

FUSION AVEC LE FAMILIER

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	le familier du lanceur de sorts
Durée	1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le lanceur de sort retourne dans son corps
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui

Le personnage projette son âme dans son familier et prend le contrôle de son corps tout en laissant sa conscience intacte. Quand le personnage transfère ainsi son âme, son corps semble mort, pour autant que les gens puissent en juger. Le personnage conserve son intelligence, sa sagesse, son charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus aux jets de sauvegardes, son alignement, et ses capacités mentales. Le corps du familier conserve sa force, sa dextérité, sa constitution, ses points de vie, ses pouvoirs naturels, et ses capacités automatiques. Un corps avec des membres supplémentaires ne permet pas au personnage de faire des attaques en plus de la normale (ni des attaques plus avantageuses à deux armes). Le personnage peut utiliser tous les pouvoirs du familier, y compris ses sorts et ses pouvoirs magiques. Il ne peut pas parler à moins que le familier ne puisse parler un langage. Il ne peut pas lancer de sort à composante gestuelle si le familier ne possède pas de membre anthropomorphe capable d'effectuer les gestes requis. Le personnage peut retourner dans son corps par une action simple tant qu'il est à portée. Si le familier se fait tuer alors que son âme se trouve encore dedans et que son corps est à portée, l'âme retourne dans son corps originel, intacte. Si le familier est hors de portée quand il se fait tuer, le personnage meurt. Le sort se termine quand le personnage quitte son familier pour retourner dans son propre corps.