

Le Bestiaire Phantasmagorique

Volume 1

Un livret-univers pour Fantasia, par Tybalt

Introduction

Ce sont 52 créatures, animales, végétales ou même les deux, que vous allez pouvoir découvrir dans les pages qui vont suivre. Ce Bestiaire est le résultat des 8 premiers mois d'activité du site Fantasia, mais il ne saurait bien entendu constituer une description exhaustive de la faune et de la flore fantasiennes. D'autres créatures vont être inventées, qui formeront sans doute un deuxième volume, voire un troisième... cependant, afin de ne pas vous limiter aux animaux décrits ici, et obéissant au proverbe qui dit qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même, j'ai rassemblé en fin de volume quelques modestes conseils qui seront, je l'espère, susceptibles de vous donner des idées et ainsi de vous amener à créer vos propres créatures. Si c'est le cas, et que vous êtes fier du résultat, n'hésitez pas à m'envoyer vos créations par mail, ainsi que d'autres l'ont déjà fait, afin d'en faire profiter les internautes. En attendant, je vous souhaite une bonne lecture, et j'espère que ce Bestiaire vous réserve de nombreuses et bonnes surprises !

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement les internautes qui, pendant ces 8 premiers mois, m'ont envoyé leurs créations pour le Bestiaire, ou les ont développées avec moi par courrier électronique. Ce sont les inventeurs de certains des animaux ou plantes qui vont vous être décrits. Comme de juste, leurs noms figurent en bonne place à côté de ceux de leurs créations.

Guillaume d'Aquilonia

Le Baron Von Rawt

Fandango

Lapin Bleu

Loonce Selagnes

Ainsi que les illustrateurs qui ont bien voulu donner – bénévolement ! - vie et couleurs à quelques-unes des créatures de ce Bestiaire :

ADDeuS

Llev

(les autres illustrations sont de moi... si on peut appeler ça des illustrations)

FANTASIA

LE BESTIAIRE

Le Bestiaire phantasmagorique de Fantasia recense toutes les créatures vivantes, de tous types et de toutes espèces, qui ont été aperçues ou rencontrées un jour par les Explorateurs Multiversels. Ce bestiaire est par définition incomplet, il sera révisé et augmenté à chaque mise à jour de ce site : ainsi, vos aventuriers ne rencontreront pas deux fois la même créature lors de leurs explorations de Fantasia ! Bien entendu, vous pouvez ajouter à ce bestiaire des créatures inventées par vous en me les envoyant par mail (fantasia.jdr@wanadoo.fr).

Toutes les créatures du Bestiaire sont adaptées au système de règles de Casus Belli, BaSIC (version simplifiée du Basic Role Playing, système générique ayant servi à la conception de nombreuses règles de jeux de rôle, dont celle de l'Appel de Cthulhu). Les caractéristiques, ainsi que des informations complémentaires, se trouvent juste en dessous de la description de chacune des bêtes. La faune et la flore sont concernées, rassemblant au total plus d'une vingtaine de bestioles BaSICiennes. Merci qui ?

I. La Faune Fantasienne : accédez à la description de toutes les créatures vivantes de Fantasia, depuis l'insecte invisible qui parasite les maisons aux monstres légendaires qu'affrontent les aventuriers. Ce bestiaire est une galerie riche en surprises et en mystères. Suivez le guide, la visite commence !

II. La Flore Fantasienne : découvrez les plantes de Fantasia en tous genres, non moins originales que leurs confrères bestiaux.

III. La Petite Fabrique de Monstres : et maintenant, créez les vôtres... cette rubrique vous fournira idées et conseils pour construire votre propre Bestiaire personnel... et original !

*

Et pour conclure cette introduction, une citation qui convient bien à ce Bestiaire :

" Tous les êtres circulent les uns dans les autres, par conséquent toutes les espèces... tout est en un flux perpétuel... Tout animal est plus ou moins homme ; tout minéral est plus ou moins plante ; toute plante est plus ou moins animal. Il n'y a rien de précis en nature... [...] Toute chose est plus ou moins une chose quelconque, plus ou moins terre, plus ou moins eau, plus ou moins air, plus ou moins feu ; plus ou moins d'un règne ou d'un autre... [...] Et vous parlez d'individus, pauvres philosophes ! Laissez là vos individus ; répondez-moi. Y a-t-il un atome en nature qui soit rigoureusement semblable à un autre atome ?... Non... Ne convenez-vous pas que tout tient en nature et qu'il est impossible qu'il y ait un vide dans la chaîne ? Que voulez-vous donc dire avec vos individus ? Il n'y en a point, non, il n'y en a point... Il n'y a qu'un seul grand individu, c'est le tout."

- Diderot, Le rêve de d'Alembert

Première partie

LA FAUNE FANTASIENNE

Les créatures de Fantasia sont si nombreuses, si étranges et si changeantes qu'il est difficile d'en dresser une classification complète. Malgré cela, on distingue certaines ressemblances entre des animaux fantasiens et les animaux des autres plans. Pour l'exemple, la baleine volante est sans doute une mutation de la baleine des océans, suite à une intervention incompréhensible du Nonsense. On a observé aussi que, malgré les changements irraisonnés qu'elles subissent, toutes ces espèces parviennent à conserver une harmonie presque parfaite entre elles et avec leur environnement. Une autre adaptation de la nature aux effets du Nonsense ?

La Faune de Fantasia est très riche en espèces étranges, bizarres et inconnues de tous les autres plans. Ici, il ne faudra pas s'étonner de voir des baleines planer paisiblement dans la stratosphère, ou des vers se glisser dans les décorations des murs pour échapper à d'affreux Polly Pocket™ carnivores. Bienvenu dans cet univers bizarre, déroutant à souhait. Je rappelle que s'il est interdit de nourrir les animaux pendant la visite, ceux-ci cherchent parfois à se nourrir seuls... aux dépens des visiteurs.

Les créatures sont classées selon leur habitat ; la plupart vivent en Hiscontie, sauf celles des Région instables ou lointaines, celles qui n'existent sans doute que dans les mythes et légendes, et celles qui peuplent l'En-Haut.

La **Fréquence** indique si l'animal est très répandu sur Fantasia, inhabituel, rare, ou légendaire. La **Taille** donne une indication de la taille de l'animal. Les **Armes naturelles** donnent les principales armes naturelles que possède la chose ; **Nourriture** indique de quoi elle se nourrit. Le **Déplacement** donne une indication de la vitesse à laquelle la créature se déplace (un humain aurait 8 sur cette échelle). Enfin, **l'indice de légende** donne à la fois une approximation de la réputation de la créature, de la peur qu'elle est susceptible d'inspirer, et des contes et légendes écrits sur l'animal.

Bon safari !

*

Index des Créatures Recensées

Ceux des villes et des villages

L'Alcatrace : l'oiseau de l'Encyclopédie...

Le Bartuk : animal assez bête, mais qui fournira, au choix des joueurs, une monture de rechange ou un dîner convenable.

Le Coquaniche : une chimère de coq, de chien et de canard, dont les baisers empoisonnent la vie des Fantasiens... (découvert par **Loonce Selagnes**)

Fourrure-qui-roule : un petit animal qui fera un parfait compagnon sur Fantasia, ou un familier pour les magiciens.

La Graphovorass : une sorte de chauve-souris désagréable qui s'attaque aux livres et aux manuscrits des bibliothèques.

Le Katapoïon vivant : curieux artefact doué de vie inventé jadis par un horloger, le Katapoïon fait partie de ces créatures qui sont à mi-chemin entre réalité et légende.

Le PollyPocket carnivore : prédateur redouté des Vers Grecs, mais aussi petite bête serviable une fois dressée.

Le schmürxzl volant (à trompe hexagonale) : une bête affectueuse, parfaite monture pour une ou deux personnes.

Le ver grec : un petit animal vif mais très discret, qui habite les campagnes et les villes de Fantasia.

Ceux des campagnes

Les Argus bondissants : des créatures attachantes vivant en troupeaux dans les pâturages fantasiens.

Le Crococrapo flotto : un iguane de la taille d'un éléphant volant grâce à des poches d'hydrogène. (découvert par le **Baron Von Rawt**)

Le Cuissard Mordant de Klevth : prédateur fantasien qui bondit sur ses proies pour les avaler.

Les Dragons Herbivores : pacifiques animaux peuplant les campagnes hiscontes, sachant toutefois se défendre et pouvant à l'occasion servir de compagnons d'armes aux aventuriers... s'ils ne redeviennent pas d'un coup de féroces carnivores.

Les Hexapodes : ces animaux à six pattes feront de parfaites montures pour les voyages au long cours dans les Grandes Plaines d'Hiscontie ou les steppes karriennes.

La Kinkhiss : monstre apparu il y a 30 ans dans la région d'Enaq, en Hiscontie. De nombreux témoignages de ses apparitions font état de quelques-unes de ses particularités bien curieuses... (par **Loonce Selagnes**)

Les Monstres Ménagers : des créatures utilisées par les paysans hiscontes pour se débarrasser de leurs déchets (par **Loonce Selagnes**).

Le Monstre à Cinq Pattes Avant Et Une Patte Arrière : redoutable prédateur d'aventuriers habitant les sombres grottes fantasiennes.

Le Pasmagosauure : carnivore sanguinaire aux allures de dinosaure qui désole les campagnes d'Hiscontie.

Ceux des forêts et des bois

Les Choses-qui-tombent : petits prédateurs sadiques et traîtres rôdant un peu partout avant de se laisser tomber sur leurs proies...

L'oiseau-creuseur : un petit oiseau forestier d'Hiscontie, au curieux bec en forme de pelle.

Ceux des lacs et des rivières

L'ichtyoraptor : un monstre marin qui sillonne les rivières et les lacs en quête de proie animale ou humaine.

Ceux des mers et des océans

Le Poulpe Fantasmatique : un monstre marin légendaire qui a déjà englouti bien des navires jusque dans les abysses de l'Océan de Fantasia.

Ceux des steppes

Le Daiï-Paht : un carnivore vivant en Hiscontie, dont le métabolisme présente plusieurs particularités. (découvert par **Fandango**)

Le Serpent des Nuages : autre prédateur (comment ça il y en a trop ?) dont le surprenant mode de déplacement consiste à serpenter dans les airs.

La Tortruche : chimère-valise entre tortue et autruche. Un curieux animal herbivore vivant en bandes dans les steppes hiscontes...

Ceux de l'En-Haut

La Baleine volante : grand herbivore volant dans la stratosphère de Fantasia, à près de 50 km d'altitude...

Le Chronocampe : des créatures mystérieuses qui hantent l'espace de Fantasia et ont le pouvoir de voyager dans le Temps...

Le Crabe des Nuées : herbivore vivant dans le ciel de Fantasia, lourdement protégé par une carapace osseuse.

L'espardon volant : comme son nom l'indique...

Le Flapodonte : autre herbivore du ciel fantasien, se déplaçant en troupeaux.

Le Rorque : féroce prédateur vivant dans la Stratosphère et semant la désolation parmi les troupeaux d'herbivores. Attention, s'attaque aussi aux PJ non avertis...

Ceux des contrées instables

L'Homoventre : un être bizarre au caractère exécrationnel qui vit en solitaire dans certaines régions de Fantasia. (découvert par le **Baron Von Rawt**)

Le Requin antigrav : un requin affranchi des lois de la gravité, se faisant passer pour une star et accumulant les amendes pour excès de vitesse... mais aussi un ennemi parfait pour aventuriers en quête de combats féroces.

Le Shamulz : créature fortement emblématique de Fantasia, le Shamulz volant, avec ses ailes de chauve-souris, sa trompe griffue, son sourire aimable, sa plaque d'immatriculation dorsale et son talent inexplicable pour la conduite automobile...

Ceux des contrées lointaines

Le Jetcreen : animal rare en Hiscontie, qui se rencontre plutôt dans les Gemonti, l'empire des Sur-Êtres (par **Lapin Bleu**).

Les Troconliens : des créatures capables de contrôler en partie les effets que provoque sur elles le Nonsense afin de provoquer des mutations volontaires dans leur organisme et de changer d'aspect. Un cas particulier est présenté : les S'Parrah, un peuple de Troconliens intelligents (par **Lapin Bleu**).

Ceux des mythes et des légendes

Les Chevaux-Dragons : coursiers légendaires prêts à se sacrifier pour leur cavalier, les Chevaux-Dragons pourront donner à vos campagnes un souffle héroïque.

Les Créatures Multiplanaires : des animaux très intéressants habitant plusieurs plans du Multivers en même temps et contrôlant leurs manifestations sensorielles selon leur bon gré.. seul défaut, certaines sont carnivores...

Les Dragons Diaphanes : créatures mystérieusement liées au néant, ces Dragons étranges intrigueront plus d'un aventurier. Attention toutefois à ne pas les approcher de trop près : vous pourriez vous-même être projeté dans le néant par leur souffle de vide.

La Murfle Pourpre : créature méconnue, mais dont l'action dans le Multivers est considérable. la Murfle Pourpre parasite certains humains et réveille en eux des pouvoirs légendaires. (concept original : **Guillaume d'Aquilonia**)

§

Ceux des villes et des villages

ALCATRACE

*

(se reporter aux articles Agnus scythus, Critique dans les sciences)

Alcatrace, petit oiseau que l'on chercherait en vain sur l'océan des Indes aux environs du seizième degré de latitude et sur les côtes d'Arabie, où Wicquefort dit qu'il se trouve ; car pour le reconnaître, il en faudrait une autre description, et sur cette description peut-être s'apercevrait-on que c'est un oiseau déjà connu sous un autre nom. Nous invitons les voyageurs d'être meilleurs observateurs, s'ils prétendent que l'Histoire naturelle s'enrichisse de leurs observations. Tant qu'ils ne nous rapporteront que des noms, nous n'en serons guère plus avancés.

Diderot

(article tiré de l' Encyclopédie, dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, ouvrage publié de 1751 à 1772 sous la direction de Denis Diderot, en collaboration avec d'Alembert, le chevalier de Jaucourt, Voltaire, Rousseau, Quesnay, Goussier, et environ deux centaines d'autres auteurs)

Le Bartuk



Les Bartuks sont des sortes de poulets géants ; ils semblent d'ailleurs d'une intelligence fortement limitée. Il en est de même de leur capacité d'apprentissage, qui ne met à leur portée que les usages les plus vils : tirer une charette ou servir de repas à des paysans, par exemple. Les oeufs de bartuks sont d'ailleurs des plats très courants parmi les populations pauvres. Extrêmement peureux, les bartuks s'enfuient au premier signe de danger en courant sur leurs pattes jaunes ou en volant maladroitement sur de petites distances avec leurs ailes courtes garnies de plumes rouges. Les paysans s'en servent aussi comme de montures occasionnelles, lorsqu'ils ne disposent d'aucun animal plus intelligent.

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : moyenne

Armes naturelles : pattes griffues

Nourriture : herbivore

Indice de légende : 2

Déplacement : 3 en volant / 9 en courant

*

Les Bartuks, pour BaSIC :

FOR 13
CON 14
TAI 16
INT 7
POU 4
DEX 14
PV 15

Compétences :

Athlétisme 45 %
Cascade 25 %
Esquive 60 %
Vigilance 40 %
Glousser 80 %
Faire pitié 75 %

Armes naturelles :

Griffes 55 % (1d3+1)

Coup de bec 65 % (1d3+2)

Mouvement : 3 / 9-10

Armure naturelle : 1 point de plumes.

Note : le Bartuk a l'air si bête qu'il pourra même faire pitié à des gens voulant l'abattre ; il utilisera pour cela sa compétence "Faire pitié" ; sur un jet réussi, les agresseurs seront si touchés par le regard que la bête leur jettera en inclinant le cou de côté qu'ils renonceront à l'attaquer et passeront leur chemin.

Le Coquaniche par *Loonce Selagnes*

Le coquaniche (*coquanyx laetus*) est une chimère de chien, de canard et de coq, le tout formant un animal hybride de la taille d'un chien. Cette créature, bien qu'aussi sottise qu'un caniche nain, pourrait n'être qu'un animal de compagnie attachant, si l'extrémité de son bec n'était pas venimeux, et si elle n'avait pas la désagréable habitude d'embrasser immédiatement toute créature (ou chose) qui a le malheur de lui plaire. Combien de victimes d'un bisou de coquaniche ? Car son venin est un venin fantasien, c'est-à-dire que ses effets sont directement liés au Nonsense. Sa toxicité dépend, non de la volonté du coquaniche, mais de celle de sa victime.



Le coquaniche est une créature omnivore ; elle se nourrit littéralement de tout ce qu'il y a au sol, ce qui en fait, malgré son venin, un éboueur très prisé des auberges dont les propriétaires tiennent à garder la propreté. Il peut également s'avérer très efficace pour faire la vaisselle. Le pire ennemi du coquaniche est la serpillère, qui, comme chacun sait, est une maison. On a souvent vu un coquaniche se faire tuer par une serpillère.

Du bec du coquaniche, des gens malhonnêtes ont tiré une drogue fantasienne très dangereuse, la coqh. Sa consommation a des effets secondaires équivalents à un séjour prolongé dans une région fortement affectée par le Nonsense (autant dire catastrophiques la plupart du temps).

Renseignements :

Fréquence : commun

Taille : petite

Armes naturelles : griffes, baiser empoisonné

Nourriture : tout ce qui lui tombe sous la dent

Indice de légende : 3

Déplacement : 6 (en trottant)

*

Le Coquaniche, pour BaSIC :

FOR 3d6 (10)

CON 2d6+6 (13)

TAI 4-10

INT 3-5

POU 3d6 (10)

DEX 2d6+9 (16)

PV 9-12

Athlétisme 45%

Chercher 60-75%

Coller qui lui plaît 95%

Discretion 15%

Draguer les poulettes
(pour la partie coq) 78%

Esquive 45 %

Vigilance 60%

Armes naturelles :

Griffes 30% (1d3)

Baiser empoisonné 40-
65% (dégâts spéciaux)

Armure naturelle : 0 - 1
pour les variantes à poil
long.

Mouvement : 6

(ces caractéristiques ne sont évidemment qu'une moyenne, qui peut varier en fonction des individus)

Baiser empoisonné : La VIRulence du poison est égale au POUvoir de la victime. Toute créature embrassée par un coquaniche doit effectuer un test VIR/CON (donc un test d'opposition entre son POU et sa CON). En cas d'échec, l'effet est au bon vouloir du Nonsense (donc du MJ). Tout est possible, de l'empoisonnement classique à l'animation subite des chaussettes de la victime ; seul un "non-effet" est exclu.

Variante : Si, par l'action du Nonsense, l'aspect de cette créature varie souvent d'un individu à l'autre (robe, longueur du poil, des plumes, taille, etc...), il existe cependant une véritable sous-espèce, qui ne diffère pas de la première en apparence. Cette sous-espèce de coquaniche ne diffère en rien de l'autre, si ce n'est par son venin, légèrement différent. Il est lié à la constitution de la victime, qui devra en cas de baiser effectuer un test avec sa propre CONstitution comme VIRulence.

La Fourrure-qui-roule



La Fourrure-qui-roule porte bien son nom. C'est une boule de poils, où percent seulement une bouche dentue et deux yeux, qui mange les baies des arbustes et les racines des régions boisées, et se déplace en roulant sur le sol (on ignore d'ailleurs comment elle parvient à freiner). Ce petit animal est inoffensif, sauf si on l'énerve, auquel cas il en avertit l'intrus en hérissant sa fourrure (ce qui la fait tripler de volume) et peut en dernier recours mordre avec ses petites dents bien affûtées. La Fourrure-qui-roule est très prisée de certains Fantasiens, qui s'en servent comme familier ou animal de compagnie (le ronronnement mélodieux de la Fourrure-qui-roule lorsqu'on caresse sa fourrure a d'ailleurs plusieurs fois été comparé par les poètes au grondement d'un moteur à quatre temps).

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : petite

Armes naturelles : morsure, hérissement dissuasif

Nourriture : herbivore

Indice de légende : 2

Déplacement : 14 (en roulant)

*

La Fourrure-qui-roule, pour BaSIC :

FOR 6

CON 10

TAI 3

PV 7

INT 8

POU 9

DEX 10

PE 9

Esquive 55 %

Vigilance 65 %

Armes naturelles :

Morsure 50 % (1d3+1)

La Graphovorass

Cette chose ressemble de loin à un croisement entre un dentier, un oiseau et une chauve-souris paranoïaque. La Graphovorass se nourrit uniquement de livres et de choses écrites, ce qui la fait craindre des érudits et surtout des bibliothécaires, qui l'ont en horreur. Elle s'attaque à tout : manuscrits, imprimés, parchemins, et même panneaux indicateurs ou inscriptions sur la pierre. Oh ! elle ne les dévore pas, non. Mais elle en enlève tout ce qui peut se lire. Les livres deviennent des pages blanches ; les panneaux, des planches de bois inutiles ; les parois décorées, de vulgaires parois rocheuses comme on en croise dans n'importe quelle grotte. La Graphovorass dissout les mots et les lettres grâce à la bave acide qui baigne ses mâchoires. Elle fait un bruit sinistre en volant dans les coins sombres de salles de lecture, et on la chasse avec des torches et des piques.



On raconte même que certaines Graphovorass seraient capables de "délire" les livres. Elles effaceraient les caractères simplement en les lisant. Bien entendu, ce ne sont que des bruits qui courent, mais les gardiens des archives et autres lieux de rassemblement livresques restent très prudents à ce sujet.

Renseignements :

Fréquence : inhabituelle

Taille : petite (70 cm d'envergure)

Armes naturelles : dents et griffes

Nourriture : tout ce qui se lit

Indice de légende : 2

Déplacement : 7 (en volant), 3 (en crapahutant)

*

La Graphovorass, pour BaSIC :

FOR 6

CON 10

TAI 3

PV 6

INT 4

POU 6

DEX 13

Compétences :

Athlétisme 45 %

Chercher 55 %

Discretion 70 %

Vigilance 50 %

Armes naturelles :

Dents 35 %, 1d3

Griffes 40 %, 1d3

Salive acide, 70 %, dissout tout ce qui peut être lu

Une Graphovorass ne s'attaquera jamais à un homme ; elle fuira se cacher dans un coin sombre jusqu'à ce que le danger soit passé, attendant le retour du calme pour s'attaquer à d'autres livres.

Le Katapoïon vivant



On ne sait que très peu de choses du Katapoïon. La légende dit qu'un horloger l'inventa pour passer le temps, et que sa maison fut détruite par un ouragan magique. Le jouet devint alors vivant. J'ai pu l'observer à plusieurs reprises dans des lieux très distants les uns des autres, et je suppose donc qu'il doit exister en plusieurs exemplaires. Comment survivent-ils ? Comment se reproduisent-ils ? Mystère. Leur principale occupation semble être la pensée. Aucune expression n'apparaît jamais sur leur impénétrable visage de faïence et d'argile, dont seuls les regards trahissent les émotions. On raconte qu'ils se nourrissent de débris métalliques, et que certains horlogers en ont adopté pour leur usage personnel. On raconte aussi que voir un katapoïon vivant exprimer une émotion est signe d'un événement important à venir. Le mystère entoure ces curieux artefacts doués de vie.

Renseignements :

Fréquence : rare

Taille : très petite

Armes naturelles : répulsion naturelle inspirée à l'intrus

Nourriture : métal

Indice de légende : 3

Déplacement : 6 (par bonds)

*

Le Katapoïon vivant, pour BaSIC :

FOR 10

CON 12

TAI 2

APP 15

INT 16

POU 19

DEX 16

PV 7

PE 19

Compétences :

Athlétisme 45 %

Chercher 50 %

Discretion 70 %

Esquiver 60 %

Mouvement : 6 (bonds)

Armes naturelles :

Télékinésie 75 %*

Répulsion naturelle 70 %**

Armure naturelle : 1 (fer)

Armure magique : 7 (aura)

* **Télékinésie** : le Katapoïon possède la curieuse propriété de pouvoir déplacer des objets avec une certaine facilité, en les affranchissant des lois de la pesanteur. En termes de jeu, utilisez le pouvoir psi "Télékinésie" décrit dans BaSIC p.74-75, mais le Katapoïon ne dépense pour l'utiliser que 1 PE par 7kg ou par 2 points de TAI pour les êtres vivants. Ce pouvoir lui permet aussi d'augmenter l'ampleur de ses bonds, ce qui donne l'impression qu'il bouge au ralenti, comme un astronaute sur la Lune. Il peut ainsi parcourir 3m par bond avec ce procédé, qui dure 2 rounds par PE dépensé.

** **Répulsion naturelle** : pour se défendre, le Katapoïon n'utilise pas la violence, bien qu'il en ait virtuellement les moyens. Il se contente d'insuffler dans l'esprit de ses agresseurs potentiels une sorte de répulsion instinctive, comme une peur atténuée mais suffisante pour leur imprimer la conviction qu'il ne faut pas s'approcher de lui. Cette espèce de dissuasion perempt 9 fois sur 10 d'éviter les conflits. Et quand les agresseurs ne se ravissent pas et cherchent vraiment à attaquer, que fait le Katapoïon, me demanderez-vous ? Hé bien, personne de ceux-là n'est jamais revenu me le raconter vivant...

Bien sûr, ces étranges pouvoirs devraient faire bondir vos joueurs de curiosité ; faites-les leur découvrir petit à petit, afin que, d'un simple jouet inanimé, le Katapoïon vivant devienne pour eux un artefact à la puissance inquiétante. Ensuite, libre à vous de les laisser dans l'expectative, ou de baser un scénario sur la véritable nature du Katapoïon...

Le Pollypocket™ carnivore

Les PollyPocket carnivores sont les prédateurs redoutés des vers grecs. Ils avalent ceux-ci après les avoir enserrés entre leurs dents et leurs mâchoires fortement musclées. La guerre entre ces deux espèces évoluées a pour champ de bataille permanent les villages et les villes fantasiennes ; dans les coins sombres, rasant les murs, les PollyPocket y guettent leurs proies ; les vers grecs, pour sauver leurs vies, n'ont d'autres recours que la fuite ou le camouflage, généralement sur les fresques murales (dont les grecques ornant les temples) dont ils imitent les volutes avec leur corps souple. Cependant, les PollyPocket finissent toujours par s'adapter et obligent leurs ennemis à changer régulièrement de cache. Chasseurs sanguinaires, ils n'en sont pas pour autant farouches, et on peut les dresser assez facilement ; certains fantasiens s'en servent même comme porte-monnaie anti-voleurs en y plaçant leurs économies, usage pour lequel ils s'avèrent très efficaces.



Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : très petite

Armes naturelles : dents aiguës

Nourriture : vers grecs / parfois insectes

Indice de légende : 2

Déplacement : 4 (bondissent comme des huîtres)

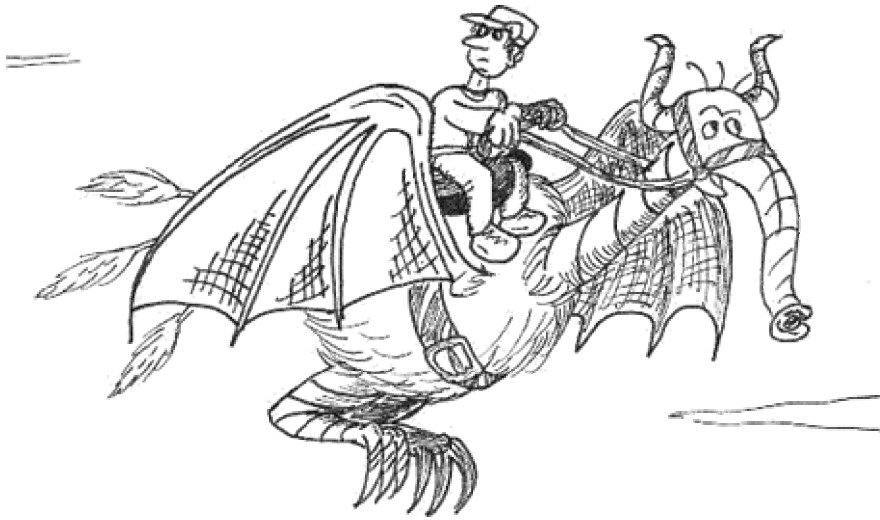
*

Le Polly Pocket carnivore, pour BaSIC :

FOR 8	PV 7	Vigilance 55 %
CON 13	Athlétisme 35 %	Mouvement : 4
TAI 2	Cascade 45 %	<u>Armes naturelles :</u>
INT 5	Chercher 55 %	Crocs 50 % (1d4+2)
POU 3	Discretion 45 %	<u>Armure naturelle :</u> 1
DEX 15	Esquiver 60 %	(plastique)

Ces caractéristiques sont révélatrices de la relativité de la puissance des Polly Pocket carnivores : ce sont des monstres sanguinaires pour les malheureux Vers Grecs qu'ils poursuivent, mais à peine plus que de simples insectes pour les personnages. Il est donc assez peu probable que les joueurs aient à affronter ces bestioles un jour... sauf si un sort ou un effet magique en décide autrement. Fantasia rend toute aventure possible, n'hésitez donc pas à créer des sorts ou des objets magiques capables de faire changer les PJ de taille à volonté. Souvenez-vous des aventures de la malheureuse Alice au pays des Merveilles, et imaginez-les transposées dans un jeu de rôle ! Rétrécir les PJ à la taille des vers grecs les obligerait à réfléchir sérieusement au moyen de retrouver leur taille naturelle... cela occasionnera sans doute bien des aventures.

Le schmürxzl volant à trompe hexagonale



Les schmürxzls volants sont des créatures bizarres, mi-volatiles, mi-chauve-souris ; elles arborent un pelage de couleur vive, d'où partent deux pattes jaunes, deux ailes noires de chauve-souris, et un long cou qui soutient une tête garnie de deux cornes et prolongée d'une trompe. En plus de cette trompe, les schmürxzls disposent

d'une bouche normale. On trouve trois espèces de schmürxzls : le schmürxzl commun, caractérisé par son pelage d'un bleu marine vif ; le schmürxzl oriental des steppes, dont le pelage est beige clair, et le schmürxzl polaire, dont le pelage est fait d'un motif bleu et turquoise. On murmure dans certains milieux érudits qu'il existerait une quatrième espèce de schmürxzls : les schmürxzls amazoniens au pelage vert kaki, mais je n'ai pas pu confirmer cette hypothèse de visu.

Les schmürxzls volants sont des animaux très sociables ; ils se laissent dresser facilement et sont fidèles à leurs maîtres. Un schmürxzl jeune peut accueillir un unique passager sur son dos, tandis que les plus âgés peuvent en porter deux ; les plus grands des schmürxzls polaires – et des schmürxzls amazoniens, s'ils existent – doivent en supporter facilement trois. Les schmürxzls ne sont pas employés comme bêtes de guerre, en raison de leurs défenses naturelles peu développées ne leur laissant comme solution pour survivre que la fuite. On les utilise plutôt dans les fermes et les champs, ou comme animaux de transport. Dans les campagnes fantaisiennes, ils sont souvent employés comme « taxis volants ». Aujourd'hui encore, le plus sûr moyen d'appeler un schmürxzl volant est de siffler en criant « Taxi ! ».

Renseignements :

Fréquence : inhabituelle

Taille : moyenne à grande

Armes naturelles : serres, cornes

Nourriture : insectes, herbe...

Indice de légende : 8

Déplacement : 12 en vol / 4 à terre

Le schmürxzl volant à trompe hexagonale, pour BaSIC :

FOR 13
CON 14
TAI 13
INT 11
POU 10
DEX 15

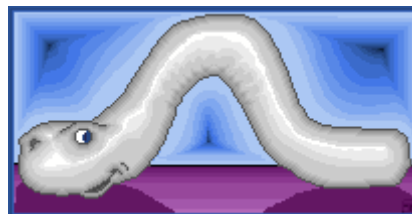
PV 14
Athlétisme 60 %
Cascade 60 %
Esquive 65 %
Vigilance 45 %
Mouvement : 12 / 4

Armes naturelles :
Serres 45 %
(1d6+3)
Morsure 40 %
(1d3+3)

Armure naturelle :
aucune

Le Ver grec (*lombricus hellenistixis*)

Un ver grec ressemble beaucoup à un ver de terre normal, tel qu'on en rencontre sur les autres plans du multivers. Toutefois, les vers grecs ont un corps blanc en général bien propre, recouvert d'une peau très souple qui leur permet de faire de multiples contorsions, ainsi que de s'allonger ou de se tasser sur eux-mêmes en cas de besoin. Ils broutent paisiblement l'herbe folle de Fantasia, mais quittent rarement les villages ou leurs abords par crainte des prédateurs. Ils se camouflent dans les frises des murs décorés des monuments (parfois sur les arabesques des bâtiments orientaux) et changent de couleur, ce qui leur permet d'échapper à leurs chasseurs, en particulier aux très féroces Polly Pocket™ carnivores. Cette capacité souvent utilisée dans les temples antiques leur vaut leur nom de "vers grecs" (ce qui n'a, soit dit en passant, aucun rapport avec leur nationalité d'origine).



Un ver grec ressemble beaucoup à un ver de terre normal, tel qu'on en rencontre sur les autres plans du multivers. Toutefois, les vers grecs ont un corps blanc en général bien propre, recouvert d'une peau très souple qui leur permet de faire de multiples contorsions, ainsi que de s'allonger ou de se tasser sur eux-mêmes en cas de besoin. Ils broutent paisiblement l'herbe folle de Fantasia, mais quittent rarement les villages ou leurs abords par crainte des prédateurs. Ils se camouflent dans les frises des murs décorés des monuments (parfois sur les arabesques des bâtiments orientaux) et changent de couleur, ce qui leur permet d'échapper à leurs chasseurs, en particulier aux très féroces Polly Pocket™ carnivores. Cette capacité souvent utilisée dans les temples antiques leur vaut leur nom de "vers grecs" (ce qui n'a, soit dit en passant, aucun rapport avec leur nationalité d'origine).

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : très petite

Armes naturelles : aucune (fuite ou camouflage)

Nourriture : herbe folle

Indice de légende : 1

Déplacement : 2 (sur le ventre)/ 12 (en bondissant)

*

Le Ver Grec, pour BaSIC :

FOR 5

CON 8

TAI 1

INT 10

POU 5

DEX 16

PV 4

Athlétisme 45 %

Cascade 60 %

Chercher 50 %

Discretion 55 %

Esquiver 65 %

Vigilance 60 %

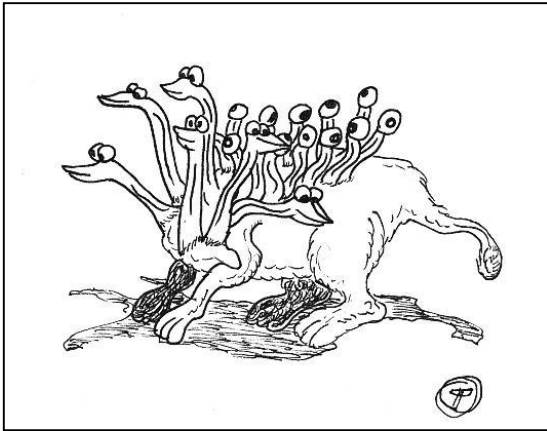
Mouvement : 2 / 12

Arme naturelle : aucune

Armure naturelle : aucune

Ceux de la campagne

Les Argus



Les Argus - souvent surnommés "Argus bondissants" - sont des sortes de ruminants fantasiens vivant en troupeaux de deux cents individus environ dans les pâturages des montagnes et des hauts plateaux. Les paysans fantasiens les mènent paître. Lorsqu'un péril les menace, ils s'enfuient en bondissant avec des cris caractéristiques de casseroles malmenées. Un mal très craint des argousins (c'est le nom que l'on donne aux bergers des Argus) est la maladie dite "rage de l'Argus" : les Argus atteints de

épuisement, en donnant des coups d'oeil à ceux qui essaient de les soigner. Les Argus bondissants sont surtout appréciés pour leur miellat - liquide que les femelles donnent à téter aux jeunes Argus grâce aux 35 mamelles dissimulées sous leur ventre - mais aussi leur chair excellente et très bon marché.

Renseignements :

Fréquence : commun, surtout dans les campagnes

Taille : moyenne, de celle d'un gros chien à celle d'un bélier

Armes naturelles : coup d'oeil 100%, 1d2+2

Nourriture : herbe (et miellat pour les plus jeunes non encore sevrés)

Indice de légende : 3

Déplacement : 4 (en marchant), 8 (en bondissant)

*

Les Argus bondissants, pour BaSIC

FOR 12

CON 13

TAI 11

APP 9

INT 4-5

POU 4 (5 pour les mâles)

DEX 15

PV 12

Athlétisme 45 %

Bondir 55 %

Esquiver 60 %

Mouvement : 4-8

Vigilance 55 %

Pousser des cris stridents

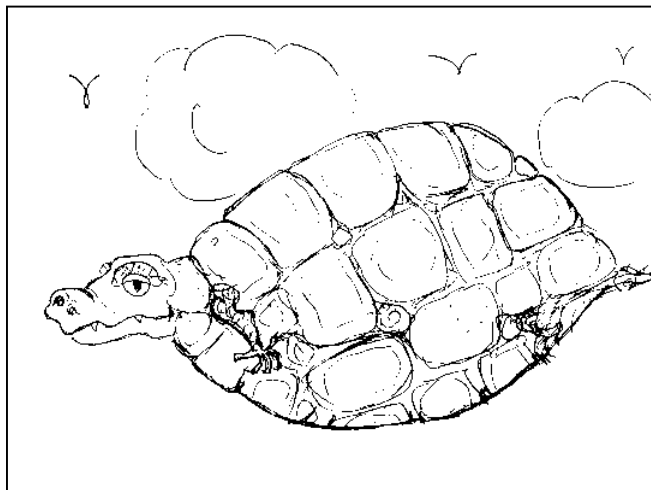
50 %

Il arrive souvent que les mâles en période de reproduction s'affrontent du regard et se jettent des coups d'oeil. Mieux vaut dans ces cas-là s'éloigner prudemment. Un coup d'oeil est rarement très douloureux, mais certaines conséquences peuvent s'avérer difficiles à supporter pour les personnes allergiques.

Le Crococrapo Flotto

*découvert par le **Baron Von Rawt***

Le Crococrapo Flotto (comme son nom l'indique fort bien) ressemble à une sorte d'iguane aux yeux jaunes et luisants. Sa taille varie de celle d'un pigeon à celle d'un éléphant, selon qu'il s'agit d'un crococrapo flotto jeune ou d'un crococrapo flotto âgé. Les crococrapos flotto se déplacent en flottant dans l'atmosphère à basse ou haute altitude, grâce à une grande poche d'hydrogène, gaz qu'ils sécrètent naturellement. Ces animaux sont omnivores, mais absolument inoffensifs. un jeu cruel mis au point par les enfants de certains



villages consiste à tirer des projectiles enflammés sur les jeunes crococrapos afin de les faire exploser dans un bruyant feu d'artifice. Les animaux plus âgés se prémunissent de ces accidents grâce à une épaisse armure d'écailles qui se développe pendant leur croissance ; d'ailleurs, personne ne s'attaque à eux, car Dieu sait ce qui pourrait arriver si un crococrapo de grande taille explosait au-dessus d'un village. Certaines personnes rêvent d'appriivoiser les crococrapos flotto pour en faire des montures aériennes, aptes à s'élever au-dessus des nuages ; mais jusque là, aucun projet de ce genre n'a encore abouti.

Une légende parle de crococrapos basilics, qui disposeraient d'une seconde poche de gaz, remplie d'une substance volatile inflammable au contact de l'air. Ils auraient la capacité de souffler ce gaz afin de brûler vives leurs proies. Ces créatures seraient carnivores, contrairement aux crococrapos flotto. Fort heureusement, cette rumeur n'a jamais pu être confirmée.

Renseignements :

Fréquence : commune ou inhabituelle (selon les régions)

Taille : de petite à très grande

Armes naturelles : griffes et dents

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 9 à 13 (flotte en l'air)

Le Crococrapo flotto, pour BaSIC

FOR 15

CON 15

TAI 3D6+6 (15)

APP 12

INT 10

POU 8

DEX 15

PV 17

Cascade en vol 35 %

Esquive en vol 55 %

Voler 70 %

Vigilance 30 %

Déplacement : 9 à 13 (vol)

Armes naturelles :

Morsure 35 % (1d3+2)

Griffes 45 % (1d3+3)

Armure naturelle :

écailles (1 point pour les jeunes, 5 points pour les adultes)

Le Cuissard Mordant de Klevth

Surnommé ainsi en raison de la région qu'il peuplait à l'origine, le cuissard mordant de Klevth porte son nom avec une admirable férocité. Il s'attaque aux voyageurs imprudents. Grâce à la formidable détente de ses pattes arrières, il se propulse en un éclair vers ses proies qu'il avale ensuite à l'aide de sa gueule garnie de crocs acérés. Malgré son énorme taille, nombre de ses victimes ne l'ont pas repéré à temps, car il se camoufle très bien dans le feuillage grâce à sa peau de texture et de couleur très discrètes. On rencontre les cuissards mordants dans plusieurs pays stables de Fantasia, dont l'Hiscontie ; ils se cachent le plus souvent dans les buissons ou les hautes herbes, quelquefois aux entrées des grottes ; là, ils attendent patiemment leurs victimes. Les cuissards ne s'attaqueront d'ailleurs pas toujours à l'homme, lui préférant le gibier, moins bien armé contre eux.



Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : grande

Armes naturelles : crocs acérés et petites griffes

Nourriture : gibier forestier et humains

Indice de légende : 4

Déplacement : 3 (marche), 25 (bonds)

*

Le Cuissard Mordant de Klevth, pour BaSIC

FOR 21

CON 15

TAI 18

INT 6

POU 4

DEX 9

PV 17

Bonus dom. : + 2d6

Mouvement : 3 / 25

Athlétisme 25 %

Cascade 70 %

Discretion 50 %

Esquiver 25 %

Vigilance 40 %

Armes naturelles :

Morsure 70 % (2d6+5)

Coup de patte 60 % (1d6)

Armure naturelle : 1 point
de peau épaisse

Le Cuissard Mordant de Klevth attaque généralement ses victimes par surprise ; il se cache dans un endroit où il ne sera pas vu et d'où il pourra observer les proies potentielles (en général à l'entrée d'une grotte ou dans d'épais buissons). Lorsque son futur déjeuner vient à passer, le Cuissard attend que la proie arrive juste devant sa cachette ; il se propulse alors à une vitesse phénoménale vers sa cible, grâce à la détente impressionnante de ses pattes arrières ; la force du choc assomme généralement la victime, qui de toute façon ne survit pas à la morsure mortelle que lui infligent les mâchoires du Cuissard une fraction de seconde après. Il arrive bien souvent que la proie soit coupée en deux ou avalée tout rond. Le Cuissard se dissimule généralement à proximité d'endroits très fréquentés (par exemple au bord d'une route), là où les victimes seront plus nombreuses. Deux ou trois voyageurs imprudents par jour suffisent à rassasier convenablement un Cuissard.

Le Dragon herbivore

Les Dragons herbivores sont aujourd'hui une espèce rare, presque en voie de disparition ; il faut dire qu'il y a quelques années, ils étaient encore décimés pour leur peau et leurs griffes. Heureusement, le roi Tifelmas a eu la royale idée de mettre bon ordre à tout cela, et il y a sans doute un espoir pour que, un jour, on revoie ces animaux admirables semer la gaieté dans les campagnes d'Hiscontie. Car, bien qu'étant apparentés aux dragons sanguinaires, qui sont leurs ancêtres, ceux-ci ne sont pas féroces, loin de là. Ils passent leurs journées à ruminer tranquillement, ou à se reposer contre les arbres en écoutant les plantes-à-Gershwin, et n'ont strictement rien à faire des aventuriers et autres proies faciles. En vol, ils sont particulièrement rapides, et peuvent même servir de montures à des cavaliers expérimentés, si toutefois ceux-ci ont pris la peine de leur expliquer pourquoi ils avaient besoin de leurs services. Ils sont alors de redoutables compagnons d'armes, car leur parenté draconique leur a légué le fameux souffle de feu qui fit de leurs aînés des légendes vivantes. Un dernier détail : il arrive parfois que ces dragons adoptés autrefois par des aventuriers redeviennent subitement carnivores - sans doute par réaction d'adaptation à leur nouveau milieu. Et dans ces cas-là, ils ne préviennent pas...

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : très grande

Armes naturelles : griffes, dents, souffle igné

Nourriture : herbivore

Indice de légende : 2

Déplacement : 7 à terre, 26 (!) en volant

*

Les Dragons herbivores, pour BaSIC

FOR 10d6 (35)

CON 3d6 + 15 (30-31)

TAI 7d6 + 15 (36)

APP 12

INT 2d6+6 (12)

POU 2d6+8 (15)

DEX 2d6 (7)

PV 40

Bonus dom. : +3d6

Mouvement : 7-26

Cascade 25 %

Chasse 20 %

Ecouter du jazz en
paressant au soleil 65 %

Esquiver 25 %

Survie : campagne 60 %

Vigilance 40 %

Voler 60 %

Armes naturelles :

Morsure 45 % (3d6+2)

Griffes 40 % (1d6+4)

Coup de queue 55 %
(2d6+3)

Souffle igné 25 % (7d6)

Armure naturelle :

8 points d'écailles

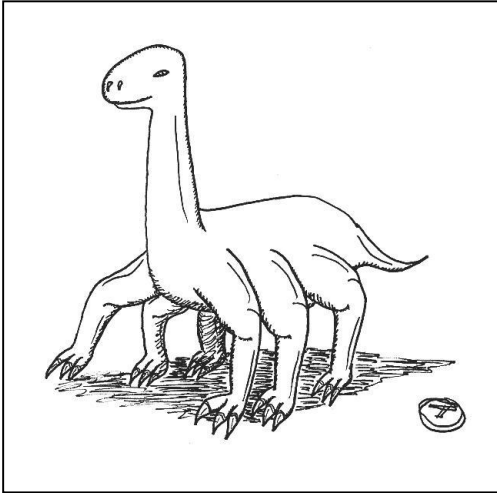
Armure magique : 6

Souffle igné : les Dragons Herbivores ont conservé le terrible atout qui fit la réputation de leurs ancêtres : le souffle de feu. A chaque tour, le Dragon peut souffler par la gueule un puissant jet de flammes qui enflamme et carbonise tout ce qui a le malheur de se trouver sur sa trajectoire. En termes de jeu, les dommages infligés par un Souffle igné sont répartis comme pour une explosion ; le point de départ, la gueule du Dragon, commençant à 7d6 points de dégâts ; puis les dégâts diminuent de un dé tous les 3 mètres. Tout ce qui se trouve à

moins de 3 mètres devant le Dragon quand il souffle se voit infliger 7d6 points de dégâts, puis 6d6 points de dégâts pour tout se qui se trouve entre 3 et 6 mètres, etc.

La Mémoire des Anciens Dragons : Un dragon herbivore est en principe une créature paisible et inoffensive (enfin, presque). Cependant, il peut redevenir carnivore pour deux raisons, la première étant l'action du Nonsense dans un pays instable, et l'autre la conjugaison de conditions particulières. En effet, lorsqu'un Dragon Herbivore est plongé dans un contexte violent (combat, agression acharnée), il est susceptible d'être influencé par les instincts de son espèce, qui était autrefois carnivore, et qui a conservé une sorte de « mémoire collective » de son ancienne férocité, enfouie au plus profond de l'inconscient des Dragons. Ainsi, lorsqu'un Dragon se fait attaquer, il se défendra d'abord passivement, mais au fil du combat, il risque de retrouver ses instincts de Dragon sanguinaire. A chaque round où un Dragon herbivore a été blessé, lancez 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre total de PV perdus par le Dragon multiplié par 2, celui-ci redevient carnivore (exemple : depuis le début d'un combat, un Dragon Herbivore a perdu 25 PV. Ainsi, sur tout résultat inférieur ou égal à $25*2=50$ sur 1d100, le Dragon retrouvera ses instincts guerriers). Un Dragon Herbivore peut aussi changer de cette façon s'il est confronté à une scène particulièrement violente, une guerre ou un carnage ; mais seule son vécu influencera son inconscient, un simple récit ou entraînement prévu à cet effet ne suffira pas. Une fois redevenu carnivore, le Dragon devient nettement plus féroce et encore plus redoutable au combat qu'il ne l'était : dans le mois qui suit le changement, le Dragon grandit et se fortifie ; il gagne 1d6 points en FOR, CON et TAI tous les 1d3 jours pendant trois semaines ; au terme de ces changements, ses scores en Chasse, Morsure, Griffes, Coup de queue, passent à 60% ; quant à son score en Souffle igné, il ne change pas ; le Dragon devra retrouver par lui-même ses anciens automatismes en gagnant de l'expérience (ajoutez 1d3 % à sa compétence à chaque Souffle réussi). Cela pourra donner lieu à des scènes assez comiques, surtout si le Dragon rate son essai et souffle là où il ne faut pas...

Les Hexapodes



Les hexapodes sont de grands animaux herbivores qui servent de montures aux hiscontes pour les grands trajets. Ses six pattes leur permettent un déplacement aisé et une fuite rapide en cas de danger, qu'ils repèrent grâce à leurs longs cous gracieux. Pacifique, l'hexapode est parfaitement inoffensif et s'apprivoise très facilement. Le regard inexpressif qu'on lui voit à l'ordinaire ne signifie pas qu'il soit stupide, et on peut en faire, avec de l'entraînement et un peu de temps, une monture de guerre parfaitement convenable. De nombreux savants ont étudié sa démarche lorsqu'il court ; le "ballet de l'hexapode" fascine les naturalistes par son élégance et son efficacité. L'hexapode pose

alternativement trois de ses six pattes sur le sol, et atteint des vitesses époustouflantes, faisant par là taire les moqueurs qui lui trouvent deux pattes de trop.

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : très grande

Armes naturelles : aucune (armure de peau épaisse)

Nourriture : herbivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 2 (pas) /6 (trot) /15 (galop)

*

L'hexapode, pour BaSIC

FOR 14

CON 15

TAI 19

INT 9

POU 9

DEX 12

PV 17

Mouvement 2 /6 / 15

Athlétisme 72 %

Cascade 50 %

Esquive 45 %

Vigilance 40 %

Armes naturelles :

Ruade 55 % (1d10+3)

Armure naturelle : 1

La Kinnkhiss
ou : Grand'insecte, rosat, monstre-qui-pleure, bête de 7m...
(observations par Loonce Selagnes)

La Kinnkhiss (aussi appelée grand'insecte, rosat, monstre-qui-pleure, bête de 7 m et bien d'autres noms encore) est une créature parfois féroce qui vit dans la forêt et les collines boisées du Sud-Ouest de l'Hiscontie. Elle a été observée pour la première fois en 1983, dans la région d'Enaq. La Kinnkhiss est décrite par les habitants de la région comme un insecte géant bipède et ailé, "haut comme quatre hommes", d'une couleur rose. On y distinguerait un mélange fusionnel entre parties animales et parties minérales, dont certaines ressemblant presque à des éléments technologiques avancés.



En trente ans, la bête est devenue un véritable mythe local. L'attitude des Hiscontes envers cette créature est partagée entre les paysans furax des vols commis par la bête, le folklore local qui rendent la région plus pittoresque (donc plus touristique), et la peur du monstre. Bien qu'il y ait plus de morts parmi les Monstres Ménagers - et là, on voit la mauvaise foi de certains - la Kinnkhiss est effectivement capable de se montrer d'une férocité extrême... ou encore d'ignorer complètement un quelconque observateur.

Mais quant aux comportements étranges de cette créature, que certains considèrent comme à moitié humaine, laissons parler les témoignages des Hiscontes... quitte à démêler le faux du vrai pour entrevoir la vérité...

Que s'est-il vraiment passé il y a trente ans, en 1983, sur les bords du lac d'Enaq ?

Renseignements :

Fréquence : unique

Taille : 7 mètres de haut, mais d'aspect frêle (pèse moins de 5 tonnes)

Armes naturelles : griffes, bec, mais sûrement d'autres encore d'après les témoignages des paysans...

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 6 (voire plus dans les campagnes hiscontes)

Déplacement : 8-10 (marche) / 20-25, jusqu'à 30 (en vol)

*

La Kinnkhiss, pour BaSIC

FOR 21

CON 25

TAI 45

INT 13

POU 14

DEX 15

(PER12)***

PV 35

Bd : +2d6

Déplacement : 8-10/
20-25-30

Athlétisme 55 %

Chasse 35 %

Discretion 45 %

Pleurer en silence 70 %

Survie 40 %

Vigilance 40 %

Conn. de By Stone 68 %

Poignard/épée courte 60 %*

Armes naturelles :

Griffes 60 % (2d6+3)

Morsure 50 % (1d10+6)

Armure naturelle : 10**

* Bien sûr, la Kinnkhiss ne dispose d'aucune arme, et il n'en existe pas à ses dimensions, mais on l'a déjà vue utiliser une tuile plate et pointue pour se défendre d'un Pasmagosaure particulièrement gros qui l'attaquait.

** Spécial : dans certains cas, les projectiles ricochent avant d'atteindre la Kinnkhiss. Les manifestations visuelles et sonores sont un bruit assourdissant de tôle, des éclairs et des gerbes d'étincelles.

*** Caractéristique PERception, si vous utilisez cette caractéristique. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur le site Gel Weo.

Pour simuler la Kinnkhiss, vous pouvez utiliser les règles sur les mechas disponibles sur le site Gel Weo. Dans ce cas, les règles spéciales sont les suivantes :

Macro-TAI : 3-4

Macro-armure : 5

Points de structure : 9

Pouvoir : Aura (14).

Bonus macro-dommages : aucun

Quelques témoignages hiscontes...

...sur ce qui pourrait bien avoir été la trace d'un orage interplanaire...



Témoignage 00 ; là où tout a commencé :

"J'étais à la pêche, y faisait beau, ça mordait bien. Et pis zut, y s'est mis à dépleuvoir... et..."

"Et là... " Et là, la pluie ne fut pas la seule à sortir du lac.

Deux géants, deux monstres furent propulsés "la tête en bas" hors de l'eau !

L'un était rond, gris et rouge, et ne s'est pas relevé. L'autre, rose à la carrure de vautour...

Rapport établi à l'époque par le mage Ussüt et le garde-champêtre, sur l'affaire de 1984

Au sujet de "choses" surgies du lac d'Enaq dans la matinée du 11ème de l'Argus 1984

- Un pêcheur est témoin d'un étrange phénomène : deux "insectes géants bipèdes" auraient été propulsés la tête en

bas hors du lac. Le témoin, à la déposition, était parfaitement à jeun.

- Nous sommes dépêchés sur place, ainsi que le mage Ussüt, qui craint un effet grave du nonsense - n'oublions pas la proximité du Désert des Transplans.

- Sur place, découverte des deux corps échoués. Ces choses sont grandes comme quatre hommes, et la "peau" évoquerait de la carapace ou du métal. On évoque l'hypothèse qu'il pourrait s'agir plutôt de golems ou d'engins inconnus.

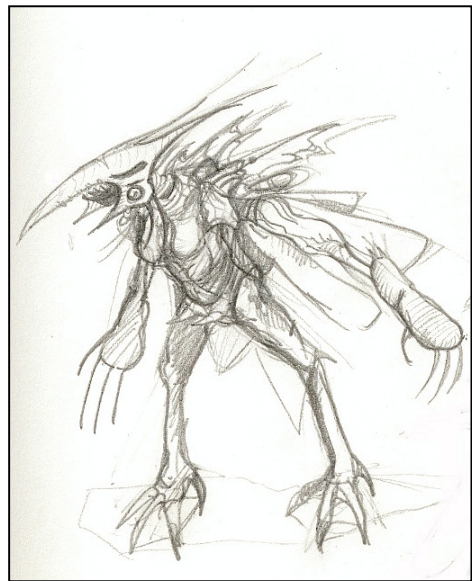
- Pendant l'étude du plus petit, durant laquelle on parvient à découvrir une porte au niveau du torse et où l'on y découvre un étrange cadavre, le plus effilé des deux "monstres" se relève. Nous sommes témoins avec horreur de l'apparition d'yeux dorés près de sa "mâchoire" noire, où se forment aussitôt des dents. La créature est extrêmement agressive, comme un chat sauvage acculé. Nous nous éloignons, la garde sort les armes, la bête recule, faisant une victime, le menuisier chargé d'en prendre les mesures. Ussüt, qui a trébuché, échoue en lançant ses sortilèges.

- Le bourgmestre, qui dans sa prudence avait fait amener un canon, tente de tirer sur la bête. Le projectile rebondit avec un fort bruit de tôle. Non sans nous avoir invectivés de ses dents, la créature déploie ses ailes et s'enfuit. Des témoins l'auraient aperçue se dirigeant vers la forêt ou les collines.

- Poursuite de l'étude de la carcasse. Le cadavre découvert, après examen thaumaturgique, est effectivement décédé. Il est indubitablement humain et ne semble porter aucune trace de l'influence du Nonsense. La carcasse portait plusieurs entailles, comme infligées par un poignard. La victime retrouvée à l'intérieur portait une tenue extraordinaire de ridicule. On a fait venir un ichnomancien, son rapport est consultable aux archives de l'hôtel de ville d'Enaq.

- Les éléments de la carcasse et la combinaison du mort sont vendus à la chandelle pour payer les frais de l'enquête.

Témoignage 11 : "Lorsque le bourgmestre eut amené un canon pour abattre la bête... Il y eu un fort bruit de tôle ! Et pfuit ! plus d'bestiole !" Autre témoin : " Je l'ai vue et je m'en souviens ! le boulet à ricoché !" "même qu'il a failli te tomber dessus ! ah! ah ah !" Encore un autre : " eux, ils n'on rien vu, et je vais vous l'dire, c'était pas naturel : moi, j'ai de bons yeux... et j'en ai encore. J'y crois pas encore : l'boulet, et bin il a même pas touché la bête ! Y a eu comme si le boulet il avait rencontré avant ça un mur, et puis des tas et des tas d'étincelle..." "et le bruit ?" "Hein ?" "A vous crever les oreilles ! mon copain est sourd comme un pot d'puis c't'incident..."



Témoignage 112 : " J'en tremble encore : J'étais au bois de la colline , à cueillir des framboises. Vous savez, celles qui n'ont jamais la même nuance de bleu... Tout d'un coup, un bruit, et le ciel qui se couvre. Mais non !... Oooh ! j'ai pas osé bouger de peur ! Au dessus de moi et des buissons, une immense créature. On aurait dit un grand préjadiou*, mais rose et qui aurait quelque chose d'un corps de femme... La Kinnkhiss ! Le Braqu' en avait parlé, mais j'y croyais pas... eh bin... Je pouvais vous dire, à vous, le grand monsieur du moulin**, je n'en menais pas large, je m'attendais à ce qu'elle me dévore. J'osais pas bouger. Mais la Gran'insecte a seulement cueilli des baies. Par des gestes maladroits et très humains, je vous le dis, elle a cueilli les baies une à une en les mangeant lentement. C'était pas là une attitude animale... je m'avance peut-être, mais c'était comme si la créature tentait de retrouver des gestes... je sais pas si vous croyez à la réincarnation, mais ...

*préjadiou : surnom donné dans les provinces à la mante religieuse. - ** le monsieur du moulin : surnom local de l'ami Kai.

Témoignage 72 : Le petit Julot, un sale gamin de la région, alors qu'il tirait de jeunes crococrapo flotto au lance-pierre, prétend l'avoir vue dans la forêt, et avoir fait mouche entre les deux yeux. La bête de 7m n'a pas demandé son reste. - Ceci contredirait le témoignage du canon –

Témoignage 17 : Le monstre qui pleure : *En rédaction*

- Extraits des carnet d'enquête de Loonce Selagnes et de l'ami Kai sur l'Affaire.

Arcanes au sujet de la Kinnkhiss

Quelques éléments de plus sur les moeurs de ce monstre.

- Pourquoi la Kinnkhiss s'en prend elle souvent aux monstres ménagers des fermes ? He bien, il semblerait, malgré que les forêts soient giboyeuses, que la Kinnkhiss ne soit pas douée pour la chasse. Donc, il y a des fois où elle a tellement peu de chance qu'elle est obligée de s'y résoudre lorsqu'elle a trop faim. Question de survie...

- Le monstre est à la fois très farouche, capable de crises de sauvagerie, mais dans de nombreux cas d'observations, le témoin (qui n'en menait pas large) a été totalement ignoré.

- Des badauds épouvantés se sont enfuit à la vue de la bête dévorant un monstre ménager (une scène abominablement gore). Paradoxalement, le monstre est très propre, ne dégage aucune odeur (au contraire de ses proies habituelles) et semble apprécier l'eau peu profonde ; de nombreux témoignages d'observations se sont produits au bord du lac, dans les zones peu profondes (JAMAIS en eau profonde) ou en montagne au bord d'un torrent où la bête semble se laver.

- Le coup du boulet de canon : beaucoup de projectiles semblent ricocher avant d'atteindre la Kinnkhiss, et même certains projectiles "magiques" (mais elle n'est pas réfractaire à la magie). Il y a toujours un assourdissant bruit de tôle, des étincelles, certains parlent même d'une sorte d'aura qui entoure le monstre lorsque le projectile ricoche...

En fait, la Kinnkhiss semble pouvoir développer une sorte d' "aura" qui repousserait les projectiles lorsqu'elle se trouve dans un certain état... Les manifestations visuelles et sonores sont un assourdissant bruit de tôle et des étincelles.

(Pour le mj, voir les règles sur l'aura.)

Enfin parfois seulement, parce que nombre de témoignages prétendent l'inverse...

- Il y a indéniablement un je ne sais quoi d'humain dans son comportement... n'empêche que quelques imprudents en ont tout de même été victimes (mais apparemment, ils l'avaient toujours provoquée... enfin presque toujours ?)

....d'autres secrets à venir...

Additif de Lafpats l'alchimiste, petit cousin de l'ami Kaï : Il est apparu dans la région quelques petites créatures, qui n'ont pas été remarquées : de petites grenouilles cornues à crinière de lion (mais elles ont vite muté à la suite des effets du Nonsense, qui d'après mes études n'a pas manqué d'un certain humour...) et des "bâtons" qui, à priori, seraient des insectes forts sociables et apprivoisables.

Ce qui s'est réellement passé en 1984 après J...

Arcane majeure strictement réservée au Meneur de Jeu !!!!



La Kinnkhiss est en fait un mecha d'origine extraplanaire, qui aurait fusionné avec son pilote (ou plutôt l'inverse) lorsque son plan d'origine a été détruit - au passage, la destruction du plan a causé un mini-orage transplanaire entre l'eau et le ciel fantasiens... Ceci est le malheureux exemple de ce qui pourrait arriver à n'importe quel personnage, et une preuve d'un genre particulier de météorologie transplanaire : j'ai nommé les orages transplanaires.

Arcane : carac du pilote en cas de défusion*...

Nom : Keen Kiss (ou Keats).

Race : humaine originaire de By Stone Well (ressemble à une elfe)

Age apparent : 15~20 réel : ~50

Lieu de naissance : Royaume de A

Date de naissance : je connais pas la chronologie de By Stone :-p

Métier : "Aura Senshi"

Maison (clan) : Gibbun

Famille : Kiss (ou Keats)

Signe particulier : passé très lourd à supporter... et ce qui lui est arrivé sur Fantasia n'a rien arrangé (hé !)

Caractéristiques* :

FOR : 5*

PER: 12

PS : 10*

DEX: 8*

INT : 13(*???)

SAN : 3 ou 4 *

CON: 4*

POU : 14 (les natifs de By

APP : 13

Stone ont 3d6 en POU)

TAI : 10

PV : 7*

*Etant entendu que celles-ci étaient plus importantes à l'origine, mais trente ans de stase consciente avec son mecha, sans compter les conséquences du rituel, ça abîme. Et comme By Stone a été détruit, impossible de savoir exactement les caractéristiques d'origine (sauf si vous souhaitez un Dunbine RPG).

Je vous avais prévenus !

Background (même s'il ne doit pas lui rester grand chose) :

Fille du seigneur Kibbutz Kiss. Ce dernier mourut en prenant la place en première ligne du seigneur Drake Luft, son suzerain (il est dit qu'en fait Kibbutz avait fait cela dans l'intention d'abattre Drake lorsqu'il serait inattentif, mais cela, sa fille l'ignore ou ne veut pas l'admettre). Elle s'éprend de Ni Gibbun (ou Given), un capitaine de la rébellion contre Drake. Malheureusement, ce dernier n'avait d'yeux que pour la princesse Limule Luft (d'ailleurs, il la tuera par erreur, la princesse).

Lors de la bataille qui détruisit By Stone, Keen a été précipitée avec son mecha au fond de l'eau, avec un mecha adverse. C'est là qu'elle aurait dû mourir, et son histoire finir, si l'implosion de By Stone Well n'avait provoqué une déchirure transplanétaire, et les avait projeté tout les deux hors d'un lac de Fantasia.

Fantasia, domaine du Nonsense. Fusionnée avec son mecha, elle est maintenant le monstre tragique qui hante l'Hiscontie

Si quelque mage tentait de remettre les choses "en l'état", il y a fort à parier, au vu de son état mental, qu'elle tente de se tuer de la première manière possible ! (de plus, si jamais elle savait encore parler par chance, et encore plus par miracle tenir des propos cohérents, elle ne parle et ne comprend que le "Bystonnien" (Ferrario ?) qui ressemble beaucoup à du japonais.

Quelques mots sur By Stone Well (peut être pris pour Byssom ou By Storm, phonétiquement) : un micro-plan incrusté entre la terre et la mer d'une Terre alternative. Il semblerait qu'il y existait une "technologie" ou un "pouvoir" ou une forme de "magie" permettant à certain de passer d'un plan à l'autre (mais pas aux autres plans, à priori).

Les Monstres ménagers (par *Loonce Selagnes*)



Les Monstres ménagers sont des animaux fantasiens utilisés par les paysans des campagnes hiscontes comme poubelles naturelles. Ce sont des masses de chair presque informes, prolongés par deux pattes et deux bras ainsi que d'une paire d'yeux stupides et d'une gueule pourvue de trois mâchoires. Leur aspect repoussant est compensé par leur étonnante capacité à avaler et assimiler toutes sortes de détritux, même les plus étranges. Chaque ferme possède au moins un monstre ménager, voire deux ou trois pour les plus grandes exploitations. On garde ces monstres dans un coin de grange, ou dans une "niche" à l'écart des autres bâtiments.

Les monstres ménagers sont des animaux très gentils. Dans leur jeune âge, ils ne sont pas plus gros que de petits chiens ou chats, et sont tout aussi affectueux. Ils se nourrissent de ce dont personne ne veut plus, et rejettent peu d'ordures ; leurs excréments sont recyclés comme engrais. Ils ont aussi l'avantage d'être moins dangereux que les coquaniches, utilisés plutôt dans les villages et les villes. A force de se nourrir, ils grossissent très rapidement : au bout d'un an, ils sont obèses et remplissent facilement un hangar entier. Leur taille ne change pas leur caractère affectueux, d'où les accidents qui surviennent fréquemment avec les jeunes enfants ; aussi mieux vaut les isoler rapidement. Lorsqu'un monstre vieillit et que son estomac faiblit, les paysans font appel à un ramasseur de monstre pour emporter le vieux spécimen et le remplacer par un plus jeune. Les ramasseurs de monstres inspirent l'inquiétude aux paysans ; ils ressemblent à des sorciers, et personne n'aime beaucoup leur bizarre camionnette et leurs pièges.

Certains paysans, lorsqu'ils ne disposent pas de machines agricoles, utilisent aussi les monstres ménagers les plus intelligents pour les travaux de force qu'aucune autre bête de somme ne serait capable d'accomplir : lier et rouler des bottes de foin, battre les blés pour séparer le grain de l'ivraie... En raison de leur laideur extrême et de la puanteur qu'ils dégagent, les monstres ménagers ne sont jamais acceptés en ville. Même dans les campagnes, ils sont cantonnés dans leurs niches, car les paysans pensent que la vue d'une de ces horreurs suffirait à déclencher une fausse couche chez une femme enceinte (ce qui est absolument faux, mais la rumeur est tenace). Contrairement à une autre rumeur, les monstres ménagers sont très propres, car leur organisme s'est adapté pour supporter toutes sortes de virus contenus dans leur nourriture. Les médecins de province s'intéressent d'ailleurs beaucoup à leur métabolisme, qui pourrait être à l'origine de nombreux vaccins et éviter les nombreuses épidémies qui ravagent parfois les villages pendant les étés particulièrement chauds.

Mais au fait... que font les Ramasseurs de ces vieux Monstres à la chair peu ragoûtante ?

Renseignements :

Fréquence : commun dans les campagnes, aucun en ville.

Taille : très petit au départ, devient rapidement très gros.

Armes naturelles : petites griffes, englutissement (victime avalée) mais ne s'attaque jamais aux humains sauf accident.

Nourriture : déchetivore. se nourrit de toutes sortes d'ordures, vieux sacs d'engrais et vaches malades.
Indice de légende : 2-3
Déplacement : 3 (en crapahutant)

*

Les Monstres ménagers, pour BaSIC

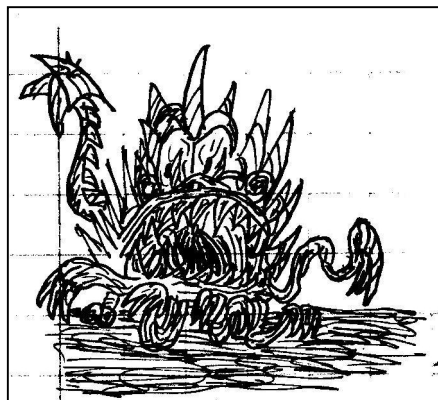


FOR 25-30, 40 pour les adultes les plus robustes.
CON 19-24
TAI 3 pour les jeunes, jusqu'à 50-55 pour les adultes
APP 0, mais seulement parce qu'on ne peut pas descendre plus bas...
INT 2-3 en général, plus rarement 4 ou 5
POU 1
DEX 8 ou 9 en général ; les plus intelligents grimpent jusqu'à 12.

Un monstre ménager étant pacifique par nature, ne s'attaquera jamais à un être humain ni à un animal (même s'il est menacé, auquel cas il rentrera peureusement dans sa niche). Un monstre ménager se nourrit uniquement de déchets, d'ordures et de charognes ou d'animaux malades. La seule chose qui peut arriver à un humain est d'être pris pour un déchet (mais ce sera un pur accident), ou, s'il s'agit d'un petit enfant, d'être victime de l'affectuosité de la bête, laquelle n'est pas consciente de sa masse gigantesque et peut écraser son petit maître sans même s'en rendre compte...

Le Monstre à Cinq Pattes Avant Et Une Patte Arrière

Le Monstre à 5 pattes avant et 1 patte arrière (M5pav&1par.) est un des mythes fondateurs de Fantasia, l'un des plus anciens et des plus connus. Ce monstre, l'équivalent des dragons dans certaines régions, décime chevaliers et héros. Il réside dans les grottes des régions rocheuses mais s'aventure quelquefois dans les forêts sombres quand il a faim. Le secret de son point faible est que sa patte arrière est - tenez-vous bien - motrice et directionnelle, cela signifie que sans elle il ne peut plus se déplacer. Encore faut-il atteindre cette patte, et c'est là ce qui a coûté la vie à de nombreux chevaliers, car elle n'est pas placée au même endroit d'un individu à un autre. Le M5pav&1par. est et restera toujours l'un des prédateurs d'aventuriers les plus dangereux de Fantasia.



Renseignements :

Fréquence : légendaire.

Taille : très grande.

Armes naturelles : griffes, dents et écailles partout.

Nourriture : chevaliers et PJ.

Indice de légende : 5

Déplacement : 12

*

Le Monstre à Cinq pattes avant et Une patte arrière, pour BaSIC

FOR 25

CON 22

TAI 23

INT 9

POU 8

DEX 13

PV 25

Mouvement : 12

Athlétisme 70 %

Chercher 50 %

Esquiver 25 %

Vigilance 65 %

Armes naturelles :

Morsure 60 % (1d10+3)

Griffes 50 % (1d6+2)

Coup de queue 45 %
(2d6+3)

Armure naturelle : 6 points
d'écailles pointues (1d3 au
contact)

Note : couper une patte à un M5pav&1par permet de réduire son mouvement de 2 points, sauf la patte arrière, qui l'amène directement à zéro. Remarquez, cela ne sert pas à grand-chose, puisque chaque patte coupée est remplacée par 2 autres en 1d6 rounds.

Le Pasmagosaure

Le Pasmagosaure est un gigantesque reptile qui arpente les plaines et les steppes de Fantasia. Il marche lentement et peut parfois nager pour traverser les cours d'eau. Pourvu d'énormes cornes sur la tête et la queue, il attaque aussi et surtout avec ses gigantesques mâchoires dotées de non moins gigantesques dents, et avec ses griffes plus longues que des épées. Il sème la terreur dans les campagnes, décimant les troupeaux et tuant les voyageurs jusqu'à ce qu'une expédition armée parvienne à en venir à bout (ce qui prend parfois beaucoup de temps et coûte beaucoup de vies). Certaines régions d'Hiscontie en abritent même des familles



entières, terrées dans les petits bois d'où elles sortent la nuit pour chasser. Les Hiscontes ne sont jamais parvenu à les éradiquer complètement, malgré tous les efforts entrepris dans ce but. Il faut dire qu'un pasmagosaure a une fois sauvé la vie au roi Fennovar XVI en happant d'un coup de dents une créature immonde descendue du ciel et qui allait s'attaquer à la promenade royale annuelle - mais un tel événement tient bien entendu du miracle. On ne sait pas pourquoi - mais c'est tant mieux quand même - le pasmagosaure ne s'est jamais attaqué aux villes, et entretient une peur panique face aux voitures télécommandées et aux chats blancs. Par contre, tout ce qui est vert à pois jaunes le met dans un état horripilé et il tue alors tout ce qu'il trouve jusqu'à ce que sa colère passe (environ trois heures après, ce qui lui laisse le temps de faire beaucoup de dégâts).

Renseignements :

Fréquence : inhabituel

Taille : gigantesque (jusqu'à 17m de long)

Armes naturelles : crocs acérés, griffes de même, cornes sur la tête et sur la queue, et parfois sur le dos.

Nourriture : carnivore sanguinaire

Indice de légende : 5

Déplacement : 10 à 14 (12 en nageant)

*

Le Pasmagosaure, pour BaSIC

FOR 30

CON 29

TAI 34

INT 10

POU 9

DEX 14

PV 35

Bonus dom. : +2d6

Mouvement : 14

Athlétisme 70 %

Cascade 50 %

Chasser 65 %

Chercher 55 %

Esquiver 25 %

Vigilance 60 %

Armes naturelles :

Crocs 60 % (1d10+2)

Griffes 65 % (1d6+4)

Cornes frontales 50 % (2d6)

Epines caudales 70 % (2d6+3)

Armure naturelle :

5 (peau épaisse et cartilages)

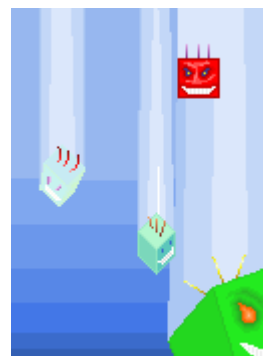
Un pasmagosaure attaque avec les épines de sa queue dès qu'un adversaire est à portée. Il tentera ensuite de l'écraser si l'ennemi est de petite taille, ou de la charger s'il est de sa taille. Lorsqu'un pasmagosaure charge, il fonce sur sa cible afin de lui briser les os sous le choc de sa propre masse lancée à pleine vitesse ; il la mord ensuite à pleine gueule, la lacère de ses griffes et lui enfonce ses cornes dans les flancs. On pense cependant que les cornes frontales et dorsales servent à la parade nuptiale ou aux affrontements entre pasmagosaures mâles. Contre des humains, le pasmagosaure tentera de les écraser ou de les fouetter de sa queue pointue ; en cas d'insuccès, il baissera alors seulement la tête pour les dévorer (le monstre répugne à cela, car il expose alors ses yeux aux tirs et aux coups, il ne le fera donc que si les deux autres techniques ont auparavant échoué).

Un détail : n'oubliez pas d'ajouter aux dégâts causés par les griffes et les dents le bonus aux dommages du pasmagosaure (2d6 blessures supplémentaires, multipliées par 2 si le monstre a chargé sa victime). Ces caractéristiques peuvent sembler dissuasives, mais sachez qu'en cherchant bien, on trouve toujours une façon de vaincre les monstres. C'est d'ailleurs ce qui fait les héros...

Ceux des forêts et des bois

Les Choses-qui-tombent

Les Choses-qui-tombent sont des prédateurs connus et malheureusement souvent communs dans certaines régions de Fantasia. Se déplaçant et attaquant par bandes comptant 20 à 30 individus, elles se placent sur des branches d'arbres, des corniches ou tout autre endroit surélevé, et se laissent tomber sur leurs proies qu'elles tuent ou assomment grâce à leur poids exceptionnellement élevé. Après quoi, elles déchirent le cadavre de leurs petites dents aigües. Elles se déplacent en bondissant, ce qui laisse supposer une force musculaire étonnamment grande, à moins qu'elles ne disposent d'un moyen quelconque d'augmenter leur poids lorsqu'elles tombent. Tous les ans, elles se regroupent pour migrer dans de nouveaux territoires de chasse. On a déjà observé des batailles entre bandes ; les Choses-qui-tombent s'empilent alors les unes sur les autres pour former des murs et ainsi protéger l'accès à leurs terres, tandis que les Choses ennemies tentent de briser ces défenses en bondissant dessus. Les habitants des régions infestées par ces sales bestioles les chassent à l'aide de massues et de haches, seules armes pouvant les assommer ou les tuer du premier coup (et parfois, dans les régions les plus touchées, on doit avoir recours à des lance-flammes). Pendant la saison des amours, les mâles emplissent les forêts de cris ressemblant à de petits rires sadiques. On dit que de tels cris portent malheur, les gens qui les ont entendus ayant souvent disparu peu après cela.



Renseignements :

Fréquence : inhabituelle

Taille : très petite

Armes naturelles : chute mortelle / morsure

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 3

Déplacement : chute 14, bonds 13

*

Les Choses-qui-tombent, pour BaSIC

FOR 15

CON 15

TAI 4

INT 5

POU 6

DEX 18

PV 10

Mouvement : 14/13

Athlétisme 30 %

Cascade 65 %

Discretion 60 %

Esquiver 55 %

Tomber 70 %

Vigilance 50 %

Rire sadique 60 %

Armes naturelles :

Morsure 60 % (1d3+2)

Chute mortelle 70 %*

Armure naturelle :

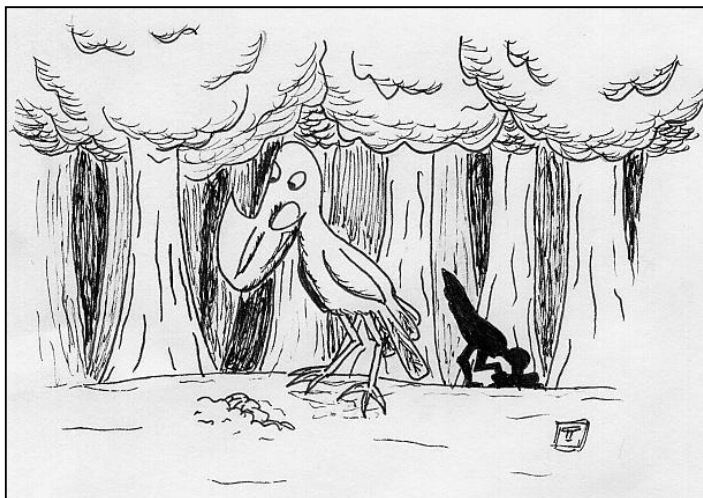
5 points (on ne sait pas pourquoi)

* Chute mortelle : une Chose-qui-tombe acquiert, on ne sait trop comment, un poids énorme lorsqu'elle se laisse tomber sur ses proies. Elle inflige ainsi 1d6+2 points de dégâts à la cible atteinte par mètre de chute, le "+2" étant multiplié par 2 à chaque mètre supplémentaire. On obtient ainsi le tableau de dégâts suivant :

Nb de mètres	Dégâts
1	1d6+1
2	2d6+2
3	3d6+4
4	4d6+8
5	5d6+16
6	6d6+32

Bref, la chute peut être mortelle pour un humain à partir de 2 ou 3 mètres seulement, et mortelle de toute façon pour la plupart des gens à partir de 5 ou 6 mètres. Vous comprenez maintenant pourquoi on chasse ces sales petites bestioles comme un fléau dangereux...

L'Oiseau-creuseur



On rencontre les oiseaux-creuseurs dans les forêts de l'Ouest de l'Hiscontie, notamment la Forêt d'Emeraude. Ces oiseaux sont de petite taille, ce qui leur permet de voler entre les arbres sans être trop gênés par l'enchevêtrement des branches et des lianes. Leur particularité est qu'au lieu de construire leurs nids dans les arbres, comme la plupart des oiseaux hiscontes, ils les creusent dans le sol à l'aide d'un outil naturel très développé : leur bec, dont la forme

évoque singulièrement celle d'une pelle. Grâce à ce bec, ils creusent des trous ronds, généralement au pied d'un arbre ou sous un buisson ; là, ils déposent entre trois et six oeufs, que le mâle prend soin de couvrir pendant environ vingt jours. La femelle défend farouchement le nid en assenant des coups de pelle à tous les rongeurs qui s'en approchent. A l'éclosion, les petits sont nourris par leurs parents jusqu'à l'âge de cinq mois (date à laquelle leur bec est suffisamment développé et solide), après quoi ils sont chassés sans autre forme de procès et doivent assurer seuls leur subsistance. Les oiseaux-creuseurs utilisent aussi leur bec-pelle pour déterrer des vers, des insectes, de petites créatures vivant sous terre, dont ils se nourrissent. Ces oiseaux sont également caractérisés par leur chant étrange et nasillard, conféré par l'agencement surprenant des os de leur crâne (le son est ainsi bizarrement modifié à son passage dans la "pelle" creuse formée par le bec).

Renseignements :

Fréquence : commun

Taille : petite (50 cm de haut)

Armes naturelles : bec-pelle, griffes des pattes

Nourriture : insectivore

Indice de légende : 2

Déplacement : 8 (en volant) ; 3 (en sautillant)

L'oiseau-creuseur pour BaSIC

FOR 3

CON 7

TAI 2

APP 10

INT 6

POU 4

DEX 13

PV 5

Mouvement : 8 ; 3

Sautiller 55 %

Esquiver 50 %

Piailler 60 %

Vigilance 35 %

Voler 65 %

Armes naturelles :

Coup de bec 55 %
(1d4+2)

Griffes 40 % (1d3)

Armure naturelle : aucune

Note : l'idée originale de cet oiseau a été trouvée dans le dessin animé Alice au pays des merveilles, de Disney, adapté du livre du même nom écrit par Lewis Carroll.

Ceux des lacs et des rivières

L'Ichtyoraptor

L'Ichtyoraptor est un monstre marin très connu des habitants de Fantasia ; il peuple les rivières, les fleuves, les lacs d'eau douce, et y sème la terreur parmi les poissons. De la taille d'un homme, il ressemble à un requin déformé muni de mâchoires encore plus puissantes et garnies de dents plus grandes ; il possède trois nageoires en plus de la nageoire caudale : une sur le dos et deux sur les flancs. Celles-ci ont la particularité d'avoir de fines membranes de peau tendues grâce à des sortes de faux doigts cartilagineux, que l'animal peut déployer lorsqu'il en a besoin ; cela lui permet d'effectuer des bonds hors de l'eau, soit pour la parade amoureuse, soit pour attraper des oiseaux imprudents.



Mais la plus grande originalité de l'espèce, qui fait de l'ichtyoraptor un prédateur particulièrement à craindre des Fantasiens, ce sont les deux pattes antérieures qui ont conservé quatre doigts griffus et opposables entre eux. L'ichtyoraptor est ainsi en mesure d'attraper ses proies pour les entraîner dans l'eau, mais il peut aussi les pourchasser jusque sur la berge, s'aidant de ses pattes pour hisser la partie supérieure de son corps hors de l'eau. Tout Fantasien avisé voulant puiser son eau dans un lac ou une rivière, a intérêt pour sa survie à emporter avec lui un épieu solide ou au moins un harpon, afin de repousser les attaques de ce monstre sans équivalent terrestre. On ne compte plus d'ailleurs les malheureux emportés et noyés par les ichtyoraptors alors qu'ils pêchaient tranquillement sur une rive. Les ichtyoraptors vivent heureusement en solitaire, ce qui limite la prolifération des individus de cette espèce dans une même région. Car qui sait ce qui pourrait arriver si de pareils carnassiers aquatiques se mettaient à vivre en bande, tuant et dévorant tout ce qui passerait à leur portée ?

Renseignements :

Fréquence : commune (hélas)

Taille : humaine

Armes naturelles : crocs, griffes, coup de queue

Nourriture : carnivore

Indice de légende : 4

Déplacement : 10 à 18 (en nageant)

*

L'Ichtyoraptor, pour BaSIC

FOR 16-17

CON 15

TAI 17

INT 11

POU 9

DEX 16

PV 17

Mouvement : 10 à 18

Athlétisme 65%

Chasser 75%

Discretion 75%

Esquiver 55%

Nager 95%

Vigilance 70%

Armes naturelles :

Coup de queue 50%

(1d3+2 ou assomme)

Griffes 65% (1d6+1)

Morsure 70% (1d10+3)

Armure naturelle :

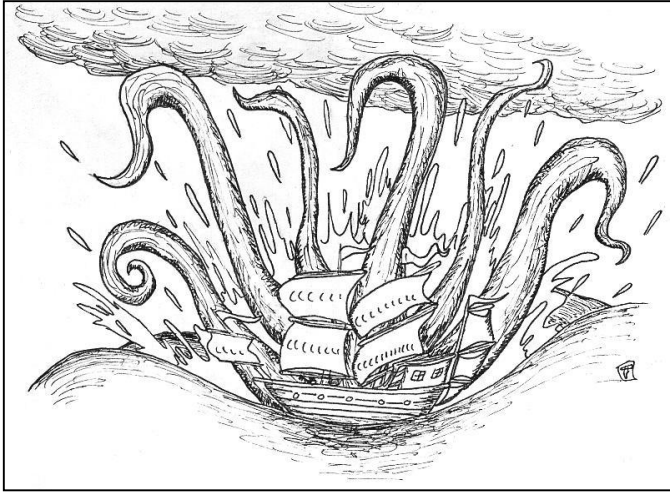
1 point de peau

Un ichtyoraptor se débrouillera d'abord pour attaquer ses proies par surprise, après les avoir guettées (qu'elles se trouvent dans l'eau ou sur une rive à proximité de sa cachette). Il pourra les entraîner sous l'eau pour les noyer en les agrippant à l'aide de ses fortes mâchoires ; pour se dégager dans ce cas-là, la victime devra affronter une FORCE de 24 (symbolisant la puissance phénoménale des mâchoires) sur la Table d'Opposition ; si elle réussit, elle pourra s'arracher à la gueule du monstre, mais devra sûrement y laisser un bras, une jambe, ou ce que la bête aura agrippé. L'Ichtyoraptor peut également s'accrocher à ses proies les plus volumineuses avec ses membres antérieurs (pour se dégager, jet sur la Table d'Opposition contre la FOR de l'Ichtyoraptor).

Si ses attaques restent sans effet, ou si sa victime résiste trop, l'Ichtyoraptor tentera de la harceler afin de l'épuiser petit à petit. Mais si lui-même est trop gravement blessé, il abandonnera la poursuite. Notons que dès qu'une proie facile se présente à lui, l'Ichtyoraptor en profite, et cela même s'il s'agit d'un de ses congénères.

Ceux des mers et des océans

Le Poulpe Fantasmatique



Horrible monstre qui, dit-on, hante les océans de Fantasia, le poulpe fantasmatique s'attaque aux navires perdus qui passent à proximité de son repaire. Ses tentacules jaillissent dans une gerbe d'écume et saisissent mâts et cordages pour n'en faire que débris épars flottant à la surface de l'eau. Le poulpe fantasmatique est si grand que sa puissance suffit pour engloutir dans les abysses un cinq-mâts entier en l'espace de quelques secondes. Il est si gros qu'aucun moyen d'offensive à la portée des hiscontes n'est capable d'en venir à

bout ; quant à la magie, elle semble glisser sur sa peau lisse. On ne connaît rien d'autre de cette créature, car ceux qui l'ont vue n'ont plus jamais pu en parler, et les rares qui ont réchappé à une telle rencontre refusent de se livrer à aucun récit. On sait en revanche qu'il est souvent arrivé que des navires soient télétransportés dans un plan lointain alors qu'ils étaient attaqués par ce léviathan marin ; on ignore encore pourquoi.

Renseignements :

Fréquence : légendaire

Taille : plus grand que ce que vous pouvez imaginer, alors ne vous fatiguez pas à essayer...

Armes naturelles : multiples tentacules, masse corporelle immensément grande.

Nourriture : inconnue. Qu'est-ce qui peut bien suffire à nourrir un monstre de cette taille ? sûrement pas les marins tués dans l'engloutissement de leur navire, en tout cas...

Indice de légende : 11

Déplacement : sans doute peu rapide, mais effroyablement dextre.

*

Le Poulpe Fantasmatique, pour BaSIC

Ne cherchez pas à définir des caractéristiques précises pour le Poulpe Fantasmatique ; de toute façon, rien de ce que les PJ pourraient tenter n'est susceptible de lui faire le moindre mal - et d'ailleurs, quand bien même, ça ne servirait absolument à rien. Si le Poulpe Fantasmatique, qui réside habituellement dans les abysses les plus profonds des océans fantasiens - à quelque centaine de milliers de mètres de profondeur ! - remonte à la surface "seulement" pour engloutir les navires de humains entre ses tentacules, c'est qu'il y a à cela une bonne raison. Laquelle ? Aux PJ de l'apprendre, s'ils le souhaitent. Mais la solution à cette énigme ne se trouve pas sur le continent... si vous voyez ce que je veux dire...

Ceux des steppes

Le Daï-Paht (par Fandango)



Le Daï-Paht est un félin carnivore habitant l'Hiscontie et ses environs. Son pelage est de couleur ocre, se rapprochant parfois du vert selon l'environnement dans lequel il doit se fondre pour chasser à l'affût. Il vit essentiellement en solitaire.

Juste sous la queue, le Daï-Paht dispose d'un mince filament végétal capable de s'introduire dans le sol et si possible d'atteindre les racines d'un arbre qu'il pourra alors parasiter. Cette pratique lui permettra d'absorber certains éléments nutritifs essentiels que son

mode d'alimentation carnivore n'offre pas et qu'une faiblesse physiologique lui interdit de synthétiser.

Sa vie toute entière est tournée vers l'unique descendant qu'il aura. Ce nouvel individu, présent dans le corps du Daï-Paht à sa propre naissance, se développe au sein de son immense cage thoracique. Après 6 ans de gestation, le Daï-Paht met bas, libérant sa progéniture. Le Daï-Paht lui-même est alors stérile, laissant à son descendant la tâche de nourrir son propre petit et d'ainsi perpétuer l'espèce.

Une fois la mise bas terminée, le Daï-Paht peut encore espérer vivre dix ans.

Renseignements :

Fréquence : rare

Taille : 1, 40 m au garrot

Armes naturelles : crocs acérés

Nourriture : carnivore / parasite les arbres

Indice de légende : 4

Déplacement : 10

*

Le Daï-Paht, pour BaSIC

FOR : 2d6+10 (17)

CON : 3d6+6 (16-17)

TAI : 3d6+8 (18-19)

INT : 3

POU : 2d6+3 (10)

DEX : 2d6+10 (17)

PV : (17-18)

Bonus dom. : +1d6

Mouvement : course 10,
nage 2

Ecouter 30 %

Esquiver 20 %

Se cacher 20 %

Sentir-Goûter 40 %

Suivre une piste 15 %

Armes naturelles :

Morsure 40 %, 1d10

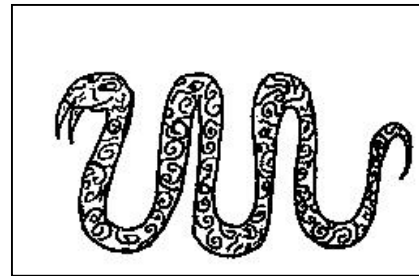
Griffes 50%, 1d6+bd

Armure naturelle : 2pts de
peau

Le Daï-Paht n'est pas agressif envers l'homme, excepté si on s'attaque à lui ou à son descendant lorsque celui-ci n'est pas encore sevré.

Le Serpent des Nuages

Le serpent des nuages surprend tout d'abord par son mode de déplacement ; en effet, il a la capacité de glisser dans l'air en ondulant, comme un serpent commun le ferait sur terre, mais à plusieurs pieds de hauteur. Long de deux mètres cinquante une fois déplié, il attaque en mordant ses proies à l'aide de ses crocs proéminents. Ceux-ci injectent une forte dose de poison tinnuïute, une substance hautement toxique qui agit en moins de cinq minutes, paralysant complètement la victime mordue et la tenant à la merci de son chasseur. On reconnaît ce type de serpent aux rayures en spirale dessinées sur son corps et qui, paraît-il, ont la faculté d'hypnotiser celui qui les regarde trop longtemps. Le serpent des nuages a également cette spécificité qu'il ne lui échappe jamais le moindre son, même quand il est blessé.



Renseignements :

Fréquence : inhabituel

Taille : 2,50m, mais est souvent replié sur lui-même pour avancer.

Armes naturelles : crocs venimeux et poison tinnuïute

Nourriture : carnivore

Indice de légende : 4

Déplacement : 8 à 14 (glisse dans l'air)

*

Le Serpent des Nuages, pour BaSIC

FOR 20

CON 14

TAI 18

INT 4

POU 7

DEX 14

PV 16

Déplacement : 8 à 14

(silencieusement)

Athlétisme 50%

Discretion 78%

Esquiver 45 %

Vigilance 40%

Armes naturelles :

Mordre 60%

(1d6 + injection de poison tinnuïute)

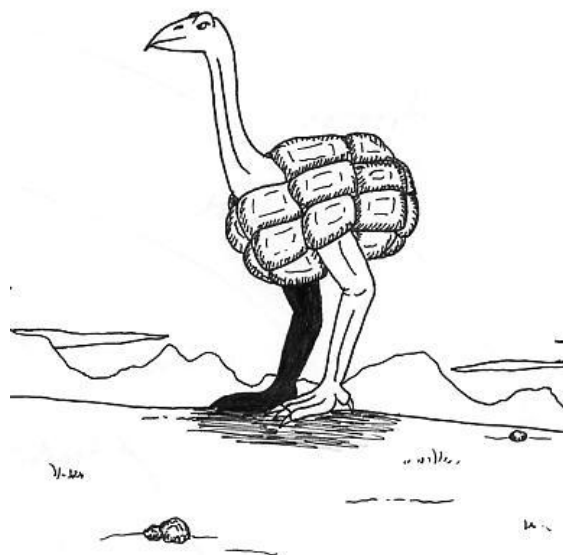
Armure naturelle : aucune

Le poison tinnuïute : s'il parvient à mordre profondément sa proie, le Serpent des Nuages lui injecte une dose de poison tinnuïute, sécrété par les glandes à venin reliées à ses crocs. Ce poison agit rapidement, une minute à peine après la morsure. Si la personne mordue ne réussit pas un jet de CON contre une TOXicité de 18 sur la Table d'Opposition, elle est paralysée entièrement et ne peut plus bouger ; de plus, si elle rate un jet de CON x 3 deux fois de suite, le venin atteint son coeur et elle meurt d'arrêt cardiaque. L'effet du poison se dissipe après une demi-heure, progressivement. Signalons à tout hasard que le Serpent des Nuages, contrairement à certaines rumeurs, est immunisé à son propre poison.

L'antidote : certains indigènes fantasiens utilisent le poison tinnuïute comme outil de chasse ; ils en enduisent les flèches de leurs arbalètes avant de tirer sur leur déjeuner. Ce sont eux qui connaissent un antidote au venin du Serpent des Nuages, sous la forme d'un baume extrait de diverses plantes dont ils gardent jalousement le secret de fabrication. On dit aussi que certains Nuagins habitant la stratosphère connaissent un autre remède, car il existe une espèce différente de Serpent des Nuages vivant là-haut, dont le venin est nettement plus agressif que celui de leurs congénères de basse altitude.

La Tortruche

La Tortruche parcourt les steppes de l'Est de l'Hiscontie par petites bandes d'une dizaine d'individus. Pour ceux qui n'en ont jamais vu, je vais en faire une brève description. Imaginez-vous une grosse carapace de tortue ronde, d'au moins 70 cm de diamètre. Imaginez maintenant que deux pattes d'autruche sortent de cette carapace et s'appuient sur le sol pour élever le corps à un mètre cinquante du sol. Imaginez ensuite qu'un long cou prolonge cette élévation jusqu'à près de deux mètres trente, et qu'une tête ronde et chauve affublée d'un bec court et renflé termine ce cou. Imaginez enfin qu'une telle créature court dans les steppes grises et jette des regards affolés autour d'elle à chaque fois qu'un danger se présente, et vous aurez une bonne idée de l'aspect qu'a une Tortruche.



Les Tortruches sont herbivores ; elles se nourrissent des pousses d'herbe qui parsèment le sol caillouteux des steppes, et boivent dans les flaques d'eau de pluie après les orages. Dès qu'elle se sent menacée, une Tortruche rétracte son cou et ses membres jusqu'à les rentrer à l'intérieur de son corps ; la carapace qui recouvre entièrement celui-ci ayant l'apparence extérieure d'un simple rocher, la Tortruche devient ainsi très difficile à repérer pour les prédateurs éventuels. Les chasseurs de Tortruche, lorsqu'ils ont appris à discerner les Tortruches camouflées des rochers véritables, ont la tâche très facile, puisqu'il leur suffit de porter les "rochers" jusqu'à leurs maisons où ils les font cuire avant de les ouvrir... ils doivent aussi veiller à ne pas laisser s'échapper les Tortruches en question s'il vient à celles-ci l'idée de s'enfuir...

Renseignements :

Fréquence : relativement commune

Taille : 2 mètre trente debout, un ovoïde de 70 cm de diamètre une fois repliée sur elle-même.

Armes naturelles : bec et griffes ; le corps est recouvert d'une carapace de protection 6.

Nourriture : herbivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 8, jusqu'à 12 en courant.

*

La Tortruche, pour BaSIC

FOR 14

CON 15

TAI 19

INT 4

POU 8

DEX 14

PV 17

Mouvement : 8-12

Bd : +1d6

Athlétisme 65 %

Cascade 25 %

Criailler 100%

Discrétion 45%**

Esquiver 50 %

Survie : steppes 45 %

Vigilance 35 %

Armes naturelles :

Bec 30% (1d3+1)

Griffes 35% (1d3+1)

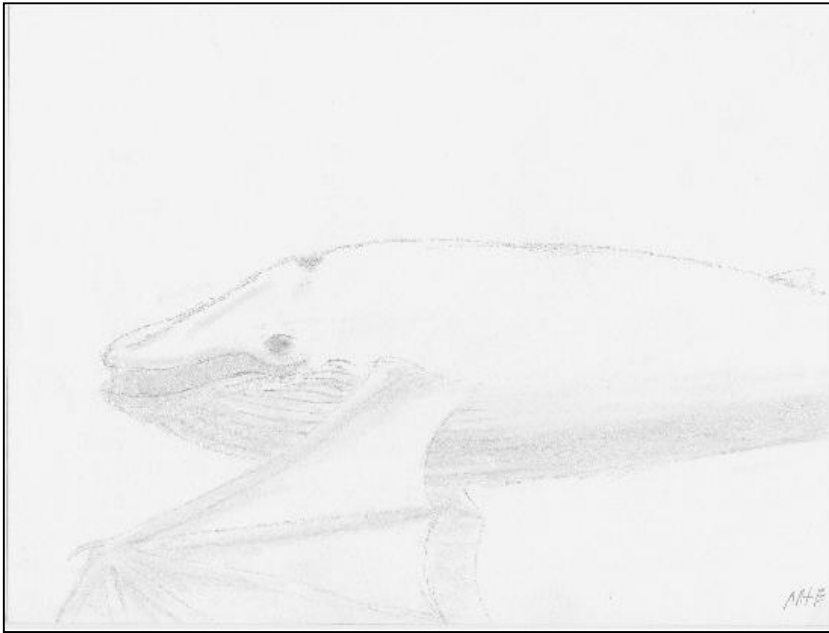
Armure naturelle : 0-6*

* Le cou, la tête et les membres de la Tortruche ne sont pas protégés. En revanche, la carapace qui recouvre son corps lui accorde une protection de 6.

** Ce score passe à 60% quand la Tortruche est camouflée en rocher. Tout jet de Vigilance pour la repérer dans cet état subit un malus de - 20 %. Pour un chasseur de Tortruche, ce malus ne sera que de -10 %.

Ceux de l'En-Haut

Les Baleines Volantes



Les baleines volantes, ou ptésiphalènes de leur nom scientifique (de *phalenos*, baleine, et *ptesis*, volant), sont de gigantesques et gracieuses créatures herbivores qui volent dans le ciel de Fantasia. On les rencontre uniquement dans la stratosphère (c'est-à-dire entre 15 et 50 km d'altitude). Elles appartiennent à l'ordre des métacétacés, et se nourrissent d'aérokryll, une plante volante qui dérive dans cette partie du monde ; elles y trouvent une partie de l'eau dont elles ont besoin ; pour le reste, elles recueillent

l'eau de pluie grâce à de fines rainures dans leurs ailes conduisant à des organes collecteurs qui se chargent de la distribuer dans tout leur corps.

Les baleines volantes ressemblent beaucoup aux baleines marines que l'on croise parfois dans les océans ; elles sont cependant plus grandes et parfaitement adaptées à la vie aérienne. Impressionnantes par leur taille, étonnantes par leur grâce à se mouvoir dans les airs, elles diffèrent cependant de leurs cousines par les longues ailes diaphanes qui remplacent leurs nageoires propulsives ; sans doute est-ce là une évolution due au changement de milieu naturel.

Une baleine volante adulte dépasse souvent les trente mètres de long ; ses ailes lui confèrent une envergure de près de 70 mètres, ce qui convient parfaitement aux immenses espaces qu'elle doit parcourir pour migrer. La forme générale de son corps rappelle assez celui de la baleine à bosse ; ses ailes ont une vague ressemblance avec celle des chauve-souris ou des ptérodactyles, mis à part qu'elles sont faites d'une peau infiniment plus résistante. En vol, ces ailes voilent le soleil d'un filtre bleuté, ce qui provoque des effets de lumière du plus bel effet pour les spectateurs (cela avait d'ailleurs frappé les explorateurs qui découvrirent cette créature).

L'habitat naturel des ptésiphalènes commence à une quinzaine de kilomètres d'altitude, juste au-dessus de la couche de nuages qui surplombe la troposphère. Les baleines volantes ne s'aventurent jamais en-deçà de ces nuages, pour une raison encore inconnue. Elles règnent en revanche sur un espace aérien très large, qui s'étend jusqu'à une cinquantaine de kilomètres d'altitude, limite de la stratosphère habitée. Les ptésiphalènes ne dépassent guère cette altitude, mais leur métabolisme leur permet virtuellement d'atteindre les 100 km avec facilité.

Les baleines volantes vivent soit en solitaire, soit en "familles" regroupant les parents et un à trois baleineaux. Elles se rassemblent pour migrer en bandes d'une vingtaine d'individus, dirigés par un couple dominant (on ignore encore comment ce dernier est choisi). Les grands rassemblements migratoires peuvent comprendre jusqu'à 150 ptésiphalènes. Ces migrations ont lieu régulièrement, et les bancs peuvent parcourir près de 300 kilomètres sans s'arrêter pour atteindre leur destination. Il semble que ces déplacements soient guidés par un instinct précis ; on ignore malheureusement lequel, mais de nombreux explorateurs s'intéressent à la question. Toujours est-il que, tout comme les plaines stratosphériques, les déplacements des baleines volantes les conduisent tantôt au-dessus des terres, tantôt au-dessus des mers (mais principalement au-dessus des grands océans). Une migration complète

de dure environ trois ans. Une baleine volante normalement constituée peut effectuer jusqu'à 120 de ces trajets, car elle vit couramment plus de 350 ans.

Lorsqu'une baleine volante se sent proche de sa fin naturelle, elle s'aventure très haut dans le ciel et on ne la revoit tout simplement pas. Quelques aventuriers ont tenté de suivre des animaux âgés pour assister à leur mort, mais ils n'ont jamais réussi à les rattraper, les baleines mettant toutes leurs forces à les semer. Il semble que les baleines volantes n'autorisent pas les humains à connaître leur lieu de mort, et ce mystère n'est pas près d'être résolu.

Si une baleine est tuée par quelque chose d'autre (un prédateur Rorique, par exemple, ou une tempête dans les Limbes), son cadavre continue à voler après sa mort (ce qu'on ne s'explique pas non plus) ; lorsque les charognards l'ont dévoré jusqu'aux os, le squelette se perd dans la haute atmosphère, où il reprend parfois vie pour donner naissance à des Aéroliches, ces spectres qu'on parfois croisés les explorateurs de la Mésosphère.

Les baleines domestiquées fournissent d'excellentes montures aux Nuagins ; dociles, intelligentes, très endurantes et peu exigeantes en alimentation, elles ont rendu bien des services à leurs cavaliers au cours des voyages d'exploration. On raconte que les Nuagins les élèvent dans d'immenses écuries volantes, et qu'ils ont même appris à en faire des montures de guerre. Mais rien de tout cela n'a encore été vérifié par les explorateurs...

La théorie de Swann Kojá

L'explorateur Swann Kojá a élaboré une théorie très intéressante sur le cycle de vie des ptésiphaliens. Cette hypothèse, bien qu'elle n'ait pas encore été vérifiée, permettrait d'expliquer la présence de trois types de cétacés - les baleines marines, les baleines volantes et les Cachalots Célestes - dans trois milieux aussi différents que l'Océan, la stratosphère et la Ionosphère ; cette coïncidence a en effet troublé bien des scientifiques jusqu'à l'heure actuelle. Si la théorie de Swann Kojá est démontrée, elle provoquera une petite révolution chez les érudits fantaisiens...

Selon Swann Kojá, les baleines naissent d'abord dans les mers. Là, elles grandissent, sont sevrées, et se reproduisent une première fois au cours des grandes migrations. Lorsqu'elles atteignent l'âge de 100 ans environ, elles subissent une mutation progressive : des ailes commencent à leur pousser, et peu à peu, elles ne sont plus soumises aux lois de la gravité. Elles peuvent alors s'envoler pour la stratosphère, où elles commencent la seconde partie de leur vie.

Lorsqu'elles parviennent dans le ciel, les baleines recommencent à grandir et s'adaptent à leur nouvel environnement. C'est ainsi que, de baleines marines, elles deviennent baleines volantes. Une fois dans le ciel, les baleines volantes peuvent vivre cent à deux cents ans ; elles connaissent une seconde période de reproduction au cours des migrations aériennes au-dessus de la mer.

A la fin de leur seconde période de vie, les baleines qui ne sont mortes ni au cours de la première, ni au cours de la deuxième, s'envolent de nouveau. Elles montent dans le ciel, traversent toutes les couches de l'atmosphère jusqu'à l'espace. Ce voyage est beaucoup plus périlleux que le premier, en raison de la présence du Nonsense dans les zones à traverser ; peu de baleines y survivront. Les dernières parviennent dans la Ionosphère.

On a alors beaucoup moins de renseignements sur elles. Il semble que leur troisième période vitale consiste en une nouvelle adaptation, au milieu spatial cette fois-ci ; elles deviennent capables de changer de sexe à volonté et peuvent se métamorphoser en Cachalot Célestes. Il est plus difficile de les observer, en partie à cause de leur capacité à remonter dans le temps, qu'elles développent aux environs de leur quatre centième année, mais aussi à cause de leur excessive rareté dans la Ionosphère et des multiples dangers que celle-ci oppose à toute exploration. La théorie de Swann Kojá s'arrête donc ici, faute d'informations fiables. Le scientifique a invité les explorateurs à voyager dans cette

partie du monde pour lui rapporter ensuite leurs observations. Par malchance, personne n'est encore revenu pour lui fournir de nouvelles indications.

Renseignements :

Fréquence : presque commune

Taille : 40 m de long, 70 m d'envergure, jusqu'à 300 tonnes à l'âge adulte.

Armes naturelles : coup de queue, masse corporelle

Nourriture : aérokrill et organismes volants

Indice de légende : 4

Déplacement : 4 (tranquille) / 15 (vitesse de croisière) / 25 (course) / 27 (vitesse extrême)

*

Les Baleines Volantes, pour BaSIC :

Les baleines volantes étant des créatures colossalement grandes, il serait inutile d'en définir exactement les caractéristiques ; les PJ ne peuvent pas grand-chose contre elles, et n'ont aucun intérêt à s'y attaquer. En cas de besoin, basez-vous sur le roleplay pour dénouer l'action. Néanmoins, voici quelques données chiffrées qui vous pourront vous être utiles :

Taille : 155 (estimée d'après le Tableau Comparatif des Poids et Tailles de l'Appel de Cthulhu 5ème édition)

INTelligence : 8 en moyenne, jusqu'à 13 pour les baleines ayant grandi en compagnie des humains.

Points de Vie : 150 environ (90 à 120 pour un baleineau, 150 pour un adulte et jusqu'à 200 pour les plus grands spécimens).

Armure : l'épaisse peau des baleines volantes, plus résistante que tout ce qui a été vu en la matière jusqu'à lors, bien que tout aussi souple et légère qu'une peau normale, ne craint pas grand-chose des attaques des humains. Seuls les féroces Rorques constituent une véritable menace pour ces monstres paisibles.

Orientation instinctive 85 % (utilisée pour retrouver le parcours des grandes migrations)

Survie : stratosphère 75 % (50 % à la naissance)

N'oubliez pas qu'aucune baleine volante ne s'aventure normalement sous les nuages, même pour mourir...