

LA MONTAGNE DE FEU – MANUEL NIVEAU MOYEN 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. N'oubliez pas de tenir compte des BRUITS et SONS, une bagarre pouvant attirer des ennemis proches, par exemple. 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. N'oubliez pas de rappeler aux joueurs de récupérer les clefs numérotées.

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 baroudeurs 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 : 12 et d'une épreuve Bonus+1. Lorsque la porte est défoncée, celui qui s'en est chargé tombe dans une fosse profonde de trois mètres et perd ID+2 EV. Il est possible d'éviter les dégâts avec une épreuve d'adresse.
- (3) Dans une guérite dort un ORQUE 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 ID6 ORQUES 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 ORQUE 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 8 pièces d'or dans la boîte, ainsi qu'une clef en bronze avec 99 écrit dessus.
- (7) Le tripot des gardes. Ils y chantent, boivent et rigolent. On y trouve toujours les deux ORQUES AVINÉS 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 ORQUE. 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 SERVITEUR 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, 100 pièces d'or et une potion d'invisibilité, mais est piégé, une fléchette allant percer le voleur, causant 1D+poison.
- (9) Salle où se restaurent et cuisinent les gardes. Elle est très sale, et elle est remplie d'ORQUES aux heures de repas. En temps normal, il y a quand même toujours un ou deux chapeaux qui volent de la nourriture. Le CHEF ORQUE y dîne le soir, en compagnie de ses hommes, qu'il rabroue pour le non-partage du Kaarkram à 50°. Sous la table se trouve un coffre contenant un Arc magnifique, accompagné d'une inscription « Celui qui donne le sommeil à ceux qui ne peuvent dormir » (Cf : fiche équip.) et d'une flèche en argent.
- (10) Ce couloir compte comme le précédent trois portes. Cependant, deux sont fermées. Le CHEF DES ORQUES 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.

- (I1) 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 elfique de luxe, ultra-léger.
- (I2) Cette porte n'a pas de serrure et est donc ouverte en permanence. Des BOURREAUX ORQUES 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 bourreaux en torturant leur prisonnier : il 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 AVENTURIER DÉCHU 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 d'ORQUES 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 OGRE. Il peut être raisonné si l'un des PJ's possède la compétence « Langue de Monstres » mais il sera agressif sinon. Il possède 19 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 « Faïdhodho ». 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 106 minutes hors de la pièce. Cependant, s'ils restent plus d'une minute, le charme éteint la/les chandelles, et ils doivent réussir une épreuve INT pour réussir à sortir (alors que le sort leur enlève de l'INT, hé hé).

- (6) La fontaine de vie est affublée d'une pancarte fixée par les orques, sur laquelle on lit : « PWA BUVAB' ». 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's sont attaqués par des CHAUVES-SOURIS VAMPIRES. S'ils triomphent, ils peuvent s'emparer du coffret caché dans un recoin, qui contient 1000+50 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 heaume de guerrier elfique.
- (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 Béryllium énorme, qu'un nain ou un érudit pourra estimer à 4000 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 les jambes, puis de lui arracher l'œil. Que les PJ's le conservent (l'œil), il servira. Il a dans son torse une clef numérotée III.
- (11) Cette pièce est vide, mais une fois entrés, les PJ's 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 1 main DURANDIL™.
- (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... Sinon il les effraie, COU-4 pour deux heures.
- (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'104 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-4 pour se dégager. Un essai toutes les 10 minutes.
- (15) Si l'un des PJs 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, des dalles carrées 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 les autres, des MAINS SPECTRALES sortent du sol (1D20 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 8 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 85 pièces d'or, et la pièce contient de la nourriture et des bijoux.
- (20) Cette pièce est particulièrement sale, le sol est jonché d'ossements et de litière. Elle abrite quelques RATS MUTANTS, 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 GÉANT sortir d'un renforcement 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 trouver 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 lame d'excellence de Glonzg qui repose sur le sable. On peut nager vers la rive suivante, mais gare aux dents de la rivière souterraine. Si les PJs s'y attardent, un CROCODILE les attaque.
 - (3) À cette 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.
 - 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 enfouie 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 CHEVALIERS 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 CHEVALIERS 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). Si les aventuriers possèdent « celui qui donne le sommeil » et la compétence « Tirer correctement », il est possible de tuer à moitié l'ÊTRE en une attaque. Une fois le démon mort, on peut obtenir 500 pièces d'or et deux 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 Saldur, 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 sort de l'un d'eux. Il engage le combat, et à sa mort, laisse environ 550 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.
- (10) Dans cette loge vit le vieux Gardien des Clés et son CHIEN INFERNAL. Il n'est pas spécialement agressif, mais si les PJs 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).
- (11) Le cellier du Gardien contient de la viande pourrie et des œufs de caille, ainsi que quelques piécettes qui traînent.
- (12) Des outils magiques flottent dans l'air et creusent un escalier. La scène est cocasse, et les PJs peuvent ici se reposer en toute sécurité. Le spectacle amusant des outils augmente d'un point leur récupération.
- (13) Un cul de sac. Si, espérant trouver un passage secret, les aventuriers grattent, ils attirent (tirer au D6) :
- 1 : 1D6 ORQUES
 - 2 : 1 CHEF ORQUE
 - 3 : 1 CHEVALIER SANS TÊTE
 - 4 : 1D6 PIQUIERS SQUELETTES
 - 5 : 1 ou 2 OGRES
 - 6 : 1D4 GUERRIERS MAUDITS
- (14) Dans ce tunnel obscur, en bas des escaliers, reposent trois cadavres. Ce sont en fait des GOULES qui attaquent dès que s'approchent les PJs. La goule transmet par griffures et morsures un poison. Une fois mortes, 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, et une potion de soin majeure.



Partie 4 : Le labyrinthe.

- (1) Sitôt entrés, la grille se referme derrière les PJ, les forçant à avancer. S'il y en avait un à la traîne, il meurt écrasé et empalé, sauf épreuve AD-7. FO min : 16 avec épreuve FO-4 pour la défoncer.
- (2) Le passage secret est décelable, sous la forme d'une corde cachée derrière une pierre mal fixée, révélant un passage. Il est ouvrable du côté Ouest.
- (3) Dans cette salle, quatre NAINS VÉTÉRANS, 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 PJs 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 . Il attaque à vue, et se bat à l'aide de ses masses d'armes. 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 et une clef avec écrit III dessus.
- (6) Ce passage secret s'utilise du côté Ouest. 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. S'ils l'attaquent pour de bon, il s'enfuit par une des portes ou se téléporte.
 - (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 : 1D6 ORQUES
 - 2 : 1 CHEF ORQUE
 - 3 : 1 CHEVALIER SANS TÊTE
 - 4 : 1D6 PIQUIERS SQUELETTES
 - 5 : 1 ou 2 OGRES
 - 6 : 1D4 GUERRIERS MAUDITS

Partie 5 : L'autre 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 DES CAVERNES. On peut lui infliger une fois 4OBL avec le sortilège « Farrigo di Magio ». Sinon, baston. C'est un monstre dangereux et capable de parler (intelligent). Ses organes se vendent sur le marché magique pour cher, et dans son antre se trouvent 1D10 x 1000 pièces d'or, et une arme enchantée.
- (3) Antre secrète du dragon, où il dort et entrepose son butin, en l'occurrence 1D10 x 1000Po, 5000 pièces de cuivre et 5000 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 des cartes, et 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 niveau intermédiaire gagnent autrement que de deux manières :

1 : Ils exhibent l'œil du Golem, qui tue à moitié Zagor (-25 EV).

2 : Ils détruisent ses cartes, pendant qu'un d'eux boit la potion d'invisibilité, et poignarde le sorcier (dégâts x2). La destruction des cartes cause une division par 2 de l'AD, PAR, INT, COU et niveau de sort du sorcier maléfique

Une fois le combat terminé, ils récupèrent sur son corps une clef, et il avec celle-ci et la 99 ils ouvrent la porte au fond, puis, à l'aide de la clef 125 et des deux clefs III (trois serrures), ils ouvrent le coffre. S'ils ne les ont pas, ils doivent retourner les chercher.

ÉPILOGUE :

Le coffre révèle de nombreuses richesses : au moins 10000 pièces d'or, des bijoux, des objets magiques, et un grimoire permettant d'apprendre les sorts *boule de feu majeure*, *rayon d'Alkantarade* et *soin des blessures graves*, quelle que soit sa classe, et apportant 25PA afin de les manier avec efficacité. 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 faiblir regarder un Œil de Golem, et perd son pouvoir si l'on détruit ses cartes. Il reste aisé à battre, mais gare à ses pouvoirs. 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, alors il augmente les prix. Roublard.

LE GARDIEN DES CLÉS : Vieil homme conservant les clefs 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, et donc causeur de maux de tête.

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. Il concurrence les NAINS VÉTÉRANS du labyrinthe.

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 ORQUES 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 VÉTÉRANS : Chassés de leurs galeries par Zagor, ils se sont creusés une nouvelle maison. Rendus pointilleux par leur isolation, 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 (Sinon, ils tapent, et avec des haches qui coupent très bien).

MONSTRES ET ENNEMIS :

Les orques :

Ils sont forts et brutaux, peu intelligents et sentent fort des pieds. L'aventurier novice apprendra à s'en méfier car malgré leur réputation de "chair à épée" ces adversaires peuvent en laisser quelques-uns en piteux état. Ils sont bourrins, plus courageux que les gobelins et moins enclins à chercher des ruses. L'orque ne prend pas la fuite au milieu d'un combat, il reste jusqu'à la fin pour se faire tracter bêtement. Certains orques sont plus costauds que d'autres (les orques d'élite notamment) et il faut veiller à ne pas les envoyer en grand nombre.

Les ogres :

Ce sont des ogres voraces, stupides et affamés. 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, et mangent les gens.

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. Elle est habile à la dissimulation.

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, ce qui demande force et dextérité. 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 hache ! ». 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 *giuré*, il attaque le monde et il gueule comme un taré, à moitié à poil dans le noir.

Chauves-souris vampires :

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, et se défend. Elles absorbent l'énergie vitale de ladite victime.

Hommes des cavernes :

Ils vivent ici depuis des centaines d'années. Ceux-ci vivent dans leur camp, chassant les bêtes et monstres du coin pour se nourrir, et buvant à la rivière proche (il font aussi un alcool fort et sale). 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. Il se bat avec une hache d'un mètre et demi, ce qui est très douloureux pour les PJs.

Rats mutants :

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, comme un bout de fromage ou un coéquipier.

Troll géant :

Brutal, la peau plus dure qu'un bouclier saldur, équipé d'une massue ornée de pics qui

pendouille en attendant de s'abattre avec un bruit spongieux sur le crâne d'un malchanceux, haut de trois mètres, le TROLL GÉANT est dangereux, très dangereux même. Et affamé...

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 salissants.

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 et un crayon.

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. Il sont crédules et facilement manipulables, et ils résistent mal aux assauts contondants ou crématatoires.

Chevaliers squelettes et piquiers squelettes :

Protégés par une armure antique, féroces et forts, ce sont la crème des squelettes au combat. Leur point faible, c'est peut-être le fait de ne jamais vouloir d'armes en bon état, car ils aiment infecter les plaies, mais du coup, c'est moins fort sur le moment : ils gagnent une fois re-morts.

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. Il craint particulièrement les flèches en argent enchantées tirées avec un arc en argent enchanté. Il n'aime pas trop l'argent enchanté, en général.

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. Ils se battent avec des outils de jardin, car ils étaient paysans avant de rentrer bourrés dans la montagne, sans faire exprès.

Vampire :

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. Il est fort, mais il suffit d'exhiber un crucifix ou une insigne de Braav pour qu'il faiblisse. Certains disent que c'est parce-que c'est moche.

Goule :

Le vampire mineur, histoire de faire le malin a créé une goule. Mais il l'a paumée. Il a recommencé, il l'a paumée à nouveau, il a réessayé, il l'a encore perdue, alors il a boudé et il a décidé de tuer tous ceux qui le « feraient chier ». Pour info, les GOULES se sont en fait cassé la gueule dans les marches.

Minotaure :

L'âge ingrat dépassé, le minotaure commence à développer ses capacités cérébrales. Il commence à gagner en expérience, maîtrisant bien mieux le maniement des armes. D'ailleurs il commence à se fabriquer des armes meilleures que son habituel gourdin grâce à ses talents de forgeron et peut désormais combattre avec deux armes. Celui de la montagne en est un exemple typique, et il se bat avec les deux masses d'arme qu'il a forgées.

Le dragon des cavernes :

Depuis longtemps dans la montagne, Zagor et lui ont conclu un accord : il laisse le sorcier tranquille, et en échange ce dernier envoie « malencontreusement » des larbins dans la cavernes, histoire que la créature casse la graine.

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.

* Notamment les cultistes de Kornettoh, Slanoush, Tzinntch, Niourgl, etc.

- Certains éléments ne correspondent pas avec le livre original, c'est pour adapter la difficulté. La version la plus proche est la version haut niveau.

Le présent manuel, accompagné de cartes, est destiné au Jeu de Rôles *Nahenlbek*, 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*, série *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 *Nahenlbek*, 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 John Ronald Reuel Tolkien, Michael Moorcock, Terry Pratchett, et d'autres auteurs d'Heroic Fantasy (dont fait partie POC, aussi).
À Gary Gygax, pour avoir inventé, avec *Donjon & Dragons*, les 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 !