

# La Tour abandonnée

---

## Canevas pour



- **Style** : enquête / huis-clos / suspense
- **Cadre** : Castel des Roseaux en Taol-Kaer (Cf. Livre II, Voyages, p. 17)
- **Saison** : automne ou hiver
- **Durée** : environ 2 heures

## Racines



L'aventure se déroule au sein du Castel des Roseaux (Cf. Livre II, Voyages, p. 16). La tour avant qu'elle ne soit laissée à l'abandon servait d'exploitation, d'extraction et de raffinement de flux végétal (à base de tourbière).

Les magientistes peuvent être présents dans le duché de Salann Tir où se déroule ce canevas car on pouvait les « retrouver » en autres dans le duché voisin de Tulg où se trouvent les ruines d'une ancienne usine magientiste.

Ainsi, cette exploitation se trouve être aussi un vestige d'une ancienne exploitation.

Cet atelier a été détruit lors d'une erreur de manipulation et elle est restée méconnue et oubliée de tous. L'endroit était pourvu d'un système de défense propre pour « égarer » les esprits des curieux. Il est en quelque sorte piégé et la mécanique fonctionne toujours à l'heure actuelle.

En outre, les bandits des Roseaux de fer (Cf. Livre II, Voyages, p. 58) écumant la région du marais Ponant (Cf. Livre II, Voyages, p. 21) squattent les lieux pour s'y reposer comme un camp de repli. L'endroit est tranquille vu la réputation des lieux. Cela permet de tenir éloignés les manants, les importuns et les curieux. Ceci explique les traces de bivouacs qu'on trouve dans les ruines environnantes. Les bandits évitent la tour qu'ils connaissent de sombre réputation.

## Tronc

Les PJ peuvent se retrouver sur place, le soir décidant d'établir une halte pour la nuit sans s'aventurer dans les marais et voyager de nuit. Ils ne peuvent alors connaître la région et la réputation des lieux. Ils la découvriront bien vite.

Ou alors, ils recherchent une personne dans les marais environnants et établissent un bivouac ici même, au milieu des ruines et pourraient avoir l'idée de s'abriter dans la tour vétuste.

Ils ont pu être engagés comme mercenaires dans la ville précédente de Deanaidh (Cf. Livre II, Voyages, p. 18) réputée pour abriter et fournir quantité de guides ou de mercenaires. Un personnage peut les avoir contactés au sein d'une auberge et leur proposer de retrouver un ami ou un membre de sa famille.

Quoi qu'il en soit, le meneur de jeu veillera à ce que les conditions météorologiques soient assez dures et poussent les PJ à se réfugier au sein de la tour évitant les trombes d'eau ou de grêles qui s'abattent sur la région. L'orage tonne dehors et les éclairs zèbrent l'horizon.

A l'intérieur de la tour, des vieux meubles pourraient servir à organiser une joyeuse petite flambée qui réchauffera les cœurs et les corps fatigués et trempés.

## Branches

### 1. Recherches vaines et infructueuses

Les PJ se rendent dans les marais afin de retrouver la trace de cette personne disparue. Mais c'est en vain. A part la rencontre avec des hommes travaillant et exploitant les tourbières.

Les tourbiers découpent des mottes de tourbes à l'aide d'une pelle particulière et les font sécher en petits monts où chaque brique est correctement agencée. Cette tourbe servira de combustible une fois la saison froide venue.

Ils entrapercevront la brève et fugace apparition de feux-follets à la nuit tombée, il n'y a rien. La nature est sauvage, presque totalement silencieuse si ce n'est les bruits de sussions ou autres clapotis dans l'eau fétide.

### 2. Déferlement des éléments

Le soir venu, il s'abat sur la région une monstrueuse tempête, une averse redoutable faisant tomber des trombes d'eau sur la région. Cela doit forcer les PJ à venir chercher refuge au sein de la tour tant la météo au dehors est cataclysmique voire apocalyptique. Les averses sont accompagnées de grêles qui transpercent tout et martelant la tête et le front occasionnant de fortes douleurs.

### 3. Une nuit d'effroi

Les PJ trouvent refuge au sein de la tour et s'abritent des intempéries dehors. L'orage et le tonnerre grondent maintenant zébrant l'air et illuminant ces lieux sinistres.

Tout est recouvert de poussière, de gravats et de toiles d'araignées. Ils pourront sans problème à l'aide du mobilier détruit, moisi et en piteux état organiser une petite flambée pour se réchauffer, se sécher et apporter un peu de lumière et clarté à l'obscurité carcérale des lieux avec ces petites fenêtres telles de meurtrières ou carrément barrées. Prisonniers des éléments qui se déchaient au dehors. Le Meneur de jeu peut faire état de leurs habits détremés, des froideurs de la nuit à venir et de l'obscurité pesante pour que les joueurs soient amenés à faire un feu dans le cheminée présente.



Ce feu de cheminée ne va pas tarder à faire effet sur la pâte visqueuse empoisonnée qui se trouve sous le dallage dans des creusets proches du feu. Le Meneur de jeu trouvera les effets du poison ci-après, de même que les mécaniques dissuasifs mis en place par les magientistes.

### **Poison noir, pâteux et visqueux de la Tour infernale**

Il agit comme une maladie (Cf. Livre I, Univers, p. 240 et 243) provoquant un empoisonnement direct. Un **jet de Vigueur** sera nécessaire. Le meneur de jeu peut lui-même décider du moment rapide et opportun où le poison fait effet pour que les personnages en soient victimes pendant qu'ils sont encore dans la tour et que la nuit ne soit pas achevée.

Niveau de virulence : Malin

Seuil de difficulté : Difficile (17)

Points de poison : 15

Temps pour se déclarer : fulgurant (1D10 heures)

Le poison place la victime dans un état hallucinatoire profond où sa conscience et sa prise sur la réalité sont malmenées. Elle vit un véritable délire, a des difficultés à respirer, à sa respiration qui s'accélère, éprouve une angoisse et une terreur horrible tout ce qu'on peut retrouver comme symptômes lors d'un *bad trip*. Il s'agit d'une importante attaque de panique accompagnée d'une sensation angoissante de mourir. On soigne cet état par la prise d'un sédatif.

### **Sombre machination ? Subtile ingénierie plutôt !**

Une longue corde de crin de cheval sensible à la moindre variation de température se tend et se détend avec la ré-humidification qui est apportée par un couvercle qui découvre un puits tout au fond du boyau. Cela assure donc un mouvement de va-et-vient des poulies et cordages.

Voici tous les effets qui se produiront, le Meneur de jeu est invité à la placer à bon escient dans un ordre et une apparition qui œuvreront à crispier l'ambiance et mettre les nerfs des personnages à rude épreuve ; nécessitant à sa discrétion un jet de Résistance mentale (Cf. Livre I, Univers, p. 270) :

- une caisse de viole à laquelle est fixée une lamelle de fer qui vient faire crisser une pierre ;
- une horrible tête démoniaque sculptée dans la cheminée qui se met à s'ébranler affreusement de droite à gauche ;
- une trappe qui se referme toute seule et bloque l'accès de la cave là où se trouve la porte du laboratoire ;
- des maillets actionnés par un cylindre avec des ergots et qui percutent une poutre creuse ;
- un soufflet faisant vibrer au passage de l'air de fines lamelles de bois qui produise un son proche d'un râle humain,
- la pâte noire et visqueuse qui se réchauffe avec la chaleur du feu et qui provoque une perte de lucidité.

Ce système a été mis en place pour faire fuir les curieux qui auraient l'audace et l'outrecuidance d'y séjourner.

### **Visite des lieux et étranger découverte**

**La Tour abandonnée** – *Les Ombres d'Esteren*

3

Il y a fort à parier que les PJ vont se mettre à visiter la tour et ses infrastructures pour percer le mystère des ces étranges évènements et manifestations.

Le Meneur de jeu trouve ici une présentation et description de la tour. Elle lui servira à guider les personnages au-dedans.

**Au rez-de-chaussée.** On trouve la porte d'entrée, on pénètre une vaste salle circulaire. Sur le côté, on trouve un escalier en bois pourri qui mène à l'étage. Il longe la paroi. La cheminée occupe le mur face à la porte. Il reste du mobilier vieilli et vermoulu par le temps et l'humidité, genre commodes, tables, chaises, etc. Un escalier mène au sous-sol.

**Sous-sol.** On pénètre dans un cellier qui représente un quart de la surface au sol. Il y a des anciennes caisses, un garde-à-manger, des vieilles barriques, bouteilles ou touries. Derrière tout ce fouillis se trouve la porte obstruée par les éboulis. Derrière se trouve l'installation qui occupe les  $\frac{3}{4}$  restant.

**A l'étage.** Une vaste pièce circulaire devait abriter un dortoir. Il y a encore les vestiges de tringles de rideaux qui devaient segmenter la pièce en plusieurs cabinets ou chambrées. On trouve les restes de vieilles literies ou palliasses. Une trappe se trouve au plafond. Avec une échelle, il n'en reste plus, elle est décomposée. On accède à la toiture où rien ne subsiste...

Ils vont finir par tomber par tomber face à cette porte obstruée par des éboulis ce qui ne va pas tarder à éveiller leur curiosité, se doutant qu'il y a peut-être des réponses à leurs angoisses derrière.

### **Derrière la porte**

On trouve des installations d'extractions et de raffinage de bonne qualité. Elles ont été préservées suite à la survenance d'un brouillard toxique (Cf. Livre I, Univers, p. 263) qui a décimé tous ses occupants à l'intérieur, bloqués et condamnés par une pierre qui obstruait l'entrée. De l'extérieur, les personnages n'auront besoin que d'une petite heure pour débayer le chemin en se relayant ou en s'y mettant tous.

Les personnages retrouvent les squelettes recroquevillés – à cause du poison – des magientistes et leurs servants éventuels. Le Meneur de jeu peut décider qu'il y a du matériel encore sur place (en état de marche ? à réparer ?) et éventuellement des possessions magientistes tels que des *Lunettes de vision* (Cf. Livre I, Univers, p. 165 et 268) ou un *Allumeur* (Cf. Livre I, Univers, p. 267).

L'endroit a pu être oublié d'une Loge Magientiste notamment à causes de troubles ou autres qui auraient pu survenir ici, si loin des terres favorables à la Magience ? La peur qu'inspiraient leurs travaux et leurs présences a fait de la tour un endroit « maudit », à éviter au fil des temps...

Les magientistes sur place extrayaient le flux à partir de la tourbe. Les réserves de flux présent (Cf. Livre I, Univers, p. 157 et ss. et p. 262 et ss.) proviennent de la tourbe. Il est donc d'origine végétale.

Il est possible de trouver encore un gallon de flux et une cartouche médium, soit 33 (30+3) charges de flux végétal (cf. Livre I, Univers, p. 266).

Aux personnages de choisir s'il faut détruire ses installations ou au contraire les préserver pour s'en servir, la même question se pose pour les 33 charges de flux. On peut estimer sa valeur marchande à près de 300 dB (ce qui équivaut à une armure de plaque de protection 4) et 3 à 5 fois plus au marché noir ! Un choix lourd de conséquence qui divisera peut-être le groupe.

#### **4. Passés la nuit d'horreur**

Au petit matin, ils pourront trouver les traces d'un campement de fortune, des personnes se sont aussi mises à l'abri dans les ruines mais ont évité soigneusement de trouver refuge au sein de la tour, il s'agissait des manants de la bande des Roseaux de fers.

Les personnages pourraient les croiser (comme le fer d'ailleurs) en recherchant cette personne disparue qui pourrait bien avoir été fait prisonnier pour obtenir une rançon auprès de sa famille et parents.

A ce titre, et au besoin, le Meneur de jeu trouve ci-dessous les caractéristiques de base d'un bandit type.

#### **Brigand type**

Attaque : 12

Défense : 10

Rapidité : 6

Potentiel : 2

Dégâts : 2

Armure : 1

Points de santé : 19/14/9/5

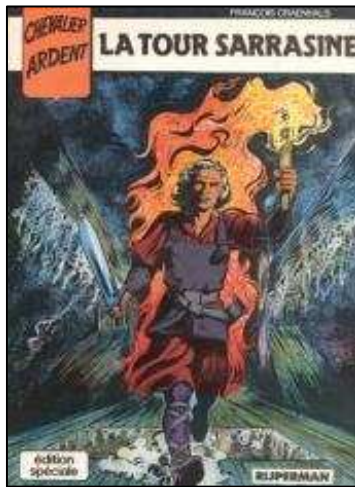
Le Meneur de jeu veille après quelques jets de pistage (et combats) à faire retrouver cette personne disparue, bien mal en point, voire même malade suite aux mauvais traitements et aux conditions de détention et du climat malsain des lieux (humidité).

## Feuilles

Une fois le mystère de la tour résolu et la découverte de l'ancien atelier désaffecté, les PJ peuvent exploiter à nouveau les lieux voire à l'attribuer à la caste des Magientistes qui pourraient récompenser les PJ pour cette action. Par contre, à l'inverse, ils pourraient terminer à saccager les lieux et les condamner à tout jamais. Aux personnages de choisir.

Après avoir débusqués et neutralisés ce camp de repli des bandits, cela va entraîner une diminution d'activité de vols et des rapines dans la région ce qui serait bénéfique au final.

## Vent



Le scénario se déroulera de préférence l'automne ou l'hiver où les températures extérieures et l'humidité ambiante favorise que les PJ fassent une bonne flambée de cheminée ; cette dernière étant propice à l'activation et la diffusion d'un insidieux et virulent poison hallucinagène.

Ce canevas pour les Ombres d'Esteren s'inspire de La Tour sarrasine, une BD du Chevalier Ardent de François Craenhals parue aux Editions Rijperman (1988).

Le meneur de jeu à l'occasion de faire intervenir et croiser cette aventure avec la *bande des Roseaux de fer* (Cf. Livre II, Voyages, p. 58). Les PJ peuvent apprendre leur existence ou être amenés à les pourchasser.

**pitche\_AT\_base.be**

Illustration dédiéee **d'Akae**. Merci ^\_^

Extrait de la carte de Tri-Kazel avec l'aimable autorisation des *Ombres d'Esteren*  
Merci à **Kervan** et **Iznurda** pour leurs remarques et observations