



Tout est mort dans l'porc

vendredi 28 juin 2013, par Del Armgo

C'est la suite de "Tout est gras dans l'verrat", qui doit être joué, bien sûr, avant ce scénario.

Cette suite ne doit pas être jouée immédiatement après, mais après une ou deux autres sessions Wastburgeoises. Il ne faut pas hésiter à mélanger ces affaires criminelles avec leurs activités quotidiennes de gardoches. Ce scénario peut même être facilement mixé au milieu d'un autre.

1 - Jour 1 :

Les gardoches sont appelés pour un crime sordide, une prostituée s'est fait buter dans la nuit.

Quand ils arrivent, une autre équipe de gardoches est déjà présente, mais c'est une telle boucherie que des renforts sont nécessaires.

La prostituée baigne dans son sang, égorgée, sur son lit.

La position de ses mains n'est pas banale, en effet ses deux index ont été enfoncés dans ses oreilles, complètement.

[Un examen attentif d'un des index révèle une petite trace grise autour, circulaire. Signe de la présence d'une bague récemment enlevée. Par le tueur ?]

Au dessus du lit est inscrit, sur le mur, un mot avec le sang de la victime. C'est tracé rapidement et certaines lettres ne sont pas évidentes à lire.

[Prenez les initiales des prénoms, ou noms, des PJ et arrangez les pour en sortir un mot court, ou quelque chose s'en approchant, ils ne doivent pas tout de suite faire le lien avec eux ...]

Les gardoches doivent faire un état des lieux et trier ce qui peut être envoyé à la Garde pour enquête.

Le tueur n'a pas laissé grand chose de son passage, quelques traces de boue peuvent être trouvées sur des tapis, mais rien de vraiment tangible.

Bref une prostituée s'est encore fait liquider par un nerveux.

Ils vont ensuite vaquer à leurs occupations matinales, c'est à dire traîner sur le marché à la recherche de nourrains, et s'enfiler quelques bières chaudes.

Sur le marché un événement mineur aura lieu, une bande de gamins est en train de se battre, l'un deux, plus grand, met une véritable raclée à un plus petit à terre.

Nos gardoches devraient normalement intervenir, si ce n'est pas le cas le mioche le plus costaud sort une lame, prêt à saigner l'autre.

Là, ils devraient intervenir...

Les mômes sont séparés par nos gardoches, ils s'invectivent, chacun accusant l'autre.

Et dans un moment de relâchement, un des gamins attrape ce qu'il peut sur l'un des PJ, l'arrache, et les voilà tous barrés à toutes jambes au milieu des nombreux passants du marché !

[Le gamin peut arracher ce qui lui tombe sous la main, languette de godasse, bouton de veste, boucle de ceinture, lacet fragile, moitié d'écharpe, etc...]

En tout cas il a emmené un truc, un machin, provenant d'un des PJ, et quelque chose qui se voit, ou ne se voit plus plutôt]



Faites leur terminer leur journée de service avec quelques patrouilles ou affaires simples, à jouer rapidement.

2 - Jour 2 :

Le lendemain, les gardoches sont appelés à nouveau pour un crime, il faut encore du renfort, "pour ramasser des morceaux..." selon leur prévôt.

Il s'agit d'un bourgeois, dans la force de l'âge, qui vit seul dans une grande maison froide. Les PJ débarquent encore dans une vraie boucherie, ils pataugent dans le sang dès leur entrée dans la maison.

Le vieux est par terre dans son entrée, sur le ventre, baignant dans le sang déjà coagulé.

Des gardoches s'affairent un peu partout, visiblement à la recherche de quelque chose. "Et de quatre, chef !"

Ils viennent de trouver le quatrième doigt, la victime n'en possède effectivement plus, ils ont tous été coupés et éparpillés dans la pièce. C'est la raison de leur présence ici, aider les autres gardoches à trouver ces doigts coupés.

[Le PJ le plus chanceux, lors de la recherche des morceaux digitaux, trouvera un anneau très fin, une boucle d'oreille en or. S'il pense à regarder les oreilles du vieux, il constatera que les deux oreilles étaient percées, et que les boucles ont été arrachées des oreilles]

[Il peut être intéressant de se renseigner sur l'identité du vieux, un membre d'une famille bourgeoise de la cité, les De Bonnit]

[On peut aussi trouver, si on cherche des traces de pas, un peu de boue, une terre très fine et poussiéreuse. Seul un spécialiste appelé par le prévôt pourra l'identifier, c'est une boue qui vient des abords du Puerk, on la trouve

sur toute la partie Loritaine qui longe le Puerk, à l'ouest de Wastburg. Ce spécialiste ne se déplacera pas avant le lendemain, à moins que les PJ trouvent une manière d'accélérer la procédure, et donc la venue du géologue. Il pourra aussi confirmer que la boue retrouvée sur la première scène de crime est la même]
Faites vaquer les PJ, lors de l'après-midi, à des occupations de gardoches plus classiques.

Plus tard dans la soirée, le prévôt fera remarquer au PJ qui s'est fait voler quelque chose par les gamins, l'absence de l'objet, du morceau, du bout, en question. Lui reprochant de ne pas avoir une tenue impeccable, comme un fier gardoche qu'il est censé être.

3 - Jour 3 :

Troisième jour, troisième crime, ça fait beaucoup...

Les PJ pataugent, à nouveau dans le sang, au petit matin.

Encore une prostituée, simplement égorgée cette fois-ci. Et encore une fois le tueur a été méthodique et propre, aucune trace, aucun indice à première vue.

Mais une fois de plus on demande aux gardoches de fouiller dans le sang et d'y trouver n'importe quoi.

C'est précisément ce que trouve un gardoche d'une autre équipe.

Se relevant d'un bond, la main en l'air, tenant quelque chose qui dégouline de sang.

Les chefs vont voir la trouvaille, les gardoches aussi du coup.

Il s'agit de "pas grand chose", mais ça appartient probablement au tueur.

[Il s'agit de ce qui a été volé sur un des PJ, par les gamins du marché.



Ce qui semble donc provenir du tueur, perdu lors de sa folie meurtrière, appartient en fait à un de nos PJ, autant dire qu'il a intérêt à cacher son problème vestimentaire]

Les PJ seront ensuite appelés pour leur patrouille, puis en fin de journée sur une affaire de voisinage. Des latrines partagées dans une cour ont provoqué une bagarre un peu violente, il y a un mort, et l'assassin est reclus chez lui avec une petite voisine en otage.

Il ne veut pas sortir tant qu'il y a des gardoches, il menace de se tuer et de tuer, ensuite, la gamine... autant dire qu'il n'a pas l'air très futé.

Laissez les se débrouiller avec ce cas, peut être qu'ils parviendront à une conclusion heureuse.

4 - Jour 4 :

Le PJ qui a eu un souci vestimentaire, avec les gamins du marché, est appelé par le prévôt.

Le prévôt a eu le rapport du meurtre de la seconde prostituée, et il voudrait bien comprendre comment on trouve là bas quelque chose que le PJ a perdu récemment.

[Le prévôt a constaté cette perte la veille du meurtre, ce qui devrait suffire à innocenter le PJ, mais la justice wastburgeoise n'est pas si simple malheureusement]

Le prévôt veut bien cacher cette information pendant quelques jours, mais si la Garde ne met pas la main sur le meurtrier, le prévôt devra informer l'échevin du lien entre ce PJ et la dernière scène de crime.

[Quels sont les indices pour le moment ?

- un mot, avec les initiales des PJ.

- les deux premiers crimes sont liés, de la boue venant des abords du Puerk a été à chaque fois trouvée sur place.
- la seconde victime est de la famille De Bonnit.
- une bague a été volée sur la première victime, et une boucle d'oreille sur la seconde.
- et quelqu'un essaie de faire porter le chapeau à l'un des PJ.

S'ils ne trouvent pas vite le bon coupable, rappelez leur que le PJ accusé sera appelé par l'échevin d'ici deux ou trois jours, et sera emmené devant le juge pour être questionné ; autant dire qu'il soit innocent ou pas, peu importe, car ils ont besoin d'un coupable]

* Ils peuvent essayer de retrouver l'un des mômes sur le marché.

Le gamin confirmera avoir été payé, avec ses potes, pour voler quelque chose aux PJ, la description de l'homme est très floue, mais le même se rappelle d'un détail, le type ne sentait vraiment pas bon, il sentait le purin. Il l'a rencontré près du Pont.

Si les gardoches le cognent, ou l'arrosent au contraire, il leur montrera un petit anneau d'or qui leur a été donné la veille par l'homme en question, il est semblable à celui trouvé chez la seconde victime.

L'homme voulait que les gamins le mettent dans une des poches d'un des PJ, mais le même voyant que c'était de l'or a préféré garder l'anneau (une boucle d'oreille en fait).

* S'ils vont sur les abords du Puerk, ils y trouveront en effet la même boue. Ces abords boueux sont beaucoup utilisés pour venir faire boire des bêtes, notamment des élevages de cochons.



Avec beaucoup de chance ils peuvent trouver un éleveur de cochon qui a discuté avec un gars un peu louche il y a quelques jours, il cherchait des costauds pour un boulot facile. Il donnait rendez-vous aux possibles mercenaires pas très loin du Pont, dans la Cité.
* Ils savent que le tueur récupère au moins un bijou sur ses victimes, donc s'ils traînent chez quelques prêteurs de gelders, ils peuvent peut être trouver quelque chose. Ou grâce à un contact d'un des gardoches.

Si c'est le cas, un des prêteurs pourra expliquer aux PJ qu'un gars pas bien propre a tenté de lui fourguer tout un lot de bagues et de boucles d'oreilles, mais le matos était tellement sale qu'il a refusé.

Attention toutefois, il ne lâchera cette information que s'il y trouve un avantage pour sa pomme, ou si les PJ lâchent quelques gelders, à moins qu'ils ne puissent le faire chanter sur une activité illégale.

Si les PJ obtiennent leurs informations en restant sympathique avec le prêteur, il leur dira que le revendeur de bagues lui a donné rendez-vous à la grande auberge du Pont, qu'il y sera quelques jours, s'il changeait d'avis pour le lot de bagoues.

* Peut-être qu'ils réaliseront enfin que ce sont leurs initiales qui ont été utilisées lors du premier meurtre, et ils savent aussi que quelqu'un tente de faire porter le chapeau à un des PJ, visiblement ils ont un ennemi, quelqu'un qui leur en veut.

Et cet ennemi c'est Arthus Gonin, qui est vite revenu à Wastburg pour se venger.

Avec le peu de gelders qu'il a obtenu chez les prêteurs, il a engagé deux gros bras et espère bien faire tomber des PJ pour meurtre, et en coincer d'autres dans une ruelle. Il crèche pour le moment à la grande auberge

du Pont, il reste cloîtré la journée avec ses deux mercenaires, il ne sort qu'à la nuit tombée pour ses forfaits sanglants.

Et la nuit prochaine Arthus Gonin veut encore agir, afin d'impliquer un autre PJ dans un meurtre supplémentaire.

5 - Fin :

*** Si les PJ ont très vite trouvé l'information les conduisant à la grande auberge du Pont, ils peuvent trouver la chambre de Gonin, qui sera dedans avec ses sbires, en décrivant un individu particulièrement sale au concierge, "quelqu'un qui sent le purin" par exemple.

Il va alors falloir monter et sûrement cogner.

* Si les PJ ont un peu trop traîné, ils débarqueront dans une chambre vide. S'ils attendent là trop longtemps, Gonin ne reviendra pas, prévenu par des indicateurs qu'il a payé pour surveiller l'auberge (dans ce cas les PJ échouent, voir plus bas ce qui arrive si les PJ ne l'interceptent pas avant ce quatrième meurtre).

Par contre Gonin a demandé où se trouvait la rue des Meutes au concierge, ce qui peut emmener les PJ sur le lieu du prochain crime de Gonin.

*** Les PJ peuvent aussi décider de se cacher près de l'auberge, afin de filer Gonin jusqu'à sa prochaine victime (rue des Meutes).

Il se dirigera vers une petite maison bourgeoise, ses hommes de main l'aidant à entrer par effraction, Gonin a pour cible une bourgeoise qui dort, et il compte bien tracer, sur un des murs, le nom d'un des PJ avec le sang de la victime.



Il a ensuite prévu de quitter aussitôt Wastburg afin de continuer à ruminer sa vengeance contre les PJ restants.

Suivre Gonin est le meilleur moyen de l'arrêter la main dans le sac, et de prouver qu'il est bien coupable des autres crimes.

* Arrêter Gonin dans l'auberge n'aura que peu d'intérêts pour les crimes qui ont eu lieu récemment. En effet rien ne pourra être trouvé dans la chambre qui le relie à ces meurtres. Il pourra par contre être jugé pour l'affaire de détournement de cadavres, jugement qui le mènera à la Purge pour quelques mois. Et quand il ressortira il voudra encore plus se venger des PJ !

Ajoutons que le PJ accusé des crimes aura toutes les difficultés du monde pour faire comprendre que c'est Gonin le meurtrier, les quelques preuves obtenues menant toutes au PJ.

Mais après quelques jours passés dans une geôle de la Purge, le PJ sera libéré au bénéfice du doute. Les mercenaires de Gonin (s'ils ont été pris en vie) ont parlé un peu de leurs pérégrinations nocturnes avec leur employeur, pas assez pour faire tomber Gonin pour longtemps, mais suffisamment pour que le PJ soit innocenté.

* Par contre, arrêter Gonin chez la bourgeoise, alors qu'il est prêt à tuer à nouveau, le prendre en flagrant délit, l'emmènera au mieux à la perpétuité, au pire à l'exécution. Deux excellentes solutions au souci des PJ, qui reviennent finalement au même.

Que ce soit dans la chambre de l'auberge, dans la rue, ou chez la bourgeoise qu'il veut tuer, Gonin et ses deux acolytes ne se laisseront pas faire, et les PJ devront combattre cette fois-ci.

Au risque de prendre un mauvais coup, ils doivent stopper leur "némésis" !

+ **Premier mercenaire** : épée courte et armure de cuir
- cogne comme un furieux.
- ne sent pas la douleur.

+ **Second mercenaire** : dague et gilet de cuir
- "on me surnomme le transperceur".
- adore quand ça gicle.

+ **Arthus Gonin** : **couteau de boucher terriblement aiguisé**

- vicieux et pas réglo.
- prêt à se rendre faussement, si ça lui permet d'en saigner un.

*** S'ils tuent Gonin, sur le lieu du prochain crime, ou toute la troupe, leur prévôt les félicitera, mais trouvera quand même sacrément dommage de ne pas pouvoir emmener Gonin, ou ses sbires, devant le juge. Ils gagnent tous une aubaine commune.

*** S'ils laissent Gonin en vie, ils seront félicités par l'échevin, et publiquement de surcroît. Gonin sera jugé rapidement pour les meurtres et probablement exécuté... à moins que... Ils gagnent tous une aubaine personnelle.

*** Si par contre ils ne l'interceptent pas avant le quatrième meurtre, et s'il parvient à s'enfuir une fois de plus, le PJ qui était déjà incriminé se verra arrêté. En effet cette fois-ci la victime, avant de trépasser, a écrit sur son mur le nom de son assassin, qui est le nom du PJ ; désormais il y a trop de preuves contre le PJ en question.



Il est arrêté, interrogé, puis re-interrogé violemment, et avec les preuves possédées, et les éventuels aveux arrachés, il sera envoyé à la Purge en attendant son jugement pour quadruple meurtres... ! Il risque d'y rester plusieurs mois avant une possible et malheureuse exécution.

Arthus Gonin s'éloignera de Wastburg pendant quelques temps afin de poursuivre un peu plus tard sa vengeance, avec ceux qui restent...

Les autres gardoches, amis d'un meurtrier, seront relégués à des fonctions particulièrement pénibles et crades pendant quelques temps, histoire qu'ils réfléchissent un peu à comment mieux choisir leurs amis...