

TOILE FANTASMAGORIQUE

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature/niveau, qui doivent se trouver à moins de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté pour dévoiler puis Vigueur partiel
RM	oui

Le personnage plante dans l'esprit de ses cibles une Illusion qui les présente comme engluées dans des toiles grouillant de nuées de petites araignées. Les créatures qui ratent leur jet de Volonté et succombent à l'illusion sont considérées comme sous l'effet d'un sort de toile d'araignée et doivent réussir un jet de Vigueur au début de chaque tour pour ne pas être nauséuses pour le round à cause des araignées fantasmagoriques.

Comme les toiles d'araignée existent uniquement dans l'esprit des cibles, elles ne peuvent ni les brûler ni les détruire et n'offrent pas d'abri contre les attaques portées par les cibles (même si elles permettent un certain camouflage). Les cibles ne peuvent pas échapper aux toiles en se déplaçant, pas même en se téléportant. Liberté de mouvement permet de se déplacer librement mais n'annule pas le camouflage ni les effets de nausée.

Les cibles du sort voient toutes les créatures alentours engluées dans les toiles d'araignée et recouvertes par ces vermines, mais le sort n'a aucun effet sur les êtres qu'il n'affecte pas (et qui peuvent aider un allié à dévoiler l'illusion).