

Héros

Nom :

Type :

Recrutement et équipement

Thl

Coût de recrutement :	
Armes de corps à corps ¹ :	
1)	
2)	
Armes de tir ¹ :	
1)	
2)	
Elements d'armure :	
1)	
2)	
3)	
Autres équipements :	
1)	
2)	
3)	
Coût de recrutement total ² →	

Attributs

Règles spéciales :

.....

Blessures :

.....

Compétences acquises et sorts :

.....

Profil³

M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd
	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□

Domaines de compétence

- Corps à corps Tir Erudition Agilité
 Domaine(s) spécifique(s) :

Expérience⁴

	2		3		4		5	
	6		7				8	
	9				10			
11				12				13
				14				
15					16			
		17						18
					19			
			20					
	21							22

Jet de progression (2D6)

2-5 – choisissez une *liste de compétence* (2.5) disponible au héros et faites-y un choix. Si le héros concerné est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place.

6 – lancez 1D6 : **1-3** → F+1 ; **4-6** → A+1.

7 – choisissez : CC+1 ou P+1.

8 – lancez 1D6 : **1-3** → D+1 ; **4-6** → Cd+1.

9 – lancez 1D6 : **1-3** → PV+1 ; **4-6** → E+1.

10-12 – choisissez une *liste de compétence* (2.5) disponible au héros et faites-y un choix. Si le héros concerné est un sorcier, il peut tirer un nouveau sort au hasard à la place.

Notes additionnelles

¹ Un héros peut être équipé de deux armes au maximum. Ces armes peuvent être des armes de tir, de corps à corps, ou un mélange des deux (3.3).

² Si le héros appartient à l'Ancienne garde de Rakhmar, indiquez ici simplement son coût en os et en âmes.

³ Mettez à jour le profil du héros au fur et à mesure des augmentations de caractéristiques engendrées par sa progression en cochant

l'une des petites cases présentes sous la caractéristique concernée. Lorsque ces deux petites cases ont été cochées, la caractéristique a désormais atteint son maximum (2.4.3.3).

⁴ A chaque fois que le héros gagne un point d'expérience, cochez la prochaine case non cochée du tableau. Lorsque vous cochez une case qui contient un numéro, le héros parvient à passer au niveau supérieur et peut effectuer un *jet de progression* (voir ci-dessus).