

CARNET DE VOYAGE

D'ANDRÉA SARTI

Suppléments non officiels pour Brigandyne V2,
un jeu de rôle de James Tornade. Par Andréa
Sarti.

<https://brigandyne.wordpress.com>

Licence CC BY-NC-SA – Copyleft : Attribution,
pas d'utilisation commerciale, partage dans les
mêmes conditions.

[https://creativecommons.org/licenses/by-nc-
sa/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0)

CARNET DE VOYAGE

L'ORDRE DE L'ÉPIS NOIR	2
SENESTRE, VICONTE DE LIORNE	2
OGIER DE SOLGARDE	2
PERE EMERY	3
BOUCLIER DU DERNIER REMPART	3
TUEUSE DE HYÈNES	3
TRANCHE-VERMINE	3
FLÈCHES DU SAGITTAIRE	3
MARTEAU DE GUERRE ORQUE	4
LA LÉGENDE DE L'ÉGARÉ	4
LAME DE L'ÉGARÉ	4
BOTTES DE L'ÉGARÉ	4
MANTEAU DE L'ÉGARÉ	4
COMPAS DE L'ÉGARE	4
LA CHANSON D'ELAREN	5
POINTE D'ÉCUME	5
BOUCLES D'OREILLE JUMELLES	5
DEMI-LUNE	5
SOMMEIL D'OBSIDIENNE	6
OBJETS DRUIDIQUES	7
FLEUR DE SILVE-BLANCHE	7
ALGUES DES NOYÉS	7
CHANTE-RACINES	7
BÂTON DES SOURCES	7
FLÛTE DRUIDIQUE	7
MANTEAU DE VOYAGE DRUIDIQUE	7
PROTHÈSES MAGIQUES	7
LE COLLECTEUR	8
TROISIÈME ŒIL DE NOCTE*	8
BRAS MARIONNETIQUE	8
JAMBE DE BOIS DE PIRATE	8

L'ORDRE DE L'ÉPIS NOIR

Symbole : Un épis noir sur un fond jaune.

Devise : Par la terre et le fer.

Allégeance : Marquis de Solgarde, Roi de Falcogne.

Uniforme : Pas d'uniforme, mais tous les chevaliers de l'Ordre portent une cape noire.

Il y a 10 ans, alors que la Falcogne (Livre 2, p 50) et la Doragne (Livre 2, p42) étaient en guerre (voir la « Guerre de 20 ans » ou la « Guerre inutile », Livre 2, p9 et p44), une armée de gobelinoïdes envahit le nord de la Falcogne par la Mer d'Ondine. Pour y faire face, un petit groupe de chevaliers fondèrent l'Ordre de l'Épis noir et prirent la tête d'une armée paysanne. Malgré un équipement rudimentaire et un entraînement limité, cette armée finit par repousser les gobelinoïdes hors du pays.

Bien qu'il bénéficie aujourd'hui de la reconnaissance du Royaume, beaucoup, dont le roi Ambroise IV lui-même, se méfient de l'Ordre – voire tentent de l'affaiblir. En effet, l'Ordre de l'Épis Noir est considéré comme trop indépendant et trop proche de la paysannerie du Nord – qui a tendance à se révolter au moindre impôt.

L'Ordre de l'Épis noir continue de se réunir régulièrement et lève encore des troupes lorsque des gobelinoïdes sévissent dans le nord de la Falcogne.

SENESTRE, VICONTE DE LIORNE

Senestre de Liorne (*Lion*, 40 ans), est un homme fort et imposant. Noble va-t-en guerre et avide de gloire militaire dans sa jeunesse, sa fierté s'exprime davantage dans la recherche d'un pouvoir politique depuis qu'il est devenu Vicomte de Liorne à la mort de son frère Domin. Membre fondateur de l'Ordre de l'Épis Noir, son influence dans le nord de la Falcogne ne cesse de grandir.

COM : 60/-10 **PV** : 25 **Init** : 13

Armure de guerre : **Init** : 13* **Prot** : 8 (Armures de plates, écu, casque) *(talent Port d'armure)

Armure de voyage : **Init** : 13 **Prot** : 2 (Broigne)

DG : RU+6 (Épée longue) / RU+6 (Masse d'arme) / RU+5 (Miséricorde)

Comp : CNS 45, END 40, FOR 60, MOU 40, SOC 60, VOL 50

Atouts : Port d'armure (Livre 1, p118), Riposte (Livre 1, p118).

OGIER DE SOLGARDE

Ogier de Solgarde (*Loup*, 32 ans) est le frère cadet du Marquis de Solgarde. Il porte une barbe courte mal taillée et son visage est marqué par les combats.

Dès son jeune âge, Ogier est considéré comme le fruit pourri de la fratrie : il n'a ni manière, ni ambition, ni talent particulier. Même dans les enseignements militaires, ses maîtres le trouvent quelconque. Mais une fois mis sur un véritable champ de bataille, rien ne semble pouvoir l'arrêter ; si bien qu'il gagne rapidement la réputation, à défaut d'être un excellent guerrier, de se battre comme une bête et de survivre à tous ses ennemis.

Dès les premiers jours de l'invasion gobeline, il prend la tête d'un petit bataillon composé d'anciens soldats et de paysans, bataillon qui s'intégrera ensuite à l'armée levée par l'Ordre de l'Épis noir.

Froid et antipathique, Ogier de Solgarde est difficile à cerner et s'exprime avec des phrases courtes qu'il ponctue de grognement. Il possède une Tueuse de Hyènes, une épée enchantée par les initiés de l'Ordre.

COM : 55/-5 **PV** : 27 **Init** : 12

Armure de guerre : **Init** : 9 **Prot** : 7 (Demi-plaques, écu, casque)

Armure de voyage : **Init** : 10 **Prot** : 2 (Cotte de plaques)

DG : RU+5 (Tueuse de Hyènes) / RU+4 (Lance longue) / RU+3 (Miséricorde)

Comp : CNS 40, END 65, FOR 40, MOU 40, SOC 30, VOL 60

Atouts : Sauvagerie (L1, p119), Second souffle (L1, p119).

PERE EMERY

Père Emery (*Cerf*, 27 ans) est un prêtre et initié spécialisé dans le domaine de la protection, et l'un des chapelains* de l'Ordre de l'Épis Noir. D'une grande piété, il n'en reste pas moins ambitieux.

Proche de la Sainte Papoté, certains le soupçonnent de rendre des comptes au Cardinal Vesperin en personne. Reste à savoir si l'Église se risquera à soutenir l'Ordre pour bénéficiaire de son influence dans le nord et de son expertise face aux gobelins, ou si elle préférera y semer la discorde pour renforcer ses liens avec le Roi.

*Un chapelain est rattaché à une chapelle : ici, la chapelle militaire de l'Épis Noir lorsque des troupes sont levées.

COM : 35/+15 **PV** : 19 **Init** : 9

DG : RU+2 (Bâton noueux), RU+2 (Couteau)

Comp : CNS 50, MAG 50, SOC 40, VOL 50

Tours : Connaissances des objets magiques (L1, p224), Eau bénites (L1, p225), Réparation (L1, p226), Purification d'eau (L1, p226).

Sortilèges : Arme invincible d'Althor (L1, p229), Fontaine de vie (L1, p238), Guérison de la folie (L1, p239), Guérison des blessures (L1, p239), Transmutation (L1, p252).

BOUCLIER DU DERNIER REMPART

Grand écu rouge enchanté datant des dernières croisades en Orientale (Livre 2, p29 et p71). Il appartenait alors au chevalier Isarne dit Le Gardien. Il est aujourd'hui porté par Senestre de Liorne, l'un de ses descendants, et membre fondateur de l'ordre de l'Épis Noir.

Type : Ecu (Livre 1, p192)

Effets : Une fois par scène, le porteur peut dépenser 1 SF pour être insensible à la peur pendant 30 minutes.

Si tous les alliés du porteur du Dernier Rempart sont hors de combat, toute action qui utilise des points de SF en dépense deux fois moins.

Conditions : Valeureux +1.

TUEUSE DE HYÈNES

La Tueuse de Hyènes est une épée bâtarde à la lame plus longue que la moyenne, spécialement conçue pour se battre contre des hordes. Elle puise dans l'orgueil de son porteur pour le garder en vie.

Type : Épée bâtarde

DG : *FOR* +1 / **Allonge** : B / **Main** : 1/2

Spécial : Dégâts à 2 mains : *FOR* +2

Effets : Le porteur ne subit **aucun désavantage lié au surnombre**.

En cas de défaite, d'abandon ou de fuite d'un combat, le porteur perd 1 point de SF par ennemi encore debout.

En cas de victoire, le porteur récupère 1 point de SF par ennemi vaincu divisé par 2, et 2 PV.

Conditions : Orgueilleux +1

TRANCHE-VERMINE

Fauchon enchanté porté par certains capitaines de la Légion du Lion (Livre 2, p39). Il réagit à proximité des gobelinoïdes. Quelques éclaireurs de la Légion utilisent des épées courtes qui possèdent les mêmes propriétés.

Père Emery, prêtre et initié de l'Épis Noir, a réussi à reproduire l'enchantement de la Légion.

Type : Fauchon, Épée courte ou Poignard (Livre 1, p182).

Effet : La lame semble s'illuminer de l'intérieur dans une teinte bleue pâle lorsque des gobelinoïdes sont à proximité.

FLÈCHES DU SAGITTAIRE

Lot de 1d10/2 flèches d'excellente facture sur lesquels les initiés de l'Ordre de l'Épis Noir ont gravé magiquement la formule du sortilège « Flèche du Sagittaire » (Livre 1, p237). Elle est cependant impossible à lire.

Effets : +20% en tir, +1 DG, et la flèche contourne les obstacles. Se brise à l'impact.

En cas de R+ : +2 DG (au lieu de 1), la flèche est réutilisable.

Conditions : réciter par cœur la formule du sortilège « Flèche du Sagittaire » : « *La flèche ensorcelée vole droit vers le cœur // Du gibier désigné du terrible chasseur* ».

MARTEAU DE GUERRE ORQUE

Marteau de guerre enchanté typique des capitaines orques. Il puise dans la force de son porteur pour émettre une sorte d'onde de choc à l'impact.

Des rumeurs racontent que plusieurs marteaux de ce genre ont été récupérés par l'Ordre de l'Épis Noir.

Type : Marteau de guerre (Livre 1, p182).

Effets : Si la cible n'est pas un gobelinoïde : +1 DG, test d'opposition FOR / END : en cas de Réussite, la cible est sonné pendant 1 tour.

LA LÉGENDE DE L'ÉGARÉ

Légende originaire du Rivden (Livre 2, p64), mais dont l'on trouve des variantes dans les régions boisées de la Borénie (Livre 2, p38) et des Sarrances (livre 2, p72). Elle raconte l'histoire d'un assassin anonyme doté d'une dague noire n'émettant aucun reflet.

Alors qu'il vient d'exécuter un énième contrat – la cible pouvant être selon les versions une jeune femme innocente, un prêtre dissident, ou encore la monture d'un chef de guerre – l'assassin est soudain pris de violents remords. Il en perd alors la voix, et ne peut donc se repentir en avouant ses crimes.

Ne connaissant personne dans la ville de son crime, il tente de rentrer chez lui en traversant une grande forêt. Mais le brouillard est si dense qu'il va jusqu'à effacer ses traces, et l'assassin finit par se perdre à jamais.

Ses talents lui permettent néanmoins de (sur)vivre de la chasse, et l'on dit qu'il hante encore telle ou telle forêt du Rivden ou d'ailleurs.

Cette légende a donné leurs noms à certains objets magiques, bien qu'il soit peu probable qu'ils aient réellement appartenu à l'assassin anonyme. Elle est aussi à l'origine du « **Symptôme de l'Égaré** », qui désigne dans les guildes d'assassins ceux qui sont pris de soudains remords et qui disparaissent du jour au lendemain.

LAME DE L'ÉGARÉ

Une dague à la garde et à la lame noire qui ne produit ni son ni reflet. Lorsqu'elle est dégainée, son porteur ne produit aucun bruit, ne peut prononcer aucun mot et ne peut pas lancer de sort. C'est aussi parfois le cas de sa cible.

Type : Dague (Livre 1, p182)

Effets : Dégainée : +10% en DIS, Impossible de lancer des sorts.

La première fois que la *Lame de l'Égaré* inflige 3 DG ou plus à un adversaire, ce dernier effectue un test d'END +10 : en cas d'échec, il ne peut plus parler ni lancer de sorts pendant RU minutes.

BOTTES DE L'ÉGARÉ

Bottes simples de très bonne facture qui semblent avoir résisté au temps. Elles ne laissent aucune trace et ne produisent aucun bruit.

Effets : +10% en DIS, -10% aux tests d'orientation.

MANTEAU DE L'ÉGARÉ

Manteau magique long et épais, majoritairement fait en peau d'ours. Il est rapiécé çà et là et permet de lancer le sortilège « Invisibilité aux animaux ». Des rumeurs racontent qu'il aurait été créé à partir d'un tissu arraché au vrai Manteau de l'Égaré, qui permettrait de lancer « Invisibilité aux hommes » (Livre 1 p 241).

Effets : PROT +1, INIT -1. Permet de lancer le sortilège « Invisibilité aux animaux » (Livre 1 p241) une fois par jour avec un test de DIS ou de VOL (au choix).

COMPAS DE L'ÉGARÉ

Un vieux compas de navigation à l'apparence plutôt banale. Le nord qu'il indique semble changer selon son porteur.

Effets : Le compas indique la direction de ce que son porteur désire le plus, si ce désir est assez fort (et ce même si le porteur se trompe sur ce qu'il pense désirer le plus).

LA CHANSON D'ELAREN

Chanson elfique qui a traversé les frontières et dont on retrouve des traductions et des adaptations dans l'Ouest de Thalios. Elle raconte l'histoire d'amour entre Elaren, un elfe en quête de liberté qui explore Thalios, et Joran, un pêcheur Falconnais.

Elaren, comme tous les elfes en Thalios, finit par subir les effets du temps et doit donc se résoudre à rentrer en Faëlyr. Il offre alors à son amant deux présents : Lunnaures (« Coquillage Sourd », aussi appelé la Pointe d'Écume par les humains), une lance capable de repousser les sirènes de la Mer d'Ondine, et des Boucles d'Oreilles Jumelles, qui lient ceux qui les portent. Ainsi, Joran pourra le rejoindre lorsqu'il sera prêt à quitter Thalios.

Les elfes vivant en Thalios aiment cette chanson car elle fait écho à la beauté mais aussi aux difficultés de leurs vies. Ils privilégient donc les versions où les deux personnages et leur amour sont montrés comme positif, même si la fin est souvent tragique. En Faëlyr en revanche, l'une des fins les plus répandues consiste en la trahison de Joran, qui revend ses présents pour s'arranger un mariage avec la fille d'un noble : la chanson revêt une forme de mise en garde contre la frivolité – voire la perfidie – des humains et de leurs courtes vies.

Une version complètement différente, adaptation très libre de la sulfureuse dramaturge falconnaise Moïra (hudvår, paon, 31 ans), présente Elaren comme un elfe Gardien, contraint par son devoir de rentrer en Faëlyr après une mission diplomatique, et Joran comme un capitaine de navire doragnol. Elaren finit par simuler sa mort grâce à une potion de Sommeil d'Obsidienne, mais la potion est si convaincante que Joran lui-même tombe dans le piège et se suicide avant le réveil de son amant.

POINTE D'ÉCUME

Les elfes l'appelaient vraisemblablement « Lunnaurès », littéralement « Coquillage Sourd ».

La Pointe d'Écume est une lance courte inspirée des harpons de combat. Sa pointe possède trois « dents » recourbées vers l'arrière et l'ensemble est fait d'un mélange d'acier léger et d'ivoire.

Type : Lance courte

DG : *FOR* / **Allonge** : A / **Main** : 1/2

Spécial : Dégats à 2 mains : *FOR* +1.
Saignement : En cas de R+, inflige ensanglanté (Livre 1, p136) à la cible RU tours / 2.

Effet : Le porteur gagne Navigation +10 % et 2 avantages pour résister aux effets sonores. La première fois que la Pointe d'Écume inflige 3 DG ou plus à un adversaire, ce dernier effectue un test d'END +10 : en cas d'échec, il ne peut plus utiliser ses cordes vocales pendant RU minutes.

BOUCLES D'OREILLE JUMELLES

Boucles d'oreilles en argent serties d'une petite pierre rose pale. Ce genre de bijoux magiques était très à la mode chez les elfes il y a une centaine d'années.

Tapoter deux fois l'une des pierres permet de faire scintiller les deux pierres (une fois par heure).

Lorsque les deux boucles d'oreilles sont séparées, il arrive régulièrement qu'elles indiquent la direction dans laquelle se trouve leur autre moitié.

DEMI-LUNE

Une Demi-Lune est un glaive d'arme dont la lame centrale est longue et légèrement courbée. Elle est portée par certains gardiens elfes chargés de la sécurité des temples, enclaves, et missions diplomatiques.

Elle est transmise par chaque maître gardien à son disciple lorsque celui-ci devient lui-même maître gardien, à travers une cérémonie magique qui dure une nuit entière.

Avoir la « garde » ou être le « gardien » d'une Demi Lune signifie en être l'utilisateur et bénéficiaire de ses effets.

Type : Pertuisane (L1, p182).

Effet : Lancer 2d100 : le premier résultat indique l'effet hérité du Gardien précédent, et le second le nouvel effet né de la cérémonie. Sauf indication contraire, les effets sont actifs uniquement lorsque le gardien porte son arme.

00 – **Double éveil** du Gardien : la Demi-Lune gagne deux effets au lieu d'un (relancer 2d100).

01 – 06 – **+1 DG**.

07 – 12 – **+1 PROT**.

13 – 18 – **+5 % COM**.

19 – 24 – **+10 % PER**.

25 – 30 – 1 x / scène, **Esprit gardien** (L1, p116) ou **Réflexes éclairs** (L1, p118).

31 – 36 – 1 x / scène, **Second souffle** (L1, p119) ou **Souffle de vie** (L1, p119).

37 – 42 – 1 x / scène, **Coup surnaturel** (L1, p116) ou **Coup de maître** (L1, p115).

43 – 48 – **Vivacité** (L1, p119).

49 – 54 – **Coup précis** (L1, p115).

55 – 60 – 1 x / scène, **Coup Fatal** : en cas de Réussite Critique, ajouter *FOR* aux DG une fois supplémentaire.

61 – 66 – **Corps sain** : Tant qu'il a la garde de cette Demi-Lune, et même si il ne l'a pas avec lui, ne peut plus tomber malade et 2 avantages pour résister aux poisons.

67 – 72 – 1 x / scène, **Arme fétiche** (L1, p115).

73 – 78 – 1 x / scène, peut lancer gratuitement « **Ange Gardien** » (L1, p229).

79 – 84 – 1 x / jour, peut lancer gratuitement « **Communion** » (L1, p231).

85 – 90 – 1 x / jour, peut lancer gratuitement « **Don Divin** » (L1, p231).

91 – 95 – 1 x / jour, peut lancer gratuitement « **Repos du guerrier** » (L1, p249). Le sortilège prend en compte la *VOL* des cibles plutôt que la *MAG* du lanceur.

96 – 98 – **Révélation magique** : si le porteur a un score de MAG de 0, il gagne 1d10 + *VOL* MAG. Sinon, il gagne *VOL* MAG. Ces gains persistent même si le porteur n'a pas l'arme avec lui ou s'il n'en a plus la garde.

99 – **Double éveil** du Gardien : la Demi-Lune gagne deux effets au lieu d'un (relancer 2d100).

Légende : *Sennara la tisseuse, une occultiste de l'envie obsédée par les elfes, s'est inspiré du rituel elfe de réattribution – utilisé par exemple quand un gardien meurt subitement et ne peut effectuer la cérémonie de passation – afin de corrompre une Demi-Lune. Cette dernière considère depuis n'importe quelle personne l'utilisant comme étant son gardien, et lui octroie aléatoirement un effet.*

Légende : *Il arrive que la Demi-Lune se trouve un gardien temporaire – pour un moment précis, ou bien dans l'attente de son gardien légitime. Elle garde alors les effets qu'elle avait avant.*

SOMMEIL D'OBSIDIENNE

Aussi appelé le Trompe-la-Mort, le Sommeil d'Obsidienne est un breuvage noir et légèrement visqueux pouvant être contenu dans une petite fiole. Celui qui l'ingère tombe dans un sommeil aussi profond que la mort pendant 8 heures. Il est même dit que le corps ne vieillirait plus jusqu'au réveil.

C'est un poison très rare, considéré comme hérétique par l'Église et très mal vu de manière générale. Il est aussi cité dans de nombreuses légendes, chansons et œuvres dramatiques.

Effets : Endormissement soudain et profond 8 minutes après l'ingestion du poison. Il est alors impossible de réveiller le dormeur et son cœur finit par arrêter de battre.

Même s'il semble mort, le dormeur peut parfois faire des cauchemars. Il effectue alors un test de VOL : en cas d'échec, il perd RU / 2 SF (E+ : perte de 10 SF).

8 heures après l'ingestion du poison, le dormeur effectue un test de VOL pour se réveiller. En cas d'échec, il perd 1 SF et doit attendre une heure avant d'effectuer un nouveau test.

OBJETS DRUIDIQUES

Voir Livre 1, p107.

FLEUR DE SILVE-BLANCHE

Petite fleur solitaire qui pousse au milieu d'autres plantes dans les clairières ou près des lacs. Ses pétales sont blancs avec des reflets argentés. Très rare, on raconte qu'elle naît de la magie résiduelle des rituels druidiques et qu'elle porte chance.

Effets : Tant qu'elle n'est pas fanée (ou si elle a été séchée), son porteur peut l'écraser dans sa main pour qu'elle lui porte chance. Pendant les 10 prochaines minutes, si la chance peut intervenir dans une situation (à la discrétion du MJ), le joueur peut décider de lancer une pièce au lieu de jeter les dés : **pile, c'est un échec, face, c'est une réussite critique.** La fleur perd ensuite ses propriétés magiques.

ALGUES DES NOYÉS

Aussi appelées « Algues de Vernalys », elles poussent dans les cours d'eau près des cadavres. Mâchées, elles gonflent dans la bouche et procurent un goût métallique. Elles permettent de respirer sous l'eau.

Effets : Mâchées : respiration aquatique pendant 5 minutes. En potion : respiration aquatique 10 + 1D10 minutes.

CHANTE-RACINES

Petite serpe au manche en bois d'if gravée de motifs floraux et à la lame fine. Très légère, elle nécessite une grande dextérité pour bien la manier.

Le bois ne pourrit jamais et la lame est très facile d'entretien. De plus, elle semble réagir en cas de proximité de magie druidique ou végétale.

Type : Serpe (voir Dague, livre 1, p 182).

Effets : Une fois par jour, +10 % MAG (Domaines : air, animalisme, eau, terre).

BÂTON DES SOURCES

Bâton de marche constitué de deux branches fines de châtaignier entremêlées qui se terminent en une espèce de gros nœud. Il est vernis, ne provoque aucune écharde, et des runes complexes sont gravées dessus.

Type : Bâton de marche (voir Bâton ferré, Livre 1 p 182).

Effets :

Une fois par scène, +5 % MAG (domaines : eau, voyage).

Une fois par scène, tour de magie « Trouver de l'eau » (livre 1, p226) (sur 5 km).

FLÛTE DRUIDIQUE

Flûte de pan traditionnelle de sureau noir. Les glyphes qui la recouvrent semblent avoir été gravées magiquement. Émet un son clair et doux.

Effets : Une fois par jour, lance le sortilège « Langue des bêtes » (Livre 1, p242).

Conditions : Jouer une belle mélodie (HAB, Musique et chant)

MANTEAU DE VOYAGE DRUIDIQUE

Manteau de voyage long à capuche fait de laine sombre.

Effets : Une fois par jour, permet de bénéficier des effets du sortilège « Acuité animale de Nunki » (Livre 1, p 228) pendant 1d10 minutes.

PROTHÈSES MAGIQUES

Alchimistes, ingénieurs, médecins, occultistes, et même représentants de l'Église : tous se sont un jour penchés sur la question des prothèses magiques. Mais si la confection en elle-même ressemble à celle d'autres objets magiques, les greffes de telles prothèses restent des processus rares et mal maîtrisés, moins en raison de la difficulté qu'elles représentent que pour des raisons éthiques et religieuses. L'Église est, bien sûr, le principal opposant à ces pratiques, et plusieurs procès pour hérésie ont déjà été menés par l'Inquisition. **Seul le Dieu unique construit la vie.**

LE COLLECTEUR

Cosme le Collecteur (Corbeau, humain, 38 ans) est un alchimiste sans talent banni de la cour en raison d'un différend avec un noble et qui vit aujourd'hui dans les bas-fonds. Corrompu par un démon de l'envie, il possède une immense collection d'yeux qu'il acquiert et revend contre service.

On raconte qu'il peut greffer ces yeux à l'aide d'un rituel magique qui dépend du potentiel des yeux en question : 1 heure pour un œil lambda, 2 pour un œil de qualité, et jusqu'à une journée entière pour ses « pièces » les plus complexes. Parmi ces yeux, on peut trouver (1d10 pour choisir un œil au hasard) :

1-2 - **Œil d'elfe** : œil vert clair ayant appartenu à une elfe et conservé dans un bocal, octroie la nyctalopie.

3-4 - **Œil du chasseur** : œil de couleur noisette ayant appartenu à un humain et conservé dans un bocal. + 5 % PER pour la vue.

5-6 - **Œil d'if sacré** : œil sculpté dans un bois clair. Octroi Botanique + 20.

7 - **Œil du serpent-lune** : œil de verre grisâtre avec quelques rayures. Siffler permet de l'activer et de bénéficier d'une vision thermique pendant 1d10 / 2 heures. Il faut ensuite le recharger pendant une pleine lune.

8 - **Œil de dragon vert juvénile** : arraché à un dragon vert qui venait de naître, il fait la taille d'un œil humain. + 20 % pour détecter ou résister à une illusion.

9 - **Œil d'avarice** : œil en métal bon marché. +20 % pour évaluer la valeur d'un objet. **Conditions** : avare +1 ou envieux +1.

10 - **Œil de la luxure** : œil à l'iris sombre conservé dans un bocal et ayant appartenu à un célèbre proxénète de Mirno, l'île du jeu (Archipel du Bélier, Livre 2, p36). Permet de voir le potentiel sexuel des personnes sous forme de légères auras de couleur. Deux personnes qui ont des rapports sexuels ensemble laissent des traces de ces auras l'une sur l'autre, traces qui se dissipent au bout de quelques jours. **Conditions** : luxurieux +1.

TROISIÈME ŒIL DE NOCTE*

Œil en laiton évoquant la couleur de l'ambre. Utilisé par les mouches (espions et assassins infernaux, voir notamment livre 2, p164) de certains cultes. Ils en possèdent généralement 2 ou 3 qu'ils déposent à des endroits stratégiques.

Effet : une fois lié à cet œil par un rituel magique, permet de voir tout ce que voit l'œil s'il se trouve à moins de 10km.

Légende : Camilo le Limier est un justelame (voir Brigandyne – Eteindre le bûcher, p15) de l'Inquisition. Devenu aveugle, il traqua une année durant le mouche qui lui avait crevé les yeux. Il utilise encore aujourd'hui deux yeux de Nocté volés sur le corps de son bourreau pour remplacer les yeux qui lui ont été pris.

*Nocté est une divinité majeure de l'Empire Volgien. Voir Brigandyne – Les Chemins de la Terre, p14.

BRAS MARIONNETIQUE

Bras articulé de marionnette de la taille d'un bras d'humain adulte.

On raconte que Tya la bandit, dit « la 2ème Trésorière », portait un bras marionnettique qui décuplait sa force et cachait de nombreuses lames empoisonnées.

Effet : -10 % HAB lorsque ce bras est utilisé, lame rétractable (DG *FOR*, Allonge D).

Condition : Nécessite un rituel d'une nuit pour le lier au reste du corps (action longue, voir Livre 1, p134) : Un test de CON (Médecine ou Ingénierie) de celui qui fait le rituel, un test de MAG +10 (enchantement) de celui qui fait le rituel, et un test d'END (résistance à la magie) de celui qui reçoit le bras.

JAMBE DE BOIS DE PIRATE

Rares sont les pirates à survivre à une amputation en mer – et parmi ces derniers, plus rares encore sont ceux qui continuent de naviguer ensuite. La jambe de bois est pourtant devenue un emblème de la piraterie, et certains artisans de l'Archipel du Bélier (Livre 2, p 34) l'ont élevé au statut d'œuvre d'art.

On en trouve aussi des plus fonctionnelles, comme les jambes de bois creuses qui peuvent contenir de l'alcool ou les jambes de bois dont l'on dévisse une partie pour sortir une arme à la lame fine (DG *FOR* - 1, Allonge E).

Enfin, certaines sont imprégnées de magie, et permettent de lancer les sortilèges suivants (un par jambe de bois) (1d10 pour choisir une jambe de bois au hasard) :

1:1 x / semaine, en échange d'1 PV, « **Convocation d'Ondines** » (L1, p232).

2-4:1 x / jour, « **Dissipation d'ivresse** » (L1, p225).

5-7:1 x / jour, « **Purification de l'eau** » (L1, p226).

8-9:1 x / jour, « **Vision de nuit** » (L1 p228).

10: 1 x / jour, en échange d'1 PV, « **Maître du vent** » pendant 1 heure (L1 p 243).