

* INVOCATION

JUMEAU DE VOMI

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	créé une vase, copie conforme du lanceur
Durée	1 round/niveau

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage vomit, dans une case adjacente, une vase dégoûtante qui est une copie de lui-même. Tant que le jumeau existe, lorsque le lanceur fait une action de mouvement pour se déplacer, le jumeau peut également se déplacer, mais il n'est pas obligé de suivre le lanceur et ne peut pas faire d'autre action. Lors des rounds qui suivent, au début de son tour, le lanceur peut instantanément changer de place avec son jumeau comme s'il utilisait téléportation. Il ne s'agit pas d'une action et cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le jumeau a une vitesse de 9 mètres (6 c) et provoque des attaques d'opportunité normalement lorsqu'il se déplace. Il a une CA égale à $10 + \frac{1}{2}$ le niveau de lanceur du personnage et un nombre de points de vie égal au niveau de lanceur du personnage. Si le jumeau est réduit à 0 point de vie, il est détruit, mais le lanceur peut en créer un nouveau lors de son tour par une action simple tant que la durée du sort n'est pas terminée. Le lanceur ne peut pas vomir plus d'un jumeau à la fois.

===Mythique===

Les sorts lancés par le personnage qui ont une portée au contact, courte, moyenne ou longue peuvent émaner du jumeau à la place du personnage. Le jumeau gagne un bonus de parade à la CA égal au grade du personnage et possède un nombre de points de vie égal au double de son niveau de lanceur de sorts. Le jumeau peut effectuer des attaques d'opportunité en utilisant le bonus de base à l'attaque du personnage, mais il ne possède aucun modificateur de caractéristique, aucune compétence et aucun don. Son allonge correspond à celle d'un individu de la taille du personnage et il brandit une réplique de l'arme que brandissait le personnage lorsqu'il a lancé jumeau de vomit mythique. Si l'arme du jumeau est détruite ou si elle est sujette à un désarmement, le jumeau génère de lui même une nouvelle arme lors du tour du personnage. Les dégâts de son attaque sont déterminés à l'aide du type de dé correspondant à son arme.

Amplifié (5ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il crée deux répliques lorsqu'il lance le sort et les deux peuvent être actives au même moment. S'il dépense à la place trois utilisations de pouvoir mythique, il crée trois répliques lorsqu'il lance le sort et les trois peuvent être actives au même moment.