



L'Armure du Guide

Maximum de filaments : 2

Défense Magique : 13

L'armure du Guide est une cotte de mailles des fées (écran, p40), d'excellente qualité, faite de fins maillons de métal enchanté aux reflets dorés. Ces maillons sont environ deux fois plus petits que ceux d'une cotte de mailles ordinaire, la cotte épouse donc étroitement les formes de son porteur.

Sans filament d'attaché, l'armure du Guide se comporte comme une cotte de mailles normale, mais avec une pénalité d'Initiative de -2 uniquement.



Rangs de filaments

Rang 1

Coût : 200

Connaissance clef : le détenteur doit apprendre le nom de la cotte de mailles.

Une cotte de maille des fées est fabriquée à partir de maillons de métal trempés dans un mélange d'eau, de terre élémentaire et de sang de fées. Le processus de trempe rend les maillons plus résistants, plus légers, et plus à même de contenir une énergie magique.

Effet : Le porteur bénéficie d'une Protection Physique de 8. Le malus à l'Initiative tome à -1.

Rang 2

Coût : 300

Effet : Le porteur ne subit plus aucun malus à l'Initiative.

Rang 3

Coût : 500

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom du magicien-forgeron qui a créé l'armure.

Effet : Le porteur bénéficie d'une Protection Physique de 9. L'armure ajoute 1 à sa Protection Mystique.

Rang 4

Coût : 800

Effet : Un coup critique porté contre l'armure ne peut plus être obtenu que sur une réussite extraordinaire.

Rang 5

Coût : 1 300

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre quel type d'être-fée ou d'animal enchanté a donné son sang pour la trempe de l'armure.

Effet : Le porteur bénéficie d'une Protection Physique de 10. L'armure ajoute 2 à sa Protection Mystique.

Rang 6

Coût : 2 100

Effet : Le porteur bénéficie d'une Protection Physique de 11. L'armure ajoute 3 à sa Protection Mystique.

Rang 7

Coût : 3 400

Haut fait : Poopik le Guide, le premier et dernier porteur de l'armure, était reconnu pour sa loyauté exemplaire envers le seigneur Kerval. Néanmoins, il était extrêmement proche de sa famille et de son clan, et ne les a quittés que par dévouement pour les elfes qui les avaient sauvés.

Le porteur de l'armure doit retrouver la dépouille de Poopik et les mener auprès de sa famille, afin de les enterrer ensemble au cours d'un rituel célébrant le courage héroïque du sylphelin. Ce haut fait rapporte 5 500 points de légende.

Effet : L'armure accélère les mouvements de son porteur et lui permet d'ajouter 1 à son niveau d'Initiative.

Rang 8

Coût : 5 500

Effet : Le porteur bénéficie d'un bonus à son niveau d'Initiative de 2.

