

## Les Insondables Vasques Fortunées

*La plaine des insondables vasques fortunées constitue une curiosité géographique à plus d'un titre. Et le maître de jeu imaginatif trouvera dans ce court descriptif moult histoires merveilleuses et fantastiques à faire vivre à ses joueurs.*

### Description Détaillée

Surpassant d'un marécage brumeux entrecoupé de bosquets de joncs et de fondrières, se dresse un monolithe de basalte rougeâtre. Et, autour de ce sanglant monument d'un éon révolu, s'étend la plaine des vasques fortunées et insondables. Plantées de guinçois, elles étendent leur multitude à des lieux à la ronde, tels les troncs solitaires de quelque forêt pétrifiée. Hautes de un à trois mètres, leur diamètre est d'environ 1,50 m. L'intérieur en est creux et permet à un homme de grande taille de se glisser dans le puits de ténèbres en leur centre. Nul bruit ne provient de l'intérieur de ces cheminées et un caillou qu'on y laisse choir, ricochera durant une éternité avant que le bruit ne s'éteigne de lui-même, étouffé par la distance. Dans l'obscurité de ces puits sans fond, on distingue les éclats de pierres semi-précieuses enchâssées dans le basalte. Nuls bas-reliefs, nulles inscriptions ne renseignent le curieux sur l'origine et la destination de ces intriquants monuments. Disséminées au milieu de ces marais, ces cheminées semblent bizarrement dépourvues de toute humidité.

L'endroit est désert et seules quelques goules affamées semblent hanter ce désert géologique. Mais pour le voyageur imprudent et égaré, une lueur lointaine pourra lui éviter les malheureuses rencontres nocturnes. Car il existe un endroit habité, et habitable, dans cette désolation. Le monolithe central recèle une auberge rustique mais chaleureuse: « Aux Vasques Fortunées ». Juchée à une dizaine de mètres de hauteur, on ne peut atteindre cet établissement troglodyte que par une nacelle certes inconfortable mais suffisamment vaste pour accueillir cinq personnes. La montée est assurée par un système ingénieux de contre-poids et de poulies.





À l'intérieur de ce pic, s'est installée une petite communauté de prospecteurs. Bien loin de la méfiance de leurs contemporains, ces gens, modestes mais travailleurs, vous accueilleront les bras ouverts. Et c'est autour d'un verre de Xérès bien tassé qu'ils vous initieront à leur travail. Et pour peu que vous leur témoigniez un minimum de courtoisie et d'intérêt, ils vous convieront à la récolte des pierres. Celles-ci sont d'ailleurs si nombreuses, qu'aucune concurrence n'est à craindre. Avec quelques formules de politesse, ils vous prêteront même le matériel nécessaire à une prospection rapide et enrichissante. D'ailleurs c'est bien simple, untel ayant déjà accumulé suffisamment de richesses pour cette semaine (il fera la preuve de ses dires en exhibant le bleu superbe de saphirs, le rouge flamboyant de grenats et le vert intense des tourmalines), il se fera une joie de prêter son matériel gratuitement. Et afin de fêter cette entente, il offrira une tournée générale. Pour prix de ces quelques chopes, il paiera une somme démesurée en pierres semi-précieuses.

Certains aventuriers soupçonneux pourraient trouver tant de sollicitude touchante mais déplacée en cet éon, où toute chose est bonne à prendre mais rien n'est cédé à vil prix (si ce n'est au détriment de celui qui l'acquiert), quelques jets de résistance à l'avarice ou arrogance balayeront leurs dernières hésitations.

## Quelques Secrets Tristes et Insondables

Bien loin d'être une sinécure, la prospection est un danger constant : les vasques fortunées et insondables sont l'habitat de semi-hommes monstrueux et cannibales. L'intrusion dans leur habitat est extrêmement mal vue et la dégradation de leurs décorations, plus encore...

Les prospecteurs, au fait de cette embarrassante cohabitation, omettent volontairement le problème lorsque surviennent des étrangers. Ces derniers sont accueillis amicalement et habilement amenés à pénétrer dans les sombres

tunnels. Les pierres les plus accessibles ont été la proie des générations antérieures et maintenant il faut descendre au plus profond dans les vasques. Une fois la créature éveillée, elle s'empresse de s'en prendre à l'intrus. Repue, elle s'endort, permettant aux prospecteurs de s'emparer de nouvelles pierres en toute impunité...

Quelques oasts servent de bêtes de sommes pour amener les marchandises depuis Kaïn (située à 5 jours de marche au nord). Les prospecteurs s'y rendent à tour de rôle afin de dépenser leur fortune et recruter de jeunes apprentis, attirés par les récits de richesses faciles. Les voyageurs se font rares et il faut bien trouver de temps à autre des appâts afin de visiter les puits. Entre deux voyages, les oasts sont amenés dans une pièce attenante à l'auberge. Ils ont été spécialement dressés pour faire fonctionner la machinerie rudimentaire du monte-charge. Pour rappel, les oasts sont des bêtes de somme d'allure humanoïde dotées de l'intelligence d'un bovin.

## Les Stygs

Il est indéniable que les aventuriers, au cours de cette aventure fabuleuse, croiseront le chemin de créatures monstrueuses. D'autant plus qu'ils se risqueront à quelques actions malhonnêtes à leur rencontre.

### FAITS CONNUS

(Qui pourront être dévoilés aux joueurs dès leur première rencontre avec les créatures susnommées):

- Les Stygs sont des créatures ophidiennes au crâne prognathe, aux dents aiguës et aux yeux aveugles. Un sens de l'odorat et de l'ouïe particulièrement développés suppléent à ce dernier handicap. Leurs bras raccourcis leur permettent de se déplacer plus facilement dans les tunnels

# Dying Earth

de leur royaume souterrain; tout comme les écailles serpentines qui recouvrent leur corps. Un styg mesure entre deux et trois mètres.

- ☞ Leur habitat est très largement méconnu, on n'en connaît que les entrées : des puits garnis de pierres semi-précieuses.



- ☞ Face à une proie, le styg se montre d'un charme et d'une cruauté toute reptilienne. Entravé ou soumis à des menaces, il plaidera sa cause avec une mauvaise foi évidente.

## CONJONCTURES ÉRUDITES

(Nécessitant d'après discussions avec les acteurs de cette aventure)

- ☞ Les Insondables Vasques Fortunées sont le reliquat d'une antique coutume imposée par un roi-sorcier cruel à son peuple. La légende veut que l'antique monolithe émergeant des marais soit le fondement d'une tour cyclopéenne où il résidait. Les peuplades alentours devaient chaque année lui apporter un tribut de bijoux qu'il conservait dans des vasques de pierre. La richesse de cet arroçant archimaçe s'étalait donc à travers la plaine, et son trésor, sous son propre poids, s'enfonçait chaque année un peu plus dans les tréfonds de la terre. Seuls quelques bijoux incrustés dans la pierre demeurèrent accessibles. Les éons passant, l'antique plateau rocheux où avait élu domicile le présomptueux sorcier s'enfonça peu à peu dans l'écorce terrestre et se transforma en marécage putride, l'épaisse strate rocheuse empêchant l'eau de s'infiltrer. Des générations de chercheurs cupides pillèrent les vénérables vasques une fois le sorcier disparu. (Cette version sera la plus communément racontée par les prospecteurs des lieux.)
- ☞ Sous les marais, s'étend un plateau rocheux. L'eau ne pouvant s'infiltrer, elle s'accumule à la surface. Cette strate rocheuse est habitée par une colonie monstrueuse : les stygs. Ceux-ci ont construit des cheminées minérales afin de rejoindre la surface et protéger leurs tunnels des infiltrations d'eau.
- ☞ Le monolithe central est en fait une vasque brisée et bouchée. Bien en dessous de la surface, dans une antique caverne, repose le père des stygs, une créature de plus de trente mètres de long. Les vandales, et autres voleurs

# Dying Earth

capturés par ses enfants, lui sont présentés pour un procès expéditif. Les humains les plus aptes (ce terme semble difficile à apprécier de la part de monstres serpentiformes) serviront d'incubateurs à sa future progéniture, tandis que les autres serviront d'esclaves ou d'entremets à ses enfants. Une très ancienne légende prétend qu'il amènera sa progéniture à la surface, lorsque le chétif astre solaire s'éteindra. Il est pour l'instant cloîtré dans un étroit conduit constellé de pierres précieuses grosses comme le poing (une seule de ces pierres représente une véritable fortune, bien au-delà des quelques babioles qui ornent les vasques).

À vivre durant des générations sous terre, ces créatures ont perdu l'usage de la vue (et ne sont donc plus à même d'affirmer l'existence ou la disparition de l'astre solaire). Il est à parier que leur père enfermé depuis des éons dans l'obscurité, et aux yeux atrophiés, n'appréciera pas l'éclat aveuglant du soleil s'il vient à l'apercevoir. (Ces quelques considérations pourront leur être distillées durant leur périple souterrain au cours de discussions édifiantes avec d'anciens apprentis prospecteurs un peu trop naïfs).

## CARACTÉRISTIQUES LUDIQUES D'UN STYG

Persuasion (charmeur) 0,5, Rebuffade (vétilleux), Attaque (finesse) 2, Défense (feinte) 2, Santé 1,5, Ingénierie (Tunnels) 8, Pistaçe 10, Furtivité 4, Perception (sauf vue) 8



## Conclusions et Solutions

Les personnalités de cette fin des temps étant égaux à eux-mêmes, ils apprécieront certainement de se lancer dans cette chasse aux trésors. Si néanmoins de vils soupçons les retenaient encore, quelques jets de résistance opportuns les convieront à la recherche des richesses des profondeurs. Nul doute non plus qu'ils ne dérangent quelques créatures érotiques et hostiles et que celles-ci ne les entraînent dans leurs royaumes souterrains. Ils pourront alors rencontrer quelques esclaves, anciens apprentis prospecteurs naïfs, et ainsi s'enquérir de leurs pénibles destins.

Leurs esprits ingénieux échafauderont alors moult plans d'évasions. Confiez leurs vos doutes quant à leurs chances de réussites : ils ignorent où ils se trouvent et le dédale de tunnels leur offre de multiples possibilités mais une seule solution. Et il est peu probable que dans les délais impartis par leur nouvelle condition de futures mères porteuses d'une progéniture monstrueuse, ils parviennent à retrouver leur chemin.

Un minimum de présence d'esprit lorsqu'ils rencontreront le père des monstres, pour le rituel de l'insémination, pourra alors les tirer d'affaires. Certes, il suffit de le convaincre que le soleil est depuis longtemps éteint et qu'il est temps, pour lui et son peuple, d'aller à la rencontre de leur destinée, à savoir la conquête de la surface. Ce dernier, convaincu, détruira le monolithe et la communauté troglodyte qui s'y est installée, avant de se brûler définitivement les yeux à la lumière de l'astre du jour... Nos habiles menteurs pourront alors profiter de la panique pour s'enfuir (s'ils sont toujours vivants...).

Mais vos aventuriers peuvent néanmoins se révéler plus intelligents que vous ne le pensiez (quelle gaëure pour des personnages de niveau Cuçel!). Offrir une fin prématurée au vandalisme des prospecteurs contre la vie sauve et leur liberté pleine et entière, pourrait être une alternative intéressante à proposer à leurs çéoliers. Bien entendu, il faudrait parvenir à faire sortir de leur



repare les vils escrocs qui ont profité de leur crédulité. Quelques pierres précieuses et une histoire mirobolante tirée de vieilles légendes devraient suffire à tous les convaincre d'entreprendre des fouilles à un endroit désigné par les joueurs. La politesse souhaiterait que nos vaillants entremetteurs, par une prompte fuite, laissent les deux partis résoudre leurs différends. Enfin, votre sens de la théâtralité souhaiterait que durant ces débats houleux, vos joueurs perdent leurs émoluments malhonnêtement gagnés et qu'une tierce partie, tels que les goules, viennent ajouter leurs voix à ces débats contradictoires.

## Répliques Pertinentes à l'Usage des Aventuriers

*« C'est dommage, je m'étais pris de sympathie pour vous! »*

*« Quand bien même, il serait impensable que nous ne vous remboursions pas cet emprunt. »*

*« Si l'on travaille pour gagner sa vie, pourquoi se tuer au travail? »*

*« Quelle ingratitude! Quand je pense au nombre de fois où je vous ai sauvé la vie. »*

*« Ne faudrait-il pas mieux s'en aller maintenant? »*

*« Soyons réalistes. Que pourrait-il nous arriver de pire? »*

*« Il est vrai que les événements ne me donnent pas entièrement raison, mais je vous assure que la fortune nous sourira bientôt. »*

*« Haut les cœurs, nous ne pourrions tomber plus bas! »*

*« Mais si, mais si, je vous assure que cela nous fera le plus grand bien! »*

*« Laissez-moi vous dis-je! Ne me retenez point! Ils n'auront que ce qu'ils méritent! Je n'en ferai qu'une bouchée! »*

*« Riez, riez! Bientôt mes augures deviendront évidentes! »*

*« Il serait malséant d'imposer notre envahissante présence à des hôtes aussi prévenants. »*

*« Je m'excuse pour tous les désagréments que j'aurais pu vous causer. »*

*« Plus longue est la chute, plus grande sera la gloire de notre remontée. »*

*« Quels démons concupiscent pourraient être à l'origine d'une telle fantaisie? »*

## Des PNJ Incongrus

### MAÎTRE KIREGAL

Auberçiste et propriétaire de l'unique établissement des lieux : *Aux Vasques Fortunées*. Un front dégarni et d'épais sourcils surmontent deux petits yeux suspicieux. Revêtu d'un solide tablier en cuir d'erb, il exhibe un fabuleux monocle permettant d'évaluer la valeur des pierres précieuses. Il possède une compétence indéniable pour nettoyer les chopes tout en discutant.

Persuasion (comminatoire) 11, Rebuffade (obtus) 9, Attaque (force) 10, Défense (parade) 7, Santé 10, Comméraçge 2, Évaluation 4, Intendance 4, Monte 2, Survie 4

Arroçance 0 – Avarice 0 – Goinfrerie 2 – Indolence 1 – Arçutie 0 – Lubricité 0

**Monocle Investigateur** : Lors d'un jet d'évaluation, l'apposition de cet objet magique mineur sur un organe de perception oculaire permet de considérer les échecs exaspérants comme des succès infinitésimaux.

# Dying Earth

## MAÎTRE ARGUS

Ce prospecteur de première classe arbore de fabuleux favoris et une moustache arrogante. Son éloquence naturelle fait de lui un recruteur particulièrement efficace. Il possède une bourse sans fond, pouvant contenir beaucoup plus qu'il n'y paraît. Ses vêtements boueux et poussiéreux dénotent une certaine attirance pour les lieux insalubres évités par tous les aventuriers (sauf ceux en manque de fonds ou en grands dangers).

Persuasion (éloquent) 12, Rebuffade (saçace) 8, Attaque (cautèle) 9, Défense (esquive) 10, Santé 11, Artisanat (prospections) 4, Furtivité 4, Perception 8, Survie 3, Jeu 4, Sang-froid 3

Arroçance 2 – Avarice 2 – Goinfrerie 0 – Indolence 0 – Arçutie 0 – Lubricité 0

**Bourse insondable:** La capacité de contenance de cet ustensile est littéralement infinie. Il est néanmoins limité par son ouverture (seulement dix centimètres de diamètre) et par le poids des objets qui y sont contenus (au-delà de trente kilos, le poids, trop important, déchirera la bourse et tout son contenu se répandra alentours). De même, le sac n'annule en aucun cas le poids des objets qui y sont cachés : ainsi vingt kilos d'or pèsera toujours vingt kilos et ralentira d'autant plus l'aventurier pressé.

## L'APPRENTI PROSPECTEUR HEPTALION

Trahi par maître Arçus, cet apprenti prospecteur séjourne chez les styçs depuis quelques jours, si tant est qu'il est possible de tenir un compte exact des jours dans un cul de basse-fosse trente pieds sous terre. Sa condition physique s'en ressent quelque peu : un air néçliçé, des vêtements chiffonnés voire déchirés le ferait aisément passé pour un ruffian de basse extraction dans tout autre endroit civilisé. Il sera capable de renseigner plus amplement les nouveaux arrivants sur leur funeste destin (reportez-vous aux conjonctures érudites adéquates pages 3 et 4).



### Ont collaboré à ce scénario :

Écriture : Patrick Bystry.

Mise en page : Christophe Coupiçny

Illustrations : Olivier Vanderhaeçhe