

# SIMULACRE MINEUR

Incantation	1 heure
Composantes	V, G, M
Portée	0 m
Zone/Cible	1 double
Durée	1 heure/niveau
JS	aucun
RM	non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original mais il existe des différences: il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il imite (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Le lanceur de sorts ne peut pas créer le simulacre d'une créature dont les DV ou le niveau dépassent son niveau de lanceur de sorts et il ne peut pas lui donner d'aptitudes magiques. Le mage doit faire un test de Déguisement au moment de l'incantation, afin de déterminer s'il crée un double fidèle. Une créature qui connaît l'original détecte la ruse si elle réussit un test de Perception opposé au test de Déguisement du lanceur de sorts ou un test de Psychologie DD 20.

Le simulacre n'est pas placée sous le contrôle du personnage mais elle le reconnaît comme son créateur. Il n'existe aucun lien télépathique entre les deux ce qui implique que le personnage doit lui transmettre ses instructions autrement. Le double ne peut jamais devenir plus puissant (il ne peut pas gagner des niveaux ni augmenter ses caractéristiques). S'il est détruit, il se retransforme en neige et fond rapidement. S'il est seulement endommagé, on peut le remettre en état à condition de disposer d'un laboratoire de magie et de suivre un processus complexe qui exige au moins vingt-quatre heures, ainsi que 100 po par point de vie à restituer à la créature.