

⚡ ÉVOCAATION

SANCTIFICATION

[bien]

Incantation	24 heures
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	émanation de 12 m de rayon à partir du point touché
Durée	instantanée
JS	voir description
RM	voir description

Sanctification transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu par un cercle magique contre le Mal.

Deuxièmement, les DD destinés à résister à la canalisation d'énergie positive bénéficient d'un bonus sacré de +4 et les DD destinés à résister à la canalisation d'énergie négative sont réduits de 4. La résistance à la magie ne s'applique pas. La version de druide ne produit pas cet effet.

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être ranimés sous forme de morts-vivants.

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site sanctifié. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le lanceur de sort décide si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même mais il suffit de lancer une nouvelle sanctification pour le renouveler.

Voici les sorts que l'on peut associer à sanctification : aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, négation de l'invisibilité, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, résistance aux énergies destructives, silence, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité. Les jets de sauvegarde et la résistance à la magie s'appliquent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).