

# Par delà la descente du bas bien, ainsi que le mal aussi...

scénario crépuscule en 2 parties... Une aventure avec de pas mal d'action, de bagarre et un peu de suspense...

- **Première partie ou qu'est ce que faisaient vos joueurs?**

**Sinopsys:** Cette première partie de scénario se situe juste avant l'explosion de **Terra Amata**, mais pour vos joueurs on dira juste que c'est crépuscule avant l'explosion. La fin de cette première partie se fini en queue de poisson, avec pour vos joueurs l'impression d'avoir fait explosée la planète... Alors que non...

## 1. Intro ou l'arrivée au pays des rongeurs:

Le scénario débute dans un territoire désertique un peu comme dans la bédé Donjon Monster « des soldats d'honneur », par le plus grand des hasards qui n'existe que dans les jeux de rôle, tout les personnages arrivent en même temps dans le petit village de **Grune-Muffin**. Ce petit village au milieu du désert, est composé essentiellement de mignons petits cobayes. Lorsque les joueurs arrivent, ils sont accueillis à bras ouverts par les habitants, qui leur offrent gîte et couvert, thé à la mentholinette, et pâtisseries. Ce sera pour eux l'occasion de faire connaissance si ce n'était pas déjà le cas...

*Dessin Numéro 1: Paysage désertique avec un petit village en contre bas, village un peu à la tatoïne, ben ouais c'est des cobayes qui fabriquent leur maison avec des bouts de laine et de la terre (si tu veux, de dos un groupe d'aventurier qui arrivent (style retour en fanfare))*

Hélas, le lendemain, dès potron minet, un groupe de soldats de la Géhenne débarque dans le village, ils sont mandatés pour ramener Le vieux **Grignotte** (sage du village) à leurs chefs, à savoir **Madrassa Markazi** (cf: DM4, p10). Celui-ci se fait donc ligoter et emmener par les gardes. Les joueurs n'ont hélas pas le temps d'intervenir... Forcément les paisibles villageois sont horrifiés par cet enlèvement, d'une part parce que leur chef n'est plus là et d'autre part parce que lui seul connaît l'emplacement du **chamigou de Granadare**.

Le chamigou de Granadare? Qu'est ce que c'est?

Cet objet appartient au village depuis une éternité, personne au village ne la déjà vu, certains jeunes pensent même qu'il n'existe pas, mais tout le monde sait à quoi il sert: Il réveille tout les morts du village depuis la création de celui-ci, et peut ainsi constituer une armée gigantesque de cobayes prêts à défendre le village. D'après la légende, un magicien l'aurait fabriqué et offert au chef du village il y a une dizaine de générations, pour le remercier de l'accueil et de l'aide que lui avait offert les villageois.

Les villageois ont donc peur de perdre leur seul et unique moyen de défense... N'étant pas très bagarreurs, ils vont demander aux personnages de les aider à récupérer leur chef. Même **Madrassa Markazi** n'osera pas revenir au village, une fois le chef revenu avec le **chamigou de Granadare**...

Les villageois sont prêts à payer copieusement les aventuriers pour cette tâche, mais il faudra négocier ...

Les villageois pensent savoir vers où a été emmené leur chef Grignotte, il y a en effet un poste avancé de la Géhenne à deux jours de marche d'ici (soit à un jour de vol).

## 2. Le poste avancé de la Géhenne pour ceux qui n'ont pas peur:

Le poste avancé de la Géhenne est en fait une sorte de moulin hors d'usage et modifié afin de retenir d'éventuels assauts, une muraille a été reconstruite tout autour, les ailes des moulins ont été remplacées par une Quadri-catapulte, et plusieurs gardes traînent tout autour... En tout dans le moulin, il y a 8 gardes: un guerrier Kushite(cf: DB1 p77), 3 sauriens fantassins, 2 gardes sauriens ailés, un lézard télépathe(cf:DB1 p89) et un capitaine des gardes de **Madrassa Markazi**.

*Dessin Numéro 2: le poste avancé tel que je l'ai décrit,  
toujours dans un milieu post apocalyptique comme dans des soldats d'honneur*

Un affrontement de face semble donc difficile, à moins que vous fassiez la partie avec 10 joueurs mais ça m'étonnerait quand même.

En tout cas, le sage **Grignotte** est là dedans et si les joueurs attendent de trop, celui-ci sera envoyé à la forteresse noire, dans les appartements de **Madrassa Markazi**. Il vaut mieux se dépêcher...

C'est les joueurs qui décideront d'un plan d'attaque approprié, toutefois il n'ont pas le choix s'ils veulent libérer Grignotte.

Quelques soit le plan mis en place par les joueurs, ils auront laissé filer le lézard télépathe, le temps est donc compté pour retourner au village et le protéger grâce au sort du **chamigou de Granadare** car la **Géhenne** sera bientôt au courant de l'attaque d'un de ses postes.

En plus, comme l'explique **Grignotte**, l'artefact magique n'est pas si facile à récupérer, tellement il est bien planqué en sécurité...

## 3. Le labi- coulmoie du Chamigou de Granadare de malheur:

Tout en retournant en quatrième vitesse au village, **Grignotte** expliquera aux Pjs où se trouve l'artefact magique, et la complexité pour le récupérer. Les joueurs n'ont en effet pas le choix d'aller se protéger au village, car leurs visages est à l'heure actuelle bien connu dans toutes la forteresse noire...

Le **chamigou de Granadare** se trouve dans le labi-coulmoie du village.

le labi-coulmoie? Qu'est ce que c'est? Hé bien c'est tout simplement le nom de la cachette de l'artefact offert par le magicien... Cachette magique créée aussi par le magicien...

Dans une des huttes du village se trouve une trappe qui est l'entrée du labi-coulmoie. D'après le sage **Grignotte** une série de pièges et de tests en tout genre se trouve là, avant d'atteindre l'artefact.

Le sage veut bien y aller mais pense que se serait mieux si les personnages qui ont déjà prouvé de leurs bravoures l'accompagnaient quand même...

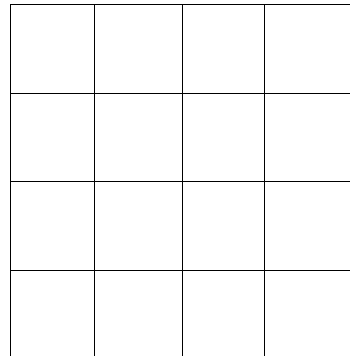
Une longue échelle s'enfonce dans la terre pendant peut être un kilomètre, dans le noir total, cela semble une éternité... Les joueurs débouchent enfin sur une immense pièce dallée de carreaux blancs et noirs, au fond, deux portes...

*Dessin Numéro 4: La piece decrite, dalle de noire et blanc,  
deux porte, une echelle de l'autre coté*

A coté de l'echelle un petit ecriteau ecrit en vieux cobaye ancien(**Grignotte** pourra le lire) dit ceci: *Marche comme un fou ou tu mouras.*

Bref pas trop compliqué, il faut marché en diagonale sur les cases blanches sinon un piege violent se déclenchera à chaque case noire(flechettes, dalle qui casse, pierre qui tombe sur la gueule, etc...)à chaque fois, l'équivalent d'un aléa dangereux(2 dés de dégats).

Une fois devant les portes, les joueurs constateront qu'elles sont toutes deux fermées à clefs, mais sur l'une d'elle, il y a un message en Terra-amatien ancien qui dit ceci: « *combien y a t'il de carré dans ce dessin?* » ainsi qu'un dessin comme celui ci:



Sur la gauche de la porte un boulier pour répondre.

Si les joueurs forcent l'une des portes, comme des gros bourrins, les 16 carreaux sous leurs pieds s'écrouleront faisant place à des pieux en aciers placés à 6 metres plus bas(soit au total l'équivalent d'un aléa critique, à moins qu'ils sachent voler...)

Si ils se trompent dans leur réponse, les 4 premieres cases devant la porte s'écroulent faisant reculer les Pjs(ou tomber), et ainsi de suite à chaque mauvaise réponse...Randant l'accès au boulier et la porte plusdélicat à chaque fois.

Si les joueurs trouvent la réponse(qui est 30), la porte s'ouvrira sur un placard vide exepté une clef(qui ouvre l'autre porte bien sur).

La deuxieme porte est fermée à double tour et ne peut etre ouverte que par la clef du placard.

Derriere elle, un long couloir sombre d'une trentaine de mètres et au bout une grande porte en pierre avec gravée dessus le **chamigou de Granadare** . Il y aussi gravé sur la porte deux soleils identiques(sur lesquels on peut appuyer) et un texte:

***L'un deux nous sauve le monde, l'autre le détruit, choisit.***

Quelque soit le soleil sur lequel les joueurs décident d'appuyer la suite du scénario sera la meme, car c'est à cet instant précis que le **grand Khan** se libère de l'**entité noire**...

Vous l'avez compris, le scénario s'arrete ici, les joueurs vont de ce fait, penser qu'ils sont responsables de l'explosion de la planete, par erreur dans le choix du bouton. En fait les 2 soleils ouvraient la porte du labi- coulmoles, c'était juste une petite blague du magicien qui avait créé la cachette de l'artefact ou bien un test de courage à une enigme sans réponse, mais ça, les joueurs ne le saurons jamais...Les joueurs finiront donc, après un long moment de reflexion à appuyer, au pif ou d'après une théorie plus ou moins plausible, sur l'un des deux soleils Et c'est à ce moment précis

que tout commence à s'écrouler...

La planète explose donc, laissez un peu mariner vos joueurs...Les murs du couloir où ils se trouvent commencent à trembler, le sol se déchire....et Beum!!!Les joueurs se font expulser sur une parcelle de terre inconnue...

## **Deuxieme partie ou La carte mineure:**

### **Explication:**

Les auteurs de Donjon ont créé la BD donjon un peu avec l'envie de montrer leur version de l'héroïc fantasy et Sfar ne s'est jamais caché de son désir de faire de Donjon un univers masterisable...(avec système de jeu facile), hélas, avec l'explosion de la planète Terra Amata à l'épisode 103, les 2 auteurs n'ont pas facilité la tâche aux personnes désireuses de faire du DCM crépuscule, car c'est pas évident de faire des scénarios quand les Pjs n'ont pas moyen de savoir où aller....Il n'existe en effet qu'une seule carte du nouveau monde, et nous n'allons pas aller la chourrer à Orlandow quand même!

Bref voici une deuxième partie de scénario qui permettra à vos Pjs d'avoir un moyen de se déplacer dans un Terra Amata éparpillé: La carte mineure.

**Synopsis:**Cette deuxième partie, vous l'aurez compris se passe une fois Terra Amata Explosée, les joueurs vont faire la rencontre d'un très grand mage qui va leur proposer d'avoir une carte du nouveau monde...ça ne se refuse pas...

### **1.Une erreur dans l'heure du prédicateur**

Avec la chance qu'on vos pjs, ceux -çi se retrouvent sur la même parcelle de Terra-Amata, hormis Grignotte qui a disparu(vous pouvez aussi le faire mourir lors de l'explosion ça fera encore plus flipper les joueurs..).

ceux çi sont un peu abimés soit, mais surtout ahuris et se sentants fautifs(ben ouais ils pensent toujours être responsables de ce chaos, même si les joueurs eux ont bien compris...).Sur leur petit carré de terre, se trouve aussi un personnage en toge qui s'avance vers eux d'un pas rapide....Le sage Eckmos VI....

*dessin Numéro 5: Terra Amata explosée, au premier plan Ekmos VI*

Qui est Eckmos VI? Quel est sa requête?

EckmosVI est le mage de l'équilibre des Force, maître à penser du Ping Pang, et dernier Zahourtan hermaphrodite.celui ci est de ce fait autant lié au mal qu'au bien. Son rôle est donc de préserver une balance équitable entre le Bien et le Mal.

Eckmos est au courant de l'existence de la carte majeure, il savait lui aussi que la planète allait explosée, il ne savait pas quand exactement voilà tout.Ce que veut Eckmos c'est créer une deuxième carte du nouveau monde(il en est capable).Son intérêt est juste qu'il y ait 2 cartes et pas une seule,

après il s'en fout de qui les détient, le destin étant toujours en mouvement, et les Pjs vulnérables, un jour il le sais ils la perdront....Le bien et le mal auront chacun leur carte....

EckmosVI sait qui a fabriqué la carte et où il habite, il a juste besoin de récupérer la 30 de grimoires dont s'est servi Matéo Wétto Couestelo. A noter: Ce n'est pas pour rien que Divinascopus a confié la création de la carte majeure à Matéo Wétto Couestelo, c'est le meilleur mage de création d'artefacts (le seul par exemple à avoir réussi à fabriquer un anneau de souhait ou un bâton de paralysie de Dragons).

Bref, Eckmos est capable avec ces grimoires de créer une carte du monde mais a d'abord besoin d'un groupe d'aventuriers (assez fous) pour aller récupérer une trentaine de grimoires dans la demeure d'un des plus grands magiciens de Terra Amata....

Le mage Eckmos n'aura pas trop de mal à motiver les Pjs puisqu'il leur propose une carte qui leur permettra de se déplacer dans ce nouveau monde explosé...Il tiendra bien sur sa parole, et peut même rajouter des pièces d'or...ou même un petit objet magique...

## **2. Se rendre chez l'inventeur:**

Grâce à ces bonnes relations avec Divinascopus, Eckmos à l'itinéraire actuel pour se rendre au château de Matéo Wétto Couestelo...Il le donne sur boule de cristal parlante aux Pjs. Le trajet dure 2 jours grâce aux informations de Divinascopus, pour jouer le trajet utilisez l'aide de jeu « se déplacer après l'armagedon ». Une fois arrivés sur la terre du château du grand mage, les joueurs pourront observer les lieux...Il semblerait qu'il n'y ait pas qu'Eckmos qui sache que Mattéo soit le créateur de la carte majeure, en effet, les personnages voient bien que le château est tout entier occupé par des sbires de Sri Panda Pachoune. Au bout d'un moment, ils verront sortir du château celui qui semble être le chef de la garde avec un tout petit rat ligoté entre ses mains, derrière un garde pousse une brouette remplie de gros bouquins, ils s'éloignent un peu se dirigent vers une chauve-souris géante « garée » non loin de là...C'est évidemment le moment d'agir pour vos joueurs car les 2 soldats et Mattéo (le rat) s'apprentent à s'envoler vers les quartiers de Sri Panda Pachoune...

*Dessin numéro 6: Au choix, le château assiégé  
ou la chauve souris géante prête à partir*

Après une bonne petite bagarre comme il en faut de temps en temps, les joueurs pourront libérer Mattéo, et lui prendre ses livres, il ne sera pas trop content, mais ne pourra pas les empêcher de les lui prendre, celui-ci est en effet un des plus grands magiciens du monde mais il n'a aucun sort de combat...Il sera même tenté de demander aux joueurs de le déposer dans un endroit tranquille car son château est squatté...

## **3. Un drôle d'employeur:**

Un petit problème supplémentaire pour les joueurs est qu'Eckmos, de peur que les Pjs échouent dans leur mission a recruté de la même manière tout les gens qu'il a croisés...Les Pjs risquent donc de se faire embêtés sur le chemin du retour...

*Dessin numéro 7: un groupe d'aventuriers sur des montures volantes,  
armes à la main vus de face (bref comme si ils fonçaient sur les Pjs).*

## **4. La même... avec quand même quelques lourdeurs:**

Une fois Mattéo déposé dans un territoire tranquille, et la tanière d'Eckmos retrouvée, il faudra 24 h pas plus, au mage de l'équilibre des forces EckmosVI, maître à penser du Ping Pong, et dernier Zahourtan hermaphrodite pour fabriquer la seconde carte, qu'il appellera par humilité la carte mineure...Il la donnera aux Pjs.

Celle ci ressemble à une grosse boule rouge, d'environ 4kgs, indestructible, elle s'utilise de la même manière que la carte majeure...

*Dessin Numéro 8: La tanière d'Eckmos avec des éclairs, fumées et incantations qui en sortent...*

**Eckmos** touche plus que sa bille mais n'est pas aussi bon que **Mattéo**, la carte a donc quelques petites imperfections (dont **Eckmos** lui-même ne se doute pas)... Ben ouais on va pas faire un trop gros cadeau aux Pjs....

#### **La carte mineure:**

Comme dit ci-dessus, elle s'utilise de la même manière que la carte majeure... Mise à part les quelques imperfections qui arrivent de temps en temps (faire un jet par jour pour la carte, si le dé 100 annonce un chiffre entre 1 et 20, la carte déconne pour la journée):

- 1: La carte chante une chanson pendant 30 bonnes minutes qui dit à peu près ceci: "chuis la carte chuis la carte, oui jchuis la carte!!!" .
- 2: La carte est en retard d'une journée.
- 3: La boule se met à briller très fort et pfiout, elle ne marche plus pendant 1 dé 10 heures(s).
- 4: La carte fonctionne mais émet un bruit strident et permanent pendant 1 dé 10 heures(s).
- 5: La carte semble fuir du liquide verdâtre (un fluide magique), ça ne dure pas longtemps mais au bout de 7 fuites de ce genre elle ne fonctionnera plus du tout... (une nouvelle quête pour la réparer?)
- 6: La boule change de couleur toutes les deux minutes en éclairant fortement, pas très discret...
- 7: La boule envoie une grosse décharge magique à celui qui la tient (Aléa mineure)
- 8: La boule envoie une grosse décharge magique à celui qui est à côté d'elle mais qui ne la tient pas. (Aléa majeure)
- 9: La boule perd la boule (elle se met à voler dans tous les sens, il faut faire un jet pour la rattraper sinon elle peut se barrer...)
- 10: La carte dit des grosses conneries, elle raconte n'importe quoi pendant 24 heures...

*Dessin Numéro 9: la carte mineure, une grosse boule rouge.*

PNJS

#### **Grignotte le sage:**

Grignotte est chef de son village depuis la mort de son père, il y a 15 ans, personnage âgé mais encore en pleine forme c'est un petit cobaye plein de sagesse et d'humour. Il est généreux, tout comme son peuple.

**Bagarre: Nul**

**Acuité: balaise**

**Charme: bon**

**Acrobatie: PTD**

**Talents:** Lettré (bonne), économat (PTD), Astrologie (PTD), histoire et légendes (Bon)

**Pouvoirs:** relations, chef de village.

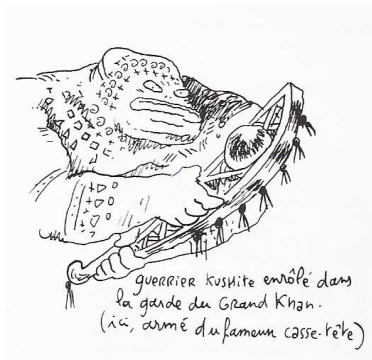
**Renommée: connu**

**Équipement:** Toge, sandalle, bâton.

**PV: 14**

**Septième régiment confondu, sous les ordres de Madrassa Markazi:**

## Birno, le guerrier Kushite:



**Bagarre: Bon**

**Acuité: PTD**

**Charme: PTD**

**Acrobatie: PTD**

**Talents:**artisanat kushite(bon),géographie(bon)

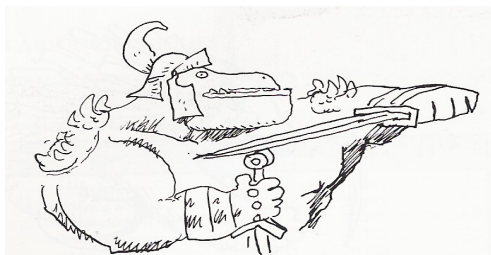
**Pouvoirs:** Dur à cuir

**Renommée:**connu

**Equipement:**Casse-tete kushite,pantalon en cuir.

**PV: 18**

## Grumuff, Judrunn et Jean-Francois, les 3 sauriens fantassins:



**Bagarre: Bon**

**Acuité: PTD**

**Charme: PTD**

**Acrobatie: Bon**

**Talents:**Forge(PTD), geographie(PTD),cuisine(PTD)

**Pouvoirs:** Costauds

**Renommée:**aucune

**Equipement:**Glaive, casque, poignet de force,Peuau de yacks et 3 P.A chacun.

**PV: 12.14 et 16**

## Séméa et Gôl, les 2 gardes sauriens ailés



**Bagarre: PTD**  
**Acuité: PTD**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: PTD**

**Talents:**géographie(bon), pistage(PTD), jouer aux cartes(PTD)

**Pouvoirs:** Vol

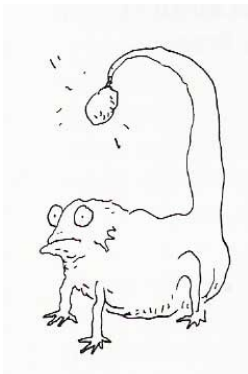
**Renommée:connu**

**Equipement:**Sabre, bottes, ceinturon avec 2 doses d'explosifs, 3 P.O, Poignard et gourdin chacun.

**PV: 13 et 12**

**Le lézard télépathe(cf:DB1 clefs en mains p89)**

Les lézards télépathe grace à leur boules



**Bagarre:Nul**  
**Acuité: Bon**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: Bon**

**Talents:**orientation(bon)

**Pouvoirs:** Détaler,Téléphate

**Renommée:aucune**

**Equipement:rien**

**PV: 12**

**Le capitaine des gardes de Madrassa Markazi (gros ver dégueulasse)**

**Bagarre: Nul**



**Acuité: Balaise**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: nul**

**Talents:** Lettré(bon),  
**Pouvoirs:** odeur pestilentiel  
**Renommée:** renommée  
**Equipement:**  
**PV: 20**

**Eckmos VI:**

Eckmos VI est, comme nous l'avons déjà dit le mage de l'équilibre des Force, le maitre à penser du Ping Pang, et dernier Zahourtan ermaphrodite, il fait partie des plus grands mages libres(c'est à dire non liés à la Gehenne) de la planete...

**Bagarre: Nul**  
**Acuité: super fortiche**  
**Charme: Bon**  
**Acrobatie: PTD**  
**Talents:**  
**Pouvoirs:** Magie  
**Renommée:** renommé  
**Equipement:**  
**PV: 11**

**Le chef de groupe de Sri Panda Pachtoune:**

Jeune monstre  
**Bagarre: PTD**  
**Acuité: Bon**  
**Charme: Bon**  
**Acrobatie: PTD**

**Talents:**  
**Pouvoirs:** vol  
**Renommée:** connu  
**Equipement:**  
**PV: 20**

**Le garde à la brouette de Sri Panda Pachtoune:**

Chien d'age mur, taille moyenne...

**Bagarre: Nul**  
**Acuité: Balaise**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: nul**

**Talents:** inconnus  
**Pouvoirs:** aucun  
**Renommée:** rumeur  
**Equipement:** armure de cuir  
**PV: 16**

**Un soldat typique de Sri Panda Pachtoune:**

**Bagarre: Nul**  
**Acuité: Balaise**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: nul**

**Talents:**pistage(PTD), jeu(PTD)  
**Pouvoirs:** aucuns  
**Renommée:**inconnu  
**Equipement:**casque, glaive, quelques pièces...  
**PV: 12**

#### **Mattéo Wétto Couestello:**

**Bagarre:** Nul  
**Acuité:** Super fortiche  
**Charme:** Bon  
**Acrobatie:** PTD

**Talents:**Artisanat(bon),culture générale(balaise), géographie(habile)....  
**Pouvoirs:** magie(super fortiche), minus  
**Renommée:**célebre  
**Equipement:**Toge, bourse(50 P.O), sandalles...  
**PV: 10**

#### **Un groupe d'aventuriers concurrents aux Pjs:**

##### **Milordus de Pontenne:**

**Bagarre: Nul**  
**Acuité: Balaise**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: nul**

**Talents:**Bricolage(bon) Osselets(PTD)  
**Pouvoirs:** invulnérable au feu  
**Renommée:** 15(rumeur)  
**Equipement:**Hypra canne,hache de jet, cuir clouté(taille moyenne),  
bouse (2 PO), potion de soin(1dé 6 de PV), bottes...  
**PV: 10**

##### **Brutus la Guinolle:**

**Bagarre: Nul**  
**Acuité: Balaise**  
**Charme: Nul**  
**Acrobatie: nul**

**Talents:**carte(bon) osselets(bon)  
**Pouvoirs:**  
**Renommée:**  
**Equipement:**hypra canne,carte de terra Amata avant explosion, 3 PO, 4 P.A, baguette de magique

useur minéral(+ 1 rang en magie minéral), fouet .

**PV: 13**

**Mélissa la tigresse:**

**Bagarre: Nul**

**Acuité: Balaise**

**Charme: Nul**

**Acrobatie: nul**

**Talents:**osselets(nul), manucure/pédicure(bon), géographie(bon)

**Pouvoirs:** Griffes

**Renommée:**25(rumeur)

**Equipement:**Pigeon géant, caissette( avec 34 PO, 14 PA et Une gemme de 500P.O), épée magique  
+ 1 contre les poilus.

**PV: 15**