



Polymorpheurs (les) de Cassis-Pouillis

Personne ne sait à quoi ressemblent les Polymorpheurs. Eux-mêmes l'ignorent. Quand elle naît, cette créature prend la forme de sa mère jusqu'à la découverte de ses pouvoirs. Ainsi, si la maman du petit polymorpheur a l'apparence d'un lapin, le bébé aura la forme d'un lapin. Cette forme de naissance est celle qu'il prendra le plus souvent.

Certains disent que les polymorpheurs, à leur mort, reprennent leur aspect naturel. En fait, c'est faux. Ils reprennent celle de leur naissance.

C'est à Cassis-Pouillis qu'on trouve la plus grande concentration de polymorpheurs. C'est un vrai casse-tête pour les étrangers qui cherchent des individus précis ou des compatriotes.

Si on crée un personnage polymorpheur, le joueur prendra les caractéristiques d'une race de son choix du livre de règles. Il peut également prendre l'apparence d'une personne qu'il a aperçue.

Les polymorpheurs, de par leur pouvoir, ont des métiers plutôt orientés vers l'espionnage, l'infiltration et le vol.

Pouvoirs : pouvoirs de la race choisie à la naissance et celui de polymorphe.

Idée de scénario pour donjon Zénith

Un trouble étrange étreint le maître du Donjon, il a l'impression de voir plusieurs fois les mêmes employés en des endroits différents. Il se sent malade et parle à Alcibiade de son trouble. Pour le gnomoniste, il ne fait aucun doute que le maître souffre du « syndrome de prémonition spatiale » de Balthus Vox qui voyait les gens avant leur arrivée sur un lieu. Pour le Raconteur d'Histoire, Balthus est plus connu pour sa faculté de visionner le départ de ses hôtes avant même leur arrivée et surtout avant même, qu'ils ne partent.

Intrigué, le maître envoie les Pjs enquêter sur les déplacements des employés au sein du donjon. Force sera de constater pour les pjs que personne n'est allé dans les endroits cités et encore moins dans la douche et la chambre du patron. Les Pjs pourront eux aussi avoir été vu dans des endroits gênants et être inquiétés. En effet, dans les casiers des vestiaires, des objets ont été dérobés. Cela va de mal en pire quand les pjs sont licenciés pour faute grave et vol de matériel, armes et effets des anciens visiteurs.

Les personnages se retrouvent à la taverne de Zootamauxine pour pleurer sur leur sort. Un lapin grand et maigre passe de table en table et dépose un papier sur le coin de la table. Sur le tract, on peut lire : « nouveau dans votre ville : « **Le Ferrailleur** », Grand choix de matériel, Stock Arme-et-gobelin, fripes en tout genre pour partir en aventure !

Un nouveau magasin vient d'ouvrir dans la zone d'activité populaire (la ZAP) de la ville. Ce magasin est tenu par une famille lapin qui, si on tend l'oreille sur les discussions des habitants, ressemble curieusement à la famille des coussins Fahnedûr du village voisin.

Les Pjs devront être incités à s'intéresser de plus près à cet étrange magasin. Ils pourront voir des aventuriers faire le plein de matos. Certains pourront même s'esclaffer « hep ! OLAF ! regarde la même hache que celle de mon frère dont on n'a plus de nouvelle depuis des lunes ! »

Les Pjs découvriront, peut-être, que les larcins sont le fait d'individus qui ont cette étrange faculté de pouvoir prendre l'apparence des locataires du donjon. Ils s'introduisent à l'insu de tous dans le cœur de la forteresse afin d'y voler ce que les aventuriers laissent derrière eux. Herbert les a même aidés croyant que c'était l'équipe de nettoyage.

S'ils sont démasqués, les Polymorpheurs prendront la fuite en volant des montures et continueront à semer le trouble sur le chemin, en prenant l'apparence des Pjs. Si bien qu'une milice pourra les arrêter pour le vol de chevaux.

Herbert aura certainement le mot de la fin : « Au moins ils auront nettoyé les couloirs du donjon sans que ça nous coûte un rond »... Le maître lui lance un regard noir et l'envoie avec les joueurs remettre de l'ordre dans les couloirs, c'est-à-dire poser ça et là de faux objets abandonnés.

Sirènes et Tritons

Les sirènes et les tritons vivent dans un milieu aquatique ou à forte concentration d'humidité. Ces êtres sont proches des elfes de par leur nature presque magique. Ils sont assez rares et ne dévoilent leur vraie nature qu'à très peu de gens. Leur voix est ensorceleuse pour les sirènes et terrible pour les tritons.

Ils ont ce pouvoir de prendre la forme d'une personne bipède. Quand ils sont en contact avec de l'eau, ils reprennent leur aspect original.

La terre ferme n'est pas leur habitat naturel. Tout personnage de cette race perdra 1pt de vie par tranche de 24 heures. Les sirènes sont également d'essence magique et peuvent ajouter le pouvoir « Magie » à la place d'un de leur pouvoir d'espèce ou le développer plus tard.

Pouvoirs : héros, marcher sur la terre ferme, nager, voix charmeuse, magie

Idée de scénario pour donjon Potron-minet

Des sirènes qui possèdent une gargote, « la queue de poisson », sur une petite rivière non loin d'Antipolis, voient le niveau de l'eau baisser de semaine en semaine. Les promeneurs en barque du « Jour du Seigneur » sont de moins en moins nombreux et les clients désertent les lieux. Elles s'époumonent à chanter pour alpaguer le chaland. Mais rien. Bientôt il faudra recourir aux anciennes méthodes pour attirer les marins et pouvoir manger à sa faim. Et pire peut-être, retourner vivre sur les rivages du littoral pour subsister.

Passent par-là les personnages qui entendent une douce mélodie. Ils se font attraper par les sirènes qui décident de les passer à table. Tout en les cuisinant, les sirènes pleurent et se désolent d'en être venues là. Manger leurs propres clients comme leurs aïeux. C'est t'y pas triste ! Les personnages pourront faire une transaction : leur vie sauve en échange d'une enquête sur cette brusque baisse des eaux.

Les pjs découvriront que cette baisse est le fait des travaux du métro d'Antipolis initiés par le comte Florotte. Ils devront persuader le comte d'ouvrir les barrages ou peut-être seront-ils aux prises des sbires de Jean-Michel. Se verront-ils dans l'obligation de tout faire sauter pour que la rivière des sirènes retrouve son lit ?

Batraciens Ninjas

Les batraciens ninjas sont issus des Dojos noirs et blancs des marigots du sud. Dans ces dojos, on y apprend l'art du combat et les arts martiaux.

Les disciples des dojos blancs sont de nobles combattants pour le droit et la liberté. Ils protègent la veuve et l'orphelin, mais aussi les intérêts sacrés de leur mentor. A l'âge adulte, un ninja blanc peut apprendre à concentrer la force mystique du grand marigot pour développer d'autres pouvoirs.

Quand un ninja blanc a fini sa formation, il se met au service d'un noble prince ou se jette dans une cause perdue. Mais bons nombres finissent comptable ou clerc de notaire.

Les élèves des dojos noirs servent les ténèbres. La devise de ces dojos est bien souvent quelque chose comme : « les ténèbres m'enrichissent » ou encore « les intérêts du plus offrant sont mon honneur » . On enseigne l'art de résister à la pitié et à évaluer une affaire rentable du premier coup d'œil. Les disciples les plus doués accèdent à la voie obscure de l'art des ninjas noirs. Cette voie permet à l'élève de transformer sa haine et son amour du vice en une force qui lui permet de doubler ses performances.

Idée de scénario pour donjon potron-minet

Deux maîtres de dojo marigoteux viennent de s'installer à Antipolis. Il s'agit du maître Blanc Albertus SansaiTong et du sombre Artus SansaiMong .

Le maître blanc a ouvert ses portes en fin de soirée dans la salle de gymnastique de l'université où des étudiants viennent transpirer avant d'aller vider des chopes de bière dans les tavernes du quartier Badin.

Le ténébreux Artus, lui est venu en secret avec ses meilleurs disciples afin d'entraîner la pègre d'Antipolis à ses méthodes. Mais les voyous de la ville n'ont que faire d'une discipline de fer quand il suffit d'attendre l'imprudent au détour d'une ruelle. Vexé, le sombre SansaiMong décide de construire son dojo dans le plus grand secret et de contrôler la ville. Voyant le danger, Jean-Michel et le comte Florotte décident de courtiser Artus et de se le mettre dans la poche. Grâce aux ninjas noirs, la ville sera entièrement sous contrôle.

Mais c'est compter sans Albertus, le maître blanc qui décide de former des ninjas blancs afin de combattre les ténèbres.

Les personnages sont des étudiants qui participent aux activités d'arts martiaux quelques soirées par semaines. Un soir, une nuée de ninjas noirs envahissent le dojo et mettent la raclée aux pjs et aux étudiants qui se trouvent là. Le maître blanc fait une époustouflante démonstration de son art. Les ninjas fuient, non sans avoir proféré des menaces de mort à l'encontre d'Albertus et des étudiants qui continueront à suivre son enseignement. Beaucoup ne reviennent pas les soirées suivantes. Seuls les joueurs sont là. Emu, le SansaiTong décide de faire une formation accélérée des Pjs et les incite à vaincre les ténèbres source de vice. Mais tout bascule quand on découvre Ray Sportlings, le directeur de l'institut « gymnastique et éveil », égorgé (par Alexandra). Sur les lieux du crime on a découvert la ceinture de kimono du SansaiTong et tout porte à croire qu'il est l'assassin. On trouve même des témoins qui affirment avoir vu notre maître faire des menaces de mort à Ray. Les personnages décideront sûrement d'éclaircir cette affaire.