



Le repère de Reinerger



LE TEMPLE DE AALUR (6)

La porte épaisse est protégée par une serrure imaginaire, qui résistera à tout crochetage. En fait cette illusion sert à créer une diversion visuelle et le véritable verrou, se situe un peu en dessous, logé dans une ferrure de la porte. La vraie serrure s'ouvre sous l'effet et d'un bon crochetage, ou par un procédé magique. La clef de ce temple est portée en permanence par Gros-Boeuf, retenue à son cou par une chaîne en or. Une seconde clef avait été perdue, il y a deux ans, lors de la construction de la porte. Cette clef pourra se trouver dans un recoin de la forteresse, soit une grille d'évacuation du cachot, ou bien dans les cendres d'une cheminée. Au fond de la pièce s'élève un autel derrière lequel se dresse une statue hideuse en granit noir, représentant une divinité aux multiples yeux. De chaque côté de l'entrée, deux sarcophages aux parois sculptées, sont déposés à même le sol. Si le quartz posé sur l'autel, en fait le fameux oeil de Aaalur, est déplacé, les deux sarcophages s'ouvriront, réveillant leurs locataires, deux zombies. L'œil de Aaalur est posé sur une plaque encastrée qui lui sert de support et légèrement enfoncée dans la dalle de l'autel. Si le quartz est retiré, la dalle se relèvera et produira un déclic perceptible. Pour éviter le réveil des colocataires, les aventuriers pourront maintenir la plaque en pression ou déposer un objet au moins équivalent au poids de l'œil, à savoir 5 pièces d'or. Suivant le niveau des joueurs, le MD peut décider qu'à la suite de ce déclenchement mécanique, les sarcophages décrit au dessus, s'ouvriront et qu'en outre au bout trois tours, les Orques, Gobelins, ainsi que les gardes de la tour, accourront dans la pièce. Le mécanisme pourra déclencher toute une série de signal (poulies, rouages et chaînes, entraînant toute une série de signaux sonores, comme l'ébranlement de lourdes cloches retentissant aux quatre coins de la forteresse). La statue près de l'autel possède 5 yeux. Ce sont en fait des pierres précieuses valant 40 pièces d'or chacune. Attention aux fléchettes qui protègent trois d'entre-elles.

Attention : Si la destruction de l'Oeil de Aaalur s'effectue dans le temple, l'explosion produite et le dégagement gazeux seront importants. Il causera autant de dégât aux aventuriers qu'aux créatures se trouvant dans la pièce. Soit 1d6 point de dégât. Pour briser l'Oeil, les personnages de moralité chaotique devront se protéger contre la puissance de l'attrait de Aaalur. Si un aventurier de moralité chaotique est envoûté par Aaalur, il tentera de défendre son nouveau maître. Seule la destruction du globe mettra fin à la possession des personnages de moralité chaotique. Une ouverture menant à un goulot assez large s'ouvre dans le plafond. Ce chemin vertical situé à 2 mètres 50 au-dessus du sol, sert pour l'aération naturelle du temple. Le conduit donne à l'air libre, sur la butte près de la tour.

Pour aider les Maîtres du Jeu, cette ouverture sera la bienvenue. En effet, il sera facile pour les aventuriers, de faire la courte échelle à l'un d'eux, pour s'y glisser et utiliser une corde comme moyen de sortie (de nombreux arbrisseaux et vieilles souches, s'accrochent au sommet de la colline).

7 : L'APPARTEMENT DE REINERGER

Ici, loge Reinerger, dit Gros-Bœuf. La pièce est un étalage de sa richesse et de son pouvoir. Tentures de soie, tapis de laine, peaux et fourrures etc. Un placard est rempli de vaisselle d'argent.

7a : À côté, se trouve le lit de Gros-Bœuf ; une créature de rêve, enchaîné à un pied du lit est allongée. C'est une des captures faites lors des expéditions du Sud. Mejane, la jeune demoiselle, a été droguée, et devra être transporté ou soignée si les aventuriers tentent de l'extraire des lieux. (Méjane est la fille d'un très riche marchand tué lors de sa capture ; à son réveil elle racontera l'attaque de la caravane de marchands qui les emmenait vers Masterblock). Deux énormes coffres remplis de bijoux et de pièces d'or pour une valeur totale comprise entre 5 000 et 10 000 pièces d'or (suivant le désir du Meneur de Jeu), sont placés sous la table de la chambre.

Chaque coffre contient également un intrus. Un Cobra Cracheur !

7b : La garde-robe de Reinerger est rangée à côté de la chambre et donne aussi sur l'appartement en 1. Une collection de parures, de vêtements cousus finement, sont suspendus ou méthodiquement rangés sur des cintres. Reinerger pourtant d'allure lourde, aime à s'habiller élégamment. Pour se faire, il garde prisonnier en 7c, un couturier capturé lors des précédentes tentatives d'annexions du Sud. Yoainloran est le nom du couturier ; homme légèrement efféminé, il ne connaît que le maniement de l'aiguille.

8 : LA SALLE DES BANQUETS

Ce lieu de la forteresse, est meublé de façon à recevoir une vingtaine de privilégiés, pour festoyer en compagnie de Reinerger. Un gong sert à appeler les cuisinots et les plats suivants ; des tables disposées en U sont garnies de couvert d'argent et deux rideaux sont tendus entre les piliers. Un placard gigantesque où sont empilés les couverts et la vaisselle, forme l'angle Sud de la pièce.

8b : Le couloir de 12 mètres de large est parfois parcouru par un cuisinot revenant de la cuisine, ou par un soldat de la tour espérant grappiller les restes d'un festin. À par cela, rien d'autre ne viendra troubler ce sombre couloir éclairé seulement que de quelques torches.

8a, conduit à la tour.

9 : LA CUISINE

Quatre cuisinots et trois servantes, tous prisonniers, mais pas assez dangereux pour être enfermés, travaillent ici. Si le besoin s'en fait sentir, les quatre cuisiniers, utiliseront des hachoirs de boucherie, et des couteaux de cuisine pour se battre.

10 : LA RESERVE

Cette partie du repère contient d'abondantes réserves de nourriture exclusivement réquisitionnées pour le palais de Gros-Boeuf. En effet, la nourriture qu'ingurgitent Orques, Gobelins et autres serviteurs de ces régions ne convient pas à un humain, aussi barbare soit-il.

On y trouve de tout, et dans les caisses empilées, s'amoncellent des épices, des céréales et des sacs de farine. De gros jambons et des saucissons pendent au plafond, et des sacs de fèves ainsi que de grosses citrouilles sont empilés sur des tables. Un tonneau de bière fait figure de trésor, dans ces régions sauvages. La trappe au sol, signalée sur le plan par un S à l'intérieur d'un carré, correspond, à la cave à vin personnel, de Reinerger. Une pièce voûtée contient plus de deux cents bouteilles ou cruches soigneusement bouchées à la cire.

La porte d'accès est fermée avec la même clef qui ouvre la porte de la salle 6.