

La Tour Sombre

Castaing et ses horreurs

Partie 3

Transactions coûteuses



Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard





La Tour Sombre Castaing et ses horreurs 2^{ème} partie, transactions couteuses.

Nos aventuriers sont à Castaing, dans la Baronnie de Gilead. Ils ont réussi à emmener William au Père Macfarlane et combattu une succube dans l'épisode précédent.

Randall Flagg s'est présenté comme un simple commerçant ambulant désirant s'installer quelques temps à Castaing pour affaires et quelles affaires...

Randall Flagg est en fait Marten Largecape, bras droit du Roi Cramoisi et grand méchant de la Tour sombre.

Il est venu à Castaing pour récupérer William (et il parviendra à ses fins autant vous le dire directement) et en profiter pour y semer un peu la zizanie.

Cet épisode s'inspire librement du bazar de l'épouvante de Stephen King.

Flagg a une façon bien particulière de mener ses affaires. Dans ce monde la façon d'obtenir quelque chose

se fait par le troc. Un bout de pain contre quelques légumes, un coup de main contre un litre de lait etc.

Chaque personne passant quelques temps dans sa nouvelle boutique y trouvera l'objet qu'il convoite depuis bien longtemps et notre cher Randall demandera un service pour obtenir cet objet. Il créera ainsi des situations dangereuses voir mortelles pour nos aventuriers.

La boutique de Randall n'a qu'un nom : Bazar. Deux pièces principales et son bureau au rez de chaussée ainsi qu'une cave renfermant plusieurs objets particuliers. Un étage ou trône une pseudo chambre. Peu d'affaire et pour cause le magicien ne se repose que rarement.

Faites passer Randall pour quelqu'un de sympathique aux yeux de la population. Il remerciera même les aventuriers de ce qu'ils ont accomplis dernièrement et les invitera à boire le thé quand ils le voudront.

Tout commence 4 jours après les derniers événements. Un paysan du nom d'Oxley Khain a vu



sa récolte de Gormou ravagée (une espèce de tomate/courgette). C'était sa plus belle culture. Il vient de perdre de quoi commercer pour l'année qui arrive (en grande partie). Il est désespéré et accusera son voisin Max Frances de lui avoir bousillé sa culture par jalousie. Les deux hommes en viendront aux mains dans le bar du coin ce qui interpellera nos aventuriers. L'un hurlant sur l'autre qu'il est un enfant de salaud, qu'il a oublié le visage de son père.... Il demande réparation et pour cela une enquête doit avoir lieu. Mais bien sûr c'est Randall qui a demandé cela en service pour pouvoir offrir l'objet tant désiré par un habitant de Castaing. Le voisin n'a rien à voir là dedans. Tout est fait pour énerver la population. L'évènement a eu lieu dans la nuit et donc c'est au petit matin que l'altercation débute en ville.

Les utilisateurs du Shining ne percevront rien de Randall. Cela peut être inquiétant pour certains, rassurant pour d'autres.

Les pjs sont donc commandités pour apporter la lumière sur ces sombres événements. Après tout, ce sont eux les héros de Castaing.

Ferme de Khain

C'est une ferme toute simple. L'homme possède une jument aveugle, une mutation en fait et peu de chose dans sa ferme : les outils rudimentaires de son métier, quelques spoules (et encore elles ne pondent pas tout le temps et les œufs sont parfois de couleurs étranges bons à jeter). Il cultive quelques cultures de salades, de trèfle pour sa bête et du blé. Le champ en question est effectivement bien abimé et il ne reste que quelques pieds de Gormou encore debout.

En investigant et un jet de perception réussi à 6, ils trouveront des empreintes de bottes. Ce ne sont pas celle de Khain (ni même du voisin) et ces dernières s'effacent quelques temps après la sortie du champ. Le voisin vit à un petit kilomètre au nord est dans une ferme guère mieux. Ce dernier est effectivement jaloux des récoltes de Khain. Faut dire que sa terre est bien meilleure, mais de là à décimer sa récolte c'est contre nature selon ses dires. Un examen de sa pointure permettra de voir que le pied n'est pas le sien.

Personne n'a vu de rodeur trainer du côté de la ferme de Khain. Les pistes s'arrêtent là



et les aventuriers font choux blancs. Difficile de trouver autre chose.

Le lendemain on note un petit événement. Les Wescott (couple ayant la foi, deux enfants, paysans au nord de Castaing), viendront se plaindre auprès du père Macfarlane car quelqu'un a décimé une partie de leur grange. Ils étaient partis vendre leur foin au village voisin de Doriath et ne sont revenus que cet après midi. À leur retour, ils ont retrouvé la maison rempli de fumier... Eux aussi demandent réparation.

Ferme des Wescott

Tout le rez de chaussée est envahi par une couche épaisse de fumier. En fouillant les environs ils découvriront une brouette, des traces de pas. Test Int à 6 pour comprendre qu'il s'agit de pas d'adolescent. Les Wescott accuseront le fils Dorman d'y être pour quelque chose. Bien sur ce dernier n'a rien fait mais son ami Gavin oui...

En se rendant chez les Dorman, Damian le fils est là. Les parents lui demanderont sévèrement de répondre à leurs questions. Il baissera la tête et jurera de n'y être pour rien. Même

si les Dorman méritent, selon lui, ce qui arrive car ils ont la fâcheuse tendance à tabasser leur chien Diego quand il vient dans leur champ. Une fois ils lui ont même tiré dessus avec leur ba. C'est le moment que choisira Gavin Baxton pour débarquer. Il se tiendra à l'écart de la discussion et les parents Dorman présenteront l'enfant aux aventuriers. Ce dernier ne semble rien savoir. Gavin est tout excité car il désire montrer quelque chose à son ami. Il a récupéré un tissu avec une illustration d'un pistolero dessus. Il est tout fier. Il a trouvé l'estampe chez Randall contre service forcément. Par un test de perception réussi à 8, les aventuriers détecteront sur les chaussures de Gavin, les restes de ce qui ressemble à de la paille... Ses souliers semblent avoir été lavés récemment. Si on l'interroge là dessus il ne dira rien de son marché avec Randall et niera toute implication sur l'événement. Si les pjs le suivent il passera rapidement chez Randall en rentrant chez lui pour le prévenir que les aventuriers ont posés des questions. Randall, par ses pouvoirs le félicitera d'être venu l'alerter et lui demandera de garder le silence.

Encore une impasse pour nos

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.					

aventuriers.

Le lendemain, les investigateurs seront conviés par Randall à prendre le thé. Sa boutique est remplie d'objets en tout genre : briquets, tissus, paniers d'osier, jeux en bois, etc.

Il est heureux de les recevoir et se félicite de sa venue sur Castaing. Il a beaucoup voyagé et heureux de rencontrer de nouvelles personnes.

Les affaires sont plutôt bonnes ; il échange des sacs de haricots avec certains paysans contre une pierre à aiguiser, briquets et couvertures ou de la viande sèche pour ses futurs voyages contre du tissu. Il servira un thé délicieux accompagné de gâteaux secs à ses invités. Il les sent différents, comme étrangers à Castaing (sauf si les pjs leur ont révélés d'où ils venaient), un point commun conclura-t-il. Il leur demandera s'ils cherchent quelque chose en particulier et s'ils ont déjà vu toute sa collection. Il les invitera à les laisser se balader dans sa maison avant de les emmener dans son bureau. La pièce est fermée à clef. Il l'ouvrira puis leur révélera un couple d'arme à feu. Les armes d'un pistolero selon lui et au vue de la qualité du bois, du métal (test Int à 6

réussi), la chose est fortement possible (et pour cause Randall en a supprimé ou participé à plusieurs éliminatipons de pistoleros).

Il leur dira que seul des âmes de pistoleros peuvent porter ces armes et que jamais ils ne pourraient les vendre... Personne ne peut payer le prix de telle chose. Mais ils sont des héros et voient en eux de potentiels pistoleros. Il pourra leur faire une proposition. Ils croient en eux et lui n'a plus la force d'affronter certaines choses. Sa fin approche il le sent et il sait aussi qu'il doit transmettre ses armes à qui de droit. Bien sur tout cela est faux. Randall cherche à tester William et ses pouvoirs et aussi à les éloigner de la ville le temps de perpétrer ses méfaits.

Il y a vers le nord raconte-t-on, une crypte hantée. Une légende raconte que dans cette crypte fut enterrée plusieurs livres précieux quand le monde virait à l'apocalypse. Randall aimerait retrouver quelques uns de ses livres. Ils pourraient peut être rendre l'espoir aux gens de la baronnie et de l'Entre-deux Mondes.

Tout cela est faux le seul livre qu'ils trouveront est un vieux



grimoire de magie noire qui fut volé à Randall par Debbie la rousse il y a de cela quelques décennies. Bonnie lui a dit où se trouvait le grimoire après que ce dernier l'est retrouvé et torturé.

Elle git encore au fond de sa cave, cachée des regards et d'ici quelques jours l'odeur de la mort appâtera les corbeaux et autres charognards du coin.

La crypte est située dans les ruines d'Ipstown. La ville fut ravagée par les Ecumeurs il y a bien longtemps. On raconte que la bataille qui y eu lieu fut si terrible que les morts n'ont pas tous retrouvés le repos. Il leur demandera d'emmener de l'eau bénite, comme arme de sécurité. Bien sur tout cela n'est pas vrai. Randall sait qu'un monstre serpent hante ce village et y a installé sa tanière, une bonne façon de mettre à l'épreuve la puissance psychique de William....

La crypte se situe dans l'ancienne église du village.

A vous d'imaginer la suite. Si les pjs hésitent, William fait un rêve la même nuit où il trouve un trésor dans un tombeau. Un livre possédant de merveilleuses images, un conte pour enfant. Réaliser un test de volonté réussi à I2 et William pourra se

rendre compte que le rêve est inhabituel, de par sa structure et ses couleurs. Ce qu'il ignore c'est que Randall joue avec lui.

Improviser la suite mais l'idée est qu'ils partent à la recherche de ses fameux livres. Inventer d'autres faits pour les transactions de Randall. Verront-ils des objets portés par certaines personnes ou chez eux et qui viennent de chez Randall?

Peut être n'iront-ils jamais dans l'ancre du monstre et affronteront directement Randall ; dans ce cas là, rendez vous au chapitre final.

Debbie a rencontré Randall sous une autre forme alors qu'il se faisait appelé Marten. Elle a réussi à lui voler un ouvrage de magie noire et l'a enfermé dans un tombeau du village d'Ipstown. À l'époque le monstre serpent n'y faisait pas son nid

Il leur faudra 2 jours de voyage à cheval pour arriver sur place sans une halte possible (village environnants ou trace de civilisation pour s'arrêter) ; la nuit sera animée par les hurlements des coyotes et autres loups locaux... de quoi laisser vos pjs éveillés sans pouvoir se reposer.



Leur arrivée se fera de nuit. Les lieux sont déserts et rien ne semble y vivre. En fouillant les environs ils peuvent découvrir des carcasses d'animaux morts : chiens, loups, félins et des carcasses plus grosses telles des os d'ours (jet de perception réussi à 8 pour les trouver, pour le reste jets à 6).

Le monstre serpent ne sort pas de jours mais de nuit et il peut roder avec 10% de chance qu'il soit là à leur arrivée. Le village est un tas de pierre, de baraques de bois éventrées, tout est en ruine. Par un test de perception réussi à 6 ils peuvent voir les traces de ce qui ressemble à un chemin. Il s'agit en fait des sinuosités laissées par le passage du monstre. Les suivre est possible et ils devront effectuer un second jet cette fois ci d'Int pour qu'ils comprennent qu'il ne s'agit pas d'un chemin mais de la trace d'une grosse créature...

Ils pourront alors être sur leur garde. Les joueurs pourront fabriquer de grandes lances avec ce qu'ils trouvent et autres armes contondantes.

Si l'animal n'est pas éveillé il dort repu de sa dernière chasse.

D'ailleurs les aventuriers trouvent un charnier d'ossement s'ils font attention.

Pour le moment l'animal dort dans une salle de la crypte. Il s'est créé une galerie à partir du haut. Elle prend sa source plus au nord, non loin de la rivière Wyklire et quand l'animal dort les pjs peuvent espérer ne pas le réveiller.

Quand ils pénétreront la crypte lancer des tests pour voir si le monstre se réveille et décide de partir en chasse. Ce dernier dort derrière la salle de la crypte ; accordez lui des bonus si vos pjs ratent leur jet de discrétion auquel cas le serpent les attaquera et pour cela il défoncera les murs le séparant de ses proies. Improviser ensuite la confrontation avec l'animal (voir son profil plus bas).

Pour aller à la crypte rien de plus simple, elle se trouve dans la vieille église. L'ensemble est ravagé et de grosses poutres abimées pendent du toit dans un équilibre instable (utilisable dans le combat), un vieil escalier mène ou plutôt menait à un étage. De grosses pierres de l'enceinte semblent branlantes et elles le sont (utilisables aussi durant la phase de confrontation). Le



décor a été abimé. Un vieil autel trône à l'arrière de l'édifice et à ses pieds un escalier descend vers la crypte.

Si le serpent est réveillé, il commencera à frapper le mur du fond et en 2 rounds le perforera. Aux pjs de réagir vite dans ce cas et de se préparer au pire.

Au centre de la crypte, trône un cercueil sans nom refermée par une lourde dalle. Test de force réussi à 10 pour l'ouvrir sinon il faudra qu'ils se servent d'objets pour faire levier. Dans le cercueil un tissu qui semble emballé un épais volume. Le livre est écrit en une langue incompréhensible et avec un test perception réussi à 6 ils apercevront un petit bout de tissu sur lequel a été représenté un homme. Au dessus une annotation : le Démon. Il s'agit du dessin d'un homme en noir, on peut deviner un petit sourire sur son visage. Le dessin est dérangement. Avec un test réussi à 10 en perception les pjs peuvent voir que le mur est légèrement fendu à un endroit de la crypte et en regardant par le petit trou ils verront les écailles d'un énorme serpent qui semble endormi (ou pas)....

Le personnage possédant le Shining aura une vision fugace d'une extrême douleur : test de Vigeur pour ne pas subir une fatigue. La vision est celle d'un village entrain de bruler, le joueur sent les odeurs de chairs brûlées, de bois en feu comme si cela était réel, puis des cris et enfin la vision s'estompe rapidement laissant place à un profond malaise, avec l'impression fugace qu'il s'agit de la ville de Castaing.

Une fois le livre récupéré le serpent peut alors se réveiller s'il ne l'a pas fait jusqu'à présent.

Profil du monstre serpent

Agi : D8 ; Int : D4 ; Ame : D8 ; For : D12 ; Vig : d12.

Combat

D8 attaque par la queue : For+D6

D8 attaque par morsure : For +D4. Si le pj rate un jet de Vig il tombe au sol inconscient.

Le venin ne tue pas mais peut endormir pour les moins vigoureux.

S'il obtient une relance sur son attaque de morsure il peut enrouler sa victime puis la



broyer. Dégât For+d8 au round suivant.

Résistance : 12 ; parade : 6 et armure de 2 sur tout le corps.

Il tire deux cartes d'initiative et enlève les cartes inférieures à 6.

Vous pouvez amorcer une course poursuite dans la ville en ruine et une partie de cache-cache.

Une fois le combat terminé, nos aventuriers repartiront sûrement vers Castaing.

À une journée de route, le soir venu, faites leur faire un test de perception. Ils verront de la fumée s'élevant dans les airs ; à n'en pas douter en provenance de Castaing.

Une sensation étrange étreindra le Ka Tet. Quelque chose va arriver... et cela à l'un d'eux... C'est imperceptible, et les regards de nos aventuriers se croisent avec Inquietude, et interrogation : Le Ka, encore et toujours lui !

Vous les faites arriver de nuit à Castaing, exténués par leur voyage. S'ils passent chez Debbie, la maison est vide

mais une odeur de sang est perceptible. En fouillant un peu ils trouveront le cadavre dans la caven la chair mutilée et griffée. Test d'Int réussi à 10 pour penser qu'un grand rapace l'a attaqué.

Leur arrivée à Castaing est aussi agitée : un des villageois (Wintrop) menace de sa fourche un paysan de Castaing (Manfield). Il l'injurie, lui demandant de rendre ce qu'il a volé. Le second lui assure qu'il n'a rien volé du tout mais qu'il sait que Wintrop a saccagé une grange (ce qui est totalement faux). Les hommes se ruent l'un sur l'autre, dans un combat tragique, sous les yeux amusé de Randall (test perception 8 pour s'en rendre compte).

La population s'amassera autour des deux hommes et si les aventuriers s'interposent ils seront pris à partis par deux protagonistes ; les habitants choisissent leur camps... L'un des hommes du côté de Wintrop accuse un autre d'avoir tué son chien, un gamin tire une bille dans la tête d'un autre gamin, laissant un filet de sang couler et sa mère répond à l'autre mère... des couteaux sont tirés... Plus loin des cris... Quelque chose qui brûle, tout le monde semble

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.					

pris de frénésie meurtrière. Leurs regards sont différents, comme hypnotisés (test de perception pour le voir).

Si les pjs s'interposent, Randall prendra alors la parole :
- Pourquoi ne pas les laisser régler leurs problèmes ? Ces hommes ne demandent que justice vous savez ?

Si le spjs le menacent il les regarde amusé :

- Monsieur Wintrop vous ne laisseriez pas faire cela ? pas un si bon ami voyons ? Wintrop se tournera avec sa fourche vers les pjs leur demandant de faire marche arrière...

- Oui M'sieur, personne ne vous fera du mal. Vous êtes gentils vous... Et pi vous m'avez permis de retrouver mes vieilles bottes M'sieur.

Là-dessus d'autres hommes se joindront à lui...

- Ouai qu'est ce que vous lui voulez à M' sieur Randall . Des injures pleuvront ; étrangers, rentrez chez vous, vous n'êtes pas d'ici, fils de chien !

- Allons, allons Messieurs ne nous énermons pas. Nous pouvons régler cela facilement je pense...

Et c'est là où il proposera un marché à nos pjs. Un marché qui leur tordra le cœur.

Randall lèvera un doigt, le décor changera ; il changera d'apparence pour celle de l'homme en noir : Walter.

La ville autour d'eux n'est plus.... Au loin un château et l'étrange impression d'y voir une forme arachnéenne et son œil rouge penché sur les pjs

- Voici mon marché, je suis là pour faire des affaires voyez vous ? L'enfant et le livre. Et je laisserais Castaing tranquille. Je suis attaché voyez-vous à cette baronnie, j'y ai souvent officié dira-t-il dans un sourire terrible. Ou alors je mets à feu et à sang cette ville, vous laissant là, coupable de n'avoir pu sacrifier l'un des vôtres pour sauver tout ces gens... Désirez vous voir le petit Frank trucidé son ami d'enfance ?

Il laisse entrapercevoir la scène d'un enfant armé d'un couteau, se ruant sur un ami d'enfance, le visage aux larmes, désespéré, et le bruit de la chair que l'on découpe... Test d'âme /1D4 points de folie.

- Mais ne vous inquiétez pas, je ne compte pas tuer votre ami. Il va nous servir. Ou plutôt il servira le Roi... Tu as du potentiel mon cher... (Nom du pj possédant le



Shining). Cependant ma patience a ses limites. Décidez-vous !

Toute attaque sur Walter est inutile. Il esquive tout projectile avec une facilité déconcertante, détourne les balles avec ses doigts par magie.

Si les pjs l'affrontent plus de deux rounds :

- Ma patience arrive à son terme Ka Tet de Méjis, voyez ce que le Ka vous a réservé...

Il se transforme en une bête immonde, un corbeau aux yeux rouges sang immenses ; ses pupilles se dilatent et en l'espace d'une seconde il capture dans ses griffes acérées le pj ayant le Shining puis murmurerà :

- Dormez, dormez tous.

Tout les pjs s'endorment alors. Le réveil est douloureux. Le PJ avec le Shining n'est plus là. La ville a été mise à feu et à sang. Il y a des morts, une cinquantaine... Tout le monde semble amnésique....

Dans le cas où les PJs livre leur ami, Randall mettra fin à leur cauchemar et s'envolera avec l'enfant. La ville de Castaing revient à elle. Les habitants se

regardent, ne comprenant pas ce qui est arrivé. Personne n'a de souvenirs de Randall ni de l'enfant, sa boutique, elle-même a été comme effacée (comme si elle n'avait jamais existée).

Le joueur avec le Shining sera emmené au Devar Toi pour y travailler en tant que Briseur, l'occasion pour les autres membres du Ka Tet de partir en quête du pj et pourquoi pas de la Tour Sombre elle-même... mais cela est une autre histoire.

