Introduction

Création: Croc.

Background: G.E. Ranne et Croc.

Nouvelles: G.E. Ranne.

Scénarios: Stéphane Bura et Croc.

Mise en page: Croc.

Corrections: Valérie et Jean-Luc Bizien.
Couverture: Frank Frazetta.
Logo: Freddy Martin.
Cartes: Philippe Mouret.
Dessins intérieurs: Varanda et Philippe Masson.
Conseils divers: Stéphane Bura, G.E. Ranne et Philippe Masson.
Retards répétés et consécutifs: Battle Isle, Civilization, Space Marine et *******.

Sommaire

Crédits 3
Sommaire 3

La faune de Tanæphis 5
Répartition 6
Nouveaux animaux 11

Les Sekekers 21
Troupes d'élite 30
Personnages célèbres 32

Les Alwegs 35
Troupes d'élite 44
Personnages célèbres 46

Les Hysnatons 49
Troupes d'élite 59
Personnages célèbres 61

Eclat de lune 63
Calendrier 64
Présentation 64
Scénario 1 "Jeux d'esprit" 65
Scénario 2 "Une aiguille dans une botte de foin" 85

Tout était calme à la porte Nord.

Les sentinelles n'avaient rien vu, rien entendu, rien senti. A présent, alors que des pas feutrés les entouraient et les contournaient, elles gisaient au milieu d'un fleuve de sang et leur dernier souvenir serait pour l'éternité cette obscurité et ce silence, cette sécurité…

Pour Alahna, c'était la première mission d'exploration et de réduction d'un village. Son unité de Chrysalides devait circonscrire la garnison tandis que le reste de la troupe se chargerait d'exterminer les derniers villageois… Ensuite, il ne resterait plus qu'à piller le village. Bien sûr, il n'y avait aucune pitié à avoir. Si les Vorozions mettaient la main sur Alahna et ses sœurs, ils ne leur feraient aucun cadeau…

Alahna pénétra dans la chambre. Il faisait sombre mais elle pouvait distinguer la forme de sa future victime. Elle était une Chrysalide. Elle allait accomplir sa tâche.

Alahna se jeta sur le jeune homme qui dormait. Il n'eut pas le temps de réagir mais il resta pourtant immobile, les yeux fermés, prostré. La lame était déjà sur le cou du jeune Vorozion prête à lui ouvrir la gorge. Elle ne ressentait rien. Juste le sentiment d'accomplir ce qui devait être fait.

Soudain, un rayon d'Œphis se posa sur le visage du guerrier. Un visage si pur qu'Alahna se mit à douter. Son cœur se serra étrangement. Elle savait à ce moment que l'homme ne dormait plus, qu'il était terrorisé et qu'il attendait la mort, mais elle savait également qu'il l'observait à travers ses yeux fermés de la même façon qu'elle le regardait, dans toute la beauté de sa jeunesse, dans la splendeur de ses formes nues. Elle n'avait qu'à regarder plus bas pour savoir qu'elle lui faisait de l'effet, un effet qu'elle connaissait bien depuis qu'elle avait subi son initiation. Mais curieusement, cette fois, cela ne la dégoûtait pas, elle trouvait même cela attendrissant, un dernier plaisir à l'approche de la mort.

Et Alahna laissa la vie sauve à cet inconnu qui l'avait émue.

Ralmus Fulgoris se leva, dernier être vivant de son village. Il marcha longtemps pour rejoindre le premier poste armé Vorozion. Et ce jour là, avec tant de détails dans le fond de sa voix, Ralmus parvint à vaincre l'inertie bien connue des Vorozions et un détachement lourd prit la route pour intercepter la troupe de pillardes.

Les Sekekers marchaient lentement et c'est à la sortie du défilé de Thamaros que l'embuscade fut tendue. Mais même les lourds cavaliers Vorozions ne pouvaient contenir la folie des Sekekers qui se battaient comme dans une danse de mort. Les Chrysalides semblaient surgir de tous les côtés, ouvrant les flancs de la ligne de défense, contournant les cavaliers, semant la mort dans les rangs ennemis. Mais derrière les cavaliers se trouvaient d'autres cavaliers, plus frais, puis puissants et derrière ceux-ci, d'autres encore…

Les Sekekers formaient le dernier carré, au centre d'une mer de corps enchevétrés et unis dans le dernier soupir. Elles allaient se battre jusqu'à la dernière, sachant qu'un sort pire que la mort les attendait si elles étaient prises vivantes. Alahna scrutait les rangs des cavaliers qui se rapprochaient peu à peu. Et soudain elle le vit. Le jeune homme au rayon de lune, celui qu'elle avait sauvé et qu'elle savait confusément, au plus profond d'elle-même être la cause de leur fin.

Et ce fut l'éclatement du carré. Les Porteuses d'Armes se jetèrent dans la mêlée, poussées par les désirs de leurs armes et les dernières Chrysalides chargèrent plus par suicide que par conviction, pour en emmener le plus possible avec elles dans la mort.

Et Alahna se précipita sur Ralmus. Elle se jeta sur lui, nue comme la première fois, nue comme il l'avait vue, nue comme une maîtresse qui aurait voulu l'embrasser.

Et lui ne vit qu'une furie, qu'une de ces sauvages qui avaient anéanti son village, qui avaient tué ses amis et ses parents, qui avaient brûlé ce qui était sa terre et son cœur. Et quand sa lame lui fouilla le ventre, quand elle perdit l'équilibre sous la douleur et qu'elle cracha son sang sur lui, quand elle mourut dans ses bras en le regardant une dernière fois, il ne ressentit rien.

Rien que de la rage.

La faune de Tanæphis

J'ai souvent pensé, tout comme toi mon fils, qu'il n'y avait pire animal que l'homme. J'ai combattu sur tous les champs de bataille entre ici et la capitale de l'empire Derigion. Quelquefois dans les unités mercenaires de ce peuple mais plus souvent avec mon unité régulière de soldats Vorozions.

J'ai souvent pensé qu'il n'y avait rien de plus dangereux que les phalanges Derigions, que les fanatiques Sekekers et que les puissants cavaliers Piorads.

Mais tout ceci n'est rien à côté de la férocité des animaux qui vivent dans les coins les plus reculés de Tanæphis. Rien n'est plus impressionnant qu'une charge de monoclonius, plus dangereux qu'un groupe de loups de Delinelle ou plus tenace qu'un ours nandi affamé.

Crois-moi mon petit, si tu peux espérer un jour obtenir la clémence d'un adversaire humain, les animaux ne te laisseront jamais cette possibilité.

Cette quatrième extension va me permettre de vous décrire les rares animaux qui ont été créés et élevés par les races non-humaines de Tanæphis. Tous ces animaux sont relativement peu communs et vous sont proposés afin de surprendre un peu vos joueurs.

Une répartition très détaillée de la faune de Tanæphis vous est aussi proposée ainsi que de nombreuses tables permettant de tirer au sort les rencontres que peuvent faire vos joueurs. Vous n'êtes cependant bien sûr jamais limités par les jets de dés et, au lieu de lancer 1d%, vous pouvez déterminer vous-même la rencontre adéquate.

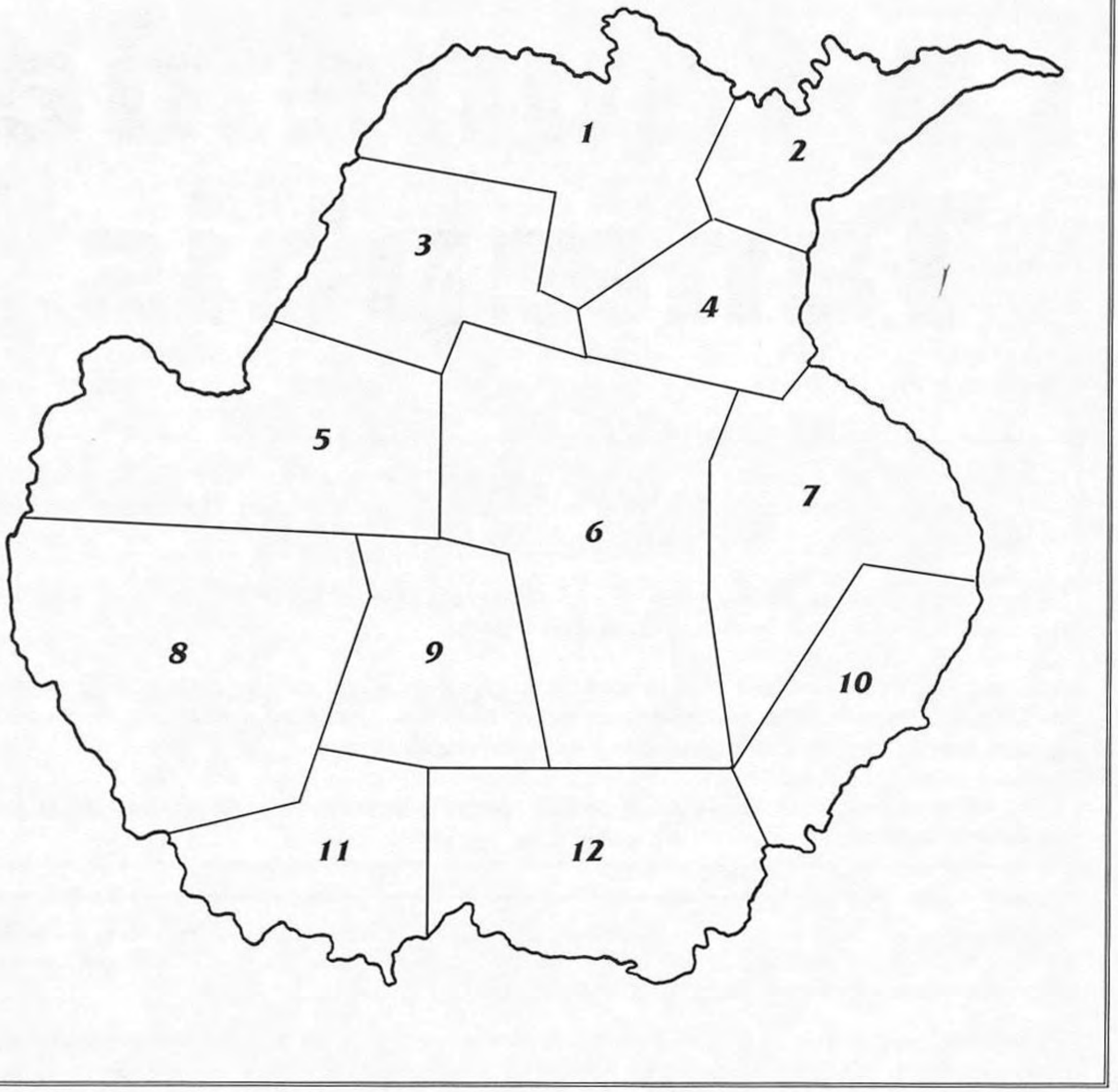
Dans le même ordre d'idée, les colonnes de "Nombre" et de "Comportement" ne vous sont données qu'à titre informatif et rien ne vous oblige à suivre à la lettre ces affirmations.

Par exemple, les solitaires apparaissent le plus souvent seuls (non?) et sont beaucoup plus agressifs que les autres individus de même race.

A l'inverse, il arrive souvent que des grands carnivores agressifs soient calmes et ne cherchent pas le combat, s'ils viennent de manger par exemple.

Dans tous les cas je vous conseille de lire la description de chaque créature avant de la faire intervenir dans l'un de vos scénarios (certaines bestioles sont plus dangereuses qu'il n'y paraît).

Le prochain supplément de la série décrira aussi 10 animaux mais qui seront uniquement présents dans les ruelles sombres et dans les égouts de Pôle.



Répartition de la faune

Les quarante créatures décrites dans les quatre suppléments déjà sortis pour Bloodlust© sont réparties plus ou moins régulièrement sur toute la surface de Tanæphis. Les listes ci-dessous vous permettent de savoir quels sont les animaux que l'on peut trouver dans telle ou telle région et peuvent aussi servir pour déterminer aléatoirement des rencontres qui viendront mettre un peu d'ambiance dans les voyages qu'entreprendront les personnages. Ces tables peuvent aussi servir lorsqu'un joueur utilise le pouvoir exotique "Invocation d'animaux" dans une région donnée (pour plus de détails, voir la description de ce pouvoir page 28 du livret 3 des règles de base). La colonne "Comportement" indique l'attitude qu'auront les créatures rencontrées vis à vis des joueurs. Les animaux qui fuiront pourront simplement être décrits pour faire plus véridique ou, si les joueurs ont besoin de viande pour se nourrir, le gibier d'une éventuelle chasse. Le comportement indiqué implique un nombre de personnages inférieurs ou égal à 10 (au-delà, de nombreux animaux préfèreront fuir même s'ils sont tenaillés par la faim). Si le personnage est tout seul, nombre d'animaux carnivores l'attaqueront. En cas de saison propice aux actes violents (Mois de la désolation, Mois de la guerre), certains animaux herbivores iront même jusqu'à attaquer les joueurs, même si ceux-ci ne sont pas directement menaçants.

FDS: Flocons de sang, PDA: Poussière d'ange, EEM: L'enclume et le marteau, SDG: Souvenirs de guerre.