

. FORGE .

. 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 armure légère. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour une armure légère est 7. Vous devez donc obtenir 7 ou plus sur 2D6 pour qu'une armure légère 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.



Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E.	S		Achat	Vente	
Armure de cuir	X	X	X	-	5	40	20	+ 1 en Endurance. Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie.
Fourrures	X	X	X	-	4	300	75	+1 en Endurance. Peuvent être portées en plus d'une cotte de mailles ou d'une armure légère, mais imposent alors -1 au Mouvement et -1 aux jets pour toucher.
Cotte de Mailles	X	X	-	-	6	500	150	+2 en Endurance ; -1 en Mouvement.
Armure Légère	X	X	-	-	7	1000	350	+2 en Endurance.
Armure Lourde	X	X	-	-	8	4000	1100	+3 en Endurance, -1 en Mouvement (excepté le Nain).
Armure de plates	-	X	-	-	10	7000	2500	+4 en Endurance ; -1 en Mouvement
Bouclier	X	X	X	-	4	300	75	+1 en Endurance. Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.
Grand bouclier	X	X	-	-	9	550	150	+2 en Endurance, -1 en Mouvement. -1 pour toucher. Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.
Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie								
Casque de cuir	X	X	X	-	4	100	12	+1 en Endurance ; détruit par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui le porte tombe à 0 Points de Vie.
Casque léger	X	X	X	-	7	500	150	+ 1 en Endurance
Grand Heaume	X	X	-	-	9	1000	350	+ 2 en Endurance

Equiement



Equiement

Equiement



Equiement

Equiement



Equiement

Equiement



Equiement

**FORGE
ARMURE DE CUIR**

+ 1 en Endurance.
Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie.



40
P.O

Stock: 5
Vente : 20 P.O

Sauf SORCIER

**FORGE
FOURRURES**

+1 en Endurance.
Peuvent être portées en plus d'une cotte de mailles ou d'une armure légère, mais imposent alors -1 au Mouvement et -1 aux jets pour toucher.



300
P.O

Stock: 4
Vente : 75 P.O

Sauf SORCIER

**FORGE
COTTE DE MAILLES**

+2 en Endurance
-1 en Mouvement.



500
P.O

Stock: 6
Vente : 150 P.O

Sauf ELFE & SORCIER

**FORGE
ARMURE LEGERE**

+ 2 en Endurance.



1000
P.O

Stock: 8
Vente : 350 P.O

Sauf ELFE & SORCIER



**FORGE
ARMURE LOURDE**

+3 en Endurance,
-1 en Mouvement (excepté le Nain)..



4000 P.O. Stock: 8
Vente : 1100 P.O.

Sauf ELFE & SORCIER

**FORGE
ARMURE DE PLATES**

+4 en Endurance,
-1 en Mouvement



7000 P.O. Stock: 10
Vente : 2500 P.O.

NAIN , CHEVALIER

**FORGE
ARMURE DE CUIR**

+ 1 en Endurance.
Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie.



40 P.O. Stock: 5
Vente :20 P.O.

Sauf SORCIER

**FORGE
BOUCLIER**

+1 en Endurance.
Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.
Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie



300 P.O. Stock: 4
Vente : 75 P.O.

Sauf SORCIER



**FORGE
GRAND BOUCLIER**

+2 en Endurance,
-1 en Mouvement. -1 pour toucher.
Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.
Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie



550 P.O. Stock: 9
Vente : 150 P.O.

Sauf ELFE & SORCIER

**FORGE
CASQUE DE CUIR**

+1 en Endurance
détruit par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui le porte tombe à 0 Points de Vie.



100 P.O. Stock: 4
Vente : 12 P.O.

Sauf SORCIER

**FORGE
CASQUE LEGER**

+ 1 en Endurance.



500 P.O. Stock: 7
Vente : 150 P.O.

Sauf SORCIER

**FORGE
GRAND HEAUME**

+ 2 en Endurance.



1000 P.O. Stock: 9
Vente : 350 P.O.

Sauf ELFE & SORCIER

Equipment



Equipment

**FORGE
CASQUE D'OGRE**

Cet énorme casque est moulé en bronze mat, et une lueur de lumière rouge filtre de la fente de vision.
Ce casque de bataille donne à son porteur + 2 en **endurance**.



1000
P.O

Stock: 4

Vente : 350 P.O

OGRE