



# ARMURE MATELASSÉE



## Armure légère

CLASSE D'ARMURE: 11 + modificateur de Dex

Poids: 4 kg Prix: 5 po

#### PROPRIÉTÉS:

• Force nécessaire : -

• Discrétion : Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : ALICLINE

Une armure matelassée est faite de couches de tissu rembourrées.





# ARMURE DE CUIR



## Armure légère

CLASSE D'ARMURE: 11 + modificateur de Dex

Poids: 5 kg Prix: 10 po

#### PROPRIÉTÉS:

Force nécessaire : —

Discrétion : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : AUCUNE

La cuirasse et les spalières de cette armure sont en cuir bouilli dans l'huile pour le durcir. Le reste de l'armure est composé de matériaux plus souples et plus flexibles.





# ARMURE DE CUIR CLOUTÉ (OGL)



### Armure légère

CLASSE D'ARMURE • 12 + modificateur de Dex

Poids: 6.5 kg Prix: 45 po

### PROPRIÉTÉS:

Force nécessaire : —

· Discrétion : Aucun désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Cette armure est faite d'un cuir résistant mais souple, piqueté de rivets à intervalles réguliers.





# ARMURE DE PEAU



### Armure intermédiaire

CLASSE D'ARMURE: 12 + modificateur de Dex (max 2)

Poids: 6 kg Prix: 10 po

### PROPRIÉTÉS:

Force nécessaire : —

Discrétion : Aucun désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Cette armure fruste est composée d'épaisses fourrures et de peaux de bêtes. Elle est généralement portée par les tribus barbares, les humanoïdes maléfiques et autres personnes qui n'ont pas accès aux outils et matériaux nécessaires pour fabriquer de meilleures armures.





# CHEMISE DE MAILLES



## Armure intermédiaire

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

Poids: 10 kg Prix: 50 po

### Propriétés:

• Force nécessaire : -

Discrétion : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : AUCUNE

Une chemise de mailles est faite d'anneaux métalliques reliés entre eux. Elle est portée entre plusieurs couches de tissu ou de cuir. Cette armure offre une modeste protection au tronc de son porteur et le crissement des anneaux est étouffé par les couches qui les recouvrent.





# ARMURE D'ÉCAILLES



## Armure intermédiaire

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

Poids: 22,5 kg Prix: 50 po

## Propriétés:

Force nécessaire : —

Discrétion : Désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : AUCUNE

Cette armure se compose d'un manteau et d'un pantalon (et parfois d'une jupe séparée) de cuir recouverts de plaques de métal qui se superposent, un peu comme les écailles d'un poisson. Des gantelets viennent compléter l'ensemble





## CUIRASSE



### Armure intermédiaire

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

Poids: 10 kg Prix: 400 po

### Propriétés:

Force nécessaire : —

Discrétion : Aucun désavantage

PROPRIÉTÉS SPÉCIALES : AUCUNE

Cette armure consiste en une pièce de métal qui couvre le buste, complétée de cuir souple. Bien que les bras et les jambes de son porteur soient peu protégés, cette armure permet de protéger efficacement les organes vitaux sans réduire la liberté de mouvement de son porteur.





# ARMURE DE DEMI-PLATE



## Armure intermédiaire

CLASSE D'ARMURE: 15 + modificateur de Dex (max 2)

Poids: 20 kg Prix: 750 po

### PROPRIÉTÉS:

• Force nécessaire : -

Discrétion : Désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Cette armure se compose de plaques de métal qui couvrent la majorité du haut du corps de son porteur. Par contre, ses jambes sont seulement protégées par des grèves attachées par des lanières de cuir.





# BROIGNE



#### Armure lourde

CLASSE D'ARMURE: 14 Poids: 20 kg Prix: 30 do

## Propriétés:

Force nécessaire : —
 Discrétion : Désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Il s'agit d'une armure de cuir sur laquelle sont cousus de lourds anneaux. Ces anneaux permettent de renforcer l'armure et d'offrir une protection contre les coups d'épée et de hache. Une broigne est de qualité inférieure à une cotte de mailles et est généralement portée par ceux aui n'ont pas les moyens de s'offrir une meilleure armure.





# COTTE DE MAILLES



### Armure lourde

CLASSE D'ARMLIDE • 16 Poins: 27.5 kg

Prix: 75 po

### PROPRIÉTÉS:

 Force nécessaire : For 13 · Discrétion : Désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Une cotte de mailles est faite d'anneaux de métal entrecroisés. Elle se porte sur une couche de tissu renforcé afin d'éviter les frottements et d'amortir les coups. L'armure comporte des gantelets.





# CLIBANION

# OGL

Armure lourde

CLASSE D'ARMURE: 17 Poids: 30 kg Prix: 200 do

#### PROPRIÉTÉS:

Force nécessaire : For 15
 Discrétion : Désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Cette armure est faite d'étroites plaques de métal rivetées à un support de cuir porté sur un vêtement rembourré. Les articulations sont protégées par des pièces de cotte de mailles plus souples.





# HARNOIS

# OGL

### Armure lourde

CLASSE D'ARMURE: 18 Poids: 32,5 kg Prix: 1500 do

### Propriétés:

Force nécessaire : For 15
 Discrétion : Désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

Le harnois, ou armure de plates, est constitué de plaques de métal superposées qui couvent l'ensemble du corps. L'armure inclut de gantelets lourds, de lourdes bottes de cuir, un casque avec une visière et plusieurs épaisseurs de rembourrage sous l'armure. Des sangles permettent de répartir le poids sur tout le couve.





# BOUCLIER

OGL

Bouclier

CLASSE D'ARMURE: 2 Poids: 3 kg

Poids: 3 kg Prix: 10 po

## Propriétés:

- Force nécessaire : -
- Discrétion : Aucun désavantage

Propriétés spéciales : Aucune

