

{S: SORTS SIMILAIRES | CAUCHEMAR}

[effet mental, Mal]

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

Ce sort fonctionne exactement comme le sort cauchemar. En plus des effets du cauchemar, le personnage peut utiliser un second sort qui se déclenche à la fin de celui-ci. Ce deuxième sort doit être prêt et il faut le lancer immédiatement après la vision de folie (ce qui, en pratique, additionne la durée d'incantation des deux sorts). Ce deuxième sort « chevauche » le cauchemar et affecte la cible dès qu'elle se réveille de son sommeil agité. On peut transmettre n'importe quel sort avec le cauchemar tant qu'il ne dépasse pas le niveau 6, qu'il affecte une seule cible (la même que celle du cauchemar) et qu'il n'inflige pas de points de dégâts. On ne tient pas compte de la portée du deuxième sort quand il est lancé avec une vision de folie et même les attaques de contact sont considérées comme valables (il faut tout de même réussir l'attaque pour affecter la cible, même si cet acte se déroule dans le contexte du cauchemar de la victime). La cible a droit à un jet de sauvegarde contre le deuxième sort si la description de celui-ci l'y autorise. Par exemple, un prêtre de la mère des monstres peut envoyer une malédiction lors d'une vision de folie mais pas une barrière de lames (qui affecte une zone), ni une destruction (dont le niveau est trop haut) ni de blessure modérée (qui inflige des dégâts).