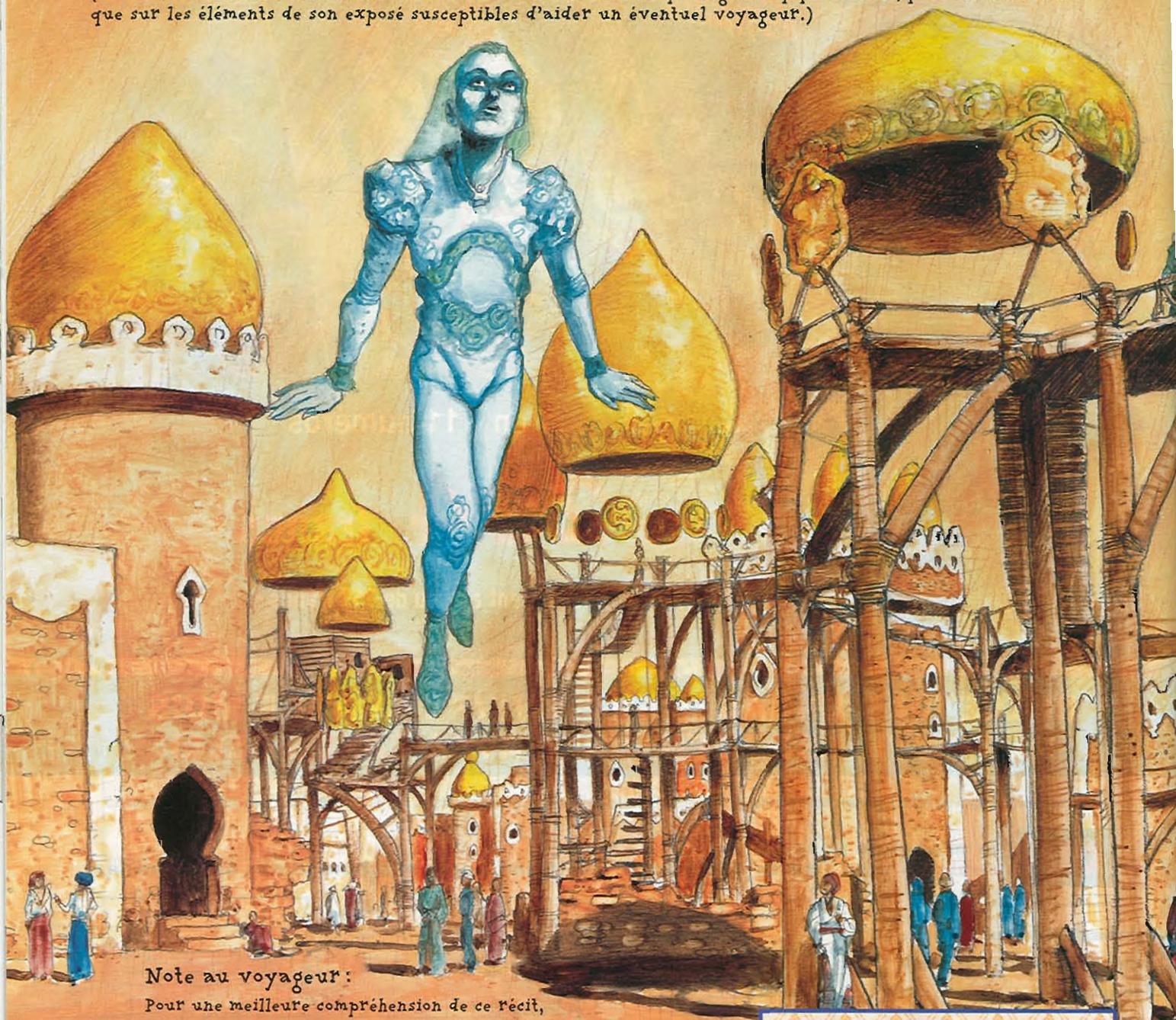


« Rares en ce monde sont les mortels qui peuvent se targuer d'avoir jamais visité la ville de Djarabân. J'ai eu, si l'on peut dire, ce funeste privilège. Il ne s'agissait pas d'un choix volontaire de ma part : un soir de haute saison, alors que je m'engageais, les pensées embrumées par les vapeurs du khetzâl, dans quelque ruelle obscure du quartier des Marteleurs, le sol se déroba brutalement sous mes pieds. Je dus perdre connaissance l'espace de quelques instants. Lorsque je repris mes esprits, je me trouvais... ailleurs. Ceci est le récit de mon séjour à Djarabân et des observations que j'ai pu en rapporter ».

(Nous avons délibérément écarté des écrits de Rhafik Nish les passages trop personnels, pour ne nous concentrer que sur les éléments de son exposé susceptibles d'aider un éventuel voyageur.)

# Djarabân

UNE AIDE DE JEU POUR RHADJABÂN



## Note au voyageur :

Pour une meilleure compréhension de ce récit, on se reportera à la description de la ville de Rhadjabân dans notre numéro 96, mais aussi à l'Encyclopédie transuniverselle de Gwô et Millord de ce numéro p. 76-78, qui décrit Oroboros, Djaëzzins et autres dragodons.

Textes de Fabrice Colin,  
Stéphane Bura, et Pierre Rosenthal.

Illustrations de Bernard Bittler  
et Olivier Ledroit.

Plans de Didier Guiserix, Jean-Marie  
Noël et Pierre Rosenthal.

## Premières impressions

(...) Je n'avais jamais rien vu de pareil : imaginez une cité faite de pontons improbables, d'escaliers entrelacés, de passages étroits et vertigineux, reliant de sombres coupoles de bronze flottant dans l'air du soir, sans qu'aucune fondation ne vienne soutenir leur masse. Je crus d'abord que le khetzâl faisait encore effet : certains éléments d'architecture (fines toitures, tourelles légères et aériennes, murets délicatement ouvragés) reposaient à quelques mètres du sol, dépourvus de toute base solide. Ceux qui avaient bâti cette ville leur avaient adjoint des constructions de leur crû (passerelles, passages tortueux), mais la plupart de ces édifices donnaient de très nets signes de délabrement, tandis que les larges dômes d'airain resplendissaient d'une splendeur inaltérée. La cité toute entière se faisait l'expression de cette contradiction : malgré l'apparente majesté de toutes ces constructions, il émanait de cette ville un parfum d'angoisse et de fin des temps particulièrement tenace. Les habitants eux-mêmes marchaient la tête basse, comme s'ils craignaient quelque danger imminent ; je me rendis compte par la suite que leurs craintes étaient amplement justifiées. Mais revenons à la ville : malgré ma (presque) parfaite connaissance de Rhadjabân, il me fallut une bonne dizaine de jours pour comprendre que les coupoles d'airain qui flottaient mystérieusement au-dessus de nos têtes étaient, à peu de chose près, tout ce qui reliait la cité agonisante à la réalité tangible de ma cité natale. Tout ce qui était fait de bronze existait simultanément sur le plan de Rhadjabân et sur celui de sa jumelle. De fait, il n'était pas rare de voir des fragments de bronze se déplacer sans support apparent – sans doute transportés par quelque convoyeur anonyme de Rhadjabân invisible en ce monde. Un tel spectacle ne semblait plus étonner personne. J'en conclus que les habitants de la cité mourante n'avaient plus le temps de s'étonner de quoi que ce soit...

## État de siège

Le monde de Djarabân est un monde perdu : le plan d'existence dans lequel se trouve la ville se dirige lentement mais sûrement vers une désagrégation totale. Déjà, de larges pans de réalité disparaissent çà et là, et le néant poursuit son inexorable progression. Nul ne connaît l'exacte étendue des dégâts : on sait seulement qu'ils sont considérables, et que le pire est à venir. A l'abri de leurs murailles de bronze, les habitants de Djarabân assistent, impuissants, à la disparition de leur monde. Des hordes de démons squelettiques (les Oroboros) en ont pris possession, et on prétend que leur appétit énergétique est directement responsable de l'étiollement de ce plan d'existence. Force est en effet de constater que les Oroboros dévastent tout ce qui se dresse sur leur passage. Pierres, plantes, animaux... rien ne résiste à leur fringale démoniaque. Orga-

nisés en essaims indépendants, ces terribles créatures parviennent parfois à s'allier suffisamment longtemps pour lancer une offensive contre Djarabân (ce sont les Grandes Chasses). Pour l'instant, la cité est toujours parvenue à résister à leurs assauts. Mais tiendra-t-elle encore longtemps ? Seuls des fous ou des désespérés auraient l'idée de s'aventurer au-dehors : quand bien même y parviendraient-ils, ils seraient rapidement taillés en pièces.

## A l'abri ?

Je me suis vite rendu compte que Djarabân ne parvenait à contenir les Oroboros que parce qu'elle était protégée magiquement. La ville est en effet surmontée d'une sorte de dôme invisible, théoriquement indestructible, et hermétique à toute créature et à tout pouvoir de nature démoniaque (le reste, pluie et oiseaux notamment, passe sans problème). Son énergie est maintenue par un groupe de magiciens (pour la plupart des descendants des Patriarches) qui se relaient pour en assurer la pérennité. L'Anneau de Sahâl de Rhadjabân, fait de cuivre, existe simultanément sur les deux plans et procure l'essentiel de l'énergie électrique magique utilisée par les magiciens pour maintenir le dôme. Depuis une cinquantaine d'années, la cité vit en autarcie complète, retranchée derrière ses murs de bronze et protégée par son dôme invisible. Nul ne peut a priori vous empêcher d'en sortir, même si les risques sont énormes. De temps à autre, une petite troupe d'éclaireurs est envoyée en reconnaissance dans les plaines des environs. Leur but est d'essayer de découvrir d'autres cités encore en vie. Jusqu'à présent, ces expéditions n'ont guère été couronnées de succès : les éclaireurs ont bien retrouvé quelques cités abandonnées depuis peu ou des amas de ruines plus anciennes, ultimes témoignages de civilisations désormais éteintes, mais le bilan est bien mince. Même si les habitants de Djarabân pensent qu'il existe ailleurs des terres encore épargnées, ils n'en ont, à ce jour, jamais reçu la preuve formelle.

## La résistance s'organise

Vivre à Djarabân n'a rien de facile. La cité est régie par un règlement très strict, édicté par les Patriarches. Seuls les descendants de ces derniers peuvent passer dans le plan de Rhadjabân, mais leurs allées et venues répondent à des objectifs bien spécifiques. Les relations entre les Djaëzzins et les autres races sont elles aussi soumises à une sévère réglementation : on connaît notamment le caractère ombrageux des Djaëzzins de feu, prompts à s'emporter pour la moindre broutille. Afin de préserver la cohésion interne de la cité, les Patriarches ont rédigé un certain nombre de lois. En pratique, et malgré les profondes divergences qui peuvent exister entre les Djaëzzins et les autres races, chacun fait en sorte de respecter ces lois.

## La légende du casque de Kezem

On raconte qu'il y a un peu plus de cinquante ans, un guerrier téméraire et un brin présomptueux nommé Rafahr Kezem décida de quitter Djarabân à la tête d'une mince escorte et de « donner une leçon » aux Oroboros. Sa tentative se solda par un carnage sans nom, et la petite troupe fut impitoyablement massacrée. Après que les Oroboros eurent relâché pour un temps leur pression sur la cité, des éclaireurs envoyés sur place retrouvèrent le casque de cuivre de Kezem : toute trace des corps et des autres équipements avait disparu. Seuls subsistaient, en plus du casque, quelques ornements de bronze épars (bracelets et pendentifs). Les Patriarches de Djarabân en conclurent que seuls le bronze et ses dérivés pouvaient résister aux attaques énergétiques des démons, ce dont ils se doutaient déjà. Le casque de Kezem fut ramené à Djarabân et conservé comme une relique en souvenir de cette découverte fondamentale.



## Les Lois de Djarabân

— Nul n'est autorisé à pénétrer dans la ville sans subir une mise en quarantaine. Cette dernière est destinée à vérifier que le voyageur n'a pas été « contaminé » par une quelconque influence démoniaque.

— L'usage des stupéfiants est interdit. On sait que les habitants ont recours à certaines substances (judar, djahns blancs) pour échapper à une réalité parfois pesante. En fait, la possession ou la consommation de tels produits ne sont punies que d'amendes, car le nombre de contrevenants est tel qu'il serait absurde (et très difficile) de les mettre tous en prison.

— L'emprisonnement est réservé aux auteurs de troubles : les combats, vols et autres pratiques illégales (marché noir, passage en fraude) sont systématiquement réprimandés. Dans les cas les plus graves, la punition peut aller jusqu'à l'exil (ce qui dans les circonstances actuelles équivaut à une mort certaine).

## Manger !

Pour assurer sa subsistance, la cité compte surtout sur les Djaëzzins d'airain, capables de produire de l'eau magiquement, et sur l'élevage de dragodons, qui fournissent lait et viande en abondance. De petits jardins sont également cultivés ça et là : même si la terre n'est pas très fertile, les récoltes (principalement légumes et céréales) sont suffisantes pour assurer la subsistance des habitants. Les citadins améliorent parfois leur ordinaire en capturant des drizzils, petits lézards au ventre rebondi qu'ils consomment grillés. Seul problème : les drizzils sont très vifs, et leur morsure est venimeuse.

## La vie au quotidien

Les habitants de Djarabân vivent dans une ambiance assez surréaliste. Massés derrière leur enceinte octogonale de bronze, ils restent sous la menace constante des Oroboros, qui n'attendent qu'un affaiblissement de leurs défenses magiques pour donner l'assaut final. La population de la ville est fort hétéroclite : Humains et autres races humanoïdes frustrés, placés sous la coupe de Patriarches paranoïaques et divisés ; Djaëzzins individualistes, lassés de servir les intérêts d'une ville qui ne leur est rien, aux intérêts divergents selon les familles ; Demi-Djaëzzins, confrontés aux sarcasmes et à l'ostracisme de leurs concitoyens, prêts à tout pour attirer l'attention sur eux...

Mais le principal problème des habitants de Djarabân reste l'immuable monotonie de leurs existence : à force de rester enfermés sous la menace d'un désastre sans cesse imminent, les citadins finissent par développer toutes sortes de névroses : paranoïa, claustrophobie, mégalomanie (« je serai le premier à sortir de cette ville et à en revenir vivant ! ») et obsessions diverses n'épargnent personne. Pour les adultes, qui n'ont jamais connu d'autre existence que celle-ci, le passé prend les traits d'une chimère (certains en viennent à penser que les Oroboros ont toujours été aux portes de la ville), et l'avenir reste tout aussi nébuleux. Tout projet à long terme est par essence impossible : qui peut savoir s'il sera encore là le lendemain matin ? La situation est peut-être pire encore pour les vieillards, qui se rappellent, eux, d'un temps où l'on pouvait encore sortir de Djarabân et s'aventurer au-dehors. Pour ne rien arranger, la plupart des habitants commencent à se montrer suspicieux à l'égard des Patriarches. Certains les tiennent pour responsables de la situation présente : les descendants de Hamman Keffmeth (voir plus loin) ne se seraient pas montrés suffisamment rapides et efficaces à leur goût. Il est bien temps, estiment les mécontents, d'encourager l'utilisation du bronze dans les constructions de Rhadjabân : leur cité vit ses derniers instants, et son plan d'existence finira par se replier sur lui-même, pour disparaître complètement.

## Tour d'horizon

La cité de Djarabân souffre d'une instabilité chronique : des bâtiments entiers peuvent disparaître du jour au lendemain, habitants compris. Il reste pourtant possible de dresser un tableau à peu près rationnel de la cité, en se basant sur la topographie générale de Rhadjabân. Djarabân comporte cinq quartiers principaux.

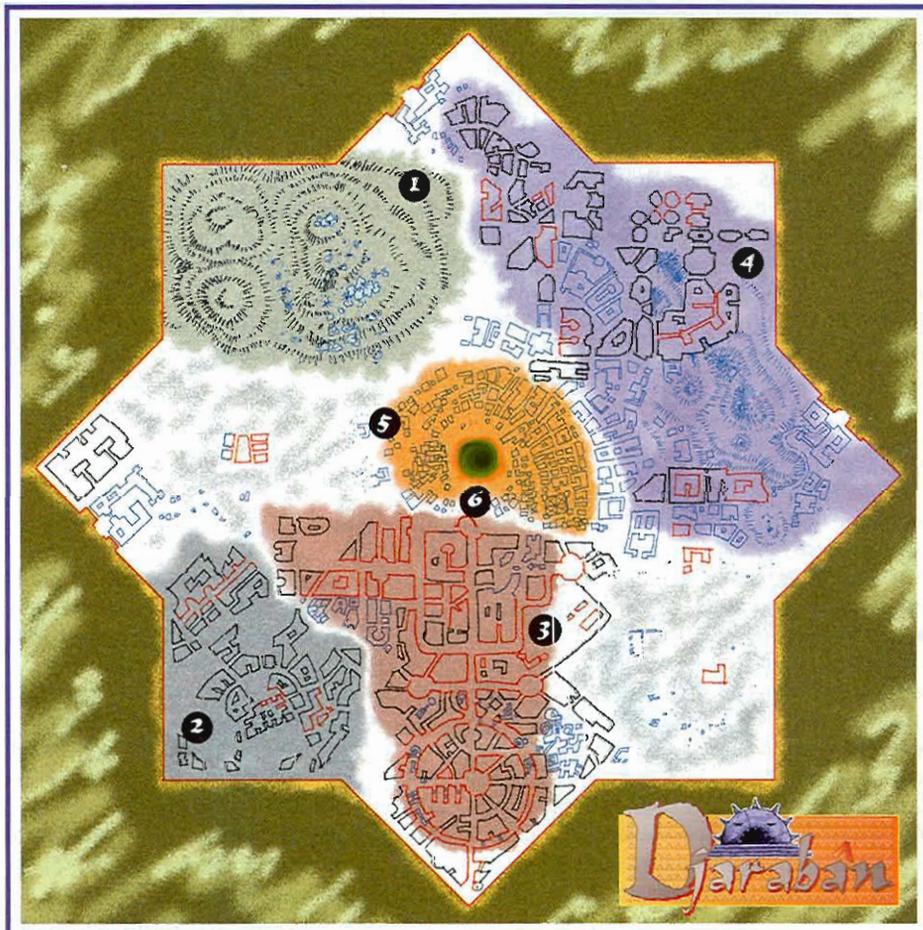
● **Le Yodfeh** (mot qui signifie « vide » dans la langue des anciens) correspond approximativement au parc aux Senteurs. C'est un endroit extrêmement dangereux, car la réalité s'y délite beaucoup plus vite qu'ailleurs ; seuls les Djaëzzins célestes semblent pouvoir s'y aventurer sans risque, pour une raison encore inconnue. C'est dans ce parc laissé à l'abandon que l'on peut trouver les fameux djahns bleus, des baies odorantes qui provoquent de sévères hallucinations. On dit que le consommateur obtient pour un temps la faculté de « voir » dans le plan de Rhadjabân, mais on ne sait pas quand se déclenchent ces effets, ni pour quelle raison.

● **Le quartier des Mulaaks** (« génies ») est surtout peuplé de Djaëzzins. Son architecture, à base d'escaliers alambiqués et de maisons montées sur pilotis, est tout à fait étonnante. Les Humains n'y sont pas toujours les bienvenus. C'est dans ce quartier que se trouve le Plateau des derviches, une place fort fréquentée de mauvaise réputation. Rafnik, un

Nain acariâtre et couvert de cicatrices règne en maître sur les trafics (drogue, liqueurs aphrodisiaques, reliques, informations) qui s'y pratiquent. Il semble en bon terme avec les Djaëzzins, raison pour laquelle les autorités humaines ferment les yeux.

● **Le quartier d'Effmeth** est celui des Patriarches. Il correspond à celui des Marteleurs et reste comme tel le plus « solide » de la ville, dans la mesure où le bronze y est presque omniprésent. Les magiciens de Djarabân y ont construit leurs palais autour des structures d'airain préexistantes (c'est sous le porche de l'un d'eux que je repris connaissance lorsque j'arrivai à Djarabân). De nombreux Djaëzzins de feu, asservis magiquement par les Patriarches (à la grande indignation de leurs frères) patrouillent pour veiller à la sécurité des lieux. Côté curiosité, signalons l'auberge *Chez Medrahn*. Tenue par un Ogre vénérable, elle est réputée pour être la plus chère – et la meilleure – de la ville. On peut notamment y déguster une excellente cervelle de dragon marinée aux épices, plat fort prisé des gourmets, et notamment des descendants des Patriarches, qui s'y rendent régulièrement.

● **Le Chaudron aux drizzils**, qui couvre toute une partie de la ville (de la Caverne aux merveilles au Bazar d'Olong), est le principal quartier résidentiel de Djarabân. Son nom vient de sa forme nettement incurvée : les architectes de la cité y creusent en effet le sol pour en extraire une sorte de pierre calcai-

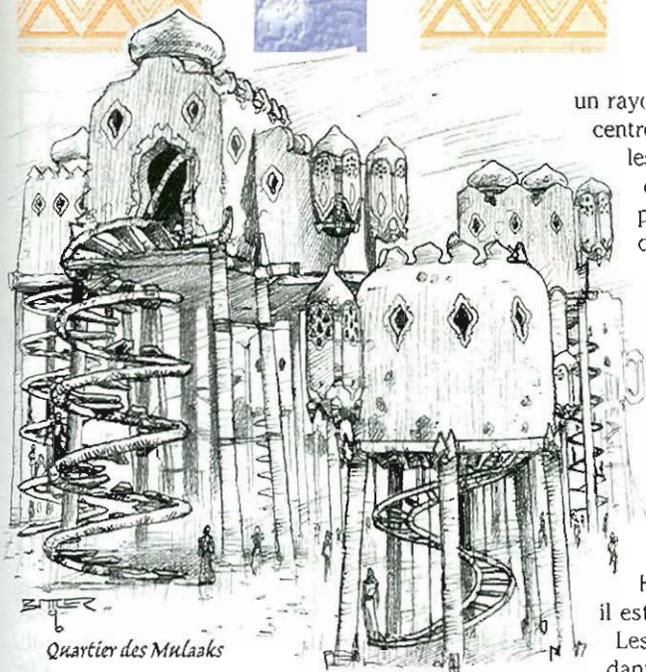


### LÉGENDE

- Bronze (dans les deux villes)
- Pierre (aussi dans les deux villes)
- Pierre (seulement dans Djarabân)

### QUARTIERS

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| 1 Yodfeh               | 4 Chaudron aux drizzils |
| 2 Quartier des Mulaaks | 5 Cercle des Brumes     |
| 3 Quartier d'Effmeth   | 6 Le Rhinagre           |



Quartier des Mulaaks

re, le seul matériau disponible pour construire de nouvelles habitations. Même si de tels travaux sont rigoureusement réglementés, on pense que les mineurs sont maintenant arrivés au niveau du socle du dôme magique, qui se trouve sous la ville. Que se passera-t-il lorsqu'ils le dépasseront ? Certains d'entre eux ont déjà disparu. À noter : le nauséabond *Comptoir du Gouffre*, une taverne mal fameuse qui est devenue au fil des années le refuge des mineurs en question. L'aubergiste, un certain Nemrod le Borgne, était là avant que le dôme ne soit mis en place. C'est dire s'il sait des choses... On pense par ailleurs qu'une société secrète s'est constituée au sein des mineurs : les réunions auraient lieu dans le sous-sol du *Comptoir*, et comme on ignore tout de leurs projets, les Patriarches commencent à craindre le pire (le dôme serait-il menacé ?). Il serait étonnant que les mineurs puissent continuer à se réunir en toute impunité.

● **Le Cercle des Brumes**, au centre de Djarabân, est occupé par un quartier assez bigarré où la plupart des races se côtoient sans heurts. Les esprits y sont « adoucis » par le judar, une racine semblable à du réglisse qui plonge les consommateurs dans un état de douce euphorie : une façon comme une autre d'oublier les angoisses du quotidien. Le point névralgique de ce quartier reste le célèbre Bazar de Kathren, où l'on trouve un peu tout et n'importe quoi en matière d'équipement. Attention ! Les arnaques (et les bagarres de rue) y sont fréquentes. C'est un endroit très animé, et il n'est pas rare d'y rencontrer le fameux Brezhim l'Éclairé, qui pour une somme modique pourra vous faire rentrer à Djarabân sans quarantaine, pour peu que vous ayez envie de sortir (Brezhim est recherché par les autorités). On peut également y entendre des Djaëzzins célestes conter avec force détails les circonstances de leur arrivée à Djarabân. Bizarrement, chaque Djaëzzin possède sa version des faits.

Sur l'emplacement qui correspond au temple de Rhadjabân, là où est tombée la Pierre rouge, se situe un tourbillon d'énergie lumineuse de couleur verte : le Rihnagre. Il perturbe tous les phénomènes psychiques et magiques dans

un rayon de 50 m. Se rapprocher du centre même du vortex est mortel, les téméraires étant rapidement désintégrés, mais cela n'empêche pas que régulièrement des personnes s'y jettent (certaines par désespoir, d'autres persuadées que le vortex les fera s'échapper vers un autre plan d'existence).

## Les Patriarches

La plus grande autorité de Djarabân est le Patriarche Haroun Ibn Keffmeth. Pourtant il est prisonnier dans son palais.

Les Patriarches sont les descendants d'un homme nommé Hamman Keffmeth qui possédait le pouvoir de se mouvoir à volonté entre les différents plans de la réalité. Cette capacité, partiellement transmise par hérédité, a fait des Patriarches les ponts entre Rhadjabân et Djarabân. L'arrivée de la météorite s'est fait sentir dans les deux plans à la fois, et a affecté Hamman Keffmeth en le « coinçant » dans ces deux réalités. Son

corps existait simultanément dans les deux espaces. La géographie des deux lieux était très différente, aussi Hamman Keffmeth aurait rapidement péri s'il n'avait été capable d'harmoniser les deux villes, et d'amener un morceau de Djarabân avec lui dans Rhadjabân. Possédant déjà à l'époque une certaine autorité à Djarabân, il chargea quelques-uns de ses fidèles de passer dans le nouveau plan et de s'assurer que Rhadjabân serait modelée d'après Djarabân. Lorsque le lien entre les deux villes et le cuivre devint évident et que le plan de Djarabân commença à s'étioler suite aux attaques des Oroboros, les architectes au service d'Hamman Keffmeth se transformèrent en « Marteleurs » et créèrent le culte d'Airain de toutes pièces. Qu'une divinité réelle ait par la suite pris le rôle d'Airain n'était pas pour leur déplaire, quoique cela compliqua un peu leur tâche. En effet, les prêtres du culte apportèrent des modifications à Rhadjabân qui, petit à petit, devint une ville sensiblement différente de Djarabân. Les Marteleurs sont donc aujourd'hui obligés de coordonner leurs efforts architecturaux dans les deux réalités.

Hamman Keffmeth « disparut » peu de temps après la construction de son palais, au cours d'une tentative pour glisser dans un autre plan et se libérer de sa malédiction. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui. Son fils Haroun Ibn Keffmeth, alors âgé de dix-neuf ans (aujourd'hui il a cinquante-cinq ans), lui succéda. Également affecté d'une existence double, il ne possédait cependant qu'une partie des pouvoirs de son père et n'était pas capable de contrôler avec autant de précision le transfert de morceaux de réalité d'un plan à l'autre. Lorsqu'il se promenait dans les villes, des pans entiers de Djarabân apparaissaient de manière chaotique dans Rhadjabân, ravageant les constructions et causant de nombreuses morts. Par force, Haroun Ibn Keffmeth se retrouva cloîtré dans ses appartements, les seuls dont la réplique exacte existait dans les deux villes. (Dans Rhadjabân, ils sont au sommet d'une tour située au cœur du quartier des Marteleurs. Ils sont complètement vides, les meubles et les serveurs se trouvant, la plupart du temps, à Djarabân.) Les descendants d'Haroun Ibn Keffmeth ont plus de chance. Ils n'existent que dans un seul monde et sont capables de voyager de l'un à l'autre à volonté. Haroun Ibn Keffmeth a sept enfants et vingt-deux petits-enfants qui lui servent d'émissaires à Rhadjabân. On les appelle les Keffmeth, et leurs serveurs les keffmites. Si leurs pouvoirs sont moindres, ils perturbent cependant suffisamment la réalité pour que quelqu'un qui les suit au moment de leur transfert se retrouve involontairement dans l'autre plan avec eux, le « passage » restant ouvert plusieurs secondes. C'est d'ailleurs ce phénomène qui est à l'origine de la légende des disparitions et apparitions mystérieuses dans la ville.

### Fiche technique Pour AD&D

#### Les Patriarches

En dehors du fait d'exister dans deux plans à la fois, ou de passer de l'un à l'autre, et d'avoir une certaine résistance magique (10 %), les Patriarches sont des Humains normaux. On trouve parmi eux des guerriers, des magiciens, etc. Quand ils veulent passer d'un plan à l'autre, ils se concentrent simplement une minute (ils sont limités à un changement de plan par heure).

Haroun Ibn Keffmeth est l'équivalent d'un clerc de niveau 12, ses sorts ne venant pas d'une divinité mais du Rihnagre. Il obtient par cette voie des sorts aussi bien propres aux clercs qu'aux magiciens.

#### Le dôme magique

Il ne bloque que les démons, diables, morts-vivants et autres créatures du même type. Il empêche également leurs pouvoirs psychiques de passer. Pour être active, la barrière a besoin d'électricité, et ne doit pas être surchargée par une trop grosse attaque. Elle peut contenir l'attaque simultanée d'environ 1500DV de démons (on ne compte que ceux qui ont 3DV ou plus), ce qui est suffisant pour les Grandes Chasses. Mais que se passerait-il si l'intensité électrique venait à diminuer ou si les démons faisaient une attaque d'une ampleur encore jamais vue ?

Extrait des mémoires de Rhafik Nish « Comment j'ai perdu ma jambe », tome 1.



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



**Ze beasts of!**

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 serviteur musical pour cette folle soirée. Au menu : bain de mousse géant, combats dans la boue, élection de Miss Gros S...

— Gwô!?! GWOOOO!!! 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 brouhaaaaAH... SBLAASSH! Rheuhh 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 Djarabâniand?!... 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.

« Rhâaaa... Gwô, donne-moi la mainnn... ZZIIIPSBLAAAF!!!

— 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)
Trésor		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, gueule appendice caudal	"
Dégâts	4x1-8/2-16/2-12	4x1-10/6-36/2-20
Att. spéciales	Pouvoirs	Dard, pouvoirs
Def. 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 a duré trois nuits qu'on n'a pu 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 notre peau, et soudain, voilà que leur saigneur s'est mis à brûler comme dans les flammes de l'enfer, com'ça tout d'un coup : c'étaient les Djaëzzins qui s'amusent 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'y sont impressionnants avec leurs tas de pouvoirs. On sait pas trop d'où y 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'des trucs comme ça, c'est contre nature... »

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

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 Düür'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, Conjuraison 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'affoier 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 Plizz 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		
	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
Dés 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 ?

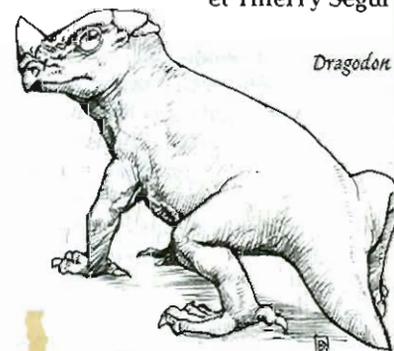
— ... l'élection de Miss Gros **CENSURÉ**.

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

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

— Et là ; elles sont deux ? Ah non ? Mais alors, comment peut-elle **CENSURÉ** tout en **CENSURÉ** **ET ASSURÉ** !! »

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 trans-universel 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 Eransuniversels Franck Genet, Thomas Cazeaux et Benjamin Testanière sont priés d'écrire à la rédaction pour nous donner leur adresse complète !