

Le Chronocampe



Curieuse créature que le chronocampe, comme toutes les autres sur Fantasia, d'ailleurs... On pense qu'il s'agit de la dernière créature identifiée par le Transplanaire Jockarn avant qu'il ne sombre totalement dans la folie. Ces deux choses sont peut-être liées, ou peut-être pas...

Le chronocampe n'habite pas la terre de Fantasia, ni même son atmosphère, mais l'espace qui entoure le monde ; certains murmurent même qu'il est capable de séjourner dans l'Ether. Le chronocampe est d'une taille réduite, mais on pense qu'il peut en changer à son gré, puisque plusieurs voyageurs l'ayant aperçu de loin l'ont vu grossir ou rapetisser subitement. D'aspect, il ressemble à une sorte de serpent enroulé sur lui-même, et formant une spirale.

Son corps, nimbé d'une aura d'immatérialité, et dont la réalité change constamment, est décoré de motifs étranges, mi-géométriques, mi-figuratifs ; ces motifs sont peu colorés. Mais en vérité, il est assez difficile d'en établir le dessin exact, car tout personne les regardant de près ou avec attention constatera qu'ils bougent imperceptiblement, et que leurs couleurs varient d'une seconde à l'autre. Ces variations sont si imperceptibles qu'elles sont pas visibles à l'oeil nu ; ce sont des changements de nuance subtils qui amènent, au bout d'un certain temps, à quelque chose de complètement différent de ce qu'il y avait au départ.

Mis à part ces motifs, le chronocampe possède une tête en forme de pointe, garnie de deux petits yeux ovales qui ont quelque chose de reptilien. Ces yeux sont toujours à demi-fermés, et donnent l'impression que la créature sommeille ou qu'elle est en léthargie. Mais la lueur persistante émise par leurs yeux suffit à convaincre du contraire. Quoi que vous fassiez en face d'un chronocampe, il saura ce que vous êtes en train de faire. Aucun de vos mouvements, aucune de vos actions - et, disent certains, aucune de vos pensées - ne lui échappera. S'il oppose sa volonté à une de vos entreprises, il n'est même pas la peine de tenter d'y résister, ce sera inutile.

On a dit de nombreuses choses au sujet des chronocampes, mais il y a peu de certitudes, même si nombre de ces affirmations sont fort probables, et même si on ne les vérifiera sans doute jamais. Les Chronocampes ont le pouvoir de déformer le temps et d'y voyager à leur guise. Ils peuvent le remonter comme un fleuve pour y chercher ce qui les intéresse, ou en suivre le cours pour explorer le futur. On dit aussi qu'ils sont capables de se déplacer à une vitesse si grande que le temps de leurs trajets d'un endroit à l'autre de l'univers se confond avec l'infiniment petit. On raconte que les chronocampes ont aussi la capacité de voyager dans les esprits et d'y puiser les informations qui leur sont nécessaires. Ils peuvent décider d'entrer dans le cerveau d'un humain - non physiquement, mais psychiquement - et d'en consulter la mémoire comme bon leur semblera. On leur prête toutes sortes de pouvoirs qui dépassent de loin ceux du plus puissant des magiciens. On dit qu'ils sont immortels, car de mémoire d'homme on n'a jamais vu mourir un chronocampe - mais qui sait ? la longueur de leur vie est plus courte que celle du monde, même si elle se mesure à une toute autre échelle que la nôtre. On dit encore que les chronocampes sont de puissants êtres qui rassemblent la mémoire du multivers dans leur mémoire collective ; chaque chronocampe est en même temps tous les autres, et chacun partage les connaissances des autres. Ainsi, lorsque le besoin s'en fera ressentir, les chronocampes révéleront aux hommes le sens de l'univers, secret qu'ils dissimulent au plus profond de leur être depuis la nuit des temps.

Les chronocampes ne parlent pas, et aucun homme n'a jamais eu accès à leur savoir. Aucun, sauf peut-être un seul...

Renseignements :

Fréquence : rare

Taille : indéfinissable

Armes naturelles : volonté universelle

Nourriture : le Temps et l'Espace
Indice de légende : 7
Déplacement : instantané

*

Les Chronocampes, pour BaSIC

Il y a peu de chance pour que les PJ interagissent avec les chronocampes autrement qu'en en croisant un de loin dans l'espace. Ils n'interagiront probablement pas, sauf s'ils tentent d'en tuer ou d'en capturer un (ce qui leur est évidemment impossible). Dans ce cas, amenez-les à renoncer peu à peu, soit en faisant échouer toutes leurs tentatives, soit en leur faisant comprendre qu'elles sont inutiles. S'ils persistent, le chronocampe disparaîtra purement et simplement en se transportant dans un autre endroit de l'univers, et ils seront forcés de rentrer bredouilles.

Les caractéristiques du chronocampe ne serviraient pas à grand-chose ; utilisez avant tout le roleplay pour décrire leurs pouvoirs psychiques (immenses). Les PJ ne sont pas en mesure de leur faire le moindre mal, et, même si l'inverse est possible, les chronocampes sont des êtres pacifiques par essence. Tentez de faire ressentir aux PJ le mystère et la puissance de ces mystérieuses créatures sans recourir à des caractéristiques chiffrées.

Le Crabe des Nuées

Même si la forme générale de cet animal évoque effectivement celle d'un crabe, le Crabe des Nuées n'a strictement aucun rapport avec ce crustacé. Mesurant près de 17 m de long pour 14,5 m d'envergure, bardé d'une armure osseuse peu commune, muni de deux énormes pinces, ce n'est, malgré son apparence farouche, qu'un placide herbivore, broutant l'aérokrill qui dérive un peu partout dans la stratosphère du ciel de Fantasia. Les deux pinces du Crabe des Nuées sont en fait deux grandes bouches munies (comme celles de la baleine) de fanons qui capturent les organismes aériens flottant dans les Limbes. Il vole grâce à une poche de gaz naturel, que protège son armure osseuse dorsale. Sa petite tête, presque ridicule entre ses deux pinces disproportionnées, ne comporte que deux petits yeux noirs, deux grands naseaux frémissants, mais aucune bouche ; celle-ci est remplacée par un repli de peau qui donne à l'animal une moue de perpétuel ennui. Cette moue a souvent été évoquée par les poètes comiques des peuples stratosphériques, dont les Nuagins.

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : 14,5m de large, 9m de haut, 17m de long, dont 7,50m pour les seules pinces.

Armes naturelles : aucune (armure osseuse)

Nourriture : aérokrill et plancton dérivant

Indice de légende : 3

Déplacement : 5, 7 au maximum

*

Le Crabe des nuées, pour BaSIC

FOR 19

CON 21

TAI 55

INT 6

POU 5

DEX 9

PV 35

Mouvement : 5-7

Athlétisme 30 %

Chercher 35 %

Vigilance 40 %

Armes naturelles :

aucune

Armure naturelle :

9 (armure osseuse)

Le Crabe des Nuées est particulièrement pacifique. En cas de combat, il tentera d'intimider l'attaquant en gonflant au maximum sa poche de gaz, et en faisant claquer ses pinces. Si l'agresseur ne renonce pas à son attaque, l'animal tentera alors de fuir, tout en se protégeant des coups grâce à sa formidable armure, qui recouvre la quasi-totalité de son corps.

L'espadon volant

L'espadon volant est une des créatures volantes que l'on peut croiser dans le ciel de Fantasia, à hauteur de la stratosphère. C'est un animal omnivore, qui se nourrit aussi bien de plantes dérivantes que de petits animaux aériens. Il ressemble trait pour trait à un véritable espadon, nez pointu compris, mais il possède de petites ailes, utiles bien évidemment pour voler. Contrairement à nombre d'êtres stratosphériques, il lui arrive très souvent de se poser sur les nuages ; il fabrique même des nids sur les plaines dérivantes, dans les anfractuosités et les endroits peu accessibles.

Bien que sa nature profonde soit fondamentalement pacifique, l'Espadon volant n'aime pas qu'on le dérange, c'est pourquoi il pourra être amené à se montrer agressif si quelqu'un lui cherche des puces (surtout si l'intrus s'aventure près du nid). Il est conseillé aux voyageurs de se méfier du nez-harpon de l'espadon aérien, capable de transpercer convenablement un humain de part en part, tout aussi efficacement que la plus aiguisée des rapières. Quant à ceux qui partiront en quête des oeufs d'espadon, mets rares et très appréciés des Nuagins, lorsqu'ils ne sont pas changés en oeuvres d'art précieuses par les artisans locaux, ils le feront à leurs risques et périls ; mais je ne m'attarderai pas sur la dangerosité d'une telle entreprise : de nos jours, les aventuriers seraient capables de tout et de n'importe quoi, simplement pour gagner quelques pièces d'or, et parfois de curieuses choses que l'on appelle "Ixpés". Si encore leurs procédés étaient honnêtes... mais bref, à présent vous savez ce qu'est un espadon volant, vous voilà prévenus, je n'irai pas plus avant.

Renseignements :

Fréquence : commun

Taille : environ 1, 5 mètre de long

Armes naturelles : morsure, museau-harpon

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 4

Déplacement : 13 (en volant)

*

L'Espadon volant, pour BaSIC

FOR 14

CON 13

TAI 7

INT 9

POU 5

DEX 15

PV 10

Mouvement : 13

Athlétisme en vol 65 %

Cascade en vol 55 %

Chercher 45 %

Chasser 68 %

Esquive 60 %

Vigilance 55 %

Armes naturelles :

Morsure 50 % (1d3)

Harponner 67 % (1d10+3)

Armure naturelle :

1 (peau)

Les espadons ne sont pas particulièrement agressifs, exceptés si on s'attaque à leur nid, si on les agresse directement, ou si quelque chose les met en colère.

En combat, un espadon volant tentera de harponner sa cible mortellement grâce à son museau-harpon ; si on l'attrape, il essaiera de mordre son assaillant. Mais si la lutte devient trop inégale, il préférera la fuite à une mort probable.

Le flapodonte à bec de canard

Les flapodontes sont de grands animaux qui vivent en troupeaux dans les solitudes glacées de la stratosphère fantasienne, à près de 40 kilomètres d'altitude. Ils sont herbivores, et se nourrissent des plantes qui dérivent dans le ciel.

Un flapodonte à bec de canard possède un large corps de lézard qui fait un peu penser à celui des grands reptiles marins de l'ère secondaire, à l'époque où vivaient les dinosaures ; sur son dos se trouve une grande bosse presque plate, qui contient un gaz plus léger que l'air ; c'est ce gaz qui maintient en l'air l'animal. Le flapodonte se déplace grâce à l'orientation de sa queue, dont il se sert à la fois comme gouvernail directionnel et gouvernail de profondeur ; il se propulse à l'aide de ses quatre grandes pattes en forme de palettes, avec lesquelles il "rame" dans l'air selon un mouvement très étrange.

La tête du flapodonte est trapézoïdale, ornée de deux yeux noirs ; elle se termine par un museau en forme de bec, ce qui a valu son nom à l'animal. Le faciès du flapodonte est protégé par une grande collerette osseuse qui recouvre entièrement son crâne et le protège ; cela permet au prédateur de brouter sans craindre les agressions des plantes sauvages comme le pugnaciflex. Les mâles portent sur le front une grande corne pointue, qui leur sert aux affrontements de la saison des amours.

Les flapodontes sont d'un naturel extrêmement paisible, voire placide. Seuls les mâles peuvent se montrer agressifs à la période des amours, durant laquelle ils s'affrontent pour la domination du troupeau ; les femelles venant de mettre bas leurs petits sont également beaucoup plus farouches que d'ordinaire. Un mâle fera tout pour protéger son troupeau ; s'il est blessé trop gravement au cours d'un combat, il laissera la suite à ses compagnons encore valides. Les flapodontes se déplacent en groupes d'une trentaine d'adultes, accompagnés de quelques jeunes. Ils ne s'éloignent jamais trop longtemps des plaines stratosphériques, près desquelles ils trouvent une grande partie de leur nourriture.

Renseignements :

Fréquence : assez commun

Taille : grande (une dizaine de mètres de long)

Armes naturelles : corne frontale (mâles uniquement)

Nourriture : herbivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 6 en temps normal, 12 en course

*

Le Flapodonte, pour BaSIC

FOR 22

CON 19

TAI 36

INT 7

POU 6

DEX 13

PV 30

Mouvement : 6 – 12

Athlétisme en vol 60 %

Cascade en vol 25 %

Dissuasion 65 %

Esquive 38 %

Pousser des mugissements

tranquilles 75 %

Survie : stratosphère 60 %

Vigilance 65 %

Armes naturelles :

Corne frontale* 65 %
(2d6+4)

Armure naturelle :

3 - 5 - 15**

* Seuls les mâles sont pourvus d'une corne sur le front. Lorsqu'une femelle ou un jeune est attaqué, il va se mettre sous la protection des mâles adultes, à l'abri au centre du troupeau. Les mâles forment alors un mur vivant entre les individus vulnérables et l'agresseur. Leurs mugissements menaçants et leurs cornes suffisent la plupart du temps à dissuader l'attaquant (sur un jet de Dissuasion réussi).

** La peau écailleuse et reptilienne d'un flapodonte suffit à lui accorder une protection de 3 sur l'ensemble de son corps. Cette protection est renforcée sur le dos pour protéger la poche remplie de gaz et passe à 6 à cet endroit. Quant à la collerette osseuse qui recouvre le crâne des flapodontes, elle est extrêmement solide et sa protection est de 15.

Le Rorque

Le Rorque est un féroce prédateur qui vit dans le ciel fantasien, à hauteur de la stratosphère. Il se déplace en bandes d'une vingtaine d'individus et chasse toujours en groupe. Ses proies principales sont les immenses baleines volantes qui vivent à cette altitude ; mais il peut aussi se nourrir à l'occasion d'espadons volants ou de crabes des nuées, ainsi que d'autres animaux herbivores locaux ; en cas de famine, les Rorques n'hésitent pas à s'entre-tuer pour survivre.

Les Rorque pourraient avoir été, à l'origine, des orques des mers ou des requins ; mais leurs cousins des cieux sont autrement plus voraces et redoutables. Ils ressemblent en effet à des requins, et la forme générale de leur corps reste celle des poissons ; mais ils sont plus petits, plus agiles, et leur adaptation au ciel les a dotés d'armes naturelles terriblement efficaces.

Leurs ailes, d'abord. Contrairement aux métacétacés, qui ont développé des ailes gigantesques pour soutenir l'énorme masse de leurs corps, les rorques ont su en faire des outils de vitesse, donc de combat. Leurs ailes évoquent vaguement celles des poissons volants ; elles sont faites d'une peau mince, mais résistante, tendue entre des cartilages qui forment comme des baleines de parapluie. Cette configuration, qui peut paraître fragile, se montre en fait d'une redoutable efficacité en vol ; car elle permet aux rorques de modifier la configuration de leurs ailes selon leurs besoins. Dosant la portance et l'aérodynamisme, ces prédateurs volants peuvent ainsi déployer leurs ailes pour les vols de croisière, ou les replier totalement le long de leur corps pour une attaque en piqué. Cette technique les rend particulièrement dangereux, car ils sont en mesure de fondre sur leurs proies à des vitesses dépassant parfois les 150 km/h. La précision de ces attaques est garantie par leurs yeux de chasseurs, disposés de part et d'autre de leur tête, de chaque côté de leur immense gueule.

Les rorques possèdent également un squelette étonnamment conçu. Les os en sont étonnamment légers, et leur emboîtement permet à l'animal des contorsions d'une souplesse peu concevable. L'expérience a déjà montré qu'en attrapant un rorque par le bout de sa queue, il parviendrait en se tordant à se courber suffisamment pour mordre celui qui l'aurait capturé !

Mais cela ne serait encore rien sans l'ingénieuse configuration de leur gueule. Celle-ci est composée de deux mâchoires, comme chez tous les autres animaux ; mais celles-ci sont toutes les deux flexibles, ce qui autorise le rorque à les ouvrir largement pour arracher ensuite à sa victime de très larges quartiers de viande, par l'entremise de ses crocs pointus recourbés en arrière comme ceux des requins. Ajoutez à cela des muscles craniens étirables à volonté, d'une puissance dépassant tout équivalent chez les autres espèces volantes, et vous n'aurez encore qu'un faible aperçu des capacités de ce monstre.

Car en plus d'être très bien dotés par la nature, les rorques sont aussi d'une intelligence pernicieuse capable d'élaborer les plans d'attaque les plus pervers et les techniques de combat les plus sadiques. Ils aiment à se dissimuler dans les Limbes, ou à attendre leurs victimes au sortir d'un nuage de tempête pour se jeter sur elles alors qu'elles sont encore affaiblies. Ils maîtrisent horriblement bien le guet-apens, l'attaque par derrière, le camouflage, la prise en tenaille, l'assaut collectif et la collaboration entre animaux. On pense même qu'il s'agit d'un des prédateurs les plus intelligents au monde, et sans aucun doute le plus intelligent qui ait jamais peuplé le ciel après l'homme. Les PJ qui croiseront une de leurs bandes auront tout intérêt à se méfier, s'ils ne décident pas de fuir avant qu'il ne soit trop tard. Notons que le rorque est aussi le seul animal au monde chez qui on ait pu identifier avec certitude des sentiments tels que la cruauté ou la rancune. Si les PJ se défendent bien et qu'ils perdent finalement le combat, leurs souffrances avant la fin n'en seront donc que plus douloureuses... surtout de la part des jeunes chasseurs.

Renseignements :

Fréquence : inhabituel (parfois presque commun)

Taille : relativement grande (jusqu'à 2,50m de long et 3m d'envergure au plus)

Armes naturelles : crocs, coup de queue, intelligence perverse...

Nourriture : carnivore (baleines volantes, espadons, crabes des nuées..)

Indice de légende : 5

Déplacement : 13 en temps normal, jusqu'à 30 en attaque-éclair

*

Le Rorque, pour BaSIC

FOR 20-21	Mvt : 13 => 30*	<u>Armes naturelles</u> :
CON 15-16	Athlétisme 70 %	Crocs 65 % (1d10+5)**
TAI 18-19	Cascade en vol 75 %	Coup de queue 35 %
PV 17-18	Chasser 76 %	(1d3+1)
INT 13-15	Chercher 65 %	<u>Armure naturelle</u> :
POU 9-10	Esquive en vol 68 %	1 (peau)
DEX 16-17	Survie : stratosphère 60 %	
PV 17-18	Vigilance 65 %	

* Ce Mouvement maximum de 30 reste exceptionnel, et ne peut être atteint que lors d'une longue accélération en attaque-éclair, ou dans des circonstances bien précises. La vitesse maximale moyenne que peut atteindre un rorque adulte avoisine plutôt 20 ou 22 au grand maximum.

** Lorsqu'il attaque, un rorque fonce sur sa cible comme un aigle, les ailes repliées le long du corps, la gueule largement ouverte. Parvenu à bonne distance, il referme ses mâchoires et arrache un large morceau de viande, causant ainsi une large blessure à sa victime. Il avale sa prise et recommence à mordre jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Les caractéristiques données ci-dessus sont celles d'un adulte moyen ; les chiffres après les tirets sont celles d'un vétérinaire ou d'un chef de bande. Pour avoir une idée des caractéristiques d'un jeune rorque, retirez un ou deux points aux caractéristiques, et 10 à 20% aux compétences.

Pour jouer les stratégies d'attaque des rorques, inspirez-vous des lions, des tigres, des requins, bref, de tous les prédateurs pernicieux existants, ainsi que des vélociraptors de Jurassic Park (particulièrement vicieux, dans le livre autant que dans le film). Si, à un moment ou à un autre, vous pensez qu'un rorque ne pourrait pas trouver le plan que vous avez en tête, jouez-le quand même, c'est précisément celui-là qu'il appliquerait s'il existait vraiment. Dans tous les cas, faites-les détester par les PJ, mais si l'équipe menace de se faire décimer, débrouillez-vous pour que cela ne tourne pas au massacre (intervention de PNJ, par exemple), même si un ou deux PJ risquent fort d'y laisser leur peau...

Ceux des contrées instables

L'Homoventre (ou gastéranthrope) découvert par le **Baron Von Rawt**

L'Homoventre (gastéranthrope de son nom scientifique) est un être d'aspect étrange : il consiste en une masse de chair ronde et musclée, parsemée de poils, surmontée d'une tête d'apparence humaine. Les Homoventres sont solitaires ; ils ne semblent pas avoir besoin de se nourrir, même s'ils peuvent éprouver du plaisir à manger. Ils sont intelligents, mais râleurs et philosophes par nécessité ; ils sont la proie d'un ennui permanent, leur corps les contraignant à l'inaction la plus totale, sauf lorsqu'ils se déplacent en rampant sur le sol grâce aux abdominaux très développés qui tapissent leur ventre. Ce sont des êtres extrêmement désagréables, qui insultent tous ceux qu'ils croisent (y compris les autres gastéranthropes). Ils vivent seuls et n'ont aucune organisation politique. La seule tentative de cohabitation entre deux Homoventres se termina



en trois jours par un des plus longs et salés dialogues de l'histoire des insultes (qui fit d'ailleurs bien des gorges chaudes dans la région où il eut lieu). Certains érudits pensent qu'il s'agit d'humains ainsi transformés par quelque malédiction, mais rien ne permet de le confirmer ; les homoventres refusent en effet toute conversation à ce sujet. La seule chose dont ils acceptent de parler, c'est l'Homoventrie, leur pays mythique, qui ressemble surtout à une mythique mystification...



Renseignements :

Fréquence : inhabituel

Taille : moyenne (1,20m de haut)

Armes naturelles : aucune (coups de tête)

Nourriture : aucune

Indice de légende : 3

Déplacement : 4 (reptation sur le sol)

*

L'homoventre, pour BaSIC

FOR 11

CON 12

TAI 7

APP 8

INT 14

POU 12

DEX 8

PV 10

Mouvement : 4

Athlétisme 20 %

Esquiver 15 %

Persuasion 50 %

Râler 80 %

Vigilance 35 %

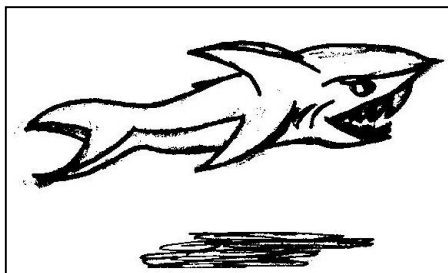
Armes naturelles :

Coup de tête 35 % (1d3)

Armure naturelle :

2 points de peau charnue

Les Requins Antigravs



Les requins antigravs ressemblent beaucoup à de véritables requins, si ce n'est qu'ils ont la capacité de flotter dans l'air à environ un mètre du sol – d'où leur nom de requins antigravs, abréviation commune de « anti-gravité » - ce qui ne les empêche pas de nager normalement lorsqu'ils en ont besoin. Ils ne sont pas aussi féroces qu'on le croit, se contentant de dévorer des animaux, des insectes en temps de famine, et, de temps

en temps, quelques bartuks. Leur occupation favorite consiste à se faire passer pour des stars, ce qui leur assure une si impressionnante réputation – ils y accordent tant d'importance qu'ils n'hésiteront pas à dévorer les voyageurs qui refuseront de les croire -, et à arnaquer les touristes en leur vendant à prix d'or des choses qu'ils n'auront jamais. Les requins antigravs sont a priori inoffensifs pour l'homme, sauf lorsqu'ils sont en excès de vitesse, ce qui provoque quelques accidents de la route et leur vaut de graves amendes de la part des policiers locaux.

Renseignements :

Fréquence : assez rare

Taille : grande

Armes naturelles : morsure, coup de queue

Nourriture : carnivore

Indice de légende : 4

Déplacement : 8 / 25 en excès de vitesse

*

Le Requin antigrav, pour BaSIC

FOR 15

CON 16

TAI 16

INT 16

POU 13

DEX 16

PV 16

Mouvement : 14

Athlétisme 70 %

Cascade 30 %

Chercher 60 %

Discretion 40 %

Déguisement 25 %

Esquiver 60 %

Persuasion 55 %

Se Faire Passer Pour Une

Star 70%

Voler 80 %

Vigilance 65 %

Armes naturelles :

Crocs 60 % (1d6+2)

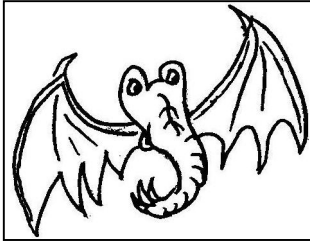
Coup de queue 50 %
(1d6)

Armure naturelle :

1 (peau)

Jouer les Requins antigravs : n'oubliez pas qu'un requin antigrav est très intelligent et habile (son 16 en INTelligence le prouve). Il est parfaitement capable de discuter et même de négocier avec un humain (donc un PJ)... et peut aussi les dévorer. Interprétez les Requins Antigravs comme une sorte de croisement entre une star de cinéma, un businessman cynique et un mafioso de haut vol : blagueur, railleur, ironique, dur en affaires, prétentieux sur les bords, confiant en soi-même mais jamais dans les autres, respectant les lois quand il en a envie, et surtout, conscient de la longueur de ses crocs...

Le Shamulz



Les shamulz sont des créatures étranges et fantasmagoriques. Ils (on dit : un shamulz) sont pourvus de grandes ailes de chauves-souris, d'une tête grise et d'une trompe (comme les éléphants) garnie de griffes. De dos, on peut leur voir une plaque d'immatriculation, différente d'un individu à l'autre. Les shamulz n'ont aucune utilité particulière aux humains, mais ils ont une attirance étrange pour les automobiles - ils ne peuvent pas s'empêcher de sauter au volant dès qu'ils en voient une, mais conduisent somme toute plutôt bien. A part cela, ce sont des animaux très sympathiques et souriants, toujours d'humeur joyeuse, sauf lorsqu'ils sont coursés par un de leurs prédateurs (les requins antigraivs ne dédaignant pas leur viande). Il est possible d'en faire des compagnons fidèles, que ce soit en tant que familiers ou d'animaux domestiques ; ils se révèlent alors très amicaux et d'une intelligence surprenante. Un shamulz essaiera toujours de défendre son maître, même si cela peut lui coûter la vie ; à défaut, il tentera de l'éloigner du danger (souvent en s'enfuyant dans le véhicule le plus proche).

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : moyenne

Armes naturelles : griffes

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 10 (en volant)

*

Le Shamulz, pour BaSIC

FOR 14

CON 15

TAI 9

INT 14

POU 12

DEX 17

PV 12

Mouvement 10

Athlétisme 65 %

Cascade 70 %

Conduire : auto 45 %

Esquive 70 %

Vigilance 55 %

Armes naturelles :

Morsure 35 % (1d3+2)

Trompe 45 % (1d3+4)

Armure naturelle : aucune

Le Jetcreen (par Lapin Bleu)



Le Jetcreen est un animal bien étrange. Imaginez-vous un éléphant à deux pattes de la taille d'un agneau et vous en aurez une vision grossière. Le Jetcreen ne se rencontre pas en Hiscontie, mais vit en troupes dans les Gemonti, l'Empire du Surhomme, où il constitue la principale source de nourriture. Partout ailleurs, il a été chassé pendant longtemps et on n'en voit presque plus aucun.

Renseignements :

Fréquence : extrêmement rare, sauf dans les Gemonti où il est très commun.

Taille : celle d'un petit agneau.

Armes naturelles : trompe, défenses d'ivoire.

Nourriture : herbe verte.

Indice de légende : 4 (12 dans les Gemonti)

Déplacement : 5-6 (en trottant).

*

Le Jetcreen, pour BaSIC

FOR 14

CON 13

TAI 7-8

INT 7

POU 14

DEX 13

PV 10-11

Athlétisme 40 %

Esquiver 50 %

Vigilance 30 %

Armes naturelles :

Trompe 55 % (1d3)

Défenses 45 % (1d6)

Armure naturelle :

1 (peau)

Arcane strictement réservée au MJ

La création des Jetcreen

Il y a des millénaires, alors que l'antique plan de Phantasmagoria achevait son déclin vers le chaos, une divinité ancienne, qui portait le nom de Pak Hew, s'éleva contre le destin et, voyant que les dieux eux-mêmes étaient sur le point de succomber à la démence, eut recours pour préparer sa survie à un ingénieux stratagème. Malgré toute sa puissance, il était incapable d'affronter les forces naturelles du Nonsense de front ; il pouvait seulement arrêter son action en quelques points du plan. Il choisit alors de se diviser et de disperser son essence divine à l'intérieur de plusieurs êtres vivants : les Jetcreens, ses animaux emblématiques. Ces créatures sont aujourd'hui les Jetcreens de Fantasia. La présence en eux d'une parcelle de l'étincelle divine de Pak Hew leur permet d'affaiblir le Nonsense et ainsi de mieux y survivre. Peu à peu, le nombre des Jetcreens diminuant, le dieu a perdu ses forces ; il possède encore assez d'énergie pour survivre mais pas suffisamment pour retrouver son unité par ses propres moyens. En attendant sa résurrection, le dieu transporte ses fragments à chaque nouveau Jetcreen qui naît sur Fantasia. Seuls des fidèles du dieu connaissant ce secret seront en mesure de ressusciter Pak Hew par l'intermédiaire d'un long et difficile rituel magique.

Le problème, c'est que plus personne (ou presque) ne connaît l'existence de Pak Hew sur Fantasia, puisque tous ses fidèles ont été anéantis lors de la destruction de Phantasmagoria... même les Gemontis, habitants de l'Empire des Sur-Êtres, ignorent ce secret. Mais il subsiste encore quelques ruines d'un ancien temple de Pak Hew, quelque part sur Fantasia... qui sait si des aventuriers courageux ne le trouveront pas un jour ? qui sait si un jour ils ne découvriront pas également qu'à l'intérieur des Jetcreens se cache une divinité survivante de Phantasmagoria (après tout, même si les Jetcreens étaient les animaux emblématiques du dieu, il est anormal qu'ils soient capables de résister au Nonsense à ce point) ? Qui sait si un jour quelqu'un ne tentera pas de le ressusciter, à des fins plus ou moins recommandables ? Mais qui sait également si les Gemontis ne vont pas s'y opposer, puisque c'est la viande du Jetcreen qui leur accorde la résistance au Nonsense ? Bien des embrouilles en perspective...

Les Troconliens (par **Lapin Bleu**)

Les naturalistes de Fantasia ont regroupé sous ce nom les créatures capables de contrôler en partie le Nonsense. Elles n'y sont pas immunisées, mais sont capables d' "orienter" les mutations qui les atteignent. Ces espèces d'animaux sont très recherchées et forment un marché juteux pour ceux qui les vendent. Car posséder un cheval qui dans une région instable peut décider d'avoir deux pattes supplémentaires est un atout non négligeable : avec six pattes, on sort beaucoup plus vite de cette région... sans parler des rares hexapodes troconliens capables de se faire pousser une quatrième paire de pattes...



L'ordre des Troconliens peut être subdivisé en différentes familles selon le degré de contrôle possible. On distingue les Marionformes, qui ne peuvent muter qu'en restant proches de la forme de leur espèce (et restent donc reconnaissables, même une fois mutés), et les Parionformes, qui sont capables de changer totalement la forme de leur corps au point de ressembler parfois à une autre espèce. Ces derniers sont beaucoup plus rares, et il est extrêmement difficile de déterminer de quelle espèce il s'agit à l'origine (ainsi que de discerner un animal parionforme d'un animal réellement affecté par le Nonsense).

Je vous présente ici un cas particulier, le peuple des S'Parrah.

Les S'Parrah

Les S'Parrah sont un peuple d'humanoïdes possédant la capacité qu'ont tous les Troconliens d'orienter les mutations que le Nonsense peut opérer en eux et sur eux. On ne connaît pas leur origine : certains prétendent qu'ils sont les descendants d'un peuple ancien (qui aurait même habité Phantasmagoria), d'autres disent qu'ils ont été aidés par un dieu, d'autres enfin affirment qu'il s'agit d'une espèce d'animaux rendue intelligente par une mutation. La vérité ne sera sans doute jamais connue. Quoi qu'il en soit, c'est un peuple très ouvert et connu pour sa tolérance (puisque chacun peut prendre la forme qu'il souhaite, ils ne sont nullement affectés par l'aspect que peuvent prendre les étrangers).

Leur capacité leur a permis d'habiter là où ils le désiraient. On peut ainsi les retrouver dans les zones instables de Fantasia, où ils servent de guides. Cependant, on les croise surtout en Austrasie, où ils sont relativement nombreux. Ils n'ont pas développé de technologies très avancées, puisque leur corps mutant peut répondre à leurs moindres besoins.

Le peuple primordial des S'Parrah vit reclus dans un endroit éloigné de Fantasia, loin de tous les autres peuples ; ce sont des Parionformes, ils peuvent prendre n'importe quelle forme (certains les nomment aussi changeformes, ou "dopplegangers"...).

Les autres tribus que l'on peut rencontrer sont des Marionformes ; ils sont donc à peu près reconnaissables, puisque leur forme principale reste toujours plus ou moins semblable. Cependant, la qualité du contrôle du Nonsense varie beaucoup selon les individus.

Certains S'Parrah ont formé une tribu à part, à la philosophie particulière : puisqu'ils sont capables de réguler leurs mutations, ils se doivent de rester le plus près d'eux-mêmes et de leur forme originelle. Ils refusent les formes exotiques qui en diffèrent, car d'après eux ce sont les signes qu'un S'Parrah s'abandonne au Malin... leur société aux règles de vie très strictes est dirigée par des chefs spirituels.

Renseignements :

Fréquence : inhabituel.

Taille : variable en fonction des mutations. A l'origine, à peine plus grande que celle d'un humain.

Armes naturelles : griffes et dents, mais varient en fonction des mutations.

Nourriture : omnivore.

Indice de légende : 6

Déplacement : très variable. A l'origine : 7-8

*

Les S'Parrah, pour BaSIC

Les S'Parrah sont capables de modifier considérablement leur organisme à leur avantage en profitant de leur contrôle sur les effets du Nonsense. Il est donc difficile d'établir des caractéristiques moyennes ou même une description d'un S'Parrah, puisque l'aspect de chaque individu est différent et change en fonction des désirs et des besoins du S'Parrah. Ce contrôle peut s'exercer sur n'importe quel aspect ou partie du corps : un S'Parrah peut modifier sa taille, la couleur de sa peau, se faire pousser des ailes, des griffes ou des pattes, voire une queue, ou devenir capable de respirer sous l'eau, selon ses besoins. Fort heureusement, les S'Parrah, très pacifiques, n'utilisent pas ces avantages considérables pour conquérir des terres ou réduire des peuples en esclavage. Ils ne s'en servent que pour répondre à leurs besoins naturels ou, tout simplement, à leurs envies.

Au cas où vos PJ attaquaient un S'Parrah, celui-ci ferait évidemment appel à sa capacité naturelle de Troconlien pour muter et se doter d'armes naturelles. Inspirez-vous dans ce cas des différentes armes que vous connaissez, ou consultez la liste des armes naturelles de la Petite Fabrique de Monstres. En termes de jeu, les capacités de mutation d'un S'Parrah sont limitées, afin de ne pas trop pénaliser les PJ... pour muter en cours de combat, un PNJ S'Parrah doit avoir décidé de le faire au début d'un round. S'il s'agit d'une petite mutation (ajout d'1 à 2 points dans une caractéristique, arme naturelle dont les dégâts sont compris entre 1 et 3 blessures, par exemple 1d3), elle sera terminée à la 2ème phase du round. S'il s'agit d'une mutation d'importance moyenne (ajout de 3 à 5 points dans 1 caractéristique, arme naturelle aux dégâts compris entre 4 et 10 blessures, par exemple 1d6+2), elle ne sera effective qu'au début du round suivant. Si la mutation est très importante (ajout dans une caractéristique de plus de 5 points ; arme naturelle aux dégâts supérieurs à 10 blessures, par exemple 2d6 ou 1d10+4), elle ne sera terminée qu'après un round entier de transformations. C'est au meneur de jeu d'apprécier dans quelle mesure le S'Parrah est capable de continuer ce qu'il fait pendant que son organisme est en mutation. N'oubliez pas qu'un S'Parrah peut changer considérablement d'aspect après avoir muté, au point même de ressembler à une autre espèce. A vous de bien interpréter la façon dont il mettra cette capacité à profit, en sachant qu'un S'Parrah est aussi intelligent qu'un humain, voire plus...

Ceux des mythes et des légendes

Les Chevaux-Dragons



Les Chevaux-Dragons sont des coursiers légendaires, au même titre que les pégases ou les licornes. Ils servirent jadis de montures à de nombreux chevaliers et héros, et maintes fois ils leur prêtèrent secours dans les combats acharnés de ceux-ci contre des forces obscures et chaotiques. Malgré leur aspect par trop effrayant, les Chevaux-Dragons sont des animaux fidèles, et ils n'hésitent pas à venir au secours des personnes en danger. De nombreuses victimes des manticores de flammes, par exemple, se sont vues sauvées par des Chevaux-Dragons au dernier instant.

Lorsqu'ils ne sont pas dressés comme montures de guerre, les Chevaux-Dragons sont par nature même des créatures de lumière et de feu ; à l'état sauvage, leur caractère

fougueux a tendance à prendre le pas sur leur bonté profonde, et ils sont plus proches des Dragons de lave des volcans que des licornes, avec lesquelles ils semblent être également apparentés. Mais une fois dressés, les forces bénéfiques héritées du cheval noble qui sont en eux domptent d'elles-mêmes leur colère et en font des compagnons dignes de confiance prêts à sacrifier leur vie pour celle de leur cavalier.

Renseignements :

Fréquence : légendaire – vit peut-être près des Bords Chaotiques...

Taille : celle d'un grand cheval

Armes naturelles : ruade, sabots, souffle de feu

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 5

Déplacement : 5 (pas), 10 (trot), 20 (galop)

*

Les Chevaux-Dragons pour BaSIC :

FOR 16

CON 18

TAI 15

INT 14

POU 13

DEX 15

PV 17

PE 13

Mouvement : 5/10/20/25*

Athlétisme 65 %

Cascade 35 %

Discretion

volcanique) 30 %

Esquiver 45 %

(milieu

Survie (volcans) 60 %

Vigilance 65 %

Armes naturelles :

Ruade 65 % (2d6+3)

Morsure 55 % (1d3+3)

Souffle de Feu 70 %

(1d10+6)**

Armure naturelle : 3 points de cuirasse

* Galop légendaire des Coursiers-Dragons : les Chevaux-Dragons dressés et chevauchés par des héros pourront, lorsqu'ils se trouveront dans une situation très dangereuse (mettant en jeu la vie de leur cavalier et d'eux-mêmes), forcer leur allure et galoper de toutes leurs forces jusqu'à une vitesse incroyablement élevée de 25. Une telle vitesse ne pourra être atteinte qu'au galop, en parcourant sans interruption une longue distance. Le coursier ne sera pas capable de supporter ce rythme plus de 5 rounds d'affilée, après quoi il devra faire un jet de CONx3 à chaque round de course supplémentaire sous peine de s'effondrer épuisé. Dans tous les cas, un tel galop légendaire devra être compensé à l'arrivée par une période de repos complet d'un jour ou deux.

** Souffle de Feu : au cours d'un combat, un Cheval-Dragon peut utiliser, en dernier recours, le Souffle de Feu hérité de sa parenté draconique. Il projette à 3 mètres devant lui un cône de flammes qui inflige 1d10+6 points de dégâts à ceux qui ont le malheur de le subir. Le coursier légendaire peut utiliser cette capacité une fois par round.

Les Créatures Multiplanaires

Sans doute les phénomènes naturels les plus étranges qu'il m'ait été donné d'observer jusqu'ici sur Fantasia. Les créatures multiplanaires ne constituent pas une espèce distincte, et leur forme varie beaucoup en fonction des individus. Comme leur nom l'indique, ces êtres appartiennent à plusieurs plans simultanément, c'est-à-dire qu'elles existent à la fois dans l'un et dans l'autre. Elles se présentent de plusieurs façons : soit elles se manifestent comme des êtres normaux, mais diffus, vagues, comme appartenant à un autre monde (et pour cause) ; dans ce cas leur apparence est floue et diaphane comme celle des spectres, les sons qu'elles émettent sont étouffés, leur toucher est presque immatériel ; soit elles ne sont perceptibles que par quelques-uns des cinq sens dans chacun des plans dans lesquels elles existent : dans ce cas, on les voit dans un plan, on les entend dans l'autre, on perçoit leur présence tactile dans un troisième. Les pires de ces créatures sont des prédateurs multiplanaires, capables de manipuler leurs propres manifestations sensorielles dans les plans qu'ils habitent : ils peuvent se rendre invisible, silencieux, immatériels, inodores, selon leur bon plaisir.

Cette nature étrange rend très difficile leur observation, et je dois avouer que sans l'aide du hasard (ou du Nonsense, qui sait ?), je n'aurais jamais connu l'existence de pareils êtres. J'ai en effet été attaqué lors d'un de mes voyages par une paire de mâchoires garnies de crocs apparue subitement en l'air et surmontée de deux yeux rougeoyants et terribles. Je me défendis de mon mieux, mais une chose m'étonna fortement, c'était le silence absolu de ce monstre ; il n'émettait pas le moindre bruit. De plus, quand je projetai mon feu magique en sa direction, la sphère ignée le traversa sans l'affecter le moins du monde, exactement comme s'il était immatériel. Je fus bien en peine de me débarrasser d'un adversaire semblable, car ses morsures étaient douloureusement efficaces, tandis que mes attaques demeuraient vaines. Je parvins enfin à me protéger en érigeant autour de moi un bouclier enchanté. Voyant ses assauts repoussés, le monstre fit apparaître autour de lui un vortex tournoyant nimbé d'éclairs bleutés ; je reconnus ce phénomène, qui se produit lorsqu'on ouvre un portail entre deux mondes. Je réagis le plus rapidement possible ; ayant perçu mentalement l'endroit où partait la créature, et ayant derechef décidé de la poursuivre, je lançai un sortilège qui ouvrit un portail et me transporta là où se rendait mon mystérieux attaquant.

Une fois arrivé, je ne vis plus la créature ; avait-elle fui ? un rugissement dans mon dos me détrompa ; je me retournai et lançai un éclair, juste à temps. Quelque chose heurta le sol avec un bruit sourd, comme le corps d'un grand fauve. Ayant repris mes esprits, je traversai de nouveau mon portail en sens inverse et retrouvai l'endroit d'où j'étais parti. A quelques pas de mon campement, là où la chose m'avait attaqué, j'aperçus avec stupeur la masse gigantesque et inanimé d'une chimère monstrueuse. Cela aurait pu ressembler à un lion, si cela n'avait pas été recouvert de plumes noires et si cela n'avait pas porté trois cornes sur la tête. Le cadavre était carbonisé et encore fumant ; la blessure était incontestablement celle de mon éclair. Troublé par cette suite d'événements incompréhensibles, je passai trois années à guetter d'autres signes d'une pareille créature. Après bien des tentatives infructueuses et des observations risquées, je suis enfin parvenu à dresser une hypothèse rationnelle :

Il existe plusieurs types de créatures multiplanaires. Certaines ne sont autres que des magiciens malchanceux qui, ayant tenté de voyager d'un monde à l'autre, se retrouvèrent prisonniers de l'éther après l'échec de leur sortilège : ils flottent quelque part entre deux univers, perdus dans l'éther, parfois tout près de leur but. Ceux-là ont bien vite sombré dans la folie, leur esprit submergé par la magie éthérée ; mais on rencontre parfois leurs fantômes gémissants dans leurs mondes de départ et de destination, sous la forme d'apparitions pathétiques ou de plaintes déchirant la nuit. D'autres de ces mages, plus puissants et plus

résistants, sans doute, ont su supporter cette torture qu'est l'ubiquité transplanaire. Ils cherchent par tous les moyens à regagner l'un des plans du multivers, et quelques rares héros y parviennent parfois. Mais ce genre d'exploits est quasi désespéré, et le destin des transplanaires débutants, dont le portail se referme avant qu'ils ne soient parvenus à destination, est bien souvent (hélas) la folie, puis la mort.

D'autres créatures transplanaires ont la capacité intéressante de pouvoir exploiter cette ubiquité pour passer très facilement d'un monde à un autre. Ces créatures naissent suspendues entre deux, trois, voire quatre plans du multivers ; ils se manifestent dans chacun d'entre eux par l'un de leur sens corporel (vue, ouïe, odorat, etc.). Ils voient un monde, en écoutent un second, touchent le troisième et sentent le quatrième. Pour les créatures dont "l'envergure" se réduit à deux ou trois plans, ils peuvent les percevoir par plusieurs sens en même temps (par exemple : vue et ouïe pour le premier, odorat, goût et toucher pour le deuxième). Notre esprit humain serait absolument incapable de supporter cette perception si particulière, mais ces sortes de créatures le font très bien, et en tirent même profit. Certaines d'entre elles repèrent leurs proies, et "échantonnent" leurs sens d'un plan à l'autre lorsqu'elles veulent en chasser une. Ainsi, un prédateur multiplanaire guettera ses victimes dans trois mondes à la fois ; lorsqu'il voudra en poursuivre une, il fera passer tous les sens dont il a besoin (par exemple vue, ouïe et toucher) dans le plan de chasse ; lorsqu'il aura terminé son repas, il dispersera de nouveau ses sens entre les différents mondes qu'il habite pour se remettre à guetter. De pareils fauves multiversels sont extrêmement dangereux, car ils excellent dans la manipulation de leurs manifestations corporelles. Croyez-vous les voir ? Ils transféreront leur apparence visuelle dans un des autres mondes qu'ils hantent, et vous deviendront invisibles. Les entendez-vous ? Vous ne les verrez pas. Parfois même, vous ne percevrez leur présence que par la douleur aiguë de leur morsure affamée dans votre bras...

Fort heureusement pour nous, les créatures multiplanaires n'habitent que dans peu de mondes habités, se contentant la plupart du temps des plans déserts et non civilisés, ou s'affrontant entre elles. Toujours est-il qu'un humain confronté à elles aura bien du mal à se sortir indemne de cette malheureuse rencontre...

- *Jockarn, journal de voyage, IV, 6*

Renseignements :

Fréquence : très rare.

Taille : variable, de petit à très grand.

Armes naturelles : griffes, crocs, parfois pire.. et manipulation des sens.

Nourriture : variable, parfois carnivore.

Indice de légende : 2 (très peu connu).

Déplacement : variable, en dehors de leur capacité à "échanger" leurs sens corporels entre les mondes qu'elles habitent.

*

Les Êtres multiplanaires, pour BaSIC

Il est difficile de définir des caractéristiques exactes pour toutes les créatures multiplanaires existantes ; d'abord parce qu'on les connaît très peu, et ensuite parce qu'elles peuvent attaquer leurs proies de bien des façons différentes, selon les sens qu'elles utilisent. Cependant, il semble certain à ce jour que leurs stratégies d'attaques sont essentiellement basées sur la manipulation de sens.

Par exemple, si une créature multiplanaire souhaite attaquer un être humain (dont la perception est basée sur la vue et l'ouïe), elle se rendra invisible et silencieuse. Si elle veut le mordre ou l'attaquer au corps à corps, elle se rendra impalpable. La subtilité de telles

manipulations sensorielles réside dans le fait que ces créatures sont capables de limiter leurs perceptions et leurs manifestations dans un sens et dans l'autre : par exemple, elles sont capables d'annuler leur sens du toucher, mais uniquement pour se rendre impalpables, ce qui signifie que personne ne pourra les toucher, mais qu'elles pourront mordre et agir sur leur environnement en utilisant ce sens. C'est ce qui est arrivé à Jockarn dans l'attaque qu'il raconte un peu plus haut : il a senti la morsure, mais son arme a traversé le corps de la créature, qui était immatériel.

En terme de jeu, tout jet de Vigilance ayant pour but de repérer une créature de ce type aura un malus de - 15 % par sens limité par la créature. Si le prédateur multiplanaire limite sa vue, le jet aura - 15 % ; s'il limite la vue et l'ouïe, il aura - 30 % ; si la créature se rend invisible, silencieuse et immatérielle, le jet aura un malus de - 45 %... c'est-à-dire que la chose sera pratiquement inrepérable. Cependant, les mages et toutes les personnes possédant un POUvoir élevé (16 et plus) pourront tenter un jet de POU x 3 sur 1d100 ; s'il est réussi, ils pourront "sentir" la présence de la créature grâce à leur "sixième sens".

En dehors de ces avantages de camouflage, les créatures multiplanaires possèdent des armes naturelles relativement classiques : pattes griffues, mâchoires pourvues de crocs, elles ressemblent (pour ceux qui les voient) à des sortes de lions ayant une vague parenté avec les démons mineurs (cornes, poil noir, etc.). Leur intelligence est limitée et ne dépasse jamais celle d'un loup (INT 5) ; elles ne combattent pas à mort, et tenteront de fuir s'elles sont blessées trop grièvement.

Un détail intéressant : dès qu'une de ces créatures meurt ou est blessée gravement (si elle perd plus de la moitié de ses PV), son contrôle sur les sens commence à faiblir et ses manifestations sensorielles se révèlent peu à peu (une créature silencieuse émettra quelques bruits étouffés, une créature invisible commencera à apparaître peu à peu, etc.). Si la créature meurt, son contrôle sensoriel prend fin et elle apparaît complètement aux yeux de ses victimes (pour peu qu'elle n'ait pas réussi à fuir dans un autre plan avant de mourir).

Les Dragons Diaphanes



Le Dragon Diaphane est-il une légende, un monstre isolé, ou une espèce entière ? De quoi se nourrit-il, sinon d'absence ? On sait peu de choses de cette créature. Sa forme générale est celle d'un dragon à queue courte, au corps transparent, dont on ne discerne qu'une silhouette faite de quelques traits flottant dans l'espace. Sa nourriture est apparemment le vide, car il ne se nourrit de rien. Il n'est pas spécialement dangereux pour les humains, mais il a quelquefois projeté son souffle sur eux ; les personnes

atteintes ont tout simplement été effacées, disparues dans on ne sait quel plan du vide. On dit que certains sorciers nécromanciens se servent des Dragons Diaphanes comme montures ; mais qui sait s'ils ne sont pas devenus eux-mêmes des représentants du Néant, manipulés par leurs propres créatures ? Les Dragons Diaphanes sont de toute évidence fortement liés à tout ce qui concerne le vide, le néant, le rien. Ce sont des créatures rares, que seuls quelques explorateurs acharnés de Fantasia ont eu la chance (et parfois le malheur) de voir de près plusieurs fois.

Renseignements :

Fréquence : rare

Taille : très grande

Armes naturelles : Souffler le Néant (cible projetée dans le vide)

Nourriture : le néant

Indice de légende : 6

Déplacement : marche 3, vol 15

*

Le Dragon diaphane, pour BaSIC

Les caractéristiques qui suivent ne sont que des indications ; elles ne reflètent que très imparfaitement la réalité. En fait, peu de gens ont pu approcher de près des Dragons Diaphanes, moins encore ont pu éprouver ses capacités, et presque personne n'est revenu vivant pour les décrire. Les chiffres exposés ci-dessous sont donc largement subjectifs. En fait - mais cela dépasse de loin tout ce qui est quantifiable par des chiffres - les Dragons Diaphanes semblent dotés de ressources immenses, qu'ils utilisent selon leurs besoins (c'est à dire très peu souvent). Quant aux caractéristiques concernant le combat, elles sont presque inutiles, puisque personne n'est jamais sorti vivant d'un affrontement avec un Dragon Diaphane. Si un PJ, pour une raison ou pour une autre (qu'il ne comprendra probablement pas lui-même) attire la colère d'un Dragon Diaphane, il y a peu de chances pour qu'il survive encore très longtemps.

FOR 4D6+6

CON 25

TAI 30

INT 20

POU 6d6+6

DEX 18

PE (égaux au POUvoir)

PV 27

Mouvement : 3 / 15

Cascade 40 %

Chercher 65 %

Chasser* 90 %

Persuasion* 65 %
Vigilance 70 %

Voler 100 %
Armes naturelles :
Souffler le Néant** 100 %

Armure naturelle : inutile

* On ignore exactement la nature de ces deux compétences. Les Dragons Diaphanes n'émettent jamais aucun bruit, mais il semble qu'ils soient capables de communiquer - et donc de convaincre - certaines personnes lorsqu'ils les rencontrent. On ignore dans quel but, ni par quel moyen, bien que des érudits avancent l'hypothèse d'émissions télépathiques ou empathiques. Il arrive également parfois qu'un Dragon Diaphane "suive" une personne pendant une période donnée. Cela se trahit par des apparitions successives à proximité de la personne suivie, dans l'espace ou dans le temps (un Dragon Diaphane peut apparaître tout près de sa "cible", ou se manifester un peu avant ou un peu après que celle-ci soit passée par cet endroit). Cette chasse n'entraîne pas forcément de mauvaises conséquences pour la cible, et on ignore absolument tout des raisons d'une telle filature.

** Un Dragon Diaphane a le pouvoir de souffler le vide ; toute personne prise dans ce "souffle" invisible est immédiatement effacée de Fantasia. Elle disparaît tout simplement, et personne ne sait où elle va ni ce qui lui arrive.

La Murfle Pourpre

Curieux sont les pouvoirs de la Murfle Pourpre, et curieux est son mode de vie, mais son action s'est perpétuée à travers le temps et l'espace. Les Murfles Pourpres influent à leur façon sur le Multivers entier, même si peu de gens se doutent qu'elles sont à l'origine de tant d'événements héroïques. Révélations sur un animal méconnu, par le Voyageur Multiversel Jockarn...

Pendant la majeure partie de sa vie, la Murfle Pourpre se présente comme une grosse chenille d'une trentaine de centimètres de long, avec une "tête" rouge disproportionnée par rapport au corps, dont la magnifique couleur pourpre est caractéristique de l'espèce. Le corps, vert et annelé, est armé sur toute sa longueur de griffes aussi dures que l'acier, mesurant environ 5 centimètres chacune. La tête de la Murfle renferme son arme secrète : un dard "télescopique" de quinze centimètres, qu'elle peut déployer ou rétracter à volonté.

La Murfle Pourpre vit dans les arbres, attendant sa proie. Quand celle-ci passe à sa portée, elle se laisse tomber sur elle, puis se positionne de manière à pouvoir s'accrocher avec ses griffes à la colonne vertébrale de celle-ci. Alors, immédiatement, elle pique sa proie au niveau de la nuque et enfonce son dard profondément dans la colonne afin d'atteindre la moelle épinière.

Une fois accrochée ainsi à sa victime, la murfle parasite son système nerveux. On ne peut retirer une murfle sans entraîner la mort immédiate du malheureux parasité, car la murfle sécrète un poison mortel à action fulgurante quand on essaie de la retirer, que ce soit par des moyens physiques, magiques ou médicaux. Par contre, l'action de la murfle sur la moelle épinière modifie la glande surrénale et active un pouvoir latent en toute personne ou être vivant parasité ; ainsi certains se sont vus devenir de véritables super-héros ; on raconte aussi avoir rencontré des rhinocéros polymorphes parasités par des murfles.

Un parasité voit sa durée de vie raccourcie d'un tiers par rapport à sa durée de vie optimale. A la mort de l'hôte, la Murfle se change en un papillon appelé Papillon de l'Astral ; il renferme en lui une partie de l'âme de l'hôte qu'il avait parasité. Le Papillon possède la capacité naturelle de voyager entre les plans. Lorsque deux papillons se rencontrent dans l'Ether qui sépare les mondes, ils se fertilisent et peuvent s'échanger des fragments d'âmes. Arrivé sur un autre monde, le papillon meurt après avoir déposé une larve, qui, peu de temps après, se transforme en chenille. Cette nouvelle Murfle porte en elle les fragments d'âmes transmis par le Papillon de l'Astral qui l'a engendrée. Les pouvoirs qu'une Murfle-chenille confère à ses hôtes sont directement liés aux fragments d'âmes qu'elle a accumulé au fil des siècles.

C'est ainsi que la murfle a pu voyager à travers les réalités et les univers parallèles, et qu'on la retrouve dans maints univers différents. Les grands héros des épopées légendaires ne sont bien souvent que des gens ordinaires parasités par une Murfle Pourpre, et transfigurés par les pouvoirs que recèlent les fragments d'âmes de la chenille.

Renseignements :

Fréquence : légendaire

Taille : D'aspect chenille, 30 cm de long. D'aspect papillon, environ 50 cm d'envergure.

Armes naturelles : Aspect chenille : griffes (5cm de long), dard (15 cm de long). Aspect papillon : aucune connue à ce jour.

Nourriture : fragments d'âmes

Indice de légende : 2 (mais ceux qu'elle parasite atteignent bien 9 ou 10 lorsque leurs pouvoirs les font devenir des héros)

Déplacement : 1 (chenille) ; 14 (papillon)

*

La Murfle Pourpre, pour BaSIC

FOR 3	PE 17	Griffes 70 % (1d2 points de dégâts)
CON 8	PV 3	Dard télescopique 100 %
TAI 2	Discrétion 85 %	(parasite la victime /
INT 13	Parasitage 95 %	injecte un poison mortel)
POU 17	Survie : forêts 40 %	<u>Armure naturelle</u> : aucune
DEX 5	Voyage entre les plans 70 %	

Lorsqu'elle veut parasiter une proie, la Murfle Pourpre se laisse tomber sur elle du haut d'un arbre (50 % de chances de réussite). Elle s'accroche alors à sa victime et se positionne de façon à s'agripper à sa colonne vertébrale (80 % de chances de réussite). Cela fait, elle pique sa victime de son dard (100 % de chances de réussite). Seule une armure métallique ou à rayonnement peut arrêter le dard d'une Murfle Pourpre.

Les pouvoirs accordés par les Murfles à ceux qu'elles parasitent sont très variables en fonction des fragments d'âmes qu'elles portent en elles au moment du parasitage et des pouvoirs latents de leur hôte. Pour vous donner une idée de ces pouvoirs, qui peuvent être physiques, psychiques, magiques, ou autre chose encore, relisez les grandes épopées des mondes imaginaires mettant en scène des héros ou des super-héros (Dune, Elric, Conan, Superman, Star Wars, etc.).

Sous sa forme de Papillon Astral, la Murfle est extrêmement difficile à approcher ou à capturer. Un papillon astral est capable par nature de voyager à travers l'éther pour rejoindre n'importe quel monde du Multivers afin d'y déposer une larve. C'est pourquoi nombreux sont les mondes où les Murfles sont passées. Mais sachez une chose : où qu'elles passent, elles laissent leur trace, et cette trace est visible dans l'histoire du monde, à plus ou moins grande échelle. Un guerrier valeureux, un mage aux pouvoirs inhabituels, un héros légendaire... est toujours un signe qu'une Murfle a, un jour, atteint ce monde et parasité un de ses habitants.

Note : le concept original de la Murfle Pourpre a été créé par Guillaume d'Aquilonia, webmaster du site Aquilonia, sur <http://site.voila.fr/Aquilonia> Ce concept a par la suite été enrichi par les apports de Lapin Bleu sur le forum Casus Belli. La version présentée ici est la synthèse de ces éléments, légèrement modifiée. Le concept étant entièrement libre, vous pouvez reprendre cette créature et la modifier encore pour l'intégrer à un autre univers de jeu de rôle, l'idée étant de faire de la Murfle Pourpre une créature "multi-universelle". Une habitante du Multivers, en quelque sorte...

Deuxième partie

LA FLORE FANTASIENNE

Hansman se retourna d'un bloc. Il en était sûr, il avait entendu quelque chose. Depuis une heure qu'il déambulait dans cette maudite forêt, il n'avait pas cessé d'entendre des bruits suspects, des cris d'animaux et autres signaux de vie plus qu'inquiétants. Mais cette fois, c'était le pompon ! Pourtant, lorsqu'il fit face aux buissons qui bordaient le frêle sentier qu'il suivait, il ne vit rien d'anormal. Cependant un léger frissonnement retint son attention. Un des buissons tremblait, il en aurait mis sa main au feu.

Il s'approcha doucement, sur ses gardes, s'attendant à voir surgir quelque animal affreusement griffu qui lui sauterait dessus mâchoires ouvertes. Mais il ne se passa rien du tout. Hansman atteignit le buisson, compta cinq secondes et plongea les mains dans le feuillage en hurlant : "Sors de là, sale bête !"

Un couinement brusque le fit sursauter et il bondit en arrière. Le buisson tout entier s'était ébranlé dans un froufrou de feuilles ; et à présent il s'éloignait, sans que Hansman pût déterminer par quel moyen la chose parvenait à se déplacer. Ce ne fut que quelques secondes plus tard qu'il aperçut les tiges oculaires qui sortaient du buisson ; à leurs extrémités, s'agitaient deux petits yeux noirs qui regardaient en tous sens, fixant craintivement le promeneur importun. Hansman eut peine à se retenir d'éclater de rire ; tout cela le soulageait en fin de compte. Il avait cru avoir affaire à quelque terrible monstre, et voilà qu'il faisait fuir un buisson marcheur ! Tout ragaillard par cet événement, il poursuivit sa promenade.

Voici désormais rassemblée dans ce Bestiaire la flore de Fantasia, ou plutôt les principaux spécimens qui la composent ; selon le même principe que pour la Faune, vous trouverez décrites ici des plantes, arbres, arbustes ou fleurs en tous genres, que vous pourrez utiliser dans vos descriptions. Les items "armes naturelles" et "déplacement" du tableau de renseignements de la faune ont été repris tels quels, pour des raisons que le texte ci-dessus vous a sûrement déjà expliquées...

Index des Plantes Recensées :

L'aérokrill : sorte de plancton aérien.

L'aérostier : une plante étrange qui dérive dans le ciel de Fantasia.

L'Aguaxima : un arbre de l' Encyclopédie...

Les Buissons Marcheurs : plante commune, inoffensive et attachante.

Les Fils de Fay : une plante aquatique peuplant les légendes et certains rares littoraux hiscontes.

Le Fûzz : un champignon magique aux effets aléatoires.

L'herbe de stabilité : une herbe précieuse capable à l'état naturel de repousser le Nonsense et de stabiliser les endroits où elle pousse (par **Lapin Bleu**).

Les Lianes Faucheuses : autre plante carnivore sournoise des jungles fantasiennes...

Le Palmier-surprise : végétal étonnant dont les fruits seront sources de trouvailles, si ce n'est d'aventures.

Le Pugnaciflex : une plante stratosphérique qui a trouvé un excellent moyen de protection contre ses prédateurs...

Le Sylvêtre : un être mi-homme, mi-arbre, vivant dans les forêts d'Hiscontie et d'ailleurs. (découvert par le **Baron Von Rawt**).

Sylvaflora Carnifex : plante carnivore sournoise appâtant les animaux pour les dévorer.

L'Aérokrill

L'aérokrill est une plante minuscule qui vole dans la stratosphère de Fantasia. Elle ressemble vaguement au krill des océans, mis à part sa capacité à voler. L'aérokrill dérive par bancs dans le ciel et produit ses propres ressources énergétiques grâce à la photosynthèse. On en croise souvent de vastes quantités, les plantes s'accrochant les unes aux autres pour former des rassemblements qui ressemblent assez à des nuages et mesurent parfois plus de 40 mètres de long. L'aérokrill est la plante la plus répandue dans le ciel de Fantasia ; il constitue la nourriture principale des herbivores de cette partie du monde, à commencer par les ptésiphaliens.

Renseignements :

Fréquence : très commun

Taille : minuscule

Armes naturelles : aucune

Nourriture : autotrophe

Indice de légende : 1

Déplacement : dérive dans le ciel au gré des courants marins

L'Aérostier

C'est une plante de Fantasia, ainsi nommé car elle vole dans le ciel stratosphérique grâce à une vessie de gaz qu'elle produit naturellement. Le cycle de croissance de cette espèce est assez particulier. L'aérostier pousse d'abord dans le sol à partir d'une graine, comme toutes les autres plantes. Elle développe peu à peu une tige très longue et de larges feuilles légères ; à son sommet, au lieu de fleurs, se trouve une large poche de tissu végétal, qui se remplit de gaz au fur et à mesure de la croissance de la plante. Lorsque l'aérostier atteint son stade adulte, sa tige se décompose et tombe au sol, libérant la partie supérieure de la plante qui s'envole alors dans le ciel. Là, elle se maintient à une altitude variable, comprise généralement entre 20 et 30 kilomètres. Lorsqu'elle est sur le point de mourir, sa poche de gaz devient moins solide et finit par éclater, répandant dans l'atmosphère les multitudes de graines renfermées à l'intérieur. Ces graines, portées par le vent, finissent par retomber à terre ; si tout se passe bien, elles poussent, et le cycle recommence.

Les principaux prédateurs de l'Aérostier sont les grands herbivores, comme le Flapodonte, qui broutent les plantes qui dérivent dans le ciel. L'Aérostier ne doit la survie de son espèce qu'à son nombre ; c'est en effet l'une des plantes dérivantes les plus communes dans le ciel fantasien, avec l'aérokrill.

Renseignements :

Fréquence : commun

Taille : moyenne (70 à 120 cm de haut)

Armes naturelles : aucune (épines sur certaines espèces)

Nourriture : autotrophe

Indice de légende : 1

Déplacement : dérive dans le ciel ; se maintient en l'air grâce à une poche remplie d'un gaz plus léger que l'air.

*

L'Aérostier, pour BaSIC

Une plante comme l'Aérostier possède environ une dizaine de points de vie, parfois un peu plus selon sa Taille (entre 4 et 15). Elle possède une armure naturelle de 1 point de tissu végétal ; les épines présentes sur certaines espèces ressemblantes infligent 1d3 blessures. Il existe une variante, l'Aérostier à venin, dont les épines injectent un poison de VIRulence 10, provoquant de violents accès de démangeaisons et des allergies parfois graves à ceux qui s'y piquent.

L'Aguaxima

AGUAXIMA (Hist. nat. bot.). Plante du Brésil et des îles de l'Amérique méridionale. Voilà tout ce qu'on nous en dit ; et je demanderais volontiers pour qui de pareilles descriptions sont faites. Ce ne peut être pour les naturels du pays, qui vraisemblablement connaissent plus de caractères de l'aguaxima que cette description n'en renferme, et à qui on n'a pas besoin d'apprendre que l'aguaxima naît dans leur pays ; c'est comme si l'on disait à un Français que le poirier est un arbre qui croît en France, en Allemagne, etc. Ce n'est pas non plus pour nous ; car que nous importe qu'il y ait au Brésil un arbre appelé aguaxima, si nous n'en savons que le nom ? à quoi sert ce nom ? Il laisse les ignorants tels qu'ils sont ; il n'apprend rien aux autres : s'il m'arrive donc de faire mention de cette plante, et de plusieurs autres aussi mal caractérisées, c'est par condescendance pour certains lecteurs, qui aiment mieux ne rien trouver dans un article de Dictionnaire, ou même n'y trouver qu'une sottise, que de ne point trouver l'article du tout.

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).

Les Buissons Marcheurs

Les Buissons Marcheurs sont des plantes très communes sur Fantasia, et elles comptent aussi parmi les plus surprenantes pour le voyageur. Ressemblant au premier abord à des buissons normaux, elles n'attirent l'attention que lorsqu'elles s'écartent sur le chemin des passants, au grand étonnement de ceux-ci. Mis à part cela, on sait beaucoup de choses sur eux : ils poussent de petits gémissement de douleur ou d'affection, se reproduisent à l'aide de lianes-fleurs, pondent leurs graines et les couvent jusqu'à ce que les plantes soient assez grandes pour marcher seules. Quelquefois, l'un d'eux se prend d'amitié pour un passant et le suit où qu'il aille, parfois sur des milliers de kilomètres ; le gêneur peut se révéler un atout précieux à la période de maturation de ses fruits ; il fournit alors une nourriture délicieuse et nourrissante.



Renseignements :

Fréquence : commun

Taille : moyenne

Armes naturelles : morsure

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 1

Déplacement : 8 (en marchant) ou 12 (par bonds)

*

Le Buisson Marcheur, pour BaSIC

FOR 10

CON 11

TAI 9

INT 10

POU 5

DEX 8

PV 10

Mouvement : 8 / 12

Athlétisme 35 %

Discrétion 60 %*

Esquiver 50 %

Gémir et grogner 60%

Marcher 45 %

Vigilance 55 %

Armes naturelles :

Mordre 40 % (1d3+1 ou venin TOX 11)

Armure naturelle : 2 points de feuillage

* Cette compétence est diminuée de 30 % en dehors du milieu naturel du Buisson.

Note : s'il mord un agresseur, le Buisson Marcheur lui injectera un venin peu agressif de TOXicité 11, qui le mettra dans un état de demi-somnolence. Toutes ses compétences nécessitant une grande attention (Vigilance, Discrétion,...) seront diminuées de 10 % pendant environ 1 heure.

Les Fils de Fay

Les Fils de Fay sont des plantes aquatiques, poussant souvent sur les écueils et les rochers en mer, ou bien sur les côtes et les littoraux. On en trouve en Hiscontie, mais ils sont d'autant plus précieux aux naturalistes qu'on n'en compte qu'extrêmement peu. Leur nom donne une bonne idée de leur aspect : les tiges de ces plantes sont si fines qu'on les distingue à peine, et si longues qu'on les mesurerait avec difficulté. Si un voyageur a beaucoup de chance, il pourra apercevoir en été de jeunes Fils de Fay pendant leur période de reproduction. Il pousse alors au bout des tiges de petites fleurs blanches magnifiques de finesse et de fraîcheur. Les Fils se détachent de leurs aînés et partent à la dérive, flottant grâce à leurs fleurs, avec l'espérance de s'accrocher un jour quelque part, sur un rivage inconnu. La magnificence des Fils de Fay et leur excessive rareté en a fait la plante des Rois et des princes. Seul le roi Hyz-Jala Feenovar a pu se vanter de posséder une tapisserie entière tissée dans ces splendeurs végétales, mais cet objet à la beauté divine a malheureusement été perdu dans l'incendie du Palais en 850.

Les Fils de Fay se rencontrent beaucoup plus dans les contes que dans la réalité. Ils sont l'apanage des fées, des enchanteresses, et sont souvent associées aux femmes chastes. Les croiser dans un lieu féérique est toujours synonyme de la présence de magie en cet endroit.

Renseignements :

Fréquence : rare, quasi légendaire

Taille : très longs et très fins, parfois nantis de petites fleurs rondes aux pétales en forme de losanges doux.

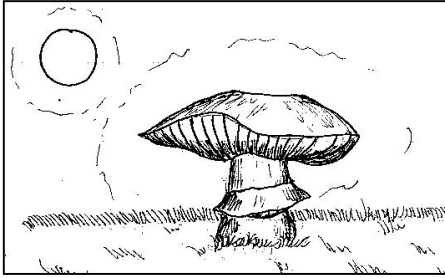
Armes naturelles : aucune, sinon le charme que provoque leur vue sur le spectateur de passage.

Nourriture : inconnue des biologistes ; sans doute autotrophes. Dans les légendes, se nourrissent de magie et de la pureté des vierges qui les entourent.

Indice de légende : 8

Déplacement : aucun, ou bien dérive au fil du courant sur les fleuves et les océans.

Le Fûzz



Le Fûzz est un champignon qui pousse dans certaines prairies et vallées de Fantasia. Il est caractérisé par sa couleur fluo, d'un jaune très "flashy". Lorsqu'on en mange, plusieurs effets magiques peuvent affecter le consommateur. Pour savoir lequel, lancez un dé à 100 faces : sur un résultat de 40 ou moins, le consommateur devient plus fort et plus résistant ; sur un résultat compris entre 40 et 70, il devient plus fort, mais perd un peu de son pouvoir psychique. De 70 à 80, le consommateur est métamorphosé en Fûzz. De 80 à 100, il n'y a aucun effet, mais le consommateur perd temporairement 2 points dans sa caractéristique de pouvoir, qu'il retrouvera dans les semaines qui suivront. Sachez qu'à chaque fois que vous perdez ainsi du pouvoir en mangeant du fûzz, cela fait naître un nouveau spécimen quelque part sur Fantasia, et contribue donc au renouvellement de l'espèce (d'où le proverbe fantasien "plus on mange de fûzz, plus il y en a"). Ce phénomène est encore inexpliqué. Le Fûzz est un champignon très apprécié, et, n'ayant aucun effet une fois cuit, il peut être accomodé en d'excellentes omelettes jaune fluo. Mais la véritable saveur du fûzz ne s'apprécie que quand l'aliment est cru.

Renseignements :

Fréquence : inhabituel

Taille : petite

Armes naturelles : aucune connue à ce jour

Nourriture : autotrophe

Indice de légende : 2

Déplacement : A la naissance, peut se déplacer en bondissant, avant de se planter quelque part et de ne plus bouger.

*

Le Fûzz - caractéristiques pour BaSIC

Effets de la consommation de Fûzz (s'appliquent immédiatement après absorption du champignon) :

Résultat sur 1d100	Effet sur le consommateur
1 à 40	+ 2 en FORce et +1 en CONStitution pendant 1 semaine
41 à 70	+1 en FORce et - 1 en POUvoir définitivement
71 à 81	consommateur métamorphosé en Fûzz
82 à 100	- 2 en POUvoir pendant 1 semaine au maximum*

* Cet effet permet à un Fûzz de naître quelque part sur Fantasia.

L'Herbe de stabilité (par **Lapin Bleu**)

L'Herbe de stabilité ressemble à une herbe normale, et seuls les botanistes expérimentés peuvent l'en distinguer. Elle possède la capacité intéressante de diminuer l'instabilité des endroits où elle pousse, car elle "repousse" naturellement le Nonsense. Elle ne pousse que dans les endroits instables, et crée ainsi de petits plateaux stables où les aventuriers peuvent planter leurs tentes en étant certains qu'elle sera encore là le lendemain. Ces herbes peuvent être utilisées en infusion, ce qui protège relativement le buveur du Nonsense pendant quelques heures après consommation ; les effets sont temporaires, mais c'est toujours mieux que voir un cinquième bras te pousser (ah bon ? tu en avais déjà quatre ?!).

Une légende raconte que toutes les herbes de stabilité font partie d'un pied unique, et que les herbes coupées à proximité de ce pied sont plus puissantes que les autres ; elles seraient ainsi capables de protéger totalement du Nonsense celui qui les consommerait. Bien sûr, les effets sont temporaires, mais ils permettraient aux érudits de faire des observations sur les effets du Nonsense dans les lieux les plus instables, tout en restant eux-mêmes protégés.

En Hiscontie, l'herbe stabilisante est relativement rare de nos jours ; on en trouve quelques plants en montagne, à l'Ouest, et sur les côtes Est. Les érudits envoyés par le Roi tentent d'en faire de nombreuses boutures, afin de renforcer la stabilité aux frontières "au cas où". Hélas, l'herbe stabilisante semble perdre en grande partie ses pouvoirs lorsqu'elle ne pousse pas à l'état naturel.

Renseignements :

Fréquence : rare

Taille : très petite (10 cm de haut)

Armes naturelles : repousse le Nonsense.

Nourriture : inconnue, probablement autotrophe.

Indice de légende : 5

Déplacement : aucun.

Les Lianes Faucheuses



Les lianes faucheuses sont des plantes carnivores, ou, plus exactement, nécrophages. Elles se nourrissent de tout ce qui se laisse prendre à leur piège. Habitant les jungles de Fantasia, elles traînent innocemment sur le sol ; quand passe une proie, elles se tendent en travers de la route, lui fauchent les pattes et la font tomber. Ensuite, elles se jettent sur elle pour la ligoter et l'étrangler ; son cadavre nourrira le sol où elle poussent... Il est possible de se prémunir de ces sales bêtes en les tranchant à l'aide d'une hache. Le problème, c'est qu'elles repoussent extrêmement vite (en quelques minutes, il faut donc vite s'éloigner) à moins qu'on ne les ait tranchées en exactement trois morceaux, ni plus, ni moins ; on est alors sûr qu'elles ne repousseront jamais.

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : carnivore

Armes naturelles : faucher et étrangler

Nourriture : grande

Indice de légende : 3

Déplacement : aucun

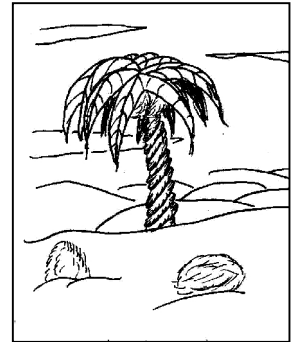
*

Les Lianes faucheuses, pour BaSIC

Les lianes faucheuses ressemblent assez aux lianes dévoreuses décrites dans BaSIC page 61 ; certains pensent même qu'elles ont été introduites sur Fantasia par des voyageurs venus de cet univers, et qu'elles se sont adaptées au Nonsense depuis. La technique de chasse des lianes faucheuse est légèrement différente : elles n'attaquent pas ouvertement, mais fauchent les jambes de leurs proies avant de les ligoter pour les étrangler une fois qu'elles sont à terre. Plus vicieuse, cette technique s'en révèle plus efficace. Les lianes faucheuses de Fantasia poussent par bosquets de 1d10 lianes sur le bord des chemins ou des sentiers forestiers. Chaque liane a 13 en FOR et 75 % de chances de faire tomber un passant si celui-ci rate un jet de Vigilance avec un malus de -20% (dû au camouflage des lianes dans la végétation). Les lianes cherchent à ligoter leurs victimes, qui doivent réussir un jet d'opposition FOR/FOR pour se dégager.

Le Palmier-surprise

Le palmier-surprise, ainsi baptisé par les insulaires, ressemble en tous points à un cocotier. Mais en ouvrant ses noix de coco, on peut découvrir à peu près n'importe quoi. Un jouet en bois, un petit objet magique, du jus d'orange, un dentier vivant, un animal, une boule de plumes, la liste de ces trouvailles est presque illimitée. On pense que jamais un palmier-surprise n'a mis deux fois la même chose dans une de ses noix de coco. Par contre, on serait bien en peine d'expliquer comment procède la plante pour inventer ou trouver autant de choses différentes (surtout à l'échelle de toute l'espèce). Nombre d'aventures sont dues à des trouvailles célèbres. Il faut savoir que des objets perdus dans les dunes ou les océans ont parfois été retrouvés dans les noix de coco des palmiers-surprises, sans que l'on puisse savoir quel chemin ils avaient emprunté pour arriver jusque là...



Renseignements :

Fréquence : inhabituel

Taille : autotrophe

Armes naturelles : aucune

Nourriture : très grande

Indice de légende : 2 ou 3 (selon les régions)

Déplacement : aucun observé

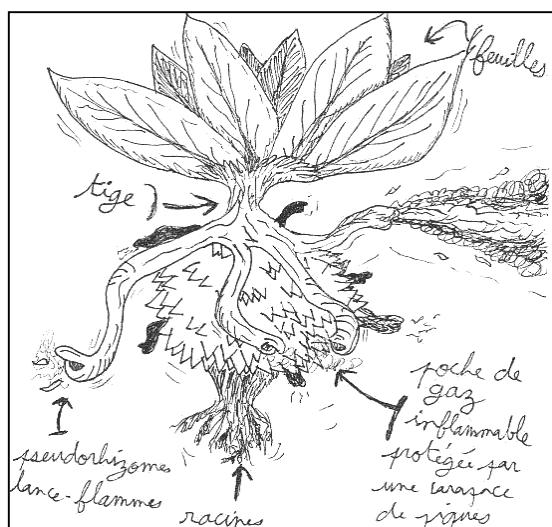
*

Note : les palmiers-surprises ne poussent que dans les dunes ou les plages de sable blanc. Ils sont surtout répandus sur les îles perdues au milieu des mers ou sur les côtes des grands océans.

Le Palmier-surprise, pour BaSIC

Heuuuu... les caractéristiques d'un palmier pour BaSIC ? Est-ce vraiment utile ? Bon, au cas où vous auriez des PJ bûcherons, considérez qu'il faut infliger 60 points de dégâts au tronc pour l'abattre, et que recevoir une noix de coco sur la tête (il en tombe une à chaque coup de hache dans le tronc) cause 1d3 points de dégâts. Plus sérieusement, étant donné qu'il peut sortir n'importe quoi d'une noix de coco de palmier-surprise, faites marcher votre imagination ; tout dépend de l'importance que vous voulez donner à cette trouvaille : cela va du gadget presque inutile à l'objet magique ultra-puissant, en passant par le petit outil bien utile dans certains cas ou l'objet perdu par les PJ trois semaines auparavant... Un dernier détail : il est quasiment impossible de distinguer une noix de coco de palmier-surprise d'une noix de coco normale avant de l'avoir ouverte. Si quelqu'un veut en vendre une aux PJ, cela pourra être intéressant.

Le Pugnaciflex



Le pugnaciflex est une plante aérienne ; elle dérive dans la stratosphère du ciel de Fantasia, et produit sa propre nourriture en captant la lumière du soleil grâce aux larges feuilles qu'elle porte. Mais avant d'aller plus loin, je dois d'abord vous décrire à quoi elle ressemble :

Le corps d'un pugnaciflex est constitué par une grosse poche ressemblant un peu à un fruit, recouverte d'une épaisse peau très solide et hérissée d'épines. Cette poche contient un gaz plus léger que l'air qui permet à la plante de se maintenir dans le ciel. Sous cette poche, on trouve quelques racines ; ce sont des restes de l'enfance de la plante. En effet, les pugnaciflex poussent sur les plaines stratosphériques ; lorsque

leur poche de gaz s'est remplie et qu'elles ont terminé leur première croissance, elles se détachent de leur point d'attache au sol et commencent à dériver dans le ciel. Par la suite, elles trouveront suffisamment de ressources pour terminer leur croissance et se développer pleinement.

La poche de gaz, qui constitue la majeure partie de la plante, est surmontée par une courte tige. De cette tige partent huit appendices ressemblant à des branches souples et très flexibles, se terminant chacune par un orifice vaguement semblable à celui d'une trompe. Ces curieux appendices sont appelés les pseudo-rhizomes. Nous décrirons leur usage exact un peu plus loin. Au-dessus des pseudo-rhizomes, on peut voir de larges et magnifiques feuilles, qui recueillent l'eau de pluie et la lumière du soleil ; c'est grâce à elle que la plante se nourrit.

Il y a une précision utile à ne pas oublier à propos de la poche de gaz du pugnaciflex ; celle-ci est en fait une double poche. La moitié inférieure du "fruit" épineux de la plante contient le gaz nécessaire à la sustentation en l'air de l'individu. L'autre moitié, la partie supérieure, est occupée par une glande particulière : celle-ci sécrète un autre gaz, inflammable à l'air libre, et dont la plante se sert pour se défendre de ses prédateurs. Ce gaz peut être conduit par des vaisseaux spécifiques jusqu'aux pseudo-rhizomes qui surmontent la poche ; là, la plante les utilise en cas d'agression pour projeter de longs jets de flammes sur ses attaquants. On appelle aussi ces protubérances "tubes lance-flammes", mis à part qu'ils sont ici utilisés à l'état naturel. Comme on le voit, tout ce que l'homme a un jour inventé, il l'a imité d'après un modèle fourni par la nature.

Bien entendu, certains prédateurs se sont adaptés à ce moyen de défense ; par exemple, certains flapodontes, les principaux consommateurs du pugnaciflex, ont développé une collerette crânienne ignifugée qui les met à l'abri de toute agression par le feu. A cela, les plantes ont répliqué par une autre sorte de glande, capable de résister à l'acide et d'en produire. Cette guerre permanente de l'évolution se poursuit toujours à l'heure actuelle entre les deux espèces, et l'on peut sans aucun doute s'attendre à de nouvelles inventions de la part de l'une ou de l'autre dans les années à venir.

Renseignements :

Fréquence : inhabituelle

Taille : moyenne (50 à 90 cm)

Armes naturelles : carapace épineuse, pseudo-rhizome lance-flammes
Nourriture : autotrophe
Indice de légende : 3
Déplacement : dérive dans l'air

*

Le Pugnaciflex, pour BaSIC

La carapace à épines du pugnaciflex inflige 1d3 points de dommages à quiconque la touche ou s'y frotte. Elle constitue une armure de protection 12, et il faudra lui infliger au moins 20 points de dommages d'un seul coup pour parvenir à la briser.

Les pseudo-rhizomes, au nombre de 8 (parfois seulement 6 chez les espèces les plus petites) lanceront sur les agresseurs un jet de flammes extrêmement dangereux, infligeant 2d6+6 points de dégâts directs, sans compter ceux causés par l'inflammation des vêtements et des pilosités des personnes touchées. Le pugnaciflex n'utilisera cependant cette arme qu'en cas d'agression vraiment dangereuse, et n'en usera qu'avec parcimonie (la glande pleine peut fournir du gaz pour 10 tirs d'affilée, puis il lui faut 5 mn pour sécréter de quoi alimenter un tir, c'est-à-dire 50 mn pour régénérer totalement le combustible).

Enfin, et cela intéressera sûrement ceux qui l'apprendront, les feuilles de pugnaciflex sont résistantes aux flammes (ce qui permet à la plante de tirer sur un prédateur en train de s'attaquer à une feuille sans risquer de s'enflammer elle-même).

Le Sylvêtre découvert par le **Baron Von Rawt**



L'origine des Sylvêtres se confond avec celle des homoventres, même s'il existe d'énormes différences entre eux, la plus connue étant que les Sylvêtres sont beaucoup plus fréquentables.

Les Sylvêtres sont des créatures mi-animaux, mi-végétaux. La partie inférieure de leur corps est celle d'un tronc d'arbre, solidement enraciné dans le sol. Mais la partie supérieure, au-dessus de la ceinture, est incontestablement celle d'un humain, aux muscles saillants et au visage semblant taillé dans le bois. Les Sylvêtres vivent le plus souvent dans les forêts et se déplacent peu, même s'ils ont la possibilité de le faire en s'arrachant au sol. Ils se déplacent alors sur les mains grâce à leurs bras musculeux, mais leur autonomie n'est que de quelques semaines ; ils doivent ensuite se replanter

quelque part pour renouveler leurs réserves nutritives, qu'ils puisent dans le sol. Les pires ennemis des Sylvêtres sont bien sûr les termites, qui rongent leur partie inférieure et les contraignent à se plonger dans l'eau d'un lac pour s'en débarrasser. On ne connaît pas d'organisation sociale aux Sylvêtres. Personne ne se moque d'eux car ils n'hésitent pas, en cas d'insulte, grave à s'arracher au sol pour aller corriger les mauvais plaisants. Les Sylvêtres n'aiment pas les homoventres, mais semblent tolérer leur proximité pour des raisons connues d'eux seuls.

Renseignements :

Fréquence : inhabituelle

Taille : presque humaine

Armes naturelles : poings

Nourriture : autotrophes (puisent leurs ressources dans le sol grâce à leurs racines)

Indice de légende : 3

Déplacement : 5 (uniquement en cas de nécessité)

*

Le Sylvêtre, pour BaSIC

FOR 16

CON 15

TAI 15

APP 10

INT 16

POU 14

DEX 12

PV 15 – 45

Mouvement : 5-6

Athlétisme 25 %*

Esquiver 25 %*

Chercher 35 %

Discretion (forêt) 45 %

Sagacité 60 %

Survie (forêt) 70 %

Vigilance 60 %

Armes naturelles :

Poings 60 % (1d6)

Armure naturelle :

0 - 3

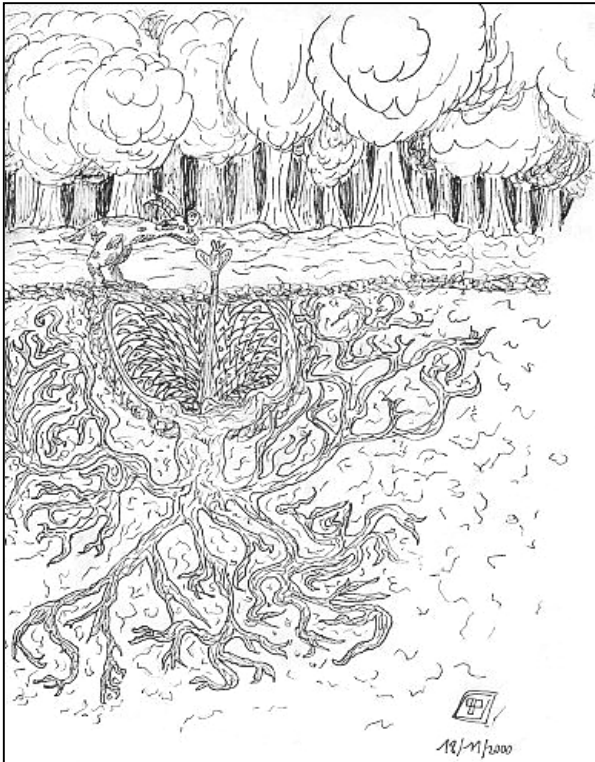
Points de Vie et Armure : les chiffres indiqués en premier concernent la partie supérieure (humaine) du Sylvêtre. Les chiffres donnés en second concernent sa partie inférieure (végétale). Pour tuer un Sylvêtre, il faut endommager grièvement ses deux parties à la fois. Remarquez qu'un Sylvêtre mourant resté planté dans le sol finira avec du temps par retrouver sa santé première.

Discretion : cette compétence est augmentée de 20 % si le Sylvêtre est enraciné dans le sol (il lui sera alors beaucoup plus facile de passer inaperçu).

Les compétences marquées d'un * ne peuvent être utilisées que si le Sylvêtre s'arrache au sol.

Si un Sylvêtre ne peut se replanter dans le sol pendant une période supérieure à 2 semaines, il commence à dépérir. Chaque jour, il doit faire un jet de CONx4 pour ne pas perdre 1d3 PV ; à chaque jet raté, le multiplicateur baisse de 1 (si le Sylvêtre rate son jet de CONx4, il perdra 1d3 PV ; le lendemain, il devra réussir un jet de CONx3, et ainsi de suite).

Sylvaflora Carnifex



Tel est le nom évocateur de cette créature qui fait chaque année bien des victimes dans les forêts fantasiennes. La Sylvaflora Carnifex est une plante carnivore dont la tactique d'attaque est particulièrement sournoise pour qui ne la connaît pas : en effet, la Sylvaflora pousse en général profondément enfouie sous le sol de la forêt. Elle est dotée de deux monstrueuses mâchoires garnies de dents énormes, qu'elle laisse ouvertes en permanence dans une cavité fermée par de la terre et des branchages. Elle ne laisse dépasser du sol que sa langue, dont la forme trompeuse évoque une belle fleur des bois. Hélas pour l'animal ou le botaniste imprudent, cette langue est recouverte d'une épaisse couche de substance collante ; lorsqu'on la touche, il est presque impossible de s'en détacher. La Sylvaflora referme alors son énorme bouche, broyant sur place son infortunée victime. Au fil du temps, les habitants de la forêt ont appris à s'en méfier, mais la Sylvaflora possède plus d'un tour dans son sac : elle peut également attaquer par en dessous sans même avoir besoin de déployer son appât (qui

n'attire plus que les animaux herbivores), prenant par surprise les promeneurs égarés. Ses énormes racines pseudopodiques lui permettent de reconstituer son piège une fois la proie avalée. Notons, pour les agriculteurs téméraires, que la présence d'une Sylvaflora Carnifex rend le sol qu'elle habite très fertile et propice à la culture, car elle avale toujours en même temps que ses proies une quantité de terre assez importante, rejetée ensuite avec ses excréments dans le sol environnant. Les régions habitées par les Carnifex sont aussi à toute épreuve en ce qui concerne l'érosion des sols par les pluies. Grâce à leur énorme réseau de racines, elles solidifient la couche d'humus qui forme le sous-bassement des forêts et empêchent ainsi la terre de partir sous l'effet du ruissellement. Comme quoi, les plus horribles monstres ont tous leur utilité...

Renseignements :

Fréquence : concentrée dans certaines régions forestières de Fantasia.

Taille : TRES grande

Armes naturelles : Crocs gigantesques et pseudopodes racinaires.

Nourriture : animaux forestiers, promeneurs imprudents et botanistes étourdis.

Indice de légende : 1 à 3 (suivant la fréquence)

Déplacement : aucun (déplacement des spores pendant la reproduction).

La Sylvaflora Carnifex, pour BaSIC

FOR 17

CON 16

TAI 35 (dont 30 sous terre)

INT 7

POU 4

DEX 6

PV 25

Mouvement : aucun

Discretion 80 %

Vigilance 70 %

Armes naturelles :

Morsure 65 % (3d6+6)

Tentacule 35 % (1d6+1)

Armure naturelle : 3

Pour se décoller de la langue de la Sylvaflora, un PJ prisonnier devra réussir un jet d'opposition FOR/FOR sur la Table de Résistance contre une FORce de 25.

La petite fabrique de monstres ou Comment créer vos propres créatures

Le Bestiaire fantasien présente beaucoup de créatures toutes plus fantaisistes les unes que les autres. Et si vous en inventiez quelques-unes vous-même ? Cette rubrique ne remplacera jamais une idée originale ; elle a pour toute ambition d'éveiller votre imaginaire à de nouveaux horizons, et de vous aider à vous poser les bonnes questions au sujet de vos créatures lorsque vous voudrez écrire leurs descriptions. Bien entendu, je ne saurais trop vous conseiller de m'envoyer vos créations les plus étranges lorsque vous aurez fini ;-) En attendant, voici quelques pages où vous trouverez des conseils et des informations utiles pour faire de vous un parfait créateur :

Mon nom est Agrô : toute créature a besoin d'être nommée. Ce nom peut venir après avoir décrit votre bestiole, ou au contraire être à un point de départ pour vos idées.

Les Questions Les Plus Importantes : voici les questions à vous poser pour décrire votre créature. Kézako, suivi de quelques conseils... et des premières questions !

Comment que ça se déplace ? mille et une façons de se déplacer... en voici quelques-unes, à titre d'inspiration.

Ça va mordre ! aucun monstre ne nous serait si sympathique s'il ne possédait pas quelques armes naturelles... petit rappel des moyens de combat connus et moins connus, histoire de sortir des sempiternels crocs et griffes...

L'aspect technique : pour finir, quelques conseils pour évaluer les caractéristiques de votre création à BaSIC.

*

Mon nom est Agrô

Toute créature, plante, animal, monstre, bref, tout être vivant se désigne par un nom. Ce nom a plusieurs fonctions : il doit donner une idée de l'apparence de la bête ou de son comportement, ou en mettre en valeur un des aspects. Vous disposez de plusieurs techniques pour créer des noms :

A. le nom "scientifique"

Une façon de créer des noms "sérieux" est d'utiliser les langues anciennes (latin et grecque, voire d'autres encore). Pour prendre comme exemple un animal existant, l'ornithorynque a un nom d'origine grecque : il vient d'ornithos, oiseau, et rynquos, le bec. Un ornithorynque est donc caractérisé par son "bec d'oiseau" qui lui confère un aspect si particulier. De même, hippo-potame signifie littéralement "cheval du fleuve", même s'il est rare aujourd'hui d'utiliser les hippopotames pour se déplacer dans l'eau... dans le Bestiaire fantasien, les noms du Pasmagosaur et du Chronocampe ont été composés de cette façon (en respectant plus ou moins les origines linguistiques). Cela donne à leur nom un aspect pseudo-scientifique, donc une certaine légitimité. Un nom de ce type est très simple à créer, pour peu qu'on s'y connaisse en grec et en latin. L'immense majorité des noms des dinosaures a été composée ainsi ; mais ce genre d'étymologie peut vite être "artificielle" si on s'en sert trop (attention, un carnosaur microcéphale ! montons vite sur notre hippocosme à poils drus !).

B. le nom "naturel"

Le nom d'un animal peut aussi échapper à première vue à toute origine grecque ou latine. Un cheval, par exemple, est un cheval, et on ne cherche pas à savoir d'où vient ce nom. de même, en remontant le plus loin possible dans les origines des langues, on trouvera finalement que "hippos" en grec est un nom pour désigner le cheval. Pour quelles raisons a-t-on choisi ce nom ? aucune idée. Mais il faut bien désigner un être d'une façon ou d'une autre. De façon générale, tout nom est légitimé par l'être qu'il désigne. C'est ainsi que vous êtes libre de choisir les noms les plus originaux pour votre animal, ils ne seront pas plus fantaisistes que ceux que nous utilisons pour désigner nos animaux. "Shamulz" n'est pas pire que "cheval" ; "schmürxzl" n'est finalement pas plus compliqué que "crocodile", "girafe" ou "okapi". Laissez donc courir votre imagination.

C. le nom jeu-de-mot et le nom "valise"

L'écrivain Lewis Carroll utilise les jeux de mots dans son livre De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva pour donner naissance à des insectes fantaisistes dont les noms sont des jeux de mots anglais (qui sont aussi de véritables casse-têtes pour les traducteurs) : les horse-fly, dragon-fly (libellule, mais littéralement "mouche-dragon"), butter-fly (jouant sur les mots butter : beurre et butterfly : papillon), rocking-horse-fly, etc. En français, il est également possible de créer des noms de ce genre, par exemple un dragon qui serait un drap-gond, un hibou-chon ou encore un chat-tôt (beaucoup de jeux de mots ont d'ailleurs été formés sur le mot chat). Là encore, il convient de ne pas trop abuser de ce genre de mots.

Les mots "valise" peuvent aussi être des mélanges équilibrés entre deux mots. Lewis Carroll en parle en détail dans la préface de la Chasse au Snark :

"L'occasion me paraît propice pour parler des autres mots difficiles de ce poème. la théorie de Humpty-Dumpty (un personnage de De l'autre côté du miroir Ndla) - deux significations mises dans un seul mot comme dans une valise - me semble toujours fournir l'explication correcte.

Prenez par exemple les deux mots "fumant" et "furieux". Supposez que vous ayez décidé d'énoncer les deux mots, mais sans déterminer lequel des deux vous prononceriez en premier. Bon, ouvrez la bouche et parlez. Si vos pensées tendent un tant soit peu vers "fumant", vous direz "fumant-furieux" ; si elles penchent, ne serait-ce que d'un cheveu, vers "furieux", vous direz "furieux-fumant" ; mais si vous avez la chance inestimable de posséder un esprit parfaitement équilibré, ce qui est extrêmement rare, vous direz "frumieux"."

De même, le mot "snark" a été créé sur le principe des mots-valises : c'est un mélange de snail (escargot) et de shark (requin).

Rien ne vous empêche d'utiliser vous aussi cette technique pour inventer vos propres noms. On peut ainsi imaginer un "girapi" (chimère créée à partir d'une girafe et d'un okapi) ou un "louvreuril" (mélange de loup et de chevreuil). Mais il y a une infinité d'autres possibilités.

D. le nom "tolkienien"

Le nom "tolkienien" - en hommage à l'écrivain J.R.R. Tolkien, créateur du monde du Seigneur des Anneaux, qui avait mis un soin tout particulier à inventer une langue et une étymologie à chacun des noms de son univers - consiste à créer un certain nombre de racines et à les utiliser de la même façon qu'en grec ou en latin, pour former des noms, à la différence que cette fois-ci les origines de ces noms seront imaginaires. Pour prendre l'exemple du Seigneur des Anneaux, Minas Tirith est composé de Minas - tour, et Tirith - garde : Minas Tirith signifie donc "tour de garde". De même, Minas Morgul signifie "la tour du sorcier". Si Tolkien a surtout utilisé ces noms pour désigner des lieux, vous pouvez faire de même pour désigner des animaux, surtout si vous avez inventé un peuple : vous utiliserez alors la langue de ce peuple pour créer une étymologie à vos noms. C'est beaucoup moins difficile qu'on ne le pense au premier abord.

Les Questions à se poser

Voici les questions les plus importantes à vous poser, afin de vous faire une idée plus complète de votre création :

Kézako ?



Quel genre de créature voulez-vous créer ? Il peut s'agir d'un animal (faisant partie de la faune), d'un végétal (faisant partie de la flore) ou même - pourquoi pas ? - d'un minéral. Vous pouvez aussi mélanger les trois afin de créer des êtres hybrides appartenant à plusieurs règnes à la fois (le Sylvêtre, par exemple, est un mélange animal/végétal). On peut alors parfaitement envisager un croisement animal/minéral, voire même végétal/minéral - à vous d'imaginer à quoi cela peut bien ressembler...

Attention ! dans le monde de Fantasia, un "animal" ou un "végétal" peuvent prendre des formes extrêmement variées. Consultez donc au besoin le Bestiaire afin d'avoir quelques exemples, ou même un ouvrage de zoologie ou une encyclopédie quelconque : la nature vous réserve de nombreuses surprises, parfois bien plus surprenantes qu'on ne pourrait le penser...

Pour créer de nouveaux animaux, vous pouvez vous baser sur ceux déjà existants, en reprenant le principe de la chimère, sur lequel de nombreuses créatures sont fondées (les sirènes, mi-hommes, mi-poissons ; les griffons, mi-lions, mi-aigles, et bien d'autres encore).

Vous pouvez aussi vous fonder sur des créatures surnaturelles déjà existantes, comme les fantômes, les vampires, les loups-garous, etc. Pourquoi ne pas imaginer un Peuple Fantôme, un nouveau type de vampire ou une vache-garou ? Avec un peu d'imagination, tout est possible...

Ou alors, vous pouvez copier un animal déjà existant, mais en lui donnant un comportement entièrement différent, selon le même principe que le Dragon Herbivore du Bestiaire...

Quelques conseils

Les quelques conseils qui suivent valent uniquement pour les milieux les moins affectés par le Nonsense (donc celles qui vivent dans les régions stables, comme l'Hiscontie).

N'oubliez jamais qu'une créature est toujours façonnée par le milieu dans lequel elle vit, les problèmes auxquels elle est confrontée dans ce milieu et les moyens qu'elle met en oeuvre pour les résoudre (c'est ce qu'on appelle l'évolution). Ces problèmes appartiennent à deux grandes catégories : survivre et se

reproduire, survivre étant le plus important des deux, puisque la reproduction vise à la survie à long terme de l'espèce.

Pour survivre, un animal doit trouver un moyen de ne pas être mangé par ses prédateurs et un moyen de se nourrir (souvent en étant lui-même prédateur). A partir de là, tout se joue entre ces deux moyens. Survivre implique de se défendre contre les agressions, manger implique agresser les autres (je parle des animaux, attention !). Dans le monde cruel de la Nature, un seul proverbe joue : qui mord dîne. Et même si cela se voit moins, cela joue même chez les végétaux.

Pour se perpétuer, un animal doit disposer d'un moyen de reproduction (voilà voilà) et d'un moyen de séduction. En effet, tout être désirant se reproduire est confronté aux autres membres de sa propre espèce, contre lesquels il doit lutter (d'où les affrontements entre mâles rivaux dans beaucoup d'espèces). Il doit aussi "convaincre" qu'il est le plus apte à perpétuer l'espèce de la meilleure façon (d'où les parades nuptiales).

Ces deux problèmes sont les piliers de la vie animale. Même les trésors d'ingéniosité employés par les humains ne visaient au départ qu'à résoudre ces problèmes. Pour les civilisations les plus évoluées, qui ont réussi à résoudre ces deux problèmes fondamentaux, se crée un troisième problème : occuper son temps entre la survie et la reproduction. Mais là, on entre dans la catégorie des peuples, non celle des animaux ; je ne m'étendrai donc pas plus sur ce sujet, puisqu'un peuple n'entre pas dans un Bestiaire.

Kékçavaêt' ?

Une fois trouvée l'idée de base, vous devez la préciser. Quelles seront les particularités de votre créature ? Qu'est-ce qui la distinguera de tous les autres êtres vivants ? A partir de cette étape, les questions suivantes ne font que développer chacun des aspects de votre création et ainsi de définir son apparence.

Hou qu'c'est haut !

Quelle sera la taille de votre créature ? Cela va de "microscopique" (en général pour les virus et les bactéries) à "gigantesque" (grand comme un dragon, ou beaucoup plus). Certains scientifiques envisagent même l'existence d'êtres faits d'à peine quelques atomes, ou au contraire de géants constitués d'amas stellaires entiers (mais ça n'a pas encore été prouvé !). Entre ces extrémités se situe une gamme assez large de tailles, qui ne semblent pas dépendre d'un facteur quelconque. De façon générale, plus votre créature sera grosse, moins elle pourra se déplacer, donc plus elle sera vulnérable (en théorie seulement : regardez un dragon pour voir). Un animal de grande taille devra donc utiliser son énorme masse pour impressionner ses éventuels agresseurs, ou disposer d'une armure quelconque. A l'opposé, un animal plus petit pourra aller plus vite, donc fuir plus facilement.

Comment ça se déplace ?

Comment votre créature va-t-elle se déplacer ? D'abord, est-elle capable de se déplacer ? Si elle ne le peut pas, est-ce parce qu'elle n'en a pas besoin, ou est-ce un handicap naturel qu'elle a compensé par des astuces biologiques au cours de son évolution ?

Si votre créature se déplace, le fait-elle souvent ? Pourquoi ? A quelle vitesse peut-elle se déplacer ? Certaines créatures ne se déplacent que très maladroitement ; d'autres se déplacent uniquement lors de grandes occasions (comme la période de reproduction).

De quels moyens dispose votre créature pour se déplacer ? Y en a-t-il plusieurs ? Voici une liste des différents moyens de locomotion et de leurs différentes nuances :

- **la marche** : elle s'effectue le plus souvent sur deux ou quatre pattes ; les pattes, ou pieds, sont adaptés au sol sur lesquels ils doivent marcher, quel qu'il soit, et sont aussi conçus pour pouvoir



supporter le poids de leur propriétaire. La marche à deux pattes peut impliquer une configuration verticale du corps (comme chez les humains) ou horizontale (comme chez les dinosaures théoropodes, dont le corps était équilibré entre leur tête et leur longue queue) ; les pattes sont souvent longues, formant des jambes, et parfois fines (comme celles des oiseaux échassiers). La marche à quatre pattes implique obligatoirement une configuration horizontale du corps ; les pattes peuvent être placées sous le corps (comme chez les chats, les chiens et la plupart des animaux quadrupèdes), ou sur le côté (comme chez les lézards). Il existait même, à l'ère Secondaire, un dinosaure nommé iguanodon, qui pouvait indifféremment se déplacer sur quatre pattes, puis se redresser pour marcher sur ses pattes arrières. Qui sait si certaines créatures de Fantasia ne peuvent pas se déplacer sur leurs pattes avant ? Les insectes ont pour la plupart six pattes (l'araignée, une anticonformiste, en a huit). Il existe aussi des myriapodes (nom scientifique des mille-pattes) qui ont un nombre de pattes beaucoup plus grand (même si les pattes en question sont beaucoup plus petites). La démarche de la bête dépend beaucoup de ces données fondamentales : marche, trot ou galop sont des mouvements différents selon la vitesse que l'on veut atteindre. On peut imaginer des mouvements encore plus originaux, comme cette créature des Contrées du Rêve qui possède une douzaine de pattes réparties sur tout son corps et se déplace en les posant les unes après les autres sur le sol.



- **le saut** : les kangourous se déplacent par bonds plus ou moins larges sur le sol (jusqu'à plus de deux mètres de long) ; de même pour les grenouilles. Tous deux présentent de gros muscles aux cuisses, et les kangourous ont des pieds plats et très longs pour leur donner un meilleur appui au sol. En dehors de cela, certains singes utilisent le saut pour se déplacer d'un arbre à l'autre, en s'y accrochant successivement ; Tarzan, le roi de la jungle, fait la même chose avec des lianes, mais ce n'est qu'un humain et de plus un copieur ; je n'en parlerai pas.

- **la reptation** : les serpents et les lombrics se déplacent en rampant sur ou dans le sol, grâce à leurs muscles ventraux. Leur corps est généralement cylindrique et très long, pour se mouvoir en zig-zag.

- **la rotation** : un moyen de locomotion peu représenté dans la nature, excepté par le hérisson hérissé, qui se laisse rouler sur le sol après s'être recroquevillé sur lui-même lorsqu'il tombe. Rien ne vous empêche d'utiliser également cette astuce, en la faisant varier selon vos envies.

- **la nage dans les milieux liquides** : on peut utiliser différents types de nageoires pour nager : la nageoire caudale, qui peut servir à propulser l'animal, comme chez les baleines, ou à lui servir de gouvernail de direction (chez beaucoup de poissons) ou de profondeur (comme pour les castors). Les reptiles marins du secondaire, les plésiosaures, par exemple, nageaient avec quatre nageoires en forme de palettes placées aux mêmes endroits que les pattes chez les animaux terrestres, et qui n'ont plus aucun équivalent chez les animaux marins d'aujourd'hui. Bon, il y a aussi le cas des poulpes, qui se propulsent la tête en arrière en repoussant l'eau avec leurs tentacules. Mais les poulpes, ça a toujours été très tordu...

- **la flottaison** : votre créature peut aussi se déplacer à la surface de l'eau. Ce moyen de déplacement est très rare dans la nature, mais il existe. Certains insectes sont si légers qu'ils peuvent "glisser" à la surface d'une mare en utilisant tout simplement leurs pattes ; d'autres sont à demi-immergés et utilisent des "rames". Il existe aussi un lézard capable de courir si vite qu'il ne s'enfonce pas dans l'eau. Cependant, ce lézard est très petit, et aucune créature de la taille d'un humain n'en est capable. Enfin, normalement non, mais dans Fantasia, je le rappelle, tout est possible...

- **le vol "classique"** : il peut s'agir d'un vol battu (chez les oiseaux) ou d'un vol plané (utilisé par certains écureuils et, plus anciennement, par les ptérodactyles). Les ailes sont en général au nombre de deux (quatre pour certains insectes, mais ça ne se voit pas tellement). Elles peuvent être faites de peau tendue (ailes de chauve-souris et ailes de dragon) ou constituer des membres à part entière et être recouvertes de plumes (ailes d'oiseau, ailes de pégase). Le rythme du battement des ailes change selon la taille de l'animal : un albatros donne 10 coups d'ailes à la minute, un pélican en donne 70, une abeille en donne 192 à la seconde, la mouche en donne 330 (toujours à la seconde) et un moustique bat des ailes plusieurs millions de fois par seconde... de même, les anciens ptérodactyles passaient parfois plusieurs heures à voler sans avoir à bouger leurs ailes. Il y a donc un vaste choix. Pour voler, l'animal utilise parfois les courants aériens chauds et froids qui lui permettent de monter ou de descendre sans se fatiguer.

- **la dérive dans les airs ou les eaux** : les graines des plantes sont si légères qu'elles dérivent dans l'air avec le vent avant de se poser pour germer. Rien n'empêche que votre animal fasse la même chose. De même, de minuscules organismes marins, comme le krill, dérivent dans l'eau en attendant de trouver à manger (ou d'être mangés par d'autres). Ce mouvement dépend uniquement des courants marins ou aériens, et n'est pas maîtrisé.

- **l'anti-gravité** : vous pouvez décider que votre animal est plus ou moins affecté par les lois de la gravité. C'est très pratique, car une créature épargnée par la gravité possède l'étonnante capacité de flotter en l'air et de s'y diriger comme elle veut (un peu comme les Requins Antigrafs). Il n'existe pas de moyen de locomotion naturel connu pour cela (on n'a pas encore découvert de créature capable de se déplacer dans le vide ou dans un milieu non soumis à la gravité), mais vous pouvez utiliser les attributs du vol ou de la nage, qui sont les plus vraisemblables, étant donné la ressemblance entre les milieux spatial et aquatique.

- **le parasitage** : votre créature peut utiliser une autre créature pour se déplacer sur de longues distances. Elle peut parasiter un animal plus grand, en montant sur son dos par exemple, et se laisser transporter. Certaines créatures peuvent ainsi s'installer sur le dos de leurs porteurs et y passer leur vie entière.

- **les moyens de locomotion artificiels** : si votre créature est suffisamment intelligente, elle peut utiliser des moyens de locomotions artificiels simples : s'accrocher à un pétale qui s'envole, utiliser un brin d'herbe comme barque pour aller sur l'eau, etc. Les créatures de Fantasia en utilisent parfois de bien plus complexes : certaines savent fabriquer des barques ou des planeurs, et on a déjà vu des Shamulz conduire des automobiles...

- **les moyens de déplacement magiques** : certaines créatures sont dotés de pouvoirs magiques innés. Pourquoi alors ne pas s'en servir pour se déplacer plus rapidement ? on peut facilement imaginer des animaux capables de voyager par télétransport, par utilisation de portails magiques, ou même capables de voyager entre les mondes, comme les mystérieux êtres multiplanaires...

- **le mélange** : vous pouvez aussi décider de vous inspirer d'un outil de déplacement existant, voire même de l'intégrer à votre créature. Pourquoi ne pas munir votre créature d'un moteur d'avion, d'une paire de roues, d'un panneau solaire, d'un gaz qui lui permettrait de flotter en l'air, ou même d'un propulseur ionique ?

Ça va mordre !

Pour survivre, votre créature devra obligatoirement se défendre contre ses prédateurs, et si possible savoir chasser des proies pour se nourrir. Et pour cela, il n'y a pas 36 solutions : il faut avoir des armes. Des armes naturelles, évidemment. Petit classement de tous les moyens possibles...

Les moyens d'attaque

Les dents : premier moyen de combat, les dents. Elles peuvent prendre différentes formes : soit de gigantesques crocs épais et horrifiants, soit une multitude de petites dents qui déchirent la chair. Les crocs sont en général recourbés vers l'arrière chez les prédateurs, afin d'aider à arracher la chair aux proies. Chez les requins, on compte plusieurs rangées de dents dans la mâchoire ; ces dents arrière avancent au fur et à mesure que les dents avant sont brisées par les chocs, afin de les remplacer. Les mâchoires qui supportent les dents sont munies de puissants muscles chez les prédateurs.

Les griffes : autre moyen de combat très utile et très classique. Les griffes sont généralement situées au bout des membres postérieurs et antérieurs. Elles sont utilisées pour s'agripper à la proie afin de pouvoir la mordre, à la lacérer pour lui causer de multiples blessures et l'épuiser, ou à entailler profondément pour causer une seule blessure mortelle. Il peut y avoir autant de griffes que de doigts ; parfois, l'une de ces griffes est plus développée que les autres, souvent pour des raisons précises (chez les dinosaures comme le vélociraptor, cette griffe sert à ouvrir le ventre des proies ; chez le baryonyx, une griffe de près de 50 cm sert à attraper les poissons).

La masse : la masse corporelle d'un animal suffit bien souvent à causer de graves dégâts. Si une créature particulièrement colossale fonce à pleine vitesse sur un adversaire, elle a toutes les chances de lui briser plusieurs côtes et de lui causer de graves lésions internes. On peut aussi foncer sur sa proie pour la renverser au sol et la mettre ainsi à sa merci, voire même lui sauter dessus pour l'écraser sous son poids...

Les cornes : au nombre de deux ou plus, les cornes pénètrent profondément dans la chair de l'avant, mais peuvent aussi être recourbées en parade nuptiale. Pour utiliser ses cornes, une



causent des blessures perforantes, en victimes. Elles sont parfois recourbées vers sur elles-mêmes lorsqu'elles servent à la une créature doit généralement charger sa cible.

La queue : certains dinosaures possédaient une queue spécialement conçue pour le combat. Chez le stégosaure, elle présentait quatre pointes osseuses : en balançant la queue, le dinosaure pouvait ainsi projeter à terre tout agresseur plus petit que lui. Chez l'ankylosaure, la queue se terminait par une masse osseuse particulièrement impressionnante, dont il se servait comme une massue pour briser les pattes de ses adversaires. De même, on peut imaginer d'autres armes naturelles basées sur ce principe... au fait, si votre créature possédait plusieurs queues ?

Les tentacules : ils (on dit : un tentacule) servent chez le poulpe à agripper les proies pour les amener à la bouche. Mais on leur a souvent prêté le rôle d'étrangleurs ou de constricteurs. Des tentacules fins peuvent servir à fouetter ; remarquez qu'ils sont aussi capables d'attraper quelque chose et de s'en servir (voir le roman Niourk de Stephan Wul où les poulpes mutants utilisent leurs tentacules pour lancer des javelots). La variante "horifique" du tentacule, le pseudopode, est nettement plus gluante, mais remplit à peu près les mêmes fonctions. Les tentacules peuvent se terminer par des "doigts" élargis et aplatis (chez certains extra-terrestres...), par des griffes, ou même des bouches.

Les pinces : les pinces servent à... pincer, voire à couper. Exemple simple : le crabe, mais cette arme naturelle a été souvent utilisée chez les extra-terrestres des vieux comics américains. Il existe plusieurs variantes, comme les pinces garnies de dents, les pinces d'où sortent des tentacules, etc.

Les épines : une créature peut être recouverte d'épines, ce qui la rendra à la fois plus difficile à toucher et à approcher. Elle peut aussi cracher ces épines, ou chercher à les enfoncer dans la chair de ses victimes. Ces épines peuvent bien entendu être empoisonnées...

La langue : hé oui ! même la langue peut servir à attaquer. On imagine mal une langue pourvue de griffes, mais après tout pourquoi pas ? vous pouvez aussi vous inspirer du tamanoir, ou fourmilier, dont la langue fine et très longue lui permet d'attraper beaucoup d'insectes à la fois pour les ramener à

sa bouche et les dévorer. Quoi de plus absurde, mais de tragique, pour les PJ, que d'être poursuivis par la langue sinieuse d'un prédateur insidieux entre les rochers où ils se cachent ?

L'acide et autres fluides corrosifs : inspirés par certains insectes, comme les fourmis, qui sont capables de projeter à distance de l'acide formique qui dissout les carapaces des insectes adverses, ou sans doute aussi par leurs cours de chimie, les scénaristes d'Alien ont créé une créature unique en son genre. Dans le premier film de la tétralogie, le "Huitième passager" lâche un crachat d'acide dans une salle du vaisseau. L'acide dévore la paroi métallique, coule à l'étage inférieur, et manque ainsi traverser le vaisseau entier et percer la coque ! que dire d'autre de la puissance de l'acide comme arme naturelle ? vous pouvez imaginer toutes sortes d'acides plus ou moins puissants et plusieurs moyens de les utiliser, soit à distance (par crachat ou projection), soit au corps à corps (sur la peau, la langue, comme salive...). De même, certaines plantes carnivores se referment sur leurs proies et les digèrent en sécrétant des sucs gastriques. Le sort des victimes ainsi dissoutes est peu enviable, mais c'est très efficace... pour le prédateur.

Le poison : le poison est peu utilisé comme stratagème d'attaque ; en fait, c'est une arme à retardement. Certains animaux ont une chair empoisonnée qui tue les prédateurs qui les mangent. D'autres ont seulement la peau recouverte de poison. On peut aussi inoculer du poison à son adversaire, par plusieurs moyens : morsure grâce à des crocs empoisonnés (l'araignée, le serpent) ; piqûre au moyen d'un dard (abeille, scorpion). Vous pouvez imaginer des créatures qui projettent du poison sur leurs adversaires, de façon un peu différente de l'acide (comme le dilophosaurus cracheur de Jurassic Park). Les poisons ont des effets très divers : ils peuvent tuer, paralyser, aveugler, endormir... mais on peut choisir bien d'autres effets. Vous remarquerez que même les plantes utilisent ce moyen pour intoxiquer les herbivores qui les mangent trop, en imprégnant leurs feuilles de substances toxiques, ou grâce à des fruits empoisonnés. On peut de même imaginer un animal à la chair empoisonnée - les PJ se méfieront-ils des produits de leur chasse avant de les manger ?

La colle : les araignées enduisent leurs toiles de colle pour attraper leurs proies. La langue des grenouilles et des caméléons est enduite d'une substance extrêmement collante, qui, couplée avec la rapidité de ces animaux, leur permet de saisir les insectes en vol. Vous pouvez utiliser cette arme naturelle pour l'une de vos créatures.

Les gaz : vous pouvez faire projeter à votre créature un gaz aux effets variables. Une projection de gaz à haute densité profitera d'un effet de surprise foudroyant et aura des effets à plus ou moins long terme: endormissement, mort par asphyxie, troubles mentaux, etc.

Les filets : il n'existe aucun exemple naturel à ma connaissance, mais pourquoi ne pas imaginer des créatures qui, à l'instar des rétiaires romains, projettent des filets pour emprisonner leurs victimes ?

Moyens d'attaque magiques : vous pouvez octroyer à votre créature des moyens d'attaque de nature magique. Ce genre de chose est extrêmement simple : il suffit d'inventer un ou plusieurs sorts qui serviront à votre créature à attraper ses proies. Attention cependant à ne pas multiplier les sorts et effets magiques, ni à trop les complexifier. Si vous créez un prédateur magique, lui donner le pouvoir de faire apparaître une illusion pour attirer les proies est une bonne idée, mais lui faire lancer des boules de feu est nettement moins crédible... Pour le choix de ces sorts, faites jouer votre imagination. Imaginez par exemple qu'un groupe de PJ soit attaqué par une bande de huit loups féroces ; ils ne soupçonneront jamais qu'il ne s'agit que d'un seul loup, accompagné de sept illusions ! ils croiront avoir affaire à une meute entière...

Attaques psychiques : un adversaire n'est pas forcément obligé de s'attaquer à votre corps, il peut aussi s'attaquer à votre esprit. Les attaques psychiques (proches des attaques magiques) permettent d'atteindre un ennemi directement dans son esprit sans passer obligatoirement par le contact physique. Cela peut aller de la simple distraction à la destruction d'esprit pure et simple, en passant par la confusion mentale, la maladresse, la dépression, le découragement, etc.

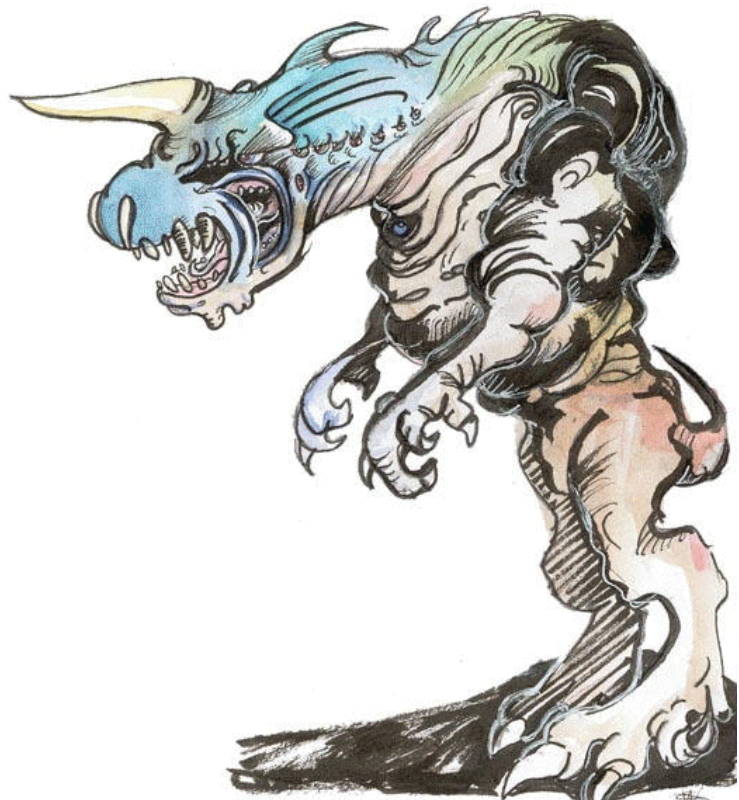
Moyens d'attaque "civilisés" : les armes employées par les humains sont accessibles à tout animal un peu évolué. Cela va de la branche d'arbre utilisée comme gourdin au fusil laser automatique, en passant par l'épée, l'arc, et tous les classiques du genre. Vous pouvez aussi intégrer cette technologie à vos créations, pour en faire des êtres mi-vivants, mi-technologiques.

Les moyens de défense

Le camouflage : le camouflage consiste à se confronter avec son environnement direct ; il permet d'éviter d'être directement confronté à son adversaire, donc d'éviter de combattre. La nature a employé des ruses toutes plus ingénieuses les unes que les autres dans ce but ; il serait inutile d'en faire un tour d'horizon complet ici, mais je peux vous citer à titre d'exemple le caméléon, dont la peau change de couleur pour prendre celle de son environnement, le phasme, un insecte ressemblant si parfaitement à une brindille qu'il est impossible de l'en distinguer ; ainsi que les fauves, dont le corps jaune se confond avec l'herbe des savanes qu'ils habitent. Notez que le camouflage peut être aussi utilisé comme stratégie d'attaque, puisque le caméléon, en restant immobile, est invisible à ses proies qu'il n'a plus qu'à attraper.

Le camouflage magique : même chose que le camouflage normal, mais en pire. Il y a bien sûr l'invisibilité, mais un adversaire un peu intelligent peut se masquer sous plusieurs apparences d'origine magique : une statue, un animal apparemment inoffensif... il peut même prendre l'aspect d'un de vos amis, ou le vôtre, de façon à vous attaquer par surprise ou à vous désorienter.

La dissuasion : la dissuasion consiste à ôter à l'adversaire l'envie d'attaquer. Les animaux dissuadent leurs prédateurs en faisant valoir leurs armes naturelles (dents, griffes, etc...), en rugissant /aboyant /feulant /meuglant /hurlant selon leur nature, ou en utilisant un outil de défense spécialement réservé à la dissuasion, comme les collerettes des lézards australiens, qu'ils déploient pour impressionner leurs prédateurs, ou les chats qui doublent de volume lorsqu'ils se hérissent. Certaines proies créent même des leurres ressemblant à leurs prédateurs pour les tromper (ex. : les yeux dessinés sur les ailes des papillons sont susceptibles d'impressionner les oiseaux).



Les armures naturelles : le meilleur moyen de protection passive est bien entendu l'armure. Il peut s'agir d'une peau plus épaisse, munie d'écailles, voire recouverte d'une plaque osseuse ou d'une carapace intégrale (comme chez la tortue). Certains, comme le hérisson, transforment même l'armure en moyen d'attaque potentiel : qui s'y frotte... s'y pique. De même chez beaucoup de dinosaures herbivores.

L'esquive : esquiver réclame une certaine agilité ; les créatures dont la défense sera basée sur l'esquive devront donc pouvoir se déplacer rapidement pour éviter les attaques portées par l'adversaire.

La parade : plus rare chez les animaux primitifs, la parade consiste (comme dans les arts martiaux) à parer le coup porté par l'adversaire. Cela peut se faire grâce à une patte, une griffe, la queue, un tentacule... ou bien d'autres choses.

La fuite : quand on ne peut pas combattre efficacement, pourquoi essayer ? autant vaut mieux fuir. Pour fuir, une créature aura besoin de pouvoir se déplacer rapidement et de façon relativement agile. Si ce n'est pas possible, elle devra disposer d'une armure naturelle suffisante pour couvrir son retrait.

Capacités spéciales

Le leurre : il permet soit d'attirer, soit de couvrir la fuite.

Voilà ! j'espère que les quelques conseils de cette Fabrique de monstres vous auront donné des idées neuves pour créer des créatures toujours plus surprenantes et rendre unique chacune de vos parties.

