

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 aventuriers de Advanced Dungeons & Dragons de niveau 5 environ. Pour le jouer, le Fiend Folio peut s'avérer utile, en plus des règles habituelles.

Cette aventure est divisée en trois parties. Dans la première, les personnages arrivent à Arcadus, la cité des jeux, et découvrent ses délices... et certains de ses pièges. Dans la seconde partie, ils sont engagés par Simion, le magicien-conseiller du maître de la ville, et sont chargés d'enquêter sur la chance extraordinaire dont fait preuve au jeu un certain Alham, un vieillard sénile qui est en train — mine de rien — de ruiner la ville. Enfin, après s'être renseignés, ils doivent visiter la demeure d'Alham, en l'absence de son propriétaire, pour découvrir l'étonnant secret qu'elle dissimule...
La ville qui est décrite succinctement dans ce scénario peut donner lieu à bien des aventures. C'est pourquoi le MD a tout intérêt à rajouter des détails de son invention à ce canevas de base.

I — LA CITE DES DELICES

Après avoir voyagé pendant des semaines au travers de contrées arides, les aventuriers arrivent un beau jour en vue d'Arcadus, la célèbre Cité des Délices. La première chose qu'ils remarquent, alors qu'ils sont encore à une certaine distance de la ville, c'est le mur d'enceinte d'une hauteur impressionnante (60 pieds), entièrement construit en pierre jaune qui semble briller des feux de l'or sous les rayons du soleil. Comme ils s'approchent, les personnages remarquent les nombreux suppliciés qui « ornent » le haut des remparts (des tricheurs !), certains gémissent encore, alors que d'autres ne sont déjà plus que des squelettes nettoyés par les vautours qui vivent en colonies autour de l'agglomération. Les aventuriers sont accueillis aux portes de la ville par une troupe d'une trentaine de gardes (guerriers niveau 5 armés de hallebardes et d'épées longues). Ces derniers les soumettent aux formalités d'usage (voir l'encadré Arcadus la Magnifique). Tout en expliquant les motifs qui les amènent en ces lieux, les personnages peuvent observer l'activité qui règne au portail :
— Un nain entièrement nu, le dos couvert de zébrures dues à des coups de fouet est chassé de la ville par une patrouille. (Mauvais joueur, il a été condamné par les sergents des jeux à la « Confiscation Totale » de ses biens, et comme il n'était pas poli, il a eu droit au fouet.)
— Une troupe d'une dizaine d'orcs passe à côté d'eux sans leur prêter attention et sortent de la ville avec un air réjoui. Un ogre discute avec des gardes



Quitte ou double

qui refusent de le laisser entrer avec son sac dont dépasse un pied humain. (S'ils sont questionnés, les gardes expliqueront que la ville est soumise à un « Pacte Sacré » qui impose à toutes les races humanoïdes de vivre en paix à l'intérieur de ses murs.)

La traversée de la ville

Passée la porte, les aventuriers se retrouvent pris dans le brouhaha qui anime en permanence le quartier des étrangers. Première difficulté : trouver des chambres. Il leur faudra faire 1D10 auberges avant d'en trouver, et encore ils devront payer cher et rubis sur l'ongle !
Dans le quartier commerçant, un petit homme gras aux cheveux très longs les accoste. Il prétend s'appeler Mirias et être guide patenté. Si les personnages l'engagent (pour 10 pièces d'or par jour), il les guidera et

les amènera dans tous les lieux les plus mal famés, les plus dangereux et les moins honnêtes. Il les incitera en permanence à jouer, réclamant sa part quand ils gagneront quoi que ce soit...

Note pour le MD : Pris dans la cohue, ne doutez pas que les personnages vont commettre des impairs, alors ne vous privez pas du plaisir de causer des « incidents » dont ils devront se tirer par leurs propres moyens. En voici quelques exemples :
— Demandez aux joueurs de faire un jet sous leur Dextérité. Si l'un d'entre-eux le rate, cela signifie qu'il vient de bousculer l'étal d'un marchand (de « Potion de Chance », par exemple). Le marchand exige une réparation immédiate du préjudice subi (100 pièces d'or) et commence à amener la foule. Les joueurs doivent payer ou se frayer un passage dans la foule à coups d'épée avant qu'une patrouille de la garde n'arrive et

les emmène au tribunal où ils seront jugés... et condamnés à une forte amende (200 pièces d'or).

— Un passant accuse un personnage de lui avoir volé sa bourse (ce qui est bien possible, après tout, puisque les voleurs peuvent s'en donner à cœur joie dans une telle cohue). Il exige qu'elle lui soit rendue ou bien il va faire un malheur... Le passant n'est autre qu'un ogre très agressif (AC : 5 ; Pts de Vie : 28 ; Dommages : 1-10).

Dans l'enfer du jeu

Après avoir traversé le fleuve Ornas aux eaux malodorantes, en empruntant l'un des ponts surpeuplés qui l'enjambent, les aventuriers se retrouvent vite dans le quartier des plaisirs. Ici, l'agitation urbaine est à son comble. Des jeunes femmes (orcs-femelles, ogresses, etc...) invitent les badauds à entrer dans les Palais des Jeux, sortes de casinos où il est possible de



III — LA MAISON D'ALHAM

La maison d'Alham est une bâtisse de belle apparence à un étage située rue du Jacques Noir, dans le Quartier des Guildes. Quand Alham est chez lui, il est impossible d'enquêter. Mais, comme le vieillard semble dévoré par la passion du jeu, il est souvent absent (80 % de chance).

Le rez-de-chaussée

La porte d'entrée est fermée, mais dès qu'on essaye de l'ouvrir, le « majordome » d'Alham — un grand personnage couronné de cicatrices, habillé en livrée — vient accueillir les visiteurs et les conduit dans la salle de jeu privée du vieillard. Là, il leur sert des boissons (des narcotiques puissants) et leur laisse toute latitude pour jouer aux tables de jeux. En fait, le « majordome » n'est autre qu'un Golem de Chair (Flesh Golem, M.M. p. 48) particulièrement intelligent. Il interdira aux personnages de sortir de la salle de jeu. Attention, il se fâche vite ! A noter que si les aventuriers tentent de s'introduire dans la maison par les fenêtres, le Golem les accueillera comme si de rien n'était et les emmènera dans la salle de jeu.

1) Le couloir. Les murs sont lambrissés et le sol est couvert d'un épais tapis pourpre.

2) La salle de jeu. De nombreuses tables de jeux (roulette, Bouthral, etc...) et quelques

Machines à Chance. La petite fontaine du mur sud dissimule un passage secret qui conduit dans les souterrains.

3) Le salon. Quelques fauteuils et un bureau. Dans un compartiment secret du bureau, on peut trouver une réplique des besicles d'Alham qui permettent de voir tout ce qui est invisible et notamment les « Hommes-Destins ». Attention, le compartiment secret est protégé par une porte — un dard barbelé et empoisonné qui fait 1D10 de dommages !

4) La salle à manger. Une table et des chaises. Sur les murs, il y a un tableau représentant Alham du temps de sa jeunesse, entouré par une couronne de fleurs. Une inscription sur le tableau dit : « Merci à toi, mon plus fidèle ami ».

5) La cuisine. Les placards sont pratiquement vides. Il règne un grand désordre dans cette pièce. Sur la table, un mot griffonné : « Ne pas oublier de nettoyer le cellier ».

6) Le cellier. Au milieu de sacs de nourriture avariée, cinq fourmis géantes (M.M., p.7) sont en train de faire leur shopping. Décidément, Alham n'est pas un ménage de la propreté !

Les fourmis : AC:3 ; Dommages : 1-6 ; Pts de Vie : 16/10/8/12/11.

Le premier étage

7) Le couloir. Même chose qu'au rez-de-chaussée, la porte donnant sur l'antichambre est

fermée à clé et est en acier. 8) L'antichambre. Une pièce nue et sans fenêtre. Si quelqu'un touche le mur nord, une bouche magique apparaît et pose une question : « Qui es-tu ? » (la seule bonne réponse à donner est « Moktab »). Si la première réponse est juste, la bouche pose une deuxième question : « Qui est ton meilleur

ami ? » (là, bien sûr, il faut répondre « Alham »). Si les deux réponses sont justes, un panneau secret s'ouvre dans le mur et permet d'accéder au bureau secret (12). Si l'une des réponses est fautive, la pièce se remplit d'un gaz asphyxiant causant 1D12 de dommages par round à toute personne s'y trouvant.

L'homme qui ne pouvait pas perdre

Histoire d'une amitié

Jadis vivait à Arcadus un magicien corrompu du nom de Moktab. Ce magicien ne rêvait que de profits personnels, d'escroquerie et de cruauté. Sa méchanceté était telle que même les autorités de la Cité des Délices s'en offusquèrent. Moktab fut condamné à mourir des effets d'une terrible malédiction. Mais, avant que cette dernière n'emporte son âme, le magicien supplia Alham, son aide et ami, d'accepter d'échanger mutuellement leurs corps. Alham, qui était jeune et d'une grande insouciance, ne portait pas un très grand crédit aux arts des arcanes et accepta sans rechigner. Ainsi fut fait, et l'âme d'Alham mourut dans d'atroces souffrances dans le corps de Moktab. Le magicien réalisa alors ce qu'il venait de faire : il avait tué son meilleur ami ! Ulcéré par le remord, il voua une haine implacable à Arcadus et décida de ruiner la ville par tous les moyens possibles. Il passa toute sa vie à étudier dans la peau d'Alham et découvrit l'existence des Hommes-Destins. Il parvint à faire prisonnier Nunzo, un Homme-Destin maléfique, alors qu'il provoquait la mort d'un de ses voisins et se lia avec Ozun, son alter-ego bénéfique. Avec l'aide de ce dernier, qu'il pouvait voir grâce à des lunettes spéciales, il ne pouvait plus perdre au jeu. Alors, il commença à jouer...

Les Hommes-Destins

Ces être humanoïdes et invisibles vivent autour de nous et conditionnent nos existences. Les Hommes-Destins vivent par paire : un « Positif » et un « Négatif ». Lorsqu'un Positif s'intéresse à un homme, celui-ci bénéficie d'une chance sans pareille. Mais, quand un Négatif s'attache aux pas d'un mortel... Positifs et Négatifs se haïssent cordialement et cherchent toujours à s'éliminer les uns, les autres...

Les caractéristiques d'Alham/Moktab

Il est inutile de donner les caractéristiques de ce vieux, et puissant, magicien. En effet, sa chance surnaturelle lui permet d'éviter tous les ennuis. Toute magie ou agression physique déployées à son égard sont vouées d'avance à l'échec. Pour simuler cette situation, chaque fois que des personnages essayeront de nuire au vieillard, imaginez des échecs catastrophiques (la chance des uns fait souvent le malheur des autres). Par exemple : si un personnage veut porter un coup d'épée au magicien, l'épée se coincera dans le fourreau ou un pot de fleur lui tombera sur la tête ; si un magicien veut lancer un sort à Alham/Moktab, il se trompera de sort et le soumettra à un enchantement bénéfique, ou alors, une autre personne sera victime du sort. Imaginez toutes les conséquences comiques que peut avoir une action ratée ; laissez les personnages lancer leurs dés comme si de rien n'était, et empêchez-les dans des situations inextricables, pleines de qui-proquos et de malentendus. La seule façon d'éliminer Alham/Moktab est de libérer Nunzo, sinon rien à faire...

ami ? » (là, bien sûr, il faut répondre « Alham »). Si les deux réponses sont justes, un panneau secret s'ouvre dans le mur et permet d'accéder au bureau secret (12). Si l'une des réponses est fautive, la pièce se remplit d'un gaz asphyxiant causant 1D12 de dommages par round à toute personne s'y trouvant.

9) Les appartements privés. Rien de bien remarquable dans cette pièce richement meublée,

nier son jumeau « Nunzo » quelque part sous la maison (il ne sait pas où se trouve le passage secret). Si les gobelins n'ont jamais fait preuve d'une intelligence supérieure, Bouboum bat lui tous les records de bâtis. Si les aventuriers ne le tuent pas (ce qui serait tout à leur honneur), le bouffon s'ingéniera à leur casser les oreilles avec les histoires les plus stupides qu'il soit possible d'inventer.

Bouboum : AC : 6 ; Pts de Vie : 3 ; Dommages : 0 (Bouboum est bien trop peureux pour oser se battre !).

10) La chambre du majordome : Il n'y a ici que quelques « jouets » du majordome : ossements humains, scalp, etc...

11) Les chambres d'amis. Des chambres classiques très poussiéreuses et pleines de toiles d'araignées ; le propriétaire de la maison n'a pas d'amis...

12) Le bureau secret. Cette pièce est plongée dans une obscurité perpétuelle d'origine magique. Sur une vieille table, il y a le journal intime d'Alham/Moktab où est raconté toute son histoire. Il y a également deux coffres contenant une partie de la fortune du vieillard (45000 P.A. et 37000 P.O.). Ces coffres sont bien sûr piégés et explosent au visage de celui qui essaye de les ouvrir, lui causant 2D12 points de dommages et 1D8 points à toute personne présente dans la pièce (à moins qu'ils ne soient désamorçés...). Enfin, derrière une tenture, il y a un Miroir d'Opposition (Miroir of Opposition, D.M.G. p. 150). Cette pièce est également protégée par les chiens de garde d'Alham/Moktab : deux Chiens de l'Enfer (Hell Hounds, M.M. p. 51).

Chiens de l'Enfer : 7 H.D. ; AC : 4 ; Pts de vie : 46 et 48 ; Dommages : 1-10 plus spécial.

Les souterrains

Un fois ouvert le passage secret dissimulé par la fontaine de la salle de jeu, on découvre un escalier de mousse qui s'enfonce dans le sol...

13) Le couloir. Le sol est recouvert de gravier (très bruyant !). Contre le mur est de ce couloir, caché par une lourde tenture, il y a un miroir ouvragé. C'est un piège ! Sous ce miroir, une plaque de bronze avertit les visiteurs : « N'utilisez pas ce miroir : danger de mort ! ». Ce texte est écrit en Elfique. Si, par malheur, quelqu'un essaye d'entrer dans ce miroir, il n'éprouvera aucune difficulté pour cela. Mais, il sera instantanément téléporté dans une dimension inconnue (au choix du M.D.), sans espoir de retour ! La plaque de bronze a été placée là par Alham qui se rend bien compte que sa mémoire est défaillante et qu'une étourderie pourrait lui coûter cher... La porte au sud est fermée, bien entendu.

14) Une cage en bois contenant un Ours-Hibou (Owlbear) occupe toute la largeur du passage. Les barreaux de la cage permettent à la charmante

« bête » d'agripper toute personne qui passe à sa portée. Si les aventuriers examinent la cage, ils remarquent une inscription en Gnoll (Alham/Moktab adore les langues) disant « Prononcez le nom de ton allié et le passage sera libre ». En effet, si l'on dit « Ozun » à haute et intelligible voix, la cage s'enfonce dans un compartiment du mur ouest, libérant ainsi la voie. Tout autre nom provoque l'ouverture de la cage... Bien sûr, il est très probable que l'Ours-Hibou ne fera pas un pli devant des aventuriers de premier ordre, mais le problème c'est que le mot « Ozun » désamorce aussi la trappe qui se trouve dans le sol juste après la cage (1D10 de dommages pour celui qui y tombe.)

Owlbear : AC : 5 ; H.D. : 5 + 2 ; Pts de Vie : 37 ; Dommages : 1-6/1-6/2-12.

15) Le couloir continue, en pente douce.

16) Une cheminée d'aération donnant sur une grille de fer à 30 pieds de haut.

17) Le repaire de l'Otyugh. Alham/Moktab a réussi à faire « ami-ami » avec un Otyugh (M.M. p. 77) qui monte la garde à cet endroit.

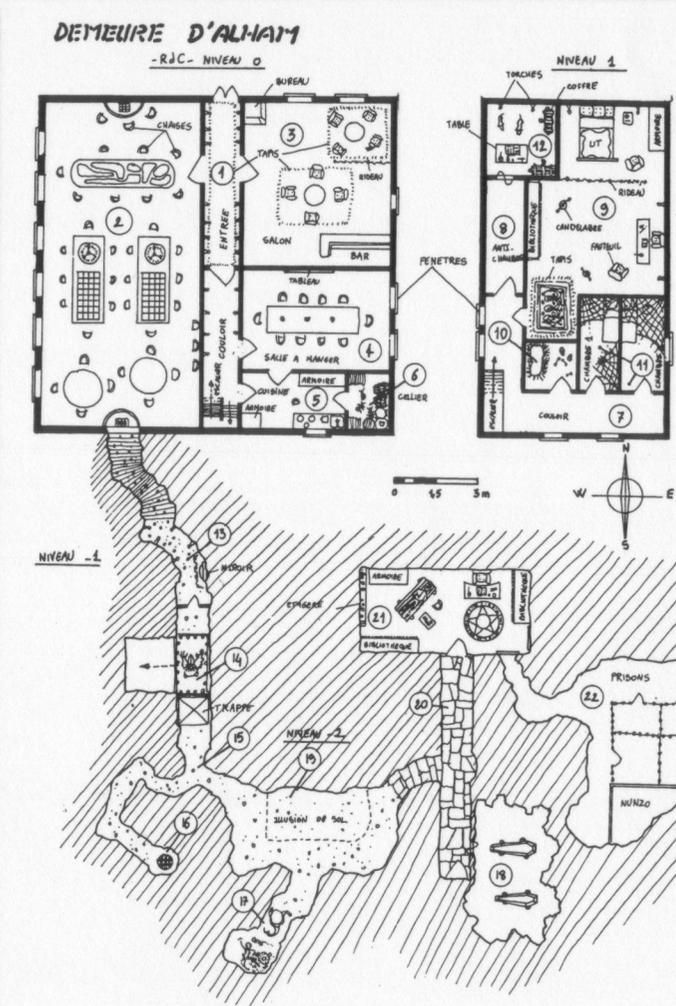
Otyugh : AC : 3 ; H.D. : 7 ; Pts de Vie : 35 ; Dommages : 1-8/1-8/2-5 plus malade.

18) La crypte. Le passage secret s'ouvre si l'on tire sur la dernière torche du couloir. Dans cette crypte, il y a deux cercueils. Celui du nord ne comporte aucune inscription : Alham y passe 15 minutes chaque jour pour reconstituer 15 Points de Vie qu'il perd à passer une journée entière à jouer (il se fait vieux). Sur celui du sud, est écrit « à Alham avec mon éternelle reconnaissance ». Ce cercueil contient la dépouille de Moktab occupée au moment du décès par Alham...

19) La Salle de l'Illusion. Il règne ici une forte odeur de friture. Alham a découvert une source naturelle d'huile bouillante à cet endroit. Il l'a recouverte d'une illusion qui la rend invisible. En fait, toute personne qui traverse cette salle sans contourner l'illusion tombe dans cette source. Bonne chance !

20) Le corridor. La porte au sud ne donne sur rien, alors celle au nord (fermée) s'ouvre sur le repaire d'Alham/Moktab. Un passage secret donne dans la crypte.

21) Le repaire. Une bibliothèque occulte (tous les ouvrages sont, soit illisibles, soit dévorés par les vers), un pentacle sur le sol, un bureau, des étagères couvertes de fioles (dont trois fioles de poison et une fiole contenant 4 doses de soin (Healing)), sans oublier une fiole de potion d'invisibilité/une dose. Sur une table, il y a un golem de chair en cours de fabrication. On trouve également dans cette pièce une grande armoire métallique sur laquelle est écrit en langage magique : « Ne pas toucher ! N'ouvrez pas ! Surtout évitez d'ouvrir ! ». Cette armoire, fer-



mée par un lourd vérou, contient trois Fils de Kyuss (Sons of Kyuss, F.F. p. 83. Si vous n'avez pas le Fiend Folio, remplacez les par des momies). Enfin, un tableau représentant Moktab dans sa jeunesse (coin sud-est) est monté sur des gonds et cache un passage qui mène jusqu'à la prison en 22.

Fils de Kyuss : AC : 10 ; HD : 4 ; Pts de Vie : 20/25/31 ; Dommages : 1-8 plus spécial.

22) La prison. La plupart des cellules contiennent des restes humains (d'anciens ennemis). Mais, l'une d'entre-elles est en cristal bleuté et maintient prisonnier, Nunzo, l'Homme-Destin négatif qui ne peut être vu qu'à l'aide des besicles d'Alham/Moktab. Si les aventuriers

brisent une paroi de cristal, Nunzo sort et s'assoit en tailleur devant sa prison. Il attend Alham...

EPILOGUE

1D20 minutes après que Nunzo ait été libéré, Alham surgit dans la prison en proie au désespoir plus total (il a senti la libération de l'Homme-Destin). Il est bien sûr accompagné par Ozun, qui, dès qu'il aperçoit Nunzo s'enfuit sans demander son reste. Sur ces entrefaits, Nunzo s'approche d'Alham et commence à lui porter malheur : un moellon se détache du plafond et manque d'assommer le vieillard, celui-ci est pris d'une brusque quinte de toux, il trébu-

che sur ses souliers, etc... Alham prend alors la fuite en hurlant de terreur poursuivi par une malchance qu'il avait évitée pendant de nombreuses années... Simion refusera de payer les aventuriers, prétextant qu'ils n'ont rien à voir avec le départ d'Alham. Les trésors retrouvés chez le vieillard seront confisqués par les autorités d'Arcadus. Et les personnages ne pourront emporter que ce qu'ils ont gagné au jeu, ou réussi à passer en fraude (ce qui peut être une aventure à part entière). Ah, Arcadus, ton univers impitoyable !...

Frédéric Lasserre et J. Demesse