



Tout est gras dans l'verrat

vendredi 28 juin 2013, par Del Armgo

1 - Cochonnaille waelmienne :

Les PJ sont appelés par leur prévôt, il ne veut pas leur proposer une mission officielle mais leur demander un service. Il mettra le paquet sur leurs grandes qualités de gardochoes, qu'ils sont promis à un bel avenir, qu'ils sont presque des amis, etc...

Il a besoin d'eux pour aller secouer un pécore qui a oublié son petit cadeau mensuel... Il fournit le prévôt en charcuterie, et en échange le prévôt ferme les yeux sur des magouilles concernant de la farine coupée vendue aux boulangers du Centre.

Bref il veut simplement que les PJ aillent récupérer sa cochonnaille mensuelle à sa place.

Le péquenot se trouve dans le quartier du Centre, c'est là qu'il vend grains et farines, qui viennent de sa ferme située à côté de Wastburg, dans la campagne waelmienne.

Le paysan sera un peu nerveux en voyant arriver les gardochoes, il se doute de la raison de leur visite.

Et s'il n'a pas livré de charcutaille c'est parce qu'il n'en fait plus, désormais, les porcs, il les vend vivants et sur pieds.

"C'est moins fatigant de les fourguer comme ça qu'en tripous, et la farine me rapporte bien plus que la paupiette."

La seule chose qu'il peut faire c'est donner un cochon aux gardochoes.

"Vot'prevôt avec un gros verrat y pourra faire des jambons, des saucisses, des saucissons, du gras à s'en faire péter la panse. J'vous donne l'plus beau, bronchez pas !"

* Si les PJ repartent voir le prévôt les mains vides ils se feront engueuler, pour lui il n'y a pas de petit profit, donc qu'on lui rapporte son cochon !

"J'me démerderai pour en faire des andouilles, du boudin, du pâté, des rillettes ! Mais qu'il soit vivant ou mort, ramenez moi mon porc !"

* Si les PJ acceptent l'offre du paysan, ils se retrouveront dans les rues du centre avec un porc gras, qui n'en fait qu'à sa tête, tirant sur sa corde et emmenant le PJ qui le tient là où son groin le mène.

Alors qu'ils traversent une petite place, un des PJ va recevoir un projectile en plein visage, le faisant tomber en arrière.

De la boue dégouline du visage du gardochoe tombé à terre, il vient juste de recevoir une boule de gadoue.

"Alors les gardochoes, on s'croit à la porchaison avec vot'gros verrat, hahaha ! Regarde la bobine de celui qu'a sucé d'la boue, hahahaha !"

Une bande de jeunes nourains (le double du nombre de vos PJ) a décidé de tanner nos gardochoes qui commencent sûrement à s'échauffer.

D'un seul coup les boules de boue volent à nouveau dans les airs, et les PJ se retrouvent canardés depuis toutes les directions. Qu'ils décident de s'enfuir ou qu'ils mettent une déroutée à la bande, le PJ qui tient le cochon finira par lâcher la corde, cochon qui en profitera pour s'enfuir en affolant la rue.



2 - A la poursuite d'un verrat goulou :

Le cochon court dans tous les sens faisant tomber des étals de marchandises et des passants, il défonce des cages à poules, les volatiles s'éparpillant dans la rue, les enfants effrayés courent devant le porc, qui les suit la gueule grande ouverte.

- Les PJ devront sauter en tous sens pour réussir à attraper la corde qui pend derrière le verrat ; qu'ils tentent quelques jets, qui échoueront, leur faisant finir les sauts dans les flaques d'eau sale formées autour des plaques d'égouts.

- Vous pouvez aussi leur faire éviter toutes sortes d'objets qui s'envolent sur le passage du porc, panier rempli de victuailles, bonnet, sabot, chien ou chat, seau d'eau, personne âgée, etc...

Et d'un seul coup, alors que les PJ sont prêts à attraper la corde, le verrat fait un saut devant une vieille bourgeoise sortant d'une maison, et retombe au sol lourdement, le choc l'arrête net et les PJ peuvent enfin se jeter dessus pour le récupérer.

Sauf que la bourgeoise en question est en train de hurler la main en sang, le cochon vient de lui croquer un doigt et l'a avalé avec la bague qui était autour.

La bourgeoise est presque évanouie, un attroupement se forme, d'autres gardoches arrivent...

Les PJ sont rapidement encerclés par la foule, plusieurs personnes, dont un bourgeois, sont en train de crier, réclamant des comptes aux PJ.

"Vous allez me récupérer la bague de Madame de Bonnit, et en vitesse mes gaillards !

Cette bague vaut bien plus que toutes vos vies réunies ! Et je ne compte pas l'porc !"

Les gardoches qui débarquent vont calmer les énervés, et dissiper la foule.

Ils sont bien embêtés face à des collègues, mais la famille en question a le bras long, ils ne pourront pas fermer les yeux.

Les PJ ont plusieurs choix possibles, mais un seul fera l'affaire :

- ils peuvent proposer d'ouvrir le porc immédiatement et de récupérer la bague. Idée qui sera refusée tout net par le bourgeois, ils ne vont pas étripier le cochon dans la rue.

- ils peuvent aussi retourner voir le prévôt, accompagnés des autres gardoches et du bourgeois. Le prévôt niera les avoir envoyés chercher un porc, expliquant qu'ils n'ont encore rien compris, qu'ils seront sanctionnés, qu'ils sont couillons comme des rognons . Le prévôt sera d'accord pour ouvrir le porc afin de récupérer la bague.

- s'ils essaient de donner le porc au bourgeois, il refusera tout net, considérant que c'est aux PJ de réparer l'affront.

- s'ils partent en vville (comme agresser le bourgeois, ou pire...), les autres gardoches les calmeront, éventuellement avec une bonne trempe, avant d'emmener tout le monde voir le prévôt des PJ (et donc voir plus haut).

- quelqu'un peut leur souffler l'idée d'aller chercher la bague par l'arrière du cochon, évidemment ça sera une manoeuvre inutile, mais ça donnera un PJ parfaitement ridicule.



3 - Charcuterie bijoutière :

On fait venir un boucher proche de la Garde, le porc est installé sur une table, égorgé, puis ouvert.

Les cris du cochon ressemblent à ceux d'un homme, et les PJ les plus sensibles y sont très réceptifs (action (+) pour ne pas partir en criant et en pleurant quand le porc est égorgé).

Le boucher commence à fouiller dans le cochon, vidant ce qu'il contient sur le sol. L'odeur est insoutenable (action (0) pour ne pas vomir devant l'assemblée), et on entend un bruit métallique sur le sol, la bague vient de sortir du porc.

Le bourgeois se penche, et demande à un des PJ de prendre la bague dans la flaque porcine. Il l'examine, mais annonce, étonné, que ce n'est pas la bonne.

Et puis un second bruit métallique au sol, et un autre, et encore un, c'est un véritable carillon qui s'enclenche alors que des dizaines de bagues tombent du ventre du verrat découpé.

Après examen des os, tombés du porc, la plupart semble être des os de doigts humains. On comptera 26 bagues et 11 boucles d'oreilles.

Les gardoches présents, le boucher et le bourgeois se retournent tous, étonnés, vers les PJ:

"Mais d'où vient ce porc ?"

Laissez les PJ s'enfoncer dans des explications qui ne tiennent pas debout, ils peuvent aussi se tourner, silencieusement, vers leur prévôt ou directement l'accuser d'être le propriétaire du porc.

De toute façon le prévôt, au vu de la situation, va finir par reconnaître qu'il connaît en effet le

fournisseur du porc, et que c'est cet homme qu'il faut interroger.

Le paysan est toujours derrière son étal vendant son grain et sa farine, et quelques porcs. Il peut être emmené ou interrogé sur place.

Devant les gardoches, ou le prévôt, il va expliquer qu'il n'élève pas les porcs, il les achète sur un marché dans le quartier du Pont, le marché a lieu trois fois par semaine, il achète les cochons à un waelmien du nom de Arthus Gonin.

4 - L'enquête :

Alors que se passe-t-il ?

Arthus Gonin qui vit juste à l'entrée du pont, hors de Wastburg, sera vite au courant de la descente des gardoches chez un de ses clients. De toute façon après avoir ouvert un de ses porcs et de ne pas y avoir trouvé de bagoues il a compris qu'il avait vendu le mauvais porc. Gonin qui vit à l'entrée de Wastburg, possède une cahute juste au bord d'un des nombreux cimetières bon marché.

Les morts qui s'y trouvent ne sont pas bien riches, et pas très bien enterrés, mais les familles laissent toujours un bijou ou deux. Gonin s'est dit qu'au lieu d'entraîner un cochon à chercher des truffes, il pourrait l'exercer à manger ce qui est au plus proche de la surface ; le verrat prenait ainsi rapidement goût aux doigts et aux oreilles, et il ne restait plus, après quelques semaines passées dans le cimetière, à ouvrir le cochon et à récupérer les bagues et boucles d'oreilles avalées.

Gonin sait qu'il a vendu, par erreur, son cochon fourré à la joaillerie, et que l'acheteur a été interrogé.

Il sait qu'il va être recherché, mais avant de partir il veut récupérer le second cochon resté



dans le cimetière, afin de s'enfuir avec un petit pécule.

Le lendemain matin il fuira, s'enfonçant vers l'ouest. Les PJ doivent donc faire vite s'ils veulent lui mettre la main dessus.

La première chose à faire est d'aller au marché du quartier du Pont, marché qui n'a lieu, malheureusement, que le lendemain.

Donc s'ils attendent demain pour interroger les marchands, ce sera trop tard et Gonin sera parti.

Ils doivent interroger, le jour même, les commerçants du quartier, la plupart étant aussi sur le marché en question.

Ils devraient finir par trouver quelqu'un qui connaît Gonin, et ils apprendront qu'il vit hors de la cité, aux abords de l'entrée du pont.

A l'entrée du pont on trouve quelques gargotes, auberges à voyageurs et habitations, mais personne ne connaît Arthus Gonin.

Par contre s'ils cherchent un éleveur de porc, quelqu'un leur parlera du gars crade qui passe souvent le pont avec des cochons, mais il sait qu'il ne vit pas là, avec un élevage de porc il doit sûrement vivre plus éloigné de la communauté

Les PJ doivent réfléchir d'où peuvent venir des doigts et quelques oreilles, le seul endroit qui en compte autant ne peut être qu'un des cimetières proches de Wastburg.

S'ils demandent le cimetière le plus proche, on leur indiquera la route ; et ils y arriveront rapidement mais déjà la nuit commencera à tomber.

Et voilà nos PJ dans un cimetière, avec une de ces nuits noires, sans lune, à la recherche d'un cochon mangeur de doigts et de son maître.

Une fois les PJ dans le cimetière, Gonin verra que les gardoches l'ont trouvé, et il n'hésitera pas à envoyer son cochon (encore vivant) sur les PJ en hurlant !

“Attaque ! Bouffe leur les doigts ! Allez bouffe mon gros ! Bouffe !”

Les PJ devront éviter, à l'aveugle, un cochon rendu fou par le goût de la viande humaine, il foncera tête baissée vers eux, la gueule grande ouverte, les yeux rivés sur leurs doigts !

Ils devront alors réussir des actions (-) pour éviter le porc carnivore, et le premier qui rate se fera arracher un doigt par le verrat.

Pendant que les PJ se démèneront avec le porc, Arthus Gonin en profitera pour s'éclipser, les PJ auront beau faire ils ne verront pas Gonin s'enfuir dans la nuit noire; pestant et jurant de se venger de ce groupe de gardoches. Nos PJ gagnent un ennemi juré, à qui ils ont enlevé ses porcs chéris.

Ils pourront ensuite retourner voir leur prévôt afin d'expliquer comment Arthus Gonin moissonnait le cimetière avec ses porcs, récupérant les bijoux laissés sur les Morts.

Si, par contre, il trouve la cabane et le cimetière, où agissait Gonin, seulement le lendemain (par la même démarche), ils découvriront le cimetière retourné par les cochons fouilleurs, un porc gisant au sol, le ventre ouvert récemment, vidé de ce qu'il avait avalé.

Gonin est loin avec son petit butin, et là aussi les PJ gagnent un ennemi juré.

De toute façon ils se feront houspiller, par leur prévôt, encore une fois, pour avoir laissé filer Arthus Gonin.



“Vous êtes une sacré cagette de traîne-patins, mais au moins on a mis fin au braquage du cimetière ouest. Mais tant que vous aurez pas mis la main sur ce détrousseur de cadavres vous pouvez vous gratter pour de l’avancement !”

La suite dans “Tout est mort dans l’porc”...