

Bestiaire

Les ogres

Ces créatures vivent dans les forêts, dans les villes ou à la campagne.

Les ogres semblent ne pas se différencier des autres habitants de Terra Amata si ce n'est par leurs goûts en matière de cuisine.

Il ne faut pas confondre les ogres avec certaines créatures perverses qui mangent uniquement leur prochain par vice. Pour l'ogre c'est vital, toute sa force il la puise dans la chair fraîche uniquement, (pas de conserves ni de surgelés). Bien souvent, ils vivent en couple, contrairement aux trolls qui vivent en clan. Leur taille les classe dans l'ordre des géants quoiqu'ils soient moins grands.

POINTS DE VIE : 20 +1d6 DEGATS SANS ARME : 2d6+4

ACROBATIE : nul BAGARRE : pas très doué CHARME : nul ACUIE : bon

Pouvoirs : nez fin(acuité plus un rang) ; Dur à cuire ; Costaud ; poigne de troll ; se fondre dans la foule ; paraître sympa, avaler (uniquement de petites créatures de la taille d'un lutin).

Idée de scénario pour Donjon potron-minet :

Le meilleur pâté en croûte à Antipolis, c'est à la "Mauricette chaude" qu'on le trouve. Cette sympathique boutique est tenue par un adorable couple, Maurice et Paulette. Tout serait pour le mieux si le guet ne soupçonnait pas Jean-Michel de vendre de la viande avariée à ces charcutiers.

Les Pjs qui enquêtent vont alors découvrir avec horreur qu'il existe un lien entre la disparition de touristes dans la ville et les pâtés en croûte de la "Mauricette Chaude".

Les centaures

Créatures mythologiques et mythiques qu'on ne croise pas souvent. Certains centaures sur Terra Amata sont le fait de magiciens ou bricoleurs du vivant qui se sont essayé dans la création d'être hybride.

Ils vivent en horde et font des razzias dans les villages isolés. Ils ont un faible pour le sexe, la picole et la musique violente.

ACROBATIE : bon BAGARRE : bon CHARME : nul ACUIE : pas très doué

POINTS DE VIE : 15+ 1d6 DEGATS SANS ARME : 1d6

Pouvoirs : vitesse (rapide), cri sauvage (donne l'initiative), héros, détalé, ruade (2d6), charge (met l'adversaire à terre)

Idée de scénario pour donjon Mythos :

Le prince de la cité d'Aqualis inaugure le grand bassin des courses d'hypra hippocampes. Lors de la cérémonie, un groupe de centaures déferle sur la foule, rafle Miss Bain et ses dauphines. La garde "prétorienne" du prince est chargée de les ramener seines et sauves pour le banquet de clôture des jeux.

Les centaures sont commandités par la déesse Hérata qui veut mettre un terme à ces jeux qui éloignent les jeunes gens de l'étude et des bonnes mœurs. De plus, elle veut faire la morale à ces jeunes filles qui se donnent en spectacle dans les concours de beauté. Mais les centaures décident de garder les belles pour leurs amusements préférés...

Les satyre ou silènes

Satyres et silènes

Ces êtres mi-chèvre sont les courtisans de la cour de Schloukis, dieu de la fête et de la nature. Ils mènent la danse dans les bacchanales du dieu. Ils sont discrets et vifs. Pas très grands et pourtant très actifs sur le plan sexuel, ils n'hésitent pas à séduire des femmes. Un silène célèbre: Don Rouan de Pichouni. A l'époque du Donjon, ce sont des créatures qui animent les bals et les fêtes champêtres. Ils ne sont pas aimés des gros machos car ils courtisent leurs femmes dans les petits bois.

ACROBATIE :bon BAGARRE : nul CHARME : bon ACUIE : pas très doué

POINTS DE VIE : 10+1d6 DEGATS SANS ARME : 1d6

Pouvoirs : musique envoûtante(on reste coi tant que la musique joue) ; swing (musique qui vous force à bouger jusqu'à épuisement), détalé, invoquer le dieu de la nature, connaître une sorcière, discrétion

Idée de scénario pour Donjon Zénith :

le maître du Donjon cherche un orchestre pour animer son mariage. Les Pjs sont envoyés à Zaumatauskin pour recruter le groupe de silènes qui anime la corso fleuri de la fête des oreilles. Cependant, le groupe des “ Sabots Noirs ” sont sous le coup d'un sortilège. Un mage vient de leur lancer un sort de silence, bouches et instruments sont muets. Le magicien, lui, est parti et lui seul peut défaire cette magie. Charge aux Pjs de régler ce problème avant le mariage du maître du Donjon.

Les Babouths de siberasie

Les Babouths sont la version à poils longs des Babars. Ils sont recouverts d'une épaisse toison qui les protège du froid des pays du nord de Siberasie. Ce peuple n'a pas évolué depuis la préhistoire. A l'époque de potron-minet c'est un peuple qui fait le commerce de tapis fabriqués avec le poil des femelles. Les mâles eux, servent comme mercenaires. On trouve des Babouths également dans les principautés “ bananières ” des mers du sud où on les appelle les “ tontons Babouth ”. A l'époque donjon, ils écument les mers à bord de leurs Snarkhars. Ils portent juste un kilt et un béret de cuir. Ils arborent également fièrement leurs défenses qui frisent telles des bacchantes. Leurs amusements préférés sont le lancer d'arbres et la course sur des rames de Snarkars. Ils aiment la bière et les femmes..

ACROBATIE : nul BAGARRE : bon CHARME : nul ACUIE : pas très doué

POINTS DE VIE : 20+1d6 DEGATS SANS ARME : 1d6

Pouvoirs : Berserker (plus un dé aux dommages et un rang en bagarre) ; survie ; dur à cuir

Talents : navigation, tissage, commerce, sport et boire comme un trou dans la banquise.

Idée de scénario pour Donjon Cro-gnon

Des Babouths ont profité de la fonte des glaces pour arriver dans les forêts giboyeuses des alentours de Mortorborkh. Ils massacrent tout pour ramener chez eux de la viande séchée. Une disette se profile à l'horizon. Des fiers guerriers des âges farouches sont désignés par le chaman pour bouter les babouths. Le seul moyen de les faire partir sera de leur proposer de les initier à la fabrication de la bière et à l'artisanat. S'ils restent là, le feu et la charge de gros monstres pourront les décider.

Les moines Boudhinistes de Cochon-Chine

Les moines Boudhinistes sont apparus au début de l'ère de Donjon Potron-Minet. Ces religieux honorent le sage Rognonpoché Boudhin roi de la Cochon-Chine qui rendit son sceptre pour vivre dans les Montagnes Blanches. On dit qu'il aurait été initié à la sagesse des anciens dragons. La philosophie de Rognonpoché repose sur l'abnégation, le refus de toute possession et la contemplation. Les moines ont atteint un tel degré de maîtrise de soi qu'ils sont capables de résister au froid, à la douleur, à la chaleur et de léviter. Ils ont également développé un art martial qu'ils appellent la danse du dragon Fu. Les moines sont aussi un peu thaumaturges : à travers leurs paroles et leurs actes parle le grand Boudhin.

ACROBATIE : nul BAGARRE nul CHARME : pas très doué ACUIE : bon

POINTS DE VIE : 10+1d6 DEGATS SANS ARME : 1d6

Pouvoirs : grand sagesse (plus un rang en charme) ; lévitation ; résistance aux éléments ; thaumaturgie ; art martial (plus un rang en bagarre et acrobatie ; dégâts +4) ; héros

Idée de scénario pour Donjon Potron-Minet

Une secte vient de s'implanter à Antipolis qui prône le respect de chacun et le rejet de tous les biens matériels. Les commerçants voient d'un mauvais œil cette nouvelle doctrine. Ils demandent à Jean-Michel de réduire cette affaire au silence. Le grand prêtre est alors enlevé pendant une conférence à l'université. Les moines rendent le doyen responsable et menacent de le téléporter dans les montagnes blanches pour lui faire les pieds. Pris de panique, l'universitaire demande à un groupe d'étudiants de l'aider à retrouver le moine.

Idée de scénario pour Donjon Zénith

Des moines arrivent au donjon et demandent au gardien de leur remettre la réincarnation du grand Boudhin qui demeure dans les murs de la forteresse. Il s'agit de zongo. Les pjs accompagnent le groupe dans leur voyage, mais au fur et à mesure zongo massacre les moines. Il n'en restera plus un en arrivant au terme du voyage. Il faudra alors rentrer.

Idee de scénario pour Crépuscule

Le grand Khan a convoqué les moines pour un entretien philosophique sur l'origine du monde. En fait, il désire les initier une bonne fois pour toute au jeu de la " Pichenette " et accroître encore plus son pouvoir. Les Pjs ont eu vent de l'affaire. Pourront-ils dissuader les moines de se rendre à ce rendez-vous ?

La Compagnie des Monstres

La compagnie des monstres est un groupe d'individus monstrueux qui montent des spectacles à faire peur. Cette troupe de saltimbanques qui sillonne Terra Amata peut être une alternative au Donjon et son gardien. Comme le Donjon, la " Compagnie " est dirigée par un individu qui s'appelle ici le " Veneur ", mais son vrai nom c'est Jean-Baptiste Potin. La compagnie sert aussi de refuge aux monstres errants qui cherchent un réconfort dans ce monde de brutes.

A l'époque de Donjon Potron Minet, la Compagnie est hébergée par le théâtre universitaire d'Antipolis. Dans Donjon zénith, La Compagnie voyage en caravane faite de wagons bâchés. Dans crépuscule, la compagnie se cache, elle est accusée de fomenter des complots contre le grand Khan qui a interdit toute sorte d'amusements comme le théâtre et la danse.

Jean-Jacques dit le Cyclope

Monstre vert qui possède un seul œil. Se vante de connaître par cœur les textes des grands classiques. Son rôle favori Raoul Blase de Victor Rousseau. Ne sort jamais boire un coup sans son copain Minours. Il aime parler de lui et du talent de son copain. Il parle tellement et se vante tant que des bagarres éclatent souvent à cause de sa gouaille, de sa prétention et de ses vers pamphlétaire.

Paul-Iseult dit Minours

Grand géant velu aux allures de dragon cornu. Il promène ses 2m50 avec nonchalance. Bonne pâte, ne se lance dans les bagarres que lorsqu'on embête son copain Cyclope qui se charge de les provoquer. Il aime les rôles dans lesquels on sauve une princesse. Son rôle de prédilection : Sieur Arnaud de Bargekrack.

Raymond dit tripléte

Peau écarlate à points noirs, Raymond possède trois yeux et une appendice caudale hérissée de piquants qui se déploient quand il se fâche. C'est l'intendant de la troupe, le costumier et l'accessoiriste. Il rêve de jouer une fois sur scène.

Valentino dit le Caméléon mais aussi le Visqueux (loin de ses oreilles)

Monstre à six pâtes montées sur un corps serpentin. Sa tête est large et plate. Il est souvent jaloux des rôles donnés à ses comparses. Il pense un jour monter son propre théâtre et quitter cette troupe d'amateur. Il s'amuse à cacher les accessoires pour nuire aux prestations de ses coéquipiers. Bref, toujours prêt à rendre service si cela peut lui être profitable.

Lucille dit la Diva

Sorte de grosse limace corpulente à tête de batracien joufflu. De sa large bouche pulpeuse s'échappent les plus belles notes de musique de Terra Amata. Les nobles se précipitent pour l'écouter. Console souvent Jean-Baptiste de ses peines et de ses doutes.

Natacha dit Princesse

Grande brune au corps superbe. Joue les rôles d'héroïne, d'amante et de princesse. Elle n'aime que le bel esprit. Un rien lui donne des vapeurs. On la dit maîtresse d'un prince d'une riche contrée. Jean-Baptiste se meurt d'Amour pour elle. Tous les rôles sont écrits pour elle. Elle n'a d'yeux que pour le succès. Elle cache cependant, sous ses atours et ses rubans de soie, une peau d'écaillés brillantes comme du vif argent dont elle a honte.

Jean-Baptiste Potin dit le Maître ou Veneur

Jeune aristocrate qui a dû quitter ses terres après avoir blessé son beau père lors d'un duel. Un jour il y retournera pour sauver l'honneur de sa mère captive de la crapule qu'elle a épousée en second mariage. Depuis, il aide les plus démunis et les parias en leur donnant des rôles dans son théâtre.

