

Doppelganger

Description : Ces êtres sont capables de changer de formes. Ils font d'excellents espions, assassins. Ils sont intéressés par eux-mêmes et par la manipulation des autres. Dans sa vraie forme, le doppelganger est un humanoïde avec une peau pâle, imberbe dont les yeux globuleux n'ont pas de pupille.

HD : D8

Alignement : généralement neutre

Taille : Humanoïde de 1m20 à 3m20

Caractéristiques : Sagesse, Charisme, Intelligence (Nombre de compétences)

Ajustement des Caractéristiques : +1 en Sagesse, + 4 en CA naturel

Vitesse de déplacement : 10m (30 feet)

Vision dans le noir 18m

Points de compétence au niveau 1..... (3 + modificateur d'intelligence) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel ...(3 + modificateur d'intelligence)

Compétences de Classe :

Bluff*, Sens Motive, Concentration, Se déguiser*, Perception Auditive, Repérer.

*bonus racial de +4 en Bluff et Se déguiser (+10 si en forme altérée, +4 si a pu détecter les pensées)

◆ **Maniement des Armes** : Toutes

◆ **Port des Armures** : armure légère et intermédiaire sans bouclier sous sa vraie forme, sinon toutes. Sous sa vraie forme, peut se battre avec des 2 coups de griffes comptant comme une action dégât d'une griffe (1D6 + modificateur Force)

◆ **Immunisé** au charmes et sommeil

◆ **Capacités Spéciales** comme un mage niveau 18

◆ **Détection des Pensées** (niv 2): continuellement comme une action gratuite sur ¼ de cercle de 18m (60feet)

Round 1 : sait si il y a des pensées dans la zone

Round 2 : connaît le nombre de pensées

Round 3 : Jet de volonté pour que il ne connaisse pas la pensée d'une cible

Durée : concentration + 1 min / niv

◆ **Alter self** (niv2) : à volonté comme une action standard

◆ **Habiletés comme des Sorts**

Niveau	Base Attaque	Vigueur	Réflexe	Volonté	Spécial	
1	1	2	2	2	Don	
2	2	3	3	3		Comprehend language
3	3	3	3	3	Don	
4	4	4	4	4		Misdirection
5	5	4	4	4		
6	6/1	5	5	5	Don	Tongues
7	7/2	5	5	5		
8	8/3	6	6	6		Polymorph self
9	9/4	6	6	6	Don	
10	10/5	7	7	7		Magic jar
11	11/6/1	7	7	7		
12	12/7/2	8	8	8	Don	Sondage des pensées
13	13/8/3	8	8	8		
14	14/9/4	9	9	9		Nondetection suprême
15	15/10/5	9	9	9	Don	
16	16/11/6/1	10	10	10		Clone
17	17/12/7/2	10	10	10		
18	18/13/8/3	11	11	11	Don	Capture d'âme
19	19/14/9/4	11	11	11		
20	20/15/10/5	12	12	12		

◆ Nombre de sorts par jour = (niveau/2) + modificateur Sagesse

◆ Liste de sorts :

- ◆ **Comprehend Languages** : (niv 1) Divination, Incantation : 1 action, Durée : 10 min/niv
- ◆ **Misdirection** : (niv 2) Illusion, Incantation : 1 action, Portée : 25 feet + 5 feet /niv
Durée : 1h/niv, Save : Volonté annule
Redirige l'information d'un sort de divination sur quelqu'un ou quelque chose
- ◆ **Tongues** : (niv 3) Divination, Incantation : 1 action, Durée 10 min/niv
- ◆ **Polymorph self** : (niv 4), Transmutation, Incantation : 1 action, Durée : 1h/niv
Permet de prendre possession des caractéristiques physiques de la cible
- ◆ **Magic Jar** : (niv 5), Nécromancie, Incantation : 1 action, Portée : 100 feet + 10 feet/ niv
Durée : 1h/niv ou jusqu'au retour à son corps, Save : Volonté annule, SR : oui
Transfert son âme ds un objet puis peut « sauter » ds un corps pour en prendre possession : action empêchée par les sorts de protections
- ◆ **Sondage des pensées** : (niv 6), Divination, Incantation : 1 min, Durée : Concentration
Save : Vigueur annule, SR : oui
Permet de s'approprier les souvenirs et connaissances de la cible (si elle dort, c'est un save volonté)
- ◆ **Non détection suprême** : (niv 7), Abjuration, Incantation : 1 action, Durée : 1h/niv
Permet d'être invisible au sort de divination, jet opposé (1d20 + niv du lanceur qui cherche) contre (15+niv du doppelganger)
- ◆ **Clone** : (niv 8), Nécromancie, Incantation : 10 min
Crée un clone d'un rang inférieur à partir d'un bout de chair qui en état de stase survit 2d4 mois
- ◆ **Capture d'âme** : (niv 9), Nécromancie, Incantation : 1 action, Portée : 25 feet + 5 feet /niv
Durée : Permanent, Save : Volonté annule
Piège l'âme d'une personne venant de mourir