

**Crédits****Coordination éditoriale – Insectopia**

Florent Moragas.

**Conception de la gamme Insectopia**

Romain Arnoux, Nicolas Buffet, David Colom, Guillaume Dormoy, Mario Fernandez, Aurélie Meaudre-Petit, Florent Moragas, Christophe Moreno, Frédéric Petit.

**Développement et rédaction Insectopia l'Invasion**

Florent Moragas.

**Relecture et play-tests**

Pierre Shoggoth Becker, Daniel Brumpt, Nicolas Buffet, Yoan Calamai, Kévin Decoinink, Daniel Latreille, Brice Longuet, Florent Moragas, Christophe Moreno, Gabriel Thomas.

**Direction artistique**

Florent Moragas.

**Maquette**

Frédéric Petit.

**Illustration de couverture**

Jidus.

4<sup>e</sup> de couverture : Nicolas Le Tutour**Illustrations intérieures**

Jidus, Olivier « Akae » Sanfilippo, Frédéric Petit, Nicolas le Tutour.

**Logo**

Frédéric Petit.

**Cartographie**

Jidus.

**Somni Semen :**

Somni Semen est un collectif d'auteurs rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité.

**Odonata éditions**

17 Quai Veil Picard

25000 Besançon

Contacts : insectopia.entoma@gmail.com

Les illustrations, textes et logo sont Copyright © 2015 Odonata éditions. Dépôt Légal mars 2015 – ISBN 978-2-9551992-0-6 – Imprimé en France, achevé d'imprimer par Estimprim - Franche-Comté. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. « Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article L 122-4). « Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. »

*Insectopia est né d'une idée un peu folle, il y a déjà quelques années... Enfant de la rivière, je passais mes étés à contempler les merveilleux insectes des cours d'eaux pyrénéens. Après vingt ans de jeu de rôle, et de nombreux contacts dans ce milieu, l'idée de créer un jeu de rôle sur cet univers très particulier est devenue un doux rêve. Pendant 5 ans, de 2007 à 2012, j'ai tissé cet univers en solo, au rythme du temps libre et des envies.*

*Puis le temps de l'éclosion est venu. Conscient des limites d'un développement autocentré, j'ai fait appel à un groupe de réflexion pour transcender mon jeu de rôle. En 2013 naît Somni Semen, un collectif d'auteurs chargé de développer Insectopia, ses règles, son univers, ses secrets. Au fil du temps, le projet se développe. D'octobre 2013 à fin 2014, Somni Semen écume les conventions de jeux en France et en Suisse, pour tester et partager Insectopia. Rapidement, Somni Semen et moi-même comprenons qu'une aventure est en train de naître. Des premières fans nous soutiennent, nous exhortent à sortir le jeu !*

*Maintenant, il faut ouvrir ses ailes. Le collectif Somni Semen a conçu et produit le présent livret de découverte pour réaliser plusieurs objectifs. Le premier d'entre eux est de faire vivre le jeu, qu'il vole de ses propres ailes, que des joueurs puissent en profiter. Le second objectif est de préparer l'avenir. Le livret de découverte Insectopia – L'invasion est une invitation à aimer la gamme Insectopia et à souscrire au financement participatif du livre de base et de l'écran du maître, sur Ulule ([http://fr.ulule.com/projet Insectopia](http://fr.ulule.com/projet-Insectopia)). La sortie du livre est prévue pour octobre 2015. Enfin, le dernier objectif est de créer une communauté de passionnés autour de ce projet.*

*Quand les insectes auront tous éclos. Depuis l'ouverture des ailes, plusieurs acteurs nous ont rejoints. Les dessinateurs Jidus, Nicosor et Olivier Akae Sanfilippo ont illustré le livret de découverte et travailleront sur le livre en devenir. Demain Vincent Devault, alias Yogh, nous rejoindra pour apporter encore plus de couleur à ce jeu. Le collectif Somni Semen s'agrandit au fil des rencontres et des conventions, nous nous renforçons pour consolider le projet Insectopia.*

*Le projet Insectopia est édité par la société Odonata éditions, créée spécifiquement pour produire la gamme Insectopia. Après la sortie du livre de base et de ses accessoires, nous prévoyons d'éditer une campagne et un livre sur les territoires d'Entoma.*

Florent Moragas

Insectopia  
Carte du Continent d'  
**ENTOMA**





VALLEE  
DES  
SANGS  
CHAUDS

VALLEE  
DES  
SANGS  
CHAUDS

LES TERRES  
MIELLIQUES

LA VESPALIE

LE ROYAUME  
DE JUSTICE

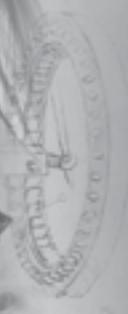
ROYAUME  
DE CORREUS

TERRES  
D'ALCALA

TERRES SAUVAGES  
D'LEVANT



2003 13



# Insectopia, une expérience nouvelle

Insectopia vous propose d'incarner un insecte et vous donne les clés de cette aventure. Le parti pris en termes de rôles est de jouer les particularités physiques et biologiques des insectes dans un monde évolué où ces créatures ont acquis une certaine humanisation.

Les intres sont des créatures fort étranges. Ils sont à l'image de leurs ancêtres, dotés d'une chitine rigide, d'ailes, d'antennes, d'yeux à facettes et de six membres. Ceci implique une révision complète de votre façon de jouer un personnage.

Le vol procure à chacun une sensation de liberté et de vitesse. Il permet d'imaginer des courses poursuites effrénées ou de nouvelles façons d'appréhender l'espace. Même si vous ne volez pas, vous serez capables, comme tous les intres, de marcher aux murs sans encombrés.

Votre chitine, exosquelette surpuissant, vous permet de résister à de nombreux chocs, mais elle ne vous sauvera pas des griffes acérées, des mandibules hypertrophiées, des défenses ou des dards des autres intres. Les pouvoirs des vingt races jouables sont transcrits dans le système de jeu pour donner à chacune un atout particulier.

Votre personnage possède six membres, dont quatre sont libres et préhensiles, ce qui vous permet d'utiliser quatre mains lors des combats.

Votre perception est hors du commun. Vous utilisez tantôt vos antennes, véritables récepteurs tactiles et olfactifs, tantôt vos fabuleux yeux à facettes pour percevoir ce qu'aucun homme n' imagine un jour ressentir.

Mais ceci vaut si vous jouez une race intre et non une race arachnide. Le jeu propose d'incarner deux races d'Araks, l'une fine et douée de pouvoirs occultes, l'autre massive et barbare, incarnant la bestialité et la force brute. Vous n'aurez alors pas de mains, mais en contrepartie, vous aurez recours au venin et à votre toile.

Votre communication phéromonale est primordiale. C'est un moyen ancestral de transmettre des informations et des sentiments à son interlocuteur. Mais la plupart des intres ont développé des langages parlés offrant la possibilité d'affiner et de nuancer les messages.

Vous êtes un animal à sang froid. Ainsi, la température extérieure influe grandement sur votre activité. Vous aurez plus d'actions à réaliser par un temps très chaud, ou vous serez limité par un froid glacial. Mais la mielline ou des habits très chauds peuvent vous éviter ces désagréments.

Le régime alimentaire des différentes races d'Entoma est inspiré des réalités entomologiques. Vous êtes carnivores, herbivores ou omnivores. Ce détail influe sur la vision du monde de chaque personnage. Il se peut que vous ayez de fortes tendances de prédateurs, auquel cas, il faudra que vous rendiez compte de vos tendances insectophages. Sachez qu'il n'est pas toléré de manger son prochain.

La sexualité en Entoma est débridée ou très limitée. La perception de la famille et de la parentalité varie très fortement. Vous n'allez pas incarner des mammifères ayant un fort attachement à leur mère, mais des invertébrés naissant dans des œufs, le plus souvent éduqués dans un groupe par des nourrices.

## Le prisme de l'échelle

Les intres sont des insectes évolués, mais leur taille n'a pas été modifiée. Les personnages évoluent dans un univers gigantesque où la moindre brindille est un arbre, où les ruisseaux sont des fleuves et les cités termides d'immenses cités de pierres. Les intres construisent leurs cités sur des falaises ou dans des arbres, les fleurs ou les cailloux sont des refuges de fortune. L'agriculture et l'élevage se pratiquent dans des conditions singulières. La culture des fleurs, des céréales et des fruits concentre une grande partie de l'activité des intres, se nourrissant pendant des jours de la moindre graine. Les pucerons sont élevés pour être mangés tandis que des petits Sangchauds comme les rats sont utilisés comme bêtes de somme. Les gouttes de pluie et le ruissellement sont de véritables dangers mortels pour les personnages, mais que dire des grandes créatures ? Les Sangchauds, bien que repoussés dans une vallée et contrôlés en partie par les druides koks'ihnes, représentent un danger important pour un intre égaré. Les Plumes, plus libres et moins serviles, représentent un danger encore plus grand. Ils viennent des montagnes abandonnées pour se nourrir dans les villages ou sur les nefs de transports Lulles.

## Un nouveau système de mesure

Les intres utilisent un système de mesure particulier. Un insètre représente un mètre, un arkètre, un kilomètre à l'échelle des intres. Mais à l'échelle des hommes, l'insètre est un centimètre, l'arkètre est égal à dix mètres.

## Un système ludique conçu pour porter un style de jeu

Le système de jeu proposé dans Insectopia est singulier. La résolution des actions s'effectue en utilisant un sachet de pastilles de couleurs appelées « blattes ». Ce système porte un style de jeu orienté vers l'animation, la fluidité, les effets de jeux et le suspens. Tirer des blattes vous paraîtra bientôt une activité très ludique, impliquant un résultat simple



et direct en une seule action rapide. Le Deus trouvera un grand avantage à animer ses parties et ses combats autour de ce système fluide. Le sachet de blattes lui permettra aussi d'apporter des effets et du suspens dans ses parties. Imposer le tirage d'une blatte face à vos joueurs médusés, lors d'un moment crucial aura son petit effet, tant la découverte des blattes de couleurs est intuitive.

## Des combats rapides et sanglants

Le rythme et l'issue des combats dans Insectopia sont à l'image de la vie des insectes. Les joutes animales sont souvent rapides et meurtrières. Les intres possèdent des armes naturelles et artificielles dévastatrices, ils pratiquent plusieurs styles de combats, du plus bestial au plus élaboré. Le système met en scène ces particularités. Être touché lors d'un combat n'est jamais anodin, car chaque blessure vous rapproche à vive allure de l'extinction. Par un simple test critique de dégâts, vous pouvez perdre la vie, mais vous pouvez voler la vie de vos adversaires avec le même résultat. Les combats sont rapides et dévastateurs, cela apporte une intensité au jeu, mais la vie des personnages ne tient pas pour autant à un seul test raté. Insectopia vous propose d'incarner des héros dans une mise en scène épique. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de blattes de chance en début de partie pour sauver sa peau lorsque la malchance s'abat sur lui.

## Une magie divine omniprésente

Les différentes religions antagonistes d'Entoma font appel à des pouvoirs magiques puissants. Leurs pratiquants tissent un lien avec les dieux pour s'adjuger certains de leurs pouvoirs. Ainsi, des sommets des montagnes d'Arron aux forêts humides du Sud du continent, les intres exercent des pouvoirs divins. Cette pratique influe grandement sur la vie des intres, leurs croyances et l'aménagement même des cités. Les peuples cultistes peuvent compter sur les pouvoirs des prêtres des Anciens Dieux commandant à la foudre et à l'alchimie, mais aussi sur les pouvoirs psychiques de certains lépides, descendants des papillons. Le camp animiste s'appuie sur les célèbres druides, entretenant des liens d'amitiés avec les Sangchauds, les Ecailles ou les Plumes. Les chamans et les contrôleurs d'énergies exercent aussi de grands pouvoirs. Les premiers sont les plus communs, ils commandent au bois, à l'eau et à certaines créatures. Ce sont aussi des médecins de renom. Les seconds contrôlent les énergies élémentaires avec une rare puissance, les canalisant pour détruire ou façonner. Cette diversité magique est orchestrée par un système de magie libre. Chaque jeteur de sorts dispose de sphères de magies propres à un élément ou une fonction. Il compose ses sortilèges comme il l'entend, sans limite de type de sorts.

## Entoma

Les intres se partagent un continent en proie aux conflits et aux intrigues de cours, souvent attisés par des fractures idéologiques d'importances.

Certains cultes trouvent leur fondement aux origines du monde. Onono la déesse mère à donner naissance à divers dieux géniteurs du soleil, de la lune, de la terre, de l'eau, des intres ou des végétaux. Depuis des millénaires, Onono et ses enfants sont des dieux craints et adorés par les peuples du monde connu. Ils sont les garants d'un équilibre entre la nature et le peuple des intres. Plusieurs messagers des dieux interagissent avec les forces de la nature. Ces messagers sont les chamans. Ils sont les détenteurs des pouvoirs de la vie, de l'eau et des êtres vivants. Leur pratique est ancestrale.

Une découverte vint perturber cet équilibre et ces croyances. Il y a plus de cinq cent cycles, les Myrmides découvrirent les vestiges d'une ancienne civilisation dans les montagnes d'Arron, au centre du continent. On fond d'une mine de quartz, cette monnaie qui court dans tout Entoma, les mineurs myrmides ont découvert les vestiges d'une civilisation ancienne aujourd'hui disparue. Des Titans possédant quatre membres, une chitine intérieure et étant cent fois plus grands que les plus grands intres, auraient dominé le monde connu il y a de cela des milliers et des milliers de cycles. Les vestiges permirent aux Myrmides de traduire une pensée venue de ces Titans et un message qui annonçait leur retour.

Les Myrmides se déclarèrent alors les élus de ce peuple de Titans qui serait bientôt nommé les Anciens Dieux. De partout en Entoma les peuples vinrent découvrir ces vestiges et ces nouvelles croyances. Lépidés, Putères, Termides, Blatères, Apis, Brindis adoptèrent rapidement les croyances du nouveau culte, peut-être pour en glaner tous les bénéfices ? Le culte des Anciens Dieux fut inspiré des croyances de ces créatures aujourd'hui disparues. À l'image de ces dernières, les intres osèrent se placer au-dessus des lois naturelles en se plaçant au centre du panthéon divin. Les prêtres prédirent par ailleurs le retour des Anciens Dieux dans un futur proche, ce qui renforça la crédibilité de leur message. Avec l'avènement de ces prêtres, une nouvelle forme de magie était née. Elle permit aux peuples de maîtriser la forge du métal, l'alchimie et les pouvoirs de la foudre. Une révolution majeure était en marche !

Mais, comme le Bien n'est jamais loin du Mal, des événements sombres vinrent rapidement ternir cette période faste. Plusieurs dizaines de cycles après la découverte des vestiges, un nouveau fléau apparut. Des intres déclarèrent des maladies étranges, au contact des terres des Anciens Dieux. Certains se virent fortement transformés physiquement par leur maladie, d'autres perdirent l'esprit, tandis que les plus chanceux développèrent de nouveaux pouvoirs. Mais les symptômes les plus communs de cette maladie furent l'apparition de tâches de couleur blanche sur la chi-

tine des malades, brillants dans l'obscurité. La communauté des intres nomma rapidement ces dégénérescences, la maladie des blafards, en rapport à la couleur de la chitine des contaminés.

Les intres atteints de cette malédiction furent chassés ou tués par leurs pairs, pour éviter toute propagation de la maladie dans les cités d'Entoma. Ces blafards se regroupèrent bientôt pour former un groupe, puis un peuple ayant comme point commun la maladie. Ce peuple se réfugia là où personne ne pourrait aller les chercher, au tréfonds de la terre. Une société naquit rapidement, composée de ces rejetés. La souffrance de l'exclusion et la vengeance furent les sentiments qui les réunirent rapidement. Ce peuple allait combattre les autres par vengeance, pour la destruction. Le peuple des blafards, comme l'aiment le nommer les intres de la surface, était né.

L'apparition de la maladie des blafards, les dissensions entre peuples autour de la religion des Anciens Dieux, ne tardèrent pas à séparer les royaumes d'Entoma. Une guerre totale impliqua chaque intre du monde connu. Ce fut la guerre des peuples.

Après des cycles de guerres, de carnages et de destructions, la guerre des peuples trouva son épilogue à l'extrémité ouest du continent dans le Royaume du Croissant Vert, connu pour ses convictions animistes opposées au culte des Anciens Dieux. Les puissants de ce royaume scellèrent une alliance avec un de leur ennemi frontalier, le peuple des Lézards. Alors que les peuples favorables au culte des Anciens Dieux allaient vaincre, l'arrivée de cette nouvelle force dans le conflit mit un terme à la guerre en faveur des peuples animistes.

Aujourd'hui, le nord du continent a conservé ses traditions Cultistes tandis que le sud se voue aux cultes animistes. La cohabitation est fragile entre ces deux entités religieuses. Les échanges commerciaux entre les cités, profitables à chaque camp, viennent renforcer chaque jour un peu plus la paix entre les religions.

Le peuple des Putères, marchands et artisans renommés, tient la Guilde des Négociants. Dans chaque cité l'un de ses représentants à pignon sur rue. Rares sont les échanges qui ne passent pas par la guilde. Le peuple des Lulles, inventeurs des nefs volantes est un allié précieux du commerce putère. La Guilde des Transporteurs Lulles est fortement liée à la Guilde des Négociants putère. Quand l'un vend, l'autre grâce au monopole des airs, transporte les marchandises avec une diligence sans égal.

Les denrées à échanger sont foison en Entoma car la diversité des paysages, des climats et des peuples permet la récolte et la confection de nombreux biens. Les Apis au nord-est du continent produisent la mielline, cette substance jaunâtre qui procure soin et puissance. Tous les peuples d'Entoma se l'arrachent. Les Termides vendent leurs productions de champignons, les Sticks leurs fioles de Sangvie, les Cerks leur myceliol. A ces denrées rares et prisées se mêlent des

produits plus communs qui font l'économie marchande du continent. Les cités intres du Nord au Sud et d'Ouest en Est, bénéficient de ce commerce et de ces richesses. Ces cités rivalisent de beauté, de puissance, d'architecture ou de richesse.

Aujourd'hui, les équilibres sont fragiles entre les différents peuples. Les fractures sont nombreuses entre les royaumes. Les clivages entre les cultistes et les animistes sont profonds, ils sont le terreau de guerres futures. Le peuple des blafards attise ces tensions tandis que les jeux diplomatiques offrent des points de frictions entre les frontières. Les Blatères ou les Cerks, du Royaume de Justice et des Terres d'Usurva n'ont qu'une seule envie : en découdre maintenant. Heureusement, dans chaque bord religieux et diplomatique, des peuples tempèrent l'agressivité de ces belligérants.

Nul ne sait vers quel équilibre tend la civilisation intre. Il semble cependant que tous soient convaincus que les terres d'Entoma sont aux portes de grands bouleversements.

## Climat et géographie

Le continent d'Entoma est propice à la vie et à la diversité. Le Nord du continent bénéficie d'un climat tempéré, assez froid l'hiver. Le Sud est plus chaud et pluvieux. Les climats méditerranéen et subtropical donnent aux intres des récoltes plus abondantes.

Le centre du continent est composé d'une vaste chaîne de montagnes. Plus l'altitude augmente, plus les températures et le climat sont rudes. Aux sommets les plus hauts, vers 3 500 mètres d'altitude, la vie est impossible pour les intres. Ce continent a globalement la superficie de la France, faisant mille kilomètres humains d'Ouest en Est. A l'échelle des intres, ces distances sont bien-sûr immenses.

## Cultures, idéologies et organisations sociales

Les Termides et les Myrmides, ennemis ancestraux, partagent une vision de société complexe et autoritaire. Dans les cités souterraines myrmides, ou dans les cités tours termides, les dominants se sont élevés intellectuellement. Ils vivent dans l'opulence, maîtres des richesses et des territoires. Leur conscience les élève comme des êtres sensibles et évolués aux antipodes de leurs origines bestiales. Mais, leur société reste pourtant fortement ancrée dans ses traditions animales. Les soldats, mais surtout les ouvriers, obéissent aux ordres des dominants, tels des robots prêts à sacrifier leurs vies pour la cité dont ils dépendent.

Les vingt races intelligentes du monde connu ont chacune une conception bien particulière de la société, où l'influence de la bestialité prend des proportions variées. Les Arakchass, les Mantides et les Vespales ont su garder un instinct animal très fort, organisant leur société en tribus dirigées par la force. D'autres races, comme les Putères, les Brindis ou les



Apis ont élevé leur conscience insecte pour donner un nouveau sens à l'existence de leur race. Les premiers placent le commerce et le plaisir au centre de l'intérêt de leur peuple. Les Brindis suivent un objectif commun, la grandeur de leur race, porté par la science et la découverte. Les Apis s'unissent autour des valeurs d'éducation, d'échange et de connaissance, souhaitant l'unification des peuples.

Au sein des territoires, l'histoire d'Entoma a tissé au fil des cycles une trame complexe d'antagonismes entre les différents peuples. Les différences culturelles, sociales ou alimentaires opposent les intres ou les unissent contre un ennemi commun. Pourtant les fonctions économiques de chacun les rendent complémentaires. Les Putères commercent et produisent de nombreux biens, les Lulles transportent tout bien sur le continent, les Apis produisent la mielline, tandis que les Sticks le Sangvie. Les Mantides, Vespales, Arakchass et Blatères font de terribles mercenaires souvent chargés de défendre les intérêts des peuples producteurs.

## Les factions d'insectopia

Huit factions principales se déchirent pour contrôler les terres connues. Le présent kit de démarrage vous en présente succinctement deux.

### Les fils d'Onono

La Confrérie des Fils d'Onono naquit en 108 après Deus dans la ville d'Akis. Aujourd'hui encore cette cité termide est le siège de cette organisation. Les Fils d'Onono regroupent des fervents défenseurs de la culture Animiste, farouchement opposés aux cultistes. Leur fonction première est la lutte contre l'organisation des blafards et contre leur maladie.

L'organisation de cette Confrérie, comme ses buts et ses financements, est assez secrète. Toutefois, il nous est permis ici de la décrire en partie. Les fils d'Onono regroupent des intres de toutes races et de toutes origines. Le point commun de ces intres est leur dévouement indéfectible à la cause des animistes.

Les Fils d'Onono comptent plusieurs milliers de membres actifs. Ils sont soldats, reproducteurs, shamans, contrôleurs d'énergies ou roublards. La diversité des races et des castes qui la compose, fait sa force. Elle est multiple et multitâche noyée dans la diversité des intres du Sud.

Les membres de cette confrérie n'affichent que rarement leur appartenance, préférant passer inaperçus. Il s'agit de rester discret face à la menace blafards ou aux intres enclins à aider les cultistes. Bien que les Fils d'Onono soient aimés par la population des terres du Sud, les divergences d'opinions avec la Coalition Animiste les poussent à la prudence.

Les intres de mains et les dirigeants de cette confrérie sont en perpétuelle guerre contre les blafards et ce qui permet leur propagation ; les vestiges des Anciens Dieux. Les Fils d'Onono sillonnent les terres d'Entoma, dans la clandestinité, ou le plus souvent à bord de neufs de transports aériennes affrétées par la Guilde des Transporteurs.

### Les Cultistes Nationalistes

La faction Nationaliste des Cultistes existe depuis l'apparition du Culte des Anciens Dieux. Au fond, les Nationalistes sont les Cultistes. Ils portent en eux les valeurs premières de l'Eglise du culte ; la supériorité des intres face à la nature et à ses dieux, la grandeur d'une nouvelle religion face à des religions animistes désuètes. Les Cultistes défendant ces valeurs, ont été nommés nationalistes suite à l'apparition du mouvement de pensée Alliantiste au sein du Culte. Ce fut juste après la fin de la guerre des Peuple, en 385 après Deus. Aujourd'hui, en 503 après Deus, la faction nationaliste joue les seconds rôles derrière les Cultistes Alliantistes, contrôlant l'Eglise et l'Empire des Sarabandes. C'est une situation plus que honteuse pour ceux qui les ont longtemps gouvernés. Les Nationalistes prônent le retour des vraies valeurs au sein de l'Empire et de l'Eglise, ces valeurs qui ont forgé la grandeur du Culte des Anciens Dieux.

Le Culte doit imposer ses idées par la force et l'autorité, afin de retrouver sa position coloniale, dominatrice. Les croyances païennes, aux dieux de la nature, doivent être éradiquées, tandis que les terres du Sud rendues à ceux qui les ont conquises lors de la guerre des Peuples.

L'organisation Cultiste Nationaliste représente une force majeure en Entoma. A partir de l'Enclave des Prêtres Dieux et du Royaume de Justice, elle essaime ses intres de mains par milliers, à travers de tous les territoires affiliés au culte des Anciens Dieux. Au sein de l'Empire des Sarabandes, ces croyants nationalistes sont en légère minorité, si bien qu'ils ébranlent souvent le pouvoir Alliantiste en place. Au cœur de l'Eglise du Culte, leur force est grande. Ils influent sur de nombreuses décisions, préparant leur retour triomphant.



Insectopia l'Invasion vous propose de découvrir quatre races majeures d'Entoma parmi les vingt. Les pages qui suivent sont là pour répondre à vos questionnements et pour vous permettre une immersion dans l'univers du jeu.

## Cerk

*Phrase typique : « Nus nous arrivons, nus nous partirons. Aux fils d'Onono nous devons tout »*

*Psaume de baptême Cerk*

Les Cerks sont des intres de taille réduite, ils ne mesurent pas plus de deux insêtres de haut. Se tenant avec aisance sur leurs membres postérieurs, ces créatures ont une posture debout parfaitement droite, leur donnant une allure fière et digne. Elles arborent sur leur corps allongé, des couleurs tantôt brunes, jaunes ou ocre, de manière uniforme. Leurs membres sont fins et anguleux, tandis que leur crâne est de taille réduite par rapport à leur corps. Ce crâne, en forme d'amande, renferme pourtant une haute intelligence. De petits yeux noirs et des antennes longues forment le haut du visage des Cerks, tandis que le bas se finit par une bouche très petite. Une particularité physique les distingue de tous les autres intres, c'est leur pince abdominale. Fixée à l'extrémité arrière de la bête, la pince des Cerks paraissant démesurée, est avant tout un membre supplémentaire lui permettant de saisir, porter, ou découper. Les Cerks peuvent aussi se dresser sur cet appendice afin de scruter l'horizon. C'est par cet organe que les contrôleurs d'énergie canalisent les forces de la nature.

### Un peuple tourné vers ses divinités

Le peuple des Cerks est essentiellement regroupé dans les terres d'Usurva au centre du continent, jouxtant les montagnes d'Arron à sa frontière Nord. A l'intérieur de ce qui est leur terre depuis des milliers de cycles, ils ont érigé de nombreuses cités. Chacune d'entre elles est une énigme mystérieuse pour la plupart des intres d'Entoma. L'architecture, la grandeur et l'organisation de ces cités sont de véritables prouesses réalisées par les contrôleurs d'énergies. Voilà de cela des centaines de cycles, les Cerks, par leur dévotion à la déesse mère Onono et par leur persévérance, ont appris à maîtriser les forces de la nature. Ce don divin leur permet de commander à l'air, à l'eau, au feu et à la terre. Grâce à ces pouvoirs, fortement encadrés par le culte des énergies, les contrôleurs d'énergies ont permis

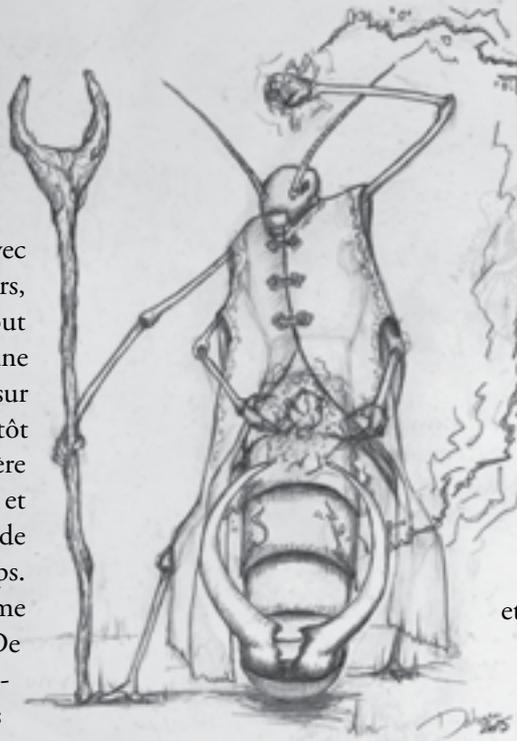
l'érection de cités défiant les lois de l'architecture et de la pesanteur. Les murs ne sont pas maçonnés, mais sculptés par les contrôleurs avec une finesse inégalée, l'eau abonde dans les cités par l'entremise de mécanismes obscurs, tandis que certains quartiers sont chauffés. Le pouvoir des contrôleurs d'énergies dépasse cependant l'enceinte des murs des cités des Terres d'Usurva.

Leurs dons en font de véritables armes offensives ou défensives. L'armée Cerk, composée de forces combattantes au sol et de contrôleurs, est l'une des plus redoutée au monde. Alliant combat rapproché et magie destructrice puissante, elle fit reculer bon nombre de cohortes supérieures en nombre. Les cibles de cette force de frappe sont essentiellement les royaumes cultistes et l'empire des Sarabandes. Les contrôleurs d'énergies occupent aussi des positions de défense dans les nefs de transports lules. L'histoire et l'opposition des préceptes du culte des énergies et celui des Anciens Dieux nous montrent pourquoi les Cerks sont les plus farouches opposants à l'empire des Sarabandes.

Une haine viscérale les ronge à l'encontre des Anciens Dieux, les poussant souvent à un fanatisme déconcertant. Ainsi les relations diplomatiques et économiques entre les Terres d'Usurva et les territoires du nord sont exécrables. De bonnes relations sont en revanche entretenues avec les Royaumes Marchands et les royaumes frères de Coreus et de Gao. La concordance idéologique et la vente du mycelliol, algue aux qualités curatives très prisées produite par les Cerks, harmonisent les relations avec ces royaumes.

### Organisation sociale

Le culte des énergies régit depuis fort longtemps l'organisation sociale des Cerks. Il est d'ailleurs impossible pour l'un d'entre eux de refuser cette religion sous peine de mort ou de bannissement. La société cerk n'est pas fragmentée par des castes, mais plutôt par des conditions. La maîtrise des énergies et l'appartenance au culte élèvent les prêtres des énergies à une condition supérieure qui les sépare des autres Cerks. A l'intérieur de l'organisation du culte, une hiérarchie pyramidale ordonne les différents prêtres de façon très stricte, les plus insignifiants devant respect et obéissance aux puissants. Outre la condition privilégiée des prêtres, chaque individu est égal en droit et en devoir au sein de la société. La vie quotidienne des





Cerks est régie par des codes sociaux dictés par le culte. Les mâles et femelles sont unis pour une période déterminée qui peut être reconduite ou non. La progéniture est éduquée en groupe dans des couvoirs. Un détail culturel frappe souvent les observateurs extérieurs ; la notion de propriété n'existe pas dans la société cerk, les biens et les terres sont la propriété du culte des énergies, de la terre mère. Ceci induit que les prêtres décident des revenus et des habitations distribués à la population. La richesse des terres d'Usurva et la puissance des prêtres assurent cependant un revenu et un niveau de vie plus que décent à tous les Cerks.

## La religion des énergies

Les Cerks vénèrent Onono, créateur de toutes choses, ainsi que ses quatre enfants : Ono Sunak, Ono Pirok, Ono Dabou et Ono Shellam dominant chacun un des éléments naturels ; La terre, le feu, l'eau et l'air. Cette religion se nomme le culte des énergies, ses prêtres sont les contrôleurs d'énergies cerks. Avant l'avènement du culte des Anciens Dieux, le culte des Cerks bénéficiait d'une notoriété importante. La plupart des peuples embrassait ce culte en raison de sa puissance et de son lien avec la mère nourricière Onono. Mais, le culte des Anciens Dieux est venu ternir cette notoriété. Les Cerks sont pratiquement les seuls aujourd'hui à pratiquer le culte des énergies. Cette croyance est de fait très opposée au culte des Anciens Dieux en raison de conflits idéologiques importants, mais aussi en raison d'une concurrence évidente pour la suprématie idéologique du continent. Quoi qu'il en soit, les Cerks pratiquent leur religion avec beaucoup de ferveur. L'organisation du culte est très impliquée dans la gestion de la société, la vie de chacun est rythmée par les rites du culte.

## Préjugés

La plupart des peuples d'Entoma voient les Cerks comme des êtres fanatiques et obtus, passant leur temps à discourir des prouesses d'un empire aujourd'hui disparu. Les Lulles ou les Koks'ihnes qui les connaissent mieux, vous diront que ce sont des êtres purs, entiers et fiables. Mais cette définition ne vaut que pour ceux qui vénèrent les dieux animistes. Les croyants du culte des Anciens Dieux, ou les athées, ne pourront que donner une description médiocre des Cerks, analogue à l'image que ces derniers peuvent renvoyer d'eux.

## Lulle

*Phrase typique : « Je suis aussi libre que la marchandise que vous voulez transporter, mais je ne vous appartiendrai jamais »*

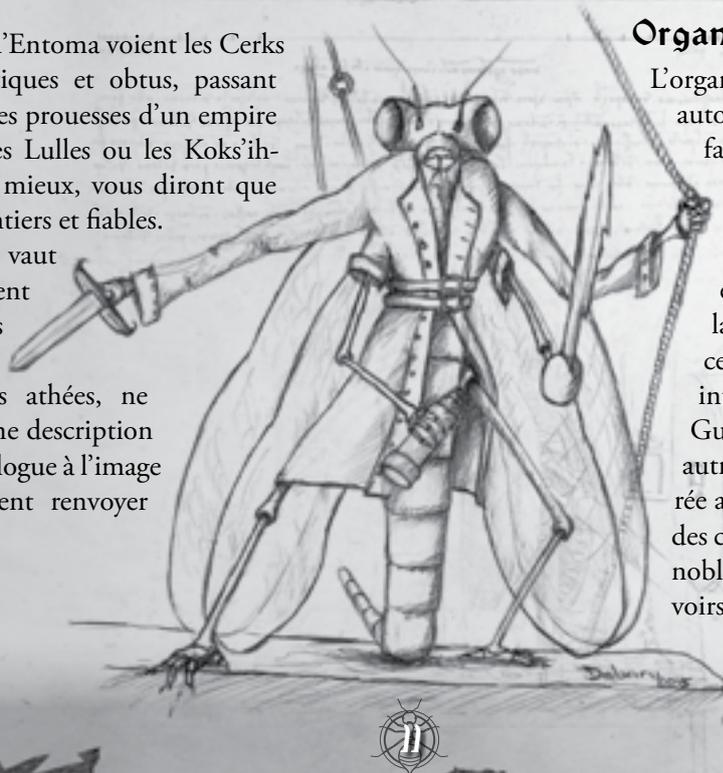
De taille impressionnante, entre 6 et 9 insètres de long, les Lulles sont sans conteste les insectes volants les plus rapides d'Entoma. Leur corps filiforme et leurs ailes longues et puissantes favorisent cette aisance aérienne. Leur faciès inspire la peur ou l'admiration. Très particulier, le visage d'une Lulle se partage entre deux énormes yeux à facettes protubérants et des mandibules impressionnantes. Ces dernières laissent entrevoir le détail de leur régime alimentaire, riche en protéines.

## Un peuple libre

Les Lulles vivent dans des cités suspendues au-dessus des cours d'eau, essentiellement dans les royaumes animistes d'Entoma. Les villes comptent de quelques dizaines d'individus à plusieurs dizaines de milliers comme à Odonata dans le sud des Royaumes Marchands. L'architecture des cités lulles ressemble à un agglomérat de baraques, de hangars et de ponts de bois solidement arrimés à des falaises. La cité lulle est invariablement construite autour du lieu central de la communauté : le nefodrome ou le port de navires marchands. Depuis des centaines de cycles, la vie de ce peuple est rythmée par les allées et venues des navires marchands, et depuis peu, par le passage des nefs de transport aériennes. La navigation, sur rivière ou dans les airs, est une seconde nature chez les Lulles. Elles utilisent leur connaissance des rivières et des vents d'Entoma ainsi que la fabuleuse puissance de leurs ailes pour parcourir tout le territoire connu. Le monopole du transport aérien a conféré à ce peuple une importance renforcée dans les transactions économiques et politiques d'Entoma.

## Organisation sociale

L'organisation sociale des Lulles gravite autour de deux points principaux : la famille, représentée par la chaman matriarche, et la Guilde des Transporteurs. La chaman matriarche sert de lien entre la communauté et les dieux de la nature. Chacun la consulte pour assurer sa descendance ou pour se protéger des intempéries ou des Sangchauds. La Guilde des Transporteurs forme une autre famille, plus moderne, structurée autour de la noblesse marchande, des charpentiers et des diplomates. La noblesse marchande détient les pouvoirs de la guilde et gère ses intérêts,



## Pour la guilde

Odonatia, étendue, lascive et nonchalante sur son lit de pétales nacrés, regardait attentivement les prouesses que pouvaient réaliser ses phéromones de séduction et sa plastique merveilleuse. Maître Lenon, Putère de la guilde des marchands, se tenait devant elle, debout, légèrement courbé vers elle, la tête comme aimantée par ses formes généreuses. Il contemplait l'une des plus belles lilles des Royaumes Marchands. Son faciès fin et agressif, ses pattes interminables à la chitine bleue légèrement rosée, son abdomen divinement fin et interminable, donnaient à Lenon matière à contempler. Odonatia elle, se délectait de la vision de cette Putère grasse et petite, la chitine enroulée dans un méli-mélo de tissus de couleurs et de motifs tous aussi ringards les uns que les autres, comme possédé par sa personne. Elle laissait son interlocuteur ainsi dans l'embarras, dégageant ses phéromones, n'accentuant que plus l'effet dévastateur de ses atouts. C'était généralement une bonne technique de négociation, seuls les plus calmes et les moins libidineux de ses interlocuteurs pouvaient prétendre à sortir gagnant d'une négociation avec elle.

Odonatia fixe longuement Lenon dans les facettes comme pour le provoquer du regard. « Mon cher Lenon, cela fait bien longtemps que vous ne m'aviez plus fait l'honneur d'une visite. Je me suis languie de votre prestance et de votre aisance verbale » Elle décroise ses pattes pour exhiber son abdomen délicat, recouvert d'une robe de soie ambrée. « J'ai fort à parier que vous êtes venus avec les bras chargés de cadeaux. Vous savez combien je sais bien récompenser les plus méritants de mes admirateurs ? » Lenon, reste silencieux, incapable de prononcer un mot devant cette scène sublime. « Maître Lenon, vous me semblez fort perturbé. Je vais essayer de vous délier la langue » Elle prend deux coupes de Sangvie posées sur une tablette près de son lit, et en tend une à Lenon.

« Dame Odonatia, votre beauté semble grandir de cycle en cycle ainsi que mon admiration pour vous. J'avoue avoir du mal à m'exprimer devant tant de grâce. Vous offrez un spectacle sans égal... » Lénon reprend son souffle « ...J'ai peur de briser ce silence qui fait de vous un doux rêve éveillé. »

« Vous n'avez pas perdu de votre verbe mon cher Lénon, et malheureusement pas non plus de votre romantisme. Enfin, il m'est permis de penser que n'importe quelle femelle ne peut changer un mâle. Glissez-vous donc vers moi mon cher Lénon et venez me conter les histoires que je vous ai demandées il y a de cela un cycle. Nous aurons le temps de nous détendre dans les instants qui suivent ».

Lénon, tendu et maladroit s'assit, fébrile, aux côtés de la belle Odonatia. « Dame Odonatia, vous faites monter en moi un flot de phéromones romantiques que je ne peux refréner » Il tend sa main vers l'abdomen de la belle. « Retirez vos griffes de mon côté cher Lenon, il y aura un temps pour cela, mais contez moi d'abord vos récits, ou je pourrais fort bien trouver autre chose à faire en cette fin d'après-midi. »

« Dame Odonatia, les Myrmides semblent occupés à la confection d'un artefact étrange. En la cité de Deus, les Brindis les ont rejoints pour confectionner un charriot capable de se mouvoir sous terre par le pouvoir des Anciens Dieux. Des troupes d'Elites de cire Apis et des Lances crache-sangs myrmides semblent protéger cette nouvelle prouesse des Anciens Dieux. L'archi-pape Renileum semble avoir béni cette chose et le Suprême, chef militaire de l'empire s'est personnellement enorgueilli de cette prouesse. Il semble qu'ils se préparent pour une campagne qui les mènera dans les montagnes d'Arron » Odonatia fronce les mandibules d'étonnement, mais gomme vite cette expression sur son visage. « Fort intéressant Lénon, mais qu'en est-il de leur destination ? »

« Je ne sais Dame Odonatia »

« Fâcheux Lénon, votre période de reproduction s'accourte... et quant à l'autre sujet que vous deviez aborder ? »

« La Guilde des Négociants n'est pas prête à revoir ses tarifs pour le transport de la mielline, car une bonne partie de la mielline est extraite du Royaume Miellique par le Royaume de Justice au sud. »

Odonatia, interloquée : « Mais par quel artifice font-ils cela ? Quel moyen de transport peut-il être plus attractif que le nôtre ? »

« Dame Odonatia, ne vous énervez pas, cela gâche votre teint et vos phéromones. Les Blatères auraient contraint certains druides à servir leur cause. Ces Koks'ihmes, jetées en esclavage dirigent des Plumes lourdement harnachés pour transporter la mielline jusque dans le Royaume de Justice et aux frontières ouest de la Vespalie, aux portes du royaume de Coreus, où la mielline est collectée par la Guilde des Négociants. »

La surprise d'Odonatia vire en colère. « Comment ! Mais nous levons le voile sur un nid de scélérats ! Lénon ? Êtes-vous sûr de vos allégations ? »

« Dame Odonatia, tout ceci est pure vérité, veuillez vous calmer... reprenons nos discussions plus attrayantes, ce ne sont que des informations basement matérielles qui ne peuvent entacher notre passion commune, et ce pourquoi je suis venu en ce jour vous rendre une courtoise visite. »



*Odonatia se tait quelques instants. Elle calme son énervement pour, à nouveau, se concentrer sur ses phéromones de séduction. Il serait fort dommageable de froisser un indic de ce calibre.*

*« Vous avez raison maître Lénon, je vous prie de m'excuser, revenons à la quintessence de cette journée... votre être si suave et doux. »*

*Des servantes ferment les rideaux de toiles des portes et fenêtres de la suite de Dame Odonatia, la laissant avec son invité. Le soleil se couche sur Aran Bara, tandis que les nefs de transport lullés dessinent un ballet romantique dans la baie en contrebas.*

elle maîtrise les liens commerciaux avec tous les royaumes d'Entoma. Les Charpentiers sont les gardiens des secrets de fabrication des nefs de transports, mais surtout du secret de la confection des ballons de sustentation qui permettent aux nefs de voler. Les diplomates Lulles jouent un rôle moins visible mais tout aussi important. Dans un contexte diplomatique très tendu, les diplomates permettent les échanges très fructueux avec les cultistes.

## Onono la déesse mère

Les Lulles vénèrent Onono et ses enfants. En tant, qu'insectes animistes, elles respectent profondément cette dernière, car elle créa tout ce qui nous entoure. Les chamans Lulles vénèrent cette dernière pour qu'elle prodigue tous ses bienfaits au peuple des lullés.

## Préjugés

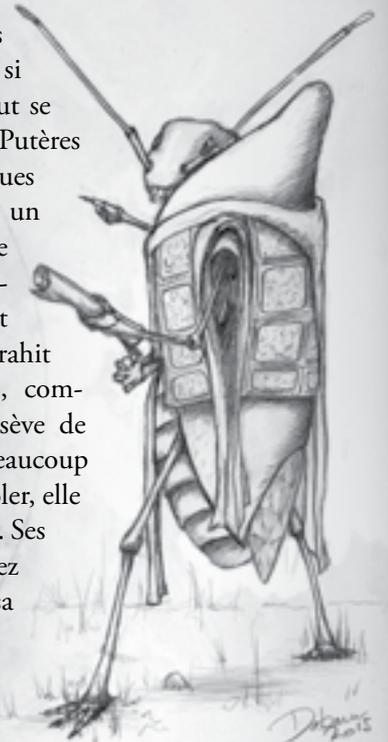
La plupart des peuples voient les Lulles comme des êtres à la fois sérieux et méfiants lors de leurs transactions commerciales, mais aussi joyeux et affables lorsque le travail s'éloigne. Les phéromones qu'elles dégagent intimident leurs interlocuteurs, personne n'oublie que leur régime alimentaire à l'état de larve, évoluant dans le milieu aquatique des mares, se veut vorace et carnassier. Heureusement que les chartes œcuméniques des animistes, forcent les Lulles à ne pas céder à l'insectophagisme. Mais gare à vos propos, car face à certaines Lulles primitives, c'est au fond de leurs systèmes digestifs que vous risqueriez de terminer votre existence de misérable insecte.

## Putère

*Phrase typique : « Le Quartz a-t-il une odeur ? Si vous venez acquérir l'un de mes produits, il doit avoir celle de la perfection. »*

Les Putères sont des insectes de taille assez réduite, entre 2 et 3 insètres de haut. Leur forme est caractéristique, trapue et courte sur pattes, elles impressionnent par la forme massive de leur carapace. Leur crâne est petit et plat, comme enfoncé à l'intérieur de leur corps. Il semble,

au premier regard qu'elles ne possèdent pas de cou, si bien que leur crâne ne peut se mouvoir. Mais la tête des Putères est bien mobile. Deux longues antennes viennent parfaire un faciès composé d'un visage long et de deux yeux protubérants. Leur bouche est mince et réduite, ce qui trahit leur coutume alimentaire, composée essentiellement de sève de végétaux. Si comme beaucoup d'insectes la Putère peut voler, elle est loin d'être la plus rapide. Ses deux paires d'ailes sont assez ridicules par rapport à sa masse. Le dos de la Putère ressemble à une carapace triangulaire qui lui sert de protection, à l'image d'un bouclier. Cette carapace est généralement couverte d'une palette de couleurs chatoyantes et variées. Ces couleurs permettent de connaître l'origine ou la fonction de chaque Putère.



## Le pouvoir de la Guilde des Négociants

Le peuple putère est partout où il y a des richesses et des biens à confectionner. Le plus souvent, ses représentants vivent dans les cités du Nord ou du Sud d'Entoma, dans des quartiers marchands. Mais les Royaumes Marchands comptent des cités putères à part entière. Ce sont de vastes champs d'arbustes entremêlés et cultivés qui forment ces villes. Branches et feuilles tressées forment des murs, des escaliers, ou des couverts de protections à de nombreux bâtiments de bois ou de pierre. La cité putère est élaborée, sa taille souvent respectable. Malgré leur taille réduite et leur aspect, que beaucoup qualifient de répugnant, les Putères sont une race majeure d'Entoma. Derrière leurs épaisses carapaces, ces créatures cachent plusieurs atouts



d'importance. Elles dégagent tout d'abord un gaz acide malodorant qui leur permet de se défendre de manière efficace. La puanteur du nuage putère prend tous les insectes à la gorge, limitant leurs mouvements et leur activité. Quiconque prit dans l'engeance fétide n'a de souhait que de s'enfuir au plus vite. Les Sangschauds et Plumes réagissent aussi par la fuite, au contact de ces relents. Leur défense naturelle est devenue un art entretenu par cette race. Les Putères excellent dans la manière de gazer les inconvenants. Certains corps d'armée putères sont passés maîtres dans l'art de maîtriser leurs vents, ce qui en fait de redoutables adversaires. C'est notamment le cas des Phalanges fétides d'Arran Barra. Un second atout porte cette race au rang de supérieure, parmi la masse grouillante des insectes. Depuis la nuit des temps, elles n'ont de cesse d'améliorer leur artisanat. Tant et si bien que leur talent est reconnu dans tout Entoma. Dans les plus grandes cités, les punaises ont installé de grands ateliers où nombre d'entre elles travaillent sans relâche à la confection de divers produits. La liste des biens confectionnés par ce peuple est aussi longue que les montagnes d'Arron. Ce sont des armes, des armures, des bijoux, des habits, et parfois même la création de poisons ou de drogues qui constituent leur fonds de commerce. La qualité des produits manufacturés des Putères, attirant la convoitise de chacun, leur a permis d'avoir une position de force sur le commerce Entomien. Lorsque Myrmides, Termides, Lulles ou autres races souhaitent disposer de biens de qualité, ils doivent négocier avec la Guilde des Négociants putères. Il n'est pas rare que les Apis acceptent de céder leur célèbre mielline, ou que les termites échangent leurs champignons, contre divers produits dont les Putères ont le secret de fabrication. Leur Guilde des Négociants contrôle la quasi-totalité du commerce connu.

### Organisation sociale

Il n'est d'autre société identique à l'organisation sociale putère parmi les peuples d'Entoma. Comme pour les Lulles, les Cerks ou les Brindis, la progéniture putère est élevée en groupe dans des couvoirs, la notion de filiation existe cependant. La similitude avec d'autres peuples s'arrête là. Ce qui structure la société putère est son fractionnement en groupes de métiers. La fonction des Putères se reconnaît par les formes géométriques qui parsèment leur dos. Lorsqu'ils arrivent à l'état de larve, les intrinsèques sont séparés en corps de métiers en fonction des symboles qui parcourent leur dos. Ces signes distinctifs les prédisposent à telle ou telle activité. Ainsi les artisans ont un dos rayé, alors que les nobles ou les diplomates auront plutôt un dos constitué de formes ondulées et circulaires. Enfin, certaines punaises sont monochromatiques, c'est le cas des guerriers. Les corps de métiers fonctionnent comme de véritables familles tentaculaires. Chacun s'appelle cousin,

oncle, père ou grand père en fonction de la hiérarchie établie à l'intérieur de cette famille, construite autour de la pratique d'un métier.

### Le culte des Anciens Dieux comme façade

Les Putères embrassent officiellement le culte des Anciens Dieux. L'impératrice myrmide, Sarail 3, lors de l'appel qu'elle fit aux peuples d'Entoma en l'an 14 après Deus, donna aux Putères la vertu de la charité. Elle le fit peut-être par sarcasme, car le goût prononcé des Putères pour la richesse est bien connu, ou pour confronter les Putères à leur propres démons. Toujours est-il que les Putères acceptèrent ce don des Myrmides, elles le portent aujourd'hui comme une étiquette qui a du mal à leur correspondre. Les observateurs les plus sarcastiques diront que le peuple putère loue le culte des Anciens Dieux pour s'adjoindre des débouchés vers les terres du nord et permettre le commerce de denrées entre les deux camps antagonistes d'Entoma. Toujours est-il que leur foi semble véritable. L'archi-pape, chef religieux du culte, semble toujours accepter ce peuple élu dans le giron des croyants aux Anciens Dieux.

### Préjugés

« A la parole d'une Putère tu ne te fieras pas, mais à la valeur de ses actes tu la jugeras » Voilà un proverbe commun en Entoma qui en dit long sur l'idée que se font les autres insectes du peuple putère. Commerçant dans l'âme, chacun de ses représentants manie sa langue avec justesse, finesse et humour, souvent pour soutirer le meilleur de votre escarcelle. Indispensables pour leur apport à la société, joviales et agréables, les Putères sont aussi mal vues à cause de leur position religieuse pour le moins ambiguë. Les cultistes reprochent aux Putères de ne pas être très croyantes à leur culte, tandis que les animistes ne comprennent toujours pas pourquoi ce peuple a choisi le camp cultiste. Tout les rapproche de la culture animiste mais par appât du gain, les Putères suivent les préceptes des Anciens Dieux.

## Termide

*Phrase typique : « Nous sommes un, indivisible, dans nos tours ancestrales, les dieux de la nature nous guident vers la vérité »*

Les Termides sont petites, à peine un à deux insètres de long. Leur corps est généralement blanc et translucide, laissant apparaître le fonctionnement interne de la créature. Ce qui frappe chez ces insectes, c'est la taille disproportionnée de leur crâne. La tête des Termides représente en effet un quart de la bête. Très ronde et de couleur sombre, cette tête arbore deux yeux minuscules et des antennes longues et mobiles. Cette description convient à la masse grouillante du peuple des Termides, selon leur caste, ces créa-

tures peuvent être dotées d'ailes, de la vue, de mandibules hypertrophiées ou d'un crâne gigantesque.

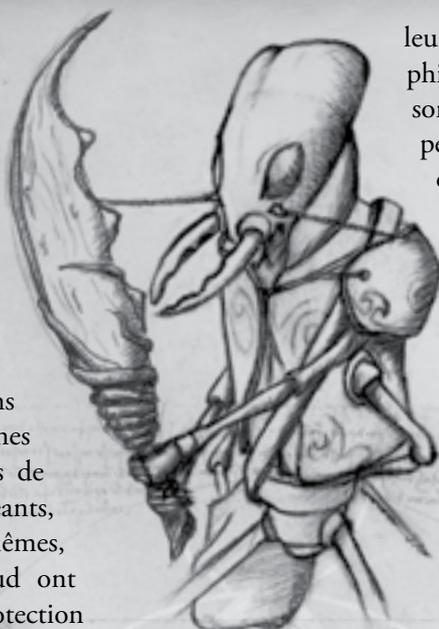
## Au commencement de tout

Le peuple des Termides est l'un des plus puissants d'Entoma. Leur force est due à leur nombre et à leur organisation. Ces créatures vivent par millions dans d'immenses cités à la fois aériennes et souterraines, véritables forteresses de pierre et de sable. Autour de ces géants, qui rivalisent avec les arbres eux-mêmes, différents peuples des terres du sud ont construit des cités vivant sous la protection de l'immense cité termide. Depuis des milliers de cycles, les Termides sont le centre du développement des sociétés insectes dans les terres du sud. Force immuable par leur nombre et la qualité défensive de leurs cités, elles sont un rempart contre les souhaits hégémoniques des Myrmides au nord, par-delà les montagnes d'Arron. Les Termides sont la pierre angulaire de l'union des peuples du sud. Elles sont à la fois la force militaire et défensive qui maintient les royaumes en place et les garantes de l'union des religions animistes. Les autres peuples du sud, Koks'ihnes, Cerks et Lulles, entre autres, louent leur puissance. Une union ancestrale entre ces peuples assure l'harmonie, la défense, et le partage. Pour autant la société termide est très particulière. C'est une organisation très hiérarchique qui régit les sujets de la reine termide. Dans l'immensité des dédales, une grande majorité des insectes sont maintenus à l'état d'esclaves. Contrôlés par les phéromones des puissants, cette majorité n'est pas douée d'intelligence, de vision, ni de libre arbitre. Elle obéit aveuglément aux castes supérieures.

## Organisation sociale

L'organisation sociale des Termides est construite sur le principe des castes. Ce sont des groupes d'individus plus ou moins grands qui ont des droits variables en fonction de leur position dans la société. Dans chaque cité, il existe un roi et une reine au sommet de la pyramide des castes. Viennent ensuite des castes dominantes comme les nobles, les céphalos, les religieux et les artisans champignoneurs. Sous ces castes, se trouvent les castes moyennes, représentées par les artisans, les marchands et les érudits. Enfin, au bas de l'échelle grouille la grande majorité des Termides soldats, nourrices et ouvrières.

Parmi ces castes dominées, les soldats sont chargés de défendre la cité ou de partir en campagne pour défendre ses intérêts. Ils ont une intelligence peu développée, mais



leur grande taille et leurs mandibules hypertrophiées en font de redoutables combattantes. Elles sont éduquées pour le sacrifice, et doivent le respect aux castes supérieures. Il leur est difficile de désobéir aux ordres phéromonaux lancés par les puissants. Les ouvrières et les nourrices doivent le respect à toutes les autres castes, y compris les soldats. Elles sont dociles et travailleuses. Leur cerveau n'est pas développé et leur volonté est contrainte par les phéromones des dominants.

Parmi les castes moyennes, les artisans et marchands représentent une caste respectée pour leur apport économique. Ces Termides ont un degré de développement élevé. Elles ont subi une nutrition riche en champignons développant les facultés intellectuelles. Leur caste est respectée par les ouvrières et les soldats, mais elle doit le respect et l'obéissance aux castes supérieures. Les érudits font aussi partie des castes moyennes, ils sont les détenteurs et les protecteurs des connaissances.

Les « dominants » termides sont des intrinsèques élevés de façon particulière. Les larves de la reine et des autres pondueuses secondaires sont sélectionnées pour donner naissance aux adultes les plus évolués, intellectuellement et physiquement. Ces dominantes formeront l'élite de la termidière, des reproducteurs pour les mâles, futures génitrices pour les femelles, mais aussi diplomates, chefs religieux, artisans champignoneurs, Imagocéphales et chefs militaires. Ces larves de qualité supérieure sont nourries et soignées de façon très particulière. Elles ont un régime à base de champignons spécifiques selon leurs prédispositions. Elles sont éduquées au cœur de la termidière, proche des grands penseurs, par des nourrices triées sur le volet. Ces « dominantes » possèdent toutes la vue, contrairement aux ouvriers de base, et ne sont pas sensibles à la lumière du jour. Leur couleur est marron ou verte, voire un mélange des deux. Elles portent tantôt des ailes, des mandibules ou des organes génitaux et sont de taille souvent supérieure aux autres Termides.

La caste des dominants a droit de vie, d'exclusion, ou de mort sur les autres sujets de la termidière.

Au-dessus de toutes ces castes trônent le roi et la reine et lorsque que la cité termide en abrite un, l'Imagocéphale vient compléter un trio d'êtres supérieurs. La reine dirige sa cité alors que le roi, ou les rois, sont simplement des reproducteurs respectés pour leur rôle. La reine vit aux tréfonds de la cité, entourée d'une chambre de penseurs, gardée par des troupes d'élite. Elle décide des guerres et de la gestion de la termidière pour ses aspects éducation, élevage des castes inférieures, et police. Les phéromones de la reine sont reconnues par tout le peuple termide. Rares sont ceux qui peuvent résister à ses ordres. Elle est

le cerveau des petites gens. La taille de la reine est dix à cent fois plus grande qu'une termide normale. Loin des canons de beauté des Lulles, c'est une reproductrice dont l'abdomen représente l'essentiel de son corps. Sa majesté ne peut se mouvoir, elle est condamnée à rester dans la chambre nuptiale toute sa longue existence.

L'Imagocéphale est un être à part, considéré comme un demi-dieu capable de prédire l'avenir. Il est vénéré par des religieux chargés de sa protection. Il est le seul être devant qui la reine peut s'incliner. C'est un conseiller précieux pour elle et un allié d'importance contre les velléités ennemies. Comme la reine, son corps est difforme, mais chez lui c'est son crâne qui est hypertrophié. Se mouvoir lui demande un effort démesuré, qu'il concède rarement.

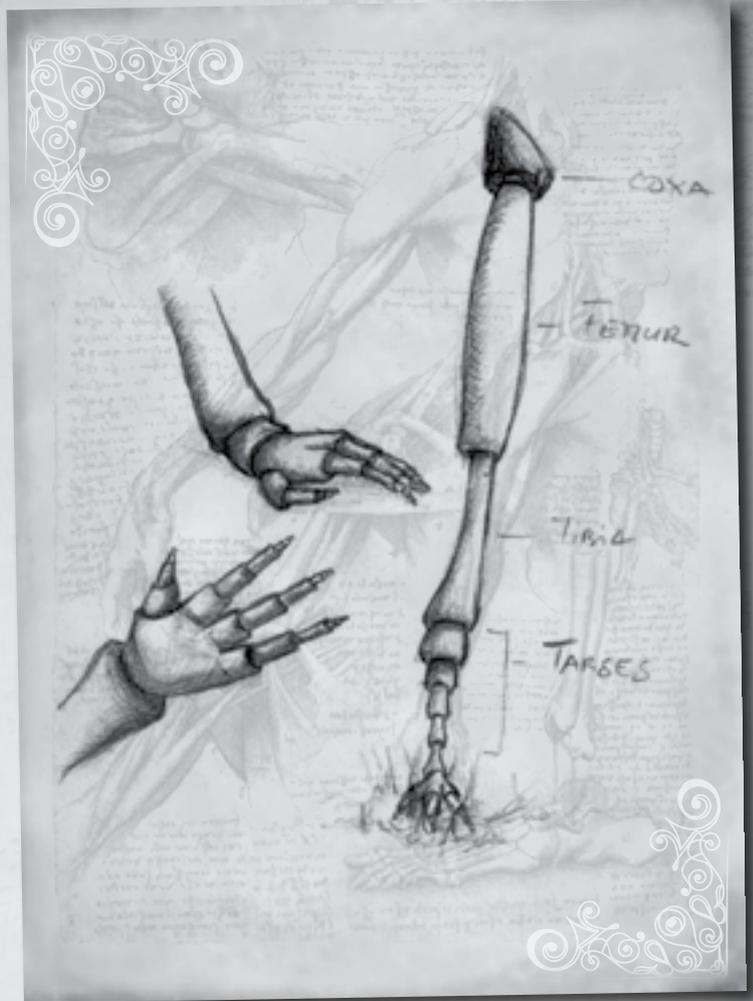
### Ono Sunak et l'Imagocéphale

La religion a une importance capitale dans la société termide. Elle est aujourd'hui le fondement de l'opposition avec les Myrmides. De conviction animiste, les Termides s'opposent farouchement au culte des Anciens Dieux, car il a créé la menace des blafards et il prône des préceptes s'opposant aux dieux de la nature.

Les Termides respectent tous les dieux du panthéon animiste, cependant leur croyance ancestrale les pousse à vénérer Ono Sunak le dieu de la terre. Les préceptes de cette religion sont les suivants : Les êtres vivants font corps avec la déesse mère qui est la terre. C'est elle qui donne vie à toutes choses. Les insectes y retournent toujours y dormir pour l'éternité. Le dieu de la terre est aussi l'un des dieux vénéré par les Cerks à travers leur culte des énergies. En ce sens, les Cerks et les Termides sont très proches dans leurs croyances.

Une nouvelle divinité bouleverse un peu cette hiérarchie, c'est l'Imagocéphale. Il est un dieu vivant vénéré par bon nombre de dominants. Les quelques Imagocéphales ne s'opposant jamais aux lois des dieux de la nature, la multiplicité des croyances ne semble pas créer de tensions.

Il existe des temples de divinités variés dans les cités



termides, cette cohabitation semble naturelle et acceptée. Certains édifices sont même ouverts à plusieurs religions. Sur les murs de ceux-ci s'entremêlent les représentations de différents dieux de la nature, ce qui, ailleurs susciterait des conflits idéologiques.

### Préjugés

Les Termides sont froides et sèches au premier abord. Il semble que la plupart des dominants termides considère leur peuple comme supérieur, ce qui leur donne souvent un air hautain et condescendant. Mais ce n'est pas le fait de tout un peuple, on leur loue aussi des qualités d'ouverture, de sagesse et de loyauté. Un point semble cependant susciter l'incompréhension en dehors de leurs murs : la façon dont les termides peuvent se traiter entre elles. Il est difficile à croire que certaines peuvent décider de la mort de milliers d'autres par un simple mouvement d'antenne.

## La cité de Mohar

« Je suis Léménari, druide Koks'ihne. Je viens d'arriver à Mohar, la capitale du royaume de Coreus. Il y a quelques Lonas encore, j'étais au cœur de la vallée des Sangchauds, dans le sanctuaire des druides. Comme le veut la tradition, l'essentiel de mon voyage m'a été caché, de sorte que je ne puisse dire d'où je viens. Comme la plupart des druides je viens vivre au sein d'une cité animiste des terres du Sud. Mon but ? Protéger la cité de ses assaillants grâce à l'amitié qui me lie aux animaux, Sangchauds et Plumes. Il m'a aussi été enseigné que l'inverse sera souvent vrai. Je devrai défendre ces créatures amies contre les insectes de toutes couleurs et appartenances. »

Je me tiens aux portes de la nef de transport lulle qui m'a mené jusque-là. Un des barreaux lulle ouvre la tenture qui sépare la nef de l'extérieur, il me regarde d'un air affectueux et amusé. Tout en me donnant un petit coup de patte sur ma chitine et me lance, « Bienvenue à Mohar, la capitale du royaume de Coreus, je te souhaite bien du courage pour te repérer dans tout ce merdier. Mais tu as de la chance, tu seras reçu comme un prince. Bon nombre sont ceux qui pourront t'aider ». Je mets une patte sur le sol du nefodrome et contemple le paysage alentour. Le nefodrome se trouve encastré dans les murs de la cité termide au beau milieu de son mur d'enceinte. À plusieurs centaines d'insètres de haut, la bouche d'accès à ce port aérien est immense. Des nefs de transports lulles vont et viennent dans les airs alors que des masses de Termides collectent les marchandises enfermées dans les nefs. Mes sens sont bouleversés par la multitude de phéromones qui se dégagent de cet endroit. Je me sens comme oppressé par tant d'odeurs, qui sont autant d'ordres, de sentiments et de discussions. Comme amusé, le barreur me met trois tapes sur les antennes et prend ma tête entre ses griffes. « Hé ho, sa sainteté a des vertiges ? T'inquiète pas, tu vas vite t'habituer à toute cette puanteur ». C'est bizarre, je ne perçois pas tout ce ballet d'odeurs comme de la puanteur, mais plutôt comme un balai de sentiments. Passé le choc phéromonal, je me sens comme exalté par cette découverte. Je déploie mes élytres, et me fraie un passage en volant vers l'entrée béante du nefodrome pour observer la cité de l'extérieur.

Me posant sur le rebord du ponton aérien, je contemple la cité de Mohar. Un véritable tronc de pierre et de sable, de plusieurs centaines d'insètres de diamètre et d'environ un arkètre de haut, trône au milieu de la baie de Mohar qui s'étend vers le Sud Est. A mes pieds, quatre cents insètres plus bas, une cité fort étrange semble avoir été construite sur les troncs et dans les branches d'arbustes et de plantes. Des bâtiments de pierre et de bois, de forme le plus souvent sphériques, constituent une seconde ville qui semble s'étendre

bien au-delà de ma vue et faire le tour de la termidière centrale. De multiples insectes habitent cette seconde ville, je peux voir des Syrphes, Sticks, Lulles ou Cerks se mouvoir dans le paysage. Mais je n'arrive pas à tout distinguer tant le spectacle est vaste et mobile. La termidière est le point central de l'activité de cette seconde cité ouverte. Alors que le barreur m'observe, toujours l'air amusé, je me retourne vers la tour Termide. A sa base, de multiples portes permettent le déplacement des millions d'individus qui composent l'ensemble de la cité. En remontant, on peut remarquer les perchoirs qui servent à accueillir les Plumes de défense de la cité. De nombreux Plumes sont d'ailleurs posés sur ces perchoirs, ou en vol de reconnaissance au-dessus de la cité. Par Onono, ces perchoirs parsèment les murs de sa base à son faite. Je peux aussi voir des tours de défenses termides qui émergent de cette forteresse. Des soldats termides de tailles démesurées par rapport aux autres se tiennent à l'intérieur, immobiles, prêts à en découdre. Ma contemplation est tout à coup stoppée par la voix d'un de mes hôtes.

« Léménari, vous voici donc arrivé à Mohar. Je suis Tonen Gon, diplomate de la section Nord Est de la cité en charge des relations aux Koks'ihnes et du bon fonctionnement de la défense de ce secteur de cette cité, je suis affilié à Beor Na le guide religieux du secteur et Atoné Mor le chef militaire ». Je reste surpris par la description exhaustive de mon hôte, comme interloqué. Personne ne m'a indiqué comment réagir à une telle présentation. « Bonjour, je suis Léménari, effectivement » dis-je en observant son physique si particulier. Mon interlocuteur est de taille assez réduite, deux insètres de haut à peine. Il se tient sur ses deux pattes postérieures très minces, son thorax et son abdomen sont petits et de couleur blanche alors que son crâne est énorme. Je ne vois pratiquement plus que cela, ses yeux globuleux, ses longues antennes, son front interminable et ses mandibules effrayantes. « Très bien » lance Tonen Gon, « Suivez-moi ». Il fait volte-face et semble agiter ses antennes rapidement tout en émettant une odeur musquée. Soudain huit termides soldats de taille impressionnante, aux mandibules hypertrophiées, forment une double colonne de défense autour de moi. Je pars, leur emboîtant le pas, alors que le barreur sourit en me faisant un signe de la main.

Nous suivons un couloir cylindrique de plusieurs dizaines d'insètres de large. Nous sommes doublés et croisés par une multitude de termides d'à peine un insètre de long. Elles se meuvent sur leurs six pattes comme primitives, en regardant bien, je constate que ces dernières sont aveugles, mais remuent leurs antennes en permanence, comme pour se repérer. Bientôt nous débouchons sur une ouverture qui semble donner au cœur de la termidière. Erreur, nous arrivons dans un trou béant qui va de la hauteur gigantesque de la termidière jusque dans les tréfonds de celle-ci. Ce trou, comme un cylindre vertical, fait plus d'une centaine d'in-

sètres de diamètre, ses parois sont parcourues par des légions de termides entrant et sortant de passages pratiqués dans les murs. Le plafond très haut, semble couvert par un dôme de végétation, ce qui donne une ambiance assez confinée au lieu. L'air est chaud et humide, je me sens comme galvanisé par cette atmosphère. Arrivés à la base du puits, nous nous engageons dans une cavité verticale plus réduite dont l'accès est gardé par de nombreuses termides soldats.

L'ambiance ici devient de plus en plus étrange. Des quartz lumineux fixés aux murs diffusent une lumière tamisée, une forte odeur de champignon est omniprésente et les Termides que je croise sont désormais beaucoup plus évoluées. Se tenant sur leurs pattes arrières, ces intrins arborent des ailes et des vêtements de qualité. L'odeur des phéromones fait place à des discussions lentes, aux sons gutturaux. Bientôt nous entrons par le plafond dans une vaste pièce sphérique. Les murs de pierres de celle-ci sont entièrement sculptés de hauts reliefs représentant des dieux de la nature, mais aussi des scènes de vie termide. À la base de cette pièce se tient un termide de grande stature vêtu d'une toge de soie rouge, il est assis sur un fauteuil de bois finement entremêlé et sculpté. Il arbore de magnifiques ailes dans son dos, signe des castes dominantes termides. Arrivé à sa hauteur, il se présente et me tend la main afin que je la lui empoigne.

« Je suis Béor Na, guide religieux du secteur Nord Est, je vous remercie de votre venue ». En m'inclinant, je lui réponds, tentant de contrôler mes émotions, mes phéromones de stress ont sans doute déjà dû trahir ma tension nerveuse. « Je suis très honoré de votre accueil, je suis Léménari ». Reprenant la parole, il part dans un long monologue.

« Cher druide Léménari, je suis heureux de vous accueillir en la cité de Mohar, l'une des plus belles cités termides jamais construites. Votre tâche ici, vous la connaissez, est de défendre la cité par l'entremise des Plumes que vous, peuple élu des dieux, avez le loisir de contrôler. Mais votre séjour ici ne se limitera pas à cela. L'amitié millénaire qui lie les Koks'ihnes et les Termides m'oblige à vous accueillir comme un Termide à part entière. Des appartements de dominants vous seront cédés dès que vous quitterez cette pièce, vous pourrez y faire ce que vous souhaitez. Vous aurez libre accès à toute la termidière et particulièrement aux différentes bibliothèques. Ce sont des lieux foisonnant de connaissances et de sciences, le peuple termide est heureux de pouvoir partager cela avec vous jeune Kosk'ihne. Pour faciliter vos déplacements, nous allons vous apposer une odeur particulière ». Il montre un pot dans lequel repose une mixture visqueuse et odorante. « Cette décoction vous permettra d'être reconnu comme un être ami de la termidière par les soldats et les ouvriers de la cité. Nos congénères des basses castes ne réagissent qu'aux ordres phéromonaux, ils n'ont pas d'intelligence propre. Ainsi ne vous amusez

pas à discourir avec eux, enfin cela fonctionnera peut-être avec les soldats, mais préférez la communication phéromonale. Si jamais il vous arrive une mésaventure dans la cité, je vous donne aussi cette fiole de musc ambré. Lancée au sol, l'odeur de son contenu déclenchera l'alerte immédiate. Soldats et ouvriers viendront vous défendre sans tarder. » Il marque un temps de pause comme pour reprendre son souffle, ses mains anguleuses caressent machinalement ses antennes, très longues pour une Termide. Je n'ose reprendre la parole, rien d'intéressant à dire ne me vient à l'esprit. « J'ai une dernière chose à vous dire sur notre cité, reprend Béor Na. Soyez attentifs et mémorisez bien ce que je vais vous dire. Les appartements royaux et les champignonnières vous sont interdits. Si l'on vous y trouve, vous n'aurez pas d'arguments à produire pour expliquer votre présence car vous serez exécuté sur le champ. De même s'il vous prend de calomnier, ou simplement de plaisanter sur la reine, le roi ou l'Imagocéphale, le même sort vous sera réservé. Chaque soldat se voit le droit de devenir dominant s'il tue une personne qui enfreint ces règles, donc soyez vigilant. Vous devez de plus le respect aux castes dominantes que sont les guides religieux, les artisans champignoneurs, les chefs militaires et les nobles géniteurs. Il se peut que vous soyez choqué par nos mœurs, même si c'est le cas, n'oubliez pas que vous êtes invité chez nous. Vous devez tenir votre langue. Sachez que les dominants ont droit de vie et de mort sur les basses castes que sont les ouvriers et les soldats. Leur mort est très commune, ne vous offusquez pas, ils sont nés pour cela, assurer la vie de la société termide en livrant la leur. » Je fixe mon interlocuteur comme pétrifié de terreur, sans un mot, il me scrute lentement. Puis son air s'adoucit et redevient très cordial. « Léménari » dit-il affectueusement, « à part ces recommandations d'importance que je me devais de vous transmettre, je n'aurai à l'avenir que des relations cordiales avec vous. Profitez de votre séjour ici pour apprendre de nous autant que nous apprendrons de vous. Si vous n'avez pas de question ou de remarque je vais vous envoyer devant dieu le divin Imagocéphale. Il aime à discourir avec les étrangers pendant des Lonas entières. Ce sera peut-être une expérience longue et fatigante, mais ce sera une expérience unique. » Je n'ose dire mot et me retire de la pièce mon crâne incliné face à lui, en signe de respect et de soumission. Des Lonas avec l'Imagocéphale... me dis-je dans ma tête, serai-je à la hauteur ? Garderai-je mes secrets ? Au diable les questions, cet instant de grâce est à vivre avec passion et joie.



# L'invasion





## Le royaume de Gao :



Gao est un vaste territoire. Riche de ses cultures, ce royaume l'est aussi de sa puissance militaire et de ses convictions animistes. C'est un royaume possédant une grande force culturelle et économique, servi par les Plumes et les soldats Termides.

La région d'Ononé est une vaste plaine cultivée où des Sangchauds contrôlés, de toutes tailles, côtoient des cultivateurs et des éleveurs.

La région frontière de Filé est composée de forêts s'étendant de la fin des montagnes sacrées à la mer. Cette forêt, aux différentes essences, nommée Ullulé en honneur au

dieu des plantes, abrite de multiples habitants. Ce sont notamment des Skadans, des Araktiss, et des créatures insectoïdes non pourvues d'intelligence.

Dans la région intérieure de Leste s'étendent des collines et une végétation arbustive qui abrite beaucoup de gibier, ainsi que des prédateurs de tous poils. Les montagnes sacrées, bordant le territoire, sont nommées ainsi car il y existe de nombreux sanctuaires dédiés aux dieux de la nature. Mais cette montagne est aussi devenue un lieu sacré pour les cultistes et les blafards.

## Entretien avec la reine de Gao

### La chambre Nuptiale

Malgré de nombreux cycles passés au cœur la cité de Layo, au plus proche du pouvoir, une rencontre avec la reine elle-même me mettait toujours dans un état de stress et d'excitation inexplicables. Ma fonction de grand prêtre termide d'Ono Sunak, en charge des affaires extérieures du royaume, me conduisit pourtant à fréquenter les hautes sphères diplomatiques, mais, au bout du compte, je me rendais à l'évidence qu'aucune expérience ne pouvait préparer à une rencontre avec la mère de tout un peuple asservi, à ses ordres.

Les gardes poussèrent la double porte permettant l'entrée à la chambre nuptiale de la reine Ishna Tetra 7. L'odeur phéromonale, déjà très forte avant d'entrer, m'envahit complètement, troublant mes sens. La reine se trouvait devant moi, sur un promontoire rocheux. Je fus à nouveau frappé par le gigantisme de son abdomen, mesurant plus de cent insètres de long. Nébulux et mouvant, de couleur blanche, cet immense corps visqueux semblait entonner une mélodie phéromonale divine. A son extrémité, des œufs sortaient en permanence. Des termides nourrices s'affairaient à prélever ces précieux cadeaux, puis les transportaient dans des couveuses attenantes, tandis que des soldats termides d'élite tournaient en permanence autour de la reine, suivant un pas militaire en cadence. A côté de la reine se trouvait Ternokor, l'Imagocéphale de la cité. Lui aussi était effroyablement difforme. Son thorax et son abdomen étaient extrêmement chétifs tandis que son crâne s'était développé à un point tel qu'il formait une masse cérébrale blanche et molle quatre fois plus grande que son corps.

La reine m'invita, par ses odeurs, à me rapprocher d'elle et de son conseiller. Je marchais comme envoûté, le regard fixé sur la scène, ne remarquant pas les superbes sculptures en haut reliefs réalisées sur tous les murs ovoïdes de la pièce. Je me tins enfin devant elle et l'Imagocéphale, entouré de quatre soldats termides très imposants.

La reine s'adressa à moi, avec sa voix très grave et métallique, comme sortie d'un monde parallèle, du Payolave lui-même.

« Ternio Hegarn, prêtre d'Ono Sunak, mon haut conseiller aux affaires extérieures, le temps est venu pour vous de m'informer des mouvances mon royaume. Moi qui ne puis me déplacer, vous êtes mes yeux et ma voix en dehors de cette enceinte. »

Sous le regard inquisiteur de Ternokor, je commençai mon discours par les formules révérencieuses habituelles avant d'exposer les raisons de ma venue en ces lieux.

### Les menaces cultistes et blafards du Nord

« Ô reine Ishna Tetra 7, mère de Layo, fille d'Ono Sunak, grande pourvoyeuse de la vie et de la sagesse sur Entoma, permettez-moi de vous exposer l'état des dangers et des préoccupations de votre royaume. »

« Je reviens à peine de Diélie, la cité de votre sœur Mesha Pirma 2, aux confins septentrionaux de notre royaume. La cité forteresse est en effervescence. Les éclaireurs chargés de surveiller la forêt des Prêtres Dieux nous rapporte avoir observé des mouvements de troupes importants. De nombreux prêtres de la religion honnie, accompagnés de Scarabs miniers fouillaient les abords du fleuve Gao légèrement en amont de Diélie. Une Putère arrêtée à Leste pour trafic d'armes de métal nous a donné des indices sur ces manœuvres, en échange d'une libération hâtive. Des prêtres Anciens Dieux seraient arrivés à Joru Alan, détenteurs d'une découverte bien étrange sur la forêt de l'Enclave des Prêtres Dieux. Ils seraient à la recherche de nouveaux vestiges des Titans. Votre sœur, la reine de Diélie, a immédiatement ordonné un état d'alerte maximum. Toutes les phalanges noires sont prêtes à la guerre, et la circulation dans la cité est limitée. Les Plumes domptées des druides arpentent la forêt à la recherche de signes, tandis que les contrôleurs d'énergies de la cité maintiennent un temps anormalement bon pour la saison, afin de favoriser les vols de reconnaissance. »

La reine me coupa brièvement : « Ce n'est pas la première fois que de telles nouvelles sonnent à mes oreilles. Ma sœur a toujours tendance à sur-réagir au moindre mouvement de troupe venant de l'Enclave des Prêtres Dieux. Dans un sens je la comprends, après toutes batailles qu'elle a dû mener. »

Ternokor, s'exprima enfin de sa voix rapide et saccadée : « Vos informations sont intéressantes, en analysant les différents mouvements de ces derniers cycles, je pense qu'il est urgent pour Diélie de se préparer à la victoire. Comme je l'ai prédit, la forêt septentrionale des cultistes s'embrasera bientôt. Il convient cependant d'envoyer un message à Mesha Pirma 2 enfin qu'elle cesse tout mouvement de troupe, sa mission principale est la défense des frontières du royaume, pas l'assaut de l'ennemi. »

Interloqué, je repris tout de même le court de mon récit.

« Votre sœur, ô ma reine, s'inquiète aussi d'une recrudescence des activités blafardes dans sa région. Des troupes entières de ces damnés, auraient été vues en plein jour, à l'Est de la cité. Un temple sacré de la déesse Ono Sunak se trouvant sur les premières collines des montagnes sacrées a été détruit, sans doute par ces mêmes créatures. Mon homologue à Diélie, le grand prêtre de la déesse de la terre, se remémore avec amertume la

dernière attaque des blafards dans sa cité. Comme ici, à Layo, ces maudits avaient infiltré les plus hautes sphères du pouvoir, y plaçant des êtres corrompus à leur solde. »

L'immense abdomen de la reine se mit à frémir provoquant une excitation étrange parmi les nourrices, Ternokor, poussa un petit cri strident comme pour calmer l'inquiétude des servantes, puis il se tourna vers moi et me dit avec calme : « Nous avons bien entendu votre discours, nous allons faire tout ce qui est en notre possible pour se prévenir de ces dangers. Veuillez poursuivre sur des sujets moins sensibles. »

Une nouvelle fois déstabilisé, je repris mes explications, m'efforçant de trouver un sujet moins polémique.

### Ononé, la puissance des dieux de la nature

« Comme vous l'avez souhaité ma reine, je me suis inquiété de la situation au Sud du Royaume, de ses immenses richesses agricoles, de la puissance de la cité d'Ononé et de la position des Fils d'Onono dans cette région. »

« Je me suis rendu à Ononé en empruntant la route de commerce qui mène à cette cité. J'ai préféré ce moyen de transport plus lent que les nefs aériennes pour mieux apprécier l'ambiance au sein de notre territoire. L'état de cette route est plus que bon. Les derniers travaux de pavements permettent une circulation beaucoup plus aisée des chariots de marchandises. En cette fin de kumi de printemps, j'ai pu croiser de nombreuses caravanes de marchands putères, crinelles et lullles amenant des terres fertiles du Sud de beaux fruits mûrs, des morceaux de légumes, ainsi que des vers et des pucerons. Il semble que la production de cette année sera très bonne, ce qui permettra au peuple de souffler un peu après des cycles de disette. Mon passage à Ononé, m'a permis de contempler une fois de plus sa magnificence. Il semble désormais que la cité n'ait point de fin. Des habitations, des marchés, des temples et des tours de défense, reliés par des ponts et des voies, structurent l'ensemble du paysage forestier de cette ville, des racines des arbres à leurs faites. A l'heure où je vous parle, la saison des récoltes bat son plein, la cité doit être dans une effervescence inouïe.

Lors de mon passage, j'ai pu assister au conseil des chamans qui dirigent la cité. La Crinelle Bézenbara, n'était pas présente, mais les discussions avec mes différents homologues ont pu me donner des indications sur l'état général de la région et de ses frontières. Urliéna, druide koks'ihne siégeant au conseil, m'informa tout d'abord de la situation paisible de notre surprenant voisin occidental, le désert de Sangpal. Les Crinars Locustir qui y résident, semblent dans un état physique tel, qu'il n'est pas envisageable qu'un événement perturbe leur contrôle de la Sérotonine. Ainsi soyez rassurés, ces sauvages ne déferleront pas de sitôt sur nos terres fertiles pour les ravager.

J'ai pu constater auprès de mon hôte, la qualité des relations qui unissent la cité à la ville d'Odonata se trouvant dans les Royaumes Marchands. Des nefs lullles font fréquemment le trajet depuis cette ville vers Ononé afin d'y faire commerce. Urliéna m'a assuré que le négoce avec la Guilde des Négociants putères était réglementé, pour ne pas accroître son influence sur la cité. Soyez rassurez sur le fait que les intérêts de cette guilde, aux accents cultistes, ne soient pas favorisés sur nos terres. »

« J'ai pu constater par contre une implantation croissante des Fils d'Onono au sein de la ville et de la région. Des troupes de cette faction, reconnaissables à leur manteau bleu serti de griffes de cétoines, patrouillent dans la cité. Elles défendent probablement la venue de quelques puissants de l'ordre. J'ai pu voir Ono Déli Maran, haut représentant Cerk des Fils d'Onono discuter avec des membres du conseil de la ville. »

Ternokor pris la parole s'adressant tout autant à moi qu'à la reine elle-même :

« Les Fils d'Onono sont des êtres purs enclins à combattre le danger cultiste, mais leurs méthodes diffèrent des nôtres. Ils refusent tout compromis avec les Putères et poussent les royaumes à la guerre. Mohar est aujourd'hui déstabilisée par leur fait. Depuis Akis, ces rebelles poussent à renverser le pouvoir en place. Ma reine, nous devons considérer ces turbulents agitateurs comme une menace. »

Ishna Tetra 7 lui répondit sèchement :

« Termides, ces rebelles ont su préserver l'existence des nations du Sud il y a fort longtemps, ce sont nos alliés, nos amis, et nous leur devons une reconnaissance éternelle. »

Le silence se fit quelques instants, puis je décidai de reprendre mon rapport sur le royaume.

### Scalpha et les contrées mystiques du Sud

« La forêt d'Ullulé bordant notre royaume au Sud Est n'a pas encore livré tous ces secrets. Mes informateurs, basés à Scalpha, m'ont rapporté y avoir constaté une activité croissante des Maîtresses des Pouvoirs araktiss en provenance de la principauté de Filen. Rien d'alarmant à ce jour, mais l'activité des adoratrices d'Araha est sans nul doute croissante. Je ne vous apprends pas que le pouvoir putère à Scalpha est largement commandé par leur ordre. Dans la forêt d'Ullulé, elles contactent les peuples résidents pour leur proposer de s'allier à leur cause. Les Skadans et les Dytiques ont vraisemblablement répondu à leur appel, voulant se protéger d'un mauvais sort. Mon informateur m'a confié trouver dans la forêt d'Ullulé un climat étrange, mélange d'excitation mystique et d'inquiétude. La recrudescence de Sangchauds et d'Ecailles peut être une des explications de cette agitation, mais je soupçonne fortement



les Maîtresse des Pouvoirs d'en être à l'origine. Il y a fort à parier qu'elles ont une fois de plus répandu une prophétie inquiétante. »

Ternokor pris la parole une fois de plus :

« Je ne comprends pas l'obstination de ces non-intres à s'impliquer dans nos vies. Nous tolérons leur présence car leur pouvoirs sont puissants et leur aide parfois utile, mais leur tendances prophétiques ont le don de m'irriter. J'ai décortiqué leur stratégie, il est clair que ces Araktiss prêchent l'avènement d'une nouvelle ère tout en s'efforçant de la mettre en œuvre. Il serait temps d'agir ma reine. »

Ishna Tetra 7 resta silencieuse un bon moment. Ce fut la seule réponse qu'elle donna à son Imagocéphale, restant indifférente à sa question. Elle finit par faire un signe dans ma direction pour m'ordonner de poursuivre.

Bredouillant, je repris mon discours, très perturbé par les puissantes phéromones d'énerverment dégagés par mes deux interlocuteurs de haut rang.

« J'en ai presque fini ma reine, je dois simplement vous parler de Scalpha et d'une dernière découverte. La ville est en plein essor. Le commerce des Ecailles est florissant, car la nouvelle voie de commerce ouverte vers Ononé permet des échanges plus rapides et plus sûrs des marchandises. Comme vous le savez, la Guilde des Négociants putère maîtrise cette ville, conseillée par les Maîtresse des Pouvoirs. Mais cette situation ne doit pas vous alarmer. Les négociants de cette cité savent entretenir leurs liens avec la guilde, mais aussi satisfaire nos souhaits. Le gouverneur, Agenar Medalon est un pantin, mais un pantin fidèle à notre cause.

Pour finir ma reine, je voudrais attirer votre attention sur une découverte singulière. Des pêcheurs de Scalpha ont découvert un nouveau chapelet d'îles au Sud des côtes de notre royaume. Un Crinar se serait aventuré sur l'une d'entre elles. Il y aurait découvert des traces de la civilisation Aquatique, des temples et des navires étranges leur appartenant. »

Sans attendre une remarque de Ternokor, la reine dressa ses antennes et me répondit :

« Voilà une bonne nouvelle mon fidèle serviteur. Demandez à la Guilde des Transporteurs lules de faire affréter la nef la plus rapide et robuste de leur flotte pour qu'une délégation se rende en direction de ces îles. Il serait souhaitable que nous revendiquions cette découverte avant nos voisins. »

Ternokor ne renchérit pas, vraisemblablement pris dans une transe mentale profonde. La reine pris alors la parole pour confier sa pensée.

## La voie de Layo

« Moi Ishna Tetra 7, trois cent vingt et unième reine de Layo, je représente la puissance du territoire que vous venez d'évoquer Ternio Hegarn. Ma ville se doit de tenir ce royaume fort et uni. Depuis les rives du Fleuve Agrill jusqu'aux confins périlleux des montagnes sacrées, ma voix doit résonner comme un ordre. Un ordre qui se dresse contre la menace des blafards et la démence d'une grande partie des cultistes.

Dans les tréfonds de cette cité millénaire, dort une armée de termides à la puissance inégalée, mais aussi la plus grande bibliothèque du monde connu. Nous avons la puissance et la connaissance, l'œil d'Onono nous observe à chaque instant pour que l'unité du royaume et l'équilibre d'Entoma ne soient pas rompus.

Les champignoneurs font notre force commerciale et Ternokor, mon plus fidèle et puissant serviteur sait orienter les choix de cette nation avec une immense clairvoyance. Tous les peuples qui ont élu domicile aux alentours de notre cité ne s'y trompent pas. Bâtissant une nouvelle cité somptueuse dans les sous-sols environnants et les arbustes, Lulles, Crinelles, Putères, Syrphes, Sticks et autres intres, vénèrent par leur création la puissance de Layo, la cité termide. Je remercie ces intres de leur confiance car, construisant une deuxième Layo, ils font vivre de leurs rêves la grandeur de notre nation.

Le royaume de Gao grandit, j'ai l'intime conviction qu'il sera bientôt le chef de file de la puissance animiste. Le royaume frère de Coreus est aussi la raison de vivre de notre espérance, mais son pouvoir est vacillant. Ma sœur Rénontha 11 concentre bien des rancœurs en ouvrant ses portes aux cultistes et aux marchands, mais le royaume de Gao se doit de la soutenir.

Ternio Hegarn, vous pouvez disposer maintenant. Mais restez proche de ma chambre nuptiale, j'aurai besoin de vous sous peu.

# Systeme de jeu

## Règles simplifiées

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

### 1) Le sachet de blattes et son utilisation

Le sachet, permettant la résolution de toutes les actions du jeu, est composé de 3 Blattes noires, 18 Blattes blanches, 12 Blattes bleues, 6 Blattes vertes et 3 Blattes rouges. Le système de jeu fonctionne donc avec un total de 42 Blattes. Précision importante sur l'utilisation du sachet de blattes : après chaque tirage de blattes, 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 couleurs 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 effectuez une action face à vous-même.

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.

#### Effets des blattes de couleurs :

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 obtenu une **réussite critique**.

Par exemple :

*Vous attaquez avec votre épée de justice. La compétence à utiliser pour déterminer la réussite de votre action est «mêlée», le niveau de difficulté à lui opposer est la défense de votre adversaire. Votre rang en mêlée est de cinq, tandis que la défense de votre adversaire est de trois. Il vous faudra tirer deux Blattes dans le sachet pour connaître le résultat de votre 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 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 avec mes 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 améliorée. 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.*

### 2) Utilisation des compétences et caractéristiques

Comme vu plus haut, l'utilisation de compétences et caractéristiques s'effectue en utilisant le 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.



*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 trois. Ménora tirera une blatte et pourra la retirer si elle ne lui convient pas, pour 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 (capacités ou pouvoirs).

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 pouvoirs.

### 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 difficultés en rapport avec la complexité de l'action. Les compétences Agilité et Conscience sont fréquemment utilisées de la sorte.



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

Difficulté	Niveau de difficulté
Facile	0
Moyen	1
Complexe	2
Ardu	3
Très difficile	4
Irréalizable	5
Impossible	6

*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 complexe = 2). Ménora utilise sa caractéristique Antenne pour effectuer ce test (Antenne 4). En soustrayant le niveau de difficulté à la caractéristique, 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 :

Effectuer un échec critique lors d'un test de compétence est de mauvais augure. A 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, effectuer 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 faisant un vacarme de tous les diables.

## Caractéristiques & Compétences

Les personnages sont définis par des compétences et des caractéristiques chiffrées. Leurs valeurs serviront à déterminer le nombre de blattes à tirer pour réaliser une action en rapport avec la compétence ou la caractéristique.

Les compétences sont regroupées par familles, nommées caractéristiques. Les caractéristiques représentent le potentiel et les limites d'une race d'insecte. Potentiel car elles déterminent le nombre de points à allouer dans leurs compétences liées. Limites car il sera plus difficile pour un intre d'atteindre des valeurs dans une compétence au-delà de la valeur de la caractéristique dont elle est issue.

Les caractéristiques s'échelonnent généralement entre 2 et 5, elles varient selon la race des personnages.

Les compétences vont de 0 à 6 à la création, la limite étant 10, seulement atteinte par des maîtres légendaires au prix d'une vie d'efforts.

### Caractéristique : Antenne

Cette caractéristique représente la capacité de l'intre à percevoir et s'adapter à son environnement, ainsi que sa faculté à communiquer avec les autres intres.

Antenne est utilisée comme une compétence pour repérer quelque chose à l'aide de ses sens, mais aussi pour effectuer un test de camouflage. Elle regroupe les compétences suivantes :

#### Phéromones

Cette compétence est utilisée pour séduire un autre intre, le comprendre, avoir un lien empathique avec lui, ou déceler s'il ment. Cette compétence est aussi utilisée pour décrypter et émettre des phéromones, composantes principales, avec la parole, du langage des intres.

#### Tir

Cette compétence est utilisée pour tirer à l'arc, utiliser une arme de jet, lancer un dard, cracher du venin, utiliser une pièce d'artillerie, ou évaluer une trajectoire.

### Caractéristique : Aile

Aile est la caractéristique qui représente la capacité de mouvement du personnage, sa défense naturelle et son agilité. Cette caractéristique détermine la vitesse de déplacement de l'insecte. Sa vitesse au sol est égale à Aile, sa vitesse en vol est deux fois supérieure. Aile est utilisée comme une compétence lors d'une fuite ou d'une course poursuite. Aile regroupe les deux compétences suivantes :

### Agilité

Agilité représente la Coordination et la souplesse de l'intre. Elle est utilisée pour monter en selle, réaliser une acrobatie, une pirouette ou une virevolte.

### Défense

La défense est celle d'un intre contre une attaque physique, ses réflexes naturels. Sa valeur se soustrait de l'attaque d'un adversaire.

### Caractéristique : Mandibule

Mandibule représente l'agressivité de l'intre, sa capacité de combat et sa détermination. Cette caractéristique est utilisée comme une compétence pour impressionner son adversaire et pour résister à la peur et aux tentatives d'intimidation.

### Prédateur

Cette compétence cumule les actions de griffer, mordre, déchiqueter, ou pratiquer la lutte.

### Mêlée

Mêlée est utilisée pour le maniement des armes de contacts, l'art de l'escrime.

### Caractéristique : Esprit

Esprit cumule l'intellect, les connaissances et les facultés magiques. Cette caractéristique est utilisée comme une compétence pour déterminer l'habileté magique des joueurs de sorts, mais aussi pour résister à la magie.

### Conscience

Cette compétence est utilisée pour résoudre des énigmes, pour lancer des sorts, et pour résister à sa propre bestialité. Elle mesure aussi la culture générale, les connaissances dans les matières suivantes :

- Faune & Flore  
Animaux, arbres et fleurs d'Entoma, dangers et bienfaits.
- Royaumes  
La géographie d'Entoma, les cités, les royaumes et leur politique.
- Cultures  
Les différentes races intelligentes d'Entoma, leurs codes sociaux, leur cultures, leurs modes de vie et régimes alimentaires.

### Instinct

L'instinct est le sixième sens, l'instinct de survie de l'intre. La valeur d'instinct détermine le nombre de blattes de chance disponible au début d'une session de jeu.

### Caractéristique : Chitine

Chitine représente la taille et la masse de l'insecte. Cette caractéristique est utilisée comme une compétence pour déterminer les dégâts infligés lors d'un coup, mais aussi pour déterminer la résistance aux coups que l'adversaire vous porte.



## Chrysalide

Chrysalide mesure la capacité de votre personnage à régénérer de ses blessures et à résister aux mutations du Sombre.

### Résistance

Cette compétence représente le nombre de blessures auxquelles votre personnage peut résister avant de subir des blessures internes. Elle mesure aussi la tolérance aux poisons et à la fatigue due à un effort prolongé et enfin la résistance au Sombre, la maladie des blafards.

## Caractéristique : Température

N'étant pas un animal à sang chaud, l'activité de l'Insecte va varier avec sa température, allant de la frénésie à l'apathie. Cette caractéristique est utilisée comme une compétence pour évaluer les dégâts infligés par un pouvoir d'insecte et pour y résister. Elle sert aussi à évaluer votre résistance au froid et au chaud.

### Activité

Cette compétence représente la rapidité de réaction de votre Intre. Elle détermine le nombre d'actions et leur vitesse d'exécution, que sera capable d'effectuer l'Intre, dans un court laps de temps (notamment durant un tour de combat).

### Métabolisme

L'énergie vitale de l'Insecte. Représente le nombre de blessures que votre personnage peut encaisser avant de mourir.

## Caractéristique : Caste

La caractéristique caste représente le savoir-faire accumulé. Selon la caste choisie, l'insecte aura accès à diverses capacités spéciales propres à sa caste ou son métier. Deux compétences de castes sont attribuées à votre personnage.

### Compétences de caste des personnages pré-tirés :

Blocage et fureur, sont des compétences offrant une technique de combat.

Blocage permet d'immobiliser son adversaire. Opposition compétence prédateur.

Fureur est une façon dévastatrice d'attaquer. Si le personnage touche un adversaire en utilisant la compétence fureur, il effectue des dégâts majorés d'une blatte.

Courtoisie : La courtoisie représente la faculté d'un personnage à bien se tenir en société, à connaître les codes sociaux qui lui permettront de se faire bien voir auprès des puissants. Opposition : niveau de difficulté.

Essaim : La compétence essaim offre la faculté de contrôler les Intres non doués d'intelligences commandées par les phéromones. Elle est utilisée notamment par les Termides dominants pour commander en masse aux ouvriers de leurs cités. Le niveau de la compétence est à opposer au score d'antenne de la cible, plus un par cible. En cas de réussite, l'Intre obéit à un ordre précis, qui peut avoir n'importe quelle issue sauf se donner la mort.

Histoire et religion : Cette compétence regroupe les connaissances en histoire et religion du personnage. Elle peut être utilisée pour connaître n'importe quel fait historique ou particularité théologique. Opposition : niveau de difficulté.

Navigation : Navigation est utilisée pour diriger un navire ou une nef aérienne. Elle sert aussi à votre personnage pour retrouver le chemin d'une destination donnée. Opposition : niveau de difficulté.

Nefs aériennes : Cette compétence représente la faculté de votre Intre à confectionner et réparer des nefs de transports lullles. C'est une compétence réservée à cette race. Opposition : niveau de difficulté.

### Compétences magiques du contrôleur d'énergies :

Les compétences magiques du jeteur de sorts proposé dans ce livre sont liées aux éléments. Il s'agit de l'air et de la terre. Chacune de ces compétences reflète votre maîtrise de la magie pour chacun des éléments. Ces compétences ont pour opposition la compétence conscience de votre adversaire.

## Les capacités spéciales des Intres

Les Intres possèdent différentes capacités spéciales. Ce sont pour la plupart des facultés propres aux insectes que nous connaissons en temps qu'humain, mais aussi des capacités liées à l'activité même des Intres dans le monde d'Insectopia. Les capacités spéciales reflètent une particularité de votre personnage. Celles-ci peuvent être une différence morphologique ou une aptitude particulière.

### Les capacités de race :

Un pouvoir est commun à tous les personnages d'Insectopia : l'adhérence. Votre personnage a la faculté de marcher sur des surfaces inclinées, voire inversées, sans trop de problème. Vous pouvez marcher sur les murs ou griffer aux végétaux aisément.

Certaines races ne sont pas pourvues d'ailes et ne peuvent voler. C'est le cas des Termides et des Cerks.

Chaque personnage commence le jeu avec des capacités spéciales de race. Pour les quatre proposées dans ce livre, voici leurs capacités spéciales :

<b>Cerk</b>	Pince, fouisseur
<b>Lulle</b>	Vitesse surnaturelle
<b>Putère</b>	Pestilence
<b>Termide</b>	Perception chimique hors du commun

**Pince** : Le personnage possède une paire de pinces lui permettant de saisir ses adversaires. Il peut les immobiliser avec un test de prédateur réussi. Les pinces peuvent aussi être utilisées comme une arme de contact.

**Fouisseur :** Cette capacité spéciale donne la faculté de creuser des galeries. Le personnage peut s'enterrer ou creuser un passage souterrain. Cette pratique est assez lente.

**Vitesse surnaturelle :** Le personnage se déplace avec une rapidité déconcertante en vol. Sa vitesse en vol est égale à son score en aile multiplié par quatre, au lieu de le multiplier par deux.

**Pestilence :** Votre personnage possède une glande interne qui sécrète un gaz malodorant. Vous pouvez lâcher ces gaz à votre convenance pour perturber vos adversaires ou couvrir les odeurs environnantes. Pour perturber vos adversaires, vous effectuez un test de température opposé à la température adverse. Si votre test est réussi, vous faites perdre une action à tous les intrinsèques (sauf les Putères) se trouvant à moins de cinq insètres de vous. Avec une réussite améliorée ou critique, vous faites perdre deux ou trois actions à vos adversaires. Pestilence peut être aussi utilisée contre des Sangchauds ou des Plumes. Un test d'opposition réussi contre la valeur en température de la créature, la fera fuir.

### Capacités spéciales de castes :

Les personnages proposés dans ce livre possèdent différentes capacités spéciales liées à leur caste ou à leur métier, en voici la description :

**Ailé :** le personnage possède des ailes alors que les représentants de sa race n'en ont généralement pas.

**Antennes ramifiées :** Vos antennes sont particulièrement développées et possèdent des ramifications. Cette particularité physique vous procure un bonus de plus un à tous vos tests de repérage. Antenne est donc augmentée d'un point pour repérer.

**Griffes acérées :** Les griffes de votre personnage sont très longues et acérées. À l'aide de ces armes naturelles, vous infligez des dégâts équivalents à une platère.

**Mandibules hypertrophiées :** Les mandibules de votre personnage sont de taille impressionnante. Ce sont des armes redoutables en corps à corps.

**Mimétisme :** La chitine de votre personnage porte une couleur et des motifs propres au camouflage. Vos tests de camouflage réalisés avec la caractéristique antenne ont un bonus d'un point.

**Vision infra rouge :** La vision infra-rouge permet de voir les formes dégageant de la chaleur dans le noir. Le niveau de difficulté pour repérer un intrinsèque camouflé dans l'obscurité est égal à la caractéristique antenne moins la caractéristique température de la cible.

### Les attributs secondaires

Les attributs secondaires découlent des caractéristiques de votre personnage. Ils en définissent certaines capacités.

**Blessures :** Cet attribut représente la faculté de votre personnage à encaisser des coups avant de mourir ou de sombrer dans l'inconscience. Il est calculé en fonction de votre score en chrysalide et en métabolisme.

Les impacts, n'occasionnant aucun malus sont égaux à votre résistance.

Les blessures internes, occasionnant des malus sont égales à votre métabolisme.

Lors d'un combat, les blessures infligées sont d'abord comptabilisées comme blessures, puis comme mutilations.

**Initiative :** L'initiative est égale à votre activité. Il est à noter que ce score peut fluctuer en fonction de votre équipement, mais aussi en fonction des variations de votre propre température.

**Sombre :** Cette jauge évalue votre corruption au Sombre. Plus vous vous rapprochez de dix, plus vous êtes un blafard accompli. Sauf si vous prenez un pouvoir lors d'un tirage d'évolution de votre personnage, celui-ci commence sa vie avec un niveau de sombre égal à -1.

## Armes et armures des personnages pré-tirés

### Armes Prédateur :

**Griffes :** l'utilisation des griffes naturelles des intrinsèques permet d'infliger des dégâts. Ces griffes ont un facteur de dégâts équivalent à la Chitine de l'assaillant moins un.

**Griffes acérées :** Certains intrinsèques possèdent des griffes particulièrement longues et effilées. Les dégâts infligés par cette arme sont égaux à la caractéristique Chitine du personnage.

**Mandibules Hypertrophiées :** Ces immenses armes naturelles sont extrêmement dévastatrices. Elles infligent des dégâts équivalents à la chitine plus un.

**Pincés :** Les pincés infligent des dégâts mineurs, équivalant à chitine moins un. Cette arme permet cependant de saisir.

### Arme de mêlée : Platère

La platère est fabriquée à partir des pattes anguleuses et acérées des Skarabs de Thron. Ces créatures mesurent plus de 30 insètres de long, mais ne sont pas douées d'une intelligence remarquable. Une fois la bête tuée, on retire la partie inférieure de sa patte, qui est effilée et rectiligne. La chitine de la bête est taillée pour devenir un long tranchoir de couleur noire, rouge ou bleue. Les platères ont un facteur de dégâts équivalent à la Chitine de l'assaillant.

### Arme à distance : Arcin

Les arcins sont des armes animistes qui ressemblent aux arcs. En Entoma, ils sont fabriqués à partir de tiges de bois souples et résistantes ou d'os de créatures possédant les mêmes propriétés. C'est l'arme à distance la plus fréquemment utilisée par les peuples animistes. Les arcins ont un facteur de dégâts équivalent à la Chitine de l'assaillant. Ces armes portent jusqu'à cent insètres de distance.

**Armure de cuir de Sangchauds :**

Le cuir utilisé pour réaliser ces armures est celui des petits ou des gros Sangchauds poilus, ou de Sangchauds de taille similaire. La peau de ces créatures est tannée dans les quartiers des tanneurs des cités d'Entoma. Cette armure augmente la valeur de chitine du défenseur d'un point lors d'un test de dégâts.

**3) Combats**

Les combats dans Insectopia sont assez courts et meurtriers. Ils se divisent en plusieurs phases lors d'un tour de jeu.

**L'initiative :**

Les phases de combats sont divisées en tours d'une seconde. Afin de déterminer l'ordre des actions dans un tour de jeu et leur nombre, chaque protagoniste va utiliser sa compétence Activité, modifiée, le cas échéant, par son encombrement.

Votre activité modifiée par votre encombrement correspond à votre initiative. A chaque tour de jeu, vous tirez un nombre de blattes égal à votre initiative pour déterminer à quel moment, et combien de fois, vous agissez.

Le Deus appelle ensuite les blattes de couleurs, correspondant aux initiatives, allant du rouge jusqu'au noir. Les rouges jouent en premier, puis les vertes, puis les bleues, les blanches et enfin les noires. Si deux personnages ont la même couleur d'initiative, ils agissent simultanément.

Important : une seule action est autorisée par arme et par phase d'initiative. Vous ne pouvez donc pas utiliser deux fois la même arme lors d'une phase d'initiative, même si vous avez deux blattes d'initiative identiques.

*Ménora Myrmide éclaireur et Supella Logipalpa Blatte mercenaire se livrent bataille. Au début du tour, les deux protagonistes donnent leur initiative. Ménora possède trois en initiative (quatre en activité moins un de l'encombrement de son armure) et Supella aussi (trois en activité). Supella et Ménora pourront porter trois attaques pendant le tour de jeu. Pour connaître le moment où chacun va frapper l'autre, les deux protagonistes tirent trois Blattes chacun (en les remettant après tirage dans le sac). Supella tire deux Blattes bleues et une blatte blanche, tandis que Ménora tire une Blatte blanche, une blatte bleue et une blatte verte. Une fois ces tirages effectués, le combat commence. Le Deus appelle l'initiative la plus haute, c'est celle de Ménora, avec sa blatte verte, Ménora agit. Puis le Deus appelle l'initiative bleue, Ménora agit une fois et Supella deux, de façon simultanée. Enfin, le Deus appelle l'initiative blanche, au cours de laquelle les deux protagonistes agissent à nouveau une fois.*

**Règle optionnelle :** Le Deus peut choisir d'ignorer le tir de Blattes pour déterminer l'initiative et faire jouer en premier le personnage à l'initiative la plus élevée. Il peut aussi choisir de limiter le nombre d'actions par tour à une, quel que soit le score en activité.

**Porter une attaque :**

Pour porter une attaque, un personnage compare sa compétence de combat à la compétence défense de son adversaire. Les compétences de combats sont ; mêlée, tir et prédateur.

*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, Supella 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 pour éviter un échec.*

**Les résultats de l'attaque :**

**Noir :** échec critique. L'attaque est complètement ratée, c'est une maladresse.

**Blanc :** échec. L'attaque ne porte pas, ou ne fait pas de dégât.

**Bleu :** réussite. L'attaque porte, les dégâts sont normaux.

**Vert :** réussite améliorée. Point sensible, les dégâts sont augmentés d'une blatte.

**Rouge :** 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, modifié par l'arme utilisée, à laquelle on soustrait la caractéristique chitine du défenseur, modifiée par l'armure portée.

**Noir :** échec critique. L'attaque ne fait aucun dégât.

**Blanc :** égratignure. L'attaque ne porte que faiblement, elle inflige un impact.

**Bleu :** coup porté. L'attaque porte, elle fait deux impacts.

**Vert :** blessure aggravée. L'attaque touche un point sensible et inflige quatre impacts.

**Rouge :** mutilation. L'attaque touche un point vital, inflige quatre impacts et implique une mutilation.

*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'impacts 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 supporter des malus.

Chaque blessure interne inflige un malus de un à toutes les compétences et caractéristiques de votre personnage.

#### Inconscience :

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

#### Mutilations 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. 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 !

### Les Blattes de chance

Au début de chaque aventure, chaque joueur tire un nombre de blattes de chance égal à sa compétence instinct, puis note leurs couleurs sur sa feuille. Les Blattes permettent au joueur d'influencer les résultats du Deus.

#### L'utilisation des Blattes de chance :

Lors d'un test, une blatte de chance peut être utilisée par un joueur, pour remplacer la blatte choisie par le Deus. Il défausse la blatte de chance utilisée.

*Le Deus effectue un test de dégâts sur Ménora. Il tire une blatte rouge signifiant la mort de Ménora. Le joueur donne une blatte de chance blanche pour ne prendre qu'une blessure. Il défausse sa blatte de chance utilisée.*

Lors d'un test effectué par le personnage, le joueur peut décider de remplacer son résultat par une blatte de chance. Il défausse la blatte de chance utilisée.

*Ménora saute par-dessus un immense mur. Elle effectue un test d'agilité et tire une blanche, c'est donc raté. Le joueur décide alors de défausser une blatte de chance verte pour réussir de manière améliorée son action. Il défausse sa blatte de chance utilisée.*

**Gain et perte des Blattes de chance :** Les blattes de chance se gagnent uniquement au début de chaque 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 (gommées) du personnage au fur et à mesure de leur utilisation.

### Soins et régénération

Les intres sont doués d'une grande faculté de régénération des blessures. La compétence chrysalide reflète cette faculté. Cette régénération s'effectue dans une chrysalide ou en muant. Néanmoins, sans régénération à l'aide de la compétence chrysalide, une récupération naturelle s'effectue.

#### 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.

#### Régénération :

Un test de régénération ne peut s'effectuer qu'une fois par jour.

Récupérer de blessures internes : Pour régénérer de ses blessures internes, un intre peut effectuer un test de chrysalide avec comme difficulté trois. Une réussite régénérera une blessure interne, une réussite améliorée deux, et une réussite critique trois.



# La Magie en Entoma :

## un système ouvert et créatif

### L'essence de la magie

La magie inonde toute chose et tout être en Entoma, elle est une part fondatrice et indissociable du monde. Mais d'où vient-elle ? D'où proviennent les essences magiques de tous les êtres et de toutes les forces du monde connu ? Les jeteurs de sorts disent voir, lors de leurs incantations, une sorte de monde parallèle où se trouvent les alter ego des choses et des êtres. Le moindre caillou, la moindre fleur, les rois et les montagnes ont un autre moi perdu dans le Payolave, le monde de la magie. Les incantations des jeteurs de sorts sont une forme de communication avec ce monde parallèle. Chaman, contrôleur d'énergie, prêtre des Anciens Dieux et autres magiciens arrivent à influencer sur le Payolave pour que ce dernier déforme la réalité d'Entoma.

### Lancer un sort

**La compétence de caste est toujours utilisée comme compétence active pour déterminer le résultat d'un sort.**

Le test de sort est résolu en opposant la compétence du jeteur de sorts à une compétence ou un niveau de difficulté. Ce test est effectué en utilisant le sachet de blattes et ses règles habituelles.

*Je lance un pic de glace sur Supella, en tant que contrôleur d'énergies, j'utilise ma compétence de caste Eau, en opposition avec (en l'occurrence) la compétence résistance de Supella. J'ai 4 en Eau, il a 3 en résistance, je tire une blatte que je pourrai retirer. Je tire une bleue, c'est réussi.*

### Résolution des sorts

Le système de résolution de la magie à Insectopia est libre. Il vous permet de réaliser ce que vous souhaitez avec vos pouvoirs, en utilisant des sphères de magie (feu, terre, eau...) et des mots de pouvoir, attaque ou altération par exemple. Il est possible d'incarner six jeteurs de sorts dans l'univers d'Entoma, maîtrisant une vingtaine de sphères de magie.

Dans ce livret de présentation du jeu, il vous est proposé de découvrir le système de magie à travers une version simplifiée des règles. La magie d'un seul jeteur de sorts est

décrite, celle des contrôleurs d'énergie. Pour simplifier la prise en main du système au maximum, une série de sorts vous est proposée.

### Les mots de pouvoirs Attaque et Altération :

Le système de magie fonctionne avec des mots de pouvoirs servant à déterminer quels types d'actions le jeteur de sorts réalise.

Le mot Attaque est utilisé uniquement pour infliger des dégâts.

La résolution du sort implique l'utilisation de la compétence active du jeteur de sort, en l'occurrence Air ou Terre, opposée à la compétence Résistance du défenseur.

Ce test de compétence de magie est modifié par la portée de l'attaque :

- Touché à dix insètres : pas de malus.
- De dix à cent insètres : une blatte de malus.
- De cent à deux cent insètres : deux blattes de malus.
- Au-delà de deux cent insètres : trois blattes de malus.

Ce test peut être aussi modifié par le nombre de cibles choisies :

Le jeteur de sort subit un malus d'une blatte à son test de compétence par cible additionnelle à la première.

Si l'assaillant réussit son sortilège, il inflige des dégâts en effectuant un test opposant sa caractéristique Esprit, à la caractéristique Mandibule de son adversaire.

*Pénore lance une projection de pierre sur un assaillant. Il effectue un test de compétence Terre, de valeur trois opposé à la résistance de son assaillant, en l'occurrence deux. Pénore est à dix insètre de sa cible, il ne subit pas de malus lié à la portée. Pénore tire donc une blatte qu'il pourra retirer. Pénore tire une blatte bleue, c'est donc réussi. Pour résoudre les dégâts, Pénore effectue un test opposant sa caractéristique Esprit (cinq) à la caractéristique Mandibule de son adversaire (trois). Pénore doit tirer deux blattes et choisir la plus avantageuse.*

Le mot Altération est utilisé pour créer, transformer et détruire la matière.

La résolution du sort est réalisée par l'opposition de la compétence Air ou Terre du jeteur de sorts à un niveau de difficulté imposé par le Deus.

La résolution d'un sort avec le mot Altération ne nécessite qu'un seul test opposant la compétence du jeteur de sorts à un niveau de difficulté.



Ce niveau de difficulté dépend de l'influence et de la durée du sort. L'influence regroupe l'intensité d'un effet, sa surface ou son volume.

Les tableaux suivants représentent les malus subits par le jeteur de sorts en fonction de l'influence et de la durée du sort.

Influence			
Intensité	Surface	Volume	Malus
Brise	Pièce	Coffre	-1
Vent 30 In/h	Maison	Pièce	-2
Vent 60 In/h	Près	Maison	-3

Durée	
Instantané	0
Compétence utilisée x tours	-1
Compétence utilisée x heures	-2

*Pénore veut créer un bloc de terre pour boucher une galerie pendant plusieurs tours. Il effectue un test de Terre (trois), opposé à un niveau de difficulté propre à la situation : Influence sur une pièce (-deux) pour une durée calculée en tours (-un). Pénore effectue un test en tirant une seule blatte et conserve son résultat. Il tire une blatte blanche, c'est un échec, le sort n'a pas d'effet. Avec trois en terre son sort aurait duré trois tours.*

*Pénore souhaite créer un vent dans une galerie pendant plusieurs tours. Il effectue un test d'Air (deux), opposé à un niveau de difficulté calculé comme suit : un vent léger (-un) pendant une durée calculée en tours (-un). Pénore effectue son test en tirant une seule blatte et conserve son résultat. Il tire une blatte bleue, c'est réussi. Pénore crée un vent léger pendant une durée de deux tours, car sa compétence en Air est égale à deux.*

### Sortilèges imposant une difficulté :

Lorsqu'un sortilège impose un niveau de difficulté, ce niveau de difficulté est égal à la caractéristique Esprit du jeteur de sorts.

*Pénore crée un mur d'air pour se défendre. Si un personnage souhaite traverser ce mur, il doit effectuer un test avec sa caractéristique Aile contre la caractéristique Esprit de Pénore.*

### Les pouvoirs des contrôleurs d'énergies

Les contrôleurs d'énergies sont des Cerks. Ils tirent leur puissance des pinces qui se trouvent sur la partie inférieure de leur abdomen. Ces pinces agissent comme un véritable

catalyseur d'énergies élémentaires. L'air, l'eau, le feu et la terre sont les quatre sphères de magie des Cerks contrôleurs d'énergies.

Les contrôleurs d'énergies, du fait du caractère inné de leurs pouvoirs, estiment être élus par des divinités supérieures pour maintenir un équilibre sur Entoma. Le culte des énergies est la religion qu'ils suivent. Ce culte leur enseigne le respect et la protection de la nature. Bien que les pouvoirs des contrôleurs soient très puissants, et que ceux-ci pourraient avoir la faculté de transformer grandement la nature et l'environnement, les contrôleurs obéissent aux lois des dieux de la nature qui les pondèrent. Les contrôleurs d'énergies sont les animistes les plus farouchement opposés au culte des Anciens Dieux.

### Sphères magiques et sorts :

#### Sphère Air

La sphère d'air est propre à l'élément, elle recouvre tous les sorts qui utilisent, modifient, transforment l'air. Avec la sphère d'air, le jeteur de sorts peut influencer l'air lui-même, le vent, ainsi que sa composition.

**Odeur et pistage :** Lors d'une phase de repérage, ce sort permet de ramener les odeurs d'une personne, un groupe ou toute autre chose vers le jeteur de sort, en créant un chemin olfactif entre la cible et le chaman. Ceci lui permet de retrouver la piste qu'il recherche plus aisément et de lui donner des informations sur la ou les personnes qu'il poursuit. Le Deus impose une difficulté pour lancer ce sortilège en fonction des difficultés du terrain. Depuis combien de temps sont passées les personnes poursuivies ? Ont-elles camouflé leurs traces ? Le terrain est-il propice à la subsistance de traces de leur passage ?

**Mur d'air :** Le mur d'air est une barrière physique constituée d'air en mouvement. Ce sort permet de se défendre contre un assaillant éventuel. La taille du mur d'air dépend de la zone d'effet choisie par le jeteur de sorts. La difficulté pour traverser le mur d'air dépend du score d'Esprit du jeteur de sorts. Test d'Aile contre Esprit du jeteur de sorts pour traverser le mur d'air.

**Suffocation par l'air :** La suffocation par l'air est un sort d'attaque qui peut cibler une ou plusieurs cibles. Ce sort a pour effet d'infliger des dégâts par l'absence d'air et la compression des poumons.

#### Sphère de Terre

La sphère terre permet au jeteur de sort d'agir sur l'élément terre.

**Déformation :** Le contrôleur d'énergies peut déformer la pierre ou la terre afin de la façonner à sa guise.

**Tremblement de terre :** Le sol se met à trembler dans la région, les maisons s'écroulent, la terre se fend. Des constructions et des pans rocheux s'effondrent. Le jeteur de sorts cible une zone où se produit le tremblement de terre.



**Sables mouvants :** La terre se transforme en boue. Il est difficile de traverser la zone d'influence du jeteur de sorts. Pour avancer dans la boue, tout personnage doit effectuer un test d'Aile opposé à l'Esprit du jeteur de sorts.

### Qualité de la réussite du sortilège

La qualité de la réussite du test de compétence va influencer sur l'effet final du sort.

Pour le mot **Attaque**, cette réussite se résout comme une attaque physique normale :

Verte : +1 blatte tirée aux dégâts.

Rouge : +1 blatte tirée aux dégâts et sa valeur est améliorée.

Pour **Altération** : augmente l'influence ou la durée de 1. (2 pour rouge).

### Temps d'incantation des sortilèges :

Jeter un sort nécessite deux phases d'actions.

Pour chaque phase d'action utilisée en plus, une blatte supplémentaire est rajoutée au test. (Limitée à +2)

### Maladresse lors du lancement du sort :

Lorsque le résultat du test de compétence est une blatte noire, le jeteur de sorts commet une maladresse. Les effets du sort sont alors retournés contre lui. Il subit des dégâts égaux au facteur de dégâts que le sort inflige ou égaux au niveau de difficulté du sort si celui-ci n'inflige normalement pas de dégâts.



## Combeis Marginatus

### Historique :

Issue d'une famille de dominants d'Aran Bara, Combeis vécut sa jeunesse au milieu des intrigues de cour des Royaumes Marchands et de la Guilde des Négociants. Il reçut une éducation digne d'un dominant. On lui apprit à utiliser son corps et son esprit.

Entrant dans l'âge adulte, Combeis fit les frais des jeux de cour. Sa famille fut répudiée pour une sombre histoire de pouvoir. Exilé à Akis, ville des Fils d'Onono, le jeune Combeis eut une révélation quant à sa destinée en rencontrant les membres de la célèbre confrérie. Il rejeta définitivement le culte des Anciens Dieux et embrassa le culte d'Onono à l'inverse de la plupart des Putères. Il devint alors un fervent combattant des blafards et du culte des Anciens Dieux.

Combeis est connu pour sa polyvalence et ses pouvoirs de pestilence, qui lui ont souvent permis de se sortir d'affaire. Voilà deux cycles qu'il commande à une troupe de huit putères affiliées au Fils d'Onono, spécialisées dans l'assaut chimique.



Race :	Caste :	Métier :
Putère	Dominant	Reproducteur
Religion :	Régime alimentaire :	Couleur :
Animiste	Omnivore	Ocre

Aile	3	Antenne	4	Esprit	3		
Agilité	1	Phéromones	3	Conscience	2		
Défense	3	Tir	2	Instinct	2		
Mandibule	3	Caste	4	Chitine	3	Température	3
Mêlée	3	Essaim	3	Chrysalide	2	Activité	2
Prédateur	1	Courtoise	2	Résistance	2	Métabolisme	2

### Capacités :

Ailes,  
Pestilence  
(utilise température +1 (pouvoir renforcés)),  
Antennes ramifiées  
(antenne +1 pour repérer).

### Possessions :

Vêtements d'apparats,  
platère, cuir de Sangchauds,  
quartz lumineux.

Impact 2	Blessure interne 2	Sombre -1	Initiative 2
----------	--------------------	-----------	--------------

Armes	Dégâts	Armure	Armure totale
Platère	3	Cuir de Sangchauds	4

# Pénore de Néopté

## Historique :

Dès son plus jeune âge, Pénore a développé des facultés de contrôle d'énergies. Il fut placé dans la vaste école des contrôleurs de Néopté, dès son enfance. Éduqué par ses maîtres, Pénore apprit à commander aux éléments, devenant ainsi un des soldats d'énergies du royaume d'Usurva.

Comme la plupart de ses congénères, Pénore est farouchement attaché à la nature et à ses valeurs. Il en est un défenseur inconditionnel. Pour lui, le culte des Anciens Dieux est une erreur. Pour autant, il ne considère pas la violence comme la meilleure des solutions pour lutter contre le culte. Il préfère la diplomatie et le prosélytisme.

Pendant dix cycles, Pénore a été au service de la Guilde des Transporteurs, défendant les nef aériennes auxquelles il était affecté. Sa dernière sortie pour la Guilde des Transporteurs s'est soldée par un échec. La nef « Le Bellan », fut détruite au sol par une troupe de Myrmides aux frontières entre l'Enclave des Prêtres Dieux et le royaume de Gao. Pénore de Néopté fut grièvement blessé lors de cette attaque. Il fut transporté à Oreti, dans le centre de soins local, où il passa plusieurs lunes.

Une visite à Akis, la cité voisine le convainc de rejoindre les Fils d'Onono pour servir la cause des peuples de Sud. Pénore est un anti-cultiste acharné.



Race :	Caste :	Métier :
Cerk	Penseur	Contrôleur d'énergies
Religion :	Régime alimentaire :	Couleur :
Animiste	Omnivore	Marron

Aïle	2	Antenne	3	Esprit	5
Agilité	1	Phéromones	2	Conscience	3
Défense	2	Tir	2	Instinct	3

Mandibule	3	Caste	4	Chitine	3	Température	3
Mêlée	1	Air	2	Chrysalide	1	Activité	2
Prédateur	3	Terre	3	Résistance	3	Métabolisme	2

**Capacités :**  
Pincés,  
Mimétisme  
(antenne +1 pour camouflage).

**Possessions :**  
Vêtements simples.

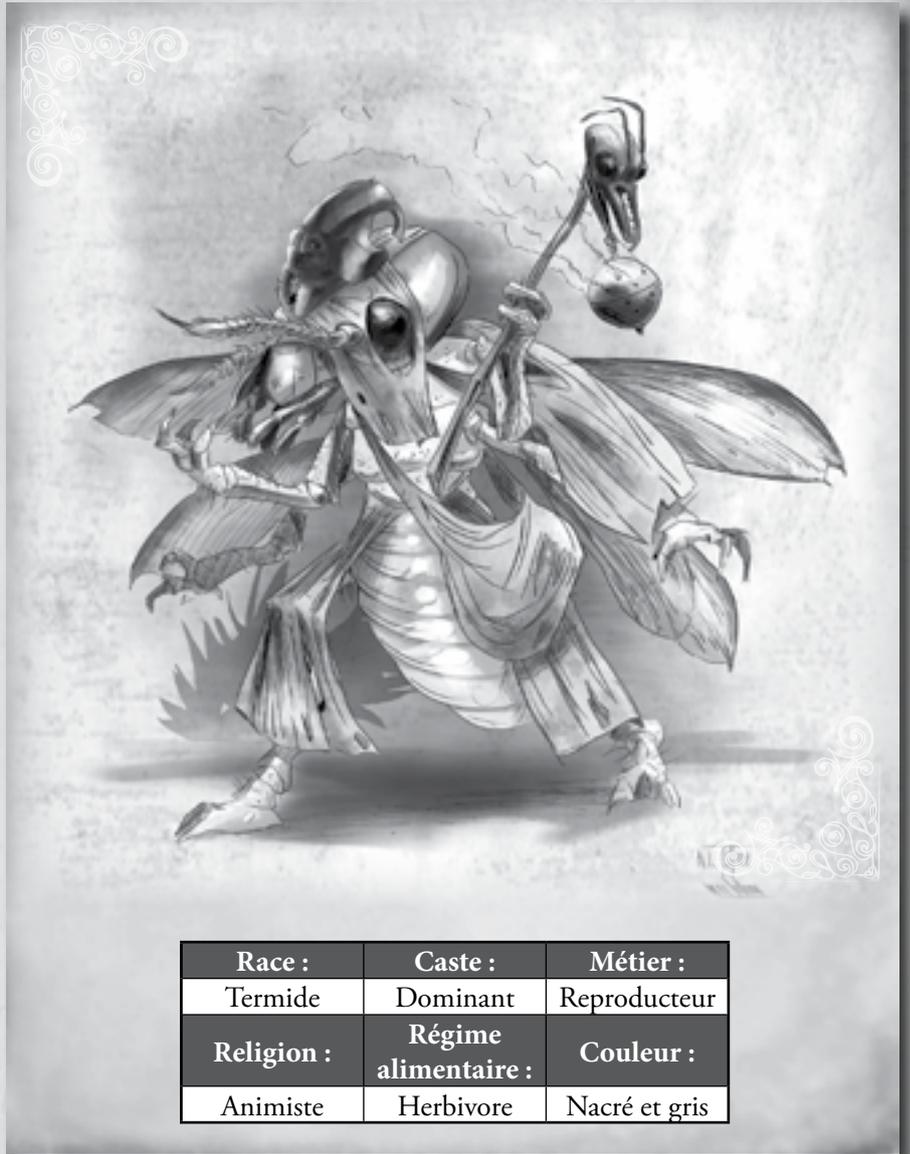
Impact	3	Blessure interne	2	Sombre	-1	Initiative	2
--------	---	------------------	---	--------	----	------------	---

Armes	Dégâts	Armure	Armure totale
Pincés	2	Aucune	3

## Mosha le gris

### Historique :

Mosha le gris est né dans la cité Termide de Akis. Il vit le jour, dans une des couveuses de la reine. La larve de Mosha fut sélectionnée pour être nourrie avec les champignons les plus efficaces de la termidière, pour en faire un dominant. A l'état de nymphe, Mosha apprit avec beaucoup d'assiduité l'histoire, la philosophie, la rhétorique et l'étiquette. A l'âge adulte Mosha le gris, que l'on nomme ainsi en raison de l'étrange teinte grisâtre de sa chitine, intégra le corps des diplomates. Il représenta la ville d'Akis pendant 7 cycles avant que les hauts représentants des Fils d'Onono ne lui proposent de rejoindre la confrérie. Voilà deux cycles que Mosha a rejoint les Fils d'Onono. Il est fréquemment utilisé dans des missions diplomatiques, ou nécessitant une approche courtoise des problèmes à résoudre. Il respecte le culte des Anciens Dieux pour ses apports, mais le combat avec ferveur pour ses écarts permettant le développement de la maladie des blafards.



Race :	Caste :	Métier :
Termide	Dominant	Reproducteur
Religion :	Régime alimentaire :	Couleur :
Animiste	Herbivore	Nacré et gris

<b>Aile</b> 3	<b>Antenne</b> 5	<b>Esprit</b> 4	
Agilité 1	Phéromones 5	Conscience 3	
Défense 3	Tir 1	Instinct 2	
<b>Mandibule</b> 4	<b>Caste</b> 4	<b>Chitine</b> 3	<b>Température</b> 3
Mêlée 2	Essaim 3	Chrysalide 2	Activité 2
Prédateur 2	Histoire et religion 2	Résistance 2	Métabolisme 1

### Capacités :

Ailé,  
Perception chimique hors du commun  
(empathie phéromones +1).

### Possessions :

Vêtements d'apparats, riches vêtements, carte du monde d'Entoma, nécessaire d'écriture.

<b>Impact</b> 2	<b>Blessure interne</b> 2	<b>Sombre</b> -1	<b>Initiative</b> 2
-----------------	---------------------------	------------------	---------------------

Armes	Dégâts	Armure	Armure totale
Platère	3	Aucune	3

## Terna Mé

### Historique :

Terna Mé fut un soldat termide de la cité d'Akis. Au cours de ses 4 cycles de service, sa tâche de défense de la cité ne lui offrit que peu d'aventures et d'actions. Il fut très heureux lorsqu'il fut choisi par les Fils d'Onono pour devenir l'un des leurs. Son affiliation à la cité et à la reine fut rompue lors du jour d'intégration à la confrérie, l'émancipant de sa condition de soldat.

Depuis deux cycles Terna Mé est le bras armé d'un groupe de Fils d'Onono chargé de faire taire la menace blafarde au royaume de Gao.



Race :	Caste :	Métier :
Termide	Combattant	Soldat
Religion :	Régime alimentaire :	Couleur :
Animiste	Herbivore	Nacré

<b>Aile</b> 3	<b>Antenne</b> 4	<b>Esprit</b> 4	
Agilité 1	Phéromones 2	Conscience 1	
Défense 3	Tir 3	Instinct 4	
<b>Mandibule</b> 5	<b>Caste</b> 4	<b>Chitine</b> 3	<b>Température</b> 2
Mêlée 4	Blocage 3	Chrysalide 1	Activité 1
Prédateur 2	Essaim 2	Résistance 3	Métabolisme 2
<b>Impact</b> 3	<b>Blessure interne</b> 2	<b>Sombre</b> -1	<b>Initiative</b> 1

### Capacités :

Mandibules hypertrophiées, Perception chimique hors du commun (empathie phéromones +1).

### Possessions :

Équipement : Cuir de Sangchauds, platère, vêtements simples.

Armes	Dégâts	Armure	Armure totale
Platère	3	Cuir de Sangchauds	4
Mandibules hyper.	5		

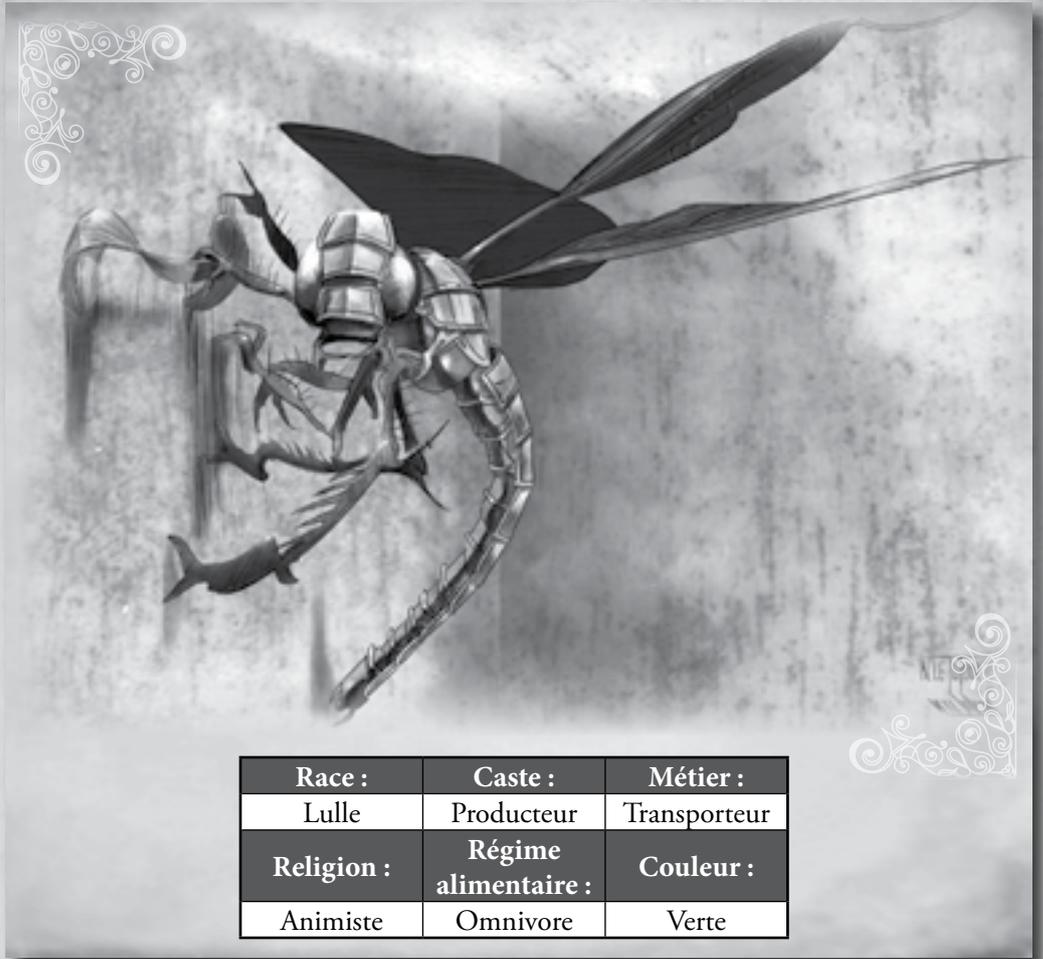
## Apenlys

### Historique :

Apenlys est une Lulle de sexe masculin âgée de dix cycles. Voilà près de six cycles qu'il dirige son navire, « l'Agrillon ».

Pendant longtemps, Apenlys eut une activité commerciale tout à fait banale au sein de la Guilde des Transporteurs. Mais depuis deux cycles, il loue ses services, et sa nef aérienne, aux Fils d'Onono. Le métier est plus risqué, mais largement mieux payé, et puis Apenlys n'est pas qu'un transporteur ordinaire. Il soutient secrètement les Fils d'Onono, portant assistance à leurs membres dans les situations difficiles.

Apenlys est toujours accompagné de son ami Norim, un lulle mâle combattant. Ces deux personnages entretiennent une complicité et une connivence depuis plus de cinq cycles.



Race :	Caste :	Métier :
Lulle	Producteur	Transporteur
Religion :	Régime alimentaire :	Couleur :
Animiste	Omnivore	Verte

<b>Aïle</b> 4	<b>Antenne</b> 3	<b>Esprit</b> 2	
Agilité 2	Phéromones 2	Conscience 1	
Défense 3	Tir 2	Instinct 2	
<b>Mandibule</b> 3	<b>Caste</b> 4	<b>Chitine</b> 4	<b>Température</b> 3
Mêlée 3	Nefs aériennes 2	Chrysalide 2	Activité 2
Prédateur 1	Navigation 3	Résistance 3	Métabolisme 2

### Capacités :

Vitesse surnaturelle (vitesse \*4 en vol),  
Vision infrarouge.

### Possessions :

Quartz, longue vue en cuir, carte détaillée du royaume de Gao.

<b>Impact</b> 4	<b>Blessure interne</b> 2	<b>Sombre</b> -1	<b>Initiative</b> 2
-----------------	---------------------------	------------------	---------------------

Armes	Dégâts	Armure	Armure totale
Platère	4	Aucune	4

## Norim

### Historique :

Norim naquit dans les nids aquatiques de la cité de Linné. Il développa une faible attirance pour la conduite et la confection des nefs aériennes. Par contre, son caractère impulsif et turbulent le prédisposait rapidement à une carrière de combattant. Il intégra l'armée de la Guilde des Négociants mais n'y resta pas bien longtemps. Une rage bestiale le prit quelques lunes après avoir intégré la guilde. Il abattit une putère de la Guilde des Négociants qui le targuait et dévora une partie de son crâne. Il fut condamné à être exécuté, mais un ami lui ouvrit la porte de sa cellule un soir sans lune. Il partit dans les terres septentrionales et se fit oublier pendant plusieurs cycles, élisant domicile dans le désert Locustir.

Un jour, après une altercation musclée avec des locaux, il quitta le désert pour le royaume de Gao où il rencontra le capitaine Apenlys. Ces deux personnages ne se sont plus quittés depuis. Norim suivant fidèlement Apenlys pour le respect qu'il lui porte, mais aussi pour la vie d'aventure qu'il lui procure.



Race :	Caste :	Métier :
Lulle	Combattant	Soldat
Religion :	Régime alimentaire :	Couleur :
Animiste	Omnivore	Bleue

<b>Aile</b> 4	<b>Antenne</b> 3	<b>Esprit</b> 2
Agilité 2	Phéromones 1	Conscience 1
Défense 3	Tir 3	Instinct 2
<b>Mandibule</b> 4	<b>Caste</b> 3	<b>Chitine</b> 4
Mêlée 2	Fureur 2	Chrysalide 2
Prédateur 4	Nefs aériennes 2	Résistance 3

### Capacités :

Vitesse surnaturelle (vitesse \*4 en vol),  
Griffes acérées.

### Possessions :

Platère, armure de cuir de Sangchauds.

**Impact** 3    **Blessure interne** 2    **Sombre** -1    **Initiative** 2

Armes	Dégâts	Armure	Armure totale
Griffes acérées	4	Cuir de Sangchauds	5
Platère	4		

## Scénario : La chute de la citadelle

### Préambule :

La cité Termide de Mastoternis se trouve dans le royaume de Gao. Au fond de celle-ci, un mal phéromonal rôde. Les ouvriers et une partie des soldats sont sujets à des perturbations comportementales importantes.

Face à ce danger, la reine locale et ses reproducteurs sont prêts à quitter la cité, car ils la pensent maudite. Seulement voilà, la reine est coincée dans sa chambre nuptiale et les ouvriers peinent à la dégager.

Quelques puissants font le choix de lutter contre ce danger. Refusant la fuite, ils font appels aux Fils d'Onono de la cité d'Akis.

Un groupe de blafards utilise des toxines phéromonales pour détruire cette cité et en prendre possession.

### Le groupe de personnages :

Pour réussir cette mission, le groupe de joueurs doit être composé de Fils d'Onono. Ils ont été appelés, il y a de cela trois jours, pour venir en aide aux dirigeants de la cité. Ces fils d'Onono arrivent à bord d'une nef lulle de transport. Il y a 6 personnages à jouer, accompagnés de Putères de combat, affiliées elles aussi aux fils d'Onono. Quatre barreaux lulle naviguent avec Apenlys, le capitaine de l'Agrillon.

Le groupe est composé au moins d'un contrôleur d'énergie et d'une Termide de la cité d'Akis. Il n'y a pas de race cultiste parmi le groupe sinon une Putère, mais cette dernière est devenue Animiste.

### Prélude : Un voyage pas si tranquille

Partis d'Akis, les personnages parcourent un trajet assez important en direction de Mastoternis. Ils traversent le royaume de Coreus vers l'Est pour entrer en territoire de Gao passant au-dessus de la forêt d'Ullulé. Cette forêt est vaste, connue pour ses étranges occupants et la hauteur de ses chênes. La nef de transport vole à plus de mille insêtres au-dessus de la frondaison des arbres. En ce début de Kumi de printemps, le temps est assez frais, mais le soleil point au-dessus de la nef de transport lulle. Avant d'arriver à destination, en début d'après-midi, le capitaine du navire ou un joueur occupé à scruter le ciel repère un point. Ce dernier s'avère vite être un danger imminent pour l'Agrillon. Un Guide des Vents se rapproche à vive allure, il semble bien décidé à s'offrir quelques intrinsèques pour son repas. Cette créature est un rapace d'une centaine d'in-

strinsèques d'envergure. Ce type de créature a une envergure égale à la longueur de la nef de transport. Ce qui ne manquera pas d'impressionner vos joueurs, tout du moins leur faire prendre au sérieux cette attaque. Le Guide des Vents a une technique d'attaque pour dévorer les occupants de la nef. Il tournera d'abord autour de l'Agrillon, puis se placera au-dessus avant de fondre sur l'arrière de la nef et de saisir les soutes avec ses serres immenses. Là, bien placé, il n'aura plus qu'à picorer le pont de la nef, se délectant de fluide vital des intrinsèques s'y trouvant.

Les joueurs ont plusieurs moyens d'éviter la catastrophe. Ils pourront tout d'abord compter sur la baliste se trouvant à l'arrière du pont de l'Agrillon. Elle tire de véritables poutres effilées infligeant, en termes de jeu, des dégâts d'une valeur de 6. Recharger coûte une phase d'action et tirer une autre. Les huit Putères de combat et le personnage Putère pourront utiliser leurs pouvoirs de pestilence pour faire fuir la bête. Enfin, le contrôleur d'énergies, s'il y en a un, pourra montrer toute son utilité lors de cette phase de combat introductive.

Le Guide des Vents a plusieurs cordes à son arc, et la première est son caractère imposant. Arrivé à portée de serres, ce dernier lancera un cri destiné à effrayer les joueurs. Chacun effectuera un test de Mandibule pour résister à la peur, avec un niveau de difficulté de trois, pour ne pas rester pétrifié de peur, incapable d'agir. Le bec de la bête sera ensuite le principal danger, car il fondra avec avidité sur chaque intrinsèque à proximité, tout particulièrement ceux qui lui infligent des blessures.

### La cité de Mastoternis et sa cour :

La cité de Mastoternis est une cité termide de taille moyenne, elle mesure environ mille insêtres de haut, soit un arkètre. Sa population est estimée à un million d'individus. Elle est entourée d'une ville cosmopolite peu active. Sa position géographique est assez favorable, puisqu'elle se trouve aux environs d'Ononé dans les terres fertiles du royaume de Gao. Elle se situe précisément entre les territoires d'Odonata, les Royaumes marchands, le désert de Locustir et la ville cosmopolite d'Ononé.

La cité est construite sur un flanc de colline constitué de roches solides. A quelques milliers d'insêtres passe une petite rivière qui alimente la ville en eau. Autour de la cité termide, s'élèvent quelques arbustes produisant des baies comestibles de couleur noires. Il existe une cité périphérique à la ville termide, elle s'étend autour de la citadelle. L'activité et la population semblent avoir fui cette cité extérieure. En effet, les guildes sont parties, et la population fréquentable aussi. Ce hameau reste habité par des Syrphes, Vespales, et Mantides, se préparant apparemment à récolter les restes de la chute de la cité. Les lieux visitables dans ce secteur de la ville sont des tavernes miteuses où une population aussi hétéroclite que douteuse fraie.

## Guide des Vents :

Fougue : 3    Aile : 4    Puissance : 5  
 Vitesse : 4    Prédateur : 5    Défense : 4  
 Résistance : 6    Activité : 3

Impact 6    Blessures internes 3

Armes	Dégâts
Bec	6
Serres	5

Fougue = Mandibule - Puissance = Chitine - Vitesse = Température

## Règle de combat d'échelle :

Le guide des vents est une grande créature. Pour refléter cela dans le système de combat, il y a plusieurs petits changements à apporter :

Les joueurs bénéficient d'une blatte supplémentaire lors de leurs tests d'attaque contre le Guide des Vents.

Les tests de dégâts contre le Guide des Vents sont minorés d'un niveau de couleur. Par exemple, un résultat rouge équivaut à vert.

À l'entrée de la cité, le groupe de fils d'Onono est accueilli par des soldats termides en armures de bois arborant des mandibules hypertrophiées. Les joueurs n'auront aucun mal à se faire accompagner à l'intérieur, vers la cour de la cité, puisqu'ils sont attendus depuis quelques jours maintenant. Les soldats les guident, tels des robots marchant en cadence, à l'intérieur de la citadelle. Cette scène est l'occasion de décrire la termidière de l'intérieur.

Ce qui peut frapper les joueurs, c'est l'effervescence de l'activité à l'intérieur de la cité, cristallisée par le ballet incessant des ouvriers termides, au sol comme au plafond. Ils transportent des victuailles, des objets en tous genres, pour le fonctionnement de la cité.

L'intérieur de la cité est gorgé d'odeurs diverses et puissantes. Le fumet termide frappera la plupart des joueurs. Ce sera le moment de leur expliquer le fonctionnement très organisé des termides reposant sur des ordres portés par les phéromones. Si les dominants, les reproducteurs, les champignons, les artisans et les chamans sont doués de libre-arbitre et d'un fort intellect, les soldats, et plus encore les ouvriers, sont dominés par des ordres olfactifs. Les ouvriers obéissent comme des robots aux puissants, et c'est bien cela le problème pour la cité de Mastoternis. Les joueurs peuvent remarquer une odeur phéromonale très prononcée, pouvant être perçue comme une accumulation d'ordres pour assurer le contrôle de la termidière. En fait les dominants lancent trois fois plus de phéromones que d'habitude pour s'assurer de l'obéissance de tous les ouvriers. Une odeur particulière peut aussi être sentie :

Le Guide des Vents attaque avec une blatte en moins contre des petites créatures comme les intres.

Les tests de dégâts infligés par le Guide des Vents voient leur niveau de couleur augmenté de un. Par exemple, un résultat vert devient rouge.

Cette scène de combat a pour but de plonger les joueurs dans le système de jeu et l'univers particulier d'Insectopia, les projetant face à un danger commun des Intres. Elle n'a pas pour finalité d'exterminer les joueurs. Ainsi, le Guide des Vents, après avoir donné tout son effet, fuira avant de périr ou de trop endommager les troupes de l'Agrillon.

## Mise en situation :

Vous avez dans l'aide de jeu un plan de l'Agrillon vu du dessus. Avant de prévenir les joueurs de l'arrivée du Guide des Vents, demandez-leur de se placer sur ce plan, afin qu'ils soient positionnés avant la bataille. Laissez-leur un temps court, une minute pour le groupe, pour se placer. Cela fera monter la pression.

celle de la peur, qui enveloppe la plupart des intres de cette cité. Enfin, les joueurs peuvent percevoir une odeur étrange, comme une odeur animale inhabituelle. Cette odeur animale peut être reconnue comme celle d'un animal insectoïde.

L'apport de lumière est faible, voire inexistant à l'intérieur de la cité, ainsi, de nombreux quartz lumineux de couleur verte ornent les murs pour éclairer l'activité. Mais ces lumières se font de plus en plus rares lorsque l'on descend dans les sous-sols, là où les ouvriers aveugles travaillent, guidés par les odeurs et leurs antennes.

## Mise en situation :

L'odorat est un point fort scénaristique de « La chute de la Citadelle », usez et abusez de l'odeur des personnes et des lieux qui pourront évoquer des sentiments multiples chez les joueurs : Peur, haine, compassion, fuite, fourberie, mensonge.

C'est aussi un très bon moyen de repérage, surtout dans ces milieux confinés. Les points chauds, où les messages de phéromones peuvent être repérés à l'intérieur de la citadelle.

## La cour de Mastoternis :

Les décideurs de la cité accueilleront le groupe de joueurs pour les tenir informés de la situation préoccupante de la cité. Ils seront accueillis dans une chambre de décision aérienne de la cité, au beau milieu de la végétation créée par les chamans.

Tetranel Octa, principal conseiller de la reine prendra la parole pendant toute cette présentation à la fois pour expliquer la situation et pour mettre à l'aise les fils d'Onono. Sont présents lors de la première entrevue, les reproducteurs suivants : hauts conseillers à la reine et futur roi. Ils portent tous des ailes très longues et des habits orange très amples.

Tetranel Octa : reproducteur principal, combattant et grand gouverneur.

Il souhaite sauver la reine et quitter la cité, qui pour lui est condamnée et maudite.

Akne Beternil et Keranal Tetra sont deux reproducteurs de haute importance qui souhaitent fuir au plus vite la ville, pour éviter d'être contaminés. Ils souhaitent aussi fonder une nouvelle cité. Une fois partis, l'un ou l'autre de ces dominants pourra devenir reine et bâtir son règne. La fidélité de ces deux protagonistes est pour le moins douteuse, ce qui n'aura pas échappé aux autres reproducteurs, notamment Tertranel Octa et Octo Belindar. Mais si les joueurs ne s'intéressent pas à Akne et Keranal, rien ne leur permettra de deviner les desseins de ces deux hauts dignitaires.

Octo Belindar est un reproducteur fidèle à la reine, il commande les troupes en sous-sols, et est prêt à tout pour sauver la cité. Il sera d'une aide précieuse pour les joueurs, leur offrant très volontiers son aide pour vaincre le mal qui ronge sa cité.

Bella Pégindus est un reproducteur assez discret qui attend les ordres et semble un peu perdu. En fait il est de mèche avec la puissance souterraine qui dirige la destruction de la cité en sous-sols. Il se montrera très compréhensif et servile, ne voulant pas éveiller les soupçons.

Mekna, est le druide en chef de la cité. Il commande à douze Koks'ihnes druides qui s'occupent de contrôler les différents Plumes en charge de la défense de la cité. Ce sont des Plumes de type moineaux, rapides, légers et très mobiles. Mekna ne comprend pas bien ce qui se passe. Il souhaite une issue positive à ce cataclysme. Si les joueurs font remarquer à Mekna l'odeur particulière, aux consonances animales qui vient des tréfonds de la terre, il confirmera cette analyse, émettant l'hypothèse qu'une créature des profondeurs contrôle les termides. Toutefois, il préciera que ceci semble complètement incongru.

Ashna Bera, la termide chaman en chef. Il est le garant de la foi dans la cité, mais est aussi responsable de tous les lieux de cultes. Il pourra préciser aux joueurs que de nombreux chamans ont travaillé à faire pousser les racines profondes sur lesquelles la cité est construite afin de limiter aux mieux la montée des Termides contaminées.

Une ambiance particulière réside dans cette assemblée. Les personnages les plus sensibles aux phéromones perçoivent des odeurs de discorde ou de haine. La reine ne fait pas l'unanimité. Peut-être est-ce en raison de son habitude de répudier des opposants ?

### Ce qui s'est passé depuis sept jours :

Il y a 7 jours, une explosion de phéromones a eu lieu dans les profondeurs de la cité affectant les ouvriers en profondeur. La champignonnière et le couvoir ont été touchés par des vagues d'ouvriers et de soldats ne répondant plus aux ordres phéromonaux des dominants, en jour -5 et -4.

Depuis, ces lieux ne sont plus accessibles. Des troupes de soldats ont été dépêchées pour contenir les assauts des assaillants qui sont repartis dans les tréfonds de la termidière. Ces fuyards n'ont pas été suivis en raison d'un gaz et de phéromones étranges dans les sous-sols.

Depuis, la cité subit des attaques incessantes toutes les deux à trois heures. Une émanation de gaz s'échappe des profondeurs, puis des hordes de termides possédés remontent des profondeurs pour se confronter aux défenses internes. Ni les chamans termides, ni les druides ne peuvent agir contre ce mal. Les zones infectées sont interdites et les dominants redoublent leurs émanations d'ordres olfactifs.

J - 3 Quelques points phosphorescents sont repérés sur les corps des ouvriers contaminés, ce qui fait immédiatement penser à la corruption des blafards. Les dominants, Tetranel en tête, décident de faire appel à une force extérieure pour sauver la cité. Une troupe de fils d'Onono est appelée, en provenance d'Akis.

J - 2 L'excavation d'un tunnel pour sauver la reine est décidée et immédiatement entamée. Mais cela prend du temps et les ouvriers sont attaqués ou contrôlés.

### Ce qui ce passe au fond :

Une troupe de blafards vit dans des conduits souterrains, antérieurs à la construction de la citadelle. Ils ont pour chef un ancien dominant reproducteur de la cité : Mernan Tera. Ils ont en leur possession un ver devenu géant qui propulse un gaz étrange. Mernan Tera se sert de ce gaz pour propager ses ordres phéromonaux dans la cité.

### Une équipe préparée à l'action :

Le groupe de fils D'onono est venu à Mastoternis avec la ferme intention de combattre le danger en profondeur. Les joueurs sont accompagnés d'une dizaine de Putères de combat non affiliées au camp cultiste, mais au camp animiste. Ces Putères ont une arme très efficace pour lutter contre les odeurs en tous genres, leur pestilence. Les fils d'Onono comptent sur ces gaz malodorants pour lutter contre la perturbation phéromonale.

Ces Putères sont présentes pour protéger d'éventuels combattants termides, car les ordres phéromonaux corrompus touchent surtout ces dernières. Là est tout l'avantage de la troupe appelée à la rescousse. Un ou deux de ses représentants sont Termides, élément essentiel pour comprendre le fonctionnement de la cité et s'y intégrer, mais une grande partie ne l'est pas.



## La course du temps :

A partir de l'arrivée des joueurs dans la citadelle, le temps est compté. Des événements surviennent pratiquement chaque jour, affaiblissant la cité.

**Jour 1 :** arrivé de l'Agrillon en milieu de journée à la cité de Mastoternis après une attaque de Guide des Vents en matinée.

**Jour 2 :** le lendemain de l'arrivée, vers la fin de la journée : Les ouvriers « perturbés » ont creusé des galeries qui font s'écrouler le conduit reliant le couvoir.

**Jour 3 :** Un grand épandage de spores contaminées se produit dans la cité. Près de la moitié des soldats et des ouvriers passe sous contrôle blafard

**Jour 4 au matin :** Les reproducteurs et les hauts dignitaires fuient la cité, à part Octo Belindar restant fidèle jusqu'au bout. La reine reste emprisonnée dans les sous-sols avec ses troupes d'élites et ses nourrices les plus fidèles. Bella Pégindus rejoint définitivement le camp des blafards en sous-sols.

**Jour 5 :** l'assaut final des blafards est donné, c'est la fin de la cité de Mastoternis.

Se protéger et lutter contre les phéromones : le jeteur de sorts du groupe, le Cerk contrôleur d'énergies, peut jouer un rôle déterminant dans cette mission. Il pourra invoquer l'air pour évacuer les odeurs, mais aussi la terre pour fermer certains conduits devenus trop dangereux.

Le salut des Fils d'Onono passe par une recherche active et attentive dans les dédales de la cité de Mastoternis. Différents lieux sont accessibles aux joueurs, chacun apportera des éléments de réponses leur permettant de percer au jour le mystère de cette infection.

## Dans les profondeurs de la citadelle :

### La bibliothèque :

La bibliothèque est une vaste pièce de plus de quatre cent insètres de profondeur. Elle renferme des milliers d'ouvrages, dont certains pourront s'avérer fort utiles pour les joueurs. Des soldats et des érudits gardent l'entrée, mais ils n'opposeront aucun frein au passage des Fils d'Onono. Un Termide bibliothécaire accueille les joueurs avec attention, fort inquiet de l'avenir de sa cité. Il se nomme Lamga Septa. Ce personnage pourra guider les joueurs vers différents ouvrages s'ils font preuve de perspicacité. Laissez les joueurs exprimer leurs souhaits en termes d'ouvrages en fonction des indices qu'ils ont pu appréhender, et faites-leur faire un test éventuel pour savoir s'ils trouvent quelque chose.

La fondation de la cité en 413 avant Deus apportera beaucoup d'informations aux joueurs. Dans un ouvrage historique, il est fait état d'une situation particulière pendant la guerre des Sangs-chauds. Des druides sont venus dans la cité pour dompter des vers des profondeurs, de la même race que celui qui propulse son gaz en profondeur. Un croquis de la bête pourra être montré aux joueurs. Il est précisé que ces vers, qui crachent des gaz odorants dans les profondeurs, n'excèdent par vingt insètres de long.

Les joueurs pourront aussi trouver un ouvrage sur les Lépista Nuda, ces champignons aux pieds bleus. Ils ont des vertus particulières et sont uniquement cultivés dans cette cité. Le Lépista a pour faculté de repousser la plupart des vers et créatures des profondeurs. Réduit en poudre, il est brûlé, de telle sorte qu'une fumée bleue s'échappe, elle-même ayant un pouvoir de répulsion très puissant. La découverte de ce champignon est bien-sûr fondamentale dans la lutte contre le mal souterrain. Il en existe des pieds dans la champignonnière.

### La cité supérieure :

La partie haute de la cité est celle des dominants, des druides et des chamans termides. Ces derniers vivent coupés des vicissitudes des parties inférieures de la cité. Une végétation dense cultivée par les chamans offre des habitations de toute beauté dans la frondaison. En ce lieu, les joueurs pourront prendre la température d'une société de dominants, dont vous trouverez une description au début du scénario. Suivant leur positionnement et leur volonté, ces protagonistes accueilleront avec plus ou moins de sympathie les représentants des Fils d'Onono.

### Le temple d'Onono :

Un temple d'Onono termide est bâti aux abords de la cité. Il surplombe la cité à quelques centaines d'insètres de celle-ci en amont du flanc de colline. Des pèlerins termides s'y rendent parfois pour louer Onono. Le temple est construit à même la roche, il est composé d'une caverne de grande taille partiellement ouverte en son sommet pour apporter de la lumière à l'intérieur. De multiples sculptures ornent ce temple, dont le point central est un autel de pierre où des cupules accueillent des offrandes alimentaires. Un chaman termide garde ce lieu, il se nomme Pecta Ommo. Il accueillera avec un grand enthousiasme les Fils d'Onono dans son temple, les bénissant bien volontiers.

### La chambre nuptiale :

Accompagnés d'Octo Bélindar, les joueurs pourront avoir accès à la chambre nuptiale et rencontrer la reine. Sa majesté Ishna Beta 3 accueillera les Fils d'Onono dans le sacro-saint. La reine est un immense tube gélatineux de plus de cent insètres de long, dont l'extrémité abdominale pond en permanence. Le reste du corps de la reine

est lui de taille tout à fait normale. Ishna Beta 3, comme toutes les reines termides, ne peut se mouvoir et sortir de sa chambre nuptiale. Elle est entourée en permanence d'un cercle de soldats termides qui tournent autour d'elle. Un ballet d'ouvriers vient récupérer les œufs et les amène en lieu sûr. La reine dégage des phéromones d'une puissance inouïe qui mettent les Termides présents en transe. Elle parle lentement de façon solennelle pour exprimer sa volonté. Elle pense ne pas survivre à cette attaque et loue Onono d'avoir pu lui permettre de diriger cette cité dont elle est la seule et unique propriétaire. Finalement, elle est Mastoternis, et sa mort signifiera l'effondrement de la cité. La reine s'énervera face à des questions qu'elle jugera gênantes, notamment sur la tradition de bannir les opposants et les relations qu'elle pouvait mener avec Mernan Tera. Les joueurs devront avoir une chose en tête : une reine termide a pour habitude de prendre les vies de ses sujets aussi facilement qu'elle leur donne. La structure de la chambre nuptiale ne semble pas affectée par une attaque extérieure, elle est beaucoup plus solide que les autres excavations de la cité.

### Mise en situation :

La rencontre avec une reine est un moment très particulier, qu'il faudra rendre solennel. Mettez la pression sur vos joueurs, obligez-les à se prosterner et faites-leur comprendre qu'un seul faux pas leur coûtera la vie.

### Dans les lieux désaffectés :

L'accès aux zones infestées est sécurisé par des groupes de soldats termides aux entrées des couloirs du couvoir et de la champignonnière. Ces groupes subissent des attaques fréquentes d'ouvriers et de soldats venus des profondeurs. Fréquemment, lors de ces attaques, des défenseurs sont affectés et changent de camp. Les troupes se trouvant là sont affaiblies, nerveuses et recouvertes de poussières.

### La champignonnière :

Cette pièce est constituée de hauts cylindres dans lesquels poussent des champignons de différentes variétés. La champignonnière est haute de plafond et très humide, elle se trouve dans les sous-sols. Il réside à l'intérieur une odeur très forte, mélange de parfums de spores et de gaz venu des profondeurs à l'odeur âcre et musquée. Il y a peu de lumière et l'ambiance est quasi silencieuse à part des raclements au fond de la pièce, qui résonnent vers son sommet. Attention, périodiquement les champignons épandent leurs spores, ce qui ne manquera pas d'effrayer les joueurs s'ils se font surprendre par cet événement. Il y a une présence étrange dans cette pièce. Des ouvriers, apparemment non affectés par les phéromones, comme apeurés, groggys, en léthargie, sont agglutinés dans une

alcôve remplie de champignons bleus, le Lépista Nuda. Ils consomment ce champignon qui les fait résister aux phéromones venues du sous-sol. Tout à fait au fond de la pièce, comme dans le couvoir, il y a une excavation (creusée de l'intérieur) qui mène dans les tréfonds de la terre. Le gaz s'échappe régulièrement de ce conduit très sombre, d'où proviennent des bruits étranges. Le conduit relie celui du couvoir, puis descend vers le repère des insurgés.

### Le couvoir :

Le couvoir est une succession de pièces ovoïdes qui descendent dans les profondeurs. Des milliers d'alcôves sont entretenues par les ouvrières. Il y a des œufs, des larves et des nymphes, d'ouvrier, de soldat, de penseurs, et de reproducteurs.

Une grande partie de cette progéniture est morte faute de soins. Du liquide vital, tantôt clair, tantôt pourri et visqueux s'est répandu sur le sol et les murs. L'odeur du couvoir est celle de la mort, mais, à l'odeur de charogne, se mélange l'odeur très forte du gaz des insurgés. Au fond des pièces de couvain, les joueurs pourront découvrir une excavation, pratiquée de l'intérieur, qui descend vers le repère des insurgés. À l'arrivée des joueurs, une émanation de gaz s'échappera des sous-sols, et une vague de créatures s'en échappera. En combattant ou repoussant les assauts de ces insurgés, les joueurs pourront se rendre compte que parmi eux, certains portent la marque du Sombre.

### Mise en situation :

Lors de l'attaque des ouvriers venant des profondeurs obscures, faites monter la pression. Commencez par évoquer des bruits étranges, puis décrivez une masse grouillante en train de monter à vive allure. Ces possédés sont comme un liquide qui émerge du tube en sous-sol, c'est une seule masse grouillante et mordante. Faites peur à vos joueurs sur l'effet du gaz, et faites-leur faire des tests pour résister au contrôle, sous phéromones, de difficulté 1 pour les non Termides et de difficulté 3 pour les Termides. Enfin, accentuez l'effet de terreur en évoquant des marques phosphorescentes sur les ouvriers, évoquant leur contamination au Sombre.

### Les tréfonds de la terre :

Si les joueurs arrivent à trouver le moyen de descendre dans les profondeurs sans trop d'encombres, ils pourront arriver jusqu'à une salle en forme de caverne ovoïde de plus de 400 insètres de long sur 100 insètres de haut. Là, sont réunies les troupes infestées, le ver, les blafards et leur chef Mernan Tera. Une foule d'ouvriers et de soldats attendent les ordres d'assaut de Mernan, propulsés par le



Ver géant. Lorsque les joueurs mèneront l'assaut, Mernan lancera sa horde contre eux, se protégeant derrière ses amis blafards.

Si les joueurs sont bien organisés et s'ils ont bien suivi le scénario, il ne leur sera pas très compliqué de battre ces protagonistes. En effet, les Termides du groupe peuvent combattre les ordres de Mernan en utilisant leurs propres ordres avec l'aide du fidèle Octo. Ces ordres peuvent être poussés par les pouvoirs du contrôleur d'énergie, tandis que le pouvoir des phéromones adverses sera combattu par l'utilisation du champignon bleu.

Tuer le ver ou Mernan démobilisera les autres combattants. Les blafards sont peu nombreux et désorganisés, et les Termides infestés ne seront plus dominés.

## Mise en situation :

Plus les joueurs descendent vers l'origine du mal, plus les phéromones sont puissantes. Les Termides peuvent perdre leur contrôle à votre convenance moyennant quelques tests de résistance. Ces phéromones n'ont pas d'effet si les personnages se sont enduits de poudre de champignons.

Vous pouvez orchestrer différentes scènes lors du combat final. Ce sera l'occasion pour les volants de s'illustrer dans un combat aérien contre les Vespales et les Lulles blafards, puis sur Mernan Tera et le ver.

Mernan Tera pourra tenter de prendre le contrôle psychique d'un des joueurs. Cette opération s'effectue sous la sphère esprit de Mernan Tera contre la conscience de la cible. Une réussite implique un contrôle pour la durée du tour, améliorée pour deux tours, critique pendant trois tours.

Quoiqu'il en soit, dans cette scène finale, faites jouer l'héroïsme d'une poignée face à une armée.

## Les clés de la réussite :

Les joueurs pourront s'appuyer sur plusieurs faits et outils pour arriver à leurs fins.

Tout d'abord, ils peuvent manœuvrer pour avoir le soutien d'Octo Belindar. C'est un reproducteur qui leur ouvrira les portes de pas mal d'endroits. Octo pourra dégoter quelques troupes pour venir en soutien aux joueurs.

Des entretiens peuvent être menés avec les dominants de la cité pour élargir le caractère politique du scénario. Si certains joueurs se prennent au jeu, il pourrait leur piquer de faire des rapports détaillés à la reine locale ou à Ishta Tetra 7 la Reine du royaume et à son Imagocéphale.

Le point à ne pas manquer est la découverte des champignons bleus et de leur effet sur les ouvriers possédés. Concassés et brûlés, ils peuvent complètement contrecarrer l'effet du ver si leur odeur est propulsée par le contrôleur d'énergies. Il faudra que ceci soit effectué au contact de la masse grouillante pour être efficace.

Les joueurs seront inspirés d'évaluer les effets des gaz et des phéromones venant des profondeurs sur leur groupe. Vous pourrez guider les joueurs en évoquant un effet soporifique sur les Termides, voir hallucinatoire, et un effet simplement gênant sur les autres espèces. Ceci impliquant que les non Termides pourront agir sans trop de problème et les Termides seront sujets à des vertiges ou des contrôles. A vous Deus de réserver vos effets.

Bella Pégindus le traître pourra être démasqué. Octo Béлиндar est persuadé qu'un individu divulgue des informations au camp souterrain, mais il n'a pas de soupçon particulier. Vers la fin du scénario, vous pouvez obliger certains joueurs à un test pour repérer un message phéromonal du traître (difficulté quatre sous phéromones). Si le test est réussi, les joueurs comprendront le message comme une information sur les actions de leur propre personnage. Bella Pégindus pourra être repéré au prix d'un test d'antenne de difficulté quatre.

Bella pourra donner des informations aux joueurs sur les forces en présences en dessous d'eux.

## Le fin mot de l'histoire :

Trois cycles auparavant, Mernan Tera a été écarté par la reine Ishna Beta 3 en raison de ses prises de position. Après un jugement sommaire de la suzeraine, Mernan a été condamné à l'exil dans les tréfonds de la terre.

Rongé par la haine et la rancœur, il erre dans les sous-sols, pendant près d'un cycle avant de rencontrer une troupe bien étrange. Un groupe d'une douzaine de blafards vit dans les profondeurs à la recherche d'un guide, d'une cause à défendre. Rapidement, Mernan Tera s'impose comme un dominant de cette petite troupe à qui il transmet sa haine des Termides de Mastoternis. Poussés par leur nouveau chef, la troupe cherche tous les moyens de mettre à bas la cité.

Il y a de cela un demi-cycle, alors que Mernan Terna développe une forme particulière de la maladie du Sombre, la troupe de blafards découvre les vers des profondeurs cracheurs de gaz malodorants. Ces vers vivent là depuis des milliers de cycles, ils sont oubliés de la vie des Termides de Mastoternis. Au contact des blafards, un des vers semble se développer plus que les autres. Visiblement frappé de la maladie du Sombre, ce ver grandit à une vitesse faramineuse, en faisant un véritable colosse de plus d'une centaine d'insètres de long.

Mernan Tera comprend que ce ver muté va lui servir dans son entreprise de destruction de Mastoternis. Il va mélanger ses ordres phéromonaux à l'évacuation gazeuse du ver pour permettre à sa volonté de frapper les ouvriers et soldats de la cité.

Le Sombre modifie Mernan en profondeur. Il développe des pouvoirs psychiques équivalents aux Psychés. Il peut ainsi commander aussi aux dominants et à tous les intrinsèques qu'il rencontre.

Quelques temps avant l'assaut des phéromones des profondeurs, Mernan prend contact avec un de ses vieux amis dans la citadelle, Bella Pégindus. Il le convainc de le servir, lui proposant de gouverner la cité une fois leur victoire établie. Bella est faible, il subit les pouvoirs psychiques de contrôle de Mernan.

Toujours est-il que Bella Pégindus va aider grandement Mernan dans sa vengeance. C'est lui qui va commander aux ouvriers une excavation au fond du couvoir et de la champignonnière pour permettre l'infection. Depuis l'assaut, Bella communique, par information phéromonale, tous les agissements des dominants et des fils d'Onono à Mernan. Bella Pégindus est très méfiant, il effectue ses lâchers d'informations à des moments choisis, en des endroits peu fréquentés.

Une fois l'assaut lancé, Mernan Tera a pour objectif de contrôler le plus d'ouvriers et de soldats possible. Il se retranche dans une immense salle profonde qui servait de chambre nuptiale originelle à la cité il y a plus de 900 cycles. Dans cette salle, il attend avec le ver géant, ses acolytes blafards et ses troupes de Termides dominées. Sa stratégie est de progressivement affaiblir la cité, tout en renforçant ses rangs, pour finalement donner un assaut final.

## Les protagonistes

### Mernan Tera :

Termide reproducteur psyché, blafard (peau translucide et points blancs).

Aile : 3 Antenne : 3 Esprit : 6  
Mandibule : 4 Caste : 4 Température : 4  
Chitine : 3 Essaim : 6  
Ailes, psyché (sous caste), rapide.

### Ces 12 blafards :

Cinq Vespales :

Aile : 4 Antenne : 4 Esprit : 2  
Mandibule : 4 Caste : 2 Température : 4  
Chitine : 2  
Venin : virulence 4

### Sept Cullés :

Aile : 4 Antenne : 3 Esprit : 2  
Mandibule : 3 Caste : 3 Température : 3  
Chitine : 4  
Griffes acérées : dégâts 4

### Ouvrier termide :

Aile : 3 Antenne : 3 Esprit : 3 (-2)  
Mandibule : 2 (-2) Caste : 4 Température : 2 (-1)  
Chitine : 2 (-1)

### Le ver géant :

Aile : 2 Antenne : 4 Esprit : 1  
Mandibule : 4 Caste : 1 Température : 2  
Chitine : 6  
Coup de queue ou morsure : 6  
Le combat avec le ver suit les mêmes règles que celle utilisées pour le Guide des Vents.



# Maître et disciple,

scénario pour Insectopía.

## Prologue

Le scénario « Maître et disciple » a été conçu pour vous permettre de découvrir le monde animiste d'Entoma. Il montre la vie d'une cité lulle, les conspirations cultistes dans les terres du Sud et bien d'autres facettes de l'univers d'Insectopia. Ce scénario peut être joué avant ou après le scénario « La chute de la Citadelle ».

### Avant de partir à Méni.

Les personnages se trouvent à Ononé dans le royaume de Gao. La cité trône au milieu des terres fertiles situées entre les fleuves Agrill et Gao. C'est la ville idyllique des animistes, bâtie dans une hanse végétale d'arbustes, de frênes et de chênes. Des milliers de bâtiments de bois forment un tissu urbain dans les branches et les taillis, du sol à la canopée. Les alentours de cette cité, dédiée au dieu Onono, se composent de plaines cultivées et d'arbres fruitiers. Des millions d'intres s'affairent dans ces cultures. Beaucoup d'animaux contrôlés par les druides koks'ihnes vivent là, avec des Lulles, des Crinelles, des Putères et même des Skadans. Une tribu de ces immenses intres vivrait non loin d'Ononé. Elle entretiendrait de très bonnes relations avec la population locale. Un immense amphithéâtre de branches taillées se trouve au centre d'Ononé, il est le temple de la déesse mère Onono.

La ville est dirigée par un conseil de chamans, répondant lui-même au gouverneur de la ville. La Crinelle Bézenbara, est actuellement cette personne de haute importance. Sa sagesse et son ouverture sont connus dans tout le royaume.

### La maladie du vieux Oran.

Nos aventuriers ont rendez-vous avec un haut représentant de la cour d'Ononé. Les raisons de cette invitation peuvent être multiples. Soit les personnages sont de retour de Mas-toternis et le récit de leurs aventures les ont précédés. Soit les Fils d'Onono sont dans la cité pour prospecter. Ils rencontrent alors un des représentants des Fils d'Onono sur place qui leur conseille de rencontrer ce haut représentant. Quoi qu'il en soit, ce dominant répond au nom de Ténon. Il est bien décidé à confier une tâche de haute importance à nos aventuriers.

Ténon est en charge des relations diplomatiques avec les différentes Cités de la partie Sud-Ouest du Royaume de Gao. Il accueille le groupe d'aventuriers dans ses appartements juchés dans les hauteurs de la cité d'Ononé. Dans les hautes branches d'un frêne, la bâtisse ovoïde de Ténon est vaste. Elle est composée de plusieurs pièces d'apparats en forme de dôme et d'un logis plutôt cossu. Les personnages sont accueillis dans l'une de ces salles d'apparat ouvertes vers l'extérieur. Les multiples fenêtres de la pièce offrent un panorama impressionnant sur Ononé.

Ténon est un Lulle de couleur mauve et ocre qui porte des vêtements luxueux verts. Derrière ses airs très maniérés, se cache un être assez droit pour un intre de cour. Il s'inquiète sincèrement des affaires qui vont occuper nos aventuriers. Les nouvelles qui lui proviennent de Méni l'attristent.

Ténon a reçu plusieurs missives en provenance de la province de Méni. Ces missives sont l'œuvre de Filudela, une des dames de cour. Elle s'inquiète de l'état de santé d'Oran, le druide gardien de la cité. Oran souffrirait d'un mal étrange qui le cloue sur sa couche. Plus le temps passe, moins ce vieux druide garde conscience et lucidité. Son état de santé a chuté brusquement il y a quelques mois.

Ténon souhaite faire parvenir à Oran une médecine précieuse cultivée par les Termides. Le dominant lulle montre alors aux personnages, dépliant un sac de cuir, plusieurs champignons à l'aspect doré et spongieux. Ce sont des Bolets d'or. Les rares spécimens qui poussent dans les champignonnières Termides sont l'objet de soins méticuleux. Ces champignons sont très rares (et très chers). Ils ont la particularité de soigner les maladies avec une grande efficacité.

Ténon souhaite que les personnages se rendent à Méni pour soigner Oran à l'aide de ces champignons. Il insiste pour que ces derniers s'occupent de la santé d'Oran, mais aussi qu'ils gardent un œil ouvert sur tout ce qui se passe d'anormal dans la cité.

Ténon propose une somme rondelette de 100 quartz par intre pour mener à bien cette mission. Il ne sera pas prêt à négocier. Si l'un des personnages est reproducteur ou dominant, il pourra négocier une tout autre récompense, comme une promotion ou une faveur d'un dominant haut placé.

Avant de partir le lendemain pour Méni, les personnages auront tout loisir de visiter Ononé. Ce sera l'occasion de faire quelques achats pour le voyage.

### Mise en situation :

Ténon est un être particulièrement agréable, mais aussi manipulateur. Il utilise ses phéromones pour envoûter les personnages. Ces derniers se sentent comme pris dans une transe de joie et de calme. Les odeurs, suaves et douces, diffusées par Ténon transportent les joueurs vers des sentiments d'amitié, d'amour et d'exaltation.

### Le voyage jusqu'à Méni.

Méni se trouve à la frontière entre le Royaume de Gao et le Désert de Locustir. Au Nord, Odonata est à deux jours de navigation ou un jour de vol en nef lulle, à l'Est s'étend Ononé.

Le voyage jusqu'à Méni en nef Lulle dure un jour et demi. Ce qui implique de passer une nuit en pleine nature. Le voyage qui attend les personnages est cependant assez tranquille. Ils vont traverser un paysage de champs cultivés, de



collines et de petites forêts enserrées de divers petits cours d'eaux. Il n'y a pas de grandes villes sur leur chemin. Aussi, les joueurs pourront poser leur nef dans un endroit assez sécurisé pour la nuit : aux abords d'un village, ou protégé sous des arbres.

Lors de ce voyage, vous Deus, pouvez intégrer certains événements ludiques afin de mettre vos joueurs en pattes.

### Orage :

Lors de la journée de trajet, ou au petit matin du deuxième jour, les joueurs peuvent essuyer un orage. Ceci ne paraît pas grand-chose pour vos joueurs. En revanche pour les personnages, ce type d'événements est extrêmement dangereux.

La pluie peut frapper subitement avant que les joueurs aient pu poser leur nef. Des gouttes d'eau aussi grosses qu'un intrinsèque tombent sur le pont, balayant tout sur leur passage. Le pilote devra alors jouer d'adresse pour poser son appareil sans encombre. Les personnages sur la nef devront résister à la pluie.

### Mise en situation :

Une forte pluie est un danger important pour un intrinsèque. Lors de cet événement, il importe de bien mettre une ambiance particulière de naufrage et de terreur. L'accumulation des gouttes est un véritable raz de marée aérien, passer à l'intérieur de l'une d'elle est extrêmement éprouvant.

### Attaque des Loutes :

Vous pouvez créer une ambiance particulière au cours de cette dernière nuit en décrivant les bruits de la nature environnante. Si vous le souhaitez, intégrez une créature dans votre aventure. Celle-ci peut venir les déranger pendant leur sommeil. L'apparition de Loutes pourrait les déstabiliser.

Les Loutes sortent la nuit. Ces Sangchauds de la taille d'un moineau sont des créatures nocturnes effrayantes. Elles se nourrissent d'insectes et d'intrinsèques. Elles sont telles des petits chauds poilus, mais peuvent voler. Ces créatures se repèrent au mouvement des intrinsèques dans la nuit.

### Loute :

Fougue :	4	Aile :	5	Puissance :	4
Vitesse :	4	Prédateur :	4	Défense :	5
Résistance :	4	Activité :	3		

Impact 4 Blessures internes 2

Armes	Dégâts
Morsure	6

Fougue = Mandibule - Puissance = Chitine - Vitesse = Température

## Méni

La cité de Méni est une cité lulle bâtie il y a deux cent cycles environ. Elle s'est fortement développée au cours du dernier siècle en raison de sa position stratégique, à la frontière des Royaumes Marchands en territoire de Gao. Méni compte aujourd'hui une dizaine de milliers d'âmes.

Méni est construite sur une falaise en surplomb du fleuve Agrill. Ce dernier s'étend au pied de la ville, sur plus de 4 000 mètres de distance jusqu'à l'autre rive. De l'autre côté du fleuve, commence le territoire des Locustir. Quelques dizaines d'Arkètes après la rive, le désert de Locustir commence. Entre la rive et ce désert, une végétation basse et arbustive s'est développée.

La cité est composée de différents éléments architecturaux. Il existe des tours de parois, bâtiments de bois de forme cylindrique fixés aux parois de la falaise. Mais la ville est aussi constituée de cavités servant essentiellement de lieu de stockage, de plateaux suspendus ou flottants servant de nefodromes. De petites habitations tantôt flottantes, tantôt fixées au mur ou sur des arbustes poussant sur la paroi, permettent aux intrinsèques de se loger. Un quai de stockage se trouve dans la partie haute de la cité, sur le plateau supérieur. De là, à l'aide d'un système de galeries et de toboggans, les denrées sont déversées dans les parois rocheuses, en provenance de la Région d'Ononé. Puis elles sont triées et vendues par la Guilde des Négociants aux divers royaumes Marchands ou au Croissant Vert. Ces denrées sont chargées dans des nefs aériennes de la Guilde des Transporteurs. Du fleuve arrivent des navires ou des nefs faisant escale à Méni pour déposer des denrées venant de Scalpha (poissons et autres).

Une grande effervescence anime la cité. Des centaines de Lulles volent aux abords du fleuve et de la falaise, occupées à affréter les nefs de transports et les navires. Plusieurs nefs sont posées sur les nefodromes. A l'intérieur des tours de falaises, des habitations lacustres ou des bâtisses construites sur les branches des arbustes, une faune bigarrée est très active. Putères, Crinelles, mais surtout Lulles rivalisent de beauté et d'harmonie. Les couleurs et les formes variées des corps sont flattées par des tenues vestimentaires élaborées. Ici chacun rivalise d'ingéniosité pour émerveiller les facettes d'autrui. Tissus aux couleurs vives, ailes de papillons, soie, carapaces naturelles exotiques, tout est utilisé avec goût et talent.

### Une cour bien singulière.

Les personnages posent leur nef sur l'un des nefodrome. Comme à l'accoutumée, une Lulle de la Guilde des Transporteurs viendra s'enquérir des activités du capitaine lulle. Pour rencontrer Oran, il faudra demander audience à l'intendant et sa cour, ce qui ne posera pas de problème particulier. Celui-ci se trouve dans une tour paroi de grande importance. En attente dans une salle d'apparat, nos aventuriers verront arriver une Putère de couleur noire et de taille réduite. Elle est vêtue de riches habits rouges et porte des bagues d'or à

ses doigts. L'accompagne une Lulle de taille imposante en armure de bois et une Crinelle vêtue d'une légère robe de soie d'Arak de couleur bleue. Entrent aussi dans la salle quatre gardes, deux Putères noires et deux Lulles.

L'accueil est court et poli, même si les personnages peuvent ressentir une certaine tension. Les personnages sont accueillis par Maï, l'intendant de la ville (la Putère), Oxam, le commandant de la défense de la ville (la Lulle) et Filudela une dame de cour (la Crinelle).

C'est Maï qui prendra la parole en premier, en tant que représentant de la cité. Maï est un être nerveux et abrupt. Il accueillera les messagers d'Ononé avec froideur mais respect. Il n'est pas satisfait de leur présence dans sa cité. La suite des événements vous éclairera sur ce mécontentement. Toutefois Maï fait bonne figure. Il est poli et serviable.

A l'écoute des raisons de la venue des messagers, Maï propose de récupérer directement les bolets d'or pour appliquer le remède à Oran. Il préfère remercier les personnages et traiter cette affaire tout seul. Si les personnages se souviennent de ce que leur a dit Ténon, ils refuseront cette proposition. Ténon leur a en effet demandé de rester sur place pour voir ce qui se passe.

Oxam, le commandant est un valeureux soldat. Il défend la ville avec beaucoup d'attention et de ferveur. C'est un être rustre et franc qui est complètement trompé par Maï. Pour Oxam, l'intendant est un fidèle serviteur de la ville. Il sera méfiant à l'égard des personnages et dur à convaincre. Oxam suit les conseils de Maï, si tant est qu'ils soient raisonnables. Les hommes de la garde vouent un véritable culte du chef à leur commandant.

Filudela elle, est un être sensible occupée à chanter, dessiner et discourir avec les autres membres de la petite cour de Méni. Elle est très affectée par la maladie d'Oran. Très inquiète, c'est elle qui fit envoyer des missives à Ténon pour qu'un médecin vienne sauver le vieux druide. Elle sera enchantée de l'arrivée des personnages et enclin à leur parler. Un peu naïve, elle ne se doute de rien quant à l'origine des maux de son ami. Lors de cette première entrevue, Maï en présence d'Oxam et Filudela est obligé de composer et d'accepter la venue des personnages. Mais le souhait de Maï est de chasser ces visiteurs indésirables. Il contrôlera tous les mouvements des personnages et s'assurera d'être présent le plus possible pour savoir quelles informations nos aventuriers peuvent glaner. D'une manière générale, les habitants de la tour de l'intendant sont méfiants envers les personnages. Ceux-ci sont épiés sans arrêt.

### Mise en situation :

L'ambiance à la cour de Méni est très tendue. Les odeurs phéromonales de la pièce ne tromperont pas les joueurs. Un mélange d'odeurs de tristesse, de peur et de haine les saisit. Cette sensation contraste fortement avec la beauté des formes et des couleurs de la scène.

### Que se passe-t-il vraiment à Méni

L'intendant est responsable des malheurs de sa cité. Voilà quelques mois qu'il organise la mort d'Oran, le druide de la ville. Chaque jour la nourriture du vénérable est empoisonnée par de la digitale pourpre (fleur que l'on trouve non loin de la cité). Le médecin personnel d'Oran, Balmi, acquis à la cause de Maï se charge de cette basse besogne. Maï a pris le pouvoir dans cette cité, où le commerce est très développé. C'est une cité lulle, mais les intérêts économiques ont poussé les puissants à donner le pouvoir à une Putère de la Guilde des Négociants. Ceci est vraiment très surprenant. Les Lulles n'ont pas pour habitude de céder leur autorité à autrui. Elles aiment plus que tout leur liberté.

L'objectif de Maï est de mettre à mal la cité afin d'y infiltrer des Prêtres Dieux Putères et Apis. Une fois l'objectif atteint, ces derniers se présenteraient comme une alternative au pouvoir des druides, mais ne seraient là que pour asseoir l'autorité cultiste dans ces terres reculées. Leur objectif ultime est de mettre la main sur les secrets de fabrication des nefs lulles.

### Ce que les personnages pourront découvrir

#### La chambre d'Oran et son malade

La première visite des personnages à Oran se fait en compagnie de Maï et de deux gardes lulles, ainsi que du médecin personnel d'Oran, Balmi. Le médecin est une Putère aux couleurs noires et rouges.

Le vieux Koks'Ihne est alité depuis un mois dans sa chambre. Cette pièce, vaste et cylindrique, se trouve dans une partie haute de la tour de l'intendant. A la fenêtre, il y a une poutre qui sort du mur extérieur pour servir de perchoir à un oiseau. La créature de couleur marron mesure une douzaine d'insètre haut, elle semble bien attristée. A l'intérieur de la pièce se trouve un bureau avec des papiers et un nécessaire d'écriture, ainsi qu'une armoire ancienne remplie d'habits divers.

#### Mise en situation :

Oran est plongé dans un coma profond. Toutefois, à l'approche des personnages, alors qu'un de ceux-ci l'inspecte, Oran a un sursaut de vie. Il agrippe le personnage qui l'ausculte par la manche, divaguant il prononce le nom d'Amir. Pris de sueur, il hurle « Amir, te revoilà, je garde le muguet en son endroit. Amir tu es là !!! ». Puis Oran retombe dans un coma profond, sans qu'on ne puisse plus le ranimer.

Lorsque les personnages auscultent Oran, ils ne découvrent pas grand-chose, si ce n'est qu'il souffre d'un mal étrange. Dans sa gorge se trouvent des traces vertes minuscules, qui pourront être découvertes en réussissant un test de



conscience d'une difficulté de trois. Un résultat vert pourra déterminer que ces traces sont liées à l'absorption de digitale pourpre. Ce poison ne laisse que peu de traces, il détruit lentement le système nerveux et le cerveau.

## L'application des bolets d'or

Maï souhaite que les bolets d'or soient donnés à Balmi, afin que celui-ci applique le remède. Si les personnages cèdent au bon vouloir de Maï, les bolets seront stockés à des fins toutes autres que les soins d'Oran. Si les personnages insistent pour appliquer eux même le remède, Maï cédera, mais cela accentuera sa méfiance envers les personnages. Il pourra prendre alors des dispositions pour s'en débarrasser. Quoiqu'il en soit, il est nécessaire d'effectuer un test de conscience de difficulté deux pour appliquer efficacement le remède. Les bolets doivent être broyés pour préparer une décoction. Deux fois par jour, le patient doit absorber ce remède.

Les effets sont rapides. Les personnages verront qu'au bout d'un jour, Oran semble mieux se porter, son teint est plus coloré.

Balmi le médecin personnel, interrogé par les personnages sur les origines de la maladie, dira ne pas comprendre ce qui ce passe et s'en remettre aux dieux de la nature.

S'il est interrogé de façon plus musclée, c'est à dire torturé, il avouera administrer de la digitale pourpre à Oran. Cependant, après un tel interrogatoire, Maï mettra tout en œuvre pour jeter les personnages au cachot, organiser un semblant de tribunal et les condamner à mort. Oxam et la garde seront chargés d'arrêter les personnages.

## L'oiseau sur le perchoir

Cet oiseau marron et fauve est l'oiseau personnel d'Oran. Son nom est Némolie. Les joueurs peuvent ressentir la tristesse apparente de l'animal ainsi qu'une haine latente.

## Le bureau d'Oran

Il sera difficile aux personnages d'accéder aux documents d'Oran et pour cause, sa chambre est toujours gardée par au moins un soldat Putère. Par ailleurs, Maï veillera par lui-même ou par l'entremise de Balmi, à ce que personne n'y rentre sans être accompagné. Toutefois, si les personnages font preuve d'imagination et d'ingéniosité, ils pourront accéder au bureau et à ses secrets.

Vous avez tout loisir de décider, en tant que Deus, des difficultés des actions que les personnages pourront entreprendre dans le but d'entrer dans la chambre d'Oran sans être vus.

Il y a plusieurs documents importants cachés sous le bureau. Avec un test d'Antenne réussi d'une difficulté trois, les personnages pourront voir que quelques feuilles de papiers sont soigneusement fichées entre deux bouts de bois sous le bureau :

- Une lettre d'Amir adressée à Oran, dans laquelle le jeune Koks'Ihne explique à maître qu'il souhaite partir à l'aventure ailleurs. La cour dans cette ville lui semble corrompue. Il dit partir vers l'Ouest pour rencontrer le peuple des Crinars dans les Terres Locustir.
- Un papier sur lequel sont notées, de manière désordonnée, des informations relatives à des vestiges des Anciens Dieux aux abords du fleuve Agrill. Apparemment, plusieurs vestiges existent, mais ils ne semblent pas dangereux. Un croquis de la région montre les points où les vestiges se trouvent.

## Personnages et rumeurs

### Oxam

Le commandant fait son travail, il veille à la sécurité de la cité. Peu bavard, il répondra de façon évasive aux questions des personnages. Il surveille, par acquis de conscience, le comportement et les allées et venues des nouveaux venus. Il est prêt à interpellier les personnages de son propre chef, ou sur ordre de Maï.

Si on lui parle d'Amir, il dira que ce jeune a un caractère trop entier et qu'il a été mal avisé de partir de Méni.

### Filudela

Elle s'intéresse à l'enquête de nos aventuriers. Prête à rendre service, elle a la langue bien pendue. Elle peut abreuver les personnages de paroles pendant des heures. Son sujet favori étant la maladie d'Oran et son inquiétude quant à l'avenir de la cité. Les joueurs peuvent apprendre beaucoup auprès de Filudela, s'ils prennent patience et savent lui parler.

Elle peut leur parler d'Amir, le jeune disciple d'Oran. Il est parti il y a deux mois suite à un désaccord avec Maï. Pour elle, Amir est trop pur. Il souhaitait, malgré son jeune âge, imposer sa vision des choses à tous et en particulier à Maï. Filudela peut aussi s'étendre sur les dangers encourus par la cité si Oran périclète. Les animaux ne seront plus contrôlés, ils deviendront alors une grande menace pour les intrus. Mais surtout, la ville sera laissée sans défense, fragilisée face à toute attaque extérieure. Pour Filudela, c'est un grand malheur qu'Amir soit parti.

## Les rumeurs dans la cité

Les personnages peuvent faire le tour des auberges pour glaner des informations. L'ambiance est assez tendue en ville. Avec tact et une bonne réussite à un test de phéromones d'une difficulté trois, ils pourront avoir les informations suivantes :

La maladie d'Oran est inquiétante. C'est un être bon, il est aimé. Par ailleurs, sa disparition ferait tomber les défenses de Méni.

Sur une réussite améliorée, les joueurs peuvent percevoir une autre inquiétude majeure dans la cité. L'absence de matriarche chaman, normalement guide des âmes dans une cité lulle, préoccupe la plupart des citoyens. Sans une chaman, les dieux de la nature vont s'éloigner de Méni.

Sur une réussite critique, les personnages peuvent entendre que des prêtres du culte des Anciens Dieux ont été aperçus en amont du fleuve Agrill. Un pêcheur lulle les aurait vus à bord d'un navire.

## La Cité et ses secrets

### Le couvoir Lulle :

Au bord de l'eau, enserré dans une structure de bois immergés de taille imposante, le couvoir des larves lules est une attraction de taille. Les mères lules viennent déposer leurs œufs dans ce bassin afin qu'ils éclosent. Les larves lules sont assez différentes des adultes. Elles vivent sous l'eau à l'aide de branchies et sont carnivores. Leur éducation reste assez minimale jusqu'à ce qu'elles sortent de l'eau, transformées en Lulles.

Les joueurs pourront assister à une scène particulièrement barbare lors du repas quotidien des larves. Les nourrices viennent apporter des morceaux de vers et des petits insectes à leurs protégés. Ils se jettent sur cette nourriture avec une barbarie surprenante.

Les nourrices en place autour du bassin semblent affairées, ne prêtant guère attention aux joueurs. Toutefois, si un ou une Lulle s'intéresse à elles, une discussion cordiale peut s'engager. Les nourrices sont tendues, une inquiétude importante se dégage d'elles. Au fil de la discussion, les joueurs peuvent percevoir les raisons de ces sentiments négatifs. La natalité des lules faiblit grandement. Onono semble avoir abandonné Méni, car la chaman de cette cité n'est plus. Elle est décédée il y a plusieurs mois, mais elle n'a pas été remplacée sous l'ordre de l'Intendant Putère. Sans le dire franchement, les nourrices pestent contre les décisions, pour le moins étranges, de leur chef.

### Les Hangars à nefs :

Les hangars à nefs sont des zones très protégées. Des Lulles de la Guilde des Transporteurs gardent les accès aux ateliers de fabrication des nefs. A l'intérieur, de nombreux artisans s'affairent à la construction ou la réparation des nefs aériennes. Ces ateliers sont ceux de charpente, de tannerie et de voilage. Ici réside le secret de fabrication des poches de gaz de sustentation.

L'accès à ces hangars est seulement autorisé aux Lulles membres de la Guilde des Transporteurs. Toute personne ne remplissant pas ces conditions, de la cité ou d'ailleurs, est arrêtée aux portes des hangars.

### La zone d'embarquement, nefodrome et port :

La cité de Méni est une plaque tournante du commerce occidental de Gao. Aussi, le nefodrome de la cité est très étendu. Douze plateformes d'atterrissage de nefs sont aménagées au bord de l'eau ou suspendues à même la paroi de la cité. Des pontons de débarquement forment un véritable labyrinthe menant jusqu'aux grottes de stockage à l'intérieur de la falaise.

Le port, bien que plus réduit que le nefodrome, est lui aussi impressionnant. Six cent insêtres de quais en bois offrent de multiples alternatives d'arrimage aux navires s'arrêtant là.

### La zone de déchargement :

La zone de déchargement se trouve au sommet de la falaise surplombant la cité de Méni. A quelques centaines d'insêtres de son bord, un puits de trois cent insêtres de diamètre a été pratiqué pour permettre le déchargement des denrées agricoles par la partie supérieure de la ville. Autour de ce puits, des chariots tractés par des petits Sangchauds acheminent les produits jusqu'à des ponts de débarquement. Les marchandises descendent ensuite vers les hangars souterrains de Méni. Cette zone de débarquement communique par des galeries à la zone d'embarquement proche de l'eau.

## Sur les traces de la corruption.

Maï a rapidement échaudé un plan pour se débarrasser des personnages. Oran, voilà de cela six mois, effectuait des recherches sur des vestiges, probablement imputables aux Anciens Dieux. Maï va mettre nos aventuriers sur cette piste pour les éloigner et leur tendre un piège. Une grande partie des membres de la cour impute à cette découverte maudite la maladie du vieux druide.

Lors d'un repas, ou d'un moment où Oxam et Filudela sont réunis avec Maï, ce dernier évoquera les visites multiples d'Oran sur ce site. Oxam et Filudela confirmeront alors ces déplacements. Le dernier déplacement d'Oran sur le site des Anciens Dieux date de trois mois.

Maï charge officiellement les personnages d'enquêter sur ces vestiges, en présence de la cour.

Le site se trouve en aval du fleuve Agrill. Une carte de la région est donnée aux personnages afin qu'ils se rendent sur les lieux.

## Une enquête au bord de l'eau

Le site de fouilles se situe sur la rive gauche du fleuve, là où son lit est large et profond. Le site est surplombé par des versants abrupts à l'Est. Au bord de l'eau, une cinquantaine d'insêtres séparent la rive d'une végétation dense. Des herbes hautes d'une trentaine d'insêtres permettent de se camoufler sans trop de difficulté. De ci de là, les berges sont jonchées de gros rochers.



Au bord de l'eau, à une quinzaine d'insêtres de profondeur, une trace sombre est visible. Si les personnages décident d'aller voir ces vestiges, il leur faudra plonger.

Nager dans cette eau froide est difficile. Pour descendre jusqu'au fond il faudra réussir un test de Température de difficulté deux. Un échec signifie une perte sèche d'un point de température (donc d'activité) pour la journée et une sortie immédiate de l'eau. Rester au fond pour ausculter le vestige demandera un test de température de difficulté trois. Un échec aura les mêmes effets que le test de température précédent.

Vous pourrez agrémenter cette petite baignade d'une rencontre imprévue. Un Spalodon, peut rôder dans les environs. Attiré par les mouvements dans l'eau, il peut venir croquer le ou les baigneurs. Si vous utilisez le Spalodon, faites le plutôt dans le but de faire peur aux personnages. Les dents acérées de la bête pourraient être fatales à nos aventuriers.

## Spalodon :

Fougue : 5    Nageoire : 4    Puissance : 6  
 Vitesse : 3    Prédateur : 4    Défense : 5  
 Résistance : 6    Activité : 3

Impact 6    Blessures internes 4

Armes	Dégâts
Morsure	7

*La couleur de dégâts est améliorée lorsque le Spalodon frappe un intrus.*

## Les vestiges :

Au fond de l'eau, il y a un pan lisse et sombre avec une inscription étrange. Avec une réussite sur un test de Conscience de difficulté trois, les personnages pourront déterminer que cet objet provient des Anciens Dieux. Avec une réussite améliorée ils peuvent déterminer que ces traces sont simplement un fragment de vestige. Avec une réussite critique, le personnage peut expliquer que ces vestiges sont un pan de mur sans propriétés apparentes.

Les vestiges sont en fait une simple plaque d'acier figée au fond de l'eau. Ces vestiges sont bien sûr une fausse piste.

## Une présence inattendue

Un jeune Lulle a rejoint les aventuriers sur le site. Il se cache dans les herbes hautes, puis vient rencontrer le groupe. C'est Janor. Informé du départ des personnages vers les vestiges, il a pris un raccourci pour venir les rejoindre. Janor est éclaireur de la garde de Méni. Il est très inquiet de la tournure que prennent les événements dans sa cité. La garde est noyauté par de plus en plus de Putères placés par Maï. Celui-ci tient la cité avec une grande maîtrise. Il n'est pas charitable avec le peuple. L'information importante que Janor veut transmettre est surtout qu'il sait où est

parti Amir. Le jeune druide est pour lui la solution de cette période de crise. Il pourra suppléer Oran lorsque celui-ci ne sera plus. Amir est parti dans le Locustir à l'encontre des tribus qui vivent au-delà du fleuve Agrill. Janor montre l'autre rive du fleuve.

## Attaque surprise :

Maï a préparé une attaque surprise à l'encontre des personnages. Subitement une créature venue des airs fond sur les personnages alors qu'ils discutent avec Janor. C'est un oiseau aux couleurs marron et fauve. Celui-ci a été dompté par un troubadour de la cour de Méni aux ordres de Maï. Le troubadour se trouve à quelques centaines d'insêtres du site, accompagné de six soldats de la cité. Il donne ordre à l'oiseau d'attaquer le groupe.

## L'oiseau : (un Hoggard)

Il sera difficile pour les personnages de résister aux attaques du Hoggard. La solution la plus simple pour éviter les attaques de la bête est de se ruer sous un amas de rocher. Les herbes peuvent aussi offrir une protection partielle. En l'absence de cible le Hoggard quittera la zone.

Fougue : 3    Aile : 4    Puissance : 4  
 Vitesse : 3    Prédateur : 3    Défense : 4  
 Résistance : 4    Activité : 3

Impact 4    Blessures internes 3

Armes	Dégâts
Morsure	5

## A la croisée des chemins :

Voilà nos aventuriers face à des choix cornéliens. Ils ont sans doute acquis la certitude que la cité de Méni est sous l'emprise malveillante de Maï.

Deux choix s'offrent à eux : revenir à Méni pour confondre et tenté de sauver Oran, ou passer le fleuve Agrill pour partir à la recherche d'Amir.

Revenir à Méni à ce moment est un choix difficile. Maï contrôle la cité. Il tient la confiance des autres membres de la cour. Confondre l'intendant sera chose ardue, à moins que vos joueurs élaborent un plan inventif et efficace, leur expédition est vouée à l'échec.

La piste d'Amir laisse du temps et de l'espoir aux personnages. D'autant que trouver un remplaçant à Oran préservera les défenses de la cité.



## La cachette d'Amir.

Nos aventuriers traversent le fleuve Agrill. Ils entrent dans les terres Locustir, le territoire des Crinars. La végétation est très basse au bord du fleuve, puis quasi inexistante en entrant sur le plateau rocheux.

Rapidement, les Crinars Locustir repèrent la présence d'intrus sur leur territoire. Au bout de quelques heures, alors que les personnages progressent sur un chemin tortueux, une délégation de cinquante Crinars les encercle en silence. Un fier guerrier leur fait face sur le chemin, alors que des arcs, des bâtons et quelques visages bariolés sont visibles tout autour d'eux.

Avec méfiance mais sans agressivité, les Crinars questionnent les personnages sur les raisons de leur présence en territoire Crinar. Si les joueurs disent clairement les raisons de leur venue, un silence se fait, puis le principal interlocuteur Crinar leur demandera de le suivre jusqu'aux habitations de sa tribu.

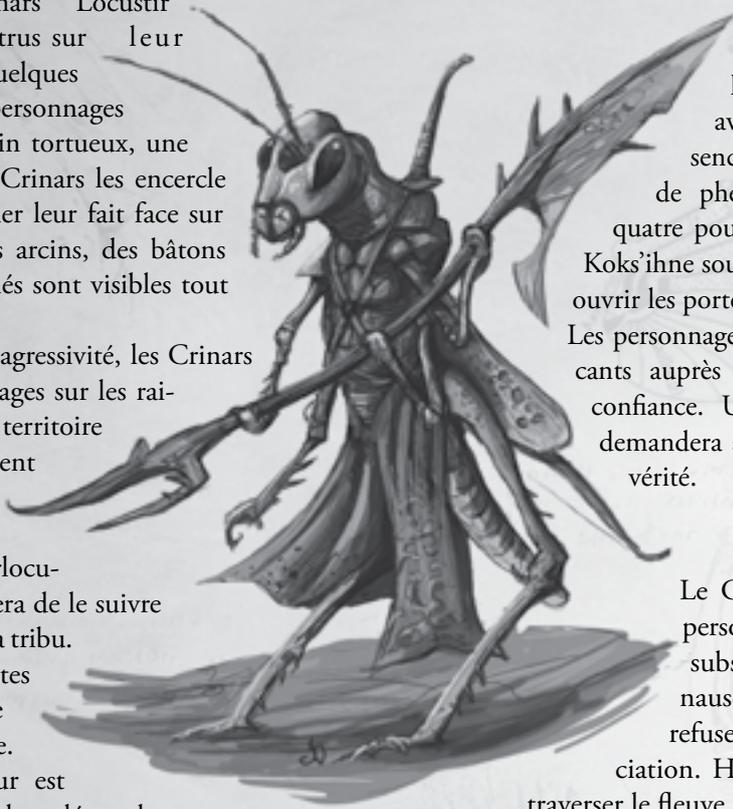
Celles-ci sont construites dans une vaste caverne donnant sur une falaise.

L'environnement extérieur est hostile, tout autour s'étend un désert de pierres. Les habitants du camp viennent observer la troupe, sans doute hétéroclite, des aventuriers. On fait patienter les personnages sur ce qui semble être la place du village.

### Mise en situation :

Les habitants de ce campement observent les personnages avec beaucoup d'insistance. Ils s'approchent très près d'eux, reniflant leurs odeurs phéromonales, ce qui les rend mal à l'aise. Les Crinars émettent de petits sons étranges. Ils se déplacent lentement mais parfois bondissent subitement pour se déplacer. Bref, l'ambiance est un peu étrange et les autochtones s'amuse à intimider les joueurs.

Le chef de la troupe d'éclaireurs entre dans une petite habitation de bois et de peaux. Il en ressort quelques minutes plus tard. Il est accompagné d'un Crinar imposant qui arbore des poils et des plumes d'animaux divers. Sa masse et son accoutrement bariolé font impression. Un troisième Crinar sort de la hutte. Il semble plus vieux que les deux premiers. Courbé par les ans, il se tient sur une canne où sont fichés divers objets occultes. Son visage est bariolé de traces noires qui semblent représenter des animaux.



Le grand est le chef de la tribu des Onat. Son nom est Hoggar Na, qui signifie fils d'oiseau. Le vieux lui, est le chaman, il répond au nom de Sapalon. Sans doute un nom inspiré des créatures qui vivent sous l'eau.

C'est Hoggar Na, qui mènera la discussion avec les personnages. Fier et direct, il est méfiant. Amir se trouve dans la grande tente qu'il vient de quitter. Il souhaite connaître les intentions des personnages avant de leur dévoiler la présence d'Amir en ces lieux. Un test de phéromones réussi de difficulté quatre pourra dévoiler la présence d'une Koks'ihne sous la hutte, sans pour autant en ouvrir les portes.

Les personnages doivent se montrer convainquants auprès du chef pour le mettre en confiance. Une fois rassuré, Hoggar Na demandera à Sapalon de réaliser le rite de vérité.

### Le rite de la vérité

Le Chaman proposera à l'un des personnages, une boule noire d'une substance autant inconnue que nauséabonde. Si les personnages refusent, cela rompra toute négociation. Hoggar Na leur demandera de traverser le fleuve pour revenir à Méni.

Le personnage qui absorbe la boule noire devra effectuer un test de Métabolisme d'une difficulté de trois.

Si le personnage effectue un échec critique, il entre dans un coma profond pour trois jours.

Si le personnage effectue un échec, il entre dans une transe incontrôlée dont il ne se souviendra pas. Lors de sa transe, le personnage divague et se met à raconter tout ce qu'il a fait et ce qui le préoccupe depuis quelques jours. Outre ce qui peut être dit au sujet de Méni, le sujet peut raconter des éléments croustillants relatifs à ses sentiments ou ses objectifs personnels.

Si le personnage effectue une réussite, la boule a les mêmes effets que pour un échec, mais le personnage se souvient de tout.

Si le personnage effectue une réussite améliorée, il se rend compte de sa transe et peut la maîtriser en partie. Il devra dire la vérité, mais pourra aborder les sujets de son choix.

Si le personnage effectue une réussite critique, il se rend compte de sa transe et peut la maîtriser. Il pourra aborder les sujets de son choix exposant la vérité ou non.

### Amir

Les Crinars rassurés par le rite de vérité laissent les personnages entrer dans la hutte centrale, où se tient Amir.



Amir est un jeune Koks'Ihne. Sa carapace est noire, tachée de blanc. Il est calme et méfiant. Il semble préoccupé et attristé par son exil. Au fil des discussions, Amir sera visiblement affecté par les nouvelles venues de Méni. A l'annonce de la maladie d'Oran il réagira violemment. Amir peut expliquer aux personnages les raisons de son départ. Voilà trois mois, suite à une entrevue musclée avec Maï, il a décidé de quitter la cité pour fuir le joug d'un despote. Incompris par les autres membres de la cour il a quitté Méni pour venir dans les territoires Crinars. Arrivé en Locustir, il demanda à méditer et participer à la vie des Crinars.

## La chute des conspirateurs

Il incombe désormais aux joueurs de confondre Maï. Avec l'aide des Crinars et surtout d'Amir ce ne sera pas trop difficile. Amir sera bien accueilli par la population de Méni. Confronté au jeune druide, Maï perdra son sang-froid, il tentera la fuite ou le combat, dévoilant ainsi ses sombres desseins. La cour, mais surtout Oxam ne tarderont pas à comprendre que Maï est un traître à la cause de Méni.

Seul face à Maï, sans l'aide d'Amir, il faudra de l'ingéniosité aux joueurs pour confondre l'intendant. Une des solutions réside auprès d'Oran. Les personnages peuvent sauver le vieux druide, mais il faudra le soustraire aux « soins » de Maï et de Balmi. Or, Maï et ses sbires veillent sur le vieux druide.

L'autre solution serait de confondre un des acolytes de Maï, comme Balmi par exemple, dans le but de le pousser à vendre son maître. Mais il sera difficile de réaliser cette opération dans la tour gardée de l'intendant, où conspirateurs et gardes surveillent tous les faits et gestes des personnages.

Quoiqu'il en soit, Maï ne partira pas sans un dernier coup d'éclat.

## Les protagonistes :

### Maï

Race :	Métier :	Religion :
Putère	Noble	Ancien Dieux
Régime alimentaire :	Couleur :	
Omnivore	Noire et rouge	

Aile : 3 Antenne : 3 Esprit : 6  
 Mandibule : 4 Caste : 4 Température : 4  
 Chitine : 3 Essaim : 6

### Oxam

Race :	Métier :	Religion :
Lulle	Soldat	Animiste
Régime alimentaire :	Couleur :	
Herbivore	Noire	

Aile : 4 Antenne : 3 Esprit : 2  
 Mandibule : 5 Caste : 3 Température : 3  
 Chitine : 5

### filudela

Race :	Métier :	Religion :
Termide	Dipl./Érudit	Animiste
Régime alimentaire :	Couleur :	
Herbivore	Verte	

Aile : 3 Antenne : 4 Esprit : 3  
 Mandibule : 2 Caste : 5 Température : 3  
 Chitine : 3

### Amir

Race :	Métier :	Religion :
Koks'Ihnes	Druide	Animiste
Régime alimentaire :	Couleur :	
Carnivore	Noire et blanc	

Aile : 3 Antenne : 4 Esprit : 5  
 Mandibule : 2 Caste : 5 Température : 3  
 Chitine : 2

### Les soldats de la garde (Lulles) :

Race : Lulle - Métier : Soldat

Aile : 4 Antenne : 3 Esprit : 2  
 Mandibule : 3 Caste : 3 Température : 3  
 Chitine : 4  
 Griffes acérées ou platère : dégâts 4

### Les soldats de la garde (Putère) :

Race : Putères - Métier : Soldat

Aile : 3 Antenne : 3 Esprit : 3  
 Mandibule : 4 Caste : 4 Température : 3  
 Chitine : 3  
 Platère : dégâts 3

**Janor**
**Race :** Lulle - **Métier :** Éclaireur

 Aile : 4 Antenne : 4 Esprit : 2  
 Mandibule : 3 Caste : 3 Température : 3  
 Chitine : 4  
 Platère : dégâts 4

**Les Crinars :**
**Race :** Crinar - **Métier :** Éclaireur

 Aile : 4 Antenne : 4 Esprit : 2  
 Mandibule : 4 Caste : 2 Température : 3  
 Chitine : 4  
 Platère : dégâts 4

**Ḑaggar Na**

Race :	Métier :	Religion :
Crinar	Chef de tribu	Animiste
Régime alimentaire :		Couleur :
Omnivore		Ocre

 Aile : 4 Antenne : 4 Esprit : 3  
 Mandibule : 5 Caste : 3 Température : 3  
 Chitine : 5  
 Platère : dégâts 5

**Sapalon**

Race :	Métier :	Religion :
Crinar	Chaman	Animiste
Régime alimentaire :		Couleur :
Omnivore		Ocre

 Aile : 4 Antenne : 4 Esprit : 4  
 Mandibule : 4 Caste : 4 Température : 3  
 Chitine : 4

# Glossaire

**A**
**Akis :** Cité termide du Royaume de Coreus, siège de la confrérie des « Fils d'Onono ».

**Alliantiste :** Faction cultiste prônant le rapprochement avec les aniministes.

**Animistes :** Peuples prônant les valeurs des dieux de la nature, en opposition avec les cultistes.

**Anciens Dieux :** Créatures titanesques ayant légués leurs pouvoirs aux intrins.

**Apis :** Abeille évoluée.

**Arakchass :** Araignée mygale évoluée.

**Araktiss :** Araignée épeire évoluée.

**Aran Bara :** Capitale cosmopolite des Royaumes Marchands.

**Arcin :** Arc à l'échelle des intrins.

**Arkètre :** Unité de mesure équivalent à un kilomètre humain.

**Arron :** Montagne d'Arron, chaîne de montagne centrale du continent.

**B**
**Blatère :** Blatte évoluée.

**Blatte :** Terme désignant une pastille du système de jeu.

**Brindis :** Phasme évolué.

**C**
**Cerk :** Pince oreille évolué.

**Crinar :** Criquet évolué.

**Crinelle :** Sauterelle évoluée.

**Cultiste :** Personne ou groupement suivant la religion des Anciens Dieux.

**Cycle :** Equivaut à une année.

**D**
**Deus :** Cité Myrmide siège de l'Empire des Sarabandes et de l'Eglise du Culte des Anciens Dieux.

**Diélie :** Cité Termide frontière de l'Enclave des Prêtres Dieux.

**Dytique :** Créature insectoïde tribale vivant dans les cours d'eaux.

**E**
**Ecaille :** Nom désignant les reptiles et batraciens.

**f**
**Fils d'Onono :** Confrérie luttant contre les blafards et le culte des Anciens Dieux.

**G**
**Guide des vents :** Rapace de type buse ou faucon.



## H

**Hoggar** : Petit oiseau de type moineau.

## I

**Imagocéphale** : Termide de haut rang au cerveau hypertrophié, capable de prédire l'avenir.

**Insectophage** : Pratique tabou consistant à manger des intrinsèques, insectes doués de conscience.

**Insètre** : Unité de mesure équivalent au centimètre.

**Intré** : Insecte évolué, doué d'une conscience.

## J

**Joru Alan** : Capitale de l'Enclave des Prêtres Dieux.

## K

**Koks'ihne** : Coccinelle évoluée.

**Kumi** : Saison.

## L

**Layo** : Capitale Termide du Royaume de Gao.

**Le deus** : Le maître du jeu.

**Lévide** : Papillon évolué.

**Lonas** : Mois.

**Loute** : Créature nocturne semblable aux chauves-souris.

**Lulle** : Libellule évoluée.

## M

**Mantide** : mante-religieuse évoluée.

**Mielline** : Substance curative et magique produite par les Apis.

**Mohar** : Capitale du Royaume de Coreus.

**Myceliol** : Substance curative produite par les cerks.

**Myrmide** : fourmi évoluée.

## N

**Nef aérienne** : Vaisseau volant des lullés.

**Nefodrome** : Base d'atterrissage ou d'amerrissage des nefs aériennes.

## O

**Odonata** : Cité lulle des Royaumes Marchands, spécialisée dans la confection de nefs aériennes.

**Ono Dabou** : Dieu de l'eau.

**Ono Pirok** : Dieu du feu.

**Ono Shellam** : Dieu de l'air.

**Ono Sunak** : Dieu de la terre.

**Ononé** : Ville cosmopolite agricole du Sud du Royaume de Gao.

**Onono** : Déesse Mère.

## P

**Payolave** : Monde parallèle d'où provient la magie.

**Platère** : Épée confectionnée avec une chitine de scarabée géant.

**Plume** : Nom désignant les oiseaux.

**Putère** : Punaise évoluée.

## S

**Sangchauds** : Nom désignant les mammifères.

**Sangvie** : Liquide macéré par les sticks avec du sang de créature. Produit enivrant.

**Scalpha** : Cité cosmopolite maritime du Sud du Royaume de Gao.

**Scarab** : Scarabée évolué.

**Skadan** : Lucane Cerf-volant évolué.

**Stick** : Moustique évolué.

**Syrphe** : Mouche évoluée.

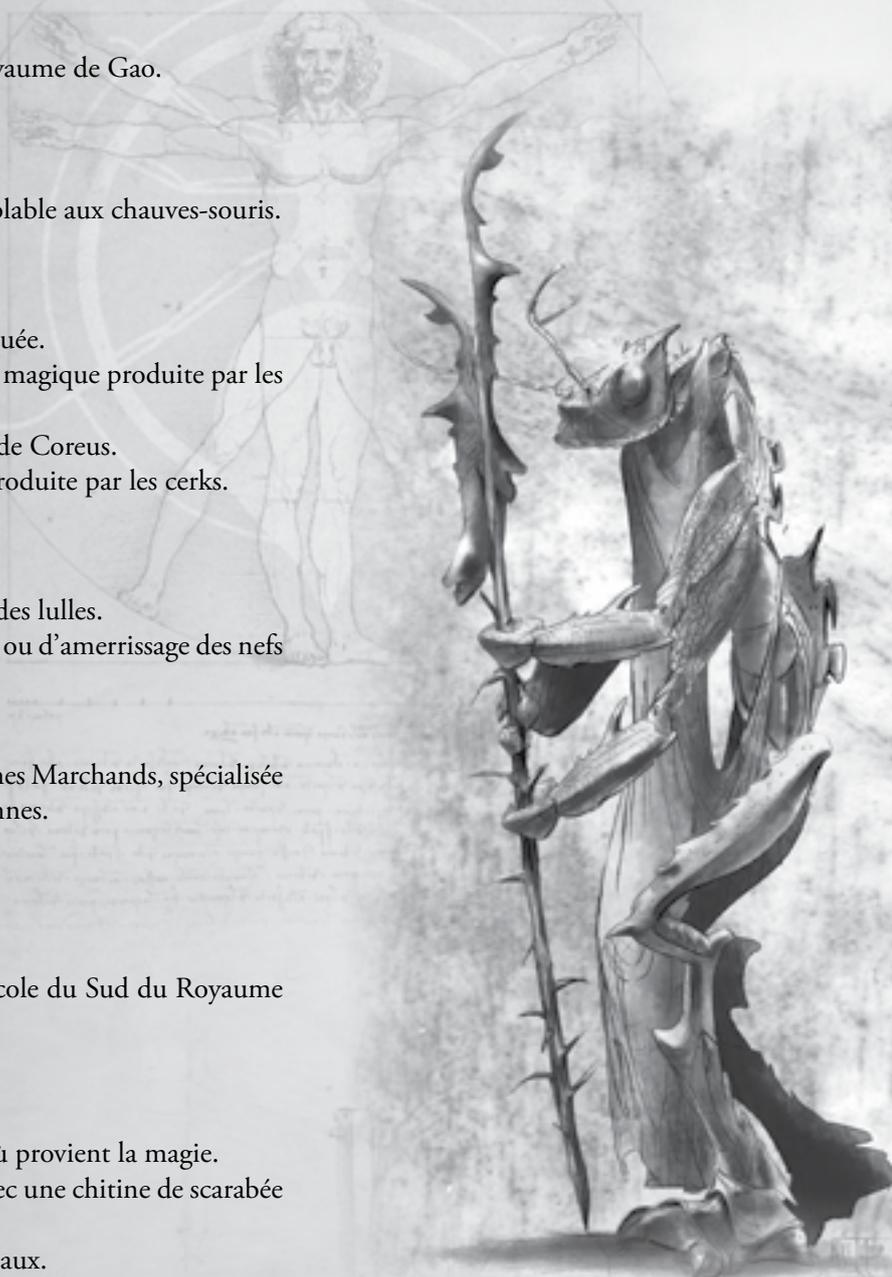
## T

**Termide** : Termite évoluée.

**Termidière** : Cité gigantesque où vivent les termides.

## V

**Vespale** : Guêpe évoluée.





# Sommaire

**Carte d'Entoma** ..... P.04

**Insectopia, une expérience nouvelle** ..... P.06

- Le prisme de l'échelle
- Un nouveau système de mesure
- Un système ludique conçu pour porter un style de jeu
- Des combats rapides et sanglants ..... P.07
- Une magie divine omniprésente
- Entoma
- Climat et géographie..... P.08
- Cultures, idéologies et organisations sociales
- Les factions d'Insectopia ..... P.09
  - Cerk ..... P.10
  - Lulle ..... P.11
  - Putère ..... P.13
  - Termide ..... P.15

**Le royaume de Gao** ..... P.20

**Système de jeu**

**Règles simplifiées** ..... P.24

- Le sachet de blattes et son utilisation
- Utilisation des compétences et caractéristiques
  - Caractéristiques & compétences ..... P.26
  - La capacité spéciales des Intres ..... P.27
  - Armes et armures des personnages pré-tirés..... P.28
- Combats ..... P.29
  - L'initiative
  - Les blattes de chance..... P.30
  - Soins et régénération

**La magie en Entoma :**

**Un système ouvert et créatif**..... P.31

- L'essence de la magie
- Lancer un sort
- Résolution des sorts
- Les mots de pouvoirs Attaque et Altération
- Les pouvoirs des contrôleurs d'énergie ..... P.32
- Sphères magiques et sorts
- Qualité de la réussite du sortilège..... P.33
- Temps d'incantation des sortilèges
- Maladresse lors du lancement du sort

**Personnages pré-tirés** ..... P.34

- Combeis Marginatus..... P.34
- Pénore de Néopté..... P.35
- Mosha le gris..... P.36
- Terna Mé ..... P.37
- Apenlys..... P.38
- Norim..... P.39

**Scénario : La chute de la citadelle** ..... P.40

- Préambule
- Prélude : Un voyage pas si tranquille
- La cité de Mastoternis et sa cour
- Une équipe préparée à l'action ..... P.42
- Dans les profondeurs de la citadelle ..... P.43
- Les tréfonds de la terre ..... P.44
- Le fin mot de l'histoire..... P.45
- Les protagonistes..... P.46

**Scénario : Maître et disciple** ..... P.47

- La maladie du vieux Oran..... P.48
- Méni..... P.49
- Sur les traces de la corruption ..... P.52
- La cachette d'Amir..... P.54
- La chute des conspirateurs ..... P.55
- Les protagonistes

**Glossaire**..... P.56

