

# CAELI

Scénario facile avec une intrigue simple pour deux à cinq joueurs débutants ou confirmés.

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 Pjs sont une équipe d'aventuriers installés à Aria, la capitale à la recherche de petits boulots pour leur permettre de vivre. Ils ne sont pas célèbres, ni particulièrement puissants ou entraînés. Juste un groupe de personnes mettant leur compétence au service de différents clients. Et en ce moment ils travaillent pour l'académie de magie d'Aria. Ils ont été engagés pour aider une vieille mage, Bulle Pourpille. En effet elle veut vider son caveau de babioles magiques alors l'académie engage les PJ pour assurer le chargement et transport. Si tout arrive à destination sans casse alors chacun sera récompensé de 4 pièces d'or. Elle vit à l'écart de la ville dans une petite chaumière, l'académie leur prête charrette et cheval pour le transport. En arrivant au sommet de la colline sur laquelle est installée une petite chaumière, isolée vous sentez le vent vous pousser dans le dos. Le ciel est d'un gris opaque et des nuages globuleux semblent traverser le voile pour chatouiller les sommets des pins au lointain. Bulle Pourpille est accueillante et sympathique, une vieille femme à la peau pale et ridée. Elle leur propose un thé avant le chargement et demande au PJ de sortir tout ce qu'il y aurait de magique dans le caveau. En fouillant vous trouverez :

- Un coutelas avec une rune en forme de flamme sur le manche (la lame s'enflamme si elle est exposée au soleil)
- Une jarre remplie d'un liquide turquoise et de grandes feuilles en forme de cœur. (Décoction de feuilles Lovandier : Potion pour

rendre très gentil la personne qui respire les effluves en contact de l'air.)

- Un grand grimoire écrit en runes inconnue (On parvient juste à déchiffrer le titre : Mémoires Royales de Caeli)

Connaissances des secrets : Une puissante magie endormie infuse la pièce, en fouillant en détail au sol se trouve une stèle et des runes dessinées autour, impossible de les lire comme celle du

grimoire. Le PJ qui fouille la pièce se retrouve au centre de la stèle et sans savoir pourquoi commence à léviter, comme si un vent le soulevait. En quelques instants une énorme bourrasque transperce le sol et le plafond de la chaumière, éblouissant les PJ au passage. Dans ce grand fracas le PJ qui fouillait se retrouve projeté dans les airs, au-dessus de la chaumière puis de plus en plus proche des nuages jusqu'à les traverser et ne plus rien voir.

Si les PJ encore dans le caveau se décident à rattraper leur amis, le seul moyen pour eux est de prendre ce bref courant aérien. Là-haut, après un voyage déstabilisant dans les brumes sans rien

pour s'accrocher, ils se retrouvent dans un sanctuaire sombre. La grande porte circulaire, au sol par laquelle ils arrivent, se referme derrière eux. Dans la pénombre, ils font d'abord face à un jeune homme à la peau brune, les cheveux frisés et sur ces joues au lieu de taches de rousseur des paillettes d'or. Il est inconscient allongé sur le côté, puis en face de lui : une statue un peu plus grande que la normale d'un homme tenant fermement une ombrelle faite d'un alliage gris clair.

Une fois soigné, le jeune homme épuisé ouvre ses yeux clairs, couleur dorée et dit qu'il s'appelle Elim. Il est astronome et étudie ce lieu qu'il appelle le Passage du Zénith. En apprenant que les PJs viennent du sol terrestre, ses yeux s'illuminent. Très enthousiaste, il leur propose d'aller à la capitale pour faire part de sa découverte et trouver un moyen pour eux de rentrer. En sortant des sous-sols guidés par Elim vous êtes baigné dans la lumière et découvrez devant vous ce qui ressemble à un avant-poste, une ville-port où des navires flottants transportent des

marchandises. Tout est fait de cuivre et de fer, des toiles blanches servent aux ballons ou aux voiles des vaisseaux. Vous semblez avoir atterri au sommet d'un nuage sur lequel une ville a été construite. "Bienvenue à Port Zenith"

Elim explique en se couvrant d'une capuche blanche qu'il ne pourra pas leur payer leur place pour se rendre dans la capitale : Caeli. Il faut un navire au PJ, qu'ils pourront obtenir en cherchant sur le

port. Il y a des navires de transport : 20 plumes par personne ou alors ils peuvent se faire engager par un capitaine de bonne humeur.

Capitaine Leko : Une femme musclée avec une longue chevelure brune remplie de plumes noires. Elle accepte d'emmener le groupe à la capitale, elle rentre à Caeli après avoir déposé sa marchandise (des caisses de matériaux de construction). Elle dirige le Pendulier. Leko voulant prendre du repos supervise la traversée mais n'intervient qu'en dernier recours. Une fois devenus moussaillons, il faut préparer le départ.

Vigie : Percevoir et alerter pendant la navigation.

Navigateur : Utilise son intelligence pour déterminer la meilleure trajectoire grâce à la table astrographique.

Voiles : Hisser ou affaler les voiles au moyen de cordage sous les indications du capitaine.

Canonnière : se défendre si nécessaire.

Lance éclair : %Combat à distance Un canon chargé d'une fine lance en métal qui se charge d'électricité en traversant l'air et explose une fois sa cible atteinte. Élimine les plus petits vaisseaux.

Bombe brume : % Force Catapulte fonctionnant à la force humaine, lance dans les airs une sphère de la taille d'un tonneau, elle explose libérant un dense nuage de brume. Endommage-les gros vaisseaux.

% - Vigie Perception : Un très grand vaisseau dirigeable perce les nuages et se dirige vers le Pendulier. Descendant du ciel et perçant un voile de nuages blancs, un immense dirigeable fonce vers votre vaisseau. Vous parvenez facilement à distinguer le blason

d'or surmonté d'une Lune en argent qui orne l'immense ballon. Une flèche à message se fige sur votre pont, vous lisez : "Livrez-nous Elim sain et sauf. Aucune rançon n'est acceptable. Ne nous obligez pas à employer la force." Signé Nelwak, accompagné d'un sceau de la Garde de Caeli Elim explique qu'il a dû fuir pour effectuer ses recherches jugées futiles par le palais royal. Il connaît Nelwak, c'est le garde en chef de la reine Panna, s'il apprend que les Pjs sont des terrestres alors il les fera enfermer et interroger. Ils doivent donc fuir. Le dirigeable ne semble pas rattraper le Pendulier, en revanche vous apercevez quatre ombres sortir du vaisseau mère.

Faucon : Très rapide, il attaque en lacérant sa cible par de nombreux passages. Un coup franc suffit pour le faire chuter, le déséquilibrer ou le tuer. Seulement pendant l'affrontement avec les faucons, deux ombres inquiétantes apparaissent au-dessus des PJs  
Vautour : Il plane au-dessus de sa cible et libère des capsules explosives (mini bombe brume). Ils ont pour but d'endommager le navire Dans ce qui ressemble à un vaisseau monoplace, Nelwak lui-même aborde le Pendulier et atterrit sur le pont.

Nelwak : Un homme robuste de taille moyenne porte une combinaison couleur cuivre et argent ressemblant à une armure. Il se bat à l'aide de plumes en métaux fixés sur ses jambes qu'il lance à l'aide de courants d'air. Une fois le chef de la garde de Caeli repoussé - il saute du navire et atterrit sur son vaisseau monoplace - les Pjs découvrent que la table astrographique est détruite et ne pourra pas être utilisée pour un nouveau départ. Leko leur demande d'aller lui en trouver une à Caeli.

En arrivant vous discernez une silhouette dans les nuages, une ville en forme de cône se décomposant en plusieurs fleurs les unes sur les autres tournant toutes dans le même sens à des vitesses différentes. Au sommet, au-dessus de la plus petite fleur, un palais somptueux fait de verre et de métal, l'Atrium vole au-dessus de Caeli. Le Pendulier amarre dans les bas ports à l'emplacement 17, plus discrets et cachés du palais royal. Elim vous explique : " *Demain nous irons*

*parler à la reine en personne. Pour cela il nous faut trouver un passeur de vents pour atteindre le palais, s'informer sur la stèle du Zenith au temple Constellation, trouver un lieu pour dormir et enfin réparer la table astrographique de Leko. Par quoi voulez-vous commencer ?”*

Les PJ peuvent vendre leur propre équipement pour gagner de l'argent.

### **L'échoppe d'Ulmex 3e District :**

- Chaînette et grappin motorisé 10
- Appeau étrange 5 Ne fait pas de bruit quand on souffle mais appelle au hasard un ou plusieurs oiseaux
- Gourde au vent 10 Avale conserve et recrache des bourrasques de vent.
- Trou de ver de poche 30 Une petite sacoche noire et une petite sacoche blanche qui communique dans un sens unique (noir vers blanc).
- Dépolarisateur 20 Une capsule métallique souple qui une fois retournée inverse la météo dans une zone donnée pour 2-3 minutes. (Chaud-froid / humide-sec)

### **Tente des passeurs de vents 4e District :**

Une sombre tente dans laquelle se trouvent des tables et un comptoir. La tenancière propose les services d'un passeur pour 5 plumes. Une fois que Siké le passeur leur demandera le rendez-vous il demandera une augmentation de 15 plumes pour le risque pris d'aller sur l'atrium sans autorisation. Il indique un point de rendez-vous au 5eme district avant le lever du soleil pour profiter des vents qui se réchauffent. Les passeurs de vide utilisent les courants aériens pour se déplacer n'importe où, ils se servent d'une très grande plume noire déroulée comme d'une voile. Leur unique passager est accroché dans leur dos par un harnais.

Le temple Constellation 1er District : Le temple Constellation est constitué de plusieurs salles sphériques qui se déplacent, toutes reliées par des passerelles ajustant sans cesse leur longueur. Elim annonce "Je connais des personnes dans ce temple qui risqueraient de compromettre ma couverture,

entrez sans moi. Il y a une surprise pour les nouveaux entrants, n'hésitez pas à venir me voir si vous peinez avec celle-ci. En effet, dans la seule sphère fixe à l'entrée, la passerelle est bloquée par une porte de verre. En fouillant vous trouverez au sol une étoile à cinq branches au bout de chacune desquelles sont dessinés : un ballon dirigeable, une plume, un nuage, une étoile et une tornade. Et écrit sur la porte en verre : "Les 5 Districts de Caeli brillent d'intensité croissante comme les astres d'une même constellation. Le premier chante mais ne sait pas parler Le deuxième possède un oeil mais pas la vue Le troisième peut être fait de lait, d'eau ou de glace. Le quatrième peut voler mais ne possède pas de nid La dernière a des branches mais pas de racine (plume-tornade-nuage-ballon-étoile)

Une fois entrée dans la seconde sphère grâce aux passerelles, les PJ rencontrent Tina, une femme grande mince à la peau brune et aux yeux clairs. Elle répond à leurs questions au sujet de la stèle du Zénith. " Les 4 passages du ciel : Passage des Aurores, Passage du Zénith, Passage Crépusculaire et Passage Nocturne. Ils ont été scellés il y a plus de 200 ans par les habitants de Caeli pour se protéger des guerres. Un passage pour être réactivé devrait nécessiter de la poussière d'un être marqué des étoiles. Cependant ils sont protégés par des gardiens qui mettront à l'épreuve les passeurs. Elle ajoute : Je pense que la fermeture des Passages est liée à la maladie royale. Tous nos rois et reines ont tous eu une existence courte, trouvant la mort avant 40 ans. "

### **Ateliers mécanique 2e District :**

À proximité du bas port, entre la chaleur des fournaies solaires et le vacarme des machines à vapeur, le comptoir de l'atelier est gardé par deux hommes portant des faucons sur l'épaule. Ils ne reconnaissent pas les PJs mais savent que le Pendulier est un navire recherché par la garde. Ils creuseront s'ils entendent la conversation avec le vieux tenancier. Pour réparer une table astrographique il faut le nom du vaisseau, l'emplacement d'amarrage et 50 plumes.

### **Au Nid douillet 5e District :**

Une auberge où les PJs peuvent se désaltérer, se nourrir et entendre quelques rumeurs.

- Mousse de houblon 1
- Liqueur de Lune 2
- Brochettes de perdreaux 2
- Poêlée de méduses et haricots 2

Rumeurs :

- L'atrium et Caeli tout entière ont récemment perdu en altitude.
- La cérémonie de succession devrait se dérouler dans quelques semaines.
- Nelwak et sa garde traînent dans les bas districts à la recherche de quelque chose ou quelqu'un il aurait posté des gardes aux ateliers mécaniques.

### **L'atrium :**

Aux aurores, les Pjs se rendent au point de rendez-vous avec Elim. Siké porte une immense plume noire reliée à deux chaînettes, il demande au premier volontaire de s'harnacher dans son dos puis avec son passager il saute dans le vide et remonte à une vitesse impressionnante, il atteint dans la pénombre matinale les murs de l'Atrium. Une fois tous les PJs déposés, il disparaît dans la brume et le jour se lève.

Sa Majesté Panna : Vous parvenez à redescendre les murs de l'autre côté et entamer l'exploration du palais flottant en direction de la chambre royale. Elim vous guide avec une grande aisance dans les couloirs en évitant les gardes. Au milieu d'un jardin, la rosée scintille sur les fleurs et la brise caresse les feuillages. Une silhouette se découpe dans la lueur matinale, une femme jeune aux cheveux noirs courts, frisés habillées d'une longue robe bleu ciel se dirige vers vous. Elle est coiffée de perles et de bijoux qui gravitent autour de sa tête. Elim pose un genou à terre. Panna les questionne sur la raison de leur venue dans le royaume des cieux. Ils apprennent que Elim détient la marque des étoiles et est le successeur de Panna, il est désormais à nouveau au palais pour reprendre son éducation royale. Elle

s'intéresse aux stèles des constellations et leurs fonctionnements. Elle leur propose d'instaurer une coopération entre Aria et Caeli. Pour cela Panna fait don d'une fiole de poussière royale, et demande aux PJs de bien vouloir rouvrir définitivement le passage du Zénith. Et d'accompagner Elim en tant qu'émissaire royal de Caeli. Puis de demander à Aria de coopérer pour trouver les trois autres passages.

### **Majoris le Gardien du Zénith :**

Une fois retournés au Passage du Zénith les Pjs doivent verser un peu de poussière royale dans une urne. Au même moment, la statue prend vie et sous le métal se trouve un homme, bien conscient. Il se présente comme Majoris le Gardien du Zénith et provoque les Pjs pour un combat. Majoris utilise son ombrelle comme bouclier ou comme bâton de combat. Il lance des rayons de lumière brûlants. Pour le vaincre il faut briser son arme. Une fois défait, Majoris ouvre la porte et se recule pour laisser le Passage aux Pjs.

Constellation : Afin de sceller à jamais le royaume des cieux le protègent de toute venue terrestre les Anciens ont mis au point un système de portails gardés. Les portes des constellations ne sont pas seulement des portes vers le monde terrestre mais permettent également si elles sont toutes activées de maintenir Caeli dans les cieux sans absorber l'essence vitale royale.

Secret Royal : Tous les anciens rois et reines ont laissé leur place au trône très jeunes. Le grand public l'ignore mais si les villes du royaume des cieux flottent ce n'est que grâce à l'énergie vitale de leur Reine. Tel est le destin d'un porteur de la marque des étoiles.

Tirage au sort : Le royaume des cieux est régi par une lignée étrange. Pour définir qui sera la prochaine personne à obtenir le trône, un rituel désigne au hasard dans la population un nouveau-né qui porte la marque des étoiles. Il est ensuite pris en charge par le palais et entraîné pour prendre la suite du régent actuel