



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente



Ze beasts of!

Fini de bronzer

tout l'été dans la cité d'Airain, car le temps de la bise est venu et le MJ ne rigole plus.

C'est la rentrée à Djarabân, et comme disent les instructeurs djaëzzins : « Le premier qui mufti, djellaba sur place ». Alors, nos aventuriers sauront-ils survivre face aux puissants Oroboros? Négocier avec un fantasque Djaëzzin sans mettre les babouches dans le plat? Chasser la sauterelle de Xzii en évitant les aphrodisiaques des dragodons? Bref, voici quelques réjouissantes bestioles dans ce nouveau « beasts of » pour MJ un peu chameau. Salaam efendi!

« Bienvenue à tous! Ici, DJ Gwô, votre serveur musical pour cette folle soirée. Au menu : bain de mousse géant, combats dans la boue, élection de Miss Gros S... »

— Gwô!? GWOOOOO!!! Mais qui sont ces GENS dans les salons de l'Encyclopédie?

— Hum. Tiens Maître, déjà rentré de vacances? Je... Heuuu... J'expérimente une nouvelle thérapie de groupe pour transcender mon état de disciple exploité.

— COMMENT! On n'entend rien dans ce brouhaha... SBLAASSH! Rheuh theuh... Mais qu'est-ce que c'est... theuh... cette saleté gluante?

— Ne bougez pas Maître, vous êtes tombé dans la fosse de boue en compagnie de notre charmante invitée, Miss Golaan'Goria, la célèbre traqueuse de démons oroboros...

— Sors-moi de là immédiatement et empêche cette immonde créature dénudée de m'approcher...

— Attention, Maître, vous allez la vexer...

— Vexer ce tas de bourrelets ambulants, tu rig... PAAFF!

Où dans le désert, personne ne vous entend crier

Extrait du discours de bienvenue prononcé à Djarabân par la capitaine Golaan'Goria, instructrice djaëzzin de feu :

« GARDE-À-VOUS tas de bouseux! Où est-ce que vous vous croyez, à Djarabânland?!... Vous êtes là pour apprendre à casser du démon oroboros, et j'aime autant vous prévenir, à côté d'une de ces saletés, je suis plus câline qu'une Danseuse voilée!... Voilà le topo : les Oroboros sont une abomination issue de la Grande Erreur, une expérience de croisement entre démons et insectes géants. Du moins, c'est ce que racontent nos légendes. Sauf pour certains d'entre vous, on peut difficilement les confondre avec sa belle-mère : 2 mètres de haut, tout en os et en chitine, ils ont un crâne plein de dents et des yeux comme des fentes rougeâtres, quatre pinces mortelles, un squelette bardé de pointes et un appendice caudal aussi dangereux qu'une lame de rasoir! Ils peuvent escalader toutes les surfaces, vous pétrifier de terreur avant de vous balancer des dards ou de l'acide, et leurs sens détectent une sauterelle de Xzii à 500 mètres.

Mais surtout, ce sont des « vampires d'énergie » : ils dévorent l'essence même de la réalité pour alimenter leurs pouvoirs! Leur seule présence flétrit les êtres vivants, les plantes et même les roches, comme le ferait un vieillissement rapide ou l'érosion du temps en version accélérée. Lors de la Grande Erreur, ils ont échappé à tout contrôle et proliféré à grande vitesse, ravageant notre monde comme une immonde lèpre! Aujourd'hui notre terre agonise, l'énergie se fait rare et leur race se meurt. Peut-être que les Oroboros ne peuvent plus se reproduire? En tout cas, ils sont moins nombreux. Disséminés en essaims dans le désert, ils n'ont ni nom ni langage. On appelle leurs guerriers des « krânes » et leurs maîtres de guerre des « saigneurs ». J'en vois qui haussent les sourcils : comment faire la différence? Facile, un saigneur fait 4 mètres de haut, il est diablement plus futé que les 2 à 20 krânes de son essaim, et il peut se taper plu-

sieurs dizaines d'entre vous au petit-déjeuner. D'habitude, les essaims s'entre-tuent, mais un saigneur finit toujours par renifler la plus tentante des proies : NOUS. Il creuse des galeries-labyrinthes jusqu'aux abords de Djarabân, et sème le carnage à nos portes! Parfois surgit un empereur oroboros qui fédère plusieurs essaims : c'est l'époque des Grandes Chasses, et aussi des prières. Heureusement vous êtes là, prêts à donner votre vie pour empêcher ça... »

Krâne oroboros

Pouvoirs permanents : Infravision, Détecter la magie et l'invisible, Pattes d'araignée, Bouger en silence 90 %, Vampirisme énergétique (-1PV/rd pour tout être vivant autre qu'Oroboros dans un rayon de 10m, flétrissement des plantes, érosion; JdS annule; le démon régénère du nombre de PV vampirisés, maximum 5/rd). — 3xJ chacun : Toucher vampirique (2d6), Paralyser de terreur (10m de rayon, 1d4 rd, JdS annule).

— Immunités : acide, électricité, poison, paralysie; froid : 1/2.

— 20 % des krânes possèdent un pouvoir majeur (3xJ), parmi : projection de dards (Projectile magique), jet d'acide (Flèche acide), morsure de Sommeil, Toiles d'araignée, Saut, Flou.

Saigneur oroboros

Tous les pouvoirs précédents (majeurs compris), plus ESP permanent avec leur essaim.

— 3xJ chacun : ESP, Motif hypnotique, Peau de pierre, Excavation, Façonnage de la pierre, Terreur, Apparence altérée.

« Rhâââ... Gwô, donne-moi la mainnn... ZZIIIPSBALAAAF!!! »

— Cessez de gigoter, Maître, ou on s'en sortira jamais.

Voyez le bon côté des choses : sans cette boue, vous seriez aussi nu qu'un Chippendale.

DÉMON OROBOROS

	Krâne	Saigneur
Fréquence	Rare	Très rare
Organisation	Essaim	Roi d'un essaim
Cycle actif	Quelconque	Quelconque
Régime	« Énergivore »	« Énergivore »
Intelligence	Faible (5-7)	Haute (11-12)
Treasure		Variable
Alignement	MC	MC
Nombre	2-20	1
Classe d'armure	0	4
Déplacement	18	10
Dés de vie	7+7pv	12+12pv
TACO	14	10
Attaques	pinces, queue appendice caudal	"
Dégâts	4x1-8, 2-16/2-12	4x1-10/6-36/2-20
Att. spéciales	Pouvoirs	Dard, pouvoirs
Déf. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs
Resist. magique	10 %	30 %
Taille	2 m	4 m
Moral	Élite (15)	Sans peur (20)
XP	2000	8000

Gwô & Millord
déjà 20 reportages!
Voir liste complète
dans « En direct
de la Rédaction »

— HIIIIIIII MILLOOOORDDD!

— Enfin mesdemoiselles... voulez-vous me laisser tranquille, je ne suis pas celui que vous croyez!

— Lâchez-le, les filles, vous voyez bien que ce n'est plus de son âge.

— Comment ça plus de mon âge! Trouve-moi une tenue décente et je vais te montrer de quoi je suis capable.

— Vos désirs sont des ordres, Maître. Venez, je vous laisse entre les mains de Kârl... euh Kârla, notre habilleuse. En attendant, je vais rejoindre mes amis les Djaëzzins...

Où l'on découvre une nouvelle marque de djinns

«... La première fois que j'ai vu un Djaëzzin? Tu parles, si j'm'en souviens... C'était bien avant la construction de l'enceinte qu'empêche ces sal'tés d'Oroboros d'envahir Djarabân. On subissait les assauts réguliers de ces bestioles, mais cette fois-là, on a bien cru qu'il s'agissait de la fin. Ça faisait trois nuits qu'on tenait sans dormir, et on savait qu'à l'aube les krânes nous découperaient façon steak de dragon. Aux premières lueurs du jour, on était prêt à vendre chèrement son peau, et soudain, voilà que leur seigneur s'est mis à brûler comme dans les flammes de l'enfer, comme ça tout d'un coup : c'étaient les Djaëzzins qui s'attaquaient à la rescousse. Alors on a chargé et on a taillé ces satanés démons en pièces! C'est à partir de ce jour que les Djaëzzins sont restés dans la ville. Avant ça, j'en avais jamais vu, et j'avoue qu'ils sont impressionnants avec leurs tas de pouvoirs. On sait pas trop d'où ils viennent, mais moi, y m'ont pas peur avec leurs grands airs, leurs oreilles pointues et leur crâne rasé. Par contre, méfie-toi quand même des Demi-Djaëzzins. Moi j'dis qu'ils sont des trucs comme ça, c'est contre nature... »

Tiré de « Entretiens avec les Anciens », par Fézir Azhavalin

Les origines du peuple étrange des Djaëzzins se perdent dans les légendes racontées par les anciens. Leurs caractéristiques physiques (humanoïdes athlétiques, au visage imperturbable encadré de fines oreilles pointues, au crâne chauve ou portant une longue natte) semblent les relier aux Génies et autres Djinns. Un sentiment renforcé par leurs goûts vestimentaires : vêtus d'un pagne de soie ou autres matières nobles, ils affectionnent tout particulièrement le port de bracelets, boucles d'oreilles et pierres précieuses. Ils possèdent en outre de nombreux pouvoirs magiques (dont deux communs aux trois races : Vol permanent et Création mineure trois fois par jour).

Même s'ils prétendent fuir les Oroboros, la raison réelle de leur arrivée à Djarabân reste une énigme. Certains racontent qu'ils sont venus s'allier aux humains pour trouver une réponse à leurs propres problèmes. En effet, depuis que le monde de Djarabân est dévasté, les Djaëzzins, peu nombreux, semblent devenus stériles, et on prétend qu'ils perdent



Démon Oroboros

leur mémoire collective. Il n'ont pas d'organisation sociale bien définie, mais ils se composent d'au moins trois races :

● **Les Djaëzzins d'airain.** Ne comptant plus qu'une dizaine de membres, ce sont les moins nombreux. Moins athlétiques que leurs frères, leur physique respire la sagesse incarnée, leurs traits sans âge aux reflets cuivrés sont encadrés d'une barbe crépitant d'étincelles électrostatiques. Calmes et discrets, ils affectionnent tout particulièrement les mécanismes complexes de la physique et les énigmes existentielles. Penseurs, philosophes ou maîtres des mécaniques, ils travaillent en parfaite harmonie avec les humains, et surtout avec les Patriarches, afin de trouver une solution scientifico-magique à l'avenir de Djarabân. Ils sont en partie les inventeurs de l'enceinte protectrice et participent au projet de « métallisation » de la cité d'Airain. Par ailleurs, ils élaborent d'étranges machines miniatures en cuivre : les Dûr'Hazell, petites boîtes d'airain qui permettent de stocker et de libérer de l'électricité, et les Gaaëths, des anneaux de cuivre permettant de créer une porte dimensionnelle une fois par jour. Enfin, outre les pouvoirs de leur race, ils peuvent lancer deux fois par jour Poigne électrique, Éclair (9d6) et Fabrication.

● **Les Djaëzzins célestes.** Regroupés au sein d'une petite communauté anarchique comptant quelques dizaines d'individus, ils incarnent la part de rêve qui sommeille en chacun. Leur peau bleutée ou vert pâle, exhalant d'envoûtants parfums, leur chevelure brumeuse, et leur regard lointain révèlent leur inclination pour la nature et les arts. Écologistes idéalistes, ils forment de petits groupes d'explorateurs aguerris cherchant l'espoir

au-dehors, sur les terres dévastées, pour le compte des autorités de Djarabân. D'autres laissent s'exprimer leurs dons et deviennent d'extraordinaires artistes, poètes solitaires ou peintres rêveurs. Pour se détendre, ils tissent patiemment de splendides tapis, les khiliims, véritables chefs-d'œuvre, qu'ils enchantent afin de naviguer dans les cieux. Une fois par jour, ils peuvent lancer : Abri sûr de Léomund, Conjuración d'un élémentaire d'air et Mur de vent.

● **Les Djaëzzins de feu.** Taciturnes et susceptibles, ils vivent en solitaire, en marge de la société. Néanmoins, leur morphologie impressionnante, leur aspect inquiétant (peau noire striée de craquelures incandescentes, regard enflammé et chevelure de feu) et leur talent naturel pour toutes formes de combat en font une indispensable force de frappe employée par la ville contre les démons, ou par des intrigants complotant contre une personnalité. Outre leurs pouvoirs (deux fois par jour : Boule de feu, Bouclier de feu, Mur de feu), ils ont développé un arsenal personnel efficace : des tubes crache-feu (idem baguette de Projectile magique, 10 charges) et des épées de flamme.

● **Les Demi-Djaëzzins.** Issus d'expériences magiques complexes entre humains et Djaëzzins destinées à trouver une solution à l'extinction lente de leur race, les Demi-Djaëzzins présentent de multiples apparences dérivées des trois races principales. Moins impressionnants (leur taille n'excède pas 1,70 m), ils possèdent seulement les pouvoirs de Création mineure et Tour mineur trois fois par jour. Ils rencontrent de nombreuses difficultés d'intégration et sont souvent relégués à un rôle d'amuseur public, d'illusionniste ou



de clown. Au mieux, ils sont employés comme aide de maison, nurse, bouffon ou encore disciple.

Certains n'hésitent pas à dire que cette expérience n'aurait jamais dû être tentée, alors que d'autres pensent qu'ils constituent le seul espoir pour le salut de tous les Djaëzzins.

«Super, Maître, quel sens du rythme!

— Aiiiieuh! Cette fois-ci, c'en est trop. C'est la troisième fois que je me tords la cheville avec ces satanées chaussures. Et puis j'ai chaud avec cette perruque. Et d'abord, qu'est-ce que c'est que cette mode, Drago Couine?»

Où le dragodon couine, et la Djarabân passe

Missive de Séphyr le berger, Djaëzzin céleste, destinée à son cousin Niomhpa, Demi-Djaëzzin. «Très cher cousin, comme tu le sais, j'ai dû m'absenter pour une mission de repérage des essaims oroboros aux confins du pays. Or, j'ai besoin de ton aide car à Djarabân la période d'accouplement des dragodons approche. Tu n'es pas sans savoir que ce lézard rose et cornu, aussi gros qu'un mouton, est à la base de notre élevage. Il est docile, et se nourrit essentiellement d'herbes et de pierres calcaires. Ses troupeaux nous procurent de la viande, du lait épais et du cuir, sans compter la fameuse poudre de corne aphrodisiaque, dont l'abus t'a causé tant d'ennuis l'an passé. Bref, tout irait pour le mieux sans cette fichue Saison Rose! Pendant un mois, les deux ou trois plus belles femelles du troupeau vont émettre de temps à autre leurs aphrodisiaques : des substances hautement volatiles qui, non contentes d'affoler les dragodons mâles, ont d'étonnants effets toxiques sur les humains qui les respirent! Souviens-toi de la crise de rire intempestive qui s'empara de Vlad l'Éventreur juste avant que le bourreau ne le décapite, ou des tics fébriles qui frappèrent Pfizz l'Équilibriste pendant son numéro de plongeon acrobatique... Bien sûr, on peut éviter les aphrodisiaques en portant un masque filtrant tant qu'on est à moins de 10 mètres d'un dragodon. Mais ceux que fabriquent les Djaëzzins d'airain sont lourds et encombrants. Non, décidément je préfère la bonne vieille solution des sauterelles de Xzii. Ces gros

	Djaëzzin	Demi-Djaëzzin
Fréquence	Rare	Très rare
Organisation	Solitaire	Solitaire
Cycle actif	Quelconque	Quelconque
Régime	Omnivore	Omnivore
Intelligence	Géniale (17-18)	élevée (13-14)
Trésor	Variable	Variable
Alignement	Chaotique	N'importe
Nombre	1	1
Classe d'armure	0	6
Déplacement	18	12
Des de vie	9+9 (Airain) 6+6 (Céleste) 7+15 (Feu)	3+3
TACO	All, C14, F13	17
Attaques	1	1
Dégâts	2-20 ou arme	Arme
Att. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs
Déf. spéciales	Pouvoirs	Pouvoirs
Résist. magique	Néant	Néant
Taille	2 m	1,5 à 1,7 m
Moral	15-16	11-12
XP	4 000	1 000

insectes bleutés ont la particularité d'interrompre aussi sec la sécrétion d'aphrodisiaques lorsqu'une femelle en mange un. Le problème, c'est que les sauterelles de Xzii vivent essentiellement dans le désert : on en trouve jamais plus de trois ou quatre dans tout Djarabân, où elles viennent chercher l'humidité au moment des pontes. Tu comprends maintenant pourquoi j'ai besoin de toi : je ne peux pas surveiller les Oroboros, sauver les humains et dénicher des sauterelles tout à la fois! Le paquet ci-joint contient donc un plan de la ville, une crécelle à sauterelle (pour les attirer), et un mètre étalon (tu dois sauter aussi loin qu'elles pour les attraper). Entraîne-toi! Merci de m'aider, ton fidèle cousin : Séphyr.»

Dragodon

CA 7, DV 2. Aphrodisiaques : portée 10 m, effet 10-60 mn, JdS annule. Tirez 1d6, 1 : rire incontrôlable, 2 : tristesse, 3 : érotisme exacerbé, 4 : colère, 5 : tics incessants, 6 : retour en enfance.



Djaëzzin d'airain

Sauterelle

Attirée par une crécelle (jet Musique -4 ou Dex -8), atteinte par un saut (Dex -4) et capturée au filet (CA 2).

«Bon, maintenant, ça suffit Gwô, tu devrais jeter dehors tous ces olibrius.

— Maître! Attendez encore un peu, c'est le moment de...

— Comment, on se rebelle?

—... l'élection de Miss Gros ~~SCENSURE~~

— Hem, d'un autre côté, quel misérable oserait rejeter ces braves gens, soyons tolérants.

— Oui Maître, d'ailleurs regardez celle-ci est ~~CENSURE~~ sur la scène!

— Et là, elles sont deux? Ah non? Mais alors, comment peut-elle ~~CENSURE~~ tout en ~~CENSURE~~ ~~CENSURE~~!!»

Christophe Debien & Patrick Bousquet
illustration : Bernard Bittler
et Thierry Ségur



Dragodon

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères (ce nombre comprend les signes de ponctuation et les blancs entre les mots) pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

● G&M 101 : Spécial Médecine ! Laissez courir votre imagination, des maladies étranges aux docteurs fous, en passant par les médicaments exotiques, les établissements louches, les prothèses inquiétantes ou les infirmières nymphoma... (euh non, pas ça), et faites-nous parvenir vos traitements de choc, pour tous jeux de rôle !

Écrire à Casus Belli, Gwô & Millord, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. À envoyer avant le 31 octobre.

Perdus de vue

Les reporters transuniversels Franck Genet, Thomas Cazeaux et Benjamin Testanière sont priés d'écrire à la rédaction pour nous donner leur adresse complète !