

# TEMPÊTE DE PESTE

[mal, maladie]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	un nuage de 6 m (4 c) de rayon et 6 m (4 c) de haut
Durée	1 minute/niveau et instantanée (voir texte)
JS	Vigueur, annule
RM	non

Le personnage crée un ignoble nuage gris, semblable à une nappe de brouillard parfois zébrée d'éclairs d'un vert maladif à l'odeur écœurante. Les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde ou contracter l'une des maladies suivantes : la bouille-crâne, la diantrespasme, la fièvre des marais, la fièvre gloussante, la lèpre, le mal aveuglant, le mal rouge, la mort vaseuse, la peste bubonique, la peste infernale ou la tremblante.

C'est le personnage qui choisit la maladie au moment de l'incantation et elle s'applique à toutes les cibles qui ratent le jet de sauvegarde. La maladie se déclare immédiatement, sans période d'incubation, comme un effet instantané. Pour déterminer les effets de la maladie, consultez la fréquence indiquée. Le DD du jet de sauvegarde est augmenté de +2. Pour toute information supplémentaire, la section "Les maladies".

Contrairement à la nappe de brouillard, la tempête de peste s'éloigne du personnage à une vitesse de 3 mètres (2 c) par round, en roulant sur le paysage.

L'étendue de la zone du sort se détermine à chaque round en fonction de son nouveau point d'origine qui s'éloigne à chaque fois de 3 mètres (2 c) depuis son point de départ.

Comme les vapeurs sont plus lourdes que l'air, elles s'enfoncent dans les creux du