

La Justice

SRU

Personnalités

Prince Parsifal	362
Archange de Justice	584

Héros

Maître Paladin de Justice	91
Prêtre de justice	84

Elites

Paladin de Justice	78
---------------------------	-----------

Régulières

Frère Novice Archer	30
Chevalier de justice avec lance	77
Chevalier de Justice	73



Attaque primaire :	8	Lame divine [5 Type3]
-------------------------------	----------	----------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	6	10	11	12
Plaque , grand bouclier					

Santé	PA	7	6	5	4	3	2	1
	PdV	10	8-9	7	5-6	4	2-3	1

Volonté	RM	Mvt	PH
9	7	5	7
robuste IV, Retour à la vie, Maître combattant, art martial,			



Attaque primaire :	8	Hallebarde [4 Type2]
-------------------------------	----------	---------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	4	8	9	10
Plaque , aucun bouclier					

Santé	PA	8	7	6	5	4	3	2	1
	PdV	29-32	25-28	21-24	17-20	13-16	9-12	5-8	1-4

Volonté	RM	Mvt	Aura	PdS
9	7	10	9	36
Vol, Cercle de protection, Créature géante, Armure de la foi, robuste III,				



Attaque primaire :	7	Arme bénie [4 Type2]
-------------------------------	----------	---------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	4	7	8	9
Plaque , aucun bouclier					

Santé	PA	7	6	5	4	3	2	1
	PdV	7	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
8	6	5
Force surhumaine, Mains de guérisseur, robuste III,		



Attaque primaire :	2	épée courte [2 Type4]
-------------------------------	----------	----------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	0	3	4	5
aucune armure , aucun bouclier					

Santé	PA	6	5	4	3	2	1
	PdV	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt	Aura	PdS
7	6	5	7	42
Armure de la foi, Volonté, Enfant de choeur,				



Attaque primaire :	6	Arme bénie [4 Type2]
-------------------------------	----------	---------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	4	7	8	9
Plaque , aucun bouclier					

Santé	PA	7	6	5	4	3	2	1
	PdV	7	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
7	5	5
Force surhumaine, robuste III,		



Attaque primaire :	3	Arc long [2 Type4]
Attaque secondaire :	3	Arme longue [3 Type3]

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	3	5	6	7
Composite , aucun bouclier					

Santé	PA	6	5	4	3	2	1
	PdV	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
4	3	4

(R) Chevalier de justice avec lance [77] cercle :3



Attaque primaire :	5	Lance [3 Type3]
-------------------------------	----------	----------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	6	8	9	10
Plaque , grand bouclier					

Santé	PA	7	6	5	4	3	2	1
	PdV	7	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
6	4	5
robuste IV,		



Attaque primaire :	5	Arme longue [3 Type3]
-------------------------------	----------	--------------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	6	8	9	10
Plaque , grand bouclier					

Santé	PA	7	6	5	4	3	2	1
	PdV	7	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
6	4	5
robuste IV,		

Cercle de protection	<i>Toute figurine alliée dans un rayon de 15 cm n'est pas sujette à la peur.</i>
Force surhumaine	<i>La figurine inflige +2 en dégâts à chaque touche</i>
Maitre combattant	<i>Renforcer son attaque ne coûte qu'un PA pour un point d'attaque (maximum +2).</i>
robuste III	<i>Permet à la figurine d'ignorer les malus dûs à une armure de type plaque (+4)</i>
Enfant de chœur	<i>La fumée dégagée par l'encensoir de l'enfant de chœur fait bénéficier le prêtre d'un bonus de +1 contre les tirs.</i>
Vol	<i>La figurine ne connaît aucun malus du au terrain dans ses déplacements. Elle peut survoler au-dessus des murailles, forêts, etc. Voir règles sur le vol.</i>
robuste IV	<i>permet à une figurine d'ignorer tout malus d'armure (+4) combiné au grand bouclier (+2)</i>
Créature géante	<i>La figurine quadruple ses dommages et peut répartir ses dommages et entamer un mouvement de poursuite.</i>
Armure de la foi	<i>La figurine fait partager sa RM à l'unité à laquelle elle appartient.</i>
Retour à la vie	<i>Si la figurine meurt, elle peut en début du tour suivant être ramenée à la vie par les dieux. Elle doit pour cela réussir un jet à 6+ sur un dé 10. Elle revient là où elle est tombée avec tous ses PdV et PA dès le début du tour.</i>
art martial	<i>Art martial permet à la figurine d'effectuer un critique sur 9 ou 10 pour les tirs et attaques au corps à corps.</i>

Volonté	<i>La figurine n'effectue jamais de test de moral.</i>
Mains de guérisseur	<i>Une fois par tour la figurine peut soigner de 2 PdV une figurine située à moins de 15cm. (Ne coûte pas de points de sorts)</i>

Lance	réception de charge possible dmg:3 [Type 3]
Arme bénie	dmg:4 [Type 2]
Arme longue	dmg:3 [Type 3]
Arc long	dmg:2 [Type 4] portée : 60 cm
aucune arme	juste ses poings dmg:1 [Type 0]
Hallebarde	Réception de charge possible dmg:4 [Type 2]
épée courte	dmg:2 [Type 4]
Lame divine	double ses dommages sur les serviteurs de la lune noire dmg:5 [Type 3]