

# Gabrielle

## Description :

Gabrielle est un des nouveaux héros d'Eléckasë, elle vit dans la partie ouest du continent et combat l'injustice sous toutes ses formes. Elle est notamment responsable de la destruction de plusieurs réseaux de marchands de drogues ainsi que d'une secte importante dans la cité de Orlan-zéry. C'est une grande (1m84) femme aux longs cheveux bruns et au visage sympathique, toujours prête à rire et à faire la fête.

## Caractéristiques de combat :

	100%	75%	50%	Actuel :
Pa :	30	22	15	
	100%	75%	50%	Actuel :
Pv :	60	45	30	

Ca :	19	Cd :	15
Armement : WitchBlade			
WitchBlade :	14	WitchBlade :	14
Total :	33		29
Dégâts de l'arme : 1D12+5 + Force : 1D6			
R : R6 et R8	Type d'Armure : WitchBlade(R8 bras gauche, R6 tout le reste).		

Viser : 92%

Volonté : 102%

Progression discrète :  
54%

Puissance : 82%

Lorsqu'elle ne porte pas WitchBlade, elle est vêtue d'une armure de plaques (R8) magnifiquement décorée et porte une épée batarde en bandouillère.

## Liste des compétences :

Equitation : 105%	Combat monté
Cartographie	Orientation : 53%
Sens du combat 2	Combat sans arme
Survie en foret	Soins des hommes : 62%

## **Equipement :**

Une armure complète en acier (R8) conçue dans la vallée du Kraan pour les femmes (donc importable pour un homme).

Une épée batarde.

[WitchBlade](#).

Un matériel d'aventure de base et une monture.

Elle a sur elle près de 150 écus en pierres précieuses.

## **Histoire :**

C'est durant sa lutte contre une secte que Gabrielle fut choisie par WitchBlade pour être son nouveau porteur. Le Grand Maître ayant fait assassiner l'ancien pour s'emparer de WitchBlade. Voici le récit de leurs rencontre : Gabrielle déguisée tenta d'assister à une cérémonie de la secte qu'elle soupçonnait de pratiquer des sacrifices. Elle fut démasquée et devait être sacrifiée juste après un rituel au cours duquel le Grand Maître proposa à ces disciples de porter WitchBlade en espérant qu'un, au moins, réussisse. Elle réussit à s'échapper durant la confusion suivant le châtement du premier candidat. Mais elle fut rapidement repérée et fut acculée, désarmée par des disciples. Gabrielle tenta alors le tout pour le tout et mit le gant. Ce courage plut à Jeff, l'esprit habitant WitchBlade, qui la choisit et activa tous les pouvoirs de WitchBlade. Personne ne sait ce qui se passa après mais les disciples et le Grand Maître durent être décollés à la spatule des murs.

## **Comportement :**

Gabrielle peut intervenir pour filer un coup de main aux joueurs où qu'ils soient dans la partie Ouest d'Eléckasë néanmoins elle jouera souvent au justicier masqué et quittera la scène une fois la baston terminée.

Néanmoins si les joueurs la recherche pour la remercier et qu'ils sont honorables et courageux, elle peut décider de les rencontrer. Elle se présentera alors en chevalière du Kraan et ne leurs montrera ses pouvoirs que s'ils lui sont sympatiques.

## **Notes à l'intention de Maître de Jeu :**

-WitchBlade est un objet bien trop puissant pour tomber entre les mains d'un joueur si l'un d'eux tente de l'utiliser, un champ de force l'en empêchera (si c'est un personnage chaotique il se fera amputer d'un bras proprement).