

Feuille de suivi Guerrier

Nom
Spécialité

Points
de
Don

+1 +2 +3 +4 +5 +6



Les soleils rouges indiquent le coût en points de don pour la catégorie. Les soleils verts indiquent un don au coût moindre.

Corps

Esprit

Equipements spéciaux, grenades, outils divers...

Potions

Deux par héros ; six avec une ceinture de potions

Trouvailles, bijoux, clés & artefacts mystérieux...

Catégorie 1 ●

- Sacrifice Héroïque
- Enchaînement
- Chance
- Course

- Charge
- Attaque Eclair
- Rage Bestiale
- Attaque en Rotation

Catégorie 2 ●●

- Attaque en Puissance
- Tactique Défensive
- Coup Critique

- Bravoure ●
- Coup Puissant
- Fureur Bestiale

Catégorie 3 ●●●●

- Folie Berserk ●●●
- Réserves Cachées ●●● (1 fois / quête)
- Ruée de Coups
- Frappe Héroïque!

Or

XP

Rage
(en fonction du niveau) La progression reprend au début à la perte d'un Point de Corps

Pour 1 ennemi tué
1 dé Jaune remplace 1 DC classique, ou
1 dé Orange remplace 2 dés Jaunes, ou
1 dé Rouge remplace 1 dé Orange

Puis, pour 2 ennemis tués
Si le maximum de dés Rouges est atteint
1 dé Orange remplace le dé Jaune restant

Enfin, pour 3 ennemis tués
1 dé Violet remplace 1 dé Rouge
Si le maximum de dés Violets est atteint
1 dé Rouge remplace le dé Orange restant

Spécialité Assassin (niveau 15)
Les avantages décrits ci-dessous sont cumulatifs, sous condition de l'obtention d'au moins un sur le jet de défense

Esquive Instinctive
Si la somme des 2 dés est supérieure à 21 : +1
Obtention d'un 20 : +1 (deux 20 : +2)

Esquive Avancée
Si la somme des 2 dés est un nombre impair : +1
Si la somme des 2 dés est un multiple de 5 : +1
Obtention d'un double : +2

Esquive Extraordinaire Nombre fétiche
Bonus +1 immédiat
Obtention du nombre fétiche : +1

Nombre fétiche

