

Quetzalcoatlus northropi, un géant des airs

Une inspiration par Pierre Cuvelier



En deux mots : un ptérosaure de la taille d'une maison de deux étages, l'un des plus grands reptiles volants ayant jamais existé sur Terre.

Période : Crétacé supérieur, période du Maastrichtien, d'il y a 70 millions d'années jusqu'à il y a 66 millions d'années environ.

Classement : ordre des ptérosaures, famille des Azhdarchidae.

Environnement naturel : le ciel, mais il cherche sa nourriture sur les plaines, vallées et plateaux rocheux. Parfois les côtes, mais *Quetzalcoatlus* n'était pas un ptérosaure particulièrement maritime¹.

Taille : 11 mètres d'envergure. Au sol, sur ses pattes arrières, au moins 3 mètres au garrot.

Poids : entre 200 et 250 kilos.

Vitesse : en vol, jusqu'à 130 km/h.

Alimentation : omnivore. Se nourrit de petits animaux vertébrés (reptiles, mammifères...). Il ne mange pas de poisson. On pense qu'il n'était pas spécialement charognard.

Imaginez-vous dans une plaine ou sur un plateau herbeux au Crétacé supérieur. Vous contemplez à bonne distance un groupe d'*Alamosaurus*, ces grands quadrupèdes au long cou et à la longue queue qui broutent paisiblement, quand vous voyez claudiquer d'un autre côté un animal haut comme une maison de deux étages, mais à la silhouette mince et comme dégingandé. Son cou long et fin et son crâne dépourvu de crête, au bec interminable et effilé, occupent plus de la moitié de sa longueur totale.

¹ Le documentaire *Sur la terre des dinosaures* (1999, épisode 4 : « Les Maîtres du ciel ») représentait *Quetzalcoatlus* comme un ptérosaure côtier et piscivore (mangeur de poisson), mais des études plus récentes ont conduit les paléontologues à abandonner cette hypothèse.

Il se déplace sur quatre pattes : ses deux pattes postérieures sont courtaudes, mais ses pattes antérieures sont beaucoup plus hautes et repliées en deux, ce qui donne l'impression d'un géant en train de marcher sur les coudes. Ses épaules roulent autour de son garrot à près de 3 m de haut : il faudrait plusieurs minutes à un humain pour grimper jusques là à ses risques et périls. Son corps est recouvert de pycnofibres, des sortes de poils épais qui le tiennent au chaud. Ses petits yeux lointains scrutent le paysage en quête d'une proie qu'il pourrait saisir et gober. Vous optez prudemment pour la discrétion : sans être un grand carnivore, *Quetzalcoatlus* est omnivore et il pourrait s'essayer à goûter de l'humain. Sans pouvoir avaler un adulte tout rond, le ptérosaure géant parviendrait tout de même sans trop d'efforts à en emporter un dans les airs puis à le laisser tomber au sol pour le tuer, ou bien plus brusquement à cisailer sa tête ou son corps avec son bec énorme. Par chance, vous êtes sous le vent et il ne sent pas votre odeur.

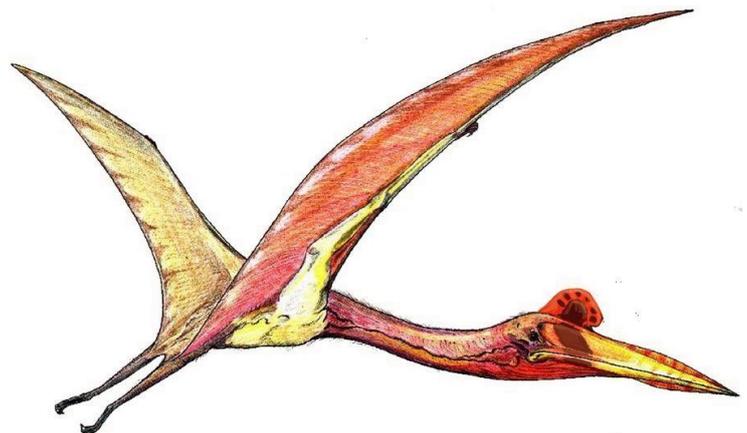
Mais voici que *Quetzalcoatlus* déploie ses ailes de peau membraneuses, gigantesques, qui lui donnent l'envergure d'un petit avion. Non contentes de courir tout le long de son corps, elles sont aussi reliées à ses pattes arrière, ce qui leur donne encore plus de surface portante. *Quetzalcoatlus* bat des ailes et s'élance en courant pour décoller après quelques foulées. Ses muscles puissants, ses os en partie creux, les sacs d'air de son torse sont autant d'atouts naturels décisifs pour s'élever dans les airs. Une fois en vol, il utilise le vol battu pour s'élever jusqu'à un courant d'air chaud, puis se laisse porter pour minimiser les efforts. Il peut rester en vol des heures et accomplir des milliers de kilomètres de cette façon, pour peu qu'il soit assez bien nourri pour endurer les privations ; il peut aussi faire étape pour se nourrir rapidement. *Quetzalcoatlus* est un virtuose du vol, doté d'une perception très fine et de capacités neurales et musculaires garantissant une grande agilité en l'air.

Du sol, vous observez avec ébahissement le vol du ptérosaure géant. Il pousse un cri prolongé, qui résonne avec force dans l'air chaud. Par chance pour vous, *Quetzalcoatlus* n'a pas crié pendant qu'il était au sol et que sa tête se trouvait près de vous : la puissance du cri vous aurait certainement assourdi, voire, sonné pendant quelques instants.

Peut-être part-il en quête de nourriture : des individus juvéniles, sauropodes ou théropodes, de gros insectes, des mammifères à fourrure, voire des œufs, ou simplement des bottes de fougère fraîche, ou même les toutes premières fleurs ou fruits qui apparaissent à la fin du Crétacé.

Mais peut-être cherche-t-il un ou une congénère pour s'accoupler à l'issue de luttes contre ses rivaux (concours de bruit en claquant du bec ? combats aériens en essayant de se piquer mutuellement ?) et d'une parade nuptiale impliquant peut-être des acrobaties vertigineuses.

Sur sa route, il devra éviter non seulement la rivalité de ses congénères, mais aussi d'autres espèces de ptérosaures territoriaux qui pourraient s'attaquer à lui, seuls ou en bande, pour le chasser. Au sol, il se méfiera de ses prédateurs tout désignés : les théropodes carnivores, dont il dévore lui-même les jeunes quand il en a l'occasion.



Qu'en faire en jeu ?

Quetzalcoatlus se prête à de multiples usages pour des péripéties variées. Tout dépend bien sûr du type d'univers où vous souhaitez le mettre en scène, mais voici quelques suggestions génériques.

Considéré dans la perspective peu subtile d'un combat, il constitue un adversaire redoutable dans les airs (où il est de taille à inquiéter nombre d'engins volants, ballons dirigeables à la toile vulnérable à son bec, avions pas plus gros que lui, personnages volants variés) mais aussi au sol, où il est bien moins fragile et pataud qu'on ne pourrait se l'imaginer. Son bec géant et pointu possède une grande force musculaire et même ses pattes et les articulations de ses ailes peuvent assener des coups dangereux pour un humain. Si vous souhaitez lui conserver un comportement d'animal vraisemblable, n'oubliez pas tout de même qu'il peut être effrayé par le bruit d'un moteur ou d'une détonation, par des couleurs

vives ou des déplacements brusques, et qu'il ne s'en prendra pas à un engin franchement plus gros que lui, à moins d'être acculé ou de vouloir protéger quelque chose.

Mais le ptérosaure, comme tout animal, se prête à une gamme de comportements plus vaste. Imaginez par exemple un nid de *Quetzalcoatlus*, avec deux adultes et des petits eux-mêmes aussi gros qu'un humain... On ne sait rien de ces nids : ils pourraient être situés sur une élévation quelconque (colline, pic rocheux escarpé) ou au contraire en terrain plat, constamment surveillés par au moins un adulte. Un œuf de *Quetzalcoatlus* doit faire au moins la taille d'un œuf d'autruche. L'animal pourra se montrer plus ou moins intimidé ou agressif selon qu'il pense qu'on en veut à sa couvée ou à sa progéniture, ou qu'il pense qu'on lui apporte de la nourriture.

Ce ptérosaure géant capable de longs voyages faisait peut-être des migrations annuelles, comme les cigognes. On peut imaginer un scénario où les PJ devraient suivre un animal dans sa migration (pour retrouver un PNJ enlevé, découvrir le parcours des animaux et l'emplacement de leurs nids, etc.).

Et si les PJ ou des PNJ domestiquaient *Quetzalcoatlus*? Sa taille en fait l'archétype du reptile volant géant préhistorique susceptible de servir de monture aérienne. Le dressage sera nécessairement long, laborieux et très périlleux, sauf si vous plantez un univers *pulp* où les héros peuvent accomplir des miracles de dressage.

Une fois apprivoisé, un jeune individu peut être chevauché par un humain, et un adulte peut aisément supporter le poids de deux personnes. En toute vraisemblance, cependant, la charge supplémentaire doit rester minime afin que l'animal puisse décoller et ne soit pas trop handicapé en vol, ce qui le rendrait plus vulnérable aux péripéties climatiques ou aux attaques. Si vous imaginez un harnachement pour monter un *Quetzalcoatlus*, vous pourrez vous inspirer des livres de l'univers *Dinotopia* de l'auteur et illustrateur américain James Gurney, qui en met en scène des monteurs de ptérosaures, mais avec des animaux plus petits (des ptéranodons). Pour un *Quetzalcoatlus*, la longueur du cou implique des bracelets de col à mi-longueur pour maintenir les rênes, ou bien alors un système différent utilisant une haute technologie capable de se dispenser de rênes (oreillettes, prothèses, implants...) ou encore le recours à la magie pour établir une relation télépathique ou empathique avec l'animal.

Caractéristiques pour *Barbarians of Lemuria* (Inspirées des caractéristiques du Mythunga.)

Vigueur 7

Agilité 2

Esprit 0

Vitalité 32

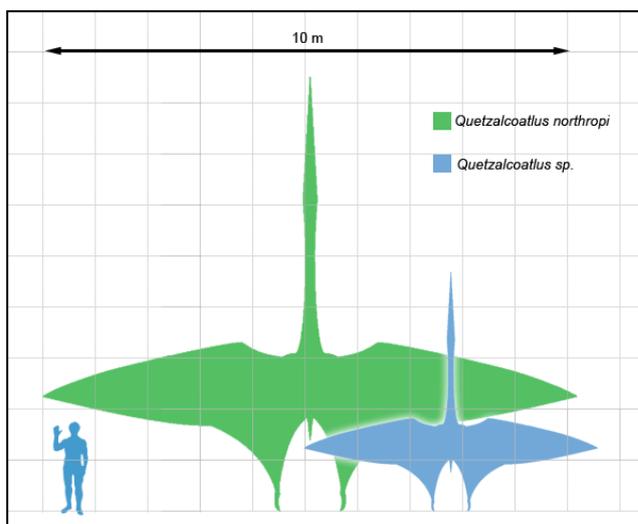
Attaque +4

Dégâts d6M

Défense 2

Protection 0

(En plus de *Quetzalcoatlus northropi*, on a retrouvé des restes d'une autre espèce du genre *Quetzalcoatlus* plus petite de moitié, qui figure en bleu sur le schéma ci-contre. Mais elle est trop mal connue pour en parler.)



Sources : Wikipédia, articles « *Quetzalcoatlus* » (fr et en), « Pterosauria » (fr), « Pterosaur » (en).

Dinosaurs. The Ultimate Guide to these Prehistoric Beasts, guide hors-série de la revue *BBC Focus*, 2017.

Crédits des images trouvées sur Wikimedia Commons

« Life restoration of a group of giant azhdarchids, *Quetzalcoatlus northropi*, foraging on a Cretaceous fern prairie.jpg », postée par Mark Witton et Darren Naish le 28 mai 2008 (licence Creative Commons Attribution 3.0).

« *Quetzalcoatlus07.jpg* », image postée par Haplochromis le 26 juillet 2007 (auteur : ДиБгд sur la Wikipédia russe). Domaine public.

« *Quetzscale1.png* », image postée par Mark Martyniuk, Mark Witton et Darren Naish le 29 mai 2008 (licence Creative Commons Attribution 3.0).

Licence du texte

Creative Commons « Attribution – Pas de modification – Pas d'usage commercial » 4.0 International