

CHASSEUR DE SQUIG GOBELIN

Points de vie : 2 Initiative : 2
 Mouvement : 4 Force : 3
 Combat : 2 Endurance : 3
 Tir : 5+ Attaque : 1
 Armure : -

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 gobelins qui vivent sous les Montagnes du Bord du Monde traquent les squigs sauvages qui vivent dans ces cavernes.

Lorsqu'ils sont dressés, les squigs sont utilisés pour monter la garde ou en troupeau pour la guerre.



**Dommages : 1D6 + 3 + 1D6
 (troupeau de Squig)**

Valeur 25 Pièces d'or

CHASSEUR DE SQUIG GOBELIN

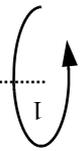
TROUPEAU DE SQUIG

Étant des créatures plutôt sauvages, il faut deux chasseurs par squigs pour pouvoir le contrôler en le poussant avec une longue fourche appelée Aiguillon à Squig.

Lorsque vous placez les chasseurs et les squigs sur le plateau, placez d'abord un squig puis deux chasseurs et recommencez autant de fois que nécessaire.

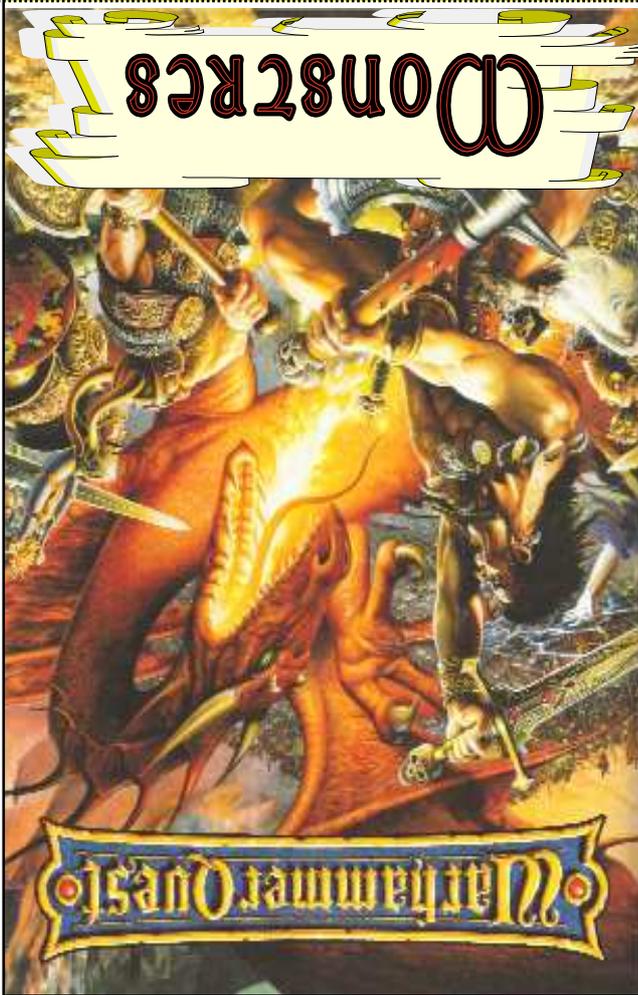
Chaque chasseur de l'équipe est un goblin normal, mais ils doivent se déplacer par paire et rester dans des cases adjacentes les unes aux autres. Pour contrôler leur animal, les deux membres de l'équipe doivent se trouver sur la même section de donjon que le squig. Aussi longtemps qu'il y a deux chasseurs par squig, ces derniers ne s'endorment pas et n'attaquent les autres squigs, sauf en cas de 6 naturel (voir la rubrique sur les squigs). Si les chasseurs de squig ne sont pas assez nombreux, ceux-ci redeviennent sauvage.

Si les deux chasseurs de squig sont présents et qu'ils attaquent un guerrier avec leur aiguillon, ils infligent 1D6 blessures supplémentaires en plus de leur jet de dommage normal.



Donjons

Donjons



CHASSEUR DE SQUIG GOBELIN