



. POUVOIR MORTEL .

Par Gareth Williams traduction de Fanrax le nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde **Niveau du donjon:** 5 **Pièce Objectif :** Fontaine de lumière

Des bêtes étranges menacent dans les bois. Des choses hurlent dans la nuit. Les voyageurs se font rare. Les paysans se terrent terrorisés. Même les chevaliers les plus intrépides sentent une poignée glaciale saisir leurs coeurs. Les guerriers aventureux préparent leurs lames. Les habitants de Talabheim, ont encore en mémoire la dernière fois que les forces du chaos ont attaqué leur ville. Il y a seulement quelques mois, leurs murs étaient assaillis par les hordes avides de sang. Des terrifiant hommes bêtes et des guerriers du chaos bardés de métal. Mais il avait été facile de repérer ces ennemis, facile de les voir. Celui qui menace dans l'obscurité aujourd'hui est inconnu. Mais il y a des indices, des voies et des traces que les courageux pourrait suivre... Les menant une fois de plus en enfers. Les rumeurs racontent qu'un sorcier puissant de Tzeentch, habile dans la création de nouveaux monstres, a libéré cette nouvelle terreur sur la terre. Mais les histoires indiquent qu'il est entouré d'une garde rapprochée de démons et de monstres de grandes tailles, trolls, ogres et minotaures. Les rumeurs parlent également d'un griffon ensorcelé, mais sont silencieuses à la mention des choses que le sorcier a créées.

Aucun pouvoir mortel est une aventure de donjon de niveau 5. Elle utilise les règles spéciales ci-dessous. Comme plate-forme d'événement elle emploie la moitié d'un jeu de carte normal, la série entière des piques et la série entière des carreaux. Chaque fois qu'une carte est tirée, rechercher son entrée sur le diagramme ci-dessous pour voir ce qu'elle signifie. Noter toutes les inscriptions indiquant des règles spéciales.

	Piques		Carreaux
As	Firekind * +	As	Stolk * +
Roi	Golem de pierre **	Roi	Griffon
Reine	Gorgone +	Reine	Skarl* et Paestur*
Valet	4 Automates de démonettes**	Valet	Berruch*, Mostog*, Kyeg* et Gert*

10	8 Incendiaires de Tzeentch	10	8 Incendiaires de Tzeentch
9	9 Ogres	9	9 Minotaures
8	7 Trolls de pierre	8	8 Horreurs Roses
7	7 Trolls	7	8 Horreurs Roses
6	5 Guerriers du Chaos +	6	4 Dragon Ogres
5	Événement	5	Événement
4	Événement	4	Événement
3	Événement	3	Événement
2	Événement	2	Événement

* L'entrée indique un personnage spécial dont les règles sont décrites ci-dessous.

** L'entrée indique un nouveau type de monstre dont les règles sont décrites ci-dessous.

+ Le monstre indiqué est rarement trouvé seul, s'il est sorti, tirer immédiatement une deuxième carte événement. Si cette carte est également indiquée avec un + retirer de nouveau dans le paquet et ainsi de suite.

Événement: Ceci est un événement spécial, voyez le diagramme ci-dessous.

Carte

Aucun pouvoir mortel ne suit aucune règle de déplacement spéciale. Les guerriers commencent dans l'escalier, et doivent avancer dans le donjon normalement. La salle objectif est la fontaine de lumière. Toutes les cartes normales de donjon sont employées. Quelques salles ont des règles spéciales; celles-ci sont énumérées ci-dessous.

Donjon

1 Escalier

Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.

Rien de particulier.

2 Jonctions

Le couloir devant vous se divise et vous offre le choix entre deux directions. Vous devez choisir de suivre l'une ou l'autre. Mais le choix est toujours difficile. Pourquoi ne pas choisir l'autre ?

Ces sections de couloir sont enchantées avec un sort de confusion. Les guerriers parviendront à éviter de se perdre, mais leur capacité de combat est à -1 aussi longtemps qu'ils restent dans les couloirs.

3 Coude

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

-1 en combat dans les couloirs.

4 Cellule

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbé par son carrelage d'un bleu abyssal.

5 Couloir

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui dis paraît dans l'ombre.

-1 en combat dans le couloir.

6 Salle de torture

Les instruments pour infliger la douleur et une lente agonie sont présents dans cette pièce, mais ils semblent inutilisés depuis longtemps, et quelques supports prouvent que des instruments ont été emportés, pour être utilisé dans un autre endroit.

Deux breuvages magiques de soins sont présents dans cette salle. Chacun reconstituera 1D6 blessures au guerrier qui l'aura bu.

7 Couloir

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre -1 en combat dans les couloirs.

-1 en combat dans le couloir

8 Repaire

Une odeur fétide annonce cette pièce longtemps avant que la lanterne l'illumine ; c'est clairement la demeure de plusieurs des habitants de ce donjon.

C'est le repaire de plusieurs des gardes et des serviteurs d'Astaro, qui le protègent contre les incursions. Tirer 2 cartes d'événement au lieu de 1 dans cette pièce.

9 Couloir

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon.

-1 en combat dans le couloir.

10 Cercle de pouvoir

Même avec la lanterne dans cette chambre, il est difficile de percer l'obscurité. Un long squelette délabré baigne dans un bassin dans son propre sang, sang qui demeure frais.

La présence de magie noire dans cette pièce rend le lancement des sorts plus difficile ici. Un magicien qui lance un sort voit son coût augmenter de deux points de pouvoir. Les autres guerriers qui lancent des sorts ont -1 sur leur jet de dé pour réussir leur sort.

11 Couloir

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

-1 en combat dans le couloir.

12 Chambre de l'idole

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.

Tirez 2 cartes pour cette pièce.

13 Couloir

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.

-1 en combat dans le couloir.

14 Fontaine de lumière

La salle est illuminée par des moyens magiques, ce long hall porte peu à l'enthousiasme. Il y a des créatures dans l'obscurité. En particulier un minotaure, une statue lourde mais mobile, une bête terrifiante faite de rouages, d'étain et d'acier, et un homme qui vous sourit, sa queue fouettant l'air derrière lui distraitement. " Salutations champions courageux. Je suis Astaro le créateur, j'ose le dire, vous m'avez coûté beaucoup d'effort et vous avez tués plusieurs de mes serviteurs. Mais je ne vous crains pas, parce que la création est ma spécialité, et que j'estime qu'elle est bien supérieure aux pauvres talents pour la destruction que je devrais libérer sur vous!"

Le repaire d'Astaro le créateur, cette pièce contient le sorcier, ainsi que sa garde rapprochée, un Golem de pierre, 6 automates de Minotaures et 4 de Démonettes. Cette pièce contient également la formule alchimique pour une potion de soin, 2 trésors de pièce de donjon et 1 trésor de pièce objectif. Une fois que les guerriers aient nettoyés cette pièce ils doivent revenir en arrière et retraverser tout le donjon jusqu'à l'escalier afin de partir. Après cela l'aventure a été accomplie avec succès.

Événements spéciaux

Si un événement est tiré lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 c'est un piège, sur 4 à 6, c'est une rencontre peu commune. Lancer 1D6 sur le tableau approprié ci-dessous. Relancer toute rencontre peu commune double jusqu'à ce qu'une nouvelle soit trouvée. Si toutes les rencontres peu communes ont été tirées, remplacer par un piège. Chaque piège peut être rencontré plusieurs fois.

Tableau des pièges

1D6	Effet
1	Nuage de confusion. Ce gaz empêche tous les personnages sur la section de donjon de lancer un sort pour les prochains 1D6 tours.
2	Dards empoisonnés. Lancer 1D6 pour toucher chaque guerrier comme si l'attaquant avait une compétence de tir de 3+. N'importe quel guerrier frappé subit 2D6 dommages sans déduction.
3	Lame de Scything. Chaque guerrier qui obtient moins que son initiative sur 1D6 subit des dommages de force 5 + 2D6 de dommages.
4	Jet Acide. Tirer un pion de guerrier. Le guerrier aspergé par l'acide, subit 4D6 dommages, sans déductions pour l'armure.
5	Chausse trappe. Tirer un pion de guerrier. Le guerrier fait un pas sur un piège et se blesse à la cheville, réduisant son mouvement de 1 pour le reste de l'aventure.
6	Sort de folie. Tirer un pion de guerrier. Si cela est possible, ce guerrier peut lancer 1D6 pour résister à la magie. Autrement, le guerrier attaquera un guerrier adjacent choisi aléatoirement pendant un tour entier avec ses attaques normales et son arme à main usuelle.

Tableau des rencontres peu communes

1D6	Effet
1	Guerrier mort. Les guerriers trouvent un guerrier massacré, cloué à un mur. Sa vue trouble les guerriers qui font beaucoup de bruit, donnant au prochain groupe de monstres qu'ils rencontrent l'embuscade A.
2	Familier du Chaos. Une petite créature vile commence à suivre les guerriers, restant hors de portée et il s'avère impossible de s'en débarrasser. La créature cause toutes sortes de ravage, alertant des monstres et plaçant des pièges. A chaque tour, lancer 1D6, si ce résultat est égal au jet de pouvoir, alors un événement inattendu se produit, comme sur un 1 sur le jet de pouvoir. La créature se perd au loin dans l'obscurité si le jet de pouvoir est un 1.
3	Perte de parchemin. Tirer un pion de guerrier. Ce guerrier trouve un parchemin qui détaille quelques dispositifs mécaniques complexes. Malheureusement le parchemin lui est arraché par une rafale de vent avant qu'il puisse le montrer au reste de la bande. Le guerrier qui a vu le parchemin avant qu'il ne s'envole peut ignorer l'armure de tous les automates de Démonette qu'il attaque.
4	Esprit désincarné. Un fantôme apparaît et terrifie les guerriers. Ils sont si terrifiés qu'ils traitent le prochain groupe de monstres comme s'il avait une peur de 10.
5	Échos et lumières. Un phénomène magique étrange affecte les guerriers. Tirer deux pions de guerrier, et puis permuter l'endroit où se trouve ces guerriers. Faire ceci une deuxième fois.
6	Eboulement. Tirer un pion de guerrier. Un gros morceau de plafond tombe sur ce guerrier, infligeant 3D6 dommages. Cependant, le guerrier a découvert une cache et trouve un trésor. Tirer une carte de trésor de donjon.

Nouveaux monstres

Automates démonettes

De bizarres assemblages de métal tordu et d'engrenages cliquetants résonnent à l'intérieur. Bien protégés par un épais blindage et les lames de leurs griffes émettent une faible lueur. Aucune autre machine jamais construite ne l'a été pour faire aussi consciemment le mal.

P de Vie	Mouv	CC	Tir	Force	Endurance	Initiat	Attaques	Armure	Dom	Or
20	4	5	-	4	2 (8)	5	3	6	2D6	700

Règles spéciales : Résistance magique 6+

Golem de pierre

Haute de neuf pieds et faite de granit massif, seule la magie permet à cette créature colossale de se déplacer, bien qu'elle le fasse très lentement. Son intelligence n'est pas sa caractéristique principale, mais une instruction simple comme "à mort!" suffira.

P de Vie	Mouv	CC	Tir	Force	Endurance	Initiat	Attaques	Armure	Dom	Or
70	2	3	-	5	7	1	2	0	3D6	1900

Règles spéciales : Ignorer le coup 5+

Personnages spéciaux

Berruch, Mostog, Kyeg et Gert (Valet de carreaux)

Beaucoup disent que la charge d'un groupe de minotaures est l'une des expériences les plus éprouvantes à laquelle un guerrier doit faire face, mais ces quatre semblent être exceptionnellement grands et bien armés, et vous espérez que votre armure sera aussi solide que vos nerfs.

Ce sont quatre champions Minotaures qui constituent l'une des équipes les plus dangereuses de monstres qu'Astaro garde dans sa tanière. Chacun est armé avec une arme magique :

Lance perce-cœur : Ces armes causes +2 en dommages et ne manque jamais leur cible.

Skarl et Paestur (Reine de carreaux)

Skarl et Paestur sont des champions ogre dragon utilisant des armes et armures magiques identiques forgées par Astaro lui-même :

Masse volcanique : Cette arme ignore 3 points d'armure et inflige le double de dommages si le jet pour toucher était 5 ou plus.

Armure de Basalte : Le porteur de cette armure peut complètement ignorer le premier coup qu'il reçoit à chaque tour.

Stolk (As de carreaux)

Progressant en avant avec fureur, la créature brandit un long fouet en cuir en poussant des hurlements, "comment osez-vous violer le domaine de mon maître ! Votre insolence sera cause de votre fin!" L'anneau dans le nez du monstre rougeoie d'une magie mauvaise.

Stolk est une créature taille énorme et est le plus anciens des serviteurs monstrueux d'Astaro. C'est un héros Minotaure qui porte et utilise les objets magiques suivants :

Fouet d'entravement : Le monstre utilisant cette arme peut attaquer sur un rayon de 2 cases.

N'importe quel guerrier frappé doit lancer un nombre de D6 égal au nombre d'attaques qu'il a. Pour chaque résultat égal ou supérieur à l'initiative du guerrier, il perd 1 attaque à son prochain tour.

Scarabée de douleur : A chaque tour, lancer 2 dé de pouvoir au lieu d'un. C'est le résultat le plus bas qui détermine le pouvoir pour le tour.

Anneau de résistance : Objet magique 1 à la page 84 de livre de règles avancées de WQ.

Firekind (As de pique)

Bien qu'il soit habillé comme un sorcier de Tzeentch, cet ennemi ne s'enfuit pas lorsque vous entrez dans la pièce mais vous saute dessus dès qu'il vous voit. La large épée qu'il tient à deux mains la vous glace la moelle des os; il la balance en poussant des cris, " Kalar sartok sheno Tzeentch mardak!"

Firekind est un sorcier du chaos envoyé en tant que messenger auprès d'Astaro, le guidant dans toutes ses missions au service de Tzeentch. Firekind est très agressif, il se place ainsi en tant que monstre normal, il ne peut pas être armé avec une arme de jet mais est un utilisateur normal de la magie. Il porte les objets magiques énumérés ci-dessous.

Épée Drain de l'âme : Le porteur de cette arme ne peut effectuer qu'une seule attaque à chaque tour. N'importe quel guerrier qui subit une blessure (1D6+4) malgré son endurance non modifiée par un coup simple de cette arme est réduit à 0 point de vie immédiatement.

Armure Serpent : Armure magique 5 à la page 80 de livre de règles avancées de WQ.

Clochette de lenteur : Tous les guerriers à côté du porteur ont moins une attaque.

Astaro le Créateur (pièce objectif)

"Vous êtes venus trop tôt. Vous mourrez avant que vraie puissance de Tzeentch ne soit révélée. Nous en avons appelé à lui pour la victoire et il a répondu ! Notre seigneur attend son heure dans un univers différent, et nous a envoyé ses plus grands serviteurs. Les puissants guerriers du Chaos avec leur armure invincible qui peuvent détruire n'importe quel ennemi ont été appelé ! Ils ne conquerront, pas un simple fief, mais le monde entier ! Et ce ne sera pas le premier, ils ont déjà conquis de nombreux mondes. Mais vous ne vivrez pas assez longtemps pour le voir. Quelle pitié." Astaro est un puissant champion de Tzeentch qui passe son temps en recherches pour accroître ses connaissances et augmenter sa puissance. C'est un maître sorcier du chaos qui utilise les objets magiques énumérés ci-dessous.

Épée D'Arcanum : Le porteur gagne une bonification de force égale au jet de pouvoir.

Armure de malédiction : Toutes les dés de dommages marquant 1 ou 2 sont ignorées en calculant les dommages contre le porteur de cette armure.

Charme de confusion : Au début de la phase de chaque monstre, tirer 2 pions de guerrier et permuter les positions des 2 guerriers indiqués.

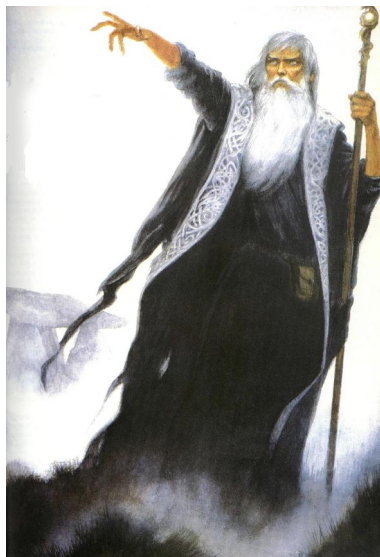
Breuvage magique de rajeunissement: Quand un monstre avec ce breuvage magique est réduit à la moitié de ses points de vie d'origine ou moins, il le boira, annulant complètement ses blessures. Un monstre peut seulement boire ceci une fois avant de l'épuiser, et peut seulement le boire à la fin du tour.

Talisman d'invulnérabilité : Tirer un pion de guerrier au début de chaque tour. Rien de ce que le guerrier désigné peut faire n'affecte le porteur du talisman pendant ce tour.


Conclusion

Avec la défaite d'Astaro le Créateur, les guerriers ont découvert qu'à partir d'une parcelle de terrain, la totalité de l'empire, et toutes les terres au-delà, peuvent passer sous la coupe du Tzeentch, le puissant, corrompueur de la matière. Les guerriers devraient retourner dans une ville, pour préparer leur prochaine aventure, ils doivent vaincre les ennemis qui d'après Astaro pourrait conquérir la planète entière. La formule alchimique que les guerriers trouvent dans cette aventure est inutile jusqu'à ce que certains ingrédients soient obtenus dans des aventures postérieures. Affiler vos lames, réviser vos sorts et réparer votre armure, parce que la deuxième partie de cette série d'aventures se présentera à vos guerriers bientôt. Les guerriers peuvent se préparer.

© [Gareth Williams](#) 1997



Aucun pouvoir mortel ?

 Porte normale

 Porte secrète

