

. ARCHERIE .

. ACHAT D'EQUIPEMENT .

Durant chaque journée de son séjour, un guerrier peut aller chez un commerçant pour tenter d'acheter ou de vendre un objet ou plus. Ceci est appelé Activité Citadine : il ne peut rien faire d'autre durant cette journée, sauf lancer pour un Événement Citadin et payer ses dépenses.

Chaque commerce peut être visité une fois par chaque guerrier durant un séjour. Un guerrier ne peut pas visiter le même commerce deux fois dans la même ville. Un guerrier peut acheter et vendre autant d'objets qu'il le désire chez un commerçant pendant qu'il s'y trouve.

RESTRICTIONS D'EQUIPEMENT

Certains équipements et armes ne sont pas disponibles à certains types de guerriers, étant trop étrangers à la nature de ces guerriers et à leur entraînement.

Chaque tableau d'équipement a quatre colonnes marquées B (Barbare), N (Nain), E (Elfe) et S (Sorcier) qui indiquent les types de guerrier pouvant acheter un objet. Si l'objet est disponible pour un guerrier, la colonne qui s'applique contient sa marque.

DETERMINER LES STOCKS DISPONIBLES

Dans chaque tableau d'équipement, il y a une colonne notée Stock - Le chiffre dans cette colonne est utilisé pour déterminer si l'objet que votre guerrier désire acheter est en stock. A chaque fois que votre guerrier veut acheter un objet, il doit lancer les dés et se référer à ce chiffre pour voir s'il est disponible.

Si votre guerrier se trouve dans un village, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 1 D6 pour que l'objet soit disponible.

Si votre guerrier se trouve dans une ville, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 2D6 pour que l'objet soit disponible.

Si votre guerrier se trouve dans une cité, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 3D6 pour que l'objet soit disponible.

Par exemple, votre guerrier est dans une ville et essaie d'acheter une arbalète. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour une arbalète est 9. Vous devez donc obtenir 9 ou plus sur 2D6 pour qu'une arbalète soit disponible.

Perte de Temps

Si vous lancez les dés pour voir si un objet est disponible, qu'il le soit mais que vous décidiez que vous rien voulez pas, le commerçant vous jette hors de son magasin car il n'a pas de temps à perdre.

PRIX

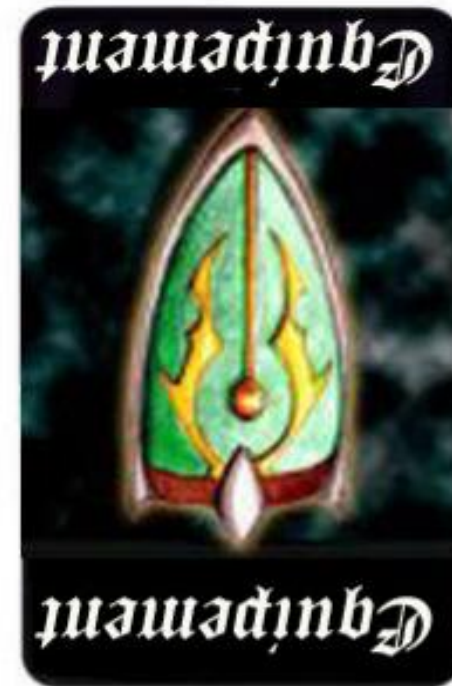
Chaque tableau d'équipement a deux colonnes de prix, une notée Prix (Achat) et l'autre Prix (Vente). Comme leur nom l'indique, la colonne Prix (Achat) indique la quantité «or qu'il en coûte pour acheter l'objet, alors que la colonne Prix (Vente) indique la quantité d'or que le commerçant débourse pour acheter un de ces objets au guerrier.

VENDRE DES TRESORS

Tout trésor que possède votre guerrier peut être vendu n'importe quand dans une ville, en respectant les restrictions notées sur la carte de Trésor. Défaussez simplement le trésor, et ajoutez sa valeur au total d'or de votre guerrier.



Équipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E.	S		Achat	Vente	
Arc Court	X	-	X	X	5	150	20	Force 1. Autant de tir par tour que le guerrier dispose d'Attaques
Arc Long	X	-	X	-	8	300	40	Force 4. Un tir par tour.
Flèches	X	-	X	X	3	20	-	Suffisamment de flèches pour un arc court ou long pour toute la durée du donjon.
1D6 Flèches Incendiaires	X	-	X	X	8	100	-	Si la flèche touche sa cible, elle peut l'enflammer. Lancez 1 D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 la cible prend feu et subit 1D6 blessures supplémentaires, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, à chaque tour jusqu'à ce que le jet de dommages soit un 1 ou 2. Les flammes s'éteignent, sans plus causer de blessures.
Arbalète	-	X	-	X	9	1000	200	Force 5. Un tir par tour.
Arbalète de poing	-	X	X	X	10	1500	250	Force 3. 3 tirs un tour sur deux (il faut un tour pour recharger), portée 5 cases.
Carreaux	-	X	X	X	3	30	-	Suffisamment de carreaux pour une arbalète ou une arbalète de poing pour la durée du donjon.



**ARCHERIE
ARC COURT**

Force 1.
Autant de tir par tour que le guerrier dispose d'Attaques



Stock: 5

150 P.O

Vente : 20 P.O

Sauf NAIN

**ARCHERIE
ARC LONG**

Force 4.
Un tir par tour.



Stock: 8

300 P.O

Vente : 40 P.O

Sauf NAIN & SORCIER

**ARCHERIE
ARBALETE**

Force 5.
Un tir par tour.



Stock: 9

1000 P.O

Vente : 200 P.O

Sauf BARBARE & ELFE

**ARCHERIE
ARBALETE DE POING**

Force 3.
3 tirs un tour sur deux
(il faut un tour pour recharger)
Portée 5 cases.



Stock: 10

1500 P.O

Vente : 250 P.O

Sauf BARBARE



**ARCHERIE
FLECHES**

Suffisamment de flèches pour un arc court ou long pour toute la durée du donjon.



Stock: 3

20 P.O.

Pas de revente

Sauf NAIN

**ARCHERIE
FLECHES INCENDIAIRES**

Si la flèche touche sa cible, elle peut l'enflammer. Lancez 1 D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 la cible prend feu et subit 1D6 blessures supplémentaires, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, à chaque tour jusqu'à ce que le jet de dommages soit un 1 ou 2. Les flammes s'éteignent, sans plus causer de blessures.



Stock: 8

100 P.O.

Pas de revente

Sauf NAIN

**ARCHERIE
CARREAUX**

Suffisamment de carreaux pour une arbalète ou une arbalète de poing pour la durée du donjon.



Stock: 3

30 P.O.

Pas de revente

Sauf BARBARE