

Le repère de Reinerger

LE CACHOT (11)

Ce cachot, creusé sous la tour, donne également à l'extérieur mais personne ne sait que cette accès existe. Reinerger ne l'a jamais su et pour cause, les nains prisonniers dans une des cellules, en garde l'existence secrète afin de l'utiliser dans une éventuelle évasion. Il ne reste qu'une dizaine de nains rescapés de la colonie et il va s'en dire, qu'ils ont tous jurés la mort de Reinerger. Les prisonniers sont répartis dans les deux premiers cachots. La troisième cellule garde un guerrier récalcitrant capturé il y a quelques jours aux abords de Masterblock et qui n'hésitera pas à se battre si l'occasion lui en est donnée. Ce dernier, Tristan, accompagnait un couple de négociant. La dernière cellule maintient prisonnier ce marchand et sa femme, les époux Billion-de-Mestrenelle, orfèvres, qui ne manqueront pas de récompenser leurs libérateurs à leur retour à Masterblock. Trois gardes Orques surveillent les cellules. Les orques on chacun quelques richesses au choix du Maître du Jeux, mais une cache au sol, sous une grille d'évacuation, contiendra un morceau de quartz gros comme le pouce, caché par un nain. D'une valeur de 23 pièces d'or, cette pierre est surtout intéressante par sa ressemblance avec l'œil. Le mobilier est rustique et une violente odeur de moisissure flotte dans l'air vicié du cachot.

12 : LA TOUR

Avec quatre étages, la tour surgit de la colline comme une lance. Tous les étages sont agencés de façon identique : tonneaux contenant de la poix, marmites pour chauffer le liquide, petits monticules de pierres qui peuvent être lancés des meurtrières, placards de rangements pour les diverses armes de jets et leurs projectiles, paillasses, tables et tabourets.

Au centre de chaque pièce, une baliste est dirigée vers la partie sud de la forteresse avec une dizaine de longs carreaux métalliques. Le haut de la tour crénelée, accueille un trébuchet et sa réserve de grosses pierres. 11 Orques et 13 Gobelins assurent la défense de la tour, les deux premiers étages étant gardés par manipule de 4 orques, les deux suivants par 6 Gobelins, 2 Orques manipulant le trébuchet du sommet. Un chef Orque pour les premiers étages, et un chef Gobelins, pour les suivants, dirigeront leurs groupes en braillant des ordres. S'ils sont tués, la bravoure de leurs soldats baissera inévitablement.

