

POSSESSION DE MARIONNETTE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature consentante
Durée	10 minutes/niveau ou jusqu'à ce que le personnage retourne dans son corps
JS	Volonté pour annuler (voir texte)
RM	oui

Le personnage projette son âme hors de son corps, dans celui d'une créature consentante. La protection contre le mal et autres sceaux similaires empêchent ce transfert. L'âme de la cible partage son corps avec le personnage, elle est incapable de faire quoi que ce soit mais elle peut tout même utiliser ses sens. Le personnage et la cible peuvent communiquer par télépathie comme s'ils utilisaient un langage commun.

Le personnage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, son bonus aux jets de sauvegarde, son alignement et ses capacités mentales. Le corps conserve sa Force, sa Dextérité, sa Constitution, ses points de vie, ses capacités naturelles et ses attaques naturelles (comme une morsure ou un aiguillon). 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 ne peut pas activer les pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires d'un personnage.

Le personnage peut retourner dans son corps par une action simple, ce qui met un terme au sort. Tant que l'âme du personnage possède la cible, son propre corps est sans défense. Si le corps hôte se fait tuer, le personnage retourne dans son propre corps s'il est à portée et la force vitale de l'hôte se dissipe (ce qui se solde par sa mort). Si le corps hôte se fait tuer alors que le corps du personnage est hors de portée, le personnage meurt comme son hôte. Toute force vitale qui n'a pas d'endroit où aller est considérée comme morte.