



ECURIE MULE

Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage d'une semaine. Augmente les dépenses d'une pièce d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, la mule a été volée.



200
P.O

Stock: 6

Vente : 100 P.O

TOUS

ECURIE CHEVAL

Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de deux pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé.



500
P.O

Stock: 8

Vente : 200 P.O

Sauf NAIN

ECURIE DESTRIER

Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de trois pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé. Si un hasard au cours d'un voyage occasionne un combat, vous pouvez ajouter + 1 aux jets de dés demandés.



1000
P.O

Stock: 10

Vente : 400 P.O

Sauf NAIN & SORCIER

ECURIE ATTELAGE

Un attelage peut être fixé à une mule, un cheval ou un destrier et peut transporter jusqu'à 4 guerriers et tout leur équipement, réduisant le temps de voyage du groupe d'une semaine.



300
P.O

Stock: 7

Vente : 100 P.O

TOUS