

PISTE DE FEU

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	une piste de flammes suit les mouvements du lanceur ; voir description
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	oui

Lorsque le personnage lance ce sort, un liquide inflammable suinte de ses pores, gouttant sur le sol et s'enflammant spontanément. Les flammes ne blessent pas le lanceur de sorts. Pendant la durée du sort, chaque fois que le lanceur quitte son espace, il crée une piste de feu qui brûle au sein de l'espace qu'il traverse pendant 1 round avant de se consumer. Le lanceur peut laisser une piste de flammes d'une longueur maximale de 18 mètres à chaque round, à condition qu'il soit de taille P ou M. S'il dépasse la taille M, la longueur maximale de la piste est réduite en fonction de sa taille. S'il est de taille G, il laisse une piste d'une longueur maximale de 9 mètres (et de 3 mètres de large) ; s'il est de taille TG, il laisse une piste d'une longueur maximale de 4,5 mètres (et de 4,5 mètres de large) ; les lanceurs de sorts plus grands encore ne laissent une piste que d'une longueur maximale de 3 mètres (et de la même largeur que l'espace qu'ils occupent) à chaque round. Le lanceur choisit où il laisse sa piste de flammes. Les créatures qui commencent leur tour en étant adjacentes à la piste de flammes reçoivent 1d6 points de dégâts de feu. Celles qui commencent leur tour sur la piste de flammes ou entrent dans la zone reçoivent un nombre de points de dégâts de feu égal à 1d6 + 1 par niveau de lanceur de sorts (maximum de +10). Si une créature entre plusieurs fois dans la zone de flammes dans un round, elle reçoit ces dégâts à chaque fois qu'elle pénètre dans la piste de flammes. Les objets inflammables sur ou adjacents à la piste de feu s'enflamment.