



## Le repère de Reinerger



### LA SALLE DE GARDE GOBELIN (1)

Ici, veillent en permanence 9 Gobelins, dont trois sont équipés d'arbalètes et les 6 autres d'épées recourbées et de boucliers. Ils portent tous une petite cuirasse d'acier. Le dixième Gobelin qui dort ici est le chef du groupe. Celui-ci, est armé d'une épée à deux mains et une carapace de métal le protège efficacement. La salle est agencée de manière à pouvoir écouter les bruits venant du couloir d'entrée. Un placard, situé près de la sortie, contient des carreaux d'arbalète, des armes de jet, des pieux et des projectiles divers. Des chaises et des lits ainsi que plusieurs tables meublent ce lieu. Chaque monstre aura un peu d'or sur eux.

### 2 : LA SALLE DE GARDE ORQUE

Tout comme en 1, des Orques gardent l'entrée principale de la forteresse. Le placard jouera le même rôle qu'à côté et des tables, des lits et des chaises rempliront la vaste salle. Les deux groupes de races différentes sont séparés à cause de leurs querelles incessantes. 8 orques et leur chef gardent l'entrée.

### LA GARDE PERSONNELLE DE GROS-BŒUF

Reinerger s'est entouré de trois monstrueux Goblours recouverts d'une épaisse crinière et à la stature imposante. Ils le suivent de près où qu'il aille et il n'est pas rare de trouver le corps fracassé d'un orque voleur, traînant au coin de la forteresse. Les Goblours sont assez taciturnes et n'aiment pas la compagnie des monstres voisins. Il y a toujours un Goblours en permanence dans cette pièce en charge du cachot #4. Dans cette salle de 14 mètres carrés sont placés les trois énormes lits, le mobilier et les coffres des monstres, tous protégés par une fléchette empoisonnée. La richesse des coffres sera à l'initiative du MD. Sur la table traîne les restes d'une bête quelconque qui a servi au festin des Goblours. a : Seulement connu de Reinerger un escalier monte à l'air libre. L'entrée est camouflée ; seul un léger courant d'air frais, si on se place près de la paroi, pourra renseigner un fin limier de l'existence de ce passage secret.

3b : cet immense passage, donne sur l'entrée en 1a et continue vers le reste de la forteresse en 8b. Il est fermé par deux lourdes portes de chaque côté, taillées dans du chêne massif et bardées de fer. Le couloir est toujours surveillé par un des trois Goblours de la salle 3. Seuls les Orques messagers ont le droit de franchir cette enceinte car porteurs des nouvelles du siège et repartant en sens inverse avec de nouvelles directives. Pour passer, les Orques imitent le hullement de la chouette.

### 4 : LA PRISON DU MAGICIEN

Cette salle assez vastes, 25 mètres sur 12 mètres, est clôturée d'une immense grille sur toute la largeur, côté couloir 3b. Cette salle est la prison d'un magicien. Que fait-il dans l'antre de Reinerger ? Si les aventuriers procèdent à sa libération, ce magicien du nom de Brondbar, expliquera sa mésaventure. « Lorsque l'endoctrinement des Orques et des Gobelins suivit par celui des Gnomes Noirâtres survint, Reinerger s'est frotté aux murailles de la lointaine forteresse du sud près de la capitale. Le château, qui protège le pont de l'Estland vers la capitale Estonia (voir carte page 6), devait se révéler trop éloigné et se trouvait dans une zone où la menace du chaos serait très vite réprimée. De ces razzias manquées, les escouades de Gros-Bœuf avaient ramené quelques prisonniers, dont moi-même, magicien de la Guilde des Alchimistes. Il utilise maintenant mes connaissances pour permettre l'éclosion de L'œil de Aaalur ». Le magicien racontera alors ce qu'il sait sur l'histoire de l'œil, de sa découverte et du dessein chaotique final. Le reste des prisonniers est enfermé dans le cachot au sous-sol de la tour. Seuls 4 cuisiniers et deux servantes jugées inoffensives, sont affectés au service du seigneur des lieux. Brondbar, magicien du 4<sup>em</sup> niveau, détient quelques sorts qu'il ne peut mettre en pratique car Aaalur le harcèle dans ses rêves depuis le début de ses recherches (un sort de désenvoûtement ou similaire peut libérer l'alchimiste). Reinerger a chargé les Goblours de le surveiller à tour de rôle. Ils détiennent la clef de la grille. Le magicien ne possède pas d'argent ni de richesses. Les sorts seront choisis par le maître du donjon et seront au nombre de 3 pour le 1<sup>er</sup> niveau 2 pour le 2<sup>em</sup> et 1 sort des 3<sup>em</sup> et des 4<sup>em</sup> niveaux. À part le lit, la table et une bibliothèque, la salle ne contient dans un placard qu'un tas d'attirail de chimie. La cheminée permet de chauffer la pièce, mais une lourde grille scellée aux parois, empêche toute fuite par le conduit.

### 5 : LA SALLE DE RÉUNION

Les Orques qui font la navette d'ici à Masterblock entreposent leurs messages dans cette pièce et reçoivent les nouvelles missives. Deux lits, une table et de la nourriture faisandée, permettent la restauration et le repos des coursiers fourbus. Un relais existe près des marais. Deux Orques bavarderont près de la cheminée, un troisième se reposera sur l'un des lits. Seul les deux Orques, debout devant la cheminée, se défendront. Le troisième vient d'arriver et ne sera pas en état de causer le moindre mal à nos aventuriers. Un scribe Gobelin et un autre Orque écrivent à la demande de Reinerger, des messages qui seront expédiés. Reinerger pourra se trouver dans le bureau, mais plus sûrement son secrétaire un vieux bonhomme tout fripé et de moralité chaotique. Greub est le bras droit de Reinerger. Vieux et méchant Greub est un magicien raté ; il à exercé toutes sortes de métier : voleur, égorgueur, mercenaire et a touché à l'art de la magie. Il n'en a tiré que le côté obscur et sa médiocrité dans ce domaine l'a doté d'un bras squelettique décharné et d'une moitié de visage couvert de plaques purulentes au cours d'une expérience ratée. Tout un tas de parchemins vierges, de messages répandus sur les tables et des pots d'encre, ainsi qu'une immense carte des régions environnantes, jonchent le sol. Des plumes et des pinces empilés, une étagère sur laquelle traînent des grimoires, complète le désordre de l'endroit. Deux scribes, l'un Orque et le second Gobelin, habitués à la vie facile, ont un peu oublié les combats. Ils préféreraient se rendre ou se sauver, plutôt que de perdre la vie. Outre ses caractéristiques d'un niveau assez faible, Greub, conserve tout de même sur lui un sort du premier niveau. Les richesses des monstres et des humains seront tirées par le Meneur de Jeu. Greub possède une bague en or, sertie d'un diamant bleu, d'une valeur de 90 pièces d'or.