux yeux ridiculement petits le fixaient avec attention. Derrière, il aperçut 3 Elfes Sylvains qui se retiraient prudemment, en traînant un des leurs derrière eux. Le Skaven adressa une prière au rat Cornu, tandis que le Gobelin répétait sur un ton doucereux :

-P'tit, p'tit, p'tit...