

# . BAZAR .

## . 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 des rations. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour des rations est 5. Vous devez donc obtenir 5 ou plus sur 2D6 pour que des rations soient disponibles.

### 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.



Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E	S		Achat	Vente	
Cordes	X	X	X	X	5	30	5	Pour sortir d'une fosse. Après chaque utilisation, lancez 1 D6 : sur un 1 ou 2, la corde se rompt.
1D6 Bandages	X	X	X	X	7	50 Chacun	5	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.
1D6 Rations	X	X	X	X	5	50 Chacun	-	Chaque ration redonne 2 Points de Vie. A la fin de chaque aventure, les rations non utilisées doivent être défaussées.
1D6 Cales	X	X	X	X	7	100 Chacun	10	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.
1D6 Tonnelets de Bière	X	X	-	X	5	50 Chacun	-	-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 bandages, des provisions, des cales ou 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).								
Vêtements	X	X	X	X	6	50	20	-
Bottes	X	X	X	X	4	20	10	-
Pierre de Transe	X	X	X	X	7	300	75	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.

mauadīnb



mauadīnb

mauadīnb



mauadīnb

mauadīnb



mauadīnb

mauadīnb



mauadīnb

### 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  
Chaque

Stock: 7  
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  
Chaque

Stock: 5  
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  
Chaque

Stock: 7  
Vente : 10 P.O

TOUS

mauadimb



mauadimb

mauadimb



mauadimb

mauadimb



mauadimb

mauadimb



mauadimb

**BAZAR  
TONNELETS DE BIERE**

-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  
PIERRE 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

Equiment



Equiment

**BAZAR  
SAUCISSE BRETONNIENNE**

Les épaisses tranches de la délicieuse saucisse soignent.

**Manger une tranche guérit  
2 blessures.**

**Une saucisse comporte 10 tranches**



Stock: 5

200 PO

Pas de revente

**CHEVALIER BRETONNIEN**