SCÉNARIO DANS L'UNIVERS DE
LA TOUR SOMBRE

1

CERCLE DE PIERRE ET VISIONS

TEXTE
CYRIL RICHARD

MISE EN PAGE
PAUL SACCARD

Gilmarion.com
© Les aventuriers du 4e âge

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

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

La tour sombre

Cercle de pierre et visions

Synopsis :
Année : 236

Un groupe de cinq personnes sera envoyé dans la baronnie de Gilead pour y placer un enfant au sein d'un bâtiment dédié à l'homme Jésus. L'enfant possède le Shining et sera plus en sécurité là bas. Les écumeurs et autres grands chasseurs de cercueils cherchent ce genre d'enfants et s'en emparent.

L'aventure se déroule à la frontière de la baronnie de la nouvelle Canaan et la baronnie de Meji. Le village se nomme Calls Hill, un village sur les collines d'où l'on voit la forêt d'Ill Bosque.

La traversée durera plusieurs jours, combien ? Difficile à dire… le temps semblant faire des siennes.

Calls Hill

Ce village d'une cinquantaine d'âme, guère plus abrite des paysans pour la plupart forestiers et chasseurs. Ils sont vêtus de tissu. Les lieux ne témoignent d'aucune technologie et la vie reste modeste ; le village survit tandis que le monde va à volo.

La Baronnie a sombré il y a quelques années et les écumeurs se sont emparés de tout ce qu'ils pouvaient. La technologie est principalement en « panne » ou le savoir est inconnu, c'est au choix. Après avoir dévasté la Baronnie, les Ecumeurs sont partis. Il n'est pas rare que certains s'aventurent à la recherche d'enfants possédant le Shining.
Les PNJs important du village :

Ma' Madelyn

La Ma du village, l'ancienne, l'autorité et la sagesse incarnée. Elle a quelques souvenirs de l'ancien temps, à l'époque où vivaient encore des Pistoleros et où la Lumière combattait les Ténèbres. Elle est âgée d'une soixantaine d'années, les cheveux gris blancs et ses rides laissent percevoir le chagrin des êtres à qui elle a survécu.
Will Fangorn
Will est le chef du village. Le paysan qui possède le plus de têtes de bétail ainsi que d'arpents de terre. Un grand gaillard de près de deux mètres. L'homme est jeune, 32 ans, travailleur, honnête et droit, le regard vif.

Stew Philips

Il est l'homme qui emmène les récoltes vers Wind, le marchand ambulant. Il est respecté de tous. Son physique est trahit par un peu d'embonpoint ; il est chaleureux et drôle. De petite taille, portant moustache, il est brun et aborde la trentaine.
Stew est celui par lequel les nouvelles arrivent du sud et de l'ouest.

Le Vieux Pete

Le Vieux Pete est l'herboriste du village. Il soigne les plaies des animaux autant que des travailleurs. C'est aussi lui qui détient un revolver avec 6 balles encore en état de provoquer de beaux trous. Il est aussi le prédicateur du village et croit en l'homme Jésus.

Liza Morris

Elle fait partie des réfugiés des terres du Nord. Cette femme qui a subit des mutations tient un troquet dans le village ou hommes et femmes viennent se divertir, jouer, boire un verre ou écouter les histoires

des Anciens. La demoiselle est jolie si on oublie son sixième doigt à la main droite. Blonde, élancée elle affiche un joli sourire.

Ces 5 personnages forment le conseil des Anciens. Ce conseil a décidé de réunir le village ce soir. Dans la journée une plume à circuler d'habitation en habitation, porter par un enfant : Mike Roswell. Cette plume annonce la réunion et invite chaque habitant à participer au conseil et c'est là que vos PJs se rendent ce soir.

Il se tient dans le bâtiment central, au centre du village où les repas communautaires se prennent mais aussi les conseils des Anciens, les fêtes des moissons, etc.

Le sujet à l'ordre du jour porte sur les Ecumeurs. En effet des rumeurs circulent sur la présence d'une bande, entraperçu à l'est. Ma' Madelyn a décidé d'envoyer William vers l'ouest. L'enfant est connu de toute la communauté pour ses dons : le Shining, un don psychique lui permettant de voir l'avenir et d'autres choses. Son « pouvoir » n'est pas pleinement développé, malgré cela Ma' craint pour sa vie. Les anciens veulent envoyer l'enfant auprès de l'homme Jésus dans la baronnie de la nouvelle Canaan où il sera plus à l'abri. Le père Macfarlane a ouvert une maison pour orphelin et il y sera à l'abri.

L'orphelinat est situé à Castaing à l'est de la baronnie de la nouvelle Canaan. William est orphelin de naissance, sa mère Margareth est morte en lui donnant la vie. Personne ne sait qui est son père.

Les discussions vont bon train lors de la soirée et des volontaires seront sollicités. Voilà vos aventuriers qui rentrent dans le vif du sujet. Normalement ils devraient se proposer pour cela, ce qui est bien le but de leur présence ce soir…

Le voyage se fait à pied par la forêt. Il demandera 10 jours de voyage. Les anciens ont réunis 25 sous de cuivre pour le « petit » et payer l'orphelinat. Les hommes seront équipés pour le voyage. On leur donnera un Bah (dégâts 1D8). Et si l'un d'entre-eux discutent avec le Vieux, il partira avec un pistolet et 6 balles sans oublier deux onguents de soins et un nécessaire anti poison confectionné par ses soins.

Les aventuriers ont la soirée pour discuter échanger et préparer leur voyage. Il leur faudra cependant chasser pour se nourrir car il existe peu de vivres au village. Ils auront de quoi manger pour 4 jours en se rationnant.

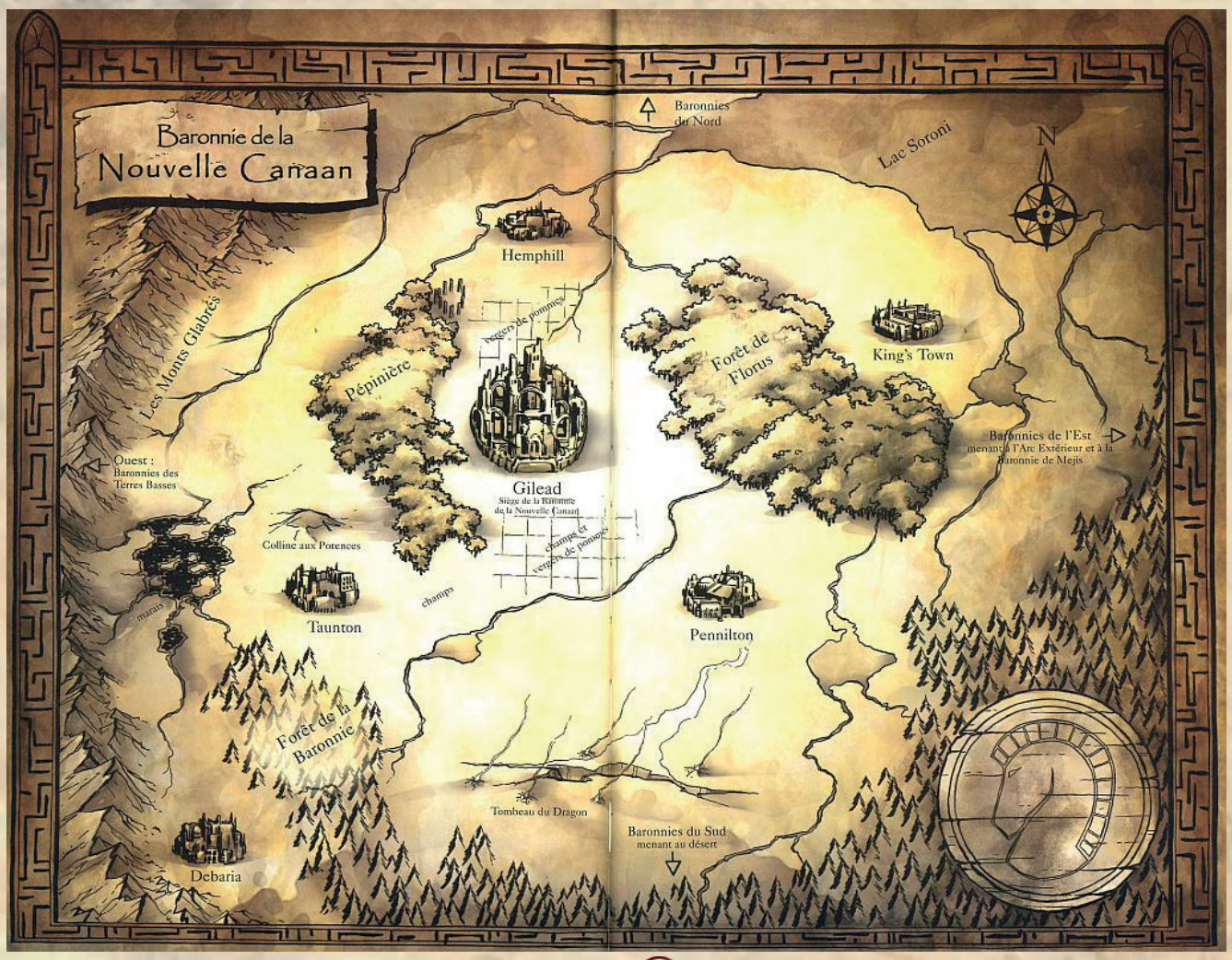
Chacun dit au revoir avant de partir en direction de Castaing. Les Pjs pourront récupérer un cheval et une carriole pour le voyage si ils le demande poliment, pour écourter le voyage de 2 jours. La forêt est sombre et parfois il leur faudra dégager les arbres tombés au milieu du chemin.

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

Le premier jour

La journée se passe sans encombre. Les contours de la forêt apparaissent et dans une journée ils atteindront sa lisière. Le paysage est composé d'arbustes entremêlés d'herbes hautes. C'est un paysage de plaines avec quelques arbres un peu plus grands qui dépassent du décors. Le temps est au beau fixe.

La nuit vient rapidement. Nos amis monteront surement un campement de fortune et organiseront des tours de garde. Laissez les dormir tranquillement et pour la personne de fin de nuit faites lui faire un test de perception facile (+2) il s'apercevra que des chiens sauvages se sont approchés du campement. Le feu semble les tenir à distance. Au petit matin les chiens disparaissent dans les hautes herbes.



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.					

Le deuxième jour

Faites réaliser des tests de perception : les aventuriers se sentent suivis et pour cause : la meute de chien les piste. Ils attendront patiemment leur entrée dans la forêt pour les attaquer, lors de l'installation du campement. Les chiens sont au nombre de 5 et sont affamés. Imaginez des molosses qui n'ont pas mangé depuis trois jours avec comme seul en-cas, une musaraigne ou quelques gastéropodes. Test de perception réussi pour les entendre approcher. Les chiens encercleront le campement et attaqueront à tout va jusqu'à la mort de trois d'entre-eux. Les chiens vont d'abord s'attaquer au cheval si vos personnages en ont un et ce dernier va surement passer un mauvais quart d'heure.

Profil des chiens sauvages :

Combat : D6 - Agilité ; D6 - Discrétion : D8 - Vigueur : D6 - Parade : 5 - Résistance : 5

Dégât attaque par morsure : 1D6

Une fois les trois canidés tués il est temps pour nos joueurs de se reposer et de monter une nouvelle fois la garde.

Le troisième jour

Ils entreront dans la forêt, lieu sombre et peuplée de grands arbres séculaires aux troncs couverts de mousses.
Test de perception réussit pour trouver une ancienne borne enfouie sous les fougères. Elle porte un nom : Gilead, avec une petite flèche en direction de la forêt.
La journée se déroule sans encombre et les lieux instaurent une ambiance reposante voir trop calme. Tout est très silencieux. Un chasseur peut trouver des champignons et un dindon des bois (une volaille des bois sombres).
Il monte un camp et William sera pris de convulsion la nuit venue, il cauchemarde ou rêve c'est selon l'interprétation de chacun. Il bouge dans son sommeil.
Le rêve de William
Une forêt immense et sombre ou la lumière peine à percer. Une voie s'élève, une voie douce et pénétrante, une voie amicale : « Viens, viens jeune garçon… Viens à moi… » Puis une forme se dessine : une très belle dame toute ornée d'argent et de blanc vêtue. Elle pose un baiser sur le front de William. Ce dernier se réveille, le front humide comme ayant réellement perçu ce baiser.

Les molosses.

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

Le quatrième jour

La journée se passe une fois de plus tranquillement. Avec un test de survie réussi un personnage trouvera quelques baies sur le chemin et un coin à champignons comestibles.
La nuit pour William sera agitée. La forêt est toujours aussi silencieuse. Le soir on entend les branches craquer et le vent souffler dans les feuilles, modulant un son pareille à des murmures.
Au petit matin demander un test de perception. Il y a un animal qui traîne dans le campement. Il aura fouillé silencieusement la nuit et volé quelques baies, rien de plus.

Le cinquième jour

Les joueurs entendront du bruit venant de la forêt. Dans les buissons il y a du mouvement. à environ une centaine de mètre, un cerf mutant se déplace. Il ne deviendra agressif qu'à partir du moment où les joueurs attenteront à sa vie. Ses bois sont grands, l'animal est robuste, la peau est belle. Il porte plusieurs paires d'yeux. Il est aussi un mutant psy. Si les aventuriers le tuent et s'approprie sa viande celui qui l'achèvera percevra la douleur de l'animal provoquant un jet de folie. Si le jet est raté, il perçoit un gain de 1D4 points de folie. Demandez leur des tests de discrétion, pistage et tir - voir combat - pour tuer l'animal et le chasser.

Profil du cerf mutant :

Agi : D8 Vigueur : D10 Perception : D8 Combat : D6
Parade : 5 Résistance : 6
Dégâts : attaque avec ses bois en chargeant : 2d6

Tous les rounds il tente un jet d'agilité pour s'enfuir.

Le sixième jour

La journée se déroule tranquillement sans grands incidents. Il leur faudra dégager le chemin au cas où ils cheminent avec un cheval et la carriole. Du temps où ils font cela obligez les à des tests de perception. Certains d'entres eux seront persuadés d'avoir aperçu une silhouette humaine dans les bois. Il n'y a rien si ce n'est l'esprit du démon emprisonné dans le cercle qui se manifeste. William fera un rêve éveillé sur le chemin. Il verra des hommes poursuivre une femme ; ces derniers la mènent entre des pierres, disposées en cercle… Puis la sacrifie sauvagement. Pendant son supplice la femme hurle et semble le regarder : « aides moi ! aides moi ! » Puis William revient à lui avec un test de folie 1D4 -1.

Le septième jour

Continuer les tests de perception pour augmenter la pression que subit le groupe. Toujours aucune trace juste une silhouette qui semble se promener dans les bois aussi fugace que visible, jusqu'au moment où ils entendront puis verront les buissons bouger derrière eux. Quelque chose est tapie, là ! Et ils verront sortir un animal plus petit qu'un chien recouvert d'un pelage brun. Il possède une grande queue rayée de marron. Test connaissance entre deux mondes pour savoir qu'il s'agit d'un bafou-bafouilleu. Ils sont sensés avoir disparus (en tout cas personne n'en a plus vu depuis longtemps). L'animal est réputé docile et aurait la particularité de pouvoir parler. Il restera hors de portée du groupe mais les suivra tout du long et le soir venu trainera autour du campement. Un pj peut essayer de l'amadouer avec de la nourriture. Test Intel -2 pour que ce dernier se laisse faire. Il mangera ce que le pj lui donnera puis retournera dans les buissons. Il s'endormira finalement non loin du personnage l'ayant

nourrit. Le lendemain il a disparu et dans la matinée ils le verront derrière eux. Le Bafou-bafouilleux les suit.

Le huitième jour

William ne se sentira pas très bien durant cette journée, son sixième sens est aux aboies.

Le soir venu le Bafouilleux revient, William est éreinté et ira se reposer.
Les tours de garde se feront tranquillement. Au milieu de la nuit tout le monde s'endormira - jets de fatigue - tous s'endormiront… truquez le jeu vous êtes là pour cela.

William rêvera… et cela s'avérera ne pas être qu'un simple rêve.

« Il fait froid, la forêt est enneigée, étrangement tu ne ressens pas le froid sous tes pieds. Tu aperçois une lueur au loin sur la droite, une lueur pâle. Une voix résonne alors dans ta tête. Une voix douce et féminine. Une voie bienveillante. « Viens, viens mon enfant. » Tes pas te mènent à la voix. Un petit chemin tournant sur la droite mène à une petite clairière au sein de la forêt où se tient un cercle de pierres dressées. La femme est belle, sublime, un grand sourire sur ses lèvres. Comme lévitant elle se rapproche de toi, te prends la main et te conduit au sein du cercle… Elle te touche le bras et tu ressens sa chaleur bienveillante. Elle te prend la main puis se penche à ton oreille pour y murmurer quelques mots : merci d'être venue me sauver ».

C'est à ce moment là que les autres personnages se réveillent appelés par le bafouilleux ou par un sentiment étrange que quelque chose cloche (pour le PJ qui s'est endormi pendant son tour de garde) Test perception +2 pour voir que William a disparu. Le feu s'est éteint. Où est-il ? Test de pistage réussi ou utiliser le Bafouilleux pour indiquer le chemin…

« Puis la main se serre doucement jusqu'à faire mal. Tu sens alors l'haleine nauséabonde de cette femme penchée au dessus de ton épaule. Non ce n'est pas une femme… Tu le vois en relevant les yeux vers ce visage… ce visage qui n'en est plus un… Cette femme n'en est plus une mais une forme difforme qui te regarde les yeux pleins de noirceur ! Le voile se brise sous tes yeux… Un cercle au milieu de la fôret… Il fait froid… Tu ne rêve pas…. « Oh merci William d'être venue me délivrer…»

La chose ricane tout en le tenant test de folie -2, Gain 1D6 points….. Qu'il soit réussi ou non William hurle.

Le silence de la nuit est déchiré par des cris, ceux d'un enfant. L'air se glace tout à coup ! Et un terrible pressentiment vous étreint et vous prend aux tripes…

William possède un tour avant l'arrivée de ses compagnons sur place. Test d'âme à leur arrivée. Vous faites une description de la chose pour qu'ils sentent le danger qui émane de cette créature. Ils doivent penser qu'ils vont mourir et ça sera peut être le cas. Test d'initiative. La chose ne peut avoir 5 ou moins.

Profil du démon du cercle :

Agi : D8 Ame : D8 For : D8+2
Vigueur : D8+2
Combat : D10 Parade : 7 Résistance : 6+2 d'armure.

Dégâts : immobilisation sur la première attaque (contre force de l'opposant) puis drain d'âme. Elle vole la vie de sa victime. Réussir un jet d'âme -2 pour résister à son attaque. Si le jet est raté le prisonnier prends deux points de fatigue (-2). Arrivé

en état d'inconscience le démon pénétrera son hôte et prendra sa place.

La chose prend plusieurs formes et se meut rapidement. Son corps est fait de boue, de branches, de feuilles… Elle cherche à investir un corps humain.
Elle est prisonnière du cercle de pierre. Une force magique l'en empêche. La zone s'étend sur un diamètre de douze mètres.
Si elle réussie sa première attaque sur William, ce dernier est hypnotisé par la vision de la jeune femme. Et d'un bras tentaculaire elle le tiendra fermement (même durant le combat). Toucher la créature en tentant de ne pas blesser William donne un malus de -4.
Improviser le combat. La chose se tapira au sol dés que les joueurs seront en dehors du cercle. Elle attendra patiemment leur venue.

Il s'agit d'un démon de l'ancien temps, l'esprit d'une sorcière emprisonné par la magie de Gilead, il y a de cela, fort longtemps.

La suite du scénario est très simple. Au bout de deux jours ils arrivent au village de Castaing. la bourgade est peuplée d'une centaine d'hommes. Un bâtiment porte une croix sur le dessus. La représentation de l'homme jésus et le Père Macfarlane y figure. Il les accueillera leur offrira le gite, le couvert et ils palabreront le reste de la nuit avant le coucher.

La créature du cercle.

Chaque joueur recevra une prime, une seconde pour le rôle-play et une troisième s'il a participé avec brio aux différentes actions que le groupe a pu entreprendre. Si l'un des joueurs a été très bon vous pouvez lui accorder un point de Ka (autrement dit, il garde un dé bonus pour la prochaine session).

À suivre : adaptation de Querelles d'amoureux pour Deadlands.

Synopsis

La Tour Sombre

Système Deadlands (Savage world)

Le monde part à volo, les Pistoleros ne sont plus, et c'est dans ce monde « apocalyptique » qu'évolue nos personnages, à la frontière entre western, fantastique et post apo.

Dans un village de la Baronnie de Méjis, la plume à circuler annonçant ainsi le Conseil des Anciens. Une bande d'Ecumeurs a été aperçus, des hommes au service du Roi Cramoisi (ou de ses sbires). Que réserve le Ka à nos aventuriers de l'Entre Deux Mondes ? Une question qui trouvera réponse en venant jouer…

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.					

Le cercle de pierre.

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

La tour sombre

1

Cercle de pierre et visions

Synopsis :
Année : 236

Un groupe de cinq personnes sera envoyé dans la baronnie de Gilead pour y placer un enfant au sein d'un bâtiment dédié à l'homme Jésus.

L'enfant possède le Shining et sera plus en sécurité là bas. Les écumeurs et autres grands chasseurs de cercueils cherchent ce genre d'enfants et s'en emparent.