

CONTRAT

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) (voir texte)
Zone/Cible	1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum
Durée	instantanée
JS	Volonté, annule
RM	non et oui (voir texte)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la capturer afin qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté.

Le piège se traduit par un cercle magique, lancé par le personnage, dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit préciser le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît.

La victime a droit à un jet de Volonté. Si c'est un succès, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est immédiatement happée dans le piège (sans test de résistance à la magie). Elle a la possibilité de s'en libérer en réussissant un test de résistance à la magie ou de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du mage + modificateur de Charisme du mage). La créature peut tenter chacune de ces solutions une fois par jour. Si elle réussit à se libérer, elle peut soit s'enfuir soit attaquer le mage. Ancre dimensionnelle l'empêche de s'échapper du cercle grâce à des sorts de déplacement dimensionnel. Le personnage peut rendre le piège encore plus sûr en y ajoutant un diagramme d'appel (voir cercle magique contre le Mal).

Si l'entité ne parvient pas à se délivrer, le mage peut la garder enfermée aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut l'inciter à lui rendre un service en le lui décrivant et en lui offrant éventuellement quelque chose en contrepartie. Le personnage et l'entité réalisent alors un test de Charisme. On attribue un bonus de +0 à +6, en fonction du type de service et de la récompense promise, qui s'additionne au résultat du test du mage. Si la créature gagne, elle refuse. Le mage peut lui faire une nouvelle offre (ou de renouveler la précédente) vingt-quatre heures plus tard. Le personnage peut réitérer ce processus jusqu'à ce que l'entité accepte ou réussisse à se libérer, à moins que le personnage décide de se débarrasser d'elle à l'aide d'un autre sort. La créature n'accepte jamais de rendre un service irréalisable ou déraisonnable. Si le mage obtient un 1 au test de Charisme, son prisonnier se libère du cercle magique, et peut s'enfuir ou attaquer.

Une fois le service rendu, la créature prévient le personnage qu'elle a rempli sa partie du contrat et repart immédiatement chez elle, mais rien ne l'empêche de se venger par la suite. Si on lui attribue