

BRUME DE DISSIMULATION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	6 m (4 c)
Zone/Cible	brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. La nappe reste stationnaire une fois composée, limitant le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 m. Les créatures se trouvant à 1,50 m ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent) en combat. Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui produit par bourrasque, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que boule de feu ou colonne de feu fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. Mur de feu la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

===Mythique===

La portée du sort s'élève à 15 mètres. Le rayon et la hauteur de la brume augmentent tout deux pour atteindre 15 mètres.

Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la portée s'élève à 150 mètres, le rayon à 150 mètres et la hauteur à 30 mètres. Les vents ne peuvent disperser la brume à moins que la zone entière du sort soit comprise dans celle du vent. Les zones de brume consommées par des sorts de feu réapparaissent 1d4 rounds après la fin de l'effet de feu. Si le personnage a au moins atteint le [grade] 6 et s'il dépense trois utilisations de pouvoir mythique, la portée du sort s'élève à 1,5 kilomètre, le rayon de la brume à 1,5 kilomètre et sa hauteur à 150 mètres. La brume est aussi résistante au vent et