

CONVOCATION D'ALLIÉS NATURELS I

Incantation	1 round
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature convoquée
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Voir les listes de créatures pour les sorts de Convocation d'alliés naturels.

Ce sort invoque une créature naturelle (en général un animal, une fée, une créature magique, un Extérieur de sous-type élémentaire ou un géant) qui donne le meilleur d'elle-même pour combattre les ennemis du personnage. Elle se manifeste là où le personnage le décide et agit immédiatement, lors du tour du personnage. Si le druide (ou le rôdeur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui attaquer, qui épargner, et même lui donner d'autres instructions.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Les créatures convoquées à l'aide de ce sort ne peuvent utiliser de sort ni de pouvoir magique qui imitent des sorts nécessitant des composantes matérielles onéreuses (comme un souhait).

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table listes de créatures. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement Neutre.

Quand le personnage utilise ce sort pour convoquer des créatures alignées ou de sous-type élémentaire, le sort est de ce type. Toutes les créatures convoquées à l'aide de ce sort sont du même alignement que le personnage, quel que soit leur alignement habituel. Le