

COUP TONITRUANT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 arme à feu
Durée	instantanée
JS	Volonté, annule (objet) (voir texte)
RM	oui (inoffensif), voir texte

L'arme à feu visée tire dans un vacarme tonitruant, même si elle n'est pas chargée. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 4,50 m (3 c) autour de la créature qui porte l'arme à feu doivent réussir un jet de Vigueur ou devenir sourdes pendant 1 minute. La créature qui porte ou qui manie l'arme subit un malus de -4 au test et sa zone de long feu possible augmente de 1 pour 1d4 rounds. Si l'arme à feu était chargée au moment du tir, la munition est gâchée.