

Groupe d'hommes de main

Nom :

Type :

Recrutement et équipement

Thl

Coût de recrutement :	
Armes de corps à corps ¹ :	
1)	
2)	
Armes de tir ¹ :	
1)	
2)	
Element(s) d'armure :	
1)	
2)	
3)	
Autre équipement :	
1)	
2)	
3)	
Coût de recrutement pour une figurine ³ →	

Taille du groupe (TG)²

→ → → → →
 → → → →

Règles spéciales

1)
2)
3)

Coût de recrutement pour une figurine³ →

X (TG) = Coût de recrutement du groupe

Profil⁴

M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Expérience⁵

	2			3				4
				5				
	6							7
							8	
							9	
								10
	11							
				12				
								13

Jet de progression (2D6)

2 – Malchance! Votre groupe ne progresse pas.

3 – F+1.

4-5 – D+1.

6-7 – CC+1.

8-9 – P+1.

10 – Cd+1.

11 – E+1.

12 – l'une des figurines du groupe devient un héros. Ce héros reste du même type que son groupe et débute avec l'expérience et le profil qu'il possédait en qualité d'homme de main. Choisissez deux *listes de compétences* (2.5) disponibles aux héros de votre bande. Ce sont les types de compétences que votre nouveau héros pourra acquérir. Il peut immédiatement faire un jet de progression sur sa fiche de héros. Si vous êtes à nouveau amené à effectuer un jet de progression pour ce groupe d'hommes de main, ignorez tout résultat de 12.

Notes additionnelles

¹ Un homme de main peut être équipé de deux armes au maximum. Ces armes peuvent être des armes de tir, des armes de corps à corps, ou un mélange des deux (3.3). – ² La taille initiale du groupe (premier chiffre à gauche) doit être reporté ci-dessous (case « Coût de recrutement du groupe ») lors de la constitution du groupe. – ³ Si l'homme de main appartient à l'Ancienne garde de Rakhmar, indiquez ici simplement son coût en os et en âmes. – ⁴ Mettez à jour le profil des hommes de main au fur et à mesure des augmentations

de caractéristiques engendrées par leur progression en cochant la petite case présente sous la caractéristique concernée. Cette caractéristique a désormais atteint son maximum (2.3.3.3). – ⁵ A chaque fois que les hommes de main gagnent un point d'expérience, cochez la prochaine case non cochée du tableau. Lorsque vous cochez une case qui contient un numéro, le groupe d'hommes de main parvient à passer au niveau supérieur et peut effectuer un *jet de progression* (voir ci-dessus).