

TIR AVEUGLANT

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	une arme à feu
Durée	instantanée
JS	Volonté pour annuler (objet)
RM	oui (objet), voir texte

L'arme à feu tire dans un éclair aveuglant, même si elle n'est pas chargée. Toutes les créatures qui se trouvent à moins de 4,50 m (3 c) de la créature doivent réussir un jet de Vigueur, sinon, elles sont aveuglées pendant 1d4 rounds. La créature qui porte l'arme à feu subit un malus de -4 au jet de sauvegarde. Si l'arme à feu est chargée, la munition est gâchée.