

# PROJECTION D'IMAGE

[ombre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 sosie d'ombre
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
RM	non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il imite à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui) à moins que ce dernier ne décide de le faire agir autrement (par une action de mouvement).

Le lanceur de sorts peut voir par les yeux de son double et entendre par ses oreilles comme s'il se trouvait à sa place. Lors de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle de son image et inversement par une action libre. Quand il utilise les sens de son image, son corps est considéré comme aveugle et sourd.

S'il le désire, il peut lancer des sorts par l'intermédiaire de son double plutôt (l'ombre est quasi-réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.

Les objets sont affectés par la projection d'image comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté. Le personnage et son double doivent être reliés en permanence par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise changement de plan, porte dimensionnelle, téléportation ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, projection d'image