

* INVOCATION

RELAIS I

Incantation	1 action simple
Composantes	V,G,F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Durée	1 round/niveau

Ce sort fonctionne comme Convocation de monstres I, sauf que le lanceur de sort est téléporté au terme de l'incantation dans un petit espace extra-dimensionnel juste assez grand pour l'accueillir et sans danger (et considéré comme un autre plan). Les créatures ne sont par contre convoquées qu'au début du round suivant du lanceur de sort avec une valeur d'Initiative immédiatement après celle du lanceur de sort, et à portée de l'endroit où se trouvait le lanceur de sorts.

Les créatures convoquées ne sont a priori pas sous le contrôle du lanceur de sort mais agissent comme si elles étaient alliées aux alliés du lanceur de sort (elles sont capables de les reconnaître).

Dans son espace extra-dimensionnel, le lanceur de sort perçoit via les sens de toutes les créatures convoquées mais ne peut faire aucune action, sauf une par round (en incluant le round où le sort est lancé) au choix parmi les deux suivantes :

- Mettre fin au sort (pas le round où le sort est lancé) : les créatures convoquées via ce sort sont renvoyées et le lanceur de sort apparaît à la place de l'une d'entre elles (au choix) et peut jouer son tour normal immédiatement.
- Contrôler une créature : le lanceur de sort choisit une des créatures convoquées via ce sort et perçoit uniquement via ses sens jusqu'au début de son prochain round. Il peut lui donner des instructions mentales quels que soient les langues ou l'intelligence de la créature. Cette dernière obéit du mieux qu'elle peut mais n'effectuera pas d'action suicidaire ou allant totalement contre ses principes.