

## Titre et vue d'ensemble

---



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

# La Forge des Âmes Perdues

Shadowdark RPG · Niveau 2-3 · 2-3 heures · Français

Là où le fer chante encore avec des voix qui ne devraient plus exister.

Dans les villages des collines basses, les serrures chauffent toutes seules, les lames oubliées vibrent au milieu de la nuit et une odeur de cendre froide sort des puits. On raconte qu'une antique forge, murée après un incendie rituel, s'est remise à souffler sous la pierre. Quelque chose y travaille encore.

La forge fut bâtie par Maître Azhur Vey, arcaniste et armurier, qui apprit à lier des fragments d'âme au métal pour créer des armes impossibles à briser. Ses apprentis finirent cloués aux enclumes, ses clients disparurent, et l'endroit fut noyé sous des gravats consacrés. Le scellement s'est rompu. Les PJ descendent pour récupérer une arme volée, retrouver un disparu ou mettre fin aux anomalies magiques avant qu'elles ne se répandent.

- Niveau recommandé : 2-3
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 2-3 heures
- Ton : forge maudite, suie sacrée, horreur métallique old-school
- Promesse de jeu : mini-donjon compact, pression surnaturelle, choix entre cupidité, salut et destruction

### Hooks immédiats

- Une maison noble offre 150 po pour rapporter l'épée de famille volée, vue pour la dernière fois portée par un brigand mort depuis trois jours.
- Un forgeron du bourg supplie les PJ d'arrêter le phénomène avant que toutes les armes de la milice ne se réveillent ensemble.
- Chaque sort de feu lancé dans la région attire maintenant des chuchotements en langue inconnue ; un magicien local finance l'expédition.
- Un PJ reconnaît sur une vieille garde d'épée un poinçon identique à celui gravé sur les rêves qui le hantent depuis une semaine.

## Accroche et plan textuel

### À lire aux joueurs

L'escalier de service plonge dans une chaleur impossible. L'air sent le fer mouillé, la graisse brûlée et quelque chose de plus doux, presque humain. En bas, un marteau tombe quelque part dans l'obscurité, à intervalles réguliers, mais aucun bras vivant ne le soulève. Chaque coup fait vibrer vos dents. De faibles lueurs rouge sombre glissent entre les arches comme si la forge respirait encore sous la montagne.

### Contexte MJ

Quand Azhur Vey comprit qu'un bon acier retenait mieux un serment qu'un crâne, il commença à enfermer des âmes mourantes dans ses alliages. Ses armes gagnaient en tranchant et en volonté propre. Quand ses créations se retournèrent contre l'atelier, ses survivants murèrent la forge avec les derniers sceaux de trempe. Le cœur du four n'est pourtant jamais mort : il entretient l'écho spectral d'Azhur et anime encore les ouvriers de fer riveté.

Les anomalies viennent d'un cycle relancé par accident. Des pillards ont retiré une lame-sceau de son support, rouvrant les conduits d'âme. Tant que le four d'âme brûle, la forge attire métal, magie et souvenirs. Si les PJ ne l'arrêtent pas, des armes ordinaires commenceront à réclamer du sang dans toute la région.

### Plan textuel de la forge

- 1. Descente des Soufflets : escalier de pierre huilée, chaînes de traction immobiles, niches à lampes mortes. ... Deux casques fondus contiennent encore 14 po et une clé de bronze noir.
- 2. Salle des Enclumes Froides : six établis renversés, outils brisés, silhouettes calcinées figées dans la suie. Fouille prudente : tenailles de maître valant 25 po, plus un journal à demi brûlé expliquant qu'une lame-sceau manque à l'appel.
- 3. Canal de Trempe : rigole verte et huileuse franchie par une passerelle de mailles. Une vapeur basse y répète des mots incomplets. Tomber dedans inflige 1d6 dégâts et attire immédiatement les sangsues de scorie.
- 4. Galerie des Chaînes : palans suspendus, crochets bardés de runes, armures inachevées pendues comme des corps. Le vacarme d'un mouvement brutal réveille les sentinelles rivetées.
- 5. Chambre de la Trempe des Âmes : cuves de sel noir, moules d'armes, cercle de cuivre gravé autour d'une enclume d'autel. Ici erre Nyra, dernière apprentie, liée au lieu par remords.
- 6. Cœur du Four : four vertical traversé de fissures rouge blanc, enclume maîtresse, râtelier vide où reposait la lame-sceau. L'écho d'Azhur y commande encore les constructs et cherche une nouvelle âme à river au métal.

### Détails et secrets utiles

- La clé de bronze noir ouvre un coffret mural dissimulé dans la Chambre de la Trempe des Âmes ; il contient un masque-filtre, 22 po et un poinçon d'atelier sacré.
- La passerelle de mailles du Canal de Trempe peut être abaissée ou relevée depuis la Galerie des Chaînes avec un treuil encore fonctionnel.
- Nyra sait que le four peut être calmé sans combat si l'on replace une arme volontairement offerte sur le râtelier vide et si l'on brise le poinçon d'Azhur dans la braise vive.

- Toute arme non magique laissée une minute au bord du Cœur du Four gagne un reflet rouge et murmure une tentation adaptée à son porteur.

## Rencontres, créatures et trésor

### Rencontres

- Les ouvriers de fer : 2d4 petits constructs martèlent encore des plaques invisibles dans la Salle des Enclumes Froides. Ils ignorent les PJ jusqu'au premier bruit sec, à la lumière vive ou au vol d'un outil.
- Les sangsues de scorie : dans le Canal de Trempe, ces choses luisantes nagent sous la pellicule huileuse et bondissent vers la chaleur du sang.
- Nyra la retenue : spectre d'apprentie couvert de brûlures de forge, lucide par éclairs. Elle veut détruire l'oeuvre de son maître, mais craint d'être elle-même consumée si le four s'éteint.
- La sentinelle rivetée : une armure-lourde vide descend des chaînes dans la Galerie si quelqu'un coupe un palan, crie, ou tente d'emporter une arme forgée ici.
- L'écho d'Azhur Vey : au Coeur du Four, le maître forgeron n'est plus qu'une silhouette de charbon veiné de braise. Il négocie d'abord. Il promet puissance, réponses ou acier parfait à quiconque lui offre un nom, un souvenir ou une âme.

### Créatures Shadowdark

- Ouvrier de fer : AC 13, HP 8, MV proche, ATK martelet +2 (1d6). Special : coque rivetée, réduit de 1 les dégâts tranchants non magiques ; si deux ouvriers frappent la même cible dans le même round, la cible doit réussir un test DC 11 FOR ou tomber à terre.
- Sangsue de scorie : AC 12, HP 5, MV proche nage, ATK morsure +3 (1d4). Special : sur une attaque réussie, la cible subit aussi 1 dégât de feu au début de son prochain tour ; une torche ou une immersion dans l'eau claire les fait fuir.
- Sentinelle rivetée : AC 15, HP 18, MV proche, ATK masse de chaîne +4 (1d8) ou projection de crochet +3 (1d6). Special : aimant runique, une fois par combat elle attire à elle une arme métallique tenue à portée proche ; le porteur réussit un test DC 13 FOR ou lâche l'arme.
- Echo d'Azhur Vey : AC 14, HP 22, MV proche lévite, ATK mains de braise +4 (1d6) ou ordre de forge +4. Special : ordre de forge, au lieu d'infliger des dégâts, Azhur anime une arme ou un outil métallique inerte à portée proche pour qu'il attaque aussitôt avec +3 (1d6) ; si le poinçon sacré est brisé dans le four, Azhur subit 1d8 dégâts et perd cette capacité pour 1d4 rounds.

### PNJ et entités

- Nyra, dernière apprentie : elle apparaît d'abord comme un reflet dans le métal poli, puis comme une jeune femme calcinée portant un tablier de cuir brûlé. Motivation : libérer les âmes piégées sans laisser Azhur choisir un nouveau porteur. Secret : c'est elle qui a volé la lame-sceau avant de mourir, espérant condamner la forge pour toujours.
- Boren l'égaré : pillard grièvement blessé, caché sous un établi des Enclumes Froides. Motivation : sortir vivant avec sa part. Secret : il a vendu la lame-sceau à un receleur du bourg, mais l'arme a marché seule pendant la nuit et est revenue au Coeur du Four.

### Piège et obstacle

- Le marteau-pilon de l'atelier central : une dalle de pression dissimulée devant l'enclume d'autel déclenche un lourd pilon suspendu. Test DC 13 DEX pour l'éviter ; échec : 2d6 dégâts et la cible est coincée sous des chaînes jusqu'à réussir un test DC 12 FOR. Le mécanisme peut être bloqué avec une barre de fer, déclenché à distance, ou utilisé contre la sentinelle rivetée.
- Le choix de trempe : pour éteindre le Coeur du Four sans l'exploser, il faut verser dans la braise un mélange d'huile, de sel noir et d'eau de trempe tout en plaçant une lame volontaire sur le râtelier vide. Sans cette séquence, toute destruction brutale provoque une onde : tous dans la salle subissent 1d8 dégâts et chaque arme métallique ordinaire devient instable pendant 24 heures.

### Trésor

- Lame-sceau des Cendres Fidèles : épée longue magique. Tant qu'elle reste dégainée, son porteur peut sentir à portée proche les constructs, portes secrètes et enchantements liés au métal. Une fois par jour, sur une attaque réussie, elle peut infliger +1d6 dégâts de feu ou de nécrose, au choix. Malédiction : à chaque aube où elle a versé du sang la veille, réussir un test DC 12 WIS ou entendre toute la journée les supplications étouffées des âmes liées, avec désavantage au prochain test de concentration ou d'incantation impliquant le silence.
- Coffret mural : 22 po, 3 agates fumées valant 10 po chacune, masque-filtre donnant avantage au prochain test contre fumées, vapeurs ou poussières de la forge.
- Outils de maître d'Azhur : si vendus ensemble à un armurier ou à un occultiste, 90 po ; si consacrés puis fondus, ils mettent fin à l'influence mineure restante de la forge sur le bourg.

## Fins, suites et crédits

---

### Fins possibles

- Fin de cendres froides : les PJ accomplissent la séquence de trempe correcte, brisent le poinçon d'Azhur et laissent Nyra guider les âmes vers le silence. Les constructs s'effondrent. La région est sauvée, mais les armes forgées ici deviennent recherchées par collectionneurs et cultes.
- Fin de braise captive : les PJ s'emparent de la Lame-sceau ou pactisent avec l'écho d'Azhur pour emporter la forge en eux sous forme de marque spirituelle. Le four se tait pour un temps, mais chaque arme rare rencontrée plus tard peut reconnaître leur odeur et tenter de les servir ou de les posséder.

### Hooks de suite

- Le receleur qui a d'abord acheté la lame-sceau n'était qu'un intermédiaire d'une confrérie de duellistes occultes collectionnant les armes habitées.
- Dans les scories refroidies du Cœur du Four apparaît une carte incomplète menant à une seconde installation : un arsenal liturgique où d'autres âmes furent serties dans des armures de guerre.

### Licence ORC et compatibilité

- Compatible Shadowdark.
- Produit tiers indépendant conçu pour Shadowdark RPG, sans affiliation officielle avec The Arcane Library.
- Ce scénario est publié pour la gamme MythCore dans un cadre de publication compatible ORC ; adaptez la mention légale finale à la maquette PDF et aux exigences de diffusion de la gamme.

### Crédits

- Conception et texte : AITTIA Studio
- Direction de gamme : MythCore
- Ligne éditoriale : Scénarios Flash Shadowdark

### Notes illustrateur

- Couverture : immense forge souterraine fendue dans la roche, four central incandescent, chaînes pendantes, silhouettes d'aventuriers à contre-jour, pluie d'étincelles et visages à peine visibles dans le métal.
- Intérieur 1 : Salle des Enclumes Froides, établis ruinés, petits ouvriers de fer riveté au travail dans la suie, journal brûlé ouvert, lumière de torche jaune contre rouge de braise lointaine.
- Intérieur 2 : Canal de Trempe vert sombre avec passerelle de mailles, vapeur basse formant des bouches incomplètes, sentinelle rivetée descendant des chaînes au fond.
- Finale : enclume-autel devant un four vertical, écho spectral d'Azhur fait de charbon et de braise, Nyra translucide à ses côtés, lame-sceau rougeoyante sur un râtelier vide.

Compatible Shadowdark. Produit tiers indépendant conçu pour Shadowdark RPG, sans affiliation officielle avec The Arcane Library. Publié par AITTIA Studio pour l'écosystème ORC / open-license du jeu de rôle.