

# MANTEAU DE DOUTES

[émotion, effet mental, terreur]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le personnage
Durée	1 round/niveau (T)

Le personnage enveloppe son esprit dans une illusion de doutes paralysants qui assaillent quiconque oserait le blesser. Lorsqu'une créature adjacente au personnage l'attaque ou tente de lui imposer un effet néfaste, elle doit réussir un jet de Volonté alors que ces illusions d'incertitude pénètrent son esprit. Les effets déjà actifs ne déclenchent le manteau que si la créature cible consciemment le personnage. Une créature donnée doit lancer un seul jet de sauvegarde contre le manteau de doutes au plus à chaque round. Si l'attaque ou l'effet de la créature qui cible le personnage est un sort ou un pouvoir magique psychique, elle subit un malus de -4 à son jet de sauvegarde. Une créature rate son jet contre le manteau de doutes est affectée pendant 1d4+1 rounds, durant lesquels elle est secouée, incapable de prendre en tenaille, et ne menace plus les créatures dans son espace contrôlé. De plus, elle subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre les effets mentaux, qui se cumule avec les malus de l'état préjudiciable secoué. Si le manteau de doutes du personnage affecte une créature qui est déjà secouée, son niveau de terreur n'est pas augmenté. À la place, les illusions la harcèlent pendant 1 round et lui infligent 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Sagesse et de Charisme.

La résistance à la magie s'applique aux assauts du manteau de doutes, et l'immunité à la peur ou aux effets mentaux annule les effets du sort. Même si le personnage est immunisé à la peur ou aux effets mentaux, il peut lancer ce sort sur lui-même.