

JUMEAU DE FICELLE

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	0 mètre
Zone/Cible	une créature dupliquée
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Fonctionne comme simulacre, à la seule différence que le personnage ne peut créer qu'une copie de lui-même, et cette copie est constituée de tissu et de ficelle, non de glace et de neige. Le jumeau ressemble trait pour trait au personnage, à l'exception de ses yeux qui sont deux pelotes de ficelle (Perception DD 10 pour remarquer les yeux étranges du jumeau). Il porte des vêtements et un équipement identiques à ce que porte le personnage au moment de l'incantation. Les copies de ses objets magiques ne sont pas fonctionnelles mais irradient de magie et ont la même aura que celle des objets du personnage. L'aura du jumeau est identique à celle du personnage. Les tentatives de scrutation effectuées sur le personnage alors que son jumeau existe ont 50% de chances de cibler le jumeau plutôt que lui.

Le jumeau ne peut pas attaquer, n'a aucune capacité spéciale et a un bonus de +0 à tous ses jets de sauvegarde et tests. Le personnage peut oralement donner des ordres à son jumeau, par une action libre, ou le contrôler télépathiquement par une action simple. Le personnage sait ce que son jumeau expérimente et, lorsqu'il le contrôle télépathiquement, peut voir et entendre tout ce que son jumeau voit et entend, bien que les événements se déroulant autour du personnage puissent saturer les influx sensoriels en provenance du jumeau. Le jumeau a un nombre de points de vie égal à la moitié des points de vie du personnage au moment de l'incantation. S'il tombe à 0 point de vie, il est détruit, se retransformant en tissu et en ficelle. Le jumeau est un objet inanimé.