

# Livre de sorts

## NIVEAU 1

### BAIES NOURRICIÈRES

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une branche de gui)

**Durée** : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.

Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

### GRÊLE D'ÉPINES

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action bonus

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque à distance avec une arme avant que le sort ne prenne fin, ce sort crée une pluie d'épines qui jaillissent de votre arme à distance ou de la munition. En plus de l'effet normal de l'attaque, la cible de l'attaque et toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 1d10 dégâts perforants si elle échoue son jet de sauvegarde, ou seulement la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

**Aux niveaux supérieurs.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1 (jusqu'à un maximum de 6d10).