

# POSSESSION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 créature
Durée	1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps
JS	Volonté, annule (voir texte)
RM	oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps qui reste sans vie, pour aller se loger dans une pierre précieuse que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche en obligeant l'âme de sa victime à rentrer dans le réceptacle. Le personnage peut revenir dans la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée réintègre son corps) pour tenter de s'emparer d'un autre corps. Le sort s'achève quand le mage décide de réintégrer son corps (le réceptacle reste alors vide). Le personnage ne peut lancer possession que si le réceptacle se situe dans les limites de portée du sort et s'il sait où il se trouve (il n'a pas besoin de le voir). Quand l'âme entre dans la gemme, le corps du personnage devient inerte (il semble mort).

Une fois dans la pierre précieuse, l'âme perçoit toute forme de vie distante de moins de 3 m par niveau du lanceur de sorts (dans le même plan uniquement). Elle peut l'attaquer si elle dispose d'une ligne d'effet dégagée (c'est-à-dire d'une ligne ininterrompue reliant la gemme à la cible). Le personnage ne peut pas découvrir l'identité ni la position exacte des créatures dont il perçoit la présence. Au sein d'un groupe de formes de vie, il perçoit juste une différence d'au moins 4 DV et sait si l'énergie qu'il sent est positive ou négative (les morts-vivants sont animés d'énergie négative, mais seuls ceux qui sont doués d'intelligence possèdent une âme). Le personnage choisit donc s'il veut posséder une créature forte ou faible, mais l'identité exacte de la cible est déterminée aléatoirement.

Toute tentative de possession nécessite une action complexe. Ce sort est automatiquement bloqué par protection contre le Mal et les défenses similaires. Si la cible rate son jet de Volonté, le personnage s'empare de son corps et l'âme de la victime est chassée dans le réceptacle. Si le personnage rate sa tentative de possession, il reste dans la gemme et la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde en cas d'attaques ultérieures.

Par contre, si le personnage réussit son attaque, son énergie vitale s'empare du corps de la cible, laquelle voit son âme aspirée dans la pierre précieuse. Le personnage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux