

# Liste des armures

## Armures légères

type	prix	CA	dex max	mod	% sorts	vit (9)	vit (6)	poids <sup>20</sup>	spécial
Armure matelassée <sup>D</sup>	5 po	+1	+8	0	5 %	9	6	5 kg	
Armure de cuir <sup>D</sup>	10 po	+2	+6	0	10 %	9	6	7,5 kg	
Armure de cuir clouté	25 po	+3	+5	-1	15 %	9	6	10 kg	
Armure de cuir renforcé <sup>D</sup>	25 po	+3	+5	-1	15 %	9	6	12,5 kg	
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	-2	20 %	9	6	12,5 kg	
Vêtement déformant gnome <sup>ED</sup>	150 po	+1	-	0	5 %	9	6	2,5 kg	
Armure de cuir de mammoth <sup>ED</sup>	45 po	+4	+4	-4	20 %	9	6	15 kg	
Armure d'écorce <sup>D</sup>	5 po	+2	+5	-2	15 %	9	6	7,5 kg	
Enveloppe de feuilles jointes <sup>D</sup>	1000 po	+1	-	-	-	9	6	1 kg	vivant
Armure d'os <sup>D</sup>	20 po	+3	+4	-3	15 %	9	6	10 kg	
Armure de corde <sup>D</sup>	15 po	+2	+5	-1	5 %	9	6	7,5 kg	
Armure d'écailles de cuir <sup>D</sup>	35 po	+3	+6	-2	15 %	9	6	10 kg	
Armure de lierre de lune <sup>D</sup>	16000 po	+4	+6	+0	10 %	9	6	2,5 kg	options possibles
Armure de mèches <sup>D</sup>	1 po	+1	+5	+0	10 %	9	6	2,5 kg	
Armure de bois <sup>D</sup>	15 po	+3	+4	-3	15 %	9	6	7,5 kg	
Armure de boue <sup>D1</sup>	-	+1	+5	-1	0%	9	6	4 kg	
Armure de requin <sup>D2</sup>	85 po	+3	+6	-1	10 %	9	6	7,5 kg	
Armure d'écailles de nuit <sup>D</sup>	1000 po	+2	+10	0	5 %	9	6	1,5 kg	
Armure de soie d'araignée <sup>D</sup>	750 po	+3	+8	-1	10 %	9	6	2,5 kg	
Armure Ashigaru <sup>O</sup>	25 po	+3	+5	-1	15 %	9	6	10 kg	
Cape de plumes <sup>Dés</sup>	1000 po	+2	+6	0	10 %	9	6	1,5 kg	
Armure de soie du désert <sup>Dés</sup>	400 po	+1	+8	0	5 %	9	6	3 kg	

## Armures intermédiaires

type	prix	CA	dex max	mod	% sorts	vit (9)	vit (6)	poids <sup>20</sup>	spécial
Armure de peau <sup>D</sup>	15 po	+3	+4	-3	20 %	6	4,5	12,5 kg	
Armure d'écailles	50 po	+4	+3	-4	25 %	6	4,5	15 kg	
Cotte de mailles	150 po	+5	+2	-5	30 %	6	4,5	20 kg	
Cuirasse	200 po	+5	+3	-4	25%	6	4,5	15 kg	
Armure d'écailles liées <sup>EN</sup>	250 po	+4 <sup>22</sup>	+2	-6	30 %	6	4,5	15 kg	
Cuirasse d'acrobate <sup>E</sup>	450 po	+5	+4	-4	25 %	6	4,5	15 kg	+2 en acrobatie
Brigandine	30 po	+4	+2	-5	30 %	6	4,5	20 kg	
Armure lamellaire	150 po	+5	+3	-4	30 %	6	4,5	17,5 kg	
Armure d'anneaux	75 po	+4	+4	-3	30 %	6	4,5	17,5 kg	
Armure de coquillages <sup>D</sup>	25 po	+3	+3	-2	20 %	6	4,5	10 kg	
Armure scarabée <sup>EGobD</sup>	75 po	+4	+4	-3	30 %	6	4,5	10 kg	
Armure de peau tentaculaire <sup>3</sup>	315 po	+3	+5	-3	20%	6	4,5	15 kg	
Armure partielle <sup>O</sup>	50 po	+4	+4	-3	25 %	6	4,5	15 kg	

## Armures lourdes

type	prix	CA	dex max	mod	% sorts	vit (9)	vit (6)	poids <sup>20</sup>	spécial
Clibanion	200 po	+6	+0	-7	40 %	6	4,5	22,5 kg	
Crevisse	250 po	+6	+1	-6	35 %	6	4,5	17,5 kg	
Armure à plaques	600 po	+7	+0	-7	40 %	6	4,5	25 kg	
Harnois	1500 po	+8	+1	-6	35 %	6	4,5	25 kg	
Harnois de pierre <sup>D</sup>	750 po	+6	+1	-7	30 %	6	4,5	17,5 kg	
Grand harnois	2000 po	+9	+0	-8	45 %	6	4,5	50 kg	
Armure à plaques liées <sup>EN</sup>	1750 po	+8 <sup>22</sup>	+0	-8	40 %	6	4,5	25 kg	
Grande armure de bataille <sup>EN</sup>	2500 po	+9	+1	-7	50 %	6	4,5	62,5 kg	
Armure de la Montagne <sup>EN</sup>	3250 po	+10	+0	-9	60 %	4,5	3 <sup>23</sup>	112,5 kg	ne peut courir
Armure de corail <sup>ED4</sup>	225 po	+6	+1	-7	30 %	6	4,5	20 kg	
Armure de cristal dentritique <sup>EN5</sup>	2000 po	+9	+0	-8	40 %	6	4,5	30 kg	
Armure de pierre naine <sup>EN</sup>	1750 po	+9	+0	-7	40 %	6	4,5	40 kg	
Armure de mailles de pierre <sup>D</sup>	180 po	+5	+2	-5	30 %	6	4,5	17,5 kg	
Armure à antennes <sup>6</sup>	2500 po	+8	+1	-6	35 %	6	4,5	32,5 kg	
Armure complète <sup>O</sup>	1000 po	+7	+2	-5	40 %	6	4,5	22,5 kg	

Lors d'une course, la vitesse est simplement triplée et non quadruplée.

## Boucliers

type	prix	CA	dex max	mod	% sorts	vit (9)	vit (6)	poids <sup>20</sup>	spécial
Targe	15 po	+1	–	–1	5 %	–	–	2,5 kg	
Rondache en bois	3 po	+1	–	–1	5 %	–	–	2,5 kg	
Rondache en acier	9 po	+1	–	–1	5 %	–	–	3 kg	
Écu en bois	7 po	+2	–	–2	15 %	–	–	5 kg	
Écu en acier	20 po	+2	–	–2	15 %	–	–	7,5 kg	
Pavois	30 po	+4 <sup>21</sup>	+2	–10	50 %	–	–	22,5 kg	
Pavois en acier	75 po	+4 <sup>21</sup>	+2	–10	30 %	–	–	50 kg	
Cape de combat gnome <sup>EG</sup>	2,5 po	+1	–	0	–	–	–	0,5 kg	+4 pour désarmer
Grand bouclier en bois <sup>E</sup>	5 po	+3	–	–4	15 %	–	–	7,5 kg	
Grand bouclier en acier <sup>E</sup>	15 po	+3	–	–4	15 %	–	–	12,5 kg	
Bouclier gantelet <sup>E</sup>	25 po	+2	–	–2	35 %	–	–	10 kg	
Bouclier de monte <sup>E</sup>	37,5 po	+2	–	–2	15 %	–	–	7,5 kg	
Scarabée targe <sup>EGob7</sup>	6600 po	+2	–	–1	5 %	–	–	2,5 kg	vivant
Dastana <sup>E8</sup>	25 po	+1	–	–1	5 %	–	–	2,5 kg	
Bouclier aiguille <sup>9</sup>	30 po	+1	–	–1	5 %	–	–	5 kg	
Bouclier agrippant <sup>10</sup>	50 po	+1	–	–1	5 %	–	–	5,5 kg	
Bouclier carapace <sup>11</sup>	15 po	–	–	–10	50 %	–	–	22,5 kg	
Grand bouclier de peau <sup>12</sup>	50 po	+3	+4	–3	30 %	–	–	15 kg	

## Extras

type	prix	CA	dex max	mod	% sorts	vit (9)	vit (6)	poids <sup>20</sup>	spécial
Pointes pour armure	+50 po	–	–	–	–	–	–	+5 kg	
Gantelet d'armes <sup>13</sup>	8 po	–	–	spécial	<sup>3</sup>	–	–	+2,5 kg	
Pointes pour bouclier	+10 po	–	–	–	–	–	–	+2,5 kg	
Attaches rapides	+150 po	–	–	–	–	–	–	–	
Attaches de monte	+200 po	–	–	–	–	–	–	–	
Foureau de bouclier	+25 po	–	–	–	–	–	–	–	
Crête personnalisée	+50 po	–	–	–	–	–	–	–	
Sortie rapide	+300 po	–	–	–	–	–	–	+1 kg	
Flottaison <sup>14</sup>	+50 po	–	–	–	–	–	–	+2,5 kg	
Camouflage <sup>15</sup>	+300 po	–	–	–	–	–	–	+1 kg	
Étouffement <sup>16</sup>	+300 po	–	–	–	–	–	–	+1 kg	
Stabilisateurs <sup>17</sup>	+160 po	–	–1	–	+10 %	6	4,5	+15 kg	
Chahar Aina <sup>O18</sup>	+25 po	+1	–	–1	+5 %	–	–	+2,5 kg	
Plumes <sup>19</sup>	+50 po	–	–	–	–	–	–	+1 kg	

<sup>1</sup> Porter une armure de boue nécessite un test de *Survie* de DD 10. Dure 1d2 jours. Prend 10 minutes pour s'appliquer ou s'enlever.

<sup>2</sup> L'armure requin est considérée comme une armure à pointes. Fournit un bonus de +6 aux tests d'*Évasion* pour se libérer de cordes.

<sup>3</sup> Fournit un bonus de +2 sur les tentatives de croc-en-jambe.

<sup>4</sup> Malus supplémentaire de –1 aux tests de Dextérité pour un porteur pour qui l'armure n'a pas été conçue. Réduit la vitesse de nage de 3 mètres, mais pèse 5 kg de moins dans l'eau. Nécessite la compétence *Artisanat (travail des coraux)* pour être élaborée.

<sup>5</sup> Le cristal repousse en 8 heures du moment que le porteur en a 2,5 kg sur lui. Test de Force de DD 22 pour s'extraire de l'armure. L'armure doit être construite sur mesures.

<sup>6</sup> Réduit le camouflage des adversaires adjacents attaqués de 10%.

<sup>7</sup> Consiste en un scarabée vivant qui peut se détacher et protéger des attaques à distance (confère alors le don *Parade de projectiles*).

<sup>8</sup> Consiste en une paire de bracelets. Peut se cumuler avec une armure légère qui ne couvre par les bras.

<sup>9</sup> Inclut des pointes rétractables qui transforment le bouclier en rondache à pointes.

<sup>10</sup> Autorise une attaque de désarmement ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Peut se déclencher 1 fois jusqu'à rechargement. Recharger le bouclier prend 1 action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

<sup>11</sup> Le bouclier carapace se porte sur le dos. Il fournit un couvert total tant que le porteur tourne le dos à l'attaque ou est à quatre pattes.

<sup>12</sup> Le grand bouclier de peau se comporte comme un pavois. Il fournit un couvert total en une action simple. Il n'impose qu'un malus de –1 sur les tests d'attaque.

<sup>13</sup> La main n'est pas libre pour lancer des sorts.

<sup>14</sup> Augmente les malus des tests de Dextérité de –1, mais ne double pas ce malus pour les tests de *Natation*.

<sup>15</sup> Correspond à un terrain particulier (aquatique, désert, forêt, collines, marais, plaine, jungle, souterrain). Fournit un bonus de +2 aux tests de *Discrétion* réalisés sur ce terrain (mais le malus d'armure s'applique toujours).

<sup>16</sup> Réduit le malus d'armure de +2 pour les tests de *Déplacement silencieux*.

<sup>17</sup> Renforce considérablement l'armure. Fournit un bonus de +2 pour les tests d'*Équilibre* et sur les tests de Force pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe. Diminue le bonus de Dextérité maximal de -1, augmente la chance d'échec de lancer de sort profane de 10% et change la catégorie de l'armure d'un cran.

<sup>18</sup> Se compose de plaques de métal qui peuvent se porter au dessus d'une armure légère. Nécessite le don *Port des armures intermédiaires*.

<sup>19</sup> Réduit les malus de tests contre la chaleur pour porter une armure de –4 à –2.

<sup>20</sup> Le poids indiqué est celui d'une armure de taille M. Une armure de taille P pèse deux fois moins et une armure de taille G deux fois plus.

<sup>21</sup> Un pavois peut à la place offrir un couvert.

<sup>22</sup> Le bonus d'armure augmente de +2 jusqu'au prochain round, si le personnage n'a pas bougé de plus d'une case lors de ce round.

<sup>23</sup> La vitesse d'un nain portant cette armure est réduite à 4,5 m par round.

<sup>E</sup> Armure exotique.

<sup>G</sup> Armure gnome.

<sup>Gob</sup> Armure gobeline.

<sup>N</sup> Armure naine.

<sup>D</sup> Peut être portée par un druide.

<sup>O</sup> Armure des nations d'Occident.

<sup>Dés</sup> Armure adaptée au désert. Elle n'impose pas de malus aux tests contre la chaleur.