

DON ANCESTRAL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	personnelle
Zone/Cible	une arme magique
Durée	10 minutes/niveau

La manifestation fantomatique d'un des ancêtres du personnage apparaît devant lui en portant une arme de son choix en main. L'arme peut être une arme courante, de guerre ou naine. Elle possède un bonus d'altération de +1 et une propriété spéciale d'arme (choisie par le personnage) avec un prix équivalent à celui d'un bonus de +1 (dans le cas d'une arme double, la propriété et le bonus d'altération s'appliquent uniquement sur l'une des extrémités de l'arme ; l'arme peut également posséder un bonus d'altération de +1 sur les deux extrémités, mais pas de propriété spéciale).

Le personnage peut manipuler l'arme s'il connaît son maniement. L'arme ne peut être manipulée par personne d'autre et disparaît si elle est retirée des mains du personnage, ce qui met immédiatement fin au sort.

Si le personnage invoque une arme avec la propriété feu, froid, foudre ou tonnerre, les registres de feu, froid, électricité ou sonique (respectivement) sont ajoutés au descriptif du sort.