

# ARME MAGIQUE SUPRÊME

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une arme ou 50 projectiles (qui doivent être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)
Durée	1 heure/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Ce sort est similaire à arme magique, sauf qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum). Ce bonus ne permet pas d'outrepasser la résistance aux dégâts, hormis pour la magie.

Il est possible également d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est nécessaire qu'ils se touchent au moment de l'incantation (c'est le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (contrairement à une arme de jet affectée par ce sort). Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont des projectiles et non des armes de jet.

===Mythique===

Le personnage peut ajouter l'une des propriétés spéciales d'arme à l'arme ciblée : feu, froid, acérée, miséricordieuse, foudre ou tonnerre.

Amplifié (5ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il peut réduire le bonus d'altération conféré par ce sort de 1 pour