

ARME D'OMBRE

[ombre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	0 m
Zone/Cible	une arme d'ombre
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
RM	oui

Le personnage puise dans la magie du plan de l'Ombre pour façonner une arme de corps à corps de maître quasi-réelle, d'un type qu'il sait manier. Il peut l'utiliser pour attaquer comme si c'était une véritable arme. Elle inflige les dégâts habituels pour une arme de son type. La première fois que le personnage touche une créature avec, la victime doit réussir un jet de Volonté pour dévoiler l'illusion. En cas d'échec, l'arme inflige des dégâts normaux, en cas de succès, la cible reçoit seulement 1 point de dégâts. L'arme inflige seulement 1 point de dégâts aux objets.

Si une créature touchée a une résistance à la magie, elle peut faire un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre la résistance à la magie la première fois que l'arme touche. Si elle résiste, l'arme d'ombre se dissipe. Sinon, la cible a droit à un jet de sauvegarde normal.

Au niveau 5, l'arme gagne un bonus d'altération de +1, au niveau 10 elle gagne un bonus de +2 ou la propriété acérée ou de froid. Ces deux propriétés n'ont aucun effet si la cible a réussi son jet pour dévoiler l'illusion.

Le sort se termine si l'arme quitte la main du personnage.

===Mythique===

Ajoutez le grade du personnage à son niveau de lanceur de sorts pour déterminer l'intensité du bonus d'altération ou les propriétés spéciales que possède l'arme. Celle-ci inflige la moitié des dégâts (au lieu d'un seul point) aux objets et aux créatures qui percent