

# DE LA BIBINE POUR LA REBELLION

Ce scénario se déroule à l'époque *Crépuscule* et suppose que les personnages soient engagés dans la Résistance à l'Entité Noire, commandée par Orlondow, le Roi Poussière et Herbert de Vaucanson. Idéalement ce scénario doit se dérouler entre les niveaux 107 et 109. C'est un scénario relativement simple, mais pas forcément facile à jouer pour les PJ, car la chance a une part non négligeable dans la réussite de ce scénario.

## SYNOPSIS

Orlondow demande aux PJ de se rendre au monastère des Babares pour acheter et ramener des barriques d'alcool, afin de se préparer à lutter contre l'Entité Noire. Une mission à priori peu périlleuse, mais qui se révélera compliquée à mener à cause des changements de trajectoire imprévisibles des îlots.

## LES FAITS

Au début de ce scénario, les PJ doivent se situer sur un îlot où se trouve un petit bois. L'îlot n'est pas très grand, et le bois encore moins. Il est assez stable, très éloigné des autres îlots, ce qui fait que pour l'instant les PJ ne peuvent pas le quitter. Vous devez faire en sorte que les PJ soient amenés à faire du feu, afin qu'**Orlondow** entre en communication avec eux pour leur communiquer leur mission. Le plus simple serait de considérer que l'îlot est plongé dans une nuit particulièrement froide et humide (une petite bruine tombe sur l'îlot), et qu'il n'y a pas de réel abri pour se protéger du froid. Bref, vos PJ vont se cailler les miches et ne devraient pas tarder à couper du bois pour faire un petit feu de camp ...

Dès que le feu aura pris suffisamment, **Orlondow** apparaît dans celui-ci. Voici, en substance, quel sera son discours :

« *Mes amis (remplacez au besoin le « mes amis » par les noms de vos PJ, ce sera du meilleur effet), l'heure est de plus en plus grave. Après analyse de la situation avec le grand conseil draconiste, nous avons à présent la certitude que l'Entité Noire tente de rassembler un à un tous les morceaux de Terra Amata en très haute altitude. Leurs habitants, privés d'oxygène, sont obligés de faire allégeance à l'Entité, sous peine de mourir asphyxiés. Nous devons trouver un moyen de nous procurer de l'oxygène, si nous voulons continuer à résister efficacement. C'est la raison pour laquelle je vous demande d'aller au royaume babare et de me ramener **15 fûts d'alcool babare**. Cet alcool nous permettra d'enflammer les calots que nous nous sommes procurés ; ainsi l'oxygène dégagé par les flammes au-dessus de nos têtes nous permettra de respirer. Demandez de l'aide au sage **Poultorak**, qui dirige le monastère au cœur de la savane babare. C'est lui qui vous fournira les fûts d'alcool. Faites vite, car le temps presse ! »*

Les PJ vont très certainement demander, avant que le feu ne s'éteigne, comment rejoindre le monastère babare. Orlondow leur répondra qu'il n'en a pas la moindre idée. En effet, il s'est aperçu que la **Carte Majeure** n'est plus fiable qu'à 20%, car trop d'îlots ont modifié leur trajectoire à cause de l'Entité Noire. Aussi, guider les PJ à l'aide de la Carte Majeure se révélerait trop hasardeux. Si les PJ insistent quand même, Orlondow leur dira que le Roi Poussière, Marvin Rouge et Gilberto ont emporté la Carte Majeure avec eux, et qu'ils sont partis à la recherche de magiciens, pour voir s'il existait un moyen de réparer la Carte.

Orlondow ne dispose donc plus de la Carte Majeure et ne peut donc pas guider les PJ. Il va falloir qu'ils voyagent d'îlots en îlots, au petit bonheur la chance ...

**NB : les PJ vont voyager d'îlots en îlots, ce qui sous-entend qu'ils vont parcourir énormément de lieux différents. Je vous fais certes confiance pour imaginer les différents décors dans lesquels vos joueurs vont se balader, mais pour les Gardiens à cours d'idées (ou les flemmards), j'ai préparé une liste de différents îlots, sur lesquels les PJ peuvent se retrouver aléatoirement. Cette liste est fournie à la fin de ce document, avec la manière de s'en servir.**

## **LE VOYAGE JUSQU'AU MONASTERE**

Sitôt Orlondow disparu, les PJ doivent se mettre en route. Considérez qu'à partir de ce moment-là, l'îlot sur lequel ils se trouvent se met à se déplacer (à moins qu'il ne reste immobile et que d'autres îlots viennent à sa rencontre), ce qui va permettre aux PJ de changer de décors, en espérant arriver le plus vite possible au monastère babare.

**NB : Que vous vous serviez de votre imagination ou que vous vous serviez de la table en annexe, n'oubliez pas que les îlots que les PJ traverseront ne seront pas forcément tous habités. D'ailleurs, la majorité d'entre eux seront inoccupés. En effet, avant sa désagrégation, et alors que Terra Amata était déjà figée, la planète était déjà très peu peuplée, les conditions de survie étant déjà très difficiles. Maintenant que la planète a éclaté, beaucoup ont péri dans le cataclysme et il ne reste que très peu d'habitants sur la nouvelle Terra Amata.**

Les PJ vont donc effectuer un périple hasardeux et rocambolesque, jusqu'à tomber finalement sur l'îlot où se trouve le monastère babare. Cet îlot est l'**îlot numéro 40** sur la table fournie au bas de ce document. Ils pourront y arriver par chance, ou vous pourrez le décider arbitrairement à n'importe quel moment, si vous voyez que le voyage aller commence à s'éterniser.

## **LE MONASTERE DES BABARES**

Arrivés au monastère, les PJ seront immédiatement confrontés à plusieurs moines babares. Ces derniers ne seront pas hostiles aux PJ, à moins que ceux-ci aient un comportement belliqueux ou injurieux, ou qu'ils adressent quelques gestes obscènes à l'encontre des Babares. A partir de là, si les Babares prennent les PJ en grippe, cela compromettra très fortement la mission des PJ, puisque les Babares refuseront dès lors de leur vendre leur alcool. Sinon, les Babares se montrent plutôt accueillants envers les PJ, quoique assez suspicieux. Lâchez-vous sur la description du monastère, ses salles, ses différentes cours, son architecture, etc., en vous inspirant notamment de l'album « Haut Septentrion ».

Le monastère est dirigé par un très vieux moine babare : le sage **Poultorak**. Ce dernier écoutera attentivement la requête des PJ, et ne sera absolument pas contre leur fournir plusieurs fûts d'alcool babare. Mais, évidemment, il ne le fera pas gratuitement.

Dès lors les PJ vont être confrontés à deux types de problèmes : comment acheter de l'alcool babare ? Et comment le transporter jusqu'à la Hutte aux Esprits ?

**NB : vous pouvez, si vous le désirez, faire apparaître Cormor dans le scénario. Si tel est le cas, considérez qu'il se tient aux côtés du sage Poutorak, et qu'il l'aide à diriger le monastère. Il n'aura pas une grande importance dans le scénario, mais c'est toujours amusant pour les joueurs de croiser un personnage de la BD dans l'une de leurs aventures.**

## **COMMENT ACHETER DE L'ALCOOL BABARE ?**

Le fameux alcool babare est produit à partir de la distillation de baies, qui sont récoltées sur des arbustes chétifs poussant dans la savane babare. Il faut plusieurs kilos de baies pour produire 1L d'alcool, ce qui fait que la production étant faible, les prix sont forcément élevés.

**1 litre d'alcool babare coûte 1 PO. Comme un fût contient 200L, chaque fût coûte donc 200 PO. Et comme les PJ doivent ramener 15 fûts, ils doivent dépenser 3000 PO !**

Il est très peu probable que les PJ aient une telle somme sur eux. Plusieurs possibilités s'offrent donc à eux :

- **Ils tentent de voler l'alcool aux Babares**

Option irréalisable, pour la bonne et simple raison que les PJ ne peuvent pas se friter contre 50 moines babares en même temps, tous en transe éthylique qui plus est. Si les PJ tentent malgré tout le coup, ils se ramasseront tellement de beignes qu'il leur faudra inévitablement fuir pour sauver leur peau. Inutile de dire qu'ensuite les Babares refuseront de leur vendre quoi que ce soit s'ils reviennent. Les PJ ont donc échoué dans leur mission, et l'aventure s'arrête là.

- **Ils tentent de négocier avec les Babares**

Là encore c'est peine perdue, puisque les Babares refuseront catégoriquement de baisser leur prix d'une seule pièce d'or. La raison est que tout le monde vit des temps difficiles sur Terra Amata, et que ces tonneaux d'alcool constituant désormais une arme de survie, leur valeur est inestimable. Pas question donc de les brader !

Toutefois, si l'un des PJ est un Babare, et si les PJ négocient bien (négociation *hyper dur*), les Babares accepteront de leur faire une ristourne de 5% ... ce qui fait qu'il restera quand même 2850 PO à régler !

- **Ils se débrouillent pour trouver l'argent demandé**

Où trouver une telle somme, alors que la plupart des habitants de Terra Amata vivent désormais dans la plus grande précarité ? Là encore, à vous d'imaginer comment les PJ vont s'en sortir. Sinon, dans la liste d'îlot fournie plus bas, il y a un îlot qui contient une antre de dragon abandonnée (son propriétaire doit être mort quand la planète a éclaté). Cette caverne recèle néanmoins d'un fabuleux trésor qui appartenait au dragon, et sur lequel il aimait se reposer. Cet amas de pièces d'or, de bijoux, de pierres précieuses a une valeur de 4000 PO ! Cet îlot est l'**îlot numéro 29** dans la liste. S'ils ne l'ont pas visité avant leur venue au monastère, les PJ vont donc devoir quitter temporairement les Babares pour chercher ce trésor, avant de revenir.

Une fois en possession de la somme demandée, les PJ vont être confrontés à un nouveau problème, à savoir : comment transporter les 15 fûts ?

### **COMMENT TRANSPORTER L'ALCOOL BABARE ?**

Un fût contient 200L d'alcool babare, ce qui fait qu'il pèse environ 200 kg. Les PJ vont donc devoir transporter l'équivalent de 3 tonnes d'alcool ! Comme il faut en moyenne 4 à 5 personnes pour soulever un fût plein, les PJ vont donc devoir trouver un moyen de transport adéquat pour transporter d'un coup les 15 fûts jusqu'à la Hutte aux Esprits.

Dans la liste d'îlots fournie, sur certains d'entre eux se trouvent des montures volantes ou des moyens de transports (chariots, dirigeables ...). Ce sont les **îlots numéros 11, 19, 53, 61, 83 et 97**. On peut aussi considérer qu'on peut trouver quelques moyens de transport sur les îlots numéros 14, 21, 28, 47, 50, 58, 68, 80, 82, 88 et 100 (mais c'est moins évident). Sinon, je vous laisse également le soin d'imaginer d'autres solutions.

Une fois en possession d'un quelconque moyen de transport, les PJ vont donc devoir revenir au monastère charger l'alcool, ce qui prendra un certain temps encore une fois puisque tout dépendra de leur chance quant aux déplacements des îlots de Terra Amata ...

### **LE RETOUR VERS LA HUTTE AUX ESPRITS**

Comme pour le voyage aller, ce retour sera très aléatoire, en fonction du déplacement des îlots. De plus, si les PJ subissent quelques attaques sur le retour, cela peut mettre en péril leur mission, si certains tonneaux d'alcool sont détruits (ou volés). L'îlot où se trouve la **Hutte aux Esprits** est l'**îlot numéro 90** de la table.

### **LE DENOUEMENT**

Plusieurs dénouements sont possibles :

- Les PJ parviennent à la Hutte aux Esprits avec la cargaison entière (15 fûts d'alcool babare). Là, toutes les têtes pensantes de la Résistance (Orlondow, le Roi Poussière, Herbert de Vaucanson, Marvin Rouge, Gilberto, le grand conseil draconiste ...) féliciteront les PJ. Ils ne recevront pas de prime particulière (les PJ bossent pour la libération de la planète, pas pour du pognon !), mais ils pourront garder tout ce qu'ils auront amassés au cours de leur périple. Ils gagnent en tout cas 5 à 10 points d'Expérience chacun, pour avoir mené à bien leur mission.
- Les PJ ont perdu sur le trajet du retour une partie de leur cargaison. Orlondow et consort ne seront pas contents, voire carrément fâchés s'il manque plus de la moitié de la cargaison. Les PJ ont en partie rempli leur mission, ils ne reçoivent chacun qu'entre 1 et 5 points d'Expérience (en fonction de la quantité d'alcool ramenée) ;
- Pour une raison ou pour une autre, les PJ ne ramènent pas une goutte d'alcool babare. Orlondow va sévèrement les enguirlander. Les PJ ont échoué dans leur mission et ne gagnent aucun point d'Expérience.

## TABLE DE RENCONTRE DES ILOTS

Pour faciliter le déroulement des parties DCM se déroulant en période *Crépuscule* après le niveau 103, j'ai mis au point une table de rencontre qui sert à déterminer de manière aléatoire sur quel type d'îlot les PJ vont se trouver, quand ils voyagent d'îlot en îlot. Ceci n'est qu'une aide de jeu, vous n'êtes pas obligés de vous en servir. Mais après plusieurs minutes (ou heures) à inventer des décors divers et variés, il peut arriver que l'on tombe à cours d'idées. Cette table permet justement d'éviter ce souci, puisqu'elle fournit systématiquement des îlots différents aux MJ en manque d'imagination.

Son fonctionnement est très simple. Pour savoir quel îlot vos joueurs vont emprunter, lancez un dé de pourcentage et en fonction du chiffre obtenu, reportez-vous à l'îlot correspondant. Et voilà, le tour est joué !

Une dernière remarque : je me suis inspiré au maximum des îlots aperçus dans les albums de Donjon, afin de garder une cohérence avec l'esprit de la BD. Plus de 80% des îlots de cette table sont issus des albums. La plupart sont inhabités, conformément à ce que l'on peut apercevoir dans les différents albums. Toutefois, rien ne vous empêche d'y ajouter des PNJ si vous le souhaitez. Cependant, rappelez-vous quand même que la population sur Terra Amata post-Armageddon est extrêmement rare, aussi je ne conseille pas de trop peupler ces îlots, ceci afin de respecter au maximum l'esprit de la série.

### Table de rencontre des îlots :

Lancez un dé de pourcentage. Reportez-vous ensuite à la table suivante pour savoir ce que contient l'îlot sur lequel vos PJ viennent de débarquer. Si vous faites :

1. une tempête de neige
2. une prairie remplie de primevères et de jacinthes
3. une caverne habitée par un Troll
4. des ruines de style gallo-romain
5. un groupe de Terrasseurs
6. quelques acres de terre kochaque
7. l'entrée du cimetière des dragons
8. un ancien poste de garde de la Géhenne
9. une famille de Dynamiteurs
10. l'atoll d'Ormelle et Pirzuine
11. un dirigeable, harnaché au sol
12. une chaumière rustique
13. un château fort
14. un pont en reconstruction au-dessus d'une rivière, avec quelques ouvriers au travail
15. le temple avec le calamar dessiné (cf. DM3)
16. un orage effroyable
17. une forge en activité
18. des Lézards Télépathes
19. une escouade d'une douzaine d'Olfs en train de laisser se reposer leurs montures volantes monstrueuses
20. la taverne de Zootamauxime

21. un fortin de garnison orque
22. une mine de cuivre désaffectée
23. un dragon sauvage gigantesque
24. un vieux puits au milieu d'un jardin
25. des baobabs de l'archipel des Girafes
26. des marais poisseux et nauséabonds
27. la maison des parents de Görk et Krag
28. une ferme avec un troupeau de vaches
29. l'ancre inoccupée d'un dragon, avec en son sein un fabuleux trésor
30. Mami, Nicole, les Chattes kochaques et les moines Lézards, chacun d'un côté d'une rivière peu profonde
31. un terrain montagneux occupé par 6 Brous
32. un volcan en éruption
33. des enfants qui pleurent car ils sont perdus et sans leurs parents
34. des habitations troglodytes
35. des pyramides
36. des dolmens en cercle régulier, façon Stonehenge
37. un très gros monstre vorace
38. une caverne au bord d'un lac entouré de sapins
39. un morceau de fortification
40. le monastère des Babares
41. un groupe de brigands
42. le Takmool, Farfalle et une vingtaine d'Ours (si le scénario se déroule après le niveau 106, sinon cet îlot est désert).
43. une oasis en plein désert
44. un groupe de 5 Gardes Rouges
45. le monastère des moines Lézards (abandonné)
46. un bout d'océan avec un navire de guerre de l'armée du Grand Khân
47. une troupe de théâtre ambulante
48. une jungle luxuriante
49. des ronces et des arbres morts
50. le Grand Poupoulou
51. deux étranges statues de sel
52. un champ d'Herbes Carnivores
53. un champ où des Hypra-Poules et des Hypra-Pigeons sont en train de faire la sieste
54. un bout de désert avec plein de cactus
55. une roche magnétique
56. une forteresse sur un promontoire rocheux
57. une route de montagne occupée par des Nains
58. une ville déserte, à moitié détruite
59. un morceau de savane babare
60. Divinascopus
61. des Chauves-souris géantes, suspendues aux contreforts d'une falaise
62. un îlot translucide rose
63. une forêt de moyenne montagne
64. une horde de Guerriers des Cent Tribus
65. une grosse bulle d'eau (avec des monstres marins)
66. des membres de la secte des Porteurs du Monde
67. un temple occupé par des monstres
68. le village des forgerons kochaques

69. un temple (de type grec) occupé par des magiciens
70. l'îlot en rotation du Takmool
71. un profond canyon
72. la grotte du Roi-Poussière
73. un morceau de désert de sable
74. de grandes chutes d'eau
75. des menhirs disposés en cercle
76. des ossements de grands dragons, issus de la bataille avortée entre le Roi-Poussière et le Grand Khân
77. des déserteurs de l'armée du Grand Khân
78. un îlot désertique de roches volcaniques
79. des sables mouvants
80. Vaucanson
81. un igloo sur la banquise
82. un camp de Nains
83. un relais de chariots au bord d'une route
84. des Chiens et des Oiseaux en train de s'entre-tuer
85. un îlot avec plusieurs petits monstres gluants
86. un gros dolmen au centre d'une forêt
87. des shamans complètement défoncés, assis autour d'un feu de camp
88. le village de Zootamauxime (sans l'auberge)
89. une meute de Charognards
90. la Hutte aux Esprits
91. une vieille tour lugubre, hantée par des Morts-Vivants
92. le Roi-Poussière, Pipistrelle et Marvin Rouge en vadrouille
93. un étang
94. un bout de l'Immense Forêt
95. une cité dans les arbres, habitée par des Elfes magiciens
96. un terrain rocailleux, désert, où se trouvent de nombreux cairns.
97. des Rhinoplorodontes
98. un îlot dans un brouillard opaque
99. un énorme rocher, parfaitement cubique
100. la Forteresse Noire

## Quelques PNJ

**ORLONDOW**, chef suprême du grand conseil draconiste et leader de la rébellion contre l'Entité Noire

**Acrobaties** : *bon*

**Bagarres** : *bon*

**Charme** : *pas très doué*

**Acuité** : *bon*

**Dégâts sans arme** : 1 *dé*

**Points de vie** : 14

**Talents :** *Géographie (bon), Herboristerie (habile), Secourisme (pas très doué), Magie (habile), Spécialiste (religion draconiste, super fortiche), Histoires et légendes anciennes (bon), Lettré (bon)*

**Pouvoirs :** *Héros, Magie, Survie, Relations (conseil draconiste)*

**Équipement :** *simple pagne tout usé, bâton-perchoir aux oiseaux*

### **POULTORAK, vieux moine Babare et sage dirigeant le monastère des Babares**

**Acrobaties :** *nul*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** *1 dé*

**Points de vie :** *22*

**Talents :** *Artisanat (distillation, balaise), Herboristerie (bon), Secourisme (bon), Lettré (bon), Economat (bon), Spécialiste (religion babare, habile)*

**Pouvoirs :** *Héros, Survie, Transe éthylique*

**Équipement :** *calot babare, tunique en peau de bêtes, ceinture contenant plusieurs fioles d'alcool babare, marteau de guerre*

### **CORMOR, Automate immortel et aide de camp du sage Poultorak**

**Acrobaties :** *habile*

**Bagarres :** *balaise*

**Charme :** *habile*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** *1 dé*

**Points de vie :** *100*

**Talents :** *Construction (machines volantes, pas très doué), Droit (bon), Economat (pas très doué), Lettré (habile), Géographie (bon), Spécialiste (mécanique du vol, bon), Spécialiste (explosifs, habile), Equitation (pas très doué), Equitation en vol (bon), Histoires et légendes anciennes (balaise), Secourisme (pas très doué)*

**Pouvoirs :** *Héros, Incroyablement coriace, Inventeur de génie, Prestance, Réflexes fulgurants, Vie éternelle*

**Équipement :** *tunique moyenâgeuse, Flamme de Vie*

**Pour la description des moines Babares, cf.DCM p.38**