

CAUCHEMAR

[effet mental, Mal]

| | |
|-------------|------------------------------|
| Incantation | 10 minutes |
| Composantes | V, G |
| Portée | illimitée |
| Zone/Cible | 1 créature vivante |
| Durée | instantanée |
| JS | Volonté, annule (voir texte) |
| RM | oui |

Le lanceur de sort peut lancer à la créature de son choix, qu'il nomme ou désigne, une terrifiante vision.

Le cauchemar empêche la cible d'atteindre la phase de sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand la victime se réveille, elle n'est pas reposée et se retrouve dans l'incapacité de renouveler ses sorts profanes pendant vingt-quatre heures.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait de sa victime et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

{| CLASS="tablo centre autoalt" |- CLASS="titre" | Connaissances || Modificateur au jet de Volonté |
 CLASS="premier" | Aucune* || +10 |- | Le personnage a entendu parler du sujet || +5 |- | Le personnage a
 déjà rencontré le sujet || +0 |- | Le personnage connaît bien le sujet || -5 | CLASS="note" | COLSPAN="2"
 | (*) Il est essentiel de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas. |}

{| CLASS="tablo centre autoalt" |- CLASS="titre" | Lien || Modificateur au jet de Volonté |
 CLASS="premier" | Portrait || -2 |- | Possession ou vêtement || -4 |- | Dent, mèche de cheveux, rognures
 d'ongles, etc. || -10 |}

Si rejet du Mal est lancé sur la cible alors que le personnage lance cauchemar, celui-ci est automatiquement dissipé et le personnage est étourdi pendant dix minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a incanté rejet du Mal.

Si la cible du cauchemar est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout stopper (ce qui met un terme prématuré au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'assoupisse, après quoi le lanceur de sorts redevient alerte et peut achever l'incantation. Si le personnage est dérangé durant la transe, il doit effectuer un test de Concentration, comme c'était