<u>Bouclier</u>													
Nom	Prix	PR	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Bouclier de base	100		-2/1				-1			1-4			
Grand bouclier	250	1	-3/1				-2			1-4			
Bouclier de luxe	500		-1/1			1	-1			1-3			
Grand bouclier de luxe	800	1	-2/1			1	-2			1-3			
Bouclier ultra-léger	1500		-1/2							1-3			
Bouclier de champion	2500	1	0/2			1				1-2			

Armure de cuir													
Nom	Prix	PR	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Casque	30			-1		-1				1-5			
Jambières	30									1-5			
Brassard	30									1-5			
Plastron	130	1								1-5			
Botte	30									1-5			
Ensemble							1						
Casque renforcé	75					-1				1-4			
Jambières renforcé	75									1-4			
Brassard renforcé	75									1-4			
Plastron renforcé	200	2								1-4			
Botte de cuir renforcé	75									1-4			
Ensemble renforcé							1				sur rupture : sur 6 choisir pièce		
Casque de cuir travaillé	200									1-4			
Jambières travaillé	200									1-4			
Brassard travaillé	200						1			1-4			
Plastron travaillé	400	2								1-4			
Botte de cuir travaillé	200						1*			1-4			
Ensemble travaillé			1/0								sur rupture : sur 6 choisir pièce		

Armure de maille													
Nom	Prix	PR	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Casque	150	1								1-4			
Jambières	150	1								1-4			
Brassard	150									1-4			
Plastron	300	2								1-4			
Botte	150									1-4			
Ensemble				1							+1 contre attaque		
Casque renforcé	250	1								1-3			
Jambières renforcé	250	1								1-3			
Brassard renforcé	250									1-3			
Plastron renforcé	500	3								1-3			
Botte de cuir renforcé	250									1-3			
Ensemble renforcé				1							+1 contre attaque		
Casque de cuir travaillé	350	1								1-2			
Jambières travaillé	350	1								1-2			
Brassard travaillé	350									1-2			
Plastron travaillé	700	3								1-2			
Botte de cuir travaillé	350									1-2			
Ensemble travaillé		1		1						1-2	+1 contre attaque		

Armure de plaque													
Nom	Prix	PR	AT/PRD	COU	INT	СНА	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Casque	250	1								1-3			
Jambières	250	1								1-3			
Brassard	250									1-3			
Plastron	500	3	-1				-1			1-3			
Botte	250									1-3			
Ensemble		1									-1 aux crits reçus		
Casque renforcé	400	1								1-2			
Jambières renforcé	400	1								1-2			
Brassard renforcé	800	1								1-2			
Plastron renforcé	400	3	-1							1-2			
Botte	400	1								1-2			
Ensemble renforcé		1						1			-1 aux crits reçus		
Casque travaillé	600	1								1			
Jambières travaillé	600	1								1			
Brassard travaillé	600	1						1		1			
Plastron travaillé	1200	4	-1							1			
Botte de travaillé	600	1								1			
Ensemble travaillé		1						1		0	-1 aux crits reçus		

Robe Robe														
Nom	Prix	PR	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information			
Robe trouée	30					-1				1-6				
Robe d'apprenti	100	1(m)								1-5				
Robe de l'enchanteur	300	1(m)					1			1-4				
Robe d'archimage	500	1/1(m)				1	1			1-4				
Robe du Seigneur des Arcanes	1000	1/1(m)								1-3	+1 à la réussite / +1 resistance élément			
Robe du Crépuscule	2000	1/1(m)			1					1-2				
Robe du Tisseur de Réalités	4000	2 / 2(m)		1	1	1			2	*	+1 aux chances de crit			

<u>Chapeau</u>													
Nom	Prix	PR	AT/PRD	COU	INT	CHA	AD	FO	CHN	Rupture	Information		
Chapeau Fripé de l'Initié Maladroit	15					-1				1-6			
Chapeau d'apprenti	75	1(m)								1-5			
Chapeau de l'Invocateur	200	1(m)								1-5	+1 aux sorts d'invocation		
Chapeau du Magicien Crépusculaire	400	1(m)							1	1-4	+1EA en dormant		
Chapeau des Sphères Célestes	800	1/1(m)				1				1-3	recup 1/3 mana consommé fin combat		
Chapeau de l'Astral Infini	2000	1/1(m)			1	1				1	+1 récupération PA		
Chapeau du Maître des Dimensions	4000	1/1(m)			2	1			2	0	téléportation		