

ATTIRANCE

[émotion, mental]

Incantation	1 heure
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet
Durée	2 heures/niveau (T)
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	oui

L'objet ou le lieu désigné par le jeteur de sort engendre des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures affectée doit être nommée lors de l'incantation. Les sous-types ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit l'indiquer.

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une irrésistible envie de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais cela nécessite un nouveau jet de Volonté au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le jeteur de sorts.

Attirance contre et dissipe aversion.