L'ÉLÉPHANT QUI SE RÊVAIT FOURMI

Un jeu de
Whidou,
Papaphilo
et Dak

SOMMAIRE

Présentation **4**
Matériel **7**
Déroulement **8**
Créer mon animal **10**
Choisir une aventure **13**
Interpréter mon animal **14**
Entreprendre un objectif **17**
Surmonter les péripéties **18**
Réussir **20**
Échouer **21**
Accomplir l'objectif **22**
Plus aucune perle **25**
Conclusion **26**
Aventures **28**
Péripéties **42**
Créer sa propre aventure **48**
Ajouter de nouvelles péripéties **52**
Animaux **54**
Noms **56**
Crédits **68**

Parés à BARRIR ?

L'Éléphant qui se Rêvait Fourmi est un jeu de rôle guilleret et bon enfant pour 3 à 6 joueurs de 7 à 77 ans. On y joue des amis animaux de la jungle africaine en pleine **crise d'identité**.

De quoi avons-nous BESOIN ?

- 3 à 6 joueurs
- 2 à 3 heures de temps libre
- 9 perles ou galets de couleur par joueur, d'autant de couleurs que de joueurs
- Un petit sachet par joueur pour que chacun y range ses perles
- Un grand bol au milieu de la table
- Une fiche d'animal par joueur (voir page 11)
- Un crayon par joueur

Comment se déroule une PARTIE ?

Les joueurs commencent par créer chacun l'**ANIMAL** qu'ils vont interpréter (p. 10), puis choisissent ensemble une **AVENTURE** (p. 28) secouant la jungle pour cette partie.

L'aventure donne une liste d'**OBJECTIFS** à atteindre pour remporter collectivement la partie.

Pour chacun de ces objectifs, les joueurs tirent trois **PÉRIPÉTIES** (p. 42) en travers de leur chemin.

Ils jouent une **SCÈNE** durant laquelle ils endossent le rôle de leurs animaux pour résoudre ces complications, et déterminent leur succès ou échec en tirant une perle de leur sachet (p. 18).

La véritable épreuve est cependant pour chaque animal de trouver l'équilibre entre ce qu'il **EST** et ce qu'il se **SENT** être.

Un **PYTHON** se sentant **HIPPOPOTAME** pourrait vouloir charger une roche bloquant son chemin et se trouver fort dépité face à la réalité de son corps ophidien.

Les animaux des deux joueurs voisins tentent chacun de pousser l'animal dans une direction différente : s'accepter tel qu'il **EST**, ou tel qu'il se **SENT**.

Agir dans le sens de l'un ou de l'autre permet de recevoir des **PERLES** pour son sachet afin de réussir les prochaines **ACTIONS**.

Une fois les complications résolues et l'objectif **ACCOMPLI**, les joueurs passent au suivant jusqu'à avoir conclu l'aventure.

Les joueurs **GAGNENT** tous ensemble lorsque tous les objectifs ont été accomplis.

Créer mon ANIMAL

1. Je choisis ce que mon animal se **SENT ÊTRE**. Cela peut être n'importe quelle espèce de la jungle africaine : babouin, scarabée, crocodile...

2. Je choisis une couleur de **PERLES** pour cette espèce, et mets 3 billes de cette couleur dans mon **SACHET**.

3. Je note ce que mon animal **EST** : il est de l'espèce que l'animal de mon **VOISIN DE GAUCHE** se sent être. Pour le dire autrement, je note à l'étape 3 ce que mon voisin de gauche a écrit à l'étape 1.

4. J'ajoute à mon sachet 3 **PERLES** de la couleur de cette seconde espèce.

5. Je trouve un chouette **NOM** à mon animal qui soit classe et surtout pas ridicule.

6. Je **PRÉSENTE** mon animal à toute la table puis décrit brièvement son apparence et caractère.

1 Je me sens

_____

2 La couleur associée est

_____

3 Mais je suis

_____

4 La couleur associée est

_____

5 Je me nomme

_____

Lorsque j'agis comme l'animal que je suis ou que je me sens être, afin de surmonter une péripétie, je pioche une perle de mon sachet.
Si la perle correspond à l'animal choisi, je réussis et je la pose dans le bol.
Si la perle ne correspond pas, j'échoue et je la remet dans le sachet.
Pour gagner de nouvelle perles, je dois me comporter comme l'animal que je suis ou l'animal que je me sens être.

_____

se sent

_____

et c'est fantastique, je l'encourage à le devenir.

Lorsqu'il ou elle se comporte comme tel, je lui donne une bille de la couleur correspondante depuis le bol.

_____

est

_____

et c'est fantastique, je l'encourage à s'accepter.

Lorsqu'il ou elle se comporte comme tel, je lui donne une bille de la couleur correspondante depuis le bol.

Choisir une AVENTURE

Ensemble, nous consultons les différentes **AVENTURES** proposées dans ce livre (p. 28) ou que nous avons inventé (p. 48).

Nous en choisissons une qu'il nous plairait de jouer pour cette **PARTIE**.

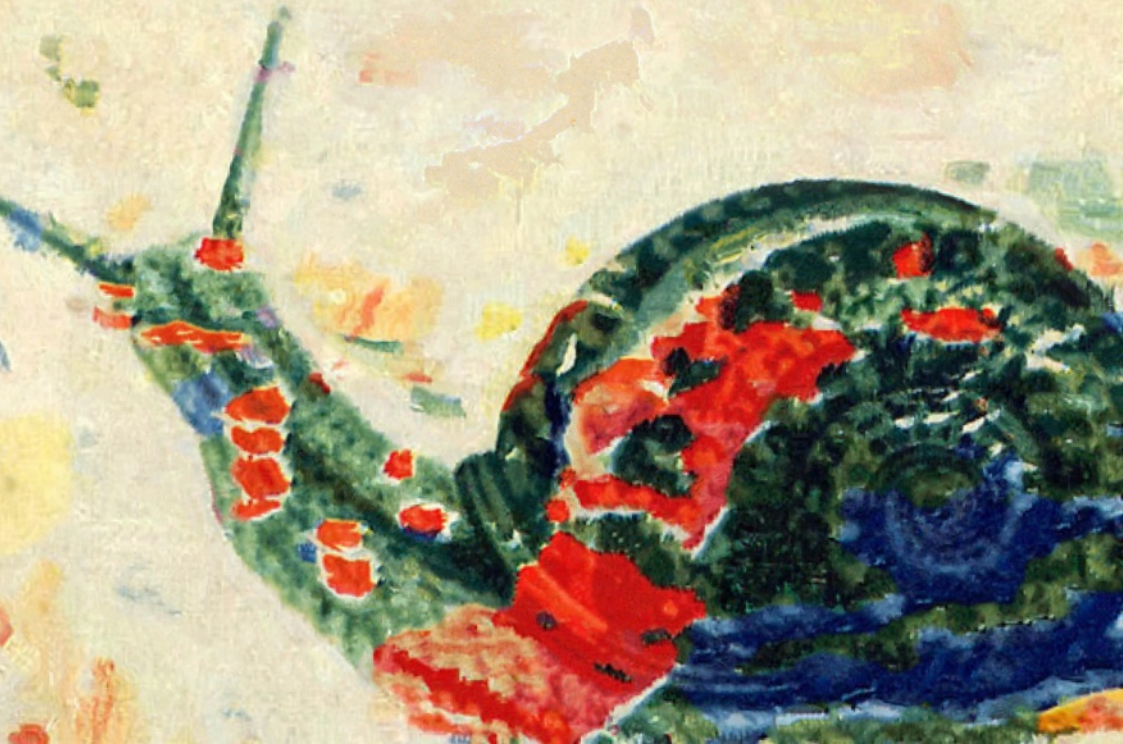
Pour **GAGNER** la partie, il nous suffit d'accomplir tous les **OBJECTIFS** de cette aventure.

Interpréter mon ANIMAL

Lorsque je joue le **RÔLE** de mon animal, je parle comme il le ferait, en disant « **JE** ». J'explique ce que je fais, et je parle aux autres animaux directement sans m'encombrer de formules compliquées comme « je te dis que » ou « je te demande de ».

Je fais de mon mieux pour **ENCOURAGER** l'animal du joueur à ma **GAUCHE** à agir comme l'animal qu'il se **SENT ÊTRE** plutôt que celui qu'il est. Lorsqu'il se comporte comme ce qu'il **SENT ÊTRE** de façon particulièrement convaincante, je prends une **PERLE** de la couleur correspondante dans le bol, s'il en reste, et lui tends pour qu'il l'ajoute à son sachet.

Je fais de mon mieux pour **ENCOURAGER** l'animal du joueur à ma **DROITE** à agir comme l'animal qu'il **EST** plutôt que celui qu'il se sent être. Lorsqu'il se comporte comme ce qu'il **EST** de façon particulièrement convaincante, je prends une **PERLE** de la couleur correspondante dans le bol, s'il en reste, et lui tends pour qu'il l'ajoute à son sachet.



Entreprendre un OBJECTIF

En interprétant nos animaux respectifs, nous débattons du premier **OBJECTIF** à accomplir parmi ceux de l'**AVENTURE** choisie. Une fois celui-ci sélectionné, nous piochons **3 PÉRIPÉTIES** et les lisons à haute voix.

Un joueur cadre la **SCÈNE** en décrivant comment les trois péripéties nous empêchent pour l'instant d'accomplir l'objectif. Tous les joueurs peuvent l'aider à compléter sa **DESCRIPTION** de la situation.

Surmonter les PERIPETIES

N'importe quel animal peut proposer d'**AGIR** pour surmonter une **PÉRIPÉTIE**. Si ses voisins considèrent que cette action ne correspond pas assez à l'animal qu'il **EST** ou se **SENT ÊTRE**, ils peuvent proposer des actions qui seraient, selon eux, plus adaptées.

Mimi la **CHAUVE-SOURIS** qui se sent **OKAPI** souhaite aider ses amis à traverser un précipice. Elle propose de voler par-dessus pour traverser. Son voisin de **DROITE**, Rémi l'okapi qui se sent fourmi, lui suggère plutôt de prendre de l'élan et de bondir sans utiliser ses ailes, ce serait plus digne d'un okapi. Sa voisine de **GAUCHE**, Noémie la fourmi qui se sent chauve-souris, encourage au contraire l'idée du vol, qui lui paraît tout à fait appropriée.

Lorsque je propose d'agir, j'ai le dernier mot sur l'**ACTION** que je choisis d'effectuer. J'annonce si celle-ci est plutôt une action correspondant de l'animal que je **SUIS** ou celui que je me **SENS ÊTRE**, en accord avec le voisin correspondant.

Mimi la chauve-souris qui se sent okapi opte pour la solution du bond, qui est approuvée par Rémi, car c'est bel et bien une action d'**OKAPI**.

Puis, je pioche une **PERLE** dans mon sachet, en espérant en piocher une de la couleur attribuée à l'animal correspondant à mon **ACTION**.

Mimi pioche une perle dans son sachet, qui contient des perles **VERTES** d'okapi et des perles **ROSES** de chauve-souris. Pour réussir, elle doit tirer une perle verte, car son bond est une action d'okapi.

REUSSIR

Si la **PERLE** que je pioche est une de celles de l'**ANIMAL** correspondant à mon action, cette dernière est **RÉUSSIE**. Je pose la perle dans le **BOL** et décris comment cette action me permet de triompher de la **PÉRIPÉTIE**.

Mimi pioche une perle **VERTE**, c'est la couleur correspondant à l'**OKAPI**. Son bond est donc réussi ! Elle pose la **PERLE** dans le **BOL** puis décrit comment elle saute avec grâce jusqu'à l'autre bord du ravin, surmontant la **PÉRIPÉTIE**.

ECHOUER

Si la **PERLE** que je pioche n'est pas une de celles de l'**ANIMAL** correspondant à mon action, cette dernière est **ÉCHOUÉE**. Je remets la perle dans mon **SACHET** et décris en quoi est-ce que ma **DUALITÉ** m'a empêché de surmonter cette **PÉRIPÉTIE**.

Mimi pioche une perle **ROSE**, c'est la couleur correspondant à la chauve-souris. Son bond d'okapi est donc un **ÉCHEC** ! Elle remet la perle dans son **SACHET** puis décrit qu'elle prend son élan puis se ravise au dernier moment, ne se sentant pas capable d'une tel saut, elle n'est qu'une chauve-souris après-tout.

Un autre joueur peut proposer une **ACTION** permettant de surmonter cette **PÉRIPÉTIE** s'il le souhaite.

Accomplir l' OBJECTIF

Une fois toutes les **PÉRIPÉTIES** surmontées, l'**OBJECTIF** est atteint, et l'un de nous **DÉCRIT** comment se déroule cette résolution. Les autres joueurs peuvent tout à fait **COMPLÉTER** ou enrichir cette description.

Nous choisissons ensuite un nouvel **OBJECTIF** à accomplir, tirons 3 nouvelles **PÉRIPÉTIES** pour celui-ci, et répétons le processus.

– Après que l'on ait repoussé le héron enragé, que l'on se soit abrités de la tempête et que l'on ait convaincu des zèbres d'aller jouer ailleurs, on s'approche du bébé pangolin, qui est toujours recroquevillé sur lui-même. Je vous regarde pour avoir votre approbation avant de m'adresser à. « Ça va petit ? C'est ta maman qui nous envoie, on est venus te sauver. Tu viens avec nous ? ».

– Il te regarde avec de grands yeux et met sa patte griffue dans la tienne.

– Parfait, ça en fait un de retrouvé, plus que cinq !

Plus aucune PERLE

Si mon **SACHET** est vide, je ne peux plus surmonter de **PÉRIPÉTIE** pour le moment. Il me faut passer un peu de temps à agir comme l'animal que je **SUIS** ou l'animal que je me **SENS ÊTRE** pour que mes voisins me récompensent avec de nouvelles **PERLES** venues du **BOL**.

Lorsque le **BOL** ne contient plus de **PERLES** correspondant à un animal donné, il n'est temporairement plus possible de récompenser les comportements relatifs à cet animal. Il faut attendre que des **ACTIONS** soient réussies pour que les **PERLES** des sachets reviennent dans le **BOL**.

Conclure la PARTIE

Une fois tous les **OBJECTIFS** accomplis, nous avons **GAGNÉ** la partie !

Nous décrivons collectivement notre **SUCCÈS**, puis concluons par un bref **ÉPILOGUE** sur le devenir de nos animaux.

– Nous avons retrouvé tous les petits pangolins, leur mère exulte de joie !

– Dorénavant, elle leur donnera des petits galets pour éviter qu'ils ne se perdent.

– Voire une carte !

– En tout cas, cette quête m'aura permis de transcender ma nature de chauve-souris, je me sens à présent pleinement okapi ! Je vais de ce pas aller rejoindre un troupeau de mes semblables.

– Après ce que l'on a vécu, je ne me sens plus du tout chauve-souris non plus, j'ai accepté que je suis pleinement fourmi, et ça me va bien !

– J'aimerais avoir un avis aussi tranché que vous, mais mon cœur balance encore, je pense qu'il me faudrait une aventure supplémentaire pour me décider !

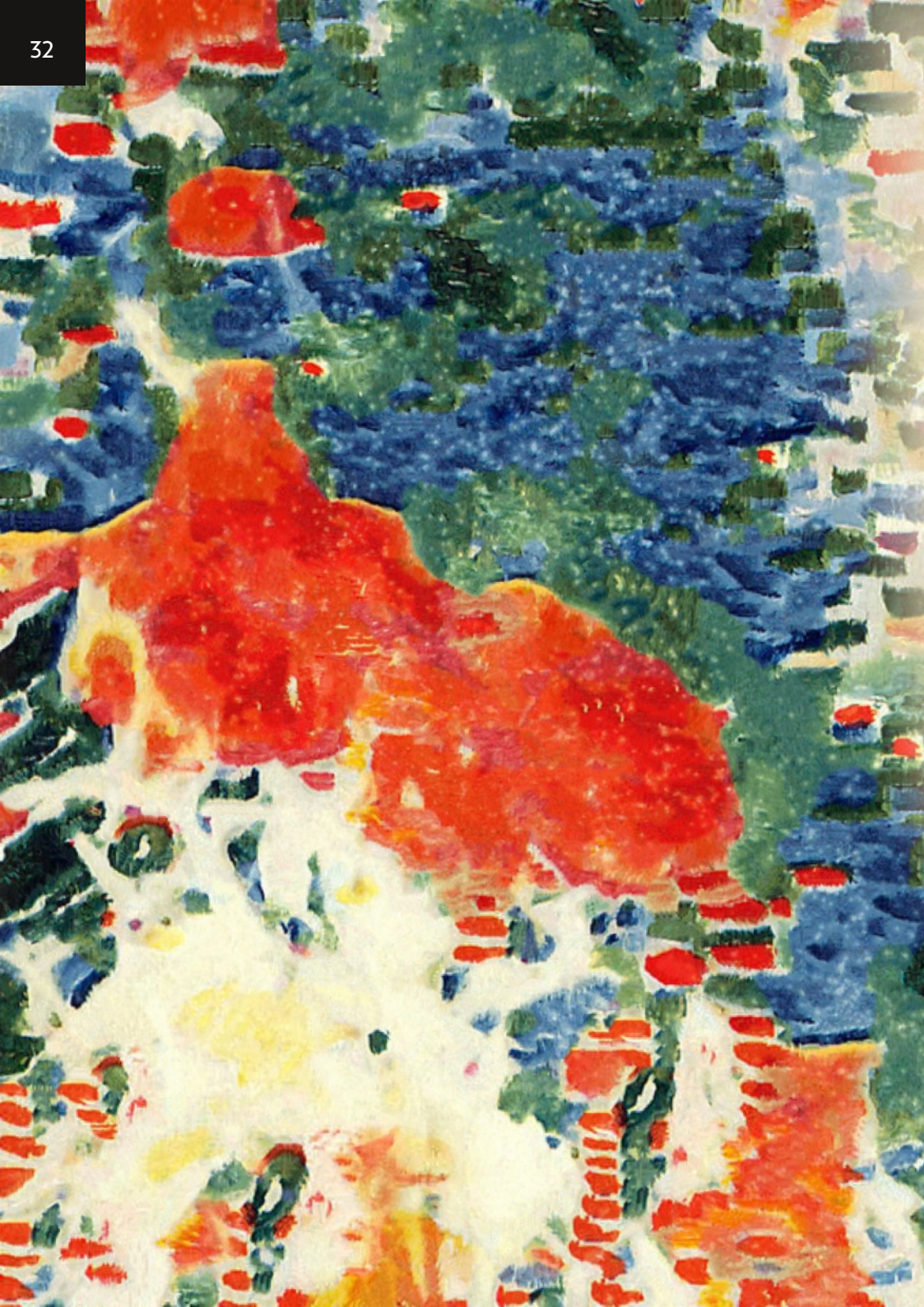
AVENT

TURES

L'anniversaire surprise de Maïa la maman mangouste

Être une maman est parfois un travail ingrat. Et si on organisait une petite fête pour lui montrer toute l'appréciation que l'on a pour elle ? Mais il faut que ça reste une surprise, bien entendu…

- Convaincre son amie Géraldine la Grenouille de la distraire pour la journée.
- Élaborer un message d'invitation à colporter à travers toute la forêt.
- Cueillir un bon gros tas de ses baies préférées.
- Rassembler des fleurs de toutes les couleurs pour décorer.
- Demander aux lucioles de venir danser.
- Empêcher Mun, son plus jeune fils, de gâcher la surprise avant l'heure.



Évacuer avant le Grand Incendie

La fumée s'élève à l'horizon. Les flammes se rapprochent. Vite, il faut mettre tout le monde à l'abri !

- Localiser une montagne déboisée sur laquelle réfugier les animaux.
- Trouver un point d'eau dans lequel les éléphants-pompiers pourront puiser.
- Courir à travers toute la forêt en criant pour sonner l'alerte.
- Convaincre le papy rhinocéros dur de la feuille d'évacuer.
- Secourir une famille de talapoins piégée dans un arbre embrasé.
- S'assurer que les petits damans ne soient pas écrasés dans la cohue.

Retrouver Hathi Jr. l'éléphanteau disparu

- Aider Hathi Senior à se souvenir de la dernière fois qu'il l'a vu.
- Suivre les traces d'éléphanteau dans la boue.
- Demander à son amie Ramine la guenon muette d'expliquer où il a pu passer.
- Grimper tout en haut du plus grand arbre pour inspecter les environs.
- Descendre la rivière dans un canoë improvisé pour s'assurer qu'il n'ait pas été emporté par le courant.
- Braver l'obscurité de la caverne aux mille dangers pour confirmer s'il s'y est aventuré ou non.

Être les premiers à atteindre le plus haut sommet de la jungle

Ce n'est pas une petite montagne qui nous fera peur !

- Tresser des racines pour s'en faire des cordes d'alpinisme
- Braver le pont de corde traversant la crevasse vertigineuse
- Escalader l'à-pic moussu sans glisser jusqu'en bas
- Trouver un abri sûr dans lequel passer la nuit
- S'abriter pour ne pas être emportés par une coulée de boue soudaine
- Trouver son chemin dans le brouillard

Organiser le Grand Tournoi de Handball Inter-Afrique

Ce sera l'événement sportif du siècle ! Du détroit de Gibraltar au Cap de Bonne Espérance en passant par Suez et Madagascar, tous les animaux seront au rendez-vous !

- Installer des gradins parmi les arbres de la jungle.
- Convaincre Pauline la pangoline d'arbitrer les matchs.
- Cueillir une grosse calebasse pouvant servir de ballon.
- Dicter un message d'invitation clair et avenant aux martinets qui se chargeront de le transmettre à travers le continent.
- Encourager Érame l'hippopotame, ancien champion du monde, à devenir entraîneur pour l'équipe locale.
- Préparer des en-cas et vuvuzelas pour les supporters.

Trouver le plus beau paysage de la jungle

Tant de merveilles à découvrir ! Parmi tous ces panoramas, lequel remportera la palme ?

- Admirer la beauté paisible des grands lacs.
- Grimper dans les cimes pour découvrir leur océan de verdure.
- Contempler les houleuses cascades tonitruantes.
- Escalader le surplomb rocheux de la montagne escarpée.
- Apprécier l'explosion de couleurs de la clairière aux fleurs multicolores.
- S'émerveiller devant le coucher de soleil sur la savane.

PERIP

PETIES

Des calaos bavards produisent un brouhaha permanent !	Un terrible orage tropical éclate !
Un tronc d'arbre bloque l'accès !	Le sol boueux menace de piéger quiconque s'y aventure !
Une odeur nauséabonde empeste la zone !	Un galago blessé a besoin d'aide immédiatement !
Une chaleur torride ramollit tout le monde !	Une terrible bataille oppose les escargots aux limaces, il y a de la bave gluante partout !
Un nuage de pollen qui pique les yeux et la gorge fait tousser tout le monde !	Des lézards faisant bronzette exigent le silence le plus total !

De violentes bourrasques rendent toute progression ou discussion impossible !	Des bulbuls en migration bloquent tout !
La nuit tombe, on ne voit plus rien !	Le concert ininterrompu de coassements des grenouilles empêche toute concentration !
Une termitière géante occupe la zone, et vous n'êtes pas les bienvenus !	Un tremblement de terre secoue la jungle, accrochez-vous !
Des barrissements d'appel à l'aide résonnent dans le lointain, il faut s'en occuper en priorité !	Un mal soudain nous prend : quelque chose a dû nous empoisonner !
Les environs sont inondés !	Des antilopes paniquées sont en fuite, elles foncent vers nous !

Une nuée de papillons empêche de voir quoi que ce soit !	Un enchevêtrement des plantes grimpantes empêche de progresser !
Une vipère rhinocéros s'est empoisonnée avec son propre venin et requiert une assistance médicale immédiate !	Un glissement de terrain arrive à toute vitesse et menace de tout ensevelir !
Des scorpions organisent un bal dansant et refusent la présence d'intrus !	Une étrange brume s'est levée et empêche de voir le bout de son nez !
Un crocodile enragé par une carie douloureuse sème le chaos !	Une procession sans fin d'éléphants en deuil traverse la jungle !
Un pangolin s'est cassé une griffe et hurle à qui veut l'entendre qu'il a besoin de soins immédiats !	Un mur de lianes bouche le passage !

Des touristes pingouins perdus cherchent leur chemin et gênent tout le monde !	Un lion occupé à se peigner la crinière refuse que quiconque s'approche de peur d'être ébouriffé !
Une compétition du rugissement le plus puissant a été organisée juste ici !	Une roche de plusieurs tonnes est en train de dévaler la pente à toute vitesse dans notre direction !
Le sol s'effondre sous nos pieds, on tombe !	Une météorite fonce droit sur nous !
Un couple de bonobos refuse de nous laisser entrer dans la zone, car ils excavent un fossile d'une grande valeur archéologique !	Des poissons construisent un canal pour rejoindre deux lacs, et bloquent toute circulation !
La zone est infestée de puces, ça gratte !	Ça fait un moment qu'on a pas mangé, il faudrait qu'on se mette quelque chose sous la dent !

Créer sa propre AVENTURE

Les **AVENTURES** listées dans ce livre ne sont en rien limitatives, et les joueurs peuvent aisément créer les leurs. Pour ce faire, commençons par réfléchir au **TYPE** d'aventure que nous souhaitons vivre :

- Trépidante, comme une opération de sauvetage à haut risque ?
- Joyeuse, comme l'organisation d'une fête ?
- Contemplative, comme la visite d'un espace naturel ?
- Comique, comme la mise en place d'une blague beaucoup trop élaborée ?

Réfléchissons ensuite au but global de l'aventure. Il faut que celui-ci soit assez complexe pour nécessiter plusieurs étapes pour être résolu, mais aussi assez clair pour être compris de tous.

« *Réparer les bêtises de Léon le lionceau* » sera une aventure **COMIQUE** dans laquelle les animaux auront à mitiger les conséquences fâcheuses de blagues potaches ayant mal tourné.

Inventons ensuite 6 **OBJECTIFS** qui composeront l'aventure. Nous pouvons cette fois-ci les garder simples, les **PÉRIPÉTIES** se chargeront déjà de les compliquer lors de la partie. Attention cependant à ce qu'un objectif unique ne soit pas suffisant pour **RÉSOUDRE** toute l'aventure, éclipsant les autres.

- Aider Toutie la Tortue à nettoyer sa carapace qui a été peinte pour ressembler à un ballon de foot.
- Secourir Nobo le vieux Bonobo en ôtant la calebasse creuse posée sur sa tête, il est convaincu que la fin du monde est arrivée et qu'il est plongé dans la nuit éternelle.
- Décrocher le bout de liane attaché par un fil à Pikao l'Okapi, il est convaincu d'être poursuivi par un serpent venimeux.
- Effacer la piste de miel reliant la fourmilière à la termitière avant que cela ne mène à une guerre ouverte entre insectes.
- Fabriquer une perruque pour Myrtille la Gorille éplorée, dont le haut du crâne a été rasé pendant qu'elle dormait.
- Retrouver Léon et le contraindre à s'excuser auprès de chacun des animaux ciblés.

Ajouter de nouvelles PERIPETIES

Quelques parties sont suffisantes pour avoir fait le tour des 40 péripéties proposées dans ce livre. Nous pouvons cependant en inventer de nouvelles pour renouveler le jeu !

Il nous suffit pour cela de trouver de courtes phrases décrivant chacune une situation fâcheuse dans la jungle. Dans la mesure du possible, mieux vaut les formuler de façon aussi générique que possible, afin qu'elles puissent simplement s'adapter à tous les objectifs, qu'il s'agisse d'une épreuve physique, mentale, sociale, artistique ou autre.

- Un éboulement bloque le passage !
- Une autre équipe d'animaux tente de nous mettre des bâtons dans les roues !
- Contre toute attente, il neige ! Comment est-ce possible ?
- Une manifestation des HSR (Herbivores Sacrément Remontés) sème le chaos partout où elle passe !
- Des bébés perroquets tentent de s'envoler trop tôt et risquent de chuter du nid, il faut les secourir !
- Un ambassadeur lamantin a remonté le fleuve jusqu'ici et exige d'être reçu dignement, il n'en démord pas !
- Un orage se déclenche et des éclairs s'abattent violemment sur la jungle, tous aux abris !

Quelques animaux de la jungle AFRICAINE

- Agame
- Aigle
- Amphisbène
- Anhinga
- Babouin
- Barbican
- Bonobo
- Bucorve
- Bulbul
- Calao
- Cécilie
- Cercopithèque
- Chauve-souris
- Chimpanzé
- Cobra
- Colobe
- Crocodile
- Crapaud
- Daman
- Éléphant
- Escargot
- Flamant
- Fourmi
- Galago
- Gecko
- Gorille

- Grèbe
- Grébifoulque
- Grue
- Guêpier
- Hippopotame
- Hirondelle
- Ibis
- Jacana
- Limace
- Lion
- Mangouste
- Okapi
- Oryctérope
- Outarde
- Pangolin
- Paon du Congo
- Papillon
- Perroquet
- Phacochère
- Potamogale
- Puku
- Python
- Râle
- Rat à trompe
- Rat épineux
- Rhinocéros
- Scarabée
- Scorpion
- Secrétaire
- Talapoin
- Tanrec
- Termite
- Tortue
- Touraco
- Trogon
- Vautour
- Vipère
- Zèbre

Une liste dans laquelle piocher des

NOMS

- Aaminah
- Aaminata
- Aamir
- Aaron
- Abd
- Abdelaziz
- Abdoulaye
- Abdullah
- Abdur-Rahim
- Abeni
- Abidemi
- Abu
- Abul-Fazl
- Adamou
- Adanna
- ad-Din
- Adebayo
- Adegoke
- Adel
- Adélard
- Adenike
- Adetokunbo
- Adila
- Adisa
- Adjoa
- Adolphe
- Adzo
- Afia
- Afua
- Afzal
- Agathe
- Aglaé
- Ahmadu
- Aïchatou
- Aiman
- Aimée
- Aisha
- Aishatu
- Aïssa
- Aïssatou
- Akilah
- Akosua
- Akpofure
- Aku
- Alaba

- Al-Amir
- Alan
- Alassane
- Alberte
- Albertine
- Aldéric
- Alexandra
- Alexandrine
- Alexis
- Alfred
- Alhaji
- al-Hamid
- Alison
- Alix
- Alizée
- al-Kader
- al-Latif
- al-Malik
- Alphonsine
- al-Qadir
- Ama
- Amadi
- Amadou
- Amadu
- Amarachi
- Ambroise
- Amédée
- Aminatou
- Amira
- Amjad
- Ammar
- Anaïs
- Anan
- Anass
- Anatole
- Andréa
- Angèle
- Angeline
- Anis
- Anne
- Anne-Marie
- Annick
- Anouk
- Anselme
- Añuli
- Ariel
- Aristide
- Armel
- Arnaud
- Arnaude
- ar-Rahman
- Arsène
- Arwa
- Asad
- Asha
- Asiya
- Astrid
- Athanase
- Aubert
- Aude
- Audrey
- Auguste
- Augustine
- Aurèle
- Aurélie
- Aurore
- Awotwi
- Aya
- Ayesha
- Aymeric
- Ayokunle
- Ayoub

- Azélie
- Aziz
- Aziza
- Azra
- Baako
- Babajide
- Babirye
- Badr
- Baha
- Bahija
- Bakr
- Baqir
- Barakat
- Barbara
- Barbe
- Barnabé
- Barthélémy
- Basile
- Basir
- Basira
- Basit
- Béatrice
- Benoît
- Bérenger
- Berhanu
- Berko
- Bernadette
- Berthe
- Bilal
- Binyamin
- Blandine
- Bonolo
- Bosede
- Boubacar
- Brahim
- Brigitte
- Bukar
- Camille
- Candide
- Capucine
- Catherine
- Cécile
- Célestine
- Célia
- Césaire
- Charlize
- Charlotte
- Charly
- Chausiku
- Chibueze
- Chibuzo
- Chidi
- Chidiebere
- Chidubem
- Chifundo
- Chijindum
- Chikelu
- Chikere
- Chikumbutso
- Chimwala
- Chinedu
- Chinyere
- Chioma
- Chipo
- Chloé
- Christophe
- Chrystelle
- Claire
- Claudie
- Cléa
- Clovis
- Colette

- Coline
- Constantin
- Coraline
- Cyprien
- Cyrielle
- Cyrille
- Dada
- Dalal
- Dalila
- Dan
- Danai
- Daniel
- Danièle
- Danielle
- Daniyah
- Dany
- Daud
- Dawit
- Délia
- Déodat
- Desta
- Dima
- Diodore
- Diya
- Dominique
- Dorian
- Dua
- Edgard
- Efe
- Efua
- Ejiro
- Ekene
- Ekua
- Ekwueme
- Éliane
- Élie
- Élise
- Élodie
- Elvire
- Emmanuelle
- Éric
- Ernest
- Eshe
- Esi
- Eskender
- Esmail
- Essa
- Ethan
- Étienne
- Étiennette
- Eugène
- Eulalie
- Euphrasie
- Fadia
- Fadl
- Fadumo
- Fadzai
- Fairuz
- Faisal
- Farag
- Farah
- Farai
- Fareeha
- Farid
- Fariha
- Faruq
- Fatima
- Fatimatou
- Fatin
- Fatma
- Fatou
- Fawziyya

- Faysal
- Fayza
- Félicien
- Femi
- Fernand
- Fernande
- Fiacre
- Fidda
- Fifi
- Filbert
- Fleur
- Fleurette
- Flore
- Florence
- Florent
- Florentin
- Florian
- Floriane
- Folami
- Francine
- Francis
- François
- Fuad
- Fulbert
- Gabr
- Gabriel
- Gabrielle
- Gaétane
- Gamal
- Gaston
- Gaubert
- Gaultier
- Gawdat
- Gbemisola
- Geoffroy
- Georgette
- Géraldine
- Ghassan
- Ghulam
- Ghyslain
- Gifty
- Gigi
- Gilberte
- Gilles
- Ginette
- Gisèle
- Giselle
- Gratien
- Grégoire
- Guenièvre
- Gugulethu
- Guillaume
- Gwenaël
- Habiba
- Hadi
- Hadia
- Hadiya
- Hadrien
- Haider
- Haji
- Hakeem
- Hameed
- Hamida
- Hana
- Hanan
- Haniya
- Haniyah
- Haniyya
- Hannah
- Haris
- Harouna
- Hasan

- Haseeb
- Hashim
- Hatim
- Haydée
- Haytham
- Hédi
- Hercule
- Hermine
- Hildegarde
- Hippolyte
- Hisham
- Hiwot
- Honoré
- Honorine
- Hortense
- Huda
- Huguette
- Humayra
- Husayn
- Hussain
- Hyacinthe
- Ibrahim
- Idowu
- Ife
- Ifeanyichukwu
- Ifeoma
- Ihab
- Ijeoma
- Ilyes
- Imani
- Imen
- Imram
- Imran
- Iris
- Isa
- Isabel
- Isabelle
- 'Isam
- Isaure
- Isingoma
- Ismaël
- Isma'il
- Ismail
- Issoufou
- Itai
- Itri
- Izz
- Jabr
- Jacky
- Jade
- Jalal
- Jamaal
- Jamila
- Jasmine
- Jatau
- Jathbiyya
- Jathibiyya
- Jean-Christophe
- Jean-François
- Jean-Jacques
- Jeannot
- Jean-Paul
- Jean-Pierre
- Jengo
- Jérémie
- Jessica
- Joanne
- Jocelyne
- Joël
- Joffrey
- Josée
- Joseph

- Josiane
- Josse
- Josselin
- Josué
- Jourdain
- Jules
- Julie
- Julien
- Jumanah
- Junayd
- Kader
- Kadiatou
- Kais
- Kamal
- Kamaria
- Kamau
- Karim
- Karima
- Katleho
- Kato
- Kayode
- Kehinde
- Kevin
- Khaleel
- Khamisi
- Khayriyya
- Khayyam
- Kirabo
- Kobina
- Kodjo
- Koffi
- Kofi
- Komi
- Kunto
- Kwabena
- Kwadwo
- Kwaku
- Kwame
- Kyauta
- Kylian
- Laëtitia
- Lambert
- Lamya
- Laure
- Laurent
- Laurentin
- Laurentine
- Laurette
- Laurine
- Léa
- Léana
- Lebohang
- Lelisa
- Léonard
- Léonce
- Léonide
- Léonie
- Léontine
- Lili
- Lilian
- Lilianne
- Limbani
- Limbikani
- Lina
- Linda
- Lindiwe
- Loane
- Louane
- Louka
- Louna
- Lovemore
- Luce

- Lucette
- Lucienne
- Lucile
- Ludovic
- Lujayn
- Lulu
- Lya
- Lyam
- Lydie
- Lylou
- Maël
- Maëlle
- Maha
- Mahamadou
- Mahaut
- Mahir
- Mahometus
- Maïa
- Maina
- Majid
- Makena
- Makram
- Malaika
- Mamadu
- Mansur
- Manu
- Maqsood
- Marcellin
- Marie-France
- Marie-Hélène
- Marielle
- Marie-Louise
- Marie-Noëlle
- Marietjie
- Marilène
- Marilou
- Marin
- Marion
- Marthe
- Maruf
- Maryam
- Maryamu
- Maryvonne
- Masuma
- Mathieu
- Mathys
- Maud
- Maxence
- Maxime
- Maximilienne
- Maylis
- Mbali
- Mélisande
- Mélissa
- Mélody
- Menna
- Meriem
- Michel
- Mireille
- Modou
- Mohammed
- Moïse
- Mojisola
- Mona
- Monifa
- Monique
- Morgan
- Moti
- Mpho
- Mubina
- Mubiru
- Mudiwa

- Muhammad
- Muhammadu
- Muhammed
- Muhsina
- Mumina
- Mumtaz
- Muna
- Munashe
- Mustafa
- Mustapha
- Mu'tamid
- Muthoni
- Mwenye
- Mylène
- Nadia
- Nadim
- Nadira
- Naël
- Nagib
- Najm
- Najwa
- Nakato
- Napoléon
- Naqi
- Nashwa
- Nasim
- Nasser
- Natacha
- Naveed
- Navid
- Nazaire
- Ndidi
- Neema
- Nekesa
- Nicéphore
- Nicolas
- Nicolette
- Ninon
- Nkechinyere
- Nkiruka
- Nneka
- Noël
- Noella
- Noémi
- Nomusa
- Nontle
- Nora
- Norbert
- Nosipho
- Noura
- Noureddine
- Ntombifuthi
- Ntombizodwa
- Nur
- Nuruddin
- Nuur
- Nwanneka
- Nzinga
- Octave
- Odhiambo
- Oghenekaro
- Okonkwo
- Olamilekan
- Olayinka
- Olive
- Olufemi
- Olufunmilayo
- Olufunmilola
- Olujimi
- Olumide
- Oluwakanyinsola

- Oluwaseun
- Oluwaseyi
- Oluwatoyin
- Omolara
- Omondi
- Onyekachi
- Orianne
- Oscar
- Othman
- Otieno
- Otobong
- Oumarou
- Ousmane
- Palesa
- Pascale
- Patrick
- Paul
- Pemphero
- Pénélope
- Perle
- Perrine
- Philbert
- Philémon
- Philippe
- Pierre
- Pierrette
- Pierrick
- Placide
- Priscille
- Prudence
- Qays
- Rachid
- Rachida
- Rafiqa
- Rahman
- Rajiya
- Ramadan
- Rana
- Raphaëlle
- Rashad
- Rasul
- Rauf
- Rayhana
- Régine
- Régis
- Rehema
- Rémy
- Renaud
- Retha
- Riad
- Riaz
- Rida
- Rim
- Rizwan
- Rizwana
- Robert
- Roberte
- Roch
- Rodolphe
- Roland
- Rose
- Ruba
- Rubab
- Rufaro
- Ruqayyah
- Rusul
- Rutendo
- Sa'adah
- Sabri
- Sabrina
- Saddam
- Sa'di

- Sa'dia
- Safaa'
- Safiyyah
- Sa'id
- Sa'ida
- Saiful
- Saifullah
- Sakina
- Salah
- Saleem
- Salman
- Salomé
- Samina
- Samra
- Samson
- Sanaa
- Sandra
- Sandrine
- Sani
- Sarah
- Sauda
- Sawda
- Sawsan
- Saynab
- Sekai
- Séphora
- Séraphin
- Sergine
- Sethunya
- Sévère
- Shad
- Shafiq
- Shahrazad
- Shaimaa
- Shakila
- Shakura
- Sham'a
- Shayma
- Shazi
- Shukriyya
- Sibonakaliso
- Sibusisiwe
- Sifiso
- Simisola
- Simon
- Simonne
- Sipho
- Sixte
- Siyabonga
- Solange
- Solène
- Soline
- Sophie
- Subira
- Suhaila
- Sultan
- Sybille
- Sylvain
- Sylvette
- Sylvie
- Tadala
- Taher
- Tal'at
- Talib
- Tambudzai
- Tamid
- Tamrat
- Tapiwa
- Tariku
- Tariq
- Tatiana
- Taurai

- Tayeb
- Tendaji
- Thabo
- Thandiwe
- Thando
- Themba
- Théodore
- Thibaut
- Thierry
- Thurayya
- Timéo
- Tiphaine
- Tiphanie
- Titilayo
- Tjaart
- Toinette
- Tshepo
- Tsholofelo
- Tufayl
- ud-Din
- Udo
- Ufuoma
- Ulysse
- Unathi
- Uthman
- Uzoma
- Valentin
- Valère
- Valéry
- Vérène
- Vespasien
- Victor
- Violette
- Viviane
- Vivienne
- Wafula
- Wail
- Wanda
- Wangari
- Warda
- Wasi
- Xasan
- Xavier
- Xolani
- Yahya
- Yanick
- Yao
- Yara
- Yaser
- Yasir
- Yoan
- Yohan
- Yolande
- Youcef
- Youri
- Yusra
- Yusuf
- Yvan
- Zacharie
- Zafar
- Zahra
- Zain
- Zakaria
- Zakariya
- Zénaïde
- Ziauddin
- Ziyad
- Zola
- Zoubida
- Zuberi
- Zulaykha
- Zulfiqar

CREDITS

L'Éléphant qui se Rêvait Fourmi est un jeu de rôle écrit par **Whidou**, sur une idée de **Papaphilo** développée par **Dak** pour le Sixième **Défi Trois Fois Forgé** de **PTGPTB**.

Ce jeu est placé sous licence **Creative Commons BY-SA-NC 4.0**, y compris son texte et ses illustrations.

Il est temps de RUGIR !

L'Éléphant qui se Rêvait Fourmi est un jeu de rôle guilleret et bon enfant pour 3 à 6 joueurs de 7 à 77 ans. On y joue des amis animaux de la jungle africaine en pleine crise d'identité embarquant pour des aventures déjantées sans dés ni meneur !