

Une affaire de teinturiers qui tâche, qui fâche

Par Tarik

Contrordre soudain

Etoile Noire nous rencontre à notre auberge. Elle nous donne une nouvelle mission, une sorte de contrordre. En effet, nous devons dorénavant faire échouer les accords d'entente entre les porteurs d'eau du Quartier du Monde Connu. Il nous faut tuer Esprit Libre. Elle nous file 100 Co pour les éventuels défraiements.

Elle est enjouée par notre proposition pour infiltrer les Isidoriens : faire une pierre de coup en déjouant assassinat d'un responsable Isidorien par l'assassin, Federico qui piste également Tarik. Ce n'est pas Tarik qui s'en plaindra.

Apparemment, nous apprendrons que la cible de Federico est Nordik Gustaf, un isidorien. Son employeur n'est autre que Aristan Brahorde, une famille noble assez isolé d'un point de vue diplomatique.

D'ici là, elle nous envie du beau bordel que nous ferons, elle ne doute pas un instant de notre capacité à jouer les troubles-fêtes.

Elle nous aide à identifier quelques trouvailles faites chez Federico.

Les fioles (2) sont un poison faite de Feuilles de Félicis (belladone).

Les 4 baies sont des sortes de perles rouges qu'on maché (drogue) qui laisse s'installer un sentiment de bien-être jusqu'à ce qu'une contrariété en dissipe les effets - 1 Co/pièce.

Les 4 feuilles séchées rouges se machent et permettent de communiquer avec une personne de son choix. Pour répondre, il faudrait que le destinataire en possède. Elle se montre très intéressée sur le fournisseur et nous promet pas moins de 250 Co si nous parvenons à en apprendre plus sur celui-ci Ca vaut 10 à 20 Co/pièce.

Elle est surprise d'apprendre que nous sommes à la base du meurtre de Leflorence. Hubert de la Gravière et son fidèle et brutal sergent, Brizos ne sont pas très heureux de l'évènement et conseille de nous en méfier.

Discutant deci delà, elle nous fait sa pub, pour 1 000 Co elle veut bien s'en occuper.

Diverses courses

Océane et Tarik entre autres partent régler quelques affaires. Océane règle ses usuriers. Tarik rembourse ses sommes à Zizanie pour les infos obtenues au sujet de l'assassin qui le poursuit. Tarik veille aussi à entretenir ses "bonnes" relations avec les gens qui le "protègent".

La presque coalition des porteurs de flotte prend l'eau

Nous atteignons le quartier du Monde Connu. Nous rendons visite aux Tonneaux de fer. Il y a des gardes. Nous comprenons bien vite qu'ils veulent faire croire qu'ils sont les victimes de meurtres (une dizaine de gars) pour faire croire qu'ils sont déforcés, plus faibles, pour mieux frapper. On se demande s'ils savent qu'on veut les annihiler. Les autres factions se sont liguées contre eux. Coche nous reçoit.

De la hutte, avant que nous arrivions, nous percevons quelques rires mais dès notre entrée, tout redevient sérieux et grave. Dans la discussion, nous remarquons le capitaine Baptiste, nous hurlant que c'est un traître, nous sommes à deux doigts qu'ils se fassent écharper par les hommes de Coche. Dommage... Il nous en veut.

Plus tard, nous ferons croire aux autres partie qu'il fait partie de la famille des Rêtres et qu'il noyauté le quartier et donne les idées et plans à Coche, qui est bien incapable de penser de lui-même.

En quittant Coche, l'un des ses gardes fourbes tente un mauvais coup sur Arsène qui retombe sur ces pattes. Il lui avait fauché la passerelle sous ses pieds.

Nous partons voir Merouk. On lui fait croire que les Tonneaux de fer veulent le tuer et qu'ils se sont alliés à la milice qui a fait tuer le chef du clan Izgane. Convaincu, il va chercher de l'aide auprès des Fils du Sabre et nous propose de tuer Esprit Libre pour 300 Co, il nous donne déjà 150 Co d'avance.

Sortant de chez lui, un umélorien vendeur de légumes nous indique qu'on nous attend à la "Pintade Croustillante", restaurant chic très réputé.

Tout va à vau-l'eau

On est reçu par un prêtre, Maurice qui nous invite à prendre du recul et nous invite à partir avec 200 Co. Notre dîner de ce soir sera déduit de ce montant. Nous refusons l'offre mais profitons pour commander chacun un plat de pintande à la morille, spécialité à 50 Co/couvert... on ne se refuse rien et il part, offusqué.

A la sortie du restaurant, la panse bien remplie, le Capitaine Baptista nous accoste, il n'a pas apprécié le jeu de tout à l'heure et souhaite que nous ayons dégagé le plancher pour demain matin au plus tard !

Après les izganes nous encerclent. Ils veulent des comptes. Nous accusons de go le capitaine Baptista du meurtre. On indique que celui-ci a manoeuvré pour les tromper, les déforcer et nous les joignons à le liguier avec les Vessies de porc contre les hommes de Coche.

La fille du défunt chef refuse de croire que Baptista est impliqué (nous la pensons amoureuse du bonhomme) et fait en sorte de le sortir du jeu des implications et accusations.

Elle va nous rencarder avec une bande de nains pour semer le chaos et lancer les hostilités des Tonneaux de fer contre les hommes d'Esprit Libre.

Les Arkavians

Nous rencontrons les arcadiens, une fratrie de nains complètement dingues. Aux moeurs sexuelles des plus surprenantes et à la cuisine raffinée. Ce sont les Frères du Bouclier : Rondo, Pierre, Borique (cousin) et Silor. On les engage à 400 Co.

Ce sont de solides gaillards et nous leur demandons de semer le trouble chez les Tonneaux de Fer au nom d'Esprit libre ! Ils mettent du coeur à l'ouvrage et tuent pas moins de 7 hommes en quelques minutes ! Efficace, il n'y a pas à dire. Pendant la bataille, il semble que des Khalers se battent au loin...

Frustrés de ne pas avoir tué les hommes prévus, ils exigent que Océane leur serve d'appât pour attraper 3 guignols qui vont passer un sale quart d'heure, fatal...

Pour Gotrek, nous sommes informés de combats illégaux dans des fosses.

Tout tombe à l'eau

Et Esprit Libre, le premier, poussé dans les escalier par Delfinor. Nous venions de le rencontrer, il était désemparé par la situation et s'enfuyait avec deux de ces disciples. On dévale les escaliers, les nains nous poursuivent et Océane et moi-même nous nous bousculons pour ne pas être le dernier à leur contact.. Mais 3 tonneaux de fer arrivent à *point nommé* pour les attaquer et ne pas faire de quartiers.

Merouk et Coche sont morts dans les affrontements et les Grives véloces ont choisi de migrer pour le moment dans un autre quartier.

A notre étonnement, Coche est mort alors qu'il allait se battre contre des hommes d'Harlam. Les Félines se sont opposés aux Fils du Sabre n'aimant pas que ceux-ci viennent s'immiscer sur les hauteurs, sur les toits qui sont leur territoire !

Zany, le teinturier

Une certaine "Esmeraldouce", izgane nous accoste. Elle se dit être une amie de Zizanie et sait que nous sommes à la recherche d'un coup. Elle nous propose quelque chose. Nous l'écoutons autour d'un verre.

C'est la "régulière" d'un teinturier, Zany. Il habite rue des Banquiers, dans le Quartier des

Hobéreaux - nom péjoratif donné à un bourgeois. Via une confidence sur l'oreille, elle sait qu'il détiendrait un petit trésor. Elle demande qu'on lui reverse 30% des gains. Le coffre-fort se trouverait au 1er étage. Il y a un piège qui s'actionnerait par le tirage de doubles rideaux. Il y aurait des graines pétaradantes au sol. Dans la cage d'escalier, dans une niche se trouverait une gargouille démoniaque. Au rez-de chaussée, il n'y aurait ni rideau ou volet pour la milice puisse jeter un œil par la fenêtre. Le coup ne pourrait se faire qu'un jour bien précis.

On sait qu'il se trouve fréquemment à l'auberge des "Sœurs Gigognes", connue pour son bal annuel seulement accessible via invitations, elles-mêmes triées sur le volet. Océane part l'amadouer. Il se vante de "sa" couleur qui lui a permis d'être nommé Maître teinturier (un mélange hideux de bleu-brun teinté de rouge). Galant homme, il s'arrange qu'elle règle ici et lui offrira à boire et ses services chez lui. Mais le bougre est pingre et habile et c'est une impressionnante addition qui lui laisse.

Chez Zany

La statue n'est là que pour impressionner les faibles d'esprit. Il y a une bouteille sur le pas de la porte. Zany ne voit pas de quoi il s'agit mais s'empresse de l'ouvrir et s'en servir un verre. Océane l'endort grâce à un puissant somnifère qu'elle se met au cou. Zany s'endort assez vite mais Océane inspecte le flacon et se rend vite compte qu'il est empoisonné (de la belladone).

Elle nous fait signe. Arsène et Tarik rentrent à l'intérieur. Aucun système d'alarme, un piège tout rouillé, une vieille arbalète sans corde ! Le coffre s'ouvre comme pour rire et ce n'est que 63 Co et de la verroterie qui s'y trouvent. Pendant ce temps, Océane essaie de faire vomir Zany.

C'est là que le préfet de nuit vient frapper à la porte et nous sommes d'ouvrir. On s'enfuit par les toits soulevant les tuiles de toit. On tombe dans un jardin mais l'aboiement d'un chien nous refait grimper ni une ni deux sur les toits, nous sautons dans la ruelle pour être cueilli par le préfet et son adjoint arbalestrier.

Cette garde d'Esmeraldouche nous a vendu. Elle ne perd rien pour attendre !

Un étrange arrangement qui nous arrange

Il nous propose un arrangement pour ne pas nous dénoncer. Il enquêtait sur Zany qu'il suspecte être à la tête d'un réseau de drogues. Il aurait besoin qu'on continue pour lui d'enquêter. Il nous explique que ces richesses sont immobilières. Et dans un faux fond du coffre-fort, il nous montre d'où Zany tirait sa richesse, lui qui avait l'air si pingre et fauché. Ce sont des fleurs séchées (une dizaine, 6 Co/feuille), une drogue qui se fume et qui décuplerait les capacités physiques et mentales et donnerait une sensation de bien-être, la Toile de l'Esprit. Mais tout cela n'est qu'illusion alors que l'addiction est bien réelle.

Contraints, nous acceptons son arrangement et feront transiter les infos via Züle. Nous passerons la nuit dans une autre auberge, proche de la notre.

Au matin, Delfinor a reçu un message. Nous devons voir un certain Jonas Rouge Menton. Nous pensons devoir le liquider, certains que le préfet a fait tuer Zany pour s'appropriier tout le réseau.

Jonas Menton Rouge

Teinturier de son état, il réside également dans le quartier des Hoberaux. Nous arrivons sur une placette et interrogeons un marchand devant son étal. Celui-ci apeuré s'enfuit de suite dans son établissement et c'est un gros bras qui faisait le guet derrière lui qui vient aux nouvelles. Nous ne tardons guère. Ce marchand semble être protégé.

C'est en dégustant des oranges que nous en apprenons plus auprès de la Belle Rosy. Une orange, une couronne, un renseignement.

Zany serait mort (que voilà une info intéressante..), il recevait des femmes, ce serait une izgane qui l'aurait dépouillé.

Jonas est membre du club d'escrime des 4 Bras (il a un bec de lièvre, les cheveux roux). Il a été convoyeur durant sa jeunesse.

Nous décidons d'aller le voir pour se mettre à son service. Il ne comprend rien et nous jette proprement dehors.

Plus tard, sur la place, les brutes de tout à l'heure nous questionne, pendant ce temps - quels incompetents - leur protégé se fait trucidier..

Les gros bras nous laissent et se portent au secours de leur infortunés employeurs.

Nous prenons la tangente et finissons par trouver refuge dans une vieille maison abandonnée qu'on nous loue pour quelques pièces. En planque, nous faisons le point : et si le préfet de nuit voulait qu'on enquête sur ce personnage au lieu de projeter de l'assasiner ?

XP : 27 pour Arsène, Océane, Tarik et Delfinor.