



**FORGE  
ARMURE DE CUIR**

+ 1 en Endurance.  
Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie.



Stock: 5  
Vente : 20 P.O.

40  
P.O.

**Sauf SORCIER**

**FORGE  
FOURRURES**

+1 en Endurance.  
Peuvent être portées en plus d'une cotte de mailles ou d'une armure légère, mais imposent alors -1 au Mouvement et -1 aux jets pour toucher.



Stock: 4  
Vente : 75 P.O.

300  
P.O.

**Sauf SORCIER**

**FORGE  
COTTE DE MAILLES**

+2 en Endurance  
-1 en Mouvement.



Stock: 6  
Vente : 150 P.O.

500  
P.O.

**Sauf ELFE & SORCIER**

**FORGE  
ARMURE LEGERE**

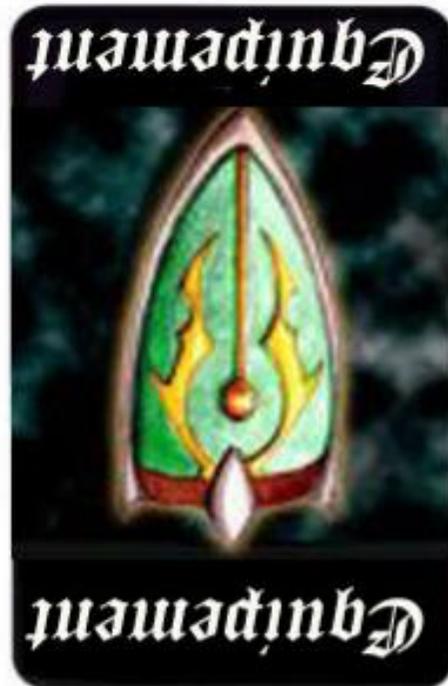
+ 2 en Endurance.



Stock: 8  
Vente : 350 P.O.

1000  
P.O.

**Sauf ELFE & SORCIER**



**FORGE  
ARMURE LOURDE**

+3 en Endurance,  
-1 en Mouvement (excepté le Nain)..



4000 P.O. Stock: 8  
Vente : 1100 P.O.

**Sauf ELFE & SORCIER**

**FORGE  
ARMURE DE PLATES**

+4 en Endurance,  
-1 en Mouvement



7000 P.O. Stock: 10  
Vente : 2500 P.O.

**NAIN , CHEVALIER**

**FORGE  
ARMURE DE CUIR**

+ 1 en Endurance.  
Détruite par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui la porte tombe à 0 Point de Vie.



40 P.O. Stock: 5  
Vente :20 P.O.

**Sauf SORCIER**

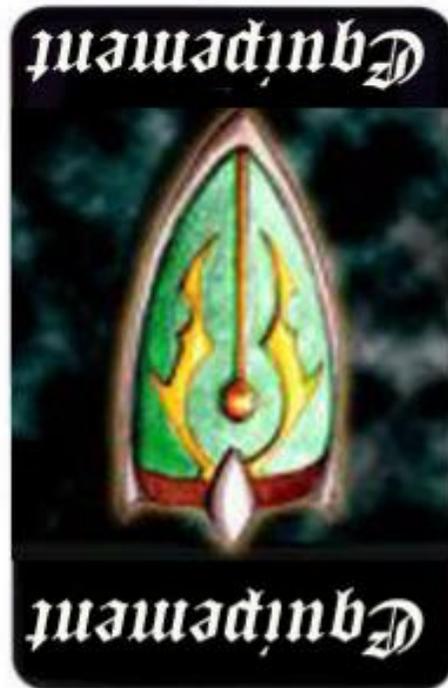
**FORGE  
BOUCLIER**

+1 en Endurance.  
Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.  
Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie



300 P.O. Stock: 4  
Vente : 75 P.O.

**Sauf SORCIER**



**FORGE  
GRAND BOUCLIER**

+2 en Endurance,  
-1 en Mouvement. -1 pour toucher.  
Lorsqu'il utilise un bouclier, un guerrier ne peut pas utiliser un arc ou une arme à deux mains.  
Les boucliers ne sont efficaces que contre les attaques en corps à corps ou avec projectiles, pas contre le feu ou la magie



550 P.O. Stock: 9  
Vente : 150 P.O.

**Sauf ELFE & SORCIER**

**FORGE  
CASQUE DE CUIR**

+1 en Endurance  
détruit par le premier coup qui réalise un 6 naturel pour les blessures ou si le guerrier qui le porte tombe à 0 Points de Vie.



100 P.O. Stock: 4  
Vente : 12 P.O.

**Sauf SORCIER**

**FORGE  
CASQUE LEGER**

+ 1 en Endurance.



500 P.O. Stock: 7  
Vente : 150 P.O.

**Sauf SORCIER**

**FORGE  
GRAND HEAUME**

+ 2 en Endurance.



1000 P.O. Stock: 9  
Vente : 350 P.O.

**Sauf ELFE & SORCIER**