

LA MONTAGNE DE FEU – MANUEL BAS NIVEAU POUR LE MJ

Le présent scénario est adapté du livre « Le Sorcier de la Montagne de Feu » de la série « Défis Fantastiques » de Steve Jackson et Ian Livingstone. Ce n'est pas une retranscription mais une adaptation de l'œuvre pour le JDR Nabeulbeuk.



Vous voici, vous et votre équipe d'aventuriers. Sachez que ce manuel sera divisé en trois parties : Bas niveau (2-3), Niveau intermédiaire (4-5) et Haut niveau (6 et +), afin de pouvoir faire profiter du jeu à tous les joueurs. Les changements se situent au niveau des monstres et des pièges, qui deviennent plus ardues à vaincre (ainsi que d'autres petits changements).

Les cartes se suivent, il n'y a pas d'étages, et donc pas de complications. Il n'y a qu'un chemin vers le sorcier, mais il se décline en plusieurs branches par endroits. Les aventuriers peuvent explorer la totalité du donjon. Suivant le niveau, les trésors sont différents. Il n'y a qu'une entrée. À bas niveau, ne gérez les BRUITS et SONS qu'en de rares cas. La montagne recèle trésors comme dangers. Décrivez de manière précise chaque lieu, pour permettre aux PJ de faire un plan, pour ne pas se perdre. La version JDR est plus simple à explorer que la version originale. Les noms des ennemis peuvent différer entre ces deux versions, car une adaptation est nécessaire d'un univers à l'autre.

Vous pouvez situer la montagne n'importe où pourvu qu'il y ait du relief, et un village proche où commencer la quête. Une tactique de jeu consisterait à faire visiter plusieurs fois la montagne aux aventuriers, qui, une fois de l'expérience acquise, reviennent et poussent plus loin leur exploration. Vous pouvez broder un scénario autour, si celui qui suit ne vous convient pas (la récupération d'une statuette, d'un objet peuvent être des idées). N'oubliez pas que les couloirs du donjon sont obscurs, il faut donc une lanterne, une torche, ou un mage dans l'équipe. Bon jeu !



INTRODUCTION (FACULTATIVE) :

Seule, une montagne se dresse. Son sommet, hérissé de plantes rouges, flamboie tel un brasier, d'où son nom de Montagne de Feu. C'est au plus profond de ses labyrinthes que se cachent le sorcier et son trésor, qui attire nombre de convoitises. De nombreux guerriers, mages et autres rôdeurs s'y risquent, mais peu en reviennent. Un groupe d'entre eux se préparent à entrer dans ce dédale de galeries. Ils font halte au village voisin du donjon obscur qui siège dans le mont. Seul un aventurier téméraire entreprendrait une quête aussi périlleuse sans avoir préalablement essayé d'en savoir plus sur la montagne au sommet de feu. Avant d'arriver au pied de la montagne, les baroudeurs ont passé plusieurs jours dans le village. Sympathisant avec les habitants, ils ont entendu nombre de rumeurs, vraies ou fausses. Tous

semblent basés sur des faits réels, mais incertains. Les villageois ont vu avant eux passer bien des aventuriers s'en allant vers la montagne. Peu sont revenus, et ceux qui ont reparu étaient gravement blessés, et ne désiraient pour rien au monde y retourner. Au moins, une chose est sûre, le voyage est dangereux. Il semble qu'il y ait quelque vérité dans la rumeur selon laquelle le trésor du sorcier se trouverait dans un coffre doté de deux serrures dont les clés sont gardées dans les souterrains. Le sorcier lui-même disposerait d'un pouvoir immense. Certains le décrivent comme un vieillard, d'autres comme un homme dans la force de l'âge. D'après quelques-uns, son pouvoir vient de son jeu de cartes, pour d'autres de ses gants en soie noire, qu'il porte en permanence. L'accès de la montagne est gardé, paraît-il, par des Gobelins stupides et couards qui ne pensent qu'à manger et qu'à boire, mais à mesure que l'on avance à l'intérieur, les créatures deviennent plus redoutables. Pour atteindre les salles les plus profondes, il faut traverser une rivière souterraine. Il y a un bac qui traverse régulièrement, mais le passeur, à ce qu'on dit, fait payer dix pièces d'or la traversée. Les gens du cru conseillent également de dresser une carte au fur et à mesure des déambulations des aventuriers, car sinon ils se perdraient à jamais dans la montagne.

Quand arrive le départ, quelques villageois qui se sont liés d'amitié avec les barondeurs les regardent partir d'un air triste. Sûrement ne reverront-ils jamais ces derniers...

Après deux jours de marche, les aventuriers arrivent au pied de la montagne. C'est un pic aux flancs tranchants et abrupts, impossible à escalader, comme le témoignent divers ossements de téméraires morts d'une chute impitoyable. Les végétaux au sommet sont d'un rouge sang lugubre. Ils entrent prudemment dans la caverne qui forme l'entrée du souterrain. Le passage est obscur, des toiles d'araignées sont fixées le long des parois. L'air est humide et froid. Ils s'engagent dans la grotte...



Partie 1 : L'entrée

- (1) L'entrée est un tunnel sombre qui se divise au bout de quelques mètres en un croisement Est/Ouest. Il n'y a pas trente-six solutions, il faut choisir l'une des directions.
- (2) Cette salle est un piège vicieux : la porte est fermée, mais il n'y a pas de clé. Les aventuriers devraient essayer, comme elle est fragile, de la briser, ce qui peut se faire à partir de FO : 11 et d'une épreuve Bonus+2. Lorsque la porte est défoncée, celui qui s'en est chargé tombe dans une fosse profonde de deux mètres et perd 1D EV. Il est possible d'éviter les dégâts avec une épreuve d'adresse.
- (3) Dans une guérite dort un GOBELIN VEILLEUR. Si les aventuriers réussissent une épreuve d'AD+2, ils peuvent s'approcher sans le réveiller, pour l'assassiner ou passer sans se faire remarquer. S'il se réveille, il appelle à la garde, et 1D6 GOBELINS

accourent. Il y a en permanence un veilleur dans l'alcôve, car il y a un relais toute les douze heures.

- (4) Un couloir comportant plusieurs portes. On peut entendre à travers la première (5) des ronflements. La seconde salle est silencieuse (6), tandis que la troisième retentit d'éclats de rire et de chants mal clamés (7).
- (5) La pièce contient une table, sur laquelle est posé une boîte. Sur le sol se trouve une paille sur laquelle dort un GOBELIN VEILLEUR. Finalement, il n'y a que peu de différences entre le service et le repos. Il dort profondément, aussi il est difficile de le réveiller. Pas d'épreuve d'adresse. Dans la boîte se trouvent une souris vivante et 12 pièces d'argent.
- (6) Cette salle est vide, à l'exception d'une table sur laquelle est posée une boîte. C'est une autre loge, mais les gardes n'y vont plus, car il y a une odeur désagréable qui flotte dans les airs. C'est une odeur putride, même pour un peau-verte. Une odeur de charogne. Dans un coin, une paille vide. Dans la boîte se trouve un serpent, qui mord celui qui ouvre le coffret, lui inoculant du Venin Tarentula. Il faut éliminer le reptile, et à chacun de ses coups réussis, tirer au D6 : sur 1 ou 2, il transmet le poison. Une fois le serpent mort, on peut récupérer 6 pièces d'or dans la boîte.
- (7) Le tripot des gardes. Ils y chantent, boivent et rigolent. On y trouve toujours les deux GOBELINS IVROGNES assignés à la base à la salle. Il n'en sortent que pour se ravitailler en alcool et nourriture, ou pour un besoin pressant. Ils sont ivres, et faciles à battre en cas de conflit. Il y a sous la couchette dont ils se servent pour dormir un grimoire intitulé « Farrigo di Magio », qui permet aux mages de renvoyer à un dragon sa propre flamme. Il faut quatre heures de lecture pour mémoriser la formule.
- (8) Cette salle est la pièce où vit le CHEF GOBELIN. On l'y trouve en permanence sauf aux heures de repas, où il est à la cantine, en (9). Il est occupé à s'entraîner, fouetter son LARBIN GOBELIN ou admirer son trésor, qu'il garde dans un coffre dont il garde toujours la clé autour de son coup. Le coffre contient un gant noir, 40 pièces d'or et une potion d'invisibilité.
- (9) Salle où se restaurent et cuisinent les gardes. Elle est très sale, et elle est remplie de GOBELINS aux heures de repas. En temps normal, il y a quand même toujours un ou deux chapeaux qui volent de la nourriture. Le CHEF GOBELIN y dîne le soir, en compagnie de ses hommes. Sous la table se trouve un coffre contenant un Arc long des Drows et 106 flèches de qualité.
- (10) Ce couloir compte comme le précédent trois portes. Cependant, deux sont fermées. Le CHEF DES GOBELINS en possède les clefs. La première laisse filtrer des appels à l'aide (13), la seconde (11) est silencieuse et la troisième (12), en métal, retentit souvent de cris de douleur.
- (11) Cette porte est solidement fermée. Il est possible de la défoncer, avec FO : 13min, de la crocheter ou de l'ouvrir avec la clef correspondante. Elle contient des armes de base, peu efficaces, et un bouclier Saldur.

- (I2) Cette porte n'a pas de serrure et est donc ouverte en permanence. Des BOURREAUX GOBELINS y torturent fréquemment des aventuriers malchanceux ou des nains peu prudents. Elle contient des outils de « travail » et 4 pièces sur une table. Il est possible d'abuser les GOBELINS en torturant leur prisonnier : ils considéreront alors les aventuriers comme des amis, et pourront révéler des secrets sur le donjon.
- (I3) Cette salle couverte de vase est l'endroit où l'on enferme les prisonniers. Elle est fermée à clef, et un homme décharné y crie au secours. Si les baroudeurs défoncent ou déverrouillent la porte, il se précipitera sur eux en hurlant pour les remercier. Les PJ's peuvent interpréter cela comme une attaque, et il faut qu'au moins l'un d'eux réussisse une épreuve d'INT+1 pour ne pas attaquer le vieil homme. En remerciement, il peut donner divers renseignements sur le donjon, qu'il a parcouru autrefois comme aventurier, avant de se faire capturer.
- (I4) Une herse bloque le passage. Il y a deux leviers. Celui de droite est le bon, tandis que celui de gauche est un piège : une lame couverte de cire qui coupe 1D4 doigts à celui qui tire le levier (se référer au tableau des blessures graves) et inflige 1D-1 BL par doigt coupé.

Partie 2 : Le souterrain.

Note : Des patrouilles de GOBELINS circulent partout. Il se peut que les PJ's en rencontrent.

- (1) En face du couloir se trouve un passage menant à une grotte moyenne contenant un JEUNE OGRE. Il peut être raisonné si l'un des PJ's possède la compétence « Langue de Monstres » mais il sera agressif sinon. Il possède 4 pièces d'or et un collier tribal.
- (2) Dans ce couloir se trouve un banc avec un écriteau : *Repose-toi ici, voyageur fourbu*. Si les aventuriers prennent leur repas près de ce banc (ou en s'asseyant dessus) la récupération d'EV est doublée.
- (3) Dans cette caverne se trouve une ARAIGNÉE GÉANTE. Elle est agressive et attaque à vue, inoculant sur 1 au D4 le poison « Faïdhoðho ». Elle ne possède pas de butin, mais certaines parties de son corps peuvent servir d'Ingrédients Magiques.
- (4) Un étrange magasin dans lequel un VENDEUR EXALTÉ se prélassait sur un rocking-chair en attendant des clients tels que les aventuriers. Il possède divers articles de base, et surtout des Chandelles Bleues, qui coûtent 50 pièces d'or :
« - Oui, je sais, c'est cher, mais vous en aurez besoin plus tôt que vous ne le pensez »
Si les PJ's l'attaquent, un Nexus magique s'active et les renvoie dehors.
- (5) Dans cette pièce, aucune lumière. Les aventuriers voient les leurs s'éteindre, et il est impossible d'utiliser la magie dans cette pièce, où retentit en permanence un cri qui cause COU-1, INT-1 et AD-1 toutes les 1 minutes. Pour stopper ce hurlement, il faut allumer une Chandelle Bleue, achetable en (4). On voit alors que la salle est ensorcelée, et que les cris provenaient des peintures astrales sur les murs. Les effets du cri se

- dissipent au bout de 1D6 minutes hors de la pièce.
- (6) La fontaine de vie est affublée d'une pancarte fixée par les Gobelins, sur laquelle on lit : « pwint potabl ». Si les aventuriers en boivent, ils récupèrent 10EV, sauf les gobelins, orques, demi-orques et ogres, à qui l'eau enlève 5EV (d'où la pancarte).
 - (7) À ce croisement, les PJ sont attaqués par des CHAUVES-SOURIS GÉANTES. S'ils triomphent, ils peuvent s'emparer du coffret caché dans un recoin, qui contient 2D20 pièces d'or.
 - (8) Cette salle, ouverte, contient une table sur laquelle sont posés deux casques. Il faut choisir l'un d'eux, et un seul car un piège magique fait exploser celui non choisi. Celui en bronze est lourd et inutile, celui en fer se révèle être un casque Lebohaum™.
 - (9) Cette pièce contient deux couches rudimentaires, un sac de nourriture, des outils en pierre taillée et des HOMMES DES CAVERNES. Ils parlent un dialecte ancien, et ils seront agressifs sauf si quelqu'un possédant la compétence « Runes bizarres » ou « Langues de Monstres » les calme. En ce cas, ils peuvent être amicaux.
 - (10) Cette salle doit impérativement être visitée. N'hésitez pas à aiguillonner les joueurs vers cette pièce. Elle contient une statue en métal, dressée au centre de la pièce. Son œil unique est une gemme de Klokoliium énorme, qu'un nain ou un érudit pourra estimer à 2000 pièces d'or. Au moment où les aventuriers la retirent, la statue se révèle être un GOLEM DE FER de type cyclope. Le seul moyen de le tuer est de le faire se briser une jambe, puis de lui arracher l'œil. Que les PJ le conservent (l'œil), il servira.
 - (11) Cette pièce est vide, mais une fois entrés, les PJ se font attaquer par un BARBARE FOU, égaré depuis des jours seul dans les couloirs. Il attaque tout le monde, et frappe de manière imprévisible. Mort, il laisse une bourse remplie et une Hache d'artisan renommé.
 - (12) Cette pièce est cerclée de portraits de magiciens. Avec une épreuve INT-1, les aventuriers peuvent voir que l'un d'eux les suit du regard. C'est un tableau magique du maître du donjon, qu'il faut vaincre en exhibant l'œil gagné en (10). Si l'un des persos fait une action débile (genre : lancer au portrait un bout de fromage), le sorcier se met à rire, et laisse partir le groupe..
 - (13) Cette salle couverte de décombres contient des morceaux de bois en forme de Y, et une corde. Si l'un des héros la ramasse, la corde l'étrangle, et il doit pour la retirer réussir une épreuve de FO suivie d'une épreuve d'AD, sous peine de mourir étranglé au bout d'1D6 essais.
 - (14) C'est un faux passage, qui incite les aventuriers à entrer. Le couloir se rétrécit, et celui en tête finit bloqué, et doit réussir une épreuve de FO-2 pour se dégager. Un essai toutes les 5 minutes.
 - (15) Si l'un des PJ s'engage dans ce couloir, le sol s'ouvre sous ses pieds, et il chute vers le (21) en perdant 1D+2 EV. Ses camarades peuvent le rejoindre en sautant dans le trou.
 - (16) Un vieil homme propose ici des jeux de hasard : il faut lancer un D6 pour le joueur, et un pour le PJ qui l'affronte. Celui qui a le plus grand score remporte la mise fois le

résultat de son dé. En échange d'argent, le vieux joueur peut divulguer des informations sur la montagne. Si les PJs l'attaquent, il s'enfuit par un passage secret à travers sa bibliothèque, qu'il referme derrière lui, en envoyant son DIABLOTIN combattre les PJs.

- (17) Dans cette salle, il y a des dalles en forme de mains, et des dalles en forme d'étoiles. Si les PJs marchent sur celles en forme d'étoiles, rien ne se passent. S'ils passent comme si de rien n'était, ou qu'ils choisissent celles en forme de mains, des MAINS SPECTRALES sortent du sol (IDIO mains). Elles immobilisent les aventuriers qui doivent les combattre avec AT-2 et PAR-3.
- (18) Il y a une clef dorée portant le numéro 125 accrochée sur le mur. Si les persos vont la prendre, il déclenchant un nuage de gaz, et perdent 4 EV par assaut dans la pièce.
- (19) Cette salle est habitée par un GÉANT DES CAVERNES. Il fait trois mètres et demie de haut, et est féroce. Il attaque à vue. Si les PJs ne se font pas repérer, ils peuvent détailler le mobilier gigantesque. Si le géant est vaincu, ils peuvent récupérer sur lui 45 pièces d'or.
- (20) Cette pièce est particulièrement sale, le sol est jonché d'ossements et de litière. Elle abrite quelques RATS GÉANTS, qui attaquent à vue. Il est possible de détourner leur attention avec de la nourriture.
- (21) On peut arriver ici en tombant de l'éboulement en (15). Le PJ victime de la chute ne peut pas se déplacer pour quelques temps, car il s'est fait mal à la cheville. C'est donc avec horreur qu'il voit un TROLL sortir d'un renfoncement de la roche en grognant. Si les camarades du blessé ne sautent pas dans le trou, il a de grandes chances d'y passer, car avec sa blessure, il a AD-2 et Mvt 50%. Une fois le TROLL vaincu, on peut récupérer des pièces et des bijoux sur les cadavres à moitié dévorés près de son trou.

Partie 3 : La rivière.

- (1) Cette rive de sable ne mène nulle part, mais elle est accueillante. Si les PJs s'y attardent, moyennant la beauté de l'endroit, la poésie du moment est brisée par l'attaque d'un VER MARIN GÉANT. Ses organes sont des ingrédients précieux, mais c'est un redoutable adversaire. Il est possible d'aller dans l'eau pour se laisser emporter par le courant vers l'Est, mais il faut compter avec les PIRANHAS et autres CROCODILES. Dans l'eau, il est possible de les combattre uniquement près de la rive. Épreuve de FO requise pour y arriver avant d'être dévoré. Une solution est d'électrifier l'eau avec un sort, mais c'est dangereux d'aller dedans, après.
- (2) Sur cette berge, pas de danger, mais une Épée DURANDILTM qui repose sur le sable. On peut nager vers la rive suivante, mais gare aux dents de la rivière souterraine.
- (3) À cet endroit, quatre solutions pour les PJs :
- Nager (à leurs risques et périls).

- Prendre le pont branlant : tirer un D6. Sur 5 ou 6, le pont se casse, chute vers les PIRANHAS...
 - Emprunter le radeau : ce radeau est maudit, et il faut réussir une épreuve FO-6 pour le maîtriser. Sinon, c'est la noyade mortelle.
 - Sonner la cloche près de laquelle il est marqué :
« Service du bac, tarif 10 pièces d'or par personne, sonnez S.V.P. ». Si les persos sonnent, un vieillard sur une vieille barque arrive et demande 15 pièces d'or par personne, en prétextant que la hausse du prix est due à « l'inflation ». Si les PJs le menacent, il se change en RAT-GAROU et les attaque. Sinon, il les fait traverser contre le prix convenu.
- (4) Une rive menant à plusieurs directions :
 - Une lourde porte en bois, en (5).
 - Une cabane à moitié enfoncée dans la caverne, en (10).
 - Une porte en bois clouée au Nord, en (8).
 - (5) La porte en chêne, sur laquelle il est marqué « hangar à bateaux » est indestructible, et l'on peut voir, au travers la grille qui permet de regarder à l'intérieur, plusieurs SQUELETTES OUVRIERS s'affairant à construire une barge pour la rivière. On ne peut entrer qu'avec la clef que possède le Gardien des clés en (10). Si les PJs entrent, ils seront encerclés par les squelettes. Avec une épreuve de CHA, ils peuvent convaincre les stupides morts vivants qu'ils sont leurs nouveaux patrons. Sinon, c'est la baston, et les ouvriers appellent à leur secours des GARDES SQUELETTES. S'ils croient le mensonge des aventuriers, ils les laisseront fouiller l'atelier, les laissant dénicher de l'or, des outils et un pal en argent.
 - (6) Des GARDES SQUELETTES patrouillent dans ce couloir de façon régulière. On peut les éviter en se cachant dans l'alcôve du mur Ouest.
 - (7) Dans cette salle se repose un monstre qui ne dort jamais : L'ÊTRE. C'est un démon qui n'est vulnérable qu'aux armes en argent et aux sorts. Il paralyse son adversaire une fois sur deux lorsqu'il le frappe (4,5,6 au D6). Une fois le démon mort, on peut obtenir 180 pièces d'or et un objet magique en fouillant le coffre sous le bureau.
 - (8) Si les PJs choisissent cette voie, ils se font assommer dès leur entrée dans la pièce. Ils se réveillent avec -3 EV, et voient face à eux des ZOMBIES immobiles. S'ils esquissent un mouvement, les non-morts les attaqueront. Une fois les ZOMBIES morts, on peut fouiller le cadavre d'un aventurier, victime des morts-vivants. Il possède une épée de luxe Enchantée +1D dégâts de feu, un bouclier de base, une armure de cuir de base, un crucifix en argent et des pièces d'or.
 - (9) Dans cette crypte reposent trois cercueils. Lorsque les PJs entrent, un VAMPIRE MINEUR sort de l'un d'eux. Il engage le combat, et à sa mort, laisse environ 250 pièces d'or, un livre au choix et un bâton en forme de Y. Si les PJs possèdent un crucifix en argent, ils peuvent lui donner en l'exhibant un malus de 5 en AT et PAR. Les armes non-magiques ont leur dégâts divisés par 2 face à lui. Une fois le combat terminé, les

- persos quittent la salle, voyant qu'il reste encore deux autres cercueils.
- (I0) Dans cette loge vit le vieux Gardien des Clés et son CHIEN INFERNAL. Il n'est pas spécialement agressif, mais si les PJ's ont un comportement suspect, grossier ou menaçant, il se change en LOUP-GAROU et attaque avec son chien, qui crache du feu. Une fois mort, ils laisse ses clefs, qui ouvrent notamment le Hangar à Bateaux en (5).
- (I1) Le cellier du Gardien contient de la viande pourrie et des œufs de caille, ainsi que quelques piécettes qui traînent.
- (I2) Des outils magiques flottent dans l'air et creusent un escalier. La scène est cocasse, et les PJ's peuvent ici se reposer en toute sécurité. Le spectacle amusant des outils augmente d'un point leur récupération.
- (I3) Un cul de sac. Si, espérant trouver un passage secret, les aventuriers grattent, ils attirent (tirer au D6) :
- 1 : 1D4 GOBELINS
 - 2 : 1 CHEF GOBELIN
 - 3 : 1 GOBELIN NINJA
 - 4 : 1D4 RATS MUTANTS
 - 5 : 1D4 GARDES SQUELETTES
 - 6 : 1 JEUNE OGRE
- (I4) Dans ce tunnel obscur, en bas des escaliers, reposent trois cadavres. L'un d'eux est une GOULE qui attaque dès qu'ils s'approchent. La goule transmet par griffures et morsures la Fièvre Fanghienne. Une fois morte, on peut fouiller les cadavres, pour un total de deux boucles d'oreilles à 7 pièces d'or chacune, 37 pièces d'or, une carte très abîmée de la partie suivante :



Ainsi qu'une potion de soin majeure.

Partie 4 : Le labyrinthe.

- (1) Sitôt entrés, la grille se referme derrière les PJ's, les forçant à avancer. S'il y en avait un à la traîne, il meurt écrasé et empalé, sauf épreuve AD-6.
 - (2) Le passage secret est décelable, sous la forme d'une corde cachée derrière une pierre mal fixée, révélant un passage. Il est ouvrable des deux côtés.
 - (3) Dans cette salle, quatre NAINS, résidant dans la montagne et chassés de leurs galeries par le sorcier, jouent aux cartes en plaisantant. Si les aventuriers entrent sans frapper, les nains, pointilleux, leur feront remarquer. Il est possible, si le groupe comporte moins de deux elfes, de se lier d'amitié avec les nains. On peut également jouer avec eux (mêmes règles qu'au (16) de la partie 2. Ils sont assez amicaux, et peuvent révéler le passage à prendre pour aller plus loin dans le labyrinthe, et si il y a un nain dans le groupe, il se peut même qu'ils invitent les PJ's à dîner. Par contre, si les persos sont grossiers, s'ils trichent ou s'ils sont agressifs, les nains attaquent.
 - (4) C'est une grande caverne, qui comprend des fourneaux, des caisses, une grande table, des lits, des armoires, toute une habitation : chassés par le sorcier, les nains se sont réaménagé une maison, qu'ils agrandissent en continu, comme le prouve le début de tunnel à l'extrémité Nord-Ouest.
 - (5) Dans cette salle vit un MINOTAURE JUVÉNILE. Il attaque à vue, et se bat à l'aide de ses cornes et de ses poings. Une fois mort, on peut fouiller le vase qui paraît rempli de pièces d'or. Las, il ne contient que quelques pièces sur un faux fond. Si l'on brise ce double-fond, on peut y trouver un objet magique.
 - (6) Ce passage secret s'utilise des deux côtés. Il consiste en un levier camouflé, que l'on actionne pour faire pivoter le mur, et les PJ's avec.
 - (7) Faux passage secret : les persos entrent, et sont ramenés en arrière par le passage, qui se referme derrière eux !
 - (8) Dans cette salle, un vieil homme est assis devant des liasses de cartes et papiers : c'est le MAÎTRE DU LABYRINTHE. Il est possible de lui soutirer des infos, en le menaçant, il prendra peur et obtempérera. Si les PJ's l'ennuient, il peut les téléporter au milieu du dédale.
 - (9) Ce passage ne sert à rien, à part fuir quand on est un MAÎTRE DE LABYRINTHE et qu'on est attaqué par une bande de baltringues.
- (A) Ces points semblent prometteurs pour un passage dissimulé, et les PJ's fouillent sans doute (donnez-leur de faux indices sur la présence d'un passage). Hélas, il n'y a rien, et leur manège attire (au D6) :
- 1 : 1D4 GOBELINS
 - 2 : 1 CHEF GOBELIN
 - 3 : 1 GOBELIN NINJA

- 4 : 1D4 RATS MUTANTS
- 5 : 1D4 GARDES SQUELETTES
- 6 : 1 JEUNE OGRE

Partie 5 : L'antre du sorcier.

- (1) Cette fontaine fonctionne sur le même principe que celle de la partie 2 en (6), sauf que cette fois l'écriteau affiche « Win on peut boaire ! ». Cette fontaine-là fonctionne avec tout le monde, sauf les gnomes, tant pis pour eux.
- (2) Une énorme caverne faiblement éclairée par la lumière filtrant d'un trou très haut dans la paroi. Il y rode un DRAGON DE BANLIEUE. On peut le mettre hors d'état de nuire avec le sortilège « Farrigo di Magio ». Sinon, baston. C'est un monstre dangereux pour les bas-niveau. Ses organes se vendent sur le marché magique pour cher, et dans son antre se trouve 1D100 X200 pièces d'or, et une arme DURANDIL™.
- (3) Antre secrète du dragon, où il dort et entrepose son butin, en l'occurrence 1D100 x 200Po, 2000 pièces de cuir et 1000 pièces de bronze, ainsi qu'une arme DURANDIL™.
- (4) et (5) :

COMBAT FINAL :

Les aventuriers entrèrent dans la salle. Il y avait un vieil homme en haillons, qui battait de cartes qui leur souhaita la bienvenue. Ils étaient fourbus de leurs combats, aussi les invita-t-il à s'asseoir. Ils se sentirent obéir. Ils comprirent alors qu'ils étaient soumis à une hypnose, et qu'il fallait quitter les yeux du mendiant. Sa ruse découverte, l'homme se leva. Il se transforma en mage d'âge mûr, tandis que l'obscur caverne devenait un laboratoire secret. Ses guenilles devinrent des robes brodées d'or et d'argent, et il prit la parole :

« -Pauvres fous, vous allez mourir ici, puis prendre votre petit déjeuner en enfer demain matin ! »

Puis le combat commença.

Autant le dire, à ce niveau, il est impossible que les aventuriers de bas niveau gagnent autrement que de deux manières :

1 : Ils exhibent l'œil du Golem, qui tue Zagor.

2 : Ils détruisent ses cartes, pendant qu'un d'eux boit la potion d'invisibilité, et poignarde le sorcier.

Une fois le combat terminé, ils récupèrent sur son corps une clef, avec laquelle ils ouvrent la porte au fond, puis, à l'aide de la clef 125, ils ouvrent le coffre. S'ils ne l'ont pas, ils doivent retourner la chercher.

ÉPILOGUE :

Le coffre révèle de nombreuses richesses : au moins 5000 pièces d'or, des bijoux, des objets magiques, et un grimoire permettant d'apprendre le sort *boule de feu majeure* quelle que soit sa classe, et apportant 15PA. Ils peuvent partir, après avoir vaincu la montagne et ses périls.

ANNEXE :

PRINCIPAUX PNJS :

ZAGOR : Le terrible maître du donjon. Très puissant mage, il a cependant de grosses faiblesses : il ne peut sans mourir regarder un Œil de Golem, et perd son pouvoir si l'on détruit ses cartes. Il reste aisé à battre en difficulté : facile. Il affectionne les tenues de luxe, mais aussi les déguisements comme celui d'un vieillard, ou d'un tableau. Il est allergique aux fraises.

LE PASSEUR : Il fait traverser contre rémunération la rivière. S'il est énervé, ou agressé, il se change en RAT-GAROU, et attaque l'impudent. Il est en pleine crise financière, et ne peut donc plus acheter de Grog au magasin des souterrains.

LE GARDIEN DES CLÉS : Vieil homme conservant les clés de son secteur. Il est méfiant et chérit son CHIEN INFERNAL plus que tout. Il est capable de se changer en LOUP-GAROU quand il est attaqué ou en colère. Il a sa cabane vers la rive.

LE MARCHAND : Il s'est installé il y a longtemps dans la montagne. Son magasin est protégé par un Nexus magique des agressions extérieures. Il vend des objets aux aventuriers qui passent fréquemment dans le dédale des couloirs, particulièrement les coûteuses Chandelles Bleues. Roublard, il s'est installé près d'un endroit où on en a vraiment besoin, pour forcer les baroudeurs à acheter ses produits. Il est très bavard.

LE VIEUX JOUEUR : Il s'est, à l'instar du Marchand, installé dans le donjon pour profiter des allées et venues des aventuriers pour les plumer. Il a même prévu une issue de secours et un démon de compagnie en cas de pépin.

LE MAÎTRE DU LABYRINTHE : C'est un sorcier craintif qui s'occupe du labyrinthe de Zagor. Il est paradoxal qu'il vous résiste quand vous lui inspirez de l'ennui, mais pas quand vous le menacez. Il aime bien son boulot, il a du parchemin en quantité pour les latrines.

L'AVENTURIER DÉCHU : Capturé il y a longtemps, les GOBELINS l'ont peu à peu considéré comme un genre d'animal de compagnie, si bien qu'ils lui ont réservé la cellule. Désormais, on ne met plus dedans les captifs, on les tue directement, ça va plus vite.

LES NAINS : Chassés de leurs galeries par Zagor, ils se sont creusés une nouvelle maison. Rendus pointilleux par leur isolations, ils ne supportent pas (contrairement à bien d'autres nains) qu'on soit malpoli. Ils sont amicaux, et acceptent toujours une partie de dé, si c'est sans tricher.

MONSTRES ET ENNEMIS :

Les gobelins

On ne présente plus les gobelins... Néanmoins comme ce manuel est la version bas niveau, on en rencontre au début. Il en existe plusieurs modèles, mais au fond leur comportement est toujours le même : ils sont peureux, lâches et fourbes. Ils ne représentent pas une grande menace et prendront la fuite à la première occasion. N'hésitez pas à lancer plusieurs fois des épreuves de courage au cours du combat pour savoir si les gobelins restent pour faire front ou bien s'ils prennent leurs jambes à leur cou. Dans La Montagne de Feu, ils gardent l'entrée pour les niveaux bas et patrouillent dans les souterrains.

Leur chef est mieux armé, meilleur au combat et riche. Il y a aussi des larbins, des vieillards, des ninjas, et autres déclinaisons.

Les jeunes ogres :

Ce sont des ogres inexpérimentés, à peine sortis de l'enfance. Ils sont tout de même, bien que maladroits, très forts. Il en rôde dans le labyrinthe, et il y en a un qui s'est installé dans les souterrains. Ils se battent généralement avec des massues improvisées.

L'araignée géante :

C'est une araignée venimeuse qui endort ses victimes avec son venin. Elle est agressive et dangereuse, et fait près d'un mètre et demi d'envergure.

Le Golem Cyclope de Fer :

Une statue animée pas très gentille : elle résiste très bien aux armes tranchantes, à la magie et aux blagues de merde. Le seul moyen est de lui briser à l'aide d'un objet contondant une jambe, puis de lui extraire l'œil de son orbite métallique. C'est vachement *destroy*, comme engin.

Le Barbare Fou :

Il était déjà fou rien qu'en se disant « Par Crôm ! Je vais entrer dans la montagne, et je vais taper les monstres, et je vais être fort, et je vais être riche, et avec une grosse épée ! ». Il est entré tout seul, a massacré quelques gardes avant de se perdre. À force d'errer dans les couloirs, il a développé des hallucinations. Si vous étiez face à lui, il vous verrait sûrement vert à pois mauve avec des tentacules, et il vous tuerait en hurlant. Il attaque à vue, armé de « La hache vachement bien que j'ai piquée au marchand ». Bref, il est givré, il attaque le monde et il gueule comme un taré à moitié à poil dans le noir.

Chauves-souris géantes :

Se nourrissant de sang, elles décident quand quelqu'un passe de lui voler, avec comme dommages collatéraux la mort de la victime. Mais le plus souvent, la victime désignée n'est pas d'accord.

Hommes des cavernes :

Ils vivent ici depuis des centaines d'années. Ceux-ci vivent dans leur camp, chassant les bêtes et monstres du coin, et buvant à la rivière proche. Il y a des hommes et des femmes. Ils parlent un langage primitif, utilisent des outils en pierre et sont très archaïques. Néanmoins, on peut s'en faire des amis si on parle leur langue.

Le géant des cavernes :

Plus petits et plus rares encore que leurs cousins des collines, ceux des cavernes sont plus intelligents, mais tout aussi brutaux et presque aussi forts. Il sont aussi très voraces, et se nourrissent aussi de chair humaine. Celui-ci s'est installé et mène sa petite vie, en bouffant ce qui passe.

Rats géants :

Des rats magiquement modifiés, bien plus gros et dangereux. Capables, en groupe, de terrasser le quidam de base, ils le rongent jusqu'à l'os. Il est possible de détourner leur attention au moyen d'un leurre comestible.

Troll :

Brutal, la peau plus dure qu'un bouclier saldur, équipé d'une massue qui pendouille en attendant de s'abattre avec un bruit spongieux, haut de deux mètres cinquante, le TROLL de base est dangereux, très dangereux même.

Diablotin :

Petit familier démoniaque capable de se battre mais peu puissant. Invoqué et gardé par le VIEUX JOUEUR comme animal de compagnie et garde du corps.

Ver Marin Géant :

Une sale bestiole de dix mètres de long qui sort du sol en essayant de vous gober. Dangereux, délicat à combattre, sa carapace annelée résistant à tout, il est comme le type crétin et bourré rencontré en soirée : indécollable. Une fois qu'on l'a au cul, on est sûr de le sentir passer.

Piranhas :

Poissons voraces qui dévorent en 4 assauts tout corps vivant plongé dans leur rivière, à part le crocodile. Il est possible de s'en débarrasser en lançant un tourbillon de Wazaa dans l'eau

puis en s'éloignant pour ne pas en recevoir les morceaux.

Crocodile :

Il traîne dans l'eau de rivière souterraine, en attendant un truc à partager à contrecœur avec les PIRANHAS. On voit la turbulence, puis on voit les yeux, puis on voit les dents, puis on voit un archange débonnaire qui vous tend un formulaire.

Chien infernal :

Variante démoniaque du chien, celle-ci crache du feu, a les yeux rouges et une fâcheuse tendance à attaquer tout ce qui bouge, ainsi que ce qui ne bouge pas mais *sent la peur*.

Squelettes :

Morts-vivants dévoués à leur tâche qui construisent des navires dans le Hangar à Bateaux. Ils sont aux ordres du « patron », bien qu'ils ne sachent pas qui c'est. Ils sont crédules et facilement manipulables, et ils résistent mal aux assauts contondants ou crématatoires.

Être :

Démon humanoïde répugnant qui sent mauvais et qui paralyse quand il touche. Il n'est sensible qu'à la magie et aux armes en argent. Il ne dort jamais, et passe sa « vie » à glander derrière son bureau.

Zombies :

Morts-vivants levés pour rire par Zagor, ils assomment tous ceux qui passent par la porte Nord de la berge principale. Un défaut dans le sortilège fait qu'ils n'achèvent leur victime qu'une fois rétablie et réveillée, ce qui nuit au résultat.

Vampire mineur :

Il fait semblant d'être aussi fort qu'un vampire majeur, et pour faire peur aux gens, il a rajouté deux faux cercueils vides dans sa crypte, histoire de faire croire qu'il y a 3 vampires. Il aime le sang frais, la margarine et le Brute-ball.

Goule :

Le vampire mineur, histoire de faire comme les grands, a créé une goule. Mais il l'a paumée. Il a recommencé, ça a raté, il a réessayé, ça a raté encore, alors il a balancé dans les escaliers les deux échecs, qui sont partis rejoindre la GOULE qui s'était en fait cassé la gueule dans les marches.

Minotaure juvénile :

Ce sont de très jeunes minotaures en plein âge ingrat. Ils parcourent les chemins et les forêts à

la recherche de malheureuses victimes sur lesquelles déverser leur trop plein d'agressivité. Ce sont la plupart du temps des créatures solitaires, totalement associables et dénué de la moindre once d'intelligence. Pour finir ce sont des combattants maladroits, mais terriblement fort capable avec une simple masse de briser les os d'un homme comme s'il ne s'agissait que de fétus de pailles. Celui du donjon est un peu plus vieux, mais pas assez pour être adulte. Il se bat à mains nues, parce-que, plus stupide que la moyenne, il ne sait pas se servir d'une arme.

Le dragon de banlieue :

Las de fouiller les bennes à ordures du village voisin, il a déménagé dans la grotte, traînant son corps par le trou dans le plafond. Depuis, il dépouille les aventuriers en les prenant par surprise. Il n'est pas très fort, mais les néophytes peuvent avoir du mal.

NOTES :

- Les valeurs de butin sont indicatives, on peut les modifier.
- Le scénario montré est facultatif, on peut inventer sa propre histoire sur le pourquoi di comment.
- Certains éléments ne correspondent pas avec le livre original, c'est pour adapter la difficulté. La version la plus proche est la version intermédiaire.

Le présent manuel, accompagné de cartes, est destiné au Jeu de Rôles Nabeulbeuk, et est une adaptation amatrice sans réelle exposition des contenus et des principes de l'histoire originale (Un livre dont vous êtes le héros : Le Sorcier de la Montagne de Feu, collection Défis Fantastiques, tome 1. Steve Jackson et Ian Livingstone), des similitudes fréquentes sont toutefois nécessaires. Néanmoins, l'expérience de jeu n'est pas la même.

REMERCIEMENTS :

À John « POC » Lang, pour l'univers du Donjon de Nabeulbeuk, et le JDR affilié.

À Steve Jackson et Ian Livingstone, pour avoir écrit la série des « Défis Fantastiques », notamment « Le Sorcier et la Montagne de Feu (The warlock of firetop mountain) ». À J.R.R. Tolkien, Michael Moorcock, Terry Pratchett, et d'autres auteurs d'Heroic Fantasy. À Gary Gygax pour l'invention du JDR.

À Alexandre « Kejaan », Arthur « Asta », Adrien « Ragna », Alix « Ézio », Maï Hoa « Karafort », mes joueurs, qui me permettent de passer de bons moments autour d'une table, dès en main, avec une pizza mal réchauffée (voire même au CDI, mais sans la pizza). Au JDR et à l'Heroic Fantasy en général !