


Les proscrits




Comptoir

Les proscrits



Comptoir

Les proscrits



Comptoir

Les proscrits



Comptoir

Trafiquant d'armes
Épée longue

+1 en Force.
-1 à tous les jets pour toucher



350 P.O. Stock: 8
Vente : 20 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant d'armes
Hache de lancer

+1 en Force.
Arme de jet ou de combat. Si lancée, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués.



250 P.O. Stock: 8
Vente : 35 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant d'armes
Étoile de jet

Force 1.
Armes de jet, lancées à CT -1. Ignorez l'armure quand vous déterminez les dommages. Le sac contient assez d'étoiles de jet pour toute l'aventure. Le guerrier peut lancer autant d'étoiles de jet par tour qu'il a d'Attaques.



50 P.O. Stock: 6
Vente : 35 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant d'armes
Ceste

Force 4.
-2 à tous les jets pour toucher.



50 P.O. Stock: 9
Vente : 25 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

des proscriptions

Comptoir

des proscriptions

Comptoir

des proscriptions

Comptoir

des proscriptions

Comptoir

Trafiquant d'armes
Arbalète

Force 5.
Un tir par tour.

950 P.O. Stock: 10
Vente : 200 P.O.

Comptoir commercial des proscriptions

Trafiquant d'armes
Arbalète de poing

Force 3.
3 tirs un tour sur deux
(il faut un tour pour recharger)
Portée 5 cases.

1450 P.O. Stock: 11
Vente : 250 P.O.

Comptoir commercial des proscriptions

Trafiquant d'armes
Carreaux d'arbalète

Suffisamment de carreaux pour
une arbalète ou une arbalète de
poing pour la durée du donjon.

25 P.O. Stock: 4
Pas de revente

Comptoir commercial des proscriptions

Trafiquant d'armes
Paire de 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.

2700 P.O. Stock: 11
Vente : 600 P.O.

Comptoir commercial des proscriptions

des proscrits



Comptoir

des proscrits



Comptoir

Trafiquant d'armes Poudre

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



50
P.O

Stock: 5
Pas de revente

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant d'armes Balles

Suffisamment de balles
pour toute l'aventure.



50
P.O

Stock: 5
Pas de revente

Comptoir commercial des proscrits

des proscriptions



Comptoir

des proscriptions



Comptoir

des proscriptions



Comptoir

des proscriptions



Comptoir

Traffiquant d'équipement Grand manteau

Donne +1 en Endurance.

Comme les fourrures, mais ne réduit pas le mouvement ou les jets pour toucher et peut être porté en même temps que des fourrures.



300
P.O

Stock: 5
Vente : 75 P.O

Comptoir commercial des proscriptions

Traffiquant d'équipement Provisions

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).



40
P.O

Stock: 6
Pas de revente

Comptoir commercial des proscriptions

Traffiquant d'équipement Bandages

Chaque bandage redonne 3 Points de Vie. Une utilisation puis défaussez. A la fin de chaque aventure, lancez 1D6 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).



40
P.O

Stock: 8
Pas de revente

Comptoir commercial des proscriptions

Traffiquant d'équipement Corde

Pour sortir d'une fosse. Après chaque utilisation, lancez 1 D6 : sur un 1 ou 2, la corde se rompt.



25
P.O

Stock: 6
Pas de revente

Comptoir commercial des proscriptions

sqwosid sq



Comptoir

Trafiquant d'équipement Tonnelets de bière

-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).



40
P.O

Stock: 6
Pas de revente

Comptoir commercial des proscrits

Comptoir



Comptoir

Comptoir



Comptoir

Comptoir



Comptoir

Comptoir



Comptoir

Trafiquant marché noir Poison pour lames

Peut être utilisée sur n'importe quelle arme à lames et son action dure un tour de combat entier. Chaque fois que vous frappez avec, elle infligera une blessure supplémentaire



250(D3)
P.O

Stock: 9
Pas de revente

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir Rossignol

Le rossignol permet d'ouvrir une serrure aussi longtemps qu'elle n'est pas magique ou que les règles de cette serrure ne précisent pas le contraire. Pour voir si votre guerrier peut ouvrir une serrure, lancez 1 D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 la serrure cède. Sur 2 ou 3, elle refuse de s'ouvrir mais le guerrier peut essayer à nouveau au prochain tour. Sur un 1, le rossignol se casse dans la serrure et est maintenant inutilisable. Il n'y a qu'un seul rossignol disponible.



200
P.O

Stock: 8
Vente : 75 P.O

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir Poudre aveuglante

La poudre peut être allumée à tout moment pour aveugler l'ennemi. Après l'explosion, les guerriers qui n'ont pas encore combattu obtiennent + 1 Attaque. Votre guerrier peut acheter autant de sacs de poudre qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.



75(D3)
P.O

Stock: 9
Pas de revente

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir Potion de soins

1D6 potions de soins, chacune permettant de récupérer 1D6 points de vie.



150(D3)
P.O

Stock: 7
Pas de revente


Comptoir commercial des proscrits

des proscrits




Comptoir

des proscrits



Comptoir

des proscrits



Comptoir

des proscrits



Comptoir

Trafiquant marché noir
Déguisement

Peut relancer tous les jets de dés de 1 quand il y a un risque d'être repéré par les autorités.



200 P.O. Stock: 6
Vente : 10 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir
Arbalète à répétition

Force 4
Peut tirer deux projectiles par tour. Autrement elle est traitée comme une arbalète normale.



1250 P.O. Stock: 11
Vente : 300 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir
Gantelets en cuir

Pour bloquer ou frapper chaque tour. Les gantelets donnent +1 attaque +1 en force mais -1 pour toucher. Les gantelets réduisent les jets pour toucher de -1.




500 P.O. Stock: 8
Vente : 25 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir
Couvre botte en acier

Attaque additionnelle par coup de pied, +1 en force mais -1 pour toucher.



500 P.O. Stock: 8
Vente : 35 P.O.

Comptoir commercial des proscrits

des proscrits



Comptoir

des proscrits



Comptoir

des proscrits



Comptoir

Trafiquant marché noir Poignards à lancer

Inflige 1D6+1 blessures pour chaque touche réussie.
Les poignards ont une portée de 6 cases et peuvent être lancés un fois par tour.



75
P.O

Stock: 6
Vente : 20 P.O

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir Manteau capitonné

Peut être porté en plus de l'armure.
Peut détourner un coup sur un 5+,
une fois à chaque tour. .



450
P.O

Stock: 9
Vente : 50 P.O

Comptoir commercial des proscrits

Trafiquant marché noir Griffes de combat

Ignore l'armure et ajoute +1 aux
jets de dommages.



650
P.O

Stock: 10
Vente : 70 P.O

Comptoir commercial des proscrits