

ALARME

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	2 heures/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Alarme fait résonner une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature au minimum de taille TP pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. La sonnerie est audible ou mentale suivant la décision du jeteur de sorts.

Alarme mentale. Le personnage est le seul à se rendre compte de l'intrusion, mais il doit se trouver à moins de 1,5 km de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne dérange pas sa concentration. Il perçoit l'alarme même s'il est sous le coup d'un sort de silence.

Alarme audible. Un son de cloche retentit en cas d'intrusion, toutes les créatures distantes de 18 m ou moins l'entendent (distance réduite de 3 m par porte close et de 6 m par mur épais). Si l'environnement est suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 m à la ronde. Celle-ci dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de silence ne peuvent la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'alarme.