

Ingénieur

La profession d'ingénieur est noble mais fastidieuse, car particulièrement prisée par les seigneurs et les marchands. Généralement, un ingénieur se consacre à la construction de diverses structures mais parfois il a besoin d'aventure sur le terrain. Il peut alors rejoindre un groupe de quête uniquement par défi, ou à la recherche d'un artefact perdu pour l'aider dans un projet. Un ingénieur possède des compétences particulièrement utiles : il peut désamorcer des pièges et apporter une excellente puissance de feu. Un ingénieur habile peut aussi faire face à de nombreuses menaces, comme empêcher des effondrements de tunnels.

MODIFICATIONS DE CARACTÉRISTIQUES

Combat Tir (PC)

NIVEAU	CAPACITÉS OPTIONNELLES	
1	Laborieux	Tir précis
2	Désamorcer les pièges	Crochetage
3	+1 dé de tir (PC)	Laborieux
4	Coriace ✖	Stabilisation
5	Crochetage	Endurant
6	Percussion	+1 dé de combat
7	Stabilisation	+1 dé de tir (PC)
8	Dans le mille ✖	+1 dé de tir (PL)
9	Percussion	Endurant
10	+1 dé de tir (PL)	Implacable



QUELQUES PERSONNAGES INGÉNIEURS

TYPE DE FIGURINE				BLESSURES	NOTES
Gunn (Nain)	6	3 (PC)	3	♥♥♥♥♥	Désamorcer les pièges, Endurant <u>Exploit</u> : Maître démineur
Bertrand Léopold (Humain)	7	3 (PC)	2	♥♥♥♥♥	Désamorcer les pièges, Laborieux, Polyvalent <u>Exploit</u> : Caméléon

« Tu veux savoir à quoi sert cet étrange objet ? En fait, c'est sensé plumer les poulets... Attention, éteint ça ! »
- Zagor Skrotch, Inventeur Vermine.

« Mon assistant a trouvé l'idée en observant ses élèves en artillerie : plus de canons = plus de tirs = plus de de victimes. Son arme de poing à répétition était née, pistolet ravageur pour les ennemis et bien souvent pour celui qui l'utilise. »

- Kruch Apostolia, Ingénieur en balistique.

CAPACITÉS

Coriace (1-3)

Chaque fois qu'elle se défend, la figurine peut relancer un nombre de dés, correspondant au niveau de sa capacité, qui n'ont pas dépassé sa propre valeur d'armure.

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.

Désamorcer les pièges

Si la figurine est adjacente à un verrou piégé, elle peut utiliser l'action de son tour pour essayer de le désamorcer. Quand le verrou est ouvert ou qu'un personnage passe sur une case piégée, lancez

un dé. Sur 2 ou +, le piège a été désamorcé et n'a plus d'effet. Sur un résultat de 1, le piège se déclenche normalement.

Endurant

Lancez un unique dé à la fin de chaque round. Sur un résultat de 6, la figurine guérit d'une blessure.

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.

Laborieux

Durant le repos, la figurine essaye de trouver du travail, au lieu de se rendre à un lieu ou apprendre un exploit. Lancez 1 dé :

- 1-2 : il ne trouve rien.
- 3-5 : il trouve un travail et gagne 1 Or.
- 6 : le personnage gagne 1 Or et 1 point de *Gloire* pour son travail.

Percussion

Lorsqu'un personnage doté de cette capacité attaque, il peut choisir d'effectuer une *Percussion* au lieu d'une attaque de combat normale. Elle n'inflige pas de

dégâts. À la place, le défenseur est repoussé dans l'une des trois cases opposées, choisie par l'attaquant. Il doit y avoir au moins une case vide sur le plateau de jeu pour y pousser l'ennemi. L'orientation du défenseur ne change pas. L'attaquant n'effectue pas de mouvement. Un personnage ne peut pas effectuer de *Percussion* contre un défenseur qui a un socle plus grand que le sien.

Polyvalent

Pendant le repos, la figurine peut lancer 1 dé supplémentaire dans le lieu choisi et garder le résultat qu'elle préfère.

Stabilisation

La figurine peut utiliser ses talents pour renforcer les supports du plafond. Elle peut dépenser l'action de son tour pour retirer un marqueur *Eboulement* de la dalle où il se trouve.

Tir précis

Tireurs uniquement

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité utilise une attaque de tir, la valeur d'armure normale de sa cible diminue de 1.



Gunn, Ingénieur Nain

EXPLOITS

Caméléon

Humains uniquement

Le personnage peut utiliser l'exploit de n'importe quel allié comme s'il s'agissait du sien. L'aventurier « copié » peut toujours utiliser son exploit.

Maître démineur

Retirez tous les jetons piège de la dalle où se trouve le personnage, ainsi que des cases adjacentes. Tous les verrous piégés sur des portes et des coffres sont également retirés.

CRÉDITS

Conception

Dungeon Saga Univers

Edition

Avril 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.