La Tour Sombre

Castaing et ses horreurs

Partie 2
Étranges événements

Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

Gilmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2019 - http://www.silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2019 - http://www.silmarion.com

La Tour Sombre
Castaing et ses horreurs

Les aventuriers sont à Castaing ville de la baronnie de Gilead (500 âmes) et bien des choses vont leur arriver.

Lors de leur première nuit en ces lieux, un bourdonnement se fera entendre puis la chose se mutera en tremblement. La terre se soulèvera par endroit, les toits craqueront et certaines demeures trop bancales tomberont : les murs se fissureront, des arbres seront déracinés et la sortie vers la baronnie de Meji deviendra impraticable. Il faudra plusieurs jours pour rouvrir la route, voir plus. Les habitants s'occuperont avant tout de chez eux et de leur ville.

Le personnage ayant le Shining ressentira et verra des une grande forme élancée, noire, avec des fenêtres dont la plus haute porte un vitrail à 3 couleurs... Il percevra alors l'un des rayons émis, éclater, se brisant comme du verre et la terre s'ouvrir...

Le père Macfarlane ne comprends pas très bien ce qu'il vient de se passer et se soucie de sa paroisse. Tous les coups de mains sont les bienvenus.

Voici les différents personnages de ce village de Gilead :

Père Macfarlane

La cinquantaine, un air sympathique, les cheveux dégarnis sur le dessus et souriant malgré les temps qui courent, il est lié à son église. Il aime profondément sa foi et les habitants de Castaing. Il craint le Shining et ses possesseurs mais prend à cœur d'aider. Il sait que ce don peu porter malheur. La seule personne qu'il n'aime pas est Debbie la Rousse : il l'a pense sorcière à ses heures et certains la prenne pour guérisseuse. Il en parlera très peu... Il l'a craint aussi certainement. Les superstitions vont bon train dans ce monde ci.
Le père Macfarlane vit avec Shelly Standish sa femme de ménage qui aide aux différentes taches de l'église.

Shelly Standish

la fervente protectrice du Père et son aide précieuse. Elle est aux petits soins pour les enfants qu'elle accueille. Fine cuisinière, elle sait se contenter de peu. Elle a perdu toute sa famille adolescente, les écumeurs l'ont tous tué ou enlevé pour de sombres expériences. Elle ne possède pas le Shining mais de l'intuition.... Elle est plus ouverte que le père sur le sujet de la sorcière mais n'en dira pas plus devant les joueurs (sauf si ces derniers sont seuls avec elle). Elle vit dans une pièce du bâtiment au rez de chaussée.
L'église est modeste mais grande. Une salle commune de prière, une pièce attenante pour la préparation des offices et salon du père, deux chambres en bas pour Shelly et Macfarlane. Un étage avec une dizaine de chambres accueillant 8 enfants. Tous orphelins.
Les enfants présents Miki, Emy, Fany, Evan, Stan, Chloë, Maxence, Carl., tous âgés entre 6 et 12 ans.

Le relais de Castaing et Adam Jaq

Un relais ou plutôt une auberge où aucun animal n'y a mis les pieds depuis bien longtemps. s'est transformé en auberge, saloon avec un peu de commerce surtout des peaux vendues par Sullivan Stoyer, le chasseur et trappeur local. Des fourrures d'animaux mutants essentiellement, sont proposées. Le relais aura été touché par le tremblement de terre. L'avancée couverte ayant cédée, le tenancier paiera un verre de graf à qui lui donnera la main pour la redresser.
Adam a la quarantaine, la peau fatiguée et crevassée par endroit. Il est fatigué et courbaturé déjà à son âge comme son Pa avant lui.
Sa femme Mathilda s'occupe des cuisines. Elle achète de la viande aux chasseurs qu'elle sert ensuite à ses clients accompagnés de quelques légumes locaux.

Sullivan Stoyer

Le chasseur et trappeur local fait son apparition de temps à autres au village. On raconte de lui qu'il traine la forêt pour le gibier qui y reste. Son arme est l'arc et le bolt. Il a 32 ans mais en parait 50. Les rides étant survenues rapidement. Il soufre de dégénérescence, une mutation parmi tant d'autres. Certains le craignent. Il parle peu et murmure plus qu'autre

chose. Les cheveux longs, bruns, il porte un habit de peau. Il est difficilement abordable et lui soutirait des informations se fera avec des malus de 2 ou plus....

Debbie la Rousse

La guérisseuse qui vit à l'extérieur du village prés de la fôret sait soigner par les plantes et créer des potions en tout genre voir même certains poisons. Debbie possède de grands cheveux roux attachés en chignon et son œil droit lorgne sur le gauche ce qui lui donne bien des aspects de sorcière. Elle ne pratique pas la magie et ne la connait pas mais à la foi envers sa déesse Séléna. Elle sera méfiante envers les PJs mais pourra devenir une aide précieuse en temps voulu. Cependant Debbie est jolie et son corps de femme ne laisse aucun homme indifférent.

Gwendolyne et Whitney Wintrop

Le couple tient le Seven Market, un commerce de tout et de rien, de bricoles récupérée par les voyageurs. On y vend quelques conserves, un peu de tissus, des peaux, des œufs et un peu d'alimentation, des lampes à huile (sans huile), des briquets vides, couvertures, cordes, tisanes de Debbie et conserves maison.... Le couple est avenant et troquera avec plaisir quelques babioles mais ne sera pas contre quelques piécettes de cuivre. En fouillant dans tout le bazar ici présent ils pourront découvrir plusieurs choses intéressantes sur un test d'investigation avec plus ou moins de réussite :
Une belle couverture non mitée, une bouteille d'alcool fort (90 degrés), une balle de pistolet Peacemaker, un jeu de dés truqués, un livre intitulé les 430 contre d'entre-deux-mondes (test de lire écrire pour déchiffrer le livre dans son entier). SUr les 430 contes ayant attrait à l'entre-deux-mondes, beaucoup d'entres eux sont indéchiffrable (le livre étant en piteuse état). Quelques un cependant restent déchiffrables. (Voir annexe 430 contes). L'homme et la femme ont une quarantaine d'années et sont suivis de leur fidèle Maxwell un corniaud mutant à 5 pattes qui se trainent difficilement sur le parquet du magasin.
Vos joueurs ne l'auront peut être pas remarqués mais le Ka fait son entrée dans ce scénario avec un chiffre de pouvoir : le 7.... (430, 7 market).

1 Expérience	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.					
• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.					

Sarah O'brian

tisseuse et couturière, cette jeune femme de 20 ans va va bientôt accoucher. Les contractions commencent à venir mais rien d'alarmant. Elle continue de tisser des couvertures, pulls, vêtements en toile.... Elle a de beaux yeux bleus et de grands cheveux noirs. Elle ne parlera pas du père du bébé. Personne ne sait de qui est ce dernier. Issu d'un acte extra conjugal pour certains, la rumeur ira bon train....

Amish Drake

Amish est au conseil et le sage du village. Il est celui qui décide. Ce dernier est devenu aveugle et semble sans âge. De grands cheveux blancs lui tombent dans le dos, ses yeux semblent opaques et blancs. Cependant il regarde chaque personne comme si il les voyait. La sensation peut être désagréable. L'homme est bon, amical et enclin à aider les PJs. La soixantaine (ce qui est rare par les temps qui court), il connait le haut parler et possèdent des archives du village du temps ou il pouvait encore écrire.... Cependantil ne dira rien tout de suite. Parfois l'homme à des absences et reste figé sur place sans bouger puis continue de palabrer....
Les Pjs pourront apprendre de la part de Debbie, qu'Amish a été élevé parmi les Manni de l'arc extérieur, tout du moins tel est la croyance locale et que parfois il va Vaadasch. Ce qui est plus ou moins vrai. Amish a parfois des rêves éveillés.

Maria Delgato

Maria tient le High saloon d'une main de fer. Derrière sont rôle de tenancière du High saloon, elle est en fait une succube venu se rassasier ici.
Elle a ouvert sa boutique il y a de cela 6 mois. 6 filles travaillent pour elle et le barman (Zeke Clemens) est un de ses plus grands admirateurs. Le saloon comprend 7 chambres. Tout le personnel est dévoué à sa tenancière.

John Teagan

Il fait office de shérif dans cette ville et sera notre première victime.

Madie Swanson

C'est une habitante, une tisseuse. Elle devait se marier à John.

William Lonesom

L'idiot du village, traine un peu partout et n'a pas de point fixe ni d'habitation.

Acte 1

Vos joueurs devraient donner un coup de main aux habitants et s'acquitter de certaines tâches envers d'autres : reconstruire une cabane, aider à remonter une avancée, couper du bois pour chauffer l'église, dégager les alentours de la route allant vers Meji, etc.

C'est le moment où arrive en ville un homme du nom de Randall Flagg. Il arrive avec un chariot, un cheval et plein de bric à brac dans sa carriole. Il se présentera comme un voyageur désirant s'installer à Castaing pour quelques temps et réaliser quelques affaires . il est brocanteur et ramasse ce qu'il trouve sur la route. L'homme est brun, la quarantaine, le regard jovial, et par un test de perception réussi à 6, les pjs remarqueront que ses ongles sont assez longs et bien entretenu. Il cherche l'administrateur du village pour demander une autorisation de s'installer. Chose qu'Amish acceptera volontiers.

Randall Flagg est notre méchant de l'histoire et sera au centre de cette campagne. Pour l'instant il n'est pas nécessaire de trop jouer avec lui. Il est juste présent dans cet épisode pour que les pjs le rencontre. Il trainera en ville le reste du temps, se tiendra informé des racontars et prendra possession d'une vieille bicoque qu'il commence à retaper avec quelques hommes du coin.

Acte 2

Madie viendra à l'église demander de l'aide. En présence des joueurs elle n'est pas très à l'aise. Un test de persuasion est nécessaire pour qu'elle parle.

Il y a deux jours, elle et John Teagan se sont promis de se marier. Et ce matin il est mort. Elle l'a retrouvé chez lui dans son lit, dans un état qu'elle ne comprend pas. Elle demandera de l'aide au père et les pjs seront emmenés avec ce dernier à la maison de John Teagan. La masure est en bon état, l'ensemble du mobilier semble impeccable. L'homme était soigneux. À l'étage, une chambre, un lit sur lequel est étendu le cadavre de John Teagan. Ce dernier semble momifié, les os presque à nu. Jet d'âme gain de point de folie. Le prêtre se signera et y verra la marque du démon. Il ne peut rien faire pour le mort si ce n'est lui offrir une célébration d'obsèques dignes. Madie est acablée et veut connaitre la raison de sa mort. Elle demandera de l'aide aux pjs. John vivait correctement, D'après Maddie il n'avait aucun souci et personne ne lui connaissait d'ennemi. il a passé la journée d'hier en compagnie de Madie pour ne rentrer que le soir chez lui vers 20 heures.

L'enquête

Il faudra beaucoup de temps pour délier les langues. Improviser les questions auprès des habitants. Personne ne semble avoir vu le pauvre John hier soir. Mais avec un test réussi en persuasion à 6 les pjs sauront vers qui se tourner : William Lonesom. Il traine souvent la nuit et est au courant de tout ce qui se passe ici. Il bosse pour un peu tout le monde. Mais le simple d'esprit ne sera pas facile à trouver non plus. Il devait travailler pour les Wintrop ce matin et il est introuvable Certains diront qu'il a du aller chasser en foret, d'autres qu'il doit dormir dans un coin. Sur un test réussi de persuasion à 6 ils apprendront par un habitant que William a été vu aux abords de la forêt hier soir. Parfois il aimait s'y promener la nuit venue.

Si nos pjs vont là bas ils devront effectuer des tests de pistage à 6 pour trouver les empreintes du garçon. Si le test est réussi à 8, des empreintes semblent le suivre, de taille plus petites que William, plus fine aussi. En suivant la piste, test perception 6 réussi pour voir venir la scène, ils tomberont sur un chien affamé en train de

dévorer les restes de William. Ce dernier grognera et engagera le combat avec les pjs. Dés qu'il aura subit deux blessures il se carapatera dans la fôret.

Profil du chien

Combat : D6 ; dégâts : 2D6 (par croc) ; résistance : 7.

Ils peuvent alors examiner les restes de ce pauvre William (test d'âme et gain de l point de folie). Il ne possède quasiment rien : son pantalon est déchiré, sa tête a été broyée, ses tripes arrachées.... Dans sa poche une petite clef de bois.
En se renseignant sur la clef ils apprendront que William avait un petit coffre et que ce dernier a été confié à Drake. Amish adorait l'enfant, un bon garçon vous dira-t-il... Tout le monde croira à une attaque de chien et sera sur ses gardes en allant en forêt. Amish gardait le coffre de William à la demande de ce dernie. Il avait peur de le perdre, c'était son trésor. Dedans ils trouveront plusieurs bouts de métaux, un bois sculpté, des glands, des graines et un dessin. Sur un tissu William a dessiné un être féminin avec des ailes membraneuses.

Les pjs peuvent aller voir Debbie la rousse avec le cadavre ou sans d'ailleurs car cette dernière aura besoin de le voir pour en savoir plus. Debbie pourra bien leur apprendre des choses. Elle vit en dehors du village à quelques kilomètres au nord prés d'un bosquet. Pour avoir une entrevue avec elle il faudra payer : un morceau de pain et une bouteille de graf. Cela est trouvable au village. Elle ne parlera pas sans être payée.

Debbie a rencontré John il y a de cela 6 mois. Ce dernier ne se sentait pas très bien. Il était épuisé. Elle lui a tiré les cartes et lui a demandé de s'écarter de la femme qu'il fréquentait. Cette dernière avait un étrange pouvoir sur lui. Debbie ignore tout de cette dame. Il s'agit de Maria cela va de soit. John l'a remercié puis est parti et n'est jamais revenu. Si Debbie voit le corps (le père s'y opposera farouchement et il faudra le convaincre pour cela avec un test persuasion de 8). Debbie reconnaitra la marque des démons, de ceux qui aspire la vie et dira aussi à vos pjs qu'aucune arme normale ne peut vaincre ce genre de chose.

Elle pourra aussi tirer les cartes à notre Ka Tet. La lame de la mort sortira. D'un air lugubre elle annoncera que le démon est proche et que bientôt ils connaitront la perte. Elle restera très évasive et semblera ensuite fatigué. (il s'agit du scénario 3 de la campagne).

Les pjs peuvent bénir leurs armes s'ils le désirent et le prêtre peut les encourager à cela.

S'ils enquêtent sur les 6 derniers mois ils apprendront qu'à cette époque le saloon a été ouvert. Entre autre, un des éleveurs (Mark Orwell) a perdu 6 de ses vaches (simple maladie et fausse piste), que des voyageurs sont passés ici en recherche de gloire et de richesse et posé des questions sur Gilead et les environs (encore une fausse piste)....

Pour corroborer leurs investigations, l'un des habitants pourra leur dire que John fréquentait le saloon il y a quelques temps et qu'il n'y mettait plus les pieds depuis 4 ou 5 mois.

Le final

Improviser maintenant la scène finale. Zeke a surement espionner les pjs et leur donnera peut être rendez vous prétextant en savoir d'avantage et les conviera en dehors de la ville à la nuit tombée (vers le sud, là où personne ne peut les entendre hurler). Ou alors vos joueurs seront assez malins pour essayer de suivre la dite Maria. S'ils ne se doutent pas que c'est elle, Randal leur suggérera de s'y intéresser. Il est joueur ce Randall.

Le scénario se termine avec la confrontation de la succube et des joueurs et dés qu'elle se sentira menacée elle se transformera et fondra sur les pjs.
Elle tire trois cartes à l'initiative, jet d'âme lors de sa transformation en bête démoniaque, gain de 2 points de folie si raté et ID4 round HS.

Profil de la Succube

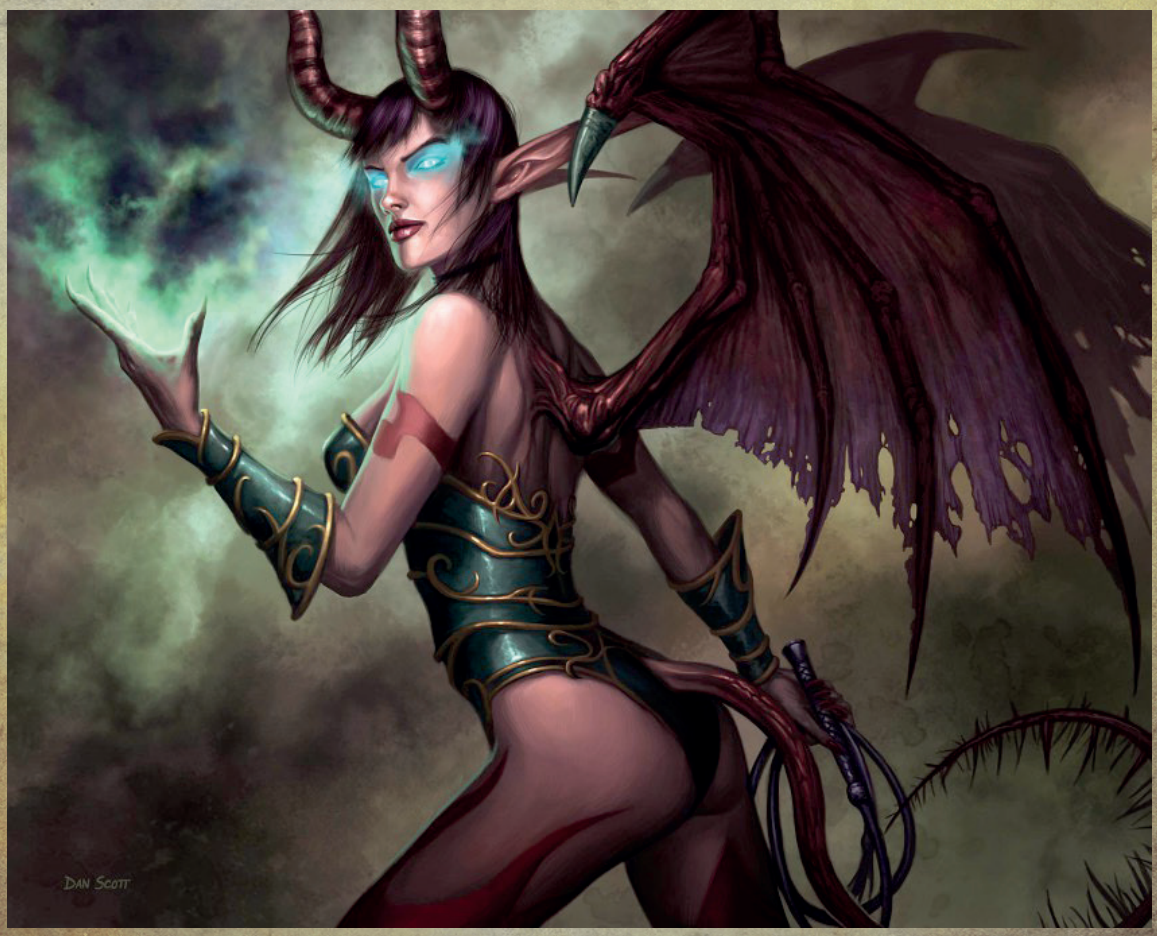
Immunisée aux armes normales. Agi : D8 ; Int : D8 ; Ame : D10 ; For : D10 ; Vig D8 ; Combat D8 ; Discrétion D8 ; Perception D6 ; Persuasion : D12+6 : Parade : 7 Résistance : 6.

2 Expérience	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
• Investigation et résolution d'énigmes.					
• Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.					
• Respect de son alignement.					
• Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.					
• Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.					
• Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.					

Elle utilise une attaque pour persuader un pj de la rejoindre dans le combat. Sur un jet réussi de persuasion et un jet raté d'âme à 8, la victime combattra pour elle. Il revient à lui dés qu'il subit une blessure.
Elle ne craint pas le feu ni la chaleur.

Lors de sa seconde attaque elle fera un drain de vie si elle touche au combat elle embrassera et ce dernier prends immédiatement deux blessures et elle en gagne une. Pour cela elle doit réussir un jet d'âme en opposition à un jet de vigueur de sa cible.
Elle se bat avec un fouet. Dégât : D8+4.

Une fois le combat terminé tout rentre dans l'ordre et voici notre Ka Tet toujours à Castaing pour un dernier scénario dans ses terres.



© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2019 - http://www.silmarion.com