

QUITTE OU DOUBLE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 6



Scénario original : F.Lasserre

Adaptation : blueace

Plan : blueace

Version du 27/07/2020.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

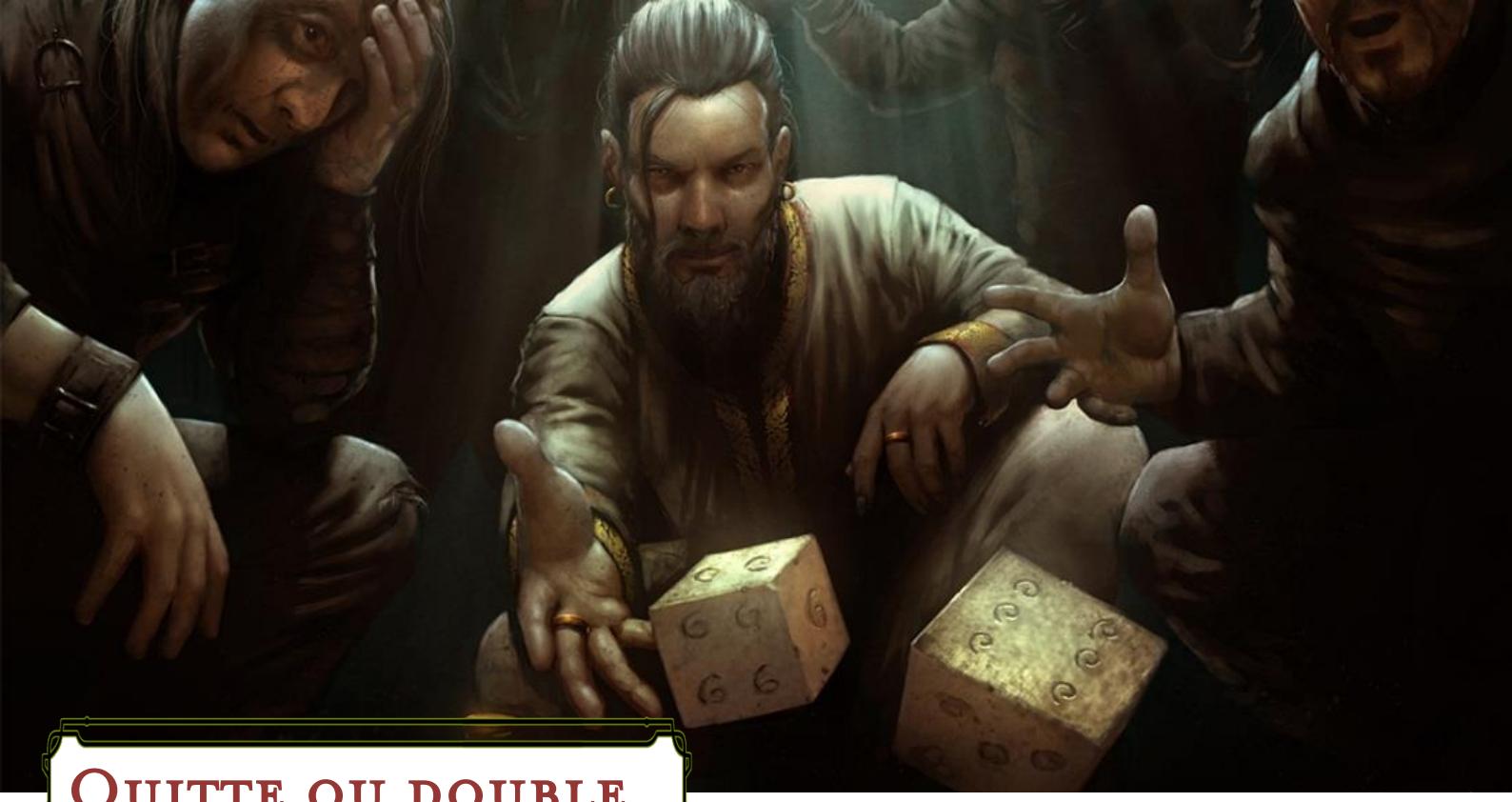
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

END OF LICENSE



QUITTE OU DOUBLE

CONTEXTE

De retour à Laelith, les personnages sont contactés par un homme mesurant plus de 2 mètres de haut et pesant facilement 150 kilos de muscle. Il s'agit de Meriag, le responsable de la sécurité de l'établissement le plus renommé de la cité : la maison des Mille fleurs (salle de jeux et de spectacle, auberge, bar, restaurant et maison de joie, le tout de super luxe) sur le quai des Contrebandiers. Les personnages lui ont été recommandés par une de leur connaissance en ville qui a suggéré à Yphria d'Esharzy, la directrice de la maison, de faire appel à leurs services. Pour le moment l'homme se contente de notifier aux personnages qu'Yphria en personne voudrait s'entretenir avec eux. Le sujet est en effet suffisamment préoccupant pour qu'elle s'en occupe personnellement.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « Le sceptre de Baine » et il est préférable que les personnages se soient déjà aventurés dans Laelith au moins une fois pour justifier qu'on fasse appel à eux.

ACCROCHES D'AVVENTURE

Suite à leurs aventures en Azilian, les personnages décident d'écourter leur voyage autour du lac et prennent un bateau pour rentrer directement à Laelith.

LAELITH

La cité de Laelith et la maison des Mille fleurs, qui servent de contexte géographique à cette aventure, sont décrites en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Yphria d'Esharzy est une belle et grande femme brune de 29 ans aux yeux verts. Son expression froide est compensée par une voix chaude et suave qui a le don de fasciner ses interlocuteurs.

Elle reçoit le groupe dans son salon privé au deuxième étage, en compagnie de Meriag.

« Je me propose de vous faire gagner la somme fabuleuse de 1000 pièces d'or d'une pureté incontestable. Pour cela il vous suffit de découvrir et de percer à jour la méthode ou le procédé honteux et malhonnête qu'utilise un certain Alham pour gagner des sommes fabuleuses dans la salle de jeux de mon établissement. Il a déjà ruiné plusieurs autres petites salles à Laelith, et commence à venir jouer chez moi. Il gagne sans arrêt, c'est incroyable... »

L'ENQUÊTE

La salle de jeux de la maison des Mille fleurs ouvre en milieu de journée jusqu'à très tard dans la nuit (voir la description de l'établissement sur le site pour plus de détails). L'homme y passe presque toutes ses soirées, donc il ne sera pas difficile de le rencontrer. Alham est un vieux gnome à la sénilité avancée qui, comme les personnages peuvent le constater, gagne effectivement des sommes astronomiques, en hurlant de rire et en racontant des histoires grivoises de très, très mauvais goût (« *Au fait, vous connaissez celle du troll qui voulait violer un ogre. Ah ! Ah ! Ah !* »).

Si un personnage décide de l'observer un bon moment et réussit un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15, il remarquera qu'Alham met parfois devant ses yeux d'étranges besicles aux verres teintés, tout en marmonnant des phrases incompréhensibles dans sa barbe. Toute tentative d'explication musclée avec Alham avortera de façon incompréhensible (voir L'histoire ci-dessous).

Si les personnages questionnent un peu le personnel de l'établissement, un des employés leur apprendra ce qui suit :

« Un de mes amis connaît quelqu'un à qui on aurait dit qu'on parlait beaucoup d'Alham aux Pics des Mages ces derniers temps ».

Au moins par curiosité, le groupe devrait donc se rendre aux Pics des Mages afin d'en apprendre un peu plus.

LA CHANCE D'ALHAM

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. 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, il se trompera de sort et le soumettra à un enchantement bénéfique, ou alors une autre personne sera victime du sort. Laissez les personnages lancer leurs dés comme si de rien n'était, et empêtrez-les dans des situations inextricables, pleines de quiproquos et de malentendus. La seule façon d'éliminer Alham est de libérer Nunzo, sinon rien à faire...

L'HISTOIRE

Jadis vivait à Laelith un mage cruel et égoïste du nom de Moktab. Ce puissant magicien ne songeait qu'à ses intérêts et aux moyens d'abuser d'autrui. Sa cruauté était telle qu'elle le fit commettre plusieurs « dérapages » qui amenèrent les autorités de la cité sainte à le condamner à une mort atroce par 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. Le gnome, qui était jeune et d'une grande insouciance, accepta sans rechigner. Ainsi fut fait et l'âme d'Alham mourut dans d'atroces souffrances dans le corps de Moktab.

LES HOMMES-DESTINS

Ces êtres humanoïdes intangibles et invisibles, extrêmement rares, vivent toujours par paire, un *positif* et un *négatif*. Normalement leur influence se neutralisent, mais si un seul s'attache à une personne, celle-ci bénéficie alors d'une chance sans pareille (si c'est le *positif*) ou d'une malchance incroyable (si c'est le *négatif*). Toutefois, si l'un meurt, l'autre disparait immédiatement.

Moktab passa ensuite toute sa vie à continuer d'étudier la magie dans la peau d'Alham, et un jour il découvrit l'existence des hommes-destins. Après maintes tentatives, il parvint un jour à faire prisonnier Nunzo, un homme-destin maléfique, et se lia avec Oznun, son alter-ego positif. Rapidement Moktab pensa alors aux avantages que son nouvel ami, qu'il pouvait voir grâce à des lunettes spéciales, pouvait lui apporter. Il commença alors à jouer dans les différentes salles de jeu de Laelith et, grâce à sa chance incroyable, commença à empocher des gains impensables.

LES PICS DES MAGES

Seul un magicien est autorisé à y rentrer. En évoquant le nom d'Alham, on l'orienté vers la cellule d'Agloub, un vieux mage qui a connu Alham, il y a bien longtemps :

« Oui oui, effectivement, j'ai entendu parler de la chance au jeu incroyable qu'a Alham ces derniers temps. Mais ça fait presque 10 ans que je ne l'ai pas rencontré. À l'époque Alham n'était que le serviteur d'un magicien corrompu, un certain Moktab. Celui-ci fut un jour condamné par les autorités de la cité à périr sous l'action d'une malédiction terrible. Depuis, Alham semble avoir continué les études de son maître. Mais, vous devriez vous adresser à Morgul l'affreux. C'était un ami d'Alham ».

Morgul est un vieux shaman demi-orque radoteur qui vit dans une cahute de boue séchée construite à l'extérieur de l'enceinte de la cité, à proximité des Pics. Le demi-orque ne parle (avec un accent à couper au couteau, d'ailleurs) que s'il est payé. Voilà ce qu'il peut dire :

« Alham, l'est bizarrr. Doupuis k'son maîtrrr l'est morrrt, plu êtrrr mon ami ! Comm si q'sété plou l'mêm. Moktab lou pourrri, pffff (Morgul crache). S'intérréssait a les omm-destins. Voulé gagné, qu'lui dirrr... »

Si on le lui demande expressément, et contre monnaies sonnantes et trébuchantes, le demi-orque pourra leur parler un peu des hommes-destins.

« Sont invisibl, très rarrr, et viv autourrr dou certains dou nous par pairrr. Oun positi et oun négati. Norrrmaloument ils s'nourraliss, mais si l'oun des dou dispararait, t'as oun chans incrroyabl, ou oun poiss dou diabl... »

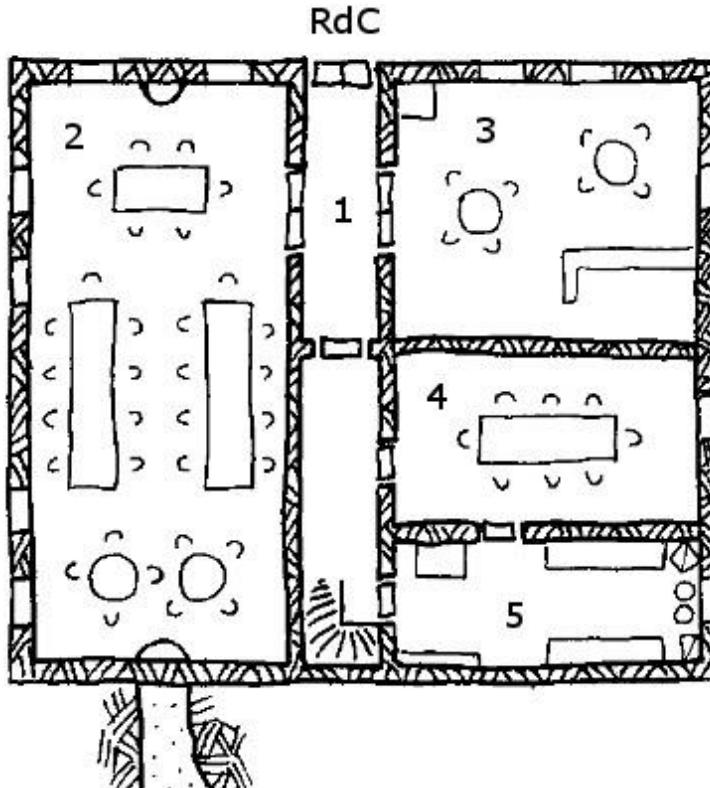
LA MAISON D'ALHAM

L'ancienne demeure de Moktab, où habite maintenant Alham, se trouve au 18 de l'échelle des Grands vents, dans le quartier de la Main qui travaille, proche de la Haute Guilde. C'est une bâtisse de belle apparence à un étage. 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. La porte d'entrée est fermée, mais dès qu'on essaye de l'ouvrir, le majordome d'Alham, un grand personnage couturé de cicatrices, vient accueillir les visiteurs et les conduit dans la salle de jeux privée du vieillard. Là, il leur sert des boissons et leur laisse toute latitude pour jouer aux tables de jeux.

Le majordome est en fait un **golem de chair** particulièrement intelligent et il interdira aux personnages de sortir de la salle de jeux.

Attention, il se fâche vite ! À noter que si les personnages 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 jeux.





1. COULOIR

Les murs sont lambrisés et le sol est couvert d'un épais tapis pourpre.

2. SALLE DE JEUX

Deux grandes tables de jeux du type roulette, trois tables pour jouer aux cartes, ainsi que deux petites fontaines aux deux extrémités de la salle, d'où coule de l'eau douce et potable.

La petite fontaine du mur le plus éloigné de la porte dissimule un passage secret qui conduit dans les souterrains (jet de Sagesse (Perception) DD 15).

3. SALON

Quelques fauteuils et un bureau. Sur le bar est posé un service de six verres plaqués or et une carafe dont le bouchon est orné d'une pierre précieuse (valeur total 250 po).

4. SALLE À MANGER

Une table et huit chaises. Aux murs, un tableau représentant Alham du temps de sa jeunesse, entouré par une couronne de fleurs. Une inscription sur le tableau dit :

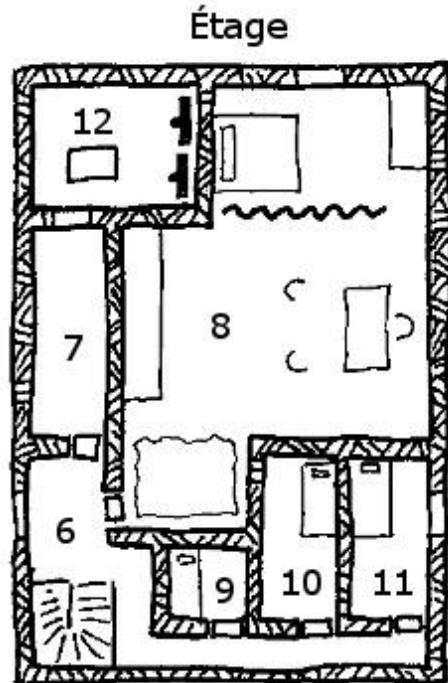
MERCI À TOI, MON PLUS FIDÈLE AMI.

5. CUISINE

Les placards sont pratiquement vides. Il règne un grand désordre dans cette pièce. Au fond, un tas de sacs de nourriture avariée. On y trouve toutefois sous une couche de toiles d'araignée deux très bonnes bouteilles de vin.

PREMIER ÉTAGE

Un escalier en bois permet d'accéder à l'étage.



6. COULOIR

Même chose qu'au rez-de-chaussée, la porte donnant sur l'antichambre (7) est fermée à clef (jet de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur) et est en acier (jet de Force DD 20).

7. 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 une des réponses est fausse, la pièce se remplit d'un gaz asphyxiant.

FUMÉES D'OTHUR

inhalation (mixture)

Une créature sujette à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou prendre 10 (3d6) dégâts de poison, et doit répéter le jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Pour chaque jet de sauvegarde successif raté, le personnage prend 3 (1d6) dégâts de poison. Après trois jets réussis, le poison cesse d'agir.

8. APPARTEMENTS PRIVÉS

Rien de bien remarquable dans cette pièce richement meublée, si ce n'est un occupant qui accueille les personnages en beuglant d'un air joyeux :

« Eh patron, vous connaissez celle de l'ogre qui voulait violer un troll ? »

Cet occupant n'est autre qu'un **gobelín** habillé en bouffon et répondant au doux nom de Bouboum. Bouboum est complètement stupide et très peureux. C'est lui qui divertit Alham/Moktab en racontant des histoires grivoises. S'il est

menacé (jet de Charisme (Intimidation) DD 5 !), il n'hésite pas à révéler que son maître a un ami invisible, un certain Oznun, et qu'il garde prisonnier son jumeau Nunzo quelque part sous la maison. Mais il ne sait pas où se trouve le passage secret. Il pourra également leur apprendre dans quel tiroir se trouve une réplique des lunettes d'Alham.

LES LUNETTES D'ALHAM

Elles servent à Alham à voir les hommes-destins, juste pour s'assurer de leur présence. Elles ne permettent par contre aucun type de communication ni aucun contrôle sur ceux-ci.

Si les gobelins n'ont jamais fait preuve d'une intelligence supérieure, Bouboum bat lui tous les records de bêtise. Si les personnages 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.

9. CHAMBRE DU MAJORDOME

Il n'y a ici que quelques « jouets » du golem-majordome : ossements humains, scalps, etc...

10. CHAMBRE D'AMIS

Une chambre classique très poussiéreuse et pleine de toiles d'araignées. Le propriétaire de la maison n'a pas d'amis.

11. CHAMBRE D'AMIS

Une autre chambre d'amis, identique à la salle 10, pleine de toiles d'araignées également.

12. BUREAU SECRET

Cette pièce est plongée dans une obscurité perpétuelle d'origine magique et protégée par les chiens de garde d'Alham/Moktab, trois **chiens du trépas** (chiens à deux têtes).

Sur une vieille table, il y a un bracelet en or (250 po) et le journal intime de Moktab où est racontée toute son histoire, entre autres le fait qu'Alham a accepté d'échanger son corps avec lui et sa découverte des homes-destins. Il y a également deux gros coffres contenant une partie de la fortune du vieillard (11000 pa et 2400 po). Un des deux coffres est protégé par le sort *bouche magique*.

Toute créature qui le touche active le sort et le coffre se met à hurler « au voleur ! » en boucle durant 10 minutes. Dès que l'on retouche le coffre après ce délai, la bouche se remet à hurler. Nul doute que le bruit, qui s'entend dans toute la maison, devrait alerter les « survivants ».

SOUTERRAINS

Une fois ouvert le passage secret dissimulé par la fontaine de la salle de jeux (2), on découvre un escalier qui s'enfonce dans le sol.

13. COULOIR

Le sol est recouvert de gravier très bruyant. Contre le mur gauche de ce couloir, caché par une lourde tenture, se trouve un miroir ouvrage. Sous ce miroir, une plaque de bronze avertit les visiteurs. Le texte est écrit en gnome.

N'UTILISEZ PAS CE MIROIR.
DANGER DE MORT !

C'est un piège ! 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 MD) 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, en fer, est fermée bien entendu (jet de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur).

14. CAGE

Une cage en bois contenant un autre **golem de chair** 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 personnages examinent la cage, ils remarquent une inscription en gnome disant :

PRONONCE LE NOM DE TON ALLIÉ,
ET LE PASSAGE SERA LIBRE.

En effet, si l'on dit Oznun à haute et intelligible voix, un savant mécanisme permet à la cage de s'enfoncer dans un compartiment du mur à droite, libérant ainsi la voie. Tout autre nom provoque l'ouverture de la cage...

Bien sûr, le golem enfermé ne fera pas un pli devant les personnages, mais le mot Oznun désamorce aussi la trappe qui se trouve juste après la cage en 15.

15. COULOIR

Le couloir continue, en pente douce, mais un jet de Sagesse (Perception) DD 15 réussi permet de remarquer une différence la portion du sol qui recouvre la fosse et le reste du couloir.

FOSSE HÉRISSÉE DE PIEUX

Ce piège est une fosse de 3 mètres camouflée dont le fond est hérissé de pieux aiguisés en fer. Une créature qui chute dans cette fosse subit 11 (2d10) dégâts perforants à cause des pieux, en plus des dégâts occasionnés par la chute (1d6).

16. CHEMINÉE

Une cheminée d'aération donnant sur une grille de fer dans une rue de la Main qui travaille culmine à 10 mètres de haut et abrueve en air le souterrain.

17. GRANDE SALLE

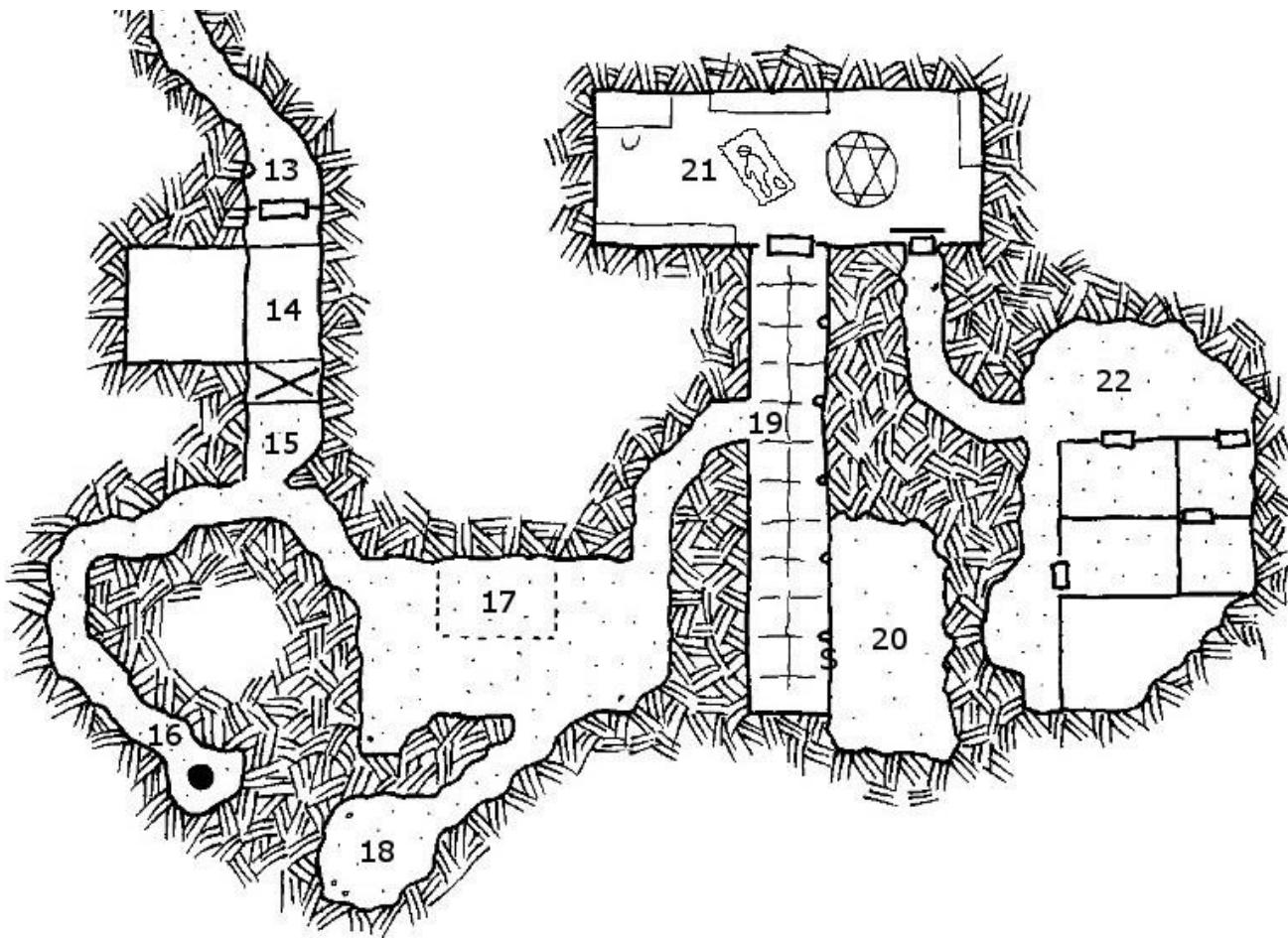
Un sort d'*illusion programmée*, qui se déclenche dès qu'une créature passe la trappe en 15, recouvre un grand trou dans une partie de la pièce, laissant l'impression que le sol est uniforme. Si une créature examine attentivement le sol, un jet d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet de se rendre compte qu'il s'agit d'une illusion et de voir le trou et les pieux.

FOSSE HÉRISSÉE DE PIEUX

Ce piège est une autre fosse de 3 mètres dont le fond est hérissé de pieux aiguisés en bois cette fois. Une créature qui chute dans cette fosse subit 11 (2d10) dégâts perforants à cause des pieux, en plus des dégâts occasionnés par la chute (1d6).

18. REPAIRE DE L'OTYUGH

Alham/Moktab a réussi à faire ami-ami avec un **otyugh** qui monte la garde à cet endroit et aide le gnome à se débarrasser de tous ses déchets de cuisine.



19. LE CORRIDOR

Ici les murs sont taillés et le sol est fait de pavés. Des torches illuminent la zone. Le couloir au sud ne donne sur rien. La porte au nord, fermée (jet de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur), s'ouvre sur le repaire d'Alham/Moktab. Un passage secret au sud (jet de Sagesse (Perception) DD 15) donne lui dans la crypte.

20. CRYPTE

Dans cette crypte, il y a deux cercueils. Celui de gauche est vide et ne comporte aucune inscription (c'est celui qu'Alham se réserve). Celui de droite contient la dépouille de Moktab qu'Alham a réussi à récupérer après sa mort. Il est écrit dessus :

**À ALHAM, AVEC MON ÉTERNELLE
RECONNAISSANCE.**

Mais deux **âmes en peine** rôdent dans cette crypte...

21. REPaire

Une bibliothèque occulte - mais tous les ouvrages sont soit illisibles, soit dévorés par les vers - un pentacle sur le sol, un bureau, des étagères couvertes de fioles et de matériels divers, et au centre une table. Sur celle-ci, un golem de chair en cours de fabrication. Un tableau représentant Moktab dans sa jeunesse dans un coin est monté sur des gonds et cache un passage qui mène jusqu'à la prison en 22.



Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 sur les étagères permet de repérer trois fioles en meilleur état que les autres : une *potion de soins majeurs*, une *potion d'invulnérabilité* et une *potion de résistance*). Un autre jet de Sagesse (Perception) DD 20 cette fois permet aussi de découvrir parmi tous les ouvrages en piteux état un *manuel des golems de chair*.

22. PRISON

La plupart des cellules contiennent des restes humains d'anciens ennemis. Mais l'une d'entre-elles, qui ne semble pas avoir de porte, 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 personnages brisent une paroi de cristal (jet de Force DD 10), Nunzo sort et s'assoit en tailleur devant sa prison. Il attend Alham et Oznun...

Le MD peut aussi rajouter ici deux autres **âmes en peine** qui rôdent si jusque-là les personnages n'ont pas trop souffert et veulent plus d'action.

CONCLUSION

10 minutes après que Nunzo ait été libéré, Alham surgit dans la prison en proie au désarroi le plus total. Il a senti la libération de l'homme-destin. Il est bien sûr accompagné par Oznun qui, dès qu'il aperçoit Nunzo, s'enfuit sans demander son reste. Sur ces entrefaites, Nunzo s'approche d'Alham et commence à lui porter malheur : une pierre se détache du plafond et manque d'assommer le vieillard, mais il trébuche, cassant le verre de ses lunettes (important, pour que les personnages ne les récupèrent pas. Ils ont déjà l'autre paire !), etc... Alham tente alors de prendre la fuite en hurlant de

terreur, poursuivi par une malchance qu'il avait évitée pendant de nombreuses années, alors qu'Oznun et Nunzo iront se lier à une autre personne au hasard dans la cité.

Notez que les personnages n'ont aucune raison d'affronter Alham, qui n'a commis aucun crime. Des personnages d'alignement bon devraient en avoir conscience.

Puis quelques minutes après, la garde de la cité, emmenée par deux fouineurs, pénètre dans la maison. Ils surveillent Alham depuis quelques jours suite à la plainte déposée par le patron d'une autre maison de jeux, et ont décidé d'intervenir en voyant Alham entrer chez lui avec un air terrorisé. Ils confisqueront tous les trésors découverts dans la maison et les personnages ne pourront emporter que ce qu'ils réussiront à sortir en fraude. Ils pourraient même terminer en prison s'ils ont tué le gnome, ou bien être accusés de cambriolage, s'ils sont rentrés par effraction chez Alham.

Finalement, de retour à la maison des Mille fleurs, Meriag refusera de payer les personnages, prétextant qu'ils n'ont rien à voir avec le départ d'Alham. De bons arguments (jet de Charisme (Persuasion) DD 15) pourraient toutefois parvenir à le faire changer d'avis. Personne ne croira de toutes façons à l'existence des hommes-destins...

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDED.DORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aideddd.org/adj/scenarios/)



PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 2600 PX à la fin de cette aventure.

Si Nunzo a été libéré et que les personnages ont compris l'histoire des hommes-destins, ajoutez 800 PX par personnage. S'ils sont toujours en possession du *manuel des golems*, ajoutez 200 XP par personnage.