

Nos héros sont trouvés.



Pour votre part, cela faisait une semaine que vous étiez arrivés et c'est dans une pagaille sans égale que vous avez assisté à tout cela sans pouvoir intervenir. Pourtant, le baron Troui le Gaffer, fils de celui qui chassa vingt années plus tôt Reinerger, convoque séance tenante, soldats, aventuriers de passage et habitants pour organiser sur la grande place de Masterblock, la résistance et échauffer au plus vite un plan d'action. Il y a une assistance nombreuse autour du baron, à commencer par son conseiller Jil Luth et le capitaine de la garde Nez-de-fer ainsi que de quelques éminents personnages de la ville fortifiée. Autour d'eux, se masse à présent la foule des Masterblokiens, bavardant et piaillant sans relâche ; elle relait avec incohérence dans un beau désordre, les événements extérieurs.

"Laissez-moi passer ! Mais laissez-moi passer, bande d'écervelés ! ". Les grognements font taire la foule et bientôt apparaît un vieillard vêtu d'une longue robe bleue. C'est le vieux magicien Zargost, conseiller du Baron et célèbre personnage dont la réputation de sage est connue bien au delà des frontières de l'Estland. Profitant du calme soudain, il prend à son avantage le silence qu'il vient de créer et se met à parler clairement face à l'auditoire et parcourt de long en large la grande place, maintenant noire de monde et conquise à ses propos : "Écoutez-moi bien. Ce que j'ai à vous dire ne devra pas sortir d'ici. D'ailleurs, je me suis arrangé personnellement pour que ces informations ne tombent pas aux creux d'oreilles indelicates. Alors donc voilà, continu avec véhémence le vieil homme. Reinerger que certain on connu sous le triste pseudonyme de Gros-Bœuf, a parlé de maintes choses effrayantes. Il a mentionné le triste nom de Baalur. "Comme pour se protéger d'une malédiction, le magicien trace dans les airs d'un signe de la main, un symbole cabalistique. Autour de lui, les respirations se font plus lentes et les yeux s'agrandissent de peur et de curiosité malsaine. "Ce Baalur, reprend-il, est tout simplement un génie inférieur du plan du Roi-Dieu Gogoroth. Je suppose qu'il a pris en otage, les pensées de ce fou de Reinerger. Mais il y a un indice très important : les génies inférieurs sont tous dépendant d'une quelconque gemme, que ce soit un magnifique diamant ou plus simplement un morceau de quartz gros comme l'ongle." Tout le monde ne peut retenir sa stupeur ; le magicien est dans l'obligation de hausser la voix.

Pour votre part, vous avez assisté au discours comme tous les gens ici réunis et n'êtes pas dupes de la suite à donner aux propos du vieil homme. Vous attendez avec impatience si la possibilité de détruire une pierre et par là même de renvoyer de la surface de la terre un génie est réalisable...

Troui le Gaffer, parle avec le magicien, son conseiller et le capitaine de la garde. Après un long conciliabule, il demande à l'assistance son attention : "Les propos de notre sage n'est pas sans nous rappeler que nous devons à tout prix défendre notre forteresse. Mais les faits révélés et ces précieuses informations me redonnent espoir. Y-a-t-il parmi vous des héros assez courageux et prêts à risquer leurs vies pour trouver un soi-disant minéral à l'origine de tous ces maux ? De toute façon, nous devons nous attendre à pareille solution. Tout gentilhomme qui serait prêt à nous aider dans cette lourde tâche, se verrait ouvrir les coffres de la ville... À condition, que ce soit une réussite. De toute façon, votre échec serait la ruine de Masterblock! À ces mots, toute l'assistance se recule d'un pas. Peu habitués à la prudence habituelle des gens de l'Estland, vous n'avez pas réalisé que vous êtes à présent en avant du peloton. Votre groupe est la cible des regards et surtout de ceux du baron et du magicien, qui ne peuvent retenir un sourire de satisfaction. " Alors nous avons des volontaires courageux et téméraires ? Lance sous forme de question le baron. "Remarquez, les caisses de la citadelle vous seront ouvertes et... " "...Et je vous ferais part de mes connaissances en magie, coupe le magicien, ceci pour vous aider à combattre les sbires du mal!"

Derrière votre dos, les pièces tintent et la collecte générale s'organise ; elle vous offre la somme modique de 34 pièces d'or, un peu plus du double en pièces d'argent et trois boutons de culottes, le tout réunis au creux d'un chapeau.

