

ARME INFALLIBLE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une arme ou 20 projectiles qui doivent tous se trouver groupés au moment de l'incantation
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Ce sort aide une arme à s'enfoncer plus près des organes vitaux, pour améliorer le résultat des coups critiques. La transmutation donne un bonus de +2 aux jets d'attaque pour confirmer un coup critique et 1 point de plus par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts (bonus total de +7 au maximum). Si le personnage lance le sort sur des projectiles, l'effet se termine pour un projectile donné quand il le tire, qu'il touche ou non. Les shuriken sont considérés comme des projectiles vis-à-vis de ce sort.