

L'ARMURE DE RIGLERUNE

(Sur les traces de Vitorino Vaccini)

Scénario pour NIGHTPROWLER 2



Vitorino Vaccini, profession : Artiste & Inventeur.

Depuis sa mort il y a bientôt 25 ans, Vitorino Vaccini est célébré comme le plus grand des génies qui ai jamais vécu dans les 7 Cités. Il a laissé une empreinte incontestable dans le monde avec ses nombreuses découvertes, tant dans la médecine que dans les arts et la science. Il a même un musée à son nom dans le Quartier le plus riche de Samarande où sont exposées ces plus beaux chefs d'œuvres (50 Co la visite). Nombreux sont ceux qui pensent secrètement qu'il pratiquait aussi la magie et même l'alchimie... mais chuuut !

Vaccini était devenu « Grand Chercheur de la cour d'Arlam » et inventeur attiré du Prince de Samarande. On lui doit notamment la découverte du merveilleux Ballon-à-gaz (une espèce de gros ballon volant muni d'une nacelle) mais également du mythique Bateau-Submersible (pouvant traverser plus d'1 mille sous la surface de l'eau) ainsi que de nombreuses autres inventions plus bizarres les unes que les autres mais qui sont pour la plupart méconnues du grand publique. Il est mort à la l'âge de 82 ans lors d'une expérience qui s'est mal terminée, on a retrouvé son corps entièrement carbonisé.

Une rencontre sur le Port...

Au début du scénar, le groupe de personnages va s'aventurer sur le vieux port de Samarande et être contacté d'une manière ou d'une autre par Riglerune Finnigan, un elfe marchand qui va leur demander de chaparder une armure Solomane en échange d'une centaine de pièces d'or. Une affaire juteuse pour nos héros en manque d'aventure (et surtout complètement affamés) ! Il leur dira qu'il s'agit d'une relique Solomane, certes un peu rouillée et assez lourde, mais qui devrait retourner en direction de Massala lors de son prochain cargo. Elle est entreposée dans un coffre serti de pierre bleues et fermé à clé qu'il ne faut pas ouvrir au risque de l'endommager ! Il en a besoin pour un client collectionneur, un aristocrate soloman qui va lui en offrir pas mal d'argent. L'armure est entreposée dans un coffre-valise dans la caserne des quartiers du Prince et doit être bientôt transportée vers la Grande Bibliothèque de Samarande...



En réalité...

En fait, Il ne s'agit pas d'une armure mais d'un scaphandre ! (euh... c'est quoi ça.. ?) * Finnigan veut cette « armure » pour 2 raisons : la première est plutôt d'ordre pratique : il en a besoin pour récupérer le trésor d'un navire soloman qui a coulé 20 ans plus tôt à environ 2 miles du large. La seconde raison, non négligeable, c'est que ce scaphandre est une invention de Vaccini et donc d'une valeur inestimable.

*Les personnage ne savent absolument pas ce qu'est un scaphandre ! A moins qu'ils ne soient érudits (ou de lire l'œuvre intégrale de Vaccini qui est disponible à la bibliothèque). Une chose est sûre : c'est une pièce unique et donc invendable à Samarande ! (Sinon allez directement en prison sans passer par la case Magot !) L'armure est posée dans un coffre serti de belle pierres bleues comme décrit par Riglerune et fermé à clé (Percer à 15/20) d'environ 1 m

de haut/ 50cm de côtés et il doit peser dans les 150 Livres.

Si on examine le coffre minutieusement (Repérer à 15/20) on peut voir les inscriptions V.P (les initiales de l'inventeur). A l'intérieur « l'armure » qu'il trouve est pour le moins singulière : elle se compose d'un casque rond avec des ouvertures en verre épais sur de larges épaules le tout est forgé dans un métal cuivré, la cuirasse est faite de milliers de petites écailles assez légères et assemblées les unes sur les autres, il y a une boîte en guise de plastron attachée par des chaînes, comme un collier, les gantelets sont souples et les bottes sont assez lourdes et plates... dans le fond du coffre il y a un gros tube enroulé sur lui-même comme une corde.

Un peu d'histoire

Lors de la grande tentative d'invasion ratée des Solomans il y a une 20aine d'année, un petit navire de ravitaillement qui suivait les navires de guerre a coulé avant d'arriver au port de Samarande, c'est aujourd'hui une épave au fond de l'eau, mais qui contient encore à son bord des dizaines de tonneaux de poudre à canon. Finnigan qui a appris cela d'un pirate, pense que les barriques sont encore scellées et que la poudre est intacte ! Un véritable trésor de guerre pour qui mettra la main sur ce magot ! (Note pour le MJ : la poudre est malheureusement inutilisable. Par contre, on pourra trouver dans une belle cassette en ébène un livre manuscrit de Vaccini qui contient la formule alchimique pour fabriquer de la poudre à canon !!!)

S'emparer de l'armure ? En finesse c'est mieux !

Les PJ ont plusieurs solutions pour s'emparer de l'armure, soit ils prennent d'assaut le convoi qui va transporter la relique de la caserne jusqu'à la bibliothèque de Samarande dans une section tout spécialement dédiée au célèbre inventeur (Opération suicide) soit ils visitent la bibliothèque de nuit en entrant par effraction dans celle-ci (Mission Impossible). Avec un petit coup de pouce du MJ (jet sous la Cerveille) il verront sans doute sortir le gardien des clés (Repérage + Filature) et ils pourraient avoir l'envie de le faire chanter en kidnapper un membre de sa famille. Un autre plan serait de jouer l'intimidation s'il y a un molosse dans le groupe, ils peuvent aussi essayer de le droguer ou encore de le soudoyer : ce sera clairement les moyens les plus efficaces d'arriver à leur fins et d'obtenir l'armure



Confrontation avec Finnegan

Il y a de fortes chance pour que les PJ soient tenté d'ouvrir le coffre et qu'ils aient eu la puce à l'oreille en voyant l'armure. Ils voudront peut-être filer Finnegan pour savoir le fin fond de son histoire... S'il cherche un peu à savoir, ils finiront par comprendre qu'il y a bien plus à gagner que les 50 ou 100 PO qu'ils viennent de recevoir s'ils ont rapporté l'armure... Ou Riglerune peut tout simplement engager les PJ pour fouiller l'épave du « Carnassier de Massala » qui git au fond de la Mer Améliorienne ? Dans ce cas il va devoir expliquer au PJ qu'il s'est moqué d'eux en leur faisant croire que c'était une armure... A voir selon le déroulement de l'aventure... Si les PJ fouillent le bateau de Finnegan (ils devront premièrement se débarrasser des 4 gardes) ils découvriront des manuscrit et comprendront les plans de l'elfe. A la fin, ils finiront sans doute par avoir envie d'essayer le scaphandre pour explorer la carcasse du bateau soloman...

Riglerune Finnegan et ses 4 gardes :



Voir Feuille de Perso

Exploration du fond de la Mer Améliorienne

Entre Samarande et Antalia, la Mer Améliorienne par endroit est moins profonde... Certes, mais pour pouvoir utiliser le scaphandre les PJ vont devoir soit faire appel à un étudiant des sciences de Samarande, soit, plus risqué prendre le temps de déchiffrer un ouvrage de Vaccini eux-mêmes (après l'avoir emprunté à la bibliothèque).

Si Finnegan est toujours avec eux, par choix ou par contrainte, il pourra sans doute les aider à emboîter tous les morceaux de l'invention aquatique... Dans tous les cas, il faudra réussir quelques jets de dés pour pouvoir explorer les fonds marins !

A bord de ce qui fût le « Carnassier de Massala », les seuls trésors à découvrir sont 25 barils de poudre noire (malheureusement inutilisable), une cinquantaine de pièces d'or éparpillées, quelques armes et armures rouillées, de la vaisselle brisée, des lambeaux mangés par les poissons.... Et, le seul vrai objet de valeur : un petit coffre en ébène (contenant un manuscrit original de Vaccini avec la formule alchimique de la poudre à canon) que Finnegan va essayer d'escamoter s'il le peut pour le revendre une petite fortune !



Rencontre avec Hector, le poulpe géant !

Bien sûr il est probable que nos aventuriers du fonds des mers attirent des créatures peu commodes pendant leur exploration... Des piranhas par dizaine et un gentil poulpe sont cachés dans l'épave et vont venir agrémenter leurs recherches, ce qui sera sans doute l'occasion de leur faire vivre un combat épique !

Piranhas :

Hector le Poulpe géant :

» Voir Caractéristiques dans le Bestiaire (fin du doc)

Après leur folle expédition aquatique, il est évident que Riglerune Finnegan va tenter par tous les moyens de disparaître de la circulation. Sans doute pour arpenter les mers à bord de son bateau de marchandise...

Un secret bien gardé !

L'existence même de cette poudre avait été un secret bien gardé par les Solomans. Mais le monde a découvert les effets dévastateurs de leur nouvelle arme lors de leur tentative d'invasion ratée il y a quelques années... Leurs navires de guerre avaient littéralement implosé sur le Sahar et glacé de stupeur toute la population de la Cité. Aujourd'hui totalement prohibée par les Gardiens de la Foi, peu de savants ont essayé d'en maîtriser l'usage, la plupart d'entre eux ont d'ailleurs fini carbonisés !



Or, les secrets de fabrication sont dans ce manuscrit ! Il y a trois composants indispensables pour fabriquer la poudre explosive : du soufre, du sel de pierre, et du charbon de bois. Elle est extrêmement instable et dangereuse. Le stockage, le transport et la manipulation sont sources de nombreux accidents possibles. Sous sa forme agglomérée, elle engendre des risques supplémentaires, donc il faut prendre de nombreuses précautions pour faire le mélange. Une fois entamé, le processus de mélange doit se faire sans arrêt, si on laisse inertes les poudres mixées... Boum ! Le manuscrit indique chacune des proportions, les conditions pour l'entreposage des composants ainsi que la température, des précisions sur les contenants, les dosages, les provenances, les précautions, etcetera, etc... Bref, c'est une véritable mine d'or !

Riglerune Finnegan

Doigté 15 Caractère 18
Robustesse 13 Cerveille 15

Cercles :

Initiative 0 0 0
Aplomb 0 0
Santé 0 0 0
Lucidité 0 0 0

Armure 2
Arme : Sarbacane/Arbalète 16
Allonge : 1

Tech 4 : -
Tech 5 : Poison
Ecole 6 : Tir de précision

Décamper 18
Repérer 12
Intimider 10
Bastonner 13
Filer 14
Planquer 12
Grimper 12
Naviguer 12

Nager 17
Contorsion 13
Arnaquer 16
Acrobatisme 13
Ferrailer 12
Langage 18
Histoire 17
Négociier 21

Les Gardes

Doigté 15 Caractère 16
Robustesse 16 Cerveille 10

Cercles :

Initiative 0 0
Aplomb 0 0 0
Santé 0 0 0
Lucidité 0 0

Armure 1
Arme : Épée Longue 15
Allonge : 2

Tech 4 : -
Tech 5 : -
Ecole 6 : -

Décamper 14
Repérer 10
Intimider 10
Bastonner 16
Filer 11
Planquer 9
Grimper 13
Naviguer 6

Nager 12
Contorsion 12
Arnaquer 7
Acrobatisme 12
Ferrailer 15
Langage 11
Histoire -
Religion 8

Les Piranhas

Doigté 22 Caractère 25
Robustesse 2 Cerveille 4

Cercles :

Initiative 0 0 0 0 0 0
Aplomb 0 0 0
Santé 0
Lucidité 0

Armure -
Arme : Dent de poignards
Allonge : 0

Tech 4 : -
Tech 5 : -
Ecole 6 : Attaque groupée (déchiquetage)

Décamper 18
Repérer 12
Intimider 14
Bastonner 12
Filer 15
Planquer -
Grimper -

Nager 25
Contorsion 15
Arnaquer -
Acrobatisme -
Ferrailer -

Hector le Poulpe Géant

Doigté 22 Caractère 8
Robustesse 20 Cerveille 4

Cercles :

Initiative 0
Aplomb 0 0 0 0
Santé 0 0 0
Lucidité 0

Armure 3
Arme : Ventouses
Allonge : 3

Tech 4 : Frappe puissante (étourdissement)
Tech 5 : Poison urticant (empoisonnement)
Ecole 6 : Prise d'étouffement (immobilisation)

Décamper 7
Repérer 9
Intimider 19
Bastonner 12
Filer -
Planquer -
Grimper -

Nager 20
Contorsion 6
Arnaquer -
Acrobatisme -
Ferrailer -