

**Menace**

Moyen  
Difficile

**Récompense**

1000 couronnes

**Armure**

-

<b>INT</b>	7
<b>REF</b>	-
<b>DEX</b>	-
<b>COR</b>	-
<b>VIT</b>	-
<b>EMP</b>	9
<b>TECH</b>	-
<b>VOL</b>	-
<b>CHA</b>	0

<b>ETOU</b>	-
<b>COU</b>	-
<b>SAUT</b>	-
<b>END</b>	-
<b>ENC</b>	-
<b>REC</b>	-
<b>PS</b>	-
<b>VIG</b>	-



<b>Taille</b>	Environ 1,5 m
<b>Poids</b>	Environ 100 kg
<b>Environnement</b>	Partout
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un humain
<b>Organisation</b>	Solitaire

# DOPPLER

## Superstitions populaires (Education SD 12)

Les dopplers, parfois appelés «changelins», sont des créatures capables de prendre la forme de tout animal ou de toute créature humanoïde. Cette transformation n'est pas une simple illusion, mais une authentique métamorphose. En conséquence, aucune amulette ou aucun médaillon de sorcier ne peut révéler la présence d'un doppler, qui émet une aura en tout point identique à la créature imitée. Le doppler étant par ailleurs doté d'une remarquable intelligence, il pourrait sans difficulté se spécialiser dans le meurtre ou le vol s'il n'était pas nature un être timide, généreux et pacifique.

- Rodolf Kazmer

## Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 15)

Les dopplers (également appelés changeurs, doubleurs, cambios, cambios, pauvrats ou encore mimes) sont des métamorphes qui peuvent prendre la forme de n'importe quelle personne ou de n'importe quelle bête qu'ils ont rencontrée, à condition qu'elle ait un poids corporel similaire. En outre, ils prennent non seulement les caractéristiques associées à la forme qu'ils ont «empruntée», mais aussi leurs vêtements et leur équipement au moment où ils prennent leur forme. Malgré cela, les dopplers sont considérés comme étant de nature bienveillante et ont donc tendance à s'abstenir de commettre des actes atroces. Les dopplers ont toutefois tendance à adopter les traits de personnalité et les bizarreries de la personne qu'ils imitent, de sorte qu'ils ne sont pas incapables de commettre des actes de cruauté. Des personnalités inhabituellement cruelles ou particulièrement tordues sont connues pour rendre les dopplers physiquement malades.

Leur forme naturelle est humanoïde, avec des membres, des nez et des

langues assez longs. Lorsqu'il est acculé, un doppler peut cependant devenir le plus redoutable des adversaires : il se mue alors en une copie conforme de son assaillant, doué des mêmes forces et faiblesses. Pour terrasser le doppler, il faut donc réussir à se vaincre soi-même. Comme la plupart des créatures magiques, le doppler est vulnérable à l'argent, dont le simple contact l'oblige par ailleurs à reprendre sa forme initiale.

### COMPETENCES

Envoûtement +8
Duperie
Perception humaine +9
Intimidation +6
Résistance à la contrainte +7
Séduction +9
+ Compétences imitées

### ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
-	-	-	1

### Butins

Cinquième essence (1d6/2)
Objets communs (1d6)
Eventuels biens volés

### Vulnérabilités

#### Huile contre les reliques

#### Contact de l'argent

Tout contact avec l'argent l'oblige à prendre sa véritable forme.

### Capacités

#### Mimétisme

Les dopplers peuvent parfaitement imiter la forme d'une cible. Cette nouvelle forme est indiscernable de l'originale, indétectable même par la magie.

Le doppler assume les statistiques et les compétences de ses cibles (à l'exception de celles énumérées ci-contre). L'équipement de la cible est également reproduit, y compris l'armement.

En outre, le doppler gagne en Vigueur si la cible en possède et a connaissance des sorts que la cible peut connaître.

Il peut également accéder aux souvenirs et à la personnalité de la cible.

Mimer une forme est rapide, mais il faut quand même au doppler 1 round pour achever la transformation. La seule limite à cela est que le doppler ne peut imiter une cible qu'à environ 20% de sa masse. Les cicatrices ou les mutilations du doppler sont également reproduits sous la forme imitée.