

CONTREFAÇON INSTANTANÉE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	1 objet touché
Zone/Cible	une objet ne pesant pas plus de 0.5 kg/niveau
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, dévoile (à l'inspection)
RM	non

Le personnage crée un double illusoire de l'objet ciblé. S'il retient la charge de ce sort, il peut le délivrer en touchant un objet volé grâce à la compétence Escamotage ou la manœuvre offensive de subtilisation ; dans ce cas, l'illusion apparaît au moment exact où il récupère l'objet, ce qui lui permet de remplacer instantanément un objet protégé ou gardé sans changer son apparence, son poids ou toute autre de ses caractéristiques.

L'illusion semble être une réplique exacte de l'original. Examiner activement la contrefaçon avec un test d'Estimation ou de Perception autorise un jet de Volonté, mais si le jet de sauvegarde est raté, l'examen conclut que la contrefaçon est en fait l'objet original. L'illusion n'est pas un objet fonctionnel, et n'offre aucune des capacités magiques de l'original. Par exemple, un contrefaçon instantanée créé à partir d'outils de cambrioleur ne peut pas servir à crocheter une serrure, un faux marteau de guerre ne peut pas blesser une personne ou briser un objet, une chemise de mailles irréelle n'offre aucune protection, et une potion de soins légers illusoire ne rend aucun point de vie lorsqu'elle est consommée.