

MARQUE FANTÔME

[ombre]

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	une créature consentante et un objet touché
Durée	1 jour/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Le personnage modifie la substance fondamentale d'un unique objet mesurant jusqu'à 60 dm³ par niveau et d'au moins une catégorie de taille inférieure à celle de la créature ciblée, transformant l'objet en une réplique vague et intangible quasi-réelle de lui-même. Le personnage lie l'objet intangible à la chair de la cible en apposant une marque de la forme de l'objet sur sa peau. L'objet intangible fusionne avec la chair de la cible et est contenu dans son corps, la suivant où qu'elle aille. La créature peut récupérer l'objet ou le réabsorber par une action complexe, et ce autant de fois qu'elle le souhaite. Lorsqu'il est tenu ou manié par la cible, l'objet regagne toute sa solidité et fonctionne normalement, bien que la cible ne puisse pas le lâcher ou le quitter (sauf grâce à l'action complexe), et celui-ci ne peut pas être désarmé ou volé. Si l'objet est détruit, le sort se termine. Si le sort de marque fantôme est dissipé alors que l'objet se trouve dans le corps de la cible, il explose dans sa chair, infligeant 3d6 points de dégâts perforants et tranchants à la cible (en ignorant ses RD), ainsi que 1d6 points de dégâts de saignement.