



1. La flèche noire

vendredi 1er janvier 2010, par [Bilbo](#)

Description :

Coté description, il n'y a pas grand chose à dire. En effet à part sa taille(60 cm) et son efficacité(2D6 +2) c'est une flèche comme les autres.

Histoire :

Personne ne sait exactement depuis combien de temps cette flèche existe. Pour certains c'est un phénomène naturel existant depuis la nuit des temps pour d'autres c'est une expérience de la balance visant à rééquilibrer les chances entre les grands monstres magiques et les gens normaux, d'autres encore pensent que c'est la réincarnation d'un guerrier Uak pris cette forme pour pouvoir combattre ses ennemis à jamais. Il est amusant de noter l'existence d'une secte de la flèche noire qui rassemble un petit nombre d'archers autour de la philosophie de la flèche noire : la flèche qui pourfend le mal et qui ne manque jamais son but. Le but ultime de cette secte étant d'éliminer les créatures du Chaos et les suppôts du diable, elle est plutôt bien considérée par la religion chrétienne et il arrive même que des membres de ces deux religions s'allient pour faire tomber l'ennemi commun.

Caractéristiques :		
Type :	Dégâts :	Taille :
Flèche Meurtrière	2D6 + 2	60 cm

Capacités et phénomènes :

Les magiciens statuent encore sur le cas de la flèche noire, en effet ce n'est pas un objet magique à proprement parlé puisqu'elle n'a pas de pouvoir magique mais ce n'est pas non plus un objet enchanté car elle a certaines particularités uniques qui le rendent unique.

Car, en plus d'offrir un bonus de +30% au viser, elle a des bonus contre toutes les créatures magiques quelque soit leur provenance ou leurs buts. Elle annule alors toutes les armures qu'elles soient magiques ou non. De même, tous les sorts de protection sont sans effet. En plus de cela, elle triple ses dégâts.

Comme vous avez pu le remarquer, c'est quelque peu efficace. Une créature survivant à cette attaque est vraiment puissante surtout qu'avec le bonus de viser, si l'archer n'est pas trop mauvais, il peut localiser la flèche à un endroit où ça fait mal.

On pourrait croire que la Flèche Noire est simplement un objet béni d'une religion disparue sans la dernière et la plus étrange de ses capacités en effet, lorsqu'elle a atteint



sa cible, la Flèche noire disparaît et, réapparaît quelque part ailleurs sur Eléckasë dans le carquois d'un autre archer. Là où le phénomène est réellement étrange c'est que tôt ou tard cet archer croisera la route d'une autre créature magique. Il semblerait donc que la flèche aie assez de prescience pour choisir un porteur qui sera un jour dans un cas où son utilisation permettra de sauver la situation.

Notes :

Cet objet a été conçu pour résoudre le cas(courant) où les joueurs ne voient

absolument pas comment se débarrasser d'un monstre ou d'une créature alors que la solution est pourtant évidente pour vous. Néanmoins il ne faut pas en abuser. Si le problème se pose régulièrement soit changez de joueurs (si ils sont vraiment trop bêtes) soit évitez les trucs trop compliqués dans les scénari à venir en modifiant simplement la puissance des ennemis.

Ceux que ça intéresse et qui aiment écrire peuvent compléter les informations disponibles en m'envoyant une légende se référant à la Flèche Noire ou leur version sur la réalité de ces origines ou même, pourquoi pas, peuvent développer l'idée de la secte.