

# SOMMEIL

[mental]

Incantation	1 round
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m (2 c) de rayon
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, ce sont les créatures les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en premiers. Les DV qui ne suffisent pas à affecter la cible suivante sont perdus. Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit ne suffit pas. Réveiller un compagnon est une action simple qui entre dans la catégorie « aider quelqu'un ». Sommeil reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

===Version mythique===

Le sort affecte jusqu'à 8 DV de créatures et le personnage peut choisir quelles créatures sont affectées les premières. Les effets qui réveillent automatiquement une créature endormie l'autorisent à la place à effectuer un nouveau jet de Volonté pour se réveiller.

Amplifié (8ème). Si le personnage dépense trois utilisations de pouvoir mythique, il peut cibler toutes les créatures vivantes (sauf lui) dotées de 8 DV ou moins dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de lui. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde s'endorment pendant un nombre de jours égal au grade du personnage. Il peut désigner un nombre maximum de créatures égal à son grade qui ne seront pas affectées par le sort.