

LES ANNEAUX DE COMMUNICATION

FILAMENT MAXIMUM : 1 par anneau

DÉFENSE MAGIQUE : 16

Ce sont 3 anneaux d'argent portant une petite émeraude taillée. Ils sont mettables aux doigts d'elfes ou d'homme, mais les porter en médaillon grâce à une chaîne permet également d'utiliser leur pouvoir. L'intérieur des anneaux montre la marque de 3 poinçons, chacun représentant symboliquement un animal : un brithan, un griffon et un lézard-tonnerre. Sur chaque anneau l'un des trois animaux est plus grand que les deux autres.

RANGS DE FILAMENT

RANG 1 - Coût : 500

Connaissance clef : Ces trois anneaux ont été créés par trois forgerons/orfèvres humains très amis qui se réunissaient tous les ans dans un grand regroupement de forgerons, ils se nommaient Ancirin, Pellam et Hincmar. Ils étaient si habiles qu'ils devinrent rapidement les trois meneurs lors de ces associations, et c'est devant eux que se réglaient les conflits commerciaux et autres entre forgerons qui ne s'étaient pas réglés durant l'année. Leurs décisions étaient toujours écoutées car ils étaient toujours parfaitement d'accord sur la décision à prendre, sans même se concerter, ce qui rendait leur jugement valable aux yeux de tous. C'est en fait grâce à ces trois anneaux qu'ils tombaient d'accord sur la décision à prendre car ils leur permettaient de communiquer entre eux par télépathie. Le porteur doit apprendre le nom de ces trois forgerons qui développèrent l'esprit de confrérie entre tous les forgerons et orfèvres de Barsaive, encore remarquable aujourd'hui dans la mentalité des plus âgés d'entre eux.

Effet : Chaque porteur peut « parler » aux deux autres pendant une minute par jour, à une distance équivalente à la portée d'une voix : environ 30 mètres. Ceci uniquement si l'autre porteur a également tissé un filament entre son architrave et celle de son propre anneau. Les deux autres porteurs entendent tous les deux ce qui est dit. Personne ne peut remarquer la communication entre les personnes, et il n'est pas possible d'empêcher un des porteurs d'entendre ce qui est « dit » s'il est à portée, c'est comme si on lui parlait dans sa tête.

RANG 2 - Coût : 1000

Effet : Chaque porteur peut « parler » pendant 30 minutes par jour dans un rayon de 30 mètres. Si le receveur du message n'a pas atteint le rang 2, il ne pourra répondre que pendant une minute mais entendra pendant les 30 minutes. Les deux autres porteurs entendent toujours ce qui est dit.

RANG 3 - Coût : 1500

Connaissance clef : Chacun des trois forgerons avait comme emblème un animal représentatif de la région dont il était originaire. Ainsi Ancirin venait d'un village en bordure de la jungle de Liaj appelé Lorcan, son emblème était le brithan. Pellam venait de Sortys, une ville dans l'est des Monts threaliques, et son emblème était le griffon, enfin, Hincmar venait de Travar, il avait comme emblème le lézard-tonnerre. Le porteur doit apprendre le nom de la ville d'origine du créateur de l'anneau qu'il porte.

Effet : Chaque porteur peut maintenant parler soit 30 minutes par jour dans les 30 mètres, soit une minute, mais sans limite de distance. La moindre seconde parlée à une distance supérieur à 30 mètres empêche pour toute une journée de dépasser la minute de communication, même si le receveur est alors à moins de 30 mètres. Les autres porteurs entendent toujours ce qui est dit. Si tous les porteurs n'ont pas atteint le même rang de filament, ils peuvent entendre s'ils sont à portée pour la personne qui parle mais ne peuvent pas lui répondre si elle est trop loin pour leur portée.