

Cet habit élimé, malodorant et rapiécé de toute part avec différents tissus ne permet pas de le classer dans une catégorie précise : trop petit pour être un manteau, trop grand pour être un gilet. Ce n'est pas tout à fait une robe, ni non plus un surcot. Il n'est pas fait de lin, de laine ou de cuir mais de tout à la foi. L'usure, la saleté et le manque d'entretien lui donne un ton grisâtre, quel qu'ait été la couleur du morceau de matériau qui lui avait été rajouté.

L'on pourrait croire que cette loque a permis d'effectuer toutes les tâches possibles tant elle ressemble plus à une serpillère qu'à un vêtement.

Tous les efforts déployés pour faire disparaître les tâches et surtout l'odeur qui imprègne cette défroque sont vains et après quelques minutes le haillon retrouve toute sa vétusté.

Le personnage portant cette guenille subit un malus de -2 au charisme envers des personnes qui se sentiront offusquées que ce dernier se présente ainsi devant elles. Ce malus peut aller jusque -4 si le personnage se trouve en présence de personnes nobles ou qui tiennent l'hygiène pour quelque chose d'essentiel. De même tous les jets de détections olfactifs pour localiser le personnage bénéficient d'un bonus de circonstance plus ou moins important. Nombre de petites vermines aiment à se cacher dans les replis des malfaçons des coutures qui maintiennent, on ne sait comment, l'ensemble de ce patchwork. Une fois par jour le personnage qui porte cet «habit» doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec ce dernier subit les piqûres des parasites et les démangeaisons qui en résultent lui font augmenter son facteur de vitesse en combat de 1. Cet effet s'estompe au bout de douze heures.

Mais en contrepartie de tous ces désagréments le porteur des fripes du pouilleux bénéficie de certains avantages : La magie qui imprègne (tout comme l'odeur) cet objet fourni au porteur l'équivalent d'une protection égale à une classe d'armure de 4. Après une semaine de port ininterrompu de l'habit le porteur bénéficie également d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre le poison. Enfin le porteur devient immunisé aux maladies, même magiques (telle que le toucher de putréfaction de la momie et la lycanthropie).