



Le Sorcier
de la Montagne
de Feu

© Tsj86

Règles indispensables pour découvrir le Trésor du Sorcier de la Montagne de feu

Vous êtes de 2 à 6 joueurs, âgés de 10 ans ou plus ?
Vous disposez de 2 heures ?

Alors, bienvenue dans l'univers du **Sorcier de la Montagne de Feu**.

Dans ce jeu, chaque joueur tient le rôle d'un aventurier fermement décidé à explorer le sinistre univers souterrain de Zagor, le sorcier maléfique, plus connu sous le nom de « **Sorcier de la Montagne de Feu** ».

Au plus profond de cet univers infesté de monstres et protégé par des pièges diaboliques, préparez-vous à vivre une aventure digne d'un héros de légende. Votre quête ? Survivre aux périls de la Montagne de Feu, afin de découvrir la combinaison secrète qui vous permettra d'ouvrir le coffre du Sorcier et de vous emparer de ses trésors.

Jeu de plateau destiné au plus large public, **Le Sorcier de la Montagne de Feu** s'inspire du premier livre-jeu publié par les Editions Gallimard Jeunesse, dans la collection « un livre dont VOUS êtes le héros ». De nombreuses règles de jeu sont communes au livre et au jeu de plateau. Toutefois, il n'est absolument pas indispensable de connaître le livre pour participer à une partie du « **Sorcier de la Montagne de Feu** ».

Le matériel de jeu

La boîte de jeu contient les accessoires suivants :

- * Un LIVRET DES REGLES DU JEU
- * Un PLATEAU DE JEU
Sur lequel figurent les sinistres salles que vous visiterez, ainsi que les tunnels s'enfonçant au plus profond de la Montagne de Feu.
- * 27 Cartes de RENCONTRE
Le verso de chacune de ces cartes représente un piège, une créature ou un personnage.
- * 6 cartes de RENCONTRE FIXEE
Portant au recto les noms de « Salles de jeu », « Garde-manger », « Caverne du dragon », « Le Sorcier », « Shylock le Prêteur d'argent » et « Fontaine de jouvence ».
- * 32 cartes de TRESOR
Le verso de chacune de ces cartes représente un trésor : or, provisions, objet magique particulier, clefs, etc.
- * 15 cartes CLEF DU DEFI qui se décomposent en :
 - 6 cartes « vierge »
 - 9 cartes numérotées de 1 à 9

- * 6 cartes de LABYRINTHE
Le verso de chacune de ces cartes représente une intersection possible entre les différentes branches du labyrinthe figurant sur le plateau.
 - * 1 carte TRESOR DU SORCIER
Le but de votre quête !
 - * 6 FIGURINES
Chacune représente un aventurier.
 - * 2 DES
 - * Un bloc de FEUILLES D'AVENTURE
- A signaler que les joueurs devront également se munir de crayons et de gommes.

Comment utiliser la règle du jeu

Pour commencer une partie du **Sorcier de la Montagne de Feu**, il n'est pas indispensable de lire l'intégralité du livret des règles du jeu. Si vous souhaitez débiter rapidement vous devez :

- 1) Lire les paragraphes composés en gras dans le livret des règles.
- 2) Lire l'exemple de jeu présenté à la fin du livret des règles.

La partie commencée, reportez-vous au chapitre des règles se rapportant à la situation particulière rencontrée : chaque paragraphe des règles est numéroté, afin de retrouver au plus vite la règle recherchée.

Enfin, dans la boîte figure un fascicule, décrivant de façon détaillée les pouvoirs de certaines cartes. Il est conseillé de toujours le garder à portée de la main, de façon à en disposer à tout moment en cours de jeu. Ces pages sont réunies sous le titre « TABLES DE REFERENCES ».

But du jeu

Chaque joueur tient le rôle d'un aventurier. Le premier aventurier qui atteint la chambre du trésor du Sorcier et parvient à ouvrir son coffre est déclaré vainqueur.

Le coffre du Sorcier s'ouvre au moyen d'une combinaison secrète de trois clefs. Chaque aventurier doit explorer les salles et les tunnels de la Montagne de Feu afin de découvrir cette combinaison et d'obtenir les clefs correspondantes.

1. Mise en place du matériel de jeu

Disposez le plateau de jeu et constituez quatre piles de cartes (recto visible) : cartes « TRESOR », cartes « RENCONTRE », cartes « CLEF DU DEFI » et cartes « LABYRINTHE ». Les six cartes restantes représentant chacune un nouveau personnage forment une cinquième pile : la pile des cartes de « RENCONTRE FIXEE ».

Placez maintenant les cartes sur le plateau de jeu selon les instructions suivantes :

1.1 Prenez la pile des cartes TRESOR. Après les avoir battues, vous les placez sur le plateau de jeu, recto visible, à raison d'une carte par salle. L'ancre du sorcier, la salle du trésor ainsi que le labyrinthe ne reçoivent pas de cartes TRESOR.

1.2 Prenez la pile des cartes de RENCONTRE FIXEE. Placez chacune des six cartes, recto visible, sur la salle correspondante du plateau de jeu. Les salles de RENCONTRE FIXEE sont décrites dans les TABLES DE REFERENCES des règles du jeu.

Prenez la pile des cartes RENCONTRE. Battez ces cartes, puis placez-les sur le plateau de jeu, recto visible, à raison d'une carte sur chaque carte TRESOR non recouverte par une carte de RENCONTRE FIXEE.

1.3 Placez le coffre du Sorcier dans la chambre du trésor.

1.4 Prenez la pile des cartes CLEF DU DEFI. Retirez de cette pile les six cartes portant la mention « vierge » au verso. Distribuez une carte CLEF DU DEFI vierge à chacun des joueurs. S'il y a moins de six joueurs, les cartes vierges restantes sont replacées dans la boîte de jeu.

1.5 Prenez les neuf dernières cartes CLEF DU DEFI. Battez-les, recto visible, puis placez trois cartes CLEF DU DEFI dans la chambre du trésor, sous le coffre du Sorcier, en prenant garde à ce qu'aucun des joueurs ne puisse les distinguer. Distribuez les cartes restantes aux joueurs, de façon égale. S'il y a plus de 3 joueurs les cartes restantes sont données au(x) joueur(s) ayant le plus faible total d'HABILETE.

1.6 Prenez la pile des cartes LABYRINTHE. Battez les cartes, puis placez-les, recto visible, afin de recouvrir les six espaces vides du labyrinthe, sur le plateau de jeu.

1.7 Chaque joueur choisit une figurine et la place devant l'entrée de la Montagne de Feu.

2. Créez votre aventurier

2.1 Chaque joueur reçoit une Feuille d'Aventure. Chacun d'entre eux devra se munir d'un crayon et d'une gomme, pour inscrire d'abord les totaux obtenus par son aventurier avant le début de la partie, puis pour noter leurs modifications en cours de jeu.

2.2 Chaque joueur crée son aventurier en lançant les dés, puis en reportant les résultats obtenus sur sa Feuille d'Aventure. Plus les résultats sont élevés, plus l'aventurier a de chances de gagner la partie. Mais attention ! Le Sorcier de la Montagne de Feu est aussi un jeu d'alliance. Ainsi, deux joueurs malchanceux lors des lancers de dés peuvent s'unir pour affronter un aventurier plus favorisé qu'eux.

2.3 HABILETE : chaque joueur tire lance un dé pour déterminer le total d'HABILETE de son aventurier. Un résultat de 1 ou 2 donne un total d'HABILETE de 9. Un résultat de 3 ou 4 donne un total de 10. Un résultat de 5 ou 6 donne un total de 11. Le total d'HABILETE est noté dans la case HABILETE de la Feuille d'Aventure, sous le total de départ.

2.4 ENDURANCE : chaque joueur lance deux dés et ajoute 12 au résultat obtenu pour déterminer son total d'ENDURANCE. Le total d'ENDURANCE est noté dans la case ENDURANCE de la Feuille d'Aventure, sous le total de départ.

2.5 CHANCE : chaque joueur lance un dé et ajoute 6 au résultat obtenu pour déterminer son total de CHANCE. Le total de CHANCE est noté, dans la case CHANCE de la Feuille d'Aventure, sous le total de départ.

2.6 Quels que soient les bonus obtenus en cours de jeu, les totaux d'ENDURANCE et de CHANCE d'un aventurier ne peuvent jamais dépasser leur total de départ obtenu lors de sa création.

2.7 Le total d'HABILETE d'un aventurier mesure son expérience de combattant et sa compétence au maniement de l'épée. Utilisée lors d'un combat, une épée magique augmente l'habileté d'un aventurier. Mais attention ! Un aventurier ne peut utiliser plus d'une arme à la fois. Ainsi, s'il possède deux épées magiques, il lui est interdit d'additionner les bonus d'HABILETE des deux armes.

2.8 Le total d'ENDURANCE d'un aventurier mesure sa volonté de survivre, ses capacités physiques, sa détermination et son état de santé. Ce total varie constamment en cours de jeu, en fonction des blessures reçues lors des combats, des provisions consommées, etc. Un aventurier meurt lorsqu'il perd la totalité de ses points d'ENDURANCE (voir paragraphe 17). Consommer des provisions permet de récupérer des points d'ENDURANCE (voir paragraphe 4).

2.9 Le total de CHANCE d'un aventurier mesure combien il est naturellement Chanceux ou Malchanceux. En cours de jeu, face à certains événements, il sera fréquemment demandé à un aventurier de lancer les dés afin de *Tenter sa Chance* (voir paragraphe 3). Le résultat d'un *Tentez votre Chance* détermine l'issue de l'événement.

Enfin, en quatrième page du fascicule intitulé « TABLES DE REFERENCES » figurent d'importants renseignements concernant la *Feuille d'Aventure*.

2.10 Chaque aventurier dispose, au départ de l'aventure, de l'équipement suivant :

* **Une épée.** Elle permet à un aventurier de combattre les créatures de la Montagne de Feu et les autres aventuriers. Un aventurier possède au maximum deux épées, et ne peut en utiliser qu'une à la fois. L'épée n'intervient pas dans le décompte des objets

transportés (voir « le sac à dos », ci-dessous). Il est impossible à un aventurier de se séparer de son épée fétiche.

* **Un sac à dos.** Un aventurier ne peut transporter que six objets dans son sac à dos (c'est-à-dire six cartes TRESOR). S'il obtient une septième carte TRESOR, le joueur doit obligatoirement abandonner une, sur la case du plateau de jeu où se trouve la figurine de son aventurier. L'or et les provisions n'interviennent pas dans le décompte des objets emportés dans le sac à dos d'un aventurier.

* **Une lanterne.** Elle permet d'éclairer un aventurier lorsqu'il emprunte un passage secret. La perte de la lanterne rend plus difficile la progression d'un aventurier dans les passages secrets.

* **Des provisions. Chaque aventurier commence la partie avec 3 Provisions.** Manger des Provisions permet à un aventurier affaibli de récupérer des points d'ENDURANCE. Il est possible de trouver de nouvelles Provisions lors de l'exploration de la Montagne de Feu.

Chaque joueur doit noter l'équipement de son aventurier sur sa Feuille d'Aventure.

2.11 **Provisions supplémentaires et Pièces d'Or.** Un aventurier emporte un nombre de Provisions et/ou de Pièces d'Or supplémentaires en fonction de son total de départ d'HABILETE. Retrancher le total d'HABILETE de votre aventurier à 12 pour obtenir ce nombre.

2.12 **Exemple :** un total de départ d'HABILETE de 9 accorde 3 Provisions et/ou Pièces d'Or supplémentaires. Le joueur décide de la répartition de ces 3 points entre Provisions et Pièces d'Or (par exemple : 1 Provision et 2 Pièces d'Or). Attention ! Pour un joueur débutant, les Provisions sont généralement plus utiles que les Pièces d'Or. La meilleure tactique consiste donc à trouver une bonne combinaison entre Or et Provisions.

2.13 Chaque joueur peut donner un nom à son aventurier, et choisir son sexe.

3. Tentez votre Chance

3.1 **En cours de jeu, il est fréquemment demandé à un aventurier de Tenter sa Chance (par exemple, lorsqu'il dévoile certaines cartes RENCONTRE). Dans ce cas, le joueur doit lancer les dés et comparer le total de CHANCE qui est alors le sien au résultat obtenu.**

* Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à ce total de CHANCE, l'aventurier est Chanceux.

* Si le résultat obtenu est supérieur au total de CHANCE, l'aventurier est Malchanceux.

* Les conséquences sont immédiatement appliquées.

3.2 **Qu'il soit Chanceux ou Malchanceux, un aventurier perd 1 point de CHANCE chaque fois qu'il devra Tenter sa Chance.** Ainsi, le risque pris par les aventuriers augmente-t-il au fur et à mesure des lancers de dés successifs. Néanmoins, on peut regagner des points de CHANCE en éliminant des monstres (voir paragraphe 9.5), et en buvant la Potion de Bonne Fortune (une des cartes TRESOR).

4. Provisions

S'il perd la totalité de ses points d'ENDURANCE, un aventurier meurt (voir paragraphe 17). Pour éviter la mort de son aventurier, un joueur doit suivre de très près l'évolution de son total d'ENDURANCE, et faire preuve d'une grande prudence lorsque ce total s'approche du 0 fatidique.

4.1 **Un aventurier regagne des points d'ENDURANCE en consommant ses Provisions ;** qu'il s'agisse des Provisions acquises lors de la création de l'aventurier, ou des Provisions obtenues en cours de jeu. Un aventurier doit alors respecter les conditions suivantes :

* Il ne doit pas être engagé dans un combat, ou impliqué dans une situation qui puisse aboutir à un combat, par exemple lorsqu'il vient de pénétrer dans une salle, ce qui l'oblige à tirer une carte RENCONTRE.

* Il ne doit pas avoir consommé de Provisions lors du tour de jeu précédent.

* Il n'a rien à accomplir pendant le tour de jeu.

4.2 **Consommer une Provision augmente le total d'ENDURANCE d'un aventurier de 4 points.**

Attention ! L'ENDURANCE de l'aventurier ne peut en aucun cas dépasser le total de départ (voir paragraphe 2.6).

4.3 **Le joueur tient compte des Provisions consommées par son aventurier. Il doit, à chaque nouvelle Provision consommée, rayer une unité dans la case de la Feuille d'Aventure prévue à cet effet.**

5. Le début de partie

5.1 **Le jeu commence à l'entrée de la Montagne de Feu. L'aventurier possédant le total d'HABILETE le plus faible commence la partie** (le hasard départage les éventuels cas d'égalité : en lançant un dé. Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat commence). A partir du premier joueur, le jeu suit le sens des aiguilles d'une montre.

5.2 Aucun combat entre aventuriers n'est autorisé avant que chacun d'eux ne soit entré et ressorti d'au moins une salle.

6. Sommaire du jeu

6.1 Partant de l'entrée, le premier joueur lance un dé et déplace la figurine de son aventurier dans les tunnels de la Montagne de Feu. Le joueur est libre de prendre la direction de son choix (voir paragraphe 7), et il déplace sa figurine d'un nombre de cases correspondant au résultat du lancer de dé. Si un aventurier se retrouve alors dans un tunnel, sur une case vide de tout occupant, c'est au joueur suivant de lancer le dé pour déplacer son aventurier.

6.2 Dès l'entrée de son aventurier dans une salle, le joueur procède de la façon suivante :

- Si une carte RENCONTRE se trouve dans la salle, il la retourne. La rencontre se déroule alors en tenant compte des renseignements portés sur la carte elle-même et des éventuelles indications fournies dans les TABLES DE REFERENCES.
- Lorsque la salle ne comporte pas de carte RENCONTRE, ou en cas de victoire de l'aventurier lors d'un combat livré en suivant les indications d'une carte RENCONTRE, ou encore dans certains cas précisés dans les TABLES DE REFERENCES, le joueur peut prendre la carte TRESOR de la salle. Cela fait, le joueur suivant entame son tour de jeu.

6.3 A l'issue de son déplacement, si un aventurier arrive sur une case occupée par un autre aventurier, cela donne le choix suivant aux deux joueurs concernés : combattre, échanger des informations ou ignorer la présence de l'adversaire.

6.4 En cours de jeu, les aventuriers ont de nombreuses occasions de lancer des Clefs du Défi, afin de découvrir la combinaison secrète qui permet d'ouvrir le coffre du sorcier (voir paragraphe 12). Pour y parvenir, et gagner la partie, il ne suffit pas de connaître la combinaison des trois clefs qui ouvrent le coffre. Il est également indispensable de les posséder et de les déposer sur le coffre du trésor. Les clefs se trouvent dans les salles (cartes TRESOR) ou peuvent être dérobées aux autres aventuriers.

7. Le déplacement

7.1 Pour déplacer son aventurier, chaque joueur lance un dé. Le résultat obtenu indique le nombre de cases pouvant être franchies par l'aventurier lors de son déplacement. Le déplacement s'effectue en avant, en arrière et sur les côtés. Il est interdit de déplacer un aventurier en diagonale.

7.2 Un dé peut être « cassé », ou il peut terminer sa course hors du plateau de jeu. Dans ces deux cas, le joueur le lance à nouveau.

7.3 Si un joueur obtient 1 en lançant le dé pour se déplacer, il peut tenter une Clef du Défi (voir paragraphe 12).

7.4 A l'exception du mouvement en diagonale, un joueur peut déplacer son aventurier dans toute direction. Cette règle s'applique surtout lorsqu'il arrive à une bifurcation.

7.5 Pour pénétrer dans une salle (voir page 4 du fascicule intitulé « TABLES DE REFERENCES »), ou en sortir, un aventurier doit nécessairement franchir une porte ! **Lorsqu'il pénètre dans une salle, un aventurier doit s'y arrêter. Ce qui signifie que tous les points restants, qui pourraient lui permettre d'en ressortir aussitôt, sont annulés.** Il est donc impossible à un aventurier de se contenter de traverser une salle, même si cette dernière est vide (exception : voir 10.4).

7.6 Un aventurier peut mettre fin à son déplacement dans un tunnel, lorsqu'il atteint une case occupée par un autre aventurier, ou par un trésor abandonné.

- La case est occupée par un autre aventurier. Dans ce cas, les deux aventuriers peuvent combattre ou marchander.
- La case est occupée par une carte TRESOR. Dans ce cas, le joueur peut s'en emparer. S'il préfère poursuivre son déplacement, l'aventurier ignore tout simplement son adversaire, ou la carte TRESOR présente sur la case.

7.7 Lorsque le déplacement d'un aventurier se termine dans une salle, le joueur doit se saisir de la carte RENCONTRE qui peut s'y trouver, la dévoiler aux autres joueurs en la retournant, puis jouer la rencontre. La rencontre terminée, le joueur peut prendre la carte TRESOR de la salle. Si la rencontre avait déjà été faite (par exemple, un monstre a été combattu et tué par un autre aventurier), le joueur peut prendre une des cartes TRESOR présentes dans la salle.

Les TABLES DE REFERENCES détaillent le pouvoir particulier des trésors et de certains monstres découverts dans les salles. (La seule exception à cette règle concerne les salles de RENCONTRE FIXEE. Un aventurier aboutissant dans une salle de RENCONTRE FIXEE y trouvera toujours son « occupant » ; par exemple le dragon dans la caverne du dragon ou le Sorcier dans l'ancre du Sorcier.)
Lorsqu'une salle est totalement vide, un aventurier reste inactif. Il pourra quitter cette salle lors de son prochain tour de jeu.

7.8 Un aventurier peut entrer dans une salle de RENCONTRE FIXEE, à condition qu'aucun autre aventurier n'y soit présent.

7.9 Lorsqu'un aventurier traverse la rivière, emprunte un passage secret ou pénètre dans le labyrinthe, des règles spéciales de déplacement sont appliquées (voir paragraphes 14, 15 et 16).

8. Rencontres et trésors

8.1 Un joueur prend une carte TRESOR sur le plateau de jeu. Dans ce cas, cette carte TRESOR reste le secret du joueur. La carte sera dévoilée aux autres joueurs, lors de son utilisation, en cours de jeu.

8.2 Les cartes représentant Pièces d'Or et Provisions constituent une exception à la règle 8.1. Un joueur découvrant une carte de ce genre doit impérativement le révéler aux autres joueurs. Il note alors les Pièces d'Or ou Provisions gagnées, sur sa Feuille d'Aventure. La carte est ensuite définitivement retirée du jeu.

9. Les combats

9.1 Un combat s'engage dans les cas suivants :

- Une carte RENCONTRE révèle la présence d'un monstre.
- Deux aventuriers se trouvent sur une même case et décident de s'affronter.

9.2 Dans le cas d'un combat contre un monstre, on désigne un joueur ne participant pas au combat pour tenir le rôle du monstre, l'autre joueur combattant pour son aventurier. Dans le cas d'un combat opposant deux joueurs, chacun d'eux combat pour son aventurier. Le ou les aventuriers participant au combat enregistre(nt) son déroulement sur leur Feuille d'Aventure.

9.3 Un combat se compose d'une succession d'Assauts. Chaque Assaut se déroule de la façon suivante :

- a) Le monstre lance deux dés. Le joueur qui tient son rôle ajoute le total d'HABILETE du monstre au résultat obtenu, et annonce le résultat final.
- b) L'aventurier lance deux dés. Il ajoute son total d'HABILETE au résultat obtenu et annonce son résultat final.
- c) Le combattant obtenant le total le plus élevé remporte l'Assaut et blesse son adversaire. Le perdant retranche alors 2 points de son total d'ENDURANCE. Cette perte est notée sur la Feuille d'Aventure.
- d) Si les combattants obtiennent un même total, ils engagent un nouvel Assaut.

* Dans le cas d'un combat entre deux aventuriers, la procédure de combat reste inchangée. Il suffit de remplacer le monstre mentionné en (a) par le second aventurier.

* Les Assauts se succèdent ainsi jusqu'à la fin du combat ; soit l'un des deux cas énoncés ci-dessous :
 – L'un des deux combattants perd la totalité de ses points d'ENDURANCE. Le combat prend alors fin avec sa mort (voir paragraphe 17).
 – Un aventurier prend la Fuite (voir paragraphe 10). Les monstres ne peuvent pas s'enfuir.

9.4 Un monstre tué est définitivement retiré du plateau de jeu. Si l'aventurier prend la Fuite avant d'avoir tué le monstre, la carte de RENCONTRE est reposée, illustration cachée, dans sa salle. Le monstre aura retrouvé la totalité de ses points d'HABILETE et d'ENDURANCE lorsqu'un aventurier entrera à nouveau dans la salle.

9.5 Tuer un monstre fait gagner un point de CHANCE à un aventurier. Mais attention ! Le total de CHANCE d'un aventurier ne peut jamais dépasser le total de départ (toute allocation supplémentaire de CHANCE est perdue).

9.6 Le monstre tué, l'aventurier peut prendre la carte TRESOR de la salle où s'est déroulé le combat.

9.7 Règle facultative : vous pouvez décider, avant le début d'une partie, d'appliquer la règle suivante : tirer un double six au cours d'un combat inflige une perte de 4 points d'ENDURANCE au perdant de l'Assaut.

10. La Fuite

10.1 Lors d'un combat, un aventurier peut décider de prendre la Fuite, à condition d'avoir livré au moins un Assaut contre son adversaire. Cette règle s'applique aussi bien lors d'un combat contre un monstre qu'à l'occasion d'un combat contre un autre aventurier. Le joueur doit annoncer la Fuite de son aventurier avant l'engagement d'un nouvel Assaut.

10.2 Une tentative de Fuite est toujours couronnée de succès. **Lorsque son aventurier prend la Fuite, le joueur lance un dé et consulte la table de Fuite, sur le plateau de jeu. Le résultat obtenu indique les pénalités subies par l'aventurier** (car on ne s'enfuit jamais impunément).

10.3 Fuir face à une créature lors d'un combat dans une salle oblige le joueur à déplacer la figurine de son aventurier. La figurine est alors placée à l'extérieur de la salle, sur la case se trouvant devant la porte par laquelle il était entré. Lors de son prochain tour de jeu, le joueur devra éloigner son aventurier de la salle qu'il vient de fuir (ce qu'il advient de la créature ? Voir le dernier paragraphe de la règle 9.3).

10.4 Fuir face à un autre aventurier oblige le joueur à déplacer sa figurine de quatre cases. Quelle que soit la direction choisie, le déplacement doit éloigner l'aventurier en Fuite de celle de son adversaire. Si un aventurier traverse une salle vide lors de sa Fuite, le joueur la compte pour une case. Entrer dans une salle occupée par une carte RENCONTRE stoppe la Fuite de l'aventurier. Dans ce cas, la rencontre sera jouée lors de son prochain tour de jeu. Un aventurier en Fuite n'est pas autorisé à utiliser un passage secret.

10.5 La Fuite d'un aventurier lors d'un combat entre deux aventuriers permet au vainqueur de réclamer à son adversaire, selon son choix :

- Toutes les cartes TRESOR représentant des clefs (à ne pas confondre avec les cartes CLEF DU DEFI).
- Une des cartes TRESOR du joueur ayant pris la Fuite. S'il connaît les cartes TRESOR détenues par le perdant, il peut en nommer une et la réclamer. Sinon, il tire une carte au hasard.

Quel que soit son choix, le vainqueur peut également prendre la lanterne du perdant.

11. Les Clefs

11.1 S'il veut être en mesure de gagner la partie, un joueur doit découvrir le numéro de chacune des trois cartes CLEF DU DEFI cachées sous le coffre du sorcier. **La découverte des clefs détenues par les autres joueurs permet de déduire quels sont les numéros des clefs cachées sous le coffre du Sorcier.**

11.2 Chaque joueur doit rassembler le maximum de clefs : « trousseau de clef », « passe-partout du squelette » (cartes TRESOR) CLEF DU DEFI. Chaque trousseau de clefs comporte trois clefs numérotées. Un passe-partout du squelette remplace n'importe quelle clef numérotée.

Ainsi, chaque aventurier doit réaliser un double objectif :

- * Rassembler un maximum de cartes clefs (cartes TRESOR).
- * Découvrir quels sont les numéros des trois clefs permettant l'ouverture du coffre du Sorcier.

11.3 Il serait tout à fait exceptionnel qu'un trousseau de clefs puisse ouvrir le coffre du Sorcier ! Raison pour laquelle l'aventurier doit se procurer le plus grand nombre de clefs possible ou, à défaut, de détenir des passe-partout du squelette, en remplacement des clefs numérotées.

12. La Clef du Défi

12.1 **Obtenir 1 lors du lancer de dé de déplacement, permet de tenter une Clef du Défi.** Cette action ne modifie en rien le droit du joueur à déplacer son aventurier d'une case.

12.2 **Lorsqu'il lance une Clef du Défi, le joueur annonce, à haute voix, le numéro d'une clef qu'il pense être l'une des trois clefs cachées sous le trésor du sorcier. Par exemple : « je pense que la clef numéro 5 se trouve sous le trésor du sorcier ».**

12.3 **Lorsqu'un joueur lance une Clef du Défi, et annonce un numéro de clef, tous les autres joueurs doivent consulter les cartes CLEF DU DEFI en leur possession ; quelle que soit la position de leur aventurier sur le plateau de jeu. Procédez ensuite selon les indications suivantes :**

- * **Si un joueur possède le numéro de clef annoncé, il doit placer la carte devant lui, face cachée, ainsi que ses cartes CLEF DU DEFI marquées « vierge ».**
- * **Si un joueur ne possède pas le numéro de clef annoncé, il doit placer ses cartes CLEF DU DEFI marquées « vierge » devant lui, faces cachées.**
- * **Le joueur qui lance la Clef du Défi peut alors prendre connaissance, secrètement, des cartes CLEF DU DEFI étalées par les autres joueurs.** En procédant ainsi, le joueur obtient des informations nécessaires à la découverte des clefs permettant l'ouverture du coffre du Sorcier. Par exemple, si une des cartes correspond au nombre annoncé (dans le cas cité, 5), le joueur sait que ce chiffre ne permet pas d'ouvrir le coffre du Sorcier. Une fois les cartes consultées, le lanceur du défi les rend à leurs propriétaires respectifs.

12.4 A condition de prendre note du paragraphe 12.5, les joueurs peuvent se menacer, tenter de se corrompre ou même négocier afin d'obtenir des informations sur les cartes CLEF DU DEFI qu'ils possèdent. Certains objets magiques ou sorts permettent également de consulter les cartes CLEF DU DEFI d'un autre joueur.

12.5 Echanger des biens ou des trésors, communiquer des informations ou contracter une alliance sont autant de possibilités offertes aux joueurs lors d'une partie du Sorcier de la Montagne de Feu. Une condition doit toutefois être respectée : les figurines des joueurs concernés par l'une ou l'autre de ces actions doivent impérativement se trouver sur la même case ou dans la même salle du plateau de jeu. Les joueurs sont autorisés à se parler en cours de jeu, afin d'organiser de telles rencontres. Cependant, soyez prudent ! Une réunion organisée avec un joueur plus fort peut lui fournir une excellente occasion de vous trahir.

13. Le coffre du Sorcier

13.1 **Lorsqu'un aventurier pénètre dans la chambre du trésor, il peut lancer une Clef du Défi, selon les règles précisées dans le paragraphe 12. Une seule condition supplémentaire est imposée au lanceur du défi : annoncer uniquement des numéros de clefs en sa possession (cartes TRESOR).** Le lanceur du défi doit présenter ses cartes aux autres joueurs, en les révélant,

lors de son annonce. Les autres joueurs se conforment aux règles énoncées dans le paragraphe 12.

13.2 **Lorsqu'un joueur lance une Clef du Défi, suivez l'instruction suivante : si une ou plusieurs des clefs annoncées sont fausses, le lanceur du défi doit en indiquer le nombre. Puis il place la figurine de son aventurier sur la rive sud de la rivière.** Son tour de jeu prend fin sur cette action.

13.3 **Exemple :** Un joueur pense être en possession des clefs qui permettent d'ouvrir le coffre du sorcier. Il annonce, à haute voix, tout en retournant ses cartes clefs : « je pense que les clefs 1, 8 et 9 ouvrent le coffre du Sorcier ». Hélas, dans notre exemple, un des autres joueurs possède la carte CLEF DU DEFI portant le numéro 8. L'aventurier doit alors retourner sur la rive sud de la rivière.

13.4 **Le lanceur du défi consulte les cartes des autres joueurs. Si toutes les cartes sont des cartes CLEF DU DEFI vierges, le joueur gagne la partie.** Les trois cartes de la chambre du trésor sont dévoilées pour confirmer la victoire du joueur.

13.5 **Lors de la tentative d'une Clef du Défi, les cartes CLEF DU DEFI vierges servent à dissimuler aux yeux des joueurs des informations réservées au lanceur du défi. Lui seul est en mesure de savoir si les cartes clefs présentées (cartes TRESOR) sont numérotées ou vierges.**

14. Passages secrets

14.1 Le plateau de jeu sépare les passages secrets en deux réseaux ; un de chaque côté de la rivière. Les entrées des passages secrets sont numérotées et différenciées par des couleurs (noir sur la rive sud de la rivière, et rouge sur la rive nord). Pour emprunter un passage secret, un aventurier doit passer par la case de couloir située à proximité de l'anneau de fer (illustré sur le plateau de jeu). Voir en page 4 du fascicule TABLES DE REFERENCES. Cet anneau de fer marque l'entrée du passage secret. Pour quitter un passage secret, un aventurier doit également sortir par la case de couloir située à proximité de l'anneau de fer. **Parvenir sur une case de passage secret met fin au tour de jeu d'un joueur. Au tour suivant, le joueur déplacera son aventurier vers l'une des entrées d'un passage secret du même réseau (c'est-à-dire de même couleur). Une fois la figurine placée sur sa case d'arrivée, le joueur lance normalement son dé pour se déplacer.**

14.2 Un aventurier utilise sa lanterne pour s'éclairer dans les passages secrets. S'il perd sa lanterne, ou si un autre joueur la lui a subtilisée, l'aventurier progresse à l'aveuglette dans ce passage. Dans ce cas, il lance un dé. Le résultat obtenu indique le numéro du passage secret par lequel le joueur réapparaît, dans le même réseau. Ainsi, un aventurier sans lanterne peut-il quitter le réseau de passages secrets par là même où il y est entré !

14.3 **Lorsqu'il perd sa lanterne (voir le paragraphe 10.5 : la Fuite), le joueur doit la rayer de sa Feuille d'Aventure. L'unique façon de récupérer une lanterne perdue est... d'en dérober une à un autre joueur (voir 10.5 et 17.2).**

14.4 Les combats sont interdits sur les cases de passage secret. D'autres activités, comme le commerce, y sont en revanche autorisées.

15. La rivière

15.1 Un aventurier essayant de traverser la rivière a trois choix possibles : payer trois Pièces d'Or pour utiliser le bac, traverser en barque à l'aide d'une perche ou tenter de franchir le pont branlant. Ces choix sont décrits dans le cadre RIVIERE, sur le côté gauche du plateau de jeu. La chute d'un aventurier dans la rivière entraîne un combat contre un crocodile. Si le crocodile meurt lors du combat, un autre crocodile prend sa place pour affronter le prochain candidat à la traversée.

15.2 Si un aventurier tombe dans la rivière et tue un crocodile, sa figurine est aussitôt remplacée sur la rive sud de la rivière ; c'est-à-dire sur la rive la plus proche de l'entrée de la Montagne de Feu.

15.3 La procédure est identique pour traverser la rivière, quelle que soit la rive de départ de votre aventurier.

16. Le Labyrinthe

16.1 Au-delà de la Caverne du dragon se trouve le labyrinthe. Il existe un moyen sûr pour traverser sans encombre le labyrinthe. Il suffit de suivre le plus long chemin. Mais, s'il le préfère, un joueur peut se risquer dans un chemin plus rapide, mais plus redoutable également. Un chemin qui ne sera jamais le même, d'une partie à une autre.

La disposition des cartes LABYRINTHE avant le début de la partie est en effet aléatoire. C'est ainsi que le labyrinthe variera d'une partie à l'autre, en fonction des positions respectives des cartes LABYRINTHE.

16.2 Pour examiner une carte LABYRINTHE, un aventurier doit atteindre la case la plus proche d'une case «labyrinthe». Parvenir sur une case adjacente à une case labyrinthe met fin au tour de jeu d'un joueur (tout point permettant alors un déplacement supplémentaire étant annulé). Au tour de jeu suivant, le joueur retourne la carte LABYRINTHE. La position de la carte révèle si la partie du labyrinthe dans laquelle il se trouve est effectivement un raccourci ou un cul-de-sac (les cartes de LABYRINTHE ne permettant qu'une seule manière de traverser. Voir le schéma du labyrinthe du Sorcier de la Montagne de Feu à la fin du fascicule TABLES DE REFERENCES).

★ Si la carte LABYRINTHE permet un raccourci, l'aventurier peut alors se déplacer dans le labyrinthe.

★ Si la carte LABYRINTHE révèle un cul-de-sac, le joueur doit passer un tour de jeu, avant de prendre une autre direction.

16.3 Dès lors qu'un aventurier aura retourné une carte LABYRINTHE, les joueurs pourront s'entendre pour la cacher de nouveau. Ce qui les obligera à se souvenir des possibilités offertes par les différentes cartes LABYRINTHE dont ils auront eu connaissance.

17. La mort

17.1 Un aventurier meurt lorsque son total d'ENDURANCE est réduit à 0. Toutes les cartes de l'aventurier mort, à l'exception des cartes CLEF DU DEFI, sont placées sur le plateau de jeu, au lieu même où il est mort. Les trésors d'un aventurier mort sont considérés comme perdus. Seul le même joueur pourra, avec un nouvel aventurier, prendre ces trésors, à condition de revenir sur la case fatale (voir 17.3 : le retour dans le jeu).

17.2 Si la mort d'un aventurier est le résultat d'un combat contre un autre aventurier, le vainqueur peut s'approprier toutes les cartes TRESOR de sa victime, son or, ses Provisions et sa lanterne. Le vainqueur conserve les cartes de son choix. Les cartes rejetées sont placées sur le plateau de jeu, sur la case où l'aventurier a trouvé la mort. Ces cartes pourront être ramassées par tout aventurier s'arrêtant sur cette case. Attention ! N'oubliez pas qu'un joueur ne peut posséder, au maximum, que six cartes TRESOR.

17.3 Un joueur dont l'aventurier meurt en cours de jeu peut créer un autre personnage, puis repartir dans le jeu, depuis l'entrée de la Montagne de Feu.

Toutes les cartes CLEF DU DEFI détenues par l'aventurier originel sont transférées au nouvel aventurier.

Exemple de jeu

★ Nathalie, qui a donné à sa figurine le nom de «La Rafale», a obtenu une HABILETE de 9 et une ENDURANCE de 20. Son HABILETE est plus faible que celle de tous les joueurs présents. C'est donc à elle que revient l'honneur de commencer la partie. Elle lance un dé et obtient le chiffre 6. Ce résultat lui permet de déplacer sa figurine de 6 cases. La Rafale choisit de suivre le couloir à main gauche, depuis l'entrée de la Montagne de Feu. Ce déplacement de six cases l'amène à un carrefour. Son premier tour de jeu prend fin sur cette action.

★ Au tour de jeu suivant, Nathalie lance le dé et obtient 4. Elle déplace sa figurine de 2 cases, dans le tunnel, en direction du nord. Puis elle décide ensuite de franchir une case supplémentaire pour entrer dans une salle, par une porte située dans le mur gauche de ce même tunnel. Pénétrer dans la salle met fin à son déplacement. Elle doit maintenant prendre la carte RENCONTRE de la salle. Nathalie retourne cette carte sur le plateau de jeu. La carte représente un redoutable rat-garou, un monstre mi-humain, mi-animal (HABILETE 8, ENDURANCE 9). Le combat s'engage aussitôt entre La Rafale et son ignoble adversaire. Ce combat se déroule de la manière suivante :

- *Assaut n° 1* : un autre joueur, Raymond surnommé «La Flèche», a accepté de tenir le rôle du monstre. Il lance 2 dés, et obtient un total de 6. Nathalie lance également 2 dés et obtient un total de 10. Chaque combattant ajoute son total d'HABILETE au résultat obtenu. Le total le plus élevé remporte l'Assaut. Dans notre exemple, Nathalie a gagné, avec un total de 19 (10 + 9), contre un total de 14 (6 + 8) pour le rat-garou. 2 points sont déduits de l'ENDURANCE du monstre, ramenant son total de 7 à 5 points (7 - 2).

- *Assaut n° 2* : le rat-garou obtient 11 et ajoute ses 8 points d'HABILETE. Son résultat final est donc de 19. Nathalie, quant à elle, obtient 4, auxquels elle ajoute ses 9 points d'HABILETE. Ce qui lui donne un total de 13. Le rat-garou remporte l'Assaut. Nathalie a été blessée, et perd 2 points d'ENDURANCE. Son total d'ENDURANCE est ramené à 18 points (20 - 2).

- *Assaut n° 3* : le rat-garou obtient 9 aux dés (total 17). Nathalie obtient 6 (total 15). Le rat-garou gagne. La Rafale perd 2 nouveaux points d'ENDURANCE. Son total passe de 18 à 16. Nathalie se demande alors s'il ne serait pas préférable de prendre la Fuite, afin d'éviter un véritable désastre.

- *Assaut n° 4* : Nathalie a finalement décidé de continuer le combat. Le rat-garou obtient 7 aux dés (total 15), elle obtient 6 (total 15). Les totaux sont égaux. Chacun des deux combattants est donc parvenu à parer le coup porté par son adversaire. Personne n'est blessé au cours de cet Assaut.

- *Assaut n° 5* : le rat-garou obtient 6 (total 14). Nathalie obtient 9 (total 18). La Rafale remporte l'Assaut et le monstre perd 2 points d'ENDURANCE dont le total est ramené à 3 points (5 - 2).

- *Assaut n° 6 et 7* : Nathalie est vainqueur de ces deux Assauts. L'Assaut n° 6 réduit l'ENDURANCE du rat-garou à 1 point et l'Assaut n° 7 tue le monstre. La Rafale vient de tuer le rat-garou, ayant elle-même perdu 4 points d'ENDURANCE. La carte du rat-garou est éliminée du jeu et Nathalie peut se saisir de la carte TRESOR présente dans la salle où s'est déroulé le combat.

Cette carte TRESOR représente 5 Pièces d'Or. Nathalie annonce sa découverte aux autres joueurs, élimine la carte du jeu et ajoute, sur sa Feuille d'Aventure, les 5 Pièces d'Or à ses Pièces déjà existantes (seules les cartes TRESOR d'Or et de Provisions doivent ainsi être dévoilées aux adversaires, avant d'être éliminées du jeu). Le second tour de jeu de Nathalie est terminé.

* A son troisième tour de jeu, Nathalie obtient 1. Il lui est donc permis de lancer une Clef du Défi pour l'aider à découvrir quelles sont les clefs qui ouvrent le coffre du Sorcier. Elle annonce à haute voix : «Je choisis la combinaison 3, 1, 5». Les autres joueurs trient alors leurs cartes CLEF DU DEFI pour les lui montrer. Elle les prend l'une après l'autre et découvre trois cartes «vierge», et une clef. Nathalie vient d'apprendre que le coffre du Sorcier ne s'ouvre pas en utilisant la clef 3. Elle rend les cartes aux joueurs, puis déplace sa figurine «La Rafale» d'une case, franchissant la porte de la salle pour pénétrer dans le tunnel. Son tour de jeu est terminé.

* Au tour de jeu suivant, Nathalie obtient 4 en lançant le dé. Elle progresse dans le tunnel, tourne à gauche, et pénètre dans une salle. Elle prend alors la carte RENCONTRE qui s'y trouve. Voilà La Rafale confrontée au Mendiant affamé ! Sans perdre une seconde, Nathalie consulte les TABLES DE REFERENCES pour connaître la suite des événements. La lecture du paragraphe consacré au mendiant affamé lui indique qu'elle peut obtenir la carte TRESOR du mendiant en échange d'1 Pièce d'Or. Cruel marchandage ! mais elle est d'accord. Elle modifie donc en conséquence sa Feuille d'Aventure et obtient, en contrepartie, la carte TRESOR de la salle du Mendiant. La carte TRESOR échangée au Mendiant est une Potion d'Invisibilité. En consultant de nouveau les TABLES DE REFERENCES, Nathalie découvre que la Potion d'Invisibilité lui permet de prendre connaissance de la carte TRESOR d'une salle, sans avoir à retourner la carte RENCONTRE qui la protège ! Son tour de jeu prend fin sur cette action.

* Au tour de jeu suivant, Nathalie obtient 5 au dé. Elle quitte la salle en franchissant la porte sud. En 4 cases de déplacement, La Rafale parvient au passage secret n° 2. Son tour de jeu est terminé.

* Au sixième tour de jeu, Nathalie décide d'utiliser le passage secret n° 2 pour aboutir au passage secret n° 5. La Rafale possède une lanterne. Elle parvient sans obstacle à sa destination, puis lance un dé et obtient un 2. Elle descend alors un tunnel, et aboutit devant la porte de la salle située à gauche. Son tour de jeu est terminé.

* Avant que son tour de jeu ne revienne, Robert, un des autres joueurs, parvient sur la case occupée par La Rafale avec la ferme intention de lui livrer combat afin de s'emparer de sa carte TRESOR. Nathalie tente de convaincre Robert de l'inutilité d'un combat. En fin de compte, Robert et Nathalie décident de se montrer leurs cartes TRESOR secrètement, plutôt que de combattre. Nathalie découvre ainsi que Robert possède une carte CLEF DU DEFI marquée 6. Elle apprend ainsi que les chiffres 3 et 6 sont absents de la combinaison ouvrant le coffre du Sorcier.

* Au huitième tour de jeu, Nathalie décide de ne pas lancer son dé de déplacement. Elle préfère utiliser sa Potion d'Invisibilité, pour voler la carte TRESOR de la salle face à laquelle son aventurier - La Rafale - se trouve. Nathalie dévoile la carte Potion aux autres joueurs, élimine la carte du jeu, puis prend la carte TRESOR de la salle. La carte représente un trousseau de clefs, numéroté 247. Un nombre qui lui permettra, en procédant par élimination, de trouver la bonne combinaison !

Titre original : THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN

Traduit et adapté de l'anglais par Gildas Sagot

© Steve Jackson, Ian Livingstone et Penguin books, 1983, pour le titre.

© Steve Jackson pour la conception du jeu, et Games Workshops pour sa publication, 1986.

© Peter Jones, Solar Wind, 1986, pour les illustrations.

© Editions Gallimard, 1986, pour la traduction et l'adaptation.