Le Codex Tenebrae

Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par ELDER CRAFT

Scénario pour Aria créé par Anonyme
Dernière modif. par Anonyme le 27/7/2024 | Etat d'avancement : Prêt !

Le Codex Tenebrae

Ce fichier n'est à l'origine pas tout à fait une trame, mais une proposition d'un ouvrage pour permettre à la meneuse de récompenser ses joueurs. Vous pouvez proposer le livre comme une récompense à une quête, ou l'utiliser comme un moyen d'offrir d'autres compétences à vos joueurs, puisque même les non mages peuvent obtenir les pouvoirs de l'ouvrage.

Le livre permet à celui qui le lit d'obtenir des pouvoirs en rapport avec les ombres, et sa lecture est déjà une petite énigme en elle-même.

Si vous avez vu la campagne du Tribunal des Dragons sur Internet, alors vous êtes probablement en train de penser à Luminiis. Le livre peut tout à fait avoir un rapport avec cette divinité : il en a un lorsque je l'ai imaginé. Mais le Baraht est si loin d'Aria !!

Naturellement, quand j'ai imaginé le livre j'ai aussi pensé à des personnages manipulant les ombres (ou semblant le faire) dans d'autres œuvres. Je suis contraint de citer notamment Shikamaru ou Pride, mais il en existe quelques autres.

La découverte du livre

Tu trouves un livre simple, sans fioriture. Sur sa couverture de cuir sombre, il écrit Codex Tenebrae. Mais lorsque tu ouvres le livre, tu t'aperçois avec surprise que les pages sont entièrement noires. Aucune lettre ne ressort, aucune enluminure n'est visible, à tel point que tu te demandes si le livre est rédigé ou non...

Lire le livre

Le livre peut tout à fait être lu, mais dans certaines conditions, liées à l'ombre et à la lumière. L'objectif est de pousser vos joueurs à être créatifs, et à trouver une solution originale.

Lorsque quelqu'un lit le livre d'une certaine manière, il apprend un pouvoir (en fonction de la façon dont il a lu le livre) à 50%. Ce personnage ne pourra plus jamais lire l'ouvrage d'une autre manière. Autrement dit, il n'est possible d'apprendre qu'un seul pouvoir par personne.

Naturellement, vous êtes libres de modifier cette proposition.

Également, vous pouvez proposer à un personnage pratiquant la noble magie d'Aria d'associer le pouvoir qu'il apprend à une couleur de cartes, plutôt que d'en faire une compétence.

Voici mes propositions de lecture :

Façon de lire	Pouvoir	Carte (optionnel, pour un mage)
Lire le livre les yeux fermés	Manipulation de l'ombre	Coeur
Lire l'ombre des pages	Ombre vivante	Carreau
Lire avec la lumière derrière la page (transparence)	Invoquer des créatures de l'ombre	Pique
Lire dans le noir total	Dissimulation dans les ombres	Trèfle
Lire le livre dans l'ombre projeté par le lecteur	Voyager dans les ombres	Carreau

Pour quelques détails de plus

Voici un rapide descriptif des pouvoirs, tels que je les ai imaginés.

Manipulation de l'ombre : Permet au personnage d'étendre son ombre vers l'ombre d'un objet ou d'une personne, et de s'y connecter. Il est alors possible de forcer la personne où l'objet projetant l'ombre à effectuer des mouvements. On pourrait forcer une personne a ouvrir la main et lâcher son arme ou faire un pas en avant. Un objet ne pourrait pas s'envoler, mais pourrait glisser sur le sol, par exemple. Si vous pratiquez des jets en opposition, je conseille de faire un jet sous intelligence ou psychologie pour résister, mais vous pourriez préférer un jet de force. Personnellement, je suis partisan de faire jeter son test de compétence au PJ uniquement.
Ce pouvoir ne fonctionne pas correctement s'il y a trop d'ombre, et n'est pas très discret.

Ombre vivante : permet de donner vie, forme, volume et consistance aux ombres. En utilisant ce pouvoir, une ombre peut bouger selon la volonté du personnage et prendre différentes formes. On pense rapidement à la façon d'attaquer de Pride avec ce pouvoir, mais on peut imaginer déplacer des objets, faire un croche-patte, créer des prises voire un escalier pour grimper une falaise...

Invoquer des créatures de l'ombre : ce pouvoir ne marche que la nuit et permet d'invoquer des animaux fait d'ombre. Vous pouvez permettre à votre joueur de tenter d'invoquer la créature de son choix (éventuellement avec un léger malus), ou vous pouvez utiliser la table proposé pour Evy dans GoR : on jette un dé 10 avant de regarder la table qui suit.

1. Hamster de l'ombre
2. Hamster de l'ombre
3. Serpent de l'ombre
4. Loup de l'ombre
5. Cheval de l'ombre
6. Rhinocéros de l'ombre
7. Eléphant de l'ombre
8. ??
9. ??
10. Dragon de l'ombre

Dissimulation dans les ombres : le personnage peut en quelque sorte entrer dans une ombre pour s'y cacher. Il est également possible de se déplacer d'ombre en ombre lorsqu'elles se touchent, mais pas de se

téléporter d'une ombre à une autre. Tout au mieux, il est possible de sauter rapidement d'une ombre à l'autre. Par contre, il est possible de se cacher dans l'ombre d'un objet ou d'une personne en mouvement, et de se déplacer avec celle-ci, ou de glisser dans une autre ombre lors du mouvement. Un expert pourrait lancer un objet et se cacher dans son ombre pour voyager avec lui. Pour limiter la puissance du pouvoir, gardez à l'esprit que ce n'est pas de la téléportation : un risque de chute est toujours possible et s'il est possible de se glisser sous une porte, il faut qu'il y ait une ombre de l'autre côté pour pouvoir y aller.

Voyager dans les ombres : le personnage touche une ombre, disparaît et réapparaît dans les secondes qui suivent près d'une autre ombre. Si la distance est grande, alors le jet peut souffrir de malus importants. De même, si le personnage ne voit pas l'ombre d'arrivée ou n'est pas sûr qu'elle existe (par exemple, si le personnage veut rejoindre la place des nobles d'Aria à midi) alors le jet peut souffrir de différents malus. Enfin, vous êtes libre de décider que le pouvoir fonctionne mieux la nuit (tout est dans l'ombre) ou moins bien (il n'y a qu'une seule ombre incroyablement grande).

Mot de la fin

J'espère que cette proposition d'objet et de pouvoirs vous inspirera et vous servira. N'hésitez pas à passer sur le Discord d'Elder Craft si vous avez des idées d'ajouts ou que vous souhaitez faire un retour sur ma proposition !

Bon jeu à vous !