

CLONE

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	0 m
Zone/Cible	1 clone
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	non

Ce sort produit une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si le sujet reproduit est mort, son âme glisse automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts). L'enveloppe corporelle d'origine n'est plus qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt venait d'atteindre sa limite d'âge (c'est-à-dire s'il est mort de causes naturelles), le clonage échoue automatiquement.

Pour créer le double, il faut disposer de l'équivalent d'un cube de chair prélevée sur le sujet (cheveux, ongles, écailles, etc., ne font pas l'affaire) de quinze centimètres cube. Il n'est pas impératif que ce lambeau de chair soit frais, mais il faut l'empêcher de se décomposer (par exemple à l'aide du sort préservation des morts). Une fois l'incantation terminée, le clone doit alors incuber en laboratoire pour une durée de 2d4 mois.

Une fois que le corps est totalement formé, l'âme du sujet vient l'habiter (à condition que ce dernier soit mort, bien entendu). Physiquement, le clone est identique à l'original. En outre, il possède sa personnalité et ses souvenirs. En d'autres termes, considérez le clone comme l'original revenu d'entre les morts (ce qui inclut la perte de deux niveaux ou de 2 points de Constitution si le personnage était de niveau 1 ; si cela doit l'amener à 0 de Constitution, le sort échoue automatiquement). Si le sujet a perdu un ou plusieurs niveaux entre le moment où on lui a prélevé un peu de chair et celui où il est décédé, le clone garde ces niveaux négatifs.

Clone reproduit uniquement le corps et l'esprit du sujet, pas son équipement. Il est possible de faire incuber un double alors que l'original vit encore mais, une fois achevé, ce n'est qu'un tas de chairs inanimées qui pourrissent rapidement si l'on ne fait rien pour les préserver.