



le Scriptorium

présente :
une Aide de jeu
pour MRQII



TOMES DE POUVOIR

TOMES DE POUVOIR

Des livres aux grands pouvoirs Pour MRQII



Image © Dhuaine.deviantart.com

**DES LIVRES AUX GRANDS POUVOIRS POUR
RUNEQUEST II/LÉGENDE PAR CARL WALMSLEY,
TRADUIT PAR KURGAN, CORRECTION
THANATOS (TIRÉ DU SIGNS&PORTENTS N°87)**

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Les livres de sorts et les ouvrages magiques sont parmi les objets les plus emblématiques que l'on trouve dans les trésors. Leur vol, récupération ou détournement peuvent servir d'impulsion à toutes sortes de quêtes et ont souvent inspiré les aventures de Fafhrd et du Souricier Gris.

L'histoire, la fonction et la forme qu'un livre magique peut prendre sont aussi variées que celle de n'importe quel anneau magique ou lame enchantée. Certains sont fabriqués à partir de papyrus fragiles, d'autres de parchemins, certains sont écrits à l'encre magique, d'autres dans le propre sang d'un sorcier, certains sont des œuvres du Malin, alors que d'autres contiennent les rêveries bienveillantes de moines saints. Quel que soit le cas, un tome de pouvoir est une pièce unique qui ne manquera pas de retenir l'attention d'un groupe d'aventuriers.

Tous les livres ci-dessous sont magiques par nature mais n'agissent pas normalement comme les grimoires classiques pour sorciers, à moins que le Maître du Jeu ne le souhaite. Il pourra alors y inclure tous les sorts qu'il jugera pertinents.

Le Tome du Magister

Le *Tome du Magister* prend la forme d'un seul volume, qui contiendrait cependant plus de connaissances classiques que toute une bibliothèque. Entre ses pages, ce ne sont pas seulement les pensées et les expériences d'un grand savant occulte, mais son essence même, qui ont été conservés à travers les âges.

Le tome est un volume petit et résistant, relié de cuir bleu et décoré à la feuille d'or. Les pages sont en parchemin d'une finesse exceptionnelle, qui ne se déchireront jamais accidentellement. S'il n'est pas utilisé pendant un certain temps, le tome a la capacité de se déplacer, apparaissant de façon inattendue dans une position plus prédominante. Tout comme l'homme qui l'a créé, il n'aime pas être ignoré.

La première partie du livre contient une section de références détaillées. Celle-ci donne un bonus de +10% à tous les tests de compétences Connaissance, aussi longtemps que le personnage a libre accès à ce tome.

Les autres sections du livre sont beaucoup plus inhabituelles. Pour les utiliser, il faut poser une main sur la couverture et poser une question à haute voix. Si la réponse est contenue dans le livre, le propriétaire saura instinctivement à quelle page il doit l'ouvrir. Un personnage qui ouvre le livre sans suivre

Le Tome du Magister peut servir d'excellent moyen pour guider les aventuriers subrepticement. En déterminant en secret si le tome cache un élément d'information en particulier, il est facile de truquer un résultat de temps à autre - en retenant un indice essentiel ou en fournissant aux personnages un coup de pouce utile. Bien géré, il peut être une source idéale d'exposition pour le Maître de jeu - et les aventuriers auront plaisir à utiliser, mais ne pourront pas trop compter dessus.

cette procédure trouvera toutes les pages autres que celles de la première section, vides.

En termes de jeu, le Tome du Magister a les compétences suivantes:

Connaissance (toutes) 85%

Culture (toutes) 85%

Chaque fois qu'une question est posée au tome, le Maître du Jeu devra déterminer en secret si oui ou non il connaît la réponse - (en effectuant un test comme pour un personnage). Toutefois, comme



le tome est assez arrogant et qu'il ne souhaite pas «perdre la face», il fournira toujours une réponse même si ce n'est pas la bonne. En outre, les réponses trouvées dans le tome ne sont jamais fournies d'une manière tout à fait objective. Ce n'est pas uniquement la connaissance du Magister que le tome contient, mais aussi sa personnalité. L'information est donc fournie avec un commentaire qui reflète le point de vue du Magister sur la question. Or c'était un homme extrêmement opiniâtre qui se réjouissait à souligner les défauts des autres, ce commentaire peut donc être particulièrement coloré.

Par exemple, un aventurier pourrait s'interroger sur la meilleure façon d'entrer dans une forteresse cachée au sommet d'une montagne. Il existe un certain nombre de routes secrètes qui y vont, et (en supposant que le test de Connaissance soit réussi) la réponse pourrait être quelque chose comme:

« Lorsque la rivière souterraine connue sous le nom Ebonwash quitte la montagne, il y a un petit tunnel caché. Il est gardé jour et nuit par le charme et l'épée. Il empeste également comme l'haleine d'un ogre, car qu'il charrie les effluents de la ville. Par les Dieux, ce que les gens des cités peuvent manger comme choses bizarres !

Si vous ne voulez pas puer comme un nain le jour de son bain, essayez la deuxième entrée. Elle se trouve en haut, sur la falaise sud, et ne peut être repérée que de près. Vous aurez des ampoules de la taille de groseilles quand vous en aurez fini l'ascension, mais l'entrée est rarement surveillée. La plupart des gens l'ont oubliée. Pff, Personne ne lit plus désormais ! »

Le Codex de Calomnie

Connu aussi sous le nom de **Livre des Mensonges**, ce tome est le tristement célèbre guide le plus complet sur la duplicité et la tromperie jamais écrit.

Sur la forme, c'est un texte en noir sans relief avec des bords de pages argentés. Il est suffisamment petit pour rentrer dans une poche de taille normale. Le document contient cependant de tels secrets sur le double jeu et la ruse, que tous les tricheurs et voleurs ont entendu parler de son existence et rêvent d'en acquérir une copie.

Un personnage qui lit le codex change pour toujours. Plus jamais on ne le verra se livrer au simple bavardage, pas plus qu'il n'écouterait

les autres parler sans intervenir. Il ne sera plus aveugle aux pensées, désirs et motivations des autres. Chaque tic du visage, chaque intonation de la voix, chaque geste de la main révèle quelque chose pour lui. Les gens seront pour lui comme des livres - ouvert en grand avec leurs secrets exposés.

En interprétant le langage du corps, le personnage est capable de discerner quand les autres mentiront. Il devient aussi un maître pour cacher ses propres mensonges. En conséquence, il se détache inévitablement du monde et se méfie de tous ceux qu'il rencontre car les petites demi-vérités et mensonges qui font partie de la vie quotidienne sont pour lui mis à nu. Pour le nouveau personnage, tout le monde semblera être un menteur - à un degré plus ou moins important - et il sera incapable de faire confiance à qui que ce soit.

Un personnage qui lit ce livre reçoit un bonus de +30% sur tous les tests relatifs à l'utilisation de la compétence Perspicacité.

Il gagne un bonus de +20% sur les compétences

Courtoisie, Déguisement, Influence et Séduction.

Il bénéficie d'un bonus de +10% sur tous les tests où « la lecture » d'une autre personne peut fournir un avantage distinct. Cela peut inclure l'utilisation des compétences Eloquence, Connaissance de la Rue et Perception. Au grès du MJ, ce modificateur pourrait même s'appliquer à des tests d'Evasion et de Parade, si le personnage peut voir le visage de son adversaire - et donc lire ses intentions.

La lecture du Codex de la Calomnie prend 8 semaines.

Les inconvénients d'être si habile à lire le comportement des autres devraient être en grande partie sujets à l'interprétation du personnage. Un Maître du Jeu qui trouve que le personnage n'agit pas de façon suffisamment détachée et soupçonneuse devrait imposer des sanctions sur son aptitude à lire les autres. Cela simulera la décision inconsciente du personnage d'oublier ce qu'il a appris afin de pouvoir se rapprocher des gens à nouveau.

Catalogue des Bêtes & Manuel de l'Invocateur

Ce livre énorme rassemble réellement deux volumes en un : le premier détaillant des créatures du monde alentour, le second fournissant les moyens d'invoquer une sélection de ces créatures pour accomplir la volonté du propriétaire du livre.

Le manuel est relié dans une grande variété de cuirs et de peaux, cousues ensemble de façon quasi transparente. On y trouve notamment un morceau de crinière de griffon, une section de chitine d'araignée géante et une seule écaille luisante de dragon.

La première section du tome offre une encyclopédie non seulement réaliste mais entièrement mobile des bêtes. Les dessins des créatures et les actions qu'ils représentent sont si réalistes que le lecteur du livre se sentira comme s'il les observait dans leur habitat naturel. Un personnage qui a accès à ce livre devrait être en mesure d'identifier toute créature avec une grande facilité (+40% au test de Connaissance (Animal)). Une identification réussie fournira un aperçu des habitudes, des capacités et de l'environnement préféré de la créature.

La deuxième partie du manuel contient un certain nombre d'illustrations à l'encre d'or et d'argent. Chacun de ces esquisses, ne représente pas qu'une créature mais son essence même, jusqu'à ce qu'elle soit appelée.



En plaçant une goutte de son sang sur une page, le propriétaire de l'ouvrage peut invoquer l'une des créatures. Elle apparaît un Tour de Combat plus tard et elle est tout à fait docile et serviable (dans les limites de son intelligence). Si la créature est tuée, son cadavre reste complètement corporel et non-magique. La page à partir de laquelle elle a été invoquée restera à jamais vide.

L'invocateur peut congédier une créature, la renvoyant à la page qu'elle occupait dans le manuel. Il faut pour cela une seule Action de combat et la créature ne peut pas être invoquée de nouveau au cours du même cycle lunaire. Conjuré une nouvelle créature du livre renvoie automatiquement tout autre créature invoquée et encore en vie, dans sa page.

Le manuel présente les créatures suivantes :

- le Babouin
- L'ours brun
- Le Crocodile
- Le Faucon
- Le Lion
- La Vipère

Toute créature invoquée dans le livre possédant normalement, une INT inférieure à 5 est considéré comme ayant 5. Cela lui permet de suivre les instructions comme le ferait un chien dressé. Toute créature invoquée protégera instinctivement son maître.

Le Maître du Jeu doit se sentir libre de modi-



fier cette liste: des pages du livre ont pu être arrachées ou il peut en ajouter de nouvelles pour rendre compte des spécifications de sa campagne.

Le Livre du Malheur

Toute la douleur et l'angoisse rencontrées au cours de sa vie de tortionnaire-mage, l'auteur l'a versé dans ce tome odieux. Le résultat est un livre dont émane une tristesse qui drainera la joie du plus optimiste des hommes. Plus que cela, les détails des méthodes de torture les plus inhumaines sont incluses, fournissant les moyens de briser la volonté de n'importe qui.

Un personnage qui tient le livre doit réussir un test de Persévérance une fois par heure ou être empli d'un sentiment de désespoir. Un personnage qui obtiendra une Maladresse à ce test sera tellement submergé par l'horreur, qu'il tentera immédiatement de mettre fin à ses jours.

Les Personnages dans un rayon de 5 mètres autour de l'ouvrage doivent aussi effectuer le même test, mais avec un bonus de + 20% et ne seront pas soumis au même effet en cas de Maladresse.

En se référant aux méthodes contenues dans le tome, un personnage peut extraire de l'information au moyen de la torture. Il faut avoir le cœur bien accroché, car il faudra que le personnage fasse des choses que la plupart des individus trouveraient horribles et abjectes. Un individu tourmenté par une personne ayant accès au Livre du Malheur doit réussir un test de Persévérance toutes les heures ou révéler tout ce qu'il cache.

Le bourreau peut choisir d'appliquer une pénalité à ce test entre -10% à -40%. Plus grand est le malus, plus terrifiant (et permanent) seront les effets de la torture utilisées.

En raison de la connaissance spécifique de la physiologie que le livre offre, un personnage qui l'a lu est beaucoup plus efficace lorsqu'il combat ses ennemis. La chance d'infliger un coup critique en combat est doublée tant qu'il utilise une lame à une main de la taille d'une Épée courte au plus (les armes plus grandes sont trop imprécises pour bénéficier des enseignements de ce livre).

La lecture du Livre du Malheur prend 4 semaines - au cours desquelles le personnage ne dormira probablement pas une seule nuit d'un repos tranquille ; qui plus est, son regard sur la vie s'assombriera sensiblement.

En apparence, le Livre du Malheur est horrible-

ment inoffensif. Doté d'une reliure en cuir gris fané et de l'illustration d'une lourde chaîne sur sa couverture, il pourrait se dresser aisément sur une étagère parmi d'autres livres sans se faire remarquer (si ce n'était l'aura odieuse qu'il dégage).

Le Livre de l'Hiver

Doté d'une scintillante couverture de glace sculptée et de pages de tulle givrée, il s'agit d'un tome unique et merveilleux. Sculptée plus qu'écrit, ce livre contient une mine de renseignements sur la vie dans les terres gelées, ainsi que des informations historiques et géographiques détaillées. De plus, la possession de cet ouvrage confère à son propriétaire une protection contre la rigueur du climat arctique.

L'histoire et la géographie précise décrite dans le livre dépend entièrement du cadre de campagne. Dans Nehwon, il fournira des détails sur les terres au nord des monts Trollstep. Dans l'Europe du Tragique Millénaire, il fournira des informations sur le nord de la Skandia et de la Muskovia. Le Maître du Jeu doit se sentir libre d'adapter le contenu de ce livre, mais il devrait normalement comprendre des cartes détaillées de régions même les plus inhospitalières, avec une explication de la culture, de la politique et de l'histoire de ces lieux. Tous les tests de Connaissance et de Culture en rapport avec ces régions devraient recevoir un modificateur +20% aussi longtemps que le personnage a accès à ce tome.

Un aventurier qui lirait les explications exhaustives de ce livre sur la météorologie, les habitudes des animaux et l'utilisation de la flore recevra un modificateur de +10% aux tests de Survie en régions arctiques. La Lecture de cette section prend 4 semaines.

Grace à un enchantement sur le livre lui-même, son propriétaire ne ressentira jamais le froid, ni ne souffrira d'engelures. Il est même à l'abri des effets des sorts à base de froid comme *Morsure Glaciale* ou *Tempête de Glace*.

Les Annales de Sang

Non seulement les mots dans ce tome sont écrits en lettres de sang - une pratique assez habituelle parmi les noirs sorciers - mais la couverture est façonnée à partir de tissu pulpeux, qui continue à pulser de façon rythmique comme le ferait un cœur. Plusieurs yeux ont également été cousus sur cette couver-

ture, qui s'agitent pour inspecter ceux qui s'approchent de trop près. Une telle vue est suffisante pour faire fuir de terreur la plupart des hommes. Ceux qui ne le font pas - et choisissent plutôt d'ouvrir le livre - découvriront dans ses pages toutes sortes de blasphèmes.

La première partie de ce tome détaille différentes rencontres entre des sorciers mortels et des créatures des plans inférieurs. Un personnage qui lirait ceci apprendrait beaucoup sur l'étiquette qu'impliquent de telles réunions. Toutes les utilisations futures de compétences telles qu'Influence ou Courtoisie, reçoivent un modificateur +20% quand elles se rapportent à des interactions avec ce genre d'entités.

La section suivante détaille l'organisation des plans inférieurs. Les informations qui sont révélées ici (que ce soit la géographie ou la hiérarchie des «Enfers») dépendront entièrement du monde de campagne. La familiarité avec cette section apporte un modificateur de +30% à l'usage de la compétence Connaissance (Plan inférieurs).

La lecture de chaque section de l'ouvrage prend 4 semaines.

Les Rouleaux des Esprits

Cette curieuse collection de documents révèle bien des secrets sur la communion ou la lutte avec les esprits. Toutefois, un enchantement sur ces parchemins fait en sorte qu'ils restent invisibles à moins qu'un esprit se trouve à proximité! Lorsqu'ils sont visibles, les rouleaux sont de tailles et couleurs diverses - un méli-mélo de parchemins, tous frisés et effilochés par une utilisation intensive. Le texte a été écrit par un certain nombre de mains différentes, ce qui indique que les rouleaux ne sont pas l'œuvre d'un seul érudit, mais de plusieurs, tous intimement familier avec le fonctionnement du monde des esprits.

Si un esprit s'approche dans un rayon de 10 mètres des rouleaux, ils deviennent alors visibles.



Ils disparaissent à la vue 1D10 tours après le départ de l'esprit.

Un personnage qui lirait tous les manuscrits (ce qui prend 6 semaines) acquiert la capacité de voir un esprit avec test de Perception réussi. Le fait que les rouleaux deviennent visibles est généralement suffisant pour l'avertir qu'un fantôme se trouve à proximité.

En outre, il est capable d'utiliser le sort *Fléau des Esprits*, même s'il n'a jamais appris l'incantation.

Enfin, lorsqu'il interagit avec des esprits, le personnage est si bien versé dans les règles du monde spirituel, qu'il reçoit un modificateur de +20% sur les tests de compétences de Courtoisie, Perspicacité et Influence.

