

BILOCATION

Incantation	1 action simple{br}
Composantes	V
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux){br}
Zone/Cible	un double{br}
Durée	1 round/niveau (T){br}
JS	aucun
RM	non

Le sort crée un double du personnage, parfaitement identique, y compris au niveau de ce qu'il porte et transporte. Il apparaît où le personnage le désire, dans les limites de portée du sort. Le personnage existe alors à deux endroits à la fois jusqu'à la fin du sort. Son double et lui utilisent les mêmes statistiques et partagent les mêmes ressources. Par exemple, si le double subit des dégâts, le personnage les soustrait de son propre total de points de vie. De même, si le double dépense une charge ou une utilisation quotidienne d'un objet magique qu'ils manient tous deux, la charge ou l'utilisation est aussi dépensée au niveau de l'objet que tient le personnage. Si le personnage ou le double lâche ou donne un objet qu'il transporte, l'objet disparaît aussi des possessions de l'autre. Le sort ne permet pas de dupliquer des artefacts, ces derniers restent uniquement sur le personnage.

Le personnage perçoit simultanément les informations sensorielles émanant de son corps et de son double mais le sort lui permet de les assimiler sans être désorienté.

Quand le personnage entreprend une action, il choisit le corps qui l'accomplit mais les deux corps partagent la même réserve d'actions. Par exemple, si le personnage dépense une action simple pour lancer un sort, il peut choisir n'importe lequel de ses deux corps pour le faire mais l'autre ne pourra pas faire d'action simple au cours du même round. De même, si le double effectue une action complexe, le personnage ne peut pas faire une action simple ni de mouvement. Comme d'habitude, les deux corps ont droit à autant d'actions libres qu'ils veulent : ils peuvent par exemple dire des choses différentes et tous deux lâcher un objet différent. Si aucun corps ne se déplace au cours du round, un corps peut faire un pas de 1,50 mètre ou se déplacer une fois de sa vitesse par une action libre.

Les deux corps sont affectés par les attaques, les sorts et les effets comme s'ils étaient une seule et même entité et subissent le pire effet le cas échéant (par exemple s'ils sont sujets à des effets différents parce qu'ils se trouvent à des distances différentes). Si les deux corps se trouvent dans la zone d'effet d'une boule de feu, le personnage fait un seul jet de sauvegarde et subit les dégâts une fois seulement. Si un corps est victime d'une immobilisation de personne, les deux sont paralysés en