

DES OBJETS DE RETOUR

A LA FIN DU CHÂTIMENT, LES CARTES FURENT DEVENUES POUR LE MOINS IMPRÉCISES EN RAISON DES RAVAGES CAUSÉS PAR LES HORREURS. LES DIRIGEANTS DES KAERS ENVOYANT DES GROUPES D'EXPLORATEURS DURENT DONC INVENTER UN AUTRE MOYEN POUR QUE LES AVENTURIERS SORTANT COURAGEUSEMENT POUR OUVRIR LA VOIE À LEURS COMPAGNONS PUISSENT RETROUVER LEUR CHEMIN, SANS TOUTEFIS CRÉER UN ARTIFICE QUI POURRAIT ATTIRER LES HORREURS. LA SOLUTION LEUR APPARUT SOUS LA FORME DE BIJOUX DE TOUTE SORTE, DE L'ANNEAU À L'AMULETTE, DANS LESQUELS LES PREMIERS ENCHANTEMENTS IMPLANTÉS FURENT LA LOCALISATION DE LEUR KAER ET UNE PROTECTION CONTRE LES HORREURS. D'AUTRES ENCHANTEMENTS ÉTAIENT SOUVENT AJOUTÉS, À LA DEMANDE DE L'UTILISATEUR OU PAR ENVIE DU SORCIER AYANT FABRIQUÉ L'OBJET.

L'ÉTOILE DE TRAEVIC

MAXIMUM DE FILAMENTS : 2

DÉFENSE MAGIQUE : 5

Cette amulette en forme d'étoile de cristal permet non seulement de repérer Kaer Traevic, mais sert aussi de clé pour ouvrir la porte du Kaer. D'autres petits enchantements ont été ajoutés par la suite.

RANG 1

COÛT : 100

CONNAISSANCE CLÉF : SON POSSESEUR DOIT APPRENDRE LE NOM DE L'OBJET.

EFFET : Lorsqu'elle est passée autour du cou, cette amulette fait apparaître un chemin qu'il peut suivre, le menant droit à Kaer Traevic. L'amulette sert également de clé pour ouvrir la porte de celui-ci, une cavité en forme d'étoile ayant été aménagée en son centre. Si une Horreur vient à toucher l'amulette, celle- est détruite(l'Amulette, pas l'Horreur !). Cette mesure de protection permet d'éviter qu'une de ces créatures utilise l'amulette pour parvenir au Kaer.

RANG 2

COÛT : 200

EFFET : Au prix d'un point de fatigue, l'utilisateur peut illuminer le cristal constituant l'étoile, obtenant une lumière équivalente à celle d'un petit quartz. Cet effet dure une heure par rang de filament, mais peut être arrêté à tout moment.

RANG 3

COÛT : 300

EFFET : L'Etoile se comporte comme un charme de sang Trompe la Mort, pour le même prix en points de sang, mais ne devient pas inerte après utilisation. En effet, le charme peut être réactivé au bout d'un an et un jour.