

- LA TRILOGIE DE L'EMPEREUR-DÉMON -

LE MARIAGE DE L'EMPEREUR-DÉMON

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 9



Scénario original : Denis Beck

Adaptation : blueace

Relecture : Benoît B. aka Ulvert

Version du 27/07/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



LE MARIAGE DE L'EMPEREUR-DÉMON

CONTEXTE

Les personnages figurent parmi les invités d'un bourgeois laelithien nommé Vandeguk Morai. Ce dernier, après avoir fait fortune dans le commerce des épices, a acquis une position confortable au sein de la terrasse de la Prospérité. Périodiquement, Morai invite ses amis et relations d'affaire à dîner. Pour l'occasion, il a manifestement souhaité donner un éclat particulier à la fête. En effet, dans la Grande Salle se produit *Voldo Fruzze et ses violons impitoyables*. Tout le monde ignore que Morai est en fait l'un des plus fidèles agents du Roi-Dieu.

AU MD

Ce scénario devrait être joué quelques aventures après « Le retour de l'Empereur-Démon ».

LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

La fête est déjà bien engagée lorsque le marchand invite les personnages à le suivre jusqu'à son bureau. Il souhaite leur parler en privé.

Dans la pièce, se trouve le Premier Fouineur Lamb qui, après avoir accueilli les personnages d'un air mi-impatient mi-soulagé, expose les motifs de cette convocation déguisée :

« Comme vous le savez, je représente ici le Roi-Dieu et je souhaite vous confier, de sa part, une mission de la plus haute importance. De nombreux indices concordent pour confirmer qu'une conspiration de grande ampleur est en train de se monter. Vandeguk, montrez-leur le portrait. »

Le bourgeois exhibe alors le portrait d'une femme âgée, aux traits sévères et à la bouche orgueilleuse.

« Il s'agit d'Yshina, grande prêtresse de Sunie du matriarcat d'Olizya. C'est elle qui découvrit et rendit à nouveau salubre le temple de l'Immonde Noircœur voici une demi-douzaine d'années. C'est elle également qui a défait le vampire d'Azilian, il y a deux ans.

Son corps a été retrouvé à une centaine de mètres du temple de l'Oiseau de feu, voici deux nuits. Il était vidé de son sang... Pourquoi Yshina est-elle venue à Laelith ? Mystère... Mais je pense que sa présence était liée à la recrudescence de signes mystérieux que l'on a pu constater ces dernières semaines dans la cite. »

Lamb explique ensuite que le nombre de meurtres sans mobile apparent a triplé depuis le début du mois et qu'un nombre anormalement élevé d'apparitions ectoplasmiques ont été signalées dans la ville et ses environs. Les alentours des cimetières privés sont devenus très dangereux une fois la nuit tombée. Les gardiens des différentes nécropoles ont presque tous abandonné leurs postes, hormis celui qui a en charge la nécropole d'Astufal, d'après ses renseignements.

À ce moment, une violente vibration secoue le sol et les murs de la maison, faisant choir un vase précieux que Vandeguk intercepte au vol d'une détente prodigieuse. Dans la salle de bal, la musique a laissé place aux cris d'effroi.

LA FÊTE EST FINIE

La salle de bal est plongée dans un tumulte indescriptible. Le plafond est éventré et nombre d'invités gisent sous les gravats. Par cette plaie béante, deux horribles chasmes ont fait irruption dans la pièce. Au moment où surgissent les personnages, l'un

d'eux vient déjà de s'envoler, tenant Voldo Fruzze entre ses pattes. L'autre **chasme** se tient encore dans la pièce, prêt au combat. Il ne s'envolera que s'il a le dessous.

N'oubliez pas que s'ils ont été invités à la réception, les personnages ne sont pas censés s'y être présentés revêtus de leur équipement de campagne.

La créature tuée ou mise en fuite, Lamb pressera les personnages d'enquêter sur les événements qui troublent la quiétude de la cité. Il n'y a rien de particulier à découvrir dans la salle de bal. L'orchestre a été décimé. Mais pourquoi la créature a-t-elle enlevé Voldo Fruzze ?

LA PISTE PERDUE

Bien entendu le vol du chasme n'est pas passé inaperçu dans la ville. Une fois au-dessus de la faille, la créature ailée a piqué rapidement et les témoins l'ont perdue de vue. Certains n'hésiteront toutefois pas à inventer de fausses informations histoire de se rendre importants aux yeux des personnages. D'après les témoignages, la créature s'est ainsi posée dans des endroits aussi divers que le temple du Crâne, le village utruz ou bien encore la demeure d'un marchand dont la fortune fait des envieux.

LES CIMETIÈRES DE LAELITH

IL N'Y A PAS, À PROPREMENT PARLER, DE CIMETIÈRES À LAELITH. SUIVANT LA TRADITION, LES MORTS SONT PARÉS DE LEURS PLUS BEAUX ATOURS ET PRÉCIPITÉS DANS LA FAILLE, LEURS CORPS ÉTANT CONFIÉS AUX FLOTS TUMULTUEUX DE L'INLAM. DANS LES FAITS, LES CORPS SONT RÉCUPÉRÉS PAR DES NAINS QUI VIVENT AU PIED DE LA GRANDE CASCADE ET S'ENRICHISSENT AINSI À PEU DE FRAIS. SALUONS AU PASSAGE L'ASTUCE DONT FAIT PREUVE CE PEUPLE LORSQU'IL S'AGIT DE S'ENRICHIR !

CEPENDANT, IL EXISTE TOUT DE MÊME DES CIMETIÈRES PRIVÉS À LAELITH. CE SONT DES CONCESSIONS DE TERRE, ENCLOSÉS DERRIÈRE DE HAUTS MURS, OÙ SONT ENTERRÉS LES MORTS QUE LEURS FAMILLES NE SOUHAITENT PAS CONFIER À L'INLAM. CES CIMETIÈRES, SOUVENT DE PETITE TAILLE, SONT ÉGALEMENT APPELÉS NÉCROPOLES, ET ON LES DIT HANTÉS PAR DES SPECTRES.

EXTRAIT DE « LES ESPRITS ONT-ILS UNE ÂME ? »
PAR ERMOLD LE NOIR

LAMB SE FÂCHE

Le Premier Fouineur a pris cette attaque comme un affront personnel et un défi lancé à ses talents de détective. Il propose alors aux personnages de devenir « fouineurs de deuxième catégorie », c'est-à-dire des individus dotés de pouvoirs policiers comme perquisition à volonté, interpellation d'individus, concours de la force publique si nécessaire, possibilité d'infliger

des amendes allant jusqu'à 25 po, entrée gratuite à la maison des Mille Fleurs, etc. S'ils acceptent, ils auront le droit de porter l'étoile de platine des fouineurs deuxième catégorie et seront en mesure d'exiger le respect et l'aide de la population.

Malheureusement, la séparation des pouvoirs étant ce qu'elle est à Laelith, ils se verront adjoindre un personnage peu sympathique nommé Ghyllerma. Celle-ci est une représentante de la Justice Royale, chargée de veiller à ce que les fouineurs n'usent pas de leur pouvoir dans un but autre que la défense de la Loi. Cette encyclopédie ambulante (elle connaît par cœur tous les textes de loi) est en permanence dans les jambes des personnages et veille à ce qu'ils n'abusent pas de leurs pouvoirs.

Ghyllerma est une enquiquineuse, pointilleuse à l'extrême sur l'application exacte de la loi et l'interprétation des textes. Utilisez-la pour brider les initiatives intempestives des personnages et les frustrer des avantages de leur profession. Elle est incorruptible, cela va de soi, et a le pouvoir de retirer leur titre aux personnages. Jouez-la comme une personne mesquine, ergoteuse et arrogante. Bref, rendez-la insupportable !

LA NÉCROPOLE D'ASTUFAL

D'après Lamb, presque tous les gardiens de cimetières privés ont abandonné leur poste, terrifiés par d'épouvantables apparitions. Seul le vieux Bradabam, gardien de la nécropole d'Astufal, située sur la terrasse de la Main qui travaille, est resté fidèle au poste. Les personnages n'ayant d'autre piste, ils auront tout à gagner à l'interroger.

La nécropole est un espace protégé d'une haute enceinte de pierre au centre duquel se dresse le mausolée d'Astufal. La grille d'entrée, verrouillée, est surmontée d'une sorte de tour ronde au toit pointu. Si le groupe lance des appels, un vieillard aux cheveux gris apparaît, se guidant à l'aide d'une canne. Il ne fait aucune difficulté pour ouvrir la grille. Ses paupières claudes portent les stigmates de brûlures au fer rouge. L'homme est aveugle, ce qui explique sa démarche prudente. L'intérieur de la tour est plus que modeste : un lit, une table et deux coffres à rangement.

Bradabam répondra sans détours aux questions des personnages. Bien entendu, il n'a vu aucun spectacle horrible, mais il a senti que des choses étranges se déroulaient dans le cimetière.

« Les courants d'air, enfin, je veux dire les ectoplasmes, sont devenus plus nombreux et mauvais. Avant, nous riions ensemble, mais à présent ils susurrent des choses sombres et la nuit j'entends les pierres des caveaux craquer, comme si les morts voulaient se relever.

La nuit dernière, j'ai entendu un hurlement à proximité du Grand caveau. Je m'y suis rendu aussi vite que j'ai pu et j'ai buté contre un corps inanimé dont des ectoplasmes s'apprêtaient à drainer la vie. J'ai brandi mon symbole sacré dont je ne me sépare jamais pour faire fuir les créatures et j'ai ramené la victime chez moi.

Il s'agissait d'une femme. Malgré sa frayeur, elle avait un accent chantant et un ton très assuré pour son âge : une trentaine d'années tout au plus d'après sa voix. Elle m'a dit s'appeler Irisia et servir une prêtresse du nom d'Yshina. Sa maîtresse ayant disparu, elle cherchait à remplir une mission assez périlleuse à sa place. Mais j'étais occupé à faire bouillir du thé et je n'ai pas tout entendu, vous comprenez ? Elle m'a simplement dit qu'elle reviendrait cette nuit détruire le Mal qui règne en ces lieux ».

Vous pouvez aussi ne rien dire du retour prévu d'Irisia et la faire rechercher par les personnages. Les indices que leur fournit Bradabam sont olfactifs, « elle sentait le sable chaud » ; tactiles, « en la portant, j'ai remarqué qu'elle avait de nombreuses boucles d'oreille » ; ou bien encore auditifs, « elle avait l'accent des gens de l'Est ». Avec de tels éléments, cette enquête pourrait s'avérer fertile en rebondissements.

Toujours est-il que, le soir venu, **Irisia** fait irruption chez Bradabam. Pour l'occasion, elle a revêtu une armure de cuir et porte une épée impressionnante. De prime abord méfiante, elle acceptera finalement d'expliquer les raisons de sa présence.

« Ma maîtresse, Dame Yshina, était sur la piste de Kalos, un vampire qu'elle traquait depuis quelques mois. Lors de son enquête, elle découvrit qu'un grand nombre de démons, spectres et autres créatures du même type avaient quitté leurs antres et migraient vers Laelith. Intriguée, elle a alors décidé de rejoindre elle aussi la Cité Sainte pour poursuivre *incognito* ses investigations, et m'a demandé de l'accompagner. Et il y a quelques jours, alors qu'elle se rendait au temple de l'Oiseau de feu où nous logeons, elle a été assassinée.

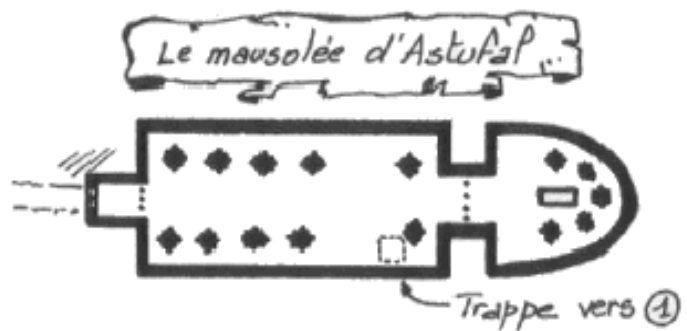
Hélas, elle n'a jamais voulu me dire tout ce qu'elle avait appris lors de son enquête, mais elle m'a toutefois confié il y a peu que Kalos semblait s'être installé provisoirement avec quelques suivants sous le tombeau d'Astufal. Je cherchais à y pénétrer hier mais, mal préparée, j'ai été attaquée par des âmes en peine. Sans l'intervention de Bradabam, j'aurais rejoint la déesse Sunie. À présent, je souhaite plus que tout les affronter. Mais, en ai-je la force toute seule ? Peut-être pourrions-nous unir nos forces ? »

RIFI FI À LA NÉCROPOLE

Le cimetière est sinistre sous la lune. L'intérieur de la chapelle d'Astufal est glacé et de grotesques gargouilles semblent guetter les personnages avec une avidité obscène. À peine à l'intérieur de l'édifice, le groupe est assailli par 2 **âmes en peine**.

Les créatures défaites, les personnages sont libres de fouiller la nécropole. Un jet de Sagesse (Perception) DD 20 permet de découvrir qu'une des dalles de la bâtisse, bien cachée, est amovible et masque l'entrée d'un puits.

Ghyllerma ne descendra pas et préférera attendre le groupe dans la nécropole aux côtés de Bradabam.



1. LE PUIT

Le puits, profond de 20 mètres, n'est équipé d'aucune échelle. Les personnages devront donc avoir recours à la magie ou à des cordes pour descendre.

2. LE PETIT TEMPLE

Dans cette pièce se trouvent les 4 **nécrophages** chargés de la protection rapprochée de Kalos. Ils sont vêtus d'habits propres et en bon état.

3. LA SALLE DE RÉCEPTION

C'est là que Kalos prend ses repas. Il tient beaucoup à ce rituel qui lui rappelle sa condition humaine ! Il y a là une grande table couverte d'une nappe blanche et des couverts pour quatre personnes.

4. LA CHAMBRE DU MAJORDOME

Ici loge Skraczec, l'homme que Trevelian a délégué auprès de Kalos afin de faciliter son séjour à Laelith. Skraczec (**fanatique**) est un adepte du temple du Crâne qui prend son rôle de majordome très au sérieux. Kalos (**vampire** sans ses actions légendaires) se trouve là lui aussi, discutant avec Skraczec. C'est un vampire à l'aspect très humain, ex-clerc, qui passe plus de temps à déchiffrer des grimoires de nécromancie qu'à se battre. Sa première réaction sera de vouloir négocier avec les personnages pour éviter un combat, mais ni Skraczec ni Irisia ne sont de cet avis et l'affrontement sera sûrement inévitable. Il a sur lui une clef (voir 5).

Irisia luttera en première ligne contre Kalos. Elle n'hésitera pas à se sacrifier pour venger la mort de sa grande prêtresse.

5. LA CHAMBRE DE L'INVITÉ

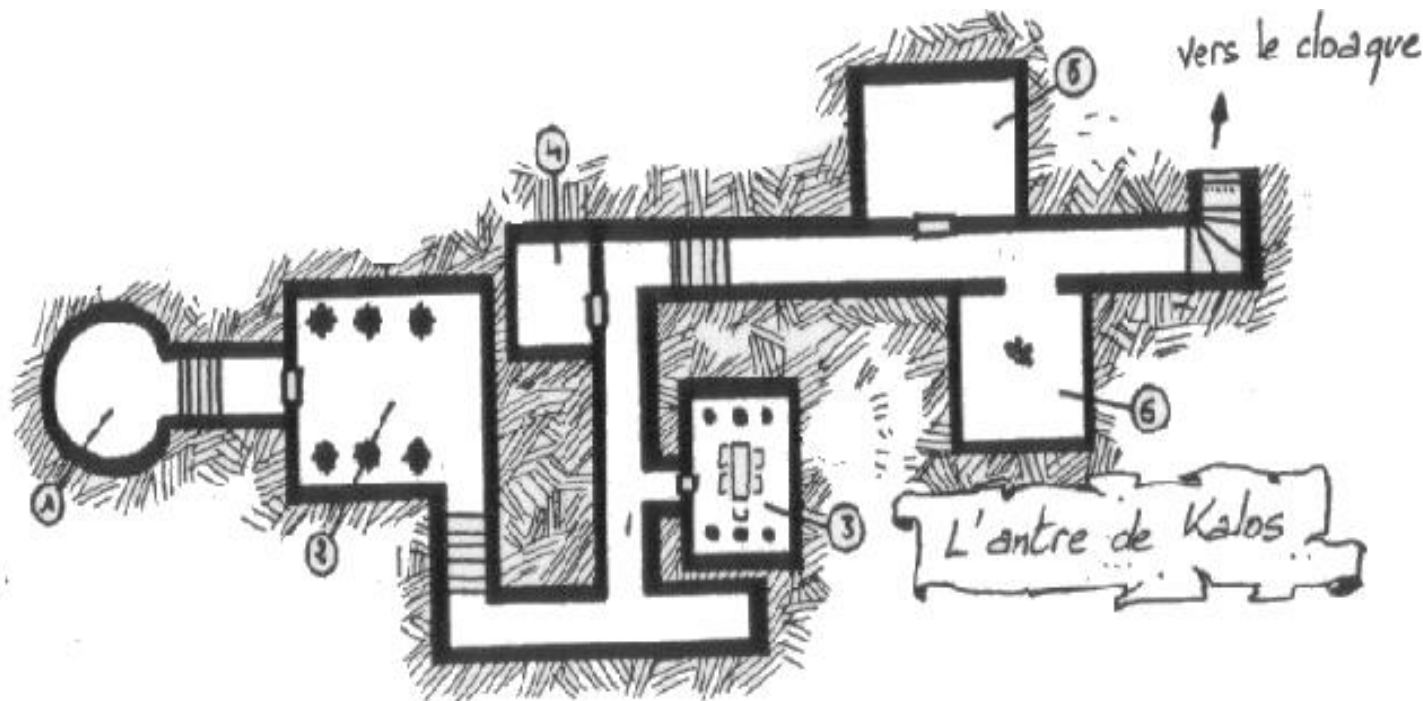
La chambre de Kalos est fermée à clef (jet de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur). Il contient une table, une chaise et un cercueil portable qui, replié, prend l'aspect d'un coffre banal. Dans ses papiers personnels est glissée une invitation :

LE MARQUIS DE ROSTELLI ET DRUSILLA VOUS
RECEVRONT À L'OCCASION DE LA RÉCEPTION QUI
SE TIENDRA LA 11ÈME NUIT DU MOIS DU BOUC,
AU 16 DE L'ÉCHELLE DES KORRIGANS.

6. LA REMISE

Cette pièce est placée sous la garde d'un **golem d'argile** qui ne la quittera que si Skraczec le lui ordonne.

On trouve ici les biens appartenant au vampire. Un coffre contenant 1200 pc, 5000 pa, 1800 po et 130 pp, un coffret contenant les cadeaux destinés à Trevelian et à son épouse : 11 pierres précieuses d'une valeur de 100 po chacune, un tableau représentant un paysage sinistre qui provoque un mélange de tristesse et de dégoût, ainsi que plusieurs flacons de sang *Cuvée d'elfes des bois*, *Pinot gnomique*, etc.



LA SUITE

Avec la mort du vampire, Irisia considère sa mission terminée. Elle remerciera les personnages et retournera au matriarcats d'Olizya.

Mais les personnages sont maintenant en possession de l'invitation qui lui a été adressée et qui est valable pour la nuit prochaine (jet d'Intelligence (Histoire) DD 15 pour savoir à quel mois du calendrier de Laelith correspond le mois du Bouc dans le cloaque, sinon Ghyllerma se fera un plaisir de le leur apprendre). Si le courage ne leur fait pas défaut, ils réaliseront qu'ils viennent de trouver le moyen idéal d'approcher un être sans doute aussi mystérieux que puissant. S'ils se montrent trop hésitants, Ghyllerma les poussera.

Une fois leur plan arrêté, les personnages devraient donc se rendre au rendez-vous. L'un d'entre-deux aura sûrement pris l'apparence de Kalos et les autres celle de ses suivants. Ghyllerma n'entrera pas, préférant rester à l'extérieur pour avertir les autorités en cas de problème sérieux.

Les personnages doivent comprendre qu'ils vont probablement se rendre à une assemblée de morts-vivants et qu'ils vont devoir se comporter comme eux. Bien entendu, ils n'auront une chance de pénétrer chez le marquis de Rostelli que s'ils assument réellement, dans leur apparence et leur comportement, ce rôle délicat.

LE MARQUIS DE ROSTELLI

Le 16 de l'échelle des Korrigans est situé en bordure de la terrasse du Châtiment. C'est une bâtisse lugubre dont toutes les issues semblent obturées. Une haute porte de bois constellée de visages grimaçants accueille les personnages, avec une chaînette pour se signaler. Lorsque celle-ci est tirée le son étrange d'une cloche, probablement fêlée, résonne désagréablement. La porte s'ouvre avec un grincement et un **nécrophage** en livrée accueille les personnages, demandant leur invitation d'une voix rauque. Celle-ci vérifiée, le nécrophage guidera quiconque réussit à se faire passer pour Kalos ou Skraczec (jet d'Intelligence DD 14) vers la salle de réception à l'étage. Le reste de l'escorte sera guidée vers les cuisines au rez-de-chaussée, où sont les autres domestiques.

Le marquis et ses invités sont réunis dans la salle principale, décorée avec un goût macabre. Rostelli est un **vampirien** sous le contrôle direct de Trevelian. Sa démarche hésitante indique qu'il a déjà bu son content d'alcool. Il accueille « Kalos » avec mille démonstrations d'amitié et l'entraîne aussitôt vers le buffet dans le but de lui faire goûter son *Château Sang-de-gnome*. Sont également présents dans la pièce :

- Drussilla, une succube au regard provocateur qui vit dans le quartier ;
- une momie qui cherche un partenaire pour rejoindre la piste de danse ;
- un zombi très costaud qui ne supporte pas qu'on lui marche sur les pieds ;
- deux goules qui dansent ensemble ;
- trois fanatiques du temple du Crâne, passablement éméchés.

Dans un coin de la pièce, sur une petite estrade, se tient un orchestre de chambre, formé de 5 zombis aux gestes lents et maladroits. Cette formation est dirigée par Voldo Fruzze en personne. Le chef d'orchestre semble terrifié, mais rien ne permet de déterminer si cet effroi est dû à la présence des invités ou à la cacophonie de sa formation.

« C'est le meilleur chef d'orchestre de Laelith, clame le marquis en le désignant du doigt. Je l'ai fait enlever il y a quelques jours afin de donner à cette soirée un cachet incomparable ! »

Dans la pièce se trouve également un objet qui pourrait donner froid dans le dos au personnage jouant le rôle de Kalos : un miroir placé près de l'escalier du fond. En effet, un jet d'Intelligence (Religion) DD 12 permet de savoir qu'on reconnaît aisément un vrai vampire à son absence d'ombre et de reflet quand il passe devant un miroir. Un MD un tantinet sadique se fera un plaisir d'obliger le vampire travesti à s'en approcher...

Les personnages emmenés dans les cuisines y trouveront une dizaine de **zombis** et 4 **goules** en train de dîner. Le repas du soir est apparemment composé de restes humains faisandés. À noter que les goules sont assez joueuses.

NOUVELLE INVITATION

Dans la salle de réception, le marquis de Rostelli entame un discours :

« Mes amis ! En tant que féal de l'Empereur-Démon, j'ai l'honneur de parler ce soir en son Vénéré Nom ! Il vous invite tous, je le rappelle, à son mariage qui se déroulera dans une semaine au Palais des Plaisirs. J'espère que vous avez pensé à apporter de beaux cadeaux à notre Maître ainsi qu'à notre future impératrice ! Par ailleurs, je crois ne pas révéler de secret en vous apprenant que l'Empereur a commandé un orgue splendide, qu'il inaugurerait au cours de cette mémorable soirée. Et à présent, musique ! »

Libre à vous d'inventer diverses péripéties qui émailleront cette réception. Entre autres, « Kalos » semble exercer un attrait certain sur la momie, qui cherche à l'entraîner vers le centre de la pièce où le marquis danse avec Drusilla. Bref, la situation devient délicate, lorsque...

INTERVENTION MUSCLÉE

La porte d'entrée au rez-de-chaussée explose, écrasant le nécrophage qui se trouvait juste derrière, et une quinzaine de **gardes** menés par deux rahels (**vétérans**) et deux **prêtres** font irruption dans la demeure. Ce sont des hommes de la garde et du temple de l'Oiseau de feu qui, ayant magiquement retrouvé la trace de Voldo Fruzze, ont décidé de monter une expédition de secours. Ghyllerma les suit.

Immédiatement l'un des rahels donne les ordres. Il envoie le deuxième rahel et quelques gardes faire sa fête à la succube, un prêtre et d'autres gardes tuer la momie, et le deuxième prêtre avec trois gardes en terminer avec le vampirien, désarmé face aux événements. D'autres gardes captureront vivants les fanatiques du Crâne, incapables de se défendre dans leur état. Le chef de l'expédition et les derniers gardes ont l'intention de se charger de « Kalos ». Les musiciens zombis continuent de jouer comme si de rien n'était.

Reste donc essentiellement pour les personnages à s'occuper des 2 **goules** danseurs et de tous les **occupants de la cuisine**. Dans le feu de l'action, nos amis vont certainement recevoir des mauvais coups et des seaux d'eau bénite, car n'oubliez pas que pour le commando ce sont des vampires et des morts-vivants comme les autres !

Une fois le quiproquo dissipé, Ghyllerma ne manquera pas de signaler aux personnages que suivant l'édit 48-724 de Balphas le Nyctalope, tous les biens saisis dans cette maison appartiennent à la cité et que par conséquent elle ne permettra pas une fouille en règles des lieux.

Les personnages seront ensuite reçus par Lamb qui les félicitera pour le succès de leur mission. Toutefois, il considérera que, malgré la libération de Voldo Fruzze, celle-ci n'est pas terminée. Il souhaite en effet que les personnages remontent la piste jusqu'à l'Empereur-Démon :

« Cette histoire de mariage me paraît biscornue. Trouvez-moi des renseignements ! »

Il est impossible d'apprendre quoi que ce soit sur le mystérieux Palais des Plaisirs auquel a fait allusion Rostelli. En fait, le seul indice que possèdent les personnages est « l'orgue splendide »

que Trevelian aurait commandé. Or le plus grand artiste dans ce domaine est un dénommé Koshro (jet de Charisme DD 15 pour l'apprendre). Ses ateliers sont situés dans l'échelle des Notes Perdues, sur la terrasse de la Main qui travaille.

MAÎTRE KOSHRO

Koshro règne sur une vingtaine d'artisans qui travaillent en suivant ses indications. Il exécute lui-même certaines tâches délicates. Hautain, affichant un mépris certain à l'égard des autorités de justice et de police, il se montrera peu coopératif. Il faudra donc le travailler un peu pour le faire parler, et ce sous l'œil toujours attentif de Ghyllerma. Finalement, Koshro reconnaîtra avoir reçu il y a quelques mois une commande particulière concernant un orgue gigantesque. Démonté et rangé dans six énormes caisses, il n'attend plus que d'être emporté. Des valets du commanditaire, un certain Veterllain, doivent venir emporter les caisses le soir même.

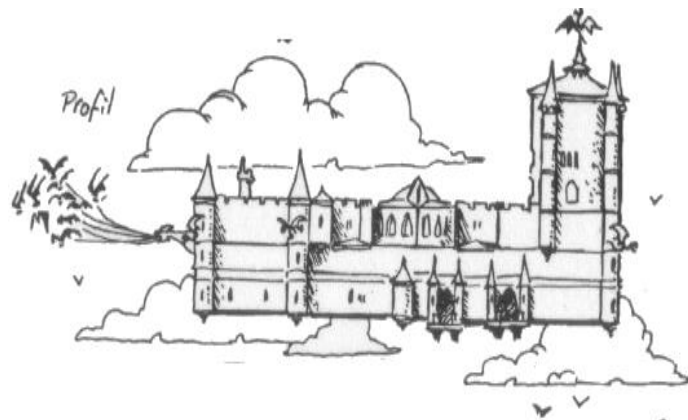
Les personnages ne laisseront certainement pas passer cette occasion de découvrir le Palais des Plaisirs. Suivre les valets étant une tâche difficile (ils vérifient en permanence s'ils ne sont pas suivis), la meilleure solution consiste à prendre place dans les caisses et à se laisser porter jusqu'à destination. Pour sa part, Ghyllerma laissera les personnages ici, trouvant la suite des événements bien trop dangereux.

UN VOYAGE MYSTÉRIEUX

La lune est déjà haute lorsque près d'une vingtaine de silhouettes (12 **bandits** trapus pour porter les caisses et 6 **malfrats** pour l'escorte) surgissent aux abords de l'entrepôt. Menées par un humain vêtu de noir (**prêtre**), elles se dirigent vers la maison de Koshro. Une discussion s'engage entre les deux hommes puis une bourse change de mains et l'homme en noir fait signe aux autres de prendre livraison des caisses. De grosses toiles sont alors jetées par-dessus celles-ci, cachant la suite des événements aux yeux des personnages qui se seraient dissimulés à l'intérieur. Ils vont être promenés pendant près d'une demi-heure avant de sentir leurs caisses tanguer dangereusement, comme si elles venaient de quitter le sol. Cette étrange sensation va durer un bon moment puis les caisses seront de nouveau posées sur un sol stable. Le transport est cette fois beaucoup plus court. Les caisses s'immobilisent, des pas s'éloignent et une porte claque. Nos amis sont à nouveau seuls... mais où ?

Quiconque ayant suivi les porteurs les aura vus prendre la direction de la faille. À proximité de la terrasse du Châtiment, 4 **chasmes** surgissent de la nuit, s'emparent des caisses et les emportent dans le ciel où elles disparaissent soudainement.

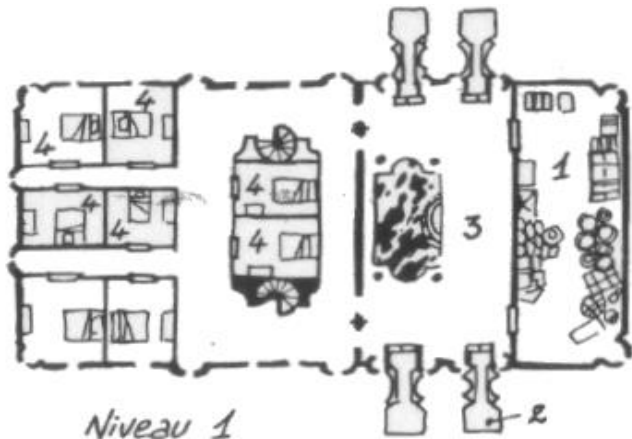
LE PALAIS DES PLAISIRS



Les personnages (en espérant qu'ils ne soient pas séparés, sinon un sort de *vol* ou l'usage des shedras de Laelith va s'avérer

indispensable) se trouvent à présent à l'intérieur de la forteresse volante de Trevelian, son Palais des Plaisirs, dernier chef-d'œuvre des mages qui travaillent à son service.

NIVEAU 1



1. SOUTES

Outre les caisses de l'orgue, elles contiennent des fournitures diverses et variées, allant de vêtements de gala à des boulons en fer calibrés.

2. PLATES-FORMES

Une fois les caisses de l'orgue débarquées, chacun des quatre **chasmes** se place sur une plateforme. Ces créatures forment l'armée aérienne de Trevelian. Heureusement pour les personnages, leur taille ne leur permet pas d'entrer dans le palais par les ouvertures qui donnent sur les plates-formes.

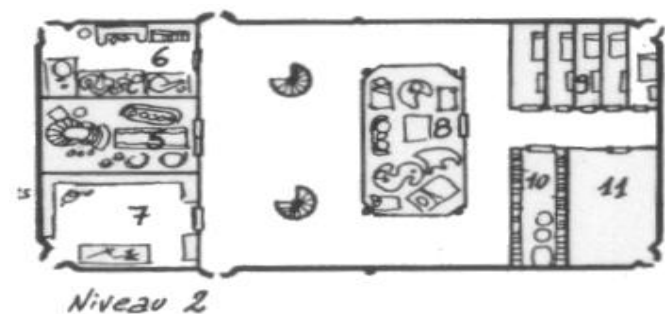
3. PISCINE DE SANG

Dans cette vaste salle règne une grande activité. 7 **zombies** s'activent à ranger les caisses de l'orgue et à maintenir l'énorme bac de sang dans lequel Trevelian aime se baigner à la bonne température.

4. CHAMBRES D'HÔTES

Rien de particulier, mis à part que dans les couloirs, plongés dans la pénombre, rôdent deux **molosses infernaux**.

NIVEAU 2



5. SALLE DU TRÔNE

Copie réduite de celle où est sensé siéger le Roi-Dieu. Trevelian y accueille ses hôtes de marque. Un coffre fermé en métal (jet de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur) recèle 400 pc et 8000 pa. Oui, vous lisez bien, ce rustre a un coffre avec moins de pièces en or qu'il y en a dans un butin de gobelins !

6. SALLE D'ALCHIMIE

Dans cette salle d'alchimie l'Empereur-Démon se livre à de petits exercices d'envoûtement. Des poupées à l'image des grands prêtres de la cite traînent sur une table. Une carte céleste décore tout un mur. Les constellations habituelles ont été

rebaptisées : l'épée de Trevelian, la main du Vampire, ... Il est également possible de trouver ici 2 *potions de souffle de feu* et un parchemin de *flèche de foudre* pour clerc.

7. SALLE D'ARMES

Elle contient des armes nombreuses et de belle facture, mais aucune magique.

8. CHAMBRE DES PLAISIRS

Des lits, encore et toujours des lits : de toutes formes (cercueil, aile de chauve-souris, cœurs, croissants) et de toutes couleurs, avec toutefois une prédilection pour le rose.

9. CHAMBRES DES DOMESTIQUES

Ces cinq chambres sont inoccupées actuellement. Les zombies qui les occupent normalement déambulent dans les couloirs de la forteresse, occupés à des tâches importantes.

10. CAVE À VINS

Cette pièce contient des liqueurs et des vins fins.

11. PRISON

Elle ne contient qu'un devin fou et inoffensif dont Trevelian adore écouter les déclamations contre la garde et l'armée de Laelith.

NIVEAU 3



12. SALLE DE BAL ET DE RÉCEPTION

Une magnifique verrière permet de contempler les toits de Laelith et l'armada de chauves-souris mutantes qui tractent la forteresse (voir plus loin).

13. GALERIE D'ART

C'est ici que Trevelian expose ses œuvres. Il est clair toutefois que le vampire n'est pas doué pour la peinture.

14. CHAPELLE

La chapelle est déjà apprêtée pour le mariage. 3 **zombis** finissent de la décorer en accrochant quelques corps humains au-dessus de l'autel.

15. SACRISTIE

Rien de particulier.

16. APPARTEMENTS DE GLASYA

La promesse de Trevelian n'est autre que l'archidiabliesse Glasya, la maîtresse de Malbolge, le sixième enfer. Elle est en permanence protégée par deux **diabes barbelés**. Lorsque les personnages rentrent, les deux parties risquent en premier lieu d'être surprises. Les personnages devant la beauté et la taille de cette diabliesse. Glasya devant l'audace de ces pauvres mortels. À ce stade, deux options principales s'offrent aux personnages :

A) ils foncent dans le tas sans réfléchir. Dans ce cas Glasya invoque rapidement un autre **diable barbelé** puis disparaît (elle se téléporte sur son plan d'origine) dans un rire diabolique après avoir lancé un « pauvres fous, savez-vous qui je suis ? » énigmatique.

B) ils restent sur le qui-vive. Dans ce cas Glasya sera plus posée. Elle les questionnera sur leur présence ici, puis leur révélera même son identité. Elle finira en leur disant que si Trevelian n'est pas capable de la protéger plus que cela, il est préférable pour elle de s'en retourner aux enfers. Elle disparaîtra alors ainsi, laissant tout de même ses deux diables barbelés sur place. Ceux-ci, aussi surpris que les personnages, passeront alors à l'attaque.

17. ESCALIERS

Dans cette pièce se trouve l'escalier menant à la tour.

L'HISTOIRE

L'Empereur-Démon se consume d'amour pour la très belle Glasya, fille d'Asmodée, le père de tous les diables. En prévision de son mariage, Trevelian a invité un grand nombre de ses amis morts-vivants à participer à la fête. C'est ainsi que d'étranges créatures qui ont fait route vers Laelith séjournent dans des endroits préparés à l'avance, telle la nécropole d'Astufal.

Le problème pour Trevelian est que Glasya est déjà la promise de Mammon, l'archidiabla de Minauros, le troisième enfer, mais cela il ne le sait pas, personne au Cloaque n'osant dire au « maître » que la femme de son cœur est déjà promise à un autre. En effet, Glasya ne ressent absolument rien pour l'auto-proclamé Empereur-Démon, qui pour elle n'est qu'un pion. Si elle a accepté le mariage c'est seulement pour, une fois mariée, se débarrasser quelques temps plus tard de Trevelian et prendre ainsi le contrôle de toutes les créatures du Cloaque, sans effort.

LA TOUR



18. LE PILOTE GNOME

Le seul occupant de cette pièce est un gnome assis sur un haut siège, un casque sur la tête. Il observe à travers la verrière près d'une centaine de chauves-souris géantes. Harnachées, elles tractent la forteresse volante qui exécute en permanence des cercles au-dessus de la ville, à une centaine de mètres d'altitude. Le casque permet au conducteur de contrôler le vol des créatures.

Si on lui ôte le casque, ou s'il est distrait plus de 5 rounds, les chauves-souris ne sont plus pilotées télépathiquement et la forteresse risque de tanguer dangereusement avant de piquer vers le lac. Le casque, conçu pour des créatures de taille P, permet en effet de communiquer télépathiquement avec ces animaux. Il permet seulement de passer des commandes, que les créatures acceptent ou non. Dans le cas présent, si celles-ci obéissent au gnome, c'est donc avant tout grâce à son talent (maîtrise de la compétence Dressage).

19. LES MAGICIENS

Cet étage est occupé par une demi-douzaine de magiciens (**illusionnistes** lanceurs de sorts de niveau 4) qui consacrent

toute leur énergie à jeter dans un vaste creuset des composantes mystérieuses et à lancer des sorts sur une maquette de la forteresse. Grâce à leur activité, le palais volant de Trevelian est entouré en permanence d'une aura qui le rend invisible et indétectable.

S'ils sont dérangés dans leur travail ou massacrés (ils n'ont d'autres armes que des alambics et aucun sort utile en tête), le vaisseau redevient visible.

20. CHAMBRE DE TREVELIAN

La pièce est constellée de portraits de Glasya et décorée avec un goût tapageur. Le traditionnel cercueil double de satin rose trône au centre de la pièce, ouvert. Les personnages n'ont que le temps d'apercevoir au loin une chauve-souris qui s'enfuit. L'Empereur-Démon, certainement au fait de ce qui vient de se passer dans son palais volant, préfère cette fois encore s'enfuir. Il ne laisse derrière lui qu'un petit miroir entouré d'un cadre en bois peint, une statuette en os, et des habits de cérémonie en drap d'or (3 objets d'art de 25 po chacun).

CONCLUSION

Si les personnages parviennent à vaincre les diables ainsi qu'à poser la forteresse sans casse (c'est possible en se coiffant du casque afin de contrôler les chauves-souris), ils seront décorés de l'ordre du Grand shedra et nommés Fouineurs bienfaiteurs. Ghyllerma ne manquera pas de leur signaler alors que « cela n'entraîne aucune prérogative, si ce n'est celle d'offrir annuellement un banquet somptueux en l'honneur des fouineurs retraités ».

Les prêtres du temple de l'Oiseau de feu, accompagnés par Lamb, leur raconteront alors ce qu'ils ont pu apprendre au sujet de cette affaire. Le fait que c'est bien de la fille d'Asmodée que Trevelian s'est amouraché, mais que celle-ci n'avait à priori pour unique dessein que celui de s'approprier les forces du Cloaque, son cœur étant déjà pris par Mammon.

Du côté de Trevelian, après avoir déjoué ses deux derniers complots contre le Roi-Dieu (voir « La nuit de l'Empereur-Démon » et « Le retour de l'Empereur-Démon ») voici que cette fois-ci les personnages ruinent son mariage. Glasya a en effet décidé d'oublier ses plans de conquête du Cloaque et de Laelith pour le moment, et utilisé l'intrusion des personnages pour rompre les fiançailles, argumentant que son futur époux n'était pas en mesure d'assurer sa sécurité. Nul doute que l'Empereur-Démon s'acharnera maintenant à retrouver les coupables de tous ses tourments.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 6500 PX à la fin de cette aventure.

Si le mariage est bien annulé, ajoutez 500 PX par personnage. S'ils ont parlé un petit peu avec Glasya, ajoutez 1000 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)