

# Insectopia



## LES MONTAGNES D'ARRON

Scénario et illustrations par Ange La Torre

### **Avant propos:**

- Ce scénario peut être jouée suite à "Fleurs de Mielline" disponible dans le livre de base d'Insectopia.
- Il a été prévu pour 4 à 5 joueurs de religion Cultiste pour une partie d'environ 3 heures.
- Cette aventure met en scène la découverte du peuple Skarab vivant dans les montagnes d'Arron, et met en lumière les dissensions politiques au sein de l'Empire des Sarabandes.
- Les PNJs peuvent appartenir à n'importe quel clan, interchangez-les à loisir selon ce que font les joueurs.
- une annexe est disponible à la fin de ce document, elle regroupe les références des éléments cités dans ce scénario.

### **Synopsis:**

Suite à un vol de Mielline au coeur même de l'Empire Miellique, un informateur a révélé que les responsables pourraient venir des montagnes d'Arron. Prompt à endiguer la menace mais soucieux de préserver l'équilibre politique de la région, les aventuriers sont missionnés par leurs supérieurs d'aller enquêter sur place dans la plus grande discrétion.

Alors qu'ils s'attendent à voir cette partie de l'Empire des Sarabande unifiée, les aventuriers se retrouveront face à de vieilles rancunes opposant les clans Skarab, mais ils découvriront bien vite que l'origine de ces tensions est due aux agissements d'infâmes Blafards.

# I) INTRODUCTION

Le récent vol de Mielline lors de la Fête des Fleurs de Cartalle a mis en alerte le haut commandement de l'ordre des Chevaliers Justice affiliés aux Cultistes Nationalistes (p164 ldr). C'est pourquoi le général myrmide Falco Quintus convoque les Intres-Joueurs dans un temple du Vertuaire de la Foi pour leur donner leur ordre de mission:

*-Nos espions/un prisonnier nous ont informés que les malfaiteurs venaient de l'Empire des Sarabandes dans la région sud des Montagnes d'Arron.*

*-Bien que pacifiée il y a des siècles, la région est composée de plusieurs clans fiers et autonomes unis sous l'égide de l'Empire Myrmide (p132 ldr).*

*-Ces clans ont une importance stratégique vitale pour l'Empire (armes/guerriers/extraction quartz)*

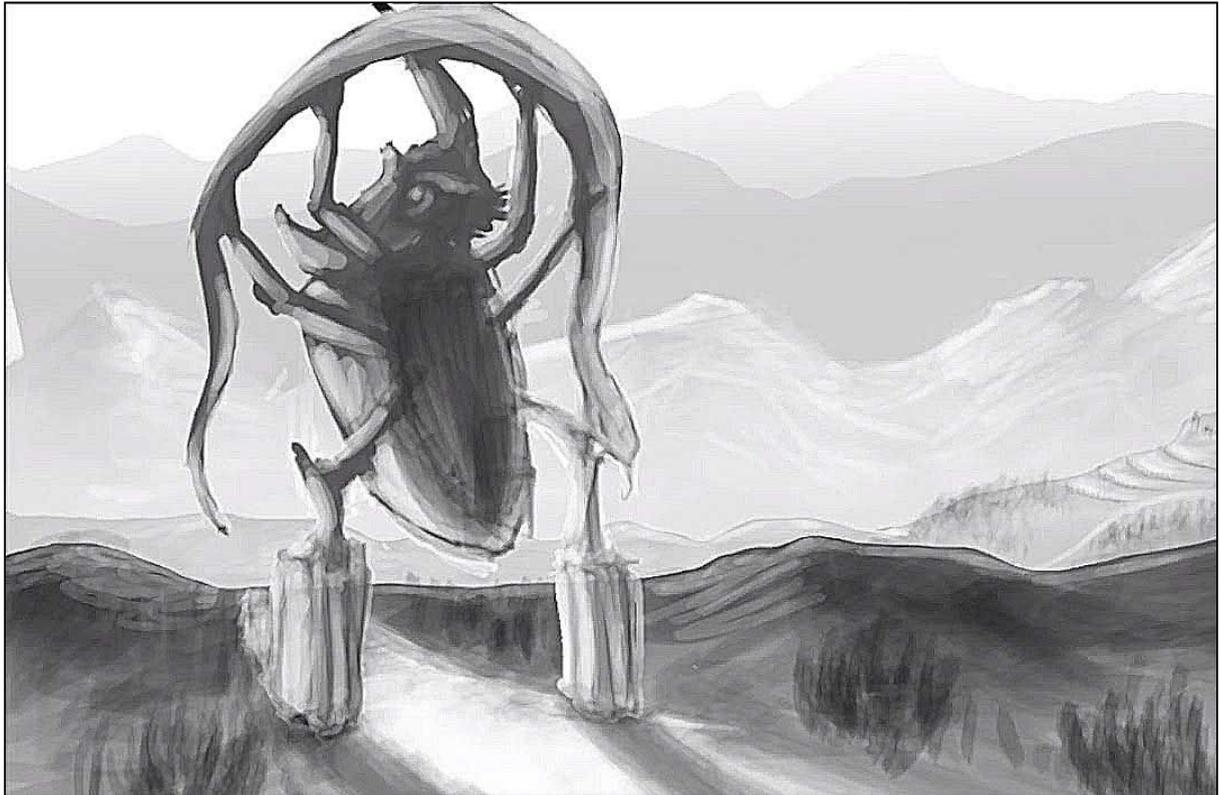
*-Une enquête officielle mettrait à mal la confiance entre les clans et l'Empire, les aventuriers devraient donc agir sous couverture.*

## UN VOYAGE LOINTAIN

Quelque soit le point de départ des aventuriers, la région d'Arron apparaît comme sauvage et reculée. Kaar, un village de myrmides formicanes perdu au sud de la forêt de Deus. est le dernier poste de "civilisation" avant de s'aventurer dans les steppes jouxtant les montagnes d'Arron que l'on peut apercevoir au loin. Ce village composé d'une 20aines de huttes, d'un "nefodrome" rustique (une grande piste de terre battue) et d'une taverne peu fréquentée où les aventuriers pourraient glaner de maigres informations de la part d'un gérant arriéré et peu au fait de ce qui se passe en dehors de son village. La clientèle se compose de quelques ouvriers et de rares marchands, Il n'est pas impossible qu'un Skarab de passage un peu éméché accepte de servir de guide aux aventuriers, leur donnant à l'occasion quelques informations sur son peuple méconnu (voir description plus bas).



Aux pieds des montagnes s'étendent des kilomètres de steppes verdoyantes parsemées d'antiques tumulus rocaillieux. Il faut au moins une demie journée de voyage pour atteindre l'un des trois villages Skarab, tous sont à équidistance. L'un des rares éléments de relief est la "Porte des Titans" une gigantesque statue de pierre représentant le vertuaire de la Force Morale: un Skarab triomphant d'une écaille.



Cependant voyager dans ces terres sauvages n'est pas sans danger. Aussi vous pouvez venir troubler la monotonie du voyage avec les éléments suivants:

*-Faire intervenir une écaille des roches, un combat aurait alors lieu mais ne devrait pas trainer en longueur ou être fatal aux PJs.*

*-Les aventuriers se voient demander un droit de passage par un groupe de pillards (deux Lulles et un stick dirigés par une Syrphe) embusqués derrière la statue.*

*-Un jeune paysan Skarab a du mal à faire remonter sa grosse boule de bouse depuis le bas-côté de la route, les joueurs vont devoir se salir les mains pour l'aider, mais ils gagneront peut-être un allié qui acceptera de les héberger dans son village...*

## II) LE CHOC CULTUREL

### VILLAGE TYPE

Les villages Skarab sont bâtis sur de hautes collines déboisées. Les flancs de la colline sont entourés par des rizières à bassins sur plusieurs niveaux.

Au sommet, le village est composé de quelques dizaines de yourtes de pierre typiques: les entrées rondes ont une grosse boule de pierre en guise de porte et le toit est orné de "cornes" faites en bois ou en pierre, mais parfois en os de sang-chaud.

Au centre de chaque village trône une arène composée d'une simple piste de terre battue délimitée par des barrières rudimentaires. Des gradins décorés de fanions ceignent la piste à ciel ouvert qui est régulièrement utilisée pour les banquets et autres événements publics. Un grand mât trône au centre de l'arène, il est surmonté du signe des Anciens-Dieux.

La forge du village est animée et bruyante, une charrette à bras fait l'aller-retour jusqu'à un entrepôt généralement situé dans une grotte protégée par une palissade à flanc de montagne. Cet entrepôt est sous bonne garde.

Les installations minières débordent d'activité et la montagne est parsemée de galeries servant à l'extraction ou au stockage.

Comme le Vertuaire de la Force Morale prône une philosophie de vie plutôt qu'une démonstration de foi, les temples et édifices religieux sont rares chez les Skarab. Cependant, dans chaque maison et au détour de certains chemins, on trouve de petits autels sur lesquels sont déposés des offrandes.

Les skarab ne possèdent pas de taverne ou autres lieux de dépravations, les étrangers sont logés chez l'habitant à la demande du Tank. Les forgerons sont les dépositaires du savoir du clan, et les imagos sont éduqués par leur mère car l'école n'existe pas, l'entraînement martial est cependant obligatoire pour tout jeune intre mâle ou femelle.



## SOCIÉTÉ



Le peuple Skarab est fier. Leurs prouesses martiales sont reconnues dans tout l'empire et leur talents de forgerons permettent à leur population de profiter des fruits du commerce.

Tous sans exception sont affiliés au Vertuaire de la Force Morale prônant les préceptes d'honneur et de courage plutôt que la vénération des Anciens Dieux. Cependant les Titans sont respectés et craints car leur force était colossale, d'anciennes légendes racontent que les étincelles issues de combats entre Titans permirent aux premiers forgerons Skarab de maîtriser le feu. Les Skarab respectent la force d'esprit autant que la force physique, ils font d'ailleurs un point d'honneur à lutter contre le Sombre et ses dégénérescences physiques.

La société Sarab est patriarcale, chaque clan dispose de son propre village et est divisé en différentes castes.

Le village est dirigé par Le Tank (le Skarab le plus fort du village), et la passation de pouvoir est faite lors de combats rituels.

Les Guerriers sont vus comme des parangons de la Force Morale, ils constituent la classe dominante mais leur code d'honneur leur interdit d'abuser de leur prérogatives.

Les Forgerons sont révéérés pour leurs connaissances métallurgiques et leur savoir-faire. Ils ont parfois un rôle mystique d'Augure, interprétant le rougeoiement de runes métalliques jetées dans les braises.

Enfin, viennent les Paysans, Mineurs et Artisans qui composent l'essentiel de la population, ils sont respectés pour leur opiniâtreté à la tâche et leur endurance.

Les femelles, dépourvues de rostre et généralement plus petites que les mâles, se voient souvent relayés aux travaux dans les rizières et à l'élevage des Imagos, et il est rare de voir émerger une guerrière assez puissante pour tenir tête à ses homologues masculins.

Les villages entretiennent des relations amicales mais compétitives: ils ne se réunissent qu'une fois par an lors de joutes rituelles et de festivités, le chef du village vainqueur se voit nommé "Grand Tank" et a un rôle de juge concernant les litiges entre clans.





### CLAN LERI

*La carapace noire de ce clan guerrier est reconnaissable entre toutes, ils fournissent la plus grande quantité de troupes Skarab à l'Empire des Sarabandes. Entraînés à agir en formations, ce clan discipliné est craint par ses ennemis tant leur ardeur au combat est légendaire*



### CLAN PURPA

*Le clan Purpa est réputé pour son endurance et sa résistance au Sombre. Situés au plus proche des montagnes, leurs mines sont la principale source de fer et de quartz de tout l'Empire. Leur carapace rouge leur confèrent une aura inquiétante, surtout lorsqu'on sait qu'en creusant dans la montagne ils ont maintes fois découverts des artefacts des Anciens-Dieux ou d'autres choses plus innommables...*



### CLAN PENTO

*Le clan Pento a assis sa réputation dans tout Entoma grâce au talent de ses forgerons émérites. La finesse de leur lames et l'orfèvrerie de leurs armures n'a d'égale que leur solidité. Leur couleur verte et leur plus petite taille les rends peut-être plus amicaux aux yeux des autres peuples, mais il n'est jamais bon de sous-estimer un Pento quand on sait qu'il peut déceler la moindre faille dans votre armure.*

## VISITE DU VILLAGE

Quelque soit le village dans lequel les aventuriers désirent se rendre, ils seront bien accueillis par ses occupants: Les Scarab femelles arrêteront leur travail dans les rizières pour les saluer de loin tandis que des imagos tel Taki (voir description en annexe) pourront venir à la rencontre des étrangers qui sont rares par ici.

Le Tank Kotô s'enquérera cependant du but de leur visite, les joueurs devront alors se montrer convaincants pour gagner la confiance du Tank.

-S'ils se font passer pour des marchands, une troupe d'artistes, des pèlerins ou des mercenaires, Kotô les accueilleront avec une grande joie. Que ce soit pour les convertir, les inspirer ou étaler ses richesses, il leur fera faire le tour du villages et des installations pour les impressionner, désireux de faire bonne figure devant des étrangers. Libre à vous de raccourcir la visite où d'y faire intervenir les PNJs. La visite se terminera par un banquet.

-Si les aventuriers s'annoncent comme des agents de l'Empire en mission ou en simples touristes, Kotô se montrera suspicieux et interrogateur. La Force Morale ne tolère pas le mensonge ou les cachoteries, et rien n'exaspère plus un Skarab que les égoïstes petites intrigues politiques où chacun essaye de tirer profit de la situation pour grappiller des miettes de pouvoir. La rencontre sera gênante et les aventuriers se verront poliment indiquer un autre village où passer la nuit...à eux de ne pas produire leur erreur s'ils désirent dormir au sec.

## FORGE

“Le meilleur forgeron de la région!” clamera le Tank, les techniques de métallurgie impressionneront les joueurs, décrivez les flots de métal incandescent qui se transformeront pour devenir une lame. Le prix de ses armes reste cependant plus cher que la moyenne.

## MINE

“Le coeur de notre économie!” Kotô proposera une petite visite en wagonnet: une coque de noix sur des rails de fer. Un test de résistance pourrait être demandé aux intrinsèques ayant l'estomac fragile. décrivez les jeux de lumière des champignons et l'oppression des profondeurs.

## ARÈNE

“Serez vous assez courageux pour défier l'un de nos guerriers?” Un sol de terre battue délimité par une barrière de bois et quelques gradins constitue l'arène du village. On y voit quelques guerriers s'entraîner. Kotô proposera un combat amical aux aventuriers, la récompense du combat est laissée à l'appréciation des joueurs (matériel, infos...).

Il s'agira de défier le guerrier Kurag à la lutte ou bien le Tank lui même au tir à l'arc: une cerise ou autre fruit rare est placée sur la tête d'un joueur volontaire -où non- le Tank sachant se faire très convaincant par sa bonhomie.

## TEMPLE

Le Temple du Vertuaire de la Force Morale est un bâtiment circulaire de taille moyenne. Il est gardé par Yuki, la fille du chef qui -au grand désarroi de son père- n'est pas prête de se trouver un mari tant sa combativité fait peur à tous les prétendants. Sur un piédestal au centre du simple édifice est situé le totem du clan: un antique marteau de forgeron, l'objet le plus sacré du village. Si cela n'a pas été fait avant, vous pourriez ici initier les joueurs à la théologie Skarab concernant les secrets de l'acier ;)

## LE BANQUET

En l'honneur de la venue des rares étrangers, les festivités ont lieu dans l'arène: de lourdes tables de pierre ont été disposées en carré autour d'un feu. Le repas est constitué de mets végétariens et rustiques qui tiennent au corps. On boit un mélange d'herbes macérées qui fait tourner la tête. Quelques dizaines d'individus sont présents et assistent gaiement à des histoires contées sur les Titans, des démonstrations de katas et des chants mélancoliques.

C'est l'occasion qu'ont les aventuriers de pousser plus loin leurs investigations, en interrogeant les PNJs ils apprendront les choses suivantes:

-Le Tank ne fait pas confiance au **clan voisin** car lors du dernier combat rituel, il croit que leur adversaire a utilisé des **stimulants** pour remporter la victoire.

-Un imago a aperçu un intrinsèque de petite taille habillé de loques roder dans les bois il y a une semaine. Il transportait une **lourde charge** sur son dos (pot de mielline)

-Il paraît que des agents de l'Empire (les joueurs) seraient en mission officielle pour débusquer des **traîtres au sein des clans**.



## III) UNE PAIX FRAGILE

### ENQUÊTE AU TEMPLE

Une fois que les joueurs ont glané assez d'informations, un garde fait irruption dans l'assistance: "Le Totem a été dérobé!!!". Arrivés au temple, les intrus voient le piédestal vide et les gardes en faction inconscients:

*-Un test de phéromones réussi indiquera que c'est un Skarab qui a fait le coup, s'il s'agit d'une réussite améliorée les IJ trouveront des traces de phéromones myrmides en plus; si la réussite est critique ils se rendront compte avec horreur que la trace myrmide porte la Souillure du Sombre.*

*-Un test de phéromones (ou d'une autre comp appropriée) réussi montrera que les gardes ont été assommés et empoisonnés: ils sont profondément endormis, leur rétablissement prendra des semaines. Si la réussite est améliorée on trouvera des traces de digitale dans leur organisme ainsi que d'un autre ingrédient non identifiable, s'il s'agit d'une réussite critique l'ingrédient est identifié: il s'agit d'un champignon poussant uniquement sous terre.*

### DES SAUVAGES! DES SAUVAGES!

Le Tank, fou de colère entrera alors dans une psychose paranoïaque impossible à calmer, il accusera les joueurs, si ces derniers leur révèlent qu'un Skadan a fait le coup ou que des substances ont été utilisées il accusera immédiatement le clan voisin car "cette technique de lâches leur ressemble bien".

Si les joueurs gardent ces informations pour eux, le Tank reportera sa colère sur l'Empire Myrmide car il se doute que les aventuriers sont des agents ennemis. Puis il accusera le clan voisin de pactiser avec les Myrmides par lâcheté.

Le Tank ne voudra rien savoir sera soutenu par son clan qui se mettront sur le pied de guerre. Attaquer de nuit étant pour les lâches, il sera décidé d'attaquer aux premières lueurs du jour. Décrivez les préparatifs et la résolution des Skarab, décorant leurs carapaces de peintures de guerre, polissant leurs armes et révisant leurs katas...

Les joueurs doivent comprendre qu'ils n'ont qu'une nuit pour éviter un massacre.

Aussi, enquêter dans la forêt à la recherche de l'intrus encapuchonné ne serait qu'une perte de temps.

Qu'ils décident d'enquêter ou bien de prévenir l'autre clan, ils se dirigeront naturellement vers le village voisin.



## ENQUÊTE DANS LE VILLAGE VOISIN

Le village voisin est paisible et très similaire à celui que viennent de quitter les joueurs. Quelques anciens dont le Tank Tokuga, parlent au coin du feu dans l'arène. Ils se montrent amicaux et répondent volontiers aux questions des aventuriers, évitez de faire durer la scène sous peine de faire doublon avec la partie 2. Si les joueurs se la jouent infiltration, faites-les directement entrer dans la hutte de Kai qui leur permettra de découvrir les preuves. Le clan de Tokuga aura dans tous les cas eut vent de l'attaque du clan d'Kotô.

Tokuga et les anciens leur donnent les infos suivantes:

*-Ils n'ont rien à faire du totem du clan de Kotô et aucun d'eux n'est responsable.*

*-Si le clan de Kotô attaque ils n'auront d'autre choix que d'aller à leur rencontre.*

*-Il n'y a eut aucune tension entre les deux clans jusqu'à ce que le clan de Tokuga remporte la victoire des derniers jeux suite à un combat trafiqué.*

*-l'adversaire soupçonné de triche se prénomme Kai, il a été banni du village, sa hutte est resté en l'état.*

*-Dans sa hutte, les IJ trouveront un ceinturon de combat de fabrication non-skarab, ce dernier porte un discret aiguillon tourné vers l'intérieur qui est enduit d'une substance composée de champignons et de souillure blafarde (mélange similaire celui qui a neutralisé les gardes).*

*-Sur un test de phéromone réussi ou si on demande aux anciens, on en déduira que ce champignon pousse uniquement dans les mines.*



Les joueurs devraient alors comprendre deux choses:

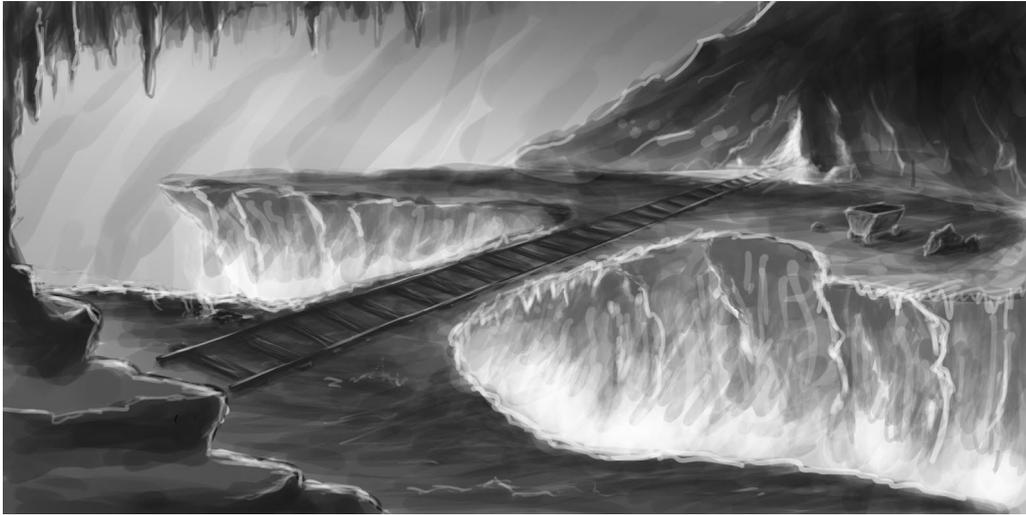
*-Quelqu'un a donné à Kai des stimulants à son insu pour monter les Clans les uns contre les autres (le myrmide blafarde).*

*-Ces stimulants ainsi que le poison concocté pour neutraliser les gardes du temple ont été fabriqués dans des mines.*

Les joueurs devraient alors naturellement se diriger vers les mines pour capturer les coupables et les confronter avant qu'un massacre ne soit commis, altérant irrémédiablement la balance politique dans la région!

## I NEED A HERO

La phase d'action finale est lancée et l'heure tourne, au petit matin les clans Skarab s'entredéchireront et l'Empire des Sarabandes perdra le contrôle sur une région stratégique vitale. Faites faire un test de phéromone très difficile aux joueurs pour qu'ils perdent un temps précieux en cherchant une piste dans les mines. Puis laissez les découvrir que la température augmente là où la piste les mène, une lumière vacillante de plus en plus forte éclaire le détour d'un couloir... Ils déboucheront bientôt sur une gigantesque caverne.



L'ancienne installation minière forme un pont naturel au dessus d'un précipice, sur lequel est installé de vieux rails rouillés. De l'autre coté on voit une ouverture dans la paroi, éclairée de l'intérieur: on y devine une pièce aménagée. De part et d'autre du pont, des équipements de forage, des caisses et tonneaux de bois, et des wagons de transports en coque de noix selon ce que les joueurs auront en tête.

En contrebas, une lumière incandescente rougeoyante, il s'agit de lave située à des kilomètres de profondeur. La température de la pièce est insupportable et excite les intrinsèques comme jamais, utilisez les règles de température du livre de règles ou bien faites passer aux joueurs un test d'instinct sans quoi leur côté animal prendra le dessus et ils s'en prendront brièvement à leurs camarades, les distrayant du vrai danger...

Tout vol est interdit dans la caverne: faites le comprendre aux joueurs dès qu'ils le tentent, la chaleur commence à faire fondre leurs ailes. Si les joueurs désirent quand même utiliser leurs ailes, faites leur faire un test de résistance.

## RÉSOLUTION

Dès que les joueurs arrivent dans la cave, la situation devrait être claire:

*-Une petite silhouette encapuchonnée vêtue de loques s'engouffre dans la paroi rocheuse de l'autre côté du pont, dans la pièce aménagée.*

*-Sur le pont, bloquant le passage, une silhouette sombre et imposante barre la route aux aventuriers: il s'agit de Kai, le Skarab déchu. Sa coloration naturelle rouge est striée de*

*motifs noirs il manie un bâton de combat à double platère*

*-Le pont est étroit, seuls deux intres de front peuvent s'y aventurer*

*-Des rails parcourent le pont depuis les deux cotés, libre aux joueurs d'en faire ce qu'ils veulent (augmenter un pouvoir électrique, faire bélier avec un wagon...)*

Offrez aux PJ un "duel of the fate" digne de ce nom et faites leur comprendre que l'heure tourne. Il n'est alors pas impossible (c'est même recommandé) que le groupe se sépare, les guerriers s'occuperaient de Kaï tandis que les autres pourchasseraient l'autre silhouette.

En poursuivant la silhouette, les joueurs atterriront dans un entrepôt de mineur réaménagé, ils verront sur une table des ustensiles et quelques ingrédients ayant servi à fabriquer le poison ayant endormi les gardes, les pots de mielline volés, ou toute autre preuve qui disculperait le clans de Tokuga. Le Totem quant à lui est introuvable, le fuyard a dû l'emporter avec lui! Il faut remonter un long tunnel rectiligne menant tout droit vers la surface pour pouvoir espérer le rattrapper.

Le tunnel mène en hauteur sur la montagne, depuis ce promontoire, les joueurs pourront voir les toutes premières lueurs du jour, et en contrebas dans une plaine, les deux clans Skarab prêts à se foncer dessus!

*-Utilisez les règles de course-poursuite pour rattrapper l'intre encapuchonné qui se dirige vers une petite nef lulle quelque part dans une clairière où l'attendent ses complices.*

*-Les IJ devront éviter les arbres bordant la montagne pour ne pas perdre de vue leur cible.*

*-Le poursuivi pourrait jeter le Totem pour faire diversion et s'enfuir.*

*-En dernier recours, vous pouvez jouer une nouvelle confrontation dans la clairière, mais si celle-ci s'éternise les joueurs entendront le fracas de la bataille qui a lieu non-loin.*

Si votre groupe se sépare et pour maximiser l'effet cinématographique, vous pouvez entrecouper les scènes de combat dans la grotte avec celles de course-poursuite dans la forêt (insistez sur le contraste rouge de la lave et vert des sous-bois).

Il faudra préalablement établir un compte à rebours en fonction des réussites et des échecs des joueurs, indiquant les pertes des Clans (ou des PNJs) au cas où la bataille aurait débuté.

Il est possible de jouer la course poursuite et le combat dans la lave comme un test étendu, chaque degrés d'échec impliquant une escalade à la violence de plus en plus irrémédiable dans les clans Skarab.

## **CONCLUSION**

Si les aventuriers arrivent sur le champ de bataille avec le Totem, la preuve que le clan de Tokuga n'est pas coupable, ou avec l'un des antagonistes mort ou vif, les clans arrêteront leurs actions belliqueuses et s'en retourneront chez eux après avoir remercié les IJ.

Si les aventuriers n'ont ni preuve, ni coupable sous la main, il faudra trouver un moyen spectaculaire pour que les deux camps arrêtent de se battre.

## Enjeux et ouvertures:

### La Guerre des Clans:

Si les combats ont débutés car les joueurs ont échoué à rassembler des preuves ou à arrêter les coupables, les clans pourraient subir des pertes plus ou moins importantes, allant de quelques bobos à la mort de guerriers -et pk pas de PNJs- Quoi qu'il en soit, l'entente entre voisins serait ébranlée, ces griefs sont contre-productifs et se ressentiraient sur le commerce de la région, mettant l'Empire Myrmide en péril.

### Un dangereux savoir:

Qui sait quels secrets les aventuriers ont découverts dans le repaire sous la montagne? Les plans secrets d'une invasion prochaine? Une liste de noms de dignitaires de Deus? Sont-ils en danger ou bien sont-ils de vils comploteurs? Ce repaire est l'endroit idéal pour déposer un indice ouvrant sur la suite des aventures de vos joueurs.

### Un étrange minéral:

Lors de leur combat dans la cave, les joueurs ont aperçu une pierre d'une inquiétante lueur jaune. Quels sont ses propriétés? Sont-elles affiliées à la Souillure? Sont-elles une relique des Anciens-dieux? Est-ce ce composant utilisé pour corrompre Kaï qui est venu à bout de la résistance légendaire au Sombre des Skarab? Quoi qu'il en soit il est certain que les savants Brindis seraient très curieux d'étudier les facultés d'une telle pierre.

### Contrebande:

Les complices de l'Intre encapuchonné s'avèrent être des contrebandiers. Que font-ils aussi loin dans les terres? Leur trafic est-il dangereux pour la stabilité économique de la région? Ou bien sont-ils en réalité des agents Animistes prêt à tout pour nuire à l'Empire Myrmide?

# ANNEXES

## Ennemis

**Ecaille des Roches:** p294 Idr

**Brigands:** voir profil de Lulle/Syrphe/Stick/Vespale

## PNJs

Les PNJ n'ont délibérément pas de profil, piochez dans les archétypes du livre de règles, et ajustez-les au niveau des joueurs pour être sûr de maîtriser la difficulté de l'adversité.



### Tank Kotô:

Dans la force de l'âge, Kotô est massif et imposant, chef de son clan depuis quelques Lonas, tout le monde lui porte le respect du à son rang comme en atteste les nombreuses cicatrices qui parcourent sa chitine. Figure d'autorité parmi ses pairs, le village entier est prêt à suivre Kotô où qu'il aille, même si ce dernier -bien que d'un naturel jovial- ne décolère pas lorsque son honneur ou celui du clan est mis en jeu.

### **Le guerrier Kurag**

Une grosse masse de muscle sous une chitine épaisse comme un tronc! Kurag aurait pu être le chef du village lorsqu'il défia Kotô lors d'un duel rituel si ce dernier n'avait pas été plus vif que lui. En effet, bien que puissant, ses réflexes font défaut à Kurag, ou bien serait-ce son inattention? Certains observateurs attentifs remarqueraient que Kurag perd tout le temps ses duels lorsque Yuki est dans les parages...y aurait-il des phéromones dans l'air?

### **Yuki la guerrière**

Fille du chef Kotô, Yuki est une jeune Skarab aussi impétueuse que son père: Prompte à s'emporter et lente à pardonner. Depuis son plus jeune âge elle veut devenir guerrière contre l'avis de ses amis et de sa famille, ce qui lui vaut les réprimandes et quolibets de la part des intres les moins tolérants du village. Son père a bien essayé de la marier en envoyant contre elle des prétendant cencés la battre en duel pour obtenir sa main, mais Yuki a toujours su sortir vainqueur de ces combats.



### **Taki dit "demie-lune"**

Ce jeune imago est l'innocence et la gentillesse incarnée, sa toute petite voix réchauffera le coeur des Vespales les plus coriaces, et ses questions naïves -souvent mal placées- mettra dans l'embarras le plus stoïque des érudits Brindis. Hélas ses amis se moquent de lui à cause de son tout petit rostre, ce qui lui a valu le quolibet de Demie-Lune. Il donnerait n'importe-quoi pour devenir plus fort et tenir tête à ses camarades.

### **Kata, le paysan/guide**

Rustre et traînant derrière lui une odeur de purin, Kata est un être simple et très maladroit qui passe ses journées à récolter et à mettre en boule des montagnes de déjections de Sang-chaud. Bien qu'un peu pot-de-colle à première vue, il se montrera être un expert sur la géographie et les petits potins de la région...à condition de lui payer une petite chope.

### **Tank Tokuga**

Tokuga est le chef du clan voisin de celui de Kôto, plus âgé, il est de ce fait plus calme et mesuré que son voisin. Sa philosophie consiste à s'asseoir au bord de la rivière et à méditer en attendant de voir passer le cadavre de son ennemi. Tokuga est pieux et respecte les préceptes de la Force Morale à la lettre, privilégiant le dialogue et la diplomatie à la guerre, mais lorsque son peuple est attaqué, sa détermination est inébranlable. Récemment il a été confronté à un dilemme moral: il est devenu Grand Tank suite à la victoire de Kaï qu'il soupçonne d'avoir triché. Étant le Tank le plus sage des trois villages, ce titre lui permettrait de renforcer les liens qui unissent les clans, aussi il décida de le garder mais il bannit Kaï hors du village à son grand regret.



### **Kaï le déchu**

Autrefois guerrier médiocre cantonné à la garde des mines de sel, Kaï a fait une mauvaise rencontre alors qu'il pestait contre son sort. L'intre encapuchonné a tiré parti de sa faiblesse et a réussi à passer un marché

avec Kaï: à l'aide d'une ceinture "bénie par les Anciens Dieux", le Skarab pourrait vaincre n'importe qui en combat. Et Kaï devint alors l'un des meilleurs guerriers du village. Seulement, sa puissance récemment acquise éveilla les soupçons de Tokuga qui l'accusa de tricherie et le banni. Kaï, fou de rage, se réfugia alors auprès de l'intré encapuchonné.

### **L'intré encapuchonné**

Ce personnage est entièrement laissé à votre disposition: utilisez l'antagoniste de votre campagne pour lui faire tenir ce rôle. Pour ma part j'ai utilisé une myrmide blafarde complice de la Phalange Digitale de l'aventure "Fleurs de Mielline" du livre de base.

Ce personnage a tiré parti des faiblesses de Kaï et lui a donné une ceinture munie d'un aiguillon enduit d'une décoction décuplant la force et corrompent l'esprit. Puis il attisa sa colère à coups de quelques mensonges savamment placés: "Tokuga ne voulait pas partager le pouvoir", "ton clan ne t'as jamais estimé"...L'emprise de l'intré est totale sur Kaï.

Sa mission consiste à faire sombrer la région dans le chaos pour déstabiliser l'Empire des Sarabandes...

### **Playlist**

Pour l'arrivée dans le village:

<https://www.youtube.com/watch?v=7Eh-QKWQgR4>

Pour discuter théologie et secrets de l'acier:

<https://www.youtube.com/watch?v=bzscyVeJy6M>

Pour le duel:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZTg6hg1miFg>

Pour d'autres combats:

[https://www.youtube.com/watch?v=0p\\_yo\\_VGOSw](https://www.youtube.com/watch?v=0p_yo_VGOSw)

Pour la course contre la montre finale

<https://www.youtube.com/watch?v=e2LLS33eQvk>

### **Le scénario joué en podcast audio:**

<https://www.youtube.com/watch?v=wslrFxHWaRo&t=7892s>