

Manah Rash



Apis combattante âgée de neuf cycles, Manah Rash a vécu toute son enfance, d'état de nymphe à jeune imago, dans la capitale de l'Empire miellique, à Mellifera. Elle y a appris le respect des castes de son empire, les arts du combat et la foi cultiste.

D'une nature très volontaire, cette jeune Apis a été repérée par les Prêtresses du culte qui lui ont rapidement demandé de défendre les intérêts du pays. Elle a gardé la vertu de la Foi de la capitale pendant deux cycles et aspire aujourd'hui à une ascension méritée dans la hiérarchie militaire. Elle commande à six Apis soldats à Cartalle, mais pense vite gravir les échelons pour diriger une division.

Manah est une fervente du culte des Anciens Dieux, suivant la vertu de la Foi commandée par les Apis. Elle croit à la valeur des intrus au-dessus de la nature, aux Anciens Dieux guides des intrus, se libérant de leur bestialité qui les entrave. Manah ne souhaite pas la guerre entre les peuples, mais une reconnaissance des différentes factions dans le panthéon des Anciens Dieux. Les Blafards sont pour elle une menace majeure du monde d'Entoma, elle perçoit cependant en eux une rancœur légitime suite à leur bannissement. Elle milite pour un traitement juste de la maladie des Blafards, c'est-à-dire une guérison systématique.

Manah Rash déteste les Vespales, comme la plupart des Apis. Elle aime le miel et ses dérivés, ainsi que la musique et les danses apis.

Race	Caste	Métier	Religion	Régime alimentaire	Couleur	Appartenance	Points de Fluide
Apis	Combattant	Archer	Cultiste	Herbivore	Marron	Alliantistes	4

Aile	4	Antenne	5	Esprit	4	Caste	3
Agilité	1	Phéromones	2	Conscience	2	Tireur d'élite	3
Défense	4	Tur	4	Instinct	3	Art de la guerre	1
Mandibule	3	Chitine	2	Température	4	Essaim	1
Mêlée	1	Chrysalide	1	Activité	2		
Prédateur	3	Résistance	2	Métabolisme	3		
Impact	2	Blessure interne	3	Souillure	0	Initiative	2

Capacités	Description	Fluide
Ailé	Vol	Non
Dard	Inocule venin : si blessure interne moins une action	1
Cire	Confection pour bâtir ou soigner	1
Antenne ramifiées	Augmentation de couleur en repérage	1
Lance-dard	Lance un dard empoisonné (dépende de fluide pour dard)	0

Armes :	Dégâts	Armure :	Armure totale	Malus
Platère	2	Cuir clouté	3	Moins une couleur à l'initiative
Arbalète des AD	4			

Possessions : Platère, Arbalète des Anciens Dieux, Cuir clouté, 10 quartz.

Agé de douze cycles, Odilan est un Prêtre des Anciens Dieux de la cité d'Ordodallum. Comme une majorité des Brindis, il prie la vertueuse de l'Espérance soutenant les solutions technologiques des Anciens Dieux. Ces préceptes conduiront les intrus vers une nouvelle ère prospère, où la paix régnera.

Curieux, intelligent et exalté, Odilan est tout d'abord un chercheur, un savant reconnu dans l'art de créer des substances alchimiques. Les gaz toxiques, les poisons et les onguents sont ses spécialités, mais il sait aussi reconnaître les signes de la Souillure Blafarde.

Venu à Cartalle avec une délégation de Prêtres des Anciens Dieux brindis, ses pairs lui ont demandé de se mettre au service de la cité apis, afin d'assurer la sécurité des festivités.

Odilan est rarement sorti d'Ordodallum la grande. Il connaît peu de choses de la culture apis et moins encore de tous les peuples animistes présents aux festivités. Son père supérieur l'a mis en garde contre l'animosité que pourraient susciter sa race et sa condition auprès de ces peuples.



Race	Caste	Métier	Religion	Régime alimentaire	Couleur	Appartenance	Points de Fluide
Brindis	Divin	Prêtre des A.D.	Cultiste	Herbivore	Vert	Alliantistes	4

Aile	3	Antenne	4	Esprit	5	Caste	4
Agilité	2	Pheromones	3	Conscience	4	Alchimie	4
Défense	3	Tir	2	Instinct	3	Souillure	2
Mandibule	3	Chitine	4	Température	2	Foudre	0
Mêlée	3	Chrysalide	2	Activité	2	Médecine et décoctions	2
Prédateur	1	Résistance	3	Métabolisme	2		
Impact	3	Blessure interne	2	Souillure	0	Initiative	2

Capacités	Description	Fluide
Mimétisme	Augmentation de couleur camouflage espace naturel	0
Aura magique	+1 cran sur une des colonnes du tableau d'influence	1
Écran mental	Baisse de couleur contre contrôle mental	1

Possessions : Toge, Sceptre des Anciens Dieux, 100 Quartz.



Condas Mornus

Putère mâle de huit cycles, Condas est un commerçant de la guilde des Négociants sévissant à Aran Bara, la capitale des Royaumes Marchands. Proche du pouvoir et des plus hautes sphères de la guilde, il a développé un commerce juteux autour de produits de luxe, comme la mielline ou le myceliol.

Fin négociateur et beau parleur, Condas ne se soucie guère des confrontations religieuses séparant les peuples, sauf si elles peuvent nuire à ses affaires.

Cette Putère marchande est bien décidée à marquer les esprits lors des échanges de mielline, surtout auprès de ses supérieurs venus négocier le divin produit.

Les Fleurs de mielline représentent un événement majeur pour tous les commerçants. Lors des festivités, Cartalle est un marché gigantesque où des fortunes peuvent se faire. La présence de différents peuples est une aubaine pour Condas, car il peut tisser des liens commerciaux avec leurs plus riches représentants. Condas est conscient de la mauvaise réputation des Putères et de la guilde des Négociants. Il sait jouer de sa verve, de sa bourse de quartz et de ses phéromones de séduction pour adoucir les conversations les plus désagréables.

Les Blafards sont les pires ennemis de la guilde, ils détruisent par leurs agissement tous les efforts commerciaux des Négociants.

Race	Caste	Métier	Religion	Régime alimentaire	Couleur	Appartenance	Points de Fluide
Putère	Producteur	Artisan, marchand	Cultiste	Omnivore	Vert	Guilde des Négociants	4

Aile	3	Antenne	3	Esprit	3	Caste	5
Agilité	2	Phéromones	3	Conscience	2	Commerce	3
Défense	3	Tir	1	Instinct	2	Courtoisie	2
Mandibule	3	Chitine	3	Température	3	Artisanat	0
Mêlée	3	Chrysalide	2	Activité	2	Infiltration	1
Prédateur	2	Résistance	3	Métabolisme	2	Sexualité	1
Impact	3	Blessure interne	2	Souillure	0	Initiative	2

Capacités	Description	Fluide
Ailé	Vol	0
Pestilence	Dégage un gaz malodorant	1
Rostre hypertrophié	Attaque à dix insectes	0
Parure de séduction	Augmentation de couleur séduction	1
Amphibien	Évolue sous l'eau en apnée	0

Armes :	Dégâts
Platère	3

Possessions : Habits de qualité, 300 Quartz.

Zénif



Cette Syrphide femelle de huit cycles, citoyenne du royaume du Croissant Vert, est née dans les bas-fonds de la cité de Cinatre. Elle a acquis de ce milieu secret et dangereux une connaissance aigüe des intrinsèques et de leurs travers. Au début simple intrinsèque de main de petits malfrats, Zénif a fait preuve d'ingéniosité et de discrétion pour devenir un assassin reconnu par ses employeurs. La rencontre avec Condas, la Putèrè marchande, a changé son existence. Elle suit désormais le Négociant lors de tous ses déplacements commerciaux, assurant un service de renseignement discret et de qualité. Ses talents hérités du dieu de la mort, Atropos, lui sont aussi fort utiles lorsqu'il s'agit de se débarrasser de curieux.

Le mélange bigarré des festivités de Cartalle ne perturbe en aucune manière Zénif, habituée à croiser des intrinsèques de toutes chitines et de tous horizons. Les considérations idéologiques des uns et des autres n'ont pas d'importance pour cette Syrphide assassin.

Zénif se méfie des intrinsèques, et encore plus des arabs. Elle sait ne pas être bien née, les grands de ce monde lui reprochant son faciès hideux et ses habitudes païennes. Aussi, elle sonde les personnes qu'elle rencontre et évite les amitiés profondes. Elle aime le quartz et les plaisirs de la vie, se livrant à des orgies.

Race	Caste	Métier	Religion	Régime alimentaire	Couleur	Appartenance	Points de Fluide
Syrphide	Hors caste	Assassin	Animiste	Omnivore	Noire	Guilde des Négociants	4

Aile	5	Antenne	4	Esprit	3	Caste	3
Agilité	2	Phéromones	1	Conscience	2	Coup Vicieux	3
Défense	5	Tir	4	Instinct	3	Infiltration	1
Mandibule	3	Chitine	2	Température	4	Art des voleurs	1
Mêlée	3	Chrysalide	2	Activité	4		
Prédateur	1	Résistance	2	Métabolisme	2		
Impact	2	Blessure interne	2	Souillure	0	Initiative	4

Capacités	Description	Fluide
Ailé	Vol	0
Vision de syrphide	Baisse couleur attaque à distance	1
Vitesse surnaturelle	Vol égal à Aile +3 (au lieu de +2)	0
Bonne étoile	Tire deux fois les Blattes de chance et choisi la meilleure	1

Armes :	Dégâts
Platère	2
Arcin	2

Possessions : Platère, Arcin, Vêtements sombres, 10 Quartz.

Le capitaine de l'Agrillon est une Lulle mâle âgé de dix cycles, ayant vécu le plus clair de sa vie sur les rives du lac d'Odonata, la cité des secrets des nefs aériennes. Il a appartenu à la guilde des Transporteurs pendant cinq cycles, navigant pour son compte. Animiste convaincu, Libendel a fini par ne plus supporter la promiscuité des deux guildes des Négociants et des Transporteurs. Ne sachant plus dans cette alliance s'il servait les dieux animistes ou la force des Anciens Dieux, il a préféré quitter la guilde des Transporteurs. Considéré un temps comme pirate par ses anciens amis, il ne pouvait s'arrêter dans une cité sans en être chassé. Un groupe l'accueillit sans poser de questions : les Fils d'Onono.

Voilà deux cycles que Libendel arpente le ciel d'Entoma au service de cette faction avec la fervente intention de lutter contre la menace blafarde partout où elle se trouve.

Ce Lulle est un être tantôt inquiet, tantôt joyeux. Il ne s'arrête pas au faciès des intrus, préférant les connaître et les comprendre. Libendel se méfie néanmoins des cultistes, notamment des Brindis, responsables de la plupart des contaminations blafardes suite à leurs recherches technologiques et leurs fouilles.



Libendel

Race	Caste	Métier	Religion	Régime alimentaire	Couleur	Appartenance	Points de Fluide
Lulle	Producteur	Transporteur	Animiste	Omnivore	Bleue	Fils d'Onono	4

Aile	4	Antenne	3	Esprit	2	Caste	4
Agilité	2	Pheromones	2	Conscience	1	Nefs aériennes	1
Défense	4	Tir	2	Instinct	2	Navigation	3
Mandibule	3	Chitine	4	Température	3	Survie	1
Mêlée	3	Chrysalide	2	Activité	3	Commerce	1
Prédateur	2	Résistance	4	Métabolisme	2		

Impact	4	Blessure interne	2	Souillure	0	Initiative	3
--------	---	------------------	---	-----------	---	------------	---

Capacités	Description	Fluide
Ailé	Vol	0
Vitesse surnaturelle	Vol égal à Aile +3 (au lieu de +2)	0
Déplacement silencieux	Augmentation de couleur discrétion	1
Voltigeur	Augmentation de couleur agilité en vol	1
Vision infrarouge	Vision animaux dans le noir	0

Armes :	Dégâts
Platère	4

Possessions : Platère, 50 Quartz, Nef lulle.

Mantide femelle de grande taille, âgée de huit cycles, Tar Chak pratique la technique de combat héritée de ses ancêtres, le Goliath. Inquiétante, massive, cette Combattante a connu de multiples revers et victoires.

Fille de l'ancatopère (le chef) de sa tribu, Tar a dû affronter son destin très jeune. À l'aube de son troisième cycle, elle fut confrontée à son père lors d'un combat rituel. Refusant ce rite, elle fut envoyée aux confins des terres orientales d'Améles pour combattre l'ennemi

vespale voisin. Blessée, laissée pour morte, elle a rejoint le Royaume de Coreus pour trouver refuge à Ticelle, puis à Akis.

Les Fils d'Onono ont su trouver le courage et l'intelligence de canaliser la fougue destructrice de Tar Chak. Elle ne jure désormais que par ses frères d'armes et sa lutte contre les Blafards.

Tar Chak inspire la peur. À sa vue, la plupart des intrins s'écartent ou fuient, ne souhaitant pas connaître ses habitudes alimentaires. Elle joue de cette aura de terreur, s'amusant des réactions apeurées d'autrui, mais elle souffre de l'isolement créé par son aspect. Une des rares personnes ayant gagné sa confiance est Libendel.



Tar Chak

Race	Caste	Métier	Religion	Régime alimentaire	Couleur	Appartenance	Points de Fluide
Mantide	Combattant	Goliath	Animiste	Carnivore	Verte	Fils d'Onono	4

Aile	3	Antenne	3	Esprit	2	Caste	2
Agilité	1	Pheromones	2	Conscience	2	Fureur	2
Défense	3	Tir	2	Instinct	2	Blocage	2
Mandibule	6	Chitine	5	Température	2		
Mêlée	2	Chrysalide	2	Activité	2		
Prédateur	4	Résistance	4	Métabolisme	2		
Impact	5	Blessure interne	2	Souillure	0	Initiative	2

Capacités	Description	Fluide
Monstrueux	Impose un test de peur aux intrins (sauf Mantides)	0
Élytres	Impact +1, vol égal à Aile +1 (au lieu de +2)	0
Ravisseuses	Dégâts Chitine et allonge	0
Danse de guerre	Augmentation de couleur intimidé	1
Pugnace	Ignore les malus de Blessures internes pendant un combat	1

Armes :	Dégâts	Armure :	Armure totale	Malus
Platère	5	Cuir	5	Résister au feu + 1
Ravisseuses	5			

Possessions : Platère, Cuir, 5 Quartz.