



**ARMURE +1**

OGL

*Selon l'armure***CLASSE D'ARMURE :** *selon l'armure***POIDS :** *selon l'armure***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire : selon l'armure*
- *Discrétion : selon l'armure*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Vous disposez d'un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure.

RARE

**ARMURE +2**

OGL

*Selon l'armure***CLASSE D'ARMURE :** *selon l'armure***POIDS :** *selon l'armure***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire : selon l'armure*
- *Discretion : selon l'armure*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Vous disposez d'un bonus de +2 à la CA tant que vous portez cette armure.

TRÈS RARE

**ARMURE +3**

OGL

*Selon l'armure***CLASSE D'ARMURE :** *selon l'armure***POIDS :** *selon l'armure***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire : selon l'armure*
- *Discretion : selon l'armure*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Vous disposez d'un bonus de +3 à la CA tant que vous portez cette armure.

LÉGENDAIRE

ARMURE D'ÉCAILLES DE DRAGON (1/2)

OGL

Armure intermédiaire

CLASSE D'ARMURE : 14 + modificateur de Dex (max 2)

POIDS : 22,5 kg

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire :* —
- *Discrétion :* Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Une armure d'écailles de dragon est faite à partir des écailles d'une espèce de dragon. Parfois, un dragon récupère les écailles qu'il a perdues et les offre à un humanoïde, parfois ce sont des chasseurs qui écorchent soigneusement un dragon mort et conservent sa peau. Dans les deux cas, une armure d'écailles de dragon est un objet très précieux.

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA, vous obtenez l'*avantage* sur les jets de sauvegarde contre la présence terrifiante et le souffle des dragons et vous êtes résistant au type de dégâts déterminé par l'espèce de dragon qui a fourni les écailles de l'armure (voir la table).

De plus, vous pouvez utiliser une action pour concentrer vos cinq sens et percevoir par magie la distance qui vous sépare du dragon le plus proche, dans un rayon de 45 kilomètres, et la direction dans laquelle il se trouve. Ce pouvoir fonctionne uniquement vis-à-vis des dragons de la même espèce que celui qui a fourni les écailles de l'armure. Il faut attendre l'aube suivante avant de réutiliser ce pouvoir.

TRÈS RARE

ARMURE D'ÉCAILLES DE
DRAGON (2/2)

OGL

Noir : Acide
Bleu : Foudre
Airain : Feu
Bronze : Foudre
Cuivre : Acide
Or : Feu
Vert : Poison
Rouge : Feu
Argent : Froid
Blanc : Froid

TRÈS RARE

ARMURE D'INVULNÉRABILITÉ

OGL

*Armure lourde***CLASSE D'ARMURE :** 18**POIDS :** 32,5 kg**HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* For 15
- *Discretion :* Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous résistez aux dégâts non-magiques. De plus, vous pouvez dépenser une action pour vous immuniser contre les dégâts non-magiques pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous ne portiez plus l'armure. Une fois que vous avez utilisé cette action spéciale, vous ne pouvez plus vous en servir avant l'aube suivante.

LÉGENDAIRE

ARMURE DE MITHRAL

OGL

*Armure intermédiaire ou lourde (mais pas en peau)***CLASSE D'ARMURE :** *selon l'armure***POIDS :** *selon l'armure***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire : —*
- *Discrétion : selon l'armure*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Le mithral est un métal léger et flexible, à tel point qu'on peut porter une chemise de mailles ou une cuirasse de cette matière sous des vêtements normaux. Si le type d'armure impose d'ordinaire un *désavantage* lors des tests de Dextérité (Discrétion) ou si une certaine valeur de Force figure parmi ses conditions requises, ce n'est pas le cas de sa version en mithral.

PEU COURANT

ARMURE DE RÉSISTANCE

OGL

*Selon l'armure***CLASSE D'ARMURE :** *selon l'armure***POIDS :** *selon l'armure***HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire : selon l'armure*
- *Discrétion : selon l'armure*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous êtes résistant à un type de dégâts. C'est au MJ de choisir ce type ou de le déterminer au hasard parmi les options suivantes.

1. Acide
2. Froid
3. Feu
4. Force
5. Foudre
6. Nécrotique
7. Poison
8. Psychique
9. Radiant
10. Tonnerre

RARE

ARMURE DE VULNÉRABILITÉ

OGL

Armure lourde

CLASSE D'ARMURE : 18

POIDS : 32,5 kg

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire* : For 15
- *Discretion* : Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous êtes résistant à un type de dégâts parmi les suivants : contondants, perforants ou tranchants. C'est au MJ de choisir ce type ou de le déterminer au hasard.

Malédiction. Cette armure est maudite, mais les gens l'ignorent à moins de lui lancer le sort *identification* ou de s'harmoniser avec elle. Si vous vous harmonisez avec l'armure, elle vous maudit jusqu'à ce que vous bénéficiiez du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire. Vous aurez beau enlever l'armure, cela ne suffit pas à briser la malédiction. Tant que vous êtes maudit, vous êtes vulnérable à deux des trois types de dégâts contre lesquels l'armure peut vous offrir une résistance (jamais celui pour lequel elle vous rend résistant).

RARE

ARMURE DÉMONIAQUE

OGL

Armure lourde

CLASSE D'ARMURE : 18

POIDS : 32,5 kg

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire* : For 15
- *Discrétion* : Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +1 à la CA et vous comprenez et parlez l'abyssal. De plus, les gantelets de l'armure sont équipés de griffes qui transforment les attaques à mains nues portées avec eux en attaques portées avec une arme magique infligeant des dégâts tranchants, dotée d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et infligeant 1d8 de dégâts.

Malédiction. Une fois que vous avez enfilé cette armure maudite, vous ne pouvez plus la retirer, à moins de bénéficier du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire. Tant que vous portez l'armure, vous subissez un *désavantage* lors de vos jets d'attaque contre les démons et de vos jets de sauvegarde contre leurs sorts et de leurs pouvoirs spéciaux.

TRÈS RARE

ARMURE EN ADAMANTIUM

OGL

*Armure intermédiaire ou lourde (mais pas en peau)***CLASSE D'ARMURE :** *selon l'armure***POIDS :** *selon l'armure***HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire : selon l'armure*
- *Discrétion : selon l'armure*

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Cette armure est renforcée à base d'adamantium, l'une des substances les plus solides au monde. Tant que vous la portez, tous les coups critiques réussis contre vous se muent en coups normaux.

PEU COURANT



BOUCLIER +1

OGL

*Bouclier***CLASSE D'ARMURE :** CA du bouclier +1**POIDS :** 3 kg**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* —
- *Discretion :* Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA que le bouclier confère.

PEU COURANT





BOUCLIER +2

OGL

*Bouclier***CLASSE D'ARMURE :** CA du bouclier +2**POIDS :** 3 kg**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* —
- *Discretion :* Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA que le bouclier confère.

RARE



**BOUCLIER +3**

OGL

*Bouclier***CLASSE D'ARMURE** : CA du bouclier +3**POIDS** : 3 kg**HARMONISATION** : Non requise**PROPRIÉTÉS** :

- *Force nécessaire* : —
- *Discretion* : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la CA. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA que le bouclier confère.

TRÈS RARE



BOUCLIER ANIMÉ

OGL

*Bouclier***CLASSE D'ARMURE :** 2**POIDS :** 3 kg**HARMONISATION :** Requête**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* —
- *Discretion :* Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous maniez ce bouclier, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action bonus. Il s'anime alors, bondit dans les airs et flotte dans votre emplacement pour vous protéger comme si vous le teniez alors que vous gardez les mains libres. Il reste animé pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour mettre un terme à l'effet ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé ou mort. Il tombe alors à terre ou revient dans votre main si vous avez une main libre.

TRÈS RARE





BOUCLIER ANTIPROJECTILES

OGL

*Bouclier***CLASSE D'ARMURE :** 2**POIDS :** 3 kg**HARMONISATION :** Requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* —
- *Discretion :* Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous maniez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance. Ce bonus s'ajoute au bonus que le bouclier apporte déjà d'ordinaire à la CA. De plus, quand un assaillant effectue une attaque à distance contre une cible située à 1,50 mètre de vous ou moins, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir la cible de cette attaque à sa place.

TRÈS RARE





BOUCLIER D'ATTRACTION DES PROJECTILES

OGL

Bouclier

CLASSE D'ARMURE : 2

POIDS : 3 kg

HARMONISATION : Requisite

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire* : —
- *Discretion* : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous tenez ce bouclier, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts infligés par les attaques d'armes à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. L'harmonisation avec ce bouclier vous maudit jusqu'à ce que vous soyez la cible du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire. Se débarrasser du bouclier ne met pas fin à la malédiction qui pèse sur vous. Chaque fois qu'une attaque d'arme à distance est effectuée contre une cible située à 3 mètres ou moins de vous, la malédiction intervient pour que vous soyez la cible de l'attaque à la place de la cible initiale.

RARE



BOUCLIER DE HROLJNIR (1/2)

OGL

Bouclier

CLASSE D'ARMURE : 3

POIDS : 3 kg

HARMONISATION : Requête

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire* :
- *Discrétion* : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Pendant les temps anciens, géants et dragons s'affrontèrent dans une guerre effroyable. Le champion des géants, Hroljnr, se forgea une targe dans un bloc d'adamantium le plus pur. Il vainquit plusieurs grands vers avant d'être terrassé lors de la dernière bataille de la guerre dans un marais putride tenu par un immense dragon noir, peut être le premier de son genre. Ce dernier s'empara du bouclier pour en faire le joyau de son trésor. Au cours des millénaires, la targe passa de dragon en dragon au fil des duels et subit les souffles dévastateurs des vainqueurs. Qui sait quel vénérable dragon est aujourd'hui en possession du bouclier ?

Hroljnr fixait sa targe à son avant-bras. Elle peut servir de pavois pour une créature de taille M.

Bouclier magique. La targe de Hroljnr est un bouclier qui offre un bonus de +3 à la classe d'armure de son porteur. Il offre également une résistance aux dégâts de type acide, feu, froid, foudre et poison.

ARTÉFACT

BOUCLIER DE HROLJNIR (2/2)

OGL

Don des géants. Une fois harmonisé au bouclier, vous gagnez les bénéfices suivants :

- Votre Force augmente de 2, avec un maximum de 24.
- Vous parlez la langue des géants.
- Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme, vous pouvez utiliser une action bonus pour infliger 1d6 dommages supplémentaires de type acide, feu, froid, foudre ou poison, au choix.

Renforts. Si vous êtes harmonisé au bouclier, vous pouvez utiliser une action pour invoquer un géant des tempêtes. Ce dernier apparaît dans un espace inoccupé situé à moins de 27 mètres de vous. Il est amical envers vous et vos compagnons et obéit aux ordres que vous lui donnez. Il n'attaquera jamais une créature de type géant et, si vous lui demandez de le faire, il devient hostile envers vous et tentera par tous les moyens de vous priver du bouclier. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez attendre que trois jours aient passé avant de pouvoir recommencer.

Détruire le bouclier. Le bouclier n'est détruit que s'il subit simultanément le souffle de cinq dragons vénérables : un rouge, un bleu, un noir, un vert et un blanc.

ARTÉFACT



BOUCLIER DE PROTECTION CONTRE LA MAGIE

OGL

Bouclier

CLASSE D'ARMURE : 2

POIDS : 3 kg

HARMONISATION : Requisite

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire* :
- *Discretion* : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous tenez ce bouclier, vous vous obtenez l'*avantage* lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques. De plus, les attaques de sort subissent un *désavantage* lorsqu'elles vous prennent pour cible.

TRÈS RARE





CHEMISE DE MAILLES ELFIQUES

OGL

Armure intermédiaire

CLASSE D'ARMURE : 13 + modificateur de Dex (max 2)

POIDS : 10 kg

HARMONISATION : Non requise

PROPRIÉTÉS :

- *Force nécessaire :* —
- *Discrétion :* Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Vous gagnez un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure. Vous êtes considéré comme maîtrisant le port de cette armure, même si vous ne maîtrisez pas les armures intermédiaires.



RARE

CUIR CLOUTÉ GLAMOUR

OGL

*Armure légère***CLASSE D'ARMURE :** 12 + modificateur de Dex**POIDS :** 6,5 kg**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* —
- *Discrétion :* Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +1 à la CA. Vous pouvez également dépenser une action bonus pour prononcer son mot de commande et lui donner l'apparence d'habits normaux ou d'une autre armure. À vous de décider à quoi elle ressemble, aussi bien au niveau de la couleur, du style que des accessoires. Cependant, elle conserve son poids et son volume. L'illusion persiste jusqu'à ce que vous utilisiez de nouveau ce pouvoir ou que vous ôtiez l'armure.

RARE



HARNOIS ÉTHÉRÉ

OGL

*Armure lourde***CLASSE D'ARMURE :** 18**POIDS :** 32,5 kg**HARMONISATION :** Requisite**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* For 15
- *Discretion :* Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action pour bénéficier des effets du sort *forme éthérée* pendant 10 minutes, jusqu'à ce que vous retiriez l'armure ou jusqu'à ce que vous dépensiez une action pour prononcer de nouveau le mot de commande. Ensuite, vous devez attendre l'aube suivante avant d'utiliser de nouveau ce pouvoir.

LÉGENDAIRE





HARNOIS NAIN

OGL

*Armure lourde***CLASSE D'ARMURE :** 18**POIDS :** 32,5 kg**HARMONISATION :** Non requise**PROPRIÉTÉS :**

- *Force nécessaire :* For 15
- *Discrétion :* Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES :

Tant que vous portez cette armure, vous gagnez un bonus de +2 à la CA. De plus, si un effet vous déplace contre votre gré, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire la distance parcourue d'un maximum de 3 mètres.

TRÈS RARE

