



## Les Perles Royales de Kerval

**Maximum de filaments :** 5

**Défense Magique :** 8

Les Perles de Kerval constituent un collier d'éloquence, 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. Seules cinq des neuf perles sont magiques.

### Rang 1

**Coût :** 100

**Connaissance clef :** le détenteur doit apprendre le nom du collier.

**Effet :** les perles donnent un bonus de +1 aux tests de Charisme seuls.

### Rang 2

**Coût :** 200

**Effet :** les perles donnent un bonus de +1 en 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 bonus est maintenant de +2 aux tests de Charisme seuls.

### Rang 4

**Coût :** 500

**Effet :** le porteur peut dépenser 2 points de karma pour ses tests de Charisme seuls.

### 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 étaient 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 800 points de légende.

**Effet :** le collier de perles permet d'augmenter d'un degré la réaction des foules en faveur du porteur.

### Rang 6

**Coût :** 1 300

**Effet :** les bonus sont maintenant de +2 en Défense social et +3 aux tests de Charisme seuls. Pour un 1 point de dommage le porteur un bonus de +1 aux tests basés sur le Charisme.

### 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 bonus est maintenant de +4 aux tests de Charisme seuls. Pour un 2 points de dommage le porteur un bonus de +2 aux tests basés sur le Charisme.

### Rang 8

**Coût :** 3 400

**Effet :** le bonus est maintenant de +3 en Défense social.

### 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 5 500 points de légende.

**Effet :** Le porteur gagne un bonus de +2 rangs au talent de Volonté de fer lorsqu'il s'agit d'éviter les pouvoirs d'Horreurs qui affectent ou contrôlent l'esprit, comme par exemple Terreur, Ver des Pensées ou bien Filament d'Horreur.

