

⚡ ÉVOCAATION

ÉPÉE SAINTE

[bien]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	arme de corps à corps touchée
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	non

Ce sort permet au personnage de canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou dans une autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une arme sainte +5 (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement Mauvais). L'arme émet également un cercle magique contre le Mal (identique au sort du même nom). Si le cercle magique disparaît pour une raison ou une autre, l'arme en crée un nouveau dès le prochain tour de jeu du personnage (il s'agit d'une action libre). Le sort prend fin automatiquement 1 round après que l'arme a quitté la main du personnage. Le personnage ne peut disposer que d'une seule épée sainte à la fois.

Si ce sort est lancé sur une arme magique, les propriétés accordées par le sort remplacent celles que l'arme possédait et le bonus d'altération normal de celle-ci, ainsi que ses éventuels pouvoirs, sont rendus inopérants pendant toute la durée du sort. Les effets de ce sort ne se cumulent pas avec ceux d'une bénédiction d'arme ou de tout autre sort modifiant l'arme enchantée d'une manière ou d'une autre. Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts. Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître ne se cumule pas non plus avec son bonus d'altération au jet d'attaque.