

LA GUERRE DES POTERIES

SYNOPSIS

Maître Javen est un petit elfe (hé oui !) très connu à Throal car cet artiste s'est spécialisé dans une forme d'art nouveau : la poterie satirique. Chaque année, il présente sa collection basée sur un thème précis (les passions, la famille royale, un clan noble...) et cette année, le thème est le clan Ueraven (clan opposé au Roi Varulus 3).

Petit Rappel = La politique à Throal se compose de 2 gros clans : les réformateurs mené par le Roi (et les maisons nobles Byril'ah ,Elcomi ,Neumani et Yilwas) contre la vieille garde(et les autres maisons conservatrices comme les Ueraven ,Pa'vas ,Ludi ,Garsun et Chaosun).

L'art de Javen (qui est neutre en politique mais apprécié par le Roi qui aime son humour)est très coté et ses créations valent très cher (plusieurs milliers de pièces d'argent pour les pièces les plus rares).Ce succès attire l'attention d'un marchand d'art véreux ,Hamos "tour d'argent" Vos. Celui ci va donc ,grâce à un intermédiaire de la pègre de Grand-Foire (Ben l'ork),contacter un adepte voleur (Sans-Nom) et l'un des apprentis de Javen (Culprith "main agile").Après un pot-de-vin de 400pa donné à Culprith, celui ci et Sans-Nom s'infiltrèrent la nuit dans l'atelier de Javen ,volent la moitié des œuvres et cassent l'autre moitié avec des poteries vulgaires(pour cacher leur larcin). En cachant les œuvres sur une charrette remplies de vaisselle ,les 2 voleurs n'ont pas de mal à traverser les portes gardées de Throal pour mettre leur butin à l'abri dans Grand-Foire dans un entrepôt de Hamos Vos.

Javen, pensant que les coupables sont de la maison Ueraven, va engager un groupe d'enquêteurs (devinez qui?) pour collecter des preuves pour que justice soit faite. En effet, le magistrat de son district étant pro-Ueraven, Javen craint que sa plainte ne soit prise au sérieux s'il n'a pas des preuves concrètes.

TOUT COMMENCE AVEC UN DÉBUT

Les aventuriers sont engagés pour 2000pa pour un groupe de 4(somme suffisamment alléchante pour une compagnie d'adeptes de bas cercle). L'atelier de Javen se situe dans le Grand-Bazaar dans le quartier des artistes, Lui-même habite non loin de son atelier. Ses ordres sont d'agir avec discrétion (il a peur des représailles en cas d'erreur) et rapidité. Après avoir engagé les PJs ,il se consacrera au renouvellement de sa collection qu'il doit présenter dans 2 semaines.

LES INDICES

Dans l'atelier de Javen :

La pièce où se trouvait les œuvres a été saccagée. Un jet de Perception(11)permettra de voir des traces de crochetage (digne d'un adepte). On semble s'être acharné sur les poteries(afin de cacher le vol). Un autre jet de Perception(5) montrera un bout de tissu noir contrairement à la mode naine coloré(il appartient à Culprith). On peut trouver quelques traces de boue (Perception(8))dans l'atelier qui mène dans l'arrière cour et montre la présence d'une charrette(La boue vient de Grand-Foire car les sols sont en pierre à Throal).

L'interrogatoire des apprentis :

Des 6 apprentis, seuls Kisra (nain) et Culprith vivent à Grand-Foire. Pas de rivalité entre les apprentis.

Au niveau des portes de Throal :

Les rues de Throal sont désertes la nuit et les gardes auront remarqué une charrette conduite par un nain et un t'skrang borgne (avec un bandeau sur l'œil droit). La charrette s'est dirigée vers le quartier Nord-est de Grand-Foire (mal famé). Le chargement annoncé aux gardes par les conducteurs de la charrette est "chargement de contenants pour l'auberge La Tache Rouge". Il faut savoir que Grand-Foire est très dangereux la nuit et encore plus dans le quartier Nord (ce qui indique que les suspects ont des contacts bien placés dans la pègre).

Chez Culprith, dans son matelas, on trouve (Perception(8)) 400pa en "pièces de 100".

LE DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Les PJ devraient trouver que le coupable est Culprith grâce à des interrogatoires ou des talents (comme Flèche de direction, Analyse des indices...). Celui DOIT fuir dans les rues de Grand-Foire ce qui va obliger les PJs à enquêter sur les relations de cet apprentis. L'enquête des PJs va inquiéter Hamos Vos qui va demander à Sans-Nom de les intimider (message avec menaces, poignard empoisonné dans leur chambre) puis de les éliminer. Culprith disparu, Sans-Nom devra le retrouver pour l'amener à Hamos Vos. En enquêtant sur les habitudes de Culprith, les PJs vont arriver à la Tache Sanglante où Gaspard (l'aubergiste ork) pourra leur dire où trouver Ben (l'intermédiaire). Ben connaît l'heure et le lieu du rendez-vous entre Sans-Nom (qui doit ramener Culprith) et Hamos Vos.... Les PJs devront battre Sans-Nom et les Bobbyguard de Hamos pour avoir Culprith comme témoin à charge....