

# . ARMURERIE .

## . 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 hache de guerre. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour une hache de guerre est 8. Vous devez donc obtenir 8 ou plus sur 2D6 pour qu'une hache de guerre 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

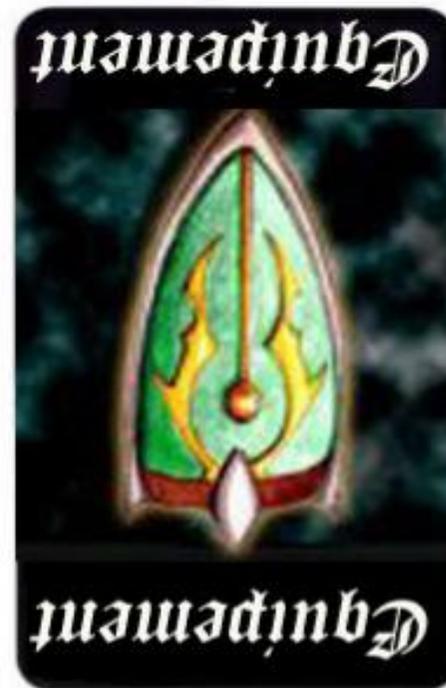
Chaque tableau d'équipement a deux colonnes de prix, une notée Prix (Achat) et l'autre Prix (Vente). Comme leur nom l'indique, la colonne Prix (Achat) indique la quantité «or qu'il en coûte pour acheter l'objet, alors que la colonne Prix (Vente) indique la quantité d'or que le commerçant débourse pour 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				Coût		REGLES SPECIALES	
	B	N	E	S	Stock	Achat		Vente
Dagues	X	X	X	X	4	75	20	Force 1. Arme de corps à corps ou de jet, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués.
Couteau	X	X	X	X	2	40	5	Force 1. Peut être caché dans une botte du guerrier.
Epée	X	X	X	-	5	200	15	Dommages Normaux (1D6 + Force du guerrier).
Epée Longue	X	-	X	X	7	400	20	+1 en Force. -1 à tous les jets pour toucher
Epée à deux Mains	X	X	X	-	8	700	35	+4 en Force. -1 en Initiative, -1 Attaque. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.
Epée Large	X	-	-	-	7	500	25	+3 en Force . -1 à tous les jets pour toucher.
Hache	X	X	-	-	4	150	15	Dommages normaux (comme une épée).
Hache de Guerre	X	X	-	-	8	500	35	+2 en force. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.
Hache de Lancer	X	X	-	-	7	300	35	+1 en Force. Arme de jet ou de combat. Si lancée, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués.
Lance	X	X	X	-	8	200	20	Arme de jet ou de combat. +1 en initiative le premier round de combat. Peut attaquer sur 2 rangs (comme les lanciers gobelins). Pas de modificateurs aux dommages. Si lancée, nécessite 4+ pour toucher, Force égale à celle du lanceur.
Masse	X	X	-	-	7	250	20	-1 à tous les jets pour toucher, mais si le résultat pour toucher est un 6, lancez 1 D6 supplémentaire pour les blessures.
Marteau	X	X	X	-	10	400	100	Si 6 naturel, lancez 1D6 supplémentaire pour les blessures.
Shurikens	X	-	X	X	6	100	35	Force 1. Armes de jet, lancées à CT -1. Ignorez l'armure quand vous déterminez les dommages. Le sac contient assez de shurikens pour toute l'aventure. Le guerrier peut lancer autant de shurikens par tour qu'il a d'Attaques.
Fléau	X	X	-	-	9	250	100	+2 en Force . -2 à tous les jets pour toucher.
Ceste	X	X	X	X	8	100	25	Force 4. -2 à tous les jets pour toucher.
Hallebarde	X	-	X	-	7	250	75	+1 en Force. -2 en Initiative,. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps. Attaque sur deux rangs (voir lanciers gobs).



**ARMURERIE  
DAGUE**

**Force 1.**  
Arme de corps à corps ou de jet,  
peut être récupérée une fois tous les  
monstres de la pièce tués.



Stock: 4  
Vente : 20 P.O.

75  
P.O.

**TOUS**

**ARMURERIE  
COUTEAU**

**Force 1.**  
Peut être caché dans une botte du  
guerrier.



Stock: 2  
Vente : 5 P.O.

40  
P.O.

**TOUS**

**ARMURERIE  
EPEE**

Dommages Normaux  
(1D6 + Force du guerrier).



Stock: 5  
Vente : 15 P.O.

200  
P.O.

**TOUS**

**ARMURERIE  
EPEE LONGUE**

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



Stock: 7  
Vente : 320 P.O.

400  
P.O.

**Sauf NAIN**



**ARMURERIE  
EPEE A DEUX MAINS**

+4 en Force.  
-1 en Initiative, -1 Attaque.  
Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.



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

**Sauf SORCIER**

**ARMURERIE  
EPEE LARGE**

+3 en Force .  
-1 à tous les jets pour toucher.



500 P.O. Stock: 7  
Vente : 25 P.O.

**BARBARE**

**ARMURERIE  
HACHE**

Dommages Normaux  
(1D6 + Force du guerrier).



150 P.O. Stock: 4  
Vente : 15 P.O.

**BARBARE NAIN**

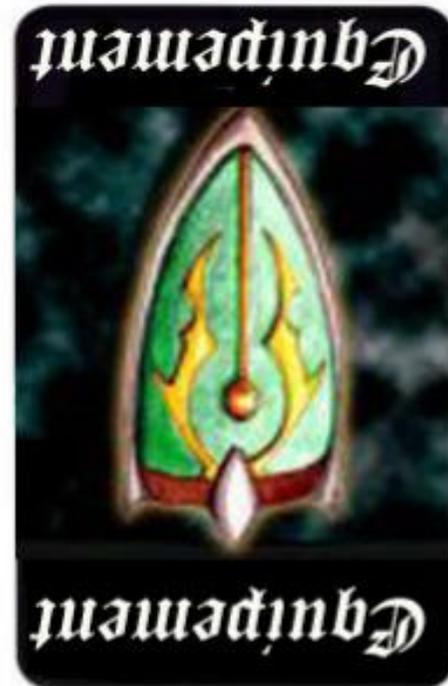
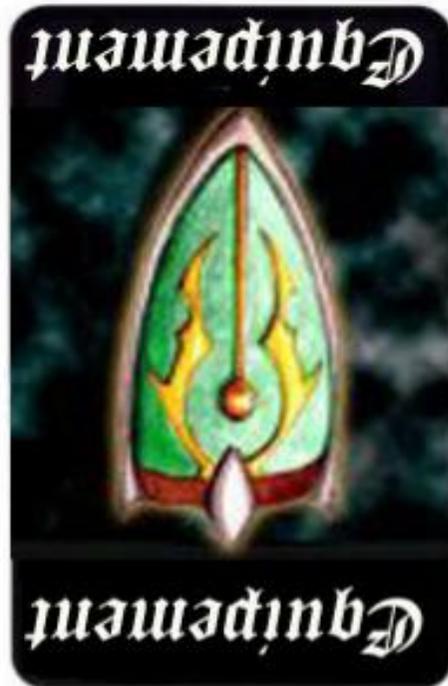
**ARMURERIE  
HACHE DE GUERRE**

+2 en force.  
Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.



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

**BARBARE NAIN**



**ARMURERIE  
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.



300  
P.O

Stock: 7  
Vente : 35 P.O

**BARBARE - NAIN**

**ARMURERIE  
LANCE**

Arme de jet ou de combat  
+1 en initiative le premier round de  
combat. Peut attaquer sur 2 rangs  
(comme les lanciers gobelins). Pas de  
modificateurs aux dommages.  
Si lancée, nécessite 4+ pour toucher,  
Force égale à celle du lanceur.



200  
P.O

Stock: 8  
Vente : 20 P.O

**Sauf SORCIER**

**ARMURERIE  
MASSE**

-1 à tous les jets pour toucher, mais si  
le résultat pour toucher est un 6, lan-  
cez 1 D6 supplémentaire pour les  
blessures.



250  
P.O

Stock: 7  
Vente : 20 P.O

**BARBARE - NAIN**

**ARMURERIE  
MARTEAU**

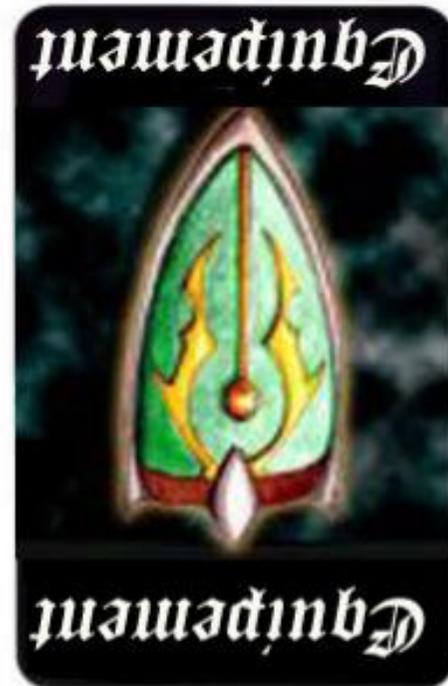
Si 6 naturel, lancez 1D6  
supplémentaire pour les blessures.



400  
P.O

Stock: 10  
Vente : 100 P.O

**Sauf SORCIER**



**ARMURERIE SHURIKENS**

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



Stock: 6  
Vente : 35 P.O

100 P.O

**Sauf NAIN**

**ARMURERIE FLEAU**

+2 en Force .  
-2 à tous les jets pour toucher.



Stock: 9  
Vente : 100 P.O

250 P.O

**BARBARE - NAIN**

**ARMURERIE CESTE**

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



Stock: 8  
Vente : 25 P.O

100 P.O

**TOUS**

**ARMURERIE HALLEBARDE**

+1 en Force.  
-2 en Initiative.,  
Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.  
Attaque sur deux rangs (voir lanciers gobelins).



Stock: 7  
Vente : 75 P.O

250 P.O

**Sauf NAIN & SORCIER**