

# DISTARA LA CITÉ DU TONNERRE

Scénario facile avec une intrigue simple pour deux à cinq joueurs débutants ou confirmés. Nos héros sont chargés d'une mission de sauvetage d'une invention précieuse : Le Fulguris, un prototype de machine volante. Pour rendre l'œuvre à son inventrice ils devront braver de nombreux pièges et affronter le voleur au sommet de la tour du Tonnerre. Une petite aventure dans un univers fantasy-steampunk.

Écrit pour l'univers d'Aria mais facilement utilisable pour tout jeu de rôle à univers médiéval-fantastique

Auteur : MiniEndive

Contact : [miniendive@gmail.com](mailto:miniendive@gmail.com)

## INTRODUCTION

Nos joueurs sont engagés dans une quête au service d'une mage qui cherche à récupérer un objet issu du fruit de ses recherches qui lui a été volé. Notre équipe a répondu à une annonce que la mage Ingrid avait posté et les voilà chez elle autour d'un thé pour leur expliquer en quoi leur mission consiste. Il faut retrouver un prototype de vaisseau volant qu'elle a construit dans sa ville natale et qu'on lui a retiré. La magicienne avait pris soin de retirer deux pièces d'alimentation avant d'être bannie de Distara, sa ville natale, pour rendre le vaisseau inutilisable. Elle leur confie alors la première *Turbine de condensation* à replacer dans le vaisseau. Ensuite les Pjs devront se rendre dans la ville et fouiller l'ancien atelier d'Ingrid, là ils devraient trouver la deuxième *Turbine de condensation* permettant d'activer le vaisseau et s'enfuir avec. Ingrid évoque également que les héros auraient sûrement besoin d'aide sur place et devrait chercher pour une certaine Ilia.

Juste avant de partir Ingrid glisse une plaque aux Pjs, il y est gravé une suite de symboles : **le chiffre 3 + Un os cassé en deux. Le chiffre 9 + Un rectangle avec une flèche vers le bas. Le chiffre 6 et une spirale dans un carré.** En retour Ingrid leur promet un paiement ou alors la fabrication d'un objet de leur choix. Une fois en route pour Distara les Pjs arriveront au port d'Empuit qui fait la liaison entre l'île et le continent.

## INGRID

Elle a été une magicienne renommée dans la cité du Tonnerre pour ses créations brillantes. Elle a des cheveux gris clair et pourtant le visage d'une femme d'à peine 40 ans, elle est habillée d'un équipement de toile et d'ossature noir et métallique. C'est une magicienne *Statique* qui a œuvré toute sa vie à créer des machines au service des humains, plus précisément des prototypes de machines volantes. Malheureusement pour elle son succès l'a dépassée et son rival Amarillo a comploté pour la faire bannir de la cité tout en récupérant le fruit de ses recherches. Quand elle a eu besoin de la source d'énergie de la tour Tonnerre, il lui en a empêché l'accès en dénonçant qu'elle voulait utiliser la source pour une arme surpuissante. Elle a ensuite été bannie pour « Création portant atteinte à la sécurité de la cité de Distara ».

Son chemin croise celui des Pjs quand ils se proposent pour lui rendre service et récupérer sa dernière invention : *Le Fulguris*. C'est un prototype de machine volante prenant la forme d'un vaisseau triangulaire. Avec les deux turbines et l'énergie de la tour du tonnerre le véhicule devrait fonctionner.

## LE PORT D'EMPUIT

Pour atteindre la cité du Tonnerre il faut d'abord passer par le port d'Empuit, c'est un village de pêcheurs installé en haut d'une falaise reliée à un port en bas, sur lequel de nombreux bateaux sont amarrés. Les

joueurs trouveront quelques habitations et la taverne du « *Chinchard frit* » où ils devraient trouver des informations pour se rendre sur l'île de Distara. La taverne est pleine de vie contrairement au village, les pêcheurs ont terminé leur journée. En discutant avec les clients ou le tenancier les Pjs se verront proposer différents moyens de traverser : L'un des pêcheurs se proposera de déposer l'équipe à Distara pour 4 pièces d'or par tête. C'est un prix très élevé mais possiblement négociable.

Enfin une vieille femme leur conte l'histoire du passage des bagnards, autrefois Distara était une prison pleine de voleurs forcés aux travaux d'extraction de minerais. Certains d'entre eux auraient réussi à s'échapper en creusant une galerie sous la mer, ils seraient ressortis dans le village par le puit sur les quais du port et en aurait fait une cachette de prédilection pour leur trésors volés.

Le seul moyen de descendre au port qui se trouve au pied de la falaise est un monte-charge en bois relié à un treuil. Malheureusement le monte-charge s'est fracassé sur les flancs de la falaise, il faudra le reconstruire pour descendre en sécurité et se mettre les pêcheurs dans la poche. Peut-être le prix peut-il être négocié après avoir rendu un tel service...

## ENTRER DANS LA VILLE

En tentant sa chance dans le puit du port notre équipe trouvera bel et bien une galerie qui remonte au fond du puit, il faut plonger et retenir son souffle jusqu'à retrouver de l'air. Le tunnel est taillé à même la roche grisâtre, le chemin d'enfoncement de plus en plus jusqu'à s'ouvrir sur une grande salle. L'obscurité est totale, on ne voit même pas sa main devant son visage. Dans les murs creusés se trouvent des coffrets vides, des lanternes éteintes des tableaux aux toiles pourries et quelques grands sacs. En fouillant bien les Pjs peuvent découvrir *une dizaine de pièces d'or, un grand coutelas, des pioches et pelles, de la vaisselle en argent et une carte des souterrains de Distara.*

La carte indique quatre points pour ressortir dans la ville, une grotte proche du port, un passage dans une rue des quartiers bas, un passage menant directement à l'ascenseur dans l'atelier d'Ingrid et un accès aux sous-sols de la tour du Tonnerre.

Si nos héros choisissent la mer ils arriveront au port où trois guides se présenteront rapidement à eux pour les aider à se repérer dans la cité. La première, Korou est une vieille femme, elle dit connaître toute la ville comme sa poche et demande le paiement de 4 pièces d'or la journée. Le deuxième est Ruby un jeune homme dont le visage est masqué par un foulard, il dit qu'il ne posera pas de questions et guidera ses clients n'importe où dans la ville, il demande 2 pièces d'or. Enfin le dernier guide est un enfant appelé Jasper, il dit être capable de trouver son chemin dans Distara les yeux bandés, il ne demande pas de paiement, juste un repas par jour. Des trois guides la première est chère mais honnête, le deuxième est louche mais peu cher et l'enfant a pour intention de les voler à la première occasion et s'enfuir.

La ville est donc divisée entre les quartiers hauts et les quartiers bas, les accès ne sont pas réservés mais les fréquentations ne sont pas les mêmes partout. En entrant par le port il est possible soit d'aller aux quartiers Bas avec des auberges, un marché couvert, des habitations ainsi que l'atelier d'Ingrid. Aux quartiers Hauts il y a de grandes villas, des bâtiments administratifs comme la Chambre des Mages, la tour Tonnerre et également la maison de Shazam en forme de chapeau. Le guide sélectionné conseillera de prendre une chambre dans une auberge avant de partir à l'aventure, chacun peut facilement indiquer le chemin vers les ateliers abandonnés d'Ingrid.

## LA CITÉ DU TONNERRE

Distara est une ville installée sur les falaises d'une île à quelques kilomètres au Sud des côtes, elle est perpétuellement sous des nuages noirs d'où gronde le tonnerre. On remarque immédiatement une immense tour qui perce les nuages noirs installée au bord de la falaise tout à l'Est. La ville forme un demi-cercle sur les bords des falaises avec un port au Sud, face à l'océan. Elle est construite de pierre et de métal et la population y est plutôt accueillante. La ville dispose d'une forme de magie très particulière basée sur l'électricité, le monument principal de la ville est une tour dont le sommet perce

la tempête et y récolte les éclairs. Ainsi la ville est alimentée en électricité pour faire fonctionner un système de tram sur rails, d'éclairage même en plein jour à cause de la faible luminosité mais aussi d'ascenseurs. On trouve des arrêts de et des panneaux indiquant les directions des trams dans toute la ville.

Une partie des habitants de Distara sont nés avec des habilités qui sont classés en trois catégories : Les Électriques, les Magnétiques et les Statiques. Les Électriques ont la capacité de créer des courants électriques avec leur corps allant d'une petite décharge à des arcs électriques extrêmement puissants. Les Magnétiques eux sont capables de produire des champs magnétiques leur permettant, à l'aide de bottes en métal, de se déplacer comme s'ils volaient. Ils peuvent aussi attirer ou repousser des objets métalliques comme des armes. Enfin les Statiques ont le pouvoir d'alimenter des objets en énergie électrique qu'eux seuls peuvent contrôler, ils utilisent donc souvent leurs créations comme des extensions de leur corps (membres articulés, véhicules, prothèses à impulsions électriques...)

## L'ATELIER ABANDONNÉ

C'est un bâtiment toujours protégé malgré qu'il soit à l'abandon, les guides ne se tenteront pas à entrer connaissant les rumeurs qui circulent sur le molosse de fer dans la cour du hangar. Un très grand hangar rectangulaire entouré de murs d'enceinte de 3 mètres. Pour déjouer les mécanismes de l'atelier les Pjs auront besoin des indications sur la plaque gravée. Dans l'enceinte se trouve un chien mécanique qui dort, il porte un collier de métal avec une résistance jaune fluorescente en forme d'os et un cadran circulaire avec un bouton tournant en 12 positions. Pour mettre le chien de garde hors d'état de nuire il faut discrètement mettre le bouton en position à 3 heure et presser, ainsi la résistance est retirée, tous cela sans réveiller la machine bien entendu.

Les portes du hangar sont entrouvertes, à l'intérieur c'est un grand débarras d'objets et machineries en tout genre baignés dans un nuage de poussière, la lumière traverse les carreaux venant du plafond. En fouillant on peut trouver des jambières à sauts propulsés, un boîtier déclencheur de champ électromagnétique, des bâtons lumineux et un casque isolant au chocs électriques. Ce sont des prototypes, il y a une chance sur deux qu'il se détruise à chaque tentative d'utilisation. Il y a une passerelle de métal qui mène à une salle vitrée à l'étage ainsi qu'une très grande trappe au sol tout au fond du bâtiment.

Sous la grande trappe se trouve un nouveau bouton tournant, pour l'activer il faut le mettre en position à 9 heure. Alors un ascenseur sort du sol, il mène à un dédale de passages souterrains sous la ville mais aucune indication quant aux autres entrées et sorties. Pour se repérer les aventuriers auraient besoins de la carte des bagnards.

Enfin dans la salle en haut de la passerelle se trouve un grand bureau lui aussi en désordre, dans une étagère on peut trouver un coffret avec un énième bouton tournant. Celui-ci se débloque sur la position à 6 heure et s'ouvre pour laisser découvrir la faible lueur jaune de la deuxième Turbine. Une fois en possession des deux turbines notre équipe va faire face à l'apprentie d'Ingrid, elle est déterminée à les arrêter, persuadée que ce sont des voleurs.

## ILIA

Elle apparaît dans l'atelier, et sans prévenir engage un combat. C'est une mage Magnétique, une jeune femme aux cheveux noirs en carré, elle est très élégante malgré son air strict et sérieux. Elle se déplace en faisant de grands bonds à l'aide d'une combinaison en métal, elle menace de blesser les aventuriers avec des couteaux de lancer qu'elle peut envoyer sans bouger d'un cil. En engageant la discussion Ilia se ravise une fois que les aventuriers ont prouvés leur bonne foi et se propose de les accompagner dans leur mission puisqu'elle sait où est caché le *Fulguris*. Pour alimenter les turbines, et donc la machine, Ingrid avait besoin de l'électricité que l'on trouve directement dans la tour Tonnerre, c'est là que les mages de la Tour ont caché le vaisseau et tentent d'en percer le secret pour le reproduire, tâche impossible sans les turbines de condensation. Après préparation Ilia guidera les Pjs vers la Tour.

## LA MAISON CHAPEAU (Interlude)

Cet interlude n'apporte rien au déroulé du scénario mais peut être amusante à jouer si vous vos joueurs avancent vite et que vous voulez gagner du temps. Shazam est un magicien très particulier issu de l'univers d'Aria, il vit dans une maison en forme de chapeau de sorcière. Il est assez nonchalant et très absorbé par ses projets, il voyage à travers le temps et mène des expériences scientifiques étranges.

En allant dans les quartiers Hauts nos aventuriers tombent sur une étrange maison en forme de chapeau, sur la porte est placardée une affiche qui dit : « Cherche aventuriers courageux pour mission possiblement hors de danger. Shazam » En effet le magicien excentrique cherche un matériau particulier : deux galets parfaitement identiques pour les transformer en télécommunicateurs. Si les Pjs frappent à la porte il leur demande deux galets parfaitement identiques et leur dit de revenir une fois qu'ils les auront, puis il claque la porte et ne dit rien d'autre. S'ils réussissent à trouver sur les plages deux galets et les ramener à Shazam il leur ouvrira et demandera à deux personnes de se tenir devant un chaudron dans lequel il mélange des objets métalliques, des fils, des antennes et des morceaux de carte mère. Il demande à deux personnes de tenir chacune un galet de souffler dessus et de le lâcher dans le chaudron au même moment. Si deux Pjs se dévouent, alors au moment où les galets touchent le fond du chaudron un nuage de fumée grise explose et il ne reste que les deux petits galets. Shazam vient de forger des galets télécommunicateurs, de n'importe où on peut entendre d'un galet à l'autre et y parler, l'effet est permanent. Shazam s'exalte, griffonne sur un bout de papier sa recette et congédie les héros et leur confie la paire de galets en remerciements. Si les aventuriers espèrent obtenir des informations ou d'autres objets curieux en revenant, la maison de Shazam aura disparue, ne laissant aucune trace.

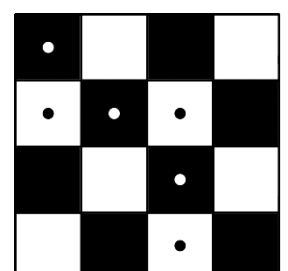
## LA TOUR TONNERRE

Un bâtiment circulaire de pierres noires illuminé par des lanternes jaunes fluorescentes, la tour compte 4 étages et un sous-sol. Ilia na souhaite pas accompagner directement les aventuriers dans la tour en revanche elle les suivra discrètement jusqu'au vaisseau et les aidera seulement si nécessaire. Si elles les observent agir de manière malhonnête elle leur portera difficilement secours...

**Arrivée par les sous-sols :** En poussant une lourde armoire les Pjs peuvent accéder à un grand entrepôt poussiéreux et mal éclairé. De toutes part sont rangés des livres d'archives, des appareils de calculs, des tenues de mages et des équipements diverses. Il y a de temps à autres une personne qui descend pour déposer des archives ou des tenues de mages, l'accès se fait par un escalier en pierre le long d'un mur. C'est le moment d'établir un plan au calme, on entend l'agitation des machines de l'autre côté de la porte en bois.

**Le rez-de-chaussée** est une salle large et ouverte où travaillent de très nombreux mages en charge de la bonne distribution de l'électricité dans la ville. Ils sont sans repos et travaillent jours et nuits sur de longs bureaux face à des écrans de contrôle. L'entrée n'est pas gardée, il est possible de passer discrètement ou de se faire passer pour un mage. L'escalier menant au premier étage est juste en face de l'entrée tout au bout de la salle. Si nos aventuriers sont déguisés en mage il est probable que l'un d'entre eux se fasse recruter pour prendre un tour de garde sur la distribution des luminaires des quartiers hauts.

**Au premier étage** se trouve une grande salle carrée couverte d'un damier noir et blanc (4x4 cases) sur le sol et le plafond, de l'autre côté se trouve une porte menant à l'escalier pour le prochain étage. Les cases font environ 2m de côtés et cachent un puissant mécanisme magnétique. Les cases noires attirent tout élément métallique au sol et les cases blanches les attirent au plafond. Il existe un chemin qui n'est pas magnétisé, aux héros de le trouver à tâtons en jetant des objets sur les cases pour voir si elles sont magnétiques ou non.



**Le deuxième étage** est aussi une grande salle carrée avec en son centre un coffre et une porte dérobée sur le mur à gauche. Si les héros ouvrent le coffre il est vide, mais déclenche un piège fumigène qui commence à remplir la pièce. Grâce à la fumée il est possible d'observer attentivement et de voir une fente au sol par laquelle un peu de fumée s'échappe, il suffit de pousser la porte camouflée. Ilia peut intervenir dans cette salle si nos aventuriers sont sur le point d'être asphyxiés, elle leur ouvrira la porte pour le prochain étage.

**Au troisième étage** nos héros font la rencontre d'Amarillo le mage Électrique et rival d'Ingrid, il est en train de tester le Fulguris pour le faire fonctionner. Le vaisseau est installé sur une estrade centrale, aux quatre coins de la pièce se trouvent des poteaux qui génèrent de l'électricité alimentant les batteries du vaisseau. Amarillo se retourne et interpelle le groupe, il s'apprête à engager le combat si quiconque veut s'emparer de son invention (volée). Il avoue très facilement qu'il a manipulé la Chambre des Mages pour prendre possession de l'invention d'Ingrid. Il reste très méfiant quant aux intentions des Pjs et ne se laissera pas duper. De plus si Ilia a rejoint le groupe alors Amarillo qui la reconnaît sera plus susceptible de vouloir éradiquer la menace que représentent ces intrus.

Si nos aventuriers n'arrivent pas à négocier ou à neutraliser discrètement Amarillo un combat (final) s'engage, Amarillo utilisera les quatre bornes électriques pour alimenter ses éclairs et électrocuter le groupe d'aventuriers. En les détruisant les Pjs pourront affaiblir sa portée et se débarrasser du mage dissident pour le remettre aux autorités, c'est ce que peut suggérer Ilia.

**Le quatrième étage** est le dernier, le sommet de la tour est plongé dans l'obscurité de la tempête, les vents sont violents et le tonnerre gronde perpétuellement. Un mat métallique est dressé vers le ciel. Parfois il est frappé par un puissant éclair, rendant le métal brûlant et fumant. C'est une piste de lancer idéal pour le Fulguris et finalement quitter la cité du Tonnerre par les airs.