

CHARME-ANIMAL

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 animal
Durée	1 heure/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Charme-animal ne s'utilise que sur les animaux. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'animal charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des instructions, mais il lui faut réussir un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un animal charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais on peut le convaincre que le risque vaut le coup. Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met immédiatement un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de l'animal charmé (ou être fort en mime) pour se faire comprendre.