



**QUARTIER ELFE
FLECHES DE PRECISION**

Lorsqu'il utilise ces flèches, votre guerrier peut ajouter t 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