

RÈGLES DE BASE

Systeme de jeu

Insectopia a pour particularité de ne pas utiliser de dés pour résoudre les actions mais un sachet de pastilles de couleur, que nous appellerons Blattes. Cette méthode originale réserve des surprises assez ludiques.

Le sachet de Blattes et son utilisation

Le sachet, permettant la résolution de toutes les actions du jeu, est composé de 3 Blattes noires, 12 Blattes blanches, 6 Blattes bleues, 6 Blattes vertes et 3 Blattes rouges. Le système de jeu fonctionne donc avec un total de 30 Blattes.

Précision importante sur l'utilisation du sachet de Blattes : après chaque tirage de Blatte, toutes les Blattes tirées sont remises dans le sachet pour ne pas fausser les probabilités.

Résoudre une action avec le sachet de Blattes

Au cours du jeu, le tirage de Blattes de couleur est le seul moyen de résolution des actions. Pour attaquer votre adversaire, découvrir un indice ou faire une acrobatie en vol, il vous sera demandé de tirer une ou des Blattes dans le sachet.

Le nombre de Blattes à tirer dans le sachet est la différence entre votre compétence et la compétence de votre adversaire. Parfois ce sont les caractéristiques qui sont opposées, ou les compétences à un niveau de difficulté si vous effectuez une action face à un obstacle.

Il convient donc de soustraire le score en compétence de votre adversaire à votre score pour déterminer combien de Blattes vous tirez dans le sachet.

Si cette opposition donne 0, vous tirez une Blatte. La couleur de cette Blatte détermine la qualité de votre action.

Si cette opposition donne +1, vous tirez une Blatte. Si sa couleur ne vous convient pas, vous pouvez en retirer une. Mais vous devrez impérativement garder le résultat de ce second tirage.

Si cette opposition donne -1, vous tirez une Blatte. Si sa couleur ne convient pas au Deus ou à votre adversaire, il peut vous obliger à en retirer une. Mais le résultat de ce second tirage sera impérativement gardé.

Si cette opposition donne +2, +3, +4, etc., vous tirez un nombre de Blattes égal à ce chiffre, puis vous choisissez la Blatte qui vous convient le mieux parmi celles-ci.

Si cette opposition donne -2, -3, -4, etc., vous tirez un nombre de Blattes égal à ce chiffre, puis votre adversaire ou le Deus choisit une Blatte parmi celles-ci pour déterminer votre résultat.

Lorsque l'on tire une seule Blatte susceptible d'être relancée (opposition de 1 ou -1), on parlera de tirer une Blatte + ou une Blatte -. Sur un tirage de plusieurs Blattes on parlera de double, triple Blatte, ou au contraire de demi-Blatte, tiers-Blatte, selon que l'on garde la meilleure ou la pire.

Effets des Blattes de couleur



Les cinq couleurs de Blattes donnent des effets différents.

Une Blatte **noire** signifie un **échec critique**.

Une Blatte **blanche** correspond à un **échec**.

Une Blatte **bleue** signifie la **réussite** de votre action.

Une Blatte **verte** implique une **réussite améliorée** de votre action.

Enfin, une Blatte **rouge** signifie que vous avez fait une **réussite critique**.

Exemple : J'attaque avec mon épée de justice. La compétence à utiliser pour déterminer la réussite de mon action est « Mêlée », le niveau de difficulté à lui opposer est la Défense de mon adversaire. Mon rang en Mêlée est de cinq, tandis que la Défense de mon adversaire est de trois. Il me faudra tirer deux blattes dans le sachet pour connaître le résultat de mon action.

Je tire deux Blattes, une blanche et une bleue. Souhaitant toucher mon adversaire, je choisis la bleue, qui signifie une réussite.

Admettons que mon adversaire ait cinq en Défense et moi cinq en Mêlée. La différence étant de zéro, je vais tirer une Blatte et la garder. Je tire une blanche, c'est raté.

Au cours du combat, j'ai perdu mon arme. Je souhaite attaquer à mains nues. J'utilise ma compétence Prédateur, qui est égale à quatre, et la confronte à la Défense de mon adversaire, qui est égale à cinq. J'ai donc une différence de un point en ma défaveur. Je vais donc tirer une Blatte. C'est une verte, ce qui implique une réussite critique. Cependant, puisque la différence entre mon attaque et la défense de mon adversaire est égale à moins un, il peut me faire retirer ma Blatte. Je tire à nouveau et pioche une blanche... c'est raté.

Jouer avec des Dés à 10 faces

Il est possible de jouer avec des D10 en remplacement des Blattes pour résoudre les actions. Le nombre de dés à lancer est la différence entre votre Caractéristique ou votre Compétence et la difficulté ou l'opposition de votre adversaire.

Si l'opposition donne 0 : vous lancez un dé. Le chiffre détermine la qualité de la réussite.






Si l'opposition donne +1 : vous lancez un dé. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez le relancer. Mais vous devrez impérativement garder le résultat de ce second lancé.

Si l'opposition donne -1 : vous lancez un dé. Si le résultat ne convient pas au Deus ou à votre adversaire, il peut vous obliger à relancer ce dé. Mais le résultat de ce second jet sera impérativement gardé.

Si l'opposition donne +2, +3, +4, etc. : vous lancez un nombre de dés égal à ce chiffre. Puis, vous choisissez le résultat qui vous convient parmi ceux-ci.

Si l'opposition donne -2, -3, -4, etc. : Vous lancez un nombre de dés égal à ce chiffre. Puis, Deus ou votre adversaire choisit le résultat parmi les tirages qui déterminera votre résultat.

Le tableau ci-dessous vous donne la correspondance entre le résultat du D10 et les couleurs d'un sachet de Blattes.

Couleur de la Blatte		Dé 10
	Réussite critique	10
	Réussite améliorée	8-9
	Réussite	6-7
	Échec	2-3-4-5
	Échec critique	1

Exemple : Florent veut comprendre la psychologie de son interlocuteur. Son Intre a un score de 3 en Phéromones. Son adversaire possède un score de 1 en Phéromones. La différence entre sa compétence Phéromones et celle de son adversaire est de 2. Florent lance donc deux Dés à 10 faces. Les résultats de ces dés sont 6 et 8, ce qui correspond à une réussite normale (bleue) et à une réussite améliorée (verte). Florent choisit la réussite améliorée.

Utilisation des compétences et caractéristiques

Comme vu plus haut, l'utilisation de compétences et caractéristiques s'effectue grâce au sachet de Blattes.

Opposition avec la compétence ou la caractéristique d'autrui

Lorsqu'un personnage interagit avec un autre, la résolution des actions s'effectue en opposant deux compétences ou caractéristiques. Il est à noter qu'une compétence ne peut être opposée à une caractéristique.

Exemple : Ménora souhaite repérer la présence de Sepulla, qui est camouflé dans l'obscurité. La résolution de cette action se fait en opposant la caractéristique Antenne de Ménora et celle de Sepulla. Ménora a quatre en Antenne, tandis que Sepulla a trois. Ménora tirera une Blatte et pourra la retirer si elle ne lui convient pas, afin de déterminer la réussite de son action.

La compétence Phéromones se résout par opposition. Un personnage qui veut séduire ou comprendre un autre par le seul biais des phéromones et des émotions oppose sa compétence Phéromones à celle de son interlocuteur.

Caractéristiques utilisées comme compétences

Les caractéristiques s'utilisent comme une compétence, en utilisant la même méthode d'opposition. La caractéristique

d'un personnage s'oppose toujours à la même caractéristique de l'autre personnage, sauf cas particulier (capacité ou pouvoir).

Les caractéristiques Aile de deux personnages s'opposent lors d'une course, d'une fuite ou d'une poursuite.

Les caractéristiques Antenne de deux personnages s'opposent lors d'un camouflage ou d'un repérage.

Les caractéristiques Esprit de deux personnages s'opposent lors des sorts (voir section magie).

Les caractéristiques Mandibule de deux personnages s'opposent lorsque l'un veut impressionner l'autre pour le faire fuir.

Les caractéristiques Chitine de deux personnages s'opposent lors des tests de dégâts physiques.

Les caractéristiques Température de deux personnages s'opposent lors des tests de dégâts de pouvoir.

Caractéristiques et compétences confrontées à un niveau de difficulté

Lorsqu'un personnage désire faire une action qui n'implique pas directement un tiers, il effectue un test de compétence confronté à un niveau de difficulté. Dans ce cas de figure, le niveau de difficulté est soustrait à la compétence pour connaître le nombre de Blattes à tirer dans le sachet.

Pour déterminer la difficulté des actions des joueurs, le Deus utilise des niveaux de difficulté en rapport avec la faisabilité de l'action. Les compétences agilité et conscience sont fréquemment utilisées de la sorte.

Les intres ont la possibilité de s'entraider pour certaines actions, chaque Intre qui apporte son aide offre +1 Blatte au tirage de l'Intre principal qui agit et fait le tirage. Le deus est libre de déterminer si une aide est possible ou pas, si une compétence est nécessaire ou pas.

Rapport entre le niveau de difficulté et la faisabilité de l'action :

Difficulté	Niveau de difficulté
Enfantin	0
Basique	1
Facile	2
Moyen	3
Délicat	4
Difficile	5
Très difficile	6
Irréalizable	7
Impossible	8

Exemple : Ménora, Myrmide éclaireur, souhaite s'infiltrer dans un camp skarab de nuit sans être repérée. Le Deus lui demande d'effectuer un test de Discrétion complexe (niveau de difficulté facile = 2). Ménora utilise sa caractéristique Antenne pour effectuer ce test (Antenne 4). En soustrayant le facteur de réussite au niveau de difficulté, Ménora obtient le nombre de blattes à tirer pour connaître le résultat de son action : quatre moins deux est égal à deux. Ménora s'exécute et tire une blatte blanche et une blatte bleue, c'est réussi !

La qualité de la réussite

Comme vous le savez, le sachet de blattes contient des blattes de couleur noire, blanche, bleue, verte et rouge. Les blattes noires et blanches correspondent à un échec tandis que les bleues, vertes et rouges correspondent à une réussite. Lorsque le résultat du test est bleu, la réussite est normale, les règles classiques s'appliquent. Par contre, lorsque le résultat du test est vert ou rouge, la réussite est respectivement améliorée ou critique.

La réussite améliorée ou critique augmente l'effet de la compétence. Le niveau de réussite, ses effets ou le niveau de difficulté qu'elle engendre est augmenté de un pour une réussite améliorée et de deux pour une réussite critique. Par exemple, lors d'une pose de piège, le personnage effectuant un test amélioré ou critique verra la difficulté de repérage du piège améliorée de un ou de deux points.

La réussite améliorée ou critique apporte des éléments d'information importants, qu'une simple réussite ne donnerait pas. Ces informations, notamment lors d'un test de conscience, peuvent être en rapport avec le scénario. Le Deus décide seul des informations importantes qu'il peut délivrer lors d'une réussite améliorée ou critique.

L'échec critique :

Obtenir un échec critique lors d'un test de compétence est de mauvais augure. À la discrétion du Deus, votre action aura un effet très négatif sur vous ou votre entourage. Un échec critique implique qu'à votre échec s'ajoute un effet néfaste indésirable. Par exemple, lors d'un combat, obtenir un échec critique peut signifier que vous cassez votre arme, ou que vous touchez un ami avec. Lors d'un test de discrétion, un échec critique signifie que vous vous étalez par terre en faisant un vacarme de tous les diables.

COMBATS

Les combats sont divisés en tours d'une seconde, eux-mêmes divisés en 5 phases d'actions respectivement Rouge, Verte, Bleue, Blanche et Noire.

L'initiative

Le combat est divisé en Tours, une créature a autant d'Actions dans un Tour que son score en Activité. L'ordre d'enchaînement des Actions est déterminé par un tirage d'Initiative. L'Initiative est tirée au début du combat, elle peut être retirée à chaque tour ou conservée durant toute la durée du combat, suivant la volonté du Deus et de ses joueurs. Le nombre de Blattes d'initiative tirées est égal au score en Activité auquel on additionne les éventuels malus ou bonus dus à l'encombrement par exemple.

Tour de combat

Un Tour de combat est divisé en 5 Phases qui se déroulent dans cet ordre : Rouge, Verte, Bleue, Blanche, Noire. À chaque Phase de jeu les créatures qui ont tiré une ou plusieurs Blattes d'initiatives de la couleur correspondante vont pouvoir réaliser leurs Actions. Si plusieurs créatures ont tiré une Blatte de la même couleur, c'est celle avec la meilleure Activité qui commence. Si leur score d'Activité est le même, leurs Actions se font simultanément. Si des créatures ont plusieurs Actions dans la même phase, elles les effectuent chacune leur tour selon la règle précédente. Ex : L'Apis Trishna (3 en Activité) a 3 actions à la phase Blanche et le Termide Noto (2 en Activité) a lui 2 actions à la phase Blanche. La phase se déroulera de la façon suivante Trishna – Noto – Trishna – Noto – Trishna (Trishna commence car elle a plus d'Activité mais elle n'effectue pas ses 3 actions avant celles de Noto).






Les Actions

Action diverse : Attraper ou briser un objet, Débusquer un intrus caché, ouvrir une porte, tirer un levier sont autant d'Actions possibles en combat. La Caractéristique ou la Compétence utilisée est déterminée par le Deus en fonction de la situation.






Aider : Il est possible d'aider un allié à réaliser son Action au cours d'un combat, pour peut que l'on soit capable de le faire (il est impossible d'aider un Chaman à lancer un sort si l'on est pas soit même Chaman). Cela rajoute un bonus de +1 Blatte au test résultant de son allié.

Attaquer : L'Intre effectue une attaque avec une arme de contact, de tir ou avec ses armes naturelles. Il n'est pas possible d'effectuer plus d'une Attaque avec la même arme au cours d'une même Phase de combat.

Bousculer : Le personnage tente de pousser violemment son adversaire et effectue un test de Chitine / Chitine. L'effet dépend du résultat du test :

 1	Échec critique	Le personnage fait face à un vrai roc. Non seulement il ne parvient pas à déplacer sa cible, mais en plus il rebondit dessus et n'est plus engagée avec elle.
 2-5	Échec	Pas d'effet, l'adversaire tient bon.
 6-7	Réussite	L'adversaire est repoussé sur quelques insètres, s'il était engagé avec des cibles il ne l'est désormais plus. S'il rencontre une surface dure, il subit des dégâts résolus par un test Chitine -1/Chitine.
 8-9	Réussite améliorée	L'adversaire est repoussé sur quelques insètres, s'il était engagé avec des cibles il ne l'est désormais plus. S'il rencontre une surface dure, il subit des dégâts résolus par un test Chitine/Chitine.
 10	Réussite critique	L'adversaire est repoussé sur quelques insètres, s'il était engagé avec des cibles il ne l'est désormais plus. S'il rencontre une surface dure, il subit des dégâts résolus par un test Chitine +1/Chitine.

Foncer : Les combats sont très dynamiques dans Insectopia et les créatures se déplacent rapidement comparé aux distances qu'ils ont à parcourir. Si le contraire n'est pas précisé explicitement, on considère donc qu'en combat toutes les créatures sont assez proches les unes des autres pour que le déplacement soit compris dans l'Action entreprise. Mais ce n'est pas toujours le cas, par exemple lorsqu'un Intre utilise une arme à distance et se tient hors de portée de ses adversaires. Si le Deus estime que la distance à parcourir est supérieure à la distance permise par le score en Vitesse du personnage, ce dernier doit utiliser une Action pour effectuer un test de Vitesse vs Difficulté. Si la cible vient elle-même de Foncer, la Difficulté est égale à son score en Vitesse, sinon la Difficulté dépend de la distance à parcourir (La Difficulté moyenne est 3). La couleur tirée déterminera le résultat :

 1	Échec critique	Un imprévu arrive, un coup de vent, une feuille ou une graine qui tombe sur la trajectoire du personnage. Le personnage doit s'arrêter en urgence, s'il veut atteindre sa cible lors d'une Action future, la Difficulté du test ne diminuera que d'un point.
 2-5	Échec	Le personnage est stoppé à la moitié de son déplacement, il n'atteint donc pas sa cible. S'il veut l'atteindre lors d'une Action future, la Difficulté du test diminue de moitié.
 6-7	Réussite	Le personnage atteint sa cible.
 8-9	Réussite améliorée	Le personnage profite de son inertie, la prochaine Action qu'il entreprendra à son égard aura un bonus de +1.
 10	Réussite critique	Le personnage charge violemment sa cible, il réalise une Attaque gratuite dans la foulée de son déplacement.

Fuir le combat : Si le personnage est engagé au corps à corps, il doit utiliser son Action pour se désengager. Il subit alors une attaque gratuite de tout ses assaillants qui s'effectue contre sa propre Agilité au lieu de sa Défense et se déplace ensuite comme s'il effectuait l'action Foncer. Le bonus d'un bouclier n'est pas pris en compte contre ces attaques.

Incantier : Lancer un sortilège nécessite de la concentration, une Incantation permet tout de même d'effectuer un court déplacement gratuit et peut être faite en vol. Il faut 3 Actions d'Incantations pour lancer un sort, si l'Intre est pressé ou au contraire a tout son temps, il est possible de lancer le sort plus ou moins vite. Au prix d'un modificateur allant de -2 à +2 au test de Sphère, il est possible de lancer un sort en 1 à 5 Incantations au lieu de 3. Si le personnage effectue une autre Action qu'une Incantation avant que le sortilège ne soit lancé ce dernier est perdu.

Manœuvre : Certaines Compétences de la Caste des Combattants permettent de faire des Actions particulières que ce soit lors de son Action (Coup précis, Coup brutal, ...) ou lors de l'Action de son adversaire (Blocage, Esquive).

Recharger : L'Intre prend le temps de recharger son arme. Certaines armes à distance peuvent nécessiter plusieurs Actions pour être de nouveau prêtes à tirer.

Saisir : Prédateur vs Défense. L'Intre saisi ne peut plus se déplacer, mais il peut toujours attaquer et se défendre. Il peut utiliser une Action pour essayer de se libérer.

Se libérer : Le personnage tente de se libérer d'une Saisie ou d'une Immobilisation, il doit faire un test de Mandibule vs Mandibule.






Se ruer : Le personnage souhaite à tout prix atteindre sa cible en dépit de toute prudence. Il effectue l'action Foncer en augmentant d'un cran la couleur du résultat. En contrepartie son score en Défense tombe à 0 pour le reste du Tour.

Porter une attaque

Pour porter une attaque, un personnage compare sa compétence de combat à la compétence de protection de son adversaire. Les compétences de combat au corps à corps sont opposées à Défense, les compétences d'attaque à distance sont opposées à Agilité.

Exemple : Ménora a l'initiative, elle effectue la première attaque du combat. Sa compétence de Mêlée est de 4, la compétence de Défense de Supella est de 3. La différence entre les deux compétences est de un en faveur de l'attaquant, Ménora peut tirer une Blatte, puis en retirer une autre si la première ne lui convient pas. Elle tire une Blatte bleue, c'est réussi, elle ne retire pas de Blatte afin d'éviter un échec.

Les résultats de l'attaque :




	1	Échec critique	L'attaque est complètement ratée, c'est une maladresse.
	2-5	Échec	L'attaque ne porte pas, ou ne fait pas de dégât.
	6-7	Réussite	L'attaque porte, les dégâts sont normaux.
	8-9	Réussite améliorée	Point sensible, les dégâts sont augmentés d'une Blatte.
	10	Réussite critique	Point vital, les dégâts sont augmentés d'une Blatte et la couleur de la Blatte choisie est améliorée.



Réussite améliorée : Lors du test de dégâts, le nombre de Blattes à tirer pour déterminer la blessure sera augmenté de un.

Réussite critique : Lors du test de dégâts, le nombre de Blattes à tirer pour déterminer la blessure sera augmenté de un et la couleur de la Blatte choisie sera augmentée.

Infliger des dégâts

Le nombre de Blattes de dégâts infligés par une attaque est égal à la caractéristique Chitine de l'assaillant, modifiée par l'arme utilisée, à laquelle on soustrait la caractéristique Chitine du défenseur, modifiée par l'armure portée.

	1	Échec critique	L'attaque ne fait aucun dégât
	2-5	Égratignure	L'attaque ne porte que faiblement, elle inflige un impact
	6-7	Coup porté	L'attaque porte, elle fait deux impacts

	8-9	Blessure aggravée	L'attaque touche un point sensible et inflige trois impacts
	10	Mutilation	L'attaque touche un point vital, inflige quatre impacts et implique une mutilation

Exemple : Ménora a touché Supella à l'aide de son épée de justice. Le facteur de dégâts de Ménora est de 3 (Chitine deux, plus le facteur de dégâts de l'arme de un). La Chitine et l'armure de Supella totalisent quatre points (quatre en Chitine, sans armure). Ménora doit tirer une Blatte et Supella pourra lui faire retirer celle-ci si le résultat ne lui convient pas. Ménora tire une bleue, Supella l'oblige à retirer une Blatte pour éviter des dégâts. Ménora retire, et sort une verte ! Supella subit d'importants dégâts. Elle reçoit trois blessures, qu'elle va soustraire à son total.

Impacts, blessures internes et inconscience

Lorsque votre personnage reçoit un ou des impacts, vous l'ajoutez tout d'abord à votre total de points d'impact sur votre feuille de personnage. Puis, lorsque le nombre d'impacts arrive à son maximum, les impacts supplémentaires sont ajoutés à votre total de blessures internes.

Rappel : Le nombre d'impacts que vous pouvez encaisser est égal à votre compétence Résistance. Le nombre de blessures internes que vous pouvez supporter est égal à votre compétence Métabolisme.

Malus lors des blessures internes :

Les impacts reçus ne perturbent pas la vigueur et la vivacité de votre personnage, par contre, lorsqu'il reçoit des blessures internes, il devra subir des malus.

Chaque blessure interne inflige un malus de un à toutes les compétences et caractéristiques de votre personnage, son initiative n'est toutefois pas affectée. Il garde donc toutes ses actions. Par contre, une blessure interne infligée par le poison d'une Capacité fait baisser les compétences, les caractéristiques et l'initiative.

Inconscience :

Lorsque votre personnage atteint son maximum en blessures internes, il sombre dans l'inconscience. Sans soin rapide, dans les dix rounds qui suivent, il meurt d'hémorragie.

Mutilation et mort :

Lors du test de dégâts, un résultat rouge implique une blessure très grave, une mutilation. Le joueur effectuant le test de dégâts choisit la partie du corps qu'il sectionne (ou si le Deus le désire, le joueur utilise la table de localisation de la fiche de personnage pour déterminer la partie du corps

sectionnée). Si cette partie est la tête ou l'abdomen, la mort est immédiate. Si c'est le thorax, le blessé est immobilisé. Toutes les mutilations sont permanentes !

COMPÉTENCES DE COMBAT

Six compétences de combat particulières améliorent le système de combat initial. Elles permettent des manœuvres martiales évoluées, ouvrant les combattants à de nouvelles techniques.

Chaque compétence de combat peut être utilisée de deux manières. Ces utilisations sont nommées des Manœuvres. **Compétences de combat :** Blocage, Coup vicieux, Escrime, Fureur, Tireur d'élite, Vivacité

Blocage

La compétence Blocage est utilisée par les lutteurs, les prédateurs. Elle permet de saisir ses adversaires afin de les immobiliser et de parer les attaques adverses.

Manœuvres :

Immobilisation : un personnage peut utiliser sa compétence Blocage pour effectuer une attaque ayant pour but d'immobiliser son adversaire. Cette attaque se résout comme un assaut normal, un tirage de Blocage opposé à la défense de son adversaire, sans toutefois infliger de dégâts. Une immobilisation réussie réduit la défense de son adversaire à zéro jusqu'à ce qu'il se dégage. Le combat continu néanmoins et des échanges de coups plus classiques sont possibles pour les deux protagonistes. Le défenseur peut dépenser une action pour tenter de se libérer, il doit alors réussir un test de Mandibule contre Mandibule de son assaillant. Tout comme la saisie, le blocage nécessite deux tarsi libres sur quatre ce qui n'est pas sans conséquence (arme, bouclier, etc...).

Encaisser : S'il est touché, au prix d'une action l'entre peut tenter d'encaisser l'attaque sur une partie plus résistante de sa chitine. Un tirage de Blocage contre la compétence d'attaque au contact de son adversaire permet une modification des dégâts Noire +1, Blanc -1, Bleu -2, Vert -3 Blattes aux dommages de l'attaque, un tirage Rouge bloque la totalité des dommages.

Coup Vicieux

Les disciples de la compétence Coup vicieux sont spécialisés dans les manœuvres de trahison. Ils attaquent leurs proies par surprise ou utilisent des subterfuges pour les déstabiliser.

Manœuvres :

Attaque sournoise : cette compétence autorise un personnage à effectuer une attaque par surprise particulièrement dévastatrice. En utilisant Coup vicieux, l'assaillant inflige des dégâts améliorés d'une couleur. Avant de porter le coup, il doit toutefois avoir réuni les conditions de surprise nécessaires à son Coup vicieux. Cette attaque de dos, ne prend pas en compte le bonus accordé par un bouclier.

Diversion : lors d'un combat, Coup vicieux peut être utilisé pour troubler son adversaire à l'aide d'une diversion. Le personnage utilise une action, par exemple, pour lancer du sable dans les yeux de son adversaire ou le frapper sur les doigts. Le résultat d'un tirage de Coup Vicieux opposé à l'Instinct de sa victime donne la gravité du malus que ce dernier subira pour sa ou ses attaques lors de sa prochaine phase d'action. Pour un résultat Noir +1 (la manœuvre rate complètement et se retourne contre son auteur), Blanc -1, Bleu -2, Vert -3 Blattes, Rouge -1 couleur.






Escrime

Escrime est la compétence des bretteurs, des maîtres d'armes. Elle autorise ses adeptes à viser les points vitaux ainsi qu'à parer.

Manœuvres :

Coup précis : Le combattant concentre tout son être pour viser un point vital. Un coup avec cette compétence augmente la difficulté du test d'attaque d'une blatte. Si le coup porte, les dégâts sont alors augmentés de deux Blattes.

Parade : Avant l'attaque adverse, vous effectuez au prix d'une action une parade, vous bloquez ainsi l'attaque de votre adversaire avant même qu'elle ne produise le moindre effet. Il s'agit d'un tirage d'opposition entre Escrime et la capacité d'attaque au contact utilisé par votre adversaire (mêlée ou prédateur). Le résultat de ce tirage influence directement la suite du combat.

	1	Échec critique	Trop confiant en votre parade vous exposez inutilement, l'attaque de votre adversaire bénéficie d'un bonus de +1 blatte pour toucher.
	2-5	Échec	Aucun effet.
	6-7	Réussite	Vous bloquez l'attaque de votre adversaire.
	8-9	Réussite améliorée	Vous bloquez l'attaque de votre adversaire et bénéficiez d'un bonus de +1 à votre prochaine attaque contre ce dernier.
	10	Réussite critique	Vous bloquez l'attaque de votre adversaire et bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochaine attaque contre ce dernier.

Les bonus ne sont pas cumulables.

Spécial : Nécessite une arme de corps à corps.

Fureur

La compétence Fureur est utilisée par les fanatiques du combat au corps à corps. Elle permet de frapper ses adversaires avec une puissance inégalée et de briser leur parade.

Manœuvres :

Coup brutal : L'attaquant met toute son énergie dans son attaque au mépris de la prudence la plus élémentaire. L'attaquant subit un malus de une Blatte en défense jusqu'à la fin du tour mais la puissance de son coup est décuplée s'il touche avec un bonus de deux Blattes aux dégâts. Le malus en défense de l'attaquant est applicable jusqu'à la fin du tour et cumulable si Coup Brutal est utilisé plusieurs fois.

Frappes en rafale : Vous enchaînez un déferlement de coups sur votre adversaire, vos frappes sont moins puissantes mais il y a plus de chance que l'une d'entre elles atteigne son but. Vous bénéficiez d'un bonus de deux Blattes pour toucher mais vos dégâts sont réduits d'une Blatte si l'un de vos coups porte.

Spécial : Nécessite une arme naturelle.

Tireur d'élite

Tireur d'élite est une compétence utilisée lors d'attaques à distance. Elle autorise le tireur à viser des points vitaux ainsi qu'à tirer à l'instinct.

Manœuvres :

Tir précis : Cette action est l'équivalent de l'action Coup précis de la compétence Escrime mais pour les coups portés à distance. Un tir effectué avec cette compétence augmente la difficulté du test d'attaque d'une Blatte. Si le coup porte, les dégâts sont alors augmentés de deux Blattes.

Tir rapide : Au prix d'une baisse d'une à trois Blatte de ses dégâts, un personnage réduit le temps de rechargement de ses armes à distance d'un montant équivalent.

Spécial : Nécessite une arme à distance.

Vivacité

Vivacité est une compétence de combat se basant sur la vitesse et la mobilité.

Manœuvres :

Coup de fouet : Utilisant votre rapidité et votre fougue naturelle, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire sous la compétence Vivacité par tour. Cette attaque est portée à la phase d'action de votre choix, mais elle vous inflige un malus de défense d'une Blatte après sa résolution et jusqu'à la fin du tour.

Célérité : A l'aide de la compétence Célérité, un personnage peut tenter d'augmenter la couleur de ses phases d'action du tour. Lors du tirage de l'initiative il peut décider de tirer un nombre de Blattes égale à son score d'Activité plus son score de Vivacité. Il choisit alors dans ce tirage un nombre de Blattes égale à son score d'Activité (avec les éventuels modificateurs comme l'armure par exemple). Cette amplification est intense et ne peut être utilisée qu'un tour sur deux.

Exemple : Abadon utilise Célérité avec une Activité de 3 et une Vivacité de 4, il tire 7 Blattes mais ne garde que les 3 meilleures pour son initiative. S'il portait une Cotte de mailles, il ne garderait que les 2 meilleures.

LES BLATTES DE CHANCE

Au début d'une aventure, chaque joueur tire un nombre de Blattes de chance égal à sa compétence Instinct, puis note leur couleur sur sa feuille. Les Blattes permettent aux joueurs d'influencer les résultats du Deus.

L'utilisation des Blattes de chance

Lors d'un test, un joueur peut décider d'utiliser ses Blattes de chance pour remplacer les Blattes du tirage de son adversaire. Le choix du résultat (la meilleure ou la moins bonne en cas de tirage multiple) s'effectue après l'utilisation des Blattes de chance. Il défasse alors les blattes de chance utilisées.

Exemple : Le Deus effectue un test de dégâts sur Mharée. Il tire deux blattes rouges signifiant la mort du personnage. Le joueur donne une Blatte de chance bleu et une Blatte de chance blanche, afin de remplacer les deux blattes rouges mortelles. Le Deus choisit la meilleure Blatte (c'est un tirage à +2), donc la bleu. Mharée reçoit deux impacts mais c'est toujours mieux que la mort qui l'attendait. Il défasse les deux blattes de chance utilisées.

Lors d'un test effectué par le personnage, le joueur peut décider de remplacer chacune des blattes de résultat par ses blattes de chance. Il défasse les blattes de chance utilisées.

Exemple : Mharée saute par-dessus un immense mur. Elle effectue un test d'agilité à +1, tire une Blatte noire, décide de retirer et tire une Blatte blanche, c'est donc raté. Le joueur décide alors d'utiliser une Blatte de chance verte pour remplacer sa Blatte blanche et réussir de manière améliorée son action. Il défasse sa Blatte de chance verte utilisée.

Gain et perte des Blattes de chance

Les Blattes de chance se gagnent uniquement au début d'un scénario. Elles sont égales à la compétence Instinct du personnage. Les Blattes de chance sont perdues à la fin de chaque scénario. Les Blattes de chance utilisées sont défaussées (gom-mées) du personnage au fur et à mesure de leur utilisation.

LES POINTS DE FLUIDE

La puissance interne des intres et des araks

Les points de Fluide représentent la puissance interne d'une créature, sa faculté à utiliser des capacités particulières et à résister aux coups du destin. Le Fluide revêt une importance singulière dans le système de résolution d'Insectopia. Les points de Fluide se calculent en additionnant le score de Métabolisme, le score de Chrysalide et le score de Souillure d'un personnage. Le nombre de points de Fluide de votre personnage évolue en même temps que ces deux compétences, ainsi que de la jauge de Souillure Blafarde.

Donc, si au fil des aventures, ces compétences augmentent, les points de Fluide de votre personnage augmenteront aussi. De même, votre Fluide augmentera à mesure de sa contamination Blafard.

Une jauge d'aventure

Les points de Fluide d'un aventurier sont utilisables au cours d'un scénario. Une fois ses points utilisés, un personnage n'en dispose pas d'autres. Il ne pourra donc pas utiliser le Fluide jusqu'à la prochaine séance de jeu.

Le Deus peut toutefois décider de redonner des points de Fluide en cours d'aventure. Mais cette décision lui appartient entièrement.

Chaque joueur doit être conscient de la rareté et de la puissance de ses points de Fluide. Ils doivent être utilisés avec mesure et réflexion. Le Deus pourra dissuader ses joueurs de dépenser tout leur Fluide en début d'aventure, surtout si la difficulté augmente au fil du récit.

Il est plutôt sage de garder quelques points de Fluide pour le dénouement du scénario.

Le tout pour le tout :

Un joueur peut faire le choix d'utiliser le Fluide, même lorsqu'il a dépensé tous ses points. Il peut s'infliger des blessures internes pour remplacer le coût en Fluide d'une action. Attention, les blessures internes ainsi contractées suivent les mêmes règles de soin et de malus que des blessures internes subies par n'importe quel autre effet.

Fluide et Capacités

Certaines capacités, propres aux intres et aux araks, nécessitent une dépense de points de Fluide pour être activées. Chaque capacité est décrite dans le chapitre ultérieur "création de personnages". Vous trouverez la description de celles-ci, et pour chacune d'entre elles, si elle nécessite une dépense de points de Fluide pour être activée.

Dans ce cas, le Fluide sert à limiter l'utilisation de puissantes capacités, infligeant des dégâts dévastateurs ou offrant de larges bonus à une action.

Fluide et magie

Les points de Fluide peuvent être utilisés en magie. Un point de Fluide peut être dépensé dans le but de supprimer la concentration nécessaire à l'incantation d'un sortilège. Ce faisant, le personnage lance le sort sans malus en une seule phase d'action, au lieu de trois.

SOINS ET RÉGÉNÉRATION DES BLESSURES

Régénération

Les intres sont doués d'une grande faculté de régénération des blessures. La compétence Chrysalide reflète cette faculté. Elle est utilisée pour soigner des blessures internes ou des mutilations, non pour soigner des impacts sur la chitine, qui se reconstitue naturellement.

Récupération naturelle :

Les impacts se régénèrent naturellement à la fin du combat. Les blessures internes se régénèrent à la vitesse d'une par semaine.

Les mutilations ne se régénèrent pas naturellement.

Chrysalide :

Pour soigner des blessures internes rapidement ou pour régénérer un membre mutilé, un personnage peut utiliser sa compétence Chrysalide.

L'intre ou l'arak fait appel à sa puissance vitale pour effectuer une mue partielle ou totale. Le personnage forme une seconde chitine en une journée, puis il se débarrasse de la première. D'une certaine façon, il renaît sous une nouvelle forme. au cours de cette opération le personnage est conscient, néanmoins toutes ses actions sont réduites de deux Blattes. Un test de Chrysalide ne peut s'effectuer qu'une fois par jour.

Récupérer de blessures internes

Pour régénérer ses blessures internes, un personnage peut effectuer un test de Chrysalide sans subir les malus imposés par ces mêmes blessures.

Le niveau de base d'une régénération de blessure interne est de 2 plus le nombre de blessures internes.

Une réussite au test de Chrysalide induit la guérison d'une blessure interne. Une réussite améliorée soigne deux blessures, une réussite critique trois.

Exemple: Akinérola a été salement amochée lors du dernier combat. Elle a subi deux blessures internes. Elle souhaite régénérer rapidement de ces blessures. Pour se faire, elle passe la journée suivant la bataille à produire une nouvelle chitine. Au terme de cette mutation éprouvante, elle effectue un test de Chrysalide. La difficulté de base de régénération est de deux, augmentée de un par blessure interne. Akinérola ayant subi deux blessures internes, la difficulté est de quatre. Akinérola oppose ce niveau de difficulté à sa compétence Chrysalide d'une valeur de trois. Elle effectue donc un test à -1. Elle tire une Blatte dans le sachet, c'est une bleue. Le Deus, lors d'un test à -1, peut faire retirer le test. Il demande donc au joueur de retirer une Blatte et de garder son résultat. Cette fois, le résultat du test est blanc. Akinérola a donc raté sa tentative de régénération des blessures internes.

Soigner une mutilation

Un personnage peut récupérer d'une mutilation en changeant de chitine, de la même manière qu'il soigne ses blessures internes. Le temps nécessaire à ce soin ainsi que sa difficulté sont plus élevés.

Un intru ou une arak doit passer un lonas, soit 28 jours, enfermé(e) dans une chrysalide ou un cocon pour tenter de soigner une mutilation. Au terme de cette période, il ou elle effectue un test de Chrysalide d'une difficulté de six pour tenter de se soigner.

Accomplir une telle prouesse régénérative nécessite une réussite critique ou améliorée.






Compétence Médecine et décoctions :

La compétence Médecine et décoctions peut être utilisée, par soi-même ou par un tiers, afin de renforcer la guérison. Un seul test de Médecine et décoctions peut être effectué sur chaque blessure interne ou mutilation. Le résultat de ce test applique un modificateur de guérison permanent applicable aux futurs tests de Chrysalide.

Le niveau de difficulté pour soigner une blessure interne avec Médecine et Décoctions est de deux, augmenté de un par blessure interne.

Soigner une mutilation est une entreprise complexe pour un médecin. La difficulté est de six.

Les modificateurs applicables au test de Chrysalide sont les suivants :

	1	Échec critique	-1
	2-5	Échec	0
	6-7	Réussite	+1
	8-9	Réussite améliorée	+2
	10	Réussite critique	La couleur du test de Chrysalide est augmentée.

Exemple : Toujours affublée de ses deux blessures internes, Akinérola rencontre un rebouteux capable de la soigner. Ce dernier effectue un test de Médecine et décoction d'une difficulté de quatre (deux de base, plus un par blessure interne). Sa compétence a une valeur de cinq. Il effectue donc un test à +1. Le chaman tire une Blatte verte qui donnera à Akinérola un bonus de deux Blattes à son prochain test de Chrysalide pour guérir de ses blessures.

