

SPHÈRE D'INVISIBILITÉ

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle ou contact
Zone/Cible	sphère de 3 m (2 c) de rayon autour de la créature ou de l'objet touché
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

Toutes les créatures situées à moins de trois mètres du sujet ou de l'objet choisi comme point central deviennent invisibles. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère d'effet du sort mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent mais leurs compagnons restent invisibles. En revanche, si la cible du sort déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps qu'elle.

Les objets qu'une créature invisible lâche ou pose réapparaissent, alors que ceux qu'elle ramasse disparaissent si elle les camoufle dans ses vêtements ou dans un sac qu'elle transporte. Par contre, la lumière ne disparaît jamais, même si sa source peut devenir invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Si une créature invisible porte un objet très grand, toute partie de celui-ci située à plus de 3 mètres/2 cases d'elle est visible.

Une créature invisible n'est pas forcément silencieuse, et certaines situations peuvent la rendre facilement détectable (si elle nage ou marche dans une flaque par exemple). Une créature invisible et immobile bénéficie d'un bonus de +40 aux tests de Discrétion. Ce bonus est réduit à +20 si la créature se déplace. Le sort d'invisibilité prend fin immédiatement si la créature affectée attaque un ennemi. Dans ce contexte, on considère également comme « attaque » tout sort qui cible directement un ennemi ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi, et on considère comme « ennemi » toute créature que le personnage invisible perçoit comme tel. Les actions dirigées contre des objets que personne n'utilise ou ne porte ne brisent pas le sort. Les actions qui causent du tort indirectement ne sont pas considérées comme des attaques non plus. Ainsi, un personnage invisible peut ouvrir une porte, parler, manger, gravir des escaliers, convoquer des monstres et leur ordonner d'attaquer ses adversaires, trancher les attaches d'un pont de corde alors