

TRANSMISSION D'ESPRIT

Incantation	2 rounds
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	l'objet magique permanent et non intelligent touché
Durée	1 heure/niveau
JS	aucun
RM	non

Ce sort confère à l'objet magique ciblé une intelligence temporaire en siphonnant une infime partie de l'esprit du personnage pour l'injecter dans l'objet. Seuls les objets magiques permanents peuvent bénéficier de ce sort : transmission d'esprit ne peut pas affecter les objets à utilisation unique, à charges ou les objets magiques intelligents.

Quand le personnage lance transmission d'esprit sur un objet magique, celui-ci acquiert une valeur d'Intelligence, de Sagesse et d'Charisme de 10, ainsi que l'alignement du personnage. Le personnage ne contrôle pas particulièrement l'objet une fois que celui-ci est devenu intelligent, mais puisqu'il possède son alignement, les conflits de personnalité avec les objets qu'il manie ne seront pas un problème. Déterminez normalement l'ego de l'objet comme indiqué dans les règles sur les objets intelligents. Un objet doté d'une intelligence grâce à la transmission d'esprit communique par la parole et possède des sens normaux jusqu'à une portée de 18 mètres. Il parle et lit une langue connue du personnage. Si le personnage connaît plus d'une langue, il doit choisir laquelle l'objet connaît.

Quand le personnage lance transmission d'esprit sur un objet, déterminez au hasard le pouvoir de l'objet grâce à la table "Pouvoirs des objets intelligents", en ajoutant le niveau de lanceur de sorts du personnage au jet. En dépensant de la poudre de diamant d'une valeur minimale de 1 000 po en plus des composantes matérielles nécessaires pour lancer ce sort, le personnage peut obtenir davantage de bonus sur le d100 lancé pour déterminer le pouvoir de l'objet. Chaque portion de poudre de diamant d'une valeur de 100 po utilisée en plus confère un bonus cumulatif de +1 au jet, jusqu'à un nombre maximum de bonus supplémentaires égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si l'objet gagne la capacité de lancer un sort, déterminez ce sort au hasard à partir de la liste des sorts du niveau approprié que le personnage connaît. Si l'objet gagne des rangs dans une compétence, il gagne ces rangs dans une des compétences déterminée aléatoirement dans laquelle le personnage possède au moins un rang. Si le personnage obtient un résultat supérieur à 100, il choisit le pouvoir qu'il confère à l'objet parmi ceux décrits dans la table et l'objet gagne un dessein spécial. Déterminez le dessein spécial et les pouvoirs dédiés grâce aux tables "Desseins des objets intelligents" et "Pouvoir dédié au dessein spécial des objets intelligents". Ces jets de d100 ne sont pas modifiés par le niveau