

.TABLEAUX D'EQUIPEMENT.

.FORGE.

Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E.	S		Achat	Vente	
Armure de cuir	X	X	X	-	5	40	20	+ 1 en Endurance. Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie.
Fourrures	X	X	X	-	4	300	75	+1 en Endurance. Peuvent être portées en plus d'une cotte de mailles ou d'une armure légère, mais imposent alors -1 au Mouvement et -i aux jets pour toucher.
Cotte de Mailles	X	X	-	-	6	500	150	+2 en Endurance ; -1 en Mouvement.
Armure Légère	X	X	-	-	7	1000	350	+2 en Endurance.
Armure Lourde	X	X	-	-	8	4000	1100	+3 en Endurance, -1 en Mouvement (excepté le Nain).
Armure de plates	-	X	-	-	10	7000	2500	+4 en Endurance ; -1 en Mouvement
Bouclier	X	X	X	-	4	300	75	+1 en Endurance. Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.
Grand bouclier	X	X	-	-	9	550	150	+2 en Endurance, -1 en Mouvement. -1 pour toucher. Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.
Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie								
Casque de cuir	X	X	X	-	4	100	12	+1 en Endurance ; détruit par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui le porte tombe à 0 Points de Vie.
Casque léger	X	X	X	-	7	500	150	+ 1 en Endurance
Grand Heaume	X	X	-	-	9	1000	350	+ 2 en Endurance

.ARCHERIE.

Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E.	S		Achat	Vente	
Arc Court	X	-	X	X	5	150	20	Force 1. Autant de tir par tour que le guerrier dispose d'Attaques
Arc Long	X	-	X	-	8	300	40	Force 4. Un tir par tour.
Flèches	X	-	X	X	3	20	-	Suffisamment de flèches pour un arc court ou long pour toute la durée du donjon.
1D6 Flèches Incendiaires	X	-	X	X	8	100	-	Si la flèche touche sa cible, elle peut l'enflammer. Lancez 1 D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 la cible prend feu et subit 1D6 blessures supplémentaires, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, à chaque tour jusqu'à ce que le jet de dommages soit un 1 ou 2. Les flammes s'éteignent, sans plus causer de blessures.
Arbalète	-	X	-	X	9	1000	200	Force 5. Un tir par tour.
Arbalète de poing	-	X	X	X	10	1500	250	Force 3. 3 tirs un tour sur deux (il faut un tour pour recharger), portée 5 cases.
Carreaux	-	X	X	X	3	30	-	Suffisamment de carreaux pour une arbalète ou une arbalète de poing pour la durée du donjon.

.ARMURERIE.

Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E	S		Achat	Vente	
Dagues	X	X	X	X	4	75	20	Force 1. Arme de corps à corps ou de jet, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués.
Couteau	X	X	X	X	2	40	5	Force 1. Peut être caché dans une botte du guerrier.
Epée	X	X	X	-	5	200	15	Dommages Normaux (1D6 + Force du guerrier).
Epée Longue	X	-	X	X	7	400	20	+1 en Force. -i à tous les jets pour toucher
Epée à deux Mains	X	X	X	-	8	700	35	+4 en Force. -1 en Initiative, -1 Attaque. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.
Epée Large	X	-	-	-	7	500	25	+3 en Force . -1 à tous les jets pour toucher.
Hache	X	X	-	-	4	150	15	Dommages normaux (comme une épée).
Hache de Guerre	X	X	-	-	8	500	35	+2 en force. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps.
Hache de Lancer	X	X	-	-	7	300	35	+1 en Force. Arme de jet ou de combat. Si lancée, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués.
Lance	X	X	X	-	8	200	20	Arme de jet ou de combat. +1 en initiative le premier round de combat. Peut attaquer sur 2 rangs (comme les lanciers gobelins). Pas de modificateurs aux dommages. Si lancée, nécessite 4+ pour toucher, Force égale à celle du lanceur.
Masse	X	X	-	-	7	250	20	-1 à tous les jets pour toucher, mais si le résultat pour toucher est un 6, lancez 1 D6 supplémentaire pour les blessures.
Marteau	X	X	X	-	10	400	100	Si 6 naturel, lancez 1D6 supplémentaire pour les blessures.
Shurikens	X	-	X	X	6	100	35	Force 1. Armes de jet, lancées à CT -1. Ignorez l'armure quand vous déterminez les dommages. Le sac contient assez de shurikens pour toute l'aventure. Le guerrier peut lancer autant de shurikens par tour qu'il a d'Attaques.
Fléau	X	X	-	-	9	250	100	+2 en Force . -2 à tous les jets pour toucher.
Ceste	X	X	X	X	8	100	25	Force 4. -2 à tous les jets pour toucher.
Hallebarde	X	-	X	-	7	250	75	+1 en Force. -2 en Initiative,. Ne peut pas utiliser de bouclier en même temps. Attaque sur deux rangs (voir lanciers gobs).

.ECURIES.

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.

.BAZAR.

Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E	S		Achat	Vente	
Cordes	X	X	X	X	5	30	5	Pour sortir d'une fosse. Après chaque utilisation, lancez 1 D6 : sur un 1 ou 2, la corde se rompt.
1D6 Bandages	X	X	X	X	7	50 Chacun	5	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.
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 Chacun	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.
Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des bandages, des provisions, des cales ou 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).								
Vêtements	X	X	X	X	6	50	20	-
Bottes	X	X	X	X	4	20	10	-
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.

.POUDRERIE.

Equipement	Guerriers				Stock	Coût		REGLES SPECIALES
	B	N	E.	S		Achat	Vente	
Pistolets (2)	-	X	-	X	10	3000	600	A besoin de poudre et de balles. Force 6. Chaque pistolet peut tirer une fois un tour sur deux (un tour pour recharger). Portée six cases.
Mousquet	X	X	-	X	11	2000	700	A besoin de poudre et de balles. Force 8, -2 en CT . Peut tirer une fois un tour sur deux (un tour pour recharger). Si le tir tue un monstre, la balle continue vers le monstre se trouvant derrière, avec une Force de -1 pour chaque monstre supplémentaire tué.
Balles	X	X	-	X	4	100	-	Suffisamment de balles pour toute l'aventure.
Poudre	X	X	-	X	4	100	-	Suffisamment de poudre pour les pistolets ou le mousquet pour toute l'aventure.

ACHATS MAJEURS

Il y a des choses réservées aux guerriers fabuleusement riches qui ont atteint une telle puissance qu'ils envisagent sans doute de prendre leur retraite, peut-être pour devenir général d'une armée ou seigneur de terres immenses. En eux-mêmes, ces objets ne sont d'aucune utilité pour Warhammer Quest, si ce n'est pour montrer à quel point votre guerrier a réussi!

Si vous décidez l'achat d'un de ces objets extravagants, vous pouvez lui donner un nom et une histoire, de façon que votre guerrier devienne Cromm le Barbare, Seigneur de Valenburg, par exemple, au lieu de simplement Cromm.

Achats Majeurs

Tour	100 000 pièces d'or
Château	300 000 pièces d'or
Palais	400 000 pièces d'or
Forteresse	600 000 pièces d'or
Temple	50 000 pièces d'or
Navire	50 000 pièces d'or