

## SORTILEGE DE NIVEAU 2

### **Camouflage**

*Permanent (d20).*

*Ce sortilège permet de se fondre dans l'environnement. On peut ainsi prendre l'apparence d'un mur de pierre, d'une haie, etc. Le Camouflage permet d'augmenter la Dissimulation de 2 points et n'expose à aucune pénalité en terrain ouvert. Le Camouflage n'est efficace que si le seigneur de la guerre est à plus de 5 mètres de ses adversaires.*

### **Courage**

*Permanent (d20).*

*Le seigneur de guerre devient insensible aux Epouvantes. Le sortilège lui enlève toute peur.*

### **Chance\***

*Permanent (d20).*

*Ce sortilège permet d'accroître les chances de réussites d'une entreprise. On ajoute ou retranche, selon les cas, 1 au jet de dé. Au combat, toutefois, on ne fait intervenir la Chance que pour l'un des deux jets de dés, soit lors du jet de coup, soit pour déterminer la force de jet. Il ne peut par contre influencer sur les lancers des autres personnages.*

### **Information**

*Ce sortilège permet de savoir, sur un rayon de 15 mètres, quelles personnes bénéficient d'une protection surnaturelle (Ecran Magique ou Aura Protectrice), susceptible de contrer les sortilèges d'attaque, et de connaître en même temps la puissance de ses défenses. Le sortilège d'information ne permet pas de connaître la nature exacte de l'écran, il donne seulement le total de magie qui sera absorbé.*

### **Alarme**

*Permanent (d20).*

*Une clochette apparaît au-dessus du seigneur de la guerre et l'accompagne dans tous ses mouvements. La clochette n'a pas de substance propre, elle ne peut donc pas être empoignée ni séparée de son possesseur. Elle se met à sonner si le seigneur de la guerre est sur le point d'être attaqué, empêchant ainsi toute attaque surprise ou agression.*