

Trompe d'effondrement

La trompe ressemble à un instrument de musique, éventuellement un bugle ou une trompe d'alarme quelconque. Quand elle est utilisée sans prononcer d'abord la rune spéciale, ou dans 10 % des cas, les effets suivants se déclenchent.

Extérieurs : Une pluie de pierres de la taille d'un poing (entre 2 et 12) frappe l'individu qui utilise la trompe. Chacune d'elles inflige 1-6 points de dégâts.

Intérieurs : Le plafond s'effondre quand l'objet est utilisé, infligeant 3-36 points de dégâts au personnage.

Souterrains La surface qui se trouve juste au-dessus du personnage qui souffle dans la trompe s'effondre sur lui. Les dégâts sont égaux à 5-20 points de vie à la base, multipliés par un facteur pour chaque hauteur de 3 mètres séparant l'individu et le plafond en question. (double dégâts pour 6 mètres, triple pour 9 mètres, etc).

L'utilisation correcte d'une trompe d'effondrement permet au personnage qui pointe l'objet vers le plafond à une distance de 3 à 6 mètres devant lui, de la faire s'effondrer sur une surface d'un cercle de 3 mètres de rayon autour du point d'impact. Cet écroulement inflige des dégâts équivalents à ceux décrits précédemment dans intérieurs et souterrains.