

# La Saltarelle

≡ Jeux de Rôles & Loveth ≡

Scenario Desis Fantastiques ≡ Le Sorcier de la Montagne de Feu

Loveth ≡ Le Maître du Destin

Background ≡ Le Bois des Nefles

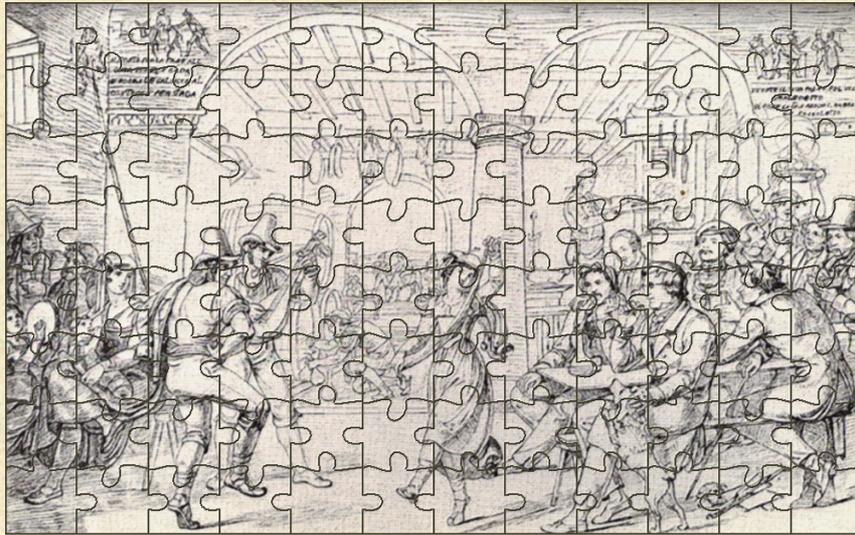
Reliques et objets magiques pour Desis Fantastiques



Numero 1 ≡ Juin-Juillet 2015

Par Fabrice P.  
aKa Delarmigo

# LA SALTARELLE n°1



*Juin-juillet-août 2013  
Imaginé, conçu et réalisé par Fabrice P. / Del Armgo*

<http://delarmgo.jimdo.com>

## - SOMMAIRE -

### CONTEXTE NARRATIF

- \* Background - “Le Bois des Nèfles” - p. 4 - 6

### LDVELH & JdR

- \* Adaptation - “Le Maître du Destin” - p. 7 - 13

### RELIQUES & ARTEFACTS

- \* Aide de jeu - “Objets Magiques pour Défis Fantastiques” - p. 14 - 16

### DEFIS FANTASTIQUES

- \* Scénario - “Le Sorcier de la Montagne de Feu” 1ère partie - p. 17 – 24
- Les cartes - p. 25 - 26

## - EDITO -

Nul besoin de s'étendre trop longuement dans l'éditorial d'un fanzine dédié aux Jeux de Rôles, mais il me semblait intéressant de prendre rapidement la parole ici.

J'ai imaginé ce fanzine afin d'en faire un support permettant de relier les « livres dont vous êtes le héros » avec l'univers des Jeux de Rôles.

Combien de rôlistes ont arrêté de lire des Ldvelh à partir du moment où ils ont commencé à faire du jeu de rôles, que ce soit en tant que meneur de jeu ou en tant que joueur ?

Et pourtant, malgré le snobisme de nombreux rôlistes envers eux, les Ldvelh sont aussi bien une excellente initiation qu'une parfaite extension à ce qui touche l'imaginaire ludique.

Alors que la plupart des magazines et fanzines atteignent ou dépassent les cent pages, la Saltarelle tourne autour d'une trentaine de pages. La raison est simple, s'assurer que le matériel proposé est utilisé. En effet il reste souvent nécessaire d'imprimer les documents pour les utiliser lors d'une partie, et il est bien plus aisé d'imprimer trente pages A4 plutôt qu'une centaine dans un format exotique.

Amusez-vous bien : )

Fabrice P. / Del Armgo

Relecture : Cél. G.

## - CONTEXTE -

## - Le Bois des Nèfles -

Malgré sa lisière dégagée et légère, le bois des nèfles est loin d'être accueillant. Il suffit de s'y enfoncer un peu pour rapidement se rendre compte de la désolation qui règne entre les arbres.

De nombreuses lianes sèches et des lierres à la recherche de la lumière colonisent la plupart des troncs et des branches. Seul les arbres morts sont épargnés, se tenant debouts, solitaires et décharnés. Un vent froid se fait sentir dès que l'on passe l'orée, un souffle piquant qui remue de grises frondaisons et harasse les voyageurs.

La canopée terriblement dense empêche la lumière de pénétrer, donnant une allure malade à l'ensemble de la végétation. Les feuilles les plus éclairées peinent à rester jaunes, les autres passent par le blanc avant de devenir grises. Les mousses qui recouvrent le sol sont sèches et cassantes, comme des lichens géants aux reflets noirâtres.

L'allure sinistre de ces bois vient en grande partie du regard des voyageurs qui, une fois entre ces arbres, commence lentement à s'assombrir, peinant à percevoir l'éclat des couleurs qu'on trouve habituellement en pleine nature.

Bien que portant la dénomination de bois, ces terres sont bien plus étendues qu'on peut le penser à première vue, il faut en effet au moins une journée de marche, à un homme à pied, pour les traverser. Ceci permet d'évaluer le diamètre de cette forêt à une quarantaine de kilomètres, peut-être plus.

Les clairières ne semblent pas exister dans ces bois, le voyageur étant en permanence écrasé par les épaisses frondaisons descendant souvent très bas, invité à suivre des chemins ne menant souvent nulle part, ou des sentiers qui s'évanouissent.

Et pourtant certains ont pu trouver un peu de repos dans une clairière, un endroit minuscule mais dégagé des arbres trop imposants.



La mousse grisâtre y serait remplacée par une belle herbe verte et tendre. Au centre de cet espace de tranquillité, une petite pierre blanche est dressée fièrement, ignorant probablement la petitesse de sa taille.

Malheureusement, et malgré les cartes qui tentent de tracer les chemins et les sentiers du Bois des Nèfles, cette clairière n'a jamais pu être située précisément, tous les témoignages des chanceux qui ont pu y reprendre des forces laissent penser que ce lieu est mouvant, se déplaçant dans les bois et pouvant apparaître aux voyageurs de façon totalement hasardeuse.

Fort chanceux celui qui foulera ce sol dégagé des végétaux gris cendrés et malades, si communs au Bois des Nèfles.

Le bois n'est pas pour autant dépourvu d'habitants. On y trouve évidemment la plupart des animaux des forêts tempérés, mais quelques fous y ont aussi élu domicile.

La plupart sont des ermites traînés entre ces arbres maudits par la folie et la solitude.

Mais on peut y rencontrer un homme qui n'a rien d'un fou, une ombre de la même couleur blafarde que la végétation qui l'entoure. C'est lui qui vous voit et qui décidera de croiser votre route ou non.

Accusé par les uns pour des vols ou des agressions, il est aussi encensé par les autres pour des soins ou des conseils...



Évidemment, plusieurs emplacements sont envahis par le bois de nèfles, vastes taillis et arbustes impénétrables.

Les petits fruits du néflier peuvent être récoltés après les premières gelées, malgré une fermentation qui permet de les ramollir la plupart des gens préfèrent consommer leur récolte une fois cuite, sous la forme de compotes ou de confitures.

La variété qui pousse dans ces bois est particulière puisqu'elle peut contenir jusqu'à 7 noyaux. Ces noyaux ont eux même une singularité, puisqu'ils contiennent deux fois plus de cyanure que ceux des autres néfliers. Certaines personnes n'hésitent pas à faire de longs voyages pour venir jusqu'au Bois au début de l'hiver, et se procurer cette source de poison naturelle.

Ce sont des voyageurs souvent accompagnés d'une escorte belliqueuse et qui veulent rester le plus discret possible sur la nature de leur récolte.

Et certains curieux ont amèrement regretté de s'intéresser autant à ces dangereux cueilleurs.

Ainsi est le Bois des Nèfles, un lieu étrange, gris et peu accueillant. Un endroit où les couleurs disparaissent et où le temps s'allonge désespérément.

Le but de cette série d'adaptation est de proposer des règles simples, tirées d'une série "dont vous êtes le héros", afin de les utiliser pour des jeux de rôles "sur le pouce", éventuellement situés dans le même univers que la série.

Ce type de règles est souvent simple, et même simpliste face à des jeux de rôles bien connus. Mais le but est d'avoir, sous la main, des règles simples permettant une création de personnages rapide, et la possibilité de jouer des scénarios courts, qu'ils soient écrits ou improvisés. Avoir des règles et une feuille de personnage qui tiennent dans la poche ou dans son portefeuille (ou dans son smartphone désormais).

La première série abordée est "Le Maître du Destin". Elle n'est constituée que de deux ouvrages, "La Forêt du Dragon" et "Le Maître du Feu". Les qualités littéraires ou ludiques de ces deux livres n'ont rien d'exceptionnels, il y a très clairement des "livres dont vous êtes le héros" d'une qualité bien supérieure.

Mais le système de gestion des combats et les règles de magie sont plutôt innovants pour un livre-jeu, juste assez pour permettre d'en faire un système utilisable pour de petites parties dans des univers de type médiéval-fantastique.

J'ai dû, néanmoins, apporter quelques modifications mineures qui me semblaient nécessaires, en prenant garde toutefois à ne pas dénaturer le système de règles.

## 1 - La création d'un personnage :

### a - L'Endurance :

Il s'agit tout simplement des points de vie, le total de départ est obtenu en lançant 1D6 et en y ajoutant 6, il sera donc compris entre 7 et 12.

Il y a une petite subtilité ; en effet selon le nombre de points d'Endurance, votre Variable d'Attaque ou V.A. va être modifiée. Cette Variable d'Attaque va donc changer régulièrement, selon votre état de santé.

<i>Endurance 12</i>	= V.A. + 2
<i>Endurance 10 ou 11</i>	= V.A. + 1
<i>Endurance 5 à 9</i>	= V.A. + 0
<i>Endurance 3 ou 4</i>	= V.A. - 1
<i>Endurance 1 ou 2</i>	= V.A. - 2

Dans les situations demandant une bonne vigueur ou résistance, un test d'Endurance peut être demandé. Il suffit de lancer 2D6, si le résultat est inférieur ou égal à l'Endurance actuelle, l'action est réussie.

La Variable d'Attaque n'est pas modifiée par l'arme utilisée.

**b - L'Habilité :**

Le total de départ est obtenu en lançant 1D6 et en y ajoutant 6, il sera donc compris entre 7 et 12.

L'Habilité, selon sa valeur, va aussi modifier une variable. Mais la Variable de Défense (V.D.) cette fois.

<i>Habilité 12</i>	= V.D. + 2
<i>Habilité 10 ou 11</i>	= V.D. + 1
<i>Habilité 5 à 9</i>	= V.D. + 0
<i>Habilité 3 ou 4</i>	= V.D. - 1
<i>Habilité 1 ou 2</i>	= V.D. - 2

Dans les situations nécessitant adresse et dextérité, un test d'Habilité peut être nécessaire. Lancez simplement 2D6, et comparez le résultat avec votre Habilité, s'il est inférieur ou égal, votre action est un succès.

La Variable de Défense peut être améliorée selon l'armure portée.

**c - Pouvoir :**

Utilisé pour pouvoir lancer des sorts, le total de départ est obtenu en lançant 1D6 et en y ajoutant 4, donc une valeur initiale située entre 5 et 10.

Le Pouvoir sert à la fois à lancer des sorts, en dépensant les points correspondants, mais aussi à contrer les sorts, d'un adversaire, dont on est la cible.

Plus d'informations sur les sorts et leurs coûts en points de Pouvoir dans la partie concernée (point 3).

## 2 - Combats :

**a** - lancez 2D6 pour vous et ajoutez-y votre Variable d'Attaque (de - 2 à + 2).

soit :  $X = 2D6 + (\text{votre V.A.})$

**b** - retranchez la Variable de Défense (de - 2 à + 2) de l'adversaire à cette valeur d'attaque (X).

soit :  $Y = X - (\text{V.D. de l'adversaire})$

**c** - comparez ensuite la valeur d'attaque finale, c'est à dire Y, aux chiffres suivants :

- si Y est supérieur ou égal à 9 : vous touchez votre adversaire, et il ne peut pas riposter, vous pouvez attaquer de nouveau. Retranchez de son Habilité ou de son Endurance les points de dommage, selon l'arme que vous utilisez.

- si Y est égal à 7 ou 8 : vous touchez votre adversaire, mais c'est ensuite son tour de riposter. Retranchez de son Habilité ou de son Endurance les points de dommage, selon l'arme que vous utilisez.

- si Y est inférieur à 7 : vous manquez votre coup, et c'est à votre adversaire de vous attaquer.

**d** - l'adversaire (ou les adversaires) lance 2D6 et y ajoute sa Variable d'Attaque. Puis retranche du résultat votre Variable de Défense.

**e** - si le résultat est supérieur ou égal à 7, vous subissez les points de dommage, que vous pouvez retrancher, au choix, de votre Habilité ou de votre Endurance.

*Notons que les monstres et PNJ joués par le Meneur de Jeu n'ont pas l'avantage de pouvoir attaquer de nouveau s'ils font 9 ou plus.*

**f** - si vous et votre adversaire continuez à vous battre, reprenez le combat au point a.

*Note : si un PJ préfère prendre la fuite lors d'un combat ou est attaqué par surprise, le combat commencera directement au point d, l'adversaire ayant l'initiative.*

### 3 - Magie :

Les points de Pouvoir peuvent être dépensés pour lancer des sorts, chaque sortilège ayant un coût allant de 1 à 3.

Ils peuvent être aussi utilisés pour résister ou repousser à un sort (équivalent à "résistance à la magie").

\* Repousser un sort : lancez 1D6 + 1, si le total est inférieur à votre score de pouvoir, le sort est sans effet sur vous ; s'il est égal, le sort est également sans effet mais entraîne une perte d'un point de Pouvoir. Par contre si le total est supérieur, le sort n'est pas repoussé et il faut alors en subir les effets.

#### \* Sortilèges d'attaque :

Vade-retro (coût = 2)

Éloigne les créatures mortes-vivantes (zombies, goules, vampires, squelettes,...).

Si elles ne peuvent pas reculer elles se tiendront tranquille, à l'écart. Par contre si vous les attaquez, ces monstres se défendront. Le sort vous apporte un avantage au combat, réduisant de 3D6 l'habileté de votre adversaire (s'ils sont plusieurs la valeur obtenue peut être divisée entre eux).

Énergie Pure (coût = 1, 2 ou 3)

Projette un rayon d'énergie pure sur votre ennemi, la perte d'Endurance va de 1D6 à 3D6, selon la dépense en points de pouvoir choisie. Un seul adversaire à la fois peut être touché, et les dégâts peuvent être réduits selon sa défense.

Hypnose (coût = 2)

Avec ce sort il est possible de faire tomber une créature dans un profond sommeil.

Lancez alors 3D6, si le résultat est supérieur ou égal à l'Habileté de la créature, elle s'endort aussitôt, sinon elle passera à l'attaque. Le résultat des 3D6 peut être réparti entre plusieurs ennemis, par exemple lors de la rencontre avec trois créatures ayant 5 en habileté, un résultat de 12 aux D6 endormira deux des créatures.

\* Sortilèges de défense :

Guérison (coût = 1)

Ce sort peut être lancé sur vous même comme sur une tierce personne, il permet de récupérer, au choix, 6 points d'Endurance ou d'Habilité. Évidemment le total de départ ne peut pas être dépassé.

Leurre (coût = 1 par minute)

Engendre une illusion auditive d'un bruit faible qui s'éloigne lentement. Il est possible de choisir à quoi ressemblera ce bruit (voix, rires, pas, grognements,...).

Invisibilité (coût = 2 par créature)

Il s'agit de neutraliser l'œil des créatures visées afin qu'elles ne vous voient plus. Elles peuvent toutefois toujours vous sentir, vous entendre et vous toucher. Votre Variable de Défense gagne 2 points quand vous combattez un ennemi touché par ce sort. Le sort se dissipe généralement après le combat.

\* Sortilèges divers :

Lévitiation (coût = 1 par minute)

Ce sort peut vous faire planer si vous êtes dans les airs, permettant de tomber sans dommage lors d'une chute. Si vous êtes dans l'eau le sort vous permettra de flotter, et ainsi de rester à la surface, même en étant lourdement chargé. Le sort s'arrête dès qu'on touche la terre ferme.

Incandescence (coût = 1 par objet)

Cet enchantement permet de faire briller un objet qui pourra ainsi illuminer toute une pièce. Mais si l'objet est déplacé, la magie cessera aussitôt d'agir.

Adhérence (coût = 1 par minute)

Permet de grimper à des murs lisses ou même de marcher au plafond. Ici encore, dès qu'un pied touche le sol, le sort cesse aussitôt.

Sésame (coût = 2)

Ce sort permet d'ouvrir les serrures, qu'elles appartiennent à une porte ou à un coffre. Les serrures seront ouvertes, même si elles sont magiquement verrouillées. Par contre le sort n'empêche pas les éventuels pièges de fonctionner.

#### 4 - Armes, armures & équipement :

Voici les différentes armes et armures, et leurs coûts en pièces d'or (PO)

Poing	-	Points de Dommage : 1
Poignard	2 PO	Points de Dommage : 2
Sabre	3 PO	Points de Dommage : 3
Épée	5 PO	Points de Dommage : 4
Hache d'armes	7 PO	Points de Dommage : 5
Bouclier	2 PO	Variable de Défense : + 1
Cuirasse	5 PO	Variable de Défense : + 2
Cotte de mailles	10 PO	Variable de Défense : + 3

Il n'est pas possible de porter plus de trois armes à la fois. Dans les règles originales, il n'est pas possible de porter en même temps un bouclier et une armure, mais je pense que cette règle étrange, et sans fondement, peut être outrepassée. Évidemment il n'est pas possible de porter deux armures.

Un personnage obtient 10 PO lors de sa création, ainsi qu'une lanterne à huile et un sac à dos bien sûr.

Quelques exemples de prix (imaginés):

- 1 ration (un repas)	1 PO	- 1 flasque d'huile	2 PO
- 1 gourde d'eau	2 PO	- 3 torches	1 PO
- 1 potion de soins	8 PO	- 1 arbalète	9 PO
- 1 corde	3 PO	- 1 tente en cuir	4 PO

- Feuille de personnage & de meneur : "Le Maître du Destin" -

<u>Nom :</u>	<u>Classe :</u>	° SORTILÈGES °  <u>Attaque :</u> O Vade retro (- 2) O Énergie pure (- 1 à 3) O Hypnose (- 2) O .....  <u>Défense :</u> O Guérison (- 1) O Leurre (- 1) O Invisibilité (- 2) O .....  <u>Divers :</u> O Lévitacion (- 1) O Incandescence (- 1) O Adhérence (- 1) O Sésame (- 2) O .....
<u>Habilitété :</u> <small>(1D6+6)</small>	Total de départ : Total actuel : - Variable de Défense :    -2   -1   0   +1   +2	
<u>Endurance :</u> <small>(1D6+6)</small>	Total de départ : Total actuel : - Variable d'Attaque :    -2   -1   0   +1   +2	
<u>Pouvoir :</u> <small>(1D6+4)</small>	Total de départ : Total actuel :	
<u>Armes :</u>	- - - Dommages : ..... Dommages : ..... Dommages : .....	
<u>Armures &amp; Boucliers :</u>	- - Défense : + ..... Défense : + .....	
<u>Équipements :</u>		
<u>Pièces d'Or :</u>		

- **Le Maître du Destin** -

<b>Création d'un personnage :</b>		
Endurance = 1D6 + 6	Habilitété = 1D6 + 6	Pouvoir = 1D6 + 4
V.A. = Variable d'Attaque : Endurance 12 = V.A. + 2 End. 10 ou 11 = V.A. + 1 Endurance 5 à 9 = V.A. + 0 Endurance 3 ou 4 = V.A. - 1 Endurance 1 ou 2 = V.A. - 2	V.D. = Variable de Défense : Habilitété 12 = V.D. + 2 Habilitété 10 ou 11 = V.D. + 1 Habilitété 5 à 9 = V.D. + 0 Habilitété 3 ou 4 = V.D. - 1 Habilitété 1 ou 2 = V.D. - 2	
<b>Test de caractéristiques :</b> lancer 2D6 - si supérieur ou égal à la caractéristique testée = action réussie		
<b>Repousser un sort :</b> lancer 1D6 : - si <u>inférieur</u> au score de pouvoir = sort intégralement repoussé - si <u>égal</u> au score de pouvoir = sort intégralement repoussé, mais perte d'un point de pouvoir - si <u>supérieur</u> au score de pouvoir = le personnage doit subir les effets du sort		
<b>Combattre :</b> L'attaquant lance 2D6 (modifié par sa V.A. + ou -) (modifié par la V.D. totale, + ou -, du défenseur) - Si score restant est <u>supérieur ou égal à 9</u> = défenseur est touché, et attaquant peut à nouveau porter un coup - Si score restant est <u>égal à 7 ou 8</u> = défenseur est touché, et il peut ensuite attaquer à son tour - Si score restant est <u>inférieur ou égal à 6</u> = l'attaque est manquée, le défenseur peut alors riposter (Les monstres et PNJ n'ont pas l'avantage de pouvoir attaquer de nouveau s'ils font 9 ou plus) * Si un combattant est touché, les dégâts sont égaux aux points de dommage de l'arme utilisée, ils sont alors retranchés de l'Endurance ou de l'Habilitété, au choix.		
Poing (-) - Points de Dommage : 1 Épée (5 PO) - Points de Dommage : 4	Poignard & couteau (2 PO) - Points de Dommage : 2 Hache & masse d'armes (7 PO) - Points de Dommage : 5	Sabre (3 PO) - Points de Dommage : 3 Cotte de mailles V.D. : + 3 (10 PO)
Bouclier V.D. : + 1 (2 PO)	Cuirasse V.D. : + 2 (5 PO)	

### Les Pégases de Kuperan :

Il est dit que ces deux petites statuettes ont été volées à Kuperan, le Monarque des Sables, un géant du feu qui vit dans le Désert du Soleil Jumeau, une région maudite située sur le continent de Khul.

Elles lui auraient été remises par un dragon bleu lui ayant juré allégeance.

Les deux pégases de Kuperan sont en marbre rose, et sont ciselés avec une précision étonnante, le premier dépasse à peine les cinq centimètres de haut alors que le second atteint les douze centimètres.

Malgré leur nature magique ces deux figurines restent fragiles, les pattes comme les ailes pouvant être facilement brisées.



Le plus grand des pégases à le pouvoir de transporter un message court jusqu'à la personne choisie.

Le pégase se posera devant le destinataire et lui récitera le message, avant de repartir retrouver son propriétaire.

Le message peut contenir un maximum de douze mots. Et le destinataire doit être connu, c'est à dire qu'il a dû être rencontré au moins une fois.

Le nom et le prénom du destinataire doit être chuchoté à l'oreille droite du pégase, juste après le message à transmettre, qui doit être chuchoté à l'oreille gauche.

Le petit pégase à un pouvoir très différent, il permet en effet à son propriétaire de devenir un centaure ailé pendant quelques instants.

Il suffit de lui caresser le garrot trois fois en sifflant doucement pour se transformer presque instantanément en centaure ailé. Le buste, les bras, et la tête du personnage se retrouvant sur le corps d'un pégase (à partir de l'encolure).

La transformation durera 1D6 x 10 minutes, soit une heure au maximum.

L'expérience de cette métamorphose reste violente, le personnage perdra en effet 4 points d'Endurance et 2 points d'Habilité ; ces pertes sont temporaires et les points seront récupérés après 1D6 heures de repos.

Par contre lors de l'état de centaure ailé le personnage aura la capacité de voler (maladroitement les premières fois), et verra son Habilité passer à 12, il aura également la possibilité d'attaquer deux fois par assaut.

### Les Dragons des Charavask :

Ces deux statuettes de dragons viennent du nord-ouest de l'Allansia, plus précisément de la ville de Fang, capitale de la province de Chiang Mai.

Il est dit qu'elles appartiennent depuis toujours à la famille Charavask de Fang, dont Sukumvit, fils d'Arkat est l'actuel baron.

Elles lui auraient été dérobées par Fang Zen un aventurier, redoutable marin, natif de Jitar.

Ces deux dragons ont été taillés dans des gemmes, l'un dans une émeraude, l'autre dans un saphir, ils atteignent tous les deux les dix centimètres de haut.

Pour être utilisées il faut réunir les deux figurines, les mettre face à face, toutes les deux posées sur un socle en métal ou en pierre.

Ce socle doit respecter certaines dimensions, la base est un carré de 16 cm de côté, tandis que le sommet est un carré de 8 cm de côté.

De plus c'est une cérémonie qui ne peut être réalisée que lors d'une nuit sans lune, et qui ne fonctionnera qu'une seule fois par an.

Si toutes ces conditions sont respectées les deux dragons vont s'illuminer d'une lumière blanche, il sera alors possible d'énoncer un vœu. Les dragons feront en sorte de l'exaucer dans les sept jours sous la forme qui leur semblera la plus adéquate. L'esprit des dragons se réserve le droit de ne pas exaucer un vœu qu'il jugera dangereux, délirant ou absurde.

Évidemment les mots utilisés seront pris au pied de la lettre, autant bien réfléchir à la phrase qui sera soumise aux dragons des Charavask. Ajoutons que le vœu ne pourra toucher que la personne qui prononcera le souhait.



- SCENARIO -

- Le Sorcier de la Montagne de Feu -



Il s'agit de la première partie du scénario, reprenant exactement le Ldvelh du même nom. Les seules, et rares, modifications concernent les monstres rencontrés afin d'être plus facilement utilisés avec un groupe d'aventuriers qu'avec un héros en solo. Ainsi que certains objets magiques afin de les rendre compatibles avec les règles du jeu de rôle.

Ne débutez pas l'aventure devant la porte du donjon, donnez une raison, même simple, à vos joueurs d'aller là bas et d'y pénétrer, en bravant tous les dangers.

Au fond de ce donjon se trouve le puissant mage Zagor. Il peut être la cible des Héros, mais ils peuvent aussi être là pour trouver un objet, une personne, ou encore par appât du gain, où parce qu'il se sont perdus dans des souterrains proches du donjon...

L'important est qu'ils trouvent une motivation à visiter ce donjon (un lien avec une campagne en cours ou plus simplement de la magie pour les mages, des armes pour les guerriers, de l'or pour les voleurs, etc...).

Cette aventure peut donc s'intégrer dans une de vos campagnes, mais peut aussi être engagée par une classique rencontre dans une auberge, ou par la discussion avec un mage facétieux...

- 1 -

Un escalier de pierre mène à un couloir sombre, dont le sol est parsemé de déchets, qui s'enfonce sous la Montagne de Feu. Un air froid et à l'odeur nauséabonde sort de ce trou percé dans la roche.

- 2 -

Ce hall est faiblement éclairé par deux torches en train de mourir.

Un passage part vers l'est, un autre vers l'ouest.

- 3 -

La porte de cette pièce est fermée à clé. Aucun bruit ne se fait entendre.

La pièce ne possède pas de sol, le Héros qui arrivera à défoncer la porte tombera dans une fosse, deux mètres plus bas, perdant ainsi 1 point d'Endurance.

- 4 -

Le couloir vire brusquement vers le nord, mais, dans une guérite creusée dans le virage, un farfadet vêtu d'une armure de cuir est en train de dormir à son poste, une hallebarde entre les jambes.

Si les Héros le réveille, où s'ils ne parviennent pas à passer en silence (jet de Discrétion ou de Chance), le garde sort de son sommeil, attrape une cordelette qui pend au dessus de sa tête et tire dessus frénétiquement.

Farfadet :

Habilité : 6    Endurance : 5    1 attaque par hallebarde    armure légère

- 5 -

Une lourde porte de bois brut ferme l'entrée de cette chambre, on peut percevoir un ronflement.

La porte n'est pas fermée à clé, elle débouche sur une pièce sombre et malodorante.

Au centre trône une table bancale sur laquelle est posée une bougie allumée.

Dessous se trouve une petite boîte en bois.

Dans un coin de la pièce une paille est occupée par une petite créature trapue, au visage laid et couvert de verrues. C'est une créature semblable à celle endormie dans la guérite.

Un Héros peut tenter de voler la boîte sans réveiller le garde, pour ça il doit réussir un jet de Discrétion ou de Chance.

La boîte ne contient qu'une pièce d'or et une souris blanche.

Si les Héros ne sont pas assez discrets, le farfadet se réveille et attaque aussitôt montrant de redoutables dents acérées.

Farfadet :

Habilité : 6    Endurance : 4    1 attaque par morsure (petite)    pas d'armure

- 6 -

Une autre porte de bois, mais aucun son ne se fait entendre cette fois-ci.

C'est une petite pièce au sol de pierre et aux murs sales, on peut percevoir une odeur de moisie.

Au centre se trouve une table rudimentaire avec une chandelle allumée posée dessus.

Et sous la table une petite boîte.

A l'autre bout de la pièce une paille, vide.

La boîte est légère, mais quelque chose fait du bruit à l'intérieur si on la secoue.

Le Héros qui l'ouvrira se verra attaqué par un petit serpent qui le mordra aussitôt au poignet lui faisant perdre 2 points d'Endurance.

Serpent :

Habilité : 5    Endurance : 2    1 attaque par morsure (petite)    pas d'armure

La boîte contient une clé couleur de bronze avec une inscription dessus : "99"

Le Héros qui découvre cette clé gagnera 1 point de Chance.

- 7 -

Une nouvelle porte identique à la précédente, mais cette fois une terrible cacophonie se fait entendre, quelqu'un chante terriblement faux dans cette pièce.

La porte n'est pas fermée à clé, c'est une petite pièce sale et en désordre.

Une bougie mourante est posée sur une table en bois, sous laquelle se trouve une petite boîte.

Autour de la table sont assises deux créatures, couvertes de verrues, en train de boire et de chanter. En voyant les Héros ils se lèvent de leur chaises en titubant, ils sont tous les deux vêtus de cuirasses.

Farfadet ivre 1 :

Habilitété : 5    Endurance : 5    1 attaque à l'épée    armure moyenne

Farfadet ivre 2 :

Habilitété : 4    Endurance : 5    1 attaque à l'épée    armure moyenne

Après le combat la pièce est envahie d'une odeur atroce tandis que le sang vert des farfadets s'écoule sur le sol.

La petite boîte en bois est munie d'un couvercle attaché par des charnières rudimentaires. Une plaque de cuivre est fixée dessus sur laquelle on peut lire "*Farrigo Di Maggio*".

A l'intérieur un petit livre à la reliure de cuir portant le titre "*Comment le Dragon Fabrique et Souffle le Feu*".

Le livre est écrit en langage humain d'une petite écriture fine, il est difficile de lire les minuscules caractères tracés par l'auteur *Farrigo Di Maggio*.

Ce livre expose la découverte d'une formule magique permettant de neutraliser un dragon et son souffle ardent. Un chapitre expose l'impossibilité pour l'auteur de tester cette formule, suite à son grand âge.

Mais effrayé que le livre tombe entre de mauvaises mains il décida de le cacher dans ce donjon éloigné de tout, sous la terrible Montagne au Sommet de Feu.

Voici ce qu'on peut lire à la dernière page de ce livre :

*Toi qui as découvert ce livre, c'est toute l'œuvre de ma vie que tu tiens entre les mains.*

*Du pouvoir que j'y révèle, tu peux faire usage à ta guise, mais prends garde de ne point détourner de sa destination première car alors c'est le mal lui-même qui te consumerait et tu périrais par le feu jailli de tes propres mains. Souviens-toi : c'est seulement lorsque le Dragon dirigera vers toi son souffle enflammé que tu seras légitime à lever les mains en prononçant ces paroles :*

*Ekil Erif*

*Ekam Erif*

*Erif Erif*

*Di Maggio*

Et soudain la page projette une lueur qui, lorsqu'elle s'évanouit, semble avoir effacé le contenu du livre ; toute écriture a disparu, les pages sont désormais toutes vierges !

- 8 -

Le couloir aboutit à une porte de bois, des cris de colère proviennent de l'intérieur de la pièce.

La porte n'est pas fermée à clé, et la salle sur laquelle elle s'ouvre est vaste et haute de plafond.

Une haute chaise et une table massive indique que quelqu'un ou quelque chose d'important occupe cette pièce.

Un coffre imposant est posé au milieu de la pièce.

Dans un coin une créature à taille humaine, recouverte de verrues, en domine une autre, plus petite, mais avec la même apparence.

Le plus grand donne une correction, avec un fouet, au plus petit qui gémit de douleur.

Si un Héros attaque le plus grand, le plus petit viendra en aide à son bourreau

Chef des farfadets :

Habilité : 7    Endurance : 6    1 attaque à l'épée    armure moyenne

Farfadet :

Habilité : 5    Endurance : 3    1 attaque par morsure (petite)    pas d'armure

Bien que fermée à clé la serrure du coffre est facile à forcer.

Mais il y a un piège, le Héros qui ouvrira le coffre, sans se méfier, recevra une fléchette empoisonnée dans l'estomac, lui faisant perdre 1D6 points d'Endurance.

Le coffre contient un bon nombre de pièces d'or (25 PO), une petite bouteille noire avec un bouchon de verre (contenant un liquide sombre, c'est en fait une potion d'invisibilité) et un gant de soie noir.

- 9 -

Le couloir se termine sur une lourde porte de bois, dotée de solides gonds en métal.

A l'intérieur plusieurs personnes semblent marmonner et on peut entendre des bruits de casseroles qui s'entrechoquent.

Derrière, une salle à manger, cinq farfadets aux visages couverts de verrues sont assis autour d'une grande table. Ils avalent une soupe de gésiers de rats, se disputant afin de savoir lequel aura le droit de ronger les os restés au fond de la marmite.

Ils sont tellement occupés qu'il est possible de quitter la pièce sans se faire remarquer, les Héros dans la salle à manger doivent alors réussir un jet de Chance ou de Discrétion. Si le jet est raté les cinq farfadets attaquent aussitôt.

Farfadets 1 & 2 :

Habilité : 6    Endurance : 5    1 attaque à l'épée    armure légère

Farfadets 3, 4 & 5 :

Habilité : 4    Endurance : 4    1 attaque par morsure (petite)    pas d'armure

Fouiller leurs poches ne permettra de trouver que quelques dents, ongles, os et vieux couteaux rouillés. La pièce contient du matériel de cuisine très rudimentaire (cuillère en bois, bols, assiettes, ...).

Ainsi qu'une mallette de cuir fin, d'environ cinquante centimètres de long.

Elle contient un magnifique arc court et une flèche d'argent. A l'intérieur du couvercle est collé un parchemin, avec un court texte : "... *Celui qui donne le sommeil à ceux qui ne peuvent dormir...*". Celui qui trouve cet arc gagne 1 point de Chance.

**- 10 -**

Derrière cette porte on peut percevoir le râle d'un homme qui appelle à l'aide.

Elle est fermée à clé, et particulièrement solide. Il faudra faire un jet d'Habilité avec un malus de 2 pour l'enfoncer. Il est possible de crocheter la serrure par contre. Un jet d'Habilité raté (pour l'enfoncer) entraînera la perte de 1 point d'Endurance.

Une fois la porte ouverte, c'est une odeur nauséabonde qui monte aux narines de nos Héros. Le plancher de cette pièce est recouvert de vase, d'os et de végétaux en décomposition.

Un vieil homme aux cheveux ébouriffés, vêtu de haillons, se rue sur le premier qui entre, brandissant un vieux pied de chaise, en guise d'arme.

Le vieil homme est en fait terriblement excité d'être libéré, si un Héros l'attaque il tuera le vieux dès son premier assaut réussi.

Si au contraire on lui indique qu'il est désormais libre, il s'écroulera au sol en sanglotant longuement. Si les Héros sont assez patients, il pourra ensuite leur raconter son histoire : Il était lui aussi un aventurier, en quête de trésors, d'or et de magie. Mais capturé par ces maudits farfadets, il s'est retrouvé coincé dans cette geôle, servant d'animal familier à ces créatures.

Il veut fuir au plus vite et ne sait pas grand chose, mais il peut néanmoins fournir quelques conseils aux Héros :

- il faut se montrer respectueux envers le passeur.
- il faut tirer le levier de droite, pour ouvrir la grille de fer.
- les clés du hangar à bateaux sont gardées par un homme et son chien.

Le vieil homme les remercie encore, leur serre la main et fuit rapidement ce donjon maudit. Les Héros gagnent tous 1 point de Chance.

**- 11 -**

Une porte en bois, solidement fermée, d'où aucun son ne se fait entendre.

Ici encore elle est particulièrement solide. Il faudra donc faire un jet d'Habilité avec un malus de 2 pour l'enfoncer, le crochetage reste évidemment possible. Un jet d'Habilité raté, pour l'enfoncer, entraînera la perte de 1 point d'Endurance.

Une fois la porte ouverte vous pouvez pénétrer dans une petite salle d'arme éclairée par une torche, elle est remplie d'épées, de bouclier et d'armures, de poignards, d'hallebardes, et autres cuirasses...

Toutes les armes sont de qualités moyennes, seul un bouclier rond, accroché au mur, semble plus important que le reste. Un croissant de lune est gravé dessus.

Ce bouclier, magique, possède la propriété de détourner les coups portés par les ennemis.

Il faut lancer 1D6 lors de son utilisation, un résultat de 6 annulant tout simplement le coup porté, et un résultat de 5 divisant les dégâts par deux.

Malheureusement il est relativement lourd, comptant comme deux armes ou deux boucliers.

**-12 -**

La porte est métallique cette fois, des hurlements de douleur se font entendre derrière.

Elle n'est pas verrouillée, et s'ouvre sur ce qui semble être une salle de torture.

De nombreux instruments sont accrochés aux murs, et au centre de la pièce deux lutins bossus sont occupés à leur besogne. Un nain est attaché par les poignets à une chaîne fixée au plafond, les deux créatures s'amusant à le piquer et le couper avec leurs épées.

Le nain pousse un dernier cri, puis se tait, les yeux fermés.

Les deux lutins se tournent alors vers les Héros, les rendant responsables de l'évanouissement du nain (qui ne se réveillera plus, car mortellement blessé).

Si les Héros sortent aussitôt de cette chambre des tortures, les lutins, trop occupés, ne les suivront pas. Si les Héros attaquent, les lutins répliquent aussitôt

Lutin 1 :

Habilitété : 5    Endurance :5    1 attaque à l'épée    armure légère

Lutin 2 :

Habilitété : 5    Endurance : 6    1 attaque à l'épée    pas d'armure

Un Héros peut aussi décider de frapper le nain afin de donner le change, les deux lutins discuteront alors un instant avant d'aller en chercher un autre (de nain), bien vivant.

Les lutins ne possèdent que leur équipement, et un gros morceau de fromage. Les poches du nain sont vides.

**-13 -**

Avant d'atteindre un passage orienté est-ouest, une herse de fer bloque le chemin. Il est impossible de la soulever, peut être à cause de son poids ou d'un mécanisme.

Deux leviers dépassent du mur, il sont tous les deux relevés et peuvent être baissés.

Baisser le levier de droite provoque un grondement, le sol se met alors à vibrer et la herse se soulève doucement, s'enfonçant dans le plafond.

Le levier de gauche est un piège, c'est une lame d'épée aiguisée recouverte de cire.

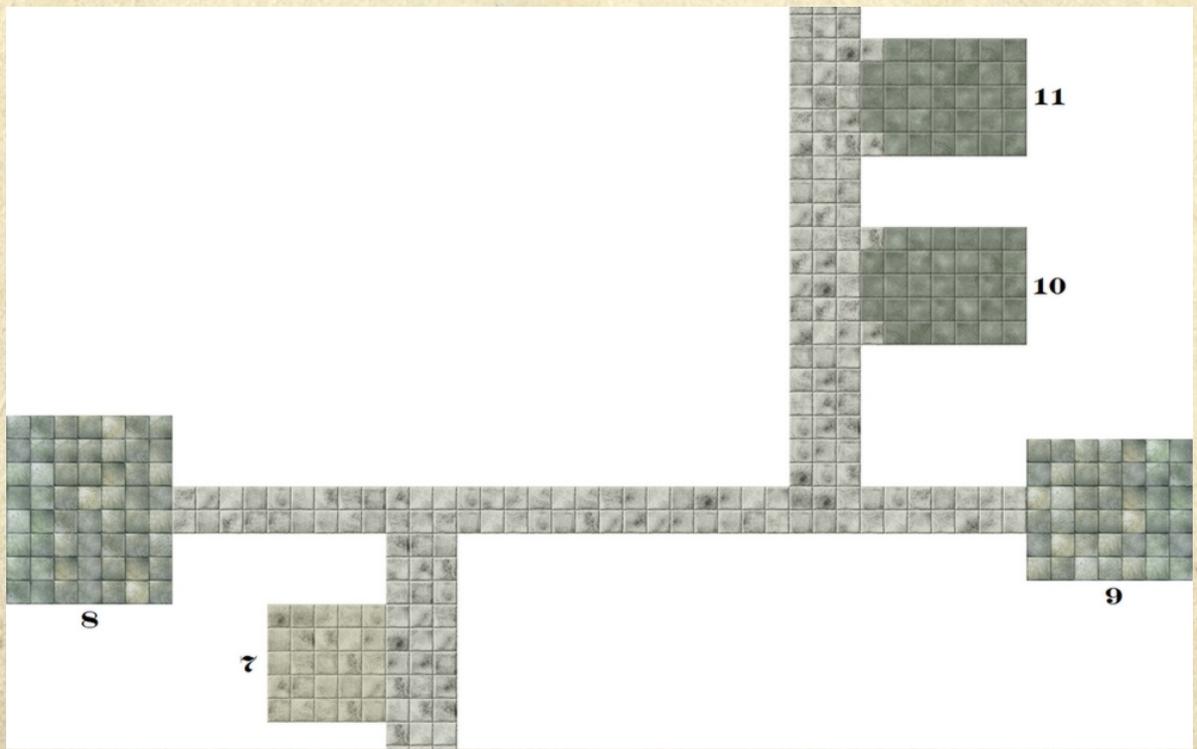
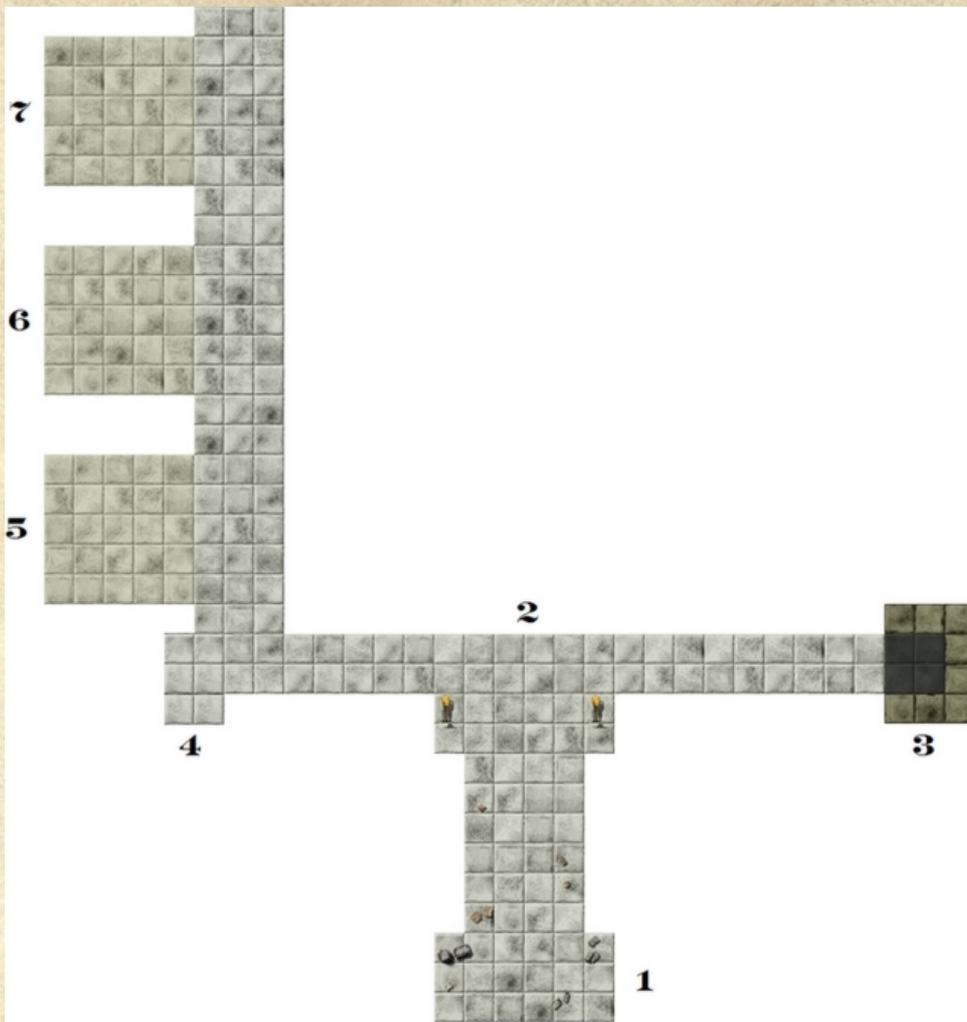
Le Héros qui l'a baissé se coupe gravement et doit lancer 1D6, si le chiffre obtenu est impair il s'agit de la main qui tient l'arme, le Héros perd alors 3 points d'Habilitété et 1 point d'Endurance jusqu'à une guérison complète.

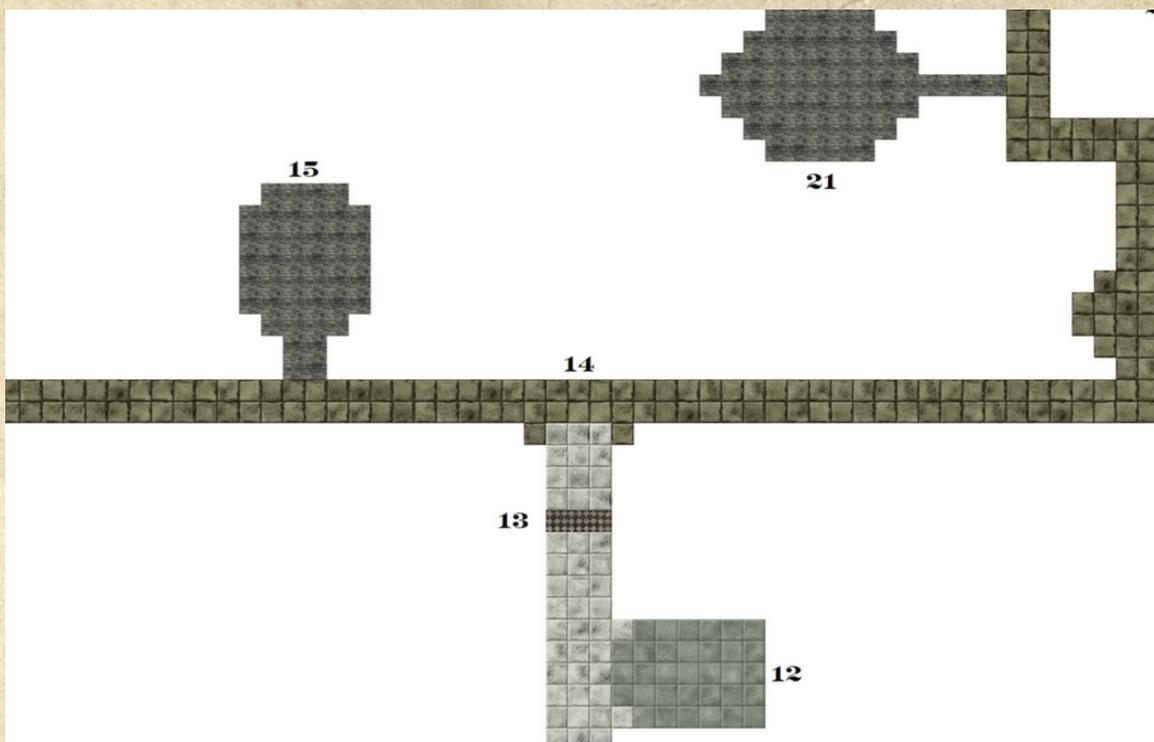
Si, à l'inverse, le chiffre est pair ; c'est l'autre main qui est touchée, le Héros perd alors 1 point d'Habilitété et 2 points d'Endurance jusqu'à une guérison complète.

**-14 -**

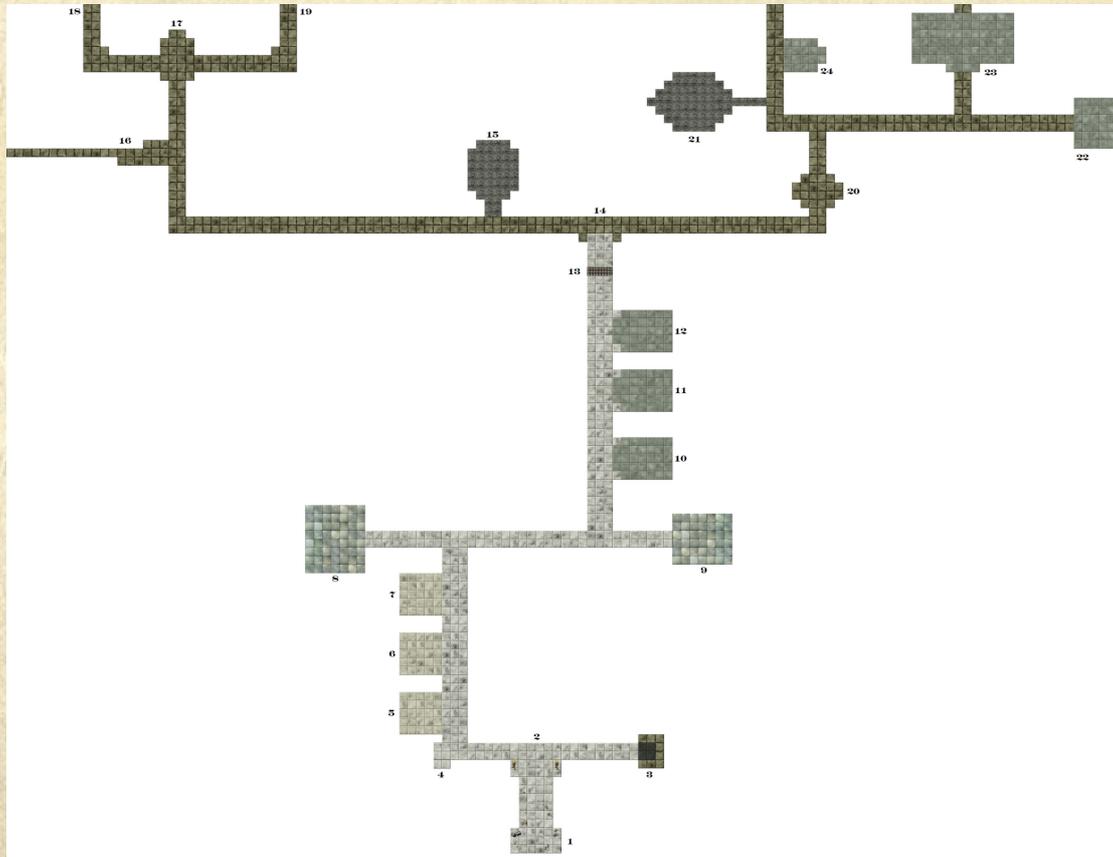
Deux couloirs s'enfoncent dans les ténèbres, l'un vers l'est, l'autre vers l'ouest...

...LA SUITE DANS LA SALTARELLE N°2 (parution prévue en septembre 2013)





Toutes ces cartes (et même d'autres) peuvent être téléchargées aux adresses suivantes :  
<http://tinyurl.com/CartesSMF> ou <http://abrege.eu/CartesSMF> ou <http://gg.gg/CartesSMF>



- Crédits :

° Défis Fantastiques :

*VO par Graham Bottley, Steve Jackson, Ian Livingstone*

*VF éditée par Scriptarium (Laurent Duquesne, Florent Haro, Inbadreams, Adrien Maudet, Olivier Monseur)*

° Le Sorcier de la Montagne de Feu :

*Steve Jackson & Ian Livingstone – chez Folio Junior*

° Le Maître du Destin :

*Paul Vernon - chez Folio Junior*

*Merci à eux pour la musique nécessaire à la rédaction :*

*Dead Can Dance – Spleen & Ideal, Within the Realm of a Dying Sun, Aion*

*Sweet Smoke – Live « best record in the galaxy » (2000 edition)*

*Daft Punk – Random Access Memories*

*David Orlowsky Trio – Chronos*





La Salcardelle numero 2 prevu en 8septembre 2013

dclarmgo.jimdo.com