

## EAUX DE LAMASHTU

[effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 dose d'eaux de folie par tranche de 2 niveaux
Durée	instantanée
JS	Vigueur, partiel
RM	non

Ce sort crée ce qui ressemble à de l'eau claire et pure. En réalité, il s'agit d'une immonde sécrétion appelée eaux de folie. Ce liquide fonctionne comme de l'eau maudite (voir malédiction de l'eau). De plus toute créature qui se fait oindre de ce liquide ou le boit doit faire un test de Vigueur (les eaux de folie sont plus efficaces quand on les boit et les créatures qui les absorbent souffrent d'un malus de -4 aux jets de sauvegarde pour résister aux effets). Si elle réussit, elle est violemment malade, vomit le fluide et est fiévreuse pendant 1d4 rounds. Si elle rate son jet, l'eau s'installe : elle la rend folle, lui infligeant 2d6 points d'affaiblissement temporaire d'Intelligence et pervertit son corps, lui infligeant 1d6 points d'affaiblissement temporaire de Dextérité. Les valeurs d'Intelligence et de Dextérité de la victime ne peuvent pas tomber en dessous de 1 de cette manière. Ce sort permet de créer environ deux onces d'eau, ce qui suffit pour une gorgée ou une utilisation en tant qu'arme de jet (si elle est mise en bouteille).

On peut créer et conserver ce liquide indéfiniment mais on ne peut pas le faire apparaître à l'intérieur d'une créature. Une exposition prolongée aux eaux de folie (si quelqu'un ne boit rien d'autre pendant des mois par exemple) aura des effets à long terme : la victime subira des difformités monstrueuses ou se transformera complètement en bête, au choix du MJ (ces mutations ne sont que rarement, voire jamais, bénéfiques).

===Mythique=== Quand les eaux de folie sont utilisées comme de l'eau maudite, elles infligent le double des dégâts et empêchent la créature de regagner des points de vie grâce à sa guérison accélérée ou à sa régénération pendant 1d4 rounds (ce qui signifie qu'elle peut être tuée normalement). Les affaiblissements temporaires de caractéristiques causés par ces eaux sont augmentés à 2d4 et une créature ayant ingéré ces eaux ou en ayant été ointe est nauséuse pendant 1d4 rounds si elle rate son jet de sauvegarde. Les effets à long terme de l'ingestion des eaux de folie mythiques se manifestent plus rapidement (il suffit d'une exposition régulière pendant quelques semaines plutôt que d'une ingestion de quantités énormes sur plusieurs mois) et elles distordent violemment la créature qui les consomme (à la discrétion du MJ). Les monstruosité engendrées