

suwqjâS  
sajD



mawadurD

suwqjâS  
sajD



mawadurD

suwqjâS  
sajD



mawadurD

suwqjâS  
sajD



mawadurD

### Maître archer flèches de précision

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

Campement Elfes Sylvains

### Maître archer 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

Campement Elfes Sylvains

### Maître commerçant 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

Campement Elfes Sylvains

### Maître commerçant Pains elfiques

*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

Compétences du danseur de guerre

Elves  
Sylvains



Campement

Campement Elves Sylvains

La couleur de ce manteau spécial se mélangera avec celle du fond et cachera le porteur aux yeux indiscrets. Il peut être utilisé de deux façons différentes. Pendant une aventure il peut être utilisé par le guerrier pour se rendre invisible à tous les monstres pour un combat entier, s'il doit récupérer de ses blessures, une quelconque action offensive, ou à la fin du combat (selon ce qui se produira en premier) les effets du manteau se dissiperont, et le

**Maitre commerçant**  
**Manteau de dissimulation 1**

Elves  
Sylvains



Campement

Elves  
Sylvains



Campement

### **Maitre commerçant** **Herbes de soins**

Si le danseur de guerre a la compétence de maître des herbes, il peut remplir son stock d'herbes. Chaque achat d'herbes permet au danseur de guerre de fabriquer 1D6 potions.



1D6 X  
50  
P.O.

Stock: 5  
Pas de revente

Campement Elves Sylvains

### **Maitre commerçant** **Manteau de dissimulation 2**

guerrier sera de nouveau visible. Le manteau peut être utilisé de cette façon une fois par aventure.

Pendant un voyage le manteau peut être utilisé pour éviter un événement dangereux. Quand un événement est tiré sur le Tableau de hasard qui fait participer d'autres guerriers, le porteur du manteau peut se couvrir et se cacher.

Le guerrier n'est pas concerné par cet événement et n'est pas affecté par tous les jets de dés. Le

Campement Elves Sylvains

### **Maitre commerçant** **Manteau de dissimulation 3**

manteau peut être utilisé de cette façon une fois par voyage.



2000  
P.O.

Stock: 10  
Pas de revente

Campement Elves Sylvains

### **Maitre commerçant** **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

Campement Elves Sylvains

Spirites  
Elles



Campement

Compétences du danseur de guerre

Il a le goût grisant d'une  
boisson de pluie d'été et de  
clairière de forêt, de rayons du  
soleil au travers les branches  
d'un grand chêne. L'élixir peut  
être bu sans risque par  
n'importe quel elfe, et soignera  
4D6 blessures.  
Pour n'importe quelle autre  
race, une gorgée peut être  
excessivement dangereuse,  
remplissant la tête du buveur de  
visions étranges et lune

Élixir de soins d'Orion 1  
Ainé

Spirites  
Elles



Campement

Spirites  
Elles



Campement

Ainé

Amulette de chance

Le danseur de guerre peut acheter des amulettes de chance sous forme d'anneaux, de boucles d'oreille, de bracelets, etc. qui ont été bénies par Ariel, la reine de la forêt.

Le danseur de guerre gagne un point de chance supplémentaire quand il achète une de ces amulettes, qui est additionné de manière permanente à sa caractéristique de chance tant qu'il possède l'amulette.



1000  
P.O.

Stock: 8  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre

Ainé

Élixir de soins d'Orion 2

sensation de dessèchement, comme voler trop près du soleil.

S'il est bu par n'importe quel non-elfe, le buveur lance toujours 4 dés.

Tous les dés qui indiquent des chiffres pairs soignent des blessures. Pour ceux indiquant des nombres impairs, le breuvage magique provoque des blessures, sans aucune déduction.

Compétences du danseur de guerre

Ainé

Élixir de soins d'Orion 3



300  
P.O.

Stock: 8  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre

Ainé

Baguette magique d'Ariel

Cette brindille semblant inoffensive, est imprégnée de la magie de la forêt. N'importe quel guerrier qui porte une baguette magique d'Ariel tressée dans ses cheveux ou même juste attachée à sa ceinture, peut penser que la chance brille sur lui de temps en temps. Toutes les fois que le porteur de la baguette magique essaye de se débloquent, il peut ajouter +2 à tous les dés qu'il a lancés. Cependant, s'il fait un 1 sur ses jets de dés réels, alors la puissance de la

baguette  
magique est  
épuisée.

Stock: 10  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre

Splains  
Elles



Campement

Compétences du danseur de guerre

La peau de ce tambour léger est confectionnée avec la peau d'un ennemi massacré, souvent un orque, un gobelin ou même un ogre.  
Le danseur de guerre peut jouer du tambour s'il n'y a aucun monstre dans la section. Il ne peut rien faire d'autre pendant le tour puisqu'il crée un rythme sauvage et palpitant, qui résonne dans les tunnels du donjon.  
Comme le rythme de la danse de guerre croît, le danseur de guerre se déplace avec lui, tournant autour de la salle en même temps que la danse. Pour chaque tour dans lequel il ne fait rien excepter jouer du tambour, lancer ID6. Le résultat indique le nombre de

Tambour de Kurnous 1  
Ainé

Splains  
Elles



Campement

Ainé

Tambour de Kurnous 3



750  
P.O

Stock: 9  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre

Ainé

Flûte de pan d'Isha

Ses tubes sont découpés dans des branches d'arbres morts ou parfois dans des os d'ennemis massacrés. Ses notes stridentes et pénétrantes font froid dans le dos de tous ce qui l'entende.

La flûte de pan peut être utilisée une fois par aventure. Quand elle est utilisée, tous les jets de dés pour toucher de tout type de monstre sont réduits de 1 jusqu'à ce qu'un 5 ou plus soit réalisé dans la phase de pouvoir. Cependant, la flûte n'a aucun effet sur les elfes de toutes sortes.

750  
P.O

Stock: 9  
Pas de revente

Compétences du danseur de guerre

Ainé

Tambour de Kurnous 2

tours pour lequel le rythme du tambour reste en lui, même après qu'il aura cessé de jouer. Pendant qu'il est encore sous influence du tambour, le danseur de guerre additionne +1 à tous ses jets de dés.

Cependant, après le premier tour dans lequel le danseur de guerre joue du tambour de Kurnous, déduire -1 des jets de dés pour la phase de pouvoir. Au deuxième tour, déduire -2 et ainsi de suite.

Ceci prouve que deux choses se produisent : premièrement, la puissance de la magie est absorbée par la danse, pour aider le danseur de guerre dans les combats à venir.

Compétences du danseur de guerre