

ÉVEIL DE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Incantation	24 heures
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	créature artificielle dépourvue d'intelligence touchée
Durée	instantanée
JS	Volonté, annule
RM	non

Le personnage amplifie la force qui anime une créature artificielle pour émuler une âme, ce qui donne à la créature une conscience humaine. Pour cela, le personnage doit réussir un test d'Art de la magie ($DD = 15 + DV$ actuels de la créature artificielle). Si le maître de la créature est présent (si elle en a un), il fait un test d'Art de la magie opposé. Le personnage n'a pas d'empathie particulière avec la créature éveillée ni de lien avec elle, elle est libre. Les golems précédemment placés sous le contrôle d'une autre créature (comme un garde animé ou un golem aux ordres de son créateur) brisent tout lien avec cette autre créature. Lancez 3d6 pour déterminer l'Intelligence de la créature éveillée et augmentez son Charisme de 2d6. Elle obtient des dons et des rangs de compétence en fonction de sa nouvelle valeur d'Intelligence. C'est au MJ de répartir ces rangs de compétence en adéquation avec sa fonction. Une créature artificielle éveillée parle une des langues de son créateur et une de plus, aussi parmi celles de son créateur, par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant). Le MJ détermine son alignement, qui correspond généralement à celui de son créateur à un cran près. Ce sort ne fonctionne pas sur une créature artificielle dotée d'une valeur d'Intelligence.