

# . QUARTIER ELFE .

## - ENDROITS SPECIAUX -

Comparées aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter. Dans une ville ou une cité, même l'elfe peut trouver des membres de sa race en train de commercer dans un quartier retiré de la ville. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne,).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf lancer pour un Événement citadin et régler ses dépenses. Le lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

## QUARTIER ELFE

Lorsqu'il est en ville, l'Elfe peut rendre visite à ses congénères et acheter des objets elfiques introuvables ailleurs. Il peut fouiller les marchés elfes à la recherche des herbes rares et des épices dont il a besoin pour ses potions de soins et ses baumes.

### Qui peut aller dans le Quartier Elfe ?

Seuls l'Elfe peut visiter le quartier elfe, car l'accès est refusé à tous ceux qui ne sont pas de cette race.

### Paiement et Produits Elfes

Pendant qu'il est dans le quartier elfe, l'Elfe peut acheter les objets suivants, s'ils sont en stock..

Équipement	Coût	
	(Achat)	Stock
1D6+2 Flèches de Précision	20	8
Bottes Elfiques	100	7
Arc Elfique	2.000	10
Manteau Elfique	100	7
Heaume Elfique	1.000	8
Corde Elfique	TS	2
Bouclier Elfique	700	8
1D6 Pains de Voyage Elfiques	10	2
Herbes de Soins	1 D6 x 100	2
Armure Elfique	3.000	10

### 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.

### 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.

### 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.

### Heaume Elfique

Comme toutes les pièces d'armure elfiques, ces heaumes sont élégants, parfaitement forgés, légers et très résistants.

Quand il est porté, un heaume elfique ajoute + 1 à l'Endurance de votre guerrier. De plus, lorsque votre guerrier est touché, vous pouvez choisir de localiser le coup sur sa tête. Lancez alors 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 Le heaume elfique absorbe tous les dommages infligés, mais est détruit.
- 2 - 4 Le coup est résolu normalement, le heaume apportant +1 à l'Endurance de votre guerrier comme d'habitude.
- 5 - 6 Le coup rebondit sur le heaume, annulant les dommages.

### Corde Elfique

Une corde elfique est superbement tressée : après usage, elle ne se brise que sur un 1. Seul un elfe peut l'utiliser.

### **Herbes de Soins**

Après avoir payé 1 D6 x 100 pièces d'or, l'Elfe obtient assez d'ingrédients pour réaliser 1D6 potions de soins, chacune permettant de récupérer 1 D6 Points de Vie.

### **Pain de Voyage Elfique**

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 1 D6.

### **Armure Elfique**

Cette armure semble délicate quand on la compare au métal martelé des armures naines et humaines, mais elle fait en réalité partie des protections les plus efficaces, détournant les armes et dissipant ainsi la force du coup, plutôt que d'absorber les dommages comme les autres armures.

Quand il porte une armure elfique, votre guerrier a +1 en Endurance. De plus, si certains dés de l'attaquant donnent des résultats de 1 ou 2, ignorez-les quand vous résolvez les dommages du coup.

### **Manteau Elfique**

Les manteaux elfiques sont faits d'un matériau fin ressemblant à de la soie et, bien qu'ils soient très légers, ils sont très résistants. Chaque fois que votre guerrier est touché alors qu'il porte un manteau elfique, il peut ignorer la première blessure causée par le coup. Cependant, chaque fois que le manteau absorbe des dommages de cette façon, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le manteau est déchiré et inutilisable. Seul un elfe peut porter un manteau elfique.

### **Bouclier Elfique**

Ce bouclier finement ouvragé brille d'une lueur étrange. Quand il utilise un bouclier elfique, votre guerrier peut ignorer le premier coup qu'il reçoit à chaque tour, à moins que le jet pour toucher n'ait été un 6 non modifié, auquel cas le bouclier n'a pas d'effet. Seul un elfe peut porter un bouclier elfique.

### **Maîtres Artisans Elfes**

Quand il est dans le quartier elfe, l'Elfe peut rendre visite aux Maîtres Artisans, des personnages versés dans le travail du métal et des armes. Ils peuvent réparer des armures d'origine elfique endommagées et brisées dans le dernier donjon.

Le coût d'une telle réparation est de 1 D6 x 100 pièces d'or. Il faut lancer les dés pour chaque objet (heaume, bouclier ou armure) et payer séparément. Une fois la somme versée, lancez 1D6. De 2 à 6, l'armure est entièrement réparée et peut être utilisée à nouveau. Sur 1, elle est irrécupérable et l'argent est perdu.



**QUARTIER ELFE  
FLECHES DE PRECISION**

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

**ELFE**

**QUARTIER ELFE  
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

**ELFE**

**QUARTIER ELFE  
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

**ELFE**

**QUARTIER ELFE  
MANTEAU ELFIQUE**

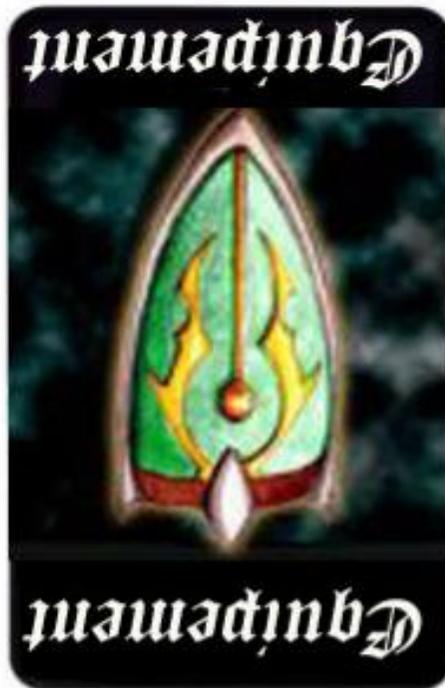
*Les manteaux elfiques sont faits d'un matériau fin ressemblant à de la soie et, bien qu'ils soient très légers, ils sont très résistants.*

Chaque fois que votre guerrier est touché alors qu'il porte un manteau elfique, il peut ignorer la première blessure causée par le coup. Cependant, chaque fois que le manteau absorbe des dommages de cette façon, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le manteau est déchiré et inutilisable. Seul un elfe peut porter un manteau elfique.



100 P.O. Stock: 7  
Pas de revente

**ELFE**



**QUARTIER ELFE  
HEAUME ELFIQUE**

*Comme toutes les pièces d'armure elfiques, ces heaumes sont élégants, parfaitement forgés, légers et très résistants.*

Quand il est porté, un heaume elfique ajoute +1 à l'Endurance de votre guerrier. De plus, lorsque votre guerrier est touché, vous pouvez choisir de localiser le coup sur sa tête. Lancez alors 1D6 sur le tableau suivant :

1 Le heaume elfique absorbe tous les dommages infligés, mais est détruit.  
2-4 Le coup est résolu normalement, le heaume apportant +1 à l'Endurance de votre guerrier comme d'habitude.  
5-6 Le coup rebondit sur le heaume, annulant les dommages.



1000 P.O. Stock: 8 - Pas de revente

**ELFE**

**QUARTIER ELFE  
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

**ELFE**

**QUARTIER ELFE  
BOUCLIER ELFIQUE**

*Ce bouclier finement ouvragé brille d'une lueur étrange.*

Quand il utilise un bouclier elfique, votre guerrier peut ignorer le premier coup qu'il reçoit à chaque tour, à moins que le jet pour toucher n'ait été un 6 non modifié, auquel cas le bouclier n'a pas d'effet. Seul un elfe peut porter un bouclier elfique.



700 P.O. Stock: 8  
Pas de revente

**ELFE**

**QUARTIER ELFE  
PAIN DE VOYAGE**

*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

**ELFE**



### QUARTIER ELFE HERBES DE SOINS

Après avoir payé 1 D6 x 100 pièces d'or, l'Elfe obtient assez d'ingrédients pour réaliser 1D6 potions de soins.

Chaque potion permet de récupérer 1D6 Points de Vie.



1D6  
X 100  
P.O

Stock: 2

Pas de revente

ELFE

### QUARTIER ELFE ARMURE ELFIQUE

*Cette armure semble délicate quand on la compare au métal martelé des armures naines et humaines, mais elle fait en réalité partie des protections les plus efficaces, détournant les armes et dissipant ainsi la force du coup, plutôt que d'absorber les dommages comme les autres armures.*



3000  
P.O

Quand il porte une armure elfique, votre guerrier a +1 en Endurance. De plus, si certains dés de l'attaquant donnent des résultats de 1 ou 2, ignorez-les quand vous résolvez les dommages du coup.

Stock: 10. Pas de revente

ELFE