

Fléau de Torvebois

Votre bande comprend le Fléau de Torvebois décrit ci-dessous ainsi que les *Imagos royaux* (*héros*) et groupes d'*Engeances* et d'*Imagos* (*hommes de main*) dont les fiches sont annexées à la présente feuille de bande. Cette feuille ainsi que ses annexes doivent être maintenues à jour à la fin de chaque partie.

Réserve de nourriture



Valeur de bande

Expérience totale :

Membres x 5 :

Valeur totale :

Fléau de Torvebois (*Chef de bande*)

Equipement et règles spéciales

Armes de corps à corps :

- Pinces (*arme naturelle*)
- Mandibules venimeuses (*arme naturelle*)

Règles spéciales :

- A la recherche de nourriture
- **Bête immonde** (*mot-clef*)
- Crachat de soie
- Dévoration
- **Morsure empoisonnée**<5> (*mot-clef de bande*)
- Ordres phéromonaux
- **Pattes innombrables** (*mot-clef de bande*)
- **Peau chitineuse**<4> (*mot-clef de bande*)
- Ponte

Attributs

Blessures :

.....
.....
.....

Imagos accessibles :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tireur (<i>Baronne de Rokov</i>) | <input type="checkbox"/> Pillard (<i>Pillards kobolds</i>) |
| <input type="checkbox"/> Duelliste (<i>Baronne de Siligenstadt</i>) | |
| <input type="checkbox"/> Chasseur (<i>Baronne de Waldfried</i>) | |
| <input type="checkbox"/> Milicien (<i>Milice de l'Alliance</i>) | |
| <input type="checkbox"/> Sbire (<i>Nain</i>) | <input type="checkbox"/> Guerrier revenant (<i>Ancienne garde de Rakhmar</i>) |
| | <input type="checkbox"/> Chasseur nemrod (<i>Nemrods</i>) |
| <input type="checkbox"/> Pêcheur (<i>Cité du Lac</i>) | <input type="checkbox"/> Pêcheur (<i>Mort-Cros</i>) |

Profil¹

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

□□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□ □□

Expérience²

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

Compétences acquises

- Digestion améliorée (*Niveau 1*)
- (*Niveaux suivants*)
- Génétique puissante (*Force*)
- Génétique puissante (*Endurance*)
- Génétique puissante (*Dextérité*)
- Mutation abominable
- Ponte royale

Jet de progression (2D6)

2-5 – le Fléau gagne une compétence.

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 – le Fléau gagne une compétence.

¹ Mettez à jour ce profil au fur et à mesure des augmentations de caractéristiques 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).

² A chaque fois que le Fléau de Torvebois gagne un point d'expérience,

cochez la prochaine case non cochée du tableau. Lorsque vous cochez une case qui contient un numéro, le Fléau de Torvebois parvient à passer au niveau supérieur et peut effectuer un *jet de progression* (voir ci-dessus).

Groupes d'Engeances et d'Imagos (hommes de main)

Nom :	Type :							
Règle spéciale :	Taille du groupe :							
Profil								
M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd

Nom :	Type :							
Règle spéciale :	Taille du groupe :							
Profil								
M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd

Nom :	Type :							
Règle spéciale :	Taille du groupe :							
Profil								
M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd

Nom :	Type :							
Règle spéciale :	Taille du groupe :							
Profil								
M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd

Nom :	Type :							
Règle spéciale :	Taille du groupe :							
Profil								
M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd

Nom :	Type :							
Règle spéciale :	Taille du groupe :							
Profil								
M	CC	P	F	E	PV	D	A	Cd