

# IMPRÉGNER D'AURA

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté pour annuler (voir texte)
RM	oui

Le personnage imprègne une autre créature de son aura divine. La cible émet une aura identique à celle du prêtre. L'alignement réel de la cible ne change pas mais les sorts comme détection du mal ou détection du bien ne détectent que l'aura du prêtre, pas le véritable alignement de la créature. Pendant toute la durée du sort, les effets qui dépendent de l'alignement de la cible fonctionnent selon l'aura qui lui est imposée, pas selon son véritable alignement. Quand le sort se termine, l'aura de la cible redevient normale et les effets magiques basés sur l'alignement l'affectent selon son véritable alignement.