

# BOUCLIER D'ÉCLATS

|             |                 |
|-------------|-----------------|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V, G, F         |
| Portée      | personnelle     |
| Durée       | 1 round/niveau  |

Ce sort défensif doit être lancé sur un bouclier que le personnage manie, et le fracture en 2 éclats + 1 tous les 2 niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 12 éclats au niveau 20). Tant que bouclier d'éclats est actif, le personnage perd le bonus à la CA de son bouclier puisque ses fragments orbitent autour de lui. À son tour, le personnage peut diriger les éclats pour attaquer un ennemi adjacent par une action de mouvement. Le bonus d'attaque des éclats est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + le modificateur de la caractéristique qui détermine les jets de sauvegarde de ses sorts. Les éclats infligent un nombre de points de dégâts tranchants et perforants égal à  $1d4 + 1$  par éclat au-delà du premier, et ont une zone de critique de 19-20. Ils sont considérés comme des armes magiques dans le cadre des réductions de dégâts. De plus, si le bouclier est fabriqué en un matériel spécial (comme l'adamantium), les éclats affectent les réductions de dégâts et la solidité comme une arme composée de cette même matière.

À la fin de la durée du sort, les éclats reforment le bouclier original. Le lanceur récupère son bonus de bouclier à la CA, si toutefois il a une main libre pour le porter. Sinon, le bouclier tombe aux pieds du personnage, sur sa case.