



GUILDE DES NAINS ROSSIGNOL

Le rossignol permet d'ouvrir une serrure aussi longtemps qu'elle n'est pas magique ou que les règles de cette serrure ne précisent pas le contraire. Pour voir si votre guerrier peut ouvrir une serrure, lancez 1 D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 la serrure cède. Sur 2 ou 3, elle refuse de s'ouvrir mais le guerrier peut essayer à nouveau au prochain tour. Sur un 1, le rossignol se casse dans la serrure et est maintenant inutilisable. Il n'y a qu'un seul rossignol disponible.



200 P.O. Stock: 7
Pas de revente

NAIN

GUILDE DES NAINS BOMBES

Une bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zone de 2 cases sur 2. Toute figurine dans cette zone perd 1D6 Points de Vie, sans déductions dues à l'Endurance ou l'armure.

Votre guerrier peut acheter autant de bombes qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.



100 P.O. Stock: 8
Vente : 700 P.O.

NAIN

GUILDE DES NAINS SACS DE POUDRE AVEUGLANTE

La poudre peut être allumée à tout moment pour aveugler l'ennemi. Après l'explosion, les guerriers qui n'ont pas encore combattu obtiennent + 1 Attaque.

Votre guerrier peut acheter autant de sacs de poudre qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.



75 P.O. Stock: 8
Pas de revente

NAIN

GUILDE DES NAINS PAIN DE PIERRE

Le pain de pierre, sans grande surprise, a la consistance de la pierre. Seul un nain peut imaginer manger une telle chose, car cela donne plutôt le sentiment de mâcher une poignée de dents cassées.

Evidemment, manger le pain de pierre est une tâche assez dure et longue, même pour les nains. Si un nain ne fait rien d'autre que mâcher son pain pendant ce tour, il regagne 1D6 Points de Vie à la fin de la phase des guerriers.

Après avoir lancé pour déterminer le nombre de miches de pain disponibles, votre guerrier doit toutes les acheter. S'il n'a pas assez d'argent pour cela, voir Perte de Temps.



100 P.O. Stock: 4 - Pas de revente

NAIN