

S'horrible but final

Construit par les derniers nains prisonniers, la demeure de Reinerger, se prolonge dans les profondeurs mais aussi au dessus de la plus haute colline des Monts Targ. C'est un poste sûr, pouvant abriter une cinquantaine de monstres. Une dernière route quitte la route principale, pour rejoindre la demeure de Reinerger. Reinerger a donné l'ordre de tracer la voie Nord-Sud, qui rejoint les mines et lui permet de continuer l'exploitation de l'or à son compte. Normalement, si tout se passe comme le lui a fait savoir en rêve Aaalur, l'annexion puis la destruction de Masterblock, permettra d'établir une première place forte inexpugnable et les sacrifices de sa population, devrait accélérer son retour dans les Terres du Milieu.

COMMENT PARER AU PIRE ?

La progression des aventuriers se fera par étape et devra si tout se passe bien, les conduire à la forteresse de Reinerger. Il faudra alors contrer la menace de Aaalur, soit en tuant Gros-Bœuf, mais cela ne fera que retarder le processus, soit en brisant l'Oeil. Aaalur utilisera tout ses pouvoirs pour contrôler l'âme de ses ennemis et sa mission sera d'autant plus facile si son ennemie est d'alignement chaotique.

LES CONSEQUENCES D'UN ECHEC :

Si Reinerger est neutralisé, cela ralentira son action et l'avènement de Aaalur. Mais d'autres humains voudront servir l'œuvre du Demi-Dieu quand celui-ci les contrôlera. Si l'Oeil se brise, une terrifiante explosion retentira, suivie d'un dégagement de gaz pestilentielle. L'explosion et l'odeur occasionneront 1d6 points de dégâts aux personnes ou monstres présents, surtout dû au gaz. Le quartz brisé, et l'asservissement de Aaalur disparu, il est probable que les tribus Orques et Gobelins, Les Goblours, et les hommes au service de Reinerger reprendront leurs autonomies. Des disputes sanglantes éclateront alors. Les Gnomes Noirâtres regagneront leurs sombres forêts et Reinerger isolé, essaiera de fuir ; ce sera la fin de l'armée chaotique et à leurs retours, les aventuriers apprendront les récits glorieux et quelques peu exagérés qu'ils ont menés pour mettre fin au projet de Reinerger.

LES CONSEILS QUE L'ON DONNERA A NOS AVENTURIERS

Furtivité et réflexions seront de mise, lorsque les aventuriers entreront dans l'antre de Gros-Boeuf sous les collines du Mont Targ. Cette aventure, longue et qui s'apparente à une mini campagne, pourra se dérouler de façon linéaire. Le MD peut obliger nos aventuriers, du fait d'un relief accidenté ou trop boisé, à préférer les routes qui sont tracées sur le plan de la page 20.

