

## CACHER LE CAMP

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un cube de 6 m (4 c) de côté
Durée	2 heures/niveau (T)
JS	Volonté pour dévoiler (en cas d'interaction)
RM	non

Le personnage fait apparaître la zone qui entoure son camp comme un épais bosquet de végétation vierge et inhospitalière ou comme toute caractéristique intimidante qui convient au type de terrain avoisinant. Les créatures qui se trouvent en dehors de cette zone ne perçoivent pas les activités qui se déroulent à l'intérieur : elles sont incapables de sentir l'odeur du feu de camp ou de la cuisine, elles n'entendent pas les conversations ni les bruits ni les incantations et elles ne sentent même pas la chaleur ou le moindre souffle de vent venant de cette zone. Les créatures qui se trouvent dans le camp perçoivent normalement l'extérieur. Dès qu'une créature s'avance dans la zone affectée par le sort, elle voit normalement tout ce qui se passe dans le camp et en dehors.