

ARMURE DE SANG

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau

Au contact de l'air, le sang du personnage devient aussi dur que du fer. Chaque fois qu'il reçoit au moins 5 points de dégâts perforants ou tranchants, son armure gagne un bonus d'altération de +1 à la CA. Des vêtements ordinaires comptent comme une armure n'accordant aucun bonus à la CA quand il s'agit de ce sort. Ce bonus d'altération se cumule avec lui-même mais pas avec un autre bonus d'altération existant jusqu'à un bonus d'altération maximum de +5. Ce sort n'a aucun effet sous l'eau ou dans les environnements sans air.