

# Individus

## Gore le boucher



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
général	11	3	8	6	5	4	8
Armes	Hache (CU4, F+1, Mp-1)						
Armure	Peau écailleuse (AR2)						
Règles spéciales	Grand chef, coup puissant (CU8), déterminé (relance), orgueil, parade						
Structure	individu						
Coût	131						

## Naga



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
Sorcier niveau 2	10	2	5	4	4	2	6
Sorts (eau) :	Assainissement, talisman						
Armes	Morsure (CU3, F0)						
Armure	aucune						
Règles spéciales	Attaque empoisonnée, esquive						
Structure	individu						
Coût	89						

## Sorcier kobold



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
Sorcier niveau 1	9	2	2	2	3	1	5
Sorts (terre) :	Sable mouvant						
Armes	Coup de poing						
Armure	aucune						
Règles spéciales							
Structure	individu						
Coût	55						

## Magicienne Yuan-ti



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
Sorcière niveau 3	9	2	4	3	4	2	8
Sorts (eau) :	Accélération, déluge, marche sur l'eau						
Armes	Dague (CU 3, F0, Mp-1)						
Armure	aucune						
Règles spéciales	Evasion						
Structure	individu						
Coût	115						

## Sorcière du marais



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
Sorcière niveau 2	9	2	3	3	3	1	6
Sorts (obscurité) :	Faiblesse, frappe						
Armes	Dague (CU 3, F0, Mp-1)						
Armure	aucune						
Règles spéciales							
Structure	individu						
Coût	68						

## Chef des kobolds

	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	9	2	4	3	3	1	5
Armes	Epée magique (CU4, F+1, MP-1)						
Armure	Armure lourde, bouclier (AR4)						
Règles spéciales	Echo d'armure						
Structure	individu						
Coût	27						

## Chef des éclaireurs hommes lézards

	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	10	7	5	4	4	2	8
Armes	Epée (CU4, F+1), arc (CU4, 10"/-1 – 20"/0 – 30"/+1, F4)						
Armure	Peau écailleuse (AR2)						
Règles spéciales	Tir certain, mouvement et tir (AD-1)						
Structure	individu						
Coût	77						

## **Chef des bullywugs, Sliss l'ophidien**

	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	9	2	5	5	4	2	7
Armes	Sabre (CU4, F+1)						
Armure	Peau écailleuse (AR2)						
Règles spéciales	Attaque agressive						
Structure	individu						
Coût	46						

## **Unités de base**

### **Bullywugs**



Nom	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	8	2	4	5	4	1	6
Formation en ligne							
Armes	Lance (CU4, F+1)						
Armure	Armure de cuir (AR2)						
Règles spéciales	Aptitude aquatique						
Structure	16 (8+)						
Coût	416 points (26)						

### **Crapauds géants**



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	7	4	4	6	5	1	5
Formation dispersée							
Armes							
Armure	Peau épaisse (AR4)						
Règles spéciales	Saut (CU5, D10+5")						
Structure	5 (4+)						
Coût	150 points (30)						

### **Kobolds**



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	8	2	3	2	3	1	4
Formation tirailleur							
Armes	Pioche (CU4, F+1)						
Armure	Peau écailleuse (AR1)						
Règles spéciales	Esquive (-1 AD, CC)						
Structure	12 (8+)						
Coût	168 (14)						

### **Troglodytes**



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	8	4	4	4	4	1	6
Formation tirailleur							
Armes	Dague et javelot (x3, UC 3, portée 4"/+1 – 8"/0 – 12"/-1, F 4)						
Armure	Peau écailleuse (AR1)						
Règles spéciales	Attaque empoisonnée						
Structure	8 (8+)						
Coût	224 (28)						



## Unités d'élite

### Hommes lézards géants



Nom	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	9	2	6	6	5	2	7
Formation tirailleur							
Armes	Masse (CU 4, F+1)						
Armure	Cuirasse (AR 4)						
Règles spéciales	Grand						
Structure	2 (2+)						
Coût	106 (53)						

### Eclaireurs hommes lézards



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
	10	6	5	4	4	1	7
Formation dispersée							
Armes	Double lame (CU4, F+1), couteaux de lancer (CU3, 3''/+1 – 6''/0 – 9''/-1, F3, MP-1)						
Armure	Peau écailleuse (AR2)						
Règles spéciales	Attaque sup x2 (CC-1)						
Structure	5 (4+)						
Coût	235 (47)						

## Unité de support

### Othyugh



	AC	AD	CC	F	R	B	CO
Unité	11	2	5	6	7	3	5
Armes	Tentacules (CU3, F0) allonge 1,5''						
Armure	Peau épaisse (AR3)						
Règles spéciales	Grand, attaque sup x2 (CC-1), aptitude aquatique, double temps, peur 0, confusion, membre sup						
Structure	Support						
Coût	93						

**Total : 2000**

Olivier Vermaut

<http://oll.free.fr/Imagifig/>

