

CARNET DE VOYAGE D'ANDRÉA SARTI #2

Premiers pas dans les Sarrances

Supplément non officiel pour Brigandyne 2^e



CARNET DE VOYAGE D'ANDRÉA SARTI #2

Premiers pas dans les Sarrances

Ce deuxième carnet s'inspire de mon expérience de la campagne officielle Le Mal Ardent et des joueur-euses qui ont bien voulu m'accompagner dans cette aventure. Il constitue un supplément non officiel pour Brigandyne 2e, un jeu de rôle de James Tornade.

<https://brigandyne.wordpress.com>

Police utilisée : Alegreya.

Livres cités: Brigandyne 2e Livre Premier (L1), Brigandyne 2e Livre Second (L2), Brigandyne 2e Le Grimoire (LG).

Images : Hercules Seghers (domaine public) ; Jan Davidszoon de Heem – Still-Life of Books (domaine public) ; Gwes – Bastardschwert (CC BY-SA 3.0). Via Wikimedia Commons.

Ce document est publié sous licence libre CC BY-NC-SA : Attribution, pas d'utilisation commerciale, partage dans les mêmes conditions. Sauf indications contraires, tous les éléments cités et/ou utilisés (images, mécaniques, univers, etc) sont la propriété de leurs auteur-ices.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>

Par Andréa Sarti.

SOMMAIRE

| | |
|---------------------------------|---|
| GRIMOIRES ET AUTRES LIVRES..... | 3 |
| HERBIER DE LINDAELLE..... | 3 |
| JOURNAL DE DAMAË..... | 3 |
| GRIMOIRE DE VERNALYS..... | 3 |
| GRIMOIRE DE CROCHE-BOUTON..... | 4 |
| GRIMOIRE DE LIBRETERRE | 4 |
| RELIQUES DES SARRANCES..... | 5 |
| FIOLE DE PARFUM DE SÉLÉNIE..... | 5 |
| MASQUE DES CENDRES..... | 5 |
| CHEVEUX DE SORCIÈRE..... | 5 |
| CŒUR DE GOLEM..... | 5 |
| ÉPÉE DU CHAMPION OUBLIÉ..... | 5 |



GRIMOIRES ET AUTRES LIVRES

Les grimoires ne sont pas seulement des manuels techniques pour apprendre tel ou tel sort : ils constituent de véritables études de la magie et de ce qui l'entoure, d'un point de vue théorique comme pratique. Ainsi, il n'est pas rare que les beaux grimoires des astrologues royaux contiennent des chapitres sur l'astronomie ou la cartomancie, là où les assassins qui possèdent le don se contentent généralement de quelques pages sur les poisons ou l'anatomie.

Les grimoires ci-dessous permettent donc parfois d'apprendre, en plus des différents sorts, certains Atouts, et ce sur le même principe que l'apprentissage de nouveaux sorts (L1, p217). Cependant, contrairement aux sorts, le coût en XP n'est pas fixe, et il est indiqué entre parenthèses. Diviser par 2 ce coût si l'Atout est accessible dans la carrière.

Pour rappel, les **Tests d'Apprentissage** sont des **Tests de CON** dont la difficulté dépend de celle du sort :

Réussite : Apprentissage = RU jours.

Réussite Majeure : Apprentissage = RU / 2 jours.

Réussite Critique : Sort appris le jour même.

Échec : apprentissage = RU semaines.

Échec Majeur : Apprentissage = RU x 2 semaines.

Échec Critique : Impossible d'apprendre le sort.

Possibilité de réessayer le mois prochain.

HERBIER DE LINDAELLE

Herbier relativement épais répertoriant un nombre impressionnant d'espèces végétales des Sarrances. Les descriptions sont parfois accompagnées de feuilles séchées ou d'illustrations minimalistes mais efficaces. La première page indique qu'il a appartenu à un dénommé Météril, puis à une certaine Lindaelle.

Atouts : Botanique des Sarrances +10 (30 XP).

JOURNAL DE DAMAË

Petit journal intime à la couverture rouge usée et à l'odeur de feu de camp. Il semble avoir appartenu à une prostituée originaire de Sélénie. Il regorge de réflexions et d'astuces autour de la séduction et de la sexualité, ainsi que de tentatives maladroites d'expliquer comment lancer certains sorts. La rédactrice de ce journal n'a clairement jamais reçu d'enseignement magique classique, et les indications sont souvent très subjectives.

Particularités : Impossible de bénéficier des R+ des sorts appris avec ce grimoire.

Prix estimé : 7 PO.

Atouts : Charme +10 (100 XP) et Sexualité +10 (50 XP).

Sorts : Belle figure (Tour, L1, p224), Dissipation d'Ivresse (Tour, L1, p225), Charme de la dame grise (LG, p79), Langage du feu (LG, p85), Maître des flammes (L1, p243).

GRIMOIRE DE VERNALYS

Grimoire poussiéreux à la couverture très abîmée d'environ 1m de haut. Il a été retrouvé dans les ruines d'un temple consacré au culte de l'Archimage Vernalys. À l'intérieur, les pages de gauche sont écrites en Antique, et celles de droite dans un dialecte des Sarrances. Il s'agit vraisemblablement de la traduction du premier au second. Les premiers chapitres sont dédiés à Vernalys et aux récits de l'Âge d'Or, et les suivants à la magie et aux sorts. L'écriture est extrêmement soignée et n'a rien à envier aux meilleurs moines copistes abéliens.

Particularités : 1 Avantage aux Tests d'Apprentissage de ce grimoire.

Le grimoire est imprégné de magie. Il ne peut être détruit ni par l'eau ni par le feu.

Conditions : Il faut savoir lire l'Antique ou le dialecte des Sarrances utilisé.

Prix estimé : 20 po (50 po si l'on découvre ses propriétés magiques).

Sorts : Convocation d'ondines (L1, p232), Golem (L1, p239), Respiration aquatique de Vernalys (L1, p249), Sommeil du juste (L1, p250), Voix des rivières (LG, p94).

GRIMOIRE DE CROCHE-BOUTON

La couverture est un arlequin de plusieurs cuirs sur lesquels des runes énigmatiques ont été grossièrement gravées au couteau. Odeurs de vase et de sang.

À l'intérieur, l'écriture phonétique et le mélange de différents dialectes rendent la lecture difficile. Certaines pages et quelques marges sont aussi dédiées à l'alchimie et à l'occultisme, et d'autres encore aux meilleures façons de torturer des esclavagistes, le tout accompagné d'un nombre impressionnant de blasphèmes. Chaque lecture procure un sentiment profond d'angoisse.

Particularités : 1 Désavantage aux Tests d'Apprentissage de ce grimoire.

Conditions : Cruel +1.

Prix estimé : Difficile à estimer, et dépendant des lois qui régissent tout ce qui a trait à la magie noire et à l'occultisme.

Atouts : Lien du familier (LG, p59) (50 XP), et la Spécialité Nécromancie +5 (100 XP).

Sorts : Accouchement sans douleur (LG, p76), Réveil des morts (L1, p249), Sang des diables (L2, p181), Spiritisme (L1, p251), Vol de corbeau (L1, p243 et LG, p6)

GRIMOIRE DE LIBRETERRE

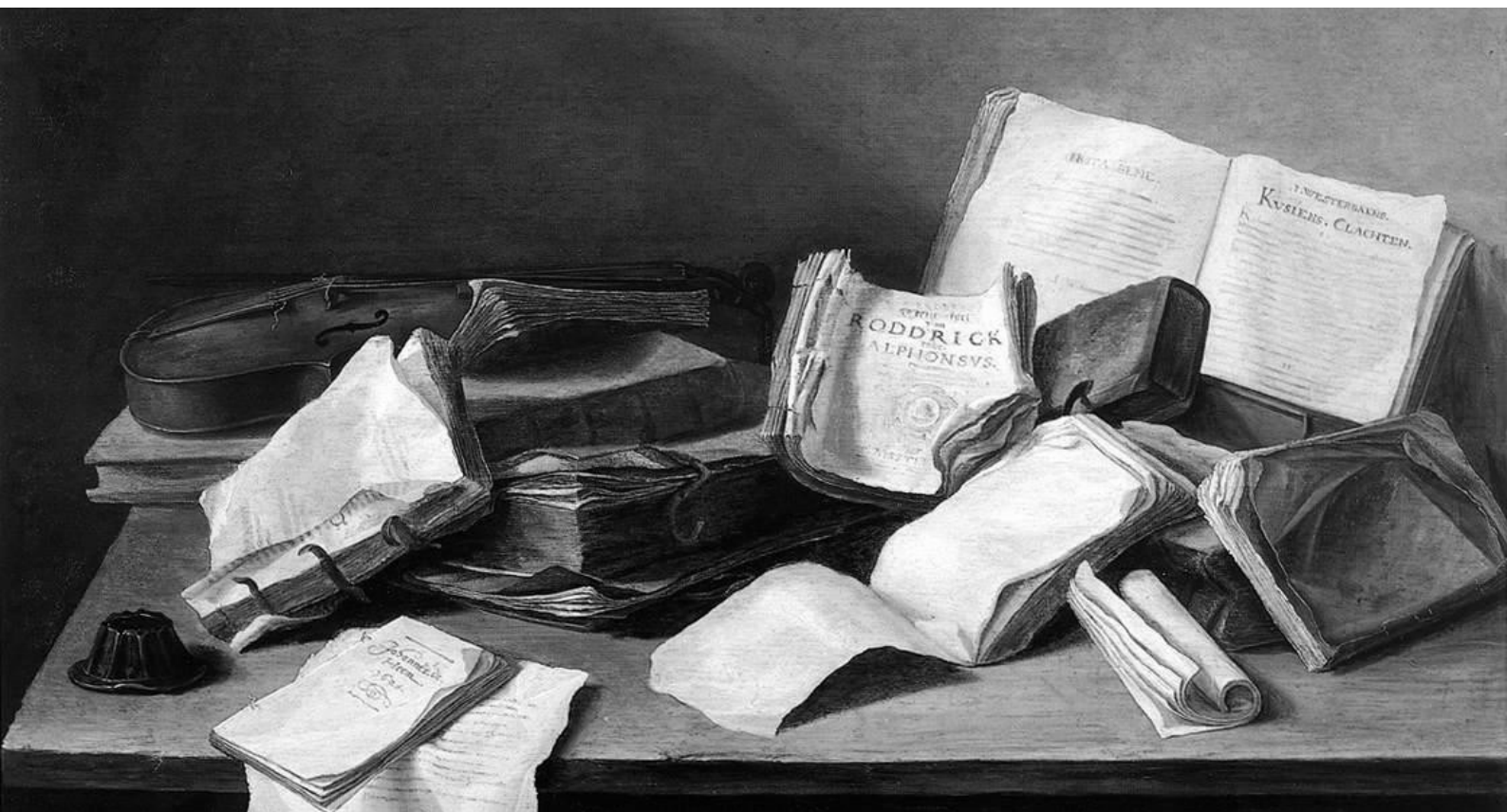
Grimoire en cuir sombre. Trois disques d'un noir profond ont été cousus sur la couverture. À l'intérieur, les pages sont pleines de lettres de différents alphabets inscrites dans tous les sens et qui ne forment aucun mot connu.

Particularité : Le grimoire est inutile tel quel – mais il suffit de déposer une goutte de sang sur chaque disque pour que les différentes lettres s'assemblent.

Prix estimé : 10 PO.

Sorts : Clairvoyance (L1, p231), Histoire de l'inconnu (L1, p241), Œil horizon (L1, p246), Rêve prémonitoire (LG, p92), Traque du malfaisant (L1, p252), Traque spirituelle (LG, p94).

Légende : Les espions de Libreterre (L2, p56) ont perdu la trace du contrebandier demi-elfe qui possédait ce grimoire volé à un apprenti Archontes. Mais le bruit court que le magicien Velméas, un petit seigneur des Sarrances, tenterait de mettre la main dessus afin de s'inspirer des techniques de surveillance de la Reine Blanche pour son propre royaume.



RELIQUES DES SARRANCES

FIOLE DE PARFUM DE SÉLÉNIE

Fiole remplie de 1D10 utilisations d'un parfum au jasmin à la mode en Sélénie il y a près d'une dizaine d'années. Un œil avisé (CON -10, Parfum ou Alchimie) remarquera que quelque chose qui en altère la couleur (mais pas la senteur) semble y avoir été ajouté, donnant au liquide des reflets pourpres.

Effets : Toute personne (porteur compris) sentant ce parfum pendant plus de 15 min est prise de somnolence. Test d'END -10 : en cas d'Échec, finit par s'endormir.

MASQUE DES CENDRES

Masque semblable à ceux portés dans les « Commedia » typiques de la Sélénie (L2, p74), à ceci près que celui-ci ne couvre que la partie gauche du visage de son porteur. Les délicates teintes de gris et de rouges et les finitions travaillées en font un objet d'apparat aussi élégant qu'intrigant.

Effets : 1 avantage pour lancer les sortilèges du domaine du Feu.

Conditions : Luxure +1.

CHEVEUX DE SORCIÈRE

Tresse de cheveux grisonnants et sales. De petites perles de bois et d'os y sont mêlés.

Effets : Si cette tresse est consumée par le feu, elle produit les effets du sort "Nuage de cendre" (L1, p246) pendant 5 tours sur 1D10 mètres de rayon. Inflige 1D10 dégâts de feu.

CŒUR DE GOLEM

Amulette de bois clair sculptée autour d'une petite fiole au contenu incertain.

Effets : Une fois par tour, si le porteur de cette amulette a moins de la moitié de ses PV et s'il a été blessé par une arme ce tour, il gagne * END * / 2 PV.

ÉPÉE DU CHAMPION OUBLIÉ

Épée bâtarde d'excellente facture. Les noms et les armoiries gravés sur le pommeau et la garde plaquée d'or blanc ont été volontairement effacés, et seul un poisson stylisé est encore devinable. La lame semble avoir perdu son éclat.

Type : Épée bâtarde.

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

Spécial : Dégâts à 2 mains : *FOR* +1.

Effets : +2 DG contre les créatures artificielles.

Une fois par jour, permet de lancer "Rébellion des serviteurs" (LG, p90) en utilisant sa compétence de MAG ou de VOL. Le lanceur perd 2 PV.

Conditions : son utilisateur ne doit posséder aucun serviteur et n'être le serviteur de personne.



Pour se défaire du mal qui les rongait, ils et elles demandèrent l'aide de la sorcière. Mais le mal était tel que la sorcière seule ne pouvait les aider. Elle invoqua alors un démon, et le démon leur offrit un marché.

L'ancien valet devait abandonner l'idée même de servitude, lui qui avait passé le premier quart de sa vie à satisfaire les moindres désirs de ses maîtres. Mais, ajouta le démon, là où je vis, il fait sombre, très sombre. Aussi je saurais me contenter de cette nouvelle lueur qui grandit en toi et que vous appelez amour. Le choix t'appartient.

La vieille rebouteuse devait abandonner la nécromancie, cet art sombre qui lui avait permis de survivre jusque là. Mais, ajouta le démon, là où je vis, il fait froid, très froid et je m'ennuie beaucoup. Aussi je saurais me contenter de l'écharpe de ta mère et du livre de contes de ton fils. Le choix t'appartient.

La jeune prostituée devait abandonner la magie du feu, celle-là même qui, en la sauvant, avait infligé à son corps et à son visage des blessures irréversibles. Mais, ajouta le démon, là où je vis, elles... murmurent, sans cesse, et comme toi, j'ai honte, et je n'ai nulle part où me cacher. Aussi je saurais me contenter du masque que tu portes. Le choix t'appartient.

Enfin, le contrebandier elvin devait abandonner l'une de ses deux origines. Mais, ajouta le démon, je vois qu'en toi aussi, une nouvelle lueur grandit. Aussi je saurais m'en contenter. Le choix t'appartient.

Le corbeau les conduisit à nouveau jusqu'aux marais, et dans les marais ils et elles croquèrent dans le cœur du monstre. Le sang coula le long de leurs gorges. Alors ils n'eurent plus qu'à espérer que le jour se lève.