

# LA TOUR

*La Tour* est un Canevas en série qui suit le Canevas d'initiation *Requiem*. Les PJ utilisés sont Mae, Kaym et Artemise, leurs fiches se trouvent à la fin du Canevas.

## LES LIENS DES PJ

Les PJ doivent créer un Lien avec Aloïs, un humain sans pouvoirs et le petit ami de Mae (PJ). Il fait partie du squat, c'est lui qui invite les PJ. Les autres joueurs devront créer un Lien avec lui.

Les PJ doivent également créer un Lien avec Flamel, un ami d'Artemise (PJ). Il a intégré le squat après l'incendie de l'orphelinat.

## TRANSITION

**Résumé de la partie précédente :** Les trois PJ, Mae, Kaym et Artemise, ont quitté la maison de leur mentor après que celui-ci s'est effacé la mémoire des cinq années passées avec ses disciples. Leur initiation n'étant pas encore finie, les disciples seront considérés comme fugueurs et recherchés par l'Agora. De plus, Kaym ayant des raisons de vouloir rester dans l'anonymat pour échapper à Haimon, son instructeur militaire, les trois sœurs ont décidé de vivre par leurs propres moyens...

Après avoir passé une nuit sans domicile, Mae a contacté son petit ami. Aloïs les a invitées dans son squat qu'il partage avec d'autres membres de leur orphelinat depuis l'incendie, des délinquants et des fugueurs.

## LE LIEU PRINCIPAL

Le squat appelé « la Tour » est un vieil immeuble « Art nouveau » à l'abandon, tagué, aménagé avec du mobilier récupéré dans les décharges. Il y fait plutôt sombre, mais il y a ce qu'il faut de confort et de chaleur humaine. L'électricité a été détournée de câbles électriques d'un immeuble voisin et un acheminement d'eau a été bricolé par alchimie depuis les souterrains. L'aspect extérieur du bâtiment est vétuste et délabré, mais l'intérieur est décoré avec fantaisie grâce à des meubles et objets de récupération.

Parmi les membres de cette petite communauté d'une dizaine d'âmes, des orphelins, des délinquants et des fugueurs. Tous s'arrangent pour subvenir aux besoins de la communauté. Ceux qui possèdent des pouvoirs démiurgiques n'hésitent pas à y avoir recours dès que nécessaire. Ceux en âge de travailler rapportent un mince pécule, surtout utilisé pour la nourriture.

## SITUATION INITIALE

Les occupants accueillent chaleureusement les nouveaux venus et leur expliquent le fonctionnement du lieu. Il invite à prendre un repas ou à jouer aux cartes ou flanant sur les vieux fauteuils rapiécés. Aloïs leur présentera les onze membres de la communauté : Amy, Fiona ( $\infty$ ), Flamel, Lisbeth, Riad, Noah, Toviya ( $\Delta$ ), Felicia, Sélie, Noémie, et Aloïs lui-même.

Les PNJ seront curieux de connaître les nouvelles venues et les assommeront de questions : qui sont-elles ? Comment ont-elles atterri ici ? comment ont-elles rencontré Aloïs et Flamel ? Sont-elles démiurges ? Que savent-elles faire ? Etc.

Les PJ seront invités à participer aux tâches quotidiennes du squat, ce qui sera l'occasion de faire connaissance.

## L'élément déclencheur

Fiona demandera (à l'écart si possible) à Artemise (la plus proche des idées de l'Agora) de l'aider à confondre une terroriste infiltrée parmi les membres du squat. Elle pense qu'il s'agit de Lisbeth, mais n'a aucune preuve. Elle demandera de l'aide aux autres PJ également car les membres du squat forment une communauté soudée qui protège chacun de ses membres et elle ne parvient pas à obtenir leur soutien.

## CE QUE LES PNJ VEULENT DES PJ

- Aloïs veut que les PJ l'aident à protéger Lisbeth en tant que membre du squat.
- Fiona veut que les PJ l'aident à confondre le terroriste qui se trouve dans la Tour et à l'arrêter.

## PNJ

### FIONA

**Présentation :** Fiona est une arithmancienne de 19 ans, grande, pâle, aux cheveux sombres et aux yeux clairs, distante mais volontaire.

**Désir :** Elle doit arrêter un humain sans pouvoirs impliqué dans un attentat terroriste. Elle pense qu'il doit s'agir de Lisbeth mais n'en a aucune preuve. Les membres de la Tour ne sont d'aucune aide car ils se protègent mutuellement.

**Raisons :** Elle est secrètement mandatée par l'Agora, le terroriste est impliqué dans le kidnapping d'un membre de l'autorité démiurgique baptisée « Plérôme ».

**Complications :** Le membre de l'autorité kidnappé est son mentor Leda.

Elle cherche à obtenir l'aide des PJ.

Elle est convaincue que les Destinés, le groupe auquel appartient Lisbeth est dangereux.

Haimon lui a demandé de le prévenir si elle trouve Kaym pour qu'il puisse la ramener au centre militaire.

Sa mission implique également de démanteler le squat qui abrite et protège un terroriste.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle préférerait agir discrètement, c'est pour ça qu'elle fait appel aux PJ.

Elle n'appellerait La Salamandre qu'en dernier recours, car cela risquerait de se solder par des blessés et elle s'est attachée aux membres du squat.

**Liens :** Elle travaille en secret pour l'Agora.

Toviyah a aidé Fiona à intégrer le groupe un peu avant l'arrivée des PJ. Il ne souhaite pas créer la discorde dans la communauté.

Leda est son mentor.

Elle est amie avec Haimon, l'instructeur militaire de Kaym, mais le trouve trop violent, elle préfère le tenir à l'écart de cette affaire.

Elle s'est attachée aux membres du squat.

Elle collabore avec le groupe d'intervention de l'Agora baptisé « La Salamandre ».

### ALOÏS

**Présentation :** Il s'agit d'un jeune « Sans pouvoir » de 16 ans autoritaire mais soucieux des autres. Considéré comme le chef du squat par les autres, ça n'a jamais été officiel. Il est généralement habillé de vêtements sombres (Tu peux laisser la description d'Aloïs au joueur de Mae pour qu'il se l'approprie davantage).

**Désir :** Aloïs souhaite préserver la petite communauté de la Tour et tous ses membres. Il protégera chaque membre au péril de sa vie.

**Raisons :** Elle a été fondée par son frère Eliott, c'est leur nouvelle famille.

**Complications :** Il protégera Lisbeth comme n'importe qui d'autre, y compris contre ceux qui veulent la dénoncer. La Tour est pour lui un asile où les querelles de l'extérieur n'ont pas lieu. Chaque membre de la Tour est absout de ses anciens méfaits.

Les Sans-pouvoirs de la Tour sont farouchement opposés à ce qu'un des leurs soit livrés à l'Agora, considéré comme une organisation malfaisante. Ils suivent Aloïs tant que celui-ci tient tête.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il préfère les méthodes pacifiques, d'autant plus qu'il n'est pas de taille contre Fiona. Il n'hésitera pas à se mettre en danger.

En cas de sérieux litige entre membres de la communauté, c'est le dernier arrivé qui doit partir.

**Liens :** Mae (PJ) est sa petite amie.

Eliott son frère est un des fondateurs de la communauté de la Tour, ils ont perdu contact il y a quelques années.

Lisbeth est une amie proche.

Il fait partie des membres de la Tour, squat de jeunes orphelins, fugueurs et délinquants qui sans cela seraient à la rue. Il est l'un des leaders du groupe.

**Coulisses :** Il possède une planque dans les hauteurs de l'immeuble : une petite pièce d'un étage effondré d'où il voit le quartier en hauteur.

## LISBETH

**Présentation :** Lisbeth est une Sans-pouvoir de 18 ans aux cheveux roux noués. Amicale et fraternelle avec les Sans-pouvoirs, mais froide et sèche envers les démiurges.

**Désir :** Elle cherche à échapper à l'Agora qu'elle considère comme une organisation néfaste pour les Sans-pouvoirs.

**Raisons :** Elle participe à des actions avec un groupe d'activistes nommés « Les Destinés ». Leur dernière action a consisté en un kidnapping opportuniste d'un membre du Plérôme (l'autorité de l'Agora) nommé Leda. L'Agora a repéré que l'un des kidnappeurs se terrait dans la Tour.

**Complications :** Tous les membres du squat la protègent. La plupart ne savent rien du kidnapping.

Elle tolère le démiurge Toviya qui fait partie du squat depuis le début, mais voit d'un mauvais œil les nouveaux venus : Fiona et les PJ.

Pour elle, les démiurges corrompent la société et le cœur des humains, l'Agora complotte pour prendre le pouvoir et asservir ceux qui n'ont pas de pouvoirs. Elle et ses camarades se considèrent comme des résistants, pour le bien du plus grand nombre.

Avant de devenir un membre des Destinés, elle a été en couple avec un psychomètre qui utilisait son pouvoir pour obtenir ce qu'il voulait d'elle.

Leda est maintenue captive dans les bas quartiers, chez un groupe appelé « Les Destinés », commençant à se faire connaître dans cette ville pour ses actions contre l'Agora.

L'Agora qualifie les Destinés de terroristes afin de les discréditer. Eux se qualifient d'activistes. Le kidnapping est leur plus gros coup et source de discorde au sein des Destinés. Ils collent des affiches, taguent, diffusent des vidéos compromettantes, diffusent des allégations plus ou moins mensongères, hackent des entreprises et des dignitaires assimilés à l'Agora, élargissent le cercle de leurs sympathisants sur internet. Il est arrivé deux fois que certains de leurs membres les plus violents se mettent en groupe pour tabasser un démiurge isolé.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle montera les autres membres du squat contre Fiona et les PJ. S'ils l'acculent, elle aura recours à la violence.

**Liens :** Elle est membre de la Tour depuis les débuts. Elle a un certain ascendant sur ses membres.

Elle fait partie d'un groupe d'activistes anti-démiurges qui a kidnappé Leda, le mentor de Fiona.

Elle s'est liée d'amitié avec Aloïs.

Elle a un certain ascendant sur les Sans-pouvoirs.

Flamel est très proche d'elle, il la voit comme sa grande sœur de substitution depuis que sa véritable sœur a disparu lors de l'incendie de l'orphelinat où il vivait avec les PJ.

**Coulisses :** Elle a planqué un pistolet dans l'immeuble.

## AUTRES PNJ

**La Salamandre :** Le groupe d'intervention auquel Fiona est liée est composé de trois démiurges : Démétrios, Oni et Lavinius, assignés à l'arrestation des opposants et à l'effacement de traces. Ils portent tous de longues capes noires marquées d'yeux luisants :

- Démétrios : Arithmancien de grande taille aux cheveux hirsutes. Il contrôle les mouvements d'autrui à distance grâce à la Kinésie.
- Oni : Alchimiste corpulent qui modifie la forme et la puissance de son corps pour le combat. Il peut également « nettoyer » un lieu, c'est-à-dire en effacer toute trace des événements qui s'y sont produits.
- Lavinius : Arithmancienne de petite taille au regard pénétrant. Elle maîtrise les illusions visuelles et sonores.

**Toviyah :** Un alchimiste ayant participé à l'aménagement du squat. Bien vu par le groupe, il a peur de ceux qui éprouvent de la haine contre les démiurges.

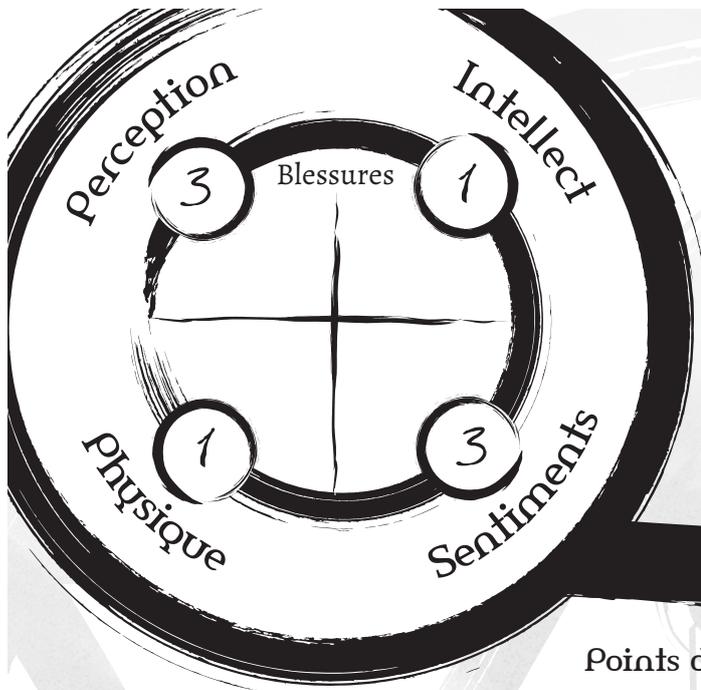
**La communauté du squat :** Amy, Fiona ( $\infty$ ), Flamel, Lisbeth, Riad, Noah, Toviyah ( $\Delta$ ), Felicia, Sélie, Noémie, et Aloïs. La plupart ont des relations fortes entre-eux.

# DÉMIURGES

Nom : Mae

Drame : Notre orphelinat a été détruit au cours d'un conflit entre démiurges et "Sans-pouvoirs"

But commun : Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



J'ai sauvé Psoylvia des flammes, elle se sent redevable (2)

Alois est mon petit ami, mais j'aime aussi Eliott son frère (2)

Je suis jalouse de la force de Kaym (2)

J'ai une entière confiance en Artemise (2)

Spécificités



Intuitive (2)

Tourmentée (2)

La musique est mon moyen d'expression (2)

Je suis fascinée par les humains sans pouvoirs (2)

J'utilise mes illusions pour démontrer mes convictions (2)

Puissance :

2

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

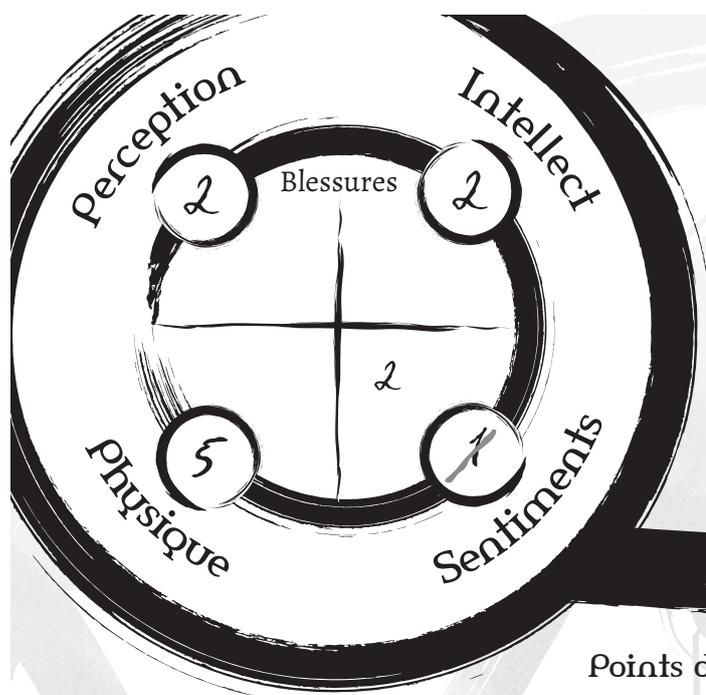
Arithmancie  
Lumière  
Acoustique

# DÉMIURGES

Nom : Kaym

Drame : Notre orphelinat a été détruit au cours d'un conflit entre démiurges et "Sans-pouvoirs"

But commun : Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



Haimon mon instructeur militaire et amant (alors qu'il est déjà marié avec Isia) (3)

Je suis fascinée par Mae et son goût pour l'art (2)

J'aime Artemise, mais je pense qu'elle est dangereuse (2)

Carmen est comme une mère pour moi mais elle ne pourra jamais remplacer ma vraie mère (1)

Spécificités



Athlétique (2)

J'ai appris à me battre à l'école militaire (2)

On a fait de moi un super soldat (3)

Je suis passionnée de médecine (2)

Je ne supporte pas la violence (1)

Je suis intimidante (2)

Puissance :

1

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Alchimie

Végétaux

Minéraux

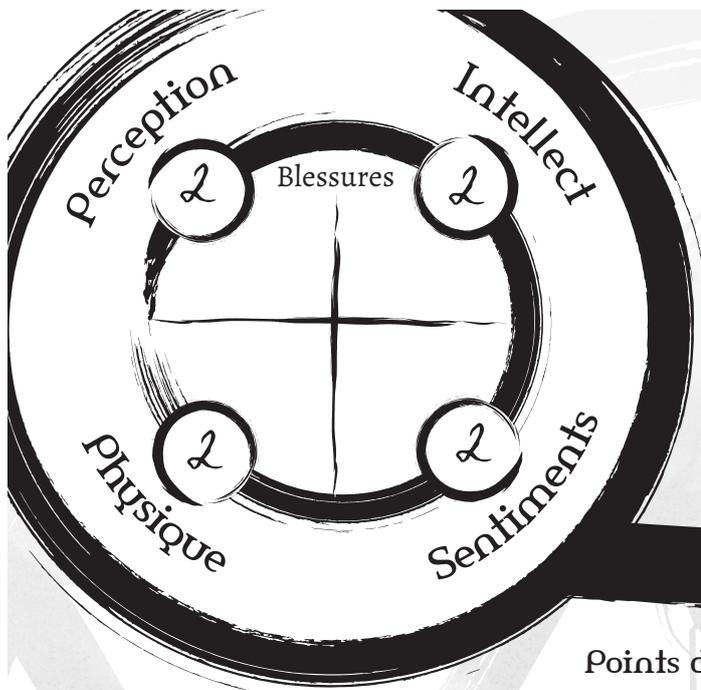
Corps

# DÉMIURGES

Nom : *Artemise*

Drame : *Notre orphelinat a été détruit au cours d'un conflit entre démiurges et "Sans-pouvoirs"*

But commun : *Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.*



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



*Flamel, ami et rival : concourent pour faire partie de la police de l'Agora (3)*

*Isia m'a beaucoup aidée après la tragédie, mais je n'aime pas qu'elle agisse comme si elle était ma grande sœur (1)*

*Kaym n'a aucun sens des priorités (2)*

*Mae est trop gentille (2)*

Spécificités



*Tempérée (2)*

*Passionnée par l'archéologie (2)*

*Les démiurges sont supérieurs aux humains (3)*

*Certains humains nous rejettent (1)*

*\* Dague persane : technique de combat oubliée (2)*

Puissance :

2

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

*Psychométrie*

*Assimilation*

*Lecture*