



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Eléckasë > Aides de jeu > Les Objets magiques > **Glace Bleue**

Glace Bleue

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

Description :

L'objet magique appelé "Glace Bleue" est une paire d'avant bras fait dans une matière ressemblant à de la glace (d'où le nom) d'une dureté supérieure à l'acier le plus dur (R20).

Néanmoins, même s'ils procurent une sensation de fraîcheur, ces avant-bras ne sont pas aussi froids que la vraie glace.

Histoire :

D'après d'anciennes légendes nordiques, Glace Bleue est un cadeau des Dieux à leurs serviteurs les plus fidèles. Néanmoins, les différentes légendes ne sont pas d'accord quand au Dieu ayant fait ce cadeau (Hela(déesse du Froid), Tyr (dieu de la Guerre) et Bragui (dieu de la poésie) sont les Dieux les plus souvent désignés).

Ces légendes semblent avoir un fond de vérité car seules les personnes de religion nordique peuvent utiliser Glace Bleue.

Magie

Glace Bleue étant issue d'une magie divine, elle ne ressemble pas aux objets magiques normaux :

- elle ne possède que deux pouvoirs (un pouvoir d'attaque "Faisceaux de glace" (Niveau 8) et un pouvoir de Défense "Sphère de Glace" (Niveau 8)).

- elle ne dispose pas de réserve de PA mais semble utiliser directement celle du porteur.

- elle permet au porteur de récupérer plus

rapidement ces PAs (Il passe à la catégorie du dessus dans la table de récupération des PAs).

Les Pouvoirs de Glace Bleue :

Faisceaux de glace :

Deux longs faisceaux glacés partent des avant-bras et parcourent 40 m. à la vitesse de 30 m/r => 2 r. (Pendant ce temps le mage doit garder les bras tendus et ne peut donc rien faire d'autre.

La conjuration des Faisceaux prend 3 rounds (2 de méditation, 1 de rituel) et coûte 20 PAs.

Toute personne située à moins d'un mètre de la trajectoire d'un des deux faisceaux encaisse 4D4 +2 PVs de dégâts.

Si le Porteur vise une personne en particulier, il doit faire un jet de viser avec un bonus de +20% pour la toucher.

Toutes les personnes se trouvant à plus de 30 m. peuvent faire un jet de réflexes avec un malus de -20%. Si le jet est réussi, ils ont plongé hors de la trajectoire et n'ont encaissés que le quart des dommages.

Sphère de glace :

Crée une sphère de glace et de brume d'un diamètre de 4 m.

Elle le protège de toutes les attaques magiques (R : 2D4 +4) faisant perdre de PVs et contre les projectiles (R : 2D4 +8).

Pour la faire apparaître, le mage doit croiser ses



avant-bras contre sa poitrine et prononcer les mots "grurre nep".

Ce rituel dure 1 round et le maintien de la sphère coûte 5 PAs/10 Rounds

Capacités :

Même s'il a déjà été dit plus haut que seul les héros nordiques peuvent porter Glace Bleue, cela vaut la peine de le résumer.

Une fois que le Porteur est mort, Glace Bleue perd sa nature magique et n'est alors rien de plus qu'un morceau de glace qui finira par fondre.

Les objets magiques appelés Glace Bleue sont en

fait des cadeaux des Dieux nordiques à leurs meilleurs croyants ce qui explique la diversité des légendes concernant Glace Bleue : c'étaient des objets différents offerts par des dieux différents.

Les caractéristiques données ici ne sont donc qu'un exemple qui me semble bien adapté à Tyr (dieux de la guerre).

Pour le MJ, ce genre d'objet magique est très intéressant car il permet soit, si les joueurs affrontent le Porteur, de créer un objet vraiment puissant sans qu'ils ne puissent le piller sur le corps encore chaud de son Porteur une fois qu'il l'on vaincu soit, si un des joueurs est le Porteur, de lui donner un objet assez puissant uniquement le temps d'une quête religieuse en faisant redevenir normal la glace à la fin de la quête.