



# SQUIG HOPPERS



Les Squig Hoppers bondissent à la bataille comme des dératés, fracassant tout ce qu'ils heurtent. Chaque squig sauteur a un grot caquetant accroché à son dos, agitant frénétiquement les bras en essayant vainement de contrôler sa monture.

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

## DESCRIPTION

Une unité de Squig Hoppers se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Kitranch'.

**MONTURE:** Les Cave Squigs de cette unité attaquent avec leurs Gueules Garnies de Crocs.

**VOL:** Cette unité peut voler.

**SQUIG HOPPER BOSS:** Le leader de cette unité est un Squig Hopper Boss. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec son Kitranch'.

## APTITUDES

**Boing! Boing! Boing!** *Les Squig Hoppers peuvent causer des dégâts considérables juste en bondissant sur l'ennemi tandis qu'ils galopent sur le champ de bataille.*

Après que cette unité a effectué un mouvement normal, choisissez 1 unité ennemie et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité qui a survolé une figurine de l'unité choisie. Pour chaque jet de 4+, l'unité choisie subit 1 blessure mortelle.