

WitchBlade :

Remarque :

WitchBlade est directement importée du monde des comics (avec juste une modification dans l'historique). Un joueur m'a demandé si une arme aussi puissante était réalisable alors j'ai essayé. Voilà le résultat.

Description :

WitchBlade est un gant couvrant également l'avant-bras. Ses origines démoniaque sont responsables de son aspect fort chaotique. Elle est constituée d'une matière inconnue dorée et incroyablement solide.

Histoire :

La légende de WitchBlade est bien connue et est souvent utilisée pour démontrer que le bien peut finir par sortir du mal. En effet, le créateur de WitchBlade n'est autre que le Diable en personne qui a créé cet objet magique pour un de ses serviteurs. Mais un petit grain de sable a suffi pour bloquer toute la mécanique. Ce petit grain de n'est autre que Jeff : Un coup de destin a fait de WitchBlade un objet magique habité par un esprit.

C'est donc Jeff, un péron Guerrier de niveau 12 ayant pour but d'aider les hommes, de combattre les entités et toutes les forces cherchant à diriger le destin d'autrui (un idéaliste bref).

Et, malheureusement pour le Diable, il a suffisamment de contrôle sur WitchBlade pour empêcher quiconque de l'utiliser sans son accord. Comme il exprime son désaccord par l'amputation pure et simple du bras portant l'arme il n'y eut bientôt plus de démon assez fou pour tenter sa chance.

De dépit, ne pouvant détruire sa création, le Diable ordonna qu'on jette WitchBlade dans l'Abîme (substance ou entité entourant l'univers).

Heureusement le démon chargé de cette tâche (un Kajun) fût invoqué par un sorcier pendant qu'il parcourait l'univers de magie. De surprise, il laissa tomber l'arme qui dériva pendant quelque temps avant de réapparaître sur Eléckasë où Jeff trouva quelqu'un digne de devenir le porteur de WitchBlade et depuis, de porteur en porteur, il parcourt les siècles combattant toujours le mal et l'injustice.

Caractéristiques :

Type :	FA :	FD :	Dégâts :	R :	Taille :
Gant de combat couvrant l'avant-bras	14	14	1D12 + 5	8	30 cm
WitchBlade se porte à la main gauche.					

Magie :

Pa : 28

Potentiel Khin : 65%

WitchBlade récupère "naturellement" 1D4 PA/4 jours

Liste des sorts :

Nom :	Niv. :	Coût :	Effets, Notes :
Protection corporelle(spc.)	N/A	N/A	cf. Notes
Champ de force	1	6 PA	créé un champ de force R5 qui existe jusqu'à ce qu'il encaisse un coup dépassant sa résistance
Fer de feu	6	4 PA	augmente les dégâts de WitchBlade de 3D4 durant 1D10+6 r.
Boule de feu	3	5 PA	envoie une boule de feu causant 4D4 dégâts à une portée maximale de 30 m.
Souffle du dragon	2	15 PA	Crée un feu puissant d'une portée de 5 m, dégâts : 2D6+2D4+10, rituel 2r.

Notes sur les pouvoirs :

- **Protection corporelle** : automatiquement, lorsque le porteur met WitchBlade, une armure aux formes chaotiques le recouvre entièrement lui offrant une protection de R6(R8 au bras gauche) contre tous les types d'attaques. L'armure prend 2 rounds pour se déployer.
- Pour tout les autres pouvoirs le rituel est modifié et ne prend qu'un round (sauf pour le souffle du dragon).

Champ de force : le porteur plaque ses mains (croisées) contre sa poitrine.

Fer de feu : les yeux du porteur deviennent de couleur braise ardente jusqu'à la fin du sort.

Boule de feu : Il suffit de pointer un bras vers la cible, il s'enflame alors et une boule de feu va la frapper.

Souffle du dragon : le porteur positionne ses mains paumes écartées et poignets se touchant en suite l'armure qui les recouvre prend la forme d'une tête de dragon de laquelle sort le feu.

Ces pouvoirs sont activés par Jeff à la demande du porteur, ils ne peuvent donc pas être utilisés avant que le contact télépathique soit établi (cela prend deux semaines environ).

Capacités et besoins :

WitchBlade est à la fois une armure et une arme, son porteur n'a donc pas besoin de matériel de combat (de toute façon, WitchBlade absorbe tous les objets non-magiques porté par son porteur lorsque qu'il l'active).

Combattre avec WitchBlade demande la compétence combat sans arme et permet de disposer de la compétence frénésie si le porteur combat pour sa cause (elle ne fonctionne pas s'il est attaqué par des bandits de grand chemin par exemple)

Le seul besoin de Jeff est de répandre la justice, il choisit donc ses porteurs pour leur esprit indépendant et leur volonté d'oeuvrer pour le bien du peuple. Il tolère les religions et les modes de vie proches de sa volonté comme la religion du Kraan ou de Sorelle ou le mode de vie des guerriers Uak, il ne choisira néanmoins jamais un ou une fanatique.

Le porteur actuel de WitchBlade est [Gabrielle](#), une jeune chevalière du Kraan.