

# PYROTECHNIE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)
Durée	1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)
JS	Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)
RM	oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, pyrotechnie transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante. Le sort utilise une seule source de feu qui s'éteint alors immédiatement. Un feu de plus de six mètres de côté ne s'éteint qu'en partie. Les feux magiques ne s'éteignent pas mais les créatures de feu qui servent de source pour ce sort subissent 1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts.

**Feu d'artifice.** Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lumières éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées dans un rayon de trente-six mètres pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus qui ont une ligne de vue sur le feu d'artifice sont affectés et un test de résistance à la magie leur permet d'éviter cette cécité temporaire.

**Nuage de fumée.** D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque dans un rayon de six mètres. Il persiste pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. On ne voit pas ce qui se trouve à l'intérieur, pas même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de -4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds une fois le nuage dissipé ou quand les créatures en sont sorties. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.