

## ARMURE IMPIE

[Mal, Bien]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	armure touchée
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Comme armure sainte mais le personnage gagne une RD 5/ Bien quand il utilise ses pouvoirs de jugement ou de châtement.

===Version mythique===

Le personnage gagne une RD 5/Bien tant qu'elle porte l'armure ciblée. Lorsqu'il utilise son aptitude de jugement ou de châtement, la réduction s'améliore et passe à RD 10/ Bien.

Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique lorsqu'il utilise son aptitude de jugement ou de châtement, ajoutez la moitié de son grade à sa CA en tant que bonus de malfeasance.