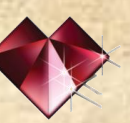
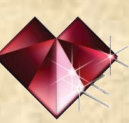
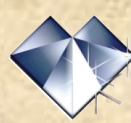
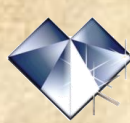


Vampires

Le vampirisme est une malédiction qui trouve ses origines lors de la Guerre des Dieux. Pour échapper au bannissement aux Abysses, Akshun'Arha la spectre, parcelle du dieu qu'elle était autrefois, troqua ses connaissances impies avec les mages d'Ophidia pour obtenir treize corps de nobles afin d'y enfermer son essence sous les pyramides. Passée l'ère glaciaire, des Hommes pieux et des Elfes vindicatifs eurent vent de cette sombre sorcellerie et réussirent à décimer dix corps momifiés sur les treize. Perturbés dans leur repos, les trois derniers hôtes émergèrent de leur sarcophage et se gavèrent du sang des envahisseurs, puis fuirent aux confins du monde. Grâce au don de sang, ils purent se multiplier et donner vie aux vampires de Pannithor.



CARACTÉRISTIQUES DE BASE D'UN PERSONNAGE VAMPIRE



Combat

NIVEAU	CAPACITÉS OPTIONNELLES
1	Sixième sens
2	Vol plané
3	Furtif
4	Sixième sens
5	Drain de vie
6	Esprit obscur
7	Coriace ✖
8	Vol plané
9	Drain de vie
10	Frénésie ✖

EXPLOIT DE RACE : CORPS BRUMEUX

La figurine devient vaporeuse jusqu'à la fin du round. Sous cette forme, elle ne peut subir ni infliger de dégât. La figurine peut se déplacer en ignorant les arcs ennemis au maximum de son mouvement +2, ou passer au travers d'une porte ordinaire pour la moitié de son mouvement normal (arrondi à l'inférieur). Elle doit finir son mouvement sur une case libre.



QUELQUES PERSONNAGES VAMPIRES

TYPE DE FIGURINE				BLESSURES	NOTES
Dame Ilona (Sorcière)	8	3	1	♥♥♥♥	Drain de vie, Lanceur de sort, Vol plané <u>Exploit</u> : Séduction
Melantha Arveld (Anti-Paladine)	6	5	3	♥♥♥♥	Esprit obscur, Lanceur de sort, Vol plané <u>Exploit</u> : Brume glaciale
Chevalier Vlad Krüger (Anti-Paladin)	7	5	3	♥♥♥♥	Drain de vie, Lanceur de sort, Vol plané

CRÉDITS

Conception




Dungeon Saga Univers

Edition

Septembre 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 VAMPIRES

TYPE DE FIGURINE				NIVEAU	PROFIL	NOTES
Zombie	4	2	1	1	Mort-vivant	<i>Horde, Zombifié</i>
Goule	7	3	2	2	Trouillard	
Faucheur d'âme	7	4	4	6	Rusé	<i>Drain de vie, Force dévastatrice (1)</i>
Vampire aspirant	7	5	2	8	Rusé	<i>Blessures (3), Lanceur de sort (Léthargie), Vol plané</i>
Troll zombie boursoufflé	4	4 <small>(PC)</small>	4	9	Mort-vivant	<i>Blessures (4), Grand, Horde, Régénération</i> <u>Exploit</u> : <i>Jaillissement visqueux</i>

CAPACITÉS

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.

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.

Drain de vie

Après avoir mis un ennemi hors de combat, lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou 6, retirez une blessure à la figurine possédant cette capacité.



Dame Ilona

Esprit obscur

Pendant le *Repos*, si la figurine choisit de se rendre à *l'Autel Impie*, elle peut lancer un dé

supplémentaire et garder le résultat qu'elle préfère.

Force dévastatrice (1-2)

Lors d'un combat, la figurine qui attaque ajoute + 1 à ses résultats pour un nombre de dés d'attaque correspondant au niveau de la capacité. La figurine choisit les dés qui gagnent ce bonus.

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.

Grand

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

Horde

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité attaque, elle lance un dé supplémentaire pour chaque autre figurine qui a le défenseur dans son arc avant. Par exemple, si un

zombie attaque un héros qui se trouve dans l'arc avant de 2 autres zombies, il gagne 2 dés supplémentaires pour attaquer, ce qui lui donne un total de 4 dés.

Lanceur de sort

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



Melantha Arveld

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.

Sixième sens

Si la figurine est attaquée en combat dans son arc arrière, elle peut se retourner pour faire face à l'ennemi, avant que l'attaque de combat ne soit résolue. L'attaquant perd tous les bonus d'une attaque dans l'arc arrière. Si la figurine est déjà engagée au

combat avec un autre ennemi, elle ne peut pas utiliser cette règle.

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.



Enric, le Boucher de Stryanie



Melantha Arveld, l'Anti-Paladin Vampire

Zombifié

La figurine a été transformée en zombie décérébré, et combat malgré toutes les blessures ou les membres manquants !

- Elle ignore les deux premières touches qu'elle subit à chaque fois qu'elle est attaquée.
- Ce n'est qu'à la 3^{ème} touche reçue d'une même attaque que la figurine zombifiée sera détruite et retirée du plateau.



Goule



Vampire aspirant Halfling



Zombie



Goule