

UN SCÉNARIO SŒUS LICENCE ŒRC PŒUR
FANTASIE CLASSIQUE FŒNDAMENTAUX
DESTINÉ À DES PERSONNAGES DE RANG I

À BŒIRE SANS PÉRIL...

PAR JAMES MANEZ ET
DOMINIQUE LAPORTE



À BOIRE SANS PÉRIL...

UN SCÉNARIØ POUR FANTASIE CLASSIQUE FONDAMENTAUX
Par James Manez et Dominique Laporte

Inspiré du scénario *La Quête du Crâne* de Dominique Laporte (1987)

Maquette : James Manez.

Cartographie : James Manez d'après des cartes de Philippe Bienvenu.

Les cartes des pages 8, 13, 16 ont été réalisées avec le logiciel Campaign Cartographer 3 (<https://profantasy.com/>).

La carte de la page 18 a été réalisée avec le logiciel Dungeondraft (<https://dungeondraft.net/>) en utilisant le jeu graphique Dysonesque de Thomas Selinger (<https://github.com/neovatar/dungeondraft-dysonesque>), distribué sous la General Asset License 1.0 (<https://generalassetlicense.org/GAL/1.0>).

Remerciements : Merci à Rodney Leary, Lawrence Whitaker et Pete Nash pour avoir créé un jeu excellent, merci à Philippe Bienvenu pour ses belles cartes.

À Boire sans péril..., écrit par James Manez et Dominique Laporte et publié par d100.fr, © 2025

À Boire sans péril... est publié sous la licence ORC disponible à la Bibliothèque du Congrès et en ligne sur différents sites dont Paizo.com.

Basé sur Fantasia classique Fondamentaux, écrit par Rodney Leary, Pete Nash et Lawrence Whitaker et publié par The Design Mechanism, © 2023

La reproduction de la charte graphique, du texte (hors Contenu autorisé) et des illustrations de ce livre par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quels que soient la méthode de reproduction et le moyen de stockage (photographique, optique, électronique, etc.), est interdite.

Notre site : <https://www.d100.fr>
Notre serveur Discord : <https://discord.gg/5gjAD9bHrq>
Version du 30/04/2025



INTRODUCTIONS

À *Boire sans péril...* est un scénario pour Fantasia classique Fondamentaux (FCF) qui s'inspire librement de la Quête du Crâne, une aventure de Dominique Laporte publiée dans le deuxième numéro du fanzine Méluzine (1987, éditions AMJ). Contrairement à La Quête du Crâne, il se déroule non pas dans le monde des Terres Extérieures, mais dans un décor générique.

Ce scénario est une traque de monstres classique, à une subtilité près: le danger ne viendra pas des monstres poursuivis... Il peut être terminé en une séance de 3h (sans compter la création de personnages) et il est conçu pour des personnages débutants.

Note: Par souci de simplicité, nous utilisons des unités de mesure modernes. Nous vous laissons le soin de convertir ces unités à celles de votre cadre de jeu.

SYNOPSIS

Les personnages sont des aventuriers en herbe qui ont été recrutés par le commandant du fortin de Parmoire pour renforcer la garnison locale. Hélas, ils ont pris un peu trop de bon temps à la taverne du village voisin et ont omis d'accomplir leur patrouille au nord de Parmoire. Leur négligence a coûté la vie à un fermier, qui aurait été tué par des orcs. Le commandant du fortin les charge de ramener les têtes de ces orcs.

Les personnages remontent la piste des orcs jusqu'à la tombe d'un ancien roi. Une fois dans la tombe, ils découvrent que les humanoïdes sont morts en l'explorant, et ils risquent le même sort s'ils cherchent à s'emparer de l'épée que convoitaient les défunts.

UNE VERSION RACCOURCIE

Contrairement à la version «classique», les personnages n'ont pas forcé sur la boisson et accomplissent bien leur patrouille. Malheureusement, ils arrivent à la ferme une heure après le raid. Un PNJ pourrait accompagner le groupe, ce qui permettrait d'avoir quelqu'un sous la main pour prévenir le commandant si les personnages veulent poursuivre les orcs sur-le-champ.

C O N T E X T E

UNE RÉPUBLIQUE EN PÉRIL !

La république d'Aymerac se voit comme un phare de civilisation au milieu des ténèbres. Mais sa lumière vacille : des nobles ambitieux et des guildes avides se disputent le pouvoir, les mauvaises récoltes s'enchainent et les impôts ne rentrent plus. Pour ne rien arranger, les peuples voisins se font de plus en plus menaçants...

Jusqu'à présent, la région de Parmoire est restée tranquille, malgré la présence de tribus orques dans les monts Bruissevent au nord. Parmoire doit une telle quiétude au plateau des Rois d'antan, qui s'étend entre elle et les monts Bruissevent : aussi bien les humains que les orcs évitent cette terre imprégnée d'une sombre magie. Toutefois, cette magie s'affaiblit et ne suffira bientôt plus à dissuader d'éventuels envahisseurs.

Afin de renforcer leurs défenses sur les autres frontières, les consuls d'Aymerac ont dégarni la garnison du fortin de Parmoire. Ils ont toutefois autorisé le commandant local à faire appel à des « irréguliers » qui recevront à la fin de leur service un certificat d'aventurier.

LE CERTIFICAT D'AVENTURIER

Le certificat d'aventurier est un précieux sésame, car il permet de circuler librement en arme et en armure dans toute la république. Sans cela, les personnages risqueraient de se faire confisquer tout ou partie de leur

équipement, voire d'être arrêtés ou exécutés selon leur comportement. En ces temps propices au banditisme, les soldats en patrouille et les gardes des cités se méfient des groupes de guerriers armés jusqu'aux dents... Seul le port de quelques armes est autorisé sans certificat : arc, fronde, bâton, couteau ou dague.

D'ordinaire, les certificats coutent cher, mais certains officiers sont habilités à les accorder « gratuitement » ou à cout réduit en échange de services plus ou moins importants.

LES O R C S

Nos orcs infortunés provenaient des monts Bruissevent. Le meneur de la bande était Karsh, fils aîné du chef de la tribu et apprenti du chamane local.

Grâce à son statut, Karsh put non seulement apprendre auprès du chamane le Vieux Parler, qui était la langue du Grand Royaume qui dominait autrefois la région, mais aussi avoir accès à la modeste bibliothèque de la tribu, composée de quelques ouvrages antiques obtenus au fil des pillages. Un de ces grimoires relatait l'histoire de Foydric, un noble qui devint le souverain du Grand Royaume grâce à une puissante épée magique et au soutien de l'ordre du Dévoreur, un ordre de chevalerie adorant une divinité destructrice. Mieux encore, il indiquait l'endroit où reposaient le roi et son épée : dans la partie méridionale du plateau des Rois d'antan. Après avoir lu l'ouvrage, Karsh se rêvait déjà en train de mater les tribus rivales par la seule force de sa lame ; il voulut monter

une expédition pour récupérer l'épée. Le chamane, qui connaissait le livre, avait déjà envisagé un tel projet, mais il considérait que la magie du plateau était encore bien trop dangereuse. Toutefois, il laissa Karsh tenter sa chance, car c'était là l'occasion rêvée de se débarrasser de cet ambitieux hurluberlu sans attiser les soupçons du chef de la tribu. En vérité, ce dernier voyait aussi l'expédition comme une aubaine, car Karsh était de plus en plus populaire et contestait désormais ouvertement les décisions de son père...

L'HISTOIRE DE FOYDRIC

Foydric était un noble prêt à tout pour rétablir le Grand Royaume, alors sous la coupe de puissances étrangères. Il scella un pacte avec des chevaliers adorateurs d'une divinité destructrice, le Dévoreur ; ceux-ci lui offrirent une puissante épée magique qui le rendait presque invincible au combat. Grâce à cette arme et à l'appui des chevaliers, il vola de victoire en victoire jusqu'à obtenir la couronne. Hélas, sa soif de conquête l'entraîna dans des conflits incessants, et ses propres généraux finirent par l'assassiner. Malgré cette fin sordide, il eut droit à une sépulture dans le plateau des Rois d'antan.

Karsh quitta les monts Bruissevent avec vingt orcs. Quelques jours plus tard, lorsqu'il trouva la tombe du roi dans le sud du plateau des Rois d'antan, il n'avait plus que deux compagnons : les autres avaient été tués par les monstres du plateau. Heureusement, il réussit à reconnaître la tombe, car le nom de Foydric était

inscrit en Vieux Parler sur la porte d'entrée. Comme il n'avait plus de provisions et qu'il était affamé presque au point de manger ses congénères, il décida d'aller en quête de nourriture au sud du plateau avant d'explorer la tombe : après tout, elle serait toujours là à son retour... À ce stade, Karsh était persuadé d'avoir fait le plus dur.

LE DÉVOREUR

Autres appellations: Le Destructeur, Le Collecteur de Crânes, Le Faiseur de Nuit.

Pour donner corps à leur fièvre créatrice, les Premiers Dieux puisèrent sans réserve dans l'énergie du Chaos Primordial ; en réaction, celui-ci engendra le Dévoreur pour récupérer l'énergie qui lui a été dérobée. Le culte du Dévoreur prit de nombreuses formes selon les époques et les peuples. Aujourd'hui, il est surtout adoré chez les orcs et quelques peuples barbares, où il est souvent lié à la guerre, à la magie destructrice, à la mort, au crépuscule et à l'hiver.

La suite lui donna tort. L'expédition de ravitaillement fut plus mouvementée que prévu : il trouva certes de la volaille dans une ferme isolée, mais il perdit un doigt dans l'affaire. Quant à l'exploration de la tombe, elle vira rapidement au désastre : un orc mourut juste après avoir franchi l'entrée, l'autre tomba dans un piège en descendant un passage secret... Et Karsh lui-même fut terrassé par le gardien des lieux.

PERSONNAGES

JOUEURS

Les personnages joueurs se sont engagés comme irréguliers auprès du commandant du fortin de Parmoire dans l'espoir de décrocher un certificat d'aventurier.

La création de personnages joueurs suit les règles de FCF, mais seuls les humains de culture civilisée sont autorisés par défaut, étant donné que les personnages sont censés être originaires d'Aymerac. Bien entendu, libre à vous d'introduire d'autres cultures.

NOTES DE CONTEXTE SUR LES CLASSES

Si vous comptez jouer dans le monde d'Aymerac, ces remarques aideront les joueurs à établir l'histoire de leurs personnages.

Guerrier: Dans nombre de villages et de hameaux, les hommes et les femmes se réunissent une matinée par semaine pour s'entraîner au maniement de la fronde, du bâton, du couteau ou de la dague. Parfois, un ancien aventurier ou soldat forme quelques individus prometteurs à des armes plus sophistiquées comme l'arc ou l'épée longue: le personnage guerrier a peut-être découvert ainsi les premiers rudiments de son art.

Le personnage guerrier peut aussi avoir été membre d'une milice. En effet, les communautés les mieux organisées ou les plus habituées au danger mettent en place des milices de

volontaires qui s'entraînent plus régulièrement; dans les villes, les milices de quartier assistent ou concurrencent la garde.

Clerc: Le culte des Premiers Dieux (voir l'encadré Le Dévoreur à la page précédente) est tombé en désuétude à Ameyrac et l'on vénère surtout Gabejun, qui est lié à la santé, au soleil et à la prospérité. Toutefois, les clercs les plus enclins à l'aventure sont les adeptes de Lorifoy, une déesse associée à l'esprit d'initiative, à la lumière, aux voyages et au hasard. Après leur période d'initiation auprès d'un autre clerc, ils sont en effet encouragés à parcourir le monde et à vivre en toute indépendance. Le culte est tellement peu formalisé qu'il n'existe ni clergé ni jour saint. Les réunions annuelles du culte dans la capitale ne sont pas obligatoires et ressemblent plus à de joyeuses retrouvailles entre amis qu'à d'austères cérémonies religieuses.

Magicien: En général, le magicien apprend son art auprès d'un mentor qu'il a sollicité ou qui a repéré son potentiel. De son propre chef ou lorsque son mentor l'estime prêt, il est libre de voler de ses propres ailes. Le personnage peut donc avoir été l'élève de Tambert, le mage de Parmoire.

Voleur: Si le personnage vient d'un milieu urbain, il peut avoir appris les ficelles du métier auprès de quelque filou, voire d'un membre d'une guilde de voleurs. S'il vient d'un milieu rural, il peut très bien avoir été formé à la discrétion et à la pose de pièges par un chasseur local ou avoir aidé un artisan à façonner et à réparer des serrures.

LIEUX IMPORTANTS

JOUIFFRAC

Avec ses trois-cents âmes, Jouiffrac est le principal hameau de la région. Il s'est développé autour du fortin de Parmoire et s'est récemment doté d'une palissade en bois de 3 m de haut. Les maisons sont typiques de la région : des bâtiments de plain-pied en torchis avec un toit à double pente en chaume. Elles sont suffisamment espacées pour que chacune dispose d'un petit potager et d'un poulailler.

Les principaux commerces sont l'auberge de l'Huile de Coude, l'établissement du barbier-chirurgien Huidec et la forge de Tanbert, qui profitent beaucoup de la clientèle du fortin. Le « collecteur » Teldran est le chef du hameau : c'est un des hommes les plus prospères de Jouiffrac, car il a obtenu du commandant le « droit d'aïssance », grâce auquel il récupère le contenu des pots de chambre des chevaliers et le crottin des chevaux du fortin pour le revendre aux fermiers en manque de fumier.

PARMOIRE

Situé au cœur de Jouiffrac, le fortin de Parmoire est un bâtiment en pierre, le seul des environs. Il est accolé d'un côté à une tour de 10 m de haut, et de l'autre à des écuries, qui sont elles construites en bois. Les 20 hommes d'armes de la garnison et les 8 « irréguliers » (dont les personnages) dorment dans une grande chambre commune.

LA FERME DU PÈRE GENSILE

La ferme est située au pied du plateau des Rois d'antan. Elle est décrite à la page 13.

LE PLATEAU DES ROIS D'ANTAN

Cette région déserte ressemble à un immense labyrinthe à ciel ouvert, avec des rangées de tertres à la place des murs. C'est ici qu'étaient enterrés les anciens souverains du Grand Royaume. En théorie, elle est sous l'autorité de la république d'Aymerrac ; en pratique, personne n'y met les pieds à moins d'avoir une excellente raison pour ce faire.

AUTRES LIEUX

Terres de Folmagie : Cette vaste région était autrefois connue sous le nom de Tasiberc et formait le cœur du Grand Royaume. Hélas, elle fut dévastée à l'époque de Jedrac II, petit-fils de Foydric et dernier souverain du Grand Royaume. Aujourd'hui, Folmagie est une terre inhospitalière où les monstres pullulent.

LA GUERRE DES MAUX

D'après les légendes, l'ordre du Dévoreur aurait persuadé Jedrac II d'interdire le culte des Premiers Dieux et d'ordonner le massacre des prêtres du culte. Les prêtres survivants se réunirent pour invoquer des avatars des Premiers Dieux, qui semèrent la destruction sur leur sillage. Pour faire face à cette menace, les adorateurs du Dévoreur firent appel aux serviteurs monstrueux de leur divinité... L'affrontement qui en résultat, la Guerre des Maux, détruisit le Grand Royaume et transforma le paysage de la région.

Karadrim: Le royaume nain de Karadrim est un vieil allié de la République qui contrôlait autrefois la majeure partie des monts Bruis-sevent. Aujourd'hui, il peine à conserver ses dernières possessions et doit faire appel à des mercenaires humains pour contenir les orques.

Laneis: La république d'Aymerac accorde une attention particulière à cette région prospère. Un réseau de fortins garde la frontière septentrionale contre les monstres de Folmagie et la frontière orientale contre des peuples nomades.

Forêt des Réprouvés: Cette vaste forêt a mauvaise réputation, car elle est traditionnellement le refuge de hors-la-loi de toutes sortes, et notamment de quelques cabales de sorciers s'adonnant à la magie noire. D'après les rumeurs, une ancienne cité elfe serait établie au cœur de la forêt, mais les humains n'y sont pas les bienvenus: ceux qui résistent aux sorts de confusion ou de désorientation auront affaire aux gardiens des lieux...

TEXTE D'INTRODUCTION

Tout héros en herbe a intérêt à obtenir un certificat d'aventurier pour être en règle avec les autorités. De tels certificats sont d'ordinaire hors de prix, mais il se trouve que le commandant du fortin de Parmoire est prêt à accorder le précieux sésame en échange d'un temps de service dans la garnison de Parmoire. Vous avez donc sauté sur l'occasion.

Au fil des entraînements et des patrouilles, vous vous êtes liés d'amitié avec vos compagnons. Comme la vie de garni-

son est particulièrement ennuyeuse, surtout dans un endroit aussi tranquille que Parmoire, vous vous rendez parfois dans la taverne de L'Huile de Coude à Jouiffrac, le hameau qui entoure le fortin. Votre commandant a beau interdire ce genre d'incartade, vous êtes loin d'être les seuls à engloutir quelques chopes de bon matin avant de partir en patrouille. Hélas, cette fois-ci, vous n'y êtes pas allés de main morte...

Avachis sur une table de la taverne, vous voyez devant vous un homme grisonnant en cotte de mailles. Il tient quelque chose dans sa main. L'air furieux, il vous interpelle rudement: « Debout, bande de mécréants! » Horreur: c'est la voix de votre commandant! Momentanément dégrisés, vous vous redressez séance tenante.

« Ce matin, si je ne m'abuse, vous étiez censés patrouiller les environs de la ferme du père Gensile. » D'un ton dangereusement calme, le commandant continue: « Je devais justement voir le père pour lui dire deux mots au sujet de ses amulettes... Manifestement, elles ne l'ont pas protégé contre les orcs qui lui ont rendu visite... »

Il jette sur votre table ce qu'il tenait en main: un doigt difforme et verdâtre.

« Gensile aura quand même réussi à blesser un des orcs! Montrez le doigt à ce vieux fou de Tambert: avec sa satanée magie, il trouvera bien un moyen de l'utiliser. Sinon, vous pouvez essayer de remonter la piste des orcs depuis la ferme: vous serez peut-être plus habiles que moi. Dans tous les cas, vous avez intérêt à m'apporter leurs têtes au plus vite... Vous avez jusqu'à demain soir! Comme le dit un adage cher aux poivrots comme vous: à boire sans péril, on vit trop tranquille... »



Terres de Folmagie

Monts Bruissevent **Royaume nain de Karadrim**

Plateau des Rois d'Antan

Lanéïs

Tombeau de Foydric

Ferme du pere Gensile

PARMOIRE

La Sereine

Forêt des Réprouvés

1 hexagone = 6 km

SUIVRE LA TRACE DES ORCS

Les personnages commencent l'aventure vers 13h de l'après-midi. Nous avons indiqué la durée des scènes au cas où vous voudriez gérer précisément le passage du temps.

Du fait de leur beuverie matinale, les personnages sont automatiquement Fatigués (voir page 65 de FCF).

Si les personnages tentent de désertier, rendez-vous directement à la conclusion (page 21).

INTERROGATIONS

Les personnages ont l'occasion de parler aux résidents locaux et de faire quelques préparatifs.

ELBRAC, LE COMMANDANT

Durée de la scène: 15 min

Elbrac est un homme au visage anguleux et aux tempes grisonnantes; il garde ses cheveux coupés court et son visage est soigneusement rasé.

Voici ce que le commandant dira sur les sujets suivants:

- **Le meurtre du père Gensile:** Le pauvre homme a été transpercé par une arme tranchante. Sa maison ainsi que son poulailler ont été saccagés. Elbrac a repéré les traces d'au moins deux créatures; il a tenté de suivre la piste, mais il a vite abandonné, car il n'est guère doué dans l'exercice. Il est donc revenu à Jouiffrac en transportant le cadavre de Gensile sur sa monture de rechange.

- **Le cadavre du père Gensile:** Elbrac a confié le cadavre au prêtre du sanctuaire de Jouiffrac, qui se chargera des rites funéraires.

- **Les orcs:** Logiquement, les orcs devraient être originaires des monts Bruissevent, occupés par plusieurs tribus de leurs congénères. Toutefois, ils n'ont jusqu'à présent jamais osé traverser le plateau des Rois d'antan; ils attaquent plutôt les terres à l'est du plateau. Autant qu'Elbrac s'en souvienne, c'est la première fois que

des orcs se retrouvent dans la région de Parmoire, et le commandant a du mal à comprendre l'intérêt de mener un raid aussi dérisoire dans un endroit aussi isolé.

- **Les amulettes:** Le commandant voulait demander au père Gensile de ne plus vendre d'amulettes à ses hommes d'armes, car il se méfiait de ses prétendus pouvoirs d'exorciste et de rebouteux. *«J'ai demandé à Tambert de regarder ces babioles de plus près, mais il ne m'a encore rien dit sur elles!»*

Après avoir répondu à quelques questions, il se montre impatient: *«Ne perdez pas mon temps en plus du vôtre!»* Avant de regagner le fortin, il conseille tout de même aux personnages de voir le fourrier et le palefrenier s'ils ont besoin d'équipement ou de chevaux.

GLANER DES INFORMATIONS

Durée de la scène: 1 heure par tentative (2 tentatives au maximum).

Demandez aux joueurs s'ils veulent que leurs personnages consacrent une heure à chercher des informations utiles dans le village ou le fortin en in-

terrogeant des clients de L'Huile de Coude, des habitants ou des soldats. S'ils sont d'accord, ils peuvent effectuer un jet Facile de Sens de la Rue ou Standard d'Influence. Tenez uniquement compte du meilleur résultat. Le nombre de rumeurs et leur véracité dépendent du niveau de réussite:

- **Réussite critique:** 3 rumeurs vraies (Prendre les rumeurs 1, 2 et 3);
- **Réussite:** 2 rumeurs vraies (prendre les rumeurs 2 et 3);
- **Échec:** 1 rumeur vraie (2 ou 3), 1 rumeur fausse (au hasard ou au choix);
- **Maladresse:** 1 rumeur fausse (au hasard ou au choix).

En cas d'échec ou de maladresse, vous pouvez autoriser une nouvelle tentative: tout échec ou maladresse est ignoré, les personnages recevant à la place 1 rumeur vraie (2 ou 3).

Quel que soit le résultat, les personnages apprennent que le commandant a crié haut et fort ce qu'il leur réservait dès son retour à la ferme, ce qui explique pourquoi tout le monde est au courant de leur mis-

Id3	Rumeur vraie	Rumeur fausse
1	<i>Je l'aimais bien, le père Gensile, mais c'était un sacré filou ! Ses amulettes, c'était vraiment de la camelote : de simples bouts de bois, je vous le jure !</i>	<i>Ces orcs n'étaient que des éclaireurs. Une armée entière doit être dans les parages ! Moi, je ne vais pas m'éterniser ici : je tiens à ma peau !</i>
2	<i>Ces orcs devaient venir du plateau des Rois d'antan. Et personne, pas même un orc, ne traverse le plateau juste pour visiter une ferme isolée !</i>	<i>Ces histoires de monstres qui rodent parmi les tombes du plateau des Rois d'antan ont sûrement été inventées par des pillards pour dissuader la concurrence à fouiller les tombes !</i>
3	<i>Les anciens rois avaient des armes puissantes ; elles doivent toujours être enterrées avec eux dans le plateau des Rois d'antan.</i>	<i>On m'a dit que le père Gensile est un magicien et que le vieux Tambert ne l'aime pas : c'est peut-être Tambert qui a inventé cette histoire d'orc pour cacher son forfait !</i>

sion. Pour ajouter un peu d'ambiance, vous pouvez signaler les réactions de quelques PNJ à ce sujet : certains plaisanteront (« *Une tête d'orc pour une bonne beuverie, c'est pas cher payé!* »), d'autres seront indignés (« *Le commandant vous envoie à la mort ! Il est fou !* »), d'autres encore seront tristes de perdre des camarades (« *Je vous aimais bien, les gars...* ») ou se montreront plus ou moins encourageants (« *Je prierai pour vous, car j'ai parié gros sur votre retour!* »).

Un des soldats confiera au personnage une amulette qu'il avait achetée au père Gensile : « *C'est la dernière qui reste ! Le commandant a raflé les autres pour que Tambert les examine, mais j'ai réussi à cacher la mienne. Ce brave Gensile m'avait dit que ça me protégerait des morts sans repos. Il n'avait pas menti : je n'ai jamais été dérangé par des fantômes jusqu'à présent !* »

L'AMULETTE DU PÈRE GENSILE

L'amulette est un disque en bois sur lequel sont gravées deux croix superposées. Elle n'a strictement aucun pouvoir.

SIMENS, LE FOURRIER

Durée de la scène : 15 min

Cet homme au visage chafouin s'exprime par monosyllabes et personne dans le fortin n'a souvenir de l'avoir vu rire.

Il est déjà au courant de la mission des personnages et rechignera à « gaspiller » de l'équipement pour une

tâche aussi risquée, mais il pourra tout de même fournir aux personnages 1 jour de ration, une corde et 4 torches. Ces objets seront soigneusement consignés dans son registre et déduits de la solde des personnages.

GOTELURE, LE PALEFRENIER

Durée de la scène : 15 min

Le palefrenier est un homme d'une trentaine d'années à la forte carrure. Il a perdu son bras droit (jusqu'au coude) lors de la dernière guerre civile, il y a quinze ans.

Lui aussi est au courant de l'aventure des personnages. Il les traite avec compassion et leur propose même une gorgée de sa « spéciale », un remontant qui « *vous remet les idées en place aussi sûrement qu'il vous arrache la bouche!* »

Le remontant est infect, mais si les personnages parviennent à le boire (vous pouvez demander un jet d'Endurance), ils récupèrent jusqu'à deux niveaux de fatigue. Le remontant n'a aucun effet si le niveau de fatigue des personnages est supérieur à Fatigué.

Le palefrenier fournira un cheval à chaque personnage, ainsi qu'un cheval supplémentaire. Bien entendu, les personnages sont censés rendre ces chevaux à la fin de la mission. Toute perte de cheval est déduite de la solde et risque même d'endetter les personnages...

TAMBERT, LE MAGE*Durée de la scène : 30 min*

Comme le commandant l'a suggéré, les personnages peuvent se rendre auprès de Tambert, mage attitré de Parmoire. Sa loge est une pièce sombre et fraîche située dans la tour du fortin. Les murs sont couverts d'étagères remplies de livres et un guéridon débordant de parchemins trône au centre de la pièce en compagnie d'une chaise rustique. Des odeurs de vieux papyrus, de poussière et d'encens emplissent l'endroit.

Tambert est un vieillard au visage d'aigle et à la barbiche hirsute, dont la robe noire est d'une propreté douteuse. Irrité par l'irruption des personnages, il leur demande sans détour, d'une voix profonde : *« J'espère que vous avez une bonne raison de me déranger en plein travail ! »* Une fois informé de la situation, il prend le doigt et le pose sur le guéridon, qu'il débarasse de son fatras d'un puissant revers de main. Il s'adresse de nouveau aux personnages : *« Restez ici et tenez-vous tranquille ! Je peux vous aider, mais l'enchantement sera délicat. »*

Tambert murmure dans une langue inconnue des personnages, alors que ses mains accomplissent des mouve-

ments circulaires d'une lenteur hypnotique. Au fil de l'incantation, le doigt frétille et se convulse tout en se tournant vers un coin de la pièce, comme s'il pointait vers une direction. Le front en sueur et la voix moins assurée qu'auparavant, il dit aux personnages :

« J'ai fait ce que j'ai pu... Ce doigt est désormais animé d'une parcelle de vie et cherchera à rejoindre son propriétaire. Il vous suffira de suivre la direction qu'il pointe... Mais attention ! L'enchantement dure seulement quelques heures et le doigt peut devenir imprévisible une fois à proximité du possesseur originel... Maintenant, je vous prie de me laisser tranquille : j'ai besoin de repos. » Les personnages sont congédiés sans un mot de plus.

Si jamais les personnages interrompent l'incantation de quelque façon que ce soit, Tambert explose de colère et les chasse de la pièce, tout en gardant le doigt, qui pourrait lui servir lors de futures expériences magiques.

Si les personnages interrogent Tambert au sujet des amulettes de Gensile (voir page 11), il reniflera de mépris : *« Ces colifichets sont aussi magiques que votre haleine de pochtron ! Quand je pense que cet imbécile de commandant a osé me demander de les étudier... »*

LA FERME DE PÈRE GENSILE

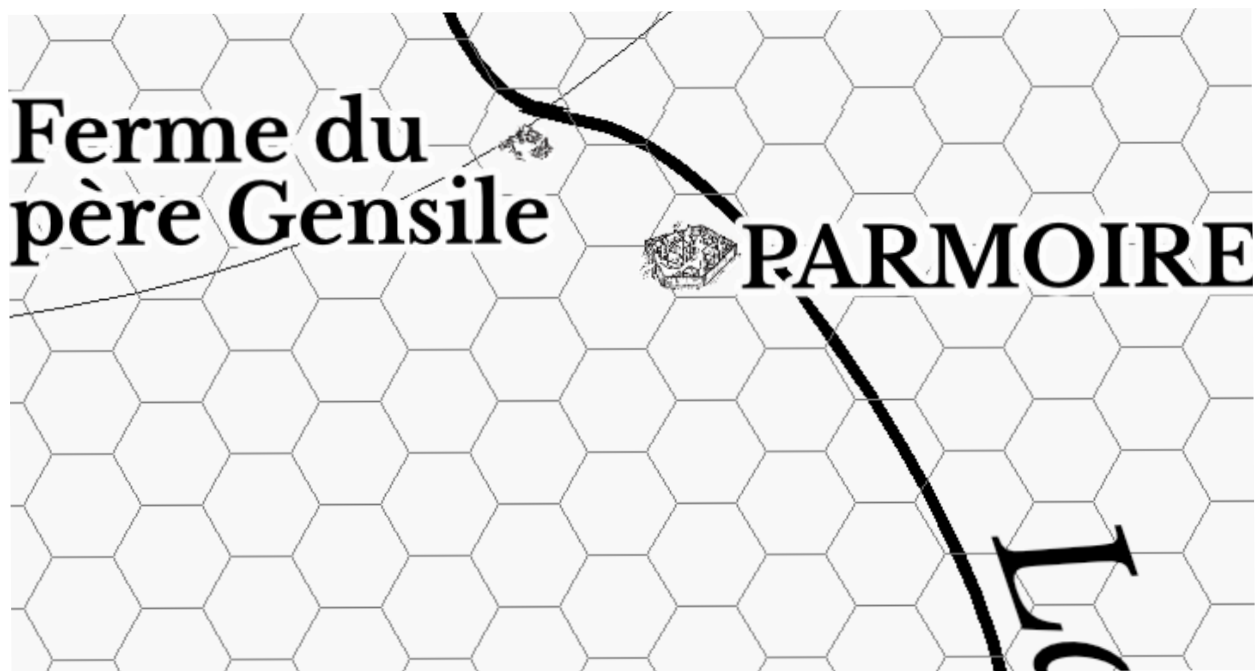
Temps de trajet: De 2 heures (au pas) à 40 minutes (galop) depuis le fortin, selon l'allure du cheval.

Durée de la scène: 10 minutes par défaut + 15 minutes si les personnages fouillent les lieux. 15 minutes pour repérer les traces des monstres + 1 à 2 heures de retard en cas d'échec.

La ferme est située à 3 lieues (12 km) au nord-ouest de Parmoire, au pied du plateau des Rois d'antan. Elle comprend une cabane en bois au toit de chaume, un enclos avec un poulailler, et un potager. La porte de l'enclos est réduite en morceaux, le poulailler est vide, et la porte d'entrée de la cabane a été arrachée.

Si les personnages fouillent la cabane, ils trouveront une amulette en bois encore intacte. Elle est semblable à celle offerte par le soldat (voir page 11).

Un test de Pistage permet de repérer les traces de trois orcs : ils ont tenté de brouiller leur piste aussi bien à l'aller qu'au retour, mais ils ne sont guère habiles à cette tâche. Quel que soit le résultat du test, les personnages parviendront à trouver la bonne piste : ils perdent toutefois 1 heure en cas d'échec et 2 heures en cas de maladresse. Ils ne pourront toutefois pas suivre la piste au galop, sauf si au moins l'un d'entre eux réussit un jet Standard d'Équitation en obtenant un résultat inférieur à la meilleure valeur de Pistage du groupe.



1 hexagone = 6 km

LE MAL N'EST PAS LÀ OÙ ON LE CROÏT

Que les personnages suivent la piste des orcs ou se laissent guider par le doigt animé, ils se rendent compte qu'ils se dirigent vers le plateau des Rois d'antan, où étaient enterrés les souverains du Grand Royaume.

LE PLATEAU

Temps de trajet vers le plateau:

Selon l'allure du cheval, 2h30 (pas) à 50 minutes (galop) depuis Parmoire. Galop possible uniquement si les personnages suivent le doigt animé.

30 minutes (pas) à 15 minutes (galop) depuis la ferme. Galop possible uniquement si les personnages suivent le doigt.

Temps de trajet depuis le plateau vers la tombe: 2h (au pas uniquement à cause du terrain).

Aujourd'hui, le plateau des Rois d'antan est une région désolée, rendue plus lugubre encore par le temps maussade et les brusques rafales. Aussi bien les humains que les serviteurs du Mal l'évitent, car on dit que les tombes royales recèlent des

pièges mortels et que des créatures contre nature rôderaient dans les parages. Les personnages connaissent la réputation des lieux et seront peut-être tentés de rebrousser chemin. Dans ce cas, rappelez aux joueurs que le commandant ne sera sûrement pas ravi, mais ne leur forcez pas la main. Passez directement à la conclusion (page 21).

Les monticules régulièrement espacés, haut comme trois hommes (5-6 m de haut), donnent l'impression d'évoluer dans un mausolée à ciel ouvert. Même à cheval, la progression est lente, car des ossements jonchent le sol herbeux (les restes de Hante-tertres, voir page 20) et l'espace entre les monticules est étroit.

Les traces des orcs s'arrêtent devant l'entrée d'un tertre. Si les personnages possèdent le doigt, celui-ci pointe fermement vers l'entrée. Devant celle-ci reposent les restes d'une lourde porte en chêne massif, sur laquelle sont gravées deux inscriptions: l'une dans la langue des hommes du nord, l'autre en Noir Parler. Comme l'alphabet des hommes

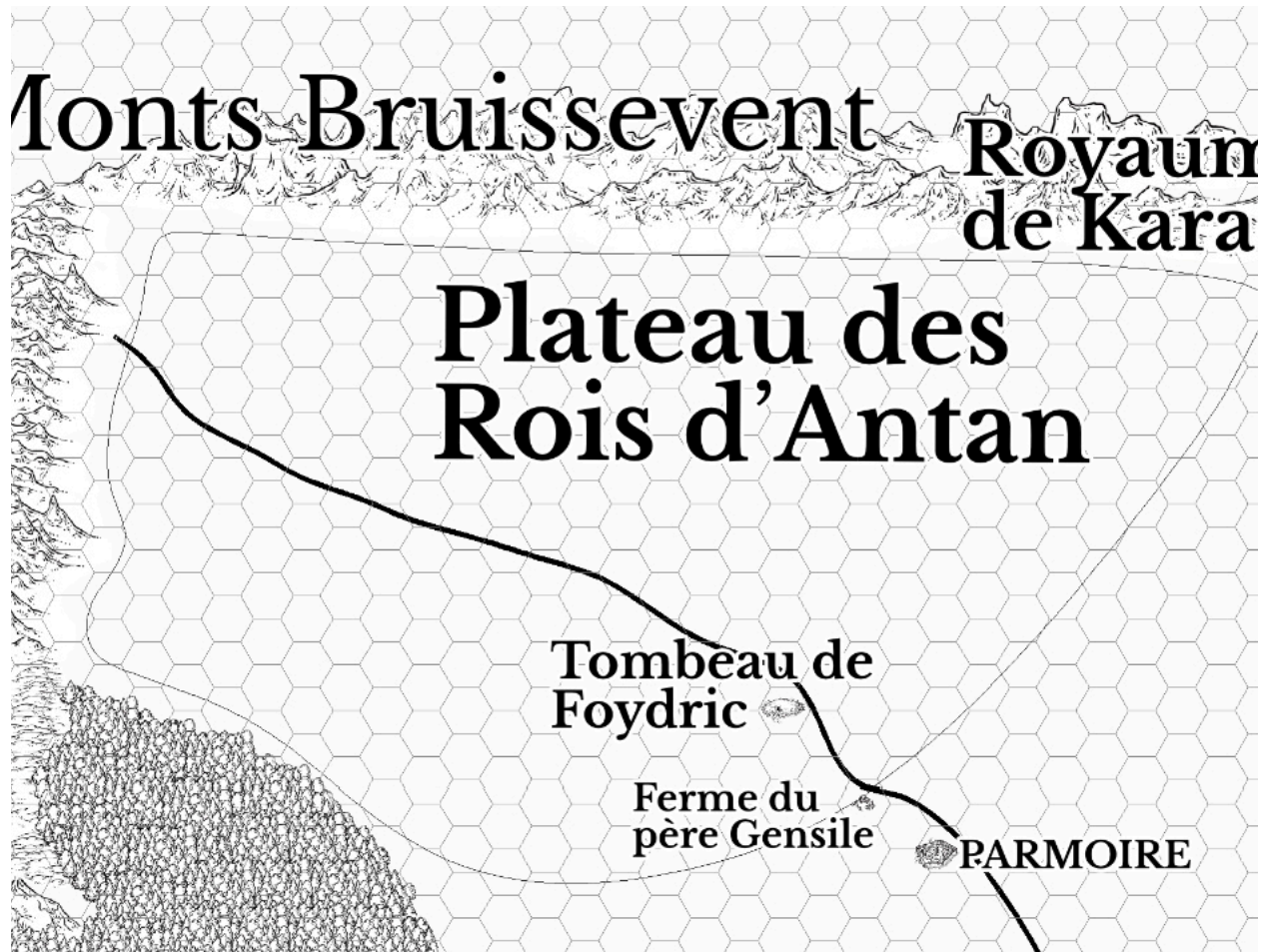
du nord est le même que celui du Grand Royaume, les personnages peuvent lire l'expression suivante: «*Foydric Naret Num As Kadareth*».

Un jet Standard de Coutumes ou Facile de Connaissance (histoire) permet de se rappeler que Foydric était un souverain de l'Ancien Royaume qui avait scellé l'alliance avec les Chevaliers du Chaos, il y a près de deux siècles ; il avait reçu en retour une épée à la lame brulante qui en fit un combattant redoutable.

Trois gros sacs à bandoulière en cuir grossier ont été déposés à côté de l'entrée: ils contiennent chacun trois cadavres de poule encore frais.

Les joueurs devraient se douter que les pauvres poules sont celles de la ferme de Gensile et donc en déduire que les sacs appartiennent aux maraudeurs. Ils supposeront peut-être aussi que les orcs avaient attaqué la ferme seulement pour se ravitailler et que leur véritable objectif réside dans la tombe ; vous pouvez demander un jet Facile de Perspicacité si personne ne tient ce raisonnement.

Si les joueurs décident d'explorer la tombe, demandez-leur ce qu'ils comptent faire des chevaux, cela peut avoir son importance à la fin du scénario.



LA TOMBE

La tombe est plongée dans l'obscurité et son atmosphère est putride. N'oubliez pas d'utiliser les rounds d'exploration (page 70 de FCF) pour gérer le passage du temps dans la tombe.

1. SALLE PRINCIPALE

Le couloir d'entrée est piégé par une fosse de 3 m de profondeur et de 1,5 m de large, garnie de rangées serrées de pics de 1 m de haut (marquée **P** sur le plan). La fosse était dissimulée par un faux sol, mais elle est désormais en partie visible, car un orc est tombé dedans. Si les personnages tapent sur le faux sol, celui-ci s'effondre pour révéler la fosse.

À l'opposé de l'entrée se trouve un autel sur lequel se dressent deux vases canopes à tête humaine, représentant un homme glabre à l'expression hostile et portant une couronne. Les vases contiennent respectivement un poumon et un estomac momifiés. De part et d'autre de l'entrée, à mi-distance de l'autel, sont disposés deux cercueils en pierre, chacun étant flanqué par deux portetorches. Aussi bien la pièce que son mobilier sont dénués de tout dessin ou inscription, même après avoir enlevé la couche de poussière qui les recouvre. Les couvercles des cercueils reposent sur le sol. L'une des tombes est vide, mais l'autre dissimule un escalier très étroit (**S**).

La dernière marche de l'escalier (marquée **P2**) est piégée: dès qu'on met le pied dessus, le sol se dérobe

pour révéler un trou de 30 cm de profondeur, avec des pointes de fer en bas et sur les côtés. La victime subit 1d4 points de dégâts et 1d4 points de dégâts supplémentaires si elle tente de retirer brusquement le pied coincé. L'armure peut atténuer les dégâts. Heureusement pour les personnages, un orc a déjà déclenché le piège: il est tombé à la renverse et l'arrière de son crâne a percuté très violemment une marche, d'ailleurs encore poisseuse de sang noir. Comme il n'avait pas de casque, le choc semble l'avoir tué sur le coup. Son cimenterre repose sur le sol en bas des marches.

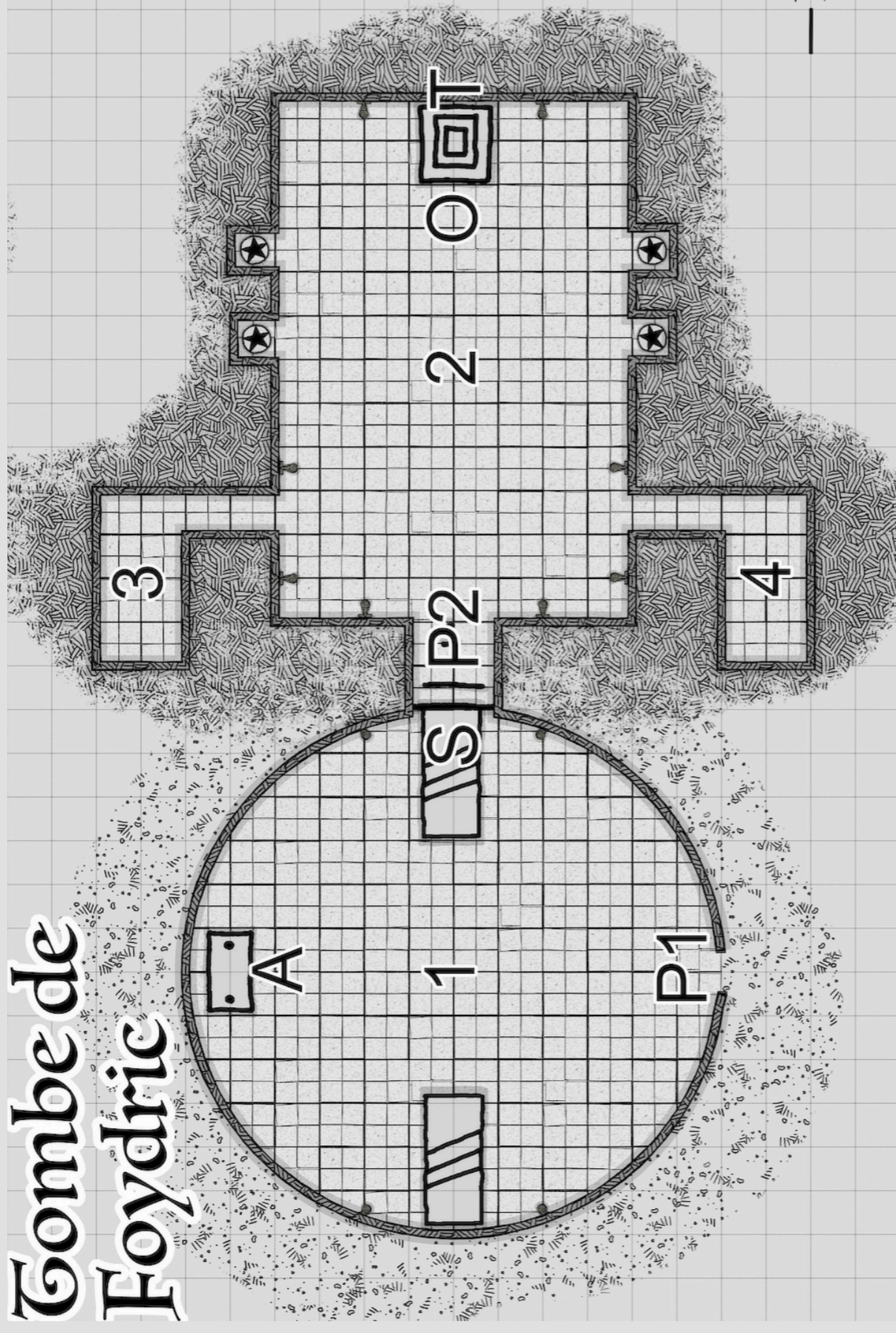
2. SALLE DU TRÔNE

Un imposant trône de pierre (noté **T**) occupe le fond de cette salle aux parois lisses et nues. Un squelette est assis sur le trône, fixant de ses orbites creuses l'entrée de la pièce. Il est vêtu d'une longue cote de mailles et porte un casque en acier. Sa main droite tient la garde d'une épée posée contre le trône. La lame de l'épée dégouline de sang noir. Deux paires d'alcôves, une côté nord et une côté sud, abritent des statues de taille humaine représentant des humanoïdes monstrueux.

Devant le trône, un cadavre d'orc (noté **O**) git dos au sol. Son visage est figé dans ce qui ressemble à une expression de surprise. Sa poitrine a été transpercée et la chair de ses blessures est noircie. Un doigt manque à l'une de ses mains.

Dès que l'épée ou le squelette est touché (par une main, un bâton, une arme, etc.), les orbites du squelette et

Tombe de Foydric



—1,5 m

la lame de l'épée s'animent d'une lueur rougeâtre, puis le mort-vivant se lève, son arme au poing. Il poursuivra tout personnage dans les salles 2, 3 et 4, mais vous pouvez décider qu'il s'arrête au seuil de l'escalier ou à l'entrée de la tombe.

3, 4. PIÈCES SECONDAIRES

Les murs de ces pièces sont ornés de gravures montrant un homme couronné et brandissant une épée flamboyante. Le mobilier se résume à un vase canope placé au centre de la salle. Les vases sont d'apparence identique à ceux de la salle 1 et abritent eux aussi des organes momifiés: un foie (3) ou des intestins (4).

Note au MJ: Les PJ n'auront aucun mal à déplacer ou à décapiter les orcs, même celui au pied du trône, sans provoquer l'intervention du squelette. L'ambiance repose donc beaucoup sur votre mise en scène. Vous pouvez par exemple donner l'impression aux PJ que le squelette

UN DOIGT REMUANT

Une fois que les PJ entrent dans la salle 2, le doigt ne tient plus en place et cherche à se libérer par tous les moyens: si on le tient dans une main, il laboure de son ongle la chair du personnage pour lui faire desserrer sa prise; s'il est dans une poche ouverte, il saute de la poche; s'il est porté en collier, il tire sur le collier, se jette sur la tête du personnage pour le griffer, etc. Le personnage aura besoin de ses deux mains pour le maintenir en respect. Le doigt reste dans cet état jusqu'à l'expiration de l'enchantement ou jusqu'à ce qu'il se libère, auquel cas il rampe à toute vitesse vers le cadavre de l'orc pour se réunir à son moignon.

les surveille: une fugace lueur rouge éclaire ses orbites à l'approche des PJ, des craquements d'os se font entendre, etc. Si les PJ se retrouvent à combattre le squelette, laissez-leur une chance de comprendre qu'ils ont affaire à bien plus fort qu'eux: par exemple, le squelette pourrait d'abord chercher à les désarmer ou à endommager leurs armes.

SQUELETTE DE FOYDRIC	Id20	Localisation	PA/PV
Bonus d'initiative: 10	1-3	Jambe droite	5/3
Modificateur de dégâts: +1d6	4-6	Jambe gauche	5/3
Points d'action: 2	7-9	Abdomen	5/4
Mouvement: 6 m	10-12	Poitrine	5/5
Alignement: Chaotique Mauvais 90 %	13-15	Bras droit	5/2
Passion: Personne ne touche à mon épée! 100 %	16-18	Bras gauche	5/2
	19-20	Tête	8/3
Capacités: Immunité (charme, peur et sommeil), Intensité 2, Mort-vivant, Sens vital.			
Compétences: Athlétisme 60 %, Bagarre 68 %, Endurance 70 %, Esquive 60 %, Force Brute 75 %, Perception 50 %, Volonté 50 %			
Armure: Casque en acier (tête), mailles (bras, poitrine, abdomen, jambes)			
Combat: 95 % (épée flamboyante 1d8 + 1d6 de brûlure)			

VAINCRE LE SQUELETTE

Par défaut, les PJ sont censés fuir le squelette. Vous voulez leur donner l'occasion de remporter le combat? Au lieu de contenir un organe, un des vases canopes, par exemple celui en 4, est scellé par magie afin de conserver l'essence vitale du roi Foydric, à la manière du phylactère d'une liche. Si le vase est cassé, l'essence se dissipe et le squelette s'effondre immédiatement. Bien entendu, ce vase peut être placé à votre convenance: caché dans un des sarcophages, dans une des quatre alcôves, etc.

L'ÉPÉE DE FOYDRIC

L'ordre du Dévoreur offrit cette épée longue à Foydric lorsqu'il fit alliance avec lui.

L'épée inflige plus de dégâts qu'une épée ordinaire: 1d8 + 1d6 dégâts de brûlure. De plus, son possesseur obtient +25 % à sa compétence Combat lorsqu'il manie l'épée.

La première fois que le possesseur de l'épée tue une créature à l'aide de l'arme, il obtient la passion Meurtrier à une valeur de 50 % et son alignement devient Chaotique.

Vous êtes bien sûr libre d'ajouter d'autres pouvoirs à l'épée ou d'augmenter les dégâts selon le rang du possesseur.

LE RETOUR

Le plateau des Rois d'antan n'a pas mauvaise réputation pour rien. Il est hanté par des monstres nés de la magie de Grand Royaume. Toutefois, cette magie s'est étiolée et les monstres sont désormais plus rares et moins puissants, surtout dans le sud du plateau.

Si les personnages quittent le plateau des Rois d'antan avant la tombée de la nuit, ils ne subiront pas d'attaque, mais ils auront l'impression d'être surveillés. Ils entendront à l'occasion des craquements d'os.

Si les personnages se retrouvent dans le plateau alors qu'il fait encore nuit, ils risquent de subir au moins une attaque. Un des joueurs doit effectuer un jet Standard d'Orientation ou de Pistage pour son personnage, avec un bonus de +25 % non cumulable si un autre personnage possède au moins 50 % en Orientation ou en Pistage.

- **Réussite critique ou réussite:** Les personnages entendent des craquements d'os inquiétants à proximité, et voient même des hante-terres (voir plus bas), mais ceux-ci ne les attaquent pas: soit ils errent parmi les terres, soit ils se combattent entre eux. Ils parviennent à quitter le plateau du Silence sans être inquiétés.

- **Échec:** Durant le trajet, les personnages sont attaqués par des hante-terres encore fonctionnels (voir ci-dessous), aussi nombreux qu'eux.
- **Maladresse:** Les personnages sont attaqués par des hante-terres encore fonctionnels (voir ci-dessous) deux fois plus nombreux qu'eux.

Note au MJ: Vous pouvez utiliser la capacité Camouflage des hante-terres pour surprendre les aventuriers. Accordez tout de même aux personnages un jet de Perception, sans oublier de tenir compte de la pénalité de 2 niveaux de difficulté due à la capacité Camouflage.

HANTE-TERTRE

Le hante-tertre ressemble à un squelette humain couvert de mousse boueuse. Il ne s'anime que la nuit ; en journée, il reste immobile et adossé à un tertre, ce qui le rend très difficile à repérer. Une fois animé, ses instruc-

tions magiques sont simples: détruire toute humanoïde vivant dont il perçoit la présence (grâce à la capacité Sens Vital).

Comme la magie qui les anime est en train de dépérir, la plupart des hante-terres restants ne sont plus fonctionnels: ils ne s'animent plus, se déplacent erratiquement, s'attaquent entre eux, etc. Même ceux qui fonctionnent encore sont très affaiblis.

L'ORIGINE DES HANTE-TERTRES

Du temps du Grand royaume, des gardes triés sur le volet, les Compagnons, protégeaient les tombeaux jusqu'au coucher du soleil, ce qui étaient considéré comme un immense honneur. Les hante-terres prenaient leur relève à la nuit tombée. À l'époque, ceux-ci étaient appelés les Fidèles, car ils étaient les squelettes des Compagnons les plus méritants, animés par les meilleurs nécromanciens du royaume. Hélas, la déferlante magique de la guerre des Maux dérégla les sortilèges de longue durée de la région: ceux qui sont encore en place sont aujourd'hui très détériorés, d'où le fonctionnement aléatoire des hante-terres.

HANTE-TERTRE	Id20	Localisation	PA/PV
Bonus d'initiative: 10	1-3	Jambe droite	1/3
Modificateur de dégâts: 0	4-6	Jambe gauche	1/3
Points d'action: 1	7-9	Abdomen	1/4
Mouvement: 4 m	10-12	Poitrine	1/5
Alignement: Neutre	13-15	Bras droit	1/2
Passion: Détruire les intrus 70 %	16-18	Bras gauche	1/2
	19-20	Tête	1/3
Capacités: Camouflage, Immunité (charme, peur et sommeil), Intensité 1, Mort-vivant, Sens vital			
Compétences: Athlétisme 50 %, Bagarre 48 %, Endurance 50 %, Esquive 50 %, Force Brute 45 %, Perception 40 %, Volonté 40 %			
Armure: Mousse boueuse			
Combat: 45 % (gourdin en os 1d6)			

C⊕ONCLUSION⊕N

Si les personnages ne retournent pas à Parmoire, ils seront considérés comme des déserteurs et ne recevront pas le restant de leur solde. De plus, les soldats seront libres de les tuer s'ils refusent de se rendre. Enfin, le commandant demandera aux colporteurs et autres marchands de diffuser la nouvelle de leur fuite. Cependant, sa description ne sera pas suffisamment précise pour mettre en danger les personnages, sous réserve qu'ils s'éloignent sans tarder de la région.

Si les personnages retournent à Parmoire, même avec les têtes d'orc, tout dépendra de leurs explications, car le commandant voudra vérifier leurs dires.

- Si les personnages n'ont pas de « trophée » et disent ne pas avoir vu les orcs, le commandant les traitera de bons à rien. De plus, leur solde de départ sera diminuée de moitié et il n'obtiendront leur certificat que s'ils lui rendent un service, que nous laissons à l'imagination du MJ.

- Si les personnages ont récupéré les têtes ou disent avoir vu les cadavres, il se rendra dès l'aube en personne avec trois soldats pour retrouver l'emplacement des orcs.

- Dans le cas où les personnages ont dit la vérité, il

les convoquera, ainsi que Tambert, dans le courant de l'après-midi, après son retour. Il félicitera les personnages et doublera même leur solde s'ils ont ramené une ou plusieurs têtes d'orc. Il informera ensuite le magicien de la situation. Ce dernier se montrera inquiet: les orcs cherchaient-ils à s'emparer de l'épée de Foydric? Quels sont les pouvoirs de cette épée? Faudrait-il la mettre hors de portée des orcs? Dans ce cas, comment vaincre le squelette de Foydric? Vous avez là des accroches possible pour de futurs scénarios. Par exemple, Tambert pourrait demander aux personnages de l'escorter jusqu'au temple reculé d'un puissant clerc capable de détruire un tel mort-vivant.

- Si les personnages ont menti, le commandant rentrera sûrement bredouille de son voyage. À son retour, il mène un interrogatoire plus serré: effectuez un jet d'opposition entre la Perspicacité (60%) du commandant et la Volonté de chaque personnage. En cas de réussite, il accuse les personnages de mentir et leur ordonne de quitter sur-le-champ le fortin. En cas d'échec, il se méfiera tout de même des personnages et sera plus froid à leur égard.

À BOIRE SANS PÉRIL... ◆◆◆

Les joueurs incarnent des héros en devenir qui servent dans un fortin reculé afin d'obtenir leur certificat d'aventurier. Hélas, ils ont pris un peu trop de bon temps à la taverne du village voisin et ont omis d'accomplir leur patrouille. Leur négligence a coûté la vie à un fermier, qui aurait été tué par des orcs. Furieux, le commandant du fortin les charge de ramener les têtes des meurtriers présumés...

À Boire sans péril... est un scénario pour **Fantasie classique Fondamentaux** qui s'inspire librement de la *Quête du Crâne*, une aventure de Dominique Laporte publiée dans le deuxième numéro du fanzine *Méluzine* (1987, éditions AMJ).

Ce scénario est une traque de monstres classique, à une subtilité près : le danger ne viendra pas des monstres poursuivis... Il est conçu pour des personnages débutants.

À Boire sans péril... est publié sous la licence ORC disponible à la Bibliothèque du Congrès et en ligne sur différents sites dont Paizo.com.

Basé sur *Fantasie classique Fondamentaux*, écrit par Rodney Leary, Pete Nash et Lawrence Whitaker et publié par The Design Mechanism, © 2023

