

ARMURE REVENANTE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée	1 jour/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)
JS	aucun
RM	non

Ce sort fixe un but ultime à une armure qu'elle réalisera seulement une fois son porteur inconscient ou mort ; quand le porteur de l'armure enchantée par armure revenante tombe à 0 points de vie ou est rendu inconscient (mais pas paralysé ou retenu) en combat, l'armure prend immédiatement vie comme un objet animé de taille M. Cette armure animée contient toujours le corps inconscient (ou mort) de son porteur et se déplace avec une démarche saccadée à une vitesse de 6 m. Cet objet animé possède un nombre de points de vie moyen et, si l'armure est faite de métal, possède la capacité extraordinaire d'objet animé Métal (plus les capacités supplémentaires liées au type de métal comme indiqué à la page 229 du Pathfinder-JdR Bestiaire). Une fois animé, l'armure revenante reste debout (et si elle est à terre, elle se redresse sans provoquer d'attaques d'opportunité), et empêche le porteur d'être considéré comme sans défense. Si un allié du porteur est à portée de l'armure, il peut lui ordonner de se déplacer, elle refusera cependant d'aller à un endroit nécessitant un test de compétence. Si elle est agrippée ou retenue, elle peut essayer de s'échapper avec une valeur de Force égale au niveau de lanceur de sorts du personnage et un BMO égal à 1 + le niveau de lanceur de sorts du personnage + le modificateur de Force de l'armure. Si le porteur de l'armure est réduit en poussière, rendu conscient ou extirpé de l'armure, le sort se termine.