

# CHANGEMENT DE FONCTION

[effet mental]

Incantation	1 minute
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un animal amical ou indifférent
Durée	1 heure/niveau
JS	aucun
RM	oui

Le personnage investit l'animal-cible d'une nouvelle fonction (cf. compétence Dressage), n'importe laquelle sauf monture de combat (animal de combat, animal de garde, travailleur de force, animal de chasse, animal de foire ou monture). Cette fonction remplace la précédente à laquelle l'animal a été formé ainsi que tous les tours qu'il connaît. Quand le sort se termine, l'animal retrouve la fonction à laquelle il a été formé ainsi que tous les tours qu'il connaît.