

LA CITÉ EST EN FLAMME



Scénario : Szass
Le Donjon du Dragon

Un scénario pour 2 à 6 personnages de niveau 5 à 7.

UNE INTRODUCTION ÉTOUFFANTE

Par un beau mois de Cuivrechamps (juillet), la population croule sous l'étouffante chaleur qui perdure depuis maintenant quelques semaines et les vents chauds de l'ouest ne sont pas pour arranger les choses.

Malgré ce climat insoutenable, les citadins continuent tant bien que mal à exercer leurs activités et les enfants gambadent gaiement dans les rues lorsqu'ils ne sont pas en train de se baigner dans l'Altalith. Les doudilains, comme à leur habitude, exposent leurs ventres dodus au soleil, et des bénévoles distribuent aux plus âgés l'eau nécessaire à leur survie.

Le soleil harassant cogne sur les têtes de nos chers aventuriers qui n'ont rien à faire sinon de siroter une bonne cervoise en terrasse, sur la Chaussée du Lac. Mais à peine ont-ils commencé à se délasser qu'ils aperçoivent dans le ciel une épaisse fumée noire qui s'élève non loin, au niveau de l'Echelle des Cordonniers. Des personnes se précipitent sur les lieux et tentent d'aider des soldats à éteindre un feu qui consume déjà une demi-douzaine de maisons. A l'intérieur, des pauvres gens appellent à l'aide, prisonniers des flammes. Les miliciens tentent de les secourir, mais en vain.

Le feu se propage à une vitesse ahurissante et la plupart des postes de gardes sont réquisitionnés sur place. Les prêtres épuisent leurs sorts contre ce brasier grandissant et les nombreux seaux remplis d'eau, amenés par la foule, ne suffisent plus à le stopper. Le Temple du Poisson d'Argent menace d'être la proie des flammes et leurs adeptes consacrent toute leur énergie à maintenir, autour, un bouclier d'eau magique afin de le préserver. En périphérie, les habitations s'écroulent les unes après

les autres et la panique prend de l'ampleur. Tout le monde est débordé et contribue à épargner sa maison, son échoppe ou sa famille. Les fumées noirâtres s'accumulent dans le ciel et recouvrent peu à peu le soleil. L'obscurité s'étend lentement sur la population effrayée et impuissante devant un tel acharnement d'éléments naturels.

Dans ce décor infernal, nul doute que vos joueurs décideront d'agir de quelque manière que se soit, en évacuant les habitants ou en contribuant à l'extinction du feu.

Leurs actes de bravoure ne manqueront pas d'être remarqués par le premier fouineur Lamb qui enquête depuis peu sur la cause du trouble et tente de glaner quelques informations. Dès qu'un des aventuriers aura un moment de répit, il s'approchera de lui pour l'interroger. Puis, satisfait ou non de ses réponses, il s'éloignera pour questionner les gardes et les prêtres.

A présent, les flammes atteignent les alentours du Temple de l'Oiseau de Feu. Des contre feux sont déclenchés pour arrêter l'incendie, les prêtres n'hésitant pas à détruire et brûler les maisons adjacentes afin de diminuer la masse de combustibles. Toute la partie sud de la Chaussée du Lac est désormais en flammes et la Terrasse de la Main qui Travaille le sera prochainement. L'intense brasier, qui s'élève à plus de trente mètres de haut, dégage d'épaisses fumées qui forment des nuages toxiques remontant dans l'atmosphère toute proche. Cela engendre inévitablement des pyro cumulus, chargés d'électricité statique, et la foudre commence à s'abattre sur la cité, allumant des foyers un peu partout. Ces petits feux épars n'en sont pas moins dangereux car la plupart des effectifs de secours se trouvent sur l'incendie principal.

Bientôt, toute Laelith sera touchée et les autorités déploient toutes les manœuvres possibles pour contrecarrer ce désastre. Les magiciens de l'Académie Tolérée de Magie se portent au secours de la cité, invoquant des murs de glace autour des infrastructures et des monuments importants. Les grandes créatures volantes de toutes sortes, harnachées avec des réservoirs, se précipitent sur le lac et déversent des tonnes d'eau depuis le ciel.

Les Grands Prêtres, quant à eux, hésitent à modifier le climat de peur de déclencher des pluies abondantes qui pourraient s'avérer bien plus dangereuses (inondations, débordement du lac, glissements de terrain...).

Les citadins voient dans cette manifestation les prémices d'un second châtiment.

Table de rencontre lors de l'incendie (1d6)

1. Une femme et ses trois enfants sont à l'étage d'une bâtisse en proie aux flammes. Elle hurle de toutes ses forces pour qu'on vienne la secourir mais personne ne semble l'entendre, à part les personnages qui se trou-

vent non loin.

2. Un enfant crie dans la rue. Un individu louche semble l'emmener de force dans une sombre ruelle mais l'enfant essaye de se débattre. Le type est un esclavagiste qui profite du désordre pour capturer une victime qu'il revendra sur le Grand Marché à la nuit tombée.

3. Une personne, un peu désorientée, a aperçu une énorme créature enflammée, non loin dans une ruelle. Le pire, c'est qu'il dit vrai mais la créature n'y sera plus quand les PJ arriveront sur place (voir plus loin).

4. Des ennemis des personnages (au choix, suivant votre campagne) profitent également de l'occasion pour leur tendre une embuscade dans une maison en flamme. L'affrontement risque d'être chaud.

5. Un meneur de foule a besoin de gros bras pour acheminer des tonneaux d'eau depuis le port jusqu'au brasier. Les ookhabs sont déjà tous réquisitionnés et les rues parsemées de marches rendront la tâche difficile.

6. Un homme enflammé court dans les rues pour s'éteindre, en vain. Les personnages peuvent le sauver mais, comme la personne a le feu aux fesses, il sera très difficile de le rattraper à temps.

LES FAITS

Zelbulinar, un des nombreux prêtres de l'Oiseau de Feu, n'est pas très apprécié de ses confrères à cause de son repli excessif sur lui-même. Il parle peu, sort peu et ne sourit presque jamais. Ses réflexions l'ont toujours poussé à croire qu'il s'était trompé de culte et plusieurs fois il se remit en question sur les pouvoirs que sa divinité lui octroyait. Victime des taquineries incessantes de ses collègues, il s'épuise chaque jour moralement, se laissant faire, car trop faible d'esprit pour répliquer. Trois jours avant l'incendie, à la Taverne des Vapeurs Bienfaisantes, il se querella avec Belzebuze du Poisson d'Argent. C'est une personne très moqueuse et qui ne se soucie pas de vexer ses interlocuteurs. Ce jour-là, il n'a eu de cesse de provoquer Zelbulinar sur les innombrables bienfaits de l'eau et de sa supériorité sur tous les autres éléments, notamment le feu. Une simple dispute comme il en existe de nombreuses, chaque jour, sur des thèmes aussi variés qu'insignifiants. Mais Zelbulinar, n'a su, une fois de plus, répondre à ses offenses et les quelques collègues qui l'accompagnaient ne le défendirent pas, se moquant même de lui, entraînés par Belzebuze comme à son habitude.

Vexé, il quitta la taverne en les maudissant de périr dans les Flammes Purificatrices. Ce qui accrût de plus belle les rires de ses interlocuteurs. Un prêtre présent ce jour-là, mais qui ne participait pas à la dispute, écoutait attentivement la conversation. Il s'appelait Socrate, adepte de l'Oiseau de Feu et rival de Belzebuze suite à une ancienne diffamation à son égard (décidemment). Quand il entendit la malédiction de Zelbulinar, il pria fortement qu'il la mettrait à exécution. Il le rencontra

un peu plus tard et lui proposa de se venger. Mais Zelbulinar refusa son offre et l'informa qu'il comptait quitter la Cité Sainte dans deux jours au plus tard, se refusant à suivre des préceptes religieux entachés par le comportement d'adeptes trop superficiels.

Socrate, livré à lui-même, passa néanmoins à l'action.

En trois jours, il parvint à dérober le Brasero d'Airain, un des artefacts entreposé dans son temple qui permet de conjurer et de commander les éléments de feu. Puis il s'introduisit chez Zelbulinar, dans l'Echelle des Cordonniers. La maison étant depuis peu déserte, il plaça à l'intérieur d'innombrables quantités de bois enduit de poix et de liquides inflammables. Il conjura ensuite l'élémental qui prit un malin plaisir à enflammer la maison et, plus tard, une partie de la cité. L'incendie déclenché, il serait alors très difficile de l'éteindre rapidement avant qu'il ne se propage et, grâce à la sécheresse du climat, le feu s'étendrait rapidement et causerait d'innombrables dégâts. Avec un minimum d'enquête, les fouineurs remonteront jusqu'à Belzebuze et l'accuseront pour une raison ou une autre, soit pour le meurtre de Zelbulinar, soit pour l'avoir incité à engendrer un tel incendie. Il serait ainsi disgracié et banni de son Temple au grand bonheur de Socrate.

Mais ce dernier ne pensait pas que de nombreux éléments ne corroboreraient pas. De plus, il n'a pas osé éliminer Zelbulinar suite à son entretien. Si on le retrouvait, il pourrait très bien avouer la proposition malhonnête qu'on lui a faite et tout s'écroulerait.

OÙ L'ON SE REND UTILE

Une heure et demie après que le feu se soit déclenché, les magiciens repèrent l'élémental. Avec leurs efforts conjugués, ils parviennent, non sans mal, à le renvoyer sur son plan. La créature disparue, le feu devient plus facile à contrôler et il finit par se calmer jusqu'à s'éteindre peu à peu. Les nuages, quant à eux, restent sombres et la foudre continue de s'abattre sur le toit des maisons. Autant dire qu'il reste beaucoup de travail à faire pour ramener le calme dans la cité.

Les victimes sont nombreuses et la plupart des blessés souffrent de brûlures plus ou moins graves. Les rescapés aident, tant bien que mal, les nécessiteux, recueillent les enfants perdus, soignent les brûlés dans la rue ou les emmènent aux Temples pour les cas les plus délicats. La milice et les prêtres sont débordés et en ont pour un bon moment. Les personnages voudront sans doute participer aux devoirs communautaires. On ne pourra leur en être que reconnaissant.

Et si vos joueurs veulent pousser le zèle jusqu'au bout, il restera toujours les habitations du port et de la Main qui Travaille à reconstruire. Les boulots de maçonnerie et de charpenterie ne manqueront pas durant de nombreux jours. Mais gageons qu'ils ne s'y attardent pas trop. Après tout, on ne joue pas à Maisons & Maçons.

LES INDICES SONT MAIGRES

Le feu éteint, Lamb et autres experts ont tôt fait de situer le foyer principal dans un rayon approximatif. Une enquête est alors ouverte auprès des rescapés qui habitent dans la zone. En peu de temps, ils parviennent à localiser la demeure de Zelbulinar et concluent qu'il s'agit bien du départ du brasier. A ce stade, ils ne pensent pas que c'est Zelbulinar qui y a mis le feu. Ils optent donc pour un attentat le visant. Mais qui en est l'auteur ? Le meurtre d'un prêtre de Laelith est une affaire grave et c'est avec discrétion que l'enquête doit être menée. C'est pourquoi Lamb, qui n'a pas encore ébruité l'affaire, décide de quérir les services d'investigateurs peu connus du milieu religieux. Et sur qui le choix se portera-t-il ?

Lamb accostera les personnages où qu'ils soient et leur proposera de l'aider contre rétribution bien entendu : « On s'est déjà croisé n'est-ce pas ? Vous avez été très serviable envers les citadins. Au nom de Laelith je vous en remercie. Cependant, l'affaire n'est pas ce qu'elle semble être, c'est-à-dire un simple accident. D'après les experts présents sur le terrain, on a pu localiser le départ du foyer et il s'agit de la maison de Zelbulinar, un prêtre de l'Oiseau de Feu. Quelqu'un a probablement du incendier sa maison pour le tuer. Sans doute avait-il des ennemis ou simplement de mauvaises relations. Je n'ai pas ébruité l'affaire de peur de courir un drame diplomatique. La tâche nécessite d'être très discret afin de ne pas alerter le ou les criminels. C'est pourquoi j'ai recours à vous. Les autorités religieuses ne vous connaissent pas et il vous sera plus facile de réunir des informations. Tachez de ne pas éveiller les soupçons et venez faire votre rapport chaque fois que ce sera nécessaire. Vous trouverez mon bureau à la Terrasse de la Prospérité. Si vous me trouvez le coupable, je vous paierai chacun 150 PO. Faites vite. »

Il ne reste plus aux personnages qu'à mener leur enquête promptement. Malgré le peu d'indices, les endroits concernés à visiter ne manquent pas.

LES RESTES DE LA MAISON DE ZELBULINAR

Il est fort probable que les personnages se rendent sur les lieux du drame. La maison s'est écroulée suite à l'incendie et une patrouille de quatre gardes, sous les ordres de Lamb, s'échinent à retirer les gravats et recherche la dépouille du prêtre. Ils ne refuseront pas un coup de main volontaire. Au bout d'un long moment de déblayage, le corps demeure introuvable. Il a certainement été réduit en cendre.

Durant les fouilles, une personne attentive et qui en fait la demande (ou jet sous 3 fois l'Intelligence) remarquera des résidus de poix et des marques d'huile inflam-

mable sur les pierres et poutres calcinées. Qu'est-ce que cela signifie ? Est-ce un attentat volontaire ou criminel ? Les PJ ne devraient pas avoir la réponse tout de suite et ils finiront par quitter les lieux tôt ou tard. La meilleure façon de se renseigner serait d'aller voir au temple et d'interroger ses proches.

AU TEMPLE DE L'OISEAU DE FEU

L'affaire ne devant pas s'ébruiter, il serait sage de ne pas alerter le temple sur la mort de Zelbulinar ou sur une éventuelle implication dans l'incendie.

Le mieux serait que le prêtre du groupe se fasse passer pour un lointain ami de Zelbulinar, de passage à Laelith et qui demanderait à le voir.

Un prêtre le recevra chaleureusement mais il ne pourra satisfaire sa demande. Cela fait quelques jours que Zelbulinar n'est pas venu au temple. Mais il se rend souvent à la Taverne des Vapeurs Bienfaisantes sur la Main qui Travaille. Si l'on pousse les investigations, quelques prêtres affirmeront qu'il n'a pas beaucoup d'ami et qu'il est de nature très renfermée.

Le lendemain, les prêtres se rendront compte que le Brasero d'Airain a disparu et lanceront des recherches. Si les PJ viennent les voir à ce moment-là, on les interrogera sur leur commanditaire et la nature de leurs recherches. S'ils évoquent Zelbulinar comme étant l'instigateur de l'incendie, les prêtres feront immédiatement le rapprochement avec le Brasero d'Airain.

Toutefois, ils ne sauront pas pourquoi il a commis un tel méfait. La pyromanie sans doute. Ils adjoindront un des leurs au groupe des PJ pour les aider dans leur enquête. Il s'appelle Tiburce, un homme d'âge mûr qui ne se laisse pas marcher dans les pattes. Il aura souvent tendance à prendre les devants et à jouer l'intellectuel du groupe sans que l'affaire ne pourrait évoluer. Gare aux PJ qui souhaiteraient s'en débarrasser. Le Temple de l'Oiseau de Feu leur demandera des comptes bien assez tôt et ils risquent de se retrouver dans l'un des tribunaux religieux de la cité.

LA TAVERNE DES VAPEURS BIENFAISANTES

La taverne est située sur la Terrasse de la Main qui Travaille, proche de la Faille dans une rue perpendiculaire à l'Echelle des Quatre Marchands. Du fait de son activité, on a rebaptisé cette rue « la Rue Glissante » (I10). Plutôt un salon de détente qu'une beuverie, la Taverne des Vapeurs Bienfaisantes accueillent les érudits et hauts esprits de la cité qui viennent débattre de phi-

losophie et autres activités abstraites. Cependant, on y trouve principalement des adeptes des deux temples tout proches.

Ici, l'Oiseau de Feu et le Poisson d'Argent se livrent sans cesse à des oratoires musclés à l'encontre de leurs rivaux. L'ambiance y est toutefois sereine et les rares conflits violents ne durent jamais bien longtemps.

En temps normal, tous viennent débattre de leurs idéaux dans une sagesse propre à leur fonction.

Au rez-de-chaussée, dans la salle commune, règne une chaleur étouffante en hiver comme en été. A cette époque de l'année, ce n'est pas l'endroit idéal pour se rafraîchir. Cette température est due au sauna du sous-sol où l'on peut venir se prélasser et même se faire masser par de belles azilianaises. Les vapeurs qui se dégagent des bouches d'aération se répandent sur les pavés de la rue adjacente, et la rendent très glissante, d'où son nom.

Peu de prêtres sont présents ce jour-là à cause des événements. Belzebuze est attablé au fond de la taverne avec deux homologues et deux prêtres de l'Oiseau de Feu, noircis par la suie. Ils se reposent un bref instant avant de reprendre du service. A une autre table, quelques prêtres terminent leur dîner après une dure journée de labeur.

Les personnes présentes le jour de la dispute avec Zelbulinar n'avoueront pas leur querelle et ne citeront pas sa malédiction qu'ils ne prenaient pas au sérieux de toute façon. Ils craignent les représailles inévitables au cas où l'on apprenait que leurs moqueries furent la base de tout ce drame. Le tavernier, par contre, n'aura pas cet état d'âme et, si on le questionne sur Zelbulinar, il expliquera mots pour mots la dispute. C'était il y a trois jours quand Zelbulinar a quitté la taverne en hurlant ses prédications. Le tavernier n'a pas bien entendu ce qu'il disait mais il affirmera qu'elles étaient adressées à un prêtre du Poisson d'Argent. Avec une petite pièce d'argent, il se rappellera le nom de Belzebuze et de quelques autres. La plupart sont présents dans la taverne. Les PJ devraient donc questionner les personnes concernées, dont certaines commencent à partir suite aux dénonciations du tavernier (Socrate, quant à lui, n'est pas présent et jusqu'alors, nul ne peut le soupçonner).

Les interroger ouvertement n'est sans doute pas la meilleure chose à faire. Les prêtres verraient mal que des imposteurs viennent les accuser, et ils sont nombreux pour les refouler vers la sortie sans ménagement. Lamb a demandé d'être discret et il serait sage de ne pas l'oublier. Le principal concerné étant Belzebuze, les PJ pourront tenter de le suivre dès qu'il s'en ira, ce qui n'est pas bien difficile. Il se rendra au Temple du Poisson d'Argent pour un dernier office en vertu des trépassés et se recueillera au Lazaret pour soigner les brûlés. Il ne gagnera sa maison que tard dans la nuit. Si on l'interroge de façon efficace (torture...) il avouera sim-

plement la malédiction de Zelbulinar : « Personne ne l'a pris au sérieux, c'est un faible d'esprit. Si quelqu'un a mis le feu à la ville, c'est bien lui. Il doit être loin à l'heure qu'il est, en partance pour on ne sait quelle province éloignée. On s'est juste moqués de lui et il l'a mal pris, c'est tout. Dommage que tant de personnes en aient souffert. En tout cas, si vous insinuez que c'est moi le pyromane, vous vous trompez. »

Si les PJ lui révèlent la mort de Zelbulinar (non prouvée), il se mettra à réfléchir et acceptera l'hypothèse du meurtre :

« Si vous dites qu'il a brûlé dans l'incendie, ce n'est sans doute pas lui le coupable après tout. »

Il peut éventuellement donner les noms des autres personnes qui l'accompagnaient ce jour-là. Ce sont toutes des fausses pistes qui n'apprendront rien de plus.

DU CÔTÉ DU LAC

Si Zelbulinar a dû quitter la ville, c'est sûrement en bateau, qui reste le moyen le plus sûr de voyager. En questionnant quelques marins, ou directement à l'office du port, les PJ découvriront que Zelbulinar a bien quitté Laelith en partance pour Bental, sur une flotte marchande nommée la « Volte Vagues », et constituée de trois navires. Comme il n'a rien fait de mal, c'est en toute logique qu'il n'a pas essayé d'effacer ses traces. D'après le commandant en poste ce jour-là, le Volte Vague a levé l'ancre la veille. Avec un voilier rapide, il ne sera pas difficile de le rattraper. D'autant plus qu'il doit faire escale à mi-chemin entre Laelith et Bental.

Il ne reste plus qu'à trouver une personne qui désire prendre les personnages à son bord. Autant dire que cela ne sera pas gratuit, surtout s'il y a urgence. Malheureusement, aucun navire ne semble assez rapide pour récupérer une journée de retard. S'ils questionnent de nombreux marins, l'un d'eux leur proposera de les conduire au plus rapide esquif d'Altalith. Le service est payant mais il s'empressera de les mener à travers le port, à proximité du Chariot qui Monte. Là, il leur présentera son collègue Aigrefin, un petit personnage aux traits émaciés, propriétaire d'un voilier en piteux état. A le voir, peu accepterait de monter dessus, mais si les PJ lui font confiance, ils risquent d'être agréablement surpris. En effet, Le nautonier fait appel aux élémentaux de l'air pour propulser son embarcation mais cela, il ne le dira qu'après avoir quitté le port. De toute façon, c'est le seul qui veuille relever le défi. C'est lui ou personne d'autre. A moins d'embarquer sur un navire plus lent, mais dans ce cas, l'espoir de rattraper le Volte Vagues est mince.

Le voilier ne mesurant pas plus de 20 mètres de la proue à la poupe, l'action des élémentaux le fera parfois se soulever au gré des vagues. Toute personne sujette au mal de mer se verra dans l'incapacité de profiter pleinement du voyage. Celui-ci d'ailleurs est très rapide,

Aigrefin n'a pas menti (malgré son nom).

Durant ce périple, vous pouvez leur faire rencontrer toutes sortes de désagréments (créatures sous-marines, pirates...). A vous de choisir le moment et l'endroit où ils rejoindront le Volte Vagues suivant que vous désirez les emmener à Bental ou non. Quoiqu'il en soit, ils finiront par retrouver Zebulinar bien assez tôt. Nul doute qu'aux yeux des joueurs, c'est lui le coupable.

Zebulinar sera très surpris de ces accusations et il les démentira sur toute la ligne, révélant même, pour se justifier, sa conversation avec Socrate et ses soupçons à son égard. Avant cet entretien, il l'avait aperçu à la Taverne des Vapeurs Bienfaisantes, assis seul à une table. De plus, Zebulinar n'a pas le Braserio d'Airain sur lui. C'est un alibi supplémentaire.

Zebulinar ne sait pas grand-chose sur Socrate, hormis que c'est aussi un adepte de l'Oiseau de Feu. Il ne pourra le décrire que succinctement et ne retournera à Laelith sous aucun prétexte. C'est pourtant un témoin crucial.

Si Tiburce est avec les PJ, il se chargera de faire son rapport au Temple sur la situation et plaidera en faveur de Zebulinar. Cela les épargnera, tout du moins, de cette tâche.

Autrement, en posant des questions aux supérieurs du temple, ils devraient facilement retrouver Socrate.

ANNEXE

Le Braserio d'Airain

C'est un braserio de 15 cm de diamètre sur un pied de haut, magnifiquement ouvragé. Il a été offert, il y a plus de cinq siècles, au Grand Prêtre Faldenas de l'Oiseau de Feu lors d'un de ses voyages à la Cité d'Airain, dans le Plan Élémentaire du Feu. Sur un simple mot de commande, connu de nombreux prêtres de l'ordre, il peut conjurer un élémental de feu de 16 DV (ou toute autre entité du plan élémentaire du feu à condition de connaître son nom exact), et ce une fois par jour. La créature restera sur le plan primaire jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou jusqu'à ce qu'elle soit renvoyée par son conjurateur (ordre simple) ou une autre personne (à l'aide du sort bannissement...).

L'élémental obéit aux ordres de l'utilisateur du braserio jusqu'à ce qu'il le garde en main. Autrement, il est libre d'agir à sa guise mais ne peut de lui-même retourner sur son plan d'origine.

Cet objet servait autrefois à la défense de la cité mais il est désormais entreposé dans une chapelle du temple en guise de relique sacrée. Son accès n'est pas très sécurisé et Socrate n'a pas eu trop de mal à le dérober.