

# Les Entomériens



Les hommes-insectes, connus sous le nom d'Entomériens, sont une race fascinante endémique des Contrées d'Izuvis.

Originaires des Jungles d'Elrhim, ces créatures quasi-humanoïdes allient les attributs physiques des insectes avec l'Intelligence humaine.

D'un point de vue morphologique, les Entomériens possèdent des membres segmentés, et leur appareil oculaire composé leur confère une acuité visuelle d'une précision hypermétrique.

Certains spécimens sont pourvus de formations alaires, tandis que d'autres exhibent des exosquelettes chitineux ; quant au nombre de leurs pattes, il oscille de manière variable entre les individus.

Les tribus Entomériennes sont principalement matriarcales, où les mâles, relégués à un rôle subalterne, sont périodiquement envoyés en expédition à travers le Nord des Terres d'Izuvis, afin de rapporter des oblations aux femelles dominantes.

Hors des Jungles, on les trouve principalement dans le Clos des Ombres, où certains vendent des produits exotiques au marché de Brigal.

Noms féminins : *Lat'Shalri, Qesh'Tah, Qith'Otha, Dhandanga*

Noms masculins : *Kho'Vu, Lathsekh, Xackon, Ksha'Drant*



## Traits raciaux

**Type de créature :** Vous êtes une Monstruosité

**Augmentation de caractéristiques :** Vos valeurs augmentent +2 en Dextérité et +1 en Sagesse.

**Âge :** Maximum 90 ans

**Alignement :** Plutôt neutre

**Taille :** Même si leur apparence et leur taille sont très variables, les Entomériens sont de taille M.

**Vitesse :** Votre vitesse de base est de 9m, et pouvez sauter 6m verticalement ou 12m horizontalement.

**Vision dans le noir :** Dans un rayon de 18m, vous pouvez voir en lumière faible comme en lumière vive, et dans l'obscurité comme en d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

**Sens Supérieur :** Vous maîtrisez la compétence Perception, de plus vous disposez d'un Avantage pour les tests de cette compétence basé sur la Vue.

**Sans sommeil :** Vous n'avez pas besoin de dormir et restez donc conscient lors des repos longs. Vous devez toutefois vous reposer et ne pas entreprendre d'activité pour bénéficier du repos.

**Trait insectoïde :** Choisissez une option représentant une capacité issue de votre côté insecte.

**Ailes :** Vos ailes, plus fortes que celles de vos congénères, vous donnent une Vitesse de vol de 9m. Toutefois, vous ne pouvez faire de vol stationnaire.

**Antennes sensorielles :** Vos antennes super-sensibles améliorent grandement vos sens, vous obtenez l'Expertise sur la compétence « Perception » ; vous obtenez également l'Avantage aux jets de « Survie » utilisés pour pister une créature. De plus vous obtenez le sens « Vision Aveugle » sur 3m de rayon.

**Bras secondaire :** Vous disposez d'une seconde paire de bras plus petit que les principaux, ces derniers peuvent manipuler un objet, ouvrir/fermer une porte, transporter des objets de taille TP et même utiliser une arme avec la propriété « légère ».

**Carapace :** Quand vous ne portez pas d'armure votre carapace vous donne une CA de base de 13 + votre modificateur de Dextérité ; de plus, via une Action, vous pouvez changer la couleur de cette dernière obtenant ainsi l'Avantage à vos tests de Discrétion.



# Les Entomériens

## La "Mère de Tout", Iseratoth

Dans les **Jungles pluviales d'Elrhim**, aussi appelées les **Jungles Inexplorées**, où les racines s'entremêlaient en un labyrinthe végétal dangereux, régna, de l'an -1014 à l'an 73 C.M du Calendrier Kymorien, la "**Reine de Tout**".

**Iseratoth** de son nom scientifique était un arthropode géant d'environ trois pieds de haut. Sa morphologie évoquait celle d'une reine fourmi hypertrophiée avec une poitrine humanoïde, son exosquelette chitineux reluisant d'une cuticule d'ébène. Trois paires de pattes puissantes lui conféraient une agilité surprenante, tandis que ses mandibules acérées, capables de sectionner du bois dur, inspiraient un respect mêlé de crainte aux non-Entomériens.

Éclore d'un oothèque géant pondu au cœur d'un chêne carbonisé par le souffle du Dragon Divin **Ombre-Kemas**, **Iseratoth** connut une croissance exponentielle, subissant de multiples mues pour atteindre sa taille adulte. Cette croissance fulgurante s'accompagna d'une insatiable soif de domination.

Unifiant les diverses tribus d'**Entomériens**, elle les soumit à sa despotique autorité. Sous son règne, les **Entomériens** édifièrent d'immenses terriers souterrains interconnectés par un réseau de galeries labyrinthiques en plein dans les Jungles.

**Iseratoth** avait, pour son peuple, plus qu'un rôle de simple reine. Elle était le cerveau de ce vaste super-organisme, orchestrant chaque action. Ses antennes lui permettaient de détecter les plus infimes vibrations du sol, de communiquer avec ses sujets et d'anticiper les menaces potentielles.

Elle était entourée d'une garde prétorienne composée d'ouvrières géantes, qui la protégeaient des dangers extérieurs.

Les mâles, quant à eux, étaient réduits au statut de reproducteurs. Confinés dans des loges, ils étaient nourris et entretenus jusqu'à ce qu'**Iseratoth** requiert leurs services pour féconder de nouveaux œufs.

La légende raconte que la "**Mère de Tout**" voulait étendre son empire au-delà des **Jungles Inexplorées**, pour dominer toutes les créatures d'Izuvis. Elle avait déjà dépêché des éclaireurs explorer les régions adjacentes à l'Est, à la recherche de nouvelles ressources alimentaires et de nouveaux territoires. Mais, comme tout être vivant, elle était mortelle, bien qu'un millénaire soit une durée de vie exceptionnelle pour un arthropode anthropomorphe.

Lorsque les affaiblissements liés à la sénescence se firent sentir, son instinct de survie se mua en une insatiabilité sur la vie, qui fut finalement sa perte.

Lors d'une expédition dans les **Jungles voisines de la déesse Odaryu**, **Iseratoth** fut confrontée à une créature chthonienne des **Étendues d'Ashed**. Au terme d'un combat titanesque, la reine des **Entomériens** fut dévorée. Son corps massif fut emporté par les flots d'une rivière de sable, disparaissant à jamais dans le désert sans fin.

La mort d'**Iseratoth** plongea la colonie dans le chaos. Privés de leur Reine, les **Entomériens** se retrouvèrent désorientés et affaiblis. Les différentes castes se livrèrent une guerre fratricide pour le pouvoir, entraînant la destruction de nombreux terriers et une dépopulation massive. Suite à la disparition de la "**Mère de Tout**" et aux troubles qui s'ensuivirent, une partie des **Entomériens**, lassés de leur existence cachée et attirés par le monde extérieur, décidèrent d'adopter une nouvelle stratégie : le mimétisme.

Ces individus, souvent jeunes et curieux, commencèrent à étudier les humanoïdes, leurs coutumes, leurs langues et leurs modes de vie. Ils réalisèrent qu'en adoptant une apparence plus humaine, ils pourraient se fondre plus facilement dans la société et échapper aux préjugés. Certains **Entomériens** développèrent des techniques pour modifier leur phénotype, allongeant leurs membres, dissimulant leurs antennes sous des couvre-chefs et adaptant leur voix. L'exode de ces individus vers le "monde extérieur" eut des répercussions considérables sur la société **Entomérienne**.

Cependant, certains spécimens, attachés à leurs origines, refusèrent catégoriquement de renoncer à leur mode de vie et continuèrent à vivre dans les Jungles, à la recherche d'une nouvelle Reine...

