

ATTRACTION FÉÉRIQUE

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 fée de 6 DV maximum appelée
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	non

Ce sort fonctionne comme allié d'outreplan, excepté que le personnage attire une fée de 6 DV ou moins afin qu'elle lui offre son aide en échange de musique ou d'autre chose qu'elle trouverait divertissant. Comme pour allié d'outreplan, ce sort est imprévisible, et la fée qui répond à l'appel est fidèle aux caprices et à la nature des fées, pas aux choix du personnage. Il doit réussir un test de Connaissances (nature) ou de Représentation (DD = 20 + le nombre de DV de la cible) en plus de fournir les composantes matérielles du sort pour que la fée apparaisse, après quoi il peut négocier le service demandé et son paiement. Le nombre de DV maximum de la fée que le personnage est capable d'appeler grâce à ce sort est égal au résultat de son test -20. Par exemple, si le résultat de son test est de 24, le nombre de DV maximum de la fée appelée est de 4. Un résultat élevé ne permet pas de dépasser la limite de DV de ce sort, et un résultat de 20 ou moins signifie qu'aucune fée n'est appelée. Si la fée n'aime pas l'offre du personnage, elle peut simplement choisir de refuser le service demandé, auquel cas le personnage ne dépense aucune des composantes matérielles du sort, que ce soit les offrandes ou le paiement.