

LISTE DES DEMONS LIES A L'ARMURE

- **Le casque** (CHA/COU/FO+2 PR2)

Lorsque un aventurier boit, sa boisson se transforme en urine de bouc, que se soit de l'eau, du vin, de la bière ou du rhum.

Petite précision au cas ou un petit malin voudrais boire de l'urine de bouc, cela restera de l'urine de bouc. N'étant pas une boisson comestible le malchanceux perdra 1 Pv. Bien sur pour corser la chose le héros, gagnera la compétence appel du tonneau.

- **Le plastron** (CHA/FO+2 PR2)

Lorsque un aventurier touche des pièce l'or, le métal se transformera en plomb, idem pour l'argent et le cuivre. Mais bien sur le plomb ne transformera pas en or ou autre métal précieux. Le héros gagnera la compétence cherche des noise.

- **Les jambières** (CHA/COU/AD-1 PR1)

L'aventurier ne pourra pas faire de long trajet à pied, il devra se reposer toute les heures environ 10 minutes.

Pour chaque trajet la fatigue, et les chute occasionneront 1Pv au malheureux.

Le héros gagnera la compétence tombe dans les pièges.

- **Les brassières** (AT/CHA/COU/FO+1 PR1)

Le héros sera très maladroit -4 a tout les jets d'adresse, (pour les bras uniquement). Sans le vouloir ses bras bougeront tout seul pour frapper la personne la plus proche. Le héros perd la compétence tir correctement et gagnera la compétence chouraver. Pour la compétence chouraver, le héros volera les bourse qui traîne, et les poches de ses voisin trop proche. Il ne s'en rendra pas compte tout de suite.

- **Le garde rein** (CHA/AD-1 PR1)

Comme le reste des pièces de l'armure le héros ne pourra pas l'enlever. Donc fera ses besoins naturel.... pas de commentaire.

Bref il se pissera dessus entre autre. Bien sur cela arrivera régulièrement, c'est à dire au moins 2 fois par jour. Pour chaque..heuu... souillure, le héros perdra -2 en charisme à chaque fois. sauf s'il se lave. Attention à ne pas allez dans une haut trop profonde. Pour que se soit drôle, il ne sentira pas forcément l'envie venir donc au MJ de décider quand cela arrive. Le joueur gagnera la compétence Appel du ventre et instinct de survie.

- **Le bouclier** (CHA+1 PRD+2 PR+3)

Le héros se sentira invulnérable, à l'abri de toute attaque, après:

1 jour il ne trouvera pas l'utilité de porter d'autre protection.

3 jours il ne trouvera plus l'utilité d'avoir d'arme, à quoi bon attaquer si personne ne peut me toucher.

5 jours il ne verra plus l'utilité de porter des vêtements.

Le joueur gagnera la compétence pénible, contrairement à cherche des noise il se fera attaquer en premier.

- **Bonus et Malus commun**

Les pièces d'armure donnent chacune divers bonus malus mais elle on toute en commun ceci:

BONUS	MALUS
Le porteur se sentira plus fort. Le porteur n'aura peur de rien. Augmentation des caractéristiques. Le porteur gagnera une compétence, (c'est pas forcément un bonus, mais bon...) Heu... c'est tout en fait pour les bonus...	Chaque partie est possédée par un démon (voir ci-dessus) Le porteur ne peut pas enlever la pièce d'armure. Le porteur sera incapable de dire du mal de l'armure. Jet d'intelligence pour l'enlever, la difficulté augmentant en fonction du nombre de jour en contact avec l'armure. Le porteur ne pourra pas récupérer de Pv pendant les repos, ni de Point astral pour les mages et les prêtres. L'expérience acquise est divisée par deux.