

Hâchette de Pierre



Cette hachette permet de lancer un dé supplémentaire pour attaquer. On peut aussi la lancer. Elle se plante alors dans la créature ciblée et y reste. Il faut se déplacer ensuite près de la créature blessée pour la récupérer. A distance, attaquez avec 2 dés, quelque soit votre total de dés d'attaques.

Utilisable uniquement par le Barbare et le Nain
Valeur : 500 Pièces d'Or

Hâche Naine



Cette Hâche est une Hâche de Bataille Naine de qualité. Elle permet de lancer 2 dés d'attaque supplémentaires et elle peut aussi être lancée pour attaquer à distance. Elle se plante dans la cible et il faut ensuite aller la chercher pour la réutiliser.

Utilisable uniquement par le Nain
Valeur : 1500 Pièces d'Or

Flèches Enflammées



Ces flèches, utilisées avec un arc de n'importe quel type, permettent de lancer un dé de combat supplémentaire lors d'attaques à distance. Elles occasionnent des dégâts supplémentaires sur les Morts Vivants. Quand vous visez un Mort-Vivant avec ces flèches, lancez deux dés de combat supplémentaires.

Utilisable uniquement par l'Elfe.
Valeur : 950 Pièces d'Or

Hâche Brise-Crâne



Cette Hâche permet d'attaquer avec 1 dé de combat supplémentaire. Elle permet aussi d'exploser le crâne de son adversaire. Pour cela, annoncez une attaque brise crâne au lieu d'attaquer normalement. Lancez seulement un dé de combat. Si vous obtenez un bouclier du chaos, le crâne de votre adversaire explose et il meurt sur le coup.

Utilisable uniquement par le Barbare et le Nain
Valeur : 2000 Pièces d'Or

Fléau à Trois Têtes



Ce Fléau permet d'attaquer en diagonale et de lancer un dé de combat supplémentaire.

Utilisable uniquement par le Nain, l'Elfe et le Barbare.
Valeur : 750 Pièces d'Or

Arc d'Os



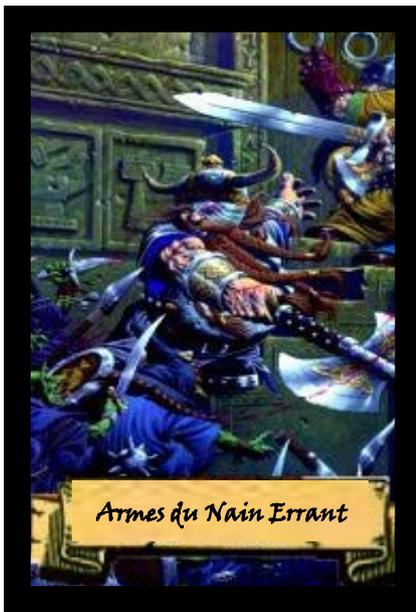
Cet Arc permet d'attaquer à distance, bien sûr, en lançant 2 dés d'Attaque. Mais en plus de cela, il fait le double de dommages sur les morts-vivants. (Squelettes, Zombies et Momies.)

Utilisable uniquement par l'Elfe
Valeur : 800 Pièces d'Or

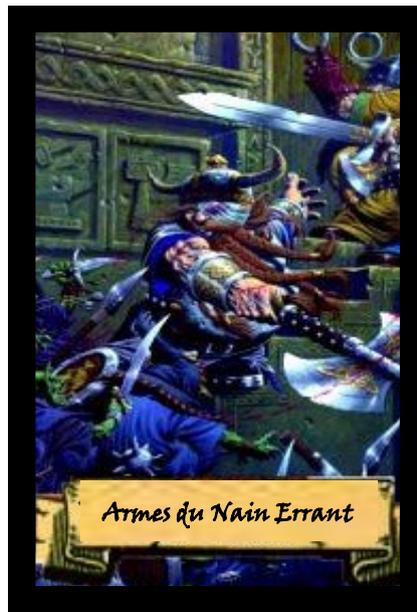
Karak Varn (1990)

L'Armurerie du Marchand Nain Errant

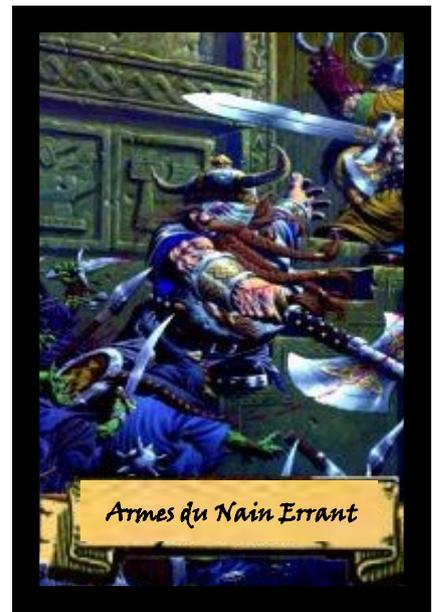




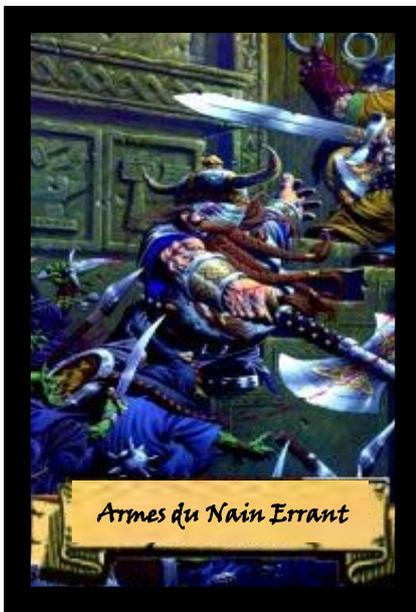
Armes du Nain Errant



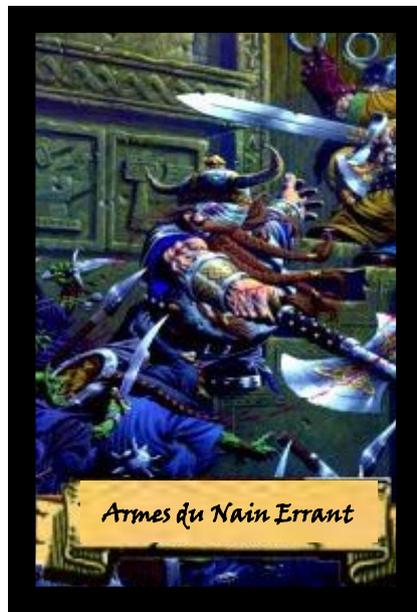
Armes du Nain Errant



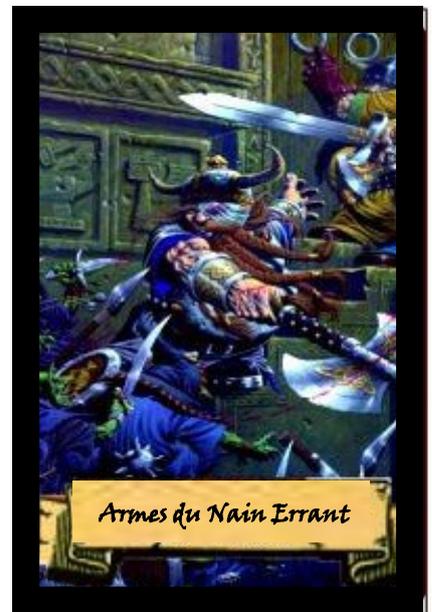
Armes du Nain Errant



Armes du Nain Errant



Armes du Nain Errant



Armes du Nain Errant

Karak Varn (1990)

L'Armurerie du Marchand Nain Errant



Karak Varn (1990)

L'Armurerie du Marchand Nain Errant



Au détour d'un couloir, vous rencontrez un Nain apeuré, égaré depuis longtemps dans ce donjon, vivant de diverses rapines. Ce Nain se dit Marchant Errant et cela peut se vérifier d'un seul regard. Il porte de nombreuses sacoches à sa ceinture et un sac à dos plus grand que lui. Il vous raconte qu'il erre silencieusement dans les tunnels, les cités vermoulues et oubliées, en quête de richesses. Il propose des armes à des Aventuriers fortunés. Il vous propose de jeter un coup d'œil sur ses marchandises.

Lorsque les joueurs l'auront décidé, lors d'une des 10 quêtes de Karak Varn, ils pourront faire intervenir une fois et une seule fois seulement, le Nain Errant et son magasin providentiel.

Equipement Standard

Pour cet équipement, référez-vous aux cartes Equipement du jeu de base. Les chiffres entre parenthèse indiquent le nombre d'armes que détient le Marchand Nain Errant.

Trousse à Outils (2)	300 Pièces d'Or
Hâche d'Armes (1)	500 Pièces d'Or
Casque (2)	200 Pièces d'Or
Bouclier (1)	200 Pièces d'Or
Glaive (1)	450 Pièces d'Or
Lance (1)	200 Pièces d'Or
Arbalète (2)	400 Pièces d'Or

Flèches Enflammées

Ces flèches, utilisées avec un arc de n'importe quel type, permettent de lancer un dé de combat supplémentaire lors d'attaques à distance. Elles occasionnent des dégâts supplémentaires sur les Morts Vivants. Quand vous visez un Mort-Vivant avec ces flèches, lancez deux dés de combat supplémentaires.

Utilisable uniquement par l'Elfe.
Valeur : 950 Pièces d'Or

Arc d'Os

Cet Arc permet d'attaquer à distance, bien sûr, en lançant 2 dés d'Attaque. Mais en plus de cela, il fait le double de dommages sur les morts-vivants. (Squelettes, Zombies et Momies.)

Utilisable uniquement par l'Elfe
Valeur : 800 Pièces d'Or

<p>Hâchette de Pierre</p> <p>Cette hachette permet de lancer un dé supplémentaire pour attaquer. On peut aussi la lancer. Elle se plante alors dans la créature ciblée et y reste. Il faut se déplacer ensuite près de la créature blessée pour la récupérer. A distance, attaquez avec 2 dés, quelque soit votre total de dés d'attaques.</p> <p>Utilisable uniquement par le Barbare et le Nain Valeur : 500 Pièces d'Or</p>	<p>Hâche Naine</p> <p>Cette Hâche est une Hâche de Bataille Naine de qualité. Elle permet de lancer 2 dés d'attaque supplémentaires et elle peut aussi être lancée pour attaquer à distance. Elle se plante dans la cible et il faut ensuite aller la chercher pour la réutiliser.</p> <p>Utilisable uniquement par le Nain Valeur : 1500 Pièces d'Or</p>
<p>Hâche Brise-Crâne</p> <p>Cette Hâche permet d'attaquer avec 1 dé de combat supplémentaire. Elle permet aussi d'exploser le crâne de son adversaire. Pour cela, annoncez une attaque brise-crâne au lieu d'attaquer normalement. Lancez seulement un dé de combat. Si vous obtenez un bouclier du chaos, le crâne de votre adversaire explose et il meurt sur le coup.</p> <p>Utilisable uniquement par le Barbare et le Nain Valeur : 2000 Pièces d'Or</p>	<p>Fléau à Trois Têtes</p> <p>Ce Fléau permet d'attaquer en diagonale et de lancer un dé de combat supplémentaire.</p> <p>Utilisable uniquement par le Nain, l'Elfe et le Barbare. Valeur : 750 Pièces d'Or</p>

Nouvel Equipement

Cet équipement permet aux joueurs de finir une quête trop difficile. Les cartes ont été réalisées dans l'esprit « Old School » du jeu, bonne Aventure !

Gardez cette Planche sous la forme d'une fiche, consultable à tout moment en cours de partie.