

. MAGASIN GENERAL .

. 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 des cales. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement pour des cales est 8. Vous devez donc obtenir 8 ou plus sur 2D6 pour que des cales soient disponibles.

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.



Équipement	B	N	E	S	Stock	Coût (achat)	Coût (vente)	Règles Spéciales
Corde	X	X	X	X	5	30	5	Utilisable pour sortir d'un puits : après chaque utilisation, lancer 1D6, sur un 1 ou 2 la corde se casse et doit être jetée
1D6 Bandages	X	X	X	X	7	50 chacun	2	Chaque bandage reconstitue 3 blessures. Une seule utilisation. À la fin de chaque aventure lancer 1D6 pour chaque bandage. Sur 1, 2 et 3, le bandage est périmé et doit être jeté.
1D6 Rations	X	X	X	X	5	50 chacun	-	Chaque ration redonne 2 Points de Vie. A la fin de chaque aventure, les rations non utilisées doivent être défaussées.
1D6 Cales	X	X	X	X	7	100 chacune	10	Chaque cale garde une porte fermée pendant un tour. Pour utiliser une cale, votre guerrier doit être adjacent à une porte. Une fois la cale fixée, la porte ne peut être ouverte qu'en étant détruite. Pour détruire une porte, un monstre doit être adjacent à la porte. Lancez un dé et ajoutez sa Force. Sur un 9+, la porte est détruite.
1D6 tonnelets de bière.	X	X	-	X	5	50 chacun	-	-1 en CC, -1 en Initiative, +1 en Force (+2 pour les nains) +1 aux jets de Peur, l'effet dure un tour. Si le Sorcier boit, il ne peut pas lancer de sorts pendant deux tours.
Tunique fine	X	X	X	X	6	50	20	-
Bottes	X	X	X	X	4	20	10	-

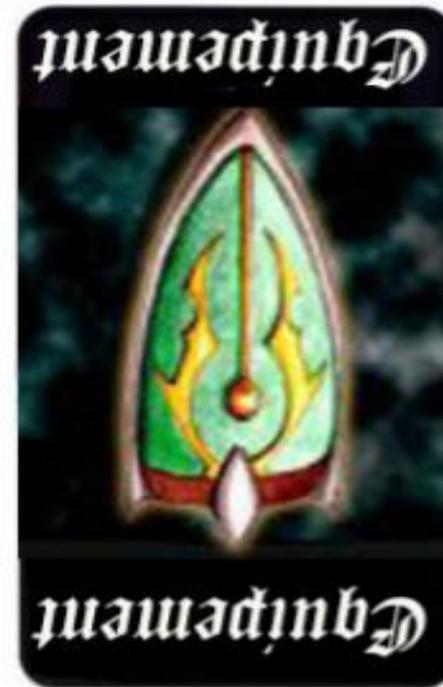
Équipement	B	N	E	S	Stock	Coût (achat)	Coût (vente)	Règles Spéciales
Pierre de Transe	X	X	X	X	7	300	75	Si votre guerrier ne fait rien ne bouge pas pendant un tour, et qu'il n'y a pas de monstre dans la section, il entre en transe et récupère 1 Point de Vie.
1D6 Flacons de Feu Grégeois	X	X	X	X	7	100 chacun	-	Peut être employé pour brûler des lichens et des moisissures. Le guerrier doit jeter un flacon sur les moisissures. Le feu grégeois les brûle complètement.
1D6 Flacons de mort-aux-rats	X	X	X	X	7	100 chacun	-	Peut être jeté sur les rats géants. Chaque flacon tue 1D3 rats géants.
1D6 bouteilles vides	X	X	X	X	6	20 chacune	-	Peut être employé pour faire des breuvages magiques
Lanterne	X	X	X	X	6	100	10	-
1D6 Torches	X	X	X	X	5	10 chacune	-	Peut être employé quand le guerrier se perd. Chaque torche brûle 1D6 tours. Pendant ce temps le guerrier peut essayer de retrouver ses compagnons
Pied de biche	X	X	X	-	8	100	10	Peut être employé pour ouvrir les portes fermées. Le guerrier doit réussir un test de force.
Grappin	X	X	X	X	8	150	20	Peut être attaché à une corde. Un guerrier peut utiliser un grappin pour sortir d'un puits sans l'aide d'autres guerriers
Outils De Gravure	-	X	X	-	7	100	10	Les guerriers peuvent utiliser ces outils pour faire des marques et des éraflures sur les murs du donjon. Une bande qui utilise ces outils gagne une bonification de +1 sur le tableau d'évasion.
1D6 Feuilles de papier	-	-	X	X	8	10 chacune	-	Peuvent être employées pour faire des cartes. Une carte donne à vos guerriers une bonification +2 sur le tableau d'évasion, s'ils se perdent dans le donjon.
1D6 Flacons d'encre	-	-	X	X	8	20 chacun	-	Nécessaire pour dessiner des cartes. Chaque flacon a assez d'encre pour dessiner une carte
Briquet à silex	X	X	X	X	6	20	-	Nécessaire pour allumer des torches
Lanterne de secours	X	X	X	X	9	300	30	Cette lanterne illumine la section de plateau sur laquelle le guerrier se tient, et 2 sections plus loin de chaque côté. L'aide de cette lanterne rend plus difficile qu'un guerrier se perde dans le donjon, le guerrier doit être à 3 sections du porteur de la lanterne avant qu'il ne se perde
1D3 cadenas	X	X	-	-	8	200 chacun	20	Peut être employé pour fermer des portes. Il faut à un monstre 1D6 tours pour ouvrir une porte cadenassée
1D6 Flacons d'huile de lampe	X	X	X	X	5	5 chacun	-	Combustible pour la lanterne, chaque flacon a assez d'huile pour 1 aventure
1D6 Pierre à affûter	X	X	X	-	5	5 chacun	-	Peut être employé pour affûter une épée ou une hache. L'arme cause 1 point de dommage supplémentaire pour 1D6 tours. Il faut à un guerrier un tour pour affûter son arme. Pendant ce temps le guerrier ne peut rien faire d'autre. Une seule utilisation.
Sac a dos	X	X	X	X	6	20	-	Nécessaire pour porter l'équipement supplémentaire du guerrier.

Huile de lampe, feu grégeois : Chaque fois qu'un guerrier avec cet équipement dans son baluchon est frappé par le feu, ces flacons explosent. Chaque flacon cause 1D6 dommages seulement modifiés par l'endurance.

Sac à dos : Un guerrier a besoin d'un sac à dos pour porter tout l'équipement qu'il achète en ville. Sans baluchon, le guerrier ne peut pas emporter ses achats avec lui dans sa prochaine aventure.

Lanternes et torches: non seulement le chef de la bande, mais chaque guerrier peut porter une lanterne ou une torche. L'inconvénient est qu'un guerrier qui utilise une lanterne ou une torche ne peut pas utiliser une arme à deux mains ou un bouclier. Par contre, il ne peut pas se perdre. Un guerrier peut préférer porter une lanterne ou des torches dans son baluchon. Chaque fois qu'il se perd dans l'obscurité il peut essayer de prendre la lanterne ou la torche dans son baluchon; lancer 1D6

- 1-2** Le guerrier qui fouille dans son baluchon est très maladroit et la lanterne ou la torche tombe à terre. Dans le cas d'une lanterne, elle se casse et est inutilisable. Dans le cas d'une torche, la torche roule sur le sol loin du guerrier et il ne peut pas la retrouver. Le guerrier doit lancer sur le tableau d'évasion.
- 3-4** Le guerrier fouille dans son baluchon et saisit un objet aléatoire d'équipement. Faire un test pour voir ce que le guerrier saisit. Si c'est une lanterne ou une torche, le guerrier peut continuer à explorer le donjon. Si c'est un autre objet le guerrier devra faire un autre test au prochain tour.
- 5-6** Le guerrier saisit la lanterne ou une torche et il peut continuer à se risquer dans le donjon.



MAGASIN GENERAL CORDE

Pour sortir d'une fosse. Après chaque utilisation, lancez 1 D6 : sur un 1 ou 2, la corde se rompt.



30
P.O

Stock: 5
Vente : 5 P.O

TOUS

MAGASIN GENERAL 1D6 BANDAGES

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).



50 P.O
Chaque

Stock: 7
Vente : 2 P.O

TOUS

MAGASIN GENERAL 1D6 RATIONS

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).



50 P.O
Chaque

Stock: 5
Pas de revente

TOUS

MAGASIN GENERAL 1D6 CALES

Chaque cale garde une porte fermée pendant un tour. Pour utiliser une cale, votre guerrier doit être adjacent à une porte. Une fois la cale fixée, la porte ne peut être ouverte qu'en étant détruite. Pour détruire une porte, un monstre doit être adjacent à la porte. Lancez un dé et ajoutez sa Force.

Sur un 9+, la porte est détruite.

Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des cales, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).



100 P.O
Chaque

Stock: 7
Vente : 10 P.O

TOUS

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

Equipment



Equipment

**MAGASIN GENERAL
1D6 TONNELETS DE BIERE**

-1 en CC, -1 en Initiative, +1 en Force (+2 pour les nains) +1 aux jets de Peur, l'effet dure un tour. Si le Sorcier boit, il ne peut pas lancer de sorts pendant deux tours. Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des tonnelets, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).



50 P.O
Chaque

Stock: 5
Pas de revente

Sauf ELFE

**MAGASIN GENERAL
TUNIQUE FINE**

Pas de règles spéciales



50 P.O

Stock: 6
Vente : 20 P.O

TOUS

**MAGASIN GENERAL
BOTTES**

Pas de règles spéciales



20 P.O

Stock: 4
Vente : 10 P.O

TOUS

**MAGASIN GENERAL
PIERRE DE TRANSE**

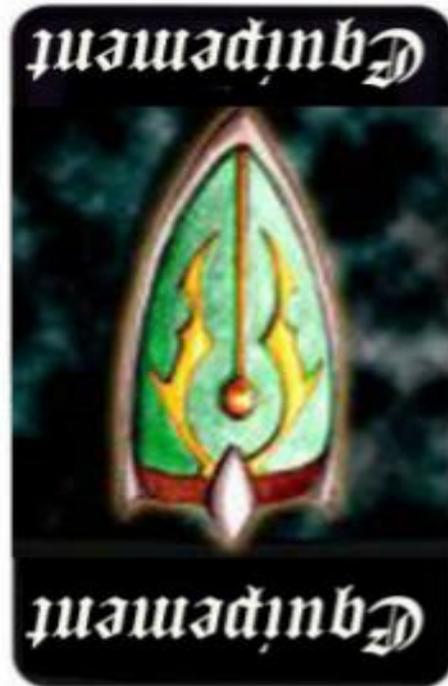
Si votre guerrier ne fait rien ne bouge pas pendant un tour, et qu'il n'y a pas de monstre dans la section, il entre en transe et récupère 1 Point de Vie.



300 P.O

Stock: 7
Vente : 75 P.O

TOUS



**MAGASIN GENERAL
1D6 FEUX GREGOIS**

Peut être employé pour brûler des lichens et des moisissures.
Le guerrier doit jeter un flacon sur les moisissures. Le feu grégeois les brûle complètement.



100 PO
chaque

Stock: 7

Pas de revente

TOUS

**MAGASIN GENERAL
1D6 FLACONS MORT AUX RATS**

Peut être jeté sur les rats géants.
Chaque flacon tue 1D3 rats géants.



100 PO
chaque

Stock: 7

Pas de revente

TOUS

**MAGASIN GENERAL
1D6 BOUTEILLES VIDES**

Peut être employé pour faire des breuvages magiques



20 PO
chaque

Stock: 6

Pas de revente

TOUS

**MAGASIN GENERAL
LANTERNE**

Éclaire la section de donjon dans laquelle se trouve le porteur, ainsi que toutes les sections de donjon adjacentes.

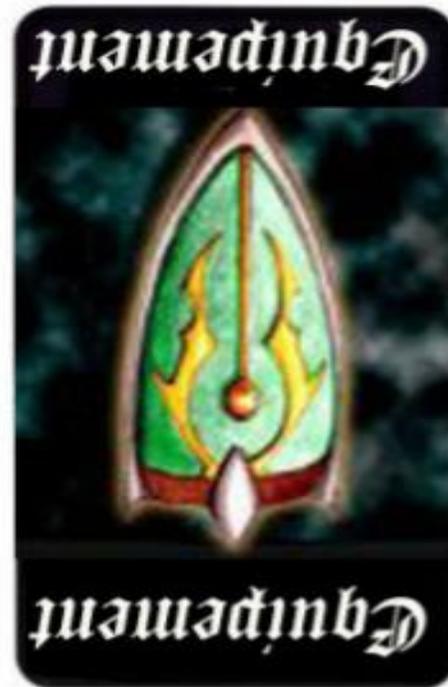
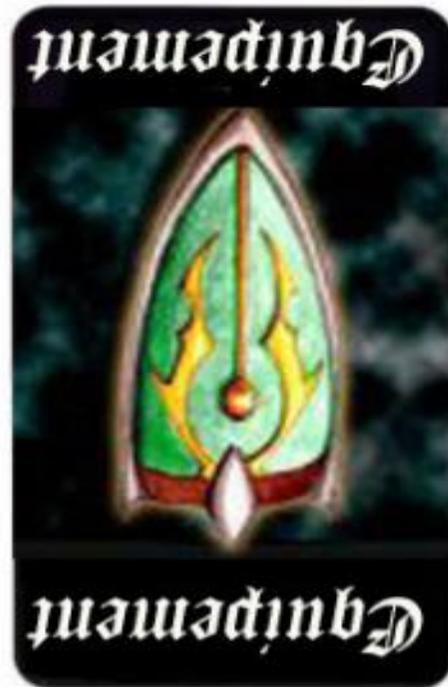


100 PO

Stock: 6

Vente : 10 P.O

TOUS



MAGASIN GENERAL 1D6 TORCHES

Peut être employé quand le guerrier se perd. Chaque torche brûle 1D6 tours. Pendant ce temps le guerrier peut essayer de retrouver ses compagnons.



10 PO
chaque

Stock: 5

Pas de revente

TOUS

MAGASIN GENERAL PIED DE BICHE

Peut être employé pour ouvrir les portes fermées. Le guerrier doit réussir un test de force.



100 PO
chaque

Stock: 8

Vente : 10 P.O

TOUS

MAGASIN GENERAL GRAPPIN

Peut être attaché à une corde. Un guerrier peut utiliser un grappin pour sortir d'un puits sans l'aide d'autres guerriers



150 PO

Stock: 8

Vente : 20 P.O

TOUS

MAGASIN GENERAL OUTILS DE GRAVURE

Les guerriers peuvent utiliser ces outils pour faire des marques et des éraflures sur les murs du donjon. Une bande qui utilise ces outils gagne une bonification de +1 sur le tableau d'évasion.

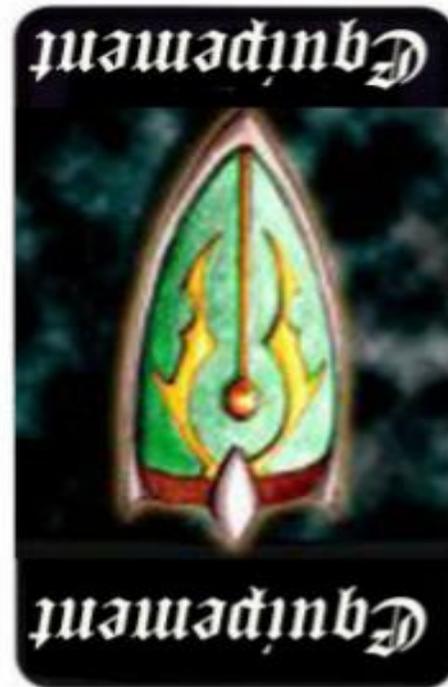
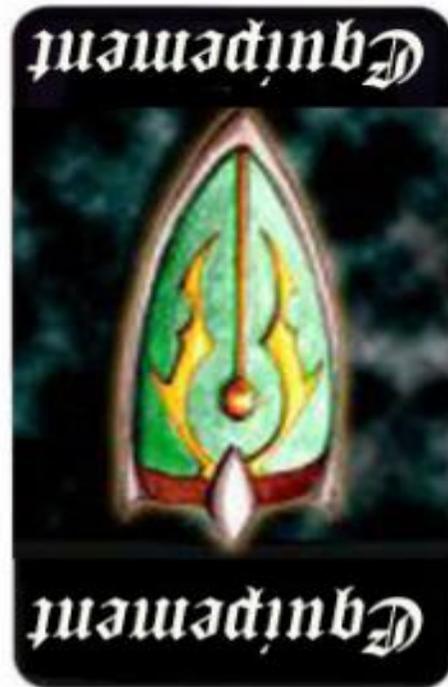


100 PO

Stock: 7

Vente : 10 P.O

Sauf BARBARE et SORCIER



**MAGASIN GENERAL
1D6 FEUILLES DE PAPIER**

Peuvent être employées pour faire des cartes. Une carte donne à vos guerriers une bonification +2 sur le tableau d'évasion, s'ils se perdent dans le donjon.



10 PO
chaque

Stock: 8

Pas de revente

Sauf BARBARE et NAIN

**MAGASIN GENERAL
1D6 FLACONS D'ENCRE**

Nécessaire pour dessiner des cartes.
Chaque flacon a assez d'encre pour dessiner une carte



20 PO
chaque

Stock: 8

Pas de revente

Sauf BARBARE et NAIN

**MAGASIN GENERAL
BRIQUET A SILEX**

Nécessaire pour allumer des torches



20 PO

Stock: 6

Pas de revente

TOUS

**MAGASIN GENERAL
LANTERNE DE SECOURS**

Cette lanterne illumine la section de plateau sur laquelle le guerrier se tient, et 2 sections plus loin de chaque coté. L'aide de cette lanterne rend plus difficile qu'un guerrier se perde dans le donjon, le guerrier doit être à 3 sections du porteur de la lanterne avant qu'il ne se perde



300 PO

Stock: 9

Vente : 30 P.O

TOUS



**MAGASIN GENERAL
1D3 CADENAS**

Peut être employé pour fermer des portes. Il faut à un monstre 1D6 tours pour ouvrir une porte cadenassée



Stock: 8
Vente : 20 P.O

200 PO
chaque

Sauf ELFE et SORCIER

**MAGASIN GENERAL
1D6 FLACONS D'HUILE LAMPE**

Combustible pour la lanterne, chaque flacon a assez d'huile pour 1 aventure



Stock: 5
Pas de revente

5 PO
chaque

Sauf BARBARE et NAIN

**MAGASIN GENERAL
1D6 PIERRES A AFFUTER**

Peut être employé pour affûter une épée ou une hache.
L'arme cause 1 point de dommage supplémentaire pour 1D6 tours.
Il faut à un guerrier un tour pour affûter son arme. Pendant ce temps le guerrier ne peut rien faire d'autre.



Stock: 5
Pas de revente

5 PO
chaque

Sauf SORCIER

**MAGASIN GENERAL
SAC A DOS**

Nécessaire pour porter l'équipement supplémentaire du guerrier.



Stock: 6
Pas de revente

20 PO

TOUS