

Cette armure a été créée par les étudiants de l'Académie Noire.

C'est l'équivalent d'une cotte de maille +3 quand elle est portée.

La maille d'os est fabriquée à partir d'ossements, généralement ceux d'humanoïdes, et ressemble à une sorte d'exosquelette. D'épaisses côtes fixées à une colonne vertébrale et des plaques osseuses permettent à celui qui en est revêtu d'être protégé contre les coups.

La maille d'os bénéficie d'un enchantement permanent *transmutation des os en acier* (sort du 6ème niveau du "Guide complet du Nécromancien" qui permet de rendre des os aussi solides que de l'acier).

De plus, cette armure est partiellement animée et augmente la Force de celui qui la porte. Les os ressentent les mouvements de leur hôte et les amplifient. Quiconque porte une maille d'os bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages en combat.

La plupart de ces armures disposent d'un heaume qui est la partie supérieure d'un crâne modifié pour s'adapter à une tête humaine.

Ce heaume confère l'infravision à celui qui le porte.

Puisque les os sont partiellement animés, les mailles d'os peuvent être repoussées par les prêtres (comme des morts-vivants spéciaux). Si l'armure est "repoussée", celui qui la porte voit ses mouvements entravés. Il subit une pénalité de - 4 à ses jets de caractéristiques physiques et à ses attaques pendant 2d4 rounds.