

## ⚡ ÉVOCAATION

# LUMIÈRE DU JOUR

[lumière]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	objet touché
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de dix-huit mètres (12 c). Ce sort augmente la luminosité d'un cran dans un rayon de dix-huit mètres (12 c) supplémentaires (l'obscurité se transforme en faible lumière, la faible lumière se transforme en lumière normale et cette dernière en vive lumière). Les créatures qui subissent un malus quand elles se trouvent exposées à une vive lumière sont handicapées de la même manière quand elles se trouvent dans un rayon de dix-huit mètres (12 c). Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures blessées ou détruites par celle-ci.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de lumière du jour sont bloqués tant que le cache reste en place.

Lumière du jour cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.

Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, tel que ténèbres.

===Mythique===

Dans le rayon de 18 mètres supplémentaires, la luminosité augmente pour correspondre à celle produite par une lumière normale, quelles que soient les conditions de luminosité actuelles. Les créatures qui subissent des malus en cas d'exposition à une lumière vive voient