

[1]

Entrée. On voit que l'endroit est habité à l'absence de poussière et la présence de bûches posées dans un coin.

[2]

Les couloirs sont bien éclairés.

[3]

Ce goblin est un garde qui fait ses rondes. Il se déplace.

[Intérim(1)] Goblin avec un sabre.

[4]

Il y a une bibliothèque sur laquelle repose des papiers tels que des emplois du temps pour les tours de garde et l'organisation des repas. Si inspectée on y trouve un papier collé en dessous d'une étagère avec "251" écrit dessus.

[5]

Il y a des cartes des souterrains de la citadelle avec plusieurs locations entourées. Certaines sont rayées avec une liste de trésors obtenus écrite à côté. Chaque lieu semble être une forme de sépulture (cimetière, tombe, mausolée, fosse).

[6]

Il y a une cheminée. Semble être une cuisine. Il y flotte l'odeur d'un bon repas récemment préparé. Mais il y a une montagne de vaisselle sale qui prendrait plusieurs jours à laver.

[7]

Il y a une plaque (en bois) à côté de la porte avec "contremaitre" écrit dessus. Il y a aussi une note accrochée à la poignée "en pause déjeuner dans la salle commune" écrit grossièrement avec des fautes.

[8]

Il y a une table et une armoire. Il y a des étagères avec divers objets utilitaires dessus. Si l'armoire est inspectée on y trouve une clé (pour la prison).

[9]

12 argents sont cachés dans une dalle creuse.

[10]

Il y a écrit "dortoir" sur une plaque

[11]

Les goblins dorment dans des lits.

[Intérim (2 et 3) (2,3 et 4,5)]

Goblin endormi avec hachette et stylet respectivement.

[12]

Il y a écrit "latrines" à côté de la porte nord et "cellule" à côté de la porte sud.

[13]

Ce sont les toilettes du quartier général. Le goblin semble en avoir pour longtemps.

[Intérim(6)] Goblin qui a la chiasse avec un sabre.

[14]

Il y a une table de torture. La porte est blindée et fermée. Il faut une clé pour l'ouvrir.

[15]

Draden est enchaîné au mur. Il a été enfermé par son propre employeur car il en savait trop. Le principal objectif de son expédition au cimetière était de trouver certains ossements spécifiques, les cristaux étaient secondaires. Cependant les os en questions n'étaient pas là. Draden à par la suite mené une autre expédition où les os ont été trouvés, c'est juste après ça qu'il a été enfermé.

[16]

L'orc est assis sur une chaise en train d'aiguiser une arme. Il y a des balais et des outils de ménage dans la pièce. Il y a aussi des armes rouillées entreposées.

[Mercenaire(7)] Evitera les combats si possible, mais un fois dans un combat il se battrera jusqu'à la mort par fierté.

[17]

Les firmirs gardent l'entrée de l'entrepot. Il sont capables de parler. Il n'obéissent qu'aux ordres de l'Albinos. Ils laisseront partir les aventuriers sans alerter d'autres ennemis car leur seuls ordres sont de garder l'entrepot.

[18]

Contient divers butins pillés tels que de l'or, des armes et des rouleaux anciens. Chaque aventurier doit en porter une partie pour valider l'objectif d'exploration.

[19]

Il y a une plaque avec "réfectoire" écrit dessus. Les voix des orcs peuvent être entendues depuis le couloir.

[20]

Il y a une table sur laquelle il y a manger. L'orc du fond est le contremaitre. Ils discutent du fait que les expéditions se font toujours dans les cimetières alors que peu de trésors sont trouvés à chaque fois. L'autre orc dit l'Albinos doit chercher quelque chose de spécifique et que les trésors ne sont qu'une couverture. Le sujet change, l'orc B dit qu'il en revient pas que l'orc A soit devenu contremaitre. A dit "je suis un super contremaitre". B dit "est ce que tu as fermé la porte de ton bureau ou au moins pris les clés de la prison avec toi". A dit "euuu, non". B "comment ça non?". A "Non aux deux questions". Ils rient.

[Mercenaire(8)] Evitera les combats si possible, mais un fois dans un combat il se battrera jusqu'à la mort par fierté.

[Contremaitre(9)]

[21]

Il y a marqué "Chef" sur une plaque.

[22]

La porte est dorée et doit être ouverte avec un code (251). Si les aventuriers frappent à la porte l'Albinos ouvrira la porte (la porte s'ouvre de l'intérieur sans code).

[23]

Il y a un bureau, la porte à l'est est invisible. L'orc est l'Albinos. Le tuer ou le capturer valide l'objectif d'élimination. Il ne révélera pas son objectif à moins d'être persuadé, cependant il donnera certaines informations telles que: Il travaille vers un objectif plus ambitieux que d'obtenir de l'or. Il trouve ce qu'il voulait. L'objet en question a déjà été donné à celui qui accomplira son objectif. Il essaiera d'alerter d'autres ennemis à un moment donné.

[L'albinos(13)] Orc à la peau bleue très intelligent. Son entraînement lui donne un meilleur avantage qu'un guerrier normal.

[24]

Il y a une bibliothèque qui contient des lettres de communications entre l'Albinos et Murgol, elles confirment la recherche des ossements d'un ancien. Il y a aussi 24 argent dans une bourse et d'anciens livres qui parlent des légendes des anciens et de résurrection.