La Tour Sombre

Les chroniques de Lud



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
Les Chroniques de Lud

Présentation de l'univers

le Ka, les pistoleros, le blanc, le rouge, le roi cramoisi, la tour sombre, la lignée de Gilead, les Anciens, le Shining, la technologie, les écumeurs, les ados... Lud

Lud, ville ancienne et technologique, qui a sombré depuis bien des années suite au grand fléau des Anciens : le nucléaire.

À l'époque Lud était semblable à New York, une représentation de cette dernière. Aujourd'hui, en l'an 256, les descendants des Ecumeurs dit les Gris et les descendants des défenseurs de Lud : les ADOS se mènent une guerre urbaine au sein des ruines de la ville.

La nourriture y est rare et chasser le rat est monnaie plus que courante.
Le peuple de cette cité souffre souvent de malformations. Lud n'a pas était épargné par les retombées nucléaires des Anciens et encore aujourd'hui la cité en souffre.
L'air y est vicié, la nourriture mute, sans oublier les animaux et autres atrocités mutantes qui règnent en ces lieux.
Les Ados ont leur quartier, organisé en cellule.
La technologie y est peu présente. Ils n'ont aucune idée de comment se servir de la technologie, tout savoir de ce genre a été perdu. En ces lieux la technologie devient folle et nos personnages seront les premiers à s'en rendre compte.

Ils seront tous des ADOS, tous atteint de quelques mutations leur conférant des talents particuliers. Tout le monde sait ce qui arrive à la population de Lud en vieillissant : la mort dans d'atroce souffrance et déformation de leur corps. La mentalité des Ados est assez simple et leur mode de vie est régit par la survie.
Il est fréquent que les Gris et Ados se retrouvent pour défendre leur territoire. Cela se fait à coup, de barre de fer, de lance improvisée, d'objets diverses et variés servant de casque de défense ou d'armure...
Il n'y a aucune monnaie à Lud. La raison du plus fort y prime.

Il existe cependant une légende urbaine. Dans une des tours de la ville réside celui que l'on nomme le Passeur. Une personne étant



capable de changer la vie des habitants. La promesse d'un monde meilleur et pour certains de guérison de leur mutation. Bon nombre l'ont cherché dans la cité. Peu y sont parvenus mais depuis quelques jours une rumeur circule. Un homme est revenu et l'a rencontré. Un GRIS. Un certains Jimmy Gilmour.

Nos personnages, bien renseignés, ont appris que Gilmour résiderait dans les bas fond du métro, à la station Washington Ays. Nos personnages peuvent entreprendre le voyage par la surface ou par le sous sol. Cette dernière solution semble moins risquée... quoique...

Les sous sols de Lud sont devenus le lieu de vie de bon nombre d'habitants fuyant l'air vicié et malade. Nos personnages résident au nord de Lud, au dessus de ce que l'on nommait la Grande Cathédrale aujourd'hui en ruine, non loin du Park central (lieu de chasse des Ados entre autre).
Ils leur faudra traverser Lud pour parvenir à rencontrer Gilmour.
Nos personnages sont de ceux qui rêvent d'une vie meilleure, de changer d'air. Ils devront traverser l'East River pour se rendre de l'autre coté. La traversée à la nage est aux risques et périls de nos personnages, des embarcations sont possibles aussi.... Dans l'eau vit des monstres mutants. Mais ce n'est qu'une légende... À moins que...

Voici une liste d'évènement qui peuvent avoir lieu selon l'itinéraire choisit mais tout d'abord laisser les se préparer à un voyage qu'ils doivent comprendre comme dangereux. Lud est tout sauf paisible et la coté Est, est le refuge des Gris.

Préparation

ils vivent dans Lud, dans une vieille bâtisse en ruine avec une cave aménagée. Ils possèdent peu de nourriture et cela fait deux jours qu'ils n'ont pas mangés quelque chose. Ils ont un arc improvisé, deux frondes, une lance improvisée, une machette (trésor de guerre).
Avec quelques tissus récupérer ils peuvent avoir 1 point d'armure de plus. Cela s'arrêtera là cependant.

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



Rencontres

- En passant par le parc central demandez leur un jet de perception, difficulté 6. Un animal est passé par là il y a peu de temps. Quelque chose d'assez gros (un sanglier mutant en fait). Un jet de pistage et de discrétion est nécessaire pour chasser l'animal. Il est gros et possède deux défenses traitresse mais voici un bon repas. Le corps de l'animal est recouvert d'une peau rugueuse : +1 en armure. Combat D8 dégâts de défenses 2D6. Résistance : 8. Il est possible de le piéger, avec des jets de discrétion réussi à 4 (l'animal est quasi sourd). Cependant dés qu'il sera blessé il se ruera sur son agresseur de toute sa vitesse. Initiative enlever les cartes inférieurs à 6.

- La chasse à cet animal aura alerté quelques autres Ados qui trainaient par là et qui viennent réclamer une partie de la viande. À vous d'improviser la rencontre. Ils sont 6 et portent des armes improvisées : batte, barre de fer, fronde...

- Il est temps pour nos personnages de prendre la route menant à Gilmour. Les tunnels seront le lieu de rencontres avec des lents mutants. Une petite tribue de 6 mutants les surprendront. Il ne reste que deux solutions à nos personnages : fuir ou combattre. Les lents mutants sont 6 et 3 d'entres eux ont leur estomac apparent et les transporte dans une main. Si ce dernier est percé il meurt instantanément. Pour repérer ce détail test de perception 6. Combat : D6 Résistance : 7 dégâts : 2D6. Qu'ils s'agissent d'attaquer par les crocs qu'ils possèdent ou les griffes les dégâts sont identiques. Improviser la fuite avec des jets de poursuite.

- Si les personnages passent par le fleuve pour la traversée ils auront fort à affaire. Il leur faudra trouver un bateau apte à voguer sur cette rivière ténébreuse et boueuse. Ils devront affronter un monstre marin . Un calamar géant mangeur d'homme. Sa vision est terrible et demande un jet d'horreur avec perte de 2 points de folie et 2 round d'inaction pour ceux qui échouent. Le faire fuir est quasi impossible hormis en ciblant son œil central et en le touchant. En 4 rounds sinon il engloutira l'embarcation de fortune et adios amigos de Lud.

- Dans le tunnel

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.					

menant sous l'East River il y a plusieurs choses. Pas de lumière et se repérer demandera une source lumineuse. Une torche est suffisante.

- Des caisses et autres restes des temps anciens trainent ici. Les rails ont été abandonnés. Par des tests d'investigation de difficulté 4. ils découvriront plusieurs choses. Dans une caisse : un bâton de dynamite avec une mèche dégât 2D10, une clef (celle d'une pièce dans le conduit), des vêtements sombres (+2 en discrétion la nuit), des squelettes.
- Plus loin une pièce fermée. Avec la clef il est possible de l'ouvrir sinon la porte est close et pèse très lourd, fait de métal ancien. Seule la dynamite pourrait ouvrir cette porte mais gare aux conséquences d'un tel acte ! L'explosion et son souffle engendrera 2D10 dégât dans un rayon de 6m et 2D6 dans un rayon de 12 m. Dans la pièce, un tiroir fermé à clef. Facile à ouvrir ou crocheter (test crochetage difficulté 4) et vos personnages découvriront une arme à feu contenant 4 balles.

Une fois le fleuve traversé nos aventuriers doivent essayer de trouver le fameux Gilmour. Les voici en territoire ennemi, chez les Gris.

Donnez leur une description apocalyptique de la ville : tas de ferrailles entassés, murs calcinés et effondrés, vieilles tours d'acier et de verre brisé, etc. Mais surtout il y a des chiens errants mutants qui peuvent les repérer. Improviser les scènes. La plupart de ces chiens sont aveugles mais possèdent un très bon odorat. Ils auront 20% de chance d'être pris en chasse par deux chiens, et chaque heure passée ici augmente ses chances de 10%. Un des deux chiens possèdent une poche abdominale apparente.

Profil des Chiens

Résistance : 7 ; Combat : D8 ; Esquive : D4 ; Dégâts par crocs : 2D6.

Sur un test de perception réussi ils pourront voir différents bâtiments occupés par des gris. Certains d'entre eux trainent et les éviter s'avèrera compliqué. Cependant trouver Gilmour leur demandera d'en interroger un. Soit improviser un combat en laissez en un vivant pour interrogatoire soit improviser une attaque surprise pour en capturer un. À eux de faire preuve d'un minimum d'initiative.



Profil des Gris
Tir : D4 ; Combat : D6 ; Résistance : 6 ; Dégâts des armes improvisées : 2D4 ; Ame : D4.

Dés que l'un d'eux est blessé, faites leur imposer un jet d'âme pour voir s'il décide de s'enfuir ou non. Faites comprendre à vos joueurs que le temps pressent et que s'ils restent trop longtemps au même endroit les Gris les verront, et se regrouperont surement pour essayer de les tuer.

Voici ce qu'ils apprendront par un jet d'intimidation, persuasion réussi seuil : 6 :
Gilmour vit dans une tour de verre, il est au service du passeur semble t il.... La tour est vivante. Certains y sont allés, aucun n'est revenu et depuis personne n'ose y mettre les pieds. C'est au nord de la ville. Il faut traverser North park pour atteindre la tour.

Sur un test réussi de persuasion à 10 les PJs sauront que la voie pour y arriver est dangereuse et qu'une créature garde les lieux.

Improviser la suite jusqu'à North Park, un bois ténébreux.. Le vent semble prononcer des mots inaudibles. La végétation est peu accueillante. Et même en plein jour il y fait quasi nuit noire. Une odeur nauséabonde leur monte au nez... Le parfum du sang et de la maladie....

Donner une ambiance à la traversée des bois, demandez leur des jets de perception juste pour les mettre en alerte, mettez leur la pression, le lieu semble les épier. Une menace est belle et bien présente en ces lieux, des squelettes seront retrouvés...
Jet de perception pour apercevoir des cocons à 3 m du sol ficelé dans un arbre.
Ils trouveront deux lances improvisées aussi. Les cocons sont ceux d'une araignée à n'en pas douter et ce qu'il y a dedans n'est pas rassurant : des hommes embaumés en attente d'être mangé....
Improviser la suite jusqu'à leur rencontre avec une araignée mutante et dégénérée...

La créature mesure près de 3 m de diamètre avec ses 8 pattes noirâtres. Sa gueule, car s'en est bien une, porte des crocs et une paire de mandibules, son corps est recouvert d'une carapace poilue (+4 en résistance). Imposez un jet d'âme quand elle entre en jeu. Tout jet raté entrainera le gain



de 2 points de folie.

Profil de l'araignée

Résistance : 12 ; Combat : D10 (malus de 2 en cas de torches et autres objet qui éclairent) Armure : +4 sur sa partie supérieure.
Lors de l'initiative tirer 3 cartes pour elle. Enlever les cartes inférieures à 8.
Elle attaque une fois par ses pattes, une fois par ses crocs et une fois par ses mandibules. Si un pj est touché par ce dernier il doit faire un test de Constitution à -2 ou tomber inconscient.
Dégâts pattes : 2D6, dégâts crocs : D10+6, mandibule : 2D6.
Une fois qu'elle aura subit des dégâts elle s'engouffrera dans la forêt pour mieux les attaquer. Vos joueurs doivent réussir un jet de perception à - 4 pour la voir venir. Elle attaquera les porteurs de lumière en priorité. Sinon elle bénéficie d'une attaque gratuite. Si les pjs échouent ils termineront en cocon pour l'un de ses futurs repas.

En traversant le bois les pjs verront un escalier éclairé. Un néon... la chose est étrange. Parfois les lumières clignotent. Voici l'entrée d'une tour de verre.

La tour de verre

Au rez de chaussée, deux ascenseurs fermés dans un grand hall. L'ensemble semble en bon état. Le tout est surprenant car vos joueurs ignorent tout de la technologie. Ils devraient être d'autant plus sur leur garde. Puis une petite musique se fera entendre d'un bureau. La porte est fermée. La musique est un mélange d'instruments à corde, cuivres et autres (les 4 saisons de Vivaldi). Cette dernière est rassurante et semble les envelopper de bien être.
Quand les personnages pénètrent dans le bureau, un homme est installé sur un fauteuil. Il est propre sur lui, ne possède aucune marque de mutations. Il semble imprégner dans sa musique et dans ses documents posés sur son bureau. Il lèvera les yeux vers les personnages.
Oh en voici une surprise ? Des visiteurs, cela faisait bien longtemps. Avez-vous fait bonne route ?
Votre dialogue doit être décalé. Les pjs sont crasseux, mutilés, blessés, malade alors que cet humain là est normal. Il leur demandera s'ils veulent boire un verre et leur servira un alcool de très bonne qualité. La



bouteille se trouve dans un petit meuble dont il sort un nombre de verre équivalent au nombre de joueurs, plus lui. Ils sont en cristal. Il ya du papier devant lui (alors que ce dernier est archi rare dans l'entre deux mondes) puis il leur demandera ce qu'ils viennent faire ici.

Ce que Gilmour leur dira

- Il a été emmené il y a de cela plusieurs mois (il ne sait plus bien en fait), par le Passeur. Ce dernier l'a mené à un endroit de technologie, de bien être, un lieu ou les habitants mangent à leur faim. Mais pour cela chacun doit travailler.
- Le passeur lui a offert alors un travail celui d'accueillir les élus de ce nouveau monde.
- Le Passeur est au dernier étage de la Tour. Il est possible de le rencontrer.
- Pour cela il faut signer un accord, une promesse d'embauche en quelque sorte, un contrat de travail. Le Passeur aime que les choses soient en règle. Il tendra alors des papiers avec le nom de chacun dessus (même si ces derniers ne savent ni lire ni écrire) et il demandera aux personnages de signer s'ils désirent rencontrer le Passeur et changer de vie. Seul ceux qui signent sont invités à le rencontrer les autres seront reconduits au dehors.

Une fois les papiers signés il les conduira au hall et sortira une clef de sa poche qu'il glissera dans une ouverture proche de porte en métal. Ces dernières s'ouvriront révélant une cage d'ascenseur. Il appuiera alors sur un bouton possédant un étrange symbole (un nombre en fait), leur sourira et leur dira que cet ascenseur les mènera là où ils rencontreront le Passeur. Puis la porte se refermera devant lui et un bruit se fera entendre. La cage métallique se mettra en mouvement vers l'étage supérieur. En passant à un étage une voix se fait entendre : premier étage, le voyage est il bon pour vous ? . La voix semble venir de la cage elle-même. Puis se tait même si vos pjs lui répondent.

5e étage, votre voyage se passe t il toujours bien ? je me présente je me nomme Othis. Improviser un dialogue entre l'ascenseur et eux.... La voie de ce dernier devient dérangeant quand il annonce 9e étage, tout se passe t il toujours bien ? Je m'ennuie. Si vos personnages lui répondent ce dernier leur proposera un petit jeu en attendant d'arriver au dernier

étage. L'ascenseur semble ralentir légèrement... Si un joueur en fait la remarque il leur dira que c'est pour mieux profiter de l'instant.

Voici venir la confrontation avec Othis l'ascenseur tueur....
- Si nous jouions aux devinettes ? J'aime beaucoup les devinettes... Saviez vous que cela était un jeu sacré à Gilead ? En arrière fond un ricanement sonore et grinçant se fait entendre puis l'ascenseur revient à lui.
- Oui jouons aux devinettes. Je vous en pose une et vous me répondez. Puis vous m'en posez une et je vous réponds ? D'accord ? Si les joueurs ne sont pas d'accord passer directement à la phase du pétage de plomb d'Othis.

Profil d'Othis l'ascenseur tueur

Intelligence D12

Maintenant un jeu dangereux va commencer pour vos joueurs. L'ascenseur va trouver toutes les réponses et vite s'ennuyer des réponses, pretextant que cela est trop facile, pas drôle, ennuyeux.... Pour les questions /réponses laisser vos joueurs trouver les devinettes puis lancer le dé (peu importe le résultat) Othis trouve la réponse...
Si vos joueurs décident de ne pas vouloir jouer Othis ne sera pas d'accord et arrêtera de monter. Puis il se laissera tomber de tout son poids vers le bas.... Et partira dans un ricanement terrible... Il rendra transparente les parois de l'ascenseur pour que les joueurs voient sous leur pied le sol arrivé et la chute vertigineuse : test d'âme -2 sinon gain de 1 point de folie).

Les personnages doivent vaincre l'ascenseur pour parvenir en haut. C'est ainsi et l'ascenseur sera prêt à mourir en s'écrasant au sol. La technologie a pété les plombs rappelez vous...
Laissez vos joueurs improviser des devinettes.... S'ils manquent d'imagination l'ascenseur se laissera tomber pour les effrayer....
Pour gagner il faut une devinette insolite, quelque chose de pas intellectuel.... Une devinette surprenante au choix du MJ ou raté un test d'Intel avec Othis pour s'en sortir.
Puis une fois l'ascenseur vaincu ce dernier reconnaitra la valeur des personnages et sera heureux de les déposer tout en haut. Il leur souhaitera même une belle nouvelle vie.

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.					

Voici quelques devinettes que pourra poser Othis :

-Toute ma vie je trotte sur la tête (un clou sur un fer à cheval).
-Je fais le tour du château et j'entre dans le château sans jamais en faire tomber les murs, qui suis-je ? (le soleil).
-En prononçant mon nom vous me briser (le silence).
-Oiseau blanc sans plume, venu du paradis, je me pose sur les murs du château (la neige).
-J'entre dans l'eau rouge et en ressort noir (un bout de métal forgé plongé dans l'eau).
-S'il me découpe je les fait pleurer (l'oignon).
Les pauvres en ont, les riches en manque (rien).
-Je suis né dans les bourdonnements, l'homme m'a façonné, les chevaliers me passent de lèvre en lèvre et les guerriers deviennent des pitres (l'hydromel).

Les personnages arriveront alors tout en haut de la tour. Les portes s'ouvrent sur un vaste bureau avec une vue extraordinaire sur la ville de Lud. La pièce est totalement vide hormis un bureau posé en plein milieu avec une chaise vide. Sur le coté droit, une porte. (Une porte au dernier étage qui mène sur le vide). Il n'ya aucun autre accès... Quand les pjs font le tour de la salle une voix s'élèvera :
- Ah vous voilà ? Vous en avez mis du temps. Un homme est apparu à son bureau et regarde les papiers que vous avez signés (quelques étages plus bas). Il a les cheveux noirs, propre et porte de beaux vêtements. Sa voie est joviale.
- Vous venez donc travailler pour Nous, j'en suis honoré et vous remercie d'avance. Le Roi en sera ravi .
Il ne répondra jamais qui est le roi ni où ils vont si ce n'est par des réponses qui apportent d'autres questions.
- Un lieu tout proche, ne vous inquiétez pas ; le voyage ne sera pas long. Là où il fait bon vivre et là où vous servirez la cause. Vous mangerez à votre fin, vous serait soigner et ne manquerait de rien Improviser la suite.
- Vous pouvez m'appeler Flagg... Randall Flagg
Il conviera les personnages à se joindre à lui et leur désignera la porte.
- C'est par là. Mais avant ajustons.
Il lève la main et les personnages voient leurs armes disparaitre sous leurs yeux, leurs habits se transformer en habits de tissus confortables et



chauds ainsi qu'un casse croute fait de bon pain et de viande parfumée.... Puis ils passeront la porte.
Si vos joueurs décident d'affronter le Passeur, ils mourront soit défenestré, soit en étant emmenés au casse Devar Toi.
Ils traversent alors la porte qui semble mener vers un abime. Cette dernière se referme sur eux et c'est alors que les joueurs se retrouvent dans un couloir métallique. Flagg les mène au dehors. Une grande cour, des bâtiments immenses et des créatures mi humaine mi animal : des tahines et hume.
- Voici vos futurs collaborateurs leur dira t il en les désignant mais je crois que le chef de la sécurité vous attends pour vous montrer vos quartiers.



Nos personnages seront menés à Finli le chef tahine du Devar Toi qui leur montrera leur quartier, les cantines, et leur nouveau lieu de travail : un camp de prisonnier au service du Roi cramoisi. Le Devar Toi, l'ignoble invention du Roi pour faire tomber la Tour. Une nouvelle liberté commence au service du Roi....