

Unités scorpion



Unité	soldat	Arme à une main, bouclier, armure légère	
	Score		Coût: 12#
Déplacement	2		2
Mêlée	2		4
Tir	0		0
Défense	2		4
Mental	2		2
Vie	1		*1



Unité	Soldat-arbalétrier	Arbalète, griffe, armure légère	
	Score		Coût: 14#
Déplacement	2		2
Mêlée	1		2
Tir	2		6
Défense	1		2
Mental	2		2
Vie	1		*1



Unité	Elite soldat-arbalétrier	Arbalète, lame, armure lourde	
	Score		Coût: 19#
Déplacement	2		2
Mêlée	2		4
Tir	2		6

Défense	2		4
Mental	3		3
Vie	1		*1



Unité	Soldat	Arme à deux mains, armure lourde	
	Score		Coût: 14#
Déplacement	2		2
Mêlée	2	Perforant 1	6
Tir	0		0
Défense	2		4
Mental	2		2
Vie	1		*1



Unité	Elite soldat	Arme à deux mains, armure lourde	
	Score		Coût: 17#
Déplacement	2		2
Mêlée	3	Perforant 1	8
Tir	0		0
Défense	2		4
Mental	3		3
Vie	1		*1



Unité	Elite soldat-lames	Epée, lames-dorsales, armure lourde	
	Score		Coût: 17#
Déplacement	2		2
Mêlée	2		4
Mêlée	1		2
Mêlée	1		2
Tir	0		0
Défense	2		4
Mental	3		3
Vie	1		*1



Unité	Héros mineur	Arme à une main, bouclier, armure légère	
	Score		Coût: 15#
Déplacement	2		2
Mêlée	3		6
Tir	0		0
Défense	2		4
Mental	3		3
Vie	1		*1



Unité	Soigneur	Arme à une main, bouclier, armure légère	
	Score	Guérisseur	Coût: 15#
Déplacement	2		2
Mêlée	3		6
Tir	0		0

Défense	2		4
Mental	3		3
Vie	1		*1



Unité	Mage	Lame, bâton	
	Score	Magicien	Coût: 11#
Déplacement	2		2
Mêlée	2		4
Mêlée	1		2
Tir	0		0
Défense	0		0
Mental	3		3
Vie	1		*1



Unité	Héros majeur	Arme à une main, bouclier, armure légère	
	Score		Coût: 27#
Déplacement	2		2
Mêlée	4		8
Tir	0		0
Défense	2		4
Mental	4		4
Vie	2		*1.5



Unité	Général	Faux à deux mains, armure légère magique	
	Score	Général	Coût: 30#
Déplacement	2		2
Mêlée	4	Perforant 1	10
Tir	0		0

Défense	2	Magique 1	4
Mental	4		4
Vie	2		*1.5



Unité	Vermine	Griffes, carapace légère	
	Score		Coût: 12#
Déplacement	3	Bond	5
Mêlée	1		2
Mêlée	1		2
Tir	0		0
Défense	1		2
Mental	1		1
Vie	1		*1



Unité	Prédateur	Crocs, griffes dorsales, carapace légère	
	Score		Coût: 29#
Déplacement	4		4
Mêlée	3		6
Mêlée	1		2
Mêlée	1		2
Tir	0		0
Défense	1		2
Mental	3		3
Vie	2		*1.5



Unité	Monstruosité épée	Epée, aiguillon caudal, armure légère	
	Score		Coût: 56#
Déplacement	3		3
Mêlée	4	Effrayant, perforant 1	11
Mêlée	3		6
Tir	0		0
Défense	2	Résistant 1	4
Mental	4		4
Vie	3		*2



Unité	Monstruosité deux épées	Epée, épée, aiguillon caudal, armure légère	
	Score		Coût: 78#
Déplacement	3		3
Mêlée	4	Effrayant, perforant 1	11
Mêlée	4	Effrayant, perforant 1	11
Mêlée	3		6
Tir	0		0
Défense	2	Résistant 1	4
Mental	4		4
Vie	3		*2



Unité	Monstruosité guisarme	Guisarme, armure légère	
	Score		Coût: 48#
Déplacement	3		3
Mêlée	4	Effrayant, perforant 2	13
Tir	0		0
Défense	2	Résistant 1	4
Mental	4		4
Vie	3		*2



Unité	Aberration deux lames	Deux lames, armure légère	
	Score		Coût: 114#
Déplacement	4		4
Mêlée	5	Effrayant, perforant 1	13
Mêlée	5	Perforant 1	12
Tir	0		0
Défense	2	Résistant 1	4
Mental	5		5
Vie	4		*3