

MARQUE D'ÉVIDENTE MORALE

[malédiction]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	la créature touchée
Durée	1 jour/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage marque une créature d'un sceau brillant. L'alignement de la cible doit être à l'opposé de celui du personnage sur au moins un axe (si le personnage est Neutre sans autre composante d'alignement, la cible doit avoir un alignement sans composante Neutre). Toute créature qui voit la cible peut tenter de faire un test de Connaissances (religion) pour discerner son alignement, même si la marque est couverte.

Le personnage est conscient de la direction où se trouve la cible et de la distance qui les sépare à partir du moment où la cible reste dans un rayon de 160 kilomètres autour lui et sur le même plan.