



Les Perles Royales de Kerval

Maximum de filaments : 5

Défense Magique : 10

Les Perles de Kerval constituent un collier d'éloquence (Ecran, p40), dont la légende a dépassé les pouvoirs originels. Son apparence est celle d'un collier d'argent serti de 16 perles iridescentes de la Mer d'Aras, extrêmement polies et qui reflètent la lumière d'une manière irréaliste.



Rangs de filaments

Rang 1

Coût : 100

Connaissance clef : le détenteur doit apprendre le nom du collier. Seules cinq des neuf perles sont magiques. Le détenteur doit lier son filament à l'une de ces cinq pierres.

Effet : Le porteur ajoute 1 à son Charisme.

Rang 2

Coût : 200

Effet : Le porteur ajoute 1 à sa Défense Sociale.

Rang 3

Coût : 300

Connaissance clef : le détenteur doit apprendre le nom du magicien qui a fabriqué le collier (La sorcière Larkspur).

Effet : Le porteur ajoute 2 à son Charisme.

Rang 4

Coût : 500

Effet : Le porteur obtient la possibilité d'utiliser 2 points de karma pour chaque test d'interaction basé sur le Charisme.

Rang 5

Coût : 800

Haut fait : Poussé par la rage, Kerval utilisa un jour ces perles pour amener ses sujets corrompus à tuer la reine, puis il les en détourna alors qu'il était près de le faire, pour leur faire affronter le Baggis qui les menaçait.

Convaincre un groupe d'au moins vingt personnes d'entreprendre une action, puis les en détourner en cours d'accomplissement au profit d'une autre action, constitue un haut fait qui rapporte 3 400 points de légende.

Effet : Le porteur obtient des foules la réaction qu'elles auraient avec une attitude un cran plus favorable.

Rang 6

Coût : 1 300

Effet : Le porteur ajoute 3 à son Charisme et 2 à sa Défense Sociale.

Rang 7

Coût : 2 100

Connaissance clef : Le porteur doit apprendre le nom de la dernière personne à avoir tissé un filament au collier (la reine Elbaeven de Cardohan).

Effet : Le porteur ajoute 4 à son Charisme.

Rang 8

Coût : 3 400

Effet : Le porteur ajoute 3 à sa Défense Sociale.

Rang 9

Coût : 5 500

Haut fait : L'amour de Kerval et Larkspur était plus fort que le pouvoir des Horreurs, et plus long que le Châtiment.

Le porteur du collier doit trouver un moyen de réunir Larkspur et Kerval. S'ils sont toujours dans la situation décrite ci-avant, il doit réveiller puis mener Kerval à Andelin. Ce haut fait rapporte 8 900 points de légende.

Si l'un des deux seigneurs d'Andelin vient à mourir, le détenteur de la poupée doit le ramener à la vie pour accomplir ce haut fait. Sinon, il ne pourra jamais attacher de filament au rang 9.

Effet : Le porteur devient immunisé contre tous les pouvoirs d'Horreurs qui affectent ou contrôlent l'esprit, comme Terreur, Ver des Pensées ou bien Filament d'Horreur.

