


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.




Gilde des Assassins

Grappin

Doit être attaché à une corde. Il peut alors être employé pour agripper des ennemis. Accroche sur un jet de tir normal. Lancer 1D6 et ajouter la force du lanceur. Comparer ce total à la force du monstre de la cible. La différence est le nombre de case sur lesquelles le monstre est traîné. Si la force du monstre est plus grande, il reste où il est.

60 P.O.



Gilde des Assassins

Lames de botte

Ces lames sont solidement fixées sur les bottes.
Donne à l'assassin + 1 attaque, mais -1 pour toucher.

150 P.O.



Gilde des Assassins

Shurikens

Un assassin peut jeter autant de shurikens en un tour qu'il a d'attaques. L'assassin emploie sa capacité de tir normale pour toucher. Chaque touche a une force de 1 mais ignore n'importe quelle armure en établissant les dommages.

100 P.O.



Gilde des Assassins