

La Lumière

SRU

Personnalités

Commandeur Gunthar	130
Fratus sinister	194

Héros

Prêtre de la Lumière	88
Seigneur de la Lumière	78

Elites

Elémentaire de feu	71
Chevalier de la lumière	45

Régulières

Frère convers archer	34
Frère convers lancier	33
Frère convers avec épée	30



Attaque primaire :	6	Arme à deux mains [4 Type2]
---------------------------	----------	------------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	4	8	9	10
Plaque , aucun 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
7	5	5	3
Sauve qui peut, art martial, Colosse, robuste III,			



Attaque primaire :	7	Arme longue [3 Type3]
-------------------------------	----------	--------------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	6	9	10	11
Plaque , grand bouclier					

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

Volonté	RM	Mvt	PH
8	5	5	6
Coup de grâce, robuste IV, Sauve qui peut, Eclipse discrète,			



Attaque primaire :	1	Arme longue [3 Type3]
---------------------------	----------	------------------------------

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

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

Volonté	RM	Mvt	Aura	PdS
6	5	4	5	30
Magie de la Lumière (CDLN), Sauve qui peut,				



Attaque primaire :	6	Arme longue [3 Type3]
-------------------------------	----------	--------------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	6	9	10	11
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, Sauve qui peut, Sectaire,		



Attaque primaire :	6	Bras enflammé [3 Type3] Bras enflammé [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	11-12	9-10	7-8	5-6	3-4	1-2

Volonté	RM	Mvt
6	4	6
Combat à deux armes, Corps enflammé, Armes naturelles,		



Attaque primaire :	5	Arme à deux mains [4 Type2]
-------------------------------	----------	--

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	4	6	7	8
Plaque , aucun bouclier					

Santé	PA	6	5	4	3	2	1
	PdV	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
6	3	5
Sauve qui peut, Sectaire, robuste III,		



Attaque primaire :	4	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
5	3	4
Sauve qui peut,		

(R) Frère convers lancier [33] cercle :2



Attaque primaire :	4	Lance [3 Type3]
-------------------------------	----------	----------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	5	7	8	9
Composite , grand bouclier					

Santé	PA	6	5	4	3	2	1
	PdV	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
5	3	3
Sauve qui peut,		



Attaque primaire :	4	épée longue [3 Type3]
-------------------------------	----------	----------------------------------

Défense	PA	0	1	2	3
	Pdef	5	7	8	9
Composite , grand bouclier					

Santé	PA	6	5	4	3	2	1
	PdV	6	5	4	3	2	1

Volonté	RM	Mvt
5	3	3
Sauve qui peut,		

Coup de grâce	<i>la figurine double ses dégâts (dégâts dûs à la marge compris).</i>
robuste IV	<i>permet à une figurine d'ignorer tout malus d'armure (+4) combiné au grand bouclier (+2)</i>
Magie de la Lumière (CDLN)	<i>Le mage connaît la liste de magie de la lumière des chroniques</i>
Sauve qui peut	<i>Quand cette figurine est amenée à fuir, son mouvement est alors de 7cm.</i>
Combat à deux armes	<i>La figurine peut se battre avec 2 armes en même temps</i>
Eclipse discrète	<i>La figurine se désengage pour 1PA automatiquement.</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>
Corps enflammé	<i>Le corps enflammé de l'élémentaire est moins sensible aux armes de jet. Il enlève 1 de dommages par attaque réussie contre lui.</i>
Colosse	<i>Sur un jet d'attaque critique, les dégâts de l'arme et ceux dûs à la marge sont doublés</i>
Armes naturelles	<i>LA figurine peut passer d'une arme principale à une arme secondaire et vice-versa sans utiliser un PA pour changer d'armes.</i>
Sectaire	<i>Renforcer son attaque contre des orques, des trolls ou des ogres coûte 1PA pour +1 en attaque</i>
robuste III	<i>Permet à la figurine d'ignorer les malus dûs à une armure de type plaque (+4)</i>

Lance	réception de charge possible dmg:3 [Type 3]
Bras enflammé	bras enflammé d'un élémentaire occasionne des dommages de feu. dmg:3 [Type 3]
Arme longue	dmg:3 [Type 3]
Arc long	dmg:2 [Type 4] portée : 60 cm
aucune arme	juste ses poings dmg:1 [Type 0]
Arme à deux mains	dmg:4 [Type 2]
épée longue	dmg:3 [Type 3]