

# ARMURE INSTANTANÉE

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)

Le corps du personnage se drape instantanément dans une armure faite d'une force opaque. S'il le désire, cette armure peut s'orner du symbole de sa religion dans un endroit visible, comme sur la cuirasse ou le heaume. Tant que le sort persiste, cette armure remplace tout vêtement ou autre armure portée par le personnage, magique ou non. Le personnage perd donc tous les avantages de l'armure remplacée par ce sort pendant qu'il fait effet. L'armure instantanée disparaît ensuite.

L'armure instantanée se comporte comme n'importe quelle armure de son genre en ce qui concerne le bonus d'armure, le bonus de Dextérité maximum, les risques d'échecs des sorts profanes etc. Comme elle est faite de force pure, les créatures intangibles ne peuvent pas l'ignorer comme une armure ordinaire. Le genre d'armure créée dépend du niveau de lanceur de sorts.

{| CLASS="tablo centre" | - CLASS="titre" | Niveau de lanceur de sorts || Armure créée | - CLASS="premier" | CLASS="gauche" | 5 ou moins | CLASS="centre" | cotte de mailles | - CLASS="alt" | CLASS="gauche" | 6-8 | CLASS="centre" | crevice | - | CLASS="gauche" | 9-11 | CLASS="centre" | armure à plaques | - CLASS="alt" | CLASS="gauche" | 12 ou plus | CLASS="centre" | harnois | }

Si le personnage décide de créer une armure inférieure à ce que son niveau lui permet, il gagne un bonus d'altération magique de +1 à l'armure créée pour chaque catégorie d'armure abandonnée. Par exemple, si le personnage est capable de créer un harnois en armure instantanée, il peut également créer une armure à plaques +1, une crevice +2 ou une cotte de mailles +3. Il ne peut pas remplacer ces bonus par des propriétés spéciales d'armure.