

RÉINCARNATION

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	créature morte touchée
Durée	instantanée
JS	aucun (voir texte)
RM	oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès ne doit pas être antérieur à une semaine et le sujet doit être désireux de revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt adopte un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état de ses restes n'entre pas en ligne de compte. On peut réincarner un mort avec réincarnation tant qu'il reste un infime élément du corps. Toutefois, les éléments en question devaient faire partie de son corps au moment de la mort. La magie du sort crée un corps de jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande une heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne dedans.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, ses dons, ses degrés de compétence, sa ou ses classe(s), son bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et ses points de vie. En revanche, ses valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. S'il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux nouvelles valeurs. Le personnage gagne automatiquement deux niveaux négatifs permanents. S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de conserver chacun d'eux. Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort.

Il se peut qu'une modification de caractéristique trop importante gêne le réincarné quand il tente de poursuivre son évolution de classe. Dans ce cas, il vaut mieux qu'il se multiclassé.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres créatures, il convient de créer une table équivalente.