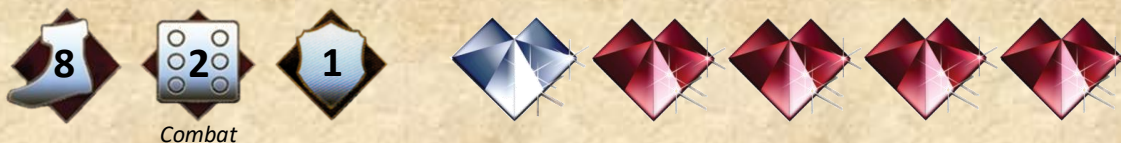


Elfes du Crépuscule

La lignée du Crépuscule est cruelle et impitoyable. Le cœur de ceux qui la composent est rongé par leur proximité avec l'avènement des Êtres Malveillants lors de la Déchirure des Célestes. Les autres lignées refusent souvent de parler de ces elfes au cœur ténébreux, mais il ne fait aucun doute qu'ils sont encore attachés à la nation elfique, car on trouve souvent des ambassadeurs de leur peuple à Ileuthar. On raconte qu'ils se croient sous la protection des dieux déchus, et ainsi destinés à dominer un jour toutes les autres lignées.



CARACTÉRISTIQUES DE BASE D'UN PERSONNAGE ELFE DU CRÉPUSCULE



NIVEAU	CAPACITÉS OPTIONNELLES
1	Furtif
2	Dans le mille ✖
3	Personnage douteux
4	Frénésie ✖
5	Trouver la faille
6	Sphère des ténèbres
7	+ 1 dé de tir (PL)
8	Trouver la faille
9	Furtif
10	Tortionnaire

EXPLOIT DE RACE : PERCÉE

Le personnage peut se déplacer avec une valeur de mouvement réduite de 2, en ignorant les arcs et les figurines ennemies (il peut passer au travers des figurines). Le personnage doit terminer son déplacement sur une case libre. Il peut en outre effectuer une attaque à 3 dés sur chaque figurine ennemie traversée durant ce déplacement.

QUELQUES PERSONNAGES ELFES DU CRÉPUSCULE

TYPE DE FIGURINE				BLESSURES	NOTES
Helkan Da'rresh (Assassin)	8	5 2 (PC)	2	♥♥♥♥♥	Agile (1), Implacable <u>Exploit</u> : Perce Armure
Keldan Aury'mptor (Derviche)	8	4	3	♥♥♥♥♥	Coriace (1), Frénésie (1) <u>Exploit</u> : Frénésie meurtrière
La'theal Bleackheart (Sorcière)	8	2	1	♥♥♥♥♥	Lanceur de sort, Personnage douteux <u>Exploit</u> : Zone morte
Vayshan (Patrouilleur)	8	3 4 (PC)	2	♥♥♥♥♥	<u>Exploit</u> : Tir impossible

CRÉDITS

Conception




Dungeon Saga Univers

Edition

Juillet 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 ELFES DU CRÉPUSCULE

TYPE DE FIGURINE				NIVEAU	PROFIL	NOTES
Araignée de ténèbres	5	3	1	3	Rusé	<i>Blessures (2), Poison (1), Sphère de ténèbres</i>
Lancier de l'ombre	8	4	3	5	Guerrier	<i>Agile (1), Blessures (2), Percussion</i>
Gargouille	8	4	2	5	Guerrier	<i>Blessures (2), Vol plané</i>
Ombre-lame	8	4	3	6	Rusé	<i>Agile (1), Furtif, Poison (1)</i>
Archer de l'ombre	8	4 3 ^(PL)	3	6	Rusé	<i>Agile (1), Blessures (2)</i>
Sentinelle de l'ombre	8	4 3 ^(PL)	2	7	Rusé	<i>Agile (1), Blessures (2), Dans le mille (1)</i>
Danse-lame	8	5	3	8	Rusé	<i>Agile (1), Blessures (2), Pilonnage</i>
Garde Empaleur	7	5	4	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.



La'theal Bleackheart

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.

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.

Lanceur de sort

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



Keldan Aury'mptor

Parade (1-2)

Lorsque la figurine subit une attaque de combat, elle peut forcer l'attaquant à relancer un nombre de dés qui ont obtenu une touche, correspondant au niveau de la capacité. C'est le défenseur qui choisit les dés à relancer.

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.



Mikayel, Seigneur des Tourments

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.

Pilonnage

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

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.



Helkan Da'rresh

Sphère de ténèbres

Pour son action, la figurine peut cibler un ennemi à portée longue sur lequel il a une ligne de vue. La figurine visée verra sa valeur de



Les Elfes du Crépuscule peuvent être très redoutables dans les sombres donjons

déplacement réduite de moitié jusqu'à la fin du round.

Tortionnaire

Lorsque la figurine frappe ses ennemis, elle leur inflige une douleur atroce. Un ennemi qui reçoit une blessure après une attaque de combat subit -1 sur ses dés de combat ou de tir (jusqu'à un minimum de 2) lors de son prochain tour. Le joueur qui frappe choisit quels dés sont réduits chez son ennemi.

Trouver la faille

Lorsque la figurine effectue une attaque de tir, elle peut relancer tous les résultats de 1 obtenus à n'importe quel lancé.

Vol plané

Résolvez son mouvement comme si la figurine ne touchait pas le sol. Elle peut passer au-dessus des pièges sans les déclencher. Elle peut aussi se déplacer au-dessus de la lave, de l'eau ou des accessoires au-dessus desquels une figurine peut tirer.



Astalia l'Écorcheuse d'Âme