



## La Poupée de Cœur

**Maximum de filaments :** 2

**Défense Magique :** 13

La Poupée de Cœur est une poupée de sorts (Ecran p41), taillée dans le bois du Chêne-Cœur, le mythique arbre-mère du Bois de Wyrm.

Cette poupée est à l'image de la merveilleuse Larkspur, épouse du seigneur Kerval d'Andelin. Elle mesure une vingtaine de centimètres de haut, et son visage aux yeux scrutateurs exprime la sagesse et la vigilance des Gardiens.



### Rangs de filaments

#### Rang 1

**Coût :** 200

**Connaissance clef :** le détenteur doit apprendre le nom de la poupée.

La poupée est une marionnette inanimée faite d'un bois enchanté, conçue pour abriter une matrice de sorts.

**Effet :** Un magicien peut placer un sort dans la poupée puis le lancer à partir d'elle comme s'il s'agissait d'une matrice de rang 1.

#### Rang 2

**Coût :** 300

**Effet :** La poupée contient désormais deux matrices, d'un rang égal au rang du filament, et qui augmente avec ce dernier..

#### Rang 3

**Coût :** 500

**Effet :** L'une des deux matrices de sorts de la poupée est améliorée en méta-matrice.

#### Rang 4

**Coût :** 800

**Connaissance clef :** Le porteur doit apprendre le nom du créateur de la poupée (Kerval) et le nom de la dernière personne qui lui ait attaché un filament (Larkspur, filament toujours actif).

**Haut fait :** Le détenteur peut renommer la poupée. Ce rituel de magie du sang anime la marionnette pour un an et un jour. Il consiste à nommer la poupée puis à lui sacrifier six gouttes de sang (1 point de dommage permanent) pour lui

donner vie. Ce rituel provoque la disparition des filaments précédemment attachés par d'autres personnes.

**Effet :** La poupée s'anime, mais ne possède aucun autre talent que ses matrices de sorts. Ses niveaux d'attributs sont inférieurs de 2 points à ceux de son détenteur. Elle possède le même nombre de points de vie et le même seuil de blessure grave que lui, et elle peut lui emprunter ses jets de récupération. Totalement dévouée à son détenteur, la poupée adopte en général ses principaux traits de caractère. Ce haut ait rapporte 2 100 points de légende.

#### Rang 5

**Coût :** 1 300

**Effet :** La poupée contient désormais 2 méta-matrices.

#### Rang 6

**Coût :** 2 100

**Connaissance clef :** Le porteur doit apprendre quel type de bois a été utilisé pour créer la poupée (Chêne primordial) et le nom de la forêt dont il provient (Bois de Wyrm).

**Effet :** La poupée contient désormais 3 méta-matrices.

#### Rang 7

**Coût :** 3 400

**Effet :** La poupée contient désormais 4 méta-matrices.

#### Rang 8

**Coût :** 5 500

**Connaissance clef :** Le porteur doit apprendre la nom de l'arbre dont provient le bois enchanté de la poupée (le Chêne-Cœur).

**Effet :** La poupée contient désormais 5 méta-matrices.

#### Rang 9

**Coût :** 8 900

**Haut fait :** Le porteur doit se rendre auprès de l'arbre dont provient le bois de la poupée. Il doit en recueillir des fruits et les planter au cœur d'une forêt qu'il aura spécialement choisie pour cela. Il doit alors réaliser un rituel pour y fonder un Bosquet Sacré de Jaspree, ce qui constitue un haut fait qui rapporte 14 400 points de légende.

Le porteur doit ensuite assurer la protection de ce lieu sacré, ainsi que des jeunes plants de Chêne primordial. Si le Bosquet venait à être détruit ou corrompu, le filament attaché à la poupée serait irrémédiablement détruit.

**Effet :** La poupée possède maintenant tous les pouvoirs de questeur de Jaspree au rang 8, qu'elle peut utiliser comme bon lui semble.

