

SOLDATS DE L'ARMÉE NOIRE



Sur l'échiquier, un pion noir peut représenter deux choses : un soldat de l'Armée Noire ou un mort-vivant relevé par la nécromancie. Le Seigneur ne doit surtout pas mélanger ces deux types de personnages dans une même scène de combat, sinon il risque de confondre les morts-vivants et les soldats de l'Armée Noire. Une unité de pions contient uniquement des soldats ou des morts-vivants d'un seul et unique type. Ainsi, dans une même scène de combat, un soldat de type 0 ne peut pas se battre aux côtés d'un soldat de type 1.

Soldat ou mort-vivant de type 1 :

Attaque	Défense	Aegis	Anima	Arme	Bles. Max.
+1	+1	0	1	Au choix	1

Soldat ou mort-vivant de type 2 :

Attaque	Défense	Aegis	Anima	Arme	Bles. Max.
+2	+2	0	2	Au choix	1

Soldat ou mort-vivant de type 3 :

Attaque	Défense	Aegis	Anima	Arme	Bles. Max.
+3	+3	0	3	Au choix	1

:

Soldat ou mort-vivant de type x :

Attaque	Défense	Aegis	Anima	Arme	Bles. Max.
+x	+x	0	x	Au choix	1

Blessure Max. : 1

Donner Niveau/2 anima (arrondi au supérieur) aux soldats de l'armée noire au lieu de leur Niveau en anima.

Il n'y a pas de soldats de type 0 mentionnés. Pour les scènes d'introduction les pions noirs doivent avoir les caractéristiques suivantes : Attaque 0, défense 0, Anima 1.

Dans le livre les pions noirs peuvent atteindre les niveaux 7 et plus. Il faut limiter le niveau maximum des pions noir au niveau 6.

NOM	P.	BONUS	NIV.	PERSO
Couteau ; Arme improvisée	P1	Attaque +1	0	Tous
Bâton	PK	Attaque +1	0	Tous
Couteau de chasse ; Athamé	P1	Attaque +2	0	Tous
Fouet ; Lancer quelque chose	P2	Attaque +1	0	Tous
Matraque ; Batte de baseball	PK	Attaque +2	0	Tous
Épée ; Machette	PK	Attaque +3	2	Tous
Petits flingues (<i>Derringer</i>)	P3	Attaque +1	0	Tous
Couteaux de lancer	P2	Attaque +2	0	Tous
Sabre ; Nunchakus	PK	Attaque +4	3	Tous
Flingue standard (<i>Glock .22</i>)	P3	Attaque +2	0	Tous
Pistolet automatique (<i>Uzi</i>)	P3	Attaque +1D6	4	Knight, King, Queen
Fusil à canon scié	P2	Attaque +4	4	Knight, King, Queen
Katana	PK	Attaque +5	5	Bishop
Magnum (<i>Desert Eagle</i>)	P3	Attaque +4	5	Knight, King, Queen
Fusil à pompe	P2	Attaque +6	6	Knight, King, Queen
Lame de Huan*	PK	Attaque +7	7	Bishop
Fusil d'assaut (<i>Kalach, M16, FAMAS</i>)	P2	Attaque +2D6	7	Knight, King, Queen
Fusil de chasse	P3	Attaque +6	7	Knight, King, Queen
Fusil à pompe automatique	P2	Attaque +7	8	Knight, King, Queen
Machine Gun	P3	Attaque +3D6	10	Knight, King, Queen

*Lame donnée par Huan à sa mort. Peut aussi être la lame de combat de Bryan End ou juste la meilleure lame donnée par Drugstore. A voir selon les relations avec les personnages.

LYCANTHROPES ÉCORCHÉS



Description : Lycanthropes écorchés engendrés dans les cellules du commissariat par une force magique d'origine inconnue.

Capacités : Mouvement du Cavalier. Die Hard.

Miracles : Aucun.

Arme : Griffes (PK ; Attaque +2).

Protection : Aucune.

Aegis : 2.

Anima : 1.

Attaque de base : 2D6 +4.

Attaque avec Griffes : 2D6 +6.

Défense de base : 2D6 +3.

Défense avec son équipement : 2D6 +3.

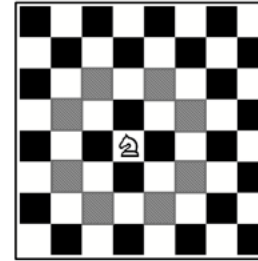
Lycanthrope n°1

Blessure Max. : 42.

Lycanthrope n°2

Blessures Max. : 42.

MOUVEMENT DU CAVALIER



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer (c'est-à-dire sauter) à la manière d'un cavalier aux échecs.

DIE HARD



Le personnage qui possède cette capacité est un dur à cuire. Même lorsqu'il n'a aucune protection, ce personnage possède une aegis augmentée. Les aegis des protections viennent à présent s'ajouter à ce score de base.

Opus dei 1-2 : Aegis +1.

Opus dei 3-4 : Aegis +2.

Opus dei 5-6 : Aegis +3.

LYCANTHROPES ALPHAS



Description : Lycanthropes alphas, engendrés par le miracle de la Dame Noire nommé « Ab irato ». Il s'agit de gardes du corps ayant muté en de gigantesques loups-garous. Ils mesurent plus de trois mètres de haut et leurs longs bras sont prolongés de griffes acérées.

Capacités : M. du Cavalier. Die Hard. Die Hard. Action !

Miracles : Aucun.

Arme : Griffes acérées (PK ; Attaque +4).

Protection : Aucune.

Aegis : 4.

Anima : 3.

Attaque de base : 2D6 +4.

Attaque avec leurs griffes acérées : 2D6 +8.

Défense de base : 2D6 +8.

Défense avec leur équipement : 2D6 +8.

Lycanthrope Alpha n°1

Blessure Max. : 60.

Lycanthrope Alpha n°2

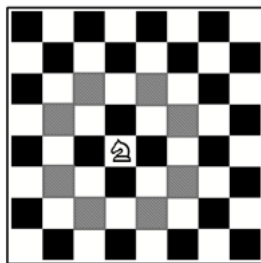
Blessures Max. : 60.

ACTION ! (KING)



Cette capacité permet au personnage d'obtenir, pendant le combat, une phase d'action supplémentaire par tour.

MOUVEMENT DU CAVALIER



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer (c'est-à-dire sauter) à la manière d'un cavalier aux échecs.

DIE HARD



Le personnage qui possède cette capacité est un dur à cuire. Même lorsqu'il n'a aucune protection, ce personnage possède une aegis augmentée. Les aegis des protections viennent à présent s'ajouter à ce score de base.

Opus dei 1-2 : Aegis +1.

Opus dei 3-4 : Aegis +2.

Opus dei 5-6 : Aegis +3.

DIE HARD



Le personnage qui possède cette capacité est un dur à cuire. Même lorsqu'il n'a aucune protection, ce personnage possède une aegis augmentée. Les aegis des protections viennent à présent s'ajouter à ce score de base.

Opus dei 1-2 : Aegis +1.

Opus dei 3-4 : Aegis +2.

Opus dei 5-6 : Aegis +3.

ENRY WAR



Description : Enry a de longs cheveux noirs ornés de bijoux dorés. Il est vêtu d’une tunique noire. Ses bras sont recouverts de tatouages. Il porte deux haches de pierre à ses côtés. Les deux pierres noires de ses étranges haches sont sculptées en étoile.

Capacités : Mouvement du Cavalier. Die Hard. Die Hard. Action !

Miracles : Aucun.

Arme : Haches incas (PK, voire P2 si elles sont lancées ; Attaque +4).

Protection : Tunique Noire (Aegis +1)

Aegis : 5.

Anima : 3.

Attaque de base : 2D6 +5.

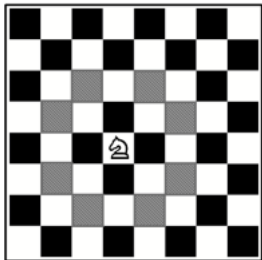
Attaque avec Tomahawks : 2D6 +9.

Défense de base : 2D6 +3.

Défense avec son équipement : 2D6 +5.

Blessure Max. : 60.

MOUVEMENT DU CAVALIER



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer (c'est-à-dire sauter) à la manière d'un cavalier aux échecs.

ACTION ! (KING)



Cette capacité permet au personnage d’obtenir, pendant le combat, une phase d’action supplémentaire par tour.

DIE HARD



Le personnage qui possède cette capacité est un dur à cuire. Même lorsqu’il n’a aucune protection, ce personnage possède une aegis augmentée. Les aegis des protections viennent à présent s’ajouter à ce score de base.

Opus dei 1-2 : Aegis +1.

Opus dei 3-4 : Aegis +2.

Opus dei 5-6 : Aegis +3.

DIE HARD



Le personnage qui possède cette capacité est un dur à cuire. Même lorsqu’il n’a aucune protection, ce personnage possède une aegis augmentée. Les aegis des protections viennent à présent s’ajouter à ce score de base.

Opus dei 1-2 : Aegis +1.

Opus dei 3-4 : Aegis +2.

Opus dei 5-6 : Aegis +3.

HUAN CONQUIST



Description : Huan Conquist est sino-américaine. Guerrière rapide, agile et sage. Elle manie l’épée, le sabre et les arts martiaux à la perfection.

Capacités : Mouvement du Cavalier. Maîtrise de l’Arme Blanche. Furtif. Action ! Action !

Miracles : Aucun.

Arme : Epée chinoise tranchante (PK ; Attaque +4).

Protection : Combinaison renforcée (Aegis +7 ; Défense +3).

Aegis : 7.

Anima : 3.

Attaque de base : 2D6 +5.

Attaque avec épée chinoise : 2D6 +10.

Défense de base : 2D6 +5.

Défense avec son équipement : 2D6 +8.

Blessures Max. : 60.

ACTION ! (KING)



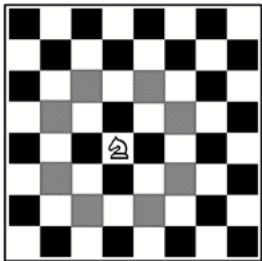
Cette capacité permet au personnage d’obtenir, pendant le combat, une phase d’action supplémentaire par tour.

ACTION ! (KING)



Cette capacité permet au personnage d’obtenir, pendant le combat, une phase d’action supplémentaire par tour.

MOUVEMENT DU CAVALIER



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer (c’est-à-dire sauter) à la manière d’un cavalier aux échecs.

FURTIF



En combat uniquement. S’il fait sombre, cette capacité permet à son détenteur d’utiliser une phase de mouvement pour disparaître. Tant que le personnage furtif n’effectue que des phases de mouvement, le joueur qui le contrôle retire sa pièce de l’échiquier. Il note sur un papier la case sur laquelle son personnage se trouve. Dès qu’il effectue une action, qu’il parle ou qu’un ennemi passe sur la case où il se situe, le personnage furtif réapparaît et le dernier déplacement de celui qui l’a révélé est annulé. Tant qu’il est furtif le personnage peut passer à travers les pièces qui partagent sa couleur ou se trouver sur une case où se situe un personnage qui partage sa couleur.

MAÎTRISE DE L'ARME BLANCHE



Le détenteur de cette capacité obtient un bonus de +1 en attaque et en défense lorsqu’il utilise une arme blanche pendant le combat.

KRISTEN PÉPHRÈDÔ



Description : La sœur jumelle de Cameron Enyo. Comme sa sœur, Kristen Péphrédô est vêtue telle une prêtresse de l'antiquité grecque. Derrière un ancien masque de tragédie, Kristen dissimule une beauté surnaturelle. Telle la mythique Méduse, ses cheveux sont des serpents qu'elle cache sous l'ample capuche de sa toge pourpre.

Capacités : Mouvement du fou. Le Don. Furtif.

Miracles : Cadavera vero innumera ; Tollerare in cruce ; Caveat Arma Togea ; Gladius legis custos et Obrigescent (si le masque est brisé).

Arme : Athamé (P1 ; Attaque +2).

Protection : Toge Noire et Masque de pierre (Aegis +1).

Aegis : 7 (grâce à « Caveat Arma Togea » lancé avant le combat).

Anima : 4.

Attaque de base : 2D6 +6

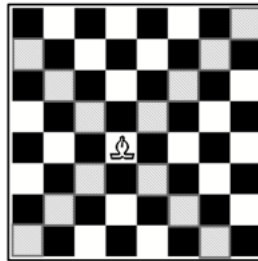
Attaque avec son Athamé : 2D6 +12 (grâce à un « Gladius legis custos » lancé avant le combat).

Défense de base : 2D6 +9.

Défense avec son équipement : 2D6 +9.

Blessures Max. : 60.

MOUVEMENT DU FOU



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer à la manière d'un fou aux échecs. Le détenteur de cette capacité ne peut pas porter de protection d'un niveau supérieur à 3.

LE DON (QUEEN)



Le personnage qui détient cette capacité est en mesure de produire des miracles.

FURTIF



En combat uniquement. S'il fait sombre, cette capacité permet à son détenteur d'utiliser une phase de mouvement pour disparaître. Tant que le personnage furtif n'effectue que des phases de mouvement, le joueur qui le contrôle retire sa pièce de l'échiquier. Il note sur un papier la case sur laquelle son personnage se trouve. Dès qu'il effectue une action, qu'il parle ou qu'un ennemi passe sur la case où il se situe, le personnage furtif réapparaît et le dernier déplacement de celui qui l'a révélé est annulé. Tant qu'il est furtif le personnage peut passer à travers les pièces qui partagent sa couleur ou se trouver sur une case où se situe un personnage qui partage sa couleur.

les résultats de leur
attaque de miracles
sont donc de 2d6 +
11. Ignorer ce
bonus pour les
morts-vivants pions.

CAVEAT ARMA TOGAE



Coût : 10 pts de souffrance.

Les armes cèdent à la toge : Ce miracle peut être lancé un Instant avant le début d'un combat. Le score d'aegis du lanceur est augmenté de 6 jusqu'à la fin du combat.

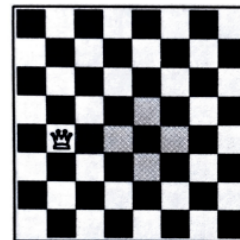
Cadavera vero innumera

Coût : 10 pts de souffrance.

Des cadavres innombrables :

Ce miracle permet aux deux fous noirs (les jumelles) d'invoquer les morts-vivants que les héros devront combattre. La puissance des morts-vivants invoqués dépend du niveau de King et de ses compagnons.

TOLLERE IN CRUCEM



Coût : 10 pts de souffrance.

Mettre en croix : Une pluie d'échardes se déverse du ciel. Les personnages présents dans la zone d'effet du sort subissent une attaque du lanceur (sans le bonus d'arme). Cette attaque ne peut pas être parée mais elle peut être esquivée.

Dégâts : Attaque + la moitié du niveau du lanceur (arrondi au supérieur).

GLADIUS LEGIS CUSTOS



Coût : 15 pts de souffrance.

Le glaive gardien de la loi : Ce miracle peut être lancé un Instant avant le début d'un combat. Il doit être lancé sur une arme blanche tenue par un allié. Pour qu'il fasse effet, le porteur de l'arme doit s'en servir pendant le combat. L'arme s'illumine et fournit un bonus d'attaque à son utilisateur.

Bonus d'attaque conféré : +4.

Obrigescent

Coût : 10 pts de souffrance.

Pétrifier : Le personnage visé par ce miracle commence à se changer en pierre. Son anima baisse d'un point par ronde. Lorsqu'il atteint 0, le personnage est définitivement mis hors combat. La destruction du lanceur de ce miracle met fin à cette malédiction et son anima redevient normale.

Portée 3.

JUDI STARVATION



Description : Une skinhead américano-égyptienne recouverte de tatouages nazis. Ses yeux d'un bleu azur contrastent avec son corps musculeux et trahissent une sensibilité refrénée.

Capacités : Mouvement du Cavalier. Le Don.

Miracles : Caveat arma togea ; Ad litem.

Arme : Mains nues devenues des griffes grâce au miracle « Ad Litem » (PK ; Attaque +6).

Protection : Judi est seins nus et ne porte qu'un chendjit (le pagne des esclaves égyptiens).

Aegis : 6 (car elle a lancé « Caveat arma togea » avant le combat).

Anima : 3.

Attaque de base : 2D6 +4.

Attaque avec ses griffes : 2D6 +10.

Défense de base : 2D6 +8.

Défense avec son équipement : 2D6 +8.

Blessures Max. : 60.

CAVEAT ARMA TOGAE



Coût : 10 pts de souffrance.

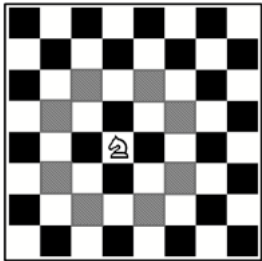
Les armes cèdent à la toge : Ce miracle peut être lancé un Instant avant le début d'un combat. Le score d'aegis du lanceur est augmenté de 6 jusqu'à la fin du combat.

LE DON (QUEEN)



Le personnage qui détient cette capacité est en mesure de produire des miracles.

MOUVEMENT DU CAVALIER



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer (c'est-à-dire sauter) à la manière d'un cavalier aux échecs.

Ad Litem

Coût : 10 pts de souffrance.

En vue du procès : Ce miracle permet à Judi de faire de ses mains les instruments de la justice de Maât. Dans la mythologie égyptienne, le cœur des morts est arraché de leur poitrine en vue du procès d'Osiris. Le cœur est placé sur une balance. Si le cœur est plus lourd que la plume de Maât, c'est que celui-ci a commis trop de péchés pour gagner le paradis des dieux. Si des pions blancs ont été sacrifiés par les personnages des joueurs au cours des parties de Vade+Mecum, ce miracle peut mettre hors-combat un personnage situé à portée 1. Ce coup critique ne peut être utilisé qu'une seule fois pendant le combat. Il donne lieu à une véritable débauche d'effets spéciaux !

Portée 1.

Le combat commence. Lorsqu'elle attaque les personnages, Judi lance des **phrases énigmatiques** laissant entendre qu'elle serait la **déesse égyptienne de la justice** :

« *Je vais déposer ton cœur dans la balance du Maât !* »

« *Isis me tenait en si haute estime...* »

« *Vous avez laissé votre peuple mourir de faim...* »

« *Anubis, donne-moi la puissance !* »

« *Quel dommage que les nazis n'aient pas eu le temps de finir leur travail !* »

Lorsque plusieurs de ses serviteurs sont morts, à son tour, Judi ajoute :

« *Tu étais ma Reine et j'étais ta Néferout. Aujourd'hui tu chemines avec les esclaves. Ce monde est damné par la religion de ceux qui nous ont anéantis ! Venez avec moi, ma Reine !* »

LE JUGE DE FER



Description : Le juge de fer est le tank bipède (semblable à un mécha type *Metal Gear*) dans lequel se trouve Bryan End.

Capacités : Action ! Action ! Sauvagerie.

Miracles : Aucun.

Arme : Machine Gun (P3 ; Attaque + 3D6) et lance grenade.

Protection : Blindage (Aegis 10).

Aegis : 10.

Anima : 4 (attention : les deux tours noires ne peuvent pas s'écarter à plus de P3 l'une de l'autre).

Attaque de base : 2D6 + 10.

Attaque avec machine gun : 5D6 + 10.

Attaque avec lance-grenades : voir Schéma n°3.

Défense de base : 2D6 + 2.

Défense avec leur équipement : 2D6 + 2.

Jambe n°1

Blessures Max. : 72

Jambe n°2

Blessures Max. : 72

ACTION ! (KING)



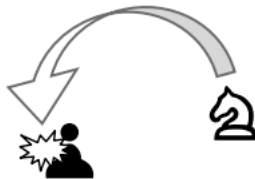
Cette capacité permet au personnage d'obtenir, pendant le combat, une phase d'action supplémentaire par tour.

ACTION ! (KING)



Cette capacité permet au personnage d'obtenir, pendant le combat, une phase d'action supplémentaire par tour.

SAUVAGERIE



Une fois par combat, cette capacité permet d'utiliser sa phase de mouvement pour sauter sur un personnage tout en l'attaquant. La victime de cette attaque doit être située à une portée équivalente au déplacement du détenteur de cette capacité. Si l'attaque menée est réussie, le personnage attaquant prend la place du personnage défenseur. Le personnage qui a subi l'attaque est bousculé sur une case libre située à P1. Dans le cas contraire, le mouvement est annulé. (Cette capacité peut se combiner avec le mouvement du cavalier.)

Combat du Juge de Fer : Chaque jambe a un machine gun attaché. L'attaque du machine gun est monstrueuse, la meilleure du jeu (bien le faire comprendre aux joueurs dans la description de la fiction). Mais la portée est vérifiée séparément pour chaque jambe, facilitant les efforts des joueurs pour rester hors de portée. Même si le Juge de Fer a 3 actions, il ne peut faire qu'une seule attaque de machine gun par jambe par tour, sa troisième action servant pour le lance-grenades un tour sur deux ou à un "coup de pied" avec sauvagerie qui pousse un personnage.

De plus son anima de 4 est aussi à diviser entre ses deux jambes. En tout il réalise 4 'pas' donc 2 par jambes ou alors 0 pour une jambe et 4 pour l'autre si il pivote autour par exemple. Une fois une jambe détruite, elle ne peut plus attaquer ou se déplacer.



Description : Un russo-américain, le visage émacié, surmonté de cheveux blancs plaqués en arrière par du gel. Le regard de Bryan est semblable à celui d'un rapace. Son corps tranchant est taillé pour la guerre. Il porte un treillis militaire gris.

Capacités : Mouvement du Cavalier. Explosifs. Faire des pièges. Maîtrise de l'arme blanche. Contre-attaque. Improvisation. Sauvagerie Action ! Action !

Arme : Couteau de chasse (P1 ; Attaque +2).

Protection : Combinaison militaire (Aegis +6).

Aegis : 8.

Anima : 3.

Attaque de base : 2D6 +9.

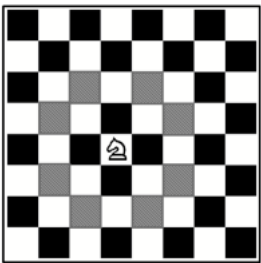
Attaque avec son couteau de chasse : 2D6 +12.

Défense de base : 2D6 +9.

Défense avec son équipement : 2D6 +9.

Blessures Max. : 60.

MOUVEMENT DU CAVALIER



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer (c'est-à-dire sauter) à la manière d'un cavalier aux échecs.

EXPLOSIFS



Cette capacité permet à un personnage d'utiliser des explosifs (des grenades et des bombes). Cette capacité peut être combinée avec « Faire des pièges ».

Grenades. Dégâts : 2D6 + 8 + niveau de l'attaquant.

Bombes. Dégâts : 2D6 + 12 + niveau de l'attaquant.

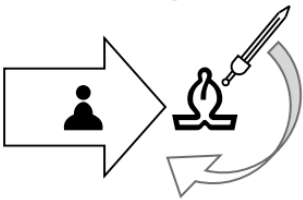
FAIRE DES PIÈGES



Par 3 fois, à chaque combat, pendant une phase de mouvement et tout en se déplaçant, le détenteur de cette capacité peut discrètement noter une case sur laquelle il est passé durant cette ronde. S'il fait ainsi, la case est piégée. La prochaine fois qu'un adversaire passe sur cette case, le joueur qui l'a piégée peut le révéler au Seigneur. L'adversaire situé sur cette case subit alors une attaque de celui qui a fait le piège. La victime de ce piège peut s'en défendre.

Pièges. Dégâts : Attaque + 2D6 + moitié du niveau de l'attaquant.

CONTRE-ATTAQUE



S'il a réussi sa défense, si le score obtenu en défense excède de 2 points ou plus le score obtenu en attaque par l'adversaire et s'il est à portée, le détenteur de cette capacité peut contre-attaquer gratuitement l'adversaire en question. L'adversaire peut se défendre de cette contre-attaque. S'il a survécu à cette contre-attaque, le tour de l'adversaire se poursuit normalement.

ACTION ! (KING)



Cette capacité permet au perso d'obtenir, pendant le combat, une d'action supplémentaire par tour.

ACTION ! (KING)



Cette capacité permet au personnage d'obtenir, pendant le combat, une phase d'action supplémentaire par tour.

IMPROVISATION



Le détenteur de cette capacité obtient un bonus de +2 dans tous les résultats d'actions improvisées au cours du combat.

SAUVAGERIE



Cette capacité permet d'utiliser sa phase de mouvement pour sauter sur un personnage tout en l'attaquant. La victime de cette attaque doit être située à une portée équivalente au déplacement du détenteur de cette capacité. Si l'attaque menée est réussie, le personnage attaquant prend la place du personnage défenseur. Le personnage qui a subi l'attaque est bousculé sur une case libre située à P1. Dans le cas contraire, le mouvement est annulé. (Cette capacité peut se combiner avec le mouvement du cavalier.)

MAÎTRISE DE L'ARME BLANCHE



Le détenteur de cette capacité obtient un bonus de +1 en attaque et en défense lorsqu'il utilise une arme blanche pendant le combat.

LA DAME NOIRE



Description : Queen King, le leader de l’Armée Noire, est une femme afro-américaine d’une rare beauté. En tant que sénatrice républicaine de Californie, son autorité et sa fermeté, ainsi que ses vêtements noirs, lui ont valu de devenir une icône de la vie politique américaine.

Capacités : Mouvement de la Reine. Le Don. Die Hard !
Miracles : Tous les miracles du jeu.

Arme : Ses ongles s’allongent et deviennent de longues griffes (PK ; Attaque +4).
Protection : Vêtements noirs renforcés (Aegis +2).
Aegis : 10 (elle lance « Caveat arma togae » avant le combat).
Anima : 6.

Attaque de base : 2D6 +6.
Attaque avec Griffes : 2D6 +10.
Défense de base : 2D6 +10.
Défense avec son équipement : 2D6 +10.

Blessures Max. : 100 blessures avant qu’elle ne passe à la prochaine étape du combat.

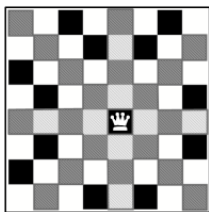
Lors du Dernier Combat, les blessures maximales de Queen sont infinies. Seul le sacrifice de King peut y mettre fin.

LE DON (QUEEN)



Le personnage qui détient cette capacité est en mesure de produire des miracles.

MOUVEMENT DE LA REINE



Au début de sa première phase de mouvement ce tour-ci, le détenteur de cette capacité peut choisir de sacrifier toutes ses phases de mouvement de ce tour pour se déplacer à la manière de la Reine aux échecs. Le détenteur de cette capacité ne peut pas porter de protection d’un niveau supérieur à 1.

GLADIUS LEGIS CUSTOS



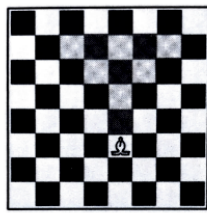
Coût : 15 pts de souffrance.
Le glaive gardien de la loi : Ce miracle peut être lancé un Instant avant le début d’un combat. Il doit être lancé sur une arme blanche tenue par un allié. Pour qu’il fasse effet, le porteur de l’arme doit s’en servir pendant le combat. L’arme s’illumine et fournit un bonus d’attaque à son utilisateur.
Bonus d’attaque conféré : +4.

A CAELO USQUE AD CENTRUM



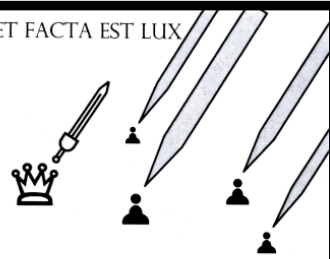
Coût : 25 pts de souffrance.
Du ciel au centre : Chaque pièce située sur l’une des quatre cases centrales de l’échiquier est frappée par la foudre. Cette attaque ne peut être ni parée ni esquivée.
Dégâts : Anima du lanceur D6.
Les dégâts de ce miracle ignorent l’aegis.

IGNE FORTIS



Coût : 30 pts de souffrance.
Le feu puissant : Un souffle enflammé et puissant jaillit soudain du lanceur. Toutes les pièces à portée reçoivent une attaque de la part du lanceur (sans le bonus d’arme). Cette attaque ne peut pas être parée mais elle peut être esquivée.
Dégâts : Attaque + 3D6 + la moitié du niveau du lanceur (arrondi au supérieur).

ET FACTA EST LUX



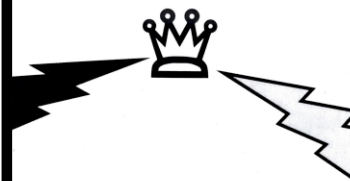
Coût : 30 pts de souffrance.
Et la lumière fut : Des rayons lumineux se déversent du ciel et viennent frapper les ennemis. Chaque pièce noire sur l’échiquier reçoit tour à tour une attaque du lanceur (sans le bonus d’arme). Cette attaque ne peut pas être parée mais elle peut être esquivée.
Dégâts : Attaque + la moitié du niveau du lanceur (arrondi au supérieur). 2d6 + 11

CAVEAT ARMA TOGAE



Coût : 10 pts de souffrance.
Les armes cèdent à la toge : Ce miracle peut être lancé un Instant avant le début d’un combat. Le score d’aegis du lanceur est augmenté de 6 jusqu’à la fin du combat.

CASUS BELL



Coût : 10 pts de souffrance.
Cas de guerre : Ce miracle peut être lancé un Instant avant le début d’un combat. Le personnage obtient une phase d’action supplémentaire, utilisable uniquement pour lancer des miracles.

Ab irato

Coût : 10 pts de souffrances.
Par la colère : Ce miracle est lancé par la Dame Noire au cours du combat qui succède à la scène de la conférence de presse. Il transforme les deux pions les plus proches de la Dame Noire en Lycantrope Alpha. Les deux gardes du corps mutent en gigantesques lousp-garous munis de longues griffes acérées. (Ce miracle ne sera lancé qu’une seule fois au cours de la scène.)
Portée : les deux pions noirs les plus proches.

Obrigesunt

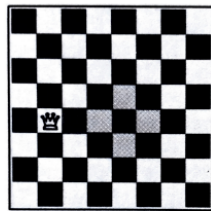
Coût : 10 pts de souffrance.
Pétrifier : Le personnage visé par ce miracle commence à se changer en pierre. Son anima baisse d’un point par ronde. Lorsqu’il atteint 0, le personnage est définitivement mis hors combat. La destruction du lanceur de ce miracle met fin à cette malédiction et son anima redevient normale.

DIE HARD



Le personnage qui possède cette capacité est un dur à cuire. Même lorsqu’il n’a aucune protection, ce personnage possède une aegis augmentée. Les aegis des protections viennent à présent s’ajouter à ce score de base.
Opus dei 1-2 : Aegis +1.
Opus dei 3-4 : Aegis +2.
Opus dei 5-6 : Aegis +3.

TOLLERE IN CRUCEM



Coût : 10 pts de souffrance.
Mettre en croix : Une pluie d’échardes se déverse du ciel. Les personnages présents dans la zone d’effet du sort subissent une attaque du lanceur (sans le bonus d’arme). Cette attaque ne peut pas être parée mais elle peut être esquivée.
Dégâts : Attaque + la moitié du niveau du lanceur (arrondi au supérieur).

AB IMO PECTORE



Coût : Une attaque réussie et la totalité des points de souffrance.
Du fond du cœur : Ce miracle s’utilise en complément d’une attaque portée (avec succès) à l’arme blanche. Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de points de souffrance dépensés pour le lancer.

In Girum imus nocte et consumimur igni

Coût : 20 pts de souffrance.

Dans la nuit, nous tournons consumés par le feu : La Dame Noire lancera ce miracle lors de son dernier combat contre les personnages des joueurs. Un tourbillon de feu tournoie autour d’elle brûlant tous les personnages.

Portée : Tous les personnages des joueurs. Au cours de ce dernier combat, la portée n’a plus d’importance.

