

# MÉTAL SOLAIRE

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	une arme de corps à corps
Durée	1 round/niveau (voir texte)
JS	vigueur pour annuler
RM	oui (objet)

L'arme de la cible s'enveloppe de flammes qui ne blessent pas son propriétaire et ne l'endommagent pas. Quand elle touche, elle inflige 1d4 points de dégâts de feu de plus. Ces dégâts ne se multiplient pas en cas de coup critique. L'effet se termine immédiatement si l'arme est immergée. L'effet ne se cumule pas avec les propriétés de feu ou de feu intense, ni avec tout autre effet qui accorde des dégâts de feu supplémentaires à une arme. Le sort ne fonctionne pas sur une arme de froid ou de froid intense ni sur une arme qui inflige des dégâts supplémentaires de froid.

===Mythique===

Les dégâts supplémentaires infligés par l'arme s'élèvent à 1d6 points de dégâts de feu. Les créatures frappées par l'arme sont éblouies pendant un round (aucun jet de sauvegarde). En cas de