



Les Forges du Mal

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 5

Pièce Objectif : Abîme de feu

Sous la forteresse naine perdue de Karak Vlag, le feu des antiques forges continue de brûler. Les forges étant occupées par des créatures maléfiques, l'énergie magique des flammes est à présent employée pour forger des armes maudites. Les forges doivent être éteintes avant que leurs nouveaux maîtres ne puissent apprendre les secrets qui leur permettraient de forger des armes encore plus terribles.

Le roi nain de Zhufbar est cousin des descendants des seigneurs de Karak Vlag et partage leurs craintes. Bien que l'extinction de ces brasiers immémoriaux soit un crime, c'est cependant la seule solution pour empêcher la naissance d'un mal bien pire encore.

Les seigneurs en exil de Karak Vlag savent que seul le premier objet né de ces forges un anneau, peut éteindre les flammes. Comme il s'agit d'un antique trésor nain, c'est au Nain dans le jeter dans l'abîme. L'anneau en question se trouve sur une des griffes de la statue de dragon qui orne la salle de l'Abîme de Feu.

1 Couloir.

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

2 Cercle cabalistique.

Des éclairs crépitants de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.

Pour chaque héros qui entre dans le cercle magique dessiné sur le sol, lancez un dé et consultez le tableau suivant:

CERCLE MAGIQUE	
D6	Résultat
1	<i>Malédiction:</i> le héros perd un point de vie et un point de chance.
2	Le guerrier reste dans le couloir n° 1
3	Le guerrier se retrouve dans la jonction n° 3
4	Le guerrier se retrouve dans le coude n° 6
5	Le guerrier se retrouve dans la jonction n° 8
6	<i>Chance:</i> +1 point de chance ; mais le guerrier reste dans le couloir n° 1

3 Jonction.

Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.

Piège fléchette empoisonnée: Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit dans son bras une fléchette empoisonnée. Il perd 1D6 points de vie, compte tenu du modificateur d'armure mais pas de l'endurance.

Une fois déterminés les dommages de la flèche, si le guerrier a été blessé, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, le poison s'est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soin.

Sur un résultat de 4 à 6, le poison est sans effet.

4 Feux de Khazla.

Nichée dans le coin du couloir s'élève une estrade portant un brasero d'où s'échappent des flammes multicolores; les feux de Khazla sont gardés par un puissant champion Minotaure.

Le gardien des feux de Khazla est bien plus puissant qu'un Minotaure normal car c'est Bullit il est champion et les feux le protègent et il est armé d'une arme magique: une **Epée de Distorsion**.

S'ils battent le monstre, les guerriers qui ont participé au combat gagnent une carte de trésor chacun.

5 Cellule.

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

La pièce contient 12 Furies Elfes Noires commandées par la reine Walkyie Ulla Arrache-Cœur.

6 Coude.

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

Piège voleur d'esprit: Le héros affecté devient fou. Pendant 3 tours il est joué par le MJ qui le déplace comme il veut et le fait attaquer qui il veut, après quoi, il retrouve ses esprits. Si d'autres héros et des hommes d'armes dont les forces combinées sont au moins le triple de l'endurance du fou arrivent à se déplacer pour mettre ce dernier dans leur zone de contrôle, ils le maîtrisent. Un personnage maîtrisé ne peut ni bouger ni attaquer tant que les autres le gardent sous contrôle.

7 Repaire.

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.

5 Momies attendent leurs victimes.

8 Jonction.

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

9 Couloir.

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

Piège boule de feu: Une boule de feu magique se forme dans la case où se trouve le héros qui a déclenché le piège. Placez une explosion en carton sur cette case: tous les personnages en partie recouverts par l'explosion subissent 2D6 de dommages. Lors des 3 prochains tours, le MJ pourra déplacer l'explosion de 8 cases et relancer les dés de dommages. Au bout de 3 tours, la boule de feu s'éteint.

10 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.

Le Nain doit ôter l'anneau de la statue du dragon puis le jeter dans l'abîme; une fois le Rat Ogre et les 12 Vermines de choc Skaven tués, le Nain peut retirer l'anneau. Pour retirer l'anneau, le Nain doit se trouver en contact avec la statue. Il peut tenter d'atteindre l'anneau une fois par tour, au début de la phase de pouvoir.

Lancez 1D6 à chaque tentative et consultez le tableau suivant:

- 1 - 2 L'anneau est solidement fixé et le bruit que font les guerriers attire 2 Momies.
- 3 - 4 L'anneau résiste, essayez à nouveau au prochain tour.
- 5 - 6 L'anneau glisse facilement de la griffe du dragon.

11 Couloir.

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.

12 Abîme de feu.

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

La pièce contient un votre vieux copain Fanrax le Nécromancien + 12 squelettes et quelques fantômes. Traverser l'abîme.

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. il compte comme 2 cases de mouvement. Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6 :

- 1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombres.

TABLEAU DE L'ABIME	
1	Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué.
2 - 3	Le guerrier glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie (sans déduction pour son armure ni son endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme.
4	Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme.
5 - 6	Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel coté il arrive. 1 - 3 Sur le bord opposé. 4 - 6 Sur le bord de départ.

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent à chaque fois !!!

Pour pouvoir jeter l'anneau dans l'abîme afin qu'il soit détruit à jamais, il ne doit y avoir aucun monstre dans la pièce et le Nain doit impérativement se trouver de l'autre coté de l'abîme.

Lorsque l'anneau est projeté dans l'abîme, les flammes débordent et atteignent ceux qui se trouvent au bord. Chaque guerrier dans une case adjacente à l'abîme subit 2D6 blessures modifiées par l'Endurance et l'armure.

Les flammes faiblissent lentement puis meurent enfin et l'aventure est terminée; chaque guerrier survivant à cette aventure est récompensé par le roi de Zhufbar. Tirez une carte de Trésor pour chaque guerrier + 300 pièces d'or (les nains sont radins et le roi Zhufbar encore plus).

Evénements imprévus : Pair = Monstre errant ; impair = événement de donjon

Les forges du mal

