

# TERRE MAUDITE

[mal, malédiction]

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	rayon de 1,5 km à partir du point touché
Durée	permanente
JS	non, voir texte
RM	non

Le personnage lance une terrible malédiction sur les terres et afflige ceux qui y vivent comme ceux qui y meurent. Le personnage choisit l'un des effets suivants. \* Épidémie. Chaque matin, au lever du soleil, toutes les créatures de la zone doivent réussir un jet de Vigueur ou attraper l'une des maladies suivantes (que le personnage choisit au moment où il lance le sort) : la bouille-crâne, la fièvre des marais, la fièvre gloussante, la lèpre, le mal aveuglant, la mort vaseuse, la peste bubonique ou la tremblante. La maladie se déclare immédiatement, sans période d'incubation. Le personnage utilise la fréquence et le DD du jet de sauvegarde de la maladie pour déterminer ses effets. C'est un effet de maladie. \* Famine. Toutes les plantes ordinaires de la zone voient leur croissance et leur production de nourriture réduites de moitié, comme si elles étaient affectées par la croissance réduite du rabougrissement des plantes. \* Non-vie. Toutes les créatures P ou plus grandes qui se font tuer dans la région se relèvent 24 heures plus tard sous forme de zombies, tout comme les cadavres enterrés dans la zone. Il faut brûler ou démembrer les cadavres pour les empêcher de se transformer en zombies.