

# SQUIG HERD



Les troupes de Cave Squigs gambadent à la bataille en faisant grincer leurs longs crocs et les plantent dans tout ce qui approche. Les grots bergers les guident dans la bonne direction à l'aide de bâtons pointus et d'objets bruyants pour les énerver.



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Gueule Garnie de Crocs	1"	2	4+	3+	-1	1
Aiguillon à Squigs	1"	2	5+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Squig Herd se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Gueule Garnie de Crocs.

**SQUIG HERDERS:** 1 figurine de cette unité sur 6 doit être une figurine de Squig Herder au lieu d'une figurine de Cave Squig. Un Squig Herder est armé d'un Aiguillon à Squigs au lieu d'une Gueule Garnie de Crocs.

## APTITUDES

**Pas Par-là!** *Un bon Squig Herder garde ses squigs dans la bonne direction.*

Vous pouvez relancer les jets de course et de charge pour cette unité tant qu'elle inclut un ou plusieurs Squig Herders.

**Squigs Déchaînés:** *Quand un Cave Squig décide de s'échapper, il mord tout ce qui a la bêtise de se mettre en travers de son chemin.*

Jetez un dé chaque fois qu'une figurine de Cave Squig de cette unité fuit, avant de retirer la figurine du jeu. Sur 4+, l'autre unité la plus proche parmi celles à 6" ou moins de la figurine qui fuit subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités sont équidistantes, vous pouvez choisir celle qui subit la blessure mortelle.