

DOMINATION D'ANIMAL

[effet mental]

Incantation	1 round
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 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Ce sort permet d'envoûter un animal et de le forcer à obéir à des ordres simples comme « Cours », « Attaque » ou « Va chercher ». Les instructions suicidaires (y compris forcer l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que l'animal) sont ignorées.

Domination d'animal établit un lien mental entre le lanceur de sorts et l'animal dominé. Ce dernier peut être contrôlé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort, même si le personnage ne peut pas le voir. Le lanceur de sorts ne reçoit pas les informations que l'animal perçoit grâce à ses cinq sens mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme l'animal dominé est guidé par un lanceur de sorts intelligent, il peut entreprendre des actions qui lui seraient impossibles en temps normal. Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal ; par contre, cela devient nécessaire s'il le guide pour accomplir une tâche dont il ne serait normalement pas capable. Une action de mouvement est nécessaire pour modifier les instructions données ou donner un nouvel ordre (cela revient à rediriger le sort).