

TRANSFORMATION DE MAÎTRE

Incantation	1 heure
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	une arme, une armure, un bouclier, un outil ou une trousse touchée
Durée	instantanée
JS	non
RM	non

Le personnage convertit un objet ordinaire en son équivalent de maître. Une épée normale devient une épée de maître, une armure de cuir devient une armure de cuir de maître, une trousse d'outils de voleur devient une trousse d'outils de maître, etc. Si la cible n'a pas de version de maître, le sort est sans effet. Le personnage peut affecter 50 munitions comme une seule arme. C'est à lui de décider si l'apparence de l'objet change pour refléter sa qualité supérieure.

Les composantes matérielles nécessaires au sort sont des réactifs magiques d'un montant qui équivaut à la différence de prix entre l'objet normal et l'objet de maître : généralement 300 po pour une arme, 150 pour une armure et 50 pour des outils). Si l'objet possède plusieurs options de maître (comme une arme double ou un bouclier à pointe qui peut devenir une arme ou une armure de maître), le personnage choisit l'option qu'il désire (et il peut relancer le sort pour affecter l'autre).