



**BAZAR  
CORDE**

Pour sortir d'une fosse. Après chaque utilisation, lancez 1 D6 : sur un 1 ou 2, la corde se rompt.



30 P.O. Stock: 5  
Vente : 5 P.O.

**TOUS**

**BAZAR  
BANDAGES**

Chaque bandage redonne 3 Points de Vie. Une utilisation puis défaussez.  
A la fin de chaque aventure, lancez 1 D6 pour chaque bandage : sur 1, 2 ou 3, le bandage n'est plus bon et doit être défaussé.  
Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des bandages, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).




50 P.O. Stock: 7  
Chaque Vente : 5 P.O.

**TOUS**

**BAZAR  
RATIONS**

Chaque ration redonne 2 Points de Vie. A la fin de chaque aventure, les rations non utilisées doivent être Défaussées.  
Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des rations, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).




50 P.O. Stock: 5  
Chaque Pas de revente

**TOUS**

**BAZAR  
CALES**

Chaque cale garde une porte fermée pendant un tour. Pour utiliser une cale, votre guerrier doit être adjacent à une porte. Une fois la cale fixée, la porte ne peut être ouverte qu'en étant détruite. Pour détruire une porte, un monstre doit être adjacent à la porte. Lancez un dé et ajoutez sa Force.  
Sur un 9+, la porte est détruite.  
Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des cales, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).



100 P.O. Stock: 7  
Chaque Vente : 10 P.O.

**TOUS**



**BAZAR  
TONNELETS DE BIÈRE**

-1 en CC, -1 en Initiative, +1 en Force (+2 pour les nains) +1 aux jets de Peur, l'effet dure un tour. Si le Sorcier boit, il ne peut pas lancer de sorts pendant deux tours. Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des tonnelets, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).



50 P.O  
Chaque

Stock: 5  
Pas de revente

**Sauf ELFE**

**BAZAR  
VETEMENTS**

Pas de règles spéciales



50 P.O

Stock: 6  
Vente : 20 P.O

**TOUS**

**BAZAR  
BOTTES**

Pas de règles spéciales



20 P.O

Stock: 4  
Vente : 10 P.O

**TOUS**

**BAZAR  
PIÈRE DE TRANSE**

Si votre guerrier ne fait rien ne bouge pas pendant un tour, et qu'il n'y a pas de monstre dans la section, il entre en transe et récupère 1 Point de Vie.



300 P.O

Stock: 7  
Vente : 75 P.O

**TOUS**