



Le mariage de l'Empereur-Démon

- La trilogie de l'Empereur-Démon Vol.3 -



BlueAce's production - www.aidedd.org



LE MARIAGE DE L'EMPEREUR- DÉMON

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 9–10

PRÉFACE

Scénario original :

Denis Beck

Revu par :

Blueace

Edition du scénario :

1.0

Complément: bien connaître la cité de Laelith décrite sur le site sera un atout indéniable pour le MD. Vous pouvez aussi consulter la page du site sur les 9 enfers pour mieux comprendre l'histoire.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site AideDD



<http://www.aidedd.org>

UNE SOIRÉE QUI FINIT MAL

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



Le fouineur Lamb

Dans la pièce, se trouve le Premier Fouineur Lamb qui, après avoir accueilli les aventuriers 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 du Matriarcat d'Olyzia. C'est elle qui découvrit et rendit à nouveau salubre le Temple de l'Immonde Noirceur voici une demi-douzaine d'années. C'est elle également qui défit 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 a été signalé dans la ville et les 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.

LES CIMETIÈRES À LAELITH

« Il n'y a pas, à proprement parler, de cimetière 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, encloses derrière de hauts murs, où sont enterrés les morts que leurs familles ne souhaitent pas confier à L'Inlam. Ces cimetières, souvent de petite faille, sont également appelés nécropoles et on les dit hantés par des spectres gluants à souhait. »

Extrait de « Les esprits ont-ils une âme ? »
par Ermold Le Noir.

A 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'épouvante.

LA FÊTE EST FINIE

La salle de bal est plongée dans un tumulte indescriptible. Le plafond a été éventré et nombre d'invités gisent sous les gravas. Par cette plaie béante, deux horribles chasmes ont fait irruption dans la pièce. Au moment où surgissent les aventuriers, l'un d'eux vient déjà de s'envoler, tenant Voldo Fruzze entre ses pattes. L'autre 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 aventuriers ne sont pas sensés s'y être présentés revêtus de leur équipement de campagne.

Chasme (1)

Extérieur de taille G - Alignement : CM

DV : 9d8 (79 pv) – FP10

Initiative : +3 - **Vitesse** : 9m (vol 15m - parfait)

CA : 26 (-1 taille, +3 Dex, +14 naturelle)

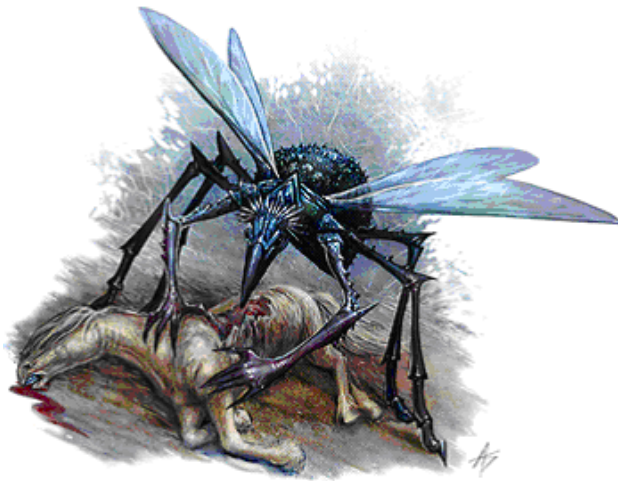
Attaque : 2 griffes (+17 corps à corps, 1d6+4 + hémorragie), morsure (+15 corps à corps, 1d8+2 + hémorragie)

JdS : Réf +9, Vig +8, Vol +10

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 18, Int 14, Sag 14, Cha 14

Spécial :

- RD10 (froid, acier, Bien), Immunité à l'électricité et au poison
- Résistance à l'acide (10), au froid (10), au feu (10)
- Bourdonnement : action complexe, bat ses ailes pour créer un bourdonnement dans un rayon de 18m. Jet de Volonté DD16 ou tombe de sommeil pour 2d10 rounds.
- Aura de terreur : créer une aura de peur dans un rayon de 1.50m identique au sort de *Terreur* (NLS 12, Volonté 16 annule).
- Hémorragie : inflige 1 pv de DG à chaque round. Cumulable à chaque attaque réussie. Stoppé avec un jet de Premiers Secours DD10 ou tout sort de Soins.
- Pouvoirs magiques (NLS9) :
A volonté : Contagion, Ténèbres, Profanation, Détection du Bien, Dissipation de la magie, Vol, Nuée d'insectes, Rayon d'affaiblissement (+11 à distance), Protection contre le Bien (DD13), Détection de l'invisibilité, Télékinésie (DD17)
3/jour : Rayon d'affaiblissement à incantation rapide
1/jour : Aura maudite (DD20)



Le chasme

La créature tuée ou mise en fuite, Lamb pressera les aventuriers 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 aventuriers. 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...

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 aventuriers de devenir « *fouineurs hors catégorie* », c'est-à-dire des chasseurs de prime 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 la double étoile d'acier des fouineurs hors 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 Ghyllerm. Celui-ci est un représentant de la Justice Royale, chargé 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 (expert niv 6 - il connaît par coeur les références de tous les textes de Loi) est en permanence dans les jambes des aventuriers et veille à ce qu'ils n'abusent pas de leurs pouvoirs.

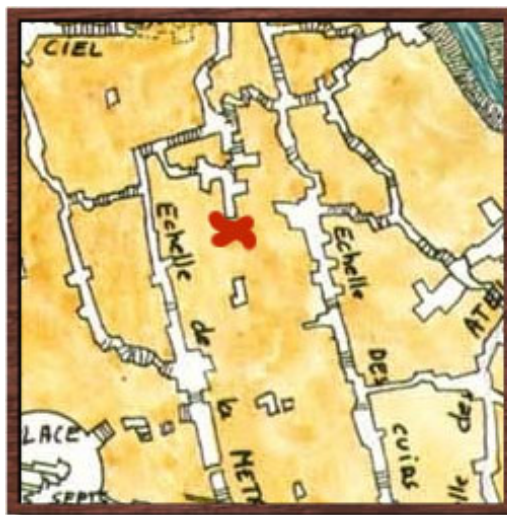


Ghyllerm

☛ Ghyllerm est un enqueteur, pointilleux à l'extrême sur l'application exacte de la Loi et l'interprétation des textes. Utilisez-le pour brider les initiatives intempestives des personnages et les frustrer des avantages de leur profession. Il est incorruptible, cela va de soi, et a le pouvoir de retirer leur titre aux aventuriers. Jouez-le comme un individu mesquin, ergoteur et arrogant... bref, rendez-le insupportable !

LA NÉCROPOLE D'ASTUFAL

D'après Lamb, 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 aventuriers 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 est surmontée d'une sorte de tour ronde au toit pointu. Après quelques appels (la grille est verrouillée), apparaît un vieillard aux cheveux gris qui, se guidant à l'aide d'une canne, se dirige vers eux. Il ne fait aucune difficulté pour ouvrir la grille. Les marques de fer rouge visibles sur ses paupières brûlées expliquent sa démarche prudente : l'homme est aveugle. L'intérieur de la tour est plus que modeste : un lit, une table, deux coffres à rangement.

Bradabam répondra sans détours aux questions des aventuriers. 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. Jadis, ils m'engluaient par goût de la plaisanterie et nous riions ensemble, mais à présent ils susurrent des choses sombres. La nuit, j'entends les pierres des caveaux craquer, comme si les morts voulaient se relever. Et puis, la nuit dernière... » Bradabam goûtait l'air nocturne lorsqu'il entendit un hurlement humain à proximité du Grand Caveau. S'y rendant aussi rapidement que le permettait son infirmité, il buta contre une forme inanimée dont des ectoplasmes s'apprêtaient à drainer la vie. Brandissant le symbole sacré dont il ne se sépare jamais, il mit les créatures en fuite et ramena la victime chez lui. « Il s'agissait d'une femme à l'accent chantant. Malgré sa frayeur, elle avait un ton très assuré, un ton de commandement qui me surprit chez une personne aussi jeune : une trentaine d'années tout au plus. Elle me 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. 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 ».

➤ Au lieu d'être aussi direct, vous pouvez ne rien dire du retour prévu d'Irisia, et la faire rechercher par les aventuriers. Les indices que leur fournit Bradabam sont olfactifs (« elle sentait le sable chaud »), tactiles (« en la portant, j'ai remarqué qu'elle avait une étrange boucle d'oreille ») ou bien encore auditifs (« elle avait l'accent des gens de l'est... »). Cette petite enquête peut s'avérer fertile en rebondissements.

Toujours est il que, le soir venu, Irisia fait irruption chez Bradabam. Trapue, les cheveux noirs, le regard gris acier, son physique confirme que les femmes d'Olyzia ne sont pas toutes des séductrices. Pour l'occasion, elle a revêtu une armure de cuir clouté et arbore un nombre impressionnant d'armes contondantes : du casse-tête gobelinoïde à la masse d'armes de chevalier agramorien (dont le port, rappelle Ghyllerm, n'est autorisé en ville que du coucher au lever du soleil — édit 48-724 de Balphas le Nyctalope).



Irisia

Humaine prêtresse niv 5 (combat - déesse Imania) - Alignement : NB

DV : 5d8 (36 pv)

Initiative : +0 - Vitesse : 9m

CA : 14 (+4 armure de cuir clouté+1)

Attaque : masse d'armes lourde (+6 corps à corps, 1d8+2)

JdS : Réf +1, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 15, Int 11, Sag 16, Cha 9

Dons : arme de prédilection (masse d'armes), attaque en puissance (-3 att, +3 DG), sphère de combat (+5 en Force 1 round 1/jour)

Sorts : (5)/5/4/3

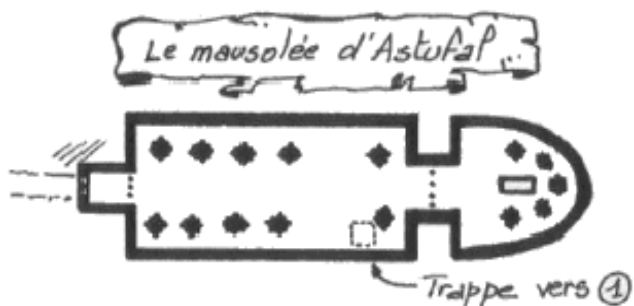


Irisia

De prime abord méfiante (elle vient du Matriarcate), elle acceptera finalement facilement l'aide des aventuriers et leur expliquera les raisons de sa présence. « Ma maîtresse, Dame Yshina, était sur la piste de Kalos, un mort-vivant 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 émigraient vers Laelith. Intriguée, elle se rendit à son tour dans la Cite Sainte et poursuivit incognito ses investigations, assistée par moi. Elle ne me révéla, hélas, pas tout ce qu'elle apprit et, une nuit, alors qu'elle se rendait au temple pour alerter les frères, elle fut attaquée et périt. Je sais cependant, car elle me le confia au cours de son enquête, que Kalos s'est installé provisoirement sous le tombeau d'Astufal. Je cherchais à y pénétrer hier mais étant mal préparée, je fus assaillie par des âmes en peine. Sans l'intervention de Bradabam, je rejoignais la déesse Imania. Mais à présent me voici prête à les affronter. M'aidez-vous dans cette tâche ? ». Irisia place négligemment dans la conversation le fait que Kalos, un vampire, serait venu à Laelith accompagné de ses suivants.

RIFI 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 aventuriers avec une avidité obscène. À peine à l'intérieur de l'édifice, le groupe est assailli par des âmes en peine.



🌿 Âme en peine (4)

Mort-vivant (intangible) de taille M - Alignement : LM

DV : 5d12 (32 pv) - FP5

Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : vol 18m (bonne)

CA : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15

Attaque : contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

JdS : Réf +4, Vig +1, Vol +6

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste)

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)

Spécial :

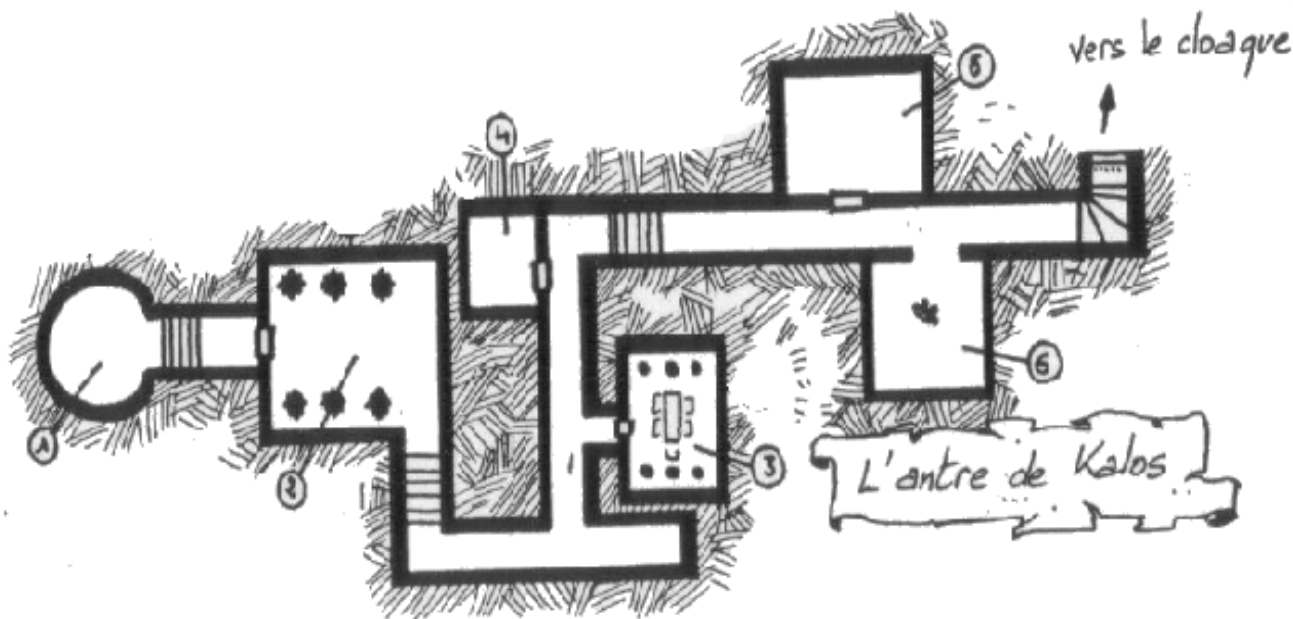
- vision dans le noir (18m)
- résistance au renvoi des morts-vivants (+2)
- aura de mort : les animaux sentent la présence d'un spectre à 9m et refusent de s'en approcher.
- impuissance à la lumière du soleil : perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil, mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*.
- intangible : ne peut être touché que par les armes magiques ou les sorts. Pour les armes magiques et l'eau bénite, la créature a de plus 50 % de chances de ne pas être affectées. Se déplace dans un silence total et peut traverser les objets solides à volonté, en devant toutefois rester adjacent à la surface extérieure de ces derniers.

- création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de l'âme en peine qui les a tués.
- diminution permanente de constitution : jet de Vigueur DD14 ou diminution permanente de 1d6 points de Constitution. L'âme en peine gagne alors 5 pv.
- création de rejetons : tout humanoïde tué par une âme en peine en devient une à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de l'âme en peine qui les a tués.



Âme en peine

Les créatures défaites, les aventuriers sont libres de fouiller la nécropole. Un jet de Fouille DD20 permet de découvrir qu'une des dalles de la bâtisse, bien cachée, est amovible et masque l'entrée d'un puits.



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

2) Dans cette pièce se trouvent normalement les 6 nécrophages chargés de la protection rapprochée de Kalos.

🧛 Nécrophages (6)

Mort-vivant de taille M - Alignement : LM

DV : 4d12 (26 pv) – FP3

Initiative : +1 - **Vitesse** : 9m

CA : 15/16 (+1 Dex, +4 naturelle / bracelets d'armure +1), contact 11

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)
- absorption d'énergie : la cible perd aussitôt un niveau. JdS de Vigueur DD14 pour dissiper chaque niveau perdu. Le nécrophage gagne lui 5 pv par niveau qu'il fait perdre.
- création de rejetons : tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de celui qui les a tués jusqu'à sa destruction. Il perd tous les pouvoirs qu'il avait.



Un nécrophage

3) La salle des repas et des réceptions. 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) Ici loge Skraczec, l'homme que Trévelian a délégué auprès de Kalos afin de faciliter son séjour à Laelith. Skraczec est un adepte du temple du Crâne qui prend son rôle de « majordome » très au sérieux.

🧛 Skraczec

Humain prêtre niv 6 (charme) - Alignement : NM

DV : 6d8 (31 pv) – FP6

Initiative : +3 - **Vitesse** : 9m

CA : 14 (+1 dex, +3 armure de cuir clouté)

Attaque : morgenstern (+4 corps à corps, 1d8)

JdS : Réf +3, Vig +5, Vol +9

Caractéristiques : For 11, Dex 12, Con 10, Int 12, Sag 16, Cha 14

Dons : école renforcée (+1 aux DD des sorts de Charmes), préparation des potions, emprise sur les morts-vivants (+4 intimidations/tour), sphère de charme (+1 aux jets de Volonté)

Sorts : (5)/5/5/4

Possessions : **Anneau de barrière mentale**, une bourse de 150 po

Kalos se trouve là lui aussi, discutant avec Skraczec. C'est un vampire à l'aspect très humain, ex-prêtre, qui passe plus de temps à déchiffrer des grimoires de nécromancie qu'à se battre.

🧛 Kalos (vampire)

Mort-vivant prêtre (nécromancie) niv 6 - Alignement : LM

DV : 6d12 (45 pv) – FP8

Initiative : +6 (+2 science de l'init) - **Vitesse** : 9m

CA : 22 (+2 cuir, +4 Dex, +6 naturelle)

Attaque : **rapide +2** (+10 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : **rapide +2** (+10 corps à corps, 1d6+5) et coup (+4 corps à corps, 1d6+3)

JdS : Réf +8, Vig +5, Vol +9

Caractéristiques : For 16, Dex 18, Con -, Int 16, Sag 18, Cha 16

Dons : arme de prédilection (+1 rapide), préparation de potions, attaques réflexes, esquive (+1 CA vs 1 adversaire), réflexes surhumains (+2 Réflexes), science de l'initiative (+2), vigilance (+2 Détection), sphère de nécromancie (6x1d6 de dégât au contact: tue ou rien, 1/jour)

Spécial :

- réduction des dégâts : 10/argent et magie
- résistance au renvoi des morts-vivants (+4)
- résistances de 10 points à l'électricité et au froid.
- absorption d'énergie : tout être vivant touché par l'attaque de coup (1 fois par round max) acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 pv.
- absorption de sang : s'il plante ses crocs dans la gorge d'une créature vivante (test de lutte) puis l'immobilise, il lui vole son fluide vital (diminution permanente de 1d4 points de Constitution) chaque round où sa victime reste immobilisée, et gagne chaque fois 5 pv.
- créatures des ténèbres : 1/jour peut appeler 1d6+1 nuées de rats. Les animaux apparaissent en 2d6 rounds.
- domination : peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. JdS de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire et alors être affectée par le sort *Domination* (NLS 12). Ce pouvoir a une portée de 9m.
- état gazeux : peut se transformer en brume à volonté et indéfiniment.
- guérison accélérée : tant qu'il lui reste au moins 1 pv, se soigne 5 pv/round. S'il tombe à 0 pv ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir.
- pattes d'araignée : peut escalader les surfaces.

- transformation : peut se transformer en chauve-souris sanguinaire. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil.

Possessions : la clef de sa chambre.



Kalos le vampire

5) L'appartement de Kalos est fermé à clef (clef sur Kalos ou Crochetage DD20). 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) Cette pièce est placée sous la garde d'un golem de pierre qui ne la quittera que si Kalos l'appelle.

Golem de pierre

Créature artificielle de taille G - Alignement : NN

DV : 14d10+30 (107 pv) – FP11

Initiative : -1 - **Vitesse** : 6m

CA : 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle)

Attaque : coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)

Espace occupé/allonge : 3m/3m

JdS : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Spécial :

- créature artificielle, immunité contre la magie, RD 10/adamantium, vision dans le noir 18m, vision nocturne.
- lenteur : semblable au sort *lenteur*, tous les 2 rounds. Portée 3m, durée 7 rounds, jet de Volonté DD17 annule.
- immunité contre la magie : immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie.

On trouve ici quelques biens appartenant au vampire. Un coffret de 5000 po en gemmes, quelques **potions** (*panoplie magique*, *rage* et *vol*), des bijoux pour 1000 po et des tenues de cérémonie, ainsi que les cadeaux destinés à Trévelian et à son épouse : une ceinture de chasteté dont la pièce principale a la forme d'une tête de mort, un tableau représentant un paysage tellement sinistre qu'il provoque la perte d'un point de Sagesse pour 1d4 jours si un jet de Volonté DD12 est raté, ainsi que plusieurs flacons de sang « Cuvée des elfes des bois », « Pinot gnome », ...

LA SUITE

Kalos défait, les aventuriers vont se retrouver en possession de l'invitation qui lui a été adressée, et qui est valable pour la nuit prochaine (Connaissance Folklore local DD20). 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, Irisia les poussera, mais ni elle ni Ghyllerm n'entreront (ils resteront à l'extérieur pour avertir les autorités en cas de problème sérieux). Une fois leur plan arrêté, les aventuriers devraient donc se rendre au point de rendez-vous. L'un d'entre-deux aura sûrement pris l'apparence de Kalos et les autres celle de ses suivants.

 Les aventuriers doivent comprendre qu'ils vont probablement se rendre à une assemblée de mort-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.

Suivant les compétences de vos joueurs, vous pouvez faire en sorte que les autorités d'un temple leur lancent un sort de protection spécial qui les protège automatiquement, mais une fois seulement, contre le pouvoir de drainer des niveaux de certains mort-vivants.

LE MARQUIS DE ROSTELLI

Le 16 de l'échelle des Korrigans est un endroit sombre situé en bordure de la Terrasse du Châtiment. Une haute porte de bois constellée de visages grimaçants accueille les aventuriers. La cloche fêlée rend un son étrange, qui résonne désagréablement autour de la bâtisse dont toutes les issues semblent obturées. La porte s'ouvre avec un grincement et un nécrophage en livrée accueille les aventuriers, demandant leur invitation d'une voix rauque. Celle-ci vérifiée, le nécrophage guidera « Kalos » et éventuellement un aventurier ayant pris la place de Skraczec 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 manifestement lui aussi un **vampire**. 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
- Iskish, une **momie** qui accapare la piste de danse
- un **zombie** costaud nommé Galabo
- Strakett, une **guenaude verte** qui vit dans le quartier
- 2 **adeptes** 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 zombies 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 à « Kalos » : un miroir placé près de l'escalier du fond. En effet, un jet de Connaissance (religion) DD15 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 aventuriers emmenés dans les cuisines y trouveront une dizaine de goules, autant de zombies et 4 nécrophages en train de dîner. Le repas du soir est apparemment composé de restes humains faisandés. A noter que les goules sont assez joueuses et que les nécrophages adorent vider des pichets.

On peut récupérer pour 3300 po d'œuvres d'art dans la demeure et 250 po dans diverses bourses.

NOUVELLE INVITATION

Dans la salle de réception, le marquis de Rostelli a entamé 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 inaugurera au cours de cette mémorable soirée. Et à présent, musique ! ».

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

INTERVENTION MUSCLÉE

La porte d'entrée au rez-de-chaussée explose et une vingtaine de gardes menés par des prêtres font irruption dans la demeure. Ce sont des hommes du temple de l'Oiseau de Feu qui, ayant magiquement retrouvé la trace de Voldo Fruzze, ont décidé de monter une expédition de secours. Il s'agit de :

- 15 guerriers niv 5
- 5 paladins niv 7
- 2 prêtres niv 7

Dans le feu de l'action, nos amis vont certainement recevoir des mauvais coups, des sceaux d'eau bénite et autres choses peu agréables. N'oubliez pas que pour le commando anti-morts-vivants, ce sont des vampires et des nécrophages !

Le quiproquo dissipé, les aventuriers seront 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 aventuriers 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. Ce peut être néanmoins l'occasion d'une descente à la Maison des Mille Fleurs (plus de détails sur ce lieu dans le scénario « Quitte ou Double »). Ghyllerm précise alors que « *la fouille des pensionnaires ne peut s'effectuer qu'en ma présence* ». En fait, le seul indice que possèdent les aventuriers est « *l'orgue splendide* » que Trévelian aurait commandé. Or le plus grand artiste dans ce domaine est un dénommé Koshro (Renseignements DD20). Ses ateliers sont situés dans l'échelle des Notes Perdues, sur la terrasse de la Main qui Travaille.

MAÎTRE KOSHRO

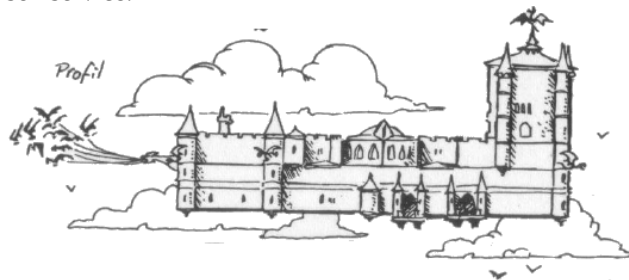
Koshro règne sur une vingtaine d'artisans qui travaillent en suivant ses indications. Il exécute lui-même certaines tâches délicates. Hautain, affichant un mépris certain à l'égard des autorités de justice et de police, il se montrera peu coopératif. Il faudra donc le travailler un peu pour le faire parler, et ce sous l'oeil toujours attentif de Ghyllerm. 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 aventuriers 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.

UN VOYAGE MYSTERIEUX

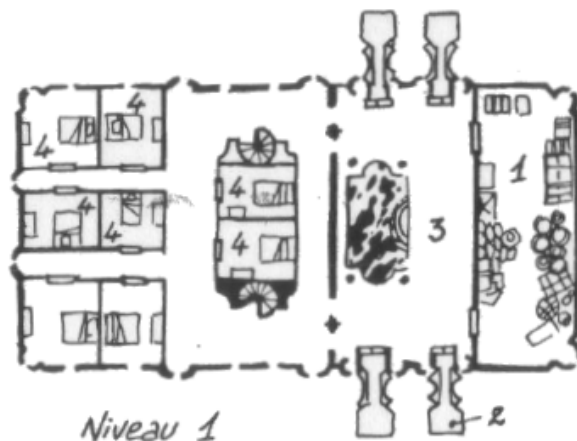
La lune est déjà haute lorsque près d'une vingtaine de silhouettes (12 adeptes trapus niv 4 pour porter les caisses, 6 roublards niv 4 pour l'escorte et un prêtre niv 6) surgissent aux abords de l'entrepôt. Menées par un humain vêtu de noir, elles se dirigent vers la maison de Koshro. Une discussion 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 cachant la suite des événements aux yeux des aventuriers qui se seraient

dissimulés à l'intérieur. Ils vont être promenés pendant une longue heure, avant de sentir leurs caisses tanguer dangereusement, comme si elles venaient de quitter le sol. Cette étrange sensation va durer une demi-heure environ, avant que les caisses ne soient à nouveau posées sur un sol stable. Le transport est cette fois beaucoup plus court. Les caisses s'immobilisent, des pas décroissent 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. A proximité de la Terrasse du Châtiment, 4 autres chasmes surgissent de la nuit, s'emparent des caisses et les emportent dans le ciel où elles disparaissent soudainement.

Les aventuriers (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 Trévelian, son Palais des Plaisirs, dernier chef-d'oeuvre des mages qui travaillent à son service.



NIVEAU 1



- 1) Les 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) Sur chacune de ces plates-formes repose un chasme. Ces créatures forment l'armée aérienne de Trévelian.

3) Dans cette vaste salle règne une intense activité. Une dizaine de dretchs s'activent en permanence afin que les bacs de sang dans lesquels Trévelian aime se baigner soient en permanence à la bonne température. Il y a également des étuves plus classiques. La deuxième partie de la salle est en fait un cours de jeu de paume où Trévelian aime s'exercer.

Dretchs (10)

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille P - Alignement : CM

DV : 2d8+4 (13 pv) – FP2

Initiative : +0 - **Vitesse** : 6m

CA : 16 (+1 taille, +5 naturelle)

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d6+1), morsure (+2 corps à corps, 1d4)

JdS : Réf +3, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 14, Int 5, Sag 11, Cha 11

Spécial :

- immunité contre l'électricité et le poison, RD 5/fer froid ou Bien, résistance à l'acide, au feu et au froid (10), télépathie 30m, vision dans le noir 18m
- convocation : 1/jour, peut tenter d'appeler un autre dretch (35% de chances de succès).
- sorts (1/jour) : *Effroi* (DD12) et *nuage nauséabond* (DD13).



Un dretch

4) Des chambres d'hôtes. Rien de particulier, mis à part que dans les couloirs, plongés dans la pénombre, rôdent deux molosses d'ombre.

Molosses d'ombre (2)

Extérieur (extraplanaire) de taille M - Alignement : NM

DV : 4d8+12 (30 pv) – FP5

Initiative : +5 - **Vitesse** : 15m

CA : 14 (+1 Dex, +3 naturelle)

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

JdS : Réf +5, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 12, Cha 13

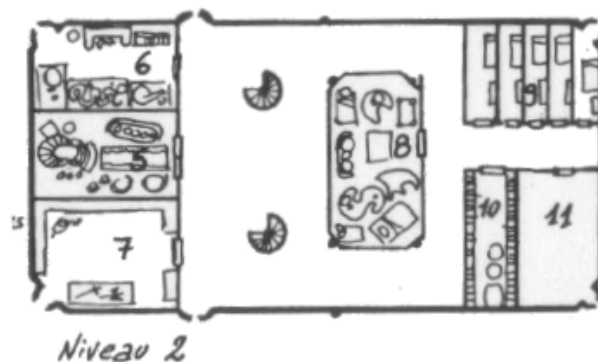
Spécial :

- odorat, vision dans le noir 18m
- aboiement : quand il se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures dans un rayon de 90m doivent réussir un jet de Volonté DD13 ou être paniquées 2d4 rounds. Les Extérieurs d'alignement mauvais sont immunisés contre ce pouvoir.
- croc-en-jambe : s'il parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber (croc-en-jambe avec bonus de +3).
- fusion avec les ombres : peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage total.



Un molosse d'ombre

NIVEAU 2



5) La « Salle du trône », copie réduite de celle où est sensé siéger le Roi-Dieu. Trévelian y accueille ses hôtes de marque. Un coffre fermé en métal (Crochetage DD20) recèle 2000 po.

6) Dans cette salle d'alchimie l'Empereur-Démon se livre à de petits exercices d'envoûtement. Des poupées à l'image des principaux prêtres de la cite traînent sur une table. Une carte céleste formée d'éclats de diamants (6000 po) décore tout un mur. Les constellations habituelles ont été rebaptisées (l'épée de Trévelian, la main du Vampire, ...).

7) La salle d'armes. Elle contient des armes nombreuses et de belle facture, mais aucune magique, ainsi qu'un pieu de bois piégé.

🔪 Pieu piégé

DG:3d10 d'explosion lorsqu'on le décroche.

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

9) Les chambres des « domestiques », une douzaine de zombies musclés qui déambulent dans les couloirs de la forteresse et font semblant de vaquer à des tâches importantes.

🧟 Zombi (12)

Mort-vivant de taille M – Alignement : NM

DV : 2d12+3 (16 pv) – FP1/2

Initiative : -1 - **Vitesse** : 9m (ne peut pas courir)

CA : 11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9

Attaque : coup (+2 corps à corps, 1d6+1)

JdS : Réf -1, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Dons : Robustesse

Spécial :

- réduction des dégâts 5/tranchant

- vision dans le noir (18m)

- limité à une seule action (se déplace OU attaque)



Un zombie

10) La cave de Trévelian. Elle contient des liqueurs et des vins fins.

11) La prison. Elle ne contient qu'un devin fou et inoffensif dont Trévelian adore entendre les déclamations contre la police 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 où Trévelian expose ses « œuvres ». Il est clair que le vampire n'est pas doué pour la peinture.

14) La chapelle. Elle est déjà apprêtée pour le mariage. Quelques zombies finissent de la décorer en accrochant quelques corps humains au-dessus de l'autel.

🧟 Zombi (3)

15) La sacristie. Rien de particulier.

16) Les appartements de Glasya, la promise de Trévelian. Elle est en permanence protégée par deux barbazus. Lorsque les aventuriers rentrent, les deux parties risquent en premier lieu d'être surprises. Les aventuriers devant la beauté et la taille de cette diablesse. Glasya devant l'audace de ces pauvres mortels. Il y a 2 grandes options :

A) les aventuriers foncent dans le tas sans réfléchir. Dans ce cas Glasya invoque rapidement 2 diables kyton puis disparaît dans un rire diabolique après avoir lancé un « *pauvres fous, savez vous qui je suis ?* » énigmatique.

B) les aventuriers 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 Trévelian 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 2 gardiens barbazus sur place. Ceux-ci, aussi surpris que les aventuriers, passeront alors à l'attaque.

les 2 barbazus devraient suffire, mais si les aventuriers sont en forme, où s'ils se montrent arrogants ou agressifs face à Glasya, faites apparaître les 2 kytons !

Glasya, princesse de l'enfer

Extérieur (Loi, extraplanaire, Mal) de taille G - Alignement : LM

DV : 23d8+69 (172 pv) – FP18

CA : 35 (-1 taille, +2 Dex, +24 naturel)

JdS : Réf +15, Vig +18, Vol +18

Glasya, fille d'Asmodée, est une superbe diablesse. Elle connaît sa force et devine celle des aventuriers. Ceux-ci ne sont pas de sa catégorie, et dans tous les cas Glasya ne s'abaissera pas à lutter personnellement contre eux. C'est une question d'ego. De plus, Mammon n'ayant aucune connaissance de son plan, la moindre blessure pourrait attirer son attention. Hors personne, pas même une diablesse, n'a intérêt à irriter Mammon. Enfin, et surtout, Glasya est lasse de jouer à ce petit jeu imposé par son père. Elle utilisera donc l'intervention des aventuriers comme prétexte pour retourner chez elle, ne supportant déjà plus le caractère de Trévelian. Laelith et le Cloaque attendront.



Glasya

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, Trévelian a invité un grand nombre de ses amis mort-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 Trévelian est que Glasya est déjà la promise de Mammon, l'archi-diable 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, s'est en fait seulement pour, une fois mariée, se débarrasser quelques temps plus tard de Trévelian et prendre ainsi le contrôle de toutes les créatures du Cloaque, sans effort. Ceci sur les conseils de son père.

Barbazu (2)

Extérieur (Loi, extraplanaire, Mal) de taille M - Alignement : LM

DV : 6d8+18 (45 pv) – FP5

Initiative : +6 – **Vitesse** : 12m

CA : 19 (+2 Dex, +7 naturelle)

Attaque : couteille (+9 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : couteille (+9/+4 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Allonge : 3m

JdS : Réf +7, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 10

Spécial :

- immunité contre le feu et le poison RD 5/argent ou Bien, résistance à l'acide et au froid (10), RM 17, télépathie 30m, vision dans le noir 18m, vision dans les ténèbres.
- barbe : s'il réussit 2 attaques de griffes sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. La victime subit 1d8+2 et doit réussir un jet de Vigueur DD16 pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme
- blessure infernale : chaque coup porté par la couteille inflige par la suite 2 pv/round. Stoppé par un test de Premiers secours DD16 ou un sort de soins.
- convocation de diables : 1/jour, peut tenter d'appeler 1 autre diable barbu (35% de chances de succès).
- frénésie guerrière : peut entrer dans un état de frénésie similaire à la rage du barbare (+4 en Force et en Constitution, +2 aux jets de Volonté, -2 à la CA) durant 6 rounds.
- pouvoirs magiques : *Téléportation suprême* (uniquement lui-même) à volonté (NLS12).

Un barbazou

🌿 Kyton (2)

Extérieur (Loi, extraplanaire, Mal) de taille M - Alignement : LM

DV : 8d8+16 (52 pv) – FP6

Initiative : +6 - **Vitesse** : 9m

CA : 20 (+2 Dex, +8 naturelle)

Attaque : chaîne (+10 corps à corps, 2d4+2/19-20)

Attaque à outrance : 2 chaînes (+10 corps à corps, 2d4+2/19-20)

Allonge : 3m avec les chaînes

JdS : Réf +8, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 12

Spécial :

- immunité contre le froid, RD 5/argent ou Bien, régénération 2, RM 18, vision dans le noir 18m
- Danse des chaînes : action simple, peut faire danser ses chaînes et les déplacer à son gré. Augmente leur taille de 4,50m et faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur. Attaquent avec autant d'efficacité que si le diable les maniait personnellement.
- Regard déstabilisant : portée 9m, jet de Volonté DD15 annule. Transforme son visage pour lui donner les traits d'un ennemi ou d'un être cher disparu depuis peu. Malus de -2 au jet d'attaque pendant 1d3 rounds.
- Régénération : subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent, des armes du Bien et des sorts du Bien. Si le diable perd un membre, celui-ci repousse en 2d6 x 10mn, sauf s'il l'accôle à la plaie, auquel cas il est ressoudé instantanément.

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

LA TOUR

18) Le seul occupant de cette pièce est un gnome (expert niv 6) assis sur un haut siège, un casque sur la tête. Il observe à travers la verrière 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 « commandées »

télépathiquement et la forteresse risque de tanguer dangereusement avant de piquer vers la Faille.

le casque, conçu pour des créatures de taille P, permet 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 (Dressage DD25), c'est donc avant tout grâce à son talent (son score en Dressage).



19) Cet étage est occupé par une dizaine d'alchimistes et de mages 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 Trévelian 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. Un spectator veille sur eux en permanence. Dès qu'il aperçoit les aventuriers, il s'enfuit par une fenêtre.

Le spectator

🌿 Spectator

Aberration de taille M - Alignement : NN

DV : 8d8 (36 pv)

CA : 19 (+1 Dex, +8 naturel)

JdS : Réf +1, Vig +2, Vol +11

Le spectator est un tyranneuil mineur sans capacité offensive notable. Ses deux principales atouts sont en fait sa capacité de contre-sorts qui fait que tout sortilège qu'on lui lance à toutes les chances de se retourner contre son lanceur (ce qui en fait un très bon gardien de mages) et sa télépathie longue portée qui fait qu'il peut communiquer avec son maître, en l'occurrence Trévellian.

20) La chambre de Trévellian. Elle 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 aventuriers 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 **flûte d'Hameln**.

ÉPILOGUE

Si les aventuriers 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, « *ce qui n'entraîne aucune prérogative signale Ghyllerm, 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 Trévellian 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 Trévellian, après avoir déjoué ses deux derniers complots contre le Roi-Dieu (voir les scénarios « La nuit de l'Empereur-Démon » et « Le retour de l'Empereur-Démon ») voici que cette fois-ci les aventuriers ruinent son mariage. Glasya a en effet décidé d'oublier ses plans de conquête du Cloaque et de Laelith pour le moment, et utilise l'intrusion des aventuriers pour justifier que, son futur époux n'étant pas en mesure d'assurer sa sécurité, les fiançailles sont rompues. Nul doute que l'Empereur-Démon s'acharnera maintenant à retrouver les coupables de tous ses tourments, le Spectator ayant peut-être pu lui confirmer l'identité des auteurs de troubles.