

### Maître archer Flèches de précision

Lorsqu'il utilise ces flèches, votre guerrier peut ajouter +1 à ses jets pour toucher. Chaque flèche ne peut être utilisée qu'une fois et doit être défaussée. Ces flèches ne peuvent être utilisées correctement que par les elfes. Quand elles sont utilisées par quelqu'un d'autre, considérez-les comme des flèches normales.



20  
P.O

Stock: 8  
Pas de revente

Campement Elfes Sylvains

### Maître archer Arc elfique

L'arc elfique est une arme remarquable, possédant une souplesse supérieure à n'importe quel autre.

Lorsqu'il utilise cet arc, votre guerrier peut tirer autant de flèches qu'il a d'attaques et utiliser sa propre Force. Ne peut être utilisé que par un elfe.



2000  
P.O

Stock: 10  
Pas de revente

Campement Elfes Sylvains

### Maître commerçant Corde elfique

Une corde elfique est superbement tressée.

Après usage, elle ne se brise que sur un 1. Seul un elfe peut l'utiliser.



75  
P.O

Stock: 2  
Pas de revente

Campement Elfes Sylvains

### Maître commerçant Pâins elfiques

Les elfes, quand ils partent pour de longues aventures, emportent toujours une ration de cette nourriture délicieuse, rappelant des gâteaux.

Chaque gâteau redonne 1 Point de Vie au guerrier qui le mange.

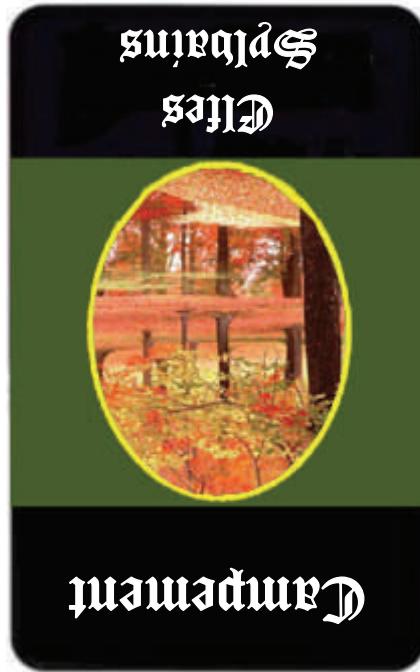
A la différence des provisions normales, le pain elfique n'est jeté à la fin d'une aventure que sur un jet de 1 sur 1D6.



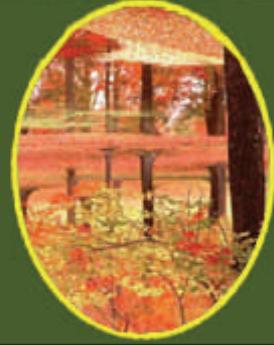
10  
P.O

Stock: 2  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre



## Sylvains Elfes



### Campement

#### Maître commerçant herbes de soins

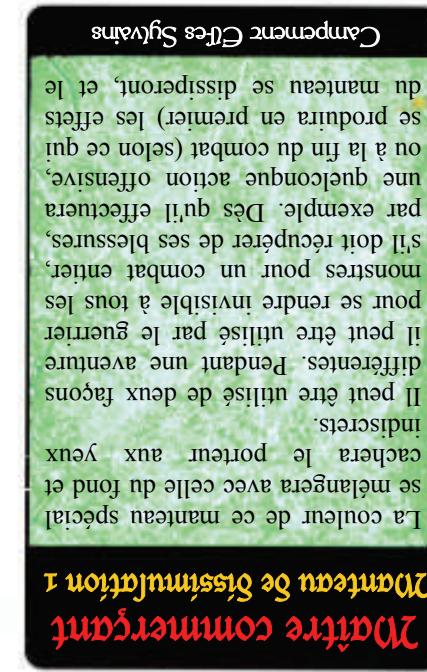
Si le danseur de guerre a la compétence de maître des herbes, il peut remplir son stock d'herbes. Chaque achat d'herbes permet au danseur de guerre de fabriquer 1D6 potions.



1D6 X  
50  
P.O

Stock: 5  
Pas de revente

Campement Elfes Sylvains



Campement Elfes Sylvains

Le manteau se dissiperont, et le du manteau se dissiperont, et les effets se produira en combat (selon ce qui ou à la fin du combat) une queconde action offensive, une exemple. Des qui il effectuera par exemple. Des qui il effectuera si il doit récupérer de ses blessures, monstres pour un combat entier, pour se rendre invisible à tous les il peut être utilisé par le guerrier différentes. Pendant une aventure il peut être utilisé de deux façons indiscrètes.

La couleur de ce manteau spécial se mélangera avec celle du fond et se cachea le porteur aux yeux cachera le porteur aux yeux

#### Maître commerçant Manteau de dissimulation 1

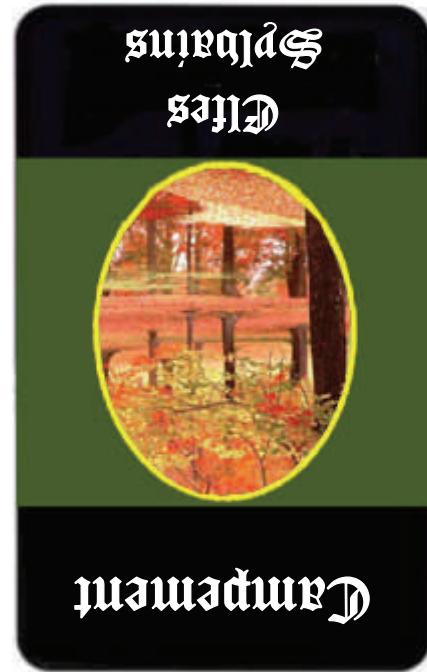
#### Maître commerçant Manteau de dissimulation 2

guerrier sera de nouveau visible. Le manteau peut être utilisé de cette façon une fois par aventure.

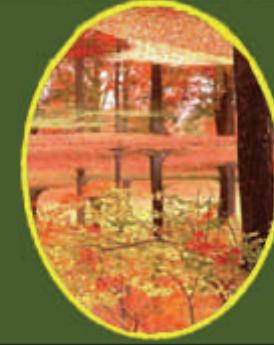
Pendant un voyage le manteau peut être utilisé pour éviter un événement dangereux. Quand un événement est tiré sur le Tableau de hasard qui fait participer d'autres guerriers, le porteur du manteau peut se couvrir et se cacher.

Le guerrier n'est pas concerné par cet événement et n'est pas affecté par tous les jets de dés. Le

Campement Elfes Sylvains



## Sylvains Elfes



### Campement

#### Maître commerçant Manteau de dissimulation 3

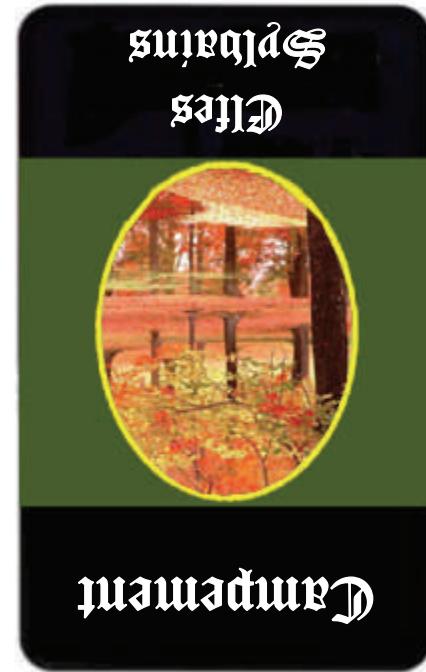
manteau peut être utilisé de cette façon une fois par voyage.



2000  
P.O

Stock: 10  
Pas de revente

Campement Elfes Sylvains



## Sylvains Elfes



### Campement

#### Maître commerçant Bottes elfiques

Ces bottes, légères et très confortables, rendent le pas souple.

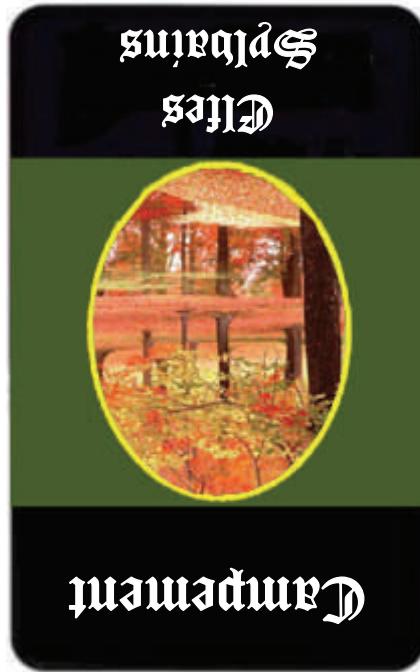
Tant qu'il les porte, votre guerrier obtient + 1 en Mouvement. Les bottes elfiques ne peuvent être portées que par des elfes et leur enchantement ne dure que le temps d'une aventure.



100  
P.O

Stock: 7  
Pas de revente

Campement Elfes Sylvains



## Aîné Amusette de chance

Le danseur de guerre peut acheter des amulettes de chance sous forme d'anneaux, de boucles d'oreille, de bracelets, etc. qui ont été bénies par Ariel, la reine de la forêt.

Le danseur de guerre gagne un point de chance supplémentaire quand il achète une de ces amulettes, qui est additionné de manière permanente à sa caractéristique de chance tant qu'il possède l'amulette.



1000  
P.O

Stock: 8  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre



## Elixir de soins d'Orion 1 Aîné

## Aîné Elixir de soins d'Orion 2

sensation de dessèchement, comme voler trop près du soleil.

S'il est bu par n'importe quel non-elfe, le buveur lance toujours 4 dés.

Tous les dés qui indiquent des chiffres pairs soignent des blessures. Pour ceux indiquant des nombres impairs, le breuvage magique provoque des blessures, sans aucune déduction.



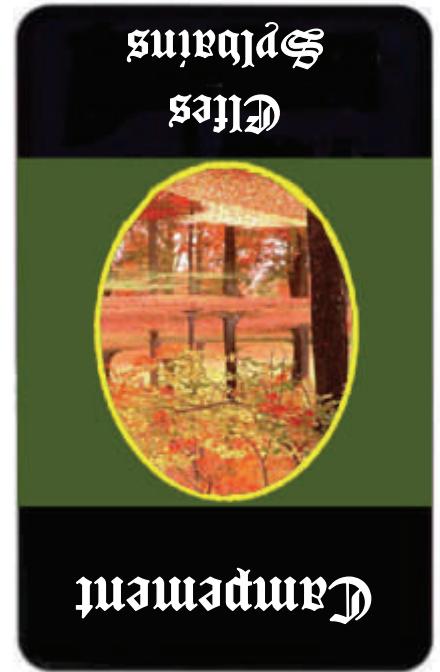
## Aîné Elixir de soins d'Orion 3



300  
P.O

Stock: 8  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre



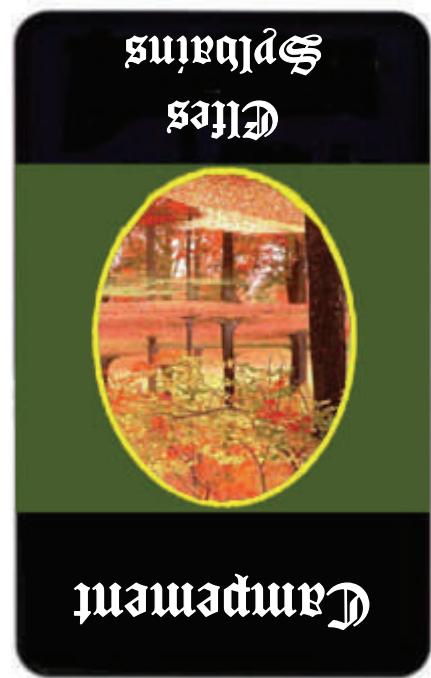
## Aîné Baguette magique d'Ariel

Cette brindille semblant inoffensive, est imprégnée de la magie de la forêt. N'importe quel guerrier qui porte une baguette magique d'Ariel tressée dans ses cheveux ou même juste attachée à sa ceinture, peut penser que la chance brille sur lui de temps en temps. Toutes les fois que le porteur de la baguette magique essaye de se débloquer, il peut ajouter +2 à tous les dés qu'il a lancé. Cependant, s'il fait un 1 sur ses jets de dés réels, alors la puissance de la baguette magique est épuisée.

500  
P.O

Stock: 10  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre



Compétences du danseur de guerre

1D6. Le résultat indique le nombre de jets de dés pour lequel le danseur de guerre peut toucher de tout type de monstre. Pendant qu'il est encore sous influence du tambour, le danseur de guerre additionne +1 à tous ses jets de dés.

Cela prouve que deux choses se produisent : premièrement, la puissance de la magie est absorbée par la danse, pour aider le danseur de guerre dans les combats à venir.

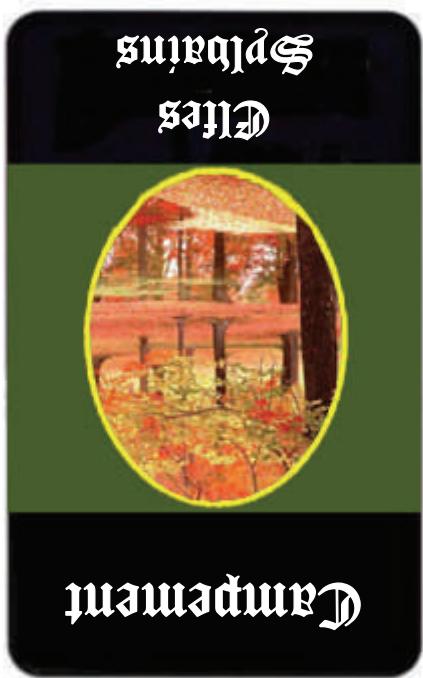
La peau de ce tambour léger est massacrée, souvent un rouge, un gobelin confectionné avec la peau d'un ennemi ou même un ogre.

Le danseur de guerre peut jouer du tambour si il n'y a aucun monstre dans la section. Il ne peut faire d'autre chose que de danser avec lui, tourner autour de la danse. Pour chaque tour dans lequel il ne fait pas partie d'une autre danse, le danseur de guerre gagne 1D6 points de vie supplémentaires.

Le tambour de Kurnous est fabriqué avec des os d'ennemis massacrés. Ses notes stridentes et pénétrantes font froid dans le dos de tous ce qui l'entende.

La flûte de pan peut être utilisée une fois par aventure. Quand elle est utilisée, tous les jets de dés pour toucher de tout type de monstre sont réduits de 1 jusqu'à ce qu'un 5 ou plus soit réalisé dans la phase de pouvoir. Cependant, la flûte n'a aucun effet sur les elfes de toutes sortes.

### Aîné Tambour de Kurnous 1



Compétences du danseur de guerre

1D6. Le résultat indique le nombre de jets de dés pour lequel le danseur de guerre peut toucher de tout type de monstre. Pendant qu'il est encore sous influence du tambour, le danseur de guerre additionne +1 à tous ses jets de dés.

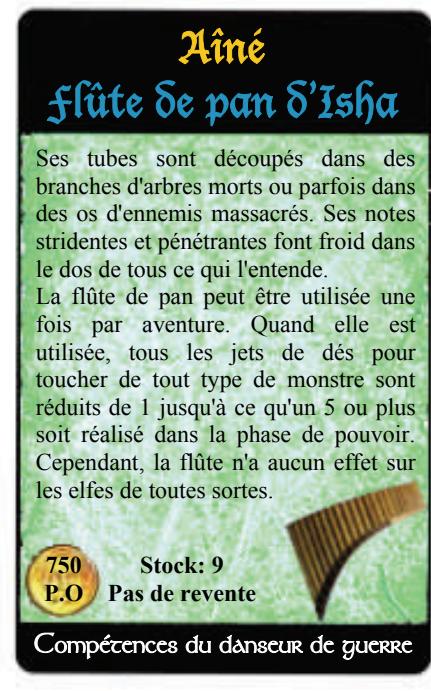
Cela prouve que deux choses se produisent : premièrement, la puissance de la magie est absorbée par la danse, pour aider le danseur de guerre dans les combats à venir.

La peau de ce tambour léger est massacrée, souvent un rouge, un gobelin confectionné avec la peau d'un ennemi ou même un ogre.

Le danseur de guerre peut jouer du tambour si il n'y a aucun monstre dans la section. Il ne peut faire d'autre chose que de danser avec lui, tourner autour de la danse. Pour chaque tour dans lequel il ne fait pas partie d'une autre danse, le danseur de guerre gagne 1D6 points de vie supplémentaires.

Le tambour de Kurnous est fabriqué avec des os d'ennemis massacrés. Ses notes stridentes et pénétrantes font froid dans le dos de tous ce qui l'entende.

La flûte de pan peut être utilisée une fois par aventure. Quand elle est utilisée, tous les jets de dés pour toucher de tout type de monstre sont réduits de 1 jusqu'à ce qu'un 5 ou plus soit réalisé dans la phase de pouvoir. Cependant, la flûte n'a aucun effet sur les elfes de toutes sortes.



Ses tubes sont découpés dans des branches d'arbres morts ou parfois dans des os d'ennemis massacrés. Ses notes stridentes et pénétrantes font froid dans le dos de tous ce qui l'entende.

La flûte de pan peut être utilisée une fois par aventure. Quand elle est utilisée, tous les jets de dés pour toucher de tout type de monstre sont réduits de 1 jusqu'à ce qu'un 5 ou plus soit réalisé dans la phase de pouvoir. Cependant, la flûte n'a aucun effet sur les elfes de toutes sortes.

Stock: 9  
P.O  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre



Compétences du danseur de guerre

1D6. Le résultat indique le nombre de jets de dés pour lequel le danseur de guerre peut toucher de tout type de monstre. Pendant qu'il est encore sous influence du tambour, le danseur de guerre additionne +1 à tous ses jets de dés.

Cependant, après le premier tour dans lequel le danseur de guerre joue du tambour de Kurnous, déduire -1 des jets de dés pour la phase de pouvoir. Au deuxième tour, déduire -2 et ainsi de suite.

Ceci prouve que deux choses se produisent : premièrement, la puissance de la magie est absorbée par la danse, pour aider le danseur de guerre dans les combats à venir.



Compétences du danseur de guerre

1D6. Le résultat indique le nombre de jets de dés pour lequel le danseur de guerre peut toucher de tout type de monstre. Pendant qu'il est encore sous influence du tambour, le danseur de guerre additionne +1 à tous ses jets de dés.

Cependant, après le premier tour dans lequel le danseur de guerre joue du tambour de Kurnous, déduire -1 des jets de dés pour la phase de pouvoir. Au deuxième tour, déduire -2 et ainsi de suite.

Ceci prouve que deux choses se produisent : premièrement, la puissance de la magie est absorbée par la danse, pour aider le danseur de guerre dans les combats à venir.