



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Gwôrassic Park

Recommandé par les éleveurs de champions

Vous ne supportez plus l'haleine de votre poisson rouge au réveil? Votre tortue ronfle la nuit? Votre canari demande le divorce? Pas de panique! L'Encyclopédie vous offre de nouveaux familiers à faire frémir votre meneur de jeu... Rendez monstre pour monstre, en lâchant les Avatars d'Olivier Bertrand dans les couloirs d'AD&D, jonglez avec les larves stellaires de Cthulhu grâce aux Singes savants, mordez le bitume de Shadowrun à pleines dents avec le Lightning Bull de Laurent Bouin, réécrivez la légende de Star Wars aux côtés du Foonf facétieux.

Ne reculant devant aucun sacrifice, nos deux célèbres encyclopédistes n'ont pas hésité à se rendre sur l'île paradisiaque du professeur Bill Sperg pour vous faire découvrir ses surprenantes créatures :

«*Séduisant disciple, 1,80m, regard de braise, muscles d'acier, cherche collaboratrice pulpeuse pour expérimentations scientifiques et plus si affinité. Je scanne mon Gwôtomaton et hop, vive la science!*

— *Gwô, cesse donc de martyriser cette pauvre machine avec tes moignons malhabiles et écoute les explications du professeur.*

— *... comme vous pouvez le constater, le processus de « fabrication » de nos spécimens est très simple : basé sur le concept de la Glaviouse, la Génération Liminale Automatique Vibratoire et Instantanée d'Organismes Uniques par Sublimation Électromagnétique, il est entièrement piloté par cet ordinateur qui semble tant intéresser monsieur Gwô.*

— *Je... hum...*

— *Actuellement, l'ordinateur est en train de travailler à la genèse d'une créature d'un genre particulier. Mais nous verrons cela plus tard... Visitez pour l'instant notre réserve...*

Où les toutis rikikis sont maousses costos

« Nom de Zeus, Ermold, vous trichez! Regardez, c'est précisé dans le tome VI des règles du *DönjönPöly*: il est interdit de désintégrer un Avatar dans la ZdC de la Moukrène pourpre lorsque le nénuphar 5.241 passe au vert. Je le sais, c'est moi qui viens de l'écrire.

— Cher Kwalish, je vous prie de ravalier votre mauvaise foi. Si l'on se réfère à la note de la page 30.897 du tome V, on s'aperçoit que votre Dragon-Avatar ne peut pas utiliser son Souffle de feu tant que l'unité XF-34B n'est pas en dérouté transcendantale derrière les joncs.

— Bon ça va, j'ai compris... Je crois que notre idée de créer un jeu où s'affrontent deux

armées miniatures pour la conquête d'une mare quadrillée n'était pas très bonne... Et puis, *Maregames*, c'était pas un nom porteur. — C'est dommage! Regardez mon dernier Avatar : un Otyug de bronze avec Anti Beholder Système et crâne ouvrant intégrés.

— Nom de Zeus! Et moi qui pensais vous anéantir avec mon Beholder à fragmentation nucléomagique cinq vitesses!

L'Avatar pour AD&D2

● **Origines.** Fidèle reproduction miniature d'un dragon de platine, le premier Avatar fut créé par les mages Kwalish et Ermold à grand renfort de sortilèges et d'imagination. Assemblé à partir d'une multitude de mécanismes et rouages métalliques, il est doué d'une vie et d'une intelligence propres, involontairement générées par la magie aléatoire de ses créateurs. Tout d'abord destiné au divertissement, il a développé un caractère original et imprévisible : malgré sa taille modeste (environ 80 cm), il possède de puissants pouvoirs dont il abuse parfois à tort et à travers (comme allumer la pipe de son maître avec un Souffle de feu) avec plus ou moins de succès.

● **Son pedigree.** Tous les Avatars possèdent les caractéristiques suivantes : AL N, INT 10,

DV 1 à 4, CA 3, TAC0 17, AT 3, Dégâts 1-4/1-4/1-6. Prix : 10 000 PO x DV.

● **Ses particularités.** Prouesse de la technomagie, il possède les pouvoirs suivants : Vol, Détection de la magie, Compréhension des langages à volonté; Tour mineur, Pyrotechnie, Rumeur, Force fantasmagique, Invisibilité, Souffle de feu (idem Boule de feu 1d6/DV) une fois par jour. Cependant, comme tous les Avatars, il a un défaut majeur : à chaque fois qu'il utilise un pouvoir, celui-ci a 10% de chance d'être remplacé par un effet de la table des Hiatus (*Recueil de Magie* p. 7-8).

● **Et les autres Avatars?** Emportés par le succès de leur première création, Kwalish et Ermold ont fabriqué sur le même principe neuf autres pièces uniques. Vendue par erreur par un disciple étourdi, la collection est à présent dispersée à travers les mondes et nul ne sait quels sont les pouvoirs des autres Avatars. On prétend que furent créés, entre autres, un Beholder, un Otyug et un Centaure. En outre, il semblerait que lorsque l'on réunit plusieurs Avatars, ils s'assemblent spontanément pour former une créature encore plus puissante...

Où l'on apprend à faire le singe

« Ce voyage à Paris à l'automne 1890 fut l'occasion de m'émerveiller une fois de plus sur les talents déductifs de mon célèbre ami. Nous étions, ce jour-là, confortablement installés à la terrasse des *Deux Magots* en train de boire du bout des lèvres un de ces détestables breuvages que les Français osent appeler du thé. Nous profitions des derniers rayons du soleil, attentifs aux charmes de la capitale, tandis qu'un jeune gavroche hurlait : "Mort mystérieuse dans un hôtel particulier! Trois colonnes à la une, des témoignages exclusifs!" Intrigué, j'achetai le journal et me plongeai dans le fait divers : la veille, un riche





craignent le froid, et leur caractère imprévisible et capricieux les conduit parfois à des comportements facétieux.

● **Son pedigree.** FOR 1d6 (3), CON 1d6 (3), TAI 1d6 (3), INT 1d6+3, POU 3d6 (10) DEX 5d6 (18) PV 3 DEP 12. Compétences : Se cacher 80%, Discrétion 75%, Grimper 90%, Sauter 80%, Esquiver 50%. Prix : en 1890 : 250 \$ x nbre de comp. ; en 1920 : 750 \$ x nbre de comp. ; en 1990 : 5000 \$ x nbre de comp.

● **Ses particularités.** Certains singes, particulièrement doués, peuvent acquérir des compétences particulières adaptées aux besoins spécifiques de l'acquéreur (10 à 50% max.) : Utiliser un briquet, Empoisonner une substance, Imiter un comportement, Manipuler un interrupteur, Utiliser une clef, un poignard... ou encore Jouer d'une flûte enchantée pour invoquer une créature inhumaine.

« Et voici nos incubateurs. C'est ici qu'une certaine de créatures glavieuses vont naître. Regardez, celui-ci va éclore... »

— Krrraack!

— Comme c'est émouvant... C'est étrange, il me rappelle quelqu'un... Attention, il va crier...

— GROOOAARRR! Papagwô? Papagwô? »

Où le Lightning Bull t'arrache la tête pour jouer au foot avec

« Le rendez-vous était fixé dans un xéno-bar miteux des bas quartiers. bercé par les diffuseurs Ramsay-Hunt senso-actifs, j'ai pris une chaise en face d'un type en complet gris. Il a glissé une carte à puce vers moi : "Voilà le sujet à exfiltrer. Ce ne sera pas facile car les techniciens de Biotech Systems le surveillent en permanence. Ses caractéristiques physiques sont... particulières. Nous savons que Biotech lui a greffé des substituts musculaires et des réflexes câblés. Sans parler de son blindinge dermal et divers sens cybernétiques étonnants. Même sa vitesse de pensée semble accrue, et dieu sait ce qu'on découvrira dans ses puces mémorielles... Nous voulons en savoir plus.

— Mmouais, j'ai dit. Vos guerres corporatistes ne me regardent pas, mais votre gars m'a tout l'air d'un de ces psychopathes qui se gref-

«FOR MJ EYES ONLY»

La voie de son Maître

Vous êtes un pauvre MJ persécuté par des joueurs bardés de familiers ? Leurs bestioles vous paraissent trop puissantes ou trop difficiles à gérer ? Après l'époque du Gros Bill, voici venir l'ère du Gros Bull ? Pas de panique, voici quelques conseils pour faire respecter la voie du Maître...

● **Acquérir un familier ne doit jamais être un acte banal : plutôt que de laisser les joueurs se fabriquer eux-mêmes une bestiole « parfaite » (« si, je t'assure, j'ai gagné un dragon rouge depuis la dernière partie »), faites-leur rencontrer au cours d'une péripétie.**

● **Laisser le joueur interpréter son familier, à condition qu'il ne s'en serve pas systématiquement comme « démineur belge » pour déclencher des pièges, et les éviter ainsi au « vrai » personnage.**

● **Un familier est le seul personnage qui soit interprété à la fois par le joueur et le MJ.**

Quand un joueur dépasse son rôle (« et mon chien saute sur le garde, l'assomme, le fouille et lui prend ses clefs pour venir me délivrer... »), rattrapez la situation sans trop le frustrer. Si vous vous renvoyez bien la balle, la collaboration joueur/MJ peut être passionnante.

● **Soyez magnanime : les familiers sont fragiles, ne les détruisez pas à la première Boule de feu, sinon les joueurs ne voudront plus en avoir. Privilégiez les familiers « réparables » (droids, figurines enchantées) ou dotés d'une bonne esquive.**

fent des prothèses comme on collectionne les timbres. Pourquoi l'enlever lui, alors que n'importe qui pourrait se payer les mêmes en y mettant le prix ?

— Parce que le sujet dont je parle n'est pas un gars, a répondu le complet gris. C'est un chien." »

Extrait de « Lightning Bulls, the best "Hot Dogs" in town! »

Le Lightning Bull pour Shadowrun

● **Origines.** Lightning Bull, ou Chien de Foudre, est le surnom générique donné aux chiens modifiés par technologie cybernétique. ▶

ambassadeur avait été trouvé mort dans sa chambre fermée de l'intérieur, fenêtres closes. J'interrompis alors la méditation de mon ami pour lui faire part de l'énigme. Il se concentra quelques instants puis déclara, entre deux bouffées de pipe : "Élémentaire, cher Docteur", tout en désignant l'autre côté de la rue. J'observai attentivement le spectacle qui s'y déroulait : un homme jouait d'un orgue de barbarie tandis qu'un petit singe dansait. Ne saisissant pas l'allusion, je demandai quelques explications. "Le singe, Watson, le singe!"... Quelques jours plus tard, la police mettait sous les verrous un sombre saltimbanque qui avait dressé son singe à se faulxer par la cheminée et verser un poison dans la verre du défunt ambassadeur. »

Tiré de « Mémoires du crime par le Dr J. M. Watson »

Le singe pour l'appel de Cthulhu

● **Origines.** Importés en Europe au XIX^e siècle, les petits singes du type ouistiti rencontrent un vif succès auprès de la bourgeoisie fortunée. Néanmoins, c'est dans les cirques ou les spectacles de rue que leurs talents innés sont utilisés. Après quelques années de dressage, ils peuvent réaliser de véritables prouesses : équilibristes, jongleurs, clowns parodiant les attitudes humaines, ces petites créatures apprennent vite. Certains n'hésitent pas à les dresser pour dérober de menus objets à l'intérieur des maisons ou en faire d'efficaces pickpockets. Leur fidélité exemplaire et leur taille réduite en font un compagnon affectueux, discret et courageux. Cependant, ils





Les animaux greffés sont des cas rares et isolés, généralement créés par une mégacorp dans un but précis, mais il arrive que des particuliers en possèdent. Ces derniers préfèrent mettre en valeur l'animal en refaçonnant son aspect (ex : chien-démoniaque avec yeux rouges et nasaux fumants, chien au pelage mimétique...), tandis qu'une mégacorp privilégie la discrétion et dépense beaucoup pour camoufler les modifications. Chaque chien subit un dressage intensif afin d'optimiser ses atouts et de supporter ses prothèses. Malgré cela, il existe des cas de cyberpsychoses animales : la plus célèbre étant l'affaire Cujo 27, où un chien greffé terrorisa la ville de Reno pendant plusieurs jours.

● **Son pedigree** : C : 4 (5), R : 4 (6), F : 3 (7), I : 3/5, V : 2, E : 1, R : 3 (5), Init : 5+2d6, Att : 10M. Substituts musculaires (2), Réflexes câblés, Mâchoire cybernétique avec force accrue (2), Armure dermale (1), collier émetteur. Coût : 250 à 300 000 nuyens.

● **Ses particularités**. Chaque animal possède de 1 à 3 modifications supplémentaires très spécifiques. Ex : vision nocturne et thermographique pour traquer ses proies, filtre à air ou à oxygène pour respirer sous l'eau ou en atmosphère viciée, implants auditifs et caméra oculaire pour l'espionnage, bombe corticale pour transformer l'animal en kamikaze, bloc mémoriel pour stocker des données dans son cerveau...

● **Et les autres animaux?** De semblables modifications peuvent être appliquées à un chat, un jaguar, un requin... mais leur fiabilité reste aléatoire. En revanche, de bons résultats ont été obtenus avec des loups (modèle Wolfen) et des dauphins (modèle Flipper-FX). Quant aux greffes sur les créatures fantastiques, certains murmurent le nom de Fafnyr 666. Un mythe, certainement, car qui pourrait lutter contre un grand dragon rouge... cybernétique?

Où ce Foonf facétieux fait cent fois ses facéties*

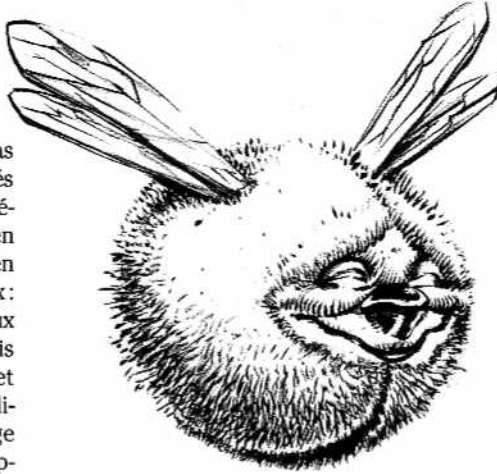
Et pour finir, une étonnante révélation. Selon M. Calrissian (manutentionnaire à mi-temps sur le tournage du « Retour du Jedi »), la véritable fin de *La guerre des Étoiles* n'est pas celle que vous avez vue. Voici donc, en exclusivité, les dialogues censurés du duel entre Luke Skywalker et l'Empereur :

« Si tu ne rejoins pas le Côté obscur, tu seras détruit, jeune Skywalker, ha ha ha! (rire hideux).

— Votre trop grande confiance en vous est votre faiblesse, Empereur. Qui plus est, j'ai avec moi un Foonf facétieux.

— Tiens, c'est vrai, quel est ce machin qui volette autour de ma tête? Fiche le camp, saleté!

— Trop tard. Le Foonf facétieux est un être fondamentalement gentil qui ignore le mal inhérent à votre impériale personne. Il va vous coller comme une



vieille bouse de bantha sous le pied. Et tôt ou tard, vous ferez un faux pas...

— Ho!, si tu crois m'avoir ainsi... Mes éclairs vont carboniser cette boule de peluche et après je te... Rhââ, lâche ma capuche, sale bestiole... et arrête de tourner comme ça! Si ça continue, je vais me prendre les pieds dans ma robAAAAAaaaaaaaaaaaaaaaaa (chute sans fin). »

Voilà, vous savez enfin toute la vérité sur le triste sort de l'Empereur... Tiens, rédac chef, vous êtes là?

— Coupez! Coupez! Mais qu'est-ce que c'est que cette mascarade! George vient d'appeler, il exige des excuses ou il décommande le golf de cet après-midi... Vous allez me faire péter un ulcère, vous deux...

— Bien, euh, et si nous enchaînions sur la fiche technique, hum?... »

Le Foonf facétieux pour Star Wars

● **Origines**. Le Foonf facétieux est une charmante boule de poil au regard rieur, doté de magnifiques ailes de libellule. Originaire de la paisible planète Taypho (voir le scénario *La légende des cristaux*, CB n° 76), il a le pouvoir de repérer les personnes sympathiques en

se nichant sur leur tête... ce qui est logique, car une personne au mauvais caractère le délogera immédiatement! Il s'attache facilement à son maître avec qui il communique par empathie. Aimant faire plaisir, il lui apporte régulièrement de petits « cadeaux » dérobés ici ou là (clefs, casquette impériale...). Certains Foonfs possèdent un pouvoir psychique particulier (comparable à la Force). Si ce pouvoir est souvent simple, il arrive aussi qu'il soit puissant. Le prix d'achat peut alors monter très haut pour une telle créature.

● **Son pedigree** : DEX/ Esquive/ Dérober un petit objet 6D, PER/ Empathie 3D, VIG ID, TAI 20 cm. Prix : Foonf « commun » : 2000 crédits, « rare » : 15 000 crédits x le nbre de D du pouvoir, « très rare » : 50 000 crédits x le nbre de D du pouvoir.

● **Ses particularités**. Foonf « commun » : aucun pouvoir. Foonf « rare » : un pouvoir parmi : Accélérer la guérison, Contrôler la douleur, Résister à la paralysie, Rester conscient, Trans-catapultique, Détection de vie, Sens exacerbés. Foonf « très rare » : idem parmi Absorber l'énergie, Réduire les blessures, Réception télépathique, Projection télépathique, Télékinésie, Modifier un esprit. Selon les Foonfs, un pouvoir va de 1 à 4D.

« AIIIEUH! Mais aieuhh! Nom d'un Xawak morderé, Maître! Vous n'allez pas me laisser là au milieu de ces... choses qui me mordillent sans arrêt.

— Tu as entendu ce qu'a dit le professeur, mon bon Gwô : il est hors de question de les séparer de leur « géniteur » avant leur sevrage... dans environ 578 jours.

— Mais...

— Je dois te laisser, Regard de braise, j'ai une importante expérimentation en cours...

— Papagwô? Papagwô? Papagwô? »

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur

* Cette phrase peut vous rendre content et/ou célèbre. Comment? C'est simple : dites à votre chien de la prononcer trois fois d'affilée sans bégayer. S'il y parvient, vous êtes célèbre. Si c'est vous qui y arrivez, vous êtes content. C'est chouette, hein?

ÉCRIREZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie! Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères 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 et reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement d'un an à Casus Belli.

● G&M 94 : Gadgets médiévaux! Arbalète à répétition, giffes d'escalade, pièges à voleur ou armures extensibles : démontrez qu'on peut être performant avec toutes sortes d'équipements sans utili-

ser d'objet magique (pour Warhammer ou AD&D).

● G&M 96 : Spécial grande bouffe! Les cuisiniers fous, chasseurs excentriques, gibiers bizarres et recettes pittoresques sont à l'honneur. Imaginez des lieux, gens, plats ou anecdotes qui parlent de nourriture (pour tous jeux de rôles).

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention : vos envois doivent nous parvenir avant le 29 mars pour le numéro 94, et avant le 15 mai pour le 96.

NDLR : Ce nombre comprend les signes de ponctuation et les espaces entre les mots.