

# Insectopia

A stylized black silhouette of an ant is centered within a circular frame. The ant is facing upwards, with its legs and antennae clearly defined. The circular frame is partially obscured by the letters 'o' and 'p' of the word 'Insectopia'.

## LE RITUEL DES KUMIS

Scénario par Ange La Torre

### **Avant propos:**

- Ce scénario peut être jouée suite à “Maître et Disciple” disponible dans le livret d’aventure officiel “Insectopia, l’Invasion”.
- Il a été prévu pour 4 joueurs de religion Animiste pour une partie d’environ 3 heures de jeu.
- Cette aventure met en scène la découverte du peuple Crinar vivant dans le désert, mais elle a pour but principal de faire s’interroger les joueurs sur les motivations de leur personnage, les amenant à travailler leur background ingame.
- une annexe est disponible à la fin de ce document, elle regroupe les références des éléments cités dans ce scénario.

### **Synopsis:**

Suite à la rencontre d’Oran dans la ville de Méni située dans les Royaumes Marchands, nos aventuriers sont invités à assister à un événement rare: le Rituel des Kumis qui a lieu tous les 4 cycles au coeur du désert du Sangpal.

Accompagnant une tribu de Crinars les IJ vont devoir affronter les dangers du désert, le choc culturel, et enfin leurs propres démons à travers un rituel ancestral dévoilant les secrets de ce peuple mystérieux.

# I) INTRODUCTION

Le vieil Oran et son disciple Amir, des druides Koks'ihnes passionnés d'Intropologie, ont développé un intérêt particulier pour la tribue de Crinards Krustidiens arborant de vives peintures oranges et vivant non-loin de Méni. Ces derniers, ravis que des Intres ne les prennent pas pour de simples sauvages, les ont conviés à un rassemblement traditionnel pour qu'ils puissent encore mieux comprendre leur culture.

Les deux druides pourraient avoir engagé les PJ pour les protéger durant le périlleux voyage menant au lieu du rituel, ou bien les Crinards pourraient les avoir invité à assister à ce rare événement pour les remercier de leur succès suite à leur aventure à Méni (voir Maître et Disciple pour les profils d'Amir et d'Oran)...Quoi qu'il en soit, c'est avec tout un village de nomades que les PJ vont effectuer le voyage.

## **UN VOYAGE PÉRILLEUX**

La destination des joueurs se situe dans les Royaumes Marchands en plein désert de Locustir, entre Linné et Odonata. Le lieu de rendez-vous n'est connu que des Crinards.

Les anciens et l'Ypoga du village (le chaman Sapalon) sont transportés dans des traîneaux ombragés tirés par de grosses chenilles couleur sable, tandis que les effets de la tribue (réserve d'eau, bois pour constructions...) sont transportés dans des charrettes à bras sans roues faites à partir de coques de noix laissant à leur passage un sillon dans les dunes de sable. Les autres membres de la communauté -soit 30 à 50 individus environ- se déplacent à pied en file indienne: le chef Hogar Na en tête, les femmes et enfants encadrant les troupes de pucerons au milieu, les quelques guerriers du clan répartis entre l'avant et l'arrière garde.



Avant de sortir un monstre de votre bestiaire, il faut faire comprendre aux joueurs que le soleil et la chaleur sont leur pire cauchemar. Décrivez la monotonie du paysage qu'aucun vent ne vient rafraîchir, la lenteur de leur progression dans le sable chaud et la lourdeur de l'air brûlant qui assèche leur gorge. Comment se protègent-ils du soleil? Ont-ils emporté assez d'eau? Ces questions basiques leur permettront de comprendre l'impact de la

température sur leur métabolisme. Les Crinard quant à eux ne sont pas affectés plus que ça car depuis tout jeune habitués à faire de longs et éreintants voyages.

Plusieurs choix s'offrent ici à vous pour venir troubler la monotonie du voyage:

*-Faire intervenir un ennemi (scorpion/Verne/peuple-lézard du désert), un combat aurait alors lieu mais ne devrait pas traîner en longueur ou être fatal aux PJs.*

*-Jouer les règles de Frénésie liés à la forte température (p271 ldr), un PJ qui aurait raté son jet de Blattes s'en prendrait alors à un autre PJ, voir à un PNJ (faible et innocent de préférence).*

*-Avoir recours à un mirage, que ce soit l'être aimé ou le pire ennemi d'un joueur. On aurait ici sûrement droit à une scène comique, le PJ prenant un tas de sable ou autre cactus pour objet de ses visions...*

Quoi qu'il en soit, l'arrivée de silhouettes blanches émergeant de derrière une dune devrait stopper le périple des joueurs. En effet, une 30aine de guerriers Crinars aux lances effilées font leur apparition: tous ont l'air féroces et sauvages, tous sont juchés sur de fins et rapides sang-chauds perchés sur leur hautes pattes (des gerbilles), et tous sont barbouillés de peintures de guerre d'un blanc immaculé. Il s'agit là d'une autre tribu Crinard: les Yodiliens.

Si les PJs viennent à leur rencontre, le chef des cavaliers Octa Yodil ne leur accordera qu'un regard emplis de dédain et de jugement avant de se diriger vers les chefs des Crinars Krustidiens. L'un des cavaliers consentira cependant à jeter une outre d'eau au pieds des aventuriers avant de suivre son chef.

La rencontre entre les deux tribues est amicale, bien que peu compréhensible car Galak ne semble s'exprimer qu'en Aphron. Octa Yodil n'est pas hostile aux PJ mais sa fierté et son statut de chef Yodilien le pousse à la méfiance envers les étrangers. Les PJs pourront demander à Oran ou Amir ce que se sont dit les Crinars: de simples formalités, des nouvelles de la famille et des questionnements sur la présence d'étrangers (les PJs) au rituel. Après cette brève pause, la troupe se remet en marche et s'enfonce encore plus dans le désert.



## II) LE CHOC CULTUREL

Après encore quelques heures de marche, la troupe arrive aux abords d'un canyon rocailleux et ombragé. Depuis leur position en hauteur, les aventuriers peuvent voir en contrebas une forte concentration de crinars, tous parés de différentes peintures, les plus notables sont les couleurs blanche, orange et azur. Le bétail est concentré dans un coin du canyon, tandis que les effets et réserves de nourriture sont entassés à l'ombre sous des tentures aux couleurs des tribues. Il n'y a pas de bâtiment en dur, tout a dû être installé il y a peu, les crinards n'étant pas sédentaires.

Ca et là de petits groupes conversent et jouent gaiement, l'ambiance est festive. Les anciens discutent sagement, les femmes gloussent entre elles au passage fiers guerriers, les imagos se défient à qui saute le plus haut, et les jeunes guerriers se mesurent dans des démonstrations guerrières rituelles.

On peut apercevoir un chemin menant à un promontoire situé à mi-hauteur du canyon où trône un cromlech séculaire constitué de quatre piliers ornés de glyphes. Mais l'élément le plus impressionnant est une vieille souche d'arbre blanchie par le temps, qui traverse le canyon de part en part, formant un pont naturel. Amir glissera aux joueurs que cette souche est sacrée pour les crinars, même s'il ignore pourquoi; il présume que ce peuple vénère cette souche comme étant l'une des racines d'Imon.

Alors que nos aventuriers s'approchent du rassemblement, des imagos viennent à leur rencontre, tout excités, bruyants et timides à la fois, leurs petits bonds feront sourire de bienveillance les guerriers les plus stoïques, tandis que la curiosité de certains pourront énerver le plus zen des Skadan. Ici vous pouvez à loisir titiller les joueurs: les imagos leur posant des questions gênantes ou sans fins, tirant sur leurs ailes et effets précieux, demandant aux plus gros intrinsèques de les porter sur leur dos...pour eux tout est propice à jouer..

*-L'un des imagos aux peintures azur aura cependant la mine inquiète et le souffle court, il demandera protection à l'un des joueurs "Cachez-moi s'il vous plaît!"; si le joueur accepte, le petit imago s'empressera de se cacher avant qu'une bande d'autres gamins ne le repère, puis il se fauilera hors de sa cachette pour rejoindre le campement, remerciant le joueur l'ayant aidé.*

*-Si le joueur refuse, un jet de pierre viendra immédiatement percuter la tête de l'imago!  
Un groupe de gamins aux peintures diverses viendra molester l'imago en détresse.*

Si les joueurs veulent intervenir, Amir les en dissuadera "Laissez faire, ce sont les traditions séculaires de ce peuple". S'ils tiennent tout de même à arrêter ce pugilat, les joueurs disperseront facilement le groupe, s'ils usent de force et humilient un autre imago, les autres enfants s'arrêteront alors, et changeront de cible pour molester le nouvel humilié.

Amir leur expliquera alors le concept de Barrin: dans la culture crinar, celui qui a fauté, n'a pas réussi à nourrir sa famille ou à blasphémer est puni et devient un Barrin, une sorte de classe d'intouchables. Ceux-ci sont dépouillés de leurs titres et de leurs troupeaux, n'ont pas le droit de se marier et doivent souffrir les brimades de la tribue tout en exécutant les tâches les plus basses. Le Barrin peut retrouver son honneur et son statut s'il accomplit une tâche exceptionnelle pour le clan ou se montre efficace lors d'une chasse.

Jouer la carte du choc culturel permettra aux joueurs de comparer la race Crinar avec leur propre race, les faisant s'interroger sur les us et traditions de leur peuple d'origine. On peut continuer à explorer le campement en jouant les événements suivants:

*-La Donga: ces combats rituels ne sont jamais mortels, le but est de toucher son adversaire au premier sang à l'aide d'un long bâton. Un jeune guerrier pourrait spontanément défier un des PJs, ou bien le père d'un imago qu'un PJ aurait frappé pourrait demander à laver son honneur lors d'un combat.*

*-Le Barrin suppliant: les PJs rencontrent un Barrin attaché en laisse à un piquet, recouvert des immondices que lui ont jetés ses congénères. Ce dernier supplie discrètement les PJ de lui venir en aide, jouer le pathos à fond. S'il se fait libérer, les PJs pourraient retrouver ce crinard plus tard dans leurs aventures, mais s'ils se font prendre, ils pourraient s'attirer les foudres de tout un peuple.*

*-Le Tribbe: cette danse consiste à sauter le plus haut possible, si un PJ entre dans la dense et réussi un test d'Agilité de difficulté 4, il pourrait avoir attiré l'attention de femelles crinars en recherche d'un mari puissant! Attention cependant, si les unions inter-espèces sont tolérés chez les Crinars, ils sont totalement exclusifs! Et répudier une femme est une grave atteinte à l'honneur de la famille.*

## L'AUGURE AUX LUCIOLES

Le soleil commence à se coucher et le canyon baigne dans une douce lumière rose-orangée. Tous les anciens et les Ypogas de toutes les tribues se mettent en marche pour atteindre le cromlech, la procession est rythmée par les chants des crinars restés au fond du canyon. Depuis une tenture, sort une vieille chamane toute pâle atteinte de cataracte, il s'agit de la doyenne de toutes les tribues: Galak la Blanche.

Amir et Oran ne cacheront pas leur joie en la voyant. En rejoignant la procession elle s'approchera calmement des PJs sur son chemin et leur parlera en langue crinard qu'Amir traduira avec plaisir: "C'est peut-être la première fois de mémoire d'Ypoga que des étrangers assistent au rituel. Pourrais-je connaître votre but, vous qui vivez sous le ciel d'Onono?".

Galak posera cette question aux PJs un par un, le Deus est invité à laisser un peu de temps de réflexion aux joueurs les moins inspirés en donnant la parole aux joueurs expérimentés en premier. Galak acquiescera aux réponses des joueurs sans rien ajouter si ce n'est un sourire compatissant (même si le but d'un PJ est du type "Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes"). Puis elle ira se poster au centre du cromlech.

Un silence solennel se fait alors, Galak s'adresse à la foule en contrebas en rappelant le but du Rituel des Kumis. Oran et Amir traduisent aux joueurs:

*"Le Rituel des Kumis, cérémonie ancestrale, détient toute la sagesse du peuple Crinar. Seuls les élus pourront entrer dans la Souche-Neige, et seuls les plus forts d'entre eux pourront en ressortir. Par Oran Drah et Aphr'Odiss ils subiront les épreuves des Kumis, par Rarh'ha et Manuvo ils prendront connaissance de leur voix, sous le ciel d'Onono et au dessus des racines d'Imon"*

La vieille Galak secoue ses maracas en effectuant le tour du chromlech où les Ypogas se tiennent la main en psalmodiant, puis, arrivée au centre, elle brise ses maracas les uns sur les autres. De ceux-ci s'échappent une nuée de lucioles miniatures s'échappant vers la foule. A chaque fois que l'une d'elles se pose sur un crinar, des acclamations et hurras se font entendre, les proches des heureux élus les félicitent chaleureusement. Parmi les élus il y a Octa Yodil (le chef Yodillien), le guerrier Krusidien Gurrán (avec qui les PJ ont fait le voyage), un certain Ogg-Rna (un chef Azurien) ainsi que quatre autres participants de moindre rang et de tribus diverses.



Soudain un grand silence se fait. L'un des PJ sent Amir lui tapoter l'épaule du bout du doigt, le PJ se retourne pour voir un Amir bouche bée, les yeux rivés sur le dos du PJ. Tous les crinars rassemblés derrière le groupe d'aventuriers restent cois en les regardant: les PJs ont tous une luciole sur eux! S'ensuit une rumeur de confusion que Galak apaise rapidement. Amir et Oran quant à eux sont tout excités, ils ne savent pas en quoi consiste le rituel, mais prient les PJs d'accepter pour leur ramener le plus d'informations sur l'histoire des Crinars, quitte à les payer grassement au cas où les PJs seraient un peu frileux.

## LA SOUCHE-NEIGE

Aucune information n'est donnée aux PJs concernant le Rituel si ce n'est que cette épreuve détermine permet d'en apprendre plus sur soi même et sur le peuple Crinard comme expliqué lors de la cérémonie des lucioles. Aucun suivant (animal de compagnie / serviteur / monture) des PJs ne sont autorisés à les accompagner, cependant ils sont autorisés à garder leur équipement, bien que les autres participants n'emportent chacun qu'une simple lance rituelle.

Après une courte ascension, ils arrivent à l'entrée de la Souche-Neige devant laquelle les attendent les anciens et les autres participants. Un test de Phéromone facile leur apprendra qu'elle est en fait fossilisée! Il sera donc impossible d'utiliser la Sphère Bois à l'intérieur.

Après d'ultimes recommandations de Galak traduites par Amir concernant ce qu'ils trouveront à l'intérieur (à savoir leur propre destinée), les participants crinards s'engagent dans la souche par groupe de quatre en courant.

Un léger vent frais et humide se fait sentir au fur et à mesure que l'on s'y enfonce, le chemin devient de plus en plus étroit et tortueux, si bien que les intrus perdent vite le sens de l'orientation, du haut et du bas, et ne sauraient dire depuis combien de temps ils errent dans

la souche. C'est alors qu'ils arrivent à une intersection comprenant quatre tunnels. De ces tunnels s'échappent une légère poussière grise, comme de doux flocons de neige (l'endroit doit assurément être très vieux). Aucune marque distinctive sur ces tunnels, un test de Pistage ou de Phéromone facile apprendra que tous les passages ont été empruntés récemment (par les autres participants). Les joueurs vont donc devoir faire un choix.

### **IMPORTANT:**

Ici tout peut capoter si vous laissez trop de libertés à vos joueurs: ils DOIVENT se séparer. S'ils semblent indécis, invoquer les paroles de Galak comme quoi chacun aura la réponse à sa propre destinée. Cette épreuve étant initiatique, il ne devrait pas y avoir de danger justifiant une progression groupée, d'autant plus que la taille des tunnels est adapté aux crinars et une troupe de 4 intres de grande/moyenne taille pourraient se sentir à l'étroit en progressant tous ensemble. Au pire des cas, forcez leur la main en invoquant leur instinct leur dictant de faire cavalier seul, ou bien l'un des PJ les plus distraits (le benêt ou comique de la bande) pourrait avoir pris de l'avance sur ses petits camarades, les forçant ainsi à se séparer pour couvrir le maximum de terrain. Bref vous l'aurez compris: les joueurs doivent chacun emprunter un chemin différent.

## **III) LES ÉPREUVES DES KUMIS**

La Souche-Neige est labyrinthique, tantôt ses salles sont immenses, tantôt on doit ramper dans des boyaux étroits. Il y a quatre pièces contenant une épreuve liée à un Kumi dans la souche (automne-printemps-été-hiver). Quel que soit le chemin que les joueurs empruntent à l'embranchement, vous aurez prédéterminé l'épreuve qu'ils auront à passer selon le caractère de leur personnage (je vous conseille cependant de faire semblant de noter leurs décisions à l'embranchement pour qu'ils aient l'impression d'avoir effectué un choix déterminant).

Dorénavant, le récit se concentrera uniquement sur chaque joueur, les autres pourront se sentir délaissés ou s'ennuyer, aussi prenez garde à ne pas trop faire s'éterniser les scènes en passant au maximum 10min par joueur. N'excluez pas pour autant les joueurs de la table pour faire vos apartés, les expériences et épreuves de personnages ingame pourront inspirer et donner des idées aux joueurs attendant leur tour.

Les tests de blatte demandés durant les épreuves devront toujours être difficiles (faites tirer un jet à +1/+2 sur la carac que le joueur aura choisi), obligeant les PJ à jouer leurs dernières blattes de chance.

Gardez à l'esprit que ces épreuves sont là pour que le joueur creuse le background de son personnage, aussi il est déconseillé de passer en mode combat (cela ralentirait le rythme narratif). Vous êtes incité à lui tendre des perches concernant les idées qu'il a déjà émises au cours des parties précédentes, ou bien de lui suggérer des "signes prémonitoires" qui arriveront lors de parties futures. **Pour ce faire, vous allez devoir leur poser les**

**questions surlignées.** Je vous conseille de retravailler ces questions en vous alignant sur les réponses des joueurs ou en vous reposant sur leur background.

## **LE TEST DE MAVUNO** **-kumi de l'automne et de la joie-**

A qui s'adresse cette épreuve:

Au joueur comique ou aux tendances alcooliques

Thèmes abordés:

nourriture/alcool/gourmandise

Lieu:

Une salle aux proportions moyennes tapissée de mousse humide, des vignes rouges/orangées recouvrent les murs, ça et là d'énormes fruits pourrissent au sol dégageant une douce odeur sucrée. Ici la neige-poussière est stagnante, si on dérange les vignes, de fines particules grises retombent lentement.

Événements et questions aux PJs:

-Le PJ entend une petite voix dans les vignes: **qui est cette voix?** (ami/famille/ennemi?)

**Comment le PJ inter agirait-il avec la personne derrière cette voix si elle le rencontrait?**

-S'il fouille les vignes le PJ en extirpe un gros fruit mûr et juteux qu'il ne peut déplacer, **quel souvenir heureux lui rappelle ce fruit?**

-Le PJ est pris d'une envie irrésistible de croquer ce fruit, s'il refuse: jet blatte vs instinct de difficulté supérieure de 1 à l'instinct du PJ (cet élément sert juste à justifier un état second).

-La tête de la petite voix qu'il a entendu un peu avant apparaît soudain dans un bruit de bulle et répète ce que dit le PJ! A chaque fois que le PJ parle, une nouvelle tête réapparaît et répète ce qu'il dit... L'effet se veut comique (la tête tourne sur son axe, rigole, s'esclaffe..) mais peut devenir de plus en plus anxiogène, vous pouvez utiliser les têtes-bulles pour répondre aux questions du PJ, lui donner des indices sur des parties futures ou autre, à voir selon le rapport qu'entretient le PJ avec le fruit de son imagination.

Fin de la scène:

-panique, le PJ peut crier de toutes ses forces/s'attaquer aux bulles (cliff anger).

-gourmandise: le PJ dévore le fruit et..passe au travers! Dévoilant un passage vers une nouvelle salle.

-chercher à tâtons dans les vignes et trouver un passage.

-tomber ivre-mort s'il abuse d'autres fruits.



## LA TENTATION D'APHR'ODYSS

### **-kumi du printemps et de l'amour-**

A qui s'adresse cette épreuve:

Au joueur le plus riche/noble ou le plus coquet.

Thèmes abordés:

beauté/élégance/apparences/noblesse

Lieu:

Une vaste salle au plafond pas très haut, tapissé d'herbe grasse arrivant à la cheville, la fine poussière semble émaner de la flore environnante. Des dizaines de fleurs aux couleurs chatoyantes attirent le regard, il y en a de toutes sortes, et une en particulier est de la couleur préféré de l'intrigue-joueur...

Événements et questions aux PJs:

-Si le PJ s'approche d'une fleur (pour couper ses pétales afin d'enrichir sa garde-robe par exemple...), il sent une fragrance irrésistible s'en émanant. **Quel souvenir heureux lui rappelle ce parfum? Poser des questions sur les Intrus présents lors de ce souvenir, comment interagirait-il avec eux s'il les reverrait?**

-Avant même de s'en rendre compte, le PJ est sur le rebord de la fleur, près de son pistil...et tombe dedans! En effet il s'agissait d'une fleur carnivore type nepenthes. Il commence à se noyer, décrivez une scène où les PNJ que le joueur a décrit juste avant courent un grand danger (assassinat politique, contamination du sombre...). Utilisez les PNJs pour poser des questions au joueur ou le faire culpabiliser, bref, créer de l'émotion.

-Enfin permettez au joueur de faire un test pour se libérer de la plante (en difficulté utilisez la caractéristique qu'il choisit +1). Ne passez pas en mode combat cela ralentirait le rythme.

Fin de la scène:

-s'il réussit à s'extirper de la plante, le joueur est couvert de sucs, et poursuit son chemin, s'enfonçant un peu plus dans le jardin en pestant sur les autres fleurs qui daigneraient faire mine de s'animer.

-s'il rate son test alors il sombre dans l'inconscience, se faisant lentement digéré par la plante en attendant que ses amis viennent le sauver plus tard.

## LE JUGEMENT DE RH'ARH

### **-kumi de l'hiver et de l'oubli -**

#### A qui s'adresse cette épreuve:

Un PJ solitaire et ténébreux, celui avec le plus de remords, pour qui son passé pèse beaucoup sur son présent.

#### Thèmes abordés:

Remords, regret, pardon, amnésie, et pouvoir de l'amitié qui réchauffe le coeur!

#### Lieu:

On arrive par un petit promontoire pour découvrir une salle gigantesque recouverte d'un court lichen jaune pâle, quand on le touche il colle aux pattes, il est possible de s'en décoller au prix de grands efforts. De l'autre côté de la salle, une petite sortie obscure d'où émane un courant d'air frais, pour l'atteindre on doit traverser un précipice: c'est alors qu'un vent glacial se met à souffler de plus en plus fort, emportant avec lui des flocons de poussière grise...

#### Événements et questions aux PJs:

-Un test de phéromone réussi fait remarquer au PJ qu'il y a des cadavres d'intres vides et blanchis par le temps qui sont enchevêtrés au lichen. Si vous le désirez, un candidat crinar précédemment entré dans la souche peut être présent et encore vivant: il ne sait plus où ni qui il est, il ne fait que répéter qu'il a froid et si je PJ essaye de l'aider il ne se révélera être qu'un poid mort. **Ce PNJ rappelle au joueur quelqu'un, mais qui?**

-Le joueur continue son chemin avec difficulté que ce soit à cause du vent, du froid ou du lichen collant. Soudain il oublie le but de sa venue dans cette salle étrange, mais une bourrasque lui fait lâcher un objet qu'il porte sur lui. **Que lui rappelle cet objet? Dans quelles circonstances a t-il été obtenu/pour qui a t-il été forgé?**

-Le froid s'intensifie et brûle la chitine de l'intre qui tombe à genoux, nez à nez avec le cadavre d'un crinar ayant échoué à cette épreuve: il doit se ressaisir, penser à un souvenir qui lui permettrait de continuer. **Que lui rappelle cette brûlure/flamme? A quel souvenir heureux se rattache t-il pour se relever et continuer?** Le PJ doit ensuite effectuer un test de chitine ou de métabolisme pour continuer sa route.

#### Fin de la scène:

-Si le test de chitine ou métabolisme est raté, le souvenir heureux se transforme en cauchemar et le PJ se fige dans une position de rage et de désespoir, entrant en diapause.

-Si le test est réussi, il brave la tempête de manière épique et à la place de la sortie sombre, il voit l'objet de son souvenir baignant dans une douce lumière blanche, la lumière s'intensifie jusqu'à emplir tout son champ de vision.

## **L'ORDALIE D'ORAN DRAH** **-kumi de l'été et de la guerre -**

### A qui s'adresse cette épreuve:

A n'importe-qui! Vous avez surement un PJ qui ne rentre dans aucune des épreuves précédentes! Sinon, le PJ le plus gros ou le plus fort type fera l'affaire.

### Thèmes abordés:

Adversité implacable, sécheresse, inconfort...

### Lieu:

Une salle de taille moyenne à l'air chaud et sec, du sable fin tapisse le sol, les murs sont fait d'écorce fossilisé ce qui pourrait la situer près de la surface. Un petit trou au plafond laisse passer un rayon de soleil à son zénith (cela laisse supposer que nous sommes déjà le lendemain), une sortie étroite de quelques incetres seulement est visible de l'autre côté de la pièce, des particules de poussière en émanent. Le rayon de soleil éclair une toute petite pousse verte sortant du sable. De temps à autre, le sifflement lugubre d'un vent brûlant se fait entendre.

### Événements et questions aux PJs:

-Si le PJ s'attarde à regarder dans le trou ou dans le rayon de soleil, ce dernier l'aveugle d'une éblouissante lumière blanche qui lui rappelle un souvenir heureux d'un été passé.

#### **Quel est ce souvenir estival?**

-Si le PJ demande un test de phéromone, faites-lui découvrir la petite plante sortant du sable. S'il essaie de l'extraire/l'arroser/interagir avec, cette jeune pousse lui remémore quelqu'un qui l'a aidé durant sa jeunesse. **Qui est cette personne?** Puis, le sable commence à se mouvoir et l'intré à couler, le sable agissant comme un ennemi inexorable.

#### **Quel ennemi juré lui rappelle cette situation de détresse?**

-Si le PJ décide de foncer droit vers la sortie, il devra creuser pour déblayer le sable et se retrouvera dans un tunnel exigu. C'est à ce moment là qu'un vent chaud viendra de derrière lui: le trou au plafond situé dans la pièce précédente fait entrer du sable en continu et la pièce se remplit, comblant ainsi le tunnel vers la sortie. L'intré en danger doit effectuer un test d'agilité. Si l'événement précédent n'a pas été joué, vous pouvez ici demander au joueur **quel ennemi juré lui rappelle cette situation de détresse?**

### Fin de la scène:

-Si le test pour s'extirper des sables dans le tunnel de sortie est réussi, le PJ utilise son souvenir heureux pour reprendre courage et creuser encore plus fort pour atterrir dans une autre pièce.

-Si le test est raté, le PJ panique en essayant de se débattre en vain, son souvenir vire au cauchemar, tout brûle ou s'assèche et s'émiette...on fini la scène sur le tunnel de la sortie qui se recouvre entièrement de sable...

## RÉSOLUTION DES ÉPREUVES

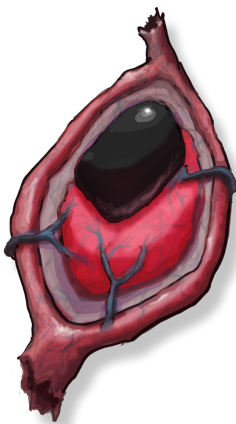
Içi votre faculté d'imagination va devoir être mise à contribution. Que les PJs aient réussi où raté leurs épreuves, ils devront se retrouver dans une ultime pièce. Il est important de jouer cette réunion rapidement. Les PJs ayant réussi pourraient atterrir dans les salles des PJs piégés pour les libérer, ne passez pas plus de temps que ça sur ce "ramassage scolaire", tous en ont assez bavé comme ça. A titre indicatif vous pouvez utiliser les résolutions suivantes:

**-Test Mavuno:** le PJ est retrouvé ivre-mort dans la salle suivante, il parle à un cailloux ou se bat contre des têtes imaginaires. Il subira un malus à ses actions lors du prochain combat.

**-Tentation Aphr'Odyss:** le PJ est retrouvé dans sa salle, sa silhouette se dessinant dans le gosier de la plante. Un intré situé à l'extérieur peut l'en sortir en coupant la plante, le PJ prisonnier se retrouve groggy/empoisonné et souillé de suc gastriques; La sortie de cette salle est facile à trouver. Un malus lors du prochain combat s'appliquera.

**-Jugement de Rh'arh:** le PJ est retrouvé errant dans la salle suivante, il ne reconnaît plus ses camarades ou bien il est resté dans la salle d'hivers, collé au lichen, le vent glacial s'étant arrêté, il devient facile d'en sortir. Il subira cependant un malus en métabolisme pour son prochain combat.

**-Ordalie d'Oran Drah:** les PJs voient une main sortir du sable, il s'agit de leur ami ayant échoué à l'épreuve. Il devra vite être extirpé sans quoi il subira des impacts.



## L'ANTICHAMBRE DES GRÉGAIRES

Tous les PJs sont réunis dans une petite pièce. En arrière, quatre tunnels menant aux épreuves précédemment passées. En avant, un petit escalier mène à la pièce suivante, on entend des bruits d'efforts, comme si quelqu'un creusait le sol avec frénésie. On distingue au centre de cette pièce neutre trois silhouettes de crinars affairés à creuser le sol. L'identité des crinars est laissée à la discrétion du Deus, il peut s'agir de PNJ que les joueurs ont déjà rencontrés ou bien de parfaits inconnus, tous sont des participants du rituel, en témoignent leurs peintures de guerre.

**-Si les PJs s'approchent ils captent des phéromones de faim animale.**

**-S'ils ne font pas preuve de discrétion, un des crinars se retourne: ses yeux sans pupilles sont devenus ceux d'intrés non-évolués, sa bouche est couverte de sang, l'objet de leur affairément se trouve être en fait le cadavre déchiqueté d'un participant. Une étrange excroissance rouge palpète sous leur chitine au niveau de leur larynx.**

*-S'il y a des crinars parmi les PJ, ceux-ci doivent passer un test d'instinct difficile pour ne pas subir le même sort et entrer en frénésie. Il semble que les particules de poussière omniprésentes aient cet effet sur les crinars.*

*-Les crinars alors devenus sauvages attaquent. Il est impossible de les raisonner. Pour les maîtriser il faut utiliser Psyché, les assommer, ou les immobiliser par n'importe quel moyen. Ils ne se calmeront au bout de quelques heures et dévoreront tout ce qui passe à portée de leurs mandibules.*

## LE COEUR DE LA SOUCHE-NEIGE

Après le combat, les PJs remarquent que le cadavre au milieu de la pièce cache une grille de bois d'où s'émane de plus en plus de flocons de poussière, formant une véritable petite fontaine de particules grises en suspension. Après l'avoir soulevée sans difficulté et emprunté un ultime tunnel, les PJs atterrissent dans une immense salle révélant l'origine des particules de poussière. On perçoit ici toute la circonférence de la souche: un long tunnel de bois fossilisé recouvert de peintures et de glyphes blancs. Au fond de ce tunnel trône le cadavre momifié d'un sang-chaud...

Des crocs blancs tous dehors, une peau grisâtre parcheminée, les yeux depuis longtemps pourris et tombés dans leurs orbites, ce chien coincé au fond de la souche est là depuis des cycles, immobilisé dans ses derniers instants de lutte pour sa survie, cette scène est à la fois lugubre et fascinante.

*-Perché sur le crâne de l'animal, l'Ypoga Galak la Blanche médite en effectuant une sorte de chorégraphie lente aux gestes précis. Le souffle lent et calme de ses mouvements fait s'effriter le cadavre dont certains morceaux de peaux mortes partent en poussière grise qui flotte doucement dans les airs. Elle leur fait signe d'approcher, s'exprimant en langue commune et en phéromones.*

*-"Alors mes enfants, élus des Kumis, avez-vous trouvé le but de votre vie sous le ciel d'Onono?" Laissez les joueurs répondre chacun leur tour et notez leur réponse, elle vous servira sûrement dans une partie future.*

*-Galak répondra ensuite à toutes leurs questions, elle honorera les PJ en citant le nom des épreuves qui qu'ils ont passé et des Kumis qui leurs sont associés.*

*-Lorsque les PJs leur demanderont ce qu'il en est de l'étrange métamorphose des crinars, Galak agitera son bâton et les peintures de la souche commenceront à s'animer telle une scène onirique:*

*Des figures à 6 pattes paissent paisiblement, puis des figures gigantesques à 4 pattes apparaissent, se lancent des projectiles, puis un anneau d'énergie apparaît. Le coeur des figures à 6 pattes devient alors rouge, et des nuages d'intres passent sur les figures à 4 pattes qui disparaissent...*

Les joueurs l'auront compris: un agent radioactif a activé la sérotonine des crinars, ce qui les a rendus sauvages. Ils pourront corroborer cette hypothèse avec un test de phéromone sur

le cadavre de l'animal: ils décèlent une odeur métallique ou chimique qu'ils n'ont jamais senti auparavant...une odeur de Titan.

Galak leur explique que la glande sérotonine contrôle la satiété chez les crinars, elle peut même leur en offrir une séchée (ou fraîche). Les crinars assez fort arrivent à se maîtriser et passent l'épreuve, accédant ainsi au savoir de leur peuple. Ceux qui échouent et ne retrouvent pas leurs esprits sont relâchés dans la nature et chassés lors de battues rituelles. Avant de sortir, Galak propose aux PJs d'apposer leur marque sur les murs comme l'ont fait les autres intres ayant passé cette épreuve avant eux: elle leur tend un petit pot de pigments blancs, les PJs peuvent inscrire ce qu'ils veulent.

## CONCLUSION

Nos aventuriers sortent de l'autre côté de la souche, accueillis par les Ypogas des différentes tribues, les autres participants ayant réussi l'épreuve, ainsi qu'Amir et Oran qui les pressent de questions. En contrebas dans le canyon, toutes les tribues crinar fêtent la fin du rituel et tous frottent leurs élytres pour émettre une sorte de mélodie stridente et enjouée. Les aventuriers sont acclamés par la foule et la journée se finit en liesse, ils ont gagné le respect du peuple crinar, glané des informations importantes sur ce peuple, mais par dessus tout: ils en ont appris plus sur eux même.

### **Enjeux et ouvertures:**

#### **Le Barrin détaché:**

On a découvert que le Barrin rencontré au début de l'aventure a été détaché! Les aventuriers sont tout de suite suspectés. Vont-ils devoir prendre leurs jambes à leur coup, poursuivis par toute une colonie crinar ou bien vont-ils devoir participer à une battue rituel en plein désert nocturne?

#### **La Tribu humiliée:**

Si les PJs ont maltraité un enfant à leur arrivé au village ou bien s'ils ont humilié un guerrier vaincu lors d'une Donga, ce dernier a perdu son honneur et est devenu Barrin, hors il s'agissait d'un individu haut placé dans la hiérarchie de sa tribu...il se peut donc que lors de leurs prochaines aventures, les PJs aient affaire à cet individu, désireux de retrouver son honneur.

#### **Un précieux allié:**

Lors du passage de l'Antichambre des Grégaires, les Pjs auraient pu sauver un guerrier crinar de la frénésie. Ce dernier les portera alors en grande estime, il fera tout pour leur rendre la pareil, que ce soit en les accompagnant ou bien en proposant les services de sa tribu lors d'une aventure prochaine.

### **“Les Glandes, parles moi des glandes”:**

L'un des joueurs érudit découvre que la glande sérotonine que Galak leur a donné a des propriétés particulières. S'agit il d'un ingrédient magique? D'un venin provoquant la frénésie? Ou mieux, d'un remède pour guérir la maladie du Sombre.

### **Un dangereux savoir:**

Les connaissances que les PJs ont acquises au coeur de la Souche-Neige sont inestimables. Certains Cultistes seraient prêts à payer cher le prix d'une information ayant un rapport avec la chute des Titans. D'autres ne voient pas d'un bon oeil le fait que des intrus étrangers aient un tel savoir entre leurs mains...on raconte qu'une bande de Crinars du désert vêtus de noir se faisant appeler la 8e plaie serait en chemin pour “féliciter” les aventuriers...

### **Un Sombre Présage:**

L'une des visions d'horreur qu'a eue l'un des PJs lors de son épreuve s'est avérée très intense et traumatisante, il a l'intime conviction que l'un des PNJ qu'il a vu en rêve cours un véritable danger!

## **ANNEXES**

### **Ennemis**

**Verne:** p294 ldr

**Homme-Lézard:** p288 ldr

**Crinard Grégaire:** p55 Insectopia l'Invasion

### **PNJs**

**Amir\Oran:** Druides Khoks'hine de Méni, passionnés de la culture Crinar.

**Hoggar na:** Caran de la tribue des Crinar Krustidiens.

**Gurran:** Guerrier Krustidien.

**Sapalon:** Ypoga de la tribue des Crinar Krustidiens.

**>>>>>> voir profils p55-56 de Insectopia l'Invasion.**

### **Les Crinars Yodiliens:**

Dans l'une des parties les plus septentrionales du désert du Sangpal vis l'une des plus anciennes tribu de Crinars Locustir: les Crinars Yodiliens.

Originaire du désert de sel situé entre Kayo et Saga-Nato, cette tribu nomade est l'une des plus belliqueuses mais aussi l'une des plus révérees parmi le peuple Crinar. En tous points semblables à leurs frères Locustirs, ils se différencient par une forte tradition martiale et des peintures rituelles d'un blanc éclatant, mais ce qui les différencie d'entre tous, ce sont leurs facultés de dresseurs. En effet, pour survivre dans le désert sans se brûler les élytres, ces

crinars ont noués des relations de confiance avec de petits sang-chauds poilus natifs de ces régions chaudes et arides appelées "Muadib".

Montés sur de longues pattes agiles, les muadib se déplacent en effectuant de petits sauts précis pouvant atteindre jusqu'à 10 incètres, leur longue queue musclée leur sert de balancier lorsque le terrain escarpé met leur agilité à l'épreuve. Principalement herbivores, ces sang-chauds nouent des relations de confiance avec leur cavalier qui prennent le plus grand soin de leur bêtes.

Ainsi, des Yodiliens utilisent ces montures comme cavalerie de choc. Equipés de longues lances effilées et opérant par bandes d'une dizaine d'individus, ces cavaliers sont redoutables à la chasse, et il paraît que certains princes ont déjà fait le voyage jusque dans le désert pour les convaincre de se mettre à leur service...Hélas pour ces nantis, les Yodiliens (tout comme la majorité du peuple crinar) sont fiers et méfiants envers les autres intres.

### **L'Ypoga Galak la Blanche**

Galak est la doyenne de tous les crinars du Sangpal, son épaisse chitine s'effrite par endroits et ses yeux bleus presque aveugles contraste avec la blancheur malade de sa carapace. Cependant son esprit est toujours aussi affûté qu'à ses 20 cycles! A la première rencontre elle feint la sénilité bienveillante, ne s'exprimant qu'en aphron (la langue des crinars), mais si son interlocuteur se trouve avoir de nobles intentions, elle lui prodiguera des conseils avisés, témoignant d'une certaine acuité pour un âge aussi avancé que le sien.

Lors des grandes cérémonies elle est souvent engoncée dans une sorte de palanquin fait avec une coque de noix tractée à la main par des porteurs constituant sa garde rapprochée.



### **Le Caran Octa Yodil**

Octa Yodil est l'un des guerriers Yodiliens les plus respectés et les plus craints parmi ses pairs. Véritable chasseur né, il ne gaspille jamais sa salive, préférant communiquer des ordres brefs par signes, comme s'il traquait une proie. Ses capacités de cavaliers émérites et de pisteur en font un chef de meute idéal, mais c'est au combat qu'il prouve toute son adresse et sa létalité: sa technique de combat est basée sur de petits sauts destinés à désorienter l'adversaire en attendant de trouver une faille dans la garde ennemie, lorsqu'une ouverture survient, le crinar s'y engouffre comme l'éclair d'Oran Drah, frappant d'estoc avec sa lance acérée. Les nombreux trophés accrochés à la selle de son muadib en témoignent, il porte même à la ceinture un sabre fait avec le croc d'une Verme du désert qu'il a vaincu en combat singulier. Mais Yodil nourrit de plus secrètes ambitions, en effet, il rêve du jour où le peuple Crinar cessera de n'être que des sauvages aux yeux des autres intres, ce jour où lui, Octa Yodil, deviendra le Grand Caran et rassemblera la Horde de la 8e plaie, unissant toutes les tribus crinars en un seul et grand Empire dédiés aux Kumis.



## **Playlist**

Pour la traversé du désert et le village:

<https://www.youtube.com/watch?v=QgrgPqGoKk4&t=754s>

Pour la résolution des épreuves:

<https://www.youtube.com/watch?v=XGcY2Vr5CKU>

Pour les combats:

<https://www.youtube.com/watch?v=eUNw6ka7oTE&t=102s>