

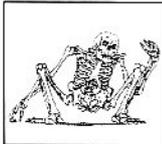
# Le Sorcier de la Montagne de Feu

## MONSTRÉS



### MONSTRÉS

Chaque monstre porte un nom. L'HABILETE et l'ENDURANCE d'un monstre sont inscrites sur la carte le représentant. Certains monstres possèdent des qualités particulières qui sont détaillées dans le chapitre consacré aux monstres spéciaux.



### MORTS VIVANTS

A l'exception des Etres, les Morts Vivants peuvent être tués immédiatement et sans combat par la carte Trésor représentant l'Arc à la flèche d'argent.

## MONSTRÉS SPÉCIAUX



### LE CHIEN DE L'ENFER

Après chaque Assaut, et s'il est encore vivant, le Chien de l'Enfer crache le feu. Lancez un dé. Un résultat de 1 ou 2 indique une perte de 1 point d'ENDURANCE. Cette perte est due aux brûlures occasionnées par le souffle de feu du Chien de l'Enfer.



### L'ETRE

Un monstre particulièrement dangereux qui ne peut être blessé qu'avec une arme magique. Le combat contre un Etre se déroule de la façon habituelle, et un Assaut victorieux contre lui ne lui fait perdre que 1 point d'ENDURANCE. A noter que l'Arc à la flèche d'argent obéit à cette règle.



### LA GOULE

La répugnante Goule paralyse et tue un aventurier, si elle parvient à remporter quatre Assauts.



### LE VAMPIRE

Lors du calcul de sa Force d'Attaque (c'est à dire en ajoutant le résultat obtenu en lançant deux dés à son total d'HABILETE), si le Vampire obtient un double (5 et 5 par exemple), l'aventurier doit *Tenter sa Chance*.

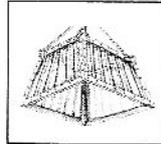
Si l'aventurier est Chanceux il survit, et la partie continue normalement. Si l'aventurier est Malchanceux, il est asservi par le pouvoir hypnotique du Vampire et meurt.

## RENCONTRES SPÉCIALES



### BOUFFON

S'il possède une carte Trésor, le Bouffon la donne à tout aventurier qu'il rencontre. S'il n'en possède pas, il offre autant de Pièces d'Or que le résultat obtenu par un aventurier en lançant un dé. Un aventurier peut rendre une seule visite au Bouffon. Le Bouffon demeure dans sa salle jusqu'à la fin de la partie.



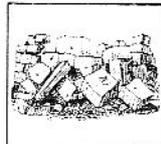
### CAGE

Le premier aventurier qui entre dans la Cage peut réclamer le trésor qu'elle contient. Cette action lui fait perdre un tour de jeu. Lors des tours suivants, pour s'évader de la Cage, l'aventurier peut à son choix :

- lancer un dé. L'évasion est réussie avec un résultat de 5 ou 6.

- *Tenter sa Chance*. Il s'échappe s'il est Chanceux.

S'il réussit son évasion, l'aventurier reprend immédiatement le jeu.



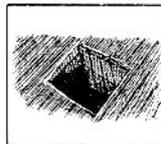
### COUP DE CHANCE

Un aventurier doit *Tenter sa Chance* pour bénéficier du Coup de Chance. S'il est Malchanceux, l'aventurier ne trouve aucun trésor et doit quitter la salle. Dans ce cas, la carte Coup de Chance reste en place, prête pour le prochain aventurier. Un aventurier peut tenter une seule fois d'obtenir le Coup de Chance. Le premier aventurier à être Chanceux trouve le trésor (et donc peut prendre la carte Trésor), et lance un dé : le résultat obtenu indique le nombre de Pièces d'Or qu'il peut emporter. La carte Coup de Chance est alors retirée du jeu.



### ESCROC

L'Escroc est un mauvais plaisant. Si l'aventurier refuse de lui payer 2 Pièces d'Or, il est aussitôt renvoyé à l'entrée principale de la Montagne - si l'action se déroule au sud de la rivière -, ou sur la rive nord à proximité du pont branlant - si l'action se déroule au nord de la rivière. S'il est payé par l'aventurier, l'Escroc lui donne sa carte Trésor. L'Escroc demeure dans sa salle jusqu'à la fin de la partie.



### FOSSE A PIEUX

Tomber dans la Fosse à pieux oblige un aventurier à *Tenter sa Chance*. S'il est Chanceux, l'aventurier n'est pas blessé. S'il est Malchanceux, il perd 4 points d'ENDURANCE. Dans les deux cas, il peut prendre la carte Trésor de la Fosse à pieux. Pour sortir de la Fosse, il lui faut escalader une de ses parois. Il doit donc attendre le tour suivant pour rejouer.



### JETEUR DE SORTS

Contre le paiement de 2 Pièces d'Or, l'aventurier obtient du Jeteur de Sorts qu'il lance un sortilège sur un autre aventurier. Deux conditions doivent être respectées : l'aventurier visé ne doit pas avoir été auparavant ensorcelé, et son ENDURANCE doit être supérieure à 6. L'aventurier ensorcelé perd 1 point d'HABILETE et 4 points d'ENDURANCE. La carte Trésor du Jeteur de Sorts peut être utilisée par le premier aventurier ayant fait appel à ses services. Le Jeteur de Sorts demeure dans sa salle jusqu'à la fin de la partie.



### MARCHAND

Pour 3 Pièces d'Or, le Marchand achète une carte Trésor à un aventurier. Il peut également en vendre une (non découverte), pour autant de Pièces d'Or que l'indique le résultat du lancer d'un dé par l'aventurier. Un aventurier peut à la fois acheter et vendre, mais doit impérativement vendre avant d'acheter. Lors de l'achat par

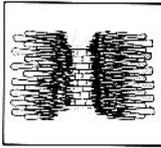
# TABLES DE RÉFÉRENCES

l'aventurier, les cartes Trésor sont mélangées. Puis l'une d'elles est tirée au sort, et le dé est lancé. Si le prix de la carte proposée par le Marchand est supérieur aux ressources de l'aventurier, ce dernier perd la totalité de ses Pièces d'Or sans pour autant obtenir la carte.



**MENDIANT AFFAMÉ**

Le Mendiant affamé troque sa carte Trésor contre 1 Pièce d'Or, ou 1 Provision. La carte du Mendiant affamé est retirée du jeu dès qu'un aventurier accepte l'échange.



**PIÈGE A POINTES**

Un aventurier entrant dans la salle du Piège à pointes perd 1 point d'HABILETE et 3 points d'ENDURANCE. Il peut réclamer la carte Trésor du Piège. Pour quitter le Piège, il lui faut escalader une paroi. Il doit donc

attendre le tour suivant pour rejouer.



**SAGE**

Il est impossible de voler la carte Trésor du Sage. Un aventurier peut toutefois l'échanger contre une de ses propres cartes Trésor. Une Clef du Défi peut être effectuée par un aventurier pour entrer dans la salle du Sage. Le Sage demeure dans sa salle jusqu'à la fin de la partie.

attendre le tour suivant pour rejouer.



**VOLEUR**

Un aventurier peut acheter la carte Trésor du Voleur pour 1 Pièce d'Or. S'il y a plus d'une carte Trésor dans la salle du Voleur, l'aventurier en tire une au hasard. Lorsqu'il quitte la salle, le Voleur lui dérobe une carte

Trésor, également tirée au hasard. Le Voleur demeure dans sa salle jusqu'à la fin de la partie.

Les combats y sont interdits. Dans le jeu des Pierres runiques, les aventuriers présents se tiennent debout, forment un cercle, et vont se passer une pierre runique de main en main, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancez un dé pour savoir quel aventurier débute le jeu, qui se déroule de la façon suivante : le premier joueur doit lancer deux dés et obtenir un résultat inférieur à 12. Le deuxième doit lancer les dés et obtenir un résultat inférieur à 11. Le suivant doit obtenir un résultat inférieur à 10, et ainsi de suite. La pierre runique explose dans les mains du joueur qui obtient un résultat supérieur à celui demandé. Le joueur blessé par l'explosion doit quitter le cercle. Il perd 1 point d'HABILETE et 3 points d'ENDURANCE. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, qui est alors déclaré vainqueur. Il reçoit 10 Pièces d'Or et peut prendre une carte Trésor dans la salle de son choix. Le premier aventurier qui pénètre dans la salle de jeu peut s'emparer de la carte Trésor qui s'y trouve, à condition toutefois d'organiser une partie de Pierres runiques. Cette carte Trésor lui est acquise, qu'il soit vainqueur ou non.



**SHYLOCK, LE PRETEUR D'ARGENT**

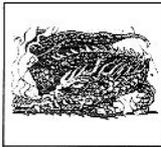
Un aventurier peut emprunter 10 Pièces d'Or à Shylock. En contrepartie, le Prêteur d'argent réclamera 13 Pièces d'Or lorsque ce même aventurier s'apprêtera à pénétrer dans le labyrinthe (le prêt, plus 3 Pièces d'Or d'intérêt). S'il refuse de payer Shylock, l'aventurier perd 1 point d'HABILETE et 5 points d'ENDURANCE. Il n'est pas nécessaire de rendre une seconde visite à Shylock pour le rembourser. Le premier aventurier qui emprunte de l'or à Shylock obtient sa carte Trésor.



**ZAGOR**

Le Sorcier de la Montagne de feu en personne! A l'aide de l'Œil du Cyclope, un aventurier peut le vaincre ou le tuer sans combattre.

**SALLES DES RENCONTRES FIXÉES**



**DRAGON**

Le Dragon est immortel. S'il est vaincu par un aventurier, ce dernier obtient le droit de traverser sa caverne et de voler son trésor. Lors du passage d'un nouvel aventurier, le Dragon recouvre la totalité de ses points

d'HABILETE et d'ENDURANCE.



**FONTAINE DE JOUVENCE**

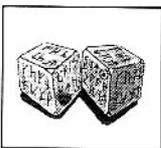
Pour une dépense de 3 Pièces d'Or, la Fontaine de Jouvence rétablit le total d'ENDURANCE d'un aventurier à son niveau initial. La carte Trésor de la Fontaine de Jouvence peut être réclamée par le premier

joueur pénétrant dans la salle, et utilisant la Fontaine.



**GARDE-MANGER**

Dans cette salle, un aventurier peut acheter des Provisions au prix de 2 Pièces d'Or chacune. Le premier aventurier qui entre dans le Garde-manger et y achète des Provisions peut prendre la carte Trésor de cette salle.

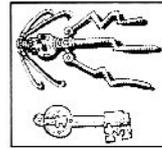


**SALLE DE JEU**

Dès qu'un aventurier entre dans cette salle, il invite les autres aventuriers à se joindre à lui pour le jeu des "Pierres runiques". Les aventuriers intéressés par sa proposition placent leur figurine dans la Salle de jeu.

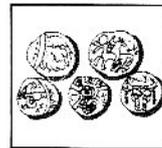
**CARTES TRÉSOR**

Il existe quatre catégories de cartes Trésor : les cartes Clefs, les cartes Pièces d'Or, les cartes Provisions et les cartes Spéciales.



**CLEFS**

Le jeu de cartes comporte neuf trousseaux de clefs. Dans chaque trousseau, trois clefs sont numérotées. Ces numéros sont utilisés pour ouvrir le coffre contenant le trésor du Sorcier (voir les chapitres 11 et 12 de la règle du jeu). Le jeu de cartes comporte également 3 "passe-partout du squelette". Chacune de ces trois clefs peut être utilisée à la place d'une clef numérotée.



**PIÈCES D'OR**

La valeur de ces cartes varie de 2 à 10 Pièces d'Or. Si un aventurier trouve des Pièces d'Or, il doit immédiatement l'annoncer aux autres joueurs. La carte est alors sortie du jeu et l'aventurier note, sur sa

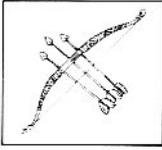
*Feuille d'Aventure*, le nombre de Pièces d'Or qu'il vient de gagner. L'or n'intervient pas dans le nombre d'objets transportés par l'aventurier.



**PROVISIONS**

Si un aventurier trouve des Provisions, il doit immédiatement l'annoncer aux autres joueurs. La carte est alors sortie du jeu et l'aventurier note, sur sa *Feuille d'Aventure*, le nombre de Provisions inscrit sur la carte (par exemple, deux Provisions pour la bière d'orque). Les Provisions n'interviennent pas dans le nombre d'objets transportés par l'aventurier.

## TRESORS SPECIAUX



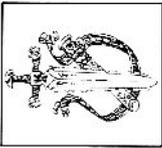
### ARC A LA FLECHE D'ARGENT

A l'aide de l'Arc à la Flèche d'argent, un aventurier peut tuer les Morts Vivants sans combattre, à l'exception de l'Etre. L'Etre n'est pas tué du premier coup par l'Arc à la Flèche d'argent. Contre cette redoutable créature, les attaques de l'Arc à la Flèche d'argent ont des conséquences identiques aux attaques d'une arme ordinaire, contre un Monstre ou un Mort Vivant.



### BOTTES D'ELFE

En mettant les Bottes d'Elfe, un aventurier lance deux dés pour se déplacer. Les Bottes peuvent être ôtées à n'importe quel moment. Il suffit de déposer la carte, face cachée, à l'endroit où l'aventurier désire s'en débarrasser. Il est impossible à un aventurier portant les Bottes d'Elfe de tenter une Clef du Défi.



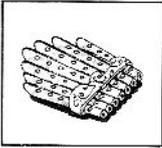
### EPEE ENCHANTEE

En utilisant cette Epée, un aventurier ajoute 2 points à son HABILITE. Si l'Epée est perdue ou volée, l'HABILITE de l'aventurier revient à sa valeur normale. L'Epée enchantée permet de combattre l'Etre.



### EPEE MAGIQUE

En utilisant cette Epée, un aventurier ajoute 1 point à son HABILITE. Si l'Epée est perdue ou volée, l'HABILITE de l'aventurier revient à sa valeur normale. L'Epée magique permet de combattre l'Etre.



### FLUTE DE SOMMEIL

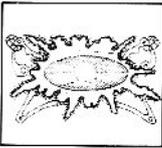
La Flûte de Sommeil permet d'endormir toute créature non humaine, à l'exception des Morts Vivants. Elle n'agit pas sur les autres aventuriers. Utiliser la Flûte de Sommeil permet à un aventurier de consulter la carte

Rencontre d'une salle. Confronté à un monstre, le possesseur de la Flûte peut *Tenter sa Chance*. S'il est Chanceux, il endort la créature et peut voler son Trésor. Un Monstre endormi se réveille lorsque l'aventurier a quitté la salle.



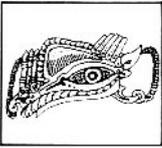
### FROMAGE

S'il trouve la carte Fromage, un aventurier peut en obliger un autre à l'accepter en échange d'une carte Trésor. Cette carte Trésor est tirée au hasard. Obtenue par tirage, la carte Fromage peut être utilisée immédiatement, ou conservée pour un usage ultérieur. Obtenue par échange, la carte Fromage pourra être échangée de nouveau, au tour de jeu suivant. Il est impossible d'échanger la carte Fromage avec un aventurier l'ayant déjà possédée. Les aventuriers n'ont pas besoin de se trouver sur la même case pour échanger le Fromage!



### OEIL DU CYCLOPE

L'Œil du Cyclope possède de terribles pouvoirs magiques. Grâce à ce joyau unique, un aventurier peut tuer Zagor le Sorcier, sans combattre.



### OEIL HYPNOTIQUE

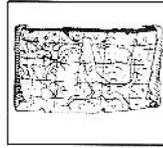
Posséder l'Œil Hypnotique permet à un aventurier d'hypnotiser un autre aventurier, ce qui peut éviter un combat; à condition toutefois qu'ils se trouvent tous deux sur une même case. Le possesseur de l'Œil peut

obliger l'aventurier hypnotisé à lui révéler ses cartes Trésor ou ses cartes Clefs. Lorsque le possesseur de l'Œil quitte la case où s'est déroulée l'action, l'aventurier hypnotisé est libéré du maléfice de l'Œil.



### PICKPOCKET

Découverte, cette carte permet à un aventurier de recruter un Pickpocket pour 1 Pièce d'Or. Le Pickpocket fait alors les poches de l'aventurier désigné par son employeur. Ce dernier obtient, par tirage au sort, une des cartes Trésor de l'aventurier détrossé. Une fois découvert, le Pickpocket reste dans sa salle. Un aventurier ne peut utiliser qu'une seule fois les services du Pickpocket.



### PLAN

Le Labyrinthe débute aux marches de l'escalier, après la caverne du Dragon. Entrer dans le Labyrinthe en possédant le Plan permet à un aventurier de consulter secrètement les cartes du Labyrinthe, sans avoir à placer sa figurine sur une case permettant de retourner une carte Labyrinthe.



### POISON

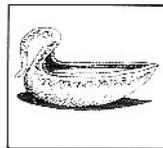
L'empoisonnement peut se dérouler dans un tunnel, une salle, dans les Salles d'assemblée ou dans les Salles de jeu; à condition toutefois que l'empoisonneur et sa victime se trouvent sur une même case.

L'empoisonnement doit avoir lieu dans les conditions suivantes: la victime consomme des Provisions et l'empoisonneur déclare la nourriture empoisonnée. Dans ce cas, la victime perd 4 points d'ENDURANCE. Si un aventurier meurt à la suite de l'empoisonnement de ses Provisions, l'empoisonneur doit se rappeler que tout aventurier ramassant et consommant ces mêmes Provisions subira des effets identiques. Si la victime survit à l'empoisonnement, cette dernière règle ne s'applique pas. Un aventurier ne peut utiliser le Poison qu'une seule fois.



### POTION DE BONNE FORTUNE

En buvant la Potion de Bonne Fortune, l'aventurier rétablit son total de CHANCE à son niveau initial. Cette Potion est utilisable une fois, et par un seul aventurier. Un aventurier qui trouve ou vole une Potion déjà utilisée n'en retire aucun bénéfice.



### POTION D'INVISIBILITE

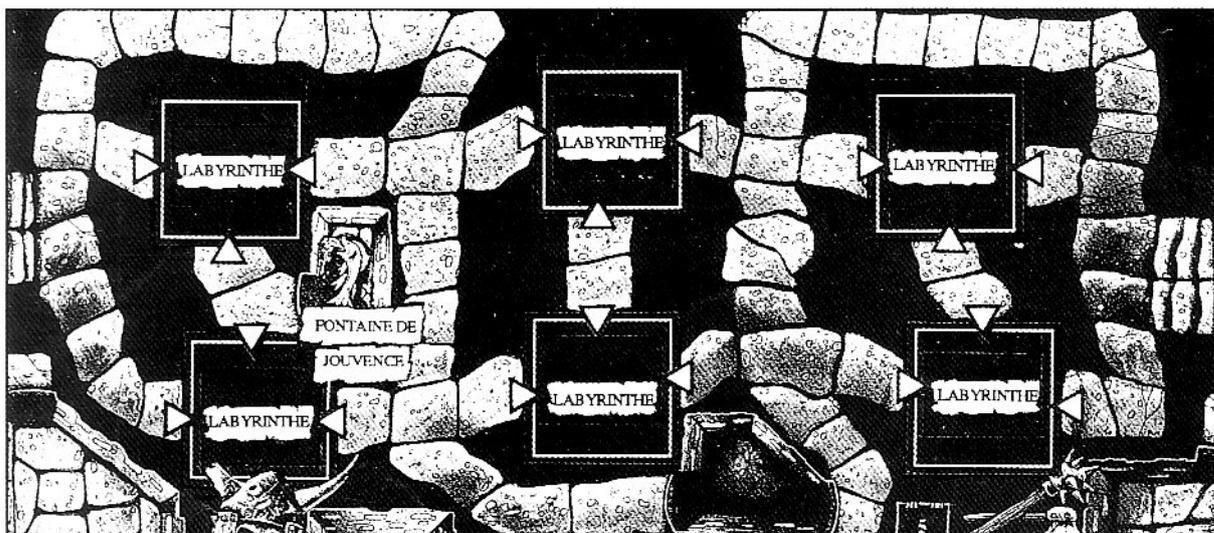
La Potion d'Invisibilité permet à un aventurier, se trouvant devant la porte d'une salle, de voler la carte Trésor qu'elle renferme, sans tenir compte de la carte Rencontre qui y est associée. Elle peut également être utilisée pour traverser une salle, sans tenir compte de la carte Rencontre (ou d'une Rencontre fixe). Enfin, s'il existe deux sorties ou plus dans une même salle, un aventurier invisible choisit celle qu'il désire. Cette Potion est utilisable une fois, et par un seul aventurier. Un aventurier qui trouve ou vole une Potion d'Invisibilité déjà utilisée n'en retire aucun bénéfice.



### POTION DE VIGUEUR

La Potion de Vigueur rétablit l'ENDURANCE d'un aventurier à son total de départ. Cette Potion est utilisable une fois, et par un seul aventurier. Un aventurier qui trouve ou vole une Potion de Vigueur déjà utilisée n'en retire aucun bénéfice.

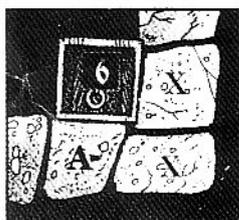
## Le Labyrinthe du Sorcier



La partie du plateau de jeu figurant ci-dessus représente le Labyrinthe menant à l'Antre du Sorcier. Les cartes Labyrinthe doivent être disposées dans chacune des six cases, faces cachées. Elles seront retournées, en suivant les règles du jeu : vous constaterez alors qu'il n'existe

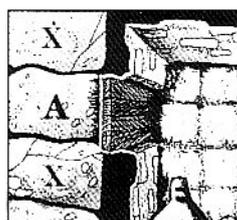
qu'une seule façon de les disposer, pour que les tunnels qui y sont représentés correspondent aux tunnels du plateau, selon les petits triangles dessinés sur l'exemple (voir paragraphe 16 du livre des règles).

### Passages secrets



Sur cet exemple, la case marquée d'un A est la seule case par laquelle un aventurier peut pénétrer dans le passage secret n°6 (elle est en effet la plus proche de l'anneau de fer). Les cartes marquées d'un X ne permettent pas d'accéder à ce passage (voir paragraphe 14.1 du livret des règles).

### Salles



Sur cet exemple, la case marquée d'un A est la seule case par laquelle un aventurier peut pénétrer dans la salle. Les cartes marquées d'un X ne permettent pas d'accéder à cette salle. Et n'oubliez pas que le déplacement en diagonale est interdit.

## La Feuille d'Aventure

### La Feuille d'Aventure

<b>HABILETE</b> Total de départ =	<b>ENDURANCE</b> Total de départ =	<b>CHANCE</b> Total de départ =
<b>EQUIPEMENT TRANSPORT</b>	<b>OR</b>	<b>BIJOUX</b>
	<b>POTIONS</b>	

CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE		
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =
Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =	Habileté = Endurance =

### LISTE DES CLEFS DU DEFI

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Le Sorcier  
de la Montagne  
de Feu

N'oubliez pas de remplir soigneusement les différentes cases de votre Feuille d'Aventure au fur et à mesure de vos différentes rencontres. **Attention** : la grille numérotée figurant en haut et à droite de la Feuille, vous servira à connaître immédiatement les clefs que vous

avez découvertes (en rayant les cases correspondant à leur numéro). Prenez soin de replier cette grille, en suivant les pointillés, pour ne pas attirer la curiosité de vos adversaires!