

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

COIN DE L'APOTHIKAIRE

BANDAGE

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

80 P.O.
Chaque

Stock: 3

Vente : 5 P.O

TOUS

COIN DE L'APOTHIKAIRE

RATION

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).

75 P.O.
Chaque

Stock: -

Pas de revente

TOUS

COIN DE L'APOTHIKAIRE

PAIN DE PIERRE

Le pain de pierre, sans grande surprise, a la consistance de la pierre. Seul un nain peut imaginer manger une telle chose, car cela donne plutôt le sentiment de mâcher une poignée de dents cassées.

Evidemment, manger le pain de pierre est une tâche assez dure et longue, même pour les nains. Si un nain ne fait rien d'autre que mâcher son pain pendant ce tour, il regagne 1D6 Points de Vie à la fin de la phase des guerriers.

Après avoir lancé pour déterminer le nombre de miches de pain disponibles, votre guerrier doit toutes les acheter.

S'il n'a pas assez d'argent pour cela, voir Perte de Temps.

60 P.O.
chaque

Stock: 3 - Pas de revente

NAINS

COIN DE L'APOTHIKAIRE

PAIN 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 1D6.

50 P.O.
chaque

Stock: 5

Pas de revente

ELFES et SORCIERS

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

COIN DE L'APOTHAICARE
ONGUENT de SHALLYA

Cet onguent blanc et parfumé dans un récipient de terre prend 1 tour pour être appliqué, dans lequel rien ne peut être fait de plus.

Il protège le porteur de 2D6 premières blessures qu'il subit.

Il protège que s'il est appliqué à l'avance et fonctionne seulement pour les blessures, ainsi les guerriers ne sont pas protégés s'ils tombent dans un piège où respire un gaz mortel.



120
P.O

Stock: 6
Pas de revente

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE
GOUTTES du GUERISSEUR

Une fiole noire de gouttes du guérisseur contient 1D6 doses qui, si elles sont avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.



50
P.O

Stock: 2
Pas de revente

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE
ANTIDOTE

Un simple antidote qui protège le guerrier contre 1D3 attaques de poison. Il doit être pris à l'avance.



250
P.O

Stock : 5
Pas de revente

Sauf NAINS

COIN DE L'APOTHAICARE
DARO

« Cette substance est sûre de te faire exploser la tête » disait le redouté Groby l'aventurier, avant d'avalier un Daro après un énorme coup de boule de Flip le Troll, et le mal de crâne qui s'ensuivait.

« Cette potion qui guéri tout vous garanti une aventure sans problème. Le guerrier est soigné de 6 blessures après avoir ingurgité la poudre blanche pliée dans un parchemin.



200
P.O

Stock: 7
Pas de revente

Sauf ELFES

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

COIN DE L'APOTHIKAIRE
POTION GUERIT-TOUT PLUS

Les fabricants du breuvage magique « Guérit-Tout » ont fait aussi ce breuvage magique Guérit-Tout-Plus.

Cela fonctionne comme le breuvage magique Guérir-Tout (voir le gladiateur), le guerrier gagne 1D6 points de vie lorsqu'il boit la potion, elle est épuisée sur un jet de 1, mais elle est aussi automatiquement épuisée au bout de 5 utilisations. L'avantage est, qu'elle peut être utilisé par n'importe quel guerrier et pas seulement par le gladiateur.

200
P.O



Stock: 10
Pas de revente

TOUS

CHAPELLE DE SHALLYA
EVITER L'INFECTION

Un prêtre féminin vous dit comment éviter l'infection la prochaine fois que vous êtes blessé.

Dans la prochaine aventure le guerrier peut réduire d'une blessure un coup qui le touche. Il peut le faire une fois par combat.



TOUS

CHAPELLE DE SHALLYA
CHARME de REGENERATION

Un étrange médaillon bleu marbré, doit être accroché autour de son cou. Aussi longtemps que le guerrier ne jure pas (ceci vaut pour le joueur aussi bien) le médaillon permettra d'ignorer 1 blessure par tour. Quand un mot grossier est dit, le charme n'a plus d'effet et le médaillon tombe en poussière.



Sauf NAINS

COIN DE L'APOTHIKAIRE
GOUTTES du GUERISSEUR

Une fiole noire de gouttes du guérisseur contient 1D6 doses qui, si elles sont avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.

50
P.O



Stock: 2
Pas de revente

TOUS

du guerisseur



La Huite

du guerisseur



La Huite

du guerisseur



La Huite

du guerisseur



La Huite

COIN DE L'APOTHAICARE

BANDAGE

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

80 P.O
Chaque

Stock: 3

Vente : 5 P.O

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE

BANDAGE

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

80 P.O
Chaque

Stock: 3

Vente : 5 P.O

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE

BANDAGE

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

80 P.O
Chaque

Stock: 3

Vente : 5 P.O

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE

BANDAGE

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

80 P.O
Chaque

Stock: 3

Vente : 5 P.O

TOUS

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

du guérisseur



La Huite

COIN DE L'APOTHAICARE

Une dose

GOUTTES du GUERISSEUR

Une dose de gouttes du guérisseur qui, si elle est avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.



TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE

Une dose

GOUTTES du GUERISSEUR

Une dose de gouttes du guérisseur qui, si elle est avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.



TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE

Une dose

GOUTTES du GUERISSEUR

Une dose de gouttes du guérisseur qui, si elle est avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.



TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE

Une dose

GOUTTES du GUERISSEUR

Une dose de gouttes du guérisseur qui, si elle est avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.



TOUS