

Trompe de destruction

Cette trompe magique est identique à une trompe ordinaire, mais une détection révèle qu'elle est magique. On peut souffler dedans comme une trompe normale, mais si le mot de commande correct est prononcé et qu'elle est utilisée de manière adéquate, ses effets sont les suivants

- Un cône de son, de 12" de long et 3" de large à sa base, en jaillit. Tous ceux qui se trouvent dans le périmètre d'effet doivent effectuer un jet de protection contre la magie. Ceux qui le réussissent sont étourdis durant un round et sourds pendant deux rounds. Ceux qui le ratent subissent 1-10 points de dégâts, restent étourdis pour 2 rounds et sourds pour 4.

- Une vague d'ultrasons fuse de la corne en même temps, sur 30 cm de large et 10" de long, provoquant l'affaiblissement de matériaux comme le métal, la pierre ou le bois. Cet affaiblissement équivaut au triple d'un coup porté par un projectile de grande catapulte (18 points structuraux, soit une puissance suffisante pour détruire un pont-levis ou souffler une petite maison).

Si une trompe de destruction est magiquement utilisée plus d'une fois par jour, elle a une probabilité de 10 % cumulative d'exploser et d'infliger 5-50 points de dégâts à son utilisateur.

Il n'y a pas de charge dans une trompe de destruction, mais l'objet est sujet à détérioration après chaque usage. En effet, après toute utilisation magique, il y a 2 % de chances cumulatives pour que l'objet tombe en poussière. Dans ce cas, l'utilisateur ne subit aucun dégât.