

# HERO QUEST

## L'AUBERGE DU CHAOS





*Après cinq jours de marche, votre groupe de Héros aperçoit avec joie l'auberge du Voyageur Fatigué, un bâtiment isolé sur les contreforts d'une région montagneuse à au moins une semaine de marche de l'établissement humain le plus proche. C'est le seul endroit où les voyageurs peuvent se reposer confortablement sur leur chemin à travers cette région et l'auberge est réputée pour sa bonne cuisine et son service.*

*De la fumée s'élève de manière accueillante de sa cheminée centrale. Vous êtes tous fatigués de vos voyages et vous attendez avec impatience un bon repas chaud, quelques boissons et une bonne nuit de sommeil dans un lit.*

*Votre joie se transforme bientôt en malaise à mesure que vous vous rapprochez de l'auberge. Aucun bruit ne peut être entendu dans son voisinage, que ce soit par des oiseaux, des animaux ou des gens - il n'y a même pas de vent ! A proximité de l'auberge se trouvent des dépendances en bois et une marre entourée d'un mur avec une jetée en pierre.*

*L'auberge elle-même s'élève sur deux étages et est construite avec de solides murs en pierre et un toit en tuiles avec une seule porte de chêne au niveau du rez-de-chaussée. Il s'agit d'un bâtiment destiné non seulement à résister aux rigueurs de l'hiver, mais également à repousser un modeste assaut de monstres mineurs engendrés par le Chaos. La porte est pourtant grande ouverte...*

À peine trois jours plus tôt, un sorcier du Chaos prétendant être un marchand ambulant et accompagné de six hommes de main (en fait des guerriers du Chaos) a pénétré dans l'auberge et a assassiné l'aubergiste et sa femme.

Le sorcier du Chaos a transformé l'aubergiste, sa femme, leur fille et un serviteur en zombies. Il a ensuite animé quatre squelettes humains à partir d'ossements qu'il avait préalablement déterrés dans un cimetière lointain. Ces huit monstres forment les prémices d'une armée de morts-vivants que le Sorcier du Chaos souhaite constituer pour lui permettre de gouverner lui-même le territoire environnant.

Le Sorcier du Chaos et ses sbires sont maintenant à l'affût des Héros qu'ils ont repérés marchant vers l'auberge.



Mise en place de la carte

Contrairement aux autres quêtes, cette aventure ne se déroule pas dans un donjon. L'auberge est un bâtiment de deux étages dans une cour dégagée. Les zones grises sur la carte sont à l'extérieur ; ignorez tous les murs de ces zones. Lorsque les héros montent à l'étage, installez l'étage supérieur dans la zone supérieure droite du plateau. Les Héros commencent sur les cases du rez-de-chaussée marquées d'un "X".

NOTES:

L'extérieur

A et B. Il n'y a pas d'animaux vivants dans ces étables mais les corps de deux chevaux ont été écorchés et découpés pour la nourriture.

C. La remise : Le râtelier contient une fourche qui peut être utilisée par les Héros comme s'il s'agissait d'une lance.

D. La dépendance : c'est une pièce malodorante avec des toilettes de bois infestées de vers au milieu. Si un Héros fouille la pièce, il s'assoit sur le siège qui s'effondre dans la fosse en dessous ; traitez-le comme une fosse.

E. Le jardin Clos : celui-ci contient quelques rangs de légumes et d'arbres fruitiers dont l'aubergiste et sa femme se servent pour préparer les repas des voyageurs de passage.

F. La mare est pleine de poissons élevés par l'aubergiste pour finir dans les assiettes. Utilisez des tuiles de décombres pour indiquer la jetée.

L'auberge : Rez-de-chaussée

G. Un feu rugissant brûle dans la cheminée. Lorsqu'un Héros marche sur la case piégée, la porte d'entrée de l'auberge se referme comme par magie tandis que la porte des pièces voisines s'ouvrent. Seul l'Enchanteur ou l'Elfe découvriront l'existence du piège si l'un ou l'autre cherche des pièges dans la pièce.

H. La réserve : Les placards contiennent quarante bouteilles de vin d'une valeur de 1 Pièce d'Or chacune et des flits de bière forte d'une valeur de 5 Pièces d'Or chacun les emporter serait trop encombrant.

I. Le premier coffre contient vingt et une bouteilles pleines de liquide. Si les Héros examinent chaque bouteille plus attentivement, vingt d'entre elles contiendront du vin tandis que la dernière contient une potion verdâtre. Au lieu d'attaquer, un Héros qui boit cette bouteille pendant le combat regagnera jusqu'à trois points de corps. Cette bouteille ne sera trouvée que si les Héros examinent les bouteilles (avec une fouille).

J. Dans la pièce se trouvent trois coffres, dont l'un contient un trésor (piochez une carte), tandis que les deux autres contiennent différents types d'aliments tels que de la viande salée et des pommes.



## NOTES:

### L'étage

**K.** Le râtelier contient 2 lances qui peuvent être utilisées par les Héros.

**L.** Les placards contiennent des sacs usés, parmi eux, une bourse contient 10 Pièces d'Or.

**M.** Placez deux Crânes sur le dessus de chaque bibliothèque. Tout Héros qui cherche un trésor dans cette pièce trouvera le trésor une Potion de Résilience. Le Héros qui boira cette potion peut ensuite lancer 2 Dés de Combat supplémentaires la prochaine fois qu'il se défendra.

Il trouvera aussi un vieux rouleau de parchemin poussiéreux sur lequel est écrit le sort Vent Vif. Ce sort ne peut être utilisé que par l'Enchanteur ou l'Elfe.

La découverte de ces trésors activera les 2 Crânes Magiques, qui attaqueront immédiatement Héros. Ces Crânes attaquent avec 2 Dés (les héros peuvent se défendre normalement), ils ne peuvent être tués et la seule solution pour les Héros est la fuite en quittant la pièce. Les Crânes ne les suivront pas.

**N.** Si la table est fouillée, les Héros trouvent un morceau de parchemin avec les mots suivants écrits sur trois lignes:

- quatre squelettes du cimetière
- l'aubergiste, sa femme, leur fille et un serviteur.
- un Enchanteur, un Nain, un Elfe, un Barbare.

L'encre de la dernière ligne n'est pas encore sèche.

**O.** Le sorcier du Chaos dispose des 3 sortilèges de Feu et des 3 sortilèges de Terre. Il se concentrera sur l'utilisation des sorts de Feu en premier pendant le combat. Si, toutefois, il a été blessé au point qu'il ne lui reste plus qu'1 Point de Corps, il utilisera « Au travers de la Pierre » pour traverser le mur en direction des escaliers menant au rez-de-chaussée. La porte d'entrée au rez-de-chaussée s'ouvrira automatiquement. Une fois à l'extérieur, le Sorcier du Chaos tentera de fuir l'auberge. Il sera considéré comme échappé s'il est capable de marcher plus loin que le bord du plateau.

[ Dépl. 8 / Att. 3\* / Déf. 3\* / Corps 3 / Esprit 4 ]

En combattant dans la salle O, le Sorcier du Chaos attaque et défend avec quatre dés de combat, tandis que chaque Héros lance un dé de moins. Cet effet est causé par le pouvoir maléfique rayonnant du Pupitre du Sorcier. Il est orné de dieux et de monstres maléfiques et a été transportée ici par les Guerriers du Chaos depuis les montagnes. Son pouvoir magique disparaîtra s'il est brisé. Un lancer de trois crânes sur les Dés d'attaque est nécessaire pour le détruire. Lorsque cela se produit, un flash vert vif illuminera la pièce, aveuglant temporairement les héros pendant 1 à 6 tours (lancez un dé normal pour chaque héros pour voir combien de temps il est aveuglé). Le premier coffre contient des robes et des vêtements du Sorcier du Chaos, l'autre contient 200 Pièces d'Or.

Monstre errant : 1 Crâne magique

[ Dépl. 6 / Att. 2 / Déf. 2 / Corps 1 / Esprit 0 ]

Quête de Greg Fewer publiée dans *Adventures Unlimited Magazine* #5, 1996, traduite par Maître Gondy