

ALARME D'INVISIBILITÉ

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	émanation de 6 m (4 c) de rayon autour du point choisi
Durée	10 minutes/niveau
JS	aucun
RM	non

Ce sort fonctionne comme alarme, à la seule différence qu'il n'est déclenché que par les créatures invisibles qui pénètrent dans la zone protégée ou la quittent. Le sort provoque une alarme mentale différente si la créature invisible entre dans la zone ou la quitte. Ce sort n'aide pas le personnage à percevoir ou à déterminer la position d'une créature invisible au sein de la zone du sort.

Alarme d'invisibilité peut être rendue permanente avec un sort de permanence par un lanceur de niveau 9 ou plus pour un coût de 2 500 po.