

À LA COUR DE LA REINE DE LA FALAISE

INTRODUCTION

Les héros traversaient les Terres des Cairns avec une caravane, soit en tant que gardes mercenaires ou en tant que passagers voyageant des Terres Frontières au Valkheim. Ce matin la caravane a été prise en embuscade par une bande de maraudeurs cairnois et les héros en sont les seuls rescapés.

Pour empirer les choses, durant leur fuite ils ont tué le fils du chef des maraudeurs ! Les héros sont actuellement en train de fuir à cheval avec la bande de maraudeurs sur leurs talons. La poursuite dure depuis plusieurs heures et leurs chevaux sont épuisés - si les héros ne trouvent pas rapidement un refuge, ils sont presque certainement perdus...



MER DE BROUILLARD

Les héros ont quitté depuis longtemps toute trace de piste, essayant de perdre leurs poursuivants dans la nature le long des côtes de la Mer du Roi Noyé. Un épais brouillard s'est levé et recouvre le sol jusqu'aux boulets des chevaux. Les héros ont la glaçante impression de chevaucher sur une mer de brouillard - le sol leur étant totalement caché.

Un groupe de maraudeurs s'est porté en avant de leurs camarades et enhardis ils éperonnent leurs montures pour rattraper les héros. Utilisez les règles de Poursuite de *Savage Worlds* avec la Compétence Équitation. Les complications comprennent les terriers de lapin (qui peuvent briser les pattes d'un cheval au galop), les arbustes cachés dans le brouillard, les rochers et autres.

La poursuite dure quatre Tours. Au début du cinquième tour donnez les cartes normalement. L'aventurier avec la plus haute peut faire un jet de Perception pour se rendre compte qu'il est arrivé au bord d'une haute falaise !

En cas de Succès, le héros peut avertir ses compagnons pour arrêter les chevaux à temps, sinon tout le groupe doit réussir un jet d'Équitation pour éviter d'être désarçonné et de subir 2d6 de Dégâts.

Leur chemin bloqué, les héros doivent faire face à leurs poursuivants. Heureusement la poursuite a séparé les maraudeurs, rendant l'affrontement plus facile : au premier tour ils n'affrontent que la moitié des poursuivants, avant de combattre tout le groupe dès le second tour.

☠ (X) Maraudeurs cairnois (2 par héros).

LA PORTE DE LA FALAISE

Une fois réglé le sort du groupe de tête des maraudeurs, les héros ont quelques instants pour reprendre leur souffle avant de décider de leur prochaine action.

C'est aussi le moment où la fatigue du jour tombe sur les aventuriers : tous les héros qui ne réussissent pas un jet de Vigueur acquièrent un niveau de Fatigue.

À travers le brouillard, les aventuriers peuvent maintenant entendre résonner des cors, signe qu'une force écrasante de maraudeurs se dirige vers eux. Leur seul espoir d'évasion est maintenant de descendre la falaise qui est malheureusement un mur abrupt et escarpé. Les héros qui regardent au-delà du bord de l'abîme peuvent cependant apercevoir un escalier étroit et raide creusé dans la paroi rocheuse de la falaise qui disparaît dans le brouillard.

L'escalier descend sur plusieurs dizaines de mètres, jusqu'à atteindre une ancienne porte en métal rouillé, recouverte d'algues et encastrée dans la paroi rocheuse. Un jet de Perception réussi permet de remarquer d'étranges runes sculptées sous les concrétions et les algues. Les mots, gravés dans l'ancienne écriture de la Terre des Cairns, disent : « *Craignez les choses sans âge ! Craignez les cadeaux qui ne peuvent être refusés !* »

HÔTES HONORÉS

La porte s'ouvre sur un tunnel sombre et humide couvert de varech qui les emmène dans les profondeurs de la falaise. Au bout de quelques minutes de marche, les héros peuvent entendre au loin une étrange musique éthérée de harpe, mêlée à des paroles et des rires indistincts. Alors que les héros poursuivent leur progression ils aperçoivent une lumière devant eux, qui semble émaner d'une torche ou d'un

brasero, mais qui serait comme réfractée par de l'eau. Le passage débouche finalement sur une grotte d'une beauté spectaculaire. Lire ou paraphraser aux joueurs le texte suivant :

Devant vous apparaît une grotte pouvant rivaliser avec n'importe quel palais. Le sol rocheux est poli comme la peau d'une jeune fille et les étonnantes colonnes de corail, si minces qu'elles semblent évanescentes, soutiennent la voûte. Des tapisseries de belle facture recouvrent les murs et paraissent clairement réalisées avec des styles et des motifs différents, bien que chacune d'elles représente des scènes marines. Les braseros sculptés de façon à représenter des rideaux d'algues tordues réchauffent le décor.

Vous avez interrompu un festin.

Assises sur des coussins moelleux autour d'une grande table de pierre, il y a de belles jeunes filles éthérées à la peau foncée, portant des robes en soie qui donnent un large aperçu de leurs formes voluptueuses. Les demoiselles sont servies par quelques jeunes servantes vêtues de vert. Beaucoup de ces jeunes filles ont les traits du peuple cairnois mais d'autres semblent venir de terres différentes.

D'autres femmes à la peau brune dansent au son de la harpe de corail dont joue une femme de haute taille, dont la beauté éclipe celle de toutes les autres de la grotte.

Quand les héros font connaître leur présence, le chant et les danses s'arrêtent brutalement alors que tout le monde les fixe, surpris. La joueuse de harpe reprend rapidement ses esprits et les accueille, se présentant comme Fleur de Brume, Reine du Palais sous la falaise. Elle leur demande leurs noms et les invite à prendre part au banquet. Elle fait tout ce qu'elle peut pour leur souhaiter la bienvenue et pour apaiser leurs craintes.

Si les héros s'inquiètent à propos des maraudeurs cairnois, Fleur de Brume leur indique que la marée haute va couvrir l'entrée du tunnel jusqu'à l'aube, cachant



leurs traces (mais les empêchant aussi de sortir). Elle reste évasive si on lui pose d'autres questions, prétextant qu'ils auront tout le temps de parler une fois que les héros se seront restaurés et reposés.

LE FESTIN

On apporte des coussins aux héros et on leur fait une place à la table de pierre. Les servantes apportent aussi des assiettes de nacre chargées d'étranges et exotiques fruits de mer, ainsi que des coupes remplies d'un vin ambré au goût légèrement salé.

Chaque héros mâle est assis entre deux beautés à la peau brune et celui avec le score de Charisme le plus élevé se retrouve près de la place d'honneur de la table, à côté de Fleur de Brume elle-même. Les héroïnes sont elles placées à l'autre bout de la table et sont quasiment ignorées. Si les héros refusent la manière dont ils sont placés, et insistent pour rester ensemble Fleur de Brume et sa cour seront offensées par leur refus et les traiteront avec une indifférence glacée pour le reste du festin.

Pendant le déroulement du festin les héros mâles reçoivent toute l'attention des courtisanes assises de part et d'autre d'eux. Elles lui choisissent les meilleurs morceaux de leurs assiettes et touchent régulièrement le héros, leurs caresses s'égarant non loin de ses parties intimes. Elles commencent ensuite à flirter ouvertement avec le héros, se disputant son attention. Que le héros réponde ou pas à ces sollicitations n'a pas d'effet mécanique pour la suite du scénario, même si un refus qui ne serait pas poli leur vaut un regard glacial et d'être ignoré jusqu'à la fin des festivités.

La nourriture peut sembler étrange et exotique aux héros, mais elle s'avère délicieuse et rafraîchissante. Chaque aventurier peut récupérer soit d'une Blessure soit d'un niveau de Fatigue.

Pendant le repas, les héros peuvent faire un jet de Perception. Le personnage qui obtient le meilleur score réalise que l'une des servantes essaie d'attirer discrètement son attention. Lorsqu'elle est remarquée, la femme s'approche du héros en prétextant remplir son verre ou son plat, elle le touche et lui chuchote :

Vous êtes en danger ! Ne mangez pas et ne buvez rien !

Malheureusement, avant de pouvoir révéler quoi que ce soit d'autre, la servante est rappelée par l'une des compagnes de Fleur de Brume. Le héros peut essayer d'avertir ses compagnons mais devrait le faire plus que discrètement. Les autres personnages ainsi alertés peuvent eux aussi vouloir essayer de reparler à la femme, mais cela s'avèrera quasiment impossible, à moins que l'un d'entre eux ne prétexte un besoin naturel à assouvir (ou trouve une autre excuse pour s'enfuir). Fleur de Brume prend un air dégoûté à l'idée d'un acte aussi vulgaire, mais ordonne à l'une de ses servantes de conduire le héros à une alcôve voisine. Il s'agit heureusement de la même fille qui a approché le héros. Si les héros sont démasqués dans cette petite intrigue ou décident tout simplement d'accuser ouvertement Fleur de Brume d'empoisonner le banquet, la Reine de la Falaise décide de passer immédiatement à la partie suivante de la fête : le Bal.

Une fois éloignés de Fleur de Brume et des courtisanes, la servante peut parler mais elle et le héros n'ont que quelques minutes avant que leur absence ne devienne suspecte. La jeune fille révèle son nom, Winna ; elle lit ou paraphrase ce qui suit, selon les questions du héros :

« Vous êtes tous en grand danger ! La reine et ses courtisanes ne sont pas ce à quoi elles ressemblent. Ce sont des sorcières, des démons qui se nourrissent de la chair des hommes pour préserver leur jeunesse et leur beauté. Si vous restez ici, vous serez tous morts avant l'aube et vos femmes seront réduites en esclavage, tout comme je l'ai été ! La seule issue est un autre passage au-dessus de la ligne des marées, mais il est barré par un portail fermé dont la clé est suspendue au cou de la reine. Si vous réussissez à le prendre, vous aurez... nous aurons un espoir de salut ! Mais il faut se presser, avant l'aube ! »

Seul le héros dont s'occupe personnellement Fleur de Brume a une chance de voler la clé taillée dans la nacre et accrochée par un collier d'algue autour de son cou. Pour ce faire il doit la laisser se livrer à son jeu de séduction avec lui et espérer qu'une opportunité s'offre à lui de prendre discrètement la clé.

Lorsque le héros fait sa tentative, il doit alterner à chaque tour des jets de Persuasion et de Discrétion, en opposition à la Perception de la reine. Chaque Succès lui rapporte un jeton - deux en cas de Relance. Il n'a

que cinq tours pour rassembler au moins cinq jetons, ce qui signifie que la clé a été discrètement volée. S'il échoue à rassembler suffisamment de jetons dans le temps imparti, Fleur de Brume arrête son jeu pour initier le Bal. En cas d'Échec critique la reine réalise ce qu'il se passe et l'attaque.

LE BAL

À un certain point - que ce soit suite aux actions des héros ou au bon vouloir du Maître de jeu - Fleur de Brume interrompt le banquet et réclame à haute voix l'attention de tous. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« La nuit est jeune et nos hôtes sont forts et vigoureux. Il est temps de commencer les danses. Musique ! »

À ces mots, la harpe de corail dont la Reine jouait plus tôt se met à vibrer d'une belle musique rythmée, bien que personne ne soit en train d'en pincer les cordes. Fleur de Brume et nombre de ses courtisanes commencent à onduler, accompagnant la musique à l'aide de petites cymbales. D'autres sautent debout avec des cris joyeux, s'approchent des héros - même

les femmes - et essayent de les lever pour qu'ils se joignent à la danse.

Demandez aux joueurs s'ils se joignent à la danse. Ceux qui refusent découvriront que quelque chose les oblige de toute façon à danser. Ils doivent réussir un jet d' me, avec une pénalité de -2 s'ils ont mangé lors du festin et une autre pénalité de -2 s'ils y ont bu du vin. En cas d'échec ils sont contraints de danser. Au début, la danse peut sembler amusante, mais elle devient vite endiablée et exténuante. Toutes les quart d'heure de danse, chaque héros doit réussir un jet de Vigueur (-1 s'il a mangé et/ou -1 s'il a bu) ou subir un niveau de Fatigue. Ceux obtenant une Relance peuvent cesser de danser. Ceux qui meurent d'épuisement vieillissent rapidement et se décomposent.

Les héros qui s'arrêtent de danser sont attaqués par Fleur de Brume et deux de ses courtisanes, leur visage déformé et elles ont maintenant des griffes aiguisées comme des rasoirs. Si la harpe est détruite, la compulsion de danser prend fin - elle a une Résistance de 7. Les héros dansants peuvent toujours utiliser l'Intimidation et les Ruses, bien qu'ils subissent un malus de -4 car ils n'ont plus le contrôle de leur corps.

☠ (J) Fleur de Brume

☠ (X) Courtisane de Fleur de Brume (2 par héros + 1)

ÉVASION À TRAVERS LE PALAIS

Une fois réglé le sort de Fleur de Brume et de son congrès maléfique, et après avoir récupéré la clé de corail, Winna peut les guider en-dehors du palais à travers l'autre sortie.

Ils doivent se dépêcher car quelques instants après la mort de Fleur de Brume le *palais* commence à s'effondrer !

« Venez ! » hurle Winna. « Nous devons fuir avant qu'il ne soit trop tard ! »

Traitez cette situation comme une Poursuite basée sur l'Agilité pour échapper à l'effondrement du bâtiment. L'effondrement est considéré comme un Joker avec Agilité d4 au premier tour. Son dé d'Agilité augmente d'un type à chaque tour jusqu'à d8. L'effondrement n'attaque pas, mais tous les héros qui ont une carte d'Action inférieure à la sienne doivent faire un



jet d'Agilité ou subir 2d6 de dégâts et -1 à leur prochain jet de Poursuite

Pour cette Poursuite, n'utilisez pas les règles normales de complications. À chaque tour, un événement particulier se produit, décrit ci-dessous :

COMPLICATIONS AU PALAIS

Premier tour - Sombre corridor : plongé dans l'Obscurité qui inflige un malus de -2 à tous les jets.

Second tour - Escaliers glissants : quiconque essaye de grimper ces escaliers doit réussir un jet d'Agilité. Sur un 1 au dé de Trait, quel que soit le résultat du dé Joker, il glisse et tombe, subissant 2d6 de dégâts.

Troisième tour - Salle au trésor : des tas d'or, de bijoux et de gemmes sont éparpillés dans cette pièce - butin des centaines de victimes précédentes. Un héros peut choisir de s'arrêter et rassembler 300 Lunes en or et trésors (correspondant à 5 kg) tout en subissant automatiquement l'effet de l'effondrement. Cela peut cependant l'encombrer. Les héros Cupides devront réussir un jet d'Âme pour pouvoir repartir avant d'avoir atteint au moins un niveau d'encombrement à cause du butin collecté.

Quatrième tour - Chambre des spectres : les âmes des précédentes victimes sont emprisonnées dans cette pièce et hurlent leur haine après quiconque y passe. Au cours de ce tour les héros utilisent l'Âme pour leur jet de Poursuite.

Cinquième tour - La porte : un portail massif de bronze corrodé barre la sortie aux héros. Il dispose de trois serrures distinctes, toutes ouvertes par la même clé. Heureusement les mécanismes en sont huilés. Il est possible d'ouvrir deux serrures en un tour avec un Succès d'Agilité mais aucune en cas d'Échec. En cas d'Échec critique la clé de corail casse dans la serrure.

Bien entendu l'effondrement se poursuit jusqu'à ce que tous les verrous soient ouverts.

UNE FIN MALHEUREUSE

En ouvrant la porte les héros se retrouvent baignés dans la lumière de l'aube.

Vous vous échappez juste à temps, alors que derrière vous l'entrée vers le domaine de Fleur de Brume disparaît dans les débris. Vous êtes parmi les ruines d'une ancienne tour de guet plus loin le long de la côte. Dès que les rayons du soleil atteignent Winna, elle commence à vieillir rapidement sous vos yeux, jusqu'à devenir une vieille femme. Avant qu'elle ne meure de vieillesse, elle murmure ses dernières paroles aux héros :

« Pendant un siècle j'ai été forcée de servir la Reine et je savais quel destin m'attendait en dehors de son royaume. Ne me pleurez pas. Je meurs, mais je meurs libre ! »

Les héros ont mis fin à une menace qui empoisonnait la région depuis des siècles : Fleur de Brume, la Reine de la Falaise ! Les maraudeurs qu'ils fuyaient plus tôt ne sont nulle part en vue. Et ils sont peut être sortis du palais en ruine chargés d'or et de trésors.

Ils sont égarés, sans chevaux et sans ravitaillement. Mais, par les dieux, aujourd'hui est un bon jour pour être en vie !

ÉVASION ALTERNATIVE : FLEUR DE BRUME ET SES COURTISANES !

Au bon plaisir du Maître de Jeu, la scène de l'évasion du palais peut être modifiée de la manière suivante : aucun effondrement ne se produit, mais Fleur de Brume et ses courtisanes, étant des êtres immortels, ne peuvent être tués par les personnages. Dès que le combat de la scène précédente se termine et qu'ils ont récupéré la clé de corail, la reine et les filles tuées se relèvent, imprégnées d'un regain de vie ! Les héros sont contraints de fuir avec une meute de sorcières vengeresses à leurs trousses !

Gardez les mêmes complications mais rappelez-vous que Fleur de Brume ne peut pas sortir à la lumière du jour et sera forcée de s'arrêter sur le seuil, permettant aux héros de s'échapper...

CRÉATURES ET PNJ

MARAUDEUR CAIRNOIS

Ces terrifiants guerriers des Terres des Cairns ont un crâne peint sur la figure avec de la peinture blanche. De petits os de leurs ancêtres sont suspendus à leur amure. Les Cairnois pensent qu'ils peuvent faire appel à eux pour avoir plus de force et de talent.

Maraudeur cairnois

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d6

Compétences : Combat d6, Équitation d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Handicaps : Cupide

PARADE	RÉSISTANCE
5	6 (1)

ACTIONS

✚ **Épée courte ou hache :** Combat d6, d8+d6.

✚ **Arc :** Tir d6, 12/24/48, 2d6

Équipement : Épée courte ou hache de bronze, arc, armure de cuir.

CHEF DE GUERRE CAIRNOIS

Un maraudeur sur huit.

Chef de guerre cairnois

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d6

Compétences : Combat d8, Équitation d8, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Atouts : Commandement.

Handicaps : Cupide.

PARADE	RÉSISTANCE
6	6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Commandement :** +1 pour annuler Secoué pour les alliés dans un rayon de 5 cases.

ACTIONS

✚ **Épée courte ou hache :** Combat d8, d8+d6.

✚ **Arc :** Tir d6, 12/24/48, 2d6

Équipement : Épée courte ou hache de bronze, arc, armure de cuir.

FLEUR DE BRUME (JOKER)

Cette créature à la beauté époustouflante était autrefois une sorcière qui fut forcée de se marier avec un ancien roi des Terres des Cairns. Maléfique et impitoyable elle l'assassina et usurpa son trône. Elle devint graduellement le démon dépravé qu'elle est aujourd'hui, et trouve maintenant la lumière du soleil douloureuse. Elle vit à l'intérieur de son palais des falaises, séduisant les hommes tombant dans ses griffes afin de pouvoir se nourrir de leur chair.

CRÉDITS

- ✚ **Écriture** – Umberto Pignatelli & Dave Blewer
- ✚ **Illustrations** – Magdalena Partyka
- ✚ **Traduction** – Romain « Fenris » Schmitter
- ✚ **Relecture** – Laurent « Maedh » Fèvre & XO de Vorcen
- ✚ **Mise en page** – Yannick « Torgan » Le Guédart

Fleur de Brume

Allure : 6

Charisme : +6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d8	d8	d8

Compétences : Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d10, Perception d8, Persuasion d10, Sorcellerie d10.

PARADE	RÉSISTANCE
7	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Attirante :** Charisme +6. Fleur de Brume est une incroyable beauté.
- * **Démone :** les démons sont immunisés aux poisons et aux maladies, et bénéficient d'un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué.
- * **Faiblesse (Harpe) :** détruire la harpe de Fleur de Brume la prive de ses pouvoirs de Sorcellerie - elle ne peut plus lancer de sort.
- * **Sorcellerie :** Sorcellerie d10, 20 PP. Fleur de Brume est une puissante sorcière.

ACTIONS

- * **Griffes :** Combat d10, d8+d6.
- * **Déflexion (très bons réflexes) :** Sorcellerie d10, 2PP, Portée T, 3 (1/rd). -2/-4 aux attaques à distances contre ce personnage.
- * **Terreur (illusions effrayantes) :** Sorcellerie d10, 2PP, Portée 16 Grand Gabarit, Inst. Jet de Terreur (+0/-2).
- * **Choc (yeux rougeoyants) :** Sorcellerie d10, 2PP, 12/24/48 Gabarit Moyen, Inst. Cibles Secouées sur Échec de Vigueur (+0/-2).
- * **Frappe (toucher douloureux) :** Sorcellerie d10, 2PP, Portée T, 3 (1/rd). Dégâts +2/+4 pour une arme.

COURTISANE DE FLEUR DE BRUME

Ces créatures étaient autrefois les servantes de la Reine Sorcière cairnoise Fleur de Brume. Au fil des ans elles ont été corrompues jusqu'à devenir les ignobles créatures qu'elles sont.

Courtisane de Fleur de Brume

Allure : 6

Charisme : +2

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d8	d6	d6

Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Lancer d6, Persuasion d8.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Attirante :** Charisme +2.
- * **Démone :** les démons sont immunisés aux poisons et aux maladies, et bénéficient d'un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué.

ACTIONS

- * **Griffes :** Combat d6, d8+d4.
- * **Chakram :** Combat d6-1/Lancer d6, 4/8/16, d8+d4

Équipement : 2 bracelets chakram.