

* INVOCATION

BRUME MORTELLE

[poison]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	nuage couvrant une étendue de 6 m (4 c) de côté et de 6 m de haut
Durée	1 minute/niveau
JS	Vigueur, partiel (voir description)
RM	non

Ce sort génère une nappe de brouillard similaire à celle créée par brouillard dense, sauf que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins les respirant meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume).

Les créatures vivantes ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume (un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié). Retenir son souffle n'est pas une protection suffisante, mais les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par le sort.

A l'inverse de brouillard dense, la brume mortelle s'éloigne du mage à la vitesse de 3 m par round.

Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles restent au niveau du sol, et s'enfoncent dans les trous et les fissures. La brume mortelle ne peut pas se mêler aux liquides ; il est impossible de la faire apparaître sous l'eau.

===Mythique===

Par une action de mouvement, le personnage peut déplacer la brume de 3 mètres dans la direction de son choix. Ajoutez le grade du personnage au niveau du sort et aux catégories de DV pour déterminer ses effets sur les créatures (par exemple, au 3ème grade, une créature avec 6 DV ou moins ne peut effectuer de jet de sauvegarde, une autre avec 7 à 9 DV doit réussir un jet de sauvegarde pour ne pas mourir et une autre avec 10 DV ou plus doit réussir un jet de sauvegarde