

IMAGE MIROIR

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	1 minute/niveau
JS	non
RM	voir texte

{s:FAQ}→ Image miroir : Puis-je utiliser projectile magique pour détruire une ou plusieurs images d'un sort d'image miroir ?

Non. projectile magique cible une créature et n'impose pas de jet d'attaque, donc il ignore toutes les __images__ et touche toujours la vraie créature.

→ Image miroir et chance d'échec au toucher : Si j'ai une chance d'échec au toucher et une image miroir, comment je les combine ?

Les chances d'échec au toucher ne s'appliquent généralement que quand l'attaque réussit. Pour la plupart des chances d'échec au toucher, comme flou, il est inutile de les lancer si une attaque devrait toucher une __image miroir__ puisqu'un toucher et un échec de 5 ou moins détruiraient tout deux l'image. La seule exception à cette règle est clignotement et les effets similaires, qui impliquent d'autres exceptions par rapport aux chances d'échec au toucher dues au déplacement dans un autre plan (par exemple, contrairement aux autres chances d'échec au toucher, clignotement protège le personnage contre les effets ciblés). Les 50 % de chances d'être sur le Plan Éthéré protègent autant le lanceur que les images.}Ce sort fait apparaître plusieurs copies illusoires du personnage dans l'espace qu'il occupe. À cause de la présence de ces sosies, ses ennemis éprouvent des difficultés à le localiser précisément.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères restent toujours dans la case du lanceur de sorts et se déplacent en même temps que lui. Elles reproduisent ses mouvements, ses bruits et ses actes à la perfection. Quand le personnage est attaqué ou victime d'un sort qui nécessite un jet d'attaque, il y a des chances qu'une image soit touchée au lieu du personnage. Si l'attaque touche, il faut lancer un dé pour déterminer si l'attaque touche le personnage ou une de ses images. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. Si une attaque rate le personnage de 5 ou moins, elle détruit une