



Grabuge sur Ravnica



Table des matières

Préambule réservé au meneur : le complot.....	3
In Medias Res.....	4
Aventuriers prit dans un conflit de guildes.....	4
Un PJ chez Fatima.....	4
Deux PJ à la taverne.....	4
Un PJ au magasin.....	5
Lorsque la poussière retombe.....	6
Notes au meneur.....	6
Que faire ?.....	6
Ravnica, panier de crabes.....	7
Se faire des ennemis.....	7
Le poste de police.....	7
Le quartier.....	7
Le marché.....	8
L'église.....	8
La maison du mage de la Loi.....	8
Se faire des amis.....	9
Le magasin.....	9
Opérations nocturnes.....	9
La salle de réunion de l'hôtel de ville.....	9
Déterrers le passé présent du futur.....	10
La maison de Fatima.....	10
L'établi de Ignacio.....	10
Sami et Scoubi.....	11
Le dénouement.....	11
Attaquer le convoi d'Ignacio.....	11
Les forces du sénat.....	11
Les forces du cartel.....	12
Attaquer le poste de police.....	12
Les forces du syndicat.....	12
Les forces de Sami.....	12

Préambule réservé au meneur : le complot

Ignacio et Fatima travaillent pour le cartel simique. Mais ils ont vendu leurs secrets à Lilianna. Le sénat d'Azorius a vend de ces transactions et trouve un prétexte fallacieux pour les arrêter. Le cartel simique veut immédiatement leur remettre la main dessus, afin de se faire justice lui-même.

- Fatima et Ignacio étaient à l'académie des mages d'Izzet, mais après avoir chercher à faire du profit sur leurs innovations ont été exclus. Ils ont alors été contacté par le cartel simique et ont travaillé sur le projet cockatriens.
- Les cockatriens sont des hommes cockatrices, croisement entre des humains capturés dans les bas-fonds de la cité et des cockatrices élevées en captivité. Le résultat est un combattant à l'agressivité extrêmement importante et aux capacités physiques augmentées.
- Grazia est un porte-parole simique du parti des remontés, qui a bien l'intention de remporter une victoire décisive avec ses cockatriens sur l'essaim golgari, renforçant ainsi sa position et celle de son parti au sein du cartel simique contre le parti des attachés.
- Eli est l'enquêteur du sénat qui est sur le point de découvrir le pot au rose. Il sait que Grazia assemble une armée, il a juste besoin de preuves, beaucoup de preuves, pour faire tomber tout son réseau d'un coup. Pour cela il a obtenu l'autorisation de son commissaire de lancer une opération coup de poing à travers tout le quartier, opération dans laquelle les PJ vont se retrouver coincés. Au début de l'histoire, il possède les éléments suivants : les allers-venus suspects de Fatima et d'Ignacio, le portrait robot de Grazia, et des barils de matériel bio-magiques.



Aventuriers pris dans un conflit de guilde

5 Golgar '76 (début octobre), 1h avant la tombée de la nuit. Les PJ niveaux 4 environ sont dispersés dans différents lieux de la ville, mais sont tous au cœur d'une vaste opération coordonnée menée par le sénat d'Azorius.

Un PJ chez Fatima

Un des PJ est dans la maison de Fatima en visite de courtoisie.

Fatima : amie des PJ. Ils ne savent pas qu'elle travaille pour les recherches de bio-ingénierie du cartel simique. Le cartel ne sait pas qu'elle vend des secrets à Kaya. C'est une mage biomancienne de rang scénario avec 3 niveaux dans la voie de la destruction.

Maison de Fatima : deuxième étage d'un immeuble en ville. Il est constitué d'une seule pièce avec lit, étagère, malle et secrétaire.

Des soldats du sénat, dirigé par un mage de la loi, font irruption. Une deuxième escouade a encerclé la maison et tient à distance les badauds.

Une escouade est constituée de 5 soldats.

Soldats du sénat : équipés de lances et de boucliers, ils sont mieux payés et plus motivés que la moyenne. NC 1 FOR +3 CON +3 DEF 15 PV 15 Init 10 épée longue +4 DM 1d8+3*

Ossie, le mage de la Loi qui dirige cette arrestation, cherche à faire arrêter Fatima tout en évitant toute perte collatérale. Il sait néanmoins que Fatima est armée et dangereuse, et donnera l'ordre de l'abattre plutôt que de la laisser fuir.

Ossie : jeune mage de la Loi du sénat, il est le bras droit d'Eli, l'arresteur chargé de l'enquête.

Fatima va d'abord s'assurer de la fuite de son ami, puis va se battre à mort contre les soldats

du sénat. Ceux-ci se montrent à la hauteur de cette escalade de la violence et l'abattent.

Le PJ peut :

- Partir sans causer de grabuge, les soldats du sénat le laissant faire.
- Résister à l'arrestation de Fatima. Les soldats essaieront alors de l'arrêter pour obstruction à la justice.

Fatima fera tout pour convaincre le PJ de rester en dehors de tout ceci.



Deux PJ à la taverne

Deux PJ sont à la taverne du porcnet pendu avec leur ami Ignacio.

Ignacio : ami des PJ. Ils ne savent pas qu'il travaille pour les recherches de bio-ingénierie du cartel simique. Le cartel ne sait pas qu'il vend des secrets à Lilianna. Il s'agit d'un biomancien sans sorts offensifs.

Taverne du porcnet pendu : tenue par Micah, située dans un voisinage populaire, de nombreuses personnes différentes s'y retrouvent. Malgré tout, l'établissement est loin d'être idéal pour y amener toute la famille.

Soudainement, entre dans la taverne une escouade entière de soldats du sénat, armes à la main. Ils sont menés par Ursina. Comme pour la maison de Fatima, une deuxième escouade à l'extérieur couvre la sortie et tient à distance les badauds.

Ursina : arrêter du poste de police de Raynard, elle a été affectée par celui-ci à participer à l'opération d'Eli. NC 3 FOR +3 CON +3 CHA +0* DEF 17 PV 35 Init 10 épée longue +6 DM 1d8+5 Sergeant : +1 action à un allié/tour et ignorer une attaque létale/combat.*

Les soldats se précipitent vers Ignacio pour le mettre en état d'arrestation. Peuvent se produire alors deux scénarios :

- Les PJ laissent l'arrestation se faire.
- Les PJ résistent à l'arrestation. La moitié de la taverne fera alors obstacle d'une manière ou d'une autre à l'arrestation, par solidarité ou par hostilité envers les forces du sénat. Les soldats essaieront de limiter le nombre d'arrestation, préférant ferrer leur gros poisson que de ramener plein de menu fretin. Ils ne feront usage de la force létale que en réponse à l'usage de la force létale contre eux.

Si les choses tournent au vinaigre, Micah le tavernier fera sortir les PJ par une porte dérobée qui mène à une ruelle adjacente.

Un PJ au magasin

Un PJ est à la boutique de potion de Perrine.



Perrine : tenancière d'une boutique de potion. Petite femme qui parle avec autorité, sa boutique est intégrée au cartel simique. Son panache devant les PJ ou les sbires s'évanouit devant les gradés du cartel.

Celestino fait irruption dans la boutique, l'air paniqué.

Celestino : jeune homme maigre, c'est un sbire du cartel simique. FOR +3 CON +3 DEF 15 PV 15 Init 10 Gourdin +4 DM 1d6+3 Charge(L) : si attaque après 30m de mouv, test de FOR opposé, DM doublés si réussite.*

Il prend à part Perrine, et lui raconte précipitamment que le sénat d'Azorius est en train d'arrêter des biomanciens. Il faut que le cartel intervienne à tout prix.

Le PJ, s'il fait attention, peut intercepter la conversation.

Deux soldats du sénat entrent dans la boutique. Ils viennent chercher le PJ pour le ramener au poste, pour l'interroger dans le cadre d'une enquête sur la personne de Fatima.

Perrine intervient alors. Il demande aux gardes de sortir de sa boutique, et refuse de laisser le Pj se faire arrêter.

Lorsque la poussière retombe

Notes au meneur

L'un des deux amis des PJ doit être capturé pour la suite du scénario. L'opération du sénat est suffisamment musclée pour permettre la capture d'au moins un des deux. L'autre doit mourir. Le sénat préférera les voir morts qu'en liberté, et les amis préfèrent être morts qu'aux mains du sénat. Cela devrait être suffisamment propice à une mort dramatique.

Que faire ?

Trois pistes s'ouvrent aux PJ :

- Foncer directement au poste de police libérer leur ami.
- Prendre contact avec le cartel simique à la boutique de potions.
- Fouiller la maison de Fatima et d'Ignacio.



Ravnica, panier de crabes

Se faire des ennemis

Le poste de police



La première piste des PJ sera sûrement le poste de police.

Le sénat d'Azorius a massivement étendu les pouvoirs du poste de police ces derniers mois. De nombreuses nouvelles recrues arpentent les couloirs bondés. Des légions de scribes écrivent des fiches sur d'innombrables habitants de Ravnica. Ici se trouve le cœur de l'état totalitaire du sénat.

Poste de police : le bâtiment se situe à flanc de colline, en deux parties. La première partie est le poste en lui-même, où se situent les bureaux et la caserne. La deuxième partie est au bout d'un pont d'une quinzaine de mètres qui s'élance depuis le flanc de la colline jusqu'au dessus des bâtiments en dessous. Au bout du pont se trouve un bâtiment dont l'étage supérieur est un tribunal, l'étage inférieur est la prison pour délinquant et l'étage d'encre en dessous le cachot.

Bureaucrates : réagissent plus calmement face à la violence qu'un civil lambda, mais ne se battent pas. DEF 10 PV 4 Init 10 dague +1 DM 1d4.

Si les PJ veulent parler au responsable de l'enquête, Eli se fera une joie de les interroger.

Eli : homme de petite taille vieillissant à l'esprit très vif, il reste poli et cordial en toute circonstance. NC 3 FOR +2 CON +3 INT +3 DEF 17 PV 35 Init 10 épée courte +6 DM 1d6+4 Sergeant : +1 action à un allié/tour et ignorer une attaque létale/combat.*

Ignacio est enfermé dans une cellule à haute sécurité dans le cachot.

Le bureau d'Eli a une pile de documents qui font l'inventaire des allers-retours d'Ignacio au magasin de potions. Ces documents sont marqués comme preuve des activités criminelles d'Ignacio.

Si les PJ tentent de combattre tout le sénat à eux-seuls, des agents du syndicat d'Orjov les sortiront de là. Bien entendu, ils contracteront ainsi une dette auprès du syndicat, que ce dernier fait toujours payer un jour ou l'autre.

Sbire du syndicat : DEX +4 SAG +2 DEF 16 PV 6 Init 18 épée courte +5 DM 1d6 Attaque en traître(L) : si attaque en même temps qu'un allié, +5 en attaque et +2d6 aux DM.*

Le quartier

Les PJ rencontrent quelqu'un qui a récemment été incarcéré. Il peut leur faire une carte détaillée du poste de police.

Une bande d'adolescents peut être payée pour faire le guet et noter quelles sont les horaires des gardes. Ils peuvent rendre ces infos sous deux jours.

Sven : adolescent de 13 ans, il propose aux PJ de les aider en échange de quelques pièces.

Adolescent : FOR -2 DEX +1 CON -2 DEF 12 PV 2 Init 13 Mains nues +1 DM 1

Le marché

Le syndicat d'Orjov dirige un racket généralisé des marchands. Beaucoup en parlent à voix basse, car ceux qui hausse le ton de font pas long feu.

Les PJ peuvent y acheter une potion de déguisement.

Adélia a eu vent de l'embauche des adolescents par les PJ. Elle leur propose les services des bandes armées du syndicat pour libérer leur ami.

Adélia : agent du syndicat au marché. DEX +4 INT +2 SAG +2* DEF 18 PV 26 Init 18 épée courte +7 DM 1d6+2 Attaque mortelle : +5 discrétion et si par surprise alors +5 en attaque +2d6 DM Poison : si première attaque alors cible test de CON DC 13 échec 3d6 DM affaiblie réussite 3d6/2 DM.*

Les PJ ont plusieurs occasions de croiser le chemin du syndicat. Si les PJ font quelque chose qui indique aux informateurs d'Adélia que ceux-ci peuvent mettre des bâtons dans les roues du sénat, alors celle-ci cherchera à les contacter pour leur faire une offre qu'ils ne peuvent pas refuser.



L'église

Père Colin : prêtre de l'église, homme d'âge mûr à la voix douce, il est membre du syndicat.

Père Colin, qui dirige l'église du quartier, utilise la religion pour monter ses ouailles contre le sénat. Le sénat d'Azorius a toutes les raisons de se méfier de lui, voire d'activement rassembler des preuves contre lui si les PJ lui en donne l'occasion.

Si les PJ viennent chercher conseil ou faire affaire avec lui, il peut proposer plusieurs marchés. Le syndicat d'Orjov tient toujours ses promesses, mais en contrepartie fait toujours payer ses créances. Le PJ ne doivent pas passer un marché à la légère avec eux.

- Pour obtenir des renseignements, père Colin propose d'échanger ce qu'il sait contre un mission d'espionnage pour son compte contre les activités du cartel chez Perrine.
- Pour attaquer le poste de police, père Colin propose de créer une bonne émeute. Cela devrait occuper suffisamment de gardes pour que les PJ aillent chercher Ignacio.

Dans tous les cas, après une discussion avec père Colin, les PJ devraient suffisamment avoir éveillé l'intérêt du syndicat pour être mis sous surveillance. Si ceux-ci veulent doubler le syndicat d'Orjov, ils devront le faire avec subtilité et intelligence.

La maison du mage de la Loi

Pour tout marché passé avec le syndicat, l'accord se fera chez Leif, mage de la Loi qui signe les contrats magiques du syndicat dans le quartier.

Leif : mage de la Loi, grand homme chauve avec une grande barbe rousse, il est capable d'astreindre magiquement les contrats pour que ceux-ci aient des conséquences physiques si l'un des deux partis ne respectent pas ses engagements.

Se faire des amis

Le magasin

La boutique de potion de Perrine fournit le cartel en matériel.

Perrine elle-même est membre du cartel.

Si les PJ questionnent Perrine, elle jouera l'innocente. Si ils insistent trop, Celestino les chassera de la boutique.

Le soir après que les PJ aient interrogé Perrine, elle fait enlever les tonneaux incriminants de sa boutique par Celestino et ses deux sbires.

Tonneaux suspects : les PJ les rencontrent à plusieurs occasions. Ils portent des griffes les identifiant comme du matériels agro-magiques. Ils contiennent des feuilles séchées et pilées facilement reconnaissables comme étant un puissant catalyseurs des propriétés des êtres vivants. En soi ils n'ont rien d'illégal. Mais la quantité impressionnante indique que les utilisateurs font un procédé bio-magique à l'échelle industrielle.

Opérations nocturnes

Les 4 membres du cartel veulent déplacer 3 palettes de tonneaux de matériel chimique de la boutique de Perrine jusqu'à un entrepôt du cartel. L'opération est espionnée par Ossie et deux soldats du sénat.

Celestino et un sbire portent les affaires, Perrine les harangue et le deuxième sbire fait le guet. Un chariot tiré par un mule porte le bât durant le trajet de 30 minutes.

Juste avant l'arrivée à l'entrepôt, Ossie reçoit le reste de l'escouade « Eli ». Dès qu'ils ont la confirmation que l'entrepôt est un lieu du cartel, les serviteurs du sénat interviennent pour arrêter Perrine et Celestino.

Si les PJ interviennent à ce moment, ils gagnent la confiance de Perrine. Elle organise une

réunion dans l'une des salles de l'hôtel de ville avec Grazia le porte-parole et les PJ.

La salle de réunion de l'hôtel de ville

Le cartel ayant ses entrées à l'hôtel de ville local, c'est ici que Grazia et les PJ se rencontreront.



Grazia le porte-parole : lieutenant du cartel, merfolk dans la force de l'âge, il est dévoré par l'ambition. Il a contacté Fatima et Ignacio, acheté Balthasar Lè Mercier et fomenté le programme cockatriens pour créer des super-soldats et écraser ses opposants dans les autres guildes... et la sienne. NC 4 FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +4 CHA +2 DEF 20 PV 29 Init 12 Attaque +8 DM 1d6+7 Attaque magique (L) 4d6 Armure magique (L) DM reçus divisés par 2 pour le combat



Balthasar Lè Mercier : prévôt de l'hôtel de ville, homme rondouillard et souriant, il équilibre les finances de sa municipalité en se faisant arroser par le cartel en échange de la couverture de leurs activités aux yeux des guildes plus « officielles ».

Vittorio : Homme dans la force de l'âge au crâne dégarni, il est le bras droit de Grazia et commande ses forces musclées. NC 3 FOR +3 CON +3 CHA +0* DEF 17 PV 35 Init 10 épée longue +6 DM 1d8+5 Sergeant : +1 action à un allié/tour et ignorer une attaque létale/combat.*

Les PJ rencontrent dans une salle dérobée de l'hôtel de ville Perrine, Celestino et Grazia. Les points suivants peuvent être abordés :

- Le cartel est persuadé que Ignacio ne restera pas enfermé dans un poste de police de second rang, mais sera transféré au QG du sénat d'Azorius.
- Le cartel ne veut pas se mouiller dans une attaque frontale du poste.
- La trajectoire du convoi le fera passer par le marché, un territoire contrôlé par le syndicat d'Orjov, des ennemis mortels

du sénat. L'endroit y est idéal pour y attaquer le convoi en rapportant le blâme sur le syndicat.

- Le cartel va mettre sous surveillance le poste. Les PJ seront prévenus pour participer à l'attaque. Ils devront surveiller les alentours pour empêcher une intervention du syndicat pendant que le personnel du cartel libère Ignacio.
- Si les PJ évoquent le contact du syndicat au marché, le cartel se braquera et leur dira de surtout refuser et de ne répondre à aucune question du syndicat.



Déterrer le passé présent du futur

La maison de Fatima

Fatima habite un appartement une pièce en ville. Sa maison est fouillée par le sénat d'Azorius immédiatement après son arrestation. Rien d'utile aux PJ n'y a laissé.

Peu de temps après l'arrestation, un sbire du sénat, un sbire du cartel, et un sbire de Sami se postent près de l'immeuble pour surveiller ceux qui irai enquêter sur Fatima. Si les PJ repassent à la maison, ils seront repérés par ces trois factions qui réagiront en fonction de la menace qu'elles perçoivent des PJ.

L'établi de Ignacio

Ignacio habite un immeuble à un étage. Le rez-de-chaussée a pignon sur rue pour qu'il y vende ses petites babioles alchimiques. A l'étage se trouve sa pièce à vivre. Son secrétaire a été cambriolé immédiatement après l'arrestation par Celestino.

Dans son établi du rez-de-chaussée se trouvent des étagères sur lesquels s'alignent des composants alchimiques sans valeurs. Derrière l'une de ses étagères se trouve un levier caché qui fait pivoter l'étagère, révélant un escalier descendant vers un sous-sol secret.

Le sous-sol contient un étroit atelier, dans lequel de trouvent :

- des tonneaux portant différentes griffes, appartenant tous au cartel simique
- un piédestal sur lequel trône une orbe de communication à distance
- un tube à essai à taille humaine contenant une figure humanoïde nue morte flottant dans du formol. C'est un cockatrien.

Cockatrien : soldat mi-humain mi-cockatrice artificiellement créé par le cartel et ses biomanciens. NC 3 FOR +3 DEX +3 CON +3 INT -3 DEF 17 PV 35 Init 16 épée longue +6 DM 1d8+5 bec +5 Dm 1d4 Vol Pétrification : si attaque bec réussie cible test CON DC 13 échec pétrifié*

L'orbe de communication contact directement Sami. Si les PJ arrivent à le convaincre qu'ils sont des amis d'Ignacio, alors il accepte de les rencontrer si les PJ acceptent de détruire l'atelier secret par le feu magique en bocal posé sur l'une des étagères. Un sbire de Sami passera dans l'heure pour confirmer la destruction de l'atelier.

La maison est bien entendue aussi sous surveillance des différentes factions. Si les PJ partent en laissant le sous-sol ouvert, d'autres le découvriront.

Sami et Scoubi

Sami accepte de participer à la libération d'Ignacio. Il prévient Kaya sans que les PJ en ai connaissance.

Kaya : NC 6 DEX +4 INT +2 SAG +4* CHA +2 DEF 26 PV 106 Init 18 épée courte +15 DM 1d6+10 (+6d6) voie du tueur rang 3 voie du pnj récurrent rang 2 Poison*



Le dénouement

Attaquer le convoi d'Ignacio

Les forces du sénat

Le sénat d'Azorius va transporter Ignacio dans le grand donjon. Il dispose des forces suivantes :

- Une carriole en fer sans fenêtres. Une seule ouverture est située derrière le poste du cocher, une simple fente avec des barreaux verticaux. Dedans si trouvent Ignacio, mis aux fers, et deux gardes.
- Ossie et 3 soldats à pied autour de la carriole.
- Raynard et 2 soldats, tous à cheval, en avant du convoi.
- 3 soldats à cheval en arrière du convoi.

Les forces du cartel

Grazia mobilise les ressources suivantes pour attaquer le convoi :

- Perrine, Celestino et leur deux sbires feront le guet.
- 5 gros bras à cheval menés par Vittorio bloqueront la rue des deux côtés du convoi.
- 3 cockatriens surgiront d'une bouche d'égout sous le convoi. L'un d'eux porte une amphore remplie d'une liquide toxique qu'il déversera dans la carriole en fer pour tuer tous ses occupants.
- Grazia lui-même utilisera ses sorts pour distraire les gardes du sénat le temps que les cockatriens remplissent leur mission.



L'objectif de Grazia est d'empêcher Ignacio de parler. Il assignera les PJ à se battre contre l'arrière-garde du sénat. Si son plan se déroule comme prévu, il se retournera contre les PJ et essaiera de les liquider aussi.

Attaquer le poste de police

Les forces du syndicat

Père Colin va utiliser la prêche de son église pour déclencher une grande manifestation devant le poste de police.

- Plusieurs centaines de personnes devant le poste de police protestent.
- Adélia, deux sbires et les PJ utilisent le couvert de la foule pour atteindre les portes du donjon. Une fois à l'intérieur, ils doivent trouver Ignacio à l'étage des geôles pour le sortir de là.

Les forces de Sami

Sami et les PJ grimpent la tour sous couvert de la nuit pour accéder aux portes du donjon sans être vus depuis le poste de garde. Une fois à l'intérieur, ils peuvent trouver Ignacio et le sortir de là en le faisant descendre en rappel.

Une fois évanouis dans les rues, ils rencontrent Kaya. Ignacio lui révèle ses secrets en échange d'un gros paiement. Kaya donne à Ignacio et aux PJ des sceaux de cire à l'effigie d'un dragon qu'ils devront conserver précieusement, mais que personne ne doit découvrir. Ces sceaux peuvent leur sauver la vie quand le jour de l'apocalypse viendra.

