



Chevaucheurs de Squigs

Points de vie : 2

Mouvement : 4

Combat : 2

Tir : 5+

Force : 3

Endurance : 3

Initiative : 2

Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Les chasseurs gobelins de la nuit ont une attitude insouciant face aux dangers posés par les énormes et voraces squigs les cavernes.

Dommages 1D6 + 3
Squig bondissant

Bond

Un squig sauteur est toujours énervé, il se déplace en effectuant des bonds frénétiques et ne reste que très rarement au même endroit. A chaque phase des monstres, lancez 1D6 si le résultat est inférieur ou égal à 4 ; le squig sauteur est obligé de se déplacer jusqu'au maximum du total des 2D6 (il s'arrête s'il rencontre un mur), son cavalier n'arrivant pas à le maîtriser.

Valeur 20 Pièces d'OR