

Traquenard aux récifs des Engoulevents

Par Tarik

Soins et emplettes diverses

Au matin de l'attaque, dans la ruelle, derrière la maison du chirurgien, Océane pratique les premiers soins et intervention à tour de bras. Océane et Gotrek se rendent chez un prêtre nain La Couronne pour chercher les 400 et 300 Co qu'il leur faut. Delfinor y va aussi pour s'acheter de la drogue et disposer de monnaies pour ses menues dépenses. Il n'a pas voulu apporter sa contribution au fond pour payer les services du maître chirurgien, au dépit de Tarik. La Couronne est plutôt sympathique et propose en geste commercial futur, d'échanger nos vieilles fripes entachées de sang contre des habits plus convenables, pris hors d'une grande malle.

On se rend à la Vénelle des Orties pour se procurer quelques drogues. On y retrouve Eto qui a été sorti de prison par un mystérieux mécène... Il oeuvrait ici comme ombre mais s'ennuyait fermement. Delfinor se procure de la Toile de l'Esprit à prix d'or (5 Co), étant devenue plus rare en ce moment et du Boniment des Fous. Il s'empresse d'ingérer de la Toile de l'Esprit et prend la tête de notre groupe pour nous diriger dans les rues et avenues bondées.

Arrivés à un nœud routier, dans le Nouveau – Port, les miliciens surveillent distraitement un carambolage entre plusieurs chariots et charrettes renversées. En fait, ils nous recherchent car nos portraits trônent au milieu de l'espace public. Mais nous ne nous faisons pas remarquer et parvenons à nous défiler.

A l'auberge du Poney Fringant

Cette auberge est sous la coupe de la bande des Cavaliers, connus pour être des messagers hors-pair. Ils sont liés à la famille des Izganes. On obtient le gîte et le couvert contre couronnes sonnantes et trébuchantes. Un dortoir pour nous tous est mis à notre disposition afin de nous y reposer et soigner nos blessures. Vent Fou, un membre de la bande nous offre une certaine protection payante pour éviter d'être dénoncés ou capturés par la milice.

Une partie du groupe essaie de retrouver le frère d'Hubert pour faire pression sur lui, pensant peut-être le kidnapper éventuellement. Mais celui-ci est parti en mer et ne reviendra que d'ici 1 à 2 mois... Un certain Hérold de leur bande (des Cavaliers) en saurait un peu plus sur Hubert de la Gravière.

On s'arrange avec un message pour laisser une missive à Etoile Noire qui nous donne rendez-vous le septième jour aux Récifs des Engoulevents. Les 6 jours précédents ont servi essentiellement à tous pour se reposer.

Avant de nous mettre en route, un misérable nous raconte contre un bon repas quelques infos sur l'île. Il y aurait un repaire sous l'eau qui mènerait à l'autre de nécromancien thaumaturge. Il y aurait des vieux brochets morts-vivants et une terrible malédiction plane sur les quelques voleurs qui ont réussi à y dérober un livre et tuer le nécromant. Sur l'île se trouve un cimetière.

Aux récifs des Engoulevents

Nous y allons en barque. La bande des Cavaliers a tout arrangé. Nous assomons le félis pour qu'il prenne part au bord de la barque, après l'avoir dissuadé de partir seul par le pont où il aurait risqué d'être la cible toute rêvée au racket voire à se faire jeter à l'eau, par-dessus la rambarde du pont...

On paie 2 Co pour atteindre la rive de l'île et le reste (3 Co) à notre retour. Sur place, dans le cimetière, on se rend compte que celui-ci sert de dernière demeure à des personnes atteintes de maladies infectieuses. Un mausolée se trouve dans cimetière. Un personnage, un peu illuminé, nous hèle de son sommet. Il semble plaisanter (ou pas) sur le fait qu'il n'a pas préparé/creusé assez de tombes vu le taille de notre groupe. Mais Océane ne lui laisse pas le temps d'en dire plus, en débutant les hostilités lui lançant une dague à la figure !

Sous le feu de projectiles, l'homme se jette à terre et appelle au secours le « chasseur ». Delfinor, Etto et Vitelo grimperont au sommet du mausolée pour l'affronter tandis que l'autre partie du groupe restera au sol et se mettra au couvert à l'intérieur du bâtiment.

En effet, nous sommes la cible d'énormes javelots crantés lancés à partir d'une sorte de propulseur par un être énorme (plus de 2 mètres) aux allures de batraciens, se déplaçant silencieusement et extrêmement vite, en bond... Son armure n'a que faire de petits projectiles tels des dagues.

A l'intérieur, Tarik fouille quelque peu tandis que Gotrek tente de faire glisser le couvercle d'un gisant. Mais nous sortons tous pour prêter main forte contre le chasseur, adversaire coriace.

La créature tentait de grimper mais s'est pris de sérieux coups. Mais elle parvient quand même à se hisser sur la corniche. Delfinor lui porte une Percée et reste sur place en se bougeant ou évitant ses coups, mais il finit par être touché mortellement. Les autres ont regagné le sol et tous ensemble nous portons un coup sur la créature qui armé de lames immenses sur ses bras nous porte un coup tourbillonnant mais esquivons pour la plupart le coup et elle finit par s'écrouler morte.

C'est une créature invoquée. Elle est fortement armée et a 5 Co sur elle. Elle possède des capsules chitineuses que Vitelio alchimiste en herbe prend pour des soins mais c'est tout autre ! ce sont des explosifs et bon nombre de nos camarades sont alors pris dans ces déflagrations en chaîne.

Nous fouillons quelques tombes à la recherche de richesses et trouvons plusieurs milliers de miches autour d'un gisant. Nous les emportons.

On cherche à s'enfuir par la barque, mais celle-ci a disparu et entendons ramer avec entrain 3 groupes de templiers d'Harlam qui n'approuvent pas l'activité de pillage de tombes et violation de sépultures ! Nous abandonnons les pièces dans l'eau et fuyons dans le fleuve tant bien que mal.

Une barque providentielle

Nous peinons à surnager dans le Sart quand nous apercevons une barque menée par ogre. Sans autre possibilité, nous le payons 30 Co (que nous empruntons à Delfinor) pour qu'il nous prenne à son bord et sauve de cette dangereuse situation.

Il a d'abord besoin avant de partir d'exécuter son job et requiert notre aide. Il nous faut décharger des cadavres sur l'île que nous venons de quitter. Nous nous empressons de nous exécuter, avec une célérité sans pareil ; voulant vider les lieux au plus vite.

Petit tour en barque et sympathique discussion

Après avoir aidé P'tit Os (ogre) à décharger ses cadavres sur l'île et les cacher dans un caveau, nous faisons plus connaissance. Il serait intéressé pour que nous travaillions ensemble surtout si on peut lui apporter de la marchandise. Océane vante nos possibilités de l'achalander. Son trafic marcherait encore mieux s'il était aidé et pas seul à besogner. Un cadavre apprend on se monnaie entre 10 et 15 Co. C'est une bonne relation et adresse que nous prenons pour nous faire quelques Co rapidement gagnées...

Il nous confirme qu'Hubert de la Gravière et ses hommes ont pris possessions des Sables rouges et qu'il recherche une équipe de choc pour monter un coup sur navire apparemment ?

On croise un capitaine des Templiers d'Harlam, Osric, en barque qui recherche des pillards de tombes. L'ogre (sous l'influence de la Toile de l'Esprit) discute avec lui, tranquillement sans le laisser démonté et impressionné par son grade et sa position. Il semblerait que P'tit Os soit dans les petits papiers d'un évêque d'Harlam et que cela a pour conséquence de calmer Osric qui s'en va bien vite.

P'tit Os nous apprend aussi que c'est une autre île qui serait aux mains des Thaumaturges et que les pièces, au côté du gisant seraient empoisonnées...

Il finit par nous débarquer sur les rives du Vieux – Port et nous nous quittons.

Terrés au Blé noir

Nous décidons de nous mettre au vert dans le quartier de Béj'. Emeric le tenancier du Blé noir nous propose de nous héberger pour 25 Co la semaine sous les combles. Il vante la sortie facile par les toits s'il le fallait... mais nous met en garde face au fait que beaucoup d'anciens logeurs ont gardé les clefs. Ainsi, la poutre pour barricader l'entrée n'est pas là pour décorer.

Fourbus, certains devant se remettre de leurs blessures, nous profitons pour faire le point de nos prochaines actions...

Prochaines actions et réflexions

A ce sujet, il nous faut décider de notre positionnement et action face à Hubert de la Gravière qui semble bien décidé à nous en faire baver et revoir Gustaf Vandel qui devait nous mettre en lien avec les Isidoriens, mission première que nous avait confiés les Thaumaturges qui jusqu'ici semblent bien impliqués dans les traquenards récents que nous avons subis...

Nous avons aussi perdu la confiance que nous avions en la bande des Cavaliers et leur auberge du Poney Fringuant.

Il nous faut aussi essayer de monnayer une quantité d'équipement pour améliorer nos finances, et nous renseigner sur quelques objets employés par d'autres factions...