

Voilà le bestiaire numéro IV avec une atmosphère assez mythologique. Le choix des brebis et ovins vient d'un désir de faire une sorte d'hommage à F'murr qui, malheureusement ne fera pas de planche de bande dessinée pour DONJON.

La gorgone ou Méduse.

L'aspect physique des méduses est aussi varié que différent. On rencontre des méduses à la silhouette de chatte, de chien, de reptile, voire de canard.

La méduse est une ancienne race de Terra Amata. Déjà à l'époque mythologique on pouvait croiser son regard. C'est une race apparentée aux fées et aux elfes, c'est pour cela qu'elle possède le Pouvoir Magie à sa création. Toutes les méduses n'ont pas le regard qui foudroie. Certaines ont le regard qui rend bête, fou, poilu, amoureux, etc.....

Ce qui permet de reconnaître une méduse (si on en a le temps), c'est son système pileux particulier. En effet, les méduses portent toutes une tignasse de serpents qui se tortillent dans un rythme lent et ondulant. Certains ont avancé que la méduse devait en avoir des serpents à tous les endroits cachés que la nature a faits poilus. Mais personne n'a jamais poussé l'exploration corporelle d'une méduse aussi loin. D'aucuns prétendent que la bibliothèque olfrique donne force de renseignement à ce sujet. Mais seuls les olfs peuvent ont la carte de lecteur de cet endroit.

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué

Charme : nul **Acuité** : pas très doué

Pouvoirs : -œil Maudit. Les effets les plus en vogue sont la statufication en granit de Kernouillade. Mais d'autres sont possibles.

-Magie.

Idée de scénario pour « Donjon Mythos » niveau -405 ou Donjon Zénith

Les personnages sont envoyés à la ville de Cavenis afin de charger un important chargement de poteries en tout genre. Leur employeur a passé commande de pots richement décorés qu'il espère revendre à bon prix. Mais les pjs découvrent le potier dans un drôle d'état.

Phytos le potier est figé dans son atelier. Il est devant son tour, le pinceau à la main. Les personnages vont devoir chercher les raisons de cet état et ramener Phytos à son état normal. Cet Georgia la méduse qui a fait cela, elle n'a pas apprécié le portrait que le potier a fait d'elle sur une série de cruches et cratères. Elle garde la collection chez elle. Les pjs vont devoir mener l'enquête.

Idée de scénario pour « Potron-Minet »

Les pjs attendent des amis qui n'arrivent pas. Ils partent à leur recherche. Ils arrivent dans un village où la population est figée. Ils reconnaissent leurs amis dans ces statues. Les traces mènent à une forêt profonde où maints dangers les attendent. Au fond de cette forêt une grotte profonde où vit une gorgone. C'est Agnès la méduse qui sème la terreur dans la région pour le compte des Florotte. L'oncle de Hyacinthe veut la région afin de l'inonder et de créer un réservoir d'eau qui alimentera son métro souterrain d'Antipolis.

Le cyclope

D'aucuns prétendent qu'ils sont fils de dieux. Quand on les voit, on en doute tant ils sont bêtes ! Mais l'intelligence n'est pas un don divin, cela se saurait.

La caractéristique principale du cyclope c'est qu'ils sont amoureux de leur doudou et qu'ils possèdent un œil unique.

C'est pour l'amour des petits animaux qu'ils sont pasteurs, bergers, vachers, apiculteurs. Mais certains sont agriculteurs et plantent de vastes étendues de vergers garnis de pommes, de poire et de pêches juteuses. Certains de des fruits ont des vertus magiques.

Ils traînent souvent avec eux une peluche qu'ils ne quittent jamais. Parfois, il s'agit du malheureux aventurier sur lequel le cyclope a jeté son dévolu.

Ils vivent dans des endroits calme et loin du monde. On les trouve dans les montagnes, sur des îles ou dans des vallées secrètes et ignorées de tous.

Comme chez le géant son œil est très convoité par les magiciens. D'autant plus que certains pensent qu'il permet de voir dans l'avenir ou de lire les secrets des dieux.

Il existe des cyclopes de petite taille, mais il s'agit bien plus de nains dégénérés qui n'ont aucune parenté avec le vrai cyclope.

Acrobatie : nul **Bagarre** : pas très doué

Charme : nul **Acuité** : bon pts de vie : 30 + 2d dégâts : 3d

Pouvoirs : incroyablement costaud : effet plus 1d aux dégâts. Vision nocturne. Voir au loin. Main verte.

Idee de scénario pour Crépuscule niveau 103

Terra Amata vient d'éclater. L'îlot sur lequel se trouvent les pjs est soudain bombardé de moutons bien gras. Les pjs qui n'ont pas mangé depuis longtemps se gavent tant qu'ils peuvent. Ces animaux proviennent d'un îlot qui se trouve loin au-dessus d'eux. Un jour, une ancre tombe sur le sol, elle est accrochée à une solide corde en laine. De cette corde descend une énorme forme. C'est Juliéna le cyclope qui vient chercher ses petites bêtes et en plus il a vu plein de petits doudous (les pjs). Le cyclope n'est pas content, il les ramène avec lui sur son îlot. Pour la peine et pour rembourser ses moutons, ils devront franchir le portail des dieux et lui ramener Nicolas le bélier géant afin qu'il engrosse ses brebis. Mais le portail se trouve sur un îlot loin en bas. Juliéna les lance.....bonne chance !

Brebis et ovins

La brebis comme chacun le sait est la femelle du mouton. La communauté des moutons vit d'une manière particulière. En effet, il est de coutume que les brebis se retirent dans la montagne afin de travailler durement aux champs et fabriquer fromages et denrées pour l'hiver. Pendant ce temps les mâles, eux vont chercher du travail dans les villes. C'est pourquoi on rencontre plus de moutons en ville et plus de femelle dans les campagnes. Vivre sans la protection des mâles expose la brebis aux convoitises de bandits mal intentionnés. C'est pourquoi certaines ont développé l'art du combat et surtout du déguisement. Combien de fin renard ont confondu des brebis avec des poules, voire des canards ou pire à des lapins. Cela tient au don particulier du déguisement propre à la femelle de monsieur mouton.

Quant aux mâles, eux, ils sont de nature confiante. Ils font ce qu'on leur dit de faire. C'est un peu pour cela que certains hommes ne sont jamais revenus chez eux, certains se sont devenus esclaves d'aventuriers peu honnêtes. Il existe des cousins aux moutons comme les chèvres, les mouflons et les chamois. Ces races sont des races fières qui portent les cornes avec prestance. Les chèvres et les boucs sont portés sur les études en magie et surtout en sorcellerie.

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : nul

Charme : bon **Acuité** : pas très doué

Pouvoirs : -Altération de l'apparence (brebis uniquement) : effet : création d'une sorte d'illusion.

L'interlocuteur croit être en présence d'une poule, d'un lapin, voir d'un canard.

-Charge (pour les béliers, boucs, bouquetin, mouflons et chèvres et chamois). 1d6 de dommages en plus et projection à 2d10 m plus loin.

- Défonce tout : 1d10 de dégâts à tous les matériaux résistant comme le bois d'une porte, un mur de brique ou de pierre.

Idee de scénario pour Donjon Zénith

Dans les montagnes du nord, un dragon enlève les brebis. Quand les mâles reviennent au village après leur saison de travail à la ville, ils découvrent un village désert et dévasté. Le Dragon ne leur rendra les jolies nymphes que si les villageois leur donnent le grand livre de Charles le Fromager qui traite des recettes de Tomes explosives et surtout du fameux Munstendos magique qui transporte les êtres là où ils veulent. Les béliers ont essayé de lui faire comprendre que leurs épouses n'étaient des nymphes et encore moins des fées et que le livre de Charles n'a jamais donné que du mauvais fromage impropre à la consommation. De plus, il a été vendu depuis longtemps à un marchand ambulant qui passait dans la région.

-« alors retrouvez-le ! » Brailla le Dragon Mordâmes « sinon je vous fais la fête ! »

Un jeune bélier est désigné pour se mettre en quête, en chemin il rencontre les pjs qu'il engage pour l'aider. Les joueurs devront se rendre à Cochon-ville c'est là que se trouve le livre. Mais, un magicien va les duper en leur donnant un faux livre. Le Dragon n'est pas content, mais alors pas content...

[Http://www.calixo.net/donjonsquad](http://www.calixo.net/donjonsquad)

