

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**

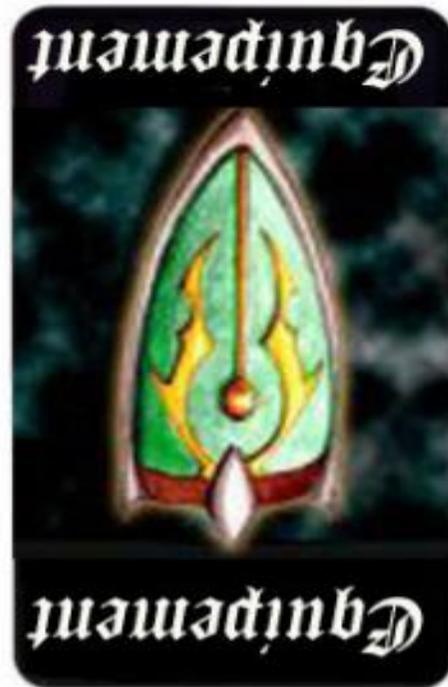
Si votre guerrier ne fait rien ne bouge pas pendant un tour, et qu'il n'y a pas de monstre dans la section, il entre en transe et récupère 1 Point de Vie.



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.

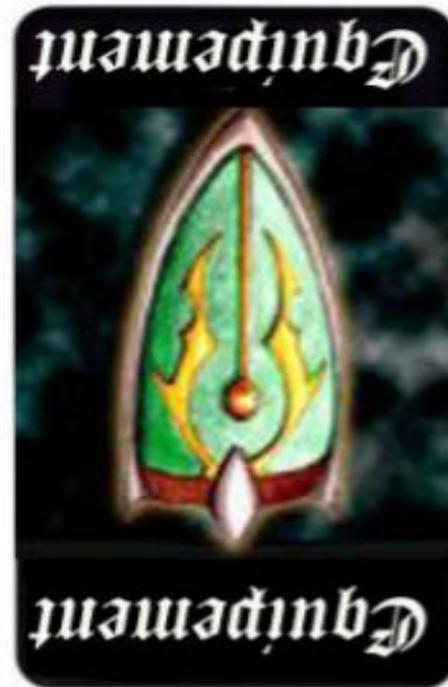
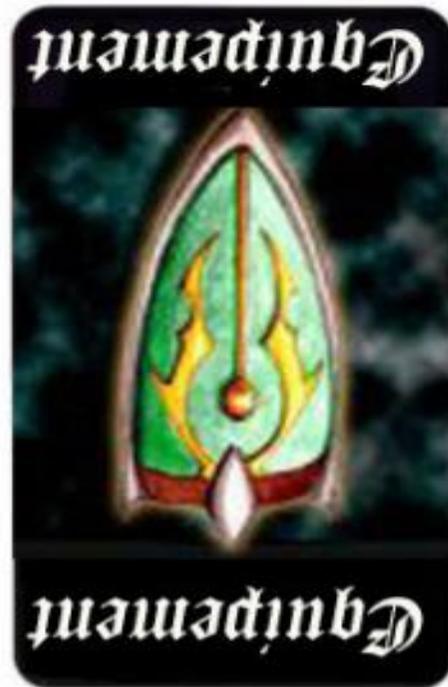


100 PO

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