

# SIMULACRE

Incantation	12 heures
Composantes	V, G, M
Portée	0 m
Zone/Cible	1 double
Durée	instantanée
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 qui a deux fois plus de niveaux ou dés de vie que son niveau de lanceur de sorts. 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 est en permanence sous le contrôle de 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.