

Faire farine de tout grain

Par Tarik

Au blé noir (quartier de Bėj)

Nous y avons établi nos quartiers. Nos camarades blessés s'y reposent. Océane tente d'avoir une clientèle de gens blessés. Elle en avertit le patron. Par un jeune homme ramené par sa compagne aux « jambes d'acier » tant elle court comme une gazelle on en apprend un peu plus sur Hubert de la Gravière et ses agissements dans le quartier du Vieux-Port.

Il a été promu à sa demande, adjoint du préfet du quartier du Vieux-Port. Il recrute énormément de personnes et semble leur donner des missions tests. Une façon de faire qui s'apparente aux Félinx.

On se rend sur le temps de midi au Charlatan Ivre mais il n'y a personne. On retournera ce soir tard.

On passe chez La Couronne pour régler les intérêts des sommes empruntées. A la sortie, nous sommes apostrophés par Galabert qui nous propose un travail facile et assez bien rémunéré. Il sait que les personnes qui sortent de chez la Couronne ne sont jamais contraires à un petit boulot, ayant besoin d'argent.

Il nous invite à prendre un verre dans une petite gargote pouilleuse. Il nous propose 150 Co pour un boulot facile : supprimer un vieux boulanger, patron de la boulangerie La Plume. 50 Co de suite et 100 Co par la suite. Gotrek et moi-même n'hésitons pas un instant, Océane se montre quelque peu réticence de liquider un pauvre vieux boulanger qui semble n'avoir rien fait de bien méchant. Mais il nous faut des couronnes pour supporter nos dettes contractées...

Chez la Plume

On part en repérage. On rentre, c'est la fermeture. Le boulanger nous propose comme nouveaux clients, de bons prix sur ces derniers pains ce qui lui permettrait de fermer boutique. On se lie d'amitié avec lui, Océane se renseigne sur la bande qui protégerait la bâtiment (bande rigolote à Zoron pas bien méchante) et Gotrek la joue finement en indiquant qu'il souhaite depuis toujours visiter un atelier. Il nous fait la visite et nous propose à boire. Il explique son Grand Projet : former 3 apprentis et leur ouvrir une boulangerie. A eux par la suite de faire de même. Pour son projet de succursales, il manque encore de fonds et on lui a proposé (mais il a refusé) de racheter son affaire qui marche assez bien. Il regrette le temps des Anciens...

Profitant qu'il nous tourne le dos pour chercher une nouvelle bouteille d'alcool, Gotrek lui éclate la tête. Pour ma part, je saccage l'endroit discrètement en renversant quantité de liquides en peu partout, en faisant attention de ne pas faire trop de bruit en brisant des objets. On vide la caisse (12 Co).

On revient bien vite à notre employeur étonné de notre vitesse d'exécution. Il nous refile 125 Co, satisfait. Directement, il emboîte avec une autre proposition. Il souhaite qu'on règle son compte à Schoulpek, marchand de grains et semences sis à l'impasse du Comte sans Terre. Il

n'y aurait que des gardes, un vieux croulant et un jeunot sans expérience. 150 Co d'avance et 200 Co une fois le boulot exécuté. Il est tard, nous refusons l'offre pour le moment...

Au Charlatan Ivre

Nous nous rendons sans tarder là-bas. Dès notre entrée, on reçoit 5 jetons pour des consos ou repas gratuits, gracieusement offerts par Gustaf Vandel. Il fête l'anoblissement d'Artistan Brahorde devenu Aristan de Samarite Aristan (famille du Prince).

Après demain, il doit se rendre à une fête chez un noblieau, Zérinon. Il nous demande de l'accompagner et lui apprendre l'étiquette. Ce sera payé 100 Co plus un défraiement raisonnable pour des fringues convenables et le coût des soins éventuels.

Plus tard dans la soirée, une dizaine de gros-bras de la famille Brahorde viennent chercher des crosses à l'Intendant de ce parvenu d'Aristan. Gustaf Vandel les remballent promptement leur demandant s'ils veulent se frotter à une vingtaine de solides gaillards du nord (l'auberge en est rempli). Ils ne demandant pas leur reste et battent en retraite, criant qu'il n'en sera pas ainsi, et qu'il n'aura qu'à bien se tenir !

Au Pont des Désirs

On s'y rend pour vendre toutes les armes trouvées précédemment (notamment celles de l'homme grenouille). On récupère environ 76 Co et Gotrek et Tarik trouvent des habits pour 10 Co tandis qu'Océane acquiert une robe pour 100 Co (Gustaf Vandel par la suite, nous paiera 75 Co pour couvrir nos frais). On en profite pour acheter une cotte de mailles rembourrée 75 Co (3 Protection -2 de malus). On y achète des doses de ce puissant somnifère.

Impasse du Comte sans Terre

Océane nous pousse à quand même passer à cette impasse. On s'y rend dans un premier temps pour effectuer quelques repérages mais l'enchaînement des événements qui vont suivre vont nous pousser à accomplir la mission de suite, *pronto* !

On fait quelques raffuts et très vite un vieux gars costaud sort une arbalète à la main. Océane se reproche de lui et prétend que nous voulions l'agresser et tente de l'effleurer avec son puissant somnifère. L'homme, Gus, nous tient en joue, particulièrement Gotrek et nous hurle de nous barrer.

Mais Océane échoue à plusieurs tentatives, et l'homme énervé la renvoie en arrière d'un violent coup de crosse. Il crie qu'il s'occupera d'elle par la suite ; entendons la violenter. Là, nous sommes forcés de réagir pour ne pas la laisser entre les griffes de ce type. On s'avance, Gotrek se prend carreau d'arbalète, étrennant sa toute nouvelle cotte de maille !

On se bat avec l'homme et le terrassons de même qu'un jeune (Hirtran) qui arrive, sans armure, précipitamment. On pénètre dans l'entrepôt. Tarik tire les cadavres à l'intérieur pour ne pas les laisser trainer dans la cour. On trouve 12 Co sur eux. On rejoint vite par l'intérieur le corps de logis. On monte au premier étage, deux chambres, une voie de femme et d'hommes, ceux-ci face à nos tentatives de fracturer les portes hurlent qu'ils ne sont que les

domestiques. Leur maître est à l'étage. Tarik reste à cet entresol pour surveiller qu'ils ne sortent pas.

Gotrek et Océane montent à l'étage et trouvent l'homme apeuré sous le lit et le trucident d'un coup de hache-piolet. Il lui pique ses bijoux, bibelots. On fait croire qu'on s'est enfui par les toits, plaçant un meuble sous la trappe ouverte mais nous partons par la fenêtre pour rejoindre une cour. [i]Heureusement[/i], un lierre permet une descente plus aisée.

On se dépêche d'aller trouver Galabert et après avoir récupéré la somme d'avance (100 Co), on annonce que le boulot est déjà fait. Il nous croit sur parole et se réjouit de notre entrain. Il nous file encore 200 Co. Il impose ses mains sur Gotrek et lui soigne ses blessures instantanément ! De plus, il nous file un tuyau pour nous récompenser et remercier de notre prompt action. Si on se fait arrêter par la Milice, on peut demander d'être déféré devant le Juge Debran et lui dire qu'on a rendu service à la Rose noire (qu'est-ce ?).

Au Pont des Désirs (deuxième)

On s'y rend en vitesse pour faire réparer la cotte de mailles de Gotrek et refourguer ce qu'on a trouvé chez Schoulpek. On reçoit un bon prix (100 Co) et un bon à valoir chez eux. On acquiert des doses de poisons, la réparation, et on a un atlas de Samarante (-3 coût de points d'apprentissage pour ouvrir la compétence Urbanisme - Samarante).

A peine avons-nous quitté le pont, escortés de 2 spadassins elfes, une petite bande qui protégeait Schoulpek vient nous accuser de son meurtre. On réfute l'accusation. La discussion s'envenime et le chef est abattu de 4 flèches tirés par les elfes. Ça calme les esprits et nous regagnons tranquillement le Blé noir.

A la réception de Zerinion

Le matin, on va Gustaf Vandel au Charlatan Ivre, lieu de rendez-vous. On discute avec lui sympathiquement. Il nous apprend qu'on accompagnera Aristan en carrosse, et ses 4 cavaliers. Lui ira chercher les lettres de noblesse et les apportera en fin de réception (vers 14h). Aristan en a besoin plus tard on soirée, on demandera de les produire.

On est présenté à Aristan qui discute avec nous de tout et de rien, assez dissipé mais Gustaf Vandel nous avait prévenu de cela mais qu'il serait attentif une fois en soirée.

La réception se déroule à Samarante. Dans une grande salle de réception, Aristan vient vite à discuter de tout et de rien puis de politique avec Zérinion. Parlant du rôle de la bourgeoisie et de la noblesse et du contrôle des prix sur les denrées telles que le pain. Aristan, nous le voyons n'est pas tout à fait en phase avec le raisonnement qui dépeint une situation de crise (qui n'est pas le cas actuel) mais accepte de faire partie d'un groupe de discussion à ce sujet.

A la sortie, il nous fait remarquer que Gustaf Vandel n'est pas venu. Il doute que celui-ci a oublié le temps dans les bras d'une courtisane... D'humeur joueuse, il souhaite parier avec nous sur l'endroit où se trouverait Gustaf Vandel. A ce sujet, il nous missionne de le retrouver. Nous acceptons mais refusons de parier. Nous disposons à peine des sommes et souhaitons pas les perdre au jeu, sommes durement gagnées. Il nous offrira 50 Co s'il est avec une femme, 100 s'il est ailleurs et 200 s'il faut nous battre. Il nous laisse le nom de deux endroits qu'il fréquente : le Charlatan Ivre et le Pavillon des Roses (bordel de luxe).

A la recherche de Gustaf Vandel

Au Charlatan Ivre, il n'est pas là et ont dit qu'il est parti après notre départ en carrosse. Au Pavillon des Roses, nous sommes accueillis par la maîtresse des lieux, Rose, la « jardinière » de ce splendide « jardin » où l'on cueille de jolies « roses ». L'entrée des lieux est garnie d'une splendide roseraie grimpante.

On rencontre sa préférée, Imélis. Il est en apparemment follement éperdu. Il lui a offert quantité de robes somptueuses et était très enjoué que son maître était anobli. Il considérait son jeune maître, presque comme son fils. Il devait aller porter les étuis de cuir contenant les parchemins. Il est parti à pied.

Nous lâchons quantité de pièce sur son présumé chemin pour suivre sa trace. C'est à hauteur d'un parc qu'on comprend qu'il doit lui être arrivé quelque chose lors de sa traversée.

On apprend par un mendiant, son ami également qu'il a été attaqué et doit avoir été emmené en chariot. On tente de retrouver sa trace et arrivons au beau milieu d'un marché. Nul trace du chariot en particulier. Tarik se souvient que les Brahorde possèdent un comptoir non loin. Comme nous suspectons qu'il s'agit d'un mauvais coup de leur part, nous nous y rendons. Là, on apprend par un mendiant qu'un chariot est passé et qu'un certain Astranidou (chef de la bande des Casseurs de bras) a récupéré une somme importante d'un serviteur indiquant que le colis était arrivé.

Océane séduit le serviteur et Gotrek et moi-même lui tombons dessus pour le faire parler. Il déchanté très vite et nous apprend qu'il serait à la Rose des Sables, dans le quartier des Khaler. Gotrek l'assomme pour qu'il ne donne pas l'alerte mais le coup est trop fort et le malheureux décède...

A la Rose des Sables

On se présente pour chercher le « colis » et on nous guide vers un repaire. Là deux gouris gardent une pièce. Ils s'interrogent sur notre présence et se renseigne à l'attitude à adopter à une autre personne (Astranidou) située dans une autre pièce. La personne nous dit de nous éliminer car personne n'est sensée chercher le colis.

On se bat avec les gouris et les œufs de caille remplis de somnifère font effet. Mais Tarik joue de malchance et se prend un coup mortel... qui épargne in extremis Gotrek.

On arrive à la porte où est séquestré Gustaf Vandel. On somme Astranidou de le libérer celui-ci nous dit de partir ou il le bute. Nous forçons la porte et le vil Astranidou s'enfuit par une galerie verticale à une corde, laissant la pauvre Gustaf Vandel se vider de son sang, la gorge tranchée, sur sa chaise ligoté.

Dans un dernier souffle, il dit à Océane qui essaie de le sauver : « Heureuse la Simple d'Esprit ». On pense à une gargeotte dans le Vieux-Port qui porte un nom proche. Là se trouve un ancien templier d'Arlam devenu aubergiste qui se prend la mission divine de nous aider.

A l'orphelinat

Nous partons voir Imélie avec la lettre qu'il lui avait laissée, souhaitant l'épouser. Elle est très touchée et nous explique qu'il a subi bien des revers, maudit pour avoir dans un excès de boisson bastonné à mort une femme enceinte. L'enfant née était simple d'esprit et s'appelle Inge. Elle se trouve dans une sorte d'orphelinat où Gustaf lui avait fait construire une serre (elle aimait les fleurs). On s'y rend.

Là, le moine d'Arlam qui tenait l'établissement est mort, de même qu'Inge. Astranidou fou de rage retourne toute la serre à la recherche des étuis. L'ex-templier d'Arma s'occupe personnellement d'Astranidou pour lui faire payer ses crimes. Il demande la pitié mais un marteau vengeur s'abat sur sa tête, en signe de châtement.

Compte-rendu macabre

On retrouve les étuis sous un arbre et on les remet à Aristan bien heureux mais très touché par la mort de son intendant et ami. Il n'aurait jamais imaginé que cette animosité des membres de sa famille pour être devenu noble aurait conduit à la perte de son ami. Il pense qu'on ne souhaitait pas cela mais fera « justice » et remettra les choses en place.

Prochaines actions

- Avec l'argent amassé, nous pensons **régler une bonne série de dettes**. Celle de Tarik, en partie celles d'Océane et Gotrek.
- Nous irons nous informer sur les agissements **d'Hubert de la Gravière** devenu second du préfet du quartier du Vieux-Port, à sa demande. Il a déjà pris possession des Sables rouges.
- **Si on a un problème avec la Milice**, on peut demander d'être présenté au juge Deban et lui indiquer qu'on a rendu un service à la Rose noire – qu'est-ce ? (assassiner le marchand de grains et semences Schoulpek).
- **Au Pont des Désirs**, les doses de somnifère puissant coûte 5 Co. Et pour introduire le poison dans 6 œufs de caille pour les lancer, ça coûte 15 Co.
- **Cotte de mailles rembourrée** 75 Co (3 Protection -2 de malus) au Pont des Désirs.