

# L'Aiguille Noire:

## Description :

C'est un sabre antique à la lame sombre couverte des runes maléfique. De sa garde partent des pointes, enduite d'une substance visqueuse blanchâtre, en direction de la garde positionées de manière à ce que toute personne voulant utiliser cette arme soit obligé de se les enfoncer dans la main.

## Histoire :

Ce sabre fût crée par un archimage maléfique, juste avant le 2ème Armagedon, lors de recherches sur les armes magiques. Après avoir invoqué et lié un démon à la lame, l'archimage, grâce à des méthodes aujourd'hui oubliée, détruisit son esprit de manière à ne laisser dans l'arme que l'essence démoniaque. Le résultat fût une arme très puissante mais sans les désavantages lié à la présence du démon, néanmoins comme toute les arme démoniaque l'utiliser à un prix, et c'est souvent avec sa vie que le porteur le paye.

## Caractéristiques :

Type :	FA :	FD :	Dégâts :	Taille :
Sabre	23	12	2D12 + 4	90 cm

## Magie :

Pa : 6

Potentiel Khïn : 0%

Notes :

- L'Aiguille Noire n'a pas de pouvoirs magique ni de potentiel khïn car l'esprit du démon la possédant à été détruit.

## Capacités et besoins :

Même si il ne peut utilisé de magie ce sabre est tout de même très puissant en effet, vous l'aurez peut-être remarqué, ses caractéristiques sont à peu près le double de celle d'un sabre normale et sont presque équivalentes à celles d'une épée à deux main (et même bien supérieures pour la FD). Vous avez sans doute été étonné de la présence des pointes sur la garde, en faite se sont les appendices avec lesquelles l'arme prélève sont dû, par tour ou l'arme est portée elle aspire pour 1D4 Pv de sang à son utilisateur mais grâce au liquide qui est un anesthésiant puissant il ne s'en rend pas compte avant la fin du combat. C'est donc au Maître du jeux de les comptabiliser sans transmettre les résultat au porteur qui ne les soustraira à ses point de vie qu'à la fin. Il arrive souvent que cela soit fatal au personnage, surtout si il est déjà affaiblit par des blessures. Ne pas oublié de compté un round pour dégainer l'arme et un pour la rengainer.