

APPEL DU CHEVALIER

[effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 round
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage oblige un ennemi à venir l'affronter. À son tour, la cible doit se déplacer à sa vitesse en direction du personnage en évitant tout autre danger situé sur son chemin (y compris tout déplacement qui provoquerait une attaque d'opportunité). À son tour, la cible ne peut rien faire d'autre que se déplacer. Si elle termine son déplacement à côté du personnage, ce dernier peut faire une attaque d'opportunité contre elle.