

JOUEUR DE FLÛTE

[effet mental, sonore]

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	30 m (20 c)
Zone/Cible	émanation de 30 m (20 c) de rayon centrée sur le lanceur de sorts
Durée	concentration + 1 round/niveau
JS	Volonté partiel
RM	oui

Le personnage produit une mélodie si attirante et séduisante que toutes les créatures qui appartiennent à un groupe possédant une caractéristique physique spécifique et identifiable (comme un type, un sous-type, un âge, un sexe, une couleur de cheveux...) sont presque incapables de résister à l'envie de le suivre. Le personnage choisit la nature des créatures qu'il veut attirer au moment de l'incantation et, une fois ce choix arrêté, il ne peut plus le modifier. Seuls les caractéristiques physiques permettent de déterminer l'audience. Le personnage ne peut pas se baser sur des critères sociaux ou volontaires (comme l'alignement, la religion, la nationalité ou la classe) pour choisir les cibles de ce sort.

Les créatures éligibles doivent faire un jet de sauvegarde à chaque round passé dans la zone d'effet du sort et, quand elles échouent, elles s'approchent du personnage à leur vitesse de base, jusqu'à se tenir aussi près de lui que possible sans pour autant entrer dans une case déjà occupée. Si le personnage se déplace, les cibles font de leur mieux pour conserver cette proximité tout en le suivant. Les créatures affectées ne peuvent pas entreprendre d'action autre que d'écouter la musique et de suivre le personnage quand il bouge. Les créatures qui rentrent dans la zone d'effet du sort alors qu'il fait effet doivent également faire un jet de sauvegarde pour ne pas être attirées par le personnage.

Le pouvoir d'attraction du sort ne pousse pas les créatures affectées à se mettre en danger et elles conservent assez de présence d'esprit pour éviter ou contourner tout obstacle ou danger. Si les cibles se retrouvent dans l'incapacité de rejoindre ou de suivre le personnage sans se mettre en danger, elles se contentent d'attendre, envoûtées par la musique, jusqu'à ce que le personnage passe hors de portée. Elles mettent alors 1 round/niveau de lanceur de sorts pour retrouver leurs esprits. Si les circonstances changent une fois le personnage hors de portée et que les créatures affectées peuvent alors l'approcher, elles s'empressent de le faire et, si elles arrivent à retourner dans la zone de portée du sort avant que ses effets ne se dissipent, il continue de les affecter normalement. Si les créatures concernées se font attacher, elles peuvent prendre des mesures défensives, même si elles doivent