

GOURDIN MAGIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	1 gourdin ou bâton non-magique en chêne touché
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, annule (objet)
RM	oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du personnage acquiert un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. S'il s'agit d'un bâton, ses deux extrémités bénéficient du bonus. L'arme inflige des dégâts comme si elle avait deux catégories de taille de plus : un gourdin ou un bâton de taille P transformé par ce sort inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Ces effets ne s'appliquent que lorsque c'est le lanceur du sort qui manie l'arme en question. Si ce n'est pas le cas, l'arme se comporte comme si le sort ne l'avait pas affectée.