

## Sorts et pouvoirs de détection D&D3.5

### AURA PERSISTANTE

Une aura persiste quelque temps après que sa source dissipée ou anéantie.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

### DÉTECTION DE LA MAGIE

Bloquée par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb, 90 cm de bois ou de terre

Sort ou objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	≤ 3	4 - 6	7 - 9	10 ou +
Objet magique (niveau de lanceur de sort)	≤ 2	3 - 8	9 - 20	21 ou +

### DÉTECTION DES MORTS-VIVANTS

Bloquée par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb, 90 cm de bois ou de terre

DV du mort-vivant	Intensité de l'aura
≤ 1	Faible
2 - 4	Modérée
5 - 10	Puissante
11 ou +	Surpuissante

### DÉTECTION DU MAL (BIEN, CHAOS, LOI)

Bloquée par 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal, une feuille de plomb, 90 cm de bois ou de terre

Créature ou objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Créature d'alignement mauvais <sup>1</sup> (DV)	≤ 10	11 - 25	26 - 50	51 ou +
Mort-vivant (DV)	≤ 2	3 - 8	9 - 20	21 ou +
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	≤ 1	2 - 4	5 - 10	11 ou +
Prêtre d'alignement mauvais <sup>2</sup> (niveau)	1	2 - 4	5 - 10	11 ou +
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sort)	≤ 2	3 - 8	9 - 20	21 ou +

1 : Sauf pour les morts-vivants, les extérieurs et les prêtres qui disposent d'une ligne spécifique.

2 : Certains personnages non-prêtre peuvent avoir une aura similaire (aura de mal)