

Le Bestiaire des Tréfonds

Faune, flore et créatures inclassables du Gouffre des Réprouvés
venant compléter la description des « Tréfonds de Fantasia »

Un livret-univers pour Fantasia, par Nico du dème de Naxos

Bestiaire des Tréfonds

Ce Bestiaire est un complément à la myriade d'êtres phantasmagoriques qui peuplent Fantasia plus ou moins heureusement pour l'aventurier, et qui s'intéresse tout particulièrement au Gouffre des Réprouvés. Il reprend certaines descriptions des créatures du supplément, les approfondit et en propose les caractéristiques techniques selon le format BaSIC/Fantasia habituel.

Toutes les créatures que vous trouverez ici ne vivent pas dans le Gouffre ; certaines d'entre elles ont depuis élu domicile sur les îles du Grand Océan ou dans les profondeurs de ténébreuses cavernes. Quoiqu'il en soit, la plupart d'entre elles sont plutôt mal disposées envers les intrus et il est de bon ton de consulter le fameux *Recueil exhaustif des monstres, créatures, animaux et autres bizarreries fantasiennes* (je vous fais grâce du titre complet de l'ouvrage) de **Scogim Balducian** avant de partir en aventure.

Sommaire des créatures

Aérogis, page 3	Mange-souvenirs, page 16
Aquophidien, page 4	Nuitant, page 17
Arcquérix (banc d'), page 5	Pisquephotins (banc de), page 18
Champion, page 5	Primobtuse, page 19
Chromoptère, page 6	Skwalön (le), page 20
Coruscant, page 7	Spectre des Bruisques, page 21
Cthonombre, page 8	Stasaltique, page 24
Darkal, page 10	Titanoptère, page 25
Gigadonthus, page 11	Titornis, page 26
Krank, page 12	Wiffgribures, page 27
Lithosaure, page 14	Index (<i>qui n'est pas une créature</i>), page 29
Malésange, page 15	

Coordonnées du site Fantasia

Le présent supplément est disponible en téléchargement sur le site du jeu de rôle amateur Fantasia, dont le webmestre est Tybalt. L'adresse *actuelle* (août 2005) du site est :

<http://fantasia-univers.chez.tiscali.fr>

Vous pouvez contacter Tybalt à l'adresse suivante :

tybalt@tiscali.fr

Mentions légales

De même que l'ensemble du jeu de rôle Fantasia, le présent supplément est mis gratuitement à la disposition des internautes. Cependant, son contenu reste soumis aux règles de la propriété intellectuelle. Les textes sont la propriété des auteurs, en l'occurrence Nico du dème de Naxos et Tybalt. Vous ne pouvez pas les mettre à disposition en téléchargement sur un autre site que Fantasia.

De manière générale et quel que soit le problème, *demandez par mail*, c'est toujours mieux !

Aérogis

Les Aérogis sont des créatures aériennes ressemblant à de grands oiseaux aux ailes d'un bleu azur striées de bandes blanches obliques, dont les têtes fuselées aux grands yeux noirs arborent une expression courroucée – du moins aux yeux d'un marin hisconte s'étant risqué sur les immensités mouvantes de la Mer Notoire et du Grand Océan. Leurs longs becs dentés semblables à de longs pics d'obsidienne sont capables d'imprimer une pression phénoménale sur le corps de la proie sur laquelle ils se referment. Certains intrépides savants naturalistes – tel le célèbre **baron d'Helbach** – y voient une parenté évidente avec le **gros-bec**, petit oiseau nichant dans les pinèdes hiscontes. Les Aérogis doivent pour se nourrir arpenter les fonds marins, où se trouve l'unique aliment toléré par leur organisme. Ils secrètent, depuis des glandes situées un peu partout dans leur corps, une membrane filtrante translucide, qui leur permet de respirer sous l'eau et imperméabilise leurs ailes au moment de pénétrer la surface de la Mer Notoire ou du Grand Océan. La membrane ainsi créée possède également la particularité de dégager une odeur détestable qui éloigne les prédateurs les plus courants des Aérogis. Ils se dissimulent ensuite dans les fonds rocheux, et guettent leur proie, le curieux **gastérolune**, un poisson pantouflard qui ne quitte que rarement son antre inaccessible.

Les Aérogis sont d'une nature très irritable et fondent souvent sur les marins pour les mordre violemment – leur sectionnant même parfois un bras ou une jambe – en réponse à leurs insultes imaginaires ou non. Ils poussent également des cris très aigus, particulièrement insupportables pour des oreilles humaines, mais que l'on entend heureusement de très loin, ce qui permet aux marins avertis de se mettre à l'abri le temps que passe l'orage plumeux.

Renseignements

Fréquence : peu commun

Taille : 1m50 pour 4m à 5m d'envergure

Armes et armures naturelles : long bec denté et serres aiguës. L'abondant plumage de l'Aérogis lui offre une protection de 2 points.

Nourriture : carnivore (uniquement le gastérolune)

Indice de légende : 5

Déplacement : 10 en vol

* * *

Aérogis, pour BaSIC :

FOR : 2d6+4 (11)

CON : 2d6+2 (9)

TAI : 17+1d6 (20)

INT : 1d6 (3)

POU : 1d6+4 (7)

DEX : 3d6+2 (14)

PV : 15

Compétences : Esquiver (50%), Piailler atrocement (70%), Vigilance (40%).

Armes naturelles : Bec denté (40%) 2d6+1d3 ; Serres (30%) 1d6+1d3.

Armure naturelle : 2 points

Note : Lorsque les Aérogis piaillent atrocement, tout individu à même de les entendre subit un malus de -10% à chacune de ses actions.

Aquophidien

Ces curieuses représentantes du monde élémentaire ressemblent à de grands serpents aux écailles miroitantes. Malgré leur taille impressionnante (elles peuvent cependant en changer à loisir), elles ne sont absolument pas dangereuses, passant tout leur temps à tracer dans l'onde ou le fluide éthéré de complexes arabesques, que certains doctes fantasistes assimilent à un mode unique de communication. Comme les aquophidiens ne parlent pas et que toutes les tentatives pour les contacter télépathiquement ont échoué (les mauvaises langues ont parlé à ce sujet d'essais *télépathétiques*), nul ne sait s'il s'agit bien de cela. Quoi qu'il en soit, les aquophidiens sont des créatures multiplanaires qui se déplacent dans le fluide éthéré (une substance dont la nature encore indéterminée soulève bien des questions chez les mages de l'Institut Pyramidal), et dans toutes sortes de masses aqueuses – non vivantes, est-il besoin de le préciser – quand ils font relâche dans un plan matériel. Pacifiques, ils ne s'attaquent jamais à qui ou quoi que ce soit, mais sont en revanche très capables de se défendre si on les agresse. Leur premier moyen de riposte consiste à faire étinceler violemment leurs écailles pour aveugler leur adversaire ; ils profitent de la cécité temporaire de celui-ci pour s'enfuir en changeant de plan. Lorsque cela leur est impossible, ils concentrent leur énergie psychique sous la forme d'une fulgurance lumineuse et suraiguë, qui aveugle, assourdit et sonne la cible.

Les aquophidiens sont malheureusement les victimes de chasseurs déterminés qui revendent leurs écailles à des mages ou à des joailliers. Les parures en écailles d'aquophidiens se vendent très cher : miroitantes, à l'éclat toujours changeant, elles sont à elles seules un spectacle féérique, qui peut estomper aisément l'éclat d'une femme insuffisamment belle et gracieuse. Ces parures sont donc presque toujours arborées par de nobles dames aux formes, traits et esprit exquis, ce qui explique que l'on ne puisse guère en admirer ailleurs qu'à Stalis. Les mages emploient des procédés secrets afin de traiter la peau des aquophidiens pour en faire des *chausses-onde*, ces merveilleux souliers, escarpins, bottes ou socques permettant à celui qui les porte de marcher sur les lacs, fleuves et rivières ainsi que sur les flots de la Mer Notoire, que celle-ci soit paisible ou agitée. Inutile de préciser que ces objets particulièrement rares sont très recherchés par les voyageurs...

Renseignements

Fréquence : très inhabituelle.

Taille : en perpétuel changement (de 10cm à 20m de long pour 5cm à 2m de circonférence)

Armes et armures naturelles : aveuglement, flashes soniques, peau squameuse.

Nourriture : eau et fluide éthéré.

Indice de légende : 10

Déplacement : 20 dans l'éther, 10 dans l'eau et 1 sur un sol ferme.

* * *

Aquophidien, pour BaSIC :

FOR : NA

CON : 2d6+4 (12)

TAI : variable (20* : on retient ce chiffre pour le calcul des PV de la créature)

INT : 2d6+6 (14)

POU : 2d6+5 (13)

DEX : 3d6+6 (18)

PV : 16

Compétences : Changer de plan (99%), Esquiver (70%), Aveuglement (70%), Flashes soniques (60%), Athlétisme (nager) (90%), Discrétion (70%), Orientation dans l'éther (80%), Tracer des arabesques dans l'onde (99%).

Armes naturelles : Aveuglement (durée 1d6 round(s), -50% à toutes les compétences fondées sur la vision) ; Flashes soniques (durée 1d6 round(s) pour l'aveuglement / +2d6 de dommages temporaires

ainsi qu'un malus supplémentaire de -30% à toute action – jet de POU contre POU pour ne pas en subir les effets).

Armure naturelle : 4 points de peau squameuse.

Arcquérix (banc d')

Les Arcquérix sont de petits poissons aux écailles translucides qui communiquent entre eux par le biais d'impulsions électriques. Ils se nourrissent en filtrant par leurs fanons minuscules le plancton qui grouille dans les eaux des Bruisques Obtumes. D'un naturel placide, ils se déplacent toujours en banc d'une cinquantaine d'individus. Ils ne présentent aucun danger tant qu'ils se contentent d'avancer. Mais dès qu'ils doivent faire circuler entre eux la moindre information, d'intenses arcs électriques bleutés se déploient entre tous les poissons du banc, causant de graves brûlures et une intense douleur à quiconque aura voulu jouir du spectacle... de trop près.

Renseignements

Fréquence : commune (dans les Bruisques) ; très peu commune (Mer Notoire)

Taille : 20cm de long pour 10 de haut

Armes et armures naturelles : aucune

Nourriture : plancton

Indice de légende : 4

Déplacement : 8 en nage

* * *

Arcquérix (banc d'), pour BaSIC :

Donner les caractéristiques d'un banc d'Arcquérix n'a aucune utilité. Il est juste bon de savoir que tout contact avec les arcs électriques (qui affectent toute créature située à moins de 3 mètres des poissons) cause à la victime 3d6 points de dommages et l'affecte d'un malus de -20% à toutes activités pour une durée – mesurée en heures – égale aux points de dégâts subis.

Champion

Ces curieuses créatures représentent un improbable croisement entre les règnes animal et végétal. Qui n'en a pas vu de ses propres yeux ne peut que douter de l'existence d'un être au corps d'énorme champignon, dont le pied brunâtre serait terminé non pas par un chapeau mais par une impressionnante tête de félin à la toison rouge-orangée, émergeant d'une collerette alvéolée ou lamellaire. Les Champignons sont des organismes saprophytes qui vivent de la décomposition des matériaux morts, et principalement de certains arbres géants poussant sous la surface de la terre. Ils forment ainsi des sucres nutritifs qu'ils transforment en réserves énergétiques. Mais, fantaisie du Nonsense ou simple résultante du croisement des règnes, le Champion est un être gourmand, qui, même s'il n'en a pas besoin, adore se goinfrer de chair sanguinolente, avec une prédilection pour la chair humaine (ce qui fait des Obscurins le mets favori des Champignons, en raison de la quasi absence d'autres Humains dans les galeries du Gouffre).

La tactique d'attaque favorite du Champion consiste à dissimuler sa gueule pourvue d'une série de dents terriblement aiguisées derrière sa collerette pourpre érectile, puis à jaillir tel un diabolin de sa boîte sur sa victime inconsciente, pour la mordre à mort. Sa morsure, bien que dangereuse sur un simple plan physique, diffuse une substance chimique qui induit une rapide et profonde somnolence dans l'organisme de la cible. Cette dernière sombre en quelques secondes dans l'inconscience et le Champion peut alors festoyer en toute tranquillité. Fort heureusement, les Champignons ne se

reproduisent que très difficilement, par la propagation de spores qui meurent très souvent avant de pouvoir germer et se développer sur le corps d'un végétal en voie de décomposition. Ils vivent seuls et n'entretiennent absolument aucun instinct communautaire. Si deux Champignons viennent par le plus grand des hasards à se croiser, ils s'ignoreront purement et simplement, à l'exception du cas où une proie humaine est en jeu, auquel cas ils se livreront un âpre et rude combat, qui s'achèvera par la mort de l'un deux.

Renseignements

Fréquence : peu commune

Taille : 2m de haut pour 75cm de large

Armes et armures naturelles : crocs et sommeil. Peau grumeleuse au niveau du pied et de la collerette, et cuir épais pour la tête.

Nourriture : végétaux en voie de décomposition, chair humaine (par gourmandise).

Indice de légende : 8

Déplacement : 5 en se dandinant, mais le Champignon est capable d'effectuer des bonds prodigieux égaux à trois fois sa valeur de FORce.

* * *

Champignon, pour BaSIC :

FOR : 2d6+4 (13)

CON : 2d6+4 (14)

TAI : 12+1d6 (15)

INT : 2d6 (6)

POU : 2d6+2 (8)

DEX : 2d6+3 (10)

PV : 14

Compétences : Esquiver (50%), Discrétion (60%), Vigilance (45%), Rugir (50% – jet de POU contre POU, en cas d'échec la cible est affligée d'un malus de -10% à toutes ses actions), Morsure (50%)

Armes naturelles : Morsure (2d6+2+1d3), Poison soporifique (Virulence 14 ; sommeil pendant 1d6 minute(s)).

Armure naturelle : peau grumeleuse (5) et cuir épais (3)

Chromoptère

Les Chromoptères sont de grands oiseaux au plumage multicolore qui arborent des têtes de cygnes ornées d'une corne frontale spiralée. Ils ont la particularité de voler à des vitesses stupéfiantes qui interdisent normalement à l'œil de les distinguer, mais leur espérance de vie est très courte, de l'ordre de quelques semaines, tout au plus un mois. Ils se nourrissent principalement d'insectes et d'araignées, ainsi que de baies sauvages. Pacifiques, les chromoptères vivent une existence paisible, à l'abri d'éventuels prédateurs. Ils ne cessent jamais de voler et il semblerait qu'ils se reproduisent en vol, mais comme il est impossible de les observer, personne ne peut en avoir la certitude. Les chromoptères ne redeviennent visibles qu'au moment de leur mort ; mais comme ils tombent instantanément en poussière dès qu'ils touchent le sol, on ne peut les observer que pendant le bref instant que dure leur chute. Seules leurs ailes peuvent être conservées dans une solution spéciale, leur corps s'y désagrègeant en quelques instants.

Renseignements

Fréquence : rare (abords du Gouffre des Réprouvés)

Taille : 90cm pour 1m50 d'envergure.

Armes et armures naturelles : corne spiralée.

Nourriture : insectes, arachnides et baies sauvages.

Indice de légende : 10

Déplacement : trop rapide pour être perceptible à l'œil nu.

* * *

Chromoptère, pour BaSIC :

Il est là encore superflu de donner leurs caractéristiques car elles n'ont aucune incidence sur le jeu. Les chromoptères sont essentiellement un élément d'ambiance.

Note : Se reporter à la description des Chromoptères au chapitre S'aventurer dans le Gouffre du supplément consacré au Gouffre des Réprouvés en ce qui concerne les propriétés de leurs ailes.

Coruscant

Les Coruscants sont des êtres d'un charisme et d'une beauté extraordinaires ; ils ressemblent à de grands humanoïdes élancés, à la peau rouge entièrement recouverte d'arabesques dorées qui scintillent de mille feux. Leurs visages à l'ovale parfait arborent des traits d'une finesse et d'une régularité admirables, ainsi qu'un sempiternel sourire charmeur encadré par de délicates lèvres vermeilles. L'éclat de leurs larges yeux en amande – garance pour les mâles et opalescent pour les femelles – fascine autant qu'il peut inquiéter. Dépourvue de toute pilosité crânienne, leur tête est surmontée par une arborescence cornée en forme de couronne.

Les Coruscants se vêtent de somptueux habits de brocart, avec une prédilection pour les longues tuniques aux manches à crevés à l'évasure doublée de dentelle... en réalité des mirages tissés de magie. Car la chaleur dégagée par leur peau brûle automatiquement tout tissu dont ils voudraient se draper ; cela n'est cependant nullement un problème pour eux, car ils ne sont pas affectés par les températures négatives, du moins celles qui ne sont pas inférieures à -50°C. D'une nature profondément libidineuse, les Coruscants sont très dangereux pour l'individu qu'ils séduisent : ils ne peuvent en effet s'empêcher d'établir une relation charnelle avec celui-ci, relation qui s'achève le plus souvent en quelques instants par la consommation de l'objet de leur violent désir. Terriblement frustrés, les Coruscants ne peuvent même pas trouver le réconfort entre les bras d'un partenaire de leur peuple du sexe opposé, n'éprouvant pas la moindre attirance pour celui-ci. Les bébés Coruscants naissent le plus souvent des corps carbonisés de femmes d'autres peuples humanoïdes : minuscules et noirs comme du charbon, ils sont placés entre les pétales d'une **rosardente**, dont la sève les nourrit. Mais il existe quelques cas très rares de femmes ayant pu donner naissance par la voie naturelle à des bébés parfaitement formés : ces derniers sont moins libidineux que les autres Coruscants et la chaleur dégagée par leur corps ne dépasse pas les 50°C. Bien que leur *étreinte* demeure torride, elle ne s'achève pas par la mort du ou de la partenaire. Les témoignages des hiscontes ayant survécu à leur relation charnelle avec un Coruscant mettent tous en relief les exceptionnelles qualités érotiques de leur amant. Un dicton hisconte peu connu dit d'ailleurs d'une femme experte dans les jeux amoureux : « Femme pour l'amour formée, du feu d'un Coruscant forgée. »

Les Coruscants vivent principalement de la chasse, bien qu'ils se nourrissent également de quelques végétaux poussant dans les souterrains. Ils se déplacent par groupe de trois ou quatre individus, armés de lances aux pointes de silex ou d'obsidienne et de leur magie ignée, ne laissant guère de chances à leurs proies. Leur société n'est pas hiérarchisée, mais tous les Coruscants obéissent à l'Étincelant, le plus vieux d'entre eux, qui est le gardien des traditions et des rites. Lorsqu'il meurt, son corps est placé sur un bûcher où il se consume lentement, au milieu des chants et des danses. Le plus vieux Coruscant en vie prend alors sa place et ingère ses cendres afin de s'imprégner de la sagesse de l'Étincelant. Les Coruscants disent venir d'un pays en perpétuel mouvement dont la carte serait figurée par les arabesques mouvantes qui luisent sur leur peau. Certains érudits prétendent que ce pays serait constitué de différentes plaques tectoniques dérivant sur une mer de lave en fusion et qu'il se situerait quelque part dans les Tréfonds.

Renseignements

Fréquence : peu commune.

Taille : 1m80 à 2m.

Armes et armures naturelles : lances et magie ignée.

Nourriture : différents rongeurs et fouisseurs, Darkals, Lithosaures, végétaux divers et baies.

Indice de légende : 9

Déplacement : 10 en marchant.

* * *

Coruscant, pour BaSIC :

FOR : 3d6 (13)

CON : 3d6+2 (14)

TAI : 14+1d6 (17)

INT : 3d6+1 (13)

POU : 3d6 (13)

DEX : 3d6 (11)

PV : 14

PE : 13

Compétences : Artisanat (confection d'armes) (45%), Athlétisme (40%), Chant (35%), Chercher/Fouiller (45%), Culture générale (30% limitée aux galeries souterraines), Danse (35%), Discrétion (40%), Esquiver (50%), Langue natale (90%), Hisconte abâtardi (60%), Leadership (60%), Orientation (40%), Persuasion (60%), Sagacité (45%), Survie (souterrains) (45%), Vigilance (50%), Connaissance des peuples (20%), Connaissance du Nonsense (15%), Légendes (25%), Maîtrise magique (30%), Traditions coruscantes (30%),

Armes naturelles : Lances (2d6+bd), Magie ignée (2 sorcelets à BS +15%, 2 sorts d'apprenti à BS +10%, 2 sorts de mage à BS +10%).

Armure naturelle : Aucune, mais peuvent s'entourer d'un bouclier de flammes quasi-solides qui les protègent de 3 ou 6 points.

Cthonombre

Ces grandes créatures insectoïdes sont entièrement protégées par une sombre carapace de chitine, semée d'ergots pointus le long de la colonne vertébrale ainsi qu'aux coudes et aux talons. Seule filtre d'entre la massive visière qui protège le sommet de leur crâne brachycéphale l'inquiétante lueur ambrée de leurs yeux fendus par le trait vertical de leurs pupilles. Leurs gueules peuvent s'ouvrir très largement, car les deux moitiés de leur mâchoire inférieure, à l'identique des serpents, sont reliées par un ligament élastique. Ne distinguant que très imparfaitement ce qui les entoure, ils sont néanmoins d'une sensibilité extrême aux mouvements, et le moindre déplacement dans leur champ visuel attire aussitôt leur attention. De plus, ils disposent d'organes sensoriels perfectionnés, sous la forme d'antennes protégées par des membranes tubulaires constituées d'anneaux de chitine superposés. Elles se situent de chaque côté de la visière, prenant naissance une dizaine de centimètres en arrière de leurs yeux : elles analysent les particules odorantes en suspension dans l'air et en déduisent automatiquement la présence ou non de proies dans les environs. Les Cthonombres, aidés par ces deux sens qui se complètent, sont des tueurs redoutables, qui se meuvent avec une étonnante rapidité en dépit de leur impressionnante corpulence. Leurs membres supérieurs, terminés par de longs appendices de corne rétractiles, déchirent les chairs de leurs victimes tandis que leurs mâchoires se referment sèchement sur leur cou, qu'elles brisent en général du premier coup. Comme si cela ne suffisait pas, leurs dents sont creuses et véhiculent, par le biais d'un canal relié à leur glande à venin, une puissante substance hémolytique qui, injectée avec une pression similaire à celle d'une seringue, pénètre aussitôt dans les veines où elle commence son foudroyant travail de destruction des globules

rouges. Lorsqu'un adversaire leur résiste, les Chtonombres utilisent en plus de leurs autres armes les ergots de leurs coudes et de leurs talons, en espérant percer un de ses organes vitaux.

Intelligentes et rusées, ces créatures, organisées en tribus dirigées par des Obscuromanciens, ont pour habitude de planter les têtes de leurs proies douées de raison le long des ergots de leurs colonnes vertébrales. Au fil du temps, celles-ci sèchent et ne sont bientôt plus que des crânes blanchis. Par le biais de puissants sortilèges de magie noire, les Chtonombres les animent afin de recueillir les connaissances de leurs victimes. Mais il leur est très difficile d'en tirer des informations utiles, car rien n'oblige les esprits encore liés au dernier reliquat de leur existence charnelle à livrer ce qu'ils savent à leur bourreau. De plus, les crânes ont tendance à se parler entre eux et à développer amitiés et inimitiés avec leurs partenaires d'infortune. Il n'est pas rare de croiser un Chtonombre au bord de la crise de nerfs, encombré de crânes riant, s'insultant, piquant des crises de colère ou se lamentant sur leur sort. La tradition exigeant que les crânes, fierté de leur porteur, ne soient jamais retirés des ergots, il est fréquent qu'un Chtonombre bataille avec ceux-ci afin de les faire taire. Bien qu'il n'ait aucun moyen de les asservir, il peut les menacer de les jeter dans une fosse ou de les briser, mais les crânes savent que ce ne sont que menaces en l'air. Ils finissent néanmoins toujours par se lasser et se replient sur eux-mêmes, observant de longues périodes de mutisme propices à la chasse. Le Nonsense s'amuse souvent à rendre les crânes complètement cinglés, se plaisant à écouter leurs cacophonies sans queue ni tête, au grand désespoir de leur porteur, qui peut se voir condamner au suicide rituel s'il ne trouve pas un moyen pour les calmer rapidement.

Les femelles Chtonombres n'ont d'autre rôle que de servir les mâles et de mettre au monde les petits. Elles n'ont pas le droit de s'exprimer et mènent leur vie dans la stricte observance des us et coutumes de leur tribu, qui exigent d'elles sang et souffrance. L'Obscuromancien s'en sert pour conduire ses rituels de magie noire censés assurer pouvoir et protection aux siens.

Renseignements

Fréquence : peu commune

Taille : 2m à 2m50

Armes et armures naturelles : griffes rétractiles, morsure, venin et ergots.

Nourriture : chair fraîche.

Indice de légende : 9

Déplacement : 11

* * *

Chtonombre, pour BaSIC :

FOR : 3d6+8 (20)

CON : 3d6+6 (19)

TAI : 1d6+19 (22)

INT : 2d6+6 (13)

POU : 2d6+4 (11)

DEX : 3d6+1 (12)

PV : 21

Compétences : Athlétisme (60%), Bricolage (30%), Repérer une proie (40%), Discrétion (40%), Esquiver (50%), Langue natale (80%), Langue (une au choix – 40%), Orientation (40%), Survie (souterrains – 60%), Vigilance (40%), Traditions orales (50%)

Armes naturelles : Griffes : 1d6+2 +2d6, Morsure 1d6+2d6, Venin (Virulence 16 ; mort en 1d6 tour(s)), Ergots 1d6 +2d6 (empalement sur critique : x2 de dégâts)

Armure naturelle : plaques chitineuses (8)

Note : L'Obscuromancien dispose de compétences de magie équivalentes à celles d'un Gardemage stalisois. Il utilise surtout des sortilèges de nécromancie et agissant sur l'esprit.

Darkal

Ces prédateurs féroces ressemblent aux grands félins de la surface. Ils possèdent une tête allongée vers l'arrière, où s'ouvrent deux grands yeux clairs capables d'accommoder sans difficulté dans l'obscurité la plus complète. Leurs longues oreilles effilées se terminent par un pinceau de poil caractéristique qui les distingue de leurs cousins les **Févraux**, tout comme leurs longues vibrisses qui se recourbent à leurs extrémités. Leur corps élancé, tout en muscles, leur redoutable acuité olfactive, visuelle et auditive, ainsi que leurs tranchantes canines hypertrophiées, sont autant d'atouts pour ces chasseurs hors pair. Les Darkals sont recouverts d'une fourrure noire zébrée de bandes grises obliques, qui se confond avec les parois des souterrains. Leur tactique de chasse favorite consiste à longer discrètement une paroi puis à bondir sur leur proie dès que celle-ci se trouve à portée suffisante. Ils la lacèrent alors de leurs longues griffes rétractiles et leur sectionnent la jugulaire à l'aide de leurs crocs pareils à des sabres. La malheureuse proie se traîne alors sur quelques dizaines de mètres, avant de s'effondrer, morte. Le Darkal la saisit alors dans sa gueule et la rapporte à sa famille. Car, à l'inverse de nombreux félins, le Darkal n'est pas un solitaire qui s'en va chercher une femelle lors de la saison des amours. Fidèle à une seule compagne, il partage toutes les tâches avec elle, constituant un exemple unique d'égalité entre les sexes dans le monde animal.

Les Darkals redoutent les Chthonombres, mais également les *Musculus negrus* ou souris des profondeurs, dont la simple vue les effraie au delà de tout. Certains Hyponautes particulièrement bien renseignés emmènent toujours avec eux une *Musculus negrus* dans une cage, dans le cas probable où un Darkal aurait l'intention de faire d'eux son prochain repas. Les Darkals peuvent être apprivoisés, mais il faut pour cela les capturer bébés, avant que leurs organes olfactifs et visuels se soient développés. Car, dès qu'ils auront senti et vu leurs parents, ils leur demeureront d'une indéfectible fidélité et refuseront – même asservis psychologiquement – de se laisser dompter.

Renseignements

Fréquence : commune

Taille : 1m30 au garrot pour 2m de long, queue comprise.

Armes et armures naturelles : griffes rétractiles et morsure.

Nourriture : viande

Indice de légende : 5

Déplacement : 10 (en marchant), 20 (en course).

* * *

Darkal, pour BaSIC :

FOR : 2d6+8 (15)

CON : 2d6+9 (16)

TAI : 15+1d6 (18)

INT : 1d6+4 (7)

POU : 2d6+4 (13)

DEX : 3d6+5 (17)

PV : 17

Compétences : Athlétisme (60%), Repérer une proie (50%), Discrétion (80%), Esquiver (40%), Orientation (70%), Vigilance (50%).

Armes naturelles : Griffes : 2d6 + 1d6, Crocs 1d6+4 +1d6.

Armure naturelle : Cuir épais (4)

Note : Le haut score de Discrétion du Darkal lui est conféré par ses coussinets souples, qui seuls sont en contact avec le sol quand il se déplace lentement, ainsi que par la couleur de son pelage, qui se confond avec les parois des galeries souterraines.

Gigadonthus

Le Gigadonthus est un énorme mammifère marin qui ressemble quelque peu à un énorme poisson abyssal. Ses gros yeux globuleux, qui jamais ne se ferment, scrutent en permanence les eaux sur un arc de 280°, que ce soit sur les côtés ou vers le haut et le bas. Sous ses petites narines s'agitent ses longs barbillons blanchâtres : ces organes sensoriels lui confèrent un sens tactile et gustatif très développé, de sorte qu'il perçoit le moindre déplacement dans l'onde. Son énorme gueule dentée s'ouvre au milieu d'un champ d'écailles cendrées en losange, longues d'environ 5 centimètres, qui sont munies de petites pointes creuses. Celles-ci diffusent un venin paralysant et protègent la totalité de son corps à l'exception de sa nageoire caudale. Le Gigadonthus attaque ses proies en leur fondant dessus et en ouvrant ses mâchoires les refermer brutalement sur elles ou les avaler d'un coup. Il peut également donner des coups de fouet avec sa langue extensible garnie de dents, mais ne s'en sert que contre les adversaires qui parviennent à échapper à sa morsure, car il court le risque de la coincer dans l'une des nombreuses anfractuosités rocheuses dont les galeries immergées sont truffées.

Les eaux des Bruiques Obtumes sont totalement noires, et le Gigadonthus n'y voit que grâce à la lumière émise par l'appendice photogène qu'il porte au dessus de sa tête, telle une grosse lanterne suspendue à l'extrémité d'une tige flexible. La vision de sa tête d'une laideur repoussante éclairée par en dessus a été la dernière pour un grand nombre de téméraires Hyponautes. Des témoignages d'Aéronautes rapportent que des Gigadonthus volants auraient été aperçus dans la Stratosphère, mais la véracité de cette hypothèse a été fermement contestée par de prestigieux érudits hiscontes appartenant à l'Université de Stalis. Si de tels monstres ont pu s'élever un jour dans le ciel fantasien, il semblerait bien que pas un seul n'y subsiste à l'époque actuelle.

Renseignements

Fréquence : peu commune

Taille : 20m de long, pour 5m de large et 6m de haut.

Armes et armures naturelles : morsure et écailles venimeuses.

Nourriture : poissons, Coelanthes et Hyponautes.

Indice de légende : 10

Déplacement : 15m en nageant.

* * *

Gigadonthus, pour BaSIC :

FOR : 6d6+4 (27)

CON : 4d6+6 (22)

TAI : 45+1d6 (48)

INT : 1d6 (3)

POU : 1d6 (3)

DEX : 2d6+2 (10)

PV : 35

Compétences : Nager (70%), Esquiver (55%), Repérer sa proie (50%), Vigilance (60%)

Armes naturelles : Morsure (60%) 5d6 + 3d6, Coups de boutoir (50%) 3d6+3d6 + venin paralysant (Virulence 15, paralysie totale au bout de 1d6 round(s) et ce pour 3d6 minutes).

Armure naturelle : Ecailles épaisses (10)

Krank

Les Kranks sont les ennemis séculaires des Koléopts. Selon leurs légendes, il semble que l'hostilité qui les pousse à venir une fois par siècle tenter de jeter à bas la civilisation du peuple insecte trouve son origine au temps où Koléopts et Kranks ne formaient qu'un seul et même peuple paisible. Mus par une curiosité inextinguible, des individus plus déterminés que les autres déroberent au Sage d'entre les Sages les secrets du ciel et se lancèrent à la découverte puis à la conquête des Royaumes Interdits. L'Être Conscient Issu du Néant châtia durement coupables comme innocents, précipitant le peuple sacrilège dans une chute sans fin dans l'immensité de l'espace. Après que leurs descendants se furent accrochés par miracle aux *cercueils* des Réprouvés qui transitaient dans les éthers et aient atteint Fantasia, le peuple se scinda entre Koléopts (ceux qui avaient dérobé les secrets du ciel et entraîné sur eux la colère divine) et Kranks (les hommes qui étaient sagement demeurés sur leur terre).

Les Kranks fuirent le plus loin possible des Koléopts, qui avaient attiré sur leur peuple le divin courroux, et cherchèrent refuge dans les profondeurs des galeries qui perçaient les parois du Gouffre créé par la chute des *cercueils*. L'adaptation à leurs nouvelles conditions de vie fut loin d'être évidente et beaucoup de Kranks, frappés d'un terrible mal de vivre, se languirent au point de se laisser emporter par la mort. Ceux qui survécurent y parvinrent en s'appuyant sur une volonté sans faille, qui se nourrissait du puissant désir de vengeance qu'ils entretenaient contre leurs frères ennemis. Ainsi, leur haine séculaire devint le socle sur lequel s'érigea l'autel de leurs traditions.

Puissamment hostiles à toute forme de connaissance sacrée, les Kranks adoptèrent un mode de vie pieux, rythmé par les prières adressées à l'Être Conscient Issu du Néant. Nulle représentation, nul temple ne leur était nécessaire pour vivre leur foi, seulement des chants rituels dépouillés de tout cérémoniel, résonnant à l'infini le long des parois de pierre des galeries. Au fil des siècles, les Kranks s'aperçurent que l'Être Conscient Issu du Néant exauçait certaines de leurs prières. Ils interprétèrent cela comme la permission de se venger des Koléopts. Munis d'armes rudimentaires, les Kranks fondirent sur la Ville Basse et subirent une défaite cuisante, la moitié d'entre eux ayant péri en chutant dans les profondeurs du Gouffre.

Mais les Kranks s'étaient leurrés sur la signification de leurs nouveaux pouvoirs. En effet, des **Ephènes**, minuscules insectes se nourrissant de kératine issus de la mutation d'une espèce mourante, avaient trouvé refuge dans leurs cheveux. Ce commensalisme profita aux Kranks, en réveillant et modifiant certaines zones inutilisées de leur cerveau. Ainsi, ils se mirent à développer au fil des décennies des pouvoirs mentaux qu'ils prirent pour des manifestations divines, car ils ignoraient la présence des Ephènes.

Il advint cependant un jour où la vérité leur apparut dans la pénombre de leurs habitations troglodytes. Les Kranks comprirent que l'Être Conscient Issu du Néant leur avait envoyé les Ephènes pour accomplir leur vengeance, et ils s'efforcèrent de maîtriser leurs nouvelles capacités mentales pour pouvoir les utiliser contre les Koléopts. Mais ils jugèrent que cela n'était pas suffisant, car leurs frères ennemis disposaient toujours d'un considérable avantage sur eux. Il leur fallait trouver un moyen de voler. Et ce moyen ne pouvant être naturel, il devait être mécanique ou magique. Les Kranks, ignorant tout des Phonèmes, des grimoires et des sortilèges, parvinrent après bien des discussions à une décision d'un commun accord : ils créeraient des ailes mécaniques.

Comme cela représentait un épouvantable blasphème lancé à la face de l'Être Conscient Issu du Néant, ils pratiquèrent de longs rituels pour quérir l'absolution de celui-ci. Seuls quelques Kranks se dévouèrent pour fabriquer les ailes mécaniques : ils partirent en expédition dans les galeries afin d'en ramener le matériau idéal pour leur confection. Après bien des déconfitures, un groupe de trois Kranks rencontra une peuplade chtonienne autochtone, dont les individus ressemblaient à un drôle de croisement entre un ours et un rat. Ceux-ci extrayaient l'**incarnacier**, un métal vermillon qu'ils utilisaient non pas pour forger des armes ou des armures, mais pour décorer leurs habitations de pierre de magnifiques rinceaux foliacés couvrant de leurs aériennes vrilles serpentines plafonds, murs et sols. Les Kranks entamèrent de longues et exténuantes tractations avec ceux qu'ils nommèrent les **Rours**, afin d'obtenir le droit d'exploiter une partie du filon d'incarnacier. Lorsqu'ils en reçurent la permission, ils retournèrent prévenir les leurs et revinrent avec les outils et la main-d'œuvre suffisante pour prélever le précieux métal d'entre les entrailles de la roche.

L'incarnacier était très facile à travailler, et les forgerons Kranks n'eurent que peu de mal – mais beaucoup de scrupules en revanche – à élaborer les ailes mécaniques qui permettraient à leur peuple d'obtenir enfin la vengeance. Ils pratiquèrent avec assiduité des rituels de purification afin de se laver de la souillure contractée en oeuvrant à l'encontre des commandements de l'Être Conscient Issu du Néant. Une fois équipés des ailes mécaniques, il fallut aux Kranks s'exercer à leur maniement, et une décennie entière s'écoula avant qu'ils soient prêts à se lancer à l'assaut de la cité des Koléopts. La bataille qui s'ensuivit fut meurtrière pour les deux côtés : des centaines de Kranks et de Koléopts périrent sans qu'un vainqueur se dessine. Le Scyathes fut forcé d'intervenir et utilisa un puissant sarment, dont la saveur unique provenait, d'après ce que l'on parvint à en savoir, du Gryphène en personne : son terrible regard épouvanta les Kranks, qui s'échappèrent dans le plus grand chaos vers les profondeurs des galeries.

Bien qu'ils aient subi un nouvel échec, les Kranks ne se laissèrent pas abattre, car le combat qu'ils avaient mené était la preuve que leur vengeance séculaire serait un jour assouvie. Lorsqu'ils repartirent cent années plus tard à l'attaque, il se heurtèrent cette fois-ci aux effets de la céphée, qui les empêcha d'user de leurs pouvoirs psychiques. Mais la volonté des Kranks est inébranlable, et à chaque siècle ils tentent de jeter définitivement la civilisation des Koléopts au bas de son orgueilleux piédestal, en accomplissant ce qui au fil du temps est devenu leur rituel le plus sacré...

Renseignements

Fréquence : très rares dans le Gouffre. Ne se manifestent qu'une fois par siècle.

Taille : la vie dans les galeries les a fait légèrement se voûter par rapport à leur frères Koléopts. Ils mesurent en moyenne une dizaine de centimètres de moins qu'eux, soit environ 1m60 pour les individus de sexe masculin et 1m50 pour leurs femelles.

Armes et armures naturelles : poings, pieds, tête, carapace noire en chitine.

Nourriture : les Kranks sont omnivores.

Indice de légende : 7

Déplacement : 8 en marchant et 11 en volant (avec leurs ailes mécaniques).

* * *

Krank, pour BaSIC :

FOR : 3d6 (10)

CON : 3d6 (10)

TAI : 1d6+9 (12)

INT : 3d6 (11)

POU : 3d6+2 (13)

DEX : 3d6+1 (12)

PV : 11

Compétences : Athlétisme (40%), Bagarre (55%) Chercher/Fouiller (35%), Culture générale (20%), Discrétion (40%), Esquiver (50%), Lutte (35%) Orientation dans les galeries (55%), Survie dans les galeries (40%), Vigilance (40%), Connaissance de la nature (20%), Légendes (15%), Maîtrise psychique (45%).

Armes naturelles : Pieds/Poings/Tête (55%) 1d3, Lutte (35%) 1d6 Pouvoirs psychiques (3 pouvoirs équivalents en puissance à des sorcelets à BS + 10, 2 équivalents à des sorts d'Apprenti à BS +5, et 1 équivalent à un sort de Mage à BS +3)

Armure naturelle : carapace en chitine (3)

Lithosaure

Le Lithosaure est une bien curieuse créature que peu ont eu la chance d'observer. Ressemblant à un gigantesque lézard au corps recouvert de longues rangées d'écailles grisâtres agencées en plusieurs rangées longitudinales bien distinctes, ces lacertidés uniques se nourrissent essentiellement de roches et de minéraux. Plus la matière est précieuse, plus ils en sont friands, le diamant et l'occultine étant pour eux ce qui se fait de mieux sur Fantasia. Leurs gros yeux verts globuleux, protégés par deux paupières et une membrane transparente qui se déplace horizontalement, sont quasiment aveugles, ne leur permettant par exemple de repérer la luminosité d'un feu de camp qu'à une dizaine de mètres de distance. En revanche, leur langue cylindrique et fourchue effectue d'incessants aller-retours entre leurs lèvres serrées pour aller *goûter* l'air ambiant et en déduire si une substance comestible ou non se trouve à proximité. Les lithosaures évitent autant que possible la confrontation avec les autres créatures des galeries, mais la présence d'une nourriture particulièrement prisée peut les rendre agressifs, allant parfois jusqu'à les plonger dans une rage effroyable. Ils émettent alors de sourds grondements tout en se dressant sur leurs membres antérieurs et raclent la roche à l'aide de leurs longues griffes en **exorine**, une substance translucide plus dure qu'un diamant. Puis, au terme de cette séquence d'intimidation, ils se laissent retomber de tout leur poids, et chargent l'éventuel gêneur se trouvant entre eux et la source de leur appétit. Si on les laisse manger sans les déranger, ils se calment comme par magie et s'en vont sitôt leur déjeuner terminé dans la plus grande discrétion.

D'entre leurs mâchoires, serties sur leurs bords internes de dents triangulaires, peuvent jaillir de longs jets de flamme capables de calciner un Hisconte en un claquement de doigts. Les Lithosaures ne les produisent qu'après l'ingestion de certaines substances minérales encore mal identifiées par les observateurs. Des érudits de Rod-Ninos prétendent que c'est ainsi qu'ils éliminent certaines impuretés qu'il ne peuvent excréter autrement. Quoi qu'il en soit, les Lithosaures semblent incapables de produire volontairement ces flammes, d'autant qu'elles leur infligent de vives douleurs et de graves lésions que leur organisme régénère cependant en l'espace de quelques jours. Néanmoins, mieux vaut ne pas se trouver face à eux lorsque leurs entrailles décident de rejeter les déchets minéraux indésirables.

La capacité des Lithosaures à repérer les pierres précieuses a naturellement suscité la convoitise de quelques explorateurs éternellement en manque de liquidités. Ceux-ci ont donc tenté de dresser ces créatures à chercher des gemmes sur commande. Cette merveilleuse idée, semble-t-il, a abouti à la mort des quelques géniaux esprits à l'avoir expérimentée. Une rumeur prétend malgré tout qu'un mage hisconte spécialisé dans l'assujettissement de l'esprit des bêtes aurait réussi à s'adjoindre l'aide d'un de ces lézards gigantesques. Mensonge ou vérité... Peut-être nos chers Aventuriers auront-ils l'opportunité d'en juger par eux-mêmes.

Renseignements

Fréquence : rare

Taille : 1m50 de haut pour une longueur totale de 6m, queue comprise.

Armes et armures naturelles : mâchoire, coup de queue, écrasement, charge et jet de flammes.

Nourriture : roches, gemmes et minéraux.

Indice de légende : 10

Déplacement : 8, 12 en charge.

* * *

Lithosaure, pour BaSIC :

FOR : 5d6+6 (21)

CON : 4d6+6 (19)

TAI : 25+1d6 (28)

INT : 1d6+1 (4)

POU : 2d6 (7)

DEX : 3d6+2 (13)

PV : 20

Compétences : Sentir la roche et les minéraux (80%), Survie dans les galeries (70%), Vigilance (40%)

Armes naturelles : Morsure (30%) 2d6+2d6, Coup de queue (40% ; balayage : peut toucher jusqu'à 3 personnes de taille humaine) 1d6+2d6, Ecrasement (35%) 3d6+2d6, Charge (40%) 2d6+2d6, Jet de flammes (5% de chance par confrontation que le Lithosaure se mette à cracher des flammes pourpres ; cône de 10m de long ; touche automatiquement) 6d6.

Armure naturelle : écailles granuleuses (8)

Malésange

Ces grandes créatures ailées ressemblent à des humanoïdes femelles dotées de deux paires d'ailes d'un noir intersidéral. Leurs visages évoquent un croisement harmonieux entre une mésange et un être humain. Un plumage aux couleurs vives recouvre leur front, leurs joues et leurs tempes, tandis que leurs petits yeux semblables à de sombres billes miroitantes s'ouvrent sous des paupières parfaitement glabres. Un petit bec incurvé leur tient lieu de nez et de bouche. Les Malésanges ne s'expriment que par le biais d'étranges pépiements qui résonnent dans les immensités stellaires comme s'ils étaient démultipliés et distordus. Leur langage est totalement incompréhensible aux très rares visiteurs à se risquer hors de l'atmosphère des mondes habités, mais les Malésanges maîtrisent également une forme de télépathie supérieure, qui leur permet de communiquer avec n'importe quel être intelligent.

Ces créatures sont condamnées à vivre dans l'espace, car elles meurent aussitôt au contact de la plus légère des atmosphères. Désespérément seules, elles attirent à elles toutes les créatures intelligentes qui passent à leur portée. Dans un premier temps, elles se montrent d'un naturel affable et hospitalier, renseignant le voyageur, le soignant, le flattant... faisant tout ce qu'il faut pour le mettre en confiance. Puis, lorsque la méfiance instinctive du voyageur est endormie par leurs multiples cajoleries, elles pénètrent son esprit et le vident de tout ce qu'il contient, dans une soif inextinguible de savoirs et de connaissances, buvant les souvenirs et la mémoire du malheureux qu'elles ont ainsi piégé. Si une Malésange est tuée, il semblerait que tous les souvenirs qu'elle a dérobés se répandent sur le monde viable le plus proche et que, parvenus là, ils se transforment en mésanges, pour chanter inlassablement la vie qui a été la leur jadis.

On ne sait de quoi se nourrissent les Malésanges, ni comment elles se reproduisent. On ne sait d'où elles viennent ni où elles vont, si tant est qu'elles poursuivent un but. Elles sont, au même titre que les Chronocampes, des créatures mythiques que très peu d'explorateurs pourront se targuer d'avoir vues un jour. Le puissant magicien transplanétaire **Belvolio** prétend quant à lui que les Malésanges sont en train de traverser l'Univers depuis son origine jusqu'à son terme afin de participer au Dernier Discours. C'est pourquoi il les appelle les Alphomégiennes et tente de décrypter leur manière de voler dans les espaces intersidéraux, pour déterminer la date exacte à laquelle l'Univers cessera d'avoir la forme qu'il a aujourd'hui pour en adopter une nouvelle. Il semble que ces recherches n'aient pour le moment abouti à aucun résultat probant et qu'elles n'intéressent que lui.

Renseignements

Fréquence : rarissime

Taille : 1m70 de haut pour 3m d'envergure.

Armes et armures naturelles : télépathie.

Nourriture : insectes intersidéraux et souvenirs.

Indice de légende : 10

Déplacement : 14 en volant.

* * *

Malésange, pour BaSIC :

FOR : 3d6 (11)

CON : 4d6 (14)

TAI : 16+1d6 (19)

INT : 2d6+7 (13)

POU : 4d6+6 (18)

DEX : 3d6+1 (12)

PV : 15

Compétences : Cajoler (70%), Esquiver (50%), Persuasion (60%), Orientation intersidérale (99%), Survie (50%), Légendes (50%)

Armes naturelles : Télépathie (75%) aucun dommage ; lutte de POU contre POU ; perte de 1d6 points de POU par round en cas de réussite de la Malésange. Dans le cas contraire, le contact télépathique est rompu et il faut deux rounds à la Malésange pour tenter de le rétablir. Parvenu à 0 en POU, la victime n'a plus aucune conscience ; son esprit est détruit à jamais.

Armure naturelle : Plumes épaisses (4).

Mange-Souvenirs

Décrire un Mange-Souvenirs tient de l'impossible, étant donné que chaque individu peut-être aussi dissemblable d'un autre qu'une poule à trois têtes d'un Darkal à tentacules. Ces créatures polymorphes et instables sont, semble-t-il, issues des caprices du Nonsense, et ne fréquentent que les zones où son indice d'activité est au moins de 7. On ne sait pas grand chose d'elles, à part leur mode de développement qui consiste à se sustenter des souvenirs de leurs victimes pour acquérir de nouvelles excroissances ou évoluer en d'autres formes de vie. Capables de se métamorphoser sans jamais se fatiguer, les Mange-souvenirs se comportent de manière complètement imprévisible, se ruant au combat pour l'instant d'après se tordre de rire ou pleurer sans plus s'arrêter. Comme de nombreux souvenirs coexistent en elles, il est probable qu'ils les influencent à tour de rôle, leur conférant une personnalité à côté de laquelle un schizophrène paraîtrait le plus normal des individus.

Les nombreux érudits hiscontes qui ont étudié les Mange-Souvenirs n'ont pas réussi à déterminer si ces créatures formaient une civilisation, ou bien si elles n'étaient que des individualités concernées uniquement par leur propre sort. Etant donné la dangerosité de leur fréquentation, il est peu probable que l'on en sache un jour plus long sur la question.

Renseignements

Fréquence : commune (dans les niveaux supérieurs des galeries des Buisques Obtumes)

Taille : totalement variable

Armes et armures naturelles : totalement variables.

Nourriture : souvenirs.

Indice de légende : 4

Déplacement : totalement variable.

* * *

Mange-souvenirs, pour BaSIC :

FOR : 3d6 (11)

CON : 3d6 (11)

TAI : de 1 à 60

INT : 3d6 (11)

POU : 3d6+2 (13)

DEX : 3d6 (11)

PV : 6 à 36

Notes : Les caractéristiques présentées ici sont uniquement une base de départ sur laquelle concevoir chaque Mange-souvenirs individuellement.

Compétences : Discrétion (55%), Esquiver (50%)

Armes naturelles : Très variables : en moyenne une à 50% et une secondaire à 40% ; Mnémophagie (50%) jet de POU contre POU ; en cas d'échec le Mange-Souvenirs absorbe un souvenir spécifique de la victime et acquiert immédiatement une nouvelle excroissance physique.

Armure naturelle : Très variable : de 0 à 10

Nuitant

Ce petit mammifère carnivore, au corps long et fluet recouvert d'un pelage noir zébré de bandes obliques bleu sombre, est un parfait compagnon de route. Discret, vif, rapide, plus intelligent que les autres mustélidés et moins peureux, le Nuitant possède de surcroît l'étonnante propriété de générer un petit halo de profonde obscurité autour de lui afin de s'y dissimuler. Cette obscurité absorbe les rayonnements lumineux et certains malandrins se servent des Nuitants pour camoufler le fruit trop voyant de leurs larcins, tels que bijoux, pendentifs, perles ou pierres précieuses. Le Nuitant est nyctalope et voit de surcroît parfaitement au travers du halo d'obscurité qu'il génère. Il se déplace sans faire de bruit, grimpe sans problème à toutes les parois présentant un minimum de prises, sait se glisser au prix de contorsions extravagantes dans les interstices les plus minuscules (comme sous une porte ou par le jour d'un volet), et peut se saisir de petits objets qu'il ramène à son maître.

Le Nuitant se domestique très bien. Il adore se faire dorloter, bien qu'il soit de nature indépendante. Il dort le plus clair de la journée et s'éveille dès que l'intensité lumineuse a suffisamment faibli pour lui être supportable. Ses mâchoires sont garnies de trente six dents, dont des canines aiguës et des dents carnassières bien développées et très tranchantes. La tactique de chasse favorite du Nuitant consiste à bondir depuis un point supérieur sur sa proie et à lui saisir la jugulaire entre ses dents, tout en maintenant une forte pression et en la secouant en tous sens. Contrairement à un chat, il ne joue jamais avec sa proie, mais la tue le plus vite possible pour l'emporter dans un lieu paisible où il pourra s'en repaître sans être dérangé. Lorsqu'un Nuitant est confronté à un animal plus fort que lui, il projette depuis ses glandes anales une substance à l'odeur pestilentielle tout en émettant une série de cris menaçants. Il ne fuira que dans un cas extrême, comme si le fait de céder face à un autre animal mettait en jeu son honneur.

Les Nuitants sont des mammifères solitaires dix mois sur douze. Au début du printemps, ils s'en vont dans la forêt la plus proche faire leur cour à une femelle, ce qui consiste la plupart du temps à se battre contre un autre mâle, de préférence fort et bien portant, pour que leur triomphe n'en ait que plus d'éclat. Le Nuitant vaincu part soigner ses plaies et ne reviendra tenter sa chance auprès d'une belle que l'année suivante. Frustré doublement, il passera alors trois mois à ne faire que ronchonner avant de laisser sa nature amicale reprendre le dessus. Le Nuitant vainqueur profitera de l'issue favorable du combat pour se reproduire avec sa partenaire et veillera sur elle pendant deux mois, jusqu'au terme de sa gestation. Après quoi il partira, la laissant s'occuper seule des petits. Il sera d'excellente humeur et se montrera un compagnon gai et plein d'entrain pendant au moins un mois.

Renseignements

Fréquence : rare

Taille : 25 cm de long pour un individu adulte

Armes et armures naturelles : griffes et morsure.

Nourriture : lapins, faisans, poules, perdrix, petits oiseaux.

Indice de légende : 3

Déplacement : 10

* * *

Nuitant, pour BaSIC :

FOR : 1d6 (3)

CON : 2d6 (6)

TAI : 1

INT : 1d6 (3)

POU : 2d6 (6)

DEX : 4d6+2 (15)

PV : 4

Compétences : Chasse (65%), Chercher (40%), Discrétion (70%), Esquiver (65%), Orientation (70%), Sentir ses proies (65%), Vigilance (55%)

Armes naturelles : Morsure (50%) 1d2, Griffes (40%) 1

Armure naturelle : Aucune

Pisquephotins (banc de)

Les Pisquephotins sont de petits poissons qui, à l'instar des arcquérrix, possèdent des écailles translucides révélant leurs organes internes, qui luisent dans l'obscurité de couleurs continuellement changeantes. Ces poissons sont parfaitement inoffensifs pour les Hyponautes, ne s'attaquant qu'à des proies minuscules qu'ils aspirent en gonflant soudainement tout leur corps, qui prend l'apparence d'une sphère hérissée de petits piquants érectiles. Ces derniers se déploient pour protéger le Pisquephotin le temps qu'il se nourrisse, ce qui lui prend en moyenne une bonne demi-heure. Ces piquants sont creux et diffusent un poison très virulent qui a pour effet de paralyser les centres moteurs des créatures affectées pendant plusieurs heures. Autant dire que même le Gigadonthus se méfie de ces *petites pestes* et qu'il s'assure de pouvoir les croquer d'un coup.

Des Hyponautes ont capturé des Pisquephotins pour en extraire la toxine paralysante, mais également pour les ramener dans les demeures de certains nobles fortunés, qui apprécient cette source d'éclairage particulièrement raffinée et exotique. Enfin, **Maître Sidra**, un tailleur stalisois réputé pour son originalité et la qualité de son travail, a envoyé des explorateurs dans le Gouffre afin qu'ils lui ramènent de la **polychromine**, cette substance étrange produite par les glandes photésiques des Pisquephotins, qui a pour propriété de les faire changer de couleur. Sidra tente actuellement de préparer une teinture à base de polychromine pour en enduire ses dernières créations. S'engage-t-il sur la voie de la fortune ou de celle, plus probable, d'un lamentable fiasco ?

Renseignements

Fréquence : commune (dans les Bruisques) ; très rare (Mer Notoire)

Taille : 15 cm de long

Armes et armures naturelles : piquants venimeux.

Nourriture : petits poissons et crustacés.

Indice de légende : 5

Déplacement : 13 en nageant.

* * *

Pisquephotins (banc de), pour BaSIC :

Donner les caractéristiques d'un banc de Pisquephotins n'a aucune utilité. Le poison qu'ils diffusent a une Virulence de 16 et agit au bout de 1d2 round(s). Son effet est de paralyser totalement sa victime pendant 1d6 heure(s).

Primobtuse

Ces curieuses créatures ressemblent à des plantes géantes, ramassées autour d'une structure fuselée formée par la réunion de grandes feuilles vertes rigides aux bords tranchants comme des rasoirs, abritant un tube corollin blanchâtre dont l'ouverture est étoilée de magnifiques fleurs bleues mouchetées de pourpre. Huit yeux, pourvus de cils situés à l'extrémité de pédoncules élastiques, émergent presque timidement des feuilles externes, scrutant les alentours à la recherche de proies éventuelles. Contrairement à une plante normale, la Primobtuse dispose d'une certaine forme d'intelligence, dont elle se sert pour imiter la voix de jouvencelles en détresse (son imitation préférée), la plainte d'un Darkal, le chant d'un chromoptère... suivant la proie qu'elle désire attirer à elle. Dès que cette dernière s'approche, elle rentre ses yeux et étend ses feuilles tout autour d'elle sur le sol. Celles-ci sont enduites d'une violente toxine qui provoque une douleur térébrante ainsi que des nausées, des vertiges et des vomissements lorsqu'elle rentre en contact avec la peau de la victime. Les proies chaussées – comprenez nos chers Hyponautes – connaîtront le second mode d'attaque de la Primobtuse, sous la forme d'une expulsion d'un nuage de pollen asphyxiant, suivie d'une tentative de strangulation express par une vrille vicieuse. Dès que la proie est devenue inoffensive pour la Primobtuse, elle est traînée puis soulevée jusqu'au tube corollin dont les parois se distendent largement pour l'absorber. Là, des giclées de sucs digestifs hautement corrosifs réduisent la proie à un amas de chairs qui sera stocké dans un gros bulbe rond souterrain, dans l'attente que la plante ait besoin de phosphore et d'azote.

Si on les agresse physiquement, les Primobtuses se servent de leurs feuilles extérieures comme de boucliers et d'armes, parant les coups tout en essayant de trancher les membres de leurs adversaires. Elles lancent également leurs vrilles pour étrangler, faire trébucher ou désarmer leurs adversaires. Comme on peut le constater, la Primobtuse est un prédateur qui dispose de nombreuses ressources pour venir à bout de ses proies, ce qui compense son absence totale de mobilité. Elle ne pousse qu'à proximité des lacs ou des rivières, car elle a besoin de beaucoup d'eau pour survivre. De surcroît, on ne la rencontre que dans des lieux où l'indice d'activité du Nonsense est au moins de 4.

Renseignements

Fréquence : rare

Taille : leurs feuilles externes mesurent 3 m de long, tandis que leur tube corollin culmine à 2m de hauteur.

Armes et armures naturelles : feuilles, pollen, vrilles.

Nourriture : carnivore.

Indice de légende : 5

Déplacement : aucun.

* * *

Primobtuse, pour BaSIC :

FOR : 3d6+2 (13)

CON : 3d6+2 (13)

TAI : 20+1d6 (23)

INT : 3d6-3 (7)

POU : 3d6-1 (9)

DEX : 3d6 (11)

PV : 18 pour le tube corollin, 8 pour chaque vrille et chaque feuille

Compétences : Détecter une proie (60%), Imiter les voix (60%)

Armes naturelles : Feuilles (4) (50%) 1d6+1d6 + éventuellement toxine (Virulence 14 ; agit en 1d6 round(s) ; -30% à toutes les actions pendant 3d6 round(s)), Nuage de Pollen (75%) (Virulence 12, couvre une zone de 6m de diamètre autour de la Primobtuse et asphyxie toute créature pendant 10 rounds (se reporter aux règles sur l'asphyxie, page 94 du Livre de Base de Fantasia)), Vrille (nombre

total : 1d6) (40%) étrangle à partir du round suivant celui où elle a agrippé sa proie, Force 13 (se reporter aux règles sur l'asphyxie), Sucrs digestifs (1d6/round)

Armure naturelle : Feuilles-boucliers (6)

Skwalön (le)

Le dirigeant de Cité-Cristal se dissimule quotidiennement sous les traits d'un Saphiréen particulièrement avenant et charismatique. Mais sa véritable forme est toute autre. Mammifère polymorphe amphibie, le Skwalön est l'unique représentant d'un peuple antique qui sombra dans la déchéance et connut une fin atroce. Il semblerait qu'il soit remonté des Tréfonds de Fantasia par l'intermédiaire de la Béance-Béate – c'est en tout cas ce qu'un espion de sa majesté Tifelmas XXXIV aurait rapporté à la comtesse Eolia de Beaumance. Le Skwalön refuse de parler de ce qui s'est passé dans les régions inférieures, se contentant de maudire les siens pour leur comportement aberrant qui ne pouvait aboutir qu'à leur ruine. D'après ce qui a été révélé à mots couverts, l'espion en a déduit que le peuple du Skwalön – auquel ce dernier n'a jamais donné de nom – aurait lui-même choisi de mourir sans qu'aucun facteur extérieur ne l'y ait poussé. Eolia a tout de suite pensé à cet horrible Nonsense, ce en quoi l'espion n'a pu lui apporter ni affirmation, ni dénégation. Quoi qu'il en soit, le Skwalön est le seul membre de son peuple à avoir été vu sur Fantasia.

Son apparence véritable est celle d'un grand humanoïde de près de deux mètres de haut, à la peau squameuse grisâtre, arborant un monstrueux faciès de requin. Sa gueule très allongée vers l'avant est garnie de deux colliers de dents triangulaires particulièrement solides et tranchantes. Trois fentes branchiales parallèles, disposées en oblique de chaque côté de son cou, lui permettent de rejeter l'eau absorbée après que l'oxygène qu'elle contenait soit passée dans ses vaisseaux sanguins. Il dispose d'une vue et d'un odorat excellents, mais aussi de capteurs sensoriels disposés sur les côtés de son ventre qui ressentent la moindre vibration produite dans un rayon de deux kilomètres. De plus, d'étranges organes sensoriels, connus sous le nom d'ampoules de Lorenzini, lui permettent de sentir les variations des champs électriques de faible intensité, produites par la contraction des muscles de ses proies.

Tous ces atouts en font un prédateur redoutable, ou du moins en faisaient, car sa nature polymorphe implique qu'il finisse par adopter les manières culinaires ainsi que toutes les autres prédispositions physiques et mentales de la créature dont il a pris l'apparence. Les changements interviennent certes lentement, mais plusieurs siècles passés sous l'apparence d'un Saphiréen ont quelque peu modifié le comportement du Skwalön : l'odeur du sang ne le jette plus en frénésie, une remarque désagréable ne le force plus à châtier aussitôt l'impudent, la vision d'une belle proie ne l'oblige plus à se ruer sur elle pour en faire son repas sur l'instant. La faculté à changer de forme du Skwalön est contingentée par l'obligation de prendre celle d'une créature qu'il a pu côtoyer suffisamment longtemps pour en appréhender la forme *et* l'esprit. Il est incapable de se métamorphoser en une créature qu'il aurait imaginé ou dont il aurait admiré le portrait ou une quelconque représentation.

Lorsque le Skwalön se rendra compte que les Réprouvés ne sont que des créatures à moitié folles, incapables de le combler de leurs attentions quasi-divines, il sombrera dans une rage folle qui prendra pour objet toute créature vivante ayant le malheur de croiser son parcours de désolation. Si on ne l'arrête pas, après avoir tracé un sillon sanglant dans les eaux de la mer de Solchris, il nagera jusqu'à la Béance-Béate et retournera sur sa *terre* d'origine.

Renseignements

Fréquence : rarissime

Taille : 2 m de haut sous sa forme véritable.

Armes et armures naturelles : morsure et poings.

Nourriture : carnivore.

Indice de légende : 8

Déplacement : 18 dans l'eau et 12 sur la terre ferme.

* * *

Skwalön (le), pour BaSIC :

FOR : 23

CON : 20

TAI : 22

INT : 17

POU : 16

DEX : 13

PV : 21

Compétences : Athlétisme (79%), Culture générale (60%), Esquiver (80%), Leadership (75%), Nager (95%), Orientation (80%), Polymorphie (80% - reste alors immobile pendant 3 rounds) Repérer une proie à l'odorat (96%), Repérer une proie par ses mouvements/par ses contractions musculaires (96% dans l'eau), Vigilance (75%), Connaissance du Nonsense (50%), Légendes (30%), Lire et Ecrire (75%)

Armes naturelles : Morsure (60%) 2d6+2d6, Bagarre (80%) 1d3+2d6, Lutte (75%) 1d6+2d6

Armure naturelle : Peau squameuse (4)

Spectre

Extrait du carnet de voyages n° 3 de **Coralin de Scentènes**, jeune noble ayant suivi des études de médecine et de chirurgie à l'université de Stalis, qui fut retrouvé dans les Obscures de Nyarl par **Galmorin le borgne**, fin herboriste et subtil lettré, en l'an 2015 après J.

*« Il me sembla soudain que la force du vent s'épuisait et je risquai un œil en dehors de l'abri précaire dans lequel ma sœur et moi nous étions réfugiés. Mes yeux me piquaient, ma gorge desséchée me brûlait, tout mon corps m'élançait, ankylosé par plusieurs heures d'une insupportable attente. J'avais perdu tous mes repères, et ma boussole élémentique achetée dans un des baraquements du comptoir du Gouffre avait décidé de ne plus accomplir la tâche qui était sienne : ses aiguilles tournoyaient follement, comme si le Nord était en vérité une créature fantastique engagée dans une interminable course-poursuite. Je me redressai et tendis la main à **Coraline**. Elle poussa des gémissements de douleur en se relevant, mais dans son regard se lisait toujours la même détermination que j'y voyais d'ordinaire. Parfait ! Je n'aurais pas à veiller sur elle et pourrais me concentrer pleinement sur la recherche d'une galerie permettant de s'enfoncer dans les profondeurs des Bruisques.*

*Le vent glacial se prenait dans les plis de mon ample cape fourrée qui me protégeait de ses morsures acérées. Tout autour de nous se dressaient de grandes formations rocheuses aux tranchantes arêtes obliques, et nous prenions soin de nous en écarter au maximum, histoire de ne pas finir comme ces malheureux dont les ossements luisaient à la lumière de mon bâton de **lithigne**. De fins copeaux minéraux étaient balayés à la surface du sol, et parfois une rafale les faisait tourbillonner dangereusement, menaçant de nous causer de graves blessures aux yeux. Nous nous arrêtons alors et abaissions nos paupières, que nous ne rouvrons que lorsque la bourrasque était passée.*

C'est dans un moment semblable que je crus entendre un bruit de raclement. Cela provenait d'un point sur le côté dont il m'était impossible d'évaluer la distance. Je fus tenté d'ouvrir les yeux, mais me ravisai au dernier moment, de peur que les minuscules morceaux de roche coupant comme des rasoirs olmartois ne me causent d'irréversibles dommages oculaires. Le bruit se reproduisit et la main de la peur se referma sur mon cœur fragile ; mon sang se mit à cogner à mes tempes, et j'eus l'impression de me retrouver sur un champ de bataille au cœur d'une unité de tambours martelant en mesure leurs instruments. Incapable de rester dans l'incertitude, je jetais un coup d'œil circulaire au mépris du danger représenté par les copeaux minéraux.

Mais il n'y avait rien à voir. Coraline, solidement campée sur ses belles jambes athlétiques protégées par de longues-guêtres en cuir lacées à mi-cuisse, se tenait à l'affût du moindre mouvement suspect. Elle gardait les yeux fermés et son beau visage pâle brillait tel une nouvelle lune sous sa sombre chevelure ondulée par le norois. Le paysage improbable des Bruisques étendait sa peau sèche et craquelée bien au delà de la zone éclairée par les chaleurs de l'En-Haut prisonnières de ma lithigne, morne écorce aux tons ocre et gris passée sous la meule de quelque titan indélicat. Quelques blocs de roche, curieusement taillés par les caprices de l'érosion éolienne à la ressemblance de silhouettes anthropoïdes, semblaient ployer sous le poids du fardeau du désespoir, offrant leurs contours anguleux à la compassion d'occasionnels voyageurs. A part cela, il n'y avait rien. C'est du moins ce qu'il me semblait.

Mais, sans que je fusse capable de rien anticiper, apparurent soudain deux créatures longilignes armées de puissantes griffes recourbées et de mâchoires béant sur l'éclat de dizaines de dents aiguisées comme des poignards. Avec une vélocité proprement incroyable, les créatures se précipitèrent sur Coraline ; elle fit jaillir son épée-fouet olmartoise de son fourreau ouvragé et serti de pierreries tout en se fendant d'une botte d'escrime patiemment apprise sous les conseils de **Maître Dalmen**. La lame articulée noua ses épines métalliques autour de la gorge de la créature et Coraline tira d'un coup sec, dans l'espoir de sectionner le cou de celle-ci. Mais l'acier olmartois ne fit que barrer d'une longue cicatrice sanguinolente la peau rugueuse de son adversaire, qui aussitôt referma sa main sur la lame, comme s'il recherchait sciemment les cicatrices profondes qui en résulteraient. Ce fut à son tour de tirer violemment sur l'arme. Coraline fut durement projetée au sol, et je lus dans son regard une terreur infinie. Escrimeuse brillante, elle n'avait de sa jeune vie jamais rencontrée un bretteur qui lui tinsse tête plus de quelques passes de fer. Or, l'être contre lequel elle se battait venait de la balayer d'un simple mouvement dédaigneux, comme si elle n'avait été que fétu de paille. Sans que je parvinsse à esquisser le moindre geste pour me protéger, un coup puissant s'abattit sur mon crâne, m'envoyant valser avec la mort...

Une douleur térébrante me vrillait les yeux et je sus que j'étais encore en vie. Des phosphènes dansaient dans mon champ de vision, m'empêchant de rien discerner. Une odeur métallique m'emplissait la bouche que j'avais toute pâteuse après être resté inconscient pendant plusieurs heures. D'étranges modulations semblables à des borborygmes mêlés de grognements résonnaient contre la voûte d'une caverne ou du quelconque endroit confiné où je me trouvais. De l'humidité ruisselait sur le sol en émettant de doux clapotis, et sur mon dos nu, me faisant tressaillir sous son contact glacé à chaque fois qu'une goutte s'y plaquait possessivement. C'est en essayant de bouger que je me rendis compte que l'on m'avait attaché à un pilier en pierre, décoré de motifs grossiers en relief qui m'apparurent au terme des quelques minutes qui furent nécessaire à mes yeux pour accommoder leur environnement. L'extrémité de mes doigts effleura la texture soyeuse de mon bâton en lithigne, d'où irradièrent une chaleur et une lumière apaisantes.

Les lieux baignaient maintenant dans un silence inquiétant, hormis le lent tambourinement des gouttes d'eau contre les flaques. Huit piliers au total formaient un cercle autour d'un roc qui arborait, semble-t-il naturellement, l'apparence d'un trône. Celui-ci était vide pour le moment, tout comme le reste de la caverne. Je ne discernais aucune issue, mais j'étais immobilisé de telle sorte qu'il m'était interdit de regarder derrière moi. De Coraline, il n'y avait aucune trace. Une terrible boule d'angoisse m'étouffait et j'éprouvais les plus grandes difficultés à respirer. Ma sœur était-elle encore en vie ? Qu'allaient me faire ces grandes créatures ? J'avais le cœur au bord des lèvres et je ne pus me retenir de vomir lorsque la caverne et ses piliers se mirent à basculer sous l'effet d'un soudain vertige. Une série de spasmes de plus en plus intenses me secoua, mais de ma gorge très irritée ne coula que de la salive gluante mêlée de bile.

J'implorais mes glorieux ancêtres de veiller sur leur descendance et de nous sortir, ma sœur et moi, de ce mauvais pas. Mais les secondes s'égrenèrent et glissèrent sur le fil du Temps, se changeant en minutes puis en heures sans que j'obtinssse de réponse à mes prières muettes. Je me trouvais dans un état de torpeur avancé quand les modulations revinrent puis s'amplifièrent suffisamment pour m'en faire émerger. Les créatures étaient de retour et l'une d'entre elle portait ma sœur dans ses bras. Coraline était inconsciente, le visage tuméfié et constellé de croûtes de sang séchées. Tous ses vêtements lui avaient été ôtés et c'est seulement à ce moment que je pris conscience de ma propre nudité. La lithigne me faisait profiter de ses derniers feux, mais je craignais que

Coraline ne soit bientôt en hypothermie, ainsi privée de toute source de chaleur. Mais je n'aurais pas dû m'inquiéter pour cela.

La créature qui portait ma sœur la jeta sans ménagement au bas d'un pilier puis, avec l'aide de deux de ses congénères, l'y attacha solidement à l'aide de fins liens confectionnés dans une substance inconnue de moi. Les horribles créatures sans yeux vinrent ensuite se placer entre les piliers et le bloc-trône puis esquissèrent des parodies de genuflexions honorifiques lorsque se manifesta devant elles celle qui devait être leur chef. Sa peau était balafmée, couturée, lacérée et déchiquetée à un point qu'il était difficile d'imaginer. Une véritable géographie de cicatrices pouvait être étudiée à même son épiderme. La créature, d'une stature dépassant de loin celle de tous ses semblables, n'accorda pas un signe à ses inférieures et se carra sans aucune dignité dans le bloc de pierre mal dégrossi qui avait pour prétention vraisemblable de se faire passer pour un trône. Puis elle claqua sèchement ses mâchoires l'une contre l'autre sans plus attendre, déclarant ainsi l'ouverture des hostilités.

Il me fut alors donné d'assister à un combat d'une violence extrême entre toutes les créatures présentes. Celles-ci se portaient des coups d'une puissance inouïe qui les propulsaient plusieurs mètres en hauteur avant qu'elles ne retombent acrobatiquement avant de repartir à l'assaut. Un choc terrible ébranla le pilier auquel j'étais attaché et je baissais craintivement la tête pour éviter qu'un coup me fut malencontreusement porté. Et tandis que la créature se servait de la colonne de pierre comme d'un tremplin pour se projeter sur ses adversaires, je ressentis une douleur insupportable au moment où une griffe m'ouvrait le mollet droit. J'aurais dû m'évanouir, mais le corps inerte et nu de ma sœur m'obsédait, tellement je craignais pour sa vie. Une mare de sang se formait sous moi, tandis que mon fluide vital s'écoulait sur le sol de la caverne. Je savais n'en avoir plus pour longtemps.

Un vainqueur finit par se décider au terme de la lutte acharnée que se livrèrent mes tourmenteurs. Et ce qui advint alors dépassa en horreur tout ce que j'avais un jour imaginé par une nuit inquiète, blotti entre mes draps de soie, le cœur lourd de cauchemars. La créature s'approcha de ma sœur et d'un coup de griffes précis lui incisa le torse par le milieu, avant d'écarter chair et côtes dans un giclement de sang et un écœurant bruit de craquement. Elle plongea alors ses mains dans le fouillis de muscles, de tendons, de chair et de sang et en ressortit avec le cœur et le foie. Les organes vitaux fumaient encore et il me sembla que les deux parties du cœur de ma sœur se contractaient encore sous l'effet de réflexes mécaniques. Le monstre approcha ses griffes du crâne du cadavre de Coraline pour commettre la pire atrocité qui se puisse concevoir lorsque la voix de son chef, explosant sous la voûte de la caverne tel un coup de tonnerre, figea son geste. Elle se recula en poussant des grognements et vint s'asseoir à la base du pilier qui faisait exactement face au mien. Déposant alors les organes qu'il avait prélevés sur le corps de ma sœur, il se mit à entonner une sinistre mélodie, tout en suivant du bout des griffes les circonvolutions des motifs inscrits en relief dans la roche. La créature psalmodia ses manières d'invocation pendant des heures, une journée peut-être. Mes yeux me brûlaient, mais je ne m'endormais toujours pas. Ma blessure ne me faisait plus souffrir et il semblait que la plaie s'était résorbée d'elle-même, comme sous l'action d'une cicatrisation accélérée. Alors que tout se brouillait sous les assauts répétés de l'horreur et de la fatigue, je vis la créature ramasser les organes et les ingérer gloutonnement. Des larmes franchirent enfin les portes de mes yeux, derrière lesquelles elles étaient trop longtemps restées contenues. Puis je sombrai dans le coma.

Trois jours plus tard, je me réveillais dans un lit en glèpre, généreusement cédé par un membre du peuple Obscurin. Comment étais-je arrivé jusque-là ? C'est une longue histoire, qu'il ne m'appartient pas de vous conter ici. »

Renseignements

Fréquence : commune (à la surface des Bruisques Obtumes)

Taille : 2m de haut

Armes et armures naturelles : griffes, morsure et peau rugueuse

Nourriture : carnivore (cannibale)

Indice de légende : 4

Déplacement : 16

* * *

Spectre, pour BaSIC :

FOR : 4d6+6 (18)

CON : 4d6+6 (18)

TAI : 1d6+17 (20)

INT : 3d6-1 (9)

POU : 3d6-1 (9)

DEX : 4d6+6 (18)

PV : 19

Notes : Ce sont là les caractéristiques de base des Spectres. Mais par le biais des rituels d'organognosie, ils augmentent leur Force, leur Constitution ainsi que leur Intelligence.

Compétences : Athlétisme (70%), Chercher (50%), Discrétion (60%), Esquiver (60%), Orientation (55%), Survie (70%), Vigilance (45%), Bagarre (60%). Certains Spectres possèdent des compétences de Connaissances qu'ils ont acquises en ingérant le cerveau de proies douées de raison. Le Chroniqueur est invité à attribuer à sa convenance des scores de compétences spécifiques aux Spectres les plus méritants (ceux qui ont vaincu les leurs lors de combats sanglants pour obtenir le droit de bénéficier des organes vitaux de la proie). Un chef de tribu bénéficie de Leadership (70%) ainsi que ses lieutenants (45%).

Armes naturelles : Griffes (65%) 1d6+3 +1d6, Morsure (50%) 1d6+1d6

Armure naturelle : Peau rugueuse (5)

Stasaltique

Ces créatures, qui mesurent une dizaine de centimètres de long pour environ 3 de large, sont cavernicoles. Elles se suspendent au plafond et se laissent tomber sur leur proie dès que celle-ci passe juste au dessous d'elles. Lors de leur chute, elles déploient en étoile leurs huit pattes, munies à leurs extrémités de petits crochets et entre lesquelles se situe une membrane extensible qui leur permet de flotter et d'atterrir comme des feuilles mortes sur le dos de leur proie. A cet instant précis, elles plantent simultanément leurs huit crochets dans l'épiderme de leur hôte et injectent un anesthésiant qui n'affecte que la zone sur laquelle elles se sont ancrées. Puis elles déploient leur long rostre, à l'extrémité dure comme une aiguille de couturière, et le font pénétrer dans une veine. Elles se nourrissent alors généreusement du sang de leur victime jusqu'à temps d'être rassasiées, puis se laissent tomber au sol avant de se réfugier rapidement dans l'anfractuosité rocheuse la plus proche.

Les stasaltiques possèdent une carapace semblable à un bloc de pierre brut qu'on leur aurait fixé sur le corps. Mais celle-ci ne protège pas leur abdomen annelé, qui est particulièrement vulnérable lorsqu'elles se laissent tomber du plafond. Au sol, les stasaltiques se ramassent sur elles-mêmes et se fixent solidement avec leurs crochets. Ce moyen de défense est efficace contre la plupart de leurs prédateurs, mais une bonne masse ou un marteau les réduit en bouillie en deux ou trois coups.

Les stasaltiques sont dangereuses car elles véhiculent de nombreux germes de maladies, qu'elles transmettent à leur proie lorsqu'elles s'en nourrissent. Il est conseillé de laver la plaie avec de l'alcool dès que possible, afin qu'elle n'entraîne pas ensuite la gangrène. Ces charmantes bestioles craignent énormément le feu, et il suffit d'approcher un brandon à quelques centimètres d'elles pour qu'elles se détachent immédiatement du corps de leur hôte en couinant misérablement. Elles fuient alors en zigzagant follement pour éviter les coups de leurs prédateurs. De là vient l'expression populaire : « peureux comme une stasaltique ».

Renseignements

Fréquence : rare

Taille : 10cm

Armes et armures naturelles : rostre et crochets.

Nourriture : sang chaud.

Indice de légende : 5
Déplacement : 10

* * *

Stasaltique, pour BaSIC :

FOR : 2

CON : 3

TAI : 1

INT : 1

POU : 1

DEX : 3d6+3 (15)

PV : 2

Compétences : Discrétion (75%), Fuir rapidement (Esquive) (80%), Sentir le sang chaud (80%)

Armes naturelles : Rostre (30%) 1

Armure naturelle : Carapace pierreuse (8)

Titanoptère

Tout ce que l'on sait de ces créatures disparues depuis longtemps de la stratosphère Fantasiennne provient des mythes et des légendes. Longs de plusieurs kilomètres, ces gigantesques oiseaux étaient surnommés Îles du Ciel, ou Ouranèses en langage savant. Des communautés entières d'êtres intelligents ainsi qu'une faune spécifique éalisaient domicile sur leur dos couvert d'un fouillis végétal et minéral. On raconte que chaque communauté vénérat son Titanoptère comme s'il s'était agi de la divinité primordiale, car elle l'assimilait à la source de toute vie. L'Oiseau-Monde lui prêtait en effet son propre corps pour qu'elle puisse se développer et jouir de ses bienfaits (arbres, arbustes fruitiers, lacs, plaines fertiles...), sans jamais rien exiger d'autre de sa communauté que de vivre paisiblement. Une aura de paix émanait du corps du Titanoptère, qui avait pour effet de calmer toute ardeur belliqueuse. Le titanique volatile n'avait aucun prédateur et lui-même ne s'attaquait à aucune proie, se nourrissant uniquement des sels minéraux des végétaux qui se décomposaient sur son dos, de la lumière du soleil, des eaux de pluie, ainsi que des prières de sa communauté.

Les Titanoptères se sont mystérieusement éteints il y a plusieurs millénaires de cela. La seule explication plausible qui ait été donnée fut que les communautés qui vivaient sur leur dos se sont peu à peu détournées du sens de cette union, cessant de leur adresser leurs prières. Or, il semble que leurs chants sacrés possédaient de réelles propriétés nutritives ; on a d'ailleurs parlé à leur sujet de « prières sustentatrices ». Privé de leur soutien, le gigantesque oiseau devenait incapable de voler à une altitude suffisante et tombait en piqué sur Fantasia. Des recherches furent menées, mais nulle trace ne fut retrouvée de tels impacts. L'hypothèse actuellement retenue est que les Titanoptères plongeaient volontairement dans la mer Notoire afin de ne pas faire de victimes. Certains érudits avancent quant à eux que les Titanoptères furent frappés par le Nonsense et que, pris de folie, ils allèrent s'écraser les uns à la suite des autres dans le Désert des Transplans. Leurs carcasses colossales méditeraient maintenant dans le **Cimetière des Mondes à Plumes**.

Un mythe raconte l'histoire d'un Titan qui devint écrivain le jour où il ramassa une plume de Titanoptère. Il rédigea de magnifiques traités sur la Concorde Universelle, la Paix des Mondes et les Bienfaits de la Civilisation. On raconte que ses ouvrages se sont au fil du temps agrégés aux montagnes situées à l'Ouest de l'Hiscontie et que le vent fait résonner leurs mots-fossiles dans d'étroits canyons désertiques ou au cœur de cirques rocheux impénétrables tant leurs pentes sont raides. Les créatures qui vivaient en ces lieux auraient acquis l'usage de la raison et seraient parmi les plus pacifiques et les mieux disposées envers les explorateurs. Mais quelle foi accorder à ces récits abracadabrants ?

Renseignements

Fréquence : légendaire

Taille : une dizaine de kilomètres de long, pour une envergure double.

Armes et armures naturelles : aura de paix, plumes épaisses.

Nourriture : sels minéraux, eau, lumière du soleil, prières.

Indice de légende : 15

Déplacement : 12

Titornis

Ces grands oiseaux aux longs becs pointus ont un caractère positivement épouvantable, qui ferait passer la plus loquace des mégères pour un être d'une délicatesse et un charme infinis. Les Titornis passent leur temps à se chamailler, se volant sans cesse dans les plumes, s'asticotant du bec, gémissant, poussant des plaintes suraiguës très douloureuses pour les tympanes. Les endroits où ils sont implantés – pentes rocheuses ou falaises vertigineuses – bruissent continuellement de leurs jacasseries et de leurs criailleries, et peu nombreuses sont les créatures qui acceptent de bonne grâce une telle promiscuité. C'est d'ailleurs pour cela que les Titornis sont obligés d'aller chercher leur nourriture loin de leur habitat. D'une indiscretion totale, ils fondent sur leur proie en l'invectivant de leurs cris perçants, éveillant à dessein sa vigilance afin de pouvoir la harceler de longues minutes avant de tenter de la saisir dans leur long bec pâle garni de petites dents décoratives.

Leurs rémiges grisâtres et leurs rectrices d'un noir d'obsidienne composent un spectacle déprimant, accentué par les billes larmoyantes de leurs yeux et leurs longues pattes maladroites d'échassiers. Bien plus horripilants que dangereux, les Titornis sont néanmoins une calamité pour toutes les espèces près desquelles ils s'installent. En effet, afin de délimiter leur bruyant territoire, les Titornis constituent des monticules de fientes d'une infecte puanteur tous les trente mètres. D'une horrible couleur jaune pisseux, ces colonnes d'excréments exhalent une odeur détestable qui a l'étonnante propriété de faire fuir jusqu'aux mouches les moins regardantes quant à la qualité de leur alimentation. Les oisillons, à l'odorat beaucoup plus sensible que celui de leurs parents, subissent depuis leur plus jeune âge cette fétidité ambiante qui parvient même à percer la solide coquille de l'œuf dans lequel ils se développent durant trois mois. C'est ainsi que les ornithologues stalisois expliquent leurs manières exécrables.

Très mauvais chasseurs, les Titornis se rabattent le plus souvent sur de petites proies – insectes, rongeurs, mustélidés – au goût fade et déplaisant. Ces repas médiocres entretiennent leur mauvaise humeur encore plus sûrement que leurs disputes permanentes. Le seul bon moment de leur existence paraît-être la brève saison des amours, durant laquelle leur plumage se change en un magnifique patchwork d'argenté et de mordoré. Les Titornis acquièrent une grâce éphémère qu'ils mettent en avant lors de leurs somptueuses parades amoureuses, où mâles et femelles se livrent des ballets d'une élégance aérienne. Durant cette période qui ne dure que trois jours par an, leur colonie ressemble à un havre de beauté et de paix, débarrassée temporairement des nauséabonds monticules de fientes qui sont précipités dans le vide... et atterrissent parfois sur la tête de malheureux explorateurs.

Les *plumes d'amour* d'un Titornis exhalent une fragrance divine dont les propriétés aphrodisiaques ont séduit les parfumeurs stalisois. Ceux-ci ont rapidement dépêché des aventuriers sans le sou pour capturer les grands oiseaux et les plumer. Cette entreprise est plutôt risquée, car le Titornis de la saison des amours est un adversaire redoutable, acharné à la perte du malheureux qui a tenté de le détourner de son œuvre de séduction. Il se sert de son long bec pour crever les yeux de l'importun et de ses pattes pour le précipiter dans le vide avant de le mutiler sauvagement. Mais le prix d'une seule plume atteint sur le marché hsiconte une valeur telle que beaucoup se sont laissés tenter par la promesse d'un gain fabuleux. Il est à noter que les plumes prélevées sur un cadavre de Titornis perdent immédiatement leur couleur et leur parfum, et qu'elles sont donc inutilisables. Les *plumes d'amour* ne servent pas qu'en parfumerie : les artisans stalisois les utilisent également comme plumes d'écriture et pour empenner les flèches, leur élégance et leur parfait équilibre n'étant plus à démontrer.

Renseignements

Fréquence : commune (dans le Gouffre des Tréfonds)

Taille : 2m de long pour 4m30 d'envergure.

Armes et armures naturelles : bec et charge.

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 4

Déplacement : 13 en volant.

* * *

Titornis, pour BaSIC :

FOR : 4d6+4 (16)

CON : 3d6+4 (13)

TAI : 1d6+27 (30)

INT : 2

POU : 3

DEX : 2d6+1 (7) / 18 pendant la saison des amours

PV : 22

Compétences : Esquiver (20%/60% pendant la saison des amours), Orientation (45%), Repérer sa proie (50%) Vigilance (25%)

Armes naturelles : Bec 1d6+1 + 2d6 (30%/70% pendant la saison des amours), Charge (50% - uniquement pendant la saison des amours/propulse une créature sur 2d6 mètres afin de la précipiter dans le vide)

Armure naturelle : Plumes (2) ; Plumes d'amour (6)

Wiffgribure

Ces minuscules rongeurs herbivores font partie des créatures les plus peureuses de tout Fantasia. A l'origine arboricole, le Wiffgribure a été chassé de son habitat naturel par un prédateur nouvellement apparu dans l'écosystème fantasien, le **Granouar**, sorte d'énorme rat au sombre pelage d'une hostilité sans pareille. Il a trouvé refuge dans les villes humaines, où il se prélassait dans les greniers, les entrepôts et les parcs. Son adorable frimousse l'a immédiatement rendu populaire dans toutes les couches de la population et il n'est pas rare de voir les jeunes filles se promener avec leur Wiffgribure sur l'épaule. D'un tempérament très câlin, le Wiffgribure adore qu'on le caresse pendant des heures. Le reste du temps, il dort ou prend ses repas. Il se nourrit exclusivement de racines et de baies, et il est bien vu chez les citadins de laisser sur le pas de leur porte une écuelle pleine à destination du petit rongeur.

Le Wiffgribure ressemble à une boule de poils gris, touffus et soyeux, montée sur des membres articulés aux doigts très allongés ; ces derniers leur permettent de faire des bonds extravagants, de près de deux mètres de haut. Leurs petites têtes sphériques portent de grands yeux sans iris ni pupille, qui roulent en tous sens à l'affût du moindre danger. Sous leur court museau s'étirent leurs vibrisses raides comme des aiguilles : elles pallient leur mauvaise vue en leur conférant un excellent odorat. La petite bouche des Wiffgribures se plisse souvent en de curieuses mimiques rappelant des expressions humaines comme le mépris, la bouderie, le dédain, l'amusement ou la curiosité et il n'est pas rare de voir des groupes de gamins rire aux éclats devant les clowneries d'une de ces petites créatures.

Lorsqu'il est pourchassé, le Wiffgribure fuit en piaillant misérablement et en effectuant des bonds en tous sens. Grimpeur et acrobate accompli, le Wiffgribure ne ménage pas ses efforts pour échapper à son poursuivant de la plus spectaculaire des manières. Quel stalisois n'a pas assisté à la scène suivante – devenue quasiment canonique en peinture : un individu lève soudain la tête et pointe

son doigt vers le ciel en criant : « Là, vous avez pas vu. V'là un Wiffgribure qui s'acrobatiser* ! », bientôt imité par une foule de badauds fasciné par les mille pirouettes virevoltantes de l'animal en train de tourner son ennemi en bourrique.

Prisé des explorateurs pour son odorat exceptionnel, le Wiffgribure est également devenu la mascotte des plus jeunes et l'animal de compagnie le plus apprécié des adultes, supplantant même les chats, les coquaniches et parfois même les fourrures-qui-roulent dans le cœur des maîtres. Ces derniers lui en veulent beaucoup et ne perdent pas une occasion de lui mener la vie dure. Le fragile Wiffgribure adresse alors des appels éplorés à l'univers entier et s'arrange pour que ses tourmenteurs soient punis par les humains. Un observateur attentif pourrait même apercevoir une lueur rusée dans leurs prunelles bleu-nuit, lorsque le châtement est administré à l'animal coupable d'avoir menacé *la pauvre petite bête...*

***s'acrobatiser** : verbe apparu en même temps que le Wiffgribure et qui signifie fuir en effectuant des acrobaties.

Renseignements

Fréquence : commune

Taille : 12 cm de haut pour 10 de large

Armes et armures naturelles : morsure.

Nourriture : herbivore.

Indice de légende : 1

Déplacement : 13

* * *

Wiffgribure, pour BaSIC :

FOR : 1

CON : 5

TAI : 1

INT : 4

POU : 6

DEX : 20

PV : 3

Compétences : Athlétisme (50%), Avoir peur (75%), Bondir (60%), Chercher (50%), Discrétion (60%), Orientation (50%), Se montrer irrésistible (50% - tout être intelligent s'apprêtant à frapper le Wiffgribure doit faire un jet de POU contre un facteur de 16 afin de pouvoir terminer son geste), Vigilance (65%)

Armes naturelles : Morsure 1 (35%)

Armure naturelle : aucune.

Index

L'Index recense les noms de créatures, d'objets, de minerais, de lieux et de personnages apparaissant dans les articles du Bestiaire.

A

Aérogis.....	3
Alphomégiennes.....	15
Aquophidien.....	4
Arcquérix (banc d').....	2

B

baron d'Helbach.....	3
Belvolio.....	15

C

Champilion.....	5, 6
chausses-onde.....	4
Chromoptère.....	2, 6, 7
Cimetière des Mondes à Plumes.....	25
Coralin de Scentènes.....	21
Coruscant.....	2, 7

D

Darkal.....	10, 16
Dernier Discours.....	15

E

Eolia de Beaumance.....	20
Ephènes.....	12
exorine.....	14

F

Févrals.....	10
--------------	----

G

Galmorin le borgne.....	21
gastérolune.....	3
Gigadonthus.....	11, 18
Granouar.....	27
gros-bec.....	3

I

Îles du Ciel.....	25
incarnacier.....	12, 13

L

lithigne.....	21, 22
Lithosaure.....	14, 15

M

Maître Dalmen.....	22
Maître Sidra.....	18
Malésange.....	15, 16
Mange-souvenirs.....	16, 17

N

Nuitant.....	2, 17
--------------	-------

O

Ouranèses.....	25
----------------	----

P

Pisquephotins (banc de).....	2, 18
plancton.....	5
Plumes d'amour.....	27
polychromine.....	18
Primobtuse.....	19

R

rosardente.....	7
Rours.....	12

S

Scogim Balducian.....	2
Skwalön (le).....	20, 21
Stasaltique.....	24, 25

T

Titanoptère.....	25
Titornis.....	26

W

Wiffgribures.....	2, 27
-------------------	-------