

ENGOUEMENT TÊMÉRAIRE

[émotion, mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 heure/niveau
JS	Volonté pour annuler
RM	oui

Le personnage fait éprouver à sa cible une attirance irrésistible pour un individu de sa connaissance. Quand il lance le sort, il désigne une unique créature qui devient l'objet du désir de sa cible. Par la suite, la cible fait tout son possible pour rester à moins de 9 mètres de l'être désiré. Si la cible dépasse cette distance, elle est chancelante jusqu'à ce qu'elle revienne à côté de l'objet de son désir. Si le fait de rester à moins de 9 mètres met la cible en danger, elle a droit à un second jet de sauvegarde pour briser le sort.

Engouement téméraire contre pur dégoût.