



Arbalète



Prix: 350 po

Cette arme à distance vous donne 3 dés d'Attaque. Vous pouvez viser tout monstre que vous pouvez "voir" (à condition qu'il ne vous soit pas adjacent). Vous avez une quantité de carreaux illimitée. NE PEUT ÊTRE UTILISÉE PAR L'ENCHANTEUR.

Armure de Plates



Prix: 850 po

Cette lourde armure métallique vous donne 2 dés de Défense SUPPLEMENTAIRE. Toutefois, à cause de son poids, vous ne pouvez lancer qu'1 dé de Déplacement quand vous la portez. Peut être combinée avec Casque et/ou Bouclier. NE PEUT ÊTRE PORTÉE PAR L'ENCHANTEUR.

Bâton



Prix: 100 po

Ce long bâton au bois robuste vous donne 1 dé d'Attaque. Grâce à sa longueur, il vous permet d'attaquer en diagonale. VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME.

Bâton de Combat



Prix: 200 po

Ce long bâton au bois renforcé vous donne 2 dés d'Attaque. Grâce à sa longueur, il vous permet d'attaquer en diagonale. VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME.

Bouclier



Prix: 150 po

Cette armure tenue en main vous procure 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE. NE PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC HACHE D'ARMES OU BÂTON. NE PEUT ÊTRE UTILISÉ PAR L'ENCHANTEUR.

Cape de Protection



Prix: 350 po

La cape vous permet de lancer 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE. Seul un Enchanteur peut l'utiliser.

Casque



Prix: 125 po

Ce protège tête vous offre 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE. NE PEUT ÊTRE PORTÉ PAR L'ENCHANTEUR.

Cotte de Mailles



Prix: 500 po

Cette légère armure métallique vous donne 1 dé de Défense SUPPLEMENTAIRE. Peut être combinée avec Casque et/ou Bouclier. NE PEUT ÊTRE PORTÉE PAR L'ENCHANTEUR.

Dague



Prix: 25 po

Ce couteau acéré vous donne 1 dé d'Attaque. Une dague peut aussi être lancée sur tout monstre que vous pouvez "voir," mais sera alors perdue.

Epée Courte



Prix: 150 po

Cette courte lame vous donne une force d'Attaque de 2 dés de combat. **NE PEUT ÊTRE UTILISEE PAR L'ENCHANTEUR.**

Epée Large (Glaive)



Prix: 250 po

Cette large lame vous donne une force d'Attaque de 3 dés de combat. **NE PEUT ÊTRE UTILISEE PAR L'ENCHANTEUR.**

Epée Longue



Prix: 350 po

Cette longue lame vous donne une force d'Attaque de 3 dés de combat. Grâce à sa longueur, elle vous permet d'attaquer en diagonale. **NE PEUT ÊTRE UTILISEE PAR L'ENCHANTEUR.**

Hache d'Armes



Prix: 450 po

Cette lourde hache à double tranchant vous donne une force d'Attaque de 4 dés de combat. **VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME. NE PEUT ÊTRE UTILISEE PAR L'ENCHANTEUR.**

Hachette



Prix: 150 po

La hachette vous permet de lancer 2 dés d'Attaque. Vous pouvez aussi la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. **NE PEUT ÊTRE UTILISEE PAR L'ENCHANTEUR.**

Lance



Prix: 150 po

La lance vous permet de lancer 2 dés d'Attaque. Elle peut servir pour Attaquer en Diagonale. Vous pouvez aussi la lancer mais, dans ce cas, vous la perdez. **VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME. NE PEUT ÊTRE UTILISEE PAR L'ENCHANTEUR.**

Remontant



Prix: 200 po

Le remontant vous permet de lancer 1 dé de Défense **SUPPLEMENTAIRE.** Seul un Enchanteur peut l'utiliser.

Trousse à Outils



Prix: 250 po

Cette trousse vous offre 50% de chance de désarmer tout piège (non déclenché) que vous aurez repéré. Voir le Livre des Règles pour la marche à suivre.

Antidote au Venin (Potion)



Prix: 300 po

Ce breuvage gazeux a un goût horrible, mais soigne jusqu'à 2 Points de Corps perdus par Aiguilles & Fléchettes Empoisonnées seulement.

Potion de Bataille



Prix: 200 po

Si vous obtenez 1 Jet d'Attaque vraiment "faible", vous pouvez boire cette potion rouge sang. Elle vous permet de relancer 1 fois vos dés d'attaque.

Potion de Dextérité



Prix: 100 po

Ce pétillant liquide ajoute 5 cases de Déplacement à votre prochain jet de dés OU garanti 1 saut réussi au-dessus d'1 Oubliette.

Si vous en achetez plusieurs, vous ne pouvez en utiliser qu'1 par tour.

Potion de Force Glaciale



Prix: 200 po

Cette mixture orange pétillante donne une force surhumaine au Barbare pendant 1 tour.

Une fois la potion ingurgitée, sa prochaine Attaque causera le double des dégâts indiqués par les dés. Aucun autre Héros ne peut boire cette potion.

Potion de Guérison



Prix: 500 po

N'importe quel Héros peut ingurgiter ce liquide jaune vif pour récupérer 1d6 Points de Corps perdus. (Sans dépasser les Points de Corps initiaux).

Potion de Peau de Glace



Prix: 300 po

Seul un Barbare est affecté par cette boisson de neige fondue. Elle procure au Barbare 2 dés de Défense SUPPLEMENTAIRES.

Dès qu'il n'y a plus de monstres dans la ligne de vue du Barbare, les effets se dissipent.

Potion de Rage Guerrière

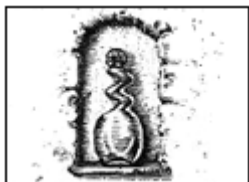


Prix: 400 po

Seul un Barbare peut avaler cette mixture cramoisie. Elle lui permet 2 Attaques par tour aussi longtemps qu'il y a des monstres en vue.

Dès qu'il n'y a plus de monstres dans la ligne de vue du Barbare, les effets se dissipent.

Potion de Rappel



Prix: 400 po

Un Elfe qui boit cette mixture verdâtre récupère 1 Sort qui fut lancé plus tôt durant la Quête courante.

Choisissez le Sort à rappeler judicieusement.

Potion de Récupération



Prix: 500 po

Buvez ce léger liquide brun pour récupérer 1 Point de Corps & 1 Point d'Esprit perdus.

C'est réparateur après une rude bataille !

Potion de Rétablissement



Prix: 800 po

Ce rafraîchissant breuvage restitue tous les Points de Corps & d'Esprit d'un Héros à leur niveau initial.

Cette potion peut aussi servir à guérir un Héros atteint de Lycanthropie.

Potion de Vision



Prix: 500 po

Boire le contenu de cette fiole claire permet à l'Elfe de voir toutes les Portes Secrètes & les Pièges détectables (codés en or sur les Plans de Quête) dans sa ligne de vue. Cet effet perdure jusqu'à ce que l'Elfe subisse la perte d'au moins 1 Point de Corps.

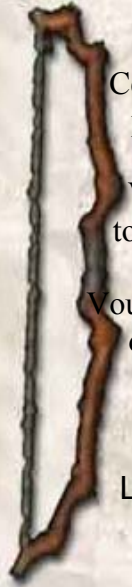
Arc Long

Prix: 250 po

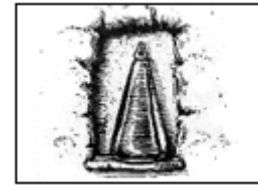
Cette arme à longue portée vous donne 2 dés d'Attaque. Vous pouvez viser tout monstre en vue (non adjacent).

Vous avez un nombre de flèches illimité.

NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ PAR L'ENCHANTEUR ET LE PUGILISTE.



Potion de Vitesse Elfique



Prix: 500 po

Quand un Elfe boit ce sirupeux breuvage, il peut se Déplacer jusqu'à 12 cases par tour au lieu de lancer les dés. L'Elfe obtient aussi 2 Attaques par tour. Ces effets se dissipent dès que l'Elfe subit la perte d'au moins 1 Point de Corps.

Masse d'Arme



Prix: 150 po

Cette arme robuste est parfaite contre les corps déshydratés des Morts-Vivants. Elle vous donne 1 dé d'Attaque (2 dés contre les Morts-Vivants). **NE PEUT ÊTRE UTILISÉE PAR L'ENCHANTEUR.**

Etoile du Matin



Prix: 200 po

Cette lourde masse « cloutée » est idéale contre la chair & les os déshydratés.

Elle vous donne 2 dés d'Attaque (3 dés contre les Morts-Vivants).

VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME A 2 MAINS. NE PEUT ÊTRE UTILISÉE PAR L'ENCHANTEUR.

Hache d'Exécution



Prix 350 po

Cette lourde hache vous donne 3 dés d'Attaque.

VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME. NE PEUT ÊTRE UTILISÉE PAR L'ENCHANTEUR.

Arc Court

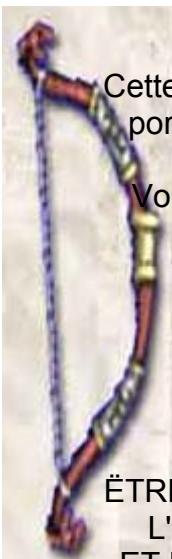
Prix: 150 po

Cette arme à longue portée vous donne 1 dé d'Attaque.

Vous pouvez viser tout monstre en vue (non adjacent).

Vous avez un nombre de flèches illimité.

NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ PAR L'ENCHANTEUR ET LE PUGILISTE.



Cestus



Prix: 150 po

Ces gants métalliques cloutés sont parfaits pour le combat rapproché.

Cette arme vous donne 1 dé de Défense SUPPLÉMENTAIRE et 1 dé d'Attaque.

LE PORTEUR NE PEUT UTILISER NI BOUCLIER NI ARME SUPPLÉMENTAIRE.

Epée Barbare

Prix: 450 po

Cette lourde hache à double tranchant vous donne 4 dés d'Attaque.

VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER DE BOUCLIER AVEC CETTE ARME. NE PEUT ÊTRE UTILISÉE PAR L'ENCHANTEUR.

