

Vermine

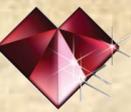
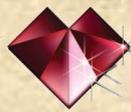
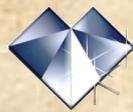
La Vermine est partout. Ces hommes-rats sont des créatures endurentes, vicieuses, pouvant survivre dans les conditions les plus hostiles, se vautrant dans la crasse et mangeant tout ce qui leur tombe sous les crocs. Mais la Vermine prospère dans l'adversité. Les endroits les plus sombres et les plus misérables du monde de Pannithor font partie de son domaine. S'il existe une race prédestinée à l'esclavage, adaptée au vice et à la vie malsaine, c'est bien de cette Vermine dont il s'agit.



CARACTÉRISTIQUES DE BASE D'UN PERSONNAGE VERMINE



Combat



Capacité : Cri de combat

NIVEAU	CAPACITÉS OPTIONNELLES
1	Couard
2	Croc en jambe
3	+ 1 dé de tir (PL)
4	+ 1 mouvement
5	Personnage douteux
6	Crochetage
7	Furtif
8	Dans le mille ✖
9	Personnage douteux
10	+ 1 dé de tir (PL)

EXPLOIT DE RACE : PROJECTION

Lorsque la figurine touche un adversaire de taille équivalente ou inférieure lors d'un combat, elle peut choisir de ne pas lui infliger de dégât mais le lancer dans l'arc avant d'une figurine amie à portée courte, qui peut à son tour lui porter une attaque gratuite supplémentaire.



QUELQUES PERSONNAGES VERMINES

FIGURINE				BLESSURES	NOTES
Roi des rats (Monstre)	6	3	2	♥♥♥♥♥	Frénésie (1), Implacable, Régénération <u>Exploit</u> : Dissociation
Sharpclaw (Barbare)	7	5	2	♥♥♥♥♥	Cri de combat, Croc en jambe <u>Exploit</u> : Tornade
Twitch Keeneear (Sorcier)	7	2	1	♥♥♥♥♥	Couard, Cri de combat, Lanceur de sort <u>Exploit</u> : Essence de sangsue

CRÉDITS

Conception
Dungeon Saga Univers

Edition
Février 2022

Cette publication est non-officielle et n'est en aucun cas le fait de Mantic Games ©. Le contenu de cet ouvrage a été réalisé pour la communauté Dungeon Saga et ne fait pas partie des publications officielles de Mantic Games. Dungeon Saga, Kings of War et tous les personnages, noms, lieux et objets sont TM et © Mantic Entertainment Ltd 2015.

QUELQUES SERVITEURS VERMINES

FIGURINE				MENACE	TYPE	NOTES
Rat géant	8	2	1	1	Rusé	<i>Furtif</i>
Marée de vermines	6	2	2	1	Proximité	<i>Blessures (2), Irritant, Petit</i>
Esclave galeux	7	3	1	2	Trouillard	<i>Blessures (2), Croc en jambe</i>
Détaleur	9	2 3 ^(PC)	1	3	Trouillard	<i>Blessures (2), Croc en jambe</i>
Fanatique	9	2	2	3	Guerrier	<i>Attaque sournoise, Blessures (2), Couard, Poison (1)</i>
Guerrier vermine	7	3	3	4	Guerrier	<i>Blessures (2), Cri de combat</i>
Surineur	8	4	2	4	Rusé	<i>Coureur insaisissable, Désintégration</i>
Brute mutante	5	4	2	5	Brutal	<i>Attaque brutale, Blessures (4), Cri de combat, Grand</i>

CAPACITÉS

Attaque brutale

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité utilise une attaque de combat, la valeur d'armure normale de sa cible diminue de 2. **Note :** Cette capacité n'est pas cumulable avec *Pilonnage*.

Attaque sournoise

La figurine peut, après avoir effectué une action de combat, se déplacer d'autant de cases que le mouvement qu'il lui reste pour ce tour. Si la figurine se désengage, elle ne subit aucune attaque gratuite.

Blessures (1-10)

Chaque touche infligée à la figurine compte comme une **b**lessure. La figurine peut subir le nombre spécifié de blessures, et lorsqu'elle reçoit la dernière, elle meurt. Ainsi, une figurine avec *Blessures (4)* doit être blessée 4 fois pour mourir.



Twitch Keenear

Couard

Lorsque la figurine subit une blessure lors d'un combat, elle peut immédiatement effectuer un désengagement de 2 cases maximum en dehors des arcs avant ennemis, sans subir d'attaque gratuite.

Coureur insaisissable

La figurine ignore les arcs avant des ennemis mais subit les attaques normales lors des désengagements.

Cri de combat

La figurine peut choisir de relancer 1 jet de combat qui n'a pas dépassé la valeur d'armure du défenseur. Mais à la fin du tour de cette figurine, l'adversaire qui survit pourra profiter de la confusion pour se désengager immédiatement sans subir d'attaque gratuite.

Croc en jambe

Lorsque la figurine touche un ennemi lors d'un combat, elle peut choisir de ne pas lui infliger de dégât mais de le faire tomber. Toutes les cases adjacentes à l'ennemi couché sont considérées comme son arc arrière. De plus, il doit dépenser une action pour se relever.



Guerriers Vermine

Crochetage

Chaque fois qu'une figurine essaye d'ouvrir un verrou, la valeur de ce dernier est diminuée de 1. Quand cette valeur tombe à zéro, le verrou s'ouvre. S'il s'agit d'une porte, elle est retirée. S'il s'agit d'un coffre au trésor ou de tout autre accessoire comportant un compartiment caché, le personnage qui l'a ouvert prend tous les objets qu'il contient.

Dans le mille (1-3)

Chaque fois que la figurine tire sur un ennemi, elle peut relancer un nombre de dés, correspondant au niveau de la capacité, qui n'ont pas dépassé la valeur d'armure du défenseur.

Désintégration

Lorsque la figurine meurt, elle explose et inflige une attaque à 4 dés à toutes les figurines à portée courte.

Frénésie (1-3)

La figurine est envahie par la rage lorsqu'elle combat. Chaque fois qu'elle attaque dans un combat, elle peut relancer un nombre de dés correspondant au niveau de la capacité, et qui n'ont pas dépassé la valeur d'armure du défenseur.

Furtif

La figurine n'est pas visible au-delà de la portée courte (ce qui signifie qu'elle ne peut pas être visée par un tir). Elle peut cependant être ciblée par un sort à portée longue, tant que celui-ci ne nécessite pas de ligne de vue.

Note : Lorsque vous jouez une partie en solo, une figurine dotée de cette capacité qui n'est pas adjacente à un ennemi voit son indice de *Menace* réduit de moitié.



Brute mutante

Grand

Cette figurine est une grande créature (voir *Livre de Règles*).

Implacable

Si la première attaque de combat du tour de la figurine inflige des dégâts au défenseur, elle peut alors immédiatement effectuer une seconde attaque de combat contre le même défenseur ou un autre ennemi.

Irritant

La figurine ne peut pas effectuer d'attaque de combat. Cependant, elle compte toujours pour déterminer l'infériorité numérique, et se défend normalement.

Note : Cette capacité est généralement utilisée pour de petites créatures, qui sont insignifiantes prises une par une, mais pénibles lorsqu'elles sont regroupées.

Lanceur de sort

La figurine peut utiliser son action d'un tour pour lancer des sorts de magie.

Personnage douteux

Pendant le repos, si la figurine choisit de se rendre à *l'Antre des voleurs*, elle peut lancer un dé supplémentaire et garder le résultat qu'elle préfère.

Petit

La figurine est si petite qu'elle ne bloque pas la ligne de vue des tirs traversant sa case, mais elle compte comme un couvert (malus de -1 dé pour le tireur s'il n'est pas

adjacent à celle-ci, comme pour un accessoire de petite taille).

Poison (1-3)

La figurine possède des attaques empoisonnées. Chaque fois qu'elle touche un ennemi lors d'un combat ou un tir, un marqueur poison par niveau de capacité est placé sur l'ennemi. Celui-ci devra alors lancer un dé au début de sa prochaine activation par marqueur reçu. Tout dé qui dépasse la valeur d'armure de cet ennemi lui infligera une touche. L'effet est ensuite dissipé jusqu'à une éventuelle autre attaque empoisonnée.



Fanatique

Régénération

Cette capacité a deux effets :

- Quand la figurine subit au moins une blessure, elle lance un dé. Sur un 5 ou 6, le nombre de blessures reçues est réduit de 1.
- À la fin de chaque round, lancez un dé. Sur un 5 ou 6, la figurine guérit d'une blessure.

Note : Si la figurine possède *Régénération* et *Endurant*, elle ne lance le dé que pour la régénération.

