

DOUBLE ILLUSOIRE

Incantation	1 action simple
Composantes	G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	: le jeteur de sorts et 1 double illusoire
Durée	1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)
JS	aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) voir description
RM	non

Double illusoire rend le lanceur de sort invisible (comme par le sort d'invisibilité suprême, une hallucination) au moment même où un double illusoire de sa personne apparaît (comme par le sort d'image accomplie, une chimère). Une fois le sort lancé, le personnage et son sosie peuvent se déplacer librement. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais il se déplace ensuite en suivant les instructions du personnage (ce qui nécessite de la concentration et ce, dès le round suivant l'incantation). Le personnage peut choisir de faire apparaître la chimère à l'endroit exact où il se trouve, de sorte que les témoins de la scène ne le voient pas disparaître au moment où une image apparaît. Le personnage et son sosie peuvent se déplacer dans des directions différentes. Le sosie avance à la même vitesse que le personnage ; il peut parler et gesticuler comme l'individu qu'il copie, mais il ne peut ni combattre ni lancer de sorts (rien ne l'empêche de faire semblant cependant).

Le double illusoire persiste tant que le personnage se concentre sur le sort et pendant 3 rounds après cela. Lorsque le personnage cesse de se concentrer, le double illusoire poursuit ses activités jusqu'au terme du sort. L'invisibilité suprême, elle, dure 1 round par niveau, indépendamment de la concentration.

===Mythique===

Le personnage crée un double illusoire par tranche de 5 niveaux de lanceur de sorts. Chacun apparaît dans l'emplacement occupé par le personnage ou dans une case inoccupée adjacente à la sienne. Lorsqu'il lance le sort, le personnage peut confier à chacun de ces doubles une tâche programmée simple sous forme d'ordre télépathique, comme « marche plein sud », « demande grâce » ou « suis ce troll ». Le personnage peut modifier ou complètement changer une unique tâche programmée et confiée à un double illusoire en y consacrant une action rapide, une action de