

. ECURIE .

. 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 mule. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour une mule est 6. Vous devez donc obtenir 6 ou plus sur 2D6 pour qu'une mule 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				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E.	S		Achat	Vente	
Mule	X	X	X	X	6	200	100	Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage d'une semaine. Augmente les dépenses d'une pièce d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, la mule a été volée.
Cheval	X	-	X	X	8	500	200	Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de deux pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé.
Destrier	X	-	X	-	10	1000	400	Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de trois pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé. Si un hasard au cours d'un voyage occasionne un combat, vous pouvez ajouter + 1 aux jets de dés demandés.
Attelage	X	X	X	X	7	300	100	Un attelage peut être fixé à une mule, un cheval ou un destrier et peut transporter jusqu'à 4 guerriers et tout leur équipement, réduisant le temps de voyage du groupe d'une semaine.



ECURIE MULE

Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage d'une semaine. Augmente les dépenses d'une pièce d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, la mule a été volée.



200
P.O

Stock: 6

Vente : 100 P.O

TOUS

ECURIE CHEVAL

Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de deux pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé.



500
P.O

Stock: 8

Vente : 200 P.O

Sauf NAIN

ECURIE DESTRIER

Peut transporter tout l'équipement de votre guerrier entre les donjons, réduisant le temps de voyage de deux semaines. Augmente les dépenses de trois pièces d'or par jour. Au moment de quitter une ville, lancez 1D6. Sur un 1, le cheval a été volé. Si un hasard au cours d'un voyage occasionne un combat, vous pouvez ajouter + 1 aux jets de dés demandés.



1000
P.O

Stock: 10

Vente : 400 P.O

Sauf NAIN & SORCIER

ECURIE ATTELAGE

Un attelage peut être fixé à une mule, un cheval ou un destrier et peut transporter jusqu'à 4 guerriers et tout leur équipement, réduisant le temps de voyage du groupe d'une semaine.



300
P.O

Stock: 7

Vente : 100 P.O

TOUS