

DOUBLE TERRIFIANT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	clone monstrueux du lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
RM	non

Le personnage crée une version bien plus grande et bien plus terrifiante de sa personne. Il peut l'envoyer quelque part, la manipuler et l'utiliser pour interagir avec autrui. Ce double peut être au maximum de deux catégories de taille de plus que le personnage. C'est le lanceur de sorts qui décide selon quel thème modifier son apparence. Le double conserve toujours des vestiges de l'apparence actuelle du lanceur de sorts. Les créatures qui le connaissent ont droit à un bonus de +2 au jet de sauvegarde pour percer l'illusion. Le double n'a aucune substance, le personnage ne peut donc pas l'utiliser pour modifier son environnement, ni pour attaquer ou blesser les créatures qu'il rencontre. En revanche, il peut s'en servir pour parler ou interagir verbalement avec des créatures à l'aide des compétences Bluff, Diplomatie et Intimidation. Il gagne un bonus de compétence de +2 aux tests d'Intimidation quand il l'utilise à travers le double.

Le personnage peut sentir, voir, goûter et entendre ce qui l'entoure, comme s'il était présent, en utilisant la Perception. Il reste conscient de ce qui se passe autour de son véritable corps, mais il doit fournir un gros effort pour contrôler son double. Il subit un malus de -4 aux tests de Perception quand il contrôle le double.

Le double bouge selon les directives mentales du personnage. Ce dernier n'a pas besoin de diriger chaque mouvement, mais il doit utiliser une action simple pour contrôler le double pendant 1 round (en se concentrant sur le sort). Sinon, il disparaît. Le personnage garde le contrôle de son double même s'il passe hors de vue.

Le double disparaît si une attaque le touche, s'il se trouve dans la zone d'effet d'un sort ou s'il passe hors de portée du sort.