

 ENCHANTEMENT

SACRIFICE

[effet mental]

Incantation	1 minute
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un extérieur ou élémentaire convoqué (voir texte)
Durée	instantanée, 1 heure ou 1 jour (voir texte)
JS	aucun
RM	non

Le personnage fait un sacrifice pour faciliter l'invocation et le contrôle d'une créature appelée par le biais d'allié majeur d'outreplan, de contrat intermédiaire ou d'un sort similaire. Un sacrifice peut être effectué de plusieurs façons. * Consolidation. Si le personnage fait un sacrifice au cours du round qui précède la création d'un cercle magique et la préparation d'un diagramme d'invocation amplifie la puissance de sa magie de protection, augmentant le DD de tous les tests de Charisme que la créature réalisera pour essayer de s'échapper. Cet effet dure une journée. * Incitation. Faire un sacrifice au cours du round qui précède l'invocation augmente le DD du jet de Volonté que doit faire un extérieur pour résister à l'invocation. * Négociation. Si le personnage dédie directement son sacrifice à l'être invoqué, il gagne un bonus aux tests de Charisme opposés à ceux de la créature pour l'obliger à le servir pendant l'heure qui suit. * Paiement. Si le personnage dédie directement son sacrifice à l'être invoqué, il a le droit de payer ses services autrement qu'avec de l'or.

Le personnage peut effectuer plusieurs sacrifices pour influencer sur une seule invocation, mais les bonus obtenus par ce sort ne se cumulent pas. Ainsi, bien que le personnage puisse faire plusieurs sacrifices pour faciliter l'invocation et les négociations avec une créature, il ne peut pas faire des sacrifices multiples (même de type différents) pour améliorer le même effet pour une invocation spécifique.

Un sacrifice peut consister en n'importe quelle chose qu'apprécie la créature ciblée, y compris des trésors, des créatures vivantes ou des offrandes éphémères. Si ce sort n'est pas fondamentalement Mauvais, les créatures Bonnes se montrent plus sélectives dans les offrandes qu'elles acceptent, dédaignant généralement les sacrifices de sang. De nombreux sacrifices sont des actes fondamentalement Mauvais, comme par exemple tuer un innocent pieux pour invoquer un fiélon. Certaines créatures pourraient rejeter certains types de sacrifice, annulant ainsi les avantages de ce sort, puisque l'offrande doit plaire à la cible (peu d'Extérieurs s'intéressent à 2 000 po de parchemins,