

DN137

Un scénario pour 6 personnages de niveau 10+

1963

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

TAI-SHAN



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

TAI-SHAN

SCENARIO POUR 3 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 10+

Ce scénario n'est pas un scénario comme les autres ! D'abord il se déplace et peut se rendre là où cela vous arrange, l'on peut aussi tout y gagner et tout y perdre (la vie et plus encore). Après tout, le Tai-Shan est comme le mal ; séduisant, trompeur et dangereux ! Vos aventuriers parviendront-ils à déjouer ses pièges et ses séductions ?

Coupant avec la tradition du Kersh, Tai-Shan est une récréation à prendre à divers degrés prévue pour des personnages de niveaux 10 et plus.

Vos aventuriers, après de hauts faits, se croient tranquilles et savourent un repos qui leur semble justifié. Les pauvres ! Déjà, à l'horizon, se dessinent les voiles de l'énorme jonque TAI-SHAN qui apporte avec elle son cortège millénaire de troubles et de désolation.

Bien que sa taille soit énorme, cette jonque passe totalement inaperçue aux yeux de celui qui n'éprouve aucun désir ou sentiment troubles. Cela fait cent ans que le TAI-SHAN n'a pas accosté au port de Lui-Hang, car ainsi le veut le pacte : un accostage par an, tous les cent ans dans chaque port, et pas plus. Lisez immédiatement le passage se rapportant à la jonque, et à sa prise de contrôle sur la ville.

Vos aventuriers sont au port de Mei-Ling, dans l'un des grands hôtels de la ville haute ayant vue sur les bateaux. Utilisez l'accroche suivante pour l'un des personnages.

Tandis que vous flânez nonchalamment dans les rues de la ville, il vous semble soudain qu'il y règne une animation pour le moins inhabituelle. Des gens semblent courir dans la rue, toutes castes confondues. Un vieux mandarin grabataire et très sage fouette l'un de ses esclaves sur le dos duquel il est juché afin qu'il aille plus vite. Fu Yeng Poo, le vieux samouraï, vous semble soudain rajeuni de vingt ans et trotte avec une délicieuse créature qui n'a pas l'air de trouver sa compagnie désagréable. Un mendiant à qui vous faites généralement l'aumône se promène vêtu de soieries précieuses et vous salue amicalement à l'aide de son éventail. Le seul défaut dans ce tableau est qu'hier ce dernier était manchot ! Un riche marchand mendie au coin d'une rue, vêtu d'un sac de riz. Le chef des gardes danse une gigue au milieu de la place, entouré par ses soldats qui, riant bêtement, tapent en cadence dans leurs mains. Au milieu de ce chaos, vous voyez le magistrat courir en tous sens et invectiver ses officiers en pure perte. Soudain, il vous aperçoit, océan de calme au milieu de la tourmente, et se précipite vers vous en vous appelant « son ami le plus cher » !

Oubliant qu'il y a une semaine il voulait vous faire pendre...

- « Bien aimé (il dit le nom du personnage) dans mes bras ! J'ai besoin de toi ! Mille pièces d'or si tu trouves la cause de ce désordre, et je te donne en plus trois esclaves et cinq lingots d'or si tu ramènes l'ordre. Es-tu d'accord ? » (Il ne vous laisse pas répondre).

- « Merci ! Grand merci ! Puissent les Dieux te le rendre au centuple. Je retourne à mon palais, tu m'y trouveras si tu me cherches ».

Vous le voyez partir comme un fou vers son palais et vous entendez un grand bruit signifiant que la porte est verrouillée comme pour un siège ! Ainsi que ses plaintes aiguës : « Si l'Empereur apprend cela, il va me crucifier ! Ou m'infliger la mort des mille (*) ! Oï oï oï misère ! »

(*) La mort des mille est une délicieuse coutume chinoise réservée à l'exécution des individus les plus méritants. Dans un grand vase sont placés mille papiers sur lesquels sont inscrites des parties du corps, chaque partie étant trois fois représentée. Quatre papiers portent en outre la solution définitive, abrégeant ainsi le supplice. Le bourreau tire au hasard un papier et applique son art sur la partie concernée. Il y a trois traitements pour chaque partie, selon le papier tiré : brûler, couper, broyer. La mort n'intervient que lorsque le bourreau tire l'un des quatre papiers portant le symbole de mort. Dernier détail piquant : les quatre papiers décisifs sont d'une couleur différente des autres !

Vous restez un moment bêtement statique en regardant la porte du haut magistrat, à peine conscient du bruit des gardes qui, pour l'instant, dansent à grand bruit et en hurlant de rire la ronde du roi des singes.

Soudain, vous sentez un poids dans votre main et, regardant la cause de cette sensation, vous voyez le dragon de jade **(1)** de la magistrature impériale qui vous donne la haute main sur toute la population de cette contrée, et que le haut magistrat vous a mis dans la main avant de partir.

Considérant que la proposition est intéressante, et enthousiasmé à l'idée d'être pour un moment aussi puissant que le haut mandarin, vous vous précipitez à votre demeure pour retrouver vos compagnons, les gardes ne pouvant apparemment vous être d'aucune utilité pour votre mission.

(1) Le dragon de jade est, dans le petit Empire de Lui-Hang (équivalent de l'Empire des TSIN, mais en plus petit, dont il calque les institutions) le symbole du pouvoir impérial. L'Empereur délègue ainsi ses pleins pouvoirs à ses hauts magistrats, aussi appelés mandarins, et qui possèdent alors les pleins pouvoirs sur leur district. Toute personne possédant le dragon de jade devient porteur de la puissance impériale et n'a à répondre de ses actes qu'à l'Empereur lui-même

HIER SOIR VERS ONZE HEURES :

Une proue immense étale les vagues, sa tête de dragon semble regarder au loin les lumières du port de MEI-LING. Le vent gonfle les voiles de la colossale jonque et, pourtant, il n'y a pas de vent ! Le gouvernail fait virer le bateau et, pourtant, il n'y a pas de timonier à la barre ! Tout en haut de la poupe, trois formes en robe de mandarin regardent aussi les lumières. L'une d'elles tape alors dans ses mains. Aussitôt la tête du dragon semble se relever et ouvrir la bouche ! Une voix titanesque tonne alors au-dessus des flots :
- « Je suis TAI-SHAN et au nom de l'ancien pacte je demande le passage pour qu'une fois encore l'épreuve s'accomplisse ! »

Un lourd gémissement tissé des plaintes de milliers d'âmes s'élève alors, et le vaisseau commence à frémir comme s'il allait se briser. Un gong déchirant rompt alors la plainte et le vaisseau s'immobilise un moment très bref, il est maintenant complètement sur le plan matériel ! La tête de dragon s'abaisse à nouveau et regarde calmement au loin, ses narines frémissant des appels de haine, de désir, de vengeance et de mort. Sur le dernier pont, les trois silhouettes se regardent et sourient. Peu de temps après, la grande jonque pénètre dans le port de MeiLing.

Heure du serpent d'airain

Les gardes qui surveillent l'entrée du port de Mei-Lin voient avec surprise une énorme jonque de cinq étages pénétrer dans le port. Un étrange sentiment de fascination les envahit, et ils ne prêtent pas la moindre attention aux deux jonques que le bateau broie de son étrave en entrant dans le port.

Le bateau est laqué de rouge et est illuminé par des centaines de lampes multicolores qui le transforment en une immense gemme. Des formes en robes de brocard sont visibles sur les ponts, certaines font signe aux gardes qui leur répondent. Le bateau met le cap vers un des docks de la ville basse. Trois des gardes quittent leur poste et se précipitent vers les quais.

Heure du rat des brumes

Le bateau a accosté en écrasant les jonques qui étaient à quai avant lui. Il n'y a apparemment pas de survivants. Des passants noctambules se sont massés sur le quai. Une rampe énorme est installée, une centaine de soldats en armures d'écailles blanches descendent des deux grandes portes laquées du premier pont. Ceux-ci se divisent en quatre groupes et prennent des chemins opposés. Un officier en armure écarlate est placé à la tête de chaque groupe. Un homme en robe d'argent apparaît alors en haut de la rampe et invite les premiers spectateurs à pénétrer dans le vaisseau, en leur promettant que leurs moindres désirs seront exaucés à petit prix ! Le premier à entrer est un mendiant manchot qui se murmure entre ses dents qu'il n'a rien à perdre. Les autres personnes le suivent peu de temps après. Des rires, des chants et de la musique s'élèvent du vaisseau. Le bonze « Sage et doux regard » passe peu de temps après sur le quai mais n'aperçoit qu'un espace vide. Il réprime cependant un vague frisson en passant devant cet espace et récite alors une prière qui n'a cependant pas l'air de le reconforter.

Heure du seigneur des ombres

Sans heurt, les soldats du vaisseau prennent le contrôle des postes clés de la ville. Les portes sont closes, l'entrée du port est bloquée par des chaînes et le fort est sous contrôle. Plus personne ne peut entrer ou sortir de la ville. Les hommes du TAI-SHAN sont maîtres de MeiLing.

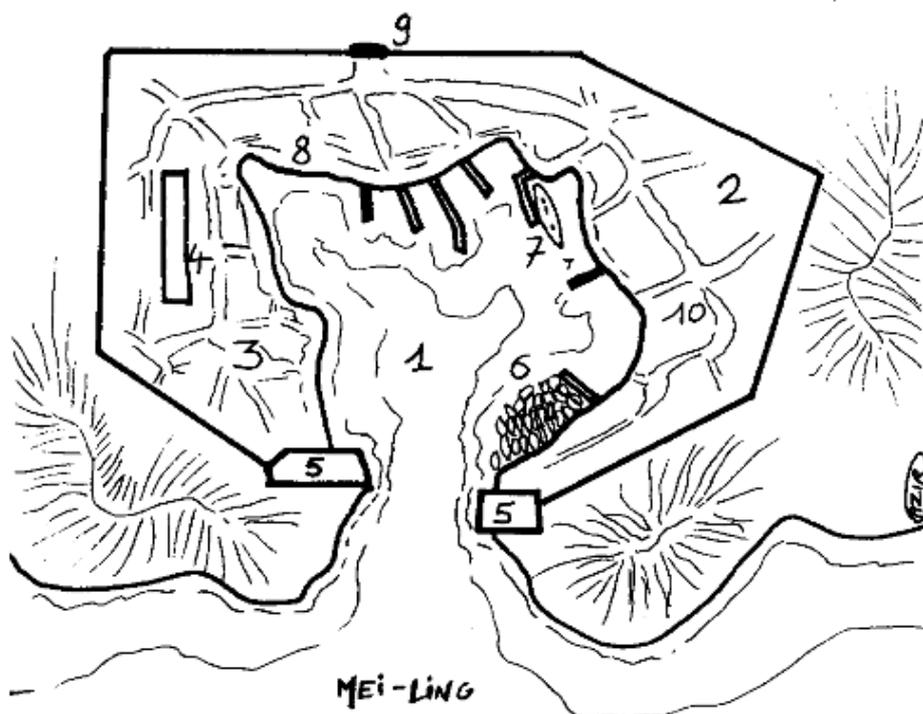
De plus en plus de personnes se précipitent vers la jonque mystérieuse. Certains en ressortent heureux, d'autres brisés, d'autres enfin n'en ressortiront jamais.

C'est à ce moment-là que les rouages de la bureaucratie impériale commencent à se gripper ; d'autant plus que 90 % des soldats se trouvent maintenant sur la jonque. Inconsciente du drame qui se joue, la population du port dort en paix.

Le lendemain matin très tôt, les premiers effets du chaos se font sentir dans la ville. Et c'est vers midi que, traînant dans les rues de la ville, l'un de vos aventuriers est aperçu par le haut mandarin, et que celui-ci lui confie tous les pouvoirs pour reprendre le contrôle de la ville.

Le port de Mei-Ling

- 1 : le port
- 2 : la ville basse
- 3 : la ville haute
- 4 : le palais du mandarin
- 5 : le port
- 6 : la ville flottante
- 7 : le TAI-SHAN
- 8 : l'Hôtel des Dragons
- 9 : les portes du Nord
- 10 : les temples



LE TAI-SHAN

Immense jonque de 120 mètres de long, le TAI-SHAN est l'un des plus beaux bateaux qui soient, il possède 4 ponts et 3 mâts, sa proue est une énorme tête de dragon dont les yeux de rubis semblent habités d'une vie propre. Le bateau est entièrement laqué de rouge et parsemé de dorures. Des lampions et d'innombrables lanternes y sont allumés. Des lumières sourdent de ses vastes fenêtres ainsi que des musiques célestes et des rires. Sur les ponts et les balustrades, l'on peut apercevoir une nuée de femmes délicieuses, toutes plus belles les unes que les autres, ainsi qu'une foule d'hommes en tous genres.

Curieusement toute différence de castes y est abolie, le mendiant côtoyant le riche marchand ou le grand militaire. En voyant ce bateau, tout le monde se sent soudain pris de l'irrésistible envie d'y monter. Le TAI-SHAN est en fait la plus fantastique entreprise de corruption divine jamais organisée par les seigneurs infernaux. Le bateau lui-même est un énorme démon, dont le pouvoir principal est de se métamorphoser en objet doué d'une vie propre (le bateau), son pouvoir secondaire étant de pouvoir passer au travers des plans sans difficultés et de s'y déplacer à volonté.

Grâce à un pacte plusieurs fois millénaire, les princes des enfers ont obtenu la permission d'envoyer 7 fois par an ce vaisseau dans un port et de tenter ceux qui sont sujets aux passions matérielles par tous les moyens qui leur viendraient à l'esprit. La seule condition étant que les victimes potentielles ne pouvaient être forcées et qu'elles devaient être libres de choisir. C'est pourquoi pendant 7 jours, le bateau s'arrête dans un port, n'est visible qu'aux âmes en proie à des passions réprouvées ou à ceux qui désirent vraiment le voir, et que son entrée est absolument libre.

L'équipage est entièrement constitué de créatures des plans extérieurs, qui se répartissent en trois groupes : des démons, des âmes damnées, et des esclaves (d'anciens joueurs qui payent leurs dettes). Cet équipage

au complet s'élève (soldatesque comprise) à 300 personnes. Le nombre de démons présents ne dépasse jamais 30. Sachez cependant, un seuil étant constamment ouvert au fond de la cale, que le nombre des « passagers » du vaisseau peut en cas de nécessité, ou au cas où le « pacte » serait rompu, s'enfler démesurément ; les hordes de l'entropie pouvant alors utiliser ce seuil comme porte dimensionnelle. Mais le but des démons n'est heureusement pas de déferler sur la terre, mais de corrompre et d'amener aux enfers le plus d'âmes possible dans le moins de temps possible.

Le pacte

Les divinités ont accordé aux démons le droit d'utiliser cette méthode de corruption sous réserve que certaines conditions soient remplies.

- 1) Le vaisseau ne peut aborder qu'une fois par siècle dans un même port.
- 2) Aucun démon ne peut sortir de la ville où se trouve amarré le TAI-SHAN.
- 3) Les démons ne peuvent pas « forcer » quelqu'un.
- 4) Le bateau doit être invisible aux âmes pures, et au cas où l'une d'entre elles tenterait de s'aventurer sur le vaisseau, tout devra être fait pour tenter de la faire partir.
- 5) Aucun démon n'aura le droit d'intervenir directement pendant cent ans, dans une ville où le vaisseau s'est arrêté.
- 6) Aucun des membres de l'équipage n'a le droit d'attaquer en premier une créature quelconque.
- 7) Il ne pourra pas y avoir plus d'un démon majeur sur le vaisseau dans le plan matériel.

PREMIER PONT :

Cette jonque de proportions impressionnante (120 m de long) possède quatre ponts, trois mâts, et est plus richement décorée que le bateau impérial. Le plus incompréhensible cependant est que le vaisseau paraît beaucoup plus grand de l'intérieur.



Celui-ci agit en fait comme le sort de « Manoir somptueux de Mordenkainen » à la différence que les objets présents sont réels. La taille interne du vaisseau est donc de 240 m de long.

Salle n° 1

Une grande pièce de 30 m sur 20, richement décorée, à laquelle l'on accède après avoir franchi la passerelle. Au sol, des tapis moelleux, les murs sont laqués rouge avec des lambris dorés. Deux portes

rondes s'ouvrent sur d'autres salles. Une foule de gens s'y bouscule, il y règne beaucoup de bruit, les paroles et les cris se mêlant à la musique. Quatre personnes se tiennent à différents endroits de la pièce en énumérant les délices qui attendent les visiteurs du bateau et en leur indiquant à quels endroits ils pourront trouver ce qu'ils désirent. Des créatures de rêve, tant masculines que féminines, passent en souriant, papotent de-ci de-là, avant d'aller vaquer à de mystérieuses occupations.

1er piège subtil du vaisseau : l'antichambre. A l'intérieur de celle-ci se trouve le grand intendant « Soleil Pourpre » (voir annexes) qui trône au milieu de la salle, au centre d'un cercle d'un immense tapis, qui lui sert en fait de pentacle de « conjuration » (ce qui lui permet d'appeler à lui en cas de besoin tous les démons du bord, ou ceux qu'il souhaite voir). De part et d'autre de la porte d'entrée, deux superbes statues de jade agissent pour les intendants comme une gemme de « vision véritable ». Cette dernière permet de jauger immédiatement toute personne franchissant le seuil, selon les pouvoirs habituels d'une gemme, mais en y ajoutant la vision de leurs fantasmes les plus cachés ainsi que leurs désirs profonds (ce qui explique que les intendants dirigent les gens comme s'ils les connaissaient depuis toujours).

IMPORTANT : Les intendants et les occupants du vaisseau en général ne tenteront pas (à moins d'y être vraiment forcés) de résoudre les situations problématiques par la force. Ils tenteront toujours de ramener les gens hostiles et d'un alignement opposé (voir paladins et autres pieux défenseurs du Bien) à la raison, en leur parlant du pacte. Mais si ceux-ci sont résolument inébranlables et souhaitent toujours en découdre après cela, le pacte les rend libres de les transformer en pâté pour Foo-dog.

Les intendants guident les gens vers les salles qui sont adaptées à leurs désirs et appellent les succubes et les incubes pour qu'ils « escortent » le client. Il n'y a pas de gardes dans cette pièce et pour cause.

Salle n° 2

Une grande salle de trente mètres sur trente, richement décorée, d'où parviennent de divines effluves et des bruits de conversation et de mastication. Il s'agit de la grande salle-à-manger, où les « convives » sont libres de se repaître de la plus céleste cuisine qui soit, en s'asseyant autour de 4 immenses tables rondes débordant de victuailles. Au centre des tables dansent de belles créatures très peu vêtues, au son d'un orchestre raffiné et compétent. Une foule de gens bâfrent en devisant gaiement, les notables trinquant avec les mendiants.

Bonne cuisine en vérité que celle faite par le cuisinier « Chien Benoît » qui, en se damnant, devint grand cuisinier impérial du père de l'Empereur actuel, et qui maintenant paye ses dettes en cuisinant éternellement pour des gueux des plats succulents qu'il ne peut pas goûter, sa bouche ayant été soudée. Les serviteurs de cette pièce sont tous des âmes damnées ; hormis les succubes et autres démons qui vont aux cales ou dans leurs chambres avec leurs invités. La nourriture servie ici est tout bonnement céleste et, à moins de plus rien faire sinon manger durant le temps où le bateau est à quai, nul péché ne viendra souiller celui qui se laisse aller à la gourmandise ma foi bien excusable. Mais le glouton irrépressible se verra toujours pénalisé de 2 points de karma négatif. Les intendants surveillent la pièce depuis la salle 1.

Salle n° 3

Une antichambre richement décorée aux épais tapis, dans laquelle donnent deux portes.

La porte du fond plaquée d'or ciselé est gardée. Près d'elle, au sud, s'ouvre une porte plus petite mais non moins précieuse.

Normalement, à part les gardes, il n'y a personne dans cet endroit, le couloir menant aux chambres de la grande succube et de sa suivante, la grande courtisane.

Salle n° 4

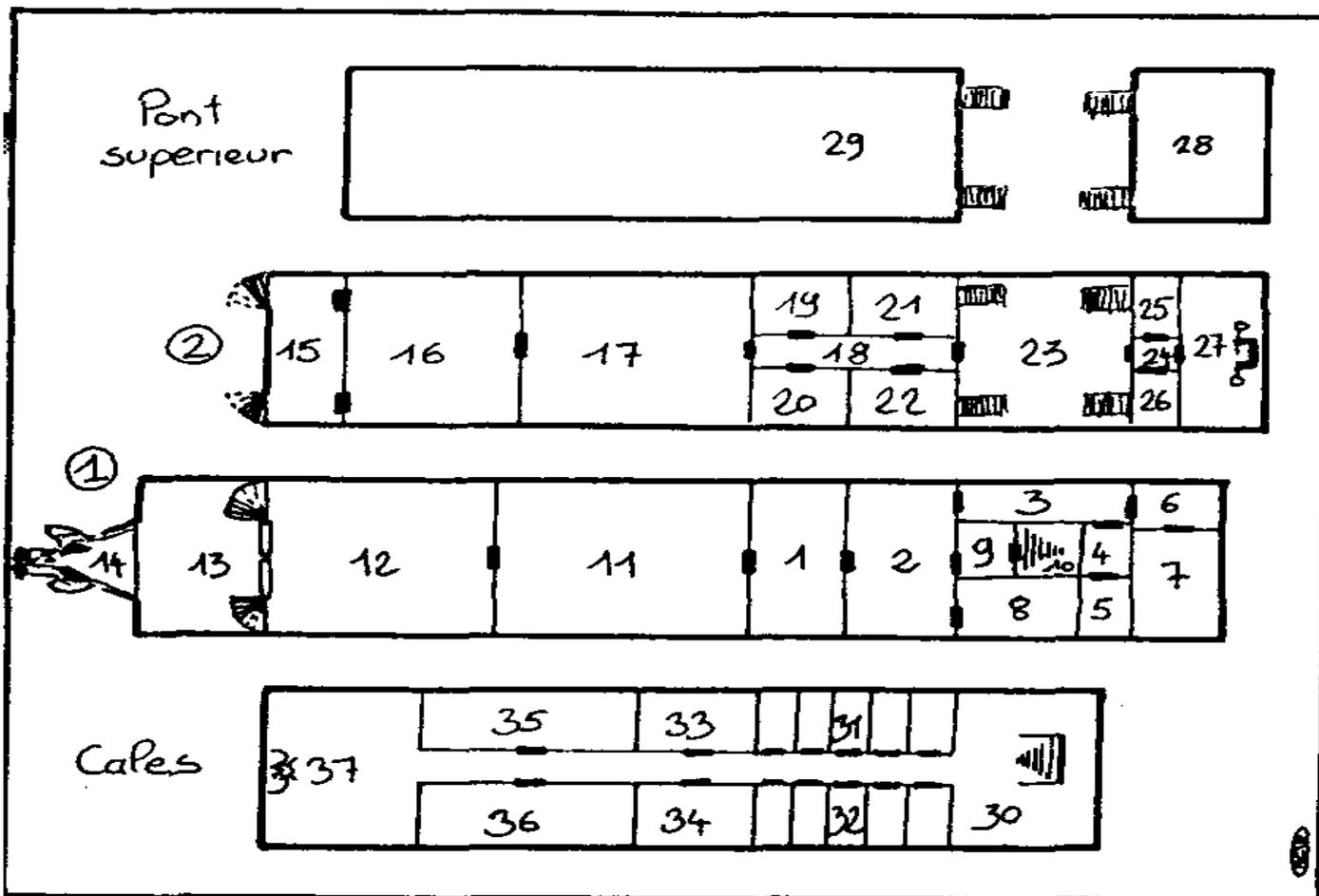
Très richement décorée de paravents ciselés et de tentures de brocard ainsi que d'une collection d'ivoires (voir vol dans les annexes), cette pièce de 10 m sur 10 est le salon de la grande courtisane. Ses esclaves y servent les friandises les plus raffinées et les plaisirs les plus doux afin de faire patienter les visiteurs de sa grâce.

Deux succubes et un incube sont présents constamment dans cette pièce, ils sont vêtus d'étoffes transparentes et sont aux petits soins pour les visiteurs de leur maîtresse. S'amuser avec ces créatures coûte 5 points de karma. Elles laisseront tout faire, y compris voler les collections de la courtisane.

Salle n° 5

Une pièce de 10 m sur 10, où trône un immense lit en forme de dragon dont les ailes forment le ciel. Des tentures de soie et de satin décoorent la pièce laquée de couleur bleu nuit avec des incrustations de lapis-lazulis. Les draps sont de satin bleu nuit constellé d'or. Allongée nonchalamment, une femme divine aux longs cheveux sourit à ceux qui passent la porte. Des effluves de parfum d'ylang ylang parviennent à leurs narines.

Quintessence de la féminité en action : telle est la grande courtisane « Volupté Précieuse ». Quintessence du mal aussi, cette succube est plus perverse que bien des démons (voir annexes). L'on ne vient la voir que pour une raison, ce dont elle s'acquitte fort bien. Tellement bien que cela coûte au visiteur 10 points de karma! Avec un supplément, 20 % de son niveau d'énergie (soyez généreux, arrondissez en faveur du



joueur), perte de niveau qui ne sera sensible que lorsque le vaisseau aura quitté le port.

Autre point important, cette dame est très cultivée, sa conversation délicieuse et, chose non négligeable, sa chambre est située dans un « arrêt du temps » permanent qui fait que le temps ne passe pas pour ceux qui s'y trouvent.

Salle n° 6

Une grande salle superbe toute décorée de jade, ou d'objets de couleur jade. Il s'agit apparemment d'un salon. Deux demoiselles y jouent de la musique autour d'une tasse de thé. Une grande porte massive de bois sculpté s'ouvre sur le mur sud, gardée par deux dragons de jade. Des dessins précieux parsèment les murs.

Il s'agit de l'antichambre de la grande succube « Gracieuse Aurore » (voyez annexes honorable DM), les deux demoiselles ne sont pas comme vous pourriez vous y attendre des succubes mais des mariliths (type 5). Ces demoiselles, moins accortes que les succubes, ne cèdent pas aux personnes ayant moins de 18 de

beauté, les autres se prendront 6 claques rapides et sèches (1-4 x 6) pour tentative de gaudriole aiguë. Pour les heureux élus, une expérience inoubliable leur coûtera 10 points de karma. Les mariliths sont métamorphosées en humaines, mais elles peuvent cependant utiliser leur corps normal, dans ce cas invisible à ceux qui ne seraient pas en « vision véritable ».

Salle n° 7

Une grande pièce de 20 m sur 20, richement décorée dans les tons jade et noir, de larges baies de vitraux s'ouvrant sur deux des murs laissent deviner le port. Elles se reflètent sur les autres murs qui sont des miroirs. Au centre de la pièce, recouvert par des fourrures sublimes, trône un gigantesque lit rond. Sur un des murs, se découpe une bibliothèque où se trouve la plus fastueuse collection de statues de jade jamais vue. Le plafond, immédiatement au-dessus du lit, est un entrelacs de volutes prismatiques multicolores sans cesse en mouvement. Il n'y a personne dans la pièce.

Il n'y a effectivement personne dans la pièce, la très « Gracieuse Aurore » siégeant en général du côté de « Ciel de Cendres ». Les vitraux ont la consistance du verre d'acier, et le plafond ne s'active que si l'on touche à la collection de jade de Mademoiselle. L'infortuné touche-à-tout subira alors une « vaporisation prismatique ». Notez que lorsque la grande succube est sur son lit, elle peut appeler un mur prismatique autour de ce dernier, le mur étant bien entendu généré par le plafond.

Salle n° 8

La chaleur qui règne dans la très belle cuisine d'où sortent les chefs-d'œuvre culinaires de « Chien Benoît », et où s'activent une nuée de petits serviteurs, est « infernale ». L'entrée de cette pièce est rendue quasiment impossible par le flot de serviteurs qui ne cessent d'aller et venir.

Rien de spécial ici, si ce n'est que toute personne présente se prend 4 points de coups de dommages dus au feu par round. Les damnés, eux, s'en fichent comme de l'an 40 (question d'habitude).

Salle n° 9

Derrière une porte ciselée grande ouverte, s'ouvre un escalier vers lequel se dirigent les couples qui vont batifoler, des jeunes gens sublimes y vaquent. L'escalier descend.

L'escalier descend vers le pont inférieur où sont situées les chambres des incubes et des succubes ainsi que les endroits réservés aux masochistes et autres amateurs de sensations fortes.

Salle n° 10

L'escalier qui descend.

Salle n° 11

Une grande salle de 30 m sur 40 qui fait office de salle de bal, et où discutent des groupes d'habitants du port et des personnes dont la tenue laisse à penser qu'ils appartiennent au vaisseau. La salle est laquée rouge et or et richement décorée, des demoiselles passent avec des plateaux de collations.

Dernier endroit où l'on cause, cette salle fastueuse sert de salle de tri à l'un des intendants, de salle de bal à ceux qui aiment danser, et de salon aux habitants qui discutent de politique et essayent de nouer des affaires juteuses et souvent pas très légales, affaires dont les indicateurs impériaux ne perdent pas une miette, le don de clairaudience leur ayant été immédiatement accordé. Des serviteurs passent et repassent et certaines succubes viennent tenter les personnages réticents à se faire accorder leurs faveurs. Les portes sont gardées par des soldats en armure d'écailles de jade.

Salle n° 12

Une salle de taille identique à la précédente d'où l'on peut entendre des bruits excités de paris. Des tables de jeux débordent de pièces d'or, certaines personnes hurlent de joie et d'autres s'arrachent les cheveux. De très belles femmes encouragent les joueurs, certaines personnes se contentent de regarder en ricanant, d'autres se précipitent vers un des intendants en le suppliant. Celui-ci les envoie alors vers un endroit par la porte ouest, où ils se précipitent.

Des bruits bizarres proviennent de cette grande salle, où des joueurs excités parient des sommes folles, et les perdent bien souvent. L'atmosphère est celle d'un casino débridé. Lorsque l'on pénètre dans la pièce, une ravissante créature vous remet la somme de 100 pièces d'or et vous souhaite bonne chance. L'intendant indique aux joueurs malheureux l'endroit où « Cendre de Lune » (le prêteur) leur fournira avec plaisir tout l'argent qu'ils souhaitent. Chose curieuse, chacun peut, s'il le désire, tricher! Les croupiers semblent ne pas y faire attention.

Ceux qui jouent des sommes raisonnables, comme dans un casino normal, ne subissent aucun effet néfaste. Mais ceux qui flambent perdent 1 point de karma par centaine de pièces d'or perdue, 2 points si cet argent n'est pas à eux, et 5 points de karma en plus pour ceux qui trichent. Dans ce dernier cas ils perdent en outre 3 points par centaine de PO gagnée de cette manière.

Décrivez des jeux de casino que vous connaissez et faites jouer vos joueurs s'ils le désirent. Une demoiselle passe de temps en temps et dit aux joueurs acharnés que « un jeu plus sérieux et plus intéressant se joue à l'étage supérieur » et leur cligne de l'œil d'un air entendu (les jeux chinois sont trop compliqués à écrire et tiendraient à eux seuls tout l'espace du journal).

Salle n° 13

La porte débouche sur l'extérieur, qui est en fait la proue du vaisseau. C'est un vaste espace décoré de lampions multicolores où des groupes de gens discutent et où d'autres folâtrent. Face à vous, vous voyez le dos de l'énorme figure de proue du vaisseau, une tête de dragon énorme de 15 m de large sur 10 m de haut. Deux escaliers montent vers l'étage supérieur, surveillés par des gardes et un intendant, qui s'approche de vous et vous parle.

Le pont de la proue, à ciel ouvert, est très décoré. Des gens y prennent l'air, des balustrades font le tour du bateau et, à part les appartements des succubes, l'on peut apercevoir ce qui se passe dans le bateau par les grandes baies vitrées. L'accès aux escaliers est bloqué par les gardes (4 type 1 métamorphosés en hommes) et par un intendant qui trie sur le volet les personnes qui désirent monter (leur but doit être viscéralement ancré et désiré pour qu'ils les laissent passer).

Salle n° 14

La tête de TAI-SHAN (voir annexe).

DEUXIÈME PONT :

Salle n° 15

Les escaliers aboutissent au pont n° 2 sur une sorte de petite terrasse où s'ouvrent deux grandes portes non gardées.

Salle n° 16

Une grande salle de 30 m sur 30 où de nouvelles tables de jeu sont présentes. La lumière assez diffuse se concentre uniquement sur les tables. L'atmosphère est lourde, tendue, tous les joueurs sont concentrés à l'extrême. Les tables sont séparées par des paravents, il n'y a pas plus de 7 joueurs par table. De temps en temps, l'un d'entre eux se lève, joyeux ou défait, et s'en va. Apparemment rares sont les joueurs qui jouent longtemps à ces tables. Un des intendants s'approche de vous et vous demande si vous avez envie de gagner très gros. Au moment où il vous demande cela, un des joueurs hurle de joie, et s'en va de la table en dansant. Vous reconnaissez le vieux mandarin grabataire, bien qu'il ait l'air d'avoir 20 ans de moins. Cette salle est l'endroit où se jouent les enjeux les plus élevés (points de caractéristiques, années, membres, santé...). Utilisez la règle suivante pour simuler le jeu, ou bien utilisez des jeux que vous connaissez.

Une fois que les joueurs ont misé, lancez 1D20 et utilisez la table suivante pour déterminer les réactions :

| TYPES DE MISES | | |
|----------------|------------------|-----------------------------|
| | TERRES/ANNÉES/OR | CORPOREL |
| 1 | PERTES DOUBLÉ | GAGNE INFIRMITE MAJEURE |
| 2 | MISE PERDUE | GAGNE INFIRMITE MOYENNE |
| 3 | MISE PERDUE | GAGNE INFIRMITE MINEURE |
| 4 | MISE PERDUE | SANS EFFET |
| 5 | MISE PERDUE | SANS EFFET |
| 6 | MISE PERDUE | SANS EFFET |
| 7 | MISE PERDUE | SANS EFFET |
| 8 | MISE PERDUE | SANS EFFET |
| 9 | MISE PERDUE | MELANGE DES INFIRMITES |
| 10 | MISE PERDUE | MELANGE DES INFIRMITES |
| 11 | MISE PERDUE | MELANGE DES INFIRMITES |
| 12 | MISE PERDUE | MELANGE DES INFIRMITES |
| 13 | MISE PERDUE | MISE PERDUE |
| 14 | MISE PERDUE | MISE PERDUE |
| 15 | MISE GARDÉE | MISE PERDUE |
| 16 | MISE GARDÉE | MISE PERDUE |
| 17 | MISE x 2 | MISE PERDUE |
| 18 | MISE x 3 | GUERISON/REPLACEMENT MINEUR |
| 19 | MISE x 5 | GUERISON/REPLACEMENT MOYEN |
| 20 | MISE x 10*** | GUERISON/REPLACEMENT MAJEUR |

***Signifie, dans le cas où des années ont été gagnées, que la personne possède une chance de gagner l'immortalité (faites tirer un pourcentage de 98 % à 100 %) si le résultat est positif, le joueur sera immortel (maladie et vieillissement).

IMPORTANT : Chaque joueur qui jouera à l'une de ces tables devra, à chaque tour, lancer 4D6 sous sa sagesse pour déterminer si ce tour est son dernier. La première table du tableau reçoit des mises en or, points de caractéristiques, années (pour les années, déterminez l'âge maximum du personnage afin de voir, s'il perd des années, à partir de combien de pertes il succombera). La deuxième table se rapporte à des enjeux corporels (je mise mon bras sain pour récupérer mon bras amputé...).

Il est possible de tricher : faites alors lancer au personnage un 1D8 dont le résultat sera le bonus à ajouter au lancer du dé de jeu. Mais attention, tout gain obtenu par tricherie se dissipera dès que le bateau aura quitté le port, et dans le cas de l'immortalité le personnage se verra transformé en vieillard paralytique, lépreux immortel et incurable (par tous les moyens excepté l'intervention d'un prince démon) pendant 1000 ans à la suite desquels il ira en enfer.

Jouer à l'une de ces tables fait perdre 10 points de karma par tour de jeu. Tricher à l'une de ces tables fait perdre 50 points de karma. Il y a une table par type d'enchères. L'intendant proposera aux personnages de jouer aux tables qui les intéresseraient le plus (lancer 5 dés sous la sagesse pour refuser le premier lancer), pour un mage : l'intelligence, un guerrier : la force, un vieillard : la jeunesse, etc. Lorsque l'un des parieurs a beaucoup perdu (sa vie, des membres, sa fortune, etc.) il ne lui arrivera rien immédiatement, les effets n'intervenant que lorsqu'il sortira du bateau. A ce moment-là, l'intendant lui proposera d'aller voir l'un des 7 grands démons, le plus souvent, « Cendre de Lune » et « Rire Nocturne », et dans les cas extrêmes « Ciel de Cendres », leur disant qu'ils peuvent peut-être faire quelque chose pour eux (quelqu'un qui refuserait l'offre, et qui mourrait des suites de ce refus verrait son karma, si noir soit-il, remis à 01 Pour ceux qui ne

seraient pas sensibles aux attraits du jeu, l'intendant les guidera vers les démons supérieurs selon leurs intérêts.

Salle n° 17

Un grand salon richement fourni où des coins de conversation sont aménagés entre des paravents ; les sièges sont moelleux et profonds, et des esclaves servent des cocktails à des gens apparemment anxieux ou au contraire décontractés qui ont l'air d'attendre. La porte du fond est gardée et un intendant fait signe à certaines personnes de se lever et d'avancer. De temps en temps, des gens entrent et ressortent ainsi de cette pièce.

Il s'agit de la salle d'attente pour ceux qui désirent plus que ce que le bateau ne leur offrait jusqu'à maintenant. Ils attendent ici leur tour pour rencontrer un démon majeur. Deux types 3 gardent la porte ainsi qu'un intendant qui règle le trafic des plaideurs.

Salle n° 18

Une vaste antichambre où s'ouvrent 6 portes. Les portes des deux extrémités sont ouvertes. Au bout, l'on peut apercevoir le pont du bateau et son château de poupe. Un intendant attend au milieu du couloir, et fait signe à ceux qui entrent en leur désignant les portes qui les intéressent. Il n'a pas l'air très aimable. Les portes mènent aux « bureaux » de quatre démons majeurs. L'intendant n'est pas aimable du tout et pour cause : il s'agit d'un balrog polymorphé en intendant qui garde le passage et élimine discrètement et stomacalement les indésirables ou les enquiquineurs. Il possède une amulette de non-détection.

Salle n° 19

Une petite salle rectangulaire où, derrière une table basse, affalé sur un sofa moelleux, trône un aimable vieillard en robe de brocard blanc. Sur les murs, se déploie la plus fabuleuse collection d'armes jamais vue. Sous cette délicate apparence se cache en fait « Cascade Triste », grand assassin devant l'éternel et maître d'arme inégalé (voir annexes). Les armes aux murs sont toutes magiques, ne peuvent être saisies que par « Cascade Triste » ou par une des personnes avec qui il aurait conclu un pacte. Ce dernier, moyennant un acte ou une rétribution correcte, se fera une joie d'éliminer l'ennemi ou les ennemis d'une personne ou de fournir une arme magique puissante adaptée à celui qui en fait la demande. Demander un assassinat coûte 100 points de karma, une arme magique 50 points.

Salle n° 20

Dans cette salle se trouve un énorme guerrier en armure, allongé sur un lit en compagnie d'une délicieuse créature. La chambre, d'allure spartiate, ne contient que le minimum de confort. Il s'agit de « Divin Sourire », personnalité accorte, ayant obtenu de ses confrères le pseudonyme de « sœur sourire ». En bref, il rit quand il se brûle. Il peut accorder deux choses : un niveau dans une classe de combattant ou la survie dans une bataille, qui entraînerait autrement la mort de la personne concernée. Ces deux bagatelles coûtent 50 points de karma pièce. Il expédiera la visite des personnes qui viendraient le voir en 3 minutes avant de retourner à ses occupations.

Salle n° 21

Dans cette salle rectangulaire couleur bleu nuit luisent des milliers de points d'or qui figurent des étoiles, représentant ainsi toutes les constellations connues. Sur un trône laqué bleu en forme d'araignée, et penché sur une lourde table où luisent des cristaux, se trouve « Rire Nocturne » le devin à qui rien du futur ou du passé ne peut échapper. De part et d'autre de lui, des foo-dogs de lapis-lazulis crachant des volutes d'encens sulfureuses. Il fait lourd et oppressant dans cette pièce où l'on est caressé par un vent frais au parfum de nefaria. Dès que quelqu'un pénètre dans la pièce « Rire Nocturne » l'appelle par son nom et le fait asseoir. Puis il attend que le visiteur commence à parler. Ce démon peut



tout savoir et lit dans l'espace et le temps avec facilité. Il peut offrir la santé, prolonger la vie, la sauver dans le futur, favoriser la chance, etc. Bien entendu, tout ceci se paye et fort cher : chaque demande se paye 70 points de karma, ainsi que par des pactes ou des sacrifices. Cependant les horoscopes sont gratuits et précis, mais il fait exprès de dire le contraire de ce qui se passera dans le futur, ce qui donne — 2 à tous les jets de protection dans les 2 mois qui suivent. Ces deux dernières choses sont offertes par la maison ! « Rire Nocturne » a un sens de l'humour cynique mais très efficace.

Salle no 22

Une pièce identique aux précédentes quant à la taille, où se trouve, assis derrière une table de changeur recouverte d'or et de poids, l'auguste trésorier, « Cendre de Lune ». Ce petit bonhomme rondouillard est drapé dans une robe tissée de fils d'or et d'argent. La pièce, laquée rouge, est tapissée de coffres ouverts et fermés. Le trésorier est tout sourire et fait des offres de prêts incroyables.

Ce démon à l'air avenant et rieur est en fait l'un des plus méchants du vaisseau et se fera une joie d'établir des contrats ou des taux d'intérêts à des taux complètement usuraires. Des sacrifices de personnes familières sont typiquement les pactes qu'il préférera établir, bien que l'âme du personnage pourra lui sembler une parfaite monnaie d'échange. Une fois sur deux, l'or qu'il distribue est d'origine éphémère et se dissipera dans la semaine suivant son acquisition. Il raffole aussi de « l'or des fous » et autres amusements bénins de ce type. Selon ce que le joueur acceptera du démon comme conditions, vous enlèverez de 50 à 200 de karma.

Salle n° 23

Le pont altièrre de vaisseau d'où montent 4 escaliers vers les niveaux supérieurs. Devant vous, la porte qui permet d'accéder au château de poupe.

Salle n° 24

Une antichambre de 10 m x 10 où s'ouvrent 4 portes. Elle est pavée de marbre et les murs sont recouverts d'or. Devant vous, une énorme porte sculptée en hauts reliefs où l'on peut voir deux démons se battre en duel. A côté de la porte, vous revoyez le grand intendant qui aimablement s'adresse à vous. Si les aventuriers sont arrivés jusqu'ici, c'est qu'ils ont quelque chose à demander ou à offrir au mandarin démoniaque.

L'intendant est ici uniquement pour tester et deviner les intentions profondes des personnages. Mais même si celles-ci sont néfastes pour les démons, il se fera une joie de les laisser passer, rien que pour s'amuser des conséquences de son acte. Si, en plus, ceux-ci pouvaient éliminer « Ciel de Cendres », il en serait ravi, pouvant alors prendre sa place.

Salles n° 25/26

Deux chambres d'« amis » où le mandarin démoniaque et sa compagne logent leurs hôtes de marque. Les chambres sont très belles et richement décorées, avec les meubles les plus fins. Les couleurs dominantes des laques et des soieries sont rouge et noir.



Salle n° 27

Une vaste pièce de 30 m sur 20 où s'ouvrent de vastes baies vitrées sur 3 murs. Les vitraux sombres laissent passer une lueur opalescente rougeâtre qui illumine un énorme trône en forme de dragon, fait de jais massif. De part et d'autre du trône se distinguent deux énormes foo-dogs d'or dont les gueules font office de braseros. Les murs sont laqués de lapis-lazulis très sombres. Sur le trône est assis « Ciel de Cendres » en habits de brocard vermillon. Son énorme tête cornue regarde les aventuriers s'avancer avec amusement. Allongée sur des coussins au bas du trône se trouve la plus merveilleuse femme que vous ayez jamais vue.

Vos aventuriers sont devant « Ciel de Cendres » et « Gracieuse Aurore » les « mandarins » du vaisseau. Comme d'habitude, ils ne seront pas agressifs (voir le pacte) sauf si on les provoque, auquel cas ils se feront une douce violence. « Ciel de Cendres » est le seul véritable démon majeur du vaisseau sur lequel il règne en maître absolu. Il est le seul capable d'accorder des souhaits et d'effectuer des pactes. « Gracieuse Aurore » (la grande succube) est sa compagne mais sous certaines réserves (une âme) accepte de convoler avec des mortels (étreinte divine qui est en général toujours mortelle : 66 % de chances de périr, 44 % de chances de perdre la moitié de ses niveaux). Tout accord conclu avec « Ciel de Cendres » inflige au karma 200 de souillure. Ce dernier recherche des agents sur ce plan et pourra alors proposer aux aventuriers de travailler pour lui. Dans ce cas, il leur donnera un talisman qui leur permettra de savoir à l'avance l'endroit où accostera le TAI-SHAN.

« Ciel de Cendres » ne se métamorphose rarement, préférant sa forme propre. Il est cynique, sadique et impitoyable, ne pardonnant jamais aucune faute. La grande succube, quant à elle, est d'autant plus dangereuse dans sa séduction qu'elle tombe amoureuse de toutes les personnes qu'elle essaye de séduire, sentiment qui se transforme en haine acharnée dès qu'on lui a cédé.

S'amuser avec elle coûte, en plus des pénalités précitées : 50 points de karma.

PONT SUPÉRIEUR

Salles n° 28/29

Les ponts supérieurs du vaisseau. Rien de particulier, si ce n'est la présence de serviteurs et de couples faisant une balade au clair de lune.

CALES

Salle n° 30

Le hall du pont inférieur où accède l'escalier n° 10. Une foule se bouscule et pour cause, le couloir menant aux chambres des «gracieux jeunes gens » et au quartier des soldats. Cet étage est faiblement éclairé mais sculpté de motifs en relief.

Salles n° 31/32

Des chambres de 10 m sur 10 dont le contenu s'adapte aux souhaits des personnes qui y entrent. C'est ici qu'officient les succubes et les incubes.

Salles n° 33/34

Deux grandes chambres avec de nombreux lits. Il s'agit des chambres des officiers, simples et non décorées ; les officiers tiennent les postes clefs de la ville et ne sont donc pas présents. Il n'y a rien de valeur dans les chambres.

Salles n° 35/36

Deux immenses dortoirs à soldats. Certains y dorment, mais la plupart des lits sont vides. Rien d'intéressant ni de valable dans ces endroits. 50 gardes sont présents dans chaque dortoir.

Salle n° 37

Une grande antichambre conduisant à une énorme porte d'or entrouverte, qui mène vers une salle de bain gigantesque où s'amuse des créatures de rêve. Un écriteau placé devant la porte contient l'idéogramme : entrée interdite.

Malheur à qui franchit cette porte, car pour les mortels elle est un aller simple vers l'enfer sans aucun retour possible. C'est le seul véritable piège du vaisseau, mais comme il est basé sur la luxure, il est toléré par les seigneurs du Bien. Toute personne franchissant cette porte aura l'air, pour ceux qui regarderaient de l'extérieur, de pénétrer dans la salle et de batifoler avec les ravissantes demoiselles et damoiseaux. Vos aventuriers s'apercevront vite que dans la ville, l'autorité conférée par le dragon de jade n'agit que sur très peu de personnes et surtout pas sur les gardes qui sont soit introuvables, soit réduits à l'état de légumes.

NOTES ET ANNEXES :

Vos aventuriers habitent à l'Hôtel des Dragons où ils ont une vue d'ensemble sur le port. Et donc s'ils sont en proie à des passions, sur le Tai-Shan.

Le but de l'aventure n'est pas de vous offrir un donjon à casser (vos joueurs ne sont pas encore des demi-dieux et une telle concentration de démons est réellement irrésistible), mais plutôt de vous fournir un GIGANTESQUE non-joueur qui pourra devenir l'un des super vilains de votre campagne, ou l'un de ses moteurs, et un casino réellement exceptionnel. Des joueurs mauvais pourraient en outre trouver dans ce vaisseau un fidèle commanditaire.

La ville flottante est un agglomérat de jonques qui forment une ville sur une partie du plan d'eau du port. Les portes de la ville et les forts sont aux mains des soldats du Tai-Shan ainsi que les points névralgiques de la ville.

Le vaisseau reste sept jours dans le port, et, de jour en jour, le chaos augmente (crimes inexplicables, disparitions, fortunes qui changent de mains, jeunes vieillards et vice-versa, etc.).

KARMA : que quelqu'un accumule 100 points de karma négatifs et il gagnera sa damnation et un changement d'alignement (le même en mauvais). Si quelqu'un cumule 200 points et plus, il tombera alors complètement sous la férule des démons qui en feront ce qu'ils voudront.

VOL : le vol est hautement encouragé par les démons. Pour cela, ils laissent traîner des objets de valeur partout en espérant qu'ils tenteront des gens qui récolteront ainsi 20 points de karma négatifs. Lorsque le vaisseau aura quitté le port, les objets se transformeront en étrons puants.

Les démons décrits ci-dessous possèdent les pouvoirs standards des démons du MM1, sont assimilés à des démons d'un type particulier avec une apparence différente et des pouvoirs supplémentaires. A vous de leur donner un parfum oriental. Attention, une « parole divine » prononcée sur le vaisseau affectera les démons, mais ne les fera en aucun cas retourner sur leur plan car ils sont sur une extension de celui-ci.

LES OFFICIERS : ce sont des âmes damnées, condamnées à servir éternellement. Ils ne sont pas sensibles à la peur et possèdent les caractéristiques suivantes :

GUERRIERS 12e niveau / AC : -2 / HP : 90 / arme : épée longue + 2.

LES SOLDATS : idem que pour les officiers avec les pouvoirs suivants :

GUERRIERS 7e niveau / AC : 0 / HP : 55 / arme : épée longue + 1 de force.

LES SERVITEURS : quantité négligeable 1 - 4 HP / AC : 10.

LES SUCCUBES / INCUBES : identiques aux succubes classiques, possèdent le nombre maximum de points de vie.

VOLUPTÉ PRÉCIEUSE : les caractéristiques d'une succube X2.

GRACIEUSE AUREORE : les caractéristiques d'une succube X3 + les sortilèges d'un balrog.

RIRE NOCTURNE : les caractéristiques d'un type 4 sans les pouvoirs de symbole.

CASCADE TRISTE : les caractéristiques d'un type 4 avec en plus les pouvoirs d'un assassin 12e niveau et ceux d'un guerrier 15e.

DIVIN SOURIRE : C'est un type 4 possédant des pouvoirs de cavalier du 16e niveau.

CENDRE DE LUNE : est un type 5 de genre masculin très très gras, ce qui explique qu'il ne possède que la moitié des points de coups maximum du monstre.

SOLEIL POURPRE : est un type 3 intelligent qui possède en plus les pouvoirs suivants : vision véritable à volonté, clairaudience, charme personne, suggestion.

CIEL DE CENDRES : est un balrog majeur, possédant en plus les pouvoirs de souhait mineur, de vision véritable et le double des points de coups d'un balrog normal.

TAI-SHAN : cet immense démon unique (le bateau) possède 1 000 points de vie et le pouvoir de former son corps à volonté. Il possède en outre 100 % de résistance magique et une AC de -2. Ses énormes yeux lui permettent de voir dans les plans qu'il désire. Il possède aussi un mot de puissance qui lui permet de changer de plan, qu'il peut utiliser 2 fois par jour. Seul un souhait ou un souhait mineur peut l'affecter et encore, momentanément. Il est en lien télépathique avec « Ciel de Cendres » qui le commande. Son intérieur possède les mêmes facultés qu'une manoir somptueux de Mordenkainen, à la différence que ses créations sont tangibles et durables.



Par : François Marsela Froideval
Paru dans Chroniques d'outre monde N° 11
Illustration de couverture: Water grasp par Igor Kieryluk
Corrections, plans & page de couverture : Syrinity

DnD 2015