

# CONTRÔLE DES CRÉATURES CONVOC

[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	une créature convoquée
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté pour annuler
RM	oui

Le personnage prend le contrôle d'une créature invoquée en détruisant le lien qui l'unit au lanceur de sorts qui l'a invoquée. Si la créature rate son jet de sauvegarde, le personnage peut lui donner des ordres comme si c'était lui qui l'avait invoquée. Le lanceur de sorts original peut tenter d'en reprendre le contrôle par une action simple en faisant un test d'Art de la magie opposé à celui du personnage. Quand le sort du personnage se termine, l'invocateur original reprend le contrôle. Si le sort de convocation se termine avant celui du personnage, la durée qui lui restait est perdue.