

Robe aux couleurs scintillantes (C, M)

Ce vêtement semble normal, mais une aura magique est décelable. Une intelligence de 5 ou plus et une sagesse de 13 ou plus sont nécessaires pour la faire fonctionner. Si l'intelligence et la sagesse sont d'un niveau suffisant, le porteur peut faire se transformer le vêtement en une mosaïque mouvante de teintes incroyables qui, l'une après l'autre, descendent de haut en bas de la robe vers le bas en un arc en ciel éblouissant. Bien que cet effet émette de la lumière dans une sphère de 12 mètres de diamètre, il a aussi le pouvoir d'hypnotiser les adversaires et de les rendre incapable d'attaquer le porteur. Il faut un round complet pour que les couleurs se "mettent en mouvement" sur la robe, mais, à chaque round durant lequel elles scintillent et se déplacent, tout assaillant qui ne réussit pas son jet de protection contre la magie (précédé par le tirage de résistance à la magie au cas où elle existe) demeure immobile durant 2-5 rounds, hypnotisé. Même lorsque l'effet se dissipe, il doit réussir un autre jet de protection afin d'attaquer avec succès. De plus, chaque round de scintillement continu rend le porteur de la robe 5 % plus difficile à localiser et à toucher avec des armes de jet, des armes de mêlée ou corporelles (poings, mains, griffes, cornes, crocs, etc.) jusqu'à ce qu'un maximum de 25 % (-5) soit atteint (5 rounds de scintillement continu). Après le round initial de mise en route, le porteur est à même de lancer des sorts ou d'accomplir des activités qui ne nécessitent pas un déplacement de plus de 1" de sa position de départ. Dans les situations où il n'y a pas de combat, la robe se contente d'hypnotiser les créatures qui ratent leur jet de protection contre la magie pour 2-5 tours.