

# **LE CHATEAU DE BALROGA**

## **CONSEILS AU MENEUR DE JEU AVANT D'ENTAMER UNE PARTIE**

Vous avez décidé ou vous avez été désigné pour être MENEUR DE JEU; lisez attentivement tout le scénario et étudiez bien le plan du château. Si vous utilisez des figurines ou une représentation par pion, vous découperez à l'avance les différentes pièces du château avec leur mobilier à l'échelle des AVENTURIERS. Prenez pour cela l'échelle 3 cm = 2 m.

**EXEMPLE :** si vous découpez une pièce qui mesure 6 cm sur 9 cm, vous annoncerez aux AVENTURIERS qu'ils sont dans une pièce de 4 m sur 6 m.

Quand toutes les pièces auront été découpées à l'échelle du plan, vous les numéroterez (au dos) pour pouvoir vous y retrouver quand les AVENTURIERS changeront de pièce. N'oubliez pas de retirer la pièce d'où ils sont sortis. Seules les pièces qu'ils peuvent voir seront placées sur la table.

**CE SCÉNARIO A ÉTÉ CONÇU POUR CINQ AVENTURIERS.** Si vous n'arrivez pas à trouver suffisamment de joueurs et qu'il n'y ait que trois AVENTURIERS, vous retirerez trois monstres ou gardes du jeu et l'équivalent de 4000 ARIS en trésors.

**ATTENTION :** toutes les indications placées sur le plan ci-joint sont une aide pour le MENEUR DE JEU. Les pièces découpées à l'échelle des AVENTURIERS ne porteront aucune indication : supprimez le tracé sur le damier, le chemin à suivre dans

la grotte, l'emplacement des pièges et des monstres... Ne doivent figurer que le mobilier, les statues etc.

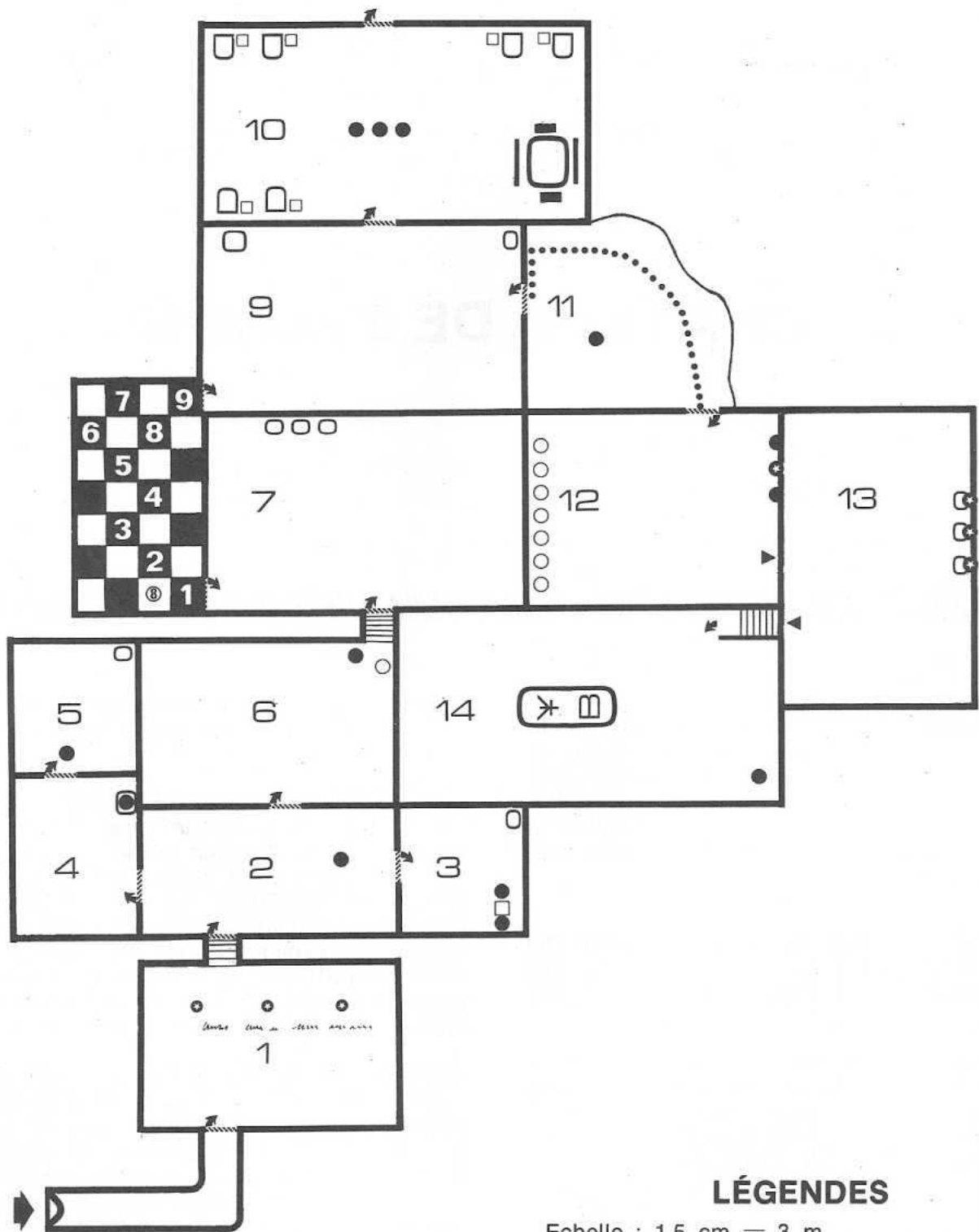
**VOUS ÊTES UN METTEUR EN SCÈNE :** n'hésitez pas à agrémenter l'histoire avec des détails de votre imagination, tout en gardant la ligne du scénario. Au cours de la partie, faites bien préciser par les AVENTURIERS leur ordre de marche et leur position. Quant aux actions entreprises, elles doivent être expliquées avec précision. C'est aux AVENTURIERS de se débrouiller, vous êtes là pour leur faire vivre une aventure, leur servir d'arbitre, et veiller au bon déroulement de la partie.

Nous vous conseillons de faire des tableaux pour chaque AVENTURIER ainsi que pour chaque rencontre. Pour les joueurs, indiquez le nom, le potentiel d'attaque, la défense, le nombre de points de vie. Ceci vous permettra d'en rectifier la valeur si un des joueurs est blessé durant un combat. Pour les rencontres, marquez le numéro de la salle et le type de rencontre suivi de son potentiel d'attaque, de défense et ses points de vie.

**CES TABLEAUX VOUS PERMETTRONT D'AVOIR UNE VUE D'ENSEMBLE ET D'ACCÉLÉRER LA PROCÉDURE DU COMBAT.**





### **EXEMPLE DE TABLEAU.**

Nom du joueur	P.A : 38
Jean	PdV : 8
	Def : 5



## LÉGENDES

Echelle : 1,5 cm = 3 m

- 
 Porte ouverte.
- 
 Sens d'ouverture de la porte.
- 
 Emplacement d'un monstre ou d'un garde.
- 
 Passage secret.

Les dalles numérotées sont les dalles non piégées: ne pas les mentionner sur le plan remis aux joueurs.

# L'HISTOIRE

La GUILDE DES ESPIONS a eu connaissance que dans une quinzaine de jours le CHATEAU DE BALROGA, situé au S.O. du continent (voir carte) sera démuné de la plupart de ses défenses. En effet, le GRAND SORCIER de la DESTRUCTION qui s'en est emparé va entrer dans une période d'hibernation pendant CINQ JOURS. Tous les SORCIERS DE LA DESTRUCTION vivant sur LYNAIS doivent régulièrement subir un CYCLE DE REGÉNÉRATION MALÉFIQUE en se cloîtrant sans défense, dans un tombeau, au plus profond de leur antre.

Forts de ces renseignements, les PEUPLES envoyèrent des messagers à travers tout le pays pour rassembler les plus vaillants AVENTURIERS. Malheureusement les volontaires furent peu nombreux, et c'est seulement cinq NOVICES qu'ils purent envoyer au village au pied de la montagne, où les attendait un membre de la GUILDE DES ESPIONS.

Le membre de la GUILDE DES ESPIONS avant de disparaître leur chuchota deux indications fort précieuses :

La première, était qu'il y avait un passage secret creusé dans le roc, passage secret qui se dévoilerait sans danger grâce à la formule magique "BALROGA ETA" prononcée par l'AVENTURIER ayant le potentiel de magie le plus élevé.

La deuxième était une phrase magique invisible à l'œil nu inscrite sur un parchemin dérobé à l'un des sbires de BALROGA et qu'il leur remit. Mais qu'ils en trouveraient la clef au cours de leur aventure dans le château.

Après s'être équipé en fonction de la description de BALROGA, les AVENTURIERS se mirent en route le cœur étreint par l'angoisse.

Les AVENTURIERS empruntèrent une sente tracée par les chèvres sauvages, jusqu'à un rocher gigantesque dans lequel était creusé le CHATEAU DE BALROGA. Grâce aux informations données par le membre de LA GUILDE DES ESPIONS, ils trouvèrent sans difficultés l'entrée du passage secret.

ET LA COMMENCE LEUR PREMIÈRE AVENTURE...

Dès que la formule magique "BALROGA ETA" est prononcée, une étroite ouverture apparaît, laissant entrevoir un couloir s'enfonçant profondément dans le roc. Le couloir très sombre suinte d'humidité, maigrement éclairé jusqu'à un tournant par la lumière du jour.

Suite à un long conciliabule, ils se décident à en franchir le seuil. Précautionneusement, ils le suivent jusqu'à une porte fermée. Pour la franchir, ils doivent soit l'enfoncer (1 chance sur 6) soit réussir un jet de manipulation.

## SALLE 1.

(Toutes les salles sont sombres, les AVENTURIERS ont besoin de torches).

Une grande salle vide. Sur le sol sont peints trois soleils : 1 ROUGE, 1 BLANC, 1 NOIR. Sous ces 3 soleils une phrase est gravée sur le sol : "LE ROUGE SIGNE DE SANG, LE NOIR DE DESTRUCTION ET LE BLANC DE PAIX. L'UN EST REPOUSSANT, L'UN EST VITAL ET L'AUTRE EST NÉCESSAIRE".

Ce message donne aux AVENTURIERS le moyen de découvrir les bons coffres à ouvrir en salle 13. Ce message a été écrit par le SORCIER DE LA DESTRUCTION. Par ce fait, le seul soleil repoussant ne peut être que le blanc, signe de paix, le soleil vital est le rouge (sang) et le nécessaire est le noir (car il représente la destruction).

Les AVENTURIERS devront faire la même démarche pour découvrir la clef de ce message (mais ne les aider en aucun cas!)

Au fond, un petit escalier descend et mène à une porte. Celle-ci s'ouvre si on tourne la poignée. Un léger bruit de grattement est audible si on écoute.

## SALLE 2.

1 RAT GÉANT est en train de manger. Dès qu'il aperçoit les AVENTURIERS, il se met sur ses gardes, l'air féroce.

RAT GÉANT : P.A. = 32; PdV = 10;  
Dg morsure ou griffes : 1 D6 + 2; Pr. N = 2.  
Dès que le combat est fini, les AVENTURIERS verront 3 portes, suivant celle qu'ils choisiront, reportez-vous au numéro de la salle; les 3 portes sont ouvertes.

## SALLE 3.

Le combat contre le rat a alerté 2 humains au service de BALROGA qui étaient en train de jouer aux cartes; ils attendent armés d'un couteau (dague).

HUMAIN (A et B) : P.A. = 30; Pr = 0;  
Dg = 1 D6; PdV = 6; Pr = 0

Au fond à gauche se trouve un coffre fermé à clef. A l'intérieur, il y a 1 CASQUE (l'AVENTURIER qui le mettra aura + 1 en défense) et un CERCLE EN VERRE (ce verre permet de lire le parchemin que l'espion a donné aux AVENTURIERS). En regardant à travers ce verre, une phrase apparaîtra : "LA CROIX MÈNE VERS LA LIBERTÉ".

## SALLE 4

La salle est vide, sauf une armoire au fond à droite. Dès que l'armoire est ouverte, un squelette s'anime et combat.

SQUELETTE : P.A. = 30; PdV = 5;  
Dg = épée 1 D10; Pr. N = 0; Def = 0

Dans l'armoire, il y a 3 fioles : A, B et C :

fiole A : c'est une fiole anti-poison;  
fiole B : c'est une fiole revitalisante (redonne 1 PdV à celui qui la boit);  
fiole C : c'est une fiole <sup>revitalisante</sup> revitalisante (redonne 1 PdV à celui qui la boit).

### SALLE 5.

Les AVENTURIERS ne voient qu'une salle inoccupée, avec un coffre dans le fond. Dès qu'ils s'avancent, une ARAIGNÉE GÉANTE tombe du plafond sur le premier AVENTURIER.

ARAIGNÉE GÉANTE : P.A. = 40; PdV = 10; Dg = 1 D6; Pr. N = 1 (utilisation de 1 D6: si le 6 sort, le personnage est empoisonné et perdra un PdV tous les 3 tours, à moins qu'il ne boive la fiole anti-poison). Le coffre au fond est fermé; si la serrure est débloquée, dès qu'on en soulève le couvercle, une trappe s'ouvre devant le coffre. Si un AVENTURIER tombe dedans, il perdra 2 PdV et il faudra lui lancer une corde pour le ressortir. Dans le coffre, il y a un collier (valeur: 500 ARIS), 100 ARIS en pièces et une DAGUE (elle est magique et fait 1 D6 + 2 de dégâts); seul un AVENTURIER possédant 35 de FM pourra s'en servir au maximum de sa capacité sinon elle ne servira que comme dague normale (1 D6). L'AVENTURIER peut se rendre compte qu'elle est magique grâce aux signes cabalistiques gravés sur la lame.

### SALLE 6.

Une grande salle vide. Au fond, à droite, deux statues marquent l'entrée d'un escalier qui descend.

Dès qu'un AVENTURIER s'approche à un mètre de la statue de gauche, celle-ci s'anime; l'autre reste de pierre.

STATUE DE PIERRE : P.A. = 35; Def = 0; Dg = hache 1 D6 + 2; Pr. N. = 0 PdV = 6.

L'escalier mène à une porte fermée à clef.

### SALLE 7.

Sur le mur du fond, trois coffres: un en bois, un en pierre et un en métal. Au-dessus de chacun d'entre-eux est inscrite une affirmation:

au-dessus du coffre en bois:

"LE PIÈGE EST DANS CE COFFRE";

au-dessus du coffre en pierre:

"LE PIÈGE N'EST PAS DANS CE COFFRE";

au-dessus du coffre en métal:

"LE PIÈGE N'EST PAS DANS LE COFFRE EN BOIS".

Au-dessus de ces trois affirmations, la phrase suivante est écrite:

"UNE SEULE DE CES AFFIRMATIONS EST VRAIE".

(Solution: le piège est dans le coffre en pierre. En effet la seule affirmation vraie est celle du coffre en métal, les deux autres sont fausses).

COFFRE EN BOIS: un anneau (celui-ci permettra à l'AVENTURIER qui l'enfilera à son doigt de voir la nuit), et une couronne (valeur: 1000 ARIS)

COFFRE EN PIERRE: piégé, il explose si on l'ouvre, faisant perdre 6 points de vie aux AVENTURIERS qui sont dans un rayon de un mètre, (d'où l'intérêt de connaître la position précise de chaque AVENTURIER).

COFFRE EN MÉTAL: trois pierres précieuses (valeur 500 ARIS chacune) deux pierres noires (permettent aux AVENTURIERS d'ouvrir une porte secrète; voir salle 12).

### SALLE 8.

SALLE DU DAMIER. Seules les dalles traversées par le chemin tracé ne sont pas piégées. Si l'on pose le pied sur l'une des autres dalles, une volée de flèches part du mur de gauche, entraînant la perte de 3 PdV.

Le "mur" de flèches est infranchissable, que l'AVENTURIER saute, coure, marche à quatre pattes ou rampe. Les seules façons de découvrir les "BONNES" dalles sont de lancer un objet ou des billes d'acier, de tâter le sol avec une épée ou une lance en prenant soin de ne pas être dans le champ de tir. LE SYSTÈME DE TIR EST INÉPUISABLE.

### SALLE 9.

Une salle avec à gauche une armoire ouverte. Si on l'ouvre, de la ferraille tombe avec fracas, attirant TROIS GARDES qui étaient dans la salle 10. GARDES A, B et C: P.A. = 35; PdV = 6; Def = 0; Pr = 0; Dg = couteau 1 D6.

Si l'armoire n'est pas ouverte, les gardes resteront dans la salle 10 car ils boivent autour d'une table et font suffisamment de bruit pour ne pas entendre les AVENTURIERS.

A droite de la salle, un coffre fermé à clef; dans ce coffre, un autre petit coffret contenant 120 DORAS (soit 1200 ARIS) et un parchemin sur lequel est marqué: "TENUE PAR LES DEUX BRANCHES, DÉTRUIRA BALROGA" (il s'agit de la croix en salle 14, qui, tenue par les deux branches, détruira **BALROGA**).

Si les AVENTURIERS fouillent les gardes, ils trouvent 20 ARIS dans les poches des gardes (soit  $20 \times 3 = 60$  ARIS).

### SALLE 10.

Une grande salle avec six lits et tables de chevet; à droite une table avec deux bancs et deux tabourets.

Vous tenez ou vous ne tenez pas compte des 2-3 gardes, selon les événements vécus dans la salle 9.

La porte au milieu est fermée à clef et donne sur le vide:

— si la porte est crochetée, l'AVENTURIER se rend compte du danger;

— si l'AVENTURIER y colle son oreille, il entend le fracas du vent et se rend compte du danger;

— si la porte est défoncée à coups de hache, l'AVENTURIER se rend compte du danger;

— si la porte est défoncée à coups d'épaules, le ou les AVENTURIER(S) tombe(nt) dans le vide et meurt(ent) en s'écrasant sur les rochers plusieurs centaines de mètres plus bas.

Dans chaque table de chevet, 30 ARIS (soit au total  $30 \times 6 = 180$  ARIS).

### SALLE 11.

Ce n'est pas une salle, mais une grotte très humide; sur le sol, de la boue. Si les AVENTURIERS ne prennent pas le chemin tracé en pointillé, ils réveilleront une BÊTE SEMI-AQUATIQUE noire qui dort sous la boue, au milieu de la grotte. Avant que la bête ne surgisse, de grosses bulles d'air éclateront à la surface.

BÊTE NOIRE : P.A. = 40; PdV = 10;  
Dg (morsure) = 1 D6 + 2; Pr. N = 1.

### SALLE 12

A droite, SEPT GRANDS BAQUETS VIDES EN BOIS; sur la gauche, les AVENTURIERS apercevront trois soleils, un rouge, un blanc et un noir peints sur le mur. Au centre du blanc une pierre noire est incrustée. On peut voir une petite cavité vide au centre des deux autres.

Si les AVENTURIERS placent les 2 pierres noires qu'ils ont trouvées dans la salle 7 au centre des deux soleils vides, une porte secrète s'ouvrira vers la salle 13.

### SALLE 13.

C'EST LA SALLE DES TRÉSORS. Trois coffres sont placés contre le mur, avec au-dessus de chacun d'eux un soleil peint de la couleur du coffre (blanc, rouge, noir). Une phrase est inscrite au-dessus des trois soleils : "GARE A CELUI QUI CHOISIT LA MAUVAISE VOIE".

Bien entendu la mauvaise voie est le coffre blanc comme le révèlent les phrases de la salle 1).

COFFRE BLANC : piégé, un gaz mortel tue l'AVENTURIER qui ouvre ce coffre qui est vide; ce piège est indétectable.

COFFRE ROUGE : trois colliers (d'une valeur de 500 ARIS chacun), deux bracelets (d'une valeur de 200 ARIS chacun), 50 DORAS.

COFFRE NOIR : 5 gemmes (d'une valeur de 300 ARIS chacun), une statue de jade (valeur de 500 ARIS), une épée magique (1 D10 + 2). Cette épée ne peut être utilisée que par un AVENTURIER ayant 40 de force magique. Sinon elle ne servira que comme épée normale (son apparence

magique est confirmée par les signes cabalistiques gravés sur sa garde).

Quand le coffre noir est ouvert, un grand bruit se fait entendre : il s'agit de la salle 11 qui s'écroule, empêchant toute sortie par ce chemin.

En faisant des détections, les AVENTURIERS découvriront un passage secret qui mène à un petit escalier descendant à la salle 14.

### SALLE 14.

LA SALLE DU TOMBEAU RÉGÉNÉRATEUR! (Ne pas l'indiquer!). Les AVENTURIERS ne verront le tombeau qu'une fois arrivés en bas des marches. Sur la gauche, un MONSTRE MI-HOMME MI-COCHON, s'avance en grognant très fort.

MONSTRE : P.A. = 40, Def = 0, PdV = 10;  
Dg = épée 1 D10: Pr. N = 1.

Le tombeau est noir avec une croix sertie de pierres précieuses; la croix est plantée à la tête du tombeau.

Si les AVENTURIERS prennent la croix par les deux branches, le tombeau s'ouvrira et ils pourront voir le corps de BALROGA se dissoudre lentement à la lumière des torches.

Les AVENTURIERS pourront alors arracher la croix du tombeau. Cette croix vaut 1000 ARIS et les AVENTURIERS peuvent l'emporter.

Lorsque la croix est arrachée, le tombeau pivote et découvre un puits d'une trentaine de mètres de profondeur équipé d'une échelle métallique. Ce puits mène à une grotte où se trouve un lac souterrain. Ce lac est sombre et de nombreux tourbillons noirs agitent sa surface.

C'est la seule sortie qui reste aux AVENTURIERS; en effet le trop plein du lac s'écoule sous la montagne pour former une rivière qui rejoint le village d'où sont partis les AVENTURIERS. Si les AVENTURIERS pensent à aller chercher un baquet en bois pour chacun d'entre eux, ils pourront les utiliser comme embarcation et se laisser emporter par le courant jusqu'au village. En procédant de cette manière, ils arriveront sans encombres jusqu'à leur point de départ. S'ils décident de nager, ils devront réussir leur jet de D100 correspondant à leur capacité physique pour éviter de se noyer.



# NOTES