

# BÂTON SERPENT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 ou plusieurs morceaux de bois qui doivent se trouver à moins de 9 m (6 c) les uns des autres
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté pour annuler (objet)
RM	oui (objet)

D'un long murmure sifflant, le personnage transforme un morceau de bois ordinaire en divers serpents qui attaquent immédiatement son ennemi. Tant qu'ils restent en vue, le personnage peut diriger leurs actions par télépathie par une action libre. Le personnage peut lancer ce sort contre un objet de bois qui ne se trouve pas en possession d'une créature et qui n'appartient pas à une structure ou à une plante. À chaque fois que le personnage lance ce sort, il peut créer un nombre de serpents égal à son niveau de lanceur de sorts. Les serpents les plus puissants équivalent à plusieurs plus petits, comme indiqué plus bas. \* Serpent venimeux: Badine ou bois de cheminée. Compte comme 1 serpent. \* Serpent constricteur: Bâton ou branche d'arbre. Compte comme 2 serpents. \* Serpent venimeux évolué: Badine ou bois de cheminée. Compte comme 2 serpents. \* Serpent constricteur évolué: Bâton ou branche d'arbre. Compte comme 3 serpents. \* Serpent venimeux géant évolué: bûche ou pile de bois mort. Compte comme 4 serpents. \* Serpent constricteur géant évolué: arbre tombé ou grosse pile de bois mort. Compte comme 5 serpents.