

# AURA MAGIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	objet touché (2,5 kg/niveau maximum)
Durée	1 jour/niveau (T)
JS	aucun (voir description)
RM	non

Le lanceur de sort altère l'aura d'un objet afin qu'une détection (et tout sort disposant d'une aptitude similaire) le définisse soit comme non-magique, soit comme un objet magique doué de propriétés choisie par le personnage ou comme un objet affecté par un sort choisi par le personnage. Si l'objet protégé par aura magique est soumis à identification ou à un examen semblable, le lanceur de sorts décèle la tromperie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Aura magique est sans effet si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts).

Note. Armes, armures et boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.