

AMBASSADEUR ANIMAL

[effet mental]

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un animal de taille M ou inférieure
Durée	1 jour/niveau ou jusqu'à ce que le message soit délivré
JS	aucun (voir description)
RM	non

Le personnage ordonne à un unique animal de se rendre à un lieu choisi et de délivrer un message à une créature connue. Ce sort est similaire à messenger animal, mais peut affecter des animaux plus grands. De plus, la conscience de l'animal ciblé s'éveille temporairement (comme avec le sort éveil) pendant toute la durée du sort, et il peut utiliser ses facultés mentales améliorées pour surmonter les obstacles de façon créative afin de délivrer son message plus efficacement. L'animal éveillé parle l'une des langues connues du personnage. De plus, le personnage peut offrir jusqu'à 5 rangs de compétence à l'animal dans les compétences suivantes : Bluff, Diplomatie, Connaissances (folklore local), Connaissances (noblesse), Linguistique ou Psychologie. L'animal traite ces compétences comme des compétences de classe si elles le sont pour le personnage. Le nombre de rangs de compétence offerts dans une compétence donnée ne peut dépasser ni le nombre de DV de l'animal ciblé, ni le nombre de rangs que le personnage possède dans celle-ci.

Le message envoyé par l'ambassadeur animal peut être verbal, auquel cas l'animal éveillé peut utiliser sa propre voix pour délivrer le message choisi. Il peut tenir des conversations en utilisant son propre intellect, ses connaissances et ses capacités linguistiques. L'ambassadeur animal est loyal envers le personnage, mais il est sensible aux effets mentaux comme toute autre créature. Le personnage peut également envoyer son ambassadeur animal avec un objet ou un contenant qu'il est capable de porter, lui faisant délivrer l'objet ou son contenu à la cible du message. Si l'objet à transporter est empoisonné, piégé ou autrement dangereux (même s'il devrait être dangereux pour la créature qui le reçoit et non pour l'animal), ou si le personnage ou un de ses alliés attaque l'animal ciblé, le sort d'ambassadeur animal échoue et l'animal devient hostile envers le personnage. L'ambassadeur animal tente de délivrer le message à la cible choisie de façon réfléchie mais il reste concentré sur cette unique tâche, le personnage ne peut donc pas lui ordonner de combattre, d'explorer, de chercher des pièges, etc. Il prend la route dès que le message est défini.