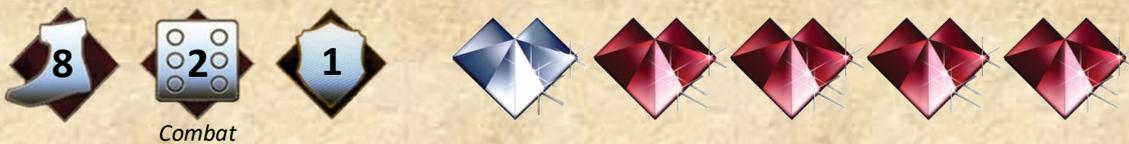


# Demi-Elfes

Le métissage est très rare dans Pannithor, mais il existe néanmoins. Le plus courant se situe entre les Elfes et les Humains. Leurs enfants sang-mêlés héritent principalement du côté elfique, notamment au niveau de leur espérance de vie et des traits physiques. Les Demi-Elfes sont presque toujours traités comme des parias dans les royaumes d'Elvenholme. A l'inverse, ils sont souvent considérés par les Humains comme énigmatiques et désirables. Plus impétueux et colériques que leurs ascendants elfes, ils luttent contre leur double héritage, gérant constamment des tensions internes pour garder le contrôle. Ils trouvent surtout leur place dans l'Alliance du Nord qui accueille bon nombre d'individus indésirables des forces du bien.



## CARACTÉRISTIQUES DE BASE D'UN PERSONNAGE DEMI-ELFE



NIVEAU	CAPACITÉS OPTIONNELLES
1	Conteur
2	+1 Mouvement
3	Coriace ✖
4	Frénésie ✖
5	Personnage douteux
6	Dans le mille ✖
7	Agile ✖
8	Tir précis
9	+ 1 dé de tir (PL)
10	Frénésie ✖

### EXPLOIT DE RACE : RAGE INTÉRIEURE

La figurine inflige 3 attaques successives de combat ou de tir durant son tour. Si le défenseur est éliminé avec ses premières touches, la figurine peut rediriger ses touches restantes sur un autre ennemi dans son arc avant (pour un combat) ou à portée dans sa ligne de vue (pour un tir). Aucun modificateur n'affecte les attaques du personnage, mais les jets des défenseurs sont modifiés normalement.

## QUELQUES PERSONNAGES DEMI-ELFES

TYPE DE FIGURINE				BLESSURES	NOTES
Amberlee (Derviche)	9	4	3	♥♥♥♥♥	Frénésie (1), Percussion <u>Exploit</u> : Rage intérieure
Breowyn (Patrouilleuse)	8	3 <sup>(PL)</sup> 3	2	♥♥♥♥♥	Coriace (1), Dans le mille (1) <u>Exploit</u> : Rage intérieure
Niola Malone (Voleuse)	7	3 <sup>(PC)</sup> 3	2	♥♥♥♥♥	Crochetage, Furtif, Maître voleur, Trésor du héros <u>Exploit</u> : Pluie de dagues (= Pluie de flèches)

## CRÉDITS

### Conception

Dungeon Saga Univers

### Edition

Août 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 DEMI-ELFES

TYPE DE FIGURINE				NIVEAU	PROFIL	NOTES
Chat de combat	6	4	3	2	Rusé	<i>Blessures (2), Furtif, Petit</i>
Lame des glaces	8	4	3	5	Guerrier	<i>Agile (1), Blessures (2), Furtif</i>
Chasseur Demi-Elfe	8	4 3 <sup>(PL)</sup>	3	6	Rusé	<i>Agile (1), Blessures (2)</i>
Berserker Demi-Elfe	8	5	3	9	Guerrier	<i>Agile (1), Blessures (2), Frénésie (1)</i>

## CAPACITÉS

### Agile (1-2)

Si la figurine subit une ou plusieurs touches dans un combat, lancez un nombre de dés correspondant au niveau de la capacité avant d'appliquer les dégâts. Sur un résultat de 6, la figurine n'est pas blessée. À la place, elle se désengage immédiatement. Considérez que toutes les attaques gratuites possibles échouent. Si la figurine n'a pas d'espace pour se désengager, elle subit normalement les dégâts.

### Blessures (1-10)

Chaque touche infligée à la figurine compte comme une blessure. 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.

### Conteur

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



*Lame des glaces*

### 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.

### 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.



*Niola Malone*

### Maître voleur

En visitant le *Marché* pendant le repos, au lieu d'acheter un article, le personnage peut essayer de le voler. Lancez 1 dé.

- 1-2 : vous êtes capturé et perdez 1 Or
- 3-5 : vous volez un article d'une valeur d'1 Or ou moins
- 6 : vous voler un article de n'importe quelle valeur.

### Percussion

Quand la figurine attaque, elle peut effectuer une *Percussion* au lieu d'un combat normal. Elle n'inflige pas de dégâts, mais le défenseur est repoussé dans l'une des trois cases opposées choisie par l'attaquant, à condition qu'elle soit vide. L'orientation du défenseur ne change pas. L'attaquant n'effectue pas de mouvement. Une figurine ne peut pas effectuer de *Percussion* contre un défenseur qui a un socle plus grand que le sien.

## 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).



*Berserker Demi-Elfe*

## 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.

## Trésor du héros

Au début de chaque campagne, le personnage peut choisir un objet au hasard dans le deck d'objets pour représenter quelque-chose qu'il a acquis lors de sa dernière aventure.



*Breowyn, Patrouilleuse Demi-Elfe*

