

CALME ILLUSOIRE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté pour dévoiler (si la créature touche, voir plus bas)
RM	non

Quand le personnage lance ce sort, il crée un double illusoire qui occupe le même espace que lui. Ce double fait croire que le personnage reste immobile alors que ce n'est pas le cas. Tant qu'il est sous l'effet de ce sort, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il lance un sort, quand il fait une attaque à distance avec une arme de jet ou quand il sort de sa première case lors d'une action de mouvement. Le double ne dissimule pas les attaques à distance avec autre chose qu'une arme de jet. Quand une créature touche le personnage avec une attaque de n'importe quel type, elle a droit à un jet de sauvegarde pour dévoiler la chimère. Si elle réussit, le sort du personnage se dissipe pour cette créature seulement.