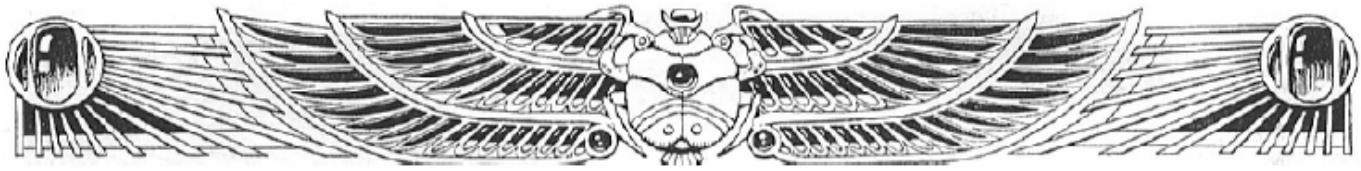

L'armure du Guide

Maximum de filaments : 2

Défense Magique : 13

L'armure du Guide est une cotte de mailles sylpheline, 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.

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

Sans filament d'attaché, l'armure a les caractéristiques suivantes : armure physique 7, armure mystique 0, malus d'initiative -2.

Rangs de filaments

Rang 1

Coût : 200

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

Effet : la cotte de maille a maintenant une Armure physique de 8.

Rang 2

Coût : 300

Effet : la cotte de maille a maintenant une Armure mystique de 1.

Rang 3

Coût : 500

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom du magicien-forgeron qui a créé l'armure (Il s'agit du prince Kervala).

Effet : la cotte de maille a maintenant une Armure physique de 9. Plus de pénalité d'initiative provenant de cette armure.

Rang 4

Coût : 800

Effet : la cotte de maille a maintenant une Armure physique de 10 et une Armure mystique de 2.

Rang 5

Coût : 1 300

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre quel type sang a donné son pour la trempe de l'armure (un skeorx).

Effet : la cotte de maille a maintenant une Armure physique de 11 et une Armure mystique de 3.

Rang 6

Coût : 2 100

Effet : la cotte de maille a maintenant une Armure physique de 12 et une Armure mystique de 4..

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 Kervala. 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 3 400 points de légende.

Effet : l'armure est plus difficile à ignorer, pour effectuer un, il est nécessaire d'obtenir un degré de réussite supplémentaire.

Rang 8

Coût : 5 500

Effet : l'armure donne un bonus de +1 aux Défenses physique et magique.