

# ANALYSE D'AURA

Incantation	1 action simple{br}
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux){br}
Zone/Cible	1 créature ou objet{br}
Durée	concentration, jusqu'à 1 round/niveau{br}
JS	aucun
RM	non{br}

{br} Le personnage étudie l'aura d'une créature ou d'un objet pour obtenir de précieuses informations sur son état et sa nature. À chaque round, il choisit l'une des quatre auras de la cible. Ce sort fonctionne comme l'extension de compétence occulte de lecture d'auras mais ne nécessite pas de test et donne des informations sur toutes les auras de la cible en un instant.{br} {br} Aura d'alignement. Le personnage examine la nature spirituelle de la cible pour déterminer son alignement. Il découvre aussi le type et la puissance de cette aura d'alignement, comme avec détection du Mal.{br} {br} Aura d'émotion. Les couleurs qui jouent dans l'aura de la cible révèlent son état émotionnel et donnent un précieux aperçu de sa psyché. Le personnage obtient un résumé général des dispositions actuelles de la cible et comprend quelle est son attitude envers les créatures situées à 9 mètres ou moins d'elle. Pendant toute la durée du sort et une heure après, le personnage gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie contre la cible du sort. Les objets n'ont pas d'aura d'émotion, à part les armes intelligentes et autres curiosités douées de conscience.{br} {br} Aura de magie. Le personnage détermine le nombre et la puissance des auras magiques de la cible (comme détection de la magie pour déterminer la puissance d'une aura magique) ainsi que l'école de la magie pour chaque aura. Il peut tenter un test de Connaissances (mystères) ou d'Art de la magie pour déterminer l'école ou identifier les propriétés d'un objet magique comme à l'accoutumée. S'il lance le sort sur un objet, le sort d'aura magique ne l'entrave pas.{br} {br} Aura de santé. Le personnage distingue nettement le flux vital qui anime la cible, lui donnant des indications précises sur sa condition physique. Il sait si elle est indemne ou blessée, empoisonnée ou malade ou bien victime de l'un des états préjudiciables suivants : confuse, hors d'état, mourante, nauséuse, paniquée, chancelante, étourdie, inconsciente. De plus, en estimant la puissance générale de la force vitale de la cible, le personnage déduit le nombre de points dont elle dispose dans sa réserve de ki, d'audace ou d'une ressource similaire. Les objets et la plupart des morts-vivants n'ont pas d'aura de santé.