

GUILDE DES NAINS

Dans une ville, le Nain peut visiter ses congénères et acheter des objets faits de leurs mains, introuvables ailleurs. Le travail du métal et des bijoux n'a pas de secret pour les Maîtres de Guilde, qui ont aussi de vastes connaissances en mécanique, en moteurs, en poudre à canon et autres sciences étranges.

Qui peut aller chez les Maîtres De Guilde Nains ?

Seul le Nain peut aller chez les Maîtres de Guilde, car ceux-ci refusent l'accès à tous ceux qui ne sont pas de leur race.

Paiement et Produits Nains

Pendant qu'il est chez les Maîtres des Guildes, le Nain peut acheter les objets suivants, s'ils sont en stock,

	Coût	
Equipement	(Achat)	Stock
Rossignol	200.	7
1D6 Bombes	100	8
1D6 Sacs de Poudre Aveuglante	75	8
1D6 Miches de pain de pierre	30	2

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.

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.

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.

Miche de 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. Les nains tirent une grande satisfaction de ce qu'ils sont les seuls à pouvoir manger ce pain.

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.

Maître des Runes

Pendant qu'il se trouve chez les Maîtres de Guilde, le Nain peut également rendre une visite au Maître des Runes pour lui faire graver une rune sur sa hache. Ceci coûte (1 D6+2) x 100 pièces d'or. Pour déterminer quelle rune a été gravée, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Rune Magique. La rune brille faiblement et maintient la lame acérée. A partir de maintenant, cette arme est considérée comme magique.

2 Rune d'Ecrasement. L'arme annule désormais 1 point d'armure lors de la détermination des dommages.

3 Rune de Restauration. Quand il manie cette arme, le porteur récupère automatiquement 1 Point de Vie par tour. Cependant, si le porteur tombe à zéro Point de Vie, l'arme cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit soigné et remis sur pieds.

4 Rune de Précision. Quand elle est maniée par un nain, vous pouvez relancer le dé de dommages qui a obtenu le plus petit résultat. Plusieurs runes de ce type sur une même arme n'ont pas d'effet cumulatif.

5 Rune de Destruction. Permet au porteur de l'arme de doubler son nombre d'Attaques une fois par aventure.

6 Rune de Mort. Une fois par aventure, vous pouvez lancer 2D6 et les ajouter lorsque vous déterminez les dommages.

Notez que ces runes ne peuvent être gravées que sur des haches.



Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs : deux runes de mort, par exemple, permettent de lancer deux fois par aventure pour les dommages supplémentaires (ou une fois avec un effet doublé - 4D6 - si elle sont utilisées pour le même coup).

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher. Si vous ratez, la rune est gâchée.



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.

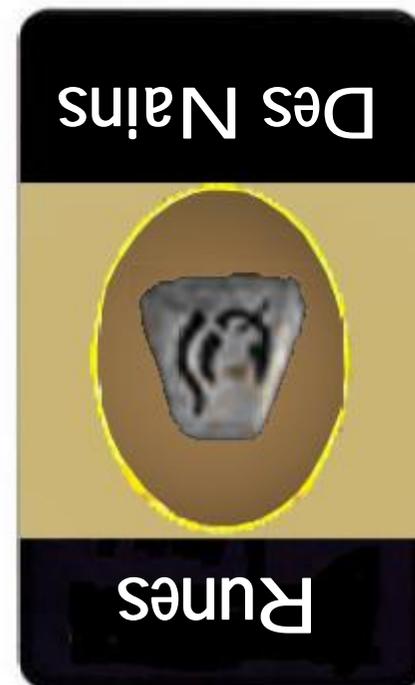
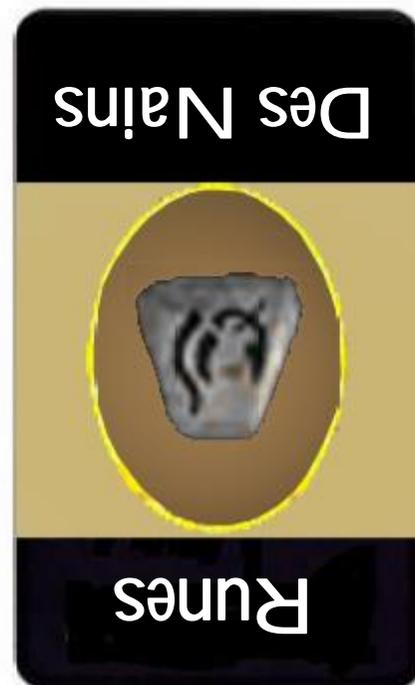
S'il n'a pas assez d'argent pour cela, voir Perte de Temps.



100
P.O.

Stock: 4 - Pas de revente

NAIN



Rune Magique

La rune brille faiblement et maintient la lame acérée. A partir de maintenant, cette arme est considérée comme magique.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

¥ † Đ

Une seule utilisation

Rune d'écrasement

L'arme annule désormais 1 point d'armure lors de la détermination des dommages.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée.

© Đ Í

Une seule utilisation

Rune de Restauration

Quand il manie cette arme, le porteur récupère automatiquement 1 Point de Vie par tour. Cependant, si le porteur tombe à zéro Point de Vie, l'arme cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit soigné et remis sur pieds.

Si une même arme a plus d'une rune identiques, les effets sont cumulatifs si elles sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

Ã Õ þ

Une seule utilisation

Rune de Précision

Quand elle est maniée par un nain, vous pouvez relancer le dé de dommages qui a obtenu le plus petit résultat. Plusieurs runes de ce type sur une même arme n'ont pas d'effet cumulatif.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

fi Đ †

Une seule utilisation

Des Nains



Runes

Des Nains



Runes

Rune de Destruction

Permet au porteur de l'arme de doubler son nombre d'Attaques une fois par aventure.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée

H ŷ &

Une seule utilisation

Rune de Mort

Une fois par aventure, vous pouvez lancer 2D6 et les ajouter lorsque vous déterminez les dommages.

Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs si elle sont utilisées pour le même coup.

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher.

Si vous ratez, la rune est gâchée.

P fl √

Une seule utilisation