

Heuloch

2 échoppes

Habillement

3 épiceries

Nourriture

Elron, Armurier nain :

| Nombre | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------------|------|-----|-----|-----|-----|
| Armures classiques : | 90% | 70% | 20% | | |
| Armes classique bois et fer : | 100% | 90% | 70% | 50% | 20% |
| Armes classique bois : | 70% | 20% | | | |

Pas d'armes à feu

- * Fléau d'arme (CC-10, D+1, P-10), magique D+1 20Co (60)
- * Cotte de mailles, magique, protection 2 (tronc/jambes) 230Co (80)
- * Masse d'arme (), magique vol+10 14Co (50)

Karane, femme Herboriste-Apothicaire :

- * 3 potions de soins (+2D6B<Bmax) 15Co (15)
- * 1 potion d'invisibilité 20Co (15)
- * 3 potions de marche sur l'eau 10Co (15)

Alcaethesair D'Al Thazar, Chef de la guilde des voleurs :

Compétences possibles (voleurs) :

| Compétence | Vol à la tire | Crochetage des serrures | Jargon Secret : Voleurs | Spécialisation : Armes de lancé |
|--------------------------|---------------|-------------------------|-------------------------|---------------------------------|
| Durée de l'apprentissage | 4 semaine | 3 semaines | 5 semaines | 4 semaine |
| Coût | 50Co | 35Co | 40Co | 30Co |

Bazar de Paulus, marchand gnome :

Eclairage, Outils, Armes à feu, Armes mécaniques, équipement de transport, objets domestiques personnels.

- * bottes de saut (+1D6 mètres/saut) 20Co (10)
- * Arbalète, magique D+2, Immunité au feu 52Co (120)
- * Anneau de protection contre les morts-vivants éthérés (D/2, test +10) 12Co (1)
- * Amulette de fer (+10 aux test contre-magie) 12Co (1)
- * Amulette en Adamantine (E=7) 90Co (1)

Adamantar :

Matériel d'écriture, de lecture.

* Epée de flammes pures, magique, 2 runes, éclaire comme une lanterne 300Co (70)
+ fourreau en acier lié de mithril, magique, (si utilisé comme arme : D-1, P+1) (40)

- 1 Boule de feu/jour (D=3+1D10-E (+1D8 si cible inflammable), touche 1D3 créatures dans un groupe, D/2 si la cible réussie un test d'initiative)
- 1 Aura de protection au feu/jour pendant 1 heure (D dues au feu -2)

* Le marteau de Thor, marteau de guerre, magique, effets et nom inconnus du vendeur
l'arme se réveille si un test de sang-froid suivant un dégât échoue 200Co (75)

- arme au repos : magique.
- arme excitée 1 : magique, D+1.
- arme excitée 2 : magique, D+2, CC+10.
- arme excitée 3 : magique, provoque la frénésie (peur/terreur ignorés, attaque : D+1, défense : D-1, attaque tous les adversaires jusqu'à leur mort).

Après le combat, l'arme et son possesseur se calment et le possesseur a une migraine (tout les % -5%) durant (2*excitation de l'arme) heures)

* parchemins : (1)

- séparation des eaux 42Co
- 2 * incendie 41Co
- écran de flammes 61Co
- Etheralité 59Co
- Assaut de pierres 23Co
- Lumière magique 20Co

Avelheim

1 échoppe et 1 épicerie

Habillement, nourriture.

Bastian, Bretteur humain :

Test d'acceptation pour les cours :

| Race | humain | Elfe | Nain | Halfeling |
|------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Test | Soc + 30% | Soc + 20% | Soc - 10% | Soc |
| Coût | | | +10Co | |

Compétences possibles :

| Compétence | Etiquette | Escrime | Coup précis | Désarmement |
|--------------------------|-------------|------------|-------------|-------------|
| Durée de l'apprentissage | 12 semaines | 5 semaines | 5 semaines | 4 semaines |
| Coût | 120Co | 40Co | 40Co | 45Co |

Durée d'apprentissage : 4 semaines

Vend toutes les sortes d'épées.

Cinucée, Franc Archère humaine :

Instruments de musique.

Vend des arcs (court, normal, long), des flèches, des arbalètes et des carreaux.

Compétences possibles (Humains ou Forestiers) :

| Compétence | Arme de spécialisation : Arc long | Adresse au tir |
|--------------------------|-----------------------------------|----------------|
| Durée de l'apprentissage | 3 semaines | 5 semaines |
| Coût | 40Co | 60Co |

Beltemir, Armurier Demi Elfe :

| Nombre | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------------|------|------|-----|-----|-----|
| Armures classiques : | 20% | | | | |
| Armes classique bois et fer : | 90% | 70% | 50% | | |
| Armes classique bois : | 100% | 100% | 90% | 70% | 20% |

Pas d'armes à feu

| | | |
|--|------|------|
| * Rondache (D-2 ,p+20), magique D+2 | 4Co | (10) |
| * Sarbacane (spécialisation, D=1), magique 2 fléchettes/tour | 20Co | (10) |
| 30 fléchettes | 3Co | (10) |
| * Arc normal (D=3), magique, permet le vol 12 minutes/jour | 50Co | (80) |
| * 12 flèches d'infaillibilité | 10Co | |

Foire du renouveau

Marchands ambulants :

Eclairage, outils, Instruments de musique à vent et à percussion, Lecture/écriture, animaux.

| | | |
|--|------|-------|
| * Fouet (CC-10, D-2, P-20), magique E+1 | 15Co | (30) |
| * Marteau à 2 mains (I -10, D+2), magique I +20 | 30Co | (200) |
| * 1 miroir d'omnivision (montre un plafond richement décoré) | 40Co | (5) |
| * Amulette de cuivre 2*bénie | 15Co | (1) |
| * 3 potions de déguisement | 14Co | (15) |
| * 2 potions de compréhension des langues | 12Co | (15) |
| * 3 potions de soins (+2D6B<Bmax) | 25Co | (15) |
| * Crochet (CC-10, D-1), magique D+3 | 30Co | (1) |

Compétences possibles :

| Compétence | Acrobatie | Cartographie | Lecture sur les lèvres | Travail du bois |
|--------------------------|------------|--------------|------------------------|-----------------|
| Durée de l'apprentissage | 8 semaines | 7 semaines | 5 semaines | 15 semaines |
| Coût | 30Co | 40Co | 37Co | 150Co |

Temple de Taal

| | |
|------------------------------|------|
| * soin des blessures légères | 11Co |
| * soin des blessures graves | 18Co |

