

ÉCLATS DÉCHIRANTS

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	contact
Zone/Cible	l'arme de corps à corps touchée
Durée	1 heure/niveau ou jusqu'à déchargement
JS	Réflexes, annule (voir texte)
RM	oui

Le personnage canalise de la puissance dans une arme de corps à corps. Si le manieur de l'arme détruit un objet sur un test réussi de manœuvre offensive de destruction, il peut libérer la puissance supplémentaire de l'arme, faisant exploser l'objet détruit et créant des éclats acérés qui infligent 1d6 points de dégâts perforants et tranchants à la créature qui portait, avait sur elle ou maniait l'objet détruit. Toute créature (autre que le manieur de l'arme ciblée par le sort) adjacente à cette créature doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas recevoir 1d6 points de dégâts perforants et tranchants à cause des éclats qui volent. Ces éclats comptent également comme n'importe quel matériau spécial dans lequel était fait l'objet détruit (par exemple, les éclats d'une arme en fer froid seront en fer froid). Une fois que la puissance supplémentaire de l'arme a été libérée, le sort est déchargé.