

ARMURE DE GORUM

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	1 armure ou un bouclier métallique
Durée	10 minutes/niveau
JS	Vigueur pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

L'armure ou le bouclier visé se hérissé de milliers de pointes d'acier, comme les piquants d'un porc-épic. Elles ne blessent pas le propriétaire de l'armure (même s'il faut deux fois plus longtemps pour enfiler ou enlever une armure affectée par ce sort) mais se comportent comme des pointes d'armure (ou de bouclier). Une créature qui touche son propriétaire avec une attaque naturelle reçoit 1 point de dégâts perforants pour chaque attaque réussie. Au niveau 5, les pointes gagnent un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus passe à +2 au niveau 10. Au niveau 15, les pointes gagnent également la propriété anarchique.

===Mythique=== Les dégâts infligés aux attaquants sont augmentés à 1d4 points de dégâts perforants et affectent les créatures qui attaquent le porteur avec une arme de corps à corps, à mains nues ou avec une arme naturelle. Les créatures qui manient une arme de corps à corps ayant une allonge ne risquent rien.

Si le personnage porte l'armure et reçoit des dégâts de saignement, les pointes de l'armure s'allongent pour devenir de vicieux barbelés : les dégâts infligés aux ennemis qui attaquent le personnage sont augmentés à 1d6+1/2 le niveau de lanceur de sort du personnage (+5 au maximum) et les pointes infligent 1 point de dégâts de saignement à tout ennemi qu'elles blessent. Quand le personnage cesse de saigner, les pointes retrouvent aussitôt leur taille normale et tous les effets de saignement infligés par l'armure cessent.