

# LAME ÉBLOUISSANTE

Incantation	1 action rapide
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	une arme en métal
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	oui (inoffensif, objet)

Lame éblouissante permet de donner à une arme une brillance aveuglante, comme si elle avait été forgée dans de l'argent pur et poli à l'extrême. En combat, les mouvements flamboyants d'une lame éblouissante deviennent presque hypnotiques. Le porteur d'une arme affectée par un sort de lame éblouissante gagne un bonus de compétence de +1 aux tests de Bluff pour feinter en combat. Il gagne également un bonus de compétence de +1 aux tests de BMO pour désarmer un ennemi, et un bonus de compétence de +1 au DMD contre les tentatives de désarmement effectuées contre l'arme sous les effets du sort. Ce bonus augmente de +1 tous les 3 niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 12.

Le porteur d'une lame éblouissante peut mettre fin au sort par une action libre en créant une explosion aveuglante de lumière argentée. Il désigne un adversaire adjacent comme point d'origine l'explosion : cette créature doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être aveuglée pendant 1 round (sur un jet réussi, la créature est simplement éblouie pendant 1 round).

Malgré son aspect brillant, une lame éblouissante n'accorde aucun avantage particulier contre les créatures vulnérables à l'argent.