

. POUDRERIE .

. 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 Evénement 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 te 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 pistolets. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour des pistolets est 10. Vous devez donc obtenir 10 ou plus sur 2D6 pour qu'une paire de pistolets 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	
Pistolets (2)	-	X	-	X	10	3000	600	A besoin de poudre et de balles. Force 6. Chaque pistolet peut tirer une fois un tour sur deux (un tour pour recharger). Portée six cases.
Mousquet	X	X	-	X	11	2000	700	A besoin de poudre et de balles. Force 8, -2 en CT . Peut tirer une fois un tour sur deux (un tour pour recharger). Si le tir tue un monstre, la balle continue vers le monstre se trouvant derrière, avec une Force de -1 pour chaque monstre supplémentaire tué.
Balles	X	X	-	X	4	100	-	Suffisamment de balles pour toute l'aventure.
Poudre	X	X	-	X	4	100	-	Suffisamment de poudre pour les pistolets ou le mousquet pour toute l'aventure.



**POUDRERIE
2 PISTOLETS**

A besoin de poudre et de balles.
Force 6. Chaque pistolet peut tirer
une fois un tour sur deux (un tour
pour recharger). Portée six cases.




**3000
P.O** Stock: 10
Vente : 600 P.O

Sauf BARBARE & ELFE

**POUDRERIE
MOUSQUET**

A besoin de poudre et de balles.
Force 8, -2 en CT . Peut tirer une fois
un tour sur deux (un tour pour
recharger).

Si le tir tue un monstre, la balle
continue vers le monstre se trouvant
derrière, avec une Force de
-1 pour chaque monstre
supplémentaire tué.




**2000
P.O** Stock: 11
Vente : 700 P.O

Sauf ELFE

**POUDRERIE
BALLES**

Suffisamment de balles
pour toute l'aventure.




**100
P.O** Stock: 4
Pas de revente

Sauf ELFE

**POUDRERIE
POUDRE**

Suffisamment de poudre pour les
pistolets ou le mousquet pour toute
l'aventure.



**100
P.O** Stock: 4
Pas de revente

Sauf ELFE