

 ABJURATION

ANTIDÉTECTION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	créature ou objet touché
Durée	1 heure/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme clairvoyance/clairaudience, localisation d'objet et autres détections.

Antidétection protège de la même manière contre les boules de cristal. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé antidétection. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même du sort (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'antidétection, son équipement est protégé lui aussi.