

Robe de vermine (magicien)

Ce vêtement d'apparence magique dégage une faible aura d'enchantement. Son porteur ne remarque rien de spécial la première fois qu'il l'enfile, et peut même bénéficier d'un effet positif - bonus de +1 à la CA, par exemple. Toutefois, dès qu'il se trouve dans une situation où il a besoin de se concentrer et d'agir contre des créatures hostiles, la véritable nature de la robe se révèle à lui : il subit immédiatement la morsure d'une multitude d'insectes qui infestent magiquement les plis du vêtement et doit cesser toute autre activité pour se gratter ou tenter d'ôter la robe.

Il est incapable de gagner l'initiative, et a 50 % de chances d'être incapable de lancer un sort ou d'effectuer une action requérant une activité manuelle, motrice ou somatique. Seul un sort de délivrance de la malédiction peut lui permettre d'ôter la robe de vermine.