

DEEP UNIVERSE SEED

ELYANNES



DEEP UNIVERSE SEED

ELYANNES

Idée originale, écriture, textes, relecture et mise en page
Benjamin NICOLLE

SOMMAIRE

2

NOUVELLE	3	CREATION DE PERSONNAGES	55
PRESENTATION	5	Origines	55
HISTOIRE	6	Archétypes	55
BIOLOGIE	10	Augmentation des caractéristiques	57
Aspect physique	10	Dons et tares	57
Anatomie	11	Attributs secondaires	57
Cristostase	13	Compétences	58
Reproduction	13	Aspects personnels	58
Communication	14	Choix d'un nom	59
LIGNEES	16	Équipement	59
Obsidianus, colonie Obsidienne	16	DONS	62
Electrum, colonie Ambre	20	Dons généraux	62
Cinnabaris, colonie Cinabre	24	Dons coloniaux	64
CASTES	28	Dons de lignées	64
Caste ouvrière	28	Dons de castes	67
Caste guerrière	33	TARES	70
Castes royales	35	Liste des tares	70
SOCIAL	39	ARTS MARTIAUX	73
Nom	39	Impactum	73
Éducation	39	Lamina	73
Mode	39	Rapidus	74
Miellat	40	Sensus	74
La trophallaxie	40	ARMEMENT	75
Économie	41	Armement elyanne	75
Justice	41	Origines	75
Sécurité	41	Projectiles	76
Esclavage	41	Armes de combat à distance	77
Hiérarchie	42	Armes de corps-à-corps	80
COLONIES	44	Colpus	82
Vaisseau-mère	44	Protections	83
Technologies	46	Boucliers	86
REGLES ANNEXES	51	PERSONNAGES NON-JOUEURS	91
Emplacements génétiques	51	MENEUR DE JEU	94
Quadridextrie	51	Oblivio	94
Miellat	51	Histoire	95
Sécrétions	51	FEUILLES DE PERSONNAGES	98
Poids du temps	52	Identité	98
Terminaux informatiques	52	Compétences	98
Évolution	52	Santé et protections	98
		Affrontements	98
		Équipement	98

NOUVELLE

Respirer ! Il fallait qu'elle reprenne son souffle. Son système trachéen avait beau être performant, elle manquait d'air. Recroquevillée dans un coin sombre, 003-01-BY-C10-CCD-9, la Faucheuse comme les humains la surnommaient, se demanda depuis combien de jours elle n'avait pas prit le temps de nettoyer sa chitine. Deux journées ? Trois ? Peut-être quatre ? La poussière collait à sa carapace et obstruait ses pores respiratoires. Et à présent, elle n'arrivait plus à retrouver son souffle.

Il y a un mois universel de cela, le Consul en personne l'avait fait mander dans le plus grand secret. La mission qu'il lui confia ? Trouver et éliminer un complot qui visait à renverser leur mère, l'imperatrix d'Obsidianus elle-même. Depuis cette entrevue, elle n'avait eut de cesse d'enquêter, de remonter les pistes sans le moindre répit, sans jamais prendre le temps de se reposer.

Du repos. Dormir... À cette pensée, la Faucheuse fut prise d'une extrême lassitude. La pièce dans laquelle elle se trouvait était plongée dans l'obscurité la plus totale. Cela depuis que la vieille Protector qui la gardait l'avait refermée derrière elle, barrant la route à ses poursuivantes. Durant quelques minutes, les sons étouffés d'une lutte acharnée lui était parvenus. Tirs. Explosions. Cris stridents... Et à présent, le silence. La Faucheuse sentit ses pensées se mélanger et se perdre. Dans son état, privée de la moindre source de lumière, elle n'avait d'autre choix que de puiser dans sa poche à miellat si elle ne voulait pas sombrer dans l'inconscience. Malheureusement, et elle le savait, elle avait déjà consommé sa dernière dose. Et ce n'était pas les quelques traces qui parsemaient son jabot social qui lui permettraient de se maintenir éveillée. Alors lentement, sans même en avoir véritablement conscience, elle s'éteignit. Ses muscles se relâchèrent et elle s'endormit, se laissant doucement glisser sur le côté.

Elle se revit, simple larve choyée par une nutricia attentionnée, incapable de se mouvoir par elle-même, toute juste bonne à engloutir la nourriture qu'on lui apportait. Puis elle grandit, mua, s'enroula dans un confortable cocon de soie. Elle se remémora la douce chaleur des couveuses, la folle agitation qui y régnait avec le balai incessant des nourrices allant et venant, transportant inlassablement œufs, larves et nymphes d'une niche à une autre. Dans son abri, elle sentit son corps se développer, grandir, durcir, devenant chaque jour plus fort jusqu'à ce qu'enfin

elle parvienne à rompre sa gangue protectrice.

Déboussolée les premiers jours, elle ne tarda pas à rapidement maîtriser son nouveau corps et après une semaine d'adaptation, ses formateurs lui enseignèrent les subtilités de sa future fonction au sein de sa lignée. Celle-ci, la Faucheuse n'avait pas eut à la choisir, ses gènes l'avaient déterminée avant sa naissance. À moins que ce ne soit sa mère qui l'ait décidée. Dans tous les cas, elle savait ce qu'elle avait à faire et elle honorerait le nom de son impératrice, de sa colonie, du mieux qu'elle le pourrait. Souplesse, agilité, réflexes aiguisés et capacités d'analyse supérieures à la moyenne en ferait une furtivus parfaite. Et elle apprit à tuer. Avec le temps, elle devint même l'une des meilleures de sa caste. Attentive, méticuleuse, elle prenait toujours le temps d'analyser l'environnement dans lequel elle évoluait et d'étudier sa cible avant de frapper et disparaître. Aussi furtive qu'une ombre, ses victimes n'avaient pas le temps de se rendre compte de leur propre mort. Chaque coup qu'elle avait porté revint lui marteler le crâne. De nouveau, elle sentit l'hémolymphe chaude et poisseuse de ses proies couler lentement sur son corps, la couvrant d'une chaleur douce et revigorant. Chaleur...

Subitement, elle émergea. Désorientée, elle chercha autour d'elle la raison de son réveil inattendu et elle la vit, suspendue dans le néant, phare immaculé perdu au cœur d'un abîme d'obscurité. La lueur virevolta quelques secondes dans la pièce puis vint se poser sur l'une de ses pattes. La pâle lumière réactiva peu à peu son organisme et elle put à nouveau penser normalement. Si une lumos avait pu pénétrer ici, alors ses poursuivantes ne tarderaient pas à en faire de même. Elle se redressa difficilement, chassant la minuscule créature lumineuse qui s'en alla rejoindre une dizaine de ses semblables, tournoyant au cœur de la réserve. Maintenant qu'elle y voyait plus clair, il n'y avait aucun doute. Elle se trouvait dans un ancien granarium désaffecté. Ici et là pendaient encore quelques chitines fossilisées de granariums, oubliées ici après que le secteur ait été condamné. Durant une fraction de secondes, elle se demanda combien de temps ces momies avaient attendues en ce lieu. Si elle-même ne parvenait à semer ses adversaires, quelqu'un viendrait-il chercher sa dépouille ? Resterait-il même une trace d'elle ? Elle n'eut pas le temps de pousser plus avant ses réflexions. Tout à coup, une explosion à l'entrée de la pièce la ramena

NOUVELLE

à la dure réalité. Déjà, trois formes se découpaient dans l'ouverture du sas.

Il fallait agir vite. La Faucheuse n'avait pas l'avantage mais elle ne se rendrait pas sans combattre. D'un bond, elle s'agrippa à l'une de ses sœurs fossilisées et remonta vers le plafond, se dissimulant dans l'obscurité qui y régnait. De là, elle observa celles qui venaient de pénétrer dans la pièce, des operarius à n'en pas douter. Leurs chitines ternes et leurs odeurs étaient tout ce qu'il y a de reconnaissable. De plus, leur formation désordonnée indiquait un grand manque d'expérience dans le domaine militaire. La furtivus se sentit presque vexée de n'avoir été traquée que par de simples ouvrières. Seuls les undas dont elles étaient équipées représentaient une réelle menace. Encore fallait-il qu'elles sachent les manier correctement.

Le formicidé se déplaça furtivement sur le plafond de la pièce, les cils recouvrant ses pattes lui permettant de se mouvoir sur n'importe quelle surface. Il se positionna derrière une granarium, attendant patiemment que l'une de ses poursuivantes passe à proximité, ce que l'une d'elle ne tarda pas à faire. Nerveuse, elle balayait intensément l'espace obscur devant elle de sa lampe sans surveiller ses arrières, ou plutôt ce qui se trouvait au-dessus d'elle. Cette erreur lui fut fatale. Avec la vitesse de l'éclair, la Faucheuse se laissa glisser le long de son support, s'agrippant fermement au cadavre momifié à l'aide de ses pattes arrière et abdominales et empoigna l'operarius à la base de ses mandibules avec ses pattes avant. La soulevant de terre sans ménagement, la furtivus planta ses propres mandibules dans les fins orifices oculaires de sa victime. Sous la pression, la chitine de sa tête éclata et se déchira tandis que les excroissances chitineuses s'enfonçaient de plus en plus dans sa chaire molle, jusqu'à atteindre son encéphale. Avant même d'avoir compris ce qu'il se passait, l'ouvrière était morte. Avant de relâcher son étreinte, la Faucheuse la débarrassa de son unda et l'enfila. Puis elle laissa retomber le corps qui s'affala lourdement.

Voyant cela, les deux autres ouvrières ouvrirent le feu dans sa direction. La chitine momifiée éclata sous la puissance des ondes de choc générées par les gantelets, projetant la Faucheuse sur plusieurs mètres. Instinctivement, celle-ci effectua une roulade afin d'échapper aux tirs et fit face à ses adversaires. Ses réflexes de tueuse lui permirent de tirer juste. L'onde de choc frôla la première ouvrière et frappa de plein fouet la seconde, lui déchiquetant sa chitine thoracique. Prise de panique, la survivante ne demanda pas son reste et se rua vers l'extérieur. La furtivus la tint dans son viseur mais ne tira pas. Ses munitions étaient précieuses.

À peine pensa-t-elle ceci que le sas d'entrée s'effondra, ensevelissant l'operarius sous les gravats. Hagarde, elle s'extirpa des décombres et tituba vers l'intérieur du grenier avant de se faire littéralement écraser par une énorme patte. Effarée, la Faucheuse vit sortir du nuage de poussières la masse titanesque d'une extractor. L'imposante créature se rua au centre de la pièce, cher-

chant son objectif dans la pénombre. Dans la précipitation, son crâne heurta le plafond de la pièce, la faisant trembler avec fracas. Elle était si grande qu'elle ne pouvait se tenir complètement dressée. La Faucheuse devait en tirer parti. Courant d'abris en abris, elle vida son chargeur sur l'elyanne tandis que cette dernière tentait de l'écraser avec ses pattes démesurées. Sans surprise, aucun tir ne parvint à sérieusement mettre à mal l'épaisse chitine de l'ouvrière. Et celle-ci, bien que puissante, était bien trop lente pour pouvoir espérer ne serait-ce qu'effleurer un agent aussi bien entraîné qu'elle.

Rapidement, le Bulbe d'Essence Vitale de son arme s'épuisa. Scrutant la pièce depuis sa cache, la furtivus aperçut le corps du formicidé qu'elle avait éventré un peu plus tôt, reposant entre les pattes de son colossal adversaire. À son poignet, le B.E.V. de son unda brillait de milles feus dans la semi-obscurité. La Faucheuse n'avait pas le choix, elle devait récupérer ce gantelet.

Se ruant hors de sa cachette, elle fonça vers l'extractor, baissant la tête afin d'éviter ses coups destructeurs. Arrivée à proximité de son objectif, elle effectua une glissade sur le côté, esquivant un nouveau coup. Atteignant le cadavre, elle lui ôta son gantelet et se dégagea, échappant de peu aux énormes pattes qui essayaient frénétiquement de l'écraser. De justesse, elle parvint à s'accrocher à l'une d'elles et grimpa sur l'épaisse chitine, courant sur le dos de l'elyanne puis escalada sa nuque. Là, elle s'agrippa fermement à une plaque chitineuse, fourrant sa main armée dans le mince orifice auriculaire de la créature. Celle-ci hurla et s'apprêta à écraser le misérable insecte qui lui était grimpé dessus mais la furtivus fut la plus rapide. La décharge fut aussi formidable que redoutable. L'onde de choc réduisit l'encéphale de l'extractor en bouilli en une fraction de seconde, tout comme la main de la Faucheuse. Sous la douleur, celle-ci lâcha prise et les gesticulations compulsives de l'elyanne incommensurable l'envoyèrent voltiger à plusieurs mètres. Aveuglée par la douleur, elle sentit qu'elle percuta un mur avant de s'écraser au sol, entendant plusieurs plaques de sa chitine craquer sous l'impact.

Désorientée, elle se releva, sentant son exosquelette fissuré en plusieurs endroits. Rien toutefois qui l'empêcherait de partir de cet endroit et de mener sa mission à bien. Baissant les yeux, elle regarda sa main droite. Celle-ci n'était plus qu'un amas de chaires en charpie. Heureusement, son hémolymphe avait rapidement coagulé, limitant l'hémorragie. Une fois sortie de ce guépier et sa mission menée à bien, elle n'aurait qu'à s'en faire poser une nouvelle. Ce ne serait pas la première fois et certainement pas la dernière.

En boitant, elle se dirigea vers la sortie, passant devant la carcasse inerte de l'extractor qui occupait la moitié de la pièce à elle seule. Dans le couloir, tout était calme. Les conspirateurs ne pensaient certainement pas qu'elle pourrait réchapper vivante à cet assaut. Ils s'étaient trompés. Et maintenant, elle leur ferait payer cette erreur.

PRESENTATION

Ce volume est un fragment d'un tout constitutif de l'univers de Deep Universe Seed. Ici, ce sont les elyannes qui sont au cœur de cet ouvrage. Vous y trouverez de nombreux détails qui vous permettront de mieux connaître ce peuple et leur culture.

Dans une première partie, vous trouverez un survol rapide de leur histoire ainsi qu'une description détaillée de l'anatomie des formicidés ainsi que ses modes de communications et régime alimentaire. S'ensuivent une liste des diverses familles vivant aux seins des vaisseaux-mères et les différentes castes qu'il est possible de croiser en s'y promenant.

Outre un résumé des grands rites sociaux propres à cette espèce, vous trouverez un état des lieux des colonies et des technologies qui les équipent. Viennent ensuite les règles permettant de gérer cette espèce via le DDZ System et celles permettant la création de personnages elyannes ainsi qu'une liste unique de dons et tares relative à cette race, les arts martiaux qu'elles maîtrisent et l'équipement dont elles disposent.

Enfin, ce volume se clôture par une partie strictement réservés au meneur de jeu lui apprenant quelques détails sur les elyannes et leur mystérieux passé.

Cet ouvrage ne se veut en aucun cas exhaustif. Il permet de mieux discerner le peuple elyanne, autant par le meneur que par les joueurs et de nombreux détails viendront très certainement se greffer avec le temps, complétant les informations déjà fournies ici.

INTERPRETER UNE ELYANNE

En lisant cet ouvrage, vous en apprendrez beaucoup sur cette espèce, tant au point de vue physiologique que psychologique. Toutefois, il peut être difficile de cerner son mode de pensées. Ces quelques lignes vous sont présentées afin que vous puissiez vous faire une idée précise du comportement classique d'une elyanne. Il ne s'agit en aucun cas de règles à respecter, juste quelques indications générales afin que vous puissiez interpréter au mieux votre personnage.

La première chose à intégrer est qu'une elyanne

n'a pas la moindre notion du principe d'individualité. Elle n'agit pas pour elle mais pour le bien et la prospérité de sa colonie. À défaut, elle n'aura d'autre objectif que de servir au mieux sa lignée ou ses coéquipiers.

La notion de propriété est également très floue. Il est courant qu'une elyanne tente de s'approprier une chose dont elle a besoin, même s'il appartient déjà à quelqu'un. Et s'en débarrasser une fois sa tâche accomplie ne lui pose aucun problème. En tous les cas, les formicidés ne prennent jamais plus que ce dont ils ont rigoureusement besoin.

Les elyannes d'une même colonie appartiennent à la même famille. Les individus qui l'habitent, en dehors de quelques cas particuliers comme les esclaves, sont soit sœurs, soit cousines. Bien qu'il puisse parfois apparaître de rares divergences, ce lien de parenté fait que les elyannes sont particulièrement soudées, n'hésitant pas à s'aider les unes les autres. Concernant les habitantes des autres colonies, il s'agit de familles différentes. Des voisins en quelque sorte. Même si les conflits sont plus fréquents et la confiance accordée moins grande, la situation critique dans laquelle se trouve leur peuple poussent les elyannes à surpasser leurs préjugés.

HISTOIRE

Ce chapitre retrace brièvement les faits les plus marquants de l'histoire elyenne, une histoire qui commence il y a des millions d'années, alors que l'homme n'était pas encore apparu sur Terre. Malheureusement, au fil des générations, nombres d'informations capitales se sont perdues et depuis leur exode précipité, seules quelques bribes sont parvenues jusqu'à nous.

PÉRIODE : -400.000.000 à 389.999.897

LES ROYAUMES COMBATTANTS

Si l'origine de ce peuple s'est perdue depuis longtemps, il est certain qu'il se composait autrefois de centaines de colonies. Luttant âprement les unes contre les autres dans le seul but de préserver et étendre leurs territoires, cette ère voyait naître et s'éteindre des dizaines de familles par révolution solaire.

La coutume voulait qu'une fois l'ennemi vaincu, le vainqueur extermine ses membres jusqu'au dernier. Malgré tout, au fil du temps, les elyennes réalisèrent qu'asservir une lignée plus faible et l'envoyer au feu pour son propre compte était un immense gain de puissance et une source d'avantages de toutes sortes. Débute en cette période une organisation féodale qui divisa le monde elyenne en cinq puissances majeures. Ainsi naquirent les royaumes combattants.

LE SOULEVEMENT

Fidèles à leurs ancêtres, les cinq familles régnantes se livraient une guerre constante, s'appuyant sur leurs vassales pour mener la lutte. Celles-ci, payant déjà un lourd tribut en termes d'effectifs, étaient également sous le coup de charges écrasantes, devant reverser la quasi-totalité de leurs ressources à leurs suzeraines. Mais un jour, une impératrix mineure se rebella.

Primus, puisque c'est ainsi qu'elle fut appelée par la suite, refusa de mener ses filles au massacre et encouragea ses sœurs à rejeter le joug de celles qui les opprimaient. Bien qu'elle ne fût pas prise au sérieux par les lignées au pouvoir, elle parvint tout d'abord à rallier une dizaine de reines mineures avec lesquelles elle renversa sa

suzeraine. Puissante d'un point de vue purement économique, cette famille n'avait au final que peu de guerrières, se reposant entièrement sur ses sujettes. Ses soldats ne causèrent aucun problème aux combattantes surentraînées de Primus qui, elles, menaient des affrontements incessants depuis des siècles. Primus réitéra son appel et à cet instant, les colonies prêtèrent une attention plus grande à celle qui avait osé se dresser contre les cinq, en particulier les quatre royaumes gouvernants encore en place. Les dix leaders rebelles furent ainsi baptisées les Decems.

Les colonies dirigeantes prirent peur et attaquèrent Primus et ses alliées qui furent forcées de reculer. Toutefois, d'autres familles vinrent bientôt les rejoindre et ensemble, elles se retranchèrent au cœur d'une cité sous-marine, dissimulée et difficile d'accès. Les armées coalisées des grandes lignées ne parvinrent pas à les faire plier et plus le temps passait, plus les insurgées se renforçaient. Afin de prendre cette place forte, les impératrices dominantes durent faire preuve de ruse. Obligeant leur détracteurs à se rendre aux pics d'opale afin d'y livrer une incroyable bataille, un petit groupe de combattantes s'infiltra dans le complexe immergé quasi-déserté et assassinèrent Primus. Pour comble de malheur, les rebelles furent littéralement écrasées aux pics et durent se disperser. L'ordre revint alors et les quatre royaumes reprirent leur place légitime. Temporairement du moins.

Quelques années plus tard, une elyenne se prétendant être l'ultime descendante de Primus lança de multiples assauts simultanés, touchant les colonies régnautes de plein fouet. Opérant dans le plus grand secret, se forgeant des alliances solides, elle était parvenue à unifier durablement la majorité des colonies secondaires. Totale-ment prises au dépourvu, les lignées principales s'effondrèrent peu à peu et ceux qui refusèrent de se rendre furent implacablement éradiqués.

Après plus de trente années de guerre, l'héritière de Primus fut baptisée 001. Alors que les dernières traces des royaumes combattants finissaient de se faire écraser, toutes les familles elyennes se trouvèrent officiellement unifiées. Et pour la première fois de son histoire, ce peuple connu une période de paix durable couplée à une expansion pacifique. De rares conflits éclatèrent mais d'une manière générale, les elyennes prospèrent durant plus de 98.000 ans sous la juste et sage autorité des Decems.

HISTOIRE

PERIODE : -389.901.327 à -389.660.996
COLONISATION SPATIALE

La paix engendra un profond bouleversement des modes de vie elyannes. Si les reines étaient autrefois obligées de pondre plusieurs milliers d'œufs par jour afin de compenser les pertes, suivre un tel rythme durant une période de calme si longue, sans la moindre bataille, aurait rapidement conduit à une saturation en terme d'espace vital. Chaque imperatrix, chaque regina, se vit donc imposer un quota de ponte maximale afin de limiter la croissance de la population. Malgré tout, au bout de quelques centaines de siècles, la place commença à manquer et de nouvelles crises éclatèrent. Les plus violentes depuis la fin des royaumes combattants. De plus, les ressources naturelles commencèrent à manquer. Devant cette situation, les elyannes se tournèrent vers l'espace.

Des centaines de missions furent envoyées à travers tout leur système solaire, colonisant lunes et planètes. La science fit des bonds phénoménaux en terraformation et architecture spatiale, que ce soit en termes de vaisseaux ou de stations orbitales. En moins de mille années, chaque planète disposait d'au moins une colonie et le moindre astéroïde était exploité afin d'en extraire toutes ses ressources.

C'est durant cette période riche en innovations que naquit le tout premier prototype de portail. Fonctionnant par paire, ces machines complexes capables de plier l'espace permirent de réduire significativement la distance séparant les planètes colonisées. Les performances des premières versions étaient loin d'être optimales, ne permettant guère plus qu'un transfert sur quelques mètres en plus de se révéler très gourmands en énergie. Malgré tout, après de nombreuses années de recherches, un nouveau prototype vit le jour, modèle encore fabriqué actuellement.

Cette version du portail embarque une fonction particulièrement pratique qui marqua d'une pierre blanche le début de la conquête spatiale elyannes, la possibilité pour un anneau utilisé seul de projeter un objet vers un autre point de la galaxie. Le procédé était et reste toujours beaucoup plus gourmand en terme d'énergie et moins précis quant au point d'arrivée mais il permit aux formicidés d'envoyer des équipes vers d'autres systèmes solaires. Équipés d'assez de vivres et de matériels pour effectuer des missions de très longues durées, ces colons avaient pour mission de fabriquer un second portail une fois arrivés à destination afin de relier les deux systèmes. Cette exploration ne se fit pas sans son lot de pertes, très nombreuses, mais grâce à cela, elles purent bâtir le plus grand royaume qui ait jamais existé, s'étendant sur plusieurs centaines de systèmes solaires.

LA GUERRE DES ANNEAUX

La puissance et l'étendue de leur empire étaient gigantesques mais ce qui faisait sa force fut aussi à l'origine de son propre déclin. Séparées par des milliers d'années lumières, les colonies, d'abord les plus éloignées puis celles de plus en plus proche de Mater, déclarèrent leur indépendance. Ce phénomène se déchaîna en un véritable raz-de-marée et l'unité exemplaire qu'affichait ce peuple fut dissoute en quelques années.

La nature guerrière des elyannes se révéla à nouveau, bien que pendant plusieurs dizaines de siècles, elle ait semblé avoir disparue. À l'instar des royaumes combattants, les colonies se remirent peu à peu à lutter les unes contre les autres, malgré les nombreuses tentatives de médiations menées par les Decems restées sur la planète mère. L'ampleur du conflit prit une mesure titanesque et cette fois-ci ce ne furent pas des centaines mais des dizaines de milliers de familles qui luttèrent les unes contre les autres. Ne résistant pas à la vague de violence et soucieuses de maintenir leur autorité, les Decems finirent elles aussi par engager le combat contre les systèmes voisins. À l'origine, deux camps se formèrent, ceux prônant l'indépendance et ceux favorables à l'unité mais rapidement, les combats dégénèrent en guerre totale. Pendant près de 350 ans, les différentes colonies s'affrontèrent dans une lutte sans merci.

Cela dura jusqu'au jour où 005, la cinquième des Decems, mit au point une toute nouvelle arme censée mettre fin à cette guerre fratricide qui avait causée la disparition de plusieurs centaines de milliards d'individus. Et effectivement, en à peine quarante années, elle parvint à la stopper. Toutes les données relatives à cette arme mystérieuses semblent avoir disparues et l'on ignore aujourd'hui tout de ses caractéristiques. Sa forme, sa taille et son mode de fonctionnement semblent oubliés à jamais, son véritable nom lui-même n'est jamais cité. À présent, elle est simplement appelée Oblivio et rares sont les elyannes qui osent aborder son sujet.

Ce qu'il se passa n'est pas clair mais ce qui est sûr, c'est qu'Oblivio ne fit pas qu'arrêter la guerre. Elle se mit à éradiquer toutes les formes de vie et aucune colonie ne parvint à endiguer sa croisade dévastatrice. Après avoir essayé de détruire leurs portails afin de l'arrêter, en vain, les survivantes elyannes décidèrent de fuir le plus loin possible, vers une destination inconnue, afin qu'Oblivio ne puisse les atteindre. Sur les 17 colonies encore existantes à ce moment, seule une préféra rester, 005, afin de tenir, et peut-être détruire, sa propre création.

PERIODE : -389.660.998 à -12.120
LA FUITE

Alors que la menace de l'Oblivio ne cessait de croître et que la situation semblait désespérée, les elyannes

HISTOIRE

se résignèrent à l'exode plutôt qu'à l'extinction. Les colonies qui avaient survécu à l'extermination se construisirent de gigantesques barges spatiales, véritables canaux de sauvetage destinés à mettre le plus de distance possible entre elles et leur fléau. Elles y embarquèrent un maximum de ressources et partirent pour un voyage de plusieurs centaines d'années, jusqu'à ce que la menace soit passée. Du moins c'est ce qu'elles pensaient.

Avant de partir, elles confièrent à 005 la presque totalité de leurs matériels militaires ainsi que leurs guerrières afin qu'elles l'aident à vaincre Oblivio. Une fois la menace éradiquée, cette colonie devrait reprendre contact avec ses sœurs en se rendant à un point de rendez-vous prédéfini. Là attendrait un dispositif qui permettrait de retracer la route effectuée par la colonie principale. Assurées que la menace avait été éliminée, elles auraient enfin pu revenir. Mais le message ne vint jamais. Et après des siècles d'attente, à voyager de systèmes en systèmes, le chemin de leur foyer se perdit dans les abîmes de l'oubli. Privées de foyer, les nouvelles générations qui n'avaient jamais connu Mater firent un trait sur leur monde natal et entreprirent d'explorer la galaxie, voyageant toujours plus loin.

Chaque système découvert était exploré et étudié durant une cinquantaine d'années. Les ouvrières refaisaient le plein de matières premières, les scientifiques collectaient toujours plus d'échantillons. Et au final, ce ne fut pas loin d'une centaine de systèmes solaires que ces exploratrices découvrirent. Elles auraient certes pu s'installer sur une dizaine de mondes et en terraformer mille fois plus mais leur soif de découverte fut le plus fort et jamais elles ne s'établirent dans un système, continuant inlassablement leur voyage sans fin. Tout juste se contentèrent-elles de laisser un nouvel anneau à chaque planète découverte, créant un véritable réseau de tunnels stellaires.

Nostalgiques, certaines colonies tentèrent des sauts désespérés afin de retrouver la trace de leur planète mère mais ne donnèrent plus jamais de nouvelles. Il arriva également que certains vaisseaux, plus fragiles que d'autres, ne résistent pas au passage du temps et soient détruits, victimes d'avaries diverses, entraînant avec eux leurs occupantes. D'autres encore furent les victimes d'incidents naturels ou se perdirent en raison d'un mauvais calcul de bonds. Tout cela fit qu'en un peu moins de 380 millions d'années, seules trois colonies parvinrent jusqu'au système Palkan. Et à cet instant, les elyannes comprirent qu'elles n'étaient pas seules.

PÉRIODE : -10.011 à 2.120

PREMIER CONTACT

Prenant le temps d'étudier leur culture, leurs mœurs et leurs langages, les elyannes restèrent en orbite autour de Gébédion durant environ vingt siècles avant d'établir le premier contact avec les karitos. Bien que

très surpris de croiser une autre race, ce peuple primitif accepta avec curiosité et respect ces visiteurs. De nombreux échanges eurent lieu durant les mille années où ils cohabitèrent. Les reptiliens apprirent les secrets des voyages spatiaux et leur technologie fit un formidable bond en avant, se mettant eux aussi à explorer la voie lactée, même s'ils se contentèrent surtout d'établir des colonies sur les planètes découvertes par les elyannes. Cette cohabitation s'interrompit brusquement lorsque diverses factions karitos tentèrent de s'accaparer les connaissances que les elyannes refusaient de leur donner, ces dernières les jugeant trop immatures. Elles décidèrent donc de fuir encore une fois, bien que leurs forces fussent largement suffisantes pour endiguer la moindre menace. Elles partirent sans rancœur, promettant de revenir lorsque ce peuple aurait suffisamment mûri. Et durant plus de 11.000 ans, elles ne rentrèrent pas en contact avec eux.

SECOND CONTACT

Aux environs de l'an mille avant J.C., elles découvrirent notre système solaire et nous étudièrent durant plus de trois mille années, jusqu'à ce qu'elles jugent les humains prêts à recevoir leurs connaissances. Les premiers contacts ne furent pas aussi bien accueillis qu'avec les karitos. Les hommes se révélèrent méfiants et désunis. Plusieurs fois, les trois colonies survivantes songèrent à couper les ponts mais à force de persévérance des deux côtés, humains et elyannes parvinrent à s'accorder même si durant le conflit qui opposa les hommes aux karitos, elles restèrent irrémédiablement neutres, se contentant de protéger leurs précieux portails.

Après cette terrible guerre qui dura près de dix années et fit des milliers de victimes, quelques dizaines au plus chez les formicidés, elyannes, hommes et karitos décidèrent de fonder l'Union des Peuples Stellaires afin de sceller une fois pour toute l'alliance de leurs trois races. Bien que le traité soit entré en vigueur, la cohabitation n'est pas toujours facile et de nombreux heurts viennent l'entacher mais aujourd'hui, les elyannes semblent décidées à s'installer, du moins de stopper un temps leur exploration de l'univers.

À moins que leurs objectifs aient tout simplement changés...

HISTOIRE

Vous trouverez ci-dessous un rapide récapitulatif chronologique des plus grands événements ayant marqués l'histoire elyanne.

-400.000.000	début des royaumes combattants	-389.661.076	ce qu'il reste des colonies est quasiment pacifié. 005 décide de stopper la mission d'Oblivio
-390.000.000	appel de Primus et réponse des Decems	-389.661.075	005 perd tout contrôle sur Oblivio qui menace toute les colonies sans la moindre distinction
-389.999.999	fin du premier des cinq royaumes	-389.661.010	le nombre d'elyannes et de colonies chutent irrémédiablement
-389.999.997	répliques des autres dirigeantes. Repli des survivantes à la cité immergé	-389.661.009	les survivantes pratiquent la méthode de la terre brûlée afin d'endiguer la progression d'Oblivio
-389.999.981	arrivée de nouvelles alliées. Bataille des pics d'opale. Assassinat de Primus	-389.661.002	les elyannes finissent de détruire la quasi-totalité des portails afin de ralentir Oblivio
-389.999.931	l'ultime descendante de Primus lance une offensive massive dans le plus grand secret	-389.661.000	après une ultime tentative, les colonies survivantes sont obligées de se replier sur Mater
-389.999.897	les armées rebelles enchaînent les victoires. Les colonies qui ne se rendent pas sont exterminées	-389.660.998	seize colonies s'exilent. 005 restent afin de détruire sa création
-389.999.896	élimination des dernières poches de résistance. Les colonies restantes s'unifient sous l'égide des Decems	-188.503.400	disparition de la première colonie suite à une déficience technique
-389.901.327	épuisement des ressources naturelles. De nouvelles tensions apparaissent	-72.673.000	le nombre de colonies en exil ne s'élève plus qu'à dix
-389.901.290	début de la colonisation du système solaire	-218.390	sauvetage de la dernière princesse de la colonie Haematites
-389.901.240	mise au point du premier prototype de portail	-80.420	perte de cinq nouvelles colonies
-389.901.207	première mission de colonisation extra-solaire	-13.120	la quatrième colonie restante est portée disparue
-389.901.178	inauguration de premier tunnel reliant deux systèmes solaires. Début de la colonisation spatiale	-12.130	arrivée dans le système Palkan
-389.661.452	les premières colonies réclament leur indépendance	-10.011	premier contact avec les karitos
-389.661.447	échec de la plupart des tentatives de médiation. Chaque insurrection est réprimée par la force	-1.000	arrivée dans le système solaire
-389.661.448	début de la guerre des anneaux	+2.070	premier contact avec les humains
-389.661.103	le conflit s'éternise, les morts se chiffrent en centaines de milliards. 005 met au point Oblivio	+2.120	fondation de l'U.P.S.

BIOLOGIE

Ce chapitre décrit avec la plus grande précision l'anatomie elyenne ainsi que ses modes de communication et de reproduction. Vous y trouverez de nombreux détails qui vous permettront de vous représenter ces créatures afin de les interpréter au mieux.

ASPECT PHYSIQUE

Physiquement, les elyennes semblent être le fruit improbable de la fusion entre un humain et une fourmi. Ces entités sont en effet très similaires à la grande famille des formicidés, tant du point de vue de leur culture que de leurs caractéristiques biologiques.

Elles possèdent six membres locomoteurs, à savoir deux supérieurs, deux médians dits abdominaux et deux inférieurs, chacun composé de trois articulations principales. Le tronc, composé de trois parties distinctes, à savoir le buste, la sphère abdominale et le bassin, est surmonté d'une tête pourvue, entre autre, de mandibules et d'une paire d'antennes.

MEMBRES SUPERIEURS, MEDIANS ET INFERIEURS

Les deux membres supérieurs sont composés d'un bras, d'un avant bras et d'une main. Avant tout destinés à une manipulation de précision, il peut arriver qu'ils soient utilisés comme des pattes afin de se mouvoir non pas plus rapidement mais plus aisément.

La main est composée de trois doigts, un pouce, un majeur et un auriculaire, bien que les elyennes ne puissent véritablement l'introduire dans leurs conduits auditifs. Le pouce est, comme chez les humains et les karitos, opposable aux autres doigts, ce qui leur permet de saisir et manier aisément toutes sortes d'ustensiles. La dernière phalange de chaque doigt est recouverte d'une plaque de chitine faite d'une seule pièce et pourvue, en sa face interne, d'une multitude de cils, conférant aux formicidés une grande sensibilité tactile.

Les membres abdominaux sont rattachés, comme leur nom l'indique, à la sphère abdominale. Très similaires aux membres supérieurs, la maîtrise qu'en ont les elyennes

est toutefois moindre, ces dernières les utilisant souvent comme jambes secondaires, en particulier lorsqu'elles transportent de lourdes charges. Ces mains disposent donc d'une morphologie beaucoup plus grossière, plus brute et ne sont que rarement utilisées en tant que telles, en particulier au sein des castes ouvrières.

Les deux membres inférieurs, constitués chacun d'une cuisse, d'un mollet et d'une patte, permettent à l'elyenne de se mouvoir et sont rattachés à un bassin trouvant sa place sous la sphère abdominale. L'articulation située entre la cuisse et le mollet ne se fait pas vers l'avant comme chez les humains mais vers l'arrière, à l'instar des sauterelles. Outre une meilleure détente, cela lui permet de passer sans problème d'une position verticale à semi-verticale, voire complètement à l'horizontale. Les pattes sont aussi composées de trois doigts, deux situés à l'avant du pied, le troisième, l'orteil, à l'arrière, lui conférant une meilleure stabilité.

TRONC

Le tronc abrite, outre son système respiratoire, sa cage vibratoire, organe qui lui permet de communiquer avec son entourage par le biais de stridulations. Sous elle se trouve un élément des plus intéressants : la sphère abdominale. Outre abriter le cœur et l'ensemble de l'appareil digestif, cette particularité physique lui confère une très grande souplesse et permet à l'elyenne de réaliser de véritables contorsions. Grâce à elle, le formicidé peut passer d'une position debout à une position semi-verticale, le buste formant un angle de 90° avec le bassin, le faisant alors ressembler à une sorte de centaure chitineux. Pouvant également pivoter à 90° par rapport au bassin et au buste, aussi bien sur la droite que sur gauche, une elyenne peut effectuer une rotation du buste de 180° par rapport à ses jambes.

Enfin le bassin, en plus d'abriter le rectum et la poche à sécrétion, accueille sur ses flancs les membres inférieurs.

BIOLOGIE

CRANE

Le crâne est surmonté d'une paire d'antennes bardées de capteurs sensitifs permettant aux elyannes de communiquer par le biais de phéromones. Elles possèdent également deux orifices auditifs situées de part et d'autre de la tête mais ceux-ci ne sont guère développés, délaissés depuis des millénaires au profit de la communication non-verbale.

Entre les antennes et la cavité buccale se trouvent deux paires d'yeux dont la disposition varie légèrement selon les colonies. Formant un losange chez les filles de Cinnabaris, les yeux ont plutôt tendance à former un ovale chez celles de d'Electrum. Il n'existe pas véritablement de norme et la répartition de ces globes oculaires n'est en rien un critère de reconnaissance chez ce peuple. Concernant sa forme, un œil elyanne est sphérique et n'est pas pourvu de paupière. Il est protégé par une fine couche de chitine transparente et baigne en permanence dans un liquide lacrymal. N'étant relié à aucun muscle, il n'est pas mobile et ne dispose pas de rétine. Il est composé d'un nombre variable de facettes, toujours supérieur à un millier, qui lui assure une vision à 180°. Capacité innée intéressante : le revêtement chitineux des yeux est capable de s'adapter à l'ensoleillement et peut, selon la luminosité, s'éclaircir ou au contraire s'opacifier de lui-même.

L'un des éléments les plus frappants des elyannes sont leurs mandibules. On pourrait croire, à tort, qu'elles n'en possèdent qu'une paire mais en vérité, elles en disposent de trois. Les deux mandibules les plus visibles leurs servent aussi bien à attaquer qu'à se défendre, mais aussi à se nourrir et à travailler. Très résistantes, elles sont rattachées chacune à 8 puissants muscles. Les quatre autres, beaucoup plus petites, sont situées juste derrière, à l'entrée de la cavité buccale et servent à la fermer, les elyannes n'ayant pas de lèvres. Elles ont aussi pour rôle d'attraper et déchiqueter la nourriture solide. L'équivalent des dents chez les humains et les karitos en quelque sorte, bien qu'elles soient beaucoup moins performantes.

CHITINE

Invariablement, quelque soit la colonie à laquelle elle appartient, une elyanne est entièrement recouverte d'une chitine à la fois dure et résistante. Son squelette étant externe et non pas interne comme celui de la plupart des vertébrés, elle dispose d'une mobilité accrue. Cette aptitude est renforcée par la configuration de cet exosquelette, agencé sous forme de plaques articulées, lui permettant de réaliser de véritables contorsions.

Capable d'encaisser de violents coups, cette carapace est toutefois suffisamment souple pour ne pas se briser au premier choc venu. Quasiment imperméable, elle montre une très bonne résistance aux agents acides et corrosifs. Dénuées aux articulations de toute chitine, les

elyannes possèdent un cuir épais qui leur permet de réaliser leurs mouvements. Malgré tout, leur armure chitineuse est si bien organisée que cet éventuel point faible s'avère difficilement exploitable.

Observée superficiellement, une plaque de chitine est lisse et brillante mais en y regardant de plus près, on peut y apercevoir de multiples poils microscopiques et ceux-ci ont une fonction des plus importantes. Si leur armure naturelle les protège rudement bien des conditions extérieures, difficile de percevoir l'environnement au travers de son épaisseur. Pour pallier ce problème, elles disposent d'infimes cils extrêmement sensibles leur permettant aussi bien de ressentir la température que la forme ou la texture. Majoritairement situés aux mains et aux pieds, leur nombre est supérieur au millier pour une surface équivalente à un centimètre carré.

Présents en quantités largement inférieures, de minuscules trous peuvent également y être observés. Il s'agit d'extrémités de canaux par lesquels les elyannes peuvent évacuer certains déchets, à l'instar de la sueur chez les humains, mais aussi une substance acide, l'acide nitroléique. Celui-ci leur permet de nettoyer leur chitine, lui rendant rapidement un aspect rutilant. Inoffensive pour n'importe quelle espèce possédant un cuir assez épais, une exposition prolongée chez les humains peut entraîner rougeurs et irritations, voire brûlures.

ANATOMIE

Après avoir décrit l'apparence externe des elyannes, abordons plus en profondeur leur anatomie interne, de leur encéphale à leurs organes sexuels, du moins pour celles qui en sont pourvu.

ENCEPHALE

Le cerveau des elyannes se trouve, comme chez la plupart des espèces, à l'intérieur du crâne, du moins en partie. Siège de la réflexion, des envies, du contrôle corporel, il contrôle également la sensation de douleur. Là où il se différencie du modèle humain ou karito, c'est que le système nerveux s'étend de la tête au bassin et est composé d'une quinzaine de ganglions, permettant au formicidé d'être moins sujet à la douleur par exemple, certains pouvant continuer à vivre et se mouvoir normalement pendant plusieurs minutes après avoir été décapités. Cette aptitude ne sert cependant que dans des situations considérées comme simples : marcher ou courir, transporter une charge, manger... Des actions plus complexes, comme le combat ou la résolution d'une énigme, ne peuvent plus être effectuées.

BIOLOGIE

CAPTEURS SOLAIRES

Situés juste sous la chitine, ces capteurs alimentent l'elyanne en énergie. Car privée de toutes sources lumineuses, un formicidé s'éteint peu à peu, sombrant malgré sa volonté dans un profond sommeil, voire une cristostase si aucune source lumineuse ne venait à frapper sa carapace.

Cette capacité prodigieuse se trouve être à la fois un avantage et un inconvénient. En effet, dès lors qu'elle reste exposée à une source de lumière, une elyanne ne ressentira jamais la moindre fatigue. En revanche, si l'intensité de cette source venait à décliner, le formicidé en ferait de même.

Malgré tout, afin de contrer les effets de ce handicap, il peut compter sur son miellat, celui-ci lui permettant de rester éveillé de nombreuses heures après sa consommation.

RESPIRATION

Pour respirer, les elyannes possèdent un système trachéen. Plusieurs stigmates, reliés à des trachées, amènent directement l'oxygène aux cellules. Ces orifices se trouvent un peu partout sur le corps, souvent à la jointure entre deux plaques de chitine, et disposent chacun d'un muscle se contractant à intervalle régulier afin d'assurer un renouvellement continu de l'air au sein de l'organisme. Cette particularité anatomique les rend particulièrement sensibles aux poussières, celles-ci pouvant, en s'accumulant au niveau des orifices, les étouffer. Cette situation arrive cependant rarement. D'une part parce qu'il faudrait une quantité importante de poudre, d'autre part parce que la substance sécrétée pour nettoyer la chitine est présente en permanence à l'entrée de ces pores, assurant qu'aucun dépôt ne vienne les obstruer.

En cas de nécessité, les elyannes disposent d'un poumon unique, situé au niveau du thorax. Surtout utilisé dans les milieux pauvres en oxygène, il l'emmagasine et l'envoie dans l'hémolymphe qui le redirige ensuite aux cellules.

SYSTEME CARDIOVASCULAIRE

Leur système sanguin n'est pas fermé mais ouvert, leurs organes baignant en permanence dans une substance appelée hémolymphe. Riche en vitamines, en nutriments et en globules blancs, ce liquide est en perpétuel mouvement grâce à un cœur situé dans la sphère abdominale. Lors de plaies ouvertes, l'hémolymphe sèche rapidement, créant un bouchon qui arrêtera l'hémorragie. De couleur jaunâtre, elle devient quasiment transparente en séchant, avant d'être lentement désagrégée par les sécrétions d'acide nitroléique.

SYSTEME DIGESTIF

Bien que les elyannes ne semblent avoir que deux estomacs, un situé au niveau du torse, l'autre dans la sphère abdominale, il en existe un troisième, plus petit, accolé au second. Il s'agit de l'équivalent du jabot social chez les fourmis, une poche faisant fermenter sucres et graisses afin de les convertir en miellat et les stocker.

Lorsque la nourriture arrive dans le premier estomac, elle va se retrouver mélanger à divers sucres gastriques qui la transformeront en bouilli avant de l'envoyer vers le second où le glucose et les lipides seront captés pour être transférés au troisième estomac. Là, ils subiront une nouvelle macération, devenant cette substance douce et sucrée appelée miellat.

Les nutriments restants passent ensuite aux intestins où ils seront expédiés dans le système hémolympatique pour d'être ensuite distribué à l'organisme. Les déchets restants continueront leur trajet jusqu'à un cloaque situé à la base du bassin.

POCHE A SECRETIONS

La poche à sécrétions se trouve au niveau du bassin. Chez beaucoup d'elyannes, cette poche est atrophiée, ne leur permettant pas de produire la moindre substance. C'est particulièrement le cas chez les ouvrières qui n'en ont aucune utilité au quotidien. Chez d'autres au contraire, elle sera particulièrement développée, comme au sein de la caste des arcs.

Cette poche est capable, selon les individus, de produire divers composés chimiques qu'elle pourra projeter sur une cible afin de se défendre ou d'attaquer. Ces substances sont très diverses et si leurs effets sont parfois identiques d'une elyanne à l'autre, chacune dispose d'un composé chimique qui lui est propre.

Les stigmates de projection, orifices par lesquels la substance chimique est projetée, sont principalement situés à trois endroits et vont le plus souvent par paire. Le premier emplacement se situe juste sous la cavité buccale. Ces deux points peuvent être si proches l'un de l'autre que l'on pourrait aisément croire qu'ils n'en forment qu'un. Ou au contraire si écartés que chacun d'eux se trouve sous l'une des deux mandibules principales. Les deux autres endroits où il est possible de trouver de tels orifices sont les poignets, ceux des membres supérieurs et les abdominaux. Plus rarement, il peut arriver que ces stigmates soient localisés sur des sections corporelles plus incongrues, comme le torse ou le dos. En tous les cas, aucune elyanne n'en possède plus d'une paire.

Afin d'assurer un flot continu de produit, chacune est munie, juste avant les trous d'éjection, d'une poche de réserve. Lorsque l'un de ces extraterrestres a recouru à cette capacité, il puise d'abord dans cette réserve, alimentée au fur et à mesure par sa glande.

BIOLOGIE

ORGANES SEXUELS

La majorité des formicidés ne sont pas sexués. Le pourcentage d'individus possédant de tels organes atteint difficilement les 5% et ne concerne que la caste royale. Les autres en sont totalement dépourvues et beaucoup ignorent le principe même de la reproduction.

Le mâle, appelé princeps, dispose d'un appendice sexuel situé sur la face avant du bassin, protégé par une plaque de chitine amovible. Muscle puissant et précis, il est lui-même très souvent recouvert d'une couche de chitine en forme de pointe et percé d'un fin orifice. Cela lui permet de percer la carapace de sa partenaire afin d'y déverser sa semence. Totalement aveuglé par son désir de reproduction, le princeps ne se préoccupe pas de la manière dont il pénètre sa partenaire, se trouvant pris d'une véritable frénésie. Il n'est pas rare qu'une hereditarius tombe morte, transpercée de part en part par une multitude de mâles.

Les femelles, les hereditarius, sont dotées d'organes sexuels internes. Pour les atteindre, les princeps doivent insérer leur phallus dans une cavité prévue à cette effet, située sous le bassin de la femelle. Toutefois, comme vu dans le paragraphe précédent, celle-ci est rarement utilisée. Une telle reproduction est possible par le fait que les gamètes mâles sont capables de survivre dans l'hémolymphe durant plusieurs jours et de s'y diriger.

La raison pour laquelle nous parlons des elyannes au féminin vient du fait qu'en dépit de leur asexualité, elles se trouvent être des femelles au gène reproducteur incomplet.

CRISTOSTASE

La cristostase est un état dans lequel les formicidés sont capables de se plonger afin de ralentir leur rythme biologique. Plongée dans ce sommeil profond, une elyanne se retrouve prise dans une gangue cristalline virtuellement indestructible la protégeant totalement de son environnement. Cette particularité biologique fut surtout utilisée lors de l'Exode, les exilées passant alors la plupart du temps de voyage inter-systèmes sous cette forme.

Lorsqu'elle entre en cristostase, une elyanne doit tout d'abord se mettre en position fœtale. Puis, peu à peu, ses fonctions vitales vont ralentir, se mettant presque à l'arrêt total, lui permettant de multiplier son espérance de vie par dix, voire cent. Une elyanne lambda peut ainsi survivre plusieurs centaines d'années, parfois des milliers. D'après certains documents, des reines purent atteindre un âge dépassant le million d'années.

Outre ce ralentissement, elle subit une importante modification morphologique, se mettant à sécréter une substance poisseuse qui finira par se solidifier une fois expulsée de son organisme. Translucide, elle irradie d'une pâle et douce lueur aux teintes variant selon les colonies

et les lignées, parfois selon les individus. Si Electrum et Cinnabaris disposent de colorations respectivement rouge et jaune, Obsidianus tend plutôt vers le bleu. Un cristal pur et solide mettra une trentaine d'heures à se former et continuera à s'épaissir durant plus de huit jours.

Bien qu'elle soit inconsciente durant cette période, une elyanne reste attentive à son environnement, en particulier durant la première semaine. C'est d'ailleurs grâce à cela qu'elle peut sortir de son état car lorsque son inconscient décidera que le temps est venu, le cristal se fissurera de l'intérieur et se brisera, se transformant en quelques minutes en un gaz inodore et totalement inoffensif. Ce processus peut prendre jusqu'à trois heures durant lesquels ses fonctions vitales se remettront progressivement en marche. Au final, elle sortira de sa stase comme si elle venait de faire un simple somme. Le stimulus d'éveil peut être totalement aléatoire comme il peut être décidé à l'avance. Il peut s'agir de l'écoulement d'une certaine durée, d'une variation de température ou de pression, un son, etc.

Un cristal de stase est particulièrement résistant et quasi-inébranlable, supportant aussi bien la chaleur que le froid, la corrosion, les explosions et les très hautes pressions. Les plus grands cristaux sont formés à partir de plusieurs elyannes, entrées en stase très proches les unes les autres. Ils constituent alors des colonnes pouvant allègrement atteindre les dix mètres. La substance cristalline produite est très légère et n'ajoute que quelques kilos de plus à la masse habituelle du formicidé.

REPRODUCTION

L'espérance de vie d'une imperatrix s'élève à une centaine d'année. Celle d'une regina à environ dix ans de moins, soit à peu près 90 ans. Lorsqu'une dirigeante sent que ses jours sont comptés, elle organise les rites de passage desquels seule une de ses filles sortira vivante.

Lorsqu'elle est fécondée, une hereditarius subit plusieurs bouleversements physiologiques et anatomiques. En plus de perdre son identifiant, prenant celui de sa mère, son appareil génital va gonfler et se développer, atteignant des dimensions telles qu'il lui sera par la suite impossible de se mouvoir. À partir de cet instant, elle sera en mesure de donner la vie.

FONDATION D'UNE COLONIE

Est appelé imperatrix la dirigeante d'un ensemble de lignées et se trouve être la seule autorité à pouvoir permettre la création d'une nouvelle colonie par l'une de ces filles. La chose n'est plus pratiquée depuis l'Exode et n'était réalisée que très peu durant l'âge d'or de ce peuple. Quoiqu'il en soit, cette mesure est purement tactique car, si la nouvelle impératrice s'avère entièrement autonome

et détachée de sa colonie mère, une alliance de sang continue à les lier. Au final, il s'agissait ni plus ni moins pour l'imperatrix d'une manière détournée principale d'étendre son territoire et son influence sans prendre trop de risques.

Lorsqu'elle fonde sa colonie, l'impératrice est seule et doit se débrouiller par elle-même. Elle donne pour cela naissance à des filles malingres, peu développées et aux capacités limitées. Elles passent d'ailleurs directement de l'œuf au stade imago. La gestation est très rapide et il ne faut guère plus de trois semaines à une impératrice pour produire ses premières nutrices. En revanche, leur moyenne d'âges n'excède pas un mois. Durant ce court laps de temps, elles s'occuperont de leur mère de leur mieux, commençant à lui construire un abri, la nettoyant et la nourrissant. Il n'est d'ailleurs pas rare que la nouvelle imperatrix se contente de manger ses propres filles, faute de mieux.

Après quelques mois, lorsqu'elle dispose d'un habitat plus sûr et que le nombre de ses enfants suffit à subvenir à ses besoins, il lui est possible d'entreprendre la production de filles beaucoup plus robustes qui viendront peupler et développer sa nouvelle colonie.

REPRODUCTION

Qu'elle soit imperatrix ou regina, une elyanne fécondée mettra le même temps à produire ses filles. Les lignes qui suivent concernent les cas généraux. Certains profils divergent légèrement des explications fournies ici-bas mais cela étant précisé dans la description des profils concernés, nous n'y reviendrons pas dans cette partie.

En moyenne, une reine met trois semaines à assembler en son utérus les différents éléments qui se développeront dans l'œuf. Pouvant effectuer plusieurs regroupements en même temps, il lui est possible de pondre entre 800 et 1.500 œufs par jour. Selon les lignées, certaines peuvent même en pondre plus du double. À sa sortie, un œuf ne mesure guère plus de soixante centimètres de haut pour quarante à cinquante centimètres de large et pèse deux à trois kilos.

Les œufs sont stockés par les nutrices dans des couveuses, de gigantesques salles où sont réunies les progénitures encore incapables de se débrouiller seules. Nettoyés et polis, luisant d'un blanc immaculé, ils mettront quatre semaines à un mois avant d'éclore. Sortira de chacun d'eux une larve, seconde étape de l'évolution d'une elyanne.

Durant cette période, la larve sera engraisée, emmagasinant un maximum de réserve afin de supporter l'étape suivante. Choyée par sa nourrice, elle grossira, passant rapidement d'un demi-mètre à plus d'un mètre vingt. D'une couleur grisâtre, elle muera plusieurs fois avant d'atteindre sa taille maximale. C'est par ailleurs durant cette période que l'éducation de l'elyanne débutera.

Au bout de deux à trois mois, la larve produit

une matière proche de la soie dans laquelle elle s'enroulera, passant alors au stade de cocon. À l'intérieur, elle se transformera en nymphe, ébauche grossière du futur formicidé. Quasiment transparente et très fragile, la membrane qui entoure la jeune fille est très souple, ce qui lui permet de grandir encore jusqu'à atteindre sa taille définitive. Au final, la nymphe aura presque multipliée sa taille par deux. À noter que tous les profils ne produisent pas de cocon. Les nymphes les plus imposantes sont nues et donc tout particulièrement surveillées par leurs nourrices, étant beaucoup plus fragiles. Cet état peut durer jusqu'à deux mois, en moyenne six semaines.

Arrivant à son stade imago, le cocon se fissure et la nymphe se déchire, donnant naissance à une toute nouvelle elyanne. Mettant quelques temps à se déplacer et prendre sa place, elle s'avérera totalement opérationnelle au bout de deux petites semaines.

COMMUNICATION

Le langage si particulier utilisé par les formicidés est certainement le plus évolué de l'univers connu. Toutefois, il est si complexe et singulier qu'il n'existe pas à ce jour de traducteur, et encore moins de traduction, suffisamment précis pour retranscrire toutes les subtilités de ce langage, les dialectes xénos manquant clairement de finesse. S'il est relativement facile pour une elyanne de comprendre un humain ou un karito, l'inverse est difficile, à moins qu'elle ne soit pourvue de cordes vocales, auquel cas elle est capable de s'adapter à la langue de ces interlocuteurs.

PHEROMONES

Le principal mode de communication utilisé est basé sur l'émission de phéromones. Chaque individu dispose de plusieurs glandes entièrement dédiées à la production et l'assemblage de chaînes moléculaires complexes qui seront ensuite diffusées dans l'atmosphère et captées par les antennes olfactives des autres personnes présentes. Le vocabulaire s'appuie donc non pas sur des mots mais sur des odeurs. Il existe au total 80 molécules basiques.

La manière la plus simple d'aborder et de comprendre ce procédé serait de le comparer aux syllabes. Ici, chaque molécule serait l'équivalent d'un son qui, associée à d'autres, formerait un nom, un verbe, une phrase. Toutefois, la signification de ces bases ne se cantonne pas simplement à des mots mais aussi à des émotions. Et si une phrase basique peut ne contenir qu'une seule molécule, les plus complexes peuvent comprendre des centaines de chaînes.

Les phéromones sont surtout évacuées par les jointures de la chitine du crâne mais peuvent aussi l'être

par les mains ou le buste. Afin de capter ces odeurs et les déchiffrer, les elyannes sont pourvues d'une paire d'antennes olfactives extrêmement sensibles et à même de les percevoir, aussi discrètes soient-elles. Les poils microscopiques qui les couvrent sont capables de dénicher les résidus les plus faibles, les transmettant à un réseau ganglionnaire qui déchiffrera au fur et à mesure leurs codes chimiques.

L'avantage et l'inconvénient de ce mode de communication est sa volatilité. Si cela est pratique lorsqu'un individu veut transmettre une information rapidement à un maximum de personnes, il l'est moins si l'on souhaite avoir une discussion privée. Pour ce cas de figure, les elyannes sont capables de crypter leurs messages, les rendant illisibles à toutes personnes qui ne seraient pas concernées, pouvant parfois même les rendre indécélabiles aux individus qui ne seraient pas dans la confiance. Ceci est en partie rendu possible grâce à la clé d'identification que toute elyanne se voit attribuer à sa naissance.

Cette clé est un code d'identification, l'équivalent d'un nom chez les humains ou karitos. Propre à chaque membre, quasiment impossible à imiter, elle définit chaque individu au sein de sa colonie et accompagne chacun de ses échanges olfactifs. Si les antennes d'une elyanne perçoivent un message qui ne lui était pas destiné, elles ignoreront son contenu, se contentant de signaler son existence à leur propriétaire. Une façon pour les formicidés de se boucher les oreilles.

Pour conclure, une phrase phéromonale type se compose de deux éléments clés : le message et le code d'identification de l'émetteur. Une phrase plus complexe peut ensuite se voir adjoindre un ou plusieurs sentiments ainsi qu'un code empêchant toute personne non concernée de la décrypter, voire de la déceler, en l'enrobant de phéromones factices qui se chargeront de la camoufler.

STRIDULATION

Peu utilisée à présent, tout porte à croire que la stridulation soit pourtant la toute première forme de communication utilisée par les elyannes. Servant avant tout à appuyer des propos émis par phéromones, seules celles qui ne possèdent pas, ou plus, d'antennes l'utilisent activement.

Logés de part et d'autre de leur œsophage, les elyannes possèdent deux petits sacs remplis de cils vibratoires qu'elles peuvent agiter de manière plus ou moins intense, générant un son strident. La stridulation dispose d'un vocabulaire simple et limité qui se présente sous la forme d'une pseudo-partition. La phrase se construit donc en fonction de l'intensité du chant et des notes qui la composent.

Pouvant parfois être harmonieux, y compris pour un public humain, la stridulation est en règle générale utilisée par les castes guerrières qui s'en servent pour pro-

duire un son parfaitement horrible et insupportable dans le but d'intimider leurs adversaires. Correctement effectué, un chant de guerre peut s'entendre à plus de 6 kilomètres.

METAPSYCHE

La métapsyché est un mode de communication particulier qu'utilisent parfois les elyannes et qui nécessite un contact entre deux paires d'antennes. Ce faisant, elles sont alors capables d'échanger certains de leurs influx nerveux et donc de communiquer par la pensée. Les memorias par exemple passent leur vie connectées de cette manière.

La métapsyché permet un échange rapide et précis entre deux ou plusieurs individus, la seule règle à respecter étant que les antennes forment un réseau fermé : un appendice doit forcément être en contact avec un autre. Si la liaison est rompue à ne serait-ce qu'un seul endroit, la communication prendra fin pour toutes les participantes. En théorie, il n'y a pas de limite quant au nombre d'elyannes pouvant prendre part à une même métapsyché. Toutefois, une trop grande quantité entraîne un flux d'informations trop important à assimiler, comme si des centaines de personnes se mettaient à crier en même temps, rendant tout échange impossible.

Permettant de communiquer très rapidement, la métapsyché est particulièrement prisée. Parfois davantage que le langage phéromonal. Et il n'est pas rare que deux formicidés se croisant fassent une pause d'une à deux secondes, face à face, frottant leurs antennes les unes contre les autres, se livrant à une conversation qui aurait duré plusieurs minutes dans un langage olfactif ou oral.

Cette faculté fut longtemps étudiée par une multitude d'erudits au fil des générations, permettant la mise au point de systèmes de communication à distance facilitant grandement les échanges d'informations. Pour simplifier, il s'agirait de l'équivalent elyanne d'une radio, en bien plus évolué.

Diverses versions existent, la plus intéressante restant celle qui permet aux trois races intelligentes connues de communiquer directement entre elles malgré la barrière de la langue. Ce système se paye même le luxe d'avoir été programmé afin de rendre compatibles les différents modes de pensées de ces espèces. Très rare et très onéreux, cette adaptation a grandement facilité la compréhension de ce peuple, bien qu'elle inflige aux utilisateurs humains et karitos d'importants maux de tête après une période d'utilisation supérieure à une poignée de minutes.

LIGNÉES

Seules trois colonies existent encore à ce jour, vestige d'une civilisation qui, à son apogée, en comptait plusieurs centaines. Réunies sous l'égide de Promissa, reine d'Obsidianus, elles se divisent en plusieurs lignées qui tentent, chacune à leur façon, de restaurer leur gloire d'antan.

Le nom elyanne d'une colonie correspond à un code numérique, attribué lors de sa fondation. Ce système d'appellation vit le jour à la fin des guerres d'unification et fut mit en place par les Decems. Cinnabaris par exemple, est la deux cent unième colonie à avoir vu le jour. Ce code est le premier d'une longue série permettant d'identifier un individu.

Le code d'une lignée dépend d'une part de son importance au sein de la colonie et d'autre part, de sa date de fondation par rapport aux autres lignées. En règle générale, les lignées principale occupent le premier rang, puis viennent les familles secondaires, en commençant par les plus anciennes et les mieux vues. Leur nom latin leur a été assigné par les humains peu de temps après leur premier contact selon la couleur de leurs chitines et désigne tout aussi bien une lignée que la reine qui est à sa tête.

Ce chapitre vous apportera, outre une description globale de chaque colonie, de nombreux renseignements sur les différentes lignées qui les peuplent, leur population et leur emplacement à bord des vaisseaux-mères.

OBSDIANUS COLONIE OBSIDIENNE

Obsidianus fut baptisée de la sorte en raison des tons foncés des chitines de ses occupantes. Celles-ci sont à dominante sombre, proche du noir, même si en vérité, elles pencheraient plutôt vers des teintes marrons extrêmement foncées. Les elyannes les plus claires disposent donc de colories proches de l'acajou, du caramel ou du brun alors que les plus sombres s'approchent des couleurs café, brou de noix ou cachou. Il ne semble ici n'y avoir aucune dominante quand à l'attribution d'une couleur selon le niveau social, les répartitions de tonalités parmi les castes s'avérant équilibrées.

Du point de vue de la forme, ces chitines sont très similaires à celle de Cinnabaris. Constituées de

courbes douces, ces elyannes sont toutefois légèrement plus grandes et fines que leurs sœurs. Le sommet de leur crâne se divise en deux petites crêtes et non pas une seule comme c'est le cas pour les deux autres colonies.

Les filles d'Obsidianus sont les descendantes directes de la plus vieille lignée elyanne. Elles sont respectées des autres colonies et leur voix pèse beaucoup plus lourd. À ce titre, elles sont considérées comme les porte-paroles de la communauté elyanne et président à tous les événements la concernant. Sages, aucune de leurs décisions n'est prise à la légère. Riches et puissantes, elles possèdent le vaisseau-mère le plus développé et le mieux entretenu.

Cette colonie compte cinq reines pour plus de 350 millions de natifs et environ 150 millions d'esclaves. Ceux-ci proviennent pour la plupart d'échanges avec Cinnabaris, très friande de ses technologies.

Le point fort d'Obsidianus est sans conteste sa technologie, en avance de plusieurs années sur celles de ces consœurs. Toutefois, se plaçant en tant que dirigeante et souhaitant avant tout la survie de son espèce, cette colonie a prit l'habitude de partager ce savoir avec les autres.

Les enfants d'Obsidianus ont souvent recours à l'augmentation de leurs facultés à partir de leurs découvertes technologiques. Il est courant de trouver à bord de ce vaisseau des soldats aux armes directement greffées à l'intérieur de leurs pattes ou des techniciens détenant une console interne leur permettant littéralement de « discuter » avec le matériel informatique. Ce genre d'opérations nécessite toutefois de gros moyens ainsi qu'un personnel qualifié qui saura incorporer les améliorations sans détériorer les facultés déjà existantes du sujet. À ce propos, Obsidianus détient le monopole de ce type d'opérations, cette pratique étant rarissime à bord des autres vaisseaux-mères.

La biosphère présente à bord est la plus importante de toutes. Se présentant sous une forme cylindrique, à l'instar de celle d'Electrum, elle couvre plus de 7,5 millions de kilomètres carrés et regroupe des milliers d'espèces animales et végétales. Si elle est correctement entretenue et s'avère très bien organisée, il est possible d'y trouver, ici et là, les ruines d'une ancienne section de vais-

seau désaffectée pour agrandir la biosphère. Ces ruines perdues, à ce que certaines elyannes disent, mèneraient à de vieux compartiments aujourd'hui oubliés.

Bien qu'elles ne disposent pas d'infrastructures énormes, les usines d'Obsidianus sont tellement bien rodées qu'elles sont capables de produire toutes sortes d'équipements en moitié moins de temps que les autres. Toutefois, cette colonie ne possède que de quelques milliards de tonnes de matières premières, ce qui ne lui permettrait de tenir que quelques années seulement. Exploitant cette faille, les autres colonies, en particulier Electrum, lui échangent des ressources contre son matériel de pointe et ses technologies sans cesse novatrices.

003-01 PROMISSA (PROMESSE)

Population native : environ 71 millions

Esclaves : environ 25 millions

Emplacement : centre

Don de lignée : Pics chitineux

Promissa est la plus ancienne des familles elyannes existantes encore aujourd'hui. L'une des dix à l'origine de l'unification des colonies. Lignée principale d'Obsidianus, elle est la porte-parole de l'ensemble des familles des trois vaisseaux-mères.

Détenant l'armée la plus conséquente de la colonie, elle est sa première ligne de défense ainsi que sa plus puissante force de frappe. Ses soldats sont rudement entraînés et s'avèrent des spécialistes dans leurs domaines, un échec pouvant potentiellement causer la perte de leur civilisation.

Plus qu'une simple armée, ces guerrières jouent également le rôle de forces de l'ordre, au sein du vaisseau tout comme à l'extérieur. Cette situation les amène souvent à collaborer avec les autres cultures afin de résoudre diverses affaires touchant de près ou de loin à l'intégrité de leur colonie.

Promissa est en quelque sorte la vitrine d'Obsidianus et plus largement des elyannes dans leur ensemble. Il est donc tout à fait logique qu'elle dispose d'habiles négociantes. Si les premiers contacts avec les karitos ne posèrent pas le moindre souci, il n'en alla pas de même avec les humains.

Méfiant, ceux-ci mirent plusieurs années avant d'entamer de véritables négociations avec la communauté elyanne et aujourd'hui encore, nombre d'entre eux ne leur accorde pas encore leur confiance. Toutefois, à force de pourparlers et de compromis, de solides accords virent le jour, assurant une relation stable et durable entre ces deux peuplades.

Cette famille ne fut pas baptisée ainsi par hasard. Ce nom lui vient du fait que peu après le début de leur exil, elle promit à ses sœurs qu'elle trouverait un jour une solution leur permettant de retourner sur leur monde na-

tal : Mater. Portant l'espoir des dernières survivantes de sa civilisation sur ses épaules, la pression qu'elle subit est énorme car elle sait que le moindre écart pourrait la mener à l'échec de sa mission. Et les conséquences en seraient désastreuses, pour elle comme pour les autres lignées. Le désespoir est à présent le pire des fléaux qui pourrait la frapper.

Les membres de cette famille cherchent donc toujours à adopter le comportement le plus exemplaire qui soit, officiellement en tout les cas. En effet, bien qu'irréprochable en surface, il se dit que Promissa est l'une des dynasties ayant le plus souvent recouru à l'espionnage et à l'assassinat afin de maintenir son autorité. Bien entendu, tout ceci n'est que rumeur et aucune preuve sérieuse n'existe à ce jour.

Disposant de quelques usines, Promissa se repose avant tout sur Aedificator pour se fournir en équipements. Outre l'entretien d'une grande partie de la biosphère, nombre de ces operarius s'activent tout particulièrement dans les mines découvertes au fil des siècles sur les planètes et autres champs d'astéroïdes afin d'approvisionner la colonie en matières premières.

Laissant le soin des recherches scientifiques à Vita, Promissa mobilise ses eruditus afin qu'elles retrouvent le chemin perdu de leur patrie et une solution pour lutter contre le mal qui y sévit peut-être encore.

003-02 LEGARE (LEGUE)

Population native : environ 70 millions

Esclaves : environ 28 millions

Emplacement : zone avant

Don de lignée : Mémoire infailible

Legare est l'une des familles les plus anciennes que compte la communauté elyanne. Apparue bien avant l'émergence et la déchéance de dizaines de colonies aujourd'hui disparues et oubliées de toutes, elle est particulièrement respectée, y compris auprès de Cinnabaris et Electrum. Elle a par ailleurs assisté à leurs fondations et possède encore quelques fragments de données concernant leurs premiers jours. Protectrice des coutumes elyannes, elle est aussi la gardienne de leurs souvenirs et dispose de la plus grande banque mémorielle des trois colonies.

Chaque famille possède plusieurs elyannes de type memoria qui lui permet de stocker l'ensemble des informations la concernant afin d'en faire profiter les générations futures. Cependant, nombres de données ont été perdues avec le temps, en grande partie à cause des stases longues et répétées desquelles certaines memorias ne sont jamais sorties. Legare dispose de deux chambres mémorielles. Ces dernières, beaucoup plus grandes que la moyenne, comptent pas moins de cinq millions de membres chacune.

Véritables puits au cœur de la colonie, ces zones sont aussi bien protégées que la chambre royale, voire

mieux, et il est très difficile d'y avoir accès, y compris pour les membres de la famille. Legare ne détient pas toutes les informations concernant l'histoire elyenne, loin de là. Toutefois, elle a le mérite de posséder les informations les plus complètes, même si plusieurs points d'ombres subsistent sur les nombreux événements qui ont secoués cette civilisation, en particulier concernant Oblivio.

De par sa nature, Legare est la faction la plus traditionnelle qui soit. Grande protectrice des us et coutumes elyennes, ses membres sont relativement peu enclins à la nouveauté, ce qui ne veut pas dire qu'ils réfutent totalement le recours aux nouvelles technologies. Ils attendront juste que ces dernières aient fait leurs preuves avant de les adopter.

Bien que ces techniques soient relativement anciennes, Legare est la détentrice d'une force armée plus que suffisante pour se défendre. Surtout sollicitée pour ses capacités d'archivistes, il lui arrive souvent de monter au front.

Elle dispose aussi de nombreuses négociantes et conseillères, particulièrement prisées pour leurs connaissances et leur sagesse. Réfléchie et posée, Legare sait éviter les pièges du passé pour ne pas recommencer les mêmes erreurs. Et ce tempérament calme se retrouve chez la plupart de ses filles.

003-03 VITA (VIE)

Population native : environ 67 millions

Esclaves : environ 30 millions

Emplacement : zone inférieure

Don de lignée : Cicatrisant

Vita est la seconde des deux grandes lignées scientifiques du bord. Travaillant étroitement avec Aedificator, cette famille s'intéresse tout particulièrement à l'élaboration de nouveaux composés biologiques et chimiques.

Disposant d'un large panel de scientifiques, elle possède les meilleurs experts en médecine, chirurgie et toute autre activité s'intéressant de près ou de loin au fonctionnement de la somatique elyenne. Avec la découverte de l'existence des karitos et des humains, ce secteur a pris un nouvel essor, élargissant les perspectives de ses chercheuses, bien que ces nouveaux cobayes aient toujours été quelque peu réticents quand à devenir des sujets d'études.

Médicaments, prothèses, Vita aborde de nombreux domaines et le partage de ses connaissances a permis d'éradiquer de nombreuses maladies que l'on pensait incurables, tant chez les humains que chez les karitos. Les médecins de Vita ont par exemple mis au point un vaccin permettant d'immuniser les sujets à la quasi-totalité des infections mineures qu'il est possible de rencontrer sur les diverses planètes découvertes. Rendu compatible pour les organismes humains et karitos, elles le délivrent gratuitement, permettant à ces deux races d'explorer l'univers en

toute sécurité... Du moins plus facilement.

Une technique courante pratiquée par les érudits de cette lignée est l'incorporation génétique. Étudiant de près les divers spécimens qui peuplent la galaxie, ils en tirent les capacités les plus intéressantes et isolent les gènes qui les concernent. Ceci fait, ils les incorporent au sein des génomes de leurs véhicules afin que ceux-ci en tirent profit. Chose rare mais pas impossible : il se peut qu'une spécificité soit si intéressante que son gène soit introduit dans le schéma génétique de la reine elle-même afin qu'elle l'assimile et en fasse profiter ses enfants. Cependant ce procédé est long et pas dénué de risques, la plus simple des altérations chromosomiques pouvant être à l'origine de graves mutations.

Concernant le domaine militaire, les soldats de Vita se révèlent modifier pour la plupart, à une échelle plus ou moins grande. Que ce soient de nouveaux membres remplaçant leurs originaux perdus durant un combat, de nouveaux organes plus performants ou une chitine plus résistante, chaque guerrière se voit octroyer le droit, en fonction de son ancienneté et de sa valeur sur le terrain, à une série d'améliorations organiques afin de maximiser ses aptitudes. Malgré tout, bien que la technologie soit de plus en plus fiable, ces elyennes éprouvent des réticences à modifier leur organisme. Certaines, plus machine qu'elyenne, finissent à l'état de légume, ou développent des rejets de plus en plus importants vis-à-vis de chaque nouvel implant. Les combattantes préfèrent au final optimiser leur savoir-faire et leurs aptitudes naturellement plutôt que d'avoir trop recours aux opérations chirurgicales.

Si les guerrières de Vita savent se battre, c'est avant tout pour leurs médecins que cette lignée est appréciée. Très fiables, ils économisent un grand nombre de pertes grâce à leurs talents de guérisseurs. Et de part la nature semi-organique des appareils elyennes, il n'est pas rare qu'ils soient amenés à « soigner » des véhicules.

Chaque elyenne de Vita grandit avec un savoir plus ou moins grand sur le fonctionnement des organismes vivants dans l'univers. Outre des capacités de médecin né, cet apprentissage leur inculque un profond respect pour chaque vie.

003-04 EXPLORATIO (EXPLORATION)

Population native : environ 68 millions

Esclaves : environ 32 millions

Emplacement : zone arrière

Don de lignée : Horloge biologique

Exploratio s'est ainsi baptisée en raison du grand nombre d'exploratrices qui composent ses rangs. Spécialisées dans la reconnaissance du terrain, l'infiltration et la récupération d'informations, ses membres sont mobiles et furtifs.

Beaucoup d'enfants d'Exploratio évoluent en

LIGNÉES

dehors de la sphère Obsidianus, arpentant sans relâche les dizaines de mondes découverts autrefois par les précédentes générations. Dotées d'un instinct de survie phénoménal, ces elyannes sont à même d'affronter les environnements les plus hostiles. Quelque soit la planète, il s'y trouve toujours des dizaines d'exploratrices. Et d'un point de vue purement quantitatif, ces elyannes sont les plus nombreuses à vivre en dehors de leur colonie, bien qu'elles soient difficiles à rencontrer. Voyageant constamment, elles ne restent jamais bien longtemps au même endroit.

Cette lignée possède également de très nombreux agents de l'ombre, qu'ils soient espions ou assassins. Usant des dernières innovations, champs d'occultation, camouflage dynamique et bien d'autres, leur technologie et leurs capacités de piratage en font de redoutables éléments, frappant et disparaissant sans laisser la moindre trace.

Bien que raisonnable, son armée est plutôt faible comparée à d'autres familles. Cela étant, son utilisation de technologies furtives lui permet de frapper en plein cœur des lignes ennemies. Même les armées les plus redoutables d'Electrum l'ont toujours affronté avec la plus grande méfiance. Rarement engagées en première ligne, ses guerrières sont surtout cantonnées à des missions de reconnaissance ou d'infiltrations.

Exploratio dispose comme ses consœurs de nombreuses infrastructures dont notamment des centres de recherches où elle développe ses propres technologies dont elle ne partage guère les secrets. De nombreux racontars prétendent qu'elle fomente un coup d'état, souhaitant prendre la place de son impératrix. En réalité, si elle protège ses découvertes, c'est avant tout pour que ses systèmes ne soient pas aussitôt déjoués. Effectivement, à quoi bon passer des années à développer un système de dissimulation si vos ennemis y ont accès d'emblée et découvrent comment le neutraliser ? C'est notamment pour cette raison que les équipements d'Exploratio possèdent souvent un système d'autodestruction.

Par nature, les filles de cette reine aiment bouger et rester enfermées au cœur de la colonie est pour elles un véritable calvaire. Peut-être est-ce pour cela qu'elles affectionnent tant la biosphère. Pour certaines, cette attirance pour la nature se transforme presque en adoration. Et contrairement à la plupart des autres reginas, retrouver son monde d'origine n'est en aucun cas la priorité d'Exploratio.

003-05 AEDIFICATOR (BATISSEUR)

Population native : environ 74 millions

Esclaves : environ 35 millions

Emplacement : zone supérieure

Don de lignée : Chitine pressurisée

Aedificator est une lignée constituée principale-

ment d'operarius en tous genres et a la lourde tâche d'entretenir les systèmes principaux du vaisseau-mère. Bien plus que ses sœurs, elle participe à son développement et son extension.

Du vide-ordures aux propulseurs gravifiques, les travailleuses d'Aedificator grouillent partout dans la colonie, assurant la cohésion structurelle de l'appareil. Car ceci n'est pas un secret, les colonies n'ont jamais été développées pour effectuer un voyage aussi long. Dès lors qu'une section est restaurée, deux autres sont scellées. Toutefois ces techniciennes ne se plaignent pas. Les technologies qu'elle a elle-même développées et qui équipent le bâtiment sont robustes et faciles à réparer, ce qui n'est pas forcément le cas à bord des autres colonies.

Une grande partie du territoire de cette lignée se trouve à la périphérie de la colonie, juste sous la coque. Elle dispose ainsi de la plupart des baies de construction, fournissant aux autres familles vaisseaux de guerre, raffineries orbitales et appareils en tout genre. Elle possède également une usine exclusive : celle permettant la production de portails de transfert, ces immenses anneaux permettant de voyager d'un bout à l'autre de la galaxie. Aedificator est en effet la seule famille à fabriquer ces machines complexes. Si les autres lignées détiennent également les connaissances et technologies nécessaires, la conception d'un anneau mobilise tellement de ressources, aussi bien elyannes que matérielles, qu'elles préfèrent lui en laisser l'exclusivité.

Bien que cela ne soit pas son domaine de prédilection, cette lignée dispose d'une petite armée. Certes sa puissance n'est pas suffisante pour qu'Aedificator puisse se permettre de s'attaquer aux autres et sa dernière véritable intervention remonte à plus de mille années standards. Toutefois, ces guerriers possèdent le meilleur matériel qui soit, le maître mot des producteurs d'Aedificator étant la qualité.

Développant sans cesse de nouvelles technologies, elle travaille en étroite collaboration avec Vita, sa foultitude d'eruditus s'échinant à la maintenir au plus haut de l'innovation. Exocorpores, boucliers personnels ou de véhicules, protections en tout genre et armement, les domaines de recherches de ces scientifiques sont aussi divers que variés, concernant aussi bien le civil que le militaire. Les biens produits sont rarement les plus puissants ou les plus résistants mais ils sont toujours les plus fiables, les ingénieurs d'Aedificator accordant une grande importance aux finitions et à l'optimisation de leurs produits. Ceux-ci s'avèrent simples à prendre en main et disposent d'une durée de vie supérieure.

Les autres familles de la colonie la considèrent avec une grande estime. En effet, si le vaisseau-mère ne s'éparpille pas à travers l'espace, c'est entièrement grâce à elle et ses connaissances en architecture. Et Aedificator n'en tire aucune gloire. Elle ne fait que son devoir.

ELECTRUM COLONIE AMBRE

Comme toujours avec les elyannes, Electrum doit son nom à la couleur des chitines de ces résidentes. Quelle soit nappes, sable, topaze ou bien ocre, bulle voire auréolin, la couleur de ses habitantes tend toujours vers un spectre jaune pâle. Si les castes les plus hautes possèdent bien souvent les tons les plus clairs, certaines pouvant même être crème ou écru, les classes inférieures revêtent des teintes plus sombres.

La forme des chitines d'Electrum se distingue par des arêtes anguleuses et allongée, leur donnant une allure squelettique et brutale. Associée à leur couleur, elles donnent l'impression à ceux qui les regardent de se retrouver face à des organismes minéraux élyannoïde.

D'un point de vue psychologique, ces elyannes s'avèrent quelque peu déroutantes. Très méfiantes par nature, elles peuvent faire preuve d'une agressivité extrême envers toute menace, véridique ou supposée. Elles se transforment alors en véritables furies ne laissant que ruines et désolation sur leur passage.

Dans l'intimité, cela est tout autre. Les elyannes d'Electrum n'accordent que difficilement leur confiance mais une fois que celle-ci est établie, le lien d'amitié qui en résulte est durable, inébranlable même. Dévoué, un membre de cette colonie n'hésitera pas à se sacrifier, du moins à mettre sa vie en péril, si l'un de ses proches venait à être exposé à un quelconque danger.

Outre ceci, il est à noter que ces elyannes savent aussi faire preuve du plus grand raffinement, comme en témoigne leur biosphère, véritable joyau de la colonie. Possédant naturellement le sang chaud, elles ont su dompter cette violence bouillonnante et la canaliser afin d'en faire une force constructive. Tout comme leur conception de la paix, les créations qui en résultent sont toujours périssables mais s'avèrent être de véritables œuvres d'art, uniques, merveilleuses et éphémères.

Electrum possède la plus grande armée des trois expatriées et forment sa principale force d'intervention. Le vaisseau-mère lui-même est une véritable forteresse, aussi bien défendu à l'extérieur qu'à l'intérieur. Obsidianus et Cinnabaris n'ont jamais aimé traiter avec Electrum mais force est de constater qu'en cas de menace, elle occupe toujours la première ligne, quelque soit le danger.

Cette colonie dispose de sept reines pour environ 420 millions de natifs. Ce nombre important leur permet de remplacer rapidement les guerrières qui seraient tombées au front. Ces elyannes font également usage de l'esclavage mais dans une proportion bien moins importante que leurs consœurs, puisqu'on en dénombre un peu moins de 80 millions. Ce chiffre, relativement faible, s'explique par leur mode de pensée qui consiste à se méfier de tout ce qui vient de l'extérieur. La plupart des esclaves sont ainsi

utilisées pour réaliser les tâches les plus ingrates, les plus pénibles et les plus dangereuses. En un sens, Electrum est celle qui en prend le moins soin.

Le vaisseau-mère d'Electrum a recours à une technologie similaire aux autres familles mais dans une version bien plus grossière. Non pas qu'elle soit moins performante, plutôt qu'elle manque de finition. Finitions que Cinnabaris se charge par ailleurs d'apporter avec entraînement. C'est au niveau de l'armement que cette colonie tire son épingle du jeu, produisant non seulement les armes les plus puissantes, bien que très consommatrices en terme d'énergie, mais aussi les meilleures protections. Encombrantes, ces dernières s'avèrent malgré tout beaucoup plus résistantes que les autres.

Si la biosphère d'Electrum n'est pas la plus aboutie, elle est certainement la mieux entretenue. Installée dans un tube cylindrique et couvrant 6 millions de kilomètres carrés, il s'agit d'un bijou caché au cœur d'un complexe de chitine froide. Très certainement le bien le plus précieux d'Electrum, elle est entretenue avec la plus grande des attentions par une armée d'operarius et est souvent visitée par la plupart des guerrières qui s'y promènent à la recherche de paix et de sérénité.

Si cette colonie est capable de produire ses propres armes et véhicules de guerre, elle doit régulièrement faire appel aux mercatans cinabre ou d'obsidienne afin de s'approvisionner en matières premières et produits de consommation courante, ses stocks étant des plus limités. Malgré les siècles, Electrum n'a jamais été capable d'éluder ce point faible.

Dernier détail important : la défense des chambres royales. Les autres colonies en confient la sécurité à des gardiennes gigantesques capables, en cas de besoin, d'obstruer les accès de leurs têtes épaisses et résistantes. Les résidentes d'Electrum ont mis au point un procédé différent mais tout aussi efficace. voire beaucoup plus ravauteur.

Chaque tunnel d'accès est ainsi clairsemé d'orifices d'une trentaine de centimètres de diamètre. À l'intérieur grouillent ce que l'on nomme communément des naines de combat. Longues d'une quinzaine de centimètres à peu près, ces minuscules elyannes ne passent pas par le stade larvaire et nymphe. Sortant directement d'un œuf par douzaine, elles naissent déjà formées et rejoignent directement leurs tunnels d'affectation. Ne vivant qu'une à deux années, le temps d'incubation de ces naines n'excède pas les quatre mois.

Lorsqu'un intrus est repéré, elles sortent toutes ensemble et fondent sur lui, pénétrant ses chairs et le réduisant en charpie en quelques secondes. Trop nombreuses pour être éliminées en même temps, leur technique consiste à submerger l'adversaire. Grâce à une métapsyché améliorée, elles sont capables de réagir si vite qu'on les croirait dotées d'une conscience unique. Leur

résistance remarquable leur permet aussi d'obstruer un tunnel en s'agglutinant les unes aux autres, les naines de réserve remplaçant au fur et à mesure celles tombées au combat. Il n'existe pas de recensement précis mais il est tout à fait envisageable que le nombre de naines de combat s'élèvent à plusieurs milliards d'unités.

127-01. SCUTUM (BOUCLIER)

Population native : environ 80 millions

Esclaves : environ 10 millions

Emplacement : centre

Don de lignée : Écholocation

Scutum est la famille principale d'Electrum. Son rôle ne consiste pas moins protéger la colonie qu'à assurer sa cohésion. Et lorsque l'on sait qu'elle accueille les familles les moins stables, enclines à la confrontation au moindre prétexte, on comprend aisément que sa tâche n'est pas aisée. En particulier vis-à-vis des membres d'Eradicatio, capables d'atteindre une démence frénétique au cours de laquelle leur violence n'a plus de limite.

Elle ne se contente donc pas seulement de défendre sa lignée, et plus largement sa colonie, des menaces venant de l'extérieur mais aussi de celles venant de l'intérieur. Pour cela, Scutum dispose de nombreuses diplomates ainsi que d'un important contingent de guerrières assurant autant le rôle de soldats que de forces de maintien de l'ordre. Afin d'assurer cette cohésion, tous les moyens sont bons, y compris les moins moraux et Scutum assume pleinement le fait de devoir se salir les mains lorsqu'il s'agit d'assurer l'avenir de ceux de sa race.

En cela, deux tendances se démarquent au sein de son armée. Pour la première, seule la victoire compte, peu importe les moyens employés. Les guerrières adoptant ce code de conduite sont généralement mal vues malgré leur dévotion inflexible. Les autres répondent à un simili code de l'honneur, s'interdisant la moindre action déloyale pour arriver à leurs fins. Rechignant toujours à recourir aux embuscades ou tout autre effet de surprise, elles pensent qu'une bataille ne vaut que si l'adversaire qu'elles affrontent est en pleine possession de ses moyens. Et cela, même si elles doivent perdre la bataille, car elles savent qu'elles auront données le meilleur d'elles-mêmes.

Scutum possède une multitude d'industries au sein desquelles les ouvrières s'activent ardemment afin de fournir un armement toujours plus puissant aux soldats, s'échinant ainsi à développer les nombreuses innovations apportées par les eruditus. Si ces dernières ne valent pas celles de Progressus, elles n'en restent pas moins d'excellentes chercheuses.

Bien qu'elle en ait officiellement la charge, Scutum se contente de superviser le développement de la biosphère, entretien qu'elle laisse à la charge d'Orphanus. La plupart des membres de cette lignée royale y possède un sanctuaire. Cette particularité concerne principalement

les membres de la caste guerrières, ceux-ci y trouvant une forme de repos et pouvant ainsi atteindre un état de grande sérénité. Ouverts à tous, y compris aux races non-elyannes, la seule règle à observer pour se promener dans ces jardins est de respecter le travail effectué par ses occupantes. Il existe également des zones consacrées à la guerre mais celles-ci ne sont pas développées dans l'optique d'exciter la violence de leurs visiteurs mais plutôt de leur donner le courage de se battre vaillamment.

127-02 PESTIS (PESTE)

Population native : environ 73 millions

Esclaves : environ 5 millions

Emplacement : zone inférieure avant

Don de lignée : Réactivité

Pestis est l'une des plus vieilles lignée de la colonie. Expertes en combat, ses filles font preuve d'une grande cohésion et sont parmi les plus soudées du vaisseau-mère. Cette caractéristique leur vient sans aucun doute de leur façon particulière de combattre.

D'une manière générale, la stratégie de combat la plus répandue chez les elyannes est l'attaque de front à partir d'une quantité d'effectifs démentielle visant à noyer l'ennemi sous des vagues incessantes de combattantes. Bien que cette technique soit à l'origine de très lourdes pertes, l'importante démographie elyanne et la rapidité avec laquelle les reines renflouent leurs effectifs n'en fait pas un obstacle. Les soldats se jettent donc en masse sur les lignes adverses jusqu'à les épuiser. Ou bien jusqu'à être à cours de guerrières.

Les soldats de la Peste agissent très différemment. Organisées en sections de douze individus, elles forment des groupes homogènes et complémentaires opérant par frappes chirurgicales rapides et répétées. Ces armées misent avant tout sur l'épuisement progressif des forces adverses avant de leur porter le coup de grâce.

Cette organisation par groupes se retrouve à tous les niveaux de la colonie, que ce soit chez les operarius, au sein des chaînes de montage ou plus largement au niveau de l'entretien du territoire, chez les diplomates, se déplaçant au minimum par quatre, ou chez les marchandes, celles-ci se spécialisant alors dans l'achat et la vente d'un type de biens précis.

Pestis compte en ses rangs de nombreux soldats d'élite, chacun étant considéré comme un véritable maître dans son domaine. Espions et assassins sont également très qualifiés et occupent une place de choix. Cette lignée est très prisée dans le cas de missions d'infiltrations ou de reconnaissances, étant devenue avec le temps une experte concernant les opérations se déroulant derrière les lignes ennemis. Parmi toutes leurs aptitudes, leur maîtrise du combat rapproché est incroyable et ces elyannes s'avèrent de redoutables combattantes en milieux urbains. Pour un commando bien entraîné, déloger un groupe puissamment

retranché n'est pas un problème.

Dotées d'un grand sens tactique, et d'une très bonne faculté d'adaptation, ces guerrières savent tendre de redoutables embuscades. Leur première arme : un moral d'acier qui leur permet de faire face à tous types de situations, y compris les plus critiques.

D'une manière générale, les enfants de Pestis ont l'esprit vif et savent garder leur sang froid en toutes circonstances. Constamment sur leurs gardes, parfois à un stade proche de la paranoïa, elles sont solidaires entre elles, et surtout envers les membres de leur groupe, fussent-ils d'une famille ou d'une espèce différente.

127-03 PROGRESSUS (PROGRES)

Population native : environ 65 millions

Esclaves : environ 17 millions

Emplacement : zone supérieure avant

Don de lignée : Régénération

Plus qu'une simple faction guerrière, Progressus est avant tout une faction dévouée à la recherche. Touche à tout, elle excelle aussi bien dans le développement de technologies pour l'infanterie que pour la biomécanique. Cette faction s'occupe également de la plupart des systèmes d'armement de la colonie.

Détenant un nombre important d'eruditus, sa technologie est souvent basique mais fait preuve d'une redoutable efficacité. Peu pratique, gourmande en ressources, elle s'avère toutefois aussi puissante que robuste.

Cette lignée, en plus de ces laboratoires, dispose d'une multitude d'usines lui permettant une relative autonomie vis-à-vis du reste de la colonie. Possédant plusieurs baies d'assemblages spatiales, Progressus y fabrique les puissants vaisseaux de guerre qui constituent la flotte d'Electrum, ainsi que les générateurs de boucliers qui seront chargés d'assurer leur protection.

Les appareils elyannes étant en grande partie organique, chacun d'eux est unique. Et bien qu'il soit primitif, ces derniers sont équipés d'un système nerveux relié à une interface elle-même connectée aux pilotes. Elle leur permet ainsi de les manœuvrer comme s'il s'agissait d'une extension de leurs propres corps.

C'est pour cette raison que chaque pilote, et peut-être plus encore les mécaniciennes qui en ont la charge, est extrêmement attachée à son engin qu'elle bichonne comme un véritable poupon. Certaines vont jusqu'à penser profondément qu'ils possèdent une conscience propre, même s'il ne s'agit guère plus que d'un ersatz.

La communauté elyanne compte une multitude de pilotes mais aucune n'est aussi chevronnée que celles de Progressus. Chacune d'elles dispose de son propre appareil et, comme vu plus haut, la relation qui les unit est presque fusionnelle. C'est pour cette raison que ces dernières ressentent la perte de leur appareil comme une véritable déchirure, une rupture liée à la disparition d'un être

intime. Plus encore : la mort d'une partie d'elles-mêmes.

Ayant à sa charge une bonne partie de la colonie, à l'instar d'Orphanus, Progressus compte énormément d'operarius. L'entretien de la biosphère occupe une part importante de leur temps, malgré le fait que cette zone soit aussi entretenue par d'autres lignées, dont notamment Scutum. Progressus se charge avant tout de surveiller les variables, entretenir et améliorer les systèmes environnementaux. Parfois réaffecter des sections entières du vaisseau afin qu'elles accueillent de nouvelles espèces animales ou végétales.

Par nature, les membres de Progressus sont curieux et bricoleurs. Face à de nouvelles technologies, ils essayeront toujours de les modifier afin d'en dégager le plus de puissance possible, quitte à les rendre instables ou inutilisables après deux utilisations.

127-04 UMBRA (OMBRE)

Population native : environ 51 millions

Esclaves : environ 12 millions

Emplacement : zone supérieure arrière droite

Don de lignée : Brouillard

Umbr est la filière renseignements et assassinats d'Electrum. Ses membres sont les yeux et les oreilles de l'imperatrix, ainsi bien au sein de son domaine qu'à l'extérieur. Très proche d'Intenta, ces deux lignées n'en formaient autrefois qu'une seule : Velum, le Voile.

Il y a plus de vingt générations, non pas une mais deux princesses parvinrent à survivre à leur rite de passage. Avec l'aval de Scutum elle-même, Velum fut autorisée à scinder son territoire en deux parties. L'une pour Umbr, l'autre pour Intenta. Et bien que leurs méthodes et leurs principes soient très différents, ces deux lignées ont toujours étroitement collaboré dans un seul but : l'essor de la colonie et de son imperatrix.

Le point fort d'Umbr est sans aucun doute son réseau de renseignements. Répartis à travers tout l'univers connu, ses milliers d'agents tiennent compte des moindres faits et gestes de toutes les créatures qu'elles observent. Ces espionnes jouissent d'une réputation conséquente. D'une part en raison de leur loyauté indéfectible envers leur mère, d'autre part grâce à leur volonté à toute épreuve, leur permettant de conserver secret les informations qu'elles possèdent.

Cette capacité est le fruit d'une formation poussée à l'extrême où chaque sujet est soumis plusieurs mois durant aux pires tortures qui soient. À noter que, si celles-ci étaient autrefois réellement pratiquées, les technologies nouvelles ont permis de concevoir des simulateurs de douleurs. Ceux-ci permettent de reproduire les sensations infligées par les sévices en influant sur la psyché de l'elyanne, sans risquer de la mutiler. De plus, cela a permis d'étendre cet entraînement à la plupart des filles d'Umbr, ces dernières acquérant ainsi la réputation de posséder une

volonté indéfectible.

Umbra ne se cantonne pas seulement à la récolte d'informations. Dans ces rangs se trouvent également les assassins elyannes les plus efficaces qui soient. Patients, vifs et précis, ils frappent leurs cibles au cœur des ténèbres, sans même qu'elles n'aient le temps de se rendre compte de quoiqu'il en soit.

Sur le plan logistique, cette famille dispose d'excellentes operarius et de quelques eruditus des plus performantes, bien que loin d'atteindre le niveau des scientifiques d'Obsidianus. Cela n'a cependant que peu d'importance car, de part la nature de leur activité principale, elles sont les premières au courant lorsqu'une nouvelle découverte voit le jour et ne se gênent généralement pas pour en faire l'acquisition. De manières légales ou non.

127-05. INTENTA (ENTENTE)

Population native : environ 49 millions

Esclaves : environ 14 millions

Emplacement : zone supérieure arrière gauche

Don de lignée : Informateurs

Intenta est la regina jumelle d'Umbra avec qui elle travaille en étroite collaboration. Bien qu'il s'agisse d'une lignée secondaire, nombre de ses conseillères siègent auprès des plus éminents gestionnaires et décisionnaires du vaisseau-mère. Plus surprenant encore, Scutum elle-même a souvent recouru aux opinions de cette famille. Cette situation est rare car, d'une manière générale, il existe toujours un fossé entre les membres de la lignée principale et ceux des autres familles, souvent relégués au second plan.

Cette famille ne brille pas par sa force armée, relativement faible comparée à celles des autres lignées d'Electrum. Si elles savent très bien se battre, ses guerrières ne se démarquent pas par leur puissance, leur capacité ou leur nombre. S'élevant à seulement quelques dizaines de milliers, les combattantes d'Intenta se place en avant-dernière position en termes d'effectifs militaires, juste devant celles d'Orphanus.

Cette situation particulière tient du fait qu'Intenta mène avant tout des combats politiques, guidée par les précieux renseignements d'Umbra. À la tête d'un réseau de communication complexe mais sûr et efficace, elle distribue toutes les informations qui pourraient être utiles aux agents concernés. Ces derniers s'avèrent particulièrement subtils, arrivant à faire plier les plus fortes têtes grâce aux pressions qu'ils exercent. Car le point fort d'Intenta est sans conteste les capacités d'empathie dont peuvent faire preuve ses enfants. Plus qu'un moyen de délivrer un message, la communication est pour eux un véritable art. Et chaque négociatrice présente bien souvent une prédisposition à l'empathie, leur permettant de répondre au mieux aux attentes de leurs clients afin de les combler. Il est

d'ailleurs de notoriété publique que cette lignée dispose ainsi des meilleurs mercatans de la colonie.

Aussi bien affectée à des missions de négociations diplomatiques ou commerciales d'importance plus ou moins grande, chacune de ces elyannes est toujours très bien informée, disposant de nombreux contacts chez les filles d'Umbra. Très attachées aux nuances et subtilités des langues, ces négociatrices aiment agir en finesse et même lorsqu'elles ont recours aux menaces, elles font toujours preuve d'une grande sagacité. Ce sang froid leur permet de toujours garder l'ascendant sur leurs interlocuteurs. Et dans le pire des cas, elles peuvent toujours faire appel à leurs maîtres assassins.

Tout le monde s'accorde à dire qu'Umbra dispose des exécutants les plus performants qui soient. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'elle et Intenta sont issues de la même mère et possèdent de fait des aptitudes très proches. Officiellement, les assassins d'Intenta n'existent pas mais qu'en est-il réellement ? Aujourd'hui, l'existence d'une telle caste n'est pas prouvée et tient plus de la légende urbaine que de la réalité. Umbra elle-même, qui dispose des meilleurs informateurs, ne possède aucune donnée sur eux. À moins qu'elle n'ait elle-même contribué à leur anonymat ?

127-06 ERADICATIO (ERADICATION)

Population native : environ 61 millions

Esclaves : environ 17 millions

Emplacement : zone inférieure arrière gauche

Don de lignée : Berserkr

Eradicatio est très certainement la branche la plus redoutable et la plus crainte d'Electrum. Tous ceux qui ont eu la chance de se tirer vivant d'un combat contre l'un de ses membres sont formels : ces elyannes sont de véritables machines à tuer, Scutum elle-même les redoute. Un membre de l'Éradication ne se contente pas d'éliminer son adversaire. Elle le démembrer, l'annihiler, le réduit en charpie. Et le pire dans tout cela, c'est qu'elle considère cet acte comme un jeu. Après tout, si elles ont si mauvaise réputation, même au sein de leur propre colonie, ce n'est pas pour rien.

Toutes les filles de cette regina sont des combattantes accomplies, des très nombreuses guerrières aux rares mercatans ou eruditus. Rustres, impatientes, elles ne disposent bien souvent que de capacités intellectuelles limitées, ce qui fait de cette famille la plus en retard technologiquement parlant. Cette faiblesse la rend extrêmement dépendante des autres lignées. Celles-ci l'entretiennent sans broncher, sachant pertinemment qu'en échange, Eradicatio et ses enfants seront en première ligne en cas de conflit. Il est également possible qu'elles redoutent un soulèvement de cette faction qui ne se priverait pas de piller leurs réserves. Et même si elles parvenaient à la mater, leurs pertes seraient terribles.

Eradicatio doit ses forces et déficiences à la consommation régulière et excessive d'une moisissure particulière capable de faire entrer son consommateur dans une transe frénétique : l'adropria. L'individu qui l'absorbe devient dès lors immunisé à la douleur, perd toutes inhibitions et ne connaît plus la peur. Son tempérament s'endurcit et il a alors tendance à devenir agressif, voire violent. En contrepartie, ses facultés mentales s'en trouvent grandement limitées. Incapable de raisonner, il lui devient presque difficile de communiquer. Dirigeant l'ensemble de ses forces sur l'attaque, il ne pense plus à sa propre sécurité et encaisse jusqu'à la mort les coups les plus terribles. Pour ces raisons, les armées d'Eradicatio sont presque exclusivement composées de fantassins, ces soldats n'appréciant guère l'idée de se retrouver aux commandes d'un véhicule qu'ils deviendraient incapables de manœuvrer une fois entrés en transe.

L'adropria est uniquement cultivé par cette lignée. Rarement utilisé par les autres familles de la colonie, la consommation de ce champignon a été interdite par les dirigeants humains et karitos, la toxine qu'il sécrète ayant été estimée trop néfaste pour la santé. Toutefois, certains dealers parviennent à s'en procurer et l'écoulent à prix d'or à leurs clients les plus fortunés. Ce composé, souvent dénaturé, s'avère beaucoup plus dangereux que l'adropria d'origine.

Au fil des millénaires, les reginas successives d'Eradicatio ont su intégrer la toxine de la moisissure à leur propre ADN, la transmettant massivement à leurs progénitures. Ces dernières peuvent ainsi entrer en transe à loisir sans avoir à ingurgiter le végétal.

127-07 ORPHANUS (ORPHELINE)

Population native : environ 40 millions

Esclaves : environ 5 millions

Emplacement : zone inférieure arrière droite

Don de lignée : Tisserande

Orphanus est un cas rare dans la culture elyenne, unique depuis son exode. Rattachée à Electrum, la regina à la tête de cette lignée est en vérité la descendante d'une famille aujourd'hui disparue : Haematites.

Comme pour une grande partie de l'histoire de ce peuple, les archives relatant les événements qui ont conduit à cette adoption ont presque toutes disparues. Il semblerait que cette colonie, suite à une attaque ou en raison d'une catastrophe naturelle ait subi de très graves avaries. Arrivés trop tard, les secours ne purent sauver qu'une princesse accompagnée d'une poignée de ses suivantes. Electrum, la première arrivée sur les lieux, recueillit ces survivantes et assimila cette unique représentante royale en l'accouplant avec l'un de ses princes.

Aussi étrange que cela puisse paraître, ce fut Eradicatio qui accepta la première de céder une grande partie de son domaine afin que ce nouveau membre puisse

s'y installer. En vérité, ce choix était tout à fait intéressé, même salvateur pour elle. Ne disposant que de peu d'ouvrières, à peine capable de subvenir aux besoins de ses filles à long terme, cette famille aurait très certainement fini par s'éteindre. Et ce malgré l'aide apportée par ses sœurs, devenant avec le temps un poids bien trop grand à supporter.

Bien qu'elle soit difficile à distinguer d'une autre ressortissante d'Electrum, une fille d'Orphanus se distingue par des lignes moins effilées et des nuances de chitines plus sombres, tirant parfois sur le rouge. Pourtant très différente à l'origine, des siècles de métissage avec son hôte ont fini par dénaturer son génotype originel.

Bénéficiant officiellement de la protection de d'Eradicatio, cette lignée ne possède pas d'armée véritable, tout juste quelques guerrières à peine assez nombreuses pour maintenir la sécurité sur leur territoire. Cette situation découle d'une obligation ordonnée par sa protectrice, cette dernière s'assurant par là que sa « protégée » ne puisse jamais se rebeller, lui permettant ainsi de garder son ascendance sur elle. Obligée de se concentrer uniquement sur l'industrie, Orphanus dispose d'un nombre important de raffineries et plus encore d'usines, faisant d'elle la première productrice de biens de la colonie. Outre ses ouvrières, elle a à sa disposition un fort contingent d'érudits et de mercatans, comblant à merveille les lacunes de son hôte.

La particularité de cette lignée vient de sa capacité à produire une toile très résistante qui, une fois associée à une colle dont elles seules ont le secret, permet d'assembler entre eux des pans entiers de parois d'appareils. Plus solide qu'une simple soudure, elle s'avère également tout à fait étanche et très résistante aux différences de températures.

Orphanus est soumise à Eradicatio mais une rumeur persistante prétend que, dans l'ombre, les héritières d'Haematites attendent l'heure de leur revanche. Celle où elles pourront enfin se libérer du joug de leur oppresseur. Mais ce moment est encore loin d'être arrivé, Eradicatio maîtrisant cette lignée d'une poigne de fer et traquant sans pitié ses opposantes.

CINNABARIS COLONIE CINABRE

Cette colonie tire son nom de la chitine aux nuances rouges de ses membres. Pouvant aller de l'incarnat au bourgogne, il n'existe pas de règle quand à l'attribution d'un ton clair ou foncé bien qu'il soit possible de relever certaines tendances. Les castes ouvrières basses s'avèrent être celles qui possèdent les tons les plus sombres, allant souvent du coquelicot au grenat. Les niveaux les plus élevés, comme les diplomates, penchent vers la grenadine et le corail. Quand aux guerrières, elles tendent vers le vermillon. Les plus discrètes, celle devant travailler dans

l'ombre, s'approchent plutôt du sang de bœuf dans la plupart des cas.

La chitine de ces elyannes est fine et toute en courbe, donnant à ses possesseurs des allures à la fois sophistiquées et harmonieuses. Attention toutefois, car si elles ne paraissent pas agressives aux premiers abords, les elyannes cinabres n'en sont pas moins de redoutables guerrières.

Curieuses par nature, les enfants de Cinnabaris sont avides de connaissances et la plupart du temps, pacifiques. Elles privilégient toujours la communication à l'affrontement, accordant une grande importance aux phéromones. De fait, il s'agit de la colonie les maîtrisant le mieux, les diplomates cinabres étant réputées pour être les plus performantes au sein de leur communauté.

De même, c'est à bord de ce vaisseau-mère qu'il est possible de trouver les meilleures marchandes, l'une des grandes passions de ces elyannes étant de rapporter à leur bord toutes les nouveautés découvertes afin de les étudier et les reproduire, le plus souvent en les améliorant.

De ce fait, Cinnabaris effectue de nombreuses tractations avec ses consœurs, échangeant les technologies de l'une avec celles de l'autre. Il est ainsi possible d'y dénicher tout et n'importe quoi : matières premières, ressources naturelles rares ou non, technologies, services, connaissances ou renseignements... Chacun est capable d'y trouver ce qu'il désire, pour peu qu'il sache chercher et qu'il ait un bien de valeur équivalente à fournir en échange.

Possédant quatre reines, ce peuple détient le nombre de natifs le moins élevé, soit à peine une centaine de millions. Il contrebalance cette faiblesse par une quantité phénoménale d'esclaves, ceux-ci s'élevant à plus de 300 millions. Ce chiffre est dû au fait que leurs clients règlent souvent leurs achats par la cession de membres de leur propre espèce. Les elyannes cinabres y trouvent leur compte car elles peuvent dès lors bénéficier du savoir-faire et des connaissances des autres colonies. Il est d'ailleurs important de souligner que les esclaves y sont bien mieux traités qu'à bord des autres vaisseaux-mères.

La technologie cinabre accuse un léger retard sur celles des sœurs, et cela en raison même de son fonctionnement. Cette colonie favorise l'acquisition des découvertes des autres tribus afin de les adapter aux besoins de ses habitantes. Assimilant les nouvelles connaissances, elle les améliore afin d'en tirer le meilleur parti.

Sa serre est également moins développée, sa superficie ne dépassant pas les trois millions de kilomètres carrés. S'étalant à la va-vite sur plusieurs niveaux, les architectes se sont contentées de l'agrandir au fur et à mesure sans vraiment prendre la peine de l'organiser. Ici plus qu'ailleurs, il est formellement déconseillé aux visiteurs de s'y aventurer s'ils n'en possèdent pas le plan, cette biosphère s'avérant être un véritable labyrinthe mor-

tel pour ceux qui auraient le malheur de s'y perdre.

L'un des points forts de Cinnabaris est le rendement atteint par ses infrastructures de production, nombreuses et hautement développées. Producteurs et artisans y sont unanimement reconnus et réalisent des merveilles en un temps record. Les stocks de matériaux en tout genre sont également les plus importants des trois colonies et la nourriture y est abondante. Si leur approvisionnement venait à être coupé pour une raison ou une autre, les elyannes de Cinnabaris seraient à même de tenir en autarcie plusieurs siècles durant.

201-01 ORATIO (PAROLE)

Population native : environ 28 millions

Esclaves : environ 78 millions

Emplacement : centre

Don de lignée : Respiration interne

Oratio est la lignée principale de Cinnabaris. Prenant toutes les décisions importantes, elle dirige les autres familles, gère les différentes organisations à bord du vaisseau-mère et coordonne les agissements de celles situées dans le monde extérieur. Sa tâche ne se cantonne pas seulement à celui de police au sein de la colonie. Elle assure aussi un rôle diplomatique des plus importants auprès des deux autres sœurs, Electrum et Obsidianus, et plus largement avec les humains et les karitos. Historiquement, ce furent ces elyannes qui établirent le premier contact avec ces deux races xénos.

Assurant les intérêts de Cinnabaris dans sa globalité, Oratio dispose d'une véritable armée de diplomates répartie à travers tout l'univers connu. Se montrant particulièrement éloquentes, leur rôle consiste avant tout à assurer la suprématie politique et commerciale de leur famille. Passant une grande partie de leur temps à nouer accords et contrats avec les autres peuples, un amateur aurait tôt fait de les confondre avec de vulgaires marchandes. Leur tâche est évidemment bien plus importante et dépasse de loin le simple échange. Et les diplomates d'Oratio n'aiment guère être considérées comme de simples négociantes.

La caste des marchandes existe et s'avère particulièrement active au sein de cette lignée. Faisant preuve d'une grande autonomie dans leurs activités, il arrive bien souvent qu'elles fassent passer une partie de leurs intérêts avant ceux de la collectivité, raison pour laquelle les diplomates ne les apprécient guère. Et l'animosité est réciproque. Ainsi, une rivalité ancestrale sépare depuis toujours ces deux castes, étant pourtant toutes deux des mercatans.

La relative autonomie dont font preuve les négociantes tient du fait qu'elles sont envoyées très tôt sur les mondes étrangers. Moins soumises aux règles de protocoles et aux procédures coloniales, il n'est pas rare qu'elles se livrent à un marché parallèle pour le propre

compte, autrement dit, du marché noir. Par ailleurs, elles s'avèrent expertes dans le domaine de la récolte et du trafic d'informations.

Bien qu'elle n'atteigne pas le niveau d'Essentia ni celui d'Assimilatio, Oratio dispose d'une armée solide et efficace. Très variées, ces unités de combat s'avèrent des plus polyvalentes, remplissant aussi bien le rôle de pilotes que de groupes d'infanterie de premières lignes. Toutefois, ce manque de spécialisation fait qu'elles souffrent également de grandes lacunes dans bien des domaines. Qu'importe, la domination militaire n'est pas la priorité de cette lignée qui privilégie la pacification par l'entente que l'opposition par la force.

201-02 ESSENTIA (ESSENCE)

Population native : environ 27 millions

Esclaves : environ 68 millions

Emplacement : zone arrière

Don de lignée : Quadridextre

Essentia gère la quasi-totalité des ressources qui transitent à bord de la colonie. Matières premières, vivres, équipements, toutes les marchandises de Cinnabaris passent entre les mains expertes de cette lignée. Quantifiées et répertoriées, elles sont ensuite stockées dans les innombrables soutes dont dispose Essentia, gigantesques salles pouvant atteindre une superficie de plusieurs kilomètres carrés.

Ces érudits sont avant tout mobilisés à cette tâche de catalogage, ce qui leur laisse peu de temps pour d'autres activités, comme les avancées scientifiques pour ne citer qu'elles. Si elles comptabilisent ce qui entre, ces elyannes sont également chargées de veiller à ce qu'aucune famille ne vienne à manquer d'une quelconque ressource.

Essentia dispose d'une armée solide et bien entraînée s'assurant que personne ne viennent porter atteinte à l'intégrité des stocks. Cette force n'est cependant pas suffisante pour assurer d'autres missions que celles de surveillances. À peine est-elle capable d'assurer la sécurité de son propre territoire. Ces troupes sont par ailleurs principalement équipées par d'autres familles, notamment Conditio et Assimilatio. En échange, leurs accès aux ressources s'en trouvent grandement facilités.

Malgré ceci, Essentia représente la première armée de la colonie en termes d'effectifs. Bien qu'elles soient polyvalentes, ces combattantes semblent se sentir beaucoup plus à l'aise dans l'espace et forment l'une des plus grandes flottes de combat elyanne La plus puissante de Cinnabaris en tous les cas. L'infanterie n'est pas en reste et Essentia possède de très bonnes combattantes, bien qu'elles ne valent pas celles d'Assimilatio.

Les ouvrières sont nombreuses au sein de cette famille mais la plupart ne s'activent pas dans les usines et autres infrastructures de production, présentent en quantités relativement faibles. Elles sont plutôt chargées du

transport des différents matériaux et doivent veiller à leurs bonnes conditions de stockage, la perte d'une cargaison pouvant coûter beaucoup à la colonie dans son ensemble.

Les filles d'Essentia sont discrètes et ne font que rarement parler d'elles. Elles sont toutefois appréciées pour leurs qualités de gestionnaires et leur sens pratique. Prévoyantes, il est difficile de les prendre au dépourvu et se montrent pointilleuses en toutes circonstances.

201-03 CONDITIO (CREATION)

Population native : environ 25 millions

Esclaves : 83 millions

Emplacement : zone avant

Don de lignée : Optimisation

Conditio prend en charge tout l'aspect production, construction et développement de Cinnabaris. Sa population se caractérise par la présence d'une quantité d'operarius très supérieure à la moyenne. Selon les estimations, elle fournirait plus de 70% des biens de l'ensemble du vaisseau-mère, du plus petit boulon aux vaisseaux spatiaux les plus démesurés qui soient, en passant bien entendu par le tant apprécié miellat.

Occupant une importante surface de la coque avant de la colonie, une grande partie de son territoire est constituée de baies d'assemblages et d'amarrages. Celles-ci accueillent les imposants croiseurs de la flotte cinabre et les usines de raffinage mobiles, le reste des infrastructures se trouvant enfouies plus profondément dans le vaisseau-mère.

Cette lignée a la lourde tâche d'entretenir la quasi-totalité de la colonie et dispose pour cela des ouvrières les plus qualifiées qu'il soit possible de trouver. En contrepartie, les autres castes sont délaissées. Les guerrières notamment sont relativement mal entraînées. Pour palier ce problème, Conditio a recours aux services d'esclaves. Résultant de transactions diverses, ces dernières ne sont toutefois pas forcément plus qualifiées au combat que leurs supérieures, n'étant pas toujours issues de castes guerrières. Au final, l'armée de cette Reine semble constituée de bric et de broc et est de loin la moins performante du vaisseau-mère. Peut-être même des trois colonies. Ainsi, en cas de conflit, elle a toujours tendance à se placer en soutien, rôle qu'elle remplit à merveille.

Autre point faible, Conditio, si elle dispose d'innombrables qualités artisanales, ne possède que de biens piètres érudits comparés à ses consœurs. Participant peu à l'innovation technologique de la colonie, ses ingénieurs remplissent avant tout le rôle de superviseur plutôt que de concepteur. Travaillant très souvent avec Assimilatio, ils se contentent de gérer les priorités de production et génèrent en masse les nouvelles technologies acquises.

Les membres de Conditio sont pour la plupart peu enclin à toutes autres activités que celle qui consiste à concevoir, créer une chose. Maîtrisant toutes les déclinaisons

sons de l'artisanat, ce sont des experts reconnus, confectionnant des biens d'une qualité incroyable. Ceux-ci se négocient à prix d'or, en particulier chez les humains. Les deux autres colonies font souvent appel à elle pour des pièces uniques qu'elles ne seraient pas capables d'élaborer elles-mêmes.

201-04 ASSIMILATIO (ASSIMILATION)

Population native : environ 20 millions

Esclaves : environ 73 millions

Emplacement : zone inférieure

Don de lignée : Bricoleur

Assimilatio est la plus petite lignée de Cinnabaris mais son rôle n'en n'est pas moins essentiel. Elle a en effet la lourde tâche de rassembler, disséquer et comprendre les technologies extérieures afin de les adapter aux besoins et aux capacités des siennes.

Elle compte parmi sa population de très nombreuses eruditus qui analysent sans relâche les nouvelles technologies découvertes et échangées par les autres races. Elles ont ainsi maintes fois permis aux elyannes de faire d'impressionnants bonds technologiques. Bien que moins novatrice qu'Obsidianus, Cinnabaris dans son ensemble n'accuse que de peu de retard face à son aînée. Et c'est en grande partie grâce à ses échanges avec cette famille qu'Electrum parvient tant bien que mal à se maintenir à niveau.

Assimilatio possède également d'excellentes négociantes, menant habillement de nombreuses tractations auprès des autres familles de la colonie ou du monde extérieur. Bien que peu nombreuses faces aux diplomates et autres marchandes d'Oratio, leur talent est tout aussi grand.

D'un point de vue militaire, Assimilatio se situe juste derrière Essentia. Orientation technologique oblige, c'est tout logiquement que cette lignée accorde une place particulière à l'armement de pointe. Les armes d'Obsidianus s'avèrent très performantes mais manque de puissance alors que celle d'Electrum sont destructrices mais rudimentaires et peu pratiques. Les ingénieurs d'Assimilatio ont su tirer le meilleur parti des ces deux technologies afin d'en tirer un équipement équilibré, à la fois maniable, précis et mortel.

Ces combattantes ne se reposent toutefois pas uniquement sur leur matériel et ont aussi su tirer profit des meilleurs techniques d'entraînements et stratégies existantes, faisant d'elles de redoutables adversaires. Ainsi, un bataillon de cette famille peut tout à fait combattre d'égal à égal face à un groupe de combat d'Electrum.

S'il devait y en avoir un, le point négatif de cette lignée se situerait au niveau de ses operarius. En effet, Assimilatio ne dispose que de peu de travailleuses et assure l'entretien de son domaine surtout grâce à ses esclaves. De même, elle n'a que de peu d'infrastructures de produc-

tion, ce qui l'oblige à faire sous-traiter cette activité par les membres de Conditio.

D'un point de vue global, les enfants d'Assimilatio sont des êtres ouverts, curieux, toujours à la recherche de nouveaux enseignements. Prférant la réflexion à l'action, ils savent qu'ils ne doivent jamais sous-estimer leurs interlocuteurs.

CASTES

28

Dans ce chapitre, vous trouverez une description des différentes castes existantes au sein d'une colonie. Le terme regroupe plusieurs sens et sert en tout premier lieu à désigner trois groupes distincts : la caste royale, la caste ouvrière et la caste guerrière. Son second sens désigne également les différents profils existants au sein de ces groupes. Afin de mieux marquer la différence, il est alors possible de parler de classe ou de profil.

CASTE OUVRIERE

Cette caste est certainement la plus importante d'une colonie en terme d'effectifs. Elle regroupe les elyannes chargées de la maintenance des vaisseaux-mères et de leur développement, de la récolte des ressources, de la production... Bref, elles s'occupent de toutes les affaires concernant la colonie mais qui ne soient pas du domaine de la guerre.

DECANTHARE

La caste des decanthares regroupe des elyannes entièrement dévouées à la production de nourriture destinée au reste de la colonie. Mesurant plus de dix mètres de long pour une corpulence moyenne, ces créatures dites utilitaires possèdent un corps trop faible pour se déplacer elles-mêmes. Leurs membres ne sont d'ailleurs guère plus que des résidus de pattes.

Leur appareil buccal imposant leur permet de passer leur longue vie, près de trente ans, à broyer des aliments afin de les transformer en miellat durant un cycle de digestion qui pourra durer plusieurs semaines, voire des mois. Sous le terme aliments sont compris toutes sortes de matières organiques, animales ou végétales, y compris des éléments jugés toxiques à l'origine. En effet, le système digestif des decanthares est le plus performant qui soit. Leur appareil digestif principal n'est d'ailleurs pas dédié à leur propre alimentation mais uniquement à la transformation en nutriments des matières absorbées. Les éléments non digérés ou toxiques sont naturellement éliminés tandis que les nutriments sont accumulés dans un jabot qui les fera fermenter. Le miellat ainsi obtenu leur sera ensuite

prélevé via un sphincter secondaire. Selon les aliments ingurgités, ce dernier sera plus ou moins fin et destiné à des granariums spécifiques.

Afin de se nourrir, une decanthare consomme du miellat, comme toutes ses sœurs. Celui-ci est dirigé vers un système digestif secondaire, beaucoup plus petit, qui se chargera d'assimiler les éléments nécessaires au bon fonctionnement de son organisme.

Ce type d'unité est capable, en une journée standard, d'avaloir plusieurs tonnes de nourritures et de produire tout autant de miellat. Cela dit, les meilleures decanthares mettent toujours plus de temps à produire la précieuse nourriture car elles le raffinent durant plusieurs jours. Son goût est unique mais sa rareté en fait un élément de convoitise, seulement réservé aux grades les plus élevés.

ERUDITUS

Don de caste : Bicéphale

Au sein d'une colonie, la caste des eruditus forme l'une des couches de populations les plus importantes. Accumulant toutes sortes de connaissances, leurs missions sont extrêmement variées et leur présence est requise dans bien des domaines, qu'il s'agisse d'organiser la structure d'un vaisseau, de gérer des équipes de travail ou simplement de comptabilité. Leur savoir est également très prisé au sein des unités de production, civiles ou militaires, afin qu'elles conçoivent de nouveaux appareils ou développent de nouvelles technologies. Enfin, leurs compétences s'étendent jusqu'au niveau diplomatique, les eruditus s'avérant calées en ce qui concerne l'étude des peuples, de leurs cultures et de leurs lois, ce qui leur confèrent tout naturellement le rôle de juge.

Elles ne sont clairement pas taillées pour le combat et préféreront toujours le calme d'une vieille salle d'archives à l'enfer d'un champ de bataille. Il ne faut pas croire qu'elles renient toute violence, certaines y sont même favorables et sont à l'origine des appareils les plus dévastateurs qui soient. Elles préfèrent toutefois ne pas y être confrontées. Ces dernières ne forment toutefois pas une majorité. Dans la plupart des cas, les eruditus élaborent de nouvelles machines de mort sans même se

CASTES

demander à quoi elles pourront être utiles une fois fabriquées. Il faut dire qu'elles s'intéressent moins à la manière dont elles seront utilisées qu'à l'excitation que provoquent leurs découvertes et leur mise au point. Un autre cas possible est le détournement d'une technologie civile par le secteur militaire, comme pour les générateurs gravifiques. Inventés à la base pour servir de propulseurs aux gigantesques vaisseaux-mères, ils ont rapidement été adaptés aux navires de guerre afin de créer des puits de gravités à distance dans le but de piéger les appareils ennemis.

Cette caste couvre également tout le domaine médical d'une colonie. Elles constituent l'élite de la médecine et s'il est parfois possible de trouver des médecins ou chirurgiens appartenant à d'autres castes, leur habilité n'est jamais aussi bonne que celle d'une eruditus.

Étant les êtres les plus cultivés d'une lignée, il n'est pas rare qu'elles développent leurs propres valeurs et jugements. Cette caste est donc celle où il est possible de trouver le plus de mentalités différentes et par le passé, elles se révélèrent souvent être les instigatrices d'insurrections au sein des castes ouvrières. Si elles sont sous si haute surveillance, ce n'est pas seulement par peur qu'on puisse voler leurs découvertes.

Au sein même de leurs propres familles, nombre de leurs sœurs ne leur font pas confiance. Gravitant dans les plus hautes sphères, participant aux assemblées des applicares, parfois même celles des consuls, elles dispensent leurs conseils à de nombreuses dirigeantes et beaucoup, dans l'ombre, s'accordent à dire qu'elles ne sont que des manipulatrices visant à destituer leur regina. S'il ne s'agit que de raconter la plupart du temps, le cas s'est déjà produit il y a des siècles de cela, et quelques formicidés craignent toujours que l'histoire se répète.

EXPLORATOR

Don de caste : Digestion universelle

Bien qu'elles fassent parties de la caste des ouvrières, les explorators sont très souvent sollicitées par les classes militaires. Agiles, douées d'un instinct de survie hors norme et d'un sens de l'orientation à toute épreuve, ce sont sans conteste les meilleures unités de reconnaissance de toutes les colonies.

Elles avaient à l'origine la lourde tâche de cartographier les nouvelles planètes et repérer les filons de matières premières utiles à leur colonie. Débarquées par centaines en différents lieux, leurs missions sont généralement longues et s'étalent sur plusieurs mois, voire des années. Bien que restant en contacts réguliers avec les avant-postes établis, elles sont la plupart du temps livrées à elles-mêmes, élément qui est sans nul doute à l'origine de leur caractère si indépendant.

Ces qualités naturelles ont rapidement attiré l'attention des forces militaires qui se sont alors servies des explorators comme unités de reconnaissance pour diriger

leurs troupes. Il n'est donc pas rare qu'une elyanne de cette caste rentre dans la composition d'une unité tactique. Reconnaissance, infiltration ou au contraire exfiltration, ses rôles sont multiples et elles savent s'y adapter à la perfection.

Les explorators sont sveltes par nature. Vives et pleines de vigueur, nombreuses sont celles capables de consommer tout et n'importe quoi afin de survivre, qu'il s'agisse de chairs faisandées ou de parties de plantes jugées habituellement impropres à la consommation, comme l'écorce d'un arbre par exemple. Certaines même sont capables de se nourrir de roches et de gravillons solubles.

Leur comportement est assez étrange et diffère grandement de celui de leurs sœurs. Comme vu plus haut, elles font preuve d'une indépendance assez marquée et jouissent d'une relative autonomie, comme toute elyanne agissant en dehors de la colonie. Beaucoup préfèrent les grands espaces et détestent les endroits clos où elles ne peuvent circuler à leur guise. Cela dit, elles n'oublient jamais d'où elles viennent et même si elles devaient être séparées des leurs pendant des années, les explorators restent toujours fidèles à leur lignée.

EXTRACTOR

Les extractors font parties, avec les protectors, des elyannes les plus massives qui soient. Chargées d'exploiter les ressources naturelles d'une planète ou d'un astéroïde, ce sont de véritables mastodontes, répliques géantes des operarius dont les dimensions renvoient les colossaux karitos au rang de d'insignifiants bambins. Bien qu'elles disposent d'une force hors du commun leur permettant de soulever des charges dont la masse dépasse allègrement la tonne, elles sont incapables de se tenir sur leur seule paire de pattes arrière. Leur propre masse est si importante que se déplacer de la sorte se révèle rapidement éreintant. En outre, se mouvoir ainsi tout en supportant les lourdes charges qu'elles transportent risquerait tout simplement de rompre leur chitine dorsale.

Si la durée de leur stade larvaire est équivalente à celle de leurs sœurs, les extractors restent sous forme de nymphes deux fois plus longtemps. Ne disposant pas de cocon, elles seront abondamment nourries et connaîtront une période de forte croissance durant laquelle leur taille croîtra de manière exponentielle et cela, jusqu'à ce qu'elles arrivent à maturité.

Une extractor type mesure entre 4 et 5 mètres de long. Sa tête, mesurant plus de deux mètres, est pourvue d'une puissante paire de mandibules spécialement adaptées à sa fonction : le cisaillement de végétaux et le concassage de minéraux. Pour cela, ses appendices disposent d'extrémités en forme de marteau, ce qui lui permet de donner de puissants coups dans les roches pour les briser et creuser de profonds tunnels. L'intérieur des

CASTES

mandibules présente en revanche de très nombreuses dentelures lui permettant de trancher des matériaux moins denses.

Son cou est quasiment inexistant. Très épais, il dispose de nombreux cartilages faisant presque penser à une ossature. Ils jouent en fait le rôle d'amortisseurs lorsque l'elyanne distribue ses violentes frappes. Sans eux, elle encaisserait les ondes de choc de plein fouet, broyant elle-même petit à petit ses propres organes internes. Bien qu'elle soit très lente, les dimensions et la puissance dégagée par une extractor font d'elle un redoutable adversaire, capables de dissuader la plupart de ses assaillants à sa seule vue.

De par la nature de leurs activités, les extractors ont une durée de vie des plus limitées. Les mandibules, soumises à des chocs intenses et répétés, sont souvent les premières à lâcher, lorsque ce n'est pas la nuque. Il arrive aussi très souvent qu'elles finissent enterrées vivantes dans leurs tunnels ou que leur chitine ne supporte pas un retour de choc trop violent. En moyenne, leur espérance de vie n'excède pas quatre années.

GRANARIUM

Les granariums jouent le rôle de réserve au sein de la colonie. Véritables jabots sur pattes, elles conservent en leur abdomen des quantités incroyables de miellat. Mesurant près de 2,5 mètres pour près de deux mètres de ventre, elles peuvent peser jusqu'à une tonne pour les plus grosses.

Passant leur vie la tête en bas, leurs pattes solidement ancrées au plafond, les granariums sont parquées dans différentes salles aux dimensions variables. En moyenne, il faut compter dix granariums par réserve. Leur répartition en divers emplacements de la colonie permet un meilleur accès au rationnement d'une part et, d'autre part, diminue le risque de perte totale des stocks en cas de problème.

Lorsqu'une decanthare produit une dose de miellat, une operarius se charge de transporter le délicieux liquide jusqu'à une granarium qui l'avalera et le stockera dans son jabot social surdimensionné. Lorsque vient le temps de distribuer la nourriture, les nutrias leurs prélèvent les quantités suffisantes, ni plus ni moins, en commençant par les granariums les plus remplies. Celles qui possèdent le miellat le plus ancien et donc le plus doux, infiniment meilleur.

Ne bougeant quasiment jamais, une granarium se dépense peu et n'a que de faibles besoins nutritifs. Lorsqu'elles sentent qu'elles en ont besoin, elles prélèvent une petite quantité du miellat qu'elles conservent dans leurs titanesques jabots. À noter que pour ce type d'elyannes, la trophallaxie ne revêt pas une dimension aussi symbolique que pour les autres. Pratiquant ce rite plusieurs dizaines de fois par jour, voire même des cen-

taines, cet acte est devenu purement mécanique. En revanche, elles s'avèrent très sensibles aux autres formes d'échanges sociaux.

Pouvant vivre jusqu'à une quarantaine d'années, les granariums sont naturellement isolées des autres de part leur fonction qui les oblige à rester toute leur vie au même endroit. De plus, elles s'avèrent avoir une très mauvaise vue, les rendant presque totalement aveugle, renforçant leur sentiment de réclusion. Toutefois, et bien qu'elles soient de nature peu loquace, elles aiment connaître les dernières nouvelles qui concernent la colonie et le reste du monde extérieur. C'est pour cela que des nutrias se relaient constamment afin de leur faire la conversation. Il a d'ailleurs été prouvé qu'une granarium bien choyée était capable d'affiner le miellat qui lui était confié de manière significative, augmentant sensiblement ses qualités gustatives et ses effets.

MEMORIA

Les memorias sont des elyannes singulières et uniques. Dotées d'une boîte crânienne anormalement hypertrophiée, elles disposent de deux encéphales. Le premier, très primaire, est peu développé et leur permet tout juste d'assurer leurs fonctions vitales. Le second est beaucoup plus grand et correspond à une immense zone de stockage mémoriel leur permettant d'emmagasiner une foultitude d'informations. Le reste de leur corps s'avère être chétif. Fragile, son développement a été totalement délaissé au profit de celui de leurs encéphales. À noter que leurs antennes sont presque trois fois plus longues que la normale.

Passant leur vie quasiment immobiles, elles ne montrent que peu de signes de vie. Tout juste changent-elles quelques fois l'orientation de leurs antennes, ou secouent leurs mandibules afin de mieux avaler la nourriture qui leur est fourni par leurs scribas. Leur véritable vie se déroule au sein de leurs esprits. Personne ne sait exactement ce qu'il se passe dans la tête d'une memoria mais selon les témoignages de scribas, elles passeraient leur temps à vivre et revivre les souvenirs qui leur sont confiés. Leur système mémoriel est très complexe et optimisé. Lorsqu'elle vit un souvenir, une memoria ne risque pas de le dénaturer d'aucune manière que ce soit. Elle reste spectatrice de son songe.

Les membres de cette caste vivent dans d'immenses salles cylindriques, les plus imposantes rassemblant plusieurs dizaines de milliers de membres et mesurant plusieurs kilomètres de hauteur. Chacune dispose d'un petit box juste assez grand pour accueillir son corps frêle et inutilisable. Cette proximité leur permet d'être en permanence en contact avec les antennes de leurs voisines, assurant la continuité du réseau métapsychique dans lequel elles vivent. Certaines memorias, totalement dépourvues de conscience et incapables de mémori-

CASTES

ser la moindre information, jouent le rôle de relais entre plusieurs groupes de memorias, reliant deux niveaux ou différentes salles. Affublées d'antennes supplémentaires, jusqu'à huit pour celles qui en possèdent le plus, elles sont les points d'accès privilégiés des scribas lorsque celles-ci viennent transmettre ou retirer des informations.

Le temps de conception d'une memoria est très long, presque le double d'une gestation normale, en grande partie à cause du développement de leurs encéphales si complexes. Disposant d'une longévité des plus importantes, les plus vieilles memorias n'ont presque rien à envier à leurs reines puisqu'elles peuvent atteindre sans encombre l'âge de quatre vingt années.

MERCATAN

Don de caste : Chitine envoûtante

Diplomates, informatrices, marchandes et bien d'autres encore, la caste des mercatans regroupe des elyannes qui ont fait de la communication leur spécialité. Accordant une grande importance aux subtilités des langages, elles sont les principales interfaces entre les mondes extérieurs et les colonies.

Arborant une superbe chitine rutilante, elles sont toujours avenantes et ouvertes aux autres cultures. Disposant d'un grand sens de l'esthétique, il est important de noter que ce sont les seules à savoir s'habiller convenablement, que ce soit selon les critères humains ou karitos. Cela dit, elles ne se vêtissent que si la situation les y oblige. Tout comme nombre de leurs sœurs, elles n'ont aucun intérêt à porter une quelconque pièce de tissu mais savent l'importance que celle-ci représente chez les races sexuées. Pour beaucoup d'humains, elles passent pour les elyannes les plus civilisées et les plus raffinées qui soient.

Les mercatans sont de bien piètres combattantes et sont bien souvent incapables de manier correctement la moindre arme. En revanche, lorsqu'il s'agit de s'exprimer, elles dévoilent leur plein potentiel. Leur champ de bataille n'est pas aussi mortel que celui de leurs consœurs des castes guerrières mais il est tout aussi dangereux et semé d'embûches. Leur monde est un univers de subtilités où chaque mot peut se révéler être un piège mortel.

Présentes un peu partout dans l'univers connu, elles évoluent dans les plus hautes sphères comme dans les plus basses, que ce soit à bord de leurs vaisseaux-mères ou au sein des communautés humaines et les karitos. Étant leurs principales interlocutrices, elles négocient sans cesse de nouveaux traités et échangent des biens pour le compte de leurs reines. Beaucoup d'entre elles opèrent loin de la sphère colonie, ce qui leur octroie un certain degré d'autonomie. Cette relative liberté n'est pas du goût de toutes et il existe une certaine scission entre les mercatans opérant à l'intérieur des vaisseaux-mères et celles travaillant à l'extérieur. Toutefois, aucune n'oublie jamais qu'elle est là pour servir sa regina et que sans elle, son existence

serait dénuée de tout intérêt.

Les mercatans sont de fines psychologues. Longueusement formatées à assimiler les différents modes de pensées des races xénos intelligentes, elles sont capables de deviner à quoi pensent leurs interlocuteurs, ce qui leur permet de toujours avoir un temps d'avance au cours de leurs transactions.

NUTRICIA

Sur le plan physique, une nutricia est très proche d'une eruditus ou d'une operarius. En revanche, leurs rôles diffèrent totalement. Car si une operarius doit s'assurer du bon fonctionnement de la colonie, la nutricia doit garantir le bien être de leurs sœurs.

Leur fonction première est de prendre soin des œufs pondus par leurs reginas, de leur sortie de l'utérus jusqu'à leur stade d'imago. Elles seront par la suite chargées de nourrir, laver et transporter les larves et nymphes tout en s'assurant que rien ne puisse venir troubler leur développement. Leur lieu de travail privilégié, leur sanctuaire en quelque sorte, est sans conteste la couveuse. Là, il est possible d'y voir s'affairer des milliers de nutricias, de les observer courir en tous sens, s'attelant sans relâche à répondre aux moindres besoins de leurs protégées.

Une même nutricia peut avoir sous sa responsabilité jusqu'à quatre œufs en même temps mais un zygote ne peut être choyé que par une seule nourrice. Une fois arrivée à l'âge adulte, les elyannes qui en sortiront garderont jusqu'à la fin un rapport privilégié avec leur nourrice. En effet, le rôle d'une nutricia ne se cantonne pas uniquement à garder les larves. Elle suivra jusqu'à sa mort les adultes qu'elles seront devenues, continuant à les aider à se nettoyer ou leur apportant leurs rations de miellat. Bien qu'il ne soit pas aussi fort que celui qui l'unit à sa mère, le lien qui lie un formicidé à sa nutricia est très tenace. D'ailleurs, dans toutes les colonies, ce sont les seuls individus capables de ressentir ce que l'on pourrait qualifier d'amour maternel.

Les nutricias sont censées s'occuper de toutes les elyannes de leur regina mais il existe une exception : les memorias. Dans ce cas précis, seules les scribas sont autorisées à les approcher, forçant ces dernières à régulièrement remplir la fonction de nutricia. Pour continuer dans les exceptions, et comme vu plus haut, la règle veut qu'une elyanne n'ait qu'une nourrice. Cela est faux pour les membres des castes royales où un individu peut avoir plus de dix nutricias pour s'occuper de lui. Cela est particulièrement vrai pour les reginas qui ont constamment à leur disposition toute une armée de nourrices.

Au final, les nutricias sont courageuses, protectrices et n'hésiteraient pas à se sacrifier pour protéger les vies qui leurs ont été confiées. Car la pire des choses qui puisse leur arriver est la perte de leurs protégées, en particulier tant que leur stade d'imago n'est pas encore atteint.

CASTES

OPERARIUS

Don de caste : Force ouvrière

La caste des operarius est la plus importante qui soit en termes d'effectifs, toutes colonies confondues. Leur rôle est essentiel car c'est grâce à elles que les vaisseaux-mères ne s'éparpillent pas dans l'espace. Ces elyannes sont tellement nombreuses qu'elles sont appelées à tort ouvrières, nom utilisé pour désigner une multitude de castes dont elles ne représentent qu'une fraction.

Les operarius ont à leur charge l'entretien de l'ensemble des structures elyannes, notamment les gigantesques vaisseaux-mères. Cela sous-entend une multitude de tâches harassantes et parfois extrêmement dangereuses. Certaines sections de ces appareils tombent littéralement en ruines, risquant d'entraîner avec elles d'autres niveaux. Il est alors nécessaire de rapidement les restaurer et de les renforcer. Le problème est qu'une colonie est si grande que ces opérations doivent être répétées continuellement. C'est aussi l'une des raisons pour lesquelles ces appareils ne cessent de croître en volume. Les sections les plus endommagées sont condamnées et rebâties dans un autre secteur. Les operarius travaillent également à la chaîne dans les immenses usines de montage, s'échinant autant sur des objets de la vie courante que sur l'assemblage de superstructures. Elles sont le cœur même du système de production.

De corpulence moyenne, elles sont très endurantes et accomplissent toujours le travail qui leur a été confié. Leurs conditions de travail sont rudes mais les operarius sont résistantes et pleines de vie, ce qui leur permet d'avoir une longévité atteignant les vingt années, bien que beaucoup meurt prématurément à causes d'accidents divers.

Bien qu'elles ne disposent pas de connaissances martiales particulières, il peut arriver que les operarius soient mobilisées par leur regina afin de défendre leur territoire. Individuellement, elles ne présentent guère de menace et sont faciles à éliminer pour des troupes bien entraînées. Leur force tient surtout dans leur nombre, étant littéralement capables de noyer les envahisseurs sous une véritable marée vivante.

L'une des particularités de cette caste est la capacité de ces membres à soulever des charges incroyablement lourdes sans le moindre effort. L'architecture musculaire de ces individus est totalement réajustée et forme de nombreux leviers leur permettant de supporter des charges représentant plusieurs fois leur masse.

Les operarius sont très nombreuses et travaillent toujours en équipe. N'ayant quasiment aucune idée du principe d'individualité, elles s'échinent sans le moindre relâchement à maintenir les colonies à niveau. Courageuses et dévouées, ce sont des éléments solides sur lesquels les reginas peuvent toujours compter.

PURIFICARE

Les purificares ont la charge d'assurer un état sanitaire correct au sein de leurs colonies. Qu'il s'agisse d'entretenir les coursives, de polir la chitine externe du vaisseau-mère ou de veiller à ce que les conduites ne se bouchent pas, elles passent leur temps à nettoyer. Un peu à la manière des nutricias, mais dans un environnement beaucoup moins enviable.

Cette caste possède les effectifs les plus importants après ceux des operarius, mais leur travail est infiniment plus pénible et ne s'avère guère valorisant. De plus, elles souffrent d'une très mauvaise réputation auprès de leurs sœurs, bien que leur tâche soit essentielle. Sans elles, les colonies se transformeraient en dépotoirs en moins de 24 heures standards.

Disposant de capacités physiques et mentales limitées, elles sont pourvues d'un système digestif robuste et très complexe, similaire à celui des decanthares. Celui-ci leur permet, et c'est là l'une de leurs tâches les plus importantes, de digérer une seconde fois la nourriture déjà ingurgitée. Des centaines de milliers de purificares ont donc la tâche peu reluisante de consommer les déjections de leurs sœurs qu'elles transformeront en un miellat de très basse qualité. En fonction des conditions et des quantités produites, elles seront autorisées à en conserver une partie pour leur consommation personnelle. Le reste sera mêlé à un autre miellat de qualité standard et réintroduit dans la chaîne alimentaire de la colonie. Concernant les déchets qu'elles ne peuvent recycler, elles se doivent de les réunir avant de les évacuer directement dans l'espace.

L'espérance de vie d'une purificare est très courte, à peine quatre ans, et cela en grande partie à cause de ses conditions de vie. Quant à sa période de production, elle est très rapide. Ne restant à l'état d'œuf que l'espace de trois semaines environ, l'elyanne disposera d'un stade larvaire d'une durée équivalente à un peu plus d'un mois. Ensuite, elle ne restera sous forme de nymphe que deux semaines. Cette courte période de gestation fait qu'une purificare ne disposera pas de facultés abouties.

Sachant à peine communiquer et raisonner, les purificares ne font preuve d'aucun esprit d'initiative, sont dotées d'une mémoire très pauvre et, plus que pour tout autre membre, n'ont que rarement conscience de leurs propres existences.

SCRIBA

Les scribas sont entièrement dévouées à la récolte d'informations et à leur retranscription au sein de leurs archives, les memorias. Physiquement semblable à la plus banale des operarius, une scriba se démarque par un désintéressement total, de quelque nature que ce soit, accentué par un esprit d'initiative pratiquement inexistant. Pour elle, seul compte le bien être de ses protégées.

CASTES

Cette attitude leur permet d'une part de ne penser qu'à leur mission et d'autre part, cela les rend totalement incorruptibles.

Les membres de cette caste ont accès à toutes les informations concernant une lignée et la colonie à laquelle elles appartiennent, du moindre fait divers aux accords les plus secrets. Toutes ces informations emmagasinées dans l'esprit des scribas sont ensuite rapidement transmises aux memoria. Celles-ci vont littéralement absorber les données collectées par leurs sœurs et n'en laisser aucune trace. Les scribas ne garderont que le souvenir de l'échange mais n'auront plus aucune idée des détails de son contenu.

Le procédé fonctionne en sens inverse. Il est possible pour une scriba d'extraire un souvenir de l'esprit d'une memoria. Ce genre de situation est courant mais se fait toujours sous haute surveillance. N'importe qui ne peut pas obtenir n'importe quelle information. Tout comme pour le stockage, la récupération d'informations s'effectue par un simple contact entre les antennes de la scriba et d'une memoria. Les renseignements sont alors inscrits dans une mémoire temporaire qui s'effacera aux bouts de quelques minutes à quelques heures de son esprit. Encore une fois, elle aura le souvenir d'avoir récupéré des données mais devra aller les trouver à nouveau si elle souhaite en connaître les détails.

Outre la consultation des rapports qui leurs sont fournis, les scribas collectent les informations à partir des cadavres d'autres elyannes. Grâce à la métapsyché, elles sont capables d'entrer dans l'esprit d'un cadavre, par un contact inter-antennes ou en appliquant leurs appendices directement sur une partie du système nerveux de la défunte. Les souvenirs récupérés ainsi sont parcellaires, sans aucun ordre logique et toujours difficiles à analyser. Toutefois, cette pratique est courante et fortement utile, dans le cas d'un homicide par exemple. Elle est également utilisée afin de conserver une partie de l'esprit d'un membre important de leur communauté.

Il ne s'agit aucunement d'une copie complète d'un individu mais seulement d'un assemblage cohérent des pensées et de souvenirs. Un tel résultat demande un investissement important aux scribas qui peuvent passer des semaines, voire des mois, à imbriquer ces données avant d'obtenir un résultat satisfaisant.

À noter que cette technique est sans le moindre effet chez les humains et les karitos. De plus, il est impossible de soustraire la moindre information de cette façon chez une elyanne vivante. Réagissant à cette intrusion, le subconscient des sujets dresse inévitablement des entraves incontrôlables pour se défendre.

Suivant une période de gestation normale, elles passent leur vie entière entre les morgues et les chambres memoria, avec comme seule motivation la récolte de données et l'entretien des de leurs protégées inertes, les scribas étant les seules à être autorisées à les approcher.

CASTE GUERRIERE

La caste des guerrières regroupe toutes les elyannes dont la fonction principale est la protection de la colonie. Ce sont des membres d'élite capables de causer de lourds dommages à leurs adversaires.

ARCUS

Don de caste : Poche à sécrétion

Cette classe tire son nom de sa manière de combattre, particularité qui la démarque d'un gladiator. En effet, là où cette dernière privilégie le combat au corps-à-corps, l'arcus préférera toujours mener ses affrontements avec une certaine distance. Cette caste maîtrise donc à la perfection les armes à projectiles, du plus basique des stopers aux massifs canons ornant les croiseurs les plus lourds.

Plus qu'une différence génétique, elle diffère des autres combattantes par son mépris des affrontements de proximité. À la violence bestiale de deux individus se frappant l'un sur l'autre, elle préférera toujours avoir un certain recul, marquer une distance avec sa cible. Beaucoup disposent de compétences de combat au corps-à-corps mais toutes ne les utilisent que lorsque la situation ne leur laisse pas le choix. Abattre un adversaire sans avoir à se souiller les mains, l'anéantir sous un déluge de projectiles et ne lui laisser d'autre choix que la mort, là est leur conception de la guerre.

Au sein des armées, les arcus remplissent donc le rôle de fusiliers, couvrant et apportant leur soutien aux troupes en premières lignes. Occupant souvent le poste d'artilleurs, ces combattantes sont souvent assignées à la fonction de servants à bord des vaisseaux de guerre comme des véhicules les plus modestes, comme les transporteurs de troupes par exemple. Cette caste compte également de nombreux pilotes, leur talent de perception et leur adresse en faisant de redoutables pilotes de chasseurs.

La principale caractéristique qui démarque une telle elyanne de ses sœurs est sans aucun doute sa capacité à maîtriser sa poche à sécrétion. La petite fraction qui en est incapable est souvent victime de brimades et autres quolibets de la part de la majorité qui les relègue aux tâches les plus ingrates. L'enseignement qu'elles suivent leur permet de développer tout le potentiel de cette faculté, les rendant capables de toujours se battre avec une relative distance. De plus, leurs glandes ne s'épuisent qu'en de rares exceptions, faisant d'elles de redoutables armes vivantes.

Dédaigneuses vis-à-vis des gladiators, elles les jugent primaires et dénuées de toute finesse. Toutefois, ces elyannes n'oublient pas qu'elles ne sont qu'un maillon d'une chaîne qui pourrait se rompre à tout instant si elles venaient à ne pas tenir leur place. Aussi complètent-elles à merveille leurs sœurs, reportant leur amertume sur les

CASTES

leurs qui n'ont pas la possibilité de sécréter la moindre substance.

DEVASTATOR

Don de caste : Armure cristalline

Ce groupe représente les troupes elyannes les plus efficaces. Là où la force de la gladiator n'est pas suffisante, là où la précision de l'arcus vient à manquer, les devastators remplissent leurs objectifs, quelques soient les obstacles auxquels elles se trouvent confrontées.

Leur efficacité est inversement proportionnelle à leur nombre, chaque lignée ne disposant guère plus d'une dizaine de milliers de ces combattantes. Ceci n'est pas dû à une sous-production de la part des reginas mais plutôt à l'entraînement que ces guerrières subissent. Rude, ne laissant place à aucune faiblesse, les combattantes qui en réchappent ne sont plus jamais les mêmes et c'est avec fierté qu'elles portent le nom de leur caste. Car tant que cette préparation n'est pas menée à son terme, une elyanne ne sera jamais considérée comme une véritable devastator par ses aînées, même si elle en porte les gênes.

Physiquement, elles ne se démarquent de leurs sœurs que par une paire de mandibules souvent plus imposantes et leur chitine couverte de rayures plus ou moins profondes, témoignages de tous leurs combats menés. La nature de leur train de vie les rend peu sociables et elles sont craintes autant par leurs ennemis que par leurs alliés. Une fois leur mission débutée, aucune émotion ne semble pouvoir les affecter, se transformant en véritables machines de guerre et faisant preuve du plus froid des pragmatismes. Pourtant, chaque devastator est mue par un profond sentiment de fraternité envers les autres membres de sa caste, les seuls à savoir ce qu'elle a traversé.

Les devastators sont les troupes de choc d'une lignée et ses guerrières les plus fidèles. Professionnelles, rien ne peut venir entraver leur mission. Et si un échec équivaut à un véritable coup dur pour leur orgueil, ce n'est rien comparé au sentiment d'être capturé par un adversaire qui aura su se montrer plus rusé qu'elles. C'est pour cette raison qu'elles luttent toujours jusqu'à la mort. Par ailleurs, le suicide est très mal vu au sein de cette caste et jette le déshonneur sur celle qui l'a pratiqué. Se donner la mort est la marque d'un certain renoncement, chose inacceptable pour ces guerrières.

Au final, pour bien comprendre les devastators, il faut voir au-delà de leur allure de brute épaisse combattant aveuglément ses ennemis. Il ne s'agit ni plus ni moins de combattantes hors paires dotées d'un grand sens tactique et d'une cohésion sans égale.

FURTIVUS

Don de caste : Copie phéromonale

Caste militaire la plus réduite, toutes colonies confondues, les furtivus sont des éléments aussi discrets que mortels, spécialisés dans les missions d'infiltrations. Ces unités sont formées à des tâches très diverses, allant de la récupération d'informations à l'assassinat de cibles et sont de véritables commandos d'élite.

Leur entraînement les prépare à une multitude de situations, ce qui leur permet d'acquérir les bons réflexes afin de survivre. Exercées à opérer en petits groupes ou en solitaire, ces elyannes s'avèrent assez indépendantes, à l'instar des explorators avec qui elles partagent beaucoup d'affinités. En effet, la reconnaissance du terrain et l'orientation sont quelques unes des qualités que ces deux castes partagent et il n'est pas rare qu'une explorator fonctionne en tandem avec un membre de cette classe.

Piratage informatique, interrogatoire, leurs domaines de compétences sont vastes. Toutefois, leur véritable force tient en leur capacité à se fondre dans la masse. Préparant méticuleusement leurs opérations, elles sont patientes et prennent toujours leur temps, attendant le bon moment pour frapper leur cible avant de disparaître dans la foule. Quelque soit la mission, quelque soit le lieu, ce qui compte avant tout, ce n'est pas leur force physique ou leur aptitude à manier une arme mais leur détermination, leur intelligence et leur instinct de survie.

Pour les aider dans leurs tâches, nombre d'entre elles peuvent compter sur un atout propre à leur caste : l'usurpation d'identité. Le système de reconnaissance principal des formicidés se base sur un code phéromonal propre à chaque individu, plus ou moins complexe selon sa position dans la colonie. Elles sont capables, à l'aide de capteurs très sensibles, de décortiquer ces chaînes moléculaires et de les reproduire. Comme les elyannes n'accordent que peu de crédits au physique, à moins d'essayer de se faire passer pour une proche, lorsqu'une furtivus usurpe une identité, elle n'a que peu de chance de se faire repérer. Une copie n'est pas immédiate et prend un certain nombre d'heures. Ce sont des agents posés et réfléchis. Une trop grande précipitation pourrait entraîner leur chute.

Les furtivus sont donc très minutieuses et discrètes lorsqu'il s'agit de remplir leurs missions, préférant agir en solo. Ou du moins entre professionnelles.

GLADIATOR

Don de caste : Pics chitineux

Les gladiators forment la caste militaire la plus importante et cela, toutes colonies confondues. Constituant toujours les premières lignes lors des conflits, elles s'élancent par milliers sur le champ de bataille, luttant ardemment jusqu'à la mort, faisant le sacrifice de leurs

CASTES

vies pour leurs reines.

Il s'agit d'unités expertes dans le domaine du combat au corps-à-corps, aussi bien à mains nues qu'à l'aide d'armes diverses. Semblables en tous points aux arcus, ces elyannes se démarquent de ces dernières par leur vision du combat. Pour elles, abattre un ennemi à distance, parfois sans même qu'il n'ait conscience de leur présence, n'est pas digne d'une véritable guerrière. Le combattre sur un pied d'égalité, face-à-face, les yeux dans les yeux, là se trouve le véritable courage qu'elles révèrent tant. Tout comme les arcus sont parfois amenées à se battre au corps-à-corps, les gladiators sont quelques fois forcées d'utiliser des armes à projectiles. Dans ce cas, elles n'utilisent généralement que des armes de courtes portées, engageant une certaine proximité avec leurs adversaires mais ne les utilisent que si la situation l'exige.

D'une manière générale, les gladiators misent beaucoup sur leur puissance physique. Leur chitine est plus épaisse et parfois dotée de pics leurs permettant d'infliger des dégâts beaucoup plus important lorsqu'elles se battent à mains nues. La plupart de leurs protections physiques sont ainsi faites sur mesure, leur permettant de passer leurs armes naturelles au travers d'orifices prévus à cet effet. Elles sont ainsi capables d'exprimer tout leur potentiel destructeur sans avoir à renoncer à leur défense.

Cette caste n'est cependant pas sollicitée uniquement pour ses dons de combattantes. Ses rangs comptent de très nombreux stratèges et tacticiens de renom. En outre, la quasi-totalité des engins terrestres sont pilotés par des membres de cette caste. Certaines se trouvent également aux commandes d'appareils navals ou spatiaux même si le phénomène est plus rare.

Les gladiators sont fortes, courageuses et dotées d'un bon moral. Se lançant corps et âme dans la bataille, elles n'hésitent pas à lutter jusqu'à leurs dernières forces. Toutefois, il ne faut pas confondre sacrifice et gaspillage. Ce sont d'excellentes tacticiennes et savent mesurer le danger. Jamais elles n'engagent un combat sans être sûr que le jeu en vaille la chandelle.

PROTECTOR

La caste des protectors forme la garde rapprochée des reginas. Bien que les chambres royales soit depuis des siècles bardées de protections et de systèmes de sécurité en tous genres, cette caste existe toujours, entièrement dévouée à sa souveraine.

D'un point de vue physique, un membre de cette caste mesure entre quatre et cinq mètres de long, sa tête à elle seule représentant plus des trois cinquième de cette mesure. Son corps, ridiculement petit en comparaison, est encastré dans la paroi même du tunnel d'accès qu'elle défend et ne peut en sortir. Une fois arrivée à l'âge adulte, lorsqu'une menace tente de pénétrer la zone qu'elle protège, elle en bloque immédiatement l'accès à l'aide de son

propre crâne.

Celui-ci est généralement pourvu de deux énormes paires de mandibules de plus d'un mètre cinquante de longueur. Les excroissances inférieures ont pour vocation de littéralement s'enfoncer dans le sol du tunnel afin d'assurer le bon ancrage de la tête tandis que les supérieures, tranchantes aussi bien sur leur faces intérieures qu'extérieures, sont là pour découper tout agresseur se montrant un peu trop aventureux.

Le crâne est parsemé d'une multitude de pics chitineux, à la manière de ceux des gladiators. La différence tient du fait que chacun d'eux est relié à un muscle très puissant permettant à l'elyanne de le projeter sur plus de huit mètres. Certaines produisent des projectiles de ce type naturellement creux dont la cavité est alors remplie d'un poison sécrété par les protectors elles-mêmes. Et si malgré tout, cela n'était pas suffisant, il lui est possible d'attraper ses ennemis à l'aide de tentacules, si ceux-ci se situent à moins de cinq mètres d'elle. Tapissant sa cavité buccale, ils lui permettent de broyer ses adversaires à l'intérieur de sa gueule géante.

La chitine est épaisse. Très épaisse. Et également des plus résistantes. Lorsqu'elle scelle un accès, une elyanne de cette caste protège aussi bien qu'une porte anti-explosion et il est souvent plus rapide de creuser autour que d'essayer de la dégager. Leur seul point faible potentiel reste les yeux. Ceux-ci sont toutefois protégés par une grille chitineuse, ce qui les rend difficile à atteindre. De plus, elle n'en possède pas quatre comme ses sœurs mais des dizaines, lui permettant de n'avoir aucun angle mort. Ces globes oculaires sont très performants et indépendants, certains étant capables de détecter les infrarouges, d'autres de voir dans l'obscurité, ...

Les protectors ont la gestation la plus longue de toutes les elyannes. Très similaire à celle des extractors, la durée qu'elles passent sous forme de nymphes dure plus d'une année. C'est à ce stade qu'elles sont placées dans leurs parois à l'intérieur desquelles elles grandiront peu à peu, leur tête seule dépassant du trou. La durée de vie d'une protector est d'environ 70 ans.

Elles ne possèdent pas d'antennes. Leur crâne est recouvert de centaines de poils olfactifs leur permettant d'identifier tous les individus qui passent devant elles. D'une manière générale, elles ne communiquent pas ou très peu, se contentant d'observer ce qui se passe devant elles avec la plus grande des attentions. Elles se trouvent un peu partout dans les colonies, protégeant les points d'accès les plus importants, en particulier ceux menant aux reginas et aux imperatrix.

CASTES ROYALES

Représentant la classe dirigeante, cette caste regroupe les formicidé capables d'assurer la pérennité du peuple elyanne, ceux ayant les capacités de se reproduire.

CASTES

HEREDITARIUS

Les hereditarius sont les héritières directes d'une regina, celles qui prendront sa place une fois son règne achevé. Formant une caste relativement réduite, ces elyannes ne se comptent que par dizaines, par centaines tout au plus selon les lignées. Et lorsque le moment de la succession sera arrivé, il ne pourra en rester qu'une seule.

En dehors d'un stade larvaire plus long de quelques jours, rien ne démarque une hereditarius de l'une de ses sœurs issue de la caste ouvrière, si ce n'est qu'elle revêt une allure plus noble, plus élégante. En cela, elles ressemblent fortement aux mercatans. Entretienues par des dizaines de nutricias, leurs chitines sont toujours très bien lustrées et brillent de mille feux. Contrairement aux princes, elles sont libres de vaquer où bon leur semble sur leurs territoires mais ne se mêlent au final que très peu aux autres castes et s'aventurent encore moins à l'extérieur de la colonie. Et lorsque cela se produit, leur sécurité est au minimum assuré par tout un bataillon.

Dès lors que vient le temps de la succession, chacun d'entre elles se doit de participer à un test, une épreuve ancestrale propre à chaque famille qui désignera celle qui sera la plus apte à devenir la nouvelle regina de la lignée. Cette initiation se présente parfois sous la forme d'un simple tirage au sort mais peut revêtir un aspect plus complexe. Certaines obligent leurs filles à s'affronter au court de combats à mort, les forçant à s'entre-tuer. La dernière debout prouve ainsi sa valeur et se voit accorder le droit de se faire féconder. D'autres encore confrontent subitement les mâles aux femelles, sans prévenir ces dernières. Les princes, sous le coup de l'émotion, perdent alors tout contrôle et empalent littéralement leurs partenaires, le plus grand nombre possible afin de multiplier au maximum leur sensation de plaisir. Poignardées de part en part par les sexes chitineux des princes, beaucoup de reproductrices meurent de leurs blessures. La survivante succédera à sa mère. Dans le cas où plusieurs auraient survécu, c'est généralement la plus rapide à enfanter qui accédera au titre tant convoité. Les autres seront purement et simplement recyclées, à moins bien sûr que la regina concernée ne soit disposée à diviser son territoire entre le nombre de survivantes, chose rare depuis l'exode des seize.

Il se peut également que la ou les survivantes supplémentaires soient aussitôt placées en état de cristostasie forcée, tandis que la première prend normalement ses fonctions. Ainsi, au cas où il y aurait le moindre problème avec la nouvelle regina, celle-ci serait immédiatement remplacée par l'une de ses sœurs. Malgré tout, en dehors de ces exceptions, la coutume veut que seule l'une d'entre elles puisse sortir vivante de ces pratiques. Le reste sera quand à lui intégré à la structure du vaisseau-mère.

Beaucoup trouve le sort des princes horribles.

Pourtant, celui des hereditarius n'est guère plus enviable. Devant se tirer vivantes d'une lutte à mort contre leurs propres sœurs, obligées de déjouer les complots qu'elles fomentent les unes contre les autres, une elyanne de cette caste peut être destinée à un grand avenir mais il ne lui laisse aucun droit à l'erreur.

IMPERATRIX

Les imperatrix forment la plus petite caste existante, ne comprenant qu'un membre par colonie. Et pour cause : il s'agit des mères, ou grand-mères, de toutes les elyannes encore existantes à ce jour. À leur apogée, alors que les colonies se comptaient par centaines, il en existait tout autant mais ce temps est bien loin et aujourd'hui révolu.

Tout d'abord, une imperatrix se trouve à la tête de sa propre lignée, appelée lignée principale. Les lignées dirigées par des reginas ne sont considérées que comme des lignées secondaires. Il n'existe théoriquement pas de différence entre les membres de la famille principale et ceux des familles secondaires. Toutefois, force est de constater que les premières ont toujours un léger ascendant sur les secondes, jouissant d'une autorité naturelle certaine. À grade équivalent, l'avis d'une fille direct de l'imperatrix aura toujours plus de poids que celui d'une fille issue d'une simple reine.

Régnant également sur tout le vaisseau-mère, elle est la mère des reginas qui y résident. Tout du moins est-elle l'héritière directe de la fondatrice de la colonie. Ainsi, tout comme n'importe quelle elyanne se doit d'obéir à sa reine, une regina doit obéissance et respect à son imperatrix. Ces reines dirigent donc leur territoire comme elles l'entendent mais sont toujours sous l'autorité de leur impératrice. Et quoi qu'elle ordonne, elles doivent s'y soumettre.

Il est possible pour une imperatrix de destituer l'une de ses filles. Le fait est rare mais pas impossible. Dans un tel cas, les autres reines doivent aussitôt montrer leur dévotion en attaquant le domaine de leur sœur détronée. Si les individus qui décident de se rendre, considérés comme des traîtres d'un côté comme de l'autre, sont immédiatement réduits en esclavage, ceux qui restent fidèles à leur reine sont massacrés jusqu'au dernier. Le territoire et les biens de la destituée sont ensuite répartis entre toutes les familles restantes, à moins que l'imperatrix ne remplace sa fille par une autre, issue de ses propres hereditarius.

Il peut également arriver que toutes les reines se dressent contre leur mère. Ce phénomène est encore plus rare que le précédent et ne s'est jamais produit depuis l'exode. Dans un tel cas, si l'imperatrix remporte la guerre, elle exterminera la quasi-totalité de sa colonie avant de la repeupler en donnant naissance à de nouvelles hereditarius. En cas de défaite, elle est exécutée mais dès lors, les

CASTES

risques d'extinction sont grands. Celles qui ont gagné leur révolte doivent dès lors trouver des princes viables et se résignent bien souvent à s'adresser à leurs voisines. Si ces dernières acceptent de les aider, c'est toujours contrepartie d'un serment d'allégeance.

Enfin, tout comme n'importe quelle reine, une impératrix est avant tout là pour produire toujours plus d'enfants. Pour l'aider à gouverner, elle se repose sur son consul qui se chargera de traiter tout ce qui touche à la vie de la colonie, bien que les mères de toutes les elyannes s'investissent plus dans la vie politique que leurs filles.

PRINCEPS

Les princes forment une caste très réduite et sont l'apanage de l'impératrix d'une colonie. Présents à hauteur de seulement quelques milliers d'individus, ils renferment la quasi-totalité du patrimoine génétique de leurs semblables.

Les princes suivent une période de gestation très courte, à peine plus longue que celle d'une purificare. Cette durée de production les empêche d'être totalement développés une fois arrivés au stade imago. Malingre, dotés de capacités mentales limitées, ils n'ont rapidement qu'une seule idée en tête : la procréation. Parqués dans des zones de haute sécurité, ils passent la majorité de leur temps en métapsyché, ne sortant de cet état que pour manger ou se faire nettoyer par leurs nutricias.

Ces mâles sont pourvus d'un sexe leur permettant de déposer leurs gamètes dans l'appareil reproducteur d'une hereditarius, du moins à l'intérieur de son corps. Fort heureusement, les cellules reproductrices sont capables de trouver seules leur chemin dans un organisme via son système hémolympatique.

Constitué d'un muscle souple et puissant, leur phallus est parfois dotée d'une pointe perforante creuse en chitine afin de transpercer la carapace de leur partenaires. Pourvu d'une incroyable quantité de terminaisons nerveuses, il est extrêmement sensible. À tel point que le plaisir ressenti lors de l'acte sexuel est si intense qu'il provoque chez le princeps un arrêt cardiaque foudroyant. Leur fonction est fondamentalement unique : assurer la transmission de leur patrimoine génétique. Une fois leur tâche accomplie, ils ne sont plus utiles.

Si n'importe quelle regina est capable de donner naissance à des hereditarius, l'impératrix seule dispose des gènes nécessaires à l'assemblage d'un princeps. Chez les autres gouvernantes, ce gène est inhibé. Cela permet à la lignée principale de conserver sa suprématie sur les autres familles. Si elles veulent une descendance, elles doivent être fidèles. Par ailleurs, en cas de soulèvement de la part de ses reginas, le premier réflexe d'une impératrix est d'exterminer tous ces princes.

Le système présente tout de même un fâcheux inconvénient : si une impératrix meurt sans avoir produit un

seul mâle, c'est tout l'avenir de la colonie qui est menacé à plus ou moins long terme. Afin de palier ce problème, des eruditus ont mis au point il y a des siècles une solution : un sérum capable de débloquent le gène mâle. Son secret est gardé sous très haute surveillance et il n'en existe qu'un par colonie. Aussi ne peut-il y avoir qu'une seule reine à bénéficier de ce traitement, ce qui débouche souvent sur des conflits internes très violents.

REGINA

Se montant au maigre nombre de treize, les reginas se comptaient autrefois par milliers. Est appelée ainsi l'elyanne à la tête d'une lignée, régnant sans partage sur son territoire et n'obéissant qu'à une seule entité supérieure : l'impératrix. Son rôle n'est pas tant de gouverner, tâche qu'elle délègue principalement à son consul, que d'assurer la pérennité de sa lignée et par extension, de sa colonie. À noter que dans les faits, une impératrix n'est rien de plus qu'une regina dont le champ d'action se révèle beaucoup plus vaste.

Chacune d'entre elles était autrefois une hereditarius qui eut la chance de survivre à son rite de passage et qui, de fait, a été fécondé par un ou plusieurs princes. Ces rites ont lieu lorsque survient la fin du règne de l'actuelle regina. Celle-ci, à cause de son âge, d'une maladie ou pour tout autre raison, ne se juge plus apte à remplir sa fonction. Une fois son héritière désignée, son corps sera découpé par ses propres nourrices qui le feront intégrer à la colonie, comme pour n'importe quelle autre elyanne. Il est possible que l'héritière se présente alors que sa mère n'est pas encore décédée. Cela ne change rien au processus, la souveraine se faisant purement et simplement dépecer vivante.

La nouvelle gouvernante prend alors sa place sur la couche royale, s'installant le plus confortablement possible car peu de temps après, elle sera incapable d'effectuer le moindre mouvement. Dès lors qu'elle s'accouple et se fait féconder, une hereditarius subit en effet de profonds bouleversements métaboliques. Les gamètes mâles, outre une fécondation de leurs homologues femelles, déclenchent une restructuration et une hypertrophie de l'appareil reproducteur de l'elyanne. Provoquant l'éclatement de sa chitine dorsale au niveau de l'abdomen, il se développera et grossira à tel point que son volume et sa masse réduiront la nouvelle regina à une incapacité presque totale. Il n'existe pas de mensurations exactes mais en moyenne, un tel organe mesure jusqu'à huit mètres de long pour six mètres de large. Le plus grand recensé atteignait allègrement les dix mètres de long pour presque neuf mètres de large.

Dans le pire des cas, une reine peut se décrocher elle-même de cette poche mais prend alors le risque de devenir stérile et de perdre son utilité au sein de la colonie. Les réserves de gamètes, mâles comme femelles, se trou-

CASTES

vant pile à la jonction entre la sphère abdominale et l'utérus, il existe en moyenne une chance sur deux pour qu'elle ne puisse plus enfanter après une telle ablation. Dans le cas contraire, il lui faudra quelques semaines pour que son nouvel appareil reproducteur se développe à nouveau.

La maîtrise qu'à une regina sur son appareil reproducteur est complète et son fonctionnement très complexe. Les gamètes mâles emmagasinés sont analysés et copiés, une mémoire génétique inscrite au sein de ses cellules lui permettant de classer les différents gènes en fonction d'archétypes établis autrefois par ces ancêtres. Lorsqu'il lui faut produire une elyenne, elle se réfère alors à ces listes, piochant les gènes dont elle a besoin dans sa réserve quasiment inépuisable. Il est à noter que seules les hereditarius disposent des séquences génétiques propres à chaque lignée. Les princeps, produit par l'imperatrix, ne contiennent que des séquences génériques communes à toutes les familles.

Capable de pondre jusqu'à 1.500 œufs en moyenne, elles peuvent en produire plus du triple si la situation l'exige, ce qui est souvent le cas lors de conflits. Les filles qui en résultent ne sont cependant pas toutes viables. Leurs codes génétiques assemblés à la va-vite, nombreuses sont celles qui présentant anomalies physiques ou psychiques et maladies dégénératives.

SOCIAL

Ce chapitre aborde de nombreux détails relatifs aux rites sociaux et coutumes elyannes. Tout ceci contribuera à vous faire une meilleure idée de ce peuple, de sa manière de fonctionner et vous permettra de les interpréter au mieux.

NOM

Bien qu'elles aient pris l'habitude d'adopter des surnoms afin d'être plus facilement identifiables par les karitos et les humains, les elyannes ne possèdent pas de prénom. Et encore moins de nom. Afin de se reconnaître, chacune d'elles dispose d'un identifiant, un code unique à base d'hydrocarbures, indiquant précisément sa place dans la société.

Ce code se décompose en plusieurs parties. Il indique tout d'abord la colonie, la lignée et la caste. Il se termine en indiquant le profil, le grade et l'indicatif de poste de l'elyanne qui le porte. Et bien évidemment, il n'existe pas de traductions possibles.

Chaque reine est inconsciemment capable de se souvenir de l'ensemble des identifiants attribués. Aussi ne peut-il y avoir deux elyannes portant un code similaire. Tenue constamment informée des décès, il lui est possible de réattribuer un identifiant qui n'est plus utilisé.

EDUCATION

L'éducation d'une elyanne commence très tôt. À vrai dire, elle commence alors que celle-ci est encore une simple nymphe. Durant cette période, une scriba spécialisée dans ce domaine prélèvera les connaissances nécessaires contenues dans l'esprit des memorias et viendra régulièrement transmettre l'ensemble des données dont la future elyanne aura besoin lorsqu'elle sera arrivée à maturité. En effet, sous cette forme, le formicidé est très sensible à la métapsyché et son encéphale en pleine formation est capable d'emmagasiner une somme faramineuse de données.

L'apprentissage couvre un panel extrêmement large car l'elyanne apprendra non seulement des savoirs théoriques mais aussi pratiques. Il est tellement complet

qu'il comprend également la compréhension et la maîtrise de l'organisme et de l'équilibre, ce qui explique pourquoi, à peine sortie de l'œuf, une elyanne est capable de se déplacer normalement. Cette méthode d'apprentissage est en quelque sorte un formatage qui permet à un individu de présenter des capacités optimales dès sa naissance.

Pour beaucoup de scientifiques humains, il s'agit d'une véritable révolution dans le monde de l'éducation et nombre d'entre eux cherchent aujourd'hui à trouver un équivalent compatible avec les hommes. Ce procédé a toutefois une lourde contrainte : si l'individu se révèle extrêmement compétent dans un domaine, son esprit a tendance à se fermer quand à l'acquisition de nouvelles connaissances et il lui est très difficile d'emmagasiner de nouvelles informations, qu'elles concernent un domaine qu'il maîtrise ou non.

MODE

Coupons court à cette question immédiatement : il n'existe aucune notion vestimentaire chez les elyannes. Asexuées et ne disposant que d'un sphincter dissimulé entre plusieurs plaques de chitine, elles ne voient pas l'utilité de se vêtir. Plus encore, elles n'ont aucune notion de pudeur, ce qui n'est pas sans choquer nombre d'aliens, très stricts sur ce point.

Il est possible qu'elles soient amenées à porter une tenue de protection en raison d'un environnement jugé trop hostile mais jamais elles ne s'habillent pour des raisons purement esthétiques. D'ailleurs, même lorsque les températures sont extrêmement basses, elles préféreront toujours puiser du miellat de leur jabot avant d'être obligées de mettre une combinaison. D'autre part, des technologies existent, leur permettant de s'affranchir de cette contrainte, tel que le bouclier thermique. Une fois activé, il permet à son utilisateur de conserver sa chaleur corporelle en l'isolant partiellement de l'extérieur.

Ce n'est qu'à partir du jour où ils rencontrèrent les hommes que nombre de formicidés commencèrent à se vêtir, en particulier ceux les côtoyant régulièrement. Les karitos, eux, n'ont jamais été choqués par cette nudité relative.

Les goûts artistiques elyannes étant très différents

de ceux des humains, le résultat de ces accoutrements est très souvent surprenant, toujours ridicule. En particulier chez les membres des castes ouvrières ou guerrières. Mélanges improbables de coupes et de couleurs, ce melting-pot est accueilli au mieux avec dédain, au pire avec mépris mais le plus souvent avec un amusement certain.

Les mercatans, formées aux coutumes aliens, savent faire preuve d'une plus grande attention sur le choix de leurs habits. Et même si le résultat n'est pas parfait, il est toujours satisfaisant. Cela étant, une elyanne ne s'habille pas par choix mais par nécessité. Et dès lors que la situation ne l'exigera plus, elle ôtera ces vêtements si peu confortables et contraignants.

MIELLAT

Le miellat est une précieuse ressource correspondant à l'alimentation de base des elyannes. Doux, sucré et légèrement alcoolisé, il est la meilleure réserve énergétique existante actuellement, en dehors de drogues illégales bien entendu, dangereuse pour la santé car entraînant dépendance et symptômes divers.

Il ne s'agit toutefois pas du seul aliment consommable par ce peuple de formicidés, ceux-ci accusant également une légère attirance pour les protéines. Quoiqu'il en soit, le miellat reste leur met favori, notamment pour ses effets bénéfiques sur la santé. Le premier point fort de cette substance est qu'elle est entièrement consommée et ne laisse donc aucun déchet une fois digérée. De plus, elle est assimilée très rapidement par l'organisme. Ses autres facultés sont également très intéressantes. Une seule bouchée suffit à faire disparaître toute trace de fatigue pendant plusieurs heures et pas seulement chez les elyannes. Humains et karitos bénéficient également de ces avantages. Totalement indécélable, le miellat est très prisé en milieu sportif pour ses capacités dopantes. Il permet également de réchauffer son consommateur en maintenant son organisme à température optimale.

Issu de la fermentation de sucres et de graisses, il est essentiellement fabriqué par les decanthares bien que chaque elyanne soit capable d'en produire, d'une qualité plus ou moins grande il est vrai. Stocké dans un jabot, elle peut le consommer pour elle-même ou en faire profiter son entourage. D'une manière générale, ce sont les nutricias qui sont chargées de le distribuer à leurs protégées.

TROPHALLAXIE

La trophallaxie est l'un des rites sociaux elyanne les plus importants, si ce n'est le seul. Si un œil ignare n'y verra aucune différence, il en existe une multitude de formes, chacune ayant un sens bien précis, autant pour le donneur que pour le receveur.

La forme la plus courante est utilisée afin de

subvenir aux appétits des receveurs, trop occupés à leurs tâches pour avoir le temps de prendre une pause. Elle peut également être pratiquée si ceux-ci ne sont pas en mesure de se nourrir seul. Cet échange n'a ici aucune symbolique particulière et peut indifféremment avoir lieu entre membres de la caste guerrière, ouvrière et royale. D'autres formes existent, plus complexes. Ces rituels chargés de significations occupent une place bien différente.

La première chose à savoir à propos de ces derniers est qu'ils ne se pratiquent qu'entre membres d'une même caste. Réalisés très rarement entre individus de classes différentes, ces types de trophallaxie n'auront jamais lieu entre la caste royale et les rangs inférieurs. Jamais une regina, une hereditarius ou un princeps ne s'abaissera à partager son miellat avec ses sujets, tout comme ces derniers ne songeraient à leur faire don de cette substance de telles manières. Non pas qu'ils ne le souhaitent pas. Le fait est qu'ils n'en n'ont tout simplement pas l'idée.

En rabattant ses antennes en arrière lors d'une trophallaxie, un individu marque sa soumission vis-à-vis du receveur et reconnaît son autorité. Si ce dernier abaisse également ses excroissances crâniennes, alors il considère son partenaire comme étant d'une autorité équivalente à la sienne, lui faisant preuve de respect. Si au contraire, il établit un contact antennaire, il affirme son autorité sur le donneur, le reconnaissant par là même comme l'un de ses subordonnés.

Si un contact d'antennes a lieu alors que celles du receveur ne sont pas rabattues, cela témoigne du respect que le donneur ressent pour l'autre parti. Il peut aussi s'agir d'un témoignage d'amitié ou d'une forme de félicitation.

Le contact entre antennes peut avoir lieu avant le début de l'échange. Cette pratique ne s'effectue qu'entre amies proches et correspond au renouvellement de cette amitié, formant un lien fort entre les deux elyannes. Ce rite est considéré comme intime, très personnel, et ne se pratique pas à la légère.

Accompagné de stridulations, le rituel prend une tournure plus solennelle. En faisant ainsi, le donneur reconnaît les actes de son partenaire et le félicite ou le remercie profondément. Il s'agit avant tout d'une forme de récompense et bien souvent, l'assemblée présente reprend en cœur le chant entonné par le donneur. La stridulation est toujours effectuée par le donneur et n'est jamais reprise par le receveur.

Les elyannes se déplacent majoritairement à deux ou quatre pattes. Néanmoins, pratiquer une trophallaxie en se tenant sur ses six pattes signifie que le donneur vient de manière pacifique et souhaiterait établir un contact avec le potentiel receveur. Celui-ci, s'il reste debout, souligne le fait qu'il est ouvert au dialogue mais reste sur ses gardes. En revanche, s'il s'abaisse lui aussi, cela signifie qu'il considère le donneur comme son égal. Cette pratique, majoritairement utilisée par les mercatans, en particulier

les diplomates, peut également servir lorsqu'une elyanne souhaite faire la connaissance d'une autre pour lui demander un service ou dans le but de débiter une coopération de longue durée.

ECONOMIE

Les elyannes ne possèdent pas d'économie à proprement parler. D'ailleurs pourquoi en auraient-elles eut besoin, toutes travaillant dans un seul et même but ? En règle générale, il n'existe pas la moindre forme de commerce au sein d'une colonie. Toutefois, selon les situations, il peut arriver qu'une lignée profite d'une autre dans le besoin afin de prendre l'ascendance sur cette dernière. La chose reste rare malgré tout, car toutes savent qu'un jour, les rôles pourraient s'inverser.

En terme pratique, toutes les ressources sont mises en commun redistribuées en fonction des nécessités de chaque famille et de ses objectifs. Si les matières premières viennent à manquer, des centaines d'équipes sont dépêchées afin de les récolter ou elles sont négociées avec les autres colonies. La valeur d'un bien n'est ici pas établie du fait de sa rareté mais du besoin qu'en aura le demandeur. Ainsi beaucoup de pierres estimées comme précieuses chez les humains et les karitos ne seront considérées que comme de vulgaires cailloux par les elyannes.

Lorsque deux colonies procèdent à des échanges, celles-ci utilisent le troc, négociant un bien pour un autre de même valeur. L'esclavage est pratiqué depuis la nuit des temps chez les formicidés, les esclaves étant une monnaie d'échange des plus courantes. Cette pratique scandalise nombre d'humains mais la notion qu'ont les elyannes de cette pratique est très différente. Reportez-vous à la partie dédiée à l'esclavage ci-bas pour davantage de détails.

JUSTICE

Aussi étrange que cela puisse paraître, la notion de crime chez les elyannes n'existe pas. Ainsi n'y a-t-il pas de forces de police ou d'enquêteurs attitrés travaillant sur des affaires de meurtres ou de vol. Les cas où des forces extérieures menacent les colonies sont monnaies courantes et les guerrières assurent parfaitement la sécurité. En revanche, les affaires où la menace est interne sont extrêmement rares, voire inexistantes.

Si une telle situation devait malgré tout avoir lieu, des agents seraient nommés par le consul de la lignée concernée afin de mener l'enquête et placés sous son entière autorité. Ces elyannes, dont le nombre varie en fonction de l'importance que le consul accorde à l'affaire, peuvent aussi bien provenir de castes guerrières qu'ouvrières et sont avant tout choisies en fonction de leurs aptitudes.

Il est possible que plusieurs lignées d'une même

colonie se retrouvent impliquées. Dès lors, les différents consuls doivent s'accorder sur la constitution d'une équipe commune qui sera autorisée à transiter librement sur les différents territoires concernés. Si un consensus ne pouvait être établi, le consul de la lignée principale serait saisi afin de nommer les enquêteurs.

Cas beaucoup plus courant, les conflits entre colonies. Bien que leurs relations se soient grandement améliorées depuis leur exode, il n'était pas rare qu'une impératrice tente d'en espionner une autre ou de saboter ses installations. Ce cas de figure est aujourd'hui très rare mais pas inexistant et ce qui autrefois aurait conduit à un conflit ouvert est maintenant réglé de manière diplomatique. Non pas par choix mais par nécessité, une guerre risquant de réduire à néant les dernières survivantes.

Si un tel cas de figure avait lieu, les consuls des lignées principales seraient chargés de se concerter afin de monter une équipe, souvent mixte et paritaire. Si aucun accord n'était possible quant à la constitution de cette équipe, ce serait l'A.E.J.A.E.P. qui interviendrait, agissant alors comme médiateur entre les partis et nommant elle-même les investigateurs.

Les karitos, et plus encore les humains, expliquent difficilement cette absence de crime au sein des colonies, tout comme les elyannes ne comprennent pas pourquoi il est si commun chez les races aliens. Un début d'explication pourrait être la volonté unique qu'ont les formicidés à assurer l'essor des leurs. Tout comme la notion d'individualité n'existe pas, les elyannes ne ressentent pas la moindre convoitise. Du moins pas les simples guerrières et ouvrières...

SECURITE

La sécurité à l'intérieur d'une colonie est assurée par les membres de la caste guerrière. Composée de différents profils, ces groppos parcourent leur territoire sans relâche afin de s'assurer qu'aucun intrus ne tente de s'immiscer dans leur domaine. La notion de crime étant absente de cette société, ces groupes n'ont pas de fonctions précises si ce n'est assurer une surveillance continue.

En dehors des baies d'apportage spatiales, il n'existe pas véritablement de portes pour sceller ou limiter les accès de la colonie. Ce rôle est tenu par des protectors disposés aux points stratégiques du vaisseau-mère. Si elles venaient à identifier une menace, elles en fermeraient aussitôt l'accès jusqu'à l'arrivée des secours.

ESCLAVAGE

L'esclavage, l'exploitation d'un individu par un autre. Cette définition du terme chez les humains est très différente de celle qu'en ont les elyannes. Chez elles, cela désigne plutôt une caste toute particulière regroupant des

individus adoptés et travaillant pour la colonie comme un véritable membre de la famille.

La monnaie n'existant pas chez les fornicidés, leur moyen d'échange principal est le troc. Et l'une des pratiques les plus courantes afin d'obtenir un bien convoité est la cessation d'œufs. La quantité varie en fonction des transactions, pouvant aller d'une dizaine à plusieurs milliers. Chaque reine s'accorde un quota d'œufs destiné à ces tractations. Les enfants qu'ils contiennent ne sont généralement que des unus mais il arrive que des grades plus importants soient utilisés.

Une fois perçu, la reine adopte les nouveaux œufs comme s'il s'agissait des siens et ceux-ci sont aussitôt placés dans les couveuses. Là, les nutricias s'en occuperont comme de n'importe quel autre membre de la colonie. Nourris et éduqués, quelques différences viennent toutefois rappeler aux esclaves leur condition. Premièrement, elles ne pourront avoir un niveau social supérieur à celui de caput, même si leur génotype les prédestinait à devenir director ou applicare. Ensuite, les tâches qui leur sont assignées sont souvent les plus pénibles et les plus durs.

En dehors de cela, une esclave bénéficie des mêmes droits que n'importe quelle native de la lignée d'un niveau social et d'une fonction identiques. En règles générales, la plupart des œufs échangés contiennent des nutricias mais il est possible, bien que plus rare, qu'ils contiennent des individus d'autres castes, en dehors de castes royales bien entendu.

HIERARCHIE

La société elyanne est très structurée et s'organise en premier lieu en trois castes : une caste supérieure, dite royale et regroupant la reine, ses hereditarius et ses princeps, et deux castes secondaires, appelées guerrières et ouvrières. Bien que leurs fonctions soient très divergentes, ces deux dernières divisions disposent d'une organisation très similaire, que ce soit au niveau des chiffres ou titres. Aussi n'y a-t-il dans les lignes suivantes aucune distinction entre ces deux castes. De même, il existe des divergences mineures entre les colonies, parfois entre les lignées, au niveau des effectifs d'une formation. Dans un souci de simplicité, celles-ci ne sont pas évoquées, ayant un impact très limité quand à la compréhension du monde elyanne.

GRADES

Le niveau social le plus bas est appelé unus. Il correspond à une unité dépourvue du moindre grade. Il s'agit bien évidemment du niveau le plus répandu.

Au-dessus se trouve le caput, un chef de groupe sans véritable autorité dont le but est d'organiser les unus sous ses ordres afin de répondre au mieux aux directives

de ses supérieures.

L'officiarius est le commandant direct du caput. Bien qu'il s'agisse d'un titre mineur, il dispose d'une certaine prépondérance vis-à-vis de la majorité de la population.

Le grade supérieur est appelé centurion. Commandant de nombreuses troupes, il s'agit d'un poste très respecté bien qu'il ne soit pas le plus important.

Tribun est un grade intermédiaire impliquant de très hautes responsabilités. Faisant preuve d'une haute autorité, il dirige plusieurs milliers d'elyannes.

Vient ensuite le grade de legat. Flirtant avec les plus hautes instances, ce sont des individus droits et loyaux, ne manquant jamais leur devoir.

Le magister est un des plus hauts niveaux hiérarchique qui soit, ce qui entraîne de nombreuses obligations, en faisant un commandant endurci, droit et fier.

Les directors sont les superviseurs des plus grands groupes de travail ou militaires qui soient. Très peu nombreux, leur autorité s'étend sur plusieurs centaines de milliers d'individus.

Les applicares sont ceux qui appliquent les décisions du consul et donc, par extension, les décisions de la reine. Leur rôle est d'organiser les divisios afin d'obtenir un rendement optimal.

En dehors des castes royales, le titre de consul est le grade hiérarchique le plus élevé qu'une elyanne puisse avoir. Porte-parole de sa regina ou de son imperatrix, il est très impliqué dans la vie de la colonie et d'aucun diront qu'il en est le véritable gouverneur. Il préside l'assemblée décisionnaire réunissant les applicares.

La regina est la dirigeante d'une lignée, vassale d'une imperatrix. Malgré sa place prépondérante dans la colonie, son rôle consiste surtout à pondre et produire suffisamment d'effectifs plutôt qu'à réellement gouverner.

L'imperatrix règne sur sa colonie et dispose de pleins pouvoirs. Bien que sa fonction majeure soit identique à celle d'une regina, elle s'avère beaucoup plus impliquée dans la vie de son domaine. À noter qu'à titre équivalent, ses propres enfants disposent d'une autorité naturelle plus grande que celle des enfants de simples reginas.

GROUPE DE TRAVAIL

La structure hiérarchique elyanne s'organise autour de rassemblements d'unités appelées groupes de travail dans le domaine civil, groupes militaires dans le domaine du même nom, ces formations étant classées selon leurs effectifs.

Vous trouverez ci-dessous une liste de ces groupes. Il existe certaines variations en fonction des lignées mais ces changements se révélant mineurs, nous ne nous y attarderons pas et nous concentrerons sur les formations les plus fréquentes.

SOCIAL

Le plus petit groupe de travail est, après l'unité bien entendu, le groppo. Ressemblant trois unus, elle est dirigée par un caput.

Vient ensuite l'assimulare. Elle est le fruit du regroupement de six groppos et se trouve sous la responsabilité d'un officarius. Elle est donc constituée de 25 membres au total.

La centurie regroupe quatre assimilares, soit environ 101 membres. L'officier qui la dirige tire son nom de la centurie même : il s'agit du centurion.

Au-dessus de ce groupe figure la cohorte. Composée de 1.011 unités, elle est le fruit de la fusion de dix

centuries. Le tribun est celui qui la dirige.

La légion réunit dix cohortes et se compose de 10.111 elyannes. Cette formation importante se trouve sous les ordres d'un legat.

La batalia correspond à vingt légions. Placées sous les ordres d'un magister, elle comprend pas moins de 202.221 unités.

Enfin vient la divisio, la fraction la plus importante d'un groupe elyanne. Comprenant approximativement 2.022.211 individus, elle est dirigée par un director et se compose de dix batalias.

Titre	Nom du groupe	Effectifs
Director	Divisio	2.022.211
Magister	Batalia	202.221
Legat	Légion	10.111
Tribun	Cohorte	1.011
Centurion	Centurie	101
Officiarius	Assimulare	25
Caput	Groppo	4
Unus	Unus	1

COLONIES

Le but de ce chapitre est de vous présenter une colonie type, et par extension une vaisseau-mère. Si la première partie s'attache à décrire la structure dans son ensemble, la seconde aborde le sujet de la technologie qui l'équipe.

VAISSEAU-MÈRE

Cette partie a pour but de vous présenter les différents éléments qu'il est possible de trouver au sein de chaque colonie, au sein de chaque famille. La constitution d'un territoire est différent selon chaque lignée aussi serait-il trop long de les décrire toutes en détails.

Cette section vous permettra de vous représenter au mieux ce qu'il est possible d'y trouver et surtout, elle vous permettra de constituer vous même la disposition d'un domaine telle qu'elle vous conviendra le mieux en tant que meneur de jeu.

COUVEUSES

Les couveuses sont d'immenses salles aux parois percées d'alvéoles où les nutricias entreposent les œufs et larves de leur reine. Il existe plusieurs couveuses au sein d'un même territoire et ce nombre fluctue en fonction des lignées. Il dépend surtout des capacités de ponte de la dirigeante. En général, il existe six à sept couveuses par lignée pouvant chacune accueillir une dizaine de millions d'œufs. Et elles se trouvent toujours à proximité de la chambre royale.

La température y est toujours légèrement supérieure à la normale afin d'assurer le bon développement des lymphes. Par ailleurs, il se trouve toujours un ou deux granariums à proximité de ces endroits afin de faciliter l'accès des nutricias au miellat afin qu'elles puissent nourrir les larves. Outre celles-ci, il est possible de trouver des scribas parcourant les couveuses, ces dernières ayant pour mission de transmettre aux futures elyannes toutes les informations dont elles auront besoin.

GRANARIUMS

Les granariums sont des pièces de stockage où sont entreposées... Les granariums. D'où leur nom. Ces espaces varient selon le nombre de résidentes et sont répartis un peu partout sur le territoire des reines. Celles-ci possèdent d'ailleurs leurs granariums personnels, où seules elles, leurs hereditarius et leurs princeps sont autorisés à se nourrir.

HANGARS

Chaque territoire dispose de plusieurs zones spécialement destinées à l'amarrage d'engins spatiaux ainsi qu'à leur production. Plus ou moins grands selon leurs fonctions, ils peuvent aussi bien accueillir les transporteurs civils que les croiseurs de guerre ou les diverses raffineries mobiles envoyées par-delà l'espace afin de récolter toujours plus de ressources.

Trop grandes pour être bouchées par de simples protectors, les hangars peuvent être protégés par de lourds sas chitineux ou de puissants boucliers énergétiques. De plus, un champ de force permanent permet d'isoler l'intérieur des baies du vide de l'espace tout en permettant aux vaisseaux de transiter.

Bien que situées au centre des colonies, les lignées royales disposent de leurs propres installations spatiales, situées en plein cœur de l'appareil. Cela est possible grâce à de gigantesques coursives sinueuses traversant le vaisseau-mère en divers endroits. Ces zones sont rares et toujours sous haute surveillance.

DORTOIRS

Les dortoirs sont très similaires aux couveuses mais s'avèrent plus petits et plus nombreux. Leurs parois sont parsemées de grosses alvéoles permettant aux elyannes de s'y encastrer. Pour se coucher, celles-ci s'allongent sur le ventre, repliant leurs membres sous elles.

Les dortoirs peuvent contenir entre cent et cinq milles individus. Chaque elyannes dispose de sa propre alvéole mais il existe des dortoirs de tailles plus modestes

COLONIES

prévus pour les équipes de travail en déplacement loin de leurs quartiers.

La couche en elle-même est très sommaire, faite d'une pièce de métal, de bois, de pierre, de chitine ou autres matériaux qui constituent la paroi. Les formicidés étant recouverts d'une carapace, ils n'ont pas besoin du moindre confort.

QUARTIERS DES INVITES

Conscientes que les races karitos et humaines accordent une importance toute particulière à la notion de confort, les elyannes ont conçu des pièces spécialement développées selon les goûts de ces espèces. Celles-ci ont été créées en collaboration avec des représentants des deux autres races et se révèlent particulièrement luxueuses, chaque territoire disposant d'un quartier humain et karito de tailles plus ou moins grandes. Ceux-ci servent à accueillir diplomates et autres représentants en déplacement.

MEMORIUMS

Les memoriums sont ces gigantesques puits où vivent les memorias. Ressemblant à un dortoir surdimensionné, les parois sont percées d'alvéoles où sont entreposées les résidentes. Ces emplacements sont particulièrement proches et affublés d'ouvertures par lesquelles les memorias peuvent faire entrer leurs antennes en contact.

Chaque lignée possède au moins un memorium mais certaines en possèdent plus de trois. Chaque puits est alors en contact constant avec les autres par le biais de tunnels où vivent de très nombreuses memorias-relais.

CHAMBRES ROYALES

La chambre royale comprend non seulement les quartiers de la reine mais aussi ceux des hereditarius et des princeps. Du point de vue du personnel, cette zone est pourvue de ses propres dortoirs afin d'accueillir la véritable armée de nutricias chargées de l'entretien de la famille royale. Elle possède également son propre granarium, abritant toujours le meilleur miellat du territoire.

Chaque chambre royale dispose de nombreux accès. Ceux-ci sont fermement défendus par l'élite des guerrières et protégés au bas mot par plusieurs dizaines de protectors.

BIOSPHERE

Lorsqu'elles quittèrent Mater, leur monde natal, les elyannes embarquèrent avec elles une inimaginable banque de données génétiques regroupant des centaines

de milliers de variétés d'espèces animales et végétales, infime fragment de la diversité de la faune et de la flore de leur planète d'autrefois.

Simplement salles remplies de fioles d'échantillons à l'origine, ces zones s'agrandirent très rapidement afin d'accueillir des spécimens vivants. Et avec les années, leurs tailles s'accrurent de manière exponentielle. Pourquoi furent-elles aménagées ? Peut-être pour vérifier la viabilité des échantillons ? Par nostalgie ? Peut-être tout simplement par caprice ? Ou un mélange de toutes ces raisons ? La vérité est aujourd'hui oubliée. Ce qu'il est important de retenir est qu'en raison de la multiplication des échantillons, ces espaces grandirent rapidement, finissant par couvrir plusieurs centaines de kilomètres à bord de chaque vaisseau et rebaptisés dès lors biosphères.

Forcées de se plonger dans de multiples stases, les elyannes ne purent véritablement contrôler le développement des espèces qu'elles avaient emmagasiné. Ces dernières se développèrent en parfaite autonomie durant les nombreux siècles où elles furent livrées à elles-mêmes, à l'abri de toute surveillance. Certaines disparurent, d'autres naquirent et toutes évoluèrent sans le moindre contrôle, créant leurs propres écosystèmes. Les sections avoisinantes furent envahies petit à petit si bien qu'aujourd'hui, la plus petite des biosphères, celle de Cinabaris, couvre plus de trois millions de kilomètres carrés, la plus grande étant sans conteste celle d'Obsidianus avec ces sept millions de kilomètres de superficie.

Ces tailles gigantesques impliquent que de nombreuses sections durent être abandonnées, d'autres même oubliées. De plus, les scientifiques elyannes n'ont pas réussi à ce jour à recenser toutes les espèces organiques qui s'y sont développées, sans compter celles qui se sont échappées, errant dans les recoins les plus sombres et profonds de la colonie.

Du point de vue de l'équipement, la biosphère ne dispose pas ou peu de recycleurs d'atmosphère. Ce sont les nombreux organismes végétaux qui s'y sont développés qui assurent aujourd'hui la plus grande partie de ce rôle, l'air excédentaire servant régulièrement à purifier ou renouveler petit à petit l'oxygène de la colonie, transformant cette zone en un poumon indispensable au vaisseau.

Bien qu'elle ne soit pas véritablement entretenue, chaque biosphère dispose de zones définies propres au développement des entités qui l'habitent. On y trouve ainsi des milieux tropicaux, tempérés, désertiques, continentaux et polaires. Ceux-ci sont régulés et séparés par de puissants simulateurs d'atmosphères, chargés par la même occasion de gérer les cycles jour/nuit en émettant un puissant rayonnement.

USINES ET ENTREPOTS

Les infrastructures de production regroupent toutes les installations de stockage et de transformation

des matières premières en matériaux utilisables pour développer la colonie. Fonderies, menuiseries, production alimentaire, baies d'assemblages de vaisseaux, il en existe des milliers de toutes sortes réparties à travers toute la colonie et permettent aux elyannes de s'autosuffire.

Parmi les plus déroutantes se trouve celle du recyclage de chitine. Lorsqu'une elyanne meurt, elle est entièrement démantelée. Ses chairs et autres parties molles seront envoyées aux decanthes tandis que son exosquelette est transféré dans un lieu spécifique pour y être recyclé. Là s'entame un long processus de raffinage au cours duquel la chitine subira de nombreux bains la débarrassant d'abord de toutes ses impuretés. Elle sera ensuite mêlée à diverses enzymes qui se chargeront de la ramollir, la transformant en une sorte de pâte épaisse et malléable.

S'ensuivra enfin une addition de multiples polymères, choisies en fonction du résultat souhaité, qui se chargeront de la rendre plus souple, plus résistante, plus dure, etc. Le mélange obtenu est finalement versé dans des moules et cuit à très haute température, donnant des plaques de chitine aux formes très variées. Celles-ci sont ensuite envoyées aux différentes usines de production qui s'en serviront pour fabriquer des armes ou armures mais aussi véhicules et autres exocorpores, voire des ustensiles de la vie quotidienne.

COURSIVES

Les elyannes ne disposent pas véritablement de véhicules de locomotion. Leurs exocorpores peuvent remplir cette fonction mais ce n'est pas leur but premier. Outre leurs appareils spatiaux qui leur permettent de naviguer dans l'espace ou de joindre la surface d'une planète, leur mode de transport principal reste la marche. Et lorsque l'on connaît les dimensions d'un vaisseau-mère, cela peut paraître totalement désuet. Ce mode de locomotion reste toutefois viable grâce à la mise en place d'un réseau d'anneaux de transfert au sein même des colonies.

De tailles variables, allant de deux mètres de diamètres à plusieurs centaines, ils rendent possible la jonction de différents points d'un territoire entre eux en un temps record. Chaque elyanne dispose pour cela d'une unité de contrôle gérée par ses flux nerveux qui l'autorise à programmer sa destination sans avoir recours à la moindre interface physique. Celle-ci existe toutefois, permettant le transfert vers des zones préprogrammées ou laissant libre choix à l'utilisateur de rentrer ses propres coordonnées de bond. Toutefois, ces anneaux ne disposent pas d'assez de puissance pour rejoindre un portail spatial ou planétaire.

La circulation dans les gigantesques couloirs des vaisseaux-mère est continue et démentielle. Afin de limiter les accidents, les anneaux fonctionnent en sens unique, évitant ainsi que deux flots constitués de milliers d'operarius ne surgissent brusquement les uns en face des autres et se piétinent. Les coursives sont donc organisées

en conséquence.

Comme la grande majorité des vaisseaux-mères, les tunnels sont principalement faits d'une chitine recyclée de couleur noire et aux reflets laquées propres à ses anciennes propriétaires. Dénués du moindre repère visuel, ils sont dotés de marqueurs olfactifs uniques permettant à celles qui les parcourent de se repérer et de s'orienter. En revanche, les humains et les karitos, qui se reposent principalement sur leur vue, ont énormément de mal à s'y retrouver et il leur est impossible de circuler sans être accompagnés d'un guide sans risquer de se perdre.

TREFONDS

Les dimensions d'une colonie sont démesurées. La population qu'elle accueille est certes très importante mais insuffisante pour occuper la totalité de l'appareil. De plus, certaines zones tombées peu à peu en ruine ont été abandonnées. Au fil du temps, des sections entières ont été oubliées et perdues. Aujourd'hui, après des milliers d'années de développement parfois anarchique, ce sont plusieurs centaines de zones qui ont été oubliées, pleines de mystères, abritant parfois des formes de vie échappées il y a des siècles des biosphères. L'on raconte même qu'il y vivrait des elyannes ayant fui leur univers et qui seraient parvenues à monter une forme de société parallèle.

Personne ne connaît vraiment ce que renferment les trefonds. Toujours est-il que leur découverte est toujours gageure de surprises, bonnes ou mauvaises.

TECHNOLOGIES

Cette partie vous présentera les principales technologies elyannes. D'autres viendront les compléter dans les chapitres du technonium.

ANNEAUX DE TRANSFERT

Les anneaux de transfert sont parmi les technologies les plus avancées, révolutionnant l'exploration spatiale. Gigantesques cercles de métal, ils sont capables de faire parcourir plusieurs centaines d'années-lumière à un vaisseau en seulement quelques jours.

Le diamètre d'une telle structure avoisine le plus souvent les 25 kilomètres mais peut parfois s'étendre sur plus de 40 et mesurer plus de 5 kilomètres d'épaisseur. Entièrement recouvert d'une épaisse couche de blindage capable de résister à de nombreux chocs, l'ossature abrite une machinerie complexe à même de déchirer et distordre l'espace et le temps, permettant la création de trous de vers artificiel.

Afin de fonctionner de manière optimale, chaque anneau est relié à au moins un second portail, le premier

faisant office d'entrée, l'autre de sortie. Dans ce cas de figure, ce binôme se charge d'effectuer les calculs de trajectoire. Il est toutefois possible d'utiliser un portail seul pour faire un bond vers une destination qui en est dénuée. Cette technique est très risquée car c'est alors au pilote d'effectuer tous les calculs de trajectoire en se basant sur les données approximatives qui lui sont envoyés par la porte. Technique souvent employée par les pirates, il n'est pas rare que leurs vaisseaux passent au travers d'un soleil ou débouche en plein cœur d'une planète, les broyant sur le champ.

La surface d'un anneau est couverte d'antennes hautement chargées en électricité statique. De fait, il est impossible d'y circuler à pied sous peine de griller aussitôt, à moins d'emprunter les parcours de maintenance isolés. Hautes de 400 mètres, elles permettent à l'anneau d'envoyer des arcs de projection sur plus de cinquante kilomètres. Il s'agit de faisceaux d'énergie pure créant une gangue énergétique autour de l'appareil, l'isolant temporairement de l'espace conventionnel en le projetant dans le subespace. Le rayon le projette ensuite à travers l'anneau à une vitesse telle qu'il semble disparaître corps et bien juste au moment de l'impact. Une bulle spatiale est propre à chaque appareil. Il est donc impossible que deux vaisseaux non-reliés entre eux puissent être propulsés en même temps.

Lorsque l'appareil sort d'un tunnel, il rejoint l'espace conventionnel grâce aux pylônes qui le frappent une nouvelle fois, brisant en quelque sorte sa bulle spatiale. Si un vaisseau semble disparaître, frapper par un éclair, de l'autre côté, l'éclair le fait réapparaître.

Et c'est là tout l'inconvénient d'un voyage sans portail d'arrivée. N'ayant aucun décharge de sortie, un appareil peut rester trop longtemps, ou pas assez, en subespace. Une seconde passée sous cette phase représentant des années lumières de distance, une erreur de deux à trois secondes sur la durée du trajet peut s'avérer ennuyeux, l'équipage se retrouvant perdu au cœur de la galaxie, sans espoir de retour.

Il peut arriver qu'au cours d'un trajet, l'un des anneaux tombe en panne, risquant de faire s'effondrer le tunnel sur lui-même ou pire, laisser voyager éternellement le vaisseau engagé dans le subespace. Les ingénieurs élyennes ont donc incorporé deux sécurités. La première concerne la distance que peut couvrir un tunnel, limitée à une trentaine d'années lumières. Bien que la zone de recherche soit immense, elle se trouve limitée.

La seconde protection fait que le vaisseau en cours de transit se retrouve immédiatement en espace conventionnel. Capable de simuler la distance et la trajectoire prises par l'appareil, les banques de données de l'anneau d'entrée permettent de situer rapidement une zone de recherche suffisamment restreinte pour que les secours soient efficaces.

En résumé, lorsqu'un navire utilise un portail, il commence par lui transférer les coordonnées de destina-

tion souhaitées, le plus souvent un autre portail. Les données sont analysées et transmises à l'une des antennes de la structure qui se charge alors en énergie. Dès lors qu'il pénètre la zone de projection, il est frappé par un arc et disparaît quasi-instantanément pour réapparaître à l'anneau de sortie, à nouveau frappé par un arc énergétique.

BULBES D'ESSENCE VITALE

Les B.E.V., pour Bulbes d'Essence Vitale, sont les premières sources énergétiques utilisées. De différentes qualités selon leur temps de façonnage, chacun de ces cristaux renferme une partie, sinon l'intégralité, de la vie de sa productrice.

Ces derniers sont issus d'operarius qui ne sortiront jamais de leur stade larvaire. Placées dans des couveuses spéciales, branchées à des machineries complexes par divers câbles et pompes, elles seront peu à peu vidées de leur énergie. Le fluide vital extrait sera ensuite cristallisé artificiellement pour des raisons pratiques d'utilisation et de stockage avant d'être emmagasinés en fonction de sa puissance.

Armement, protections, éclairages ou propulsions, les B.E.V. ont de multiples fonctions. Les plus faibles sont employées en tant que spots ou servent à alimenter les générateurs de boucliers. Les plus puissantes fournissent l'énergie nécessaire aux moteurs de vaisseaux ou sont utilisées comme munitions, les armes étant gourmandes en ressources de ce type.

Ces bulbes s'avèrent extrêmement stables. Soumis à de puissants chocs, explosions ou pressions, il n'existe aucun risque pour l'utilisateur. Exposés à de fortes chaleurs, plus de 1.500° environ, les B.E.V. se contentent de fondre.

À l'état naturel, leur puissance ne peut être exploitée. Que ce soit pour les boucliers personnels ou les armes légères, ces cristaux se présentent sous la forme de disques aplatis d'environ trois centimètres de diamètre sur un centimètre d'épaisseur. Ils s'encastrent dans un brasier, un socle capable d'extraire l'énergie qu'ils contiennent. Des B.E.V. plus imposants existent, servant à alimenter des structures plus énergivores. Ils se présentent alors sous la forme de cubes ou de pavés, beaucoup plus lourds. Chaque colonie est équipée d'un B.E.V. titanique, mesurant plus de deux kilomètres de long, leur permettant d'alimenter tous leurs systèmes. Constamment sollicité, il se voit régénéré par un apport constant d'essence vitale sous forme liquide.

Lorsqu'ils sont encore pleins d'énergie, ces cristaux sont translucides et colorés, couleurs dépendant directement de leur puissance. Plus celle-ci est pompée, plus le cristal se ternit, jusqu'à devenir totalement noir et aussi friable que du charbon une fois vidé. Il devient dès lors inutilisable et ne peut être rechargé d'une quelconque manière que ce soit.

G.A.G.

Le Générateur d'Anomalie Gravifique, ou G.A.G., est l'une des armes elyannes les plus étonnantes. Disposant d'une excellente portée, elle est capable de générer de multiples champs de gravité à même de déstabiliser la plupart des systèmes de navigation.

En concentrant toute sa puissance dans une unique zone, cette machine peut créer un puits de gravité extrêmement fort pouvant endommager et même broyer les véhicules les moins blindés. Elle peut tout autant donner lieu à une multitude de champs de faibles intensités, rendant fou la plupart des systèmes de contre-mesure et déstabilisant le plus aguerris des pilotes. Cette technique est principalement utilisée afin de rompre la formation de vaisseaux ennemis, ces derniers risquant alors de se rentrer les uns dans les autres, ou bien pour détruire des projectiles en approche.

GÉNÉRATEURS ÉNERGETIQUES

Afin d'alimenter la colonie en énergie, les elyannes ont mis en place une chambre abritant un bulbe d'essence vitale gigantesque, mesurant plusieurs kilomètres de long et de large, et pesant plusieurs milliers de tonnes. Celui-ci est capable de délivrer assez d'énergie pour alimenter la quasi-totalité de la colonie. Se consommant au fur et à mesure qu'il est utilisé, des ouvrières le restaurent sans cesse en y incorporant de nouveaux bulbes de tailles plus modestes. D'une manière générale, le générateur principal fournit de l'énergie aux systèmes principaux de la colonie, aux systèmes de survie et en grande partie aux propulseurs.

Répartis à travers tout l'appareil, des générateurs auxiliaires se chargent de fournir de l'énergie aux sections secondaires, c'est à dire les infrastructures de production, l'armement et les boucliers.

GRAVITE ARTIFICIELLE

L'une des découvertes primordiales qui accompagna la colonisation spatiale fut la mise au point d'un système de gravité artificielle. Particulièrement au point après des siècles de perfectionnement, chaque coursive, chaque compartiment, peut disposer de sa propre attraction dont l'intensité peut être modifiée à volonté selon les besoins. Elle fut découverte peu de temps après le développement des premiers propulseurs gravitationnels.

À bord d'un vaisseau, la gravité artificielle est toujours couplée à un bouclier inertiel. Ce dernier est conçu pour absorber tout ou partie des effets liés aux changements de vitesse ou de direction de l'appareil. Sans cette protection, le moindre tonneau pourrait s'avérer catastrophique pour les occupants de l'appareil tout comme pour

ses éventuelles marchandises. Une fois activé cependant, ces derniers ne ressentent tout au plus qu'une simple secousse.

LUMEN

La lumen est le moyen d'éclairage le plus prisé. Rare vestige de leur monde perdu, cette minuscule créature, à peine visible lorsqu'elle ne dégage aucune lumière, pourrait être comparée à nos lucioles.

Se présentant sous la forme de petites sphères d'à peine deux centimètres de diamètre pour les plus gros spécimens, elles s'organisent par grappes de six à huit membres, dérivant lentement dans l'air, au gré des courants. En vérité, tant qu'elles sont attachées les unes aux autres, elles ne forment qu'une seule et même entité. L'extrémité la plus brillante, la plus jeune, est appelée la tête. À contrario, la plus ancienne, située au bout opposé, est considérée comme la queue. Au fil du temps, la queue brillera de moins en moins, jusqu'à s'éteindre puis se désagréger, alors qu'au niveau de la tête, une nouvelle sphère se formera, brillant de mille feux. Ce cycle immuable correspond au renouvellement des lumens, créatures n'ayant pas besoin de partenaires pour se reproduire.

Les liaisons qui unissent chaque sphère sont fragiles et il n'est pas rare qu'elles se brisent. De ces perles dorées se développeront de nouvelles créatures, suivant le même procédé décrit plus haut. Cela explique que, malgré la disparition de nombre d'entre elles, écrasées par le flux continu d'operarius parcourant la colonie en tout sens ou avalées par les bouches d'aération, il y en ait toujours autant. À ce sujet, il faut noter que pour se sustenter, elles se nourrissent des poussières ambiantes et de micro-organismes divers, ce qui font d'elles d'excellents assainisseurs d'atmosphère.

L'éclairage dégagé correspond à une lumière blanche très douce et leur nombre est toujours suffisant pour éclairer plus que correctement chaque pièce et coursive des colonies. Les lumens ne sont toutefois pas la seule source lumineuse disponible car leur luminosité est limitée.

Pour équiper leurs divers appareils et autres spots, les elyannes utilisent une variété de BEV primaires. Produites rapidement, elles ne dégagent que peu d'énergie et il en faudrait des centaines afin d'alimenter une arme ou une protection basique. En revanche, une fois entrée en résonance avec un brasier, elles sont capables de dégager une lumière très vive qu'il est alors facile de capter et de canaliser en un faisceau unique. Il suffit ensuite de faire varier l'intensité du contact avec le support afin d'obtenir une lumière plus ou moins forte. De plus, elles ne s'usent que très lentement et peuvent durer plusieurs années avant de devoir être changées.

COLONIES

PROPULSEURS GRAVITATIONNELS

Tous les véhicules elyannes, du transport individuel aux vaisseaux-colonies en passant par les sous-marins, tous donc, sont équipés du même système de propulsion. Celui-ci fut mis au point peu de temps après le G.A.G. et s'avère en vérité être l'un de ses dérivés, à l'instar des simulateurs de gravité. Les propulseurs gravitationnels sont capables de générer des champs de gravité autour du véhicule, lui permettant de se mouvoir dans toutes les directions avec une déconcertante facilité.

Ce système ne consomme que peu de ressources et n'est pas polluant. En outre, il dispose d'une très bonne autonomie. À noter qu'une fois actif, il émet un vrombissement important, faisant penser au chant d'un insecte géant.

GÉNÉRATEURS D'ATMOSPHÈRES

Les générateurs d'atmosphères sont composés d'un système complexe capable de reproduire la plupart des conditions climatiques d'une planète et équipent les biosphères. Ils se manifestent par l'apparition autour d'une zone définie de murs énergétiques la recouvrant entièrement. Visuellement, ce phénomène ressemble à une immense paroi de brume qui s'élèverait dans les airs pour y former un dôme de nuages relativement lisse. Régulièrement, des colonnes de vapeurs semblent en suinter de manière totalement aléatoire tout leur long.

Ces générateurs émettent leurs propres rayonnements, à l'intérieur du dôme exclusivement, ce qui permet de simuler le cycle des jours et des nuits. Les rayons émis dépendent du type d'environnement souhaité afin que la flore et la faune que les générateurs protègent ne soient pas perturbées de se retrouver dans un environnement totalement artificiel.

Les parois générées ne sont pas tangibles et peuvent être traversées. Toutefois, les forts champs magnétiques et la pression peu stable qui y règne rendent ce passage difficile et sont à même de désorienter ceux qui s'y aventurent. Épais d'à peine plus de cinq mètres, un individu non préparé peut s'y perdre, ou du moins avoir l'impression d'y passer des heures alors qu'il n'y restera en réalité que quelques secondes. Afin de les traverser sans risque, des combinaisons spéciales ont été mise au point.

BOUCLIERS

Chaque colonie est protégée par un puissant champ énergétique, le plus évolué qui soit. En vérité, il n'y en a pas un mais plusieurs centaines répartis sur toute la surface des vaisseaux, chacun protégeant une zone limitée de 120 à 150 kilomètres de diamètre. Bien que ce

système soit plus gourmand en ressources, il présente plusieurs avantages.

Le principal atout est relatif à la disposition des générateurs. En effet, celle-ci leur permet de couvrir une surface plus importante que celle du vaisseau. Autrement dit, les aires d'action des boucliers se chevauchent. Outre une meilleure protection, ce système permet, en cas de panne d'un générateur, que seule une petite surface soit exposée, et non la colonie toute entière.

Les générateurs de boucliers de la colonie se présentent sous la forme de tours hautes de 300 mètres. Elles disposent toutes, à environ 280 mètres, d'une nacelle sphérique appelée couronne de projection dont le rôle est de, comme son nom l'indique, projeter le champ de force. Celui-ci s'étirera le long de la colonne avant de recouvrir la coque de l'appareil.

Le principal inconvénient de ce système de couverture est que le générateur n'est pas complètement protégé et doit compter sur la résistance de la coque en cas d'attaque. Afin de remédier à ce problème, plusieurs solutions ont été mise au point. L'une d'elles consiste à placer des tourelles et autres dispositifs d'armement sur la couronne de projection ou encore d'y installer des générateurs de boucliers secondaires, plus petits et de type bulle afin d'englober la structure exposée. Chaque générateur est ainsi protégé de différentes manières, non seulement selon la colonie mais aussi selon l'ingénieur qui a travaillé sur la structure.

SYSTEMES DE DÉFENSE

Le premier système de défense d'une colonie est sa propre masse. En effet, celle-ci est telle qu'il faudrait la bombarder des jours durant ou employer de nombreuses charges thermiques pour provoquer une réaction en chaîne à même de la détruire. Toutefois, en prévision d'une telle catastrophe, les elyannes ont développé d'autres moyens de protection, aussi actifs que passifs.

En premier lieu, la coque du vaisseau. Elle est recouverte de tout un panel d'armes capable d'endiguer les plus grandes des menaces. Le système le plus employé est le canon anti-aérien. Peu coûteux à produire, simple à utiliser, il pâlit son manque de précision par une cadence de tir très élevée. Les traits énergétiques que cette arme peut projeter sont extrêmement destructeurs.

La seconde ligne de défense est constituée de flagelles, d'immenses tentacules capables de saisir ou broyer les véhicules passant à leurs portées. Inutiles contre des véhicules de trop grande envergure, elles s'avèrent très pratiques pour réduire en morceau les chasseurs trop proches ou les transports de troupes venus se poser à la surface de l'appareil.

Il existe de nombreux modèles de flagelles, les plus longs pouvant atteindre plus de deux kilomètres, les plus petits, destinés à l'anéantissement de l'infanterie,

mesurant moins de dix mètre.

TERMINAUX INFORMATIQUES

Comme n'importe quelle autre race, les elyannes ont souvent recours à l'utilisation de terminaux informatiques. Performant à tous les points de vue, ils n'en sont pas moins dépaysant à utiliser pour les races xénos. Communément, une console informatique ne nécessite qu'une main pour être exploitée, bien que certaines elyannes préfèrent utiliser leurs antennes, trouvant les performances et l'ergonomie bien meilleures. Que cela soit avéré ou non, le principal est que les membres utilisés disposent de suffisamment de connexions nerveuses pour que des interactions puissent avoir lieu entre l'utilisateur et la machine.

Outre une unité centrale contenant ses composants principaux, les ordinateurs elyannes sont pourvus d'une base neuronale. Cet emplacement se présente sous la forme d'un récipient, d'une poche, dans laquelle l'utilisateur peut glisser sa main afin de se connecter au terminal. Cet espace particulier est emplit d'un gel proche du liquide amniotique qui équipe les cockpits des appareils elyannes. Cette substance permet d'accélérer et d'amplifier les influx nerveux, optimisant les échanges entre l'elyanne et son terminal.

Composé de particules s'attirant entre elles, ce gel n'adhère absolument pas à la main de l'utilisateur. De plus, un G.A.G. de faible intensité lui permet de se maintenir au creux de sa poche, quelque soit son inclinaison ou les chocs que la machine subit.

Deux types d'interfaces existent. La première, la plus complexe à maîtriser pour les xénos, est très semblable à la métapsyché, informations et interactions étant projetées directement dans l'esprit de l'utilisateur. Toutefois, en dehors d'une légère désorientation et d'une courte sensation de nausée, une coupure brutale de la liaison n'entraîne aucune conséquence grave pour l'esprit du sujet.

La seconde interface est moins complexe que la précédente. Équipée d'un projecteur holographique interactif, la console affiche ses informations de manière visuelle. L'utilisateur peut alors non seulement se servir de la poche neuronale pour évoluer dans les différents menus mais aussi de la projection elle-même.

Du point de vue de la compatibilité, la technologie elyanne s'avère extrêmement souple. Aussi est-il possible de raccorder ces consoles à des ordinateurs humains ou karitos. Disposent de programmes évolutifs, elles s'avèrent en effet capables d'intégrer la plupart des systèmes d'exploitation existants afin de devenir entièrement compatibles avec eux. Des adaptateurs spéciaux, filaires ou non, ont même été spécialement créés, l'une des extrémités raccordant le terminal xénos, l'autre se logeant dans la base neuronale, reliant aisément les deux terminaux.

De nombreuses versions de consoles portables

existent. De rares modèles se présentent sous la forme de gantelets mais ils s'avèrent moins utilisés que les brassards, modèles recouvrant tout l'avant-bras et mieux fourni en équipements informatiques divers et variés, dont notamment les fameux cordons de raccordement cités plus haut. Quelque soit le modèle, la face interne de la console est couverte de gel amniotique. De même, tous deux peuvent être équipés d'une interface métapsychique ou holographique.

REGLES ANNEXES

Ce chapitre est un complément de règles venant compléter le Compendium et propres à la race elyanne. Vous y trouverez quelques précisions sur des éléments uniques au fonctionnement des formicidés.

EMPLACEMENTS GENETIQUES

Lors de la conception d'un avatar, le DDZ System permet au joueur de distribuer une certaine quantité de points d'évolution.

Les elyannes fonctionnent un peu différemment dans le sens où elles ne possèdent pas de points de ce type lors de leur création. À la place, elles disposent d'emplacements génétiques dont le fonctionnement est décrit dans le chapitre réservé à la création de personnages.

QUADRIDEXTRIE

Une elyanne ne possède pas deux mais quatre mains avec lesquelles il lui est possible de manier jusqu'à quatre armes en même temps. Dans une telle situation, cette capacité confère au personnage un bonus de 6 points lorsqu'il se bat avec trois armes ou plus. Le malus lié aux jets de défense reste inchangé, c'est-à-dire qu'il est toujours égal à 6 points. De même, les règles liées à l'utilisation d'armes de combat à distance restent identiques.

MIELLAT

En termes de règles, une dose de miellat permet à un personnage de ne ressentir aucune sensation de fatigue durant une période de 24 heures, en plus de combler la faim. Toutefois les humains et les karitos, sujets à des périodes de sommeil obligatoires, doivent réussir des jets de Constitution Moyen par période de 12 heures durant lesquels ils ne dorment pas. En cas d'échec, ils ne s'endormiront pas mais souffriront des effets liés au manque de sommeil.

Elle maintient l'organisme de son consommateur à température optimale durant 24 heures. Si la température est inférieure à -10 degrés, cette durée passe à 12 heures.

Et pour chaque diminution de 10 degrés, la durée est divisée par deux (6 heures pour -20 degrés, 3 pour -30 degrés, etc).

Chaque elyanne dispose de six doses de miellat dans son jabot. Pour fabriquer une dose, le formicidé doit stocker les glucides et lipides correspondant à trois repas complets copieux.

SECRETIONS

Dans cette partie, vous trouverez toute une panoplie de substances qu'une elyanne pourvue de glandes à sécrétion est capable de produire. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive et vous êtes entièrement libre d'en rajouter de votre cru. Attention toutefois à ne pas trop déséquilibrer la puissance de ces composés.

ACIDE

Les glandes de l'elyanne sont capables de produire un acide hautement corrosif provoquant de terribles brûlures. Sa composition étant quasiment propre à chaque individu, il est très difficile de s'en prémunir. Capable de faire fondre la plus épaisse des chitines, cet acide se révèle mesure dangereux pour ses utilisatrices dans une moindre mesure. En effet, celles-ci voient très souvent la chitine couvrant les abords de ses orifices de projection usés prématurément.

Provoquant des dégâts acides, chaque projection inflige des dommages dont la valeur est équivalente à 1D6+Dextérité.

COLLE

L'elyanne sécrète un liquide qui, une fois expulsée, s'épaissit très rapidement, formant une pâte gluante. La cible qui en subit les effets se trouve alors empêtrée dans une mélasse l'empêchant de se mouvoir correctement.

Pour accomplir la moindre action physique, la cible doit réussir un jet de Force Difficile. Si son jet est

REGLES ANNEXES

un échec, elle subit un malus de 12 points mais en cas de réussite, celui-ci ne s'élève qu'à 3 points.

PHEROMONES

Cette substance est un condensé de diverses phéromones permettant à son utilisateur de se défaire d'un adversaire sans le tuer. Une elyanne qui en serait victime se retrouverait submergée par un flot de nuages chimiques l'empêchant de se concentrer, ne pouvant plus effectuer la moindre action que par un effort incommensurable à cause de la cacophonie olfactive qui l'assaille. En outre, les karitos et les humains, moins sujets à ces perturbations, se trouvent toujours très incommodés par l'odeur dégagée par ce composé, faisant passer l'odeur du putois pour un doux fumet. Dans certains cas, cette odeur n'est pas sans provoquer des vomissements pour ces races.

Afin de se concentrer, la cible doit réussir un jet de Volonté Difficile. En cas d'échec, elle se trouvera tellement indisposée par l'odeur qu'elle ne pourra entreprendre la moindre action si ce n'est fuir l'endroit empesté.

POISONS

La substance sécrétée par les glandes de l'elyanne s'avère mortelle pour la plupart des créatures qui entrent à son contact. Une fois projetée sur sa cible, ce liquide s'imisce par le moindre pore de son enveloppe corporelle et s'imisce dans son organisme, infectant son système sanguin et ses organes. La toxine a divers effets, propres à chaque elyanne. Toutefois, il est possible de dégager des effets récurrents tels que la paralysie musculaire ou le blocage des impulsions nerveuses. Bien évidemment, l'utilisateur est toujours immunisé aux effets de sa propre sécrétion.

Reportez-vous à la table des poisons ci-après pour plus de détails et choisissez-en un.

POIDS DU TEMPS

Il n'est pas possible de jouer une elyanne jeune pour la simple raison que le laps de temps séparant une larve d'une elyanne adulte n'est que de deux semaines.

En revanche, il est possible pour le joueur d'incarner une elyanne considérée comme vieille. La longévité de cette espèce, en dehors des castes royales, est très faible, ne dépassant guère les 25 ans.

Dès lors qu'un tel personnage atteint 20 ans, le joueur doit effectuer un jet de Constitution suivant les règles indiquées dans le Compendium et cela, tous les six mois.

TERMINAUX INFORMATIQUES

Difficiles pour les races xénos d'utiliser un terminal informatique uniquement pourvu d'une interface métapsychique. Dans une telle situation, ces dernières voient la difficulté de leurs jets augmentée de 6 points.

Ce point de règle n'affecte pas les intelligences artificielles.

EVOLUTION

Au cours d'une aventure, le personnage a l'occasion d'utiliser ses compétences, peut en découvrir de nouvelles et améliorer ses aptitudes. En termes de règles, cela se traduit par l'obtention en fin de scénario d'une certaine quantité de points d'évolution délivrée par le meneur de jeu. Le joueur pourra ensuite les dépenser librement afin de faire progresser son avatar.

Cette récompense varie selon l'importance des aventures, l'investissement des joueurs, etc. En moyenne, sa valeur est comprise en 6 et 10 points. Afin de la calculer, reportez-vous au tableau évolution. Une fois sa récompense obtenue, le joueur peut décider d'améliorer les aptitudes déjà acquises ou en apprendre de nouvelles.

Le principal désavantage des elyannes réside dans leur système éducatif, pourtant considéré comme novateur. Si un individu connaît tout de sa future fonction dès lors qu'il sort de son cocon, le formatage qu'il a subi l'a rendu partiellement hermétique à toute nouvelle forme d'apprentissage. Il est ainsi très difficile pour un formicidé de progresser, son cerveau n'étant pas configuré pour être évolutif. Dans la philosophie elyanne, ce sont les successeurs qui apprennent des expériences de leurs aînées.

AMELIORER UNE CARACTERISTIQUE

Le joueur peut décider d'améliorer le score de l'une des caractéristiques de son personnage. Outre une augmentation du nombre de dés lancés, cette variation peut entraîner une croissance des scores secondaires.

Pour augmenter une caractéristique, le joueur doit dépenser un nombre de points d'évolution égal au niveau désiré multiplié par 5.

CARACTERISTIQUE HEROIQUE

Le joueur peut, s'il le souhaite, transformer une et une seule des caractéristiques de son personnage en caractéristique héroïque. Pour cela, il doit dépenser 50 points d'expérience afin de lui faire atteindre le niveau 6.

La caste n'a aucune incidence sur le choix de la caractéristique.

REGLES ANNEXES

Vous trouverez ci-dessous une liste d'exemples de poisons que les elyannes sont capables de sécréter.

LIQUEFIANT

La toxine s'imisce dans les systèmes d'irrigation des organismes avec lesquels elle entre en contact, s'infiltrant dans les organes et les muscles avant de les dissoudre. Les victimes éprouvent une forte sensation de chaleur suivie de violentes douleurs dans tout le corps avant de rapidement décéder non sans relâcher par tous leurs orifices un mélange de liquides issus d'organes, de chairs et autres substances dissoutes.

Ce composé inflige 1D6+4 points de dommages à sa victime durant 1D12 round(s).

GELIFIANT

Cette substance pénètre les systèmes circulatoires et en une poignée de minutes à peine, se fige. Gonflant de manière phénoménale, elle peut aller jusqu'à faire éclater les vaisseaux les plus faibles, se contentant de boucher les plus résistants, devenant de véritables caillots. Cette solution est tellement active qu'une simple goutte peut suffire à mettre à mal un karito. Le gélifiant n'a pas d'effets immédiats et une victime mettra plusieurs minutes avant d'en ressentir les effets.

Tant qu'il n'a pas consommé d'antidote, le personnage doit réussir pour chaque période de dix minutes un test de Constitution Difficile. En cas d'échec, il subit 1D6+4 points de dégâts.

INCOORDINATION

Cette toxine agit sur les neurones et brouille les signaux émis ou transmis. Cela a pour effet d'entraîner une incapacité du sujet à se mouvoir correctement, n'étant plus capable de coordonner ses mouvements.

Pour chaque heure passée, le personnage doit réussir un jet de Constitution Difficile. En cas d'échec, celui-ci voit le résultat de toutes ses actions divisées par deux.

NECROSANT

Cette substance provoque un pourrissement progressif des chairs avec lesquelles elle entre en contact. Se répandant peu à peu dans l'organisme, ce poison provoque une dégénérescence progressive des cellules. Les effets de ce poison se voient avant tout au niveau du premier contact, première zone à pourrir.

Tant qu'il n'a pas consommé d'antidote, le membre touché subit 1D4+4 points de dommages par heure.

NEUROTOXINE

Ce poison très violent n'est pas mortel. Pas directement du moins. Venant parasiter les neurones, il entraîne une paralysie de la plupart des membres et rapidement, la victime ne peut plus bouger. Seuls ses organes internes continuent de fonctionner mais au ralenti, laissant supposer à un spectateur extérieur qu'elle est morte puisqu'elle en présente tous les symptômes. Cette dernière est en fait toujours consciente et mais ne peut plus communiquer d'aucune manière que ce soit.

Chaque palier de 30 minutes, le personnage doit réussir un jet de Constitution Difficile. En cas d'échec, sa caractéristique Constitution baisse de 1D. Arrivée à 0, le personnage ne peut plus bouger durant une période de 1D12 jours.

PARALYSANT

Cette toxine agit sur les neurones, provoquant une paralysie progressive et totale des muscles de la cible. Celle-ci se trouve tout d'abord dans l'incapacité totale de se mouvoir avant de rapidement décéder par suffocation.

Chaque palier de 30 minutes, le personnage doit réussir un jet de Constitution Difficile. En cas d'échec, il voit ses deux caractéristiques physiques baisser de 1D. Lorsque toutes deux sont à 0, le personnage est considéré comme mort.

REGLES ANNEXES

NOUVELLE COMPÉTENCE, SPECIALITE OU ART MARTIAL

Au cours de ses aventures, un personnage peut être confronté à une situation qui lui permettra d'obtenir un nouveau savoir et donc une nouvelle compétence, une nouvelle spécialité ou une nouvelle technique de combat.

S'il souhaite apprendre une nouvelle compétence/spécialité/art martial par ses propres moyens, un personnage élyanne devra dépenser 5 points d'évolution.

AMELIORER UNE COMPÉTENCE

Le niveau d'une compétence représente le degré de maîtrise que possède un personnage dans un domaine précis. Plus ce niveau est haut, plus il est reconnu comme étant un expert.

Afin d'améliorer une compétence d'un niveau, le joueur doit dépenser un total de points d'expérience équivalent au niveau désiré auquel il convient d'ajouter 5 points. Bien entendu, ces niveaux doivent être obtenus successivement.

Exemple : passer une compétence du niveau 1 au niveau 2 coûtera donc $2 \text{ (niveau désiré)} + 5$, soit 10 points.

AMELIORER UNE SPECIALITE

Outre ses compétences, un personnage peut ap-

profondir sa maîtrise d'une ou plusieurs spécialités, lui conférant une quantité de dés à lancer plus importante. Encore une fois, cet apprentissage peut être guidé ou se faire seul.

S'il se base sur sa propre expérience, le personnage devra dépenser un total d'expérience égal au niveau souhaité multiplié par 5.

AMELIORER UN ART MARTIAL

S'il le pratique régulièrement, seul ou avec un maître, un personnage peut espérer améliorer le niveau d'un art martial qu'il maîtrise. Nous parlons bien ici des quatre paliers d'une technique et non du niveau lié à l'art en tant que spécialité.

S'il travaille seul, le personnage devra déboursier un total de points d'expérience correspondant au niveau désiré multiplié par 4.

APPRENDRE AVEC UN PROFESSEUR

Afin d'optimiser son apprentissage, un personnage peut décider d'améliorer ses connaissances sous l'égide d'un tuteur plus expérimenté, qu'il s'agisse d'un pnj ou d'un autre joueur.

Dans cette situation, la dépense de points d'évolution est réduite de 2 points et coûtera au personnage (niveau désiré x 1.000).

Points d'évolution

Conditions	Récompense
Participer à la partie	1 point par partie
Interpéter son personnage	0 à 2 points
Faire progresser l'aventure	0 à 2 points
Affronter une situation périlleuse/ un adversaire de taille	0 à 2 points

Améliorer...	Coût
Une caractéristique	Niveau désiré x 5
Une compétence	Niveau désiré + 5
Une spécialité	Niveau souhaité x 5
Un art martial	Niveau désiré x 4

Acquérir...	Coût
Une caractéristique héroïque	50 points d'évolution
Une compétence	5 points d'évolution
Une spécialité	5 points d'évolution
Un art martial	5 points d'évolution

CREATION DE PERSONNAGES

Avant de pouvoir vous lancer dans l'aventure, il est nécessaire de vous créer un personnage. Ce chapitre vous décrira étapes par étapes les conditions nécessaires à la fabrication d'un avatar appartenant à la race des elyannes.

ORIGINES

La première chose à faire pour créer votre personnage est d'identifier ses origines. Autrement dit, à quelle colonie appartient-il et de quelle lignée vient-il ? En plus de vous permettre de déterminer une partie des dons auquel il aura droit, ces informations vous permettront de déterminer la façon dont vous pourrez l'interpréter.

Reportez-vous aux premiers chapitres de ce volume abordant de manière détaillée les colonies et lignées disponibles pour faire votre choix, ainsi que le chapitre suivant, abordant les différents dons disponibles.

ARCHETYPES

La colonie et la lignée définies, il vous faut à présent définir un archétype, c'est à dire la caste à laquelle appartient le personnage. Toutes celles décrites dans les chapitres précédents ne sont pas disponibles car pouvant déséquilibrer le jeu ou ne présentant pas d'intérêts particuliers à être jouer. Une protector par exemple limite grandement les possibilités du joueur. Il est important de bien choisir son archétype car celui-ci déterminera le rôle de l'elyanne dans la colonie, son profil génétique, ses caractéristiques de prédilection, son don de caste et ses domaines de compétences.

Pour choisir votre archétype, reportez-vous à la liste ci-contre. Chacun d'eux y est décrit succinctement, une description plus approfondie existant au chapitre abordant ce thème. Encore une fois, un archétype définit avant tout une façon de d'interpréter votre personnage.

PROFIL GENETIQUE

Un profil génétique est une base commune entre

membres d'une même caste.

Il s'agit de points de caractéristiques déjà répartis à partir desquels vous pourrez développer votre personnage. Chaque archétype dispose de 8 points déjà attribués et ceux-ci ne peuvent être modifiés.

CARACTERISTIQUE DE PREDILECTION

La caractéristique de prédilection d'un personnage est une aptitude que son entraînement lui a permis de maîtriser tout particulièrement. À chaque jet où elle est utilisée, il vous est possible d'ajouter une fois sa valeur au résultat des dés.

Chaque classe propose deux caractéristiques de prédilection. Pour les identifier, rien de plus simple : il s'agit des caractéristiques dont la valeur est égale à 2.

Un personnage ne peut avoir qu'une caractéristique de prédilection, aussi vous faudra-t-il choisir l'une des deux.

DON DE CASTE

Le don de caste est une aptitude unique, propre à chaque archétype, qu'il vous sera possible de choisir si vous disposez d'assez d'emplacements génétiques.

DOMAINES DE COMPETENCES

Chaque archétype maîtrise des domaines de compétences définis, représentant les capacités que votre avatar a la possibilité de maîtriser dès sa formation achevée. La culture elyanne fait qu'un individu ne connaît que l'essentiel lorsqu'il atteint son statut d'imago, sa formation ne l'encombrant pas de connaissances inutiles.

Il vous sera possible de choisir des compétences appartenant à d'autres domaines que ceux proposés mais leur acquisition se fera à un coût deux fois plus élevés. Nous y reviendrons plus en détails à la fin de ce chapitre.

CREATION DE PERSONNAGES

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des archétypes elyannes jouables.

ARCUS

Profil génétique : Constitution 1/Force 2/ Dextérité 2/ Perception 1/Intelligence 1/Volonté 1/Charisme 0/Savoir-vivre 0

Don de caste : Poche à sécrétion

Domaines de compétences : Combat à distance, Communication, Conduite, Santé

L'arcus est une pointure lorsqu'il s'agit d'utiliser des armes à projectiles. Disposant d'une excellente maîtrise dans ce domaine, elle ne se bat que très peu au corps-à-corps. De plus, il s'agit de la seule caste à véritablement utiliser sa poche à sécrétion.

DEVASTATOR

Profil génétique : Constitution 2/Force 1/Dextérité 2/ Perception 1/Intelligence 1/Volonté 1/Charisme 0/Savoir-vivre 0

Don de caste : Armure cristalline

Domaines de compétences : Combat à distance, Combat corps-à-corps, Conduite, Habilité

Là où certains voient une situation désespérée, la devastator y voit une multitude de possibilités de mener sa mission à bien. Ne craignant pas la mort, ces guerrières d'élite suscitent la peur chez tous les ennemis qui ont déjà eu l'occasion de les affronter et la chance d'y survivre.

ERUDITUS

Profil génétique : Constitution 1/Force 0/Dextérité 1/ Perception 2/Intelligence 2/Volonté 1/Charisme 1/Savoir-vivre 0

Don de caste : Bicéphale

Domaines de compétences : Culture, Investigation, Santé, Sciences sociales

L'eruditus dispose de capacités intellectuelles hors normes lui permettant de résoudre sans effort le plus complexe des problèmes. Cette unité touche à de nombreux domaines et peut aussi bien se révéler être un ingénieur talentueux qu'un habile médecin.

EXPLORATOR

Profil génétique : Constitution 1/Force 1/Dextérité 1/ Perception 2/Intelligence 0/Volonté 2/Charisme 0/Savoir-vivre 1

Don de caste : Digestion universelle

Domaines de compétences : Culture, Habilité, Santé, Sciences sociales

L'explorator est une unité spécialisée dans la reconnaissance de terrain, que ce soit avant un combat ou lors de la découverte d'une nouvelle planète. Agile et rapide, elle est capable de survivre des mois en milieu hostile et est dotée d'un grand instinct de survie.

FURTIVUS

Profil génétique : Constitution 1/Force 0/Dextérité 1/ Perception 0/Intelligence 1/Volonté 1/Charisme 2/Savoir-vivre 2

Don de caste : Copie phéromonale

Domaines de compétences : Combat à distance ou Combat corps-à-corps, Communication, Habilité, Investigation

La furtivus est une unité d'infiltration performante doublée d'une experte en assassinat. Capable de dissimuler son identité ou de prendre celle d'une autre, elle compte avant tout sur sa furtivité et sa connaissance de l'ennemi pour arriver à ses fins.

GLADIATOR

Profil génétique : Constitution 2/Force 2/Dextérité 1/ Perception 0/Intelligence 1/Volonté 1/Charisme 0/Savoir-vivre 1

Don de caste : Pics chitineux

Domaines de compétences : combat corps-à-corps, Conduite, Habilité, Technologie

La gladiator est une unité spécialisée dans le combat au corps-a-corps, que ce soit à mains nues ou avec une arme de contact. Extrêmement endurante, elle dispose souvent d'une chitine plus épaisse et de mandibules aiguës.

MERCATAN

Profil génétique : Constitution 1/Force 0/Dextérité 0/ Perception 1/Intelligence 1/Volonté 1/Charisme 2/Savoir-vivre 2

Don de caste : Chitine envoûtante

Domaines de compétences : Communication, Investigation, Sciences sociales, Technologie

La mercatan correspond à la caste des négociantes, allant de la diplomate à la simple marchande. Véritable orfèvre des phéromones, il s'agit de la caste disposant du plus grand nombre de membres munis de cordes vocales, toutes colonies confondues.

OPERARIUS

Profil génétique : Constitution 1/Force 1/Dextérité 1/ Perception 1/Intelligence 2/Volonté 2/Charisme 0/Savoir-vivre 0

Don de caste : Force ouvrière

Domaines de compétences : Conduite, Culture, Santé, Technologie

L'operarius est chargée de toutes les opérations de manutention à bord de la colonie. Très polyvalente, elle sait s'adapter à de nombreuses situations. Maintenance, production, transport, ce sont de véritables touche-à-tout.

CREATION DE PERSONNAGES

AUGMENTATION DES CARACTERISTIQUES

À présent que l'archétype de votre personnage est défini, il vous faut augmenter la valeur de ses attributs. Pour cela, **vous disposez de 12 points à répartir** comme vous le souhaitez. Sachez cependant que le minimum d'une caractéristique ne peut être inférieur à 1 et que son maximum ne peut dépasser 4.

DONS ET TARES

Il vous est à présent possible de choisir des dons et tares pour votre personnage. Cette étape n'est absolument pas obligatoire et il vous est tout à fait possible de ne pas en prendre. Vous pouvez également décider de ne choisir que des dons ou que des tares mais d'une manière générale, la meilleure solution est d'essayer d'équilibrer ces deux éléments. Si les dons fournissent des capacités spéciales considérées comme positives, les tares sont à l'origine de failles quant à l'intégrité physique ou psychologique du personnage.

Chaque don occupe une certaine place sur un brin d'A.D.N. Cet espace est appelé emplacement génétique et **par défaut, un personnage dispose de 20 emplacements génétiques**. À contrario, les tares, correspondant à des dégradations du génome, octroient des emplacements plus ou moins importants selon la gravité de l'inconvénient. Au total, les tares ne peuvent fournir plus de 10 emplacements. Au-delà, les conséquences génétiques seraient trop importantes et entraîneraient des séquelles irrémédiables.

Cette étape, bien que facultative, est importante car les emplacements génétiques, s'ils ne sont pas utilisés, sont convertis en gènes mémoriels et permettront à la nymphe d'enregistrer les connaissances qui lui seront transmises par les scribes. Un personnage bourré de dons sera certes puissant mais se retrouvera très rapidement démuni car incapable de se débrouiller seul.

Si les inconvénients sont communs à toutes les elyannes, une grande partie des dons n'est accessible qu'en fonction des colonies, des lignées et même des castes. D'où l'importance de bien définir ces points dès le début de la création du personnage. De plus, sauf circonstances exceptionnelles autorisées par le meneur de jeu, les dons ne peuvent être choisis qu'à la création du personnage.

Pour retrouver la liste complète des dons et des tares, reportez-vous aux chapitres suivants.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Il convient à présent de calculer les différents scores secondaires de votre personnage, à savoir sa santé, sa Garde, son Impact, etc. La plupart de ces scores se calculent de la même manière pour toutes les espèces, à quelques détails près.

INSTINCT

L'Instinct représente le sixième sens du personnage, une aptitude incontrôlable qui lui permet de sentir et parfois d'anticiper une menace à son encontre. Il s'agit d'actions rapides, quasi-instinctives, qu'il effectue pour se préserver d'un danger.

Pour le calculer, additionnez les niveaux de vos caractéristiques Perception et Dextérité puis multipliez le résultat par deux avant d'y ajouter la valeur de Volonté du personnage.

$$\text{Instinct} = (\text{Perception} + \text{Dextérité}) \times 2 + \text{Volonté}$$

GARDE

La Garde correspond à la capacité du personnage à parer, bloquer ou contrer une attaque adverse. Ce type d'action est considéré comme gratuit et un avatar pourra en effectuer plusieurs au cours d'un même round.

La Garde n'a pas de valeur fixe et doit être déterminée à chaque attaque que subit le personnage. Pour la calculer, additionnez son score d'Instinct à 1D12.

$$\text{Garde} = \text{Instinct} + 1D12$$

IMPACT

L'impact représente les dégâts que votre personnage est capable de causer lorsqu'il se bat au corps-à-corps, armé ou non. Cette variable s'ajoute à la valeur aléatoire de dégâts que peuvent causer les armes, les poings ou les mandibules. À noter que par défaut, les dégâts fixes causer par les mains ou les mandibules sont égaux à 1D2.

Pour calculer la valeur d'Impact du personnage, multipliez simplement sa valeur de Force par 3.

$$\text{Impact} = \text{Force} \times 3$$

CREATION DE PERSONNAGES

REFLEXES

Les Réflexes représentent la capacité qu'à un personnage à réagir et permet de déterminer son initiative.

Pour calculer la valeur de Réflexes du personnage, additionnez sa Dextérité et sa Perception, multipliez le résultat par deux puis ajoutez-y ses scores d'Intelligence et de Charisme.

$$\text{Réflexes} = (\text{Perception} + \text{Dextérité}) \times 2 + \text{Intelligence} + \text{Charisme}$$

INITIATIVE

L'Initiative représente la réactivité d'un personnage face à un événement ou un autre individu.

L'Initiative n'a pas de valeur fixe et doit être déterminée au début de chaque confrontation. Pour la connaître, additionnez le score de Réflexes du personnage à 1D12.

$$\text{Initiative} = \text{Réflexes} + 1D12$$

ENCAISSEMENT

L'Encaissement correspond aux capacités de l'organisme à supporter les dégâts qu'il subit. Plus cette valeur est grande, moins les blessures seront importantes.

Les elyannes disposent d'une chitine capable de mieux protéger leur corps que la peau de leurs acolytes aliens aussi bénéficient-elles d'un bonus de 2 points. Pour le reste, cette valeur se calcule de manière classique, à savoir qu'il vous faut multiplier la Constitution du personnage par deux avant d'y ajouter son Savoir-vivre.

$$\text{Encaissement} = (\text{Constitution} \times 2) + \text{Savoir-vivre} + 2$$

SANTÉ DES MEMBRES

Chaque membre dispose de sa propre réserve de points de vie, variant selon le membre. Le corps elyanne est divisé en huit parties : la tête, le tronc, les bras droit et gauche, les bras abdominaux droit et gauche et enfin les jambes droite et gauche.

Reportez-vous à la table **Santé des membres** située à la fin de ce chapitre pour plus de détails concernant ces calculs.

COMPETENCES ET SPECIALITES

Chaque archétype dispose de quatre domaines de compétences. Ces domaines correspondent aux enseignements que votre personnage a reçus lors de son stade larvaire. Toutefois, cette acquisition n'est possible que s'il dispose de suffisamment d'espaces mémoriels. Ces zones, appelées gènes mémoriels, correspondent à la conversion d'emplacements génétiques non-utilisés. Cette conversion se fait à hauteur de 1 pour 1. Ainsi, un emplacement génétique vide donne un gène mémoriel. Bien entendu, plus un personnage dispose de gènes mémoriels, plus il aura de connaissances.

$$1 \text{ emplacement génétique} = 1 \text{ gène mémoriel}$$

Une fois la place disponible calculée, il vous est possible de choisir des compétences pour votre avatar. Choisir et monter des compétences appartenant aux domaines de compétences de l'archétype vous coûtera un gène. Ainsi, pour atteindre le niveau 3 d'une compétence, il vous faudra sacrifier 3 gènes.

Il vous est possible de choisir des compétences appartenant à d'autres domaines que ceux proposés par votre archétype mais dès lors, l'apprentissage se révèle beaucoup plus dure. Chaque augmentation de 1 point nécessite 2 gènes mémoriels. Choisir et monter une compétence au niveau 3 dans cette situation vous coûtera ainsi 6 gènes mémoriels.

Quoi qu'il en soit, il est strictement impossible que le niveau d'une compétence, à la création du personnage, soit supérieur à 5.

Concernant l'acquisition d'une spécialité, quelque soit la compétence dont elle découle, elle occupera toujours 2 gènes mémoriels par degré de maîtrise. Monter une spécialité au niveau 2 nécessitera donc 4 gènes mémoriels.

ASPECTS PERSONNELS

Il est maintenant temps de personnaliser quelque peu votre avatar. Pour cela, il vous faudra lui choisir, une couleur ses yeux et sa chitine, son âge ou encore sa taille. Toute cette étape n'est pas obligatoire mais vous permettra de mieux discerner votre personnage.

AGE

Par défaut, l'âge d'une elyanne est compris entre 1 et 19 ans. Au-delà, vous devrez acquérir l'inconvénient correspondant, le personnage devenant soumis aux règles liées au passage du temps.

CREATION DE PERSONNAGES

COULEUR DES YEUX

Cette table vous permettra de choisir une couleur pour les yeux de votre personnage.

TAILLE

Cette table vous permet tout simplement de définir une taille précise pour votre avatar au cas où vous ne parviendriez pas à vous décider.

COULEUR DE CHITINE

Cette dernière table vous permet de définir de manière aléatoire la couleur de la chitine de votre personnage.

CHOIX D'UN NOM

À présent que votre personnage est entièrement terminé, il vous faut définir un dernier point très important : son nom. Ou plutôt, son identifiant, code phéromonal basé sur une série d'hydrocarbures.

Celui-ci se décompose en plusieurs parties et indique précisément la place qu'occupe l'elyanne au sein de sa colonie. Ce code détermine premièrement la colonie puis la lignée de provenance de l'individu. S'ensuivent sa caste, son profil, son grade et son indicatif de ponte.

Il n'existe pas de traduction véritable de ces chaînes chimiques toutefois, les humains sont parvenus à les classer afin de les rendre plus compréhensibles. Cela n'empêche pas les elyannes de s'affubler elles-mêmes de surnoms humains ou karitos afin d'être plus facilement identifiables par ces deux espèces.

COLONIES ET LIGNÉES

La première partie d'un « nom » elyanne se compose du code colonie et du code lignée mit bout à bout.

Il est donc tout d'abord nécessaire de trouver le numéro de la colonie. Pour cela, reportez-vous à la table **Identifiants colonie**.

Ensuite, reportez-vous au tableau **Identifiants Cinnabaris**, **Identifiants Electrum** ou **Identifiants Obsidianus** afin de connaître le code lignée de votre avatar.

À noter que l'identifiant des imperatrix et des reginas correspondent simplement à ces deux codes.

CASTES ET PROFILS

Il faut à présent déterminer le code correspondant

à la caste du personnage et celui de son profil ou autrement dit, de son archétype. Ici, le code n'est pas numéraire mais se compose d'une suite de trois lettres latines, les deux premières se rapportent à la caste, la dernière à l'archétype.

Reportez-vous à la table **Caste** pour déterminer l'identifiant de caste puis **Castes guerrières** ou **Castes Ouvrières** en fonction de l'archétype du personnage.

Notez que le tableau correspondant à la **Caste royale** n'est ici présent qu'à titre indicatif, les membres de cette classe n'étant normalement pas jouables.

GRADE

À chaque elyanne est associé un grade qui permet de définir sa position dans la hiérarchie sociale. Selon celui-ci, ses responsabilités seront plus ou moins grandes. Ceci ne concerne que les grades inférieurs à celui de regina.

Reportez-vous au tableau **Grades** afin de déterminer celui de votre personnage. Par défaut, celui-ci n'est qu'un Unus. Pour disposer d'un grade supérieur, il est nécessaire d'acquérir le don correspondant.

PONTE

La dernière partie du code d'identification d'une elyanne correspond à son ordre de naissance. Celle-ci se compose d'un code numéraire de trois lettres suivi de numéro allant de 1 à 12.

S'il ne semble y avoir aucune logique quand à l'attribution de cette partie d'identifiant, il est sûr que la reine, d'une manière ou d'une autre, est capable de les garder en mémoire car aucun formicidé de même condition ne reçoit un code déjà usité.

Dans le même ordre d'idées, lorsque la pondeuse est mise au courant de la disparition d'une de ses filles, elle est capable de réattribuer son identifiant à une nouvelle larve.

ESCLAVE

La condition particulière d'une esclave fait qu'elle ne porte non seulement le nom de sa colonie d'origine mais aussi celui de son foyer d'accueil afin d'assurer ses hôtes qu'elle n'est pas une étrangère.

À la fin de son identifiant, celle-ci dispose du code colonie et lignée de la famille qui l'a recueillie.

CREATION DE PERSONNAGES

EQUIPEMENT

À la fin de chaque création, un personnage débute avec un matériel minimum. Ici, une elyenne peut disposer, en fonction de son rôle et de son statut, d'une

protection basique, d'une arme si c'est une guerrière ou d'outils adaptés s'il s'agit d'une operarius. À noter que son jabot social est plein.

Le choix de cette distribution revient au joueur, sous acceptation du meneur.

Résumé de création

Étape numéro...	Opération
1	Déterminer la colonie et la lignée d'origine du personnage
2	Déterminer son archétype
3	Déterminer sa caractéristique de prédilection
4	Répartir ses 12 points de caractéristiques
5	Choix de dons et/ou de tares
6	Déterminer l'Instinct
7	Déterminer l'Impact
8	Déterminer les Réflexes
9	Déterminer l'Encaissement
10	Déterminer la santé des membres
11	Choix de compétences et de spécialités
12	Déterminer l'âge, la taille et la couleur de chitine
13	Choix d'un nom
14	Déterminer l'équipement de départ.

Santé des membres

Membres	Santé
Tête	(Constitution x 2) + (Savoir-vivre x 2)
Tronc	(Constitution x 6) + (Savoir-vivre x 2)
Bras	(Constitution x 4) + (Savoir-vivre x 2)
Jambes	(Constitution x 4) + (Savoir-vivre x 2)

Taille

Sexe	Taille
Asexué	1,80 m + (1D12 x 2)

Yeux

Jets	Couleurs
01-03	Gris
04-06	Noir
07-09	Rouge
10-12	Jaune

Couleurs de chitines

Cinnabaris		
Jets	Nuances	Noms
01		Bourgogne
02		Cerise
03		Coquelicot
04		Corail
05		Grenat
06		Groseille
07		Grenadine
08		Incarna
09		Nacarat
10		Sang de boeuf
11		Tomate
12		Vermillon

Electrum		
Jets	Nuances	Noms
01		Acajou
02		Auburn
03		Bronze
04		Brou de noix
05		Brun
06		Cacao
07		Cachou
08		Café
09		Caramel
10		Chocolat
11		Marron
12		Puce

Obsidianus		
Jets	Nuances	Noms
01		Auréolin
02		Bulle
03		Crème
04		Écru
05		Naples
06		Ocre
07		Paille
08		Poussin
09		Sable
10		Safran
11		Souffre
12		Topaze

CREATION DE PERSONNAGES

Identifiants colonies

Colonies	Codes
Cinnabaris	201
Electrum	127
Obsidianus	003

Identifiants Cinnabaris

Lignées	Codes
Assimilatio	04
Conditio	03
Essentia	02
Oratio	01

Identifiants Electrum

Lignées	Codes
Eradicatio	06
Intenta	05
Orphanus	07
Pestis	02
Progressus	03
Scutum	01
Umbra	04

Identifiants Obsidianus

Lignées	Codes
Aedificator	05
Exploratio	04
Promissa	01
Legare	02
Vita	03

Castes

Castes	Codes
Guerrière	BY
Royale	AZ
Ouvrière	CX

Castes guerrières

Guerrière	Codes
Arcus	A
Devastator	B
Furtivus	C
Gladiator	D
Protector	E

Caste royales

Royale	Codes
Hereditarius	A
Princeps	B

Castes ouvrières

Ouvrière	Codes
Decanthare	A
Eruditus	B
Explorator	C
Extractor	D
Granarium	E
Memoria	F
Mercatan	G
Nutricia	H
Operarius	I
Purificare	J
Scriba	K

Grades

Grade	Codes
Consul	01
Applicare	02
Director	03
Magister	04
Legat	05
Tribun	06
Centurion	07
Assimulare	08
Caput	09
Unus	10

DONS

Dans ce chapitre, vous trouverez tous les dons disponibles pour les elyannes. Ceux-ci sont classés en quatre catégories : les dons généraux, les dons coloniaux, les dons de lignées et les dons de castes.

À moins que le contraire ne soit indiqué dans la description de l'avantage, un don ne peut être choisis qu'une seule et unique fois.

DONS GÉNÉRAUX

Les dons généraux sont des capacités que n'importe quel individu de la colonie peut choisir, quelles que soient ses origines ou sa fonction.

ADHÉRENCE UNIVERSELLE

Emplacements génétiques requis : 2

Description : nombre d'elyannes disposent de cette capacité étonnante, leur permettant de se déplacer sur quasiment toutes les surfaces, quel que soit leur inclinaison. Ce phénomène est rendu possible par la présence de minuscules poils invisibles à l'œil nu et se comptant par milliers au millimètre carré. Ceux-ci génèrent un infime champ électrostatique permettant aux formicidés d'ignorer les effets de la pesanteur. La tension produite est si forte qu'une elyanne peut rester accrocher la tête en bas en se tenant au plafond avec une seule patte sans risquer de chuter.

Effet(s) : ce don permet au personnage de se déplacer sur n'importe quelle surface.

AMBIDEXTRE

Emplacements génétiques requis : 4

Description : comme beaucoup d'êtres vivants, les elyannes disposent de plusieurs membres supérieurs mais un seul est réellement utilisé. Certaines sont malgré tout capables d'aussi manipuler avec leur main droite qu'avec leur main gauche.

Effet(s) : ce don permet à un personnage d'utiliser ses deux membres supérieurs sans le moindre malus.

APTITUDE AMÉLIORÉE

Emplacements génétiques requis : 4

Description : ce gène réorganise une grande partie des aptitudes d'une elyanne afin d'améliorer son efficacité et d'optimiser ses performances.

Effet(s) : ce don permet au personnage de bénéficier d'un bonus de 1 point dans la caractéristique de son choix. Ce don peut être choisis plusieurs fois.

CHITINE BLINDÉE

Emplacements génétiques requis : 2, 4 ou 6

Description : dans le but d'encaisser même les coups les plus rudes, ce gène fournit à l'elyanne une chitine plus dense et plus résistante sans pour autant altérer en quoique ce soit sa liberté de mouvement.

Effet(s) : ce don augmente l'Encaissement du personnage de 2, 4 ou 6 points en fonction du nombre d'emplacements occupés.

CORDES VOCALES

Emplacements génétiques requis : 2

Description : afin de faciliter les échanges avec les autres races connues de la galaxie, certaines elyannes disposent de cordes vocales, tout en conservant leurs autres capacités de communication.

Effet(s) : ce don permet au personnage de communiquer de manière verbale.

GÉNÉTIQUE OPTIMALE

Emplacements génétiques requis : 4

Description : le génome de l'elyanne est totalement réorganisé, lui permettant de bénéficier d'aptitudes naturelles supplémentaires.

Effet(s) : ce don augmente le nombre d'emplacements génétiques maximum du personnage de 6 points. Ce don ne peut être choisis qu'une seule fois.

DONS

GRADE

Emplacements génétiques requis : 2, 4, 6, 8 ou 10

Description : qu'elle soit caput, officarius ou dispose d'un titre supérieur, l'elyanne n'est pas une simple unus et peut ordonner à ses sœurs de rangs inférieurs, ce qui sous-entend toujours une grande implication de sa part dans la vie de la colonie.

Effet(s) : le personnage possède le titre de caput (2), officarius (4), centurion (6), tribun (8) ou legat (10) en fonction du nombre d'emplacements occupés.

GRIFFES ACERÉES

Emplacements génétiques requis : 4

Description : dans le but de développer leur potentiel destructeur, certaines elyannes disposent d'une chitine beaucoup plus dense au niveau des doigts, leur permettant de porter des coups ravageurs.

Les dégâts aléatoires occasionnés à mains nues passent de 1D2 à 1D4.

JABOT SUPÉRIEUR

Emplacements génétiques requis : 2

Description : mieux vaut être prévoyant en cas de long voyage et être sûr de toujours emporter avec soi suffisamment de miellat. À cette fin, ce gène permet d'augmenter la taille du jabot social afin de stocker plus de réserves.

Effet(s) : le personnage dispose de 8 espaces contre 6 habituellement.

LONGEVITÉ

Emplacements génétiques requis : 2

Description : l'espérance de vie moyenne d'une elyanne est de 20 ans. Quelques fois, certaines atteignent des âges record.

Effet(s) : le personnage n'effectue de jet de Constitution lié à son âge qu'une fois tous les ans. De plus, en cas d'échec critique, il ne perd pas de point de caractéristique supplémentaire.

MANDIBULES AIGUISÉES

Emplacements génétiques requis : 4

Description : quelque soit sa caste, une elyanne peut être amenée à défendre sa colonie contre un envahisseur. Pour la préparer à cela, un code génétique spécifique lui permet de se doter de mandibules beaucoup plus robustes et destructrices.

Effet(s) : les dégâts aléatoires occasionnés par les mandibules passent de 1D2 à 1D4.

PRÉCOGNITION

Emplacements génétiques requis : 4

Description : dans un combat, le premier à réagir est souvent celui qui survivra. En ce sens, un gène a été développé afin d'optimiser les réflexes d'un individu, lui donnant l'avantage face à ses adversaires. Sa rapidité est telle que certains n'hésitent pas penser qu'il est capable de lire dans les pensées, peut-être même de se projeter mentalement dans l'avenir.

Effet(s) : en utilisant ce don en début de combat, le personnage peut échanger son initiative avec celle de son adversaire si celle-ci est plus élevée.

PRODUCTION OPTIMISÉE

Emplacements génétiques requis : 2

Description : lorsqu'elle n'est pas une decanthare, une elyanne doit mobiliser une quantité très importante de nourriture afin de produire son propre miellat pour une qualité pas toujours optimale. Ce gène n'améliore pas la qualité de sa production mais lui permet de produire autant avec moins de matières premières.

Effet(s) : le personnage est capable de fabriquer son propre miellat avec trois fois moins d'aliments. Autrement dit, un repas lui permet de produire une dose de cette succulente denrée.

SAUTERELLE

Emplacements génétiques requis : 4

Description : les fibres musculaires des elyannes sont naturellement nombreuses. Certaines disposent toutefois d'une détente largement supérieure aux autres au niveau des membres inférieurs, leur permettant d'effectuer des bonds dantesques sans le moindre élan.

Effet(s) : ce don permet à une elyanne de sauter, sans le moindre élan, une distance en mètres équivalente à deux fois sa Force, aussi bien en hauteur qu'en longueur. Cette distance est triplée avec de l'élan.

TROMPE LA MORT

Emplacements génétiques requis : 4

Description : certaines elyannes peuvent se battre sans ressentir la douleur. D'autres sont même capables d'ignorer la mort... Temporairement du moins. Disposant d'un système nerveux situé totalement hors du crâne, une telle

DONS

combattante peut continuer à se battre même si sa tête est réduite en charpie.

Effet(s) : bien entendu, ses fonctions sont des plus limitées et elle ne peut plus réaliser que des tâches simples. Elle pourra agir jusqu'à l'écoulement d'un délai équivalent à (Constitution + 1D6) minutes avant de mourir.

DONS COLONIAUX

Les dons coloniaux, comme leur nom l'indique, dépendent de la colonie à laquelle le personnage appartient.

CHITINE CAMOUFLANTE

Emplacements génétiques requis : 4

Colonie : Electrum

Description : ce gène permet à une elyanne de copier avec exactitude son environnement afin de s'y fondre entièrement. Si elle peut sembler disparaître en une fraction de secondes, il lui est impossible de s'adapter assez vite pour pouvoir se déplacer sans être repérée.

Effet(s) : lorsqu'il utilise ce don, le personnage est totalement invisible à l'œil nu. En revanche, il doit rester strictement immobile.

CHITINE POLYMORPHE

Emplacements génétiques requis : 4

Colonie : Obsidianus

Description : ce gène spécifique permet à une elyanne de modifier son apparence en profondeur pour un temps limité. Une elyanne peut ainsi se grandir ou se rétrécir d'une dizaine de centimètres, changer la couleur et la forme de sa chitine...

Effet(s) : lorsque le personnage fait appel à ce don, il peut totalement travestir son apparence, pour se faire passer pour une autre elyanne par exemple. Cette transformation met (7-Constitution) heure(s) à se réaliser et n'est que temporaire. Elle ne peut être maintenue plus de Constitution heure(s).

DISSIPATION PHEROMONALE

Emplacements génétiques requis : 4

Colonie : Cinnabaris

Description : chaque formicidé dispose d'une signature olfactive qui lui est propre et qui accompagne chacune de ses « paroles ». Ce gène permet à l'elyanne de supprimer à volonté toutes traces de ce marqueur, la rendant totalement anonyme vis-à-vis des autres elyanes et des détecteurs olfactifs.

Effet(s) : chaque fois qu'il utilise ce don, le personnage fait disparaître son marqueur d'identité et ne peut plus dès lors être identifié à partir de celui-ci.

DONS DE LIGNEES

Tout comme les dons coloniaux, ces dons ne sont pas accessibles à tous les individus. Ils dépendent directement de la lignée à laquelle le personnage appartient.

BERSERKER

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Eradicatio

Description : découlant directement des effets liés à la prise répétée et régulière d'adropria, ce gène permet à son détenteur d'entrer dans une véritable transe furieuse et destructrice. Au cours de cette rage, il exprimera toute sa colère au mépris de sa propre sécurité, devenant une véritable machine à tuer insensible à la douleur.

Effet(s) : lorsqu'il utilise ce don, le personnage perd toute conscience de la réalité, devenant totalement immunisé à la peur. Insensible à la moindre douleur, il ne subit plus les malus liés à la perte de points de santé et ce n'est qu'une fois que ces membres auront passés leurs seuils de destruction que le personnage ne pourra plus s'en servir.

Ce don ne comprend pas que des avantages. Lorsqu'il est dans cet état, le personnage est incapable de se défendre. Pour éviter une attaque, il ne pourra compter que sur sa valeur fixe d'Instinct. Outre cela, son état l'empêche de dissocier ses amis de ses ennemis, ce qui l'oblige à s'en prendre à la cible la plus proche de lui.

Il existe deux façons de sortir d'une transe. La première, par épuisement. Le personnage n'a plus assez de points de santé et tombe inconscient, assommé ou mort. La seconde consiste à faire appel à sa raison. Le joueur doit donc réussir un jet de Volonté dont le niveau de difficulté est déterminé par son état général. Si aucun de ses membres n'est blessé, le personnage doit réussir un jet d'une difficulté de 15. Si au moins l'un de ses membres est au stade de Blessé, la difficulté passe à 18. Si au moins l'un des membres est Fracturé, elle est de 24 et de 30 si l'un d'eux en est au stade Bouillie.

BRICOLEUR

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Assimilatio

Description : ce gène mémoriel permet à une fille d'Assimilatio de réparer n'importe quel système sans pour autant posséder la moindre connaissance en mécanique ni même le matériel adapté. La réfection est sommaire et n'est pas faite pour s'inscrire dans la durée mais elle permet à un engin de fonctionner à nouveau pour une durée limitée.

DONS

Les appareils concernés sont multiples et peuvent tout aussi bien être d'origine biomécanique, mécanique, électronique ou énergétique.

Effet(s) : s'il veut que son personnage répare un appareil, quel que soit son niveau technologique, le joueur doit effectuer un jet d'Intelligence de difficulté moyenne. Si le résultat est une réussite, l'engin fonctionnera pour une durée équivalente à (Intelligence + 1D12 minutes). Passé ce délai, il retombera en panne. Le joueur peut accroître cette durée en augmentant le ND du jet d'un ou plusieurs degrés. Pour chaque augmentation, l'échelle temps s'amplifiera d'un échelon (pour un jet Difficile, les minutes deviennent des heures, des jours pour un jet Très Difficile, etc.). En cas d'échec, le matériel utilisé pour la réparation est considéré comme perdu. Toutefois, l'appareil en panne ne subit aucun dégât supplémentaire.

Une fois le temps écoulé, il est possible pour le personnage de tenter à nouveau de réparer l'appareil.

BROUILLARD

Emplacements génétiques requis : 2

Lignée : Umbra

Description : ce gène est à l'origine de glandes permettant à l'elyanne de projeter une fumée épaisse et opaque par les pores de sa chitine. Cet écran lui permet de se dissimuler afin d'échapper à la vue de ses adversaires. Hormis causer une légère irritation des bronches à celui qui entre à son contact, ce gaz est totalement inoffensif.

Effet(s) : ce don permet au personnage de se camoufler immédiatement derrière un écran de fumée.

CHITINE PRESSURISÉE

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Aedificator

Description : de part leur activité, les membres d'Aedificator sont souvent exposés à des environnements hostiles, comme le vide spatial lorsqu'elles doivent entretenir la coque de leur colonie par exemple. C'est donc tout logiquement que leur regina a développé un gène leur permettant d'affronter ces conditions sans revêtir la moindre protection. Améliorant la résistance d'une chitine, il est surtout à l'origine de glandes produisant un fluide épais. Celui-ci bouche les pores de la carapace et s'avère un isolant du froid très performant. L'elyanne qui bénéficie de cette aptitude peut ainsi effectuer des sorties dans divers milieux sans avoir à se soucier de la pression ou de la température.

Effet(s) : un personnage disposant de ce don est capable de rester dans un environnement hostile (espace, abysses, etc.) durant Constitution + 1D12 heures sans le moindre scaphandre.

CICATRISANT

Emplacements génétiques requis : 6

Lignée : Vita

Description : ce gène est à l'origine de glandes capables de sécréter une substance liquide et épaisse. Celle-ci, disposant de puissantes propriétés antiseptiques et désinfectantes, s'avère être un très bon coagulant. Une dizaine de glandes sont réparties un peu partout dans le corps de l'elyanne, lui permettant de relâcher cette substance immédiatement en cas de blessures. De plus, l'une d'elles se trouve à proximité de la cavité buccale, permettant à l'elyanne de la mêler à sa salive afin de soigner ou soulager un autre qu'elle.

Effet(s) : en plus de stopper à la fin d'un tour chaque nouvelle hémorragie, ce don permet de régénérer légèrement les plaies, octroyant au personnage un regain de 1D6 points de vie à la fin de chaque round.

ECHOLOCACTION

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Scutum

Description : l'elyanne est dotée d'un système acoustique tout à fait particulier lui permettant de se déplacer avec une dextérité remarquable, même dans les endroits dénués de la moindre lumière. Pour cela, elle utilise une capacité semblable à celle des chauves-souris mais à un niveau beaucoup plus précis. Émettant un son de très basse fréquence, elle est capable de visualiser mentalement un espace en fonction du délai de retour des ondes émises.

Effet(s) : ce personnage est capable de se repérer et de « voir » distinctement les formes des éléments les plus petits, même dans le noir le plus complet.

HORLOGE BIOLOGIQUE

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Exploratio

Description : le principal inconvénient d'une elyanne est qu'elle se retrouve rapidement vidée d'énergie dès lors qu'elle n'est plus exposée aux rayons d'un soleil, entrant progressivement dans une léthargie profonde. Exploratio est parvenu à affranchir ces enfants de cette contrainte en développant un gène leur permettant de se passer d'un tel besoin. Pour compenser, ceux-ci sont assujetti à une horloge biologique les obligeant à des périodes de repos s'élevant à au moins quatre heures de sommeil pour une journée de 24 heures.

Effet(s) : ce don permet au personnage de ne plus dépendre de la lumière.

DONS

INFORMATEURS

Emplacements génétiques requis : 2

Lignée : Intenta

Description : le réseau d'Umbra s'étend à travers tout l'univers connu et pour celui qui sait chercher, il n'est pas difficile d'en trouver un membre. Toutefois, obtenir des informations de lui est une toute autre paire de manches, même pour une fille de cette même lignée. En effet, les informateurs ne délivrent pas leurs connaissances au premier quidam venu et quand bien même ils accepteraient, le prix de ces renseignements est généralement très élevé. Intenta dispose toutefois d'un accès privilégié grâce à un gène lui permettant de coder une séquence phéromonale particulière. Son possesseur peut ainsi bénéficier des services des agents d'Umbra sans aucune restriction.

Effet(s) : le personnage peut avoir accès à quelques informations, fiables ou non, relative à sa mission, pour peu que le lieu soit un tant soit peu civilisé et ce, sans avoir à déboursier quoique ce soit.

MEMOIRE INFALLIBLE

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Memoria

Description : les membres de Memoria sont réputés pour leurs grandes connaissances du passé. Dérivé des aptitudes des memoria, ce gène permet à une elyanne d'emmagasiner une quantité d'informations incroyables. D'après certaines études, l'espace alloué à la mémoire chez ces individus est plus de dix fois supérieur à la moyenne.

Effet(s) : ce don permet au personnage de mémoriser toutes les informations qu'il apprend, même les plus anodines.

OPTIMISATION

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Conditio

Description : par nature, les membres de Conditio sont d'excellents bricoleurs. Qu'ils soient ou non spécialisés dans ce domaine, leur enseignement inclus une compréhension instinctive de n'importe quel système mécanique, ceci résultant d'un gène mémoriel spécifique. Cela leur permet de tirer parti des meilleurs aspects d'une technologie.

Effet(s) : un personnage affublé de ce don est capable de modifier un seul et unique aspect d'un appareil afin d'améliorer ses effets d'un niveau. Cela contre un jet de Système D, Mécanique ou toute autre compétence appropriée de ND 18. L'avatar peut ainsi améliorer la portée d'une arme, les dégâts qu'elle provoque, sa consommation énergétique ou sa précision. Pour une protection, ce don permet d'en

augmenter la durée de vie par une réduction des dégâts accrus. Autrement dit, cela augmente de 1 point sa Résistance.

PROJECTILES CHITINEUX

Emplacements génétiques requis : 2

Lignée : Promissa

Description : ce gène permet à une elyanne de produire des pics chitineux d'environ deux centimètres de long qu'elle pourra utiliser comme projectiles. Propulsés par de petits muscles situés à leurs bases, ces aiguillons sont avant tout une arme de défense, bien qu'ils puissent causer d'importants dégâts en très peu de temps. Situées un peu partout sur le corps de l'elyanne, ces armes naturelles sont généralement envoyées par demi-douzaine et repoussent quasi-instantanément.

Effet(s) : ce don permet au personnage de projeter des aiguilles chitineuses sur une distance maximale de six mètres. S'utilisant avec la compétence Armes de poing, chacun d'eux cause 1D4+4 points de dommages. À chaque nouveau tir, le joueur lance 1D6 pour savoir combien de pics ont atteint leur cible.

QUADRIDEXTRE

Emplacements génétiques requis : 6

Lignée : Essentia

Description : bien qu'une elyanne dispose de bras abdominaux, il lui est difficile, voire impossible, de s'en servir aussi aisément que s'il s'agissait de ses membres supérieurs. Encore moins comme leur bras dextre. Toutefois, Essentia dispose d'un gène permettant à ses filles d'utiliser tous leurs membres sans la moindre contrainte afin d'obtenir un maximum d'efficacité.

Effet(s) : ce don permet au personnage d'utiliser ses quatre membres supérieurs sans le moindre malus. Plus coûteux, il ne nécessite pas le choix préalable du don général Ambidextre.

REACTIVITE

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Pestis

Description : ce gène introduit de nouveaux neurones sensoriels à différents points stratégiques du corps de l'elyanne. Celle-ci se trouve dotée d'une réactivité incroyable, ce qui lui permet d'agir beaucoup plus rapidement que la plupart de ses comparses.

Effet(s) : un personnage doté de ce don peut agir une seconde fois dans un même round, aussi bien en attaque qu'en défense, sans subir le moindre malus.

DONS

REGENERATION

Emplacements génétiques requis : 8

Lignée : Progressus

Description : il n'est pas rare qu'une elyanne se retrouve estropiée après un combat, dépendant toujours plus de la technologie prothétique, avec tous les problèmes que cela peut entraîner. Pour remédier à cela, un gène a été développé par Progressus permettant à un sujet de faire repousser ses membres à l'identique. Et cela même si cette lignée est l'une des leaders de la production de prothèses.

Effet(s) : le procédé n'est bien entendu pas immédiat. Long et fatiguant, une régénération de bras ou de jambe durera (12 – Constitution) mois, de même pour une partie du tronc ou un organe.

Tant que tout le système nerveux n'est pas détruit, il est possible pour une elyanne de faire repousser sa tête en (20 – Constitution) mois. Ce processus n'est pas sans risque et le sujet a de grandes chances de perdre une bonne partie de ses acquis. Le joueur doit réussir un jet de Constitution Difficile pour chaque mois de régénération. À chacun de ces échecs, le personnage se verra amputé d'un niveau de compétences. La compétence affectée est laissée à l'entière discrétion du meneur de jeu.

Par exemple, pour une convalescence de 16 mois, le joueur doit réussir 16 jets de Constitution Difficile. Si seulement sept sont égaux ou supérieurs au niveau de difficulté, le joueur devra ôter 9 points de compétences parmi celles dont dispose son avatar.

RESPIRATION INTERNE

Emplacements génétiques requis : 6

Lignée : Oratio

Description : l'une des plus grandes limites à la colonisation d'une planète est son atmosphère, pas toujours adaptée au métabolisme elyanne. Pour palier ce problème, Intenta a développé un gène permettant à ses filles de recycler leur propre oxygène, pouvant dès lors évoluer sans avoir à respirer de manière active.

Effet(s) : ce don permet au personnage de se passer de respirer durant un nombre d'heures égal à sa Constitution.

TISSERANDE

Emplacements génétiques requis : 4

Lignée : Orphanus

Description : héritage lointain d'Haematites, le gène du tisserand permet à son possesseur de sécréter de longs fils de soie. Les elyannes bénéficiant de cette capacité disposent de glandes placées au niveau de leurs poignets supérieurs et de leur sphincter. Il est important de les différencier car bien que leur conception soit proche, leurs

rôles ne sont pas identiques.

Effet(s) : les fils produits par les membres supérieurs s'avèrent fins et légèrement collant. Pouvant être projetés sur une distance de dix mètres environ, ils sont l'arme idéale pour immobiliser une cible sans la blesser. Séchant en quelques secondes, ils se rétractent tout en gagnant en élasticité. Il devient alors quasiment impossible de s'en dépêtrer seul.

La soie produite par le sphincter est plus épaisse. Très souple et résistante, elle s'avère être un très bon matériau de construction. Une fois tressés, ces fils de soie peuvent rivaliser avec la plus solide des chaînes tout en étant beaucoup plus légers. Enduite d'une colle dont seule Orphanus a le secret, elle permet d'assembler entre elles de gigantesques structures.

DONS DE CASTES

Ces dons, communs à toutes les colonies, quelques soient les lignées, varient en fonction des castes. Ou plus exactement, en fonction de la classe à laquelle appartient le personnage.

ARMURE CRISTALLINE

Emplacements génétiques requis : 6

Archétype : Devastator

Description : le cristal de stase est l'une des matières les plus résistantes existantes dans la galaxie. Un gène spécifique permet d'activer la production de ce dernier sans pour autant provoquer une entrée en cristostase. La sécrétion n'est que partielle mais suffisante pour apporter une protection substantielle à la combattante. Le cristal n'est cependant pas aussi résistant que lors d'une véritable stase aussi sera-t-il plus aisé à briser. Produit quasi-immédiatement, il n'a pas de durée maximale.

Effet(s) : à chaque utilisation de ce don, le personnage lance 1D8 et ajoute ce résultat à sa valeur d'Encaissement ou à la Résistance de sa protection s'il en porte une. L'utilisation de ce don doit être déclarée en début de round pour être considéré comme actif.

BICEPHALE

Emplacements génétiques requis : 4

Archétype : Eruditus

Description : plus une technologie est avancée, plus les difficultés qu'engendre son évolution sont grandes. Pour palier ce problème, nombreuses sont les scientifiques elyannes conçues avec un second encéphale, atrophié mais entièrement dédié à la résolution de problèmes mathématiques.

Effet(s) : une scientifique elyanne peut ainsi résoudre automatiquement les équations les plus simples et voit le

DONS

niveau de difficulté de tous autres calculs diminué de deux rangs (un calcul Difficile devient Facile, Très Difficile devient Moyen, etc.).

CHITINE ENVOUTANTE

Emplacements génétiques requis : 2

Archétype : Mercatan

Description : les elyannes ne sont que peu attachées à l'apparence mais une chitine lustrée et brillante impressionne toujours et inspire le respect. Elle montre que l'interlocuteur que l'on a en face de soi est méticuleux, qu'il se respecte et par extension, qu'il respecte celui qui se tient face à lui. En outre, certaines diplomates disposent d'une glande spéciale, dissipant une phéromone particulière à même de susciter une certaine exaltation de la part de tous ceux qui se trouvent à proximité.

Effet(s) : grâce à ce don, le personnage fait toujours bonne impression. Quelque soit l'opinion d'un pnj ou d'un autre pj sur lui, une fois face à face, il doit réussir un jet de Volonté Difficile afin de ne pas succomber à ses charmes.

DIGESTION UNIVERSELLE

Emplacements génétiques requis : 2

Archétype : Explorator

Description : pour se nourrir, les exploratrices doivent souvent composer avec ce qu'elles trouvent sur le terrain. Hors la nourriture n'est pas toujours comestible. Afin qu'elles ne meurent pas bêtement d'inanition, les reginas ont développé un gène leur permettant de disposer d'un système digestif proche de celui des decanthes. Elles peuvent ainsi consommer un panel d'aliments beaucoup plus large sans subir d'effets néfastes.

Effet(s) : ce don permet au personnage de consommer nombre d'aliments considérés habituellement comme impropres à la consommation. Toutefois, il n'immunise pas contre les effets de poisons et autres drogues.

COPIE PHEROMONALE

Emplacements génétiques requis : 4

Archétype : Furtivus

Description : chaque elyanne dispose d'un code phéromonal unique, impossible à corrompre. Cela n'est pas totalement vrai. Il serait plus juste de dire qu'il est très difficile à copier. Certaines elyannes disposent de capteurs phéromonaux très sensibles permettant d'analyser en profondeur les codages chimiques utilisés afin de les dupliquer.

Effet(s) : en choisissant ce don, le personnage obtient la compétence **Falsification phéromonale**, lui permettant de copier une identité chimique. La difficulté est laissée

à la libre interprétation du meneur de jeu, sachant que le code d'une ouvrière classique correspond à un jet Moyen, alors que copier celui d'une haute autorité peut être considéré comme un jet Très Difficile, voire supérieur.

FORCE OUVRIERE

Emplacements génétiques requis : 6

Archétype : Operarius

Description : les ouvrières sont souvent amenées à transporter de lourdes charges, dont le poids dépasse parfois le leur de plusieurs dizaines de kilos. Ce gène réorganise la musculature de l'elyanne et la densifie, lui permettant de soulever ou traîner des charges impressionnantes sans le moindre effort.

Effet(s) : ce don permet au personnage de soulever une charge maximale équivalente à sa Force multipliée par 60. Cette capacité n'a aucun impact sur les dégâts qu'il pourra causer en cas combat... Mais rien n'empêche une ouvrière d'attraper son adversaire pour ensuite le projeter contre un mur.

PICS CHITINEUX

Emplacements génétiques requis : 4

Archétype : Gladiator

Description : afin de renforcer leur pouvoir destructeur au corps-à-corps, certaines elyannes naissent avec leur chitine recouverte de pics. En plus de semer la crainte dans le cœur de leurs adversaires, ces guerrières disposent d'une armure capable d'infliger des dégâts à tous ennemis assez fous pour les attaquer à mains nues.

Effet(s) : ce don permet au personnage d'infliger 6 points de dégâts supplémentaires grâce à ses poings recouverts de pics. De même, tout adversaire qui s'en prendrait à lui subirait une quantité de dégâts équivalente à l'Impact du personnage majoré de 6 points.

POCHE A SECRETION

Emplacements génétiques requis : 4

Archétype : Arcus

Description : toutes les elyannes disposent d'une poche à sécrétion. Rares sont celles pouvant l'utiliser à leur guise. La poche à sécrétion d'une arcus est sa meilleure arme et elle sait qu'elle pourra toujours compter dessus.

Ce don permet au personnage d'utiliser pleinement sa poche à sécrétion et cela sans aucune limite. Si vous choisissez ce don, reportez-vous au chapitre **Règles annexes** afin de choisir une sécrétion.

DONS

Dons généraux		
Adhérence universelle	Génétiques optimale	Mandibules aiguës
Ambidextre	Grade	Précognition
Aptitudes améliorée	Griffes acérées	Production optimisée
Chitine blindée	Jabot supérieur	Sauterelle
Cordes vocales	Longévité	Trompe la mort

Colonies	Dons coloniaux
Cinnabaris	Dissipation phéromonale
Electrum	Chitine camouflante
Obsidianus	Chitine polymorphe

Archétypes	Dons de castes
Arcus	Poche à sécrétion
Devastator	Armure cristalline
Eruditus	Bicéphale
Explorator	Digestion universelle
Furtivus	Copie phéromonale
Gladiator	Pics chitineux
Mercatans	Chitine envoûtante
Operarius	Force ouvrière

Lignées	Dons de lignées
Aedificator	Chitine pressurisée
Assimilatio	Bricoleur
Conditio	Optimisation
Eradicatio	Berserkr
Essentia	Quadridextre
Exploratio	Horloge biologique
Intenta	Informateurs
Memoria	Mémoire infaillible
Orphanus	Tisserande
Oratio	Respiration interne
Pestis	Réactivité
Progressus	Régénération
Promissa	Projectiles chitineux
Scutum	Écholocalisation
Umbra	Brouillard
Vita	Cicatrisant

TARES

Ce chapitre regroupe les tares dont les personnages peuvent éventuellement souffrir. Ils sont donc à choisir précautionneusement car ils pourraient gravement entraver leurs aptitudes.

LISTE DES TARES

CHITINE MOLLE

Emplacements génétiques octroyé : 2 ou 4

Description : la chitine d'une elyanne est l'épaisse membrane qui lui permet de maintenir son organisme en un tout. Sans elle, ses muscles, ses organes et fluides s'étaleraient en une masse informe et le formicidé serait incapable du moindre mouvement. Outre cela, elle le protège contre d'éventuelles agressions extérieures. Ainsi, plus elle est épaisse et résistante, plus l'elyanne est imperméable aux coups. Certaines souffrent cependant de déficiences diverses qui affaiblissent ce squelette externe.

Effet(s) : la chitine du personnage est beaucoup plus fragile que ce qu'elle devrait aussi subit-il un malus de 2 ou 4 points à son Encaissement.

DEFICIENCE PHEROMONALE

Emplacements génétiques octroyé : 4

Description : la communication elyanne repose en grande partie sur l'émission et la réception de phéromones. Quelques elyannes se trouvent incapables non seulement de produire le moindre composé chimique mais de plus, ont beaucoup de mal à interpréter ceux qu'elles peuvent capter.

Effet(s) : le personnage est incapable de produire la moindre phéromone. De plus, il doit réussir un jet d'Intelligence afin de comprendre les phéromones qu'il perçoit. Le ND varie en fonction de la complexité du message.

DEPENDANCE AFFECTIVE

Emplacements génétiques octroyé : 2, 4, 6, 8, 10

Description : la communauté est le fondement même de

la pensée elyanne. Sans ses sœurs, sans sa reine, un formicidé n'a aucune raison de vivre. Certains sont si dépendants de ce lien qu'il leur est difficile d'évoluer en dehors de leur environnement. De fait, ils se laissent lentement dépérir.

Effet(s) : le personnage souffrant de ce mal ne peut s'éloigner plus de quelques heures des membres de sa colonie (2 points), de sa lignée (4 points) de sa caste (6 points), de son archétype (8 points) ou de son grupo (10 points). Pour chaque période de 24 heures passée loin d'eux, le personnage perd un point dans l'une de ses caractéristiques. Pour la déterminer, le joueur lance 1D4 et 1D2. Le premier permet de déterminer l'attribut (1 Corps, 2 Sens, 3 Mental et 4 Social) et le second la caractéristique concernée. Chaque point perdu peut être récupéré à condition que le personnage passe une période de 12 heures au contact de sa source de manque. Dès lors qu'une caractéristique tombe à 0, le processus s'accélère et le jet doit être effectué toutes les 12 heures. Si plus de la moitié des caractéristiques chutent à 0, le personnage meure.

ESCLAVE

Emplacements génétiques octroyé : 4

Description : l'esclavage est monnaie courante chez les elyannes mais leur conception de la chose est bien différente de celle des humains. Les esclaves sont à l'origine des œufs utilisés comme moyen de paiement contre des marchandises. Ces elyannes sont ensuite élevées comme de véritables filles de la reine qui les a reçu et éduquées comme telles. Toutefois, il leur est impossible d'occuper le moindre poste à responsabilité, même si leur génome leur promettait de devenir caput, officarius, centurion ou autre. Elles n'ont de plus aucune autorité et doivent souvent remplir les tâches les plus difficiles.

Effet(s) : le personnage qui souffre de cette situation ne peut avoir aucune responsabilité au sein de la colonie. De plus, il doit obéissance à toutes ses sœurs natives de la colonie à laquelle il appartient, même s'il s'agit de simples purificateurs. Le joueur peut choisir d'où son elyanne provient et choisir par conséquent les dons qui sont liés à sa colonie ou sa lignée d'origine.

TARES

ESTROPIÉE

Emplacements génétiques octroyé : 4

Description : habituellement, lorsqu'un individu n'est plus en mesure d'accomplir sa mission de manière optimum, il est retiré de la circulation afin d'être recyclé. Certains refusent toutefois de se soumettre, réclamant leur droit à la vie pour une raison dépassant l'entendement. Susceptibles de rallier d'autres semblables à leur cause, ces elyannes sont activement recherchées afin d'être éliminées.

Effet(s) : le personnage est estropié. Qu'il souffre d'une malformation ou qu'il lui manque un ou plusieurs membres, il n'est plus considéré comme apte à remplir sa mission. Refusant malgré tout d'être incorporé à la structure de la colonie, il ne peut s'empêcher de continuer la mission pour laquelle il est né tout en fuyant les autorités. Il passe donc sa vie sur le fil du rasoir, risquant quotidiennement d'être retrouvé et d'être éliminé. De plus, lorsque le joueur effectue un jet concernant une activité physique, il ne conserve qu'une quantité de dés égale à la moitié de la caractéristique utilisée. Libre à lui de garder les dés de son choix.

FERMENTATION DÉFICIENTE

Emplacements génétiques octroyé : 2

Description : d'ordinaire, chaque elyanne est capable de produire son propre miellat à partir des aliments qu'elle absorbe. Toutefois, certaines sont dépourvues des enzymes nécessaires à sa fermentation, ce qui les empêche tout simplement d'en fabriquer.

Effet(s) : le personnage est dans l'incapacité totale de produire le moindre miellat.

INFESTE

Emplacements génétiques octroyé : 2

Description : les elyannes sont à la pointe du progrès en de nombreux domaines, en particulier la médecine. Il existe cependant une maladie qui leur est encore impossible de déceler, ou plutôt un parasite. Se reproduisant par spores expulsés par les orifices de son hôte, son taux de multiplication est très faible. Les buts de cet organisme sont insaisissables mais ses effets ont été longuement observés. Lorsque le sujet s'endort, le parasite prend le contrôle de son corps et peut en faire ce qu'il veut. Les chercheuses elyannes pensent ainsi qu'il se loge dans le système nerveux mais à ce jour, rien n'a encore été prouvé. Certaines pensent même qu'il s'agit d'un virus agissant au niveau génétique.

Effet(s) : le personnage qui est infesté par cette entité perd totalement le contrôle de son corps lorsqu'il s'endort. Le

meneur de jeu peut alors en faire ce qu'il souhaite durant cette période. Toutefois, le parasite n'a jamais de comportement autodestructeur vis-à-vis de lui-même ou de son hôte.

INTOLÉRANCE

Emplacements génétiques octroyé : 4

Description : si l'aliment privilégié des elyannes reste le miellat pour tout un tas de raisons, il leur arrive régulièrement de consommer de la nourriture plus commune. Cette alimentation presque exclusive a néanmoins entraînée une déficience génétique engendrant une intolérance totale à toute autre nourriture que le miellat.

Effet(s) : le personnage ne peut digérer aucun autre aliment que le miellat.

JABOT ATROPHIÉ

Emplacements génétiques octroyé : 2

Description : la plupart des elyannes disposent d'un vaste jabot social leur permettant de stocker plusieurs doses de miellat. Il arrive cependant que certains s'avèrent de moindre mesure, empêchant le formicidé de disposer de stocks à long terme.

Effet(s) : le jabot du personnage ne dispose que de 3 emplacements.

LIBRE ARBITRE

Emplacements génétiques octroyé : 4

Description : les elyannes agissent avant tout dans l'intérêt de leurs reines. Leur société s'organise donc autour d'un mode de pensée unique où les sentiments sont inexistantes. Sur des centaines de millions d'individus, il en existe quelques uns qui pensent différemment, qui sortent du lot et qui éprouvent dès lors les plus grandes difficultés à s'intégrer car ils ne sont plus dirigés par la raison mais par leur affection. Ce genre d'individus, considéré comme subversif, ne fait généralement pas long feu car incapable de faire totalement passer le bien de la communauté avant le sien. Ils sont ainsi implacablement traqués et intégrés à leur colonie.

Effet(s) : le personnage est incapable de s'intégrer dans sa propre société car il se comporte d'avantage comme un humain que comme une elyanne. Il est ainsi rejeté par ses sœurs et risque à tout moment de se faire recycler s'il est démasqué ou crée trop d'agitation.

TARES

MAUVAISE EDUCATION

Emplacements génétiques octroyé : 2

Description : la chose est très rare, quasi-inexistante, mais il est possible qu'une elyenne soit formatée avec les enseignements d'une autre caste que la sienne. De fait, il lui est difficile de remplir son rôle et est très dépréciée par la plupart de ses consœurs.

Effet(s) : lorsque le joueur choisit la caste de son personnage, celui-ci ne bénéficie pas des domaines de compétences prévues. C'est au meneur de jeu de choisir ceux de l'un des sept autres archétypes ou de les sélectionner selon son envie.

VIEUX

Emplacements génétiques octroyé : 2

Description : dès lors qu'elle n'est plus utile à sa colonie, une elyenne est recyclée. Les plus chanceuses le sont après avoir expirées mais il arrive bien souvent qu'elles soient dépecées vivantes selon les besoins.

Effet(s) : le personnage est âgé de 20 ans, se trouvant donc soumis aux jets de Constitution liés au poids des années. En contrepartie, le joueur bénéficie de 4 points de caractéristiques supplémentaires et de 8 points d'évolution additionnels.

72

Tares		
Chitine molle	Estropiée	Jabot atrophié
Déficience phéromonale	Fermentation déficiente	Libre arbitre
Dépendance affective	Infesté	Mauvaise éducation
Esclave	Intolérance	Vieux

ARTS MARTIAUX

Ce chapitre décrit les arts martiaux les plus utilisées chez les elyannes. Peu nombreux, la plupart d'entre eux se sont perdus il y a des millénaires, lors de l'Exode.

Les seuls ayant parvenus à surmonter les affres du temps représentent les formes martiales les plus populaires, et donc les moins enclines à disparaître.

IMPACTUM (OFFENSIF)

Cet art martial se base sur la répétition de coups concentrés en un même point, ceci dans le but de fragiliser la protection adverse, en particulier les chitines. D'abord très faible, chaque attaque gagne en intensité jusqu'à littéralement faire éclater la membrane protectrice de l'opposant.

Degré 1 : dès lors qu'il réussit à trouver un point faible dans la garde adverse, le pratiquant de cet art est capable de frapper à nouveau à cet endroit précis.

En réussissant son jet d'art martial, même s'il n'inflige pas le moindre dommage son adversaire, le personnage pourra une nouvelle fois le toucher au même endroit sans prendre le temps de cibler à nouveau son attaque durant le tour suivant.

Degré 2 : maîtrisant mieux les subtilités de cette technique, le personnage est capable de fragiliser toujours plus la zone ciblée à chacun de ses coups, cela jusqu'à la briser.

À chaque attaque réussie, le personnage fragilise la zone ciblée en diminuant son Encaissement d'un point (sa Résistance si l'adversaire porte une protection physique. Dans le cas où il porterait une protection énergétique, c'est son Encaissement qui diminuerait). Toutefois, cette diminution n'est que temporaire. Dans le cas où le personnage réussit plusieurs attaques de suite, les pertes se cumulent pour un minimum de 0. En revanche, si au tour suivant, le personnage ne parvient pas à atteindre sa cible, celle-ci regagne aussitôt les points perdus précédemment au rythme d'un point par round et cela, jusqu'à son maximum ou que l'attaquant parvienne à repasser une attaque.

Degré 3 : les coups portés deviennent si puissants et précis qu'à ce stade, les protections physiques restent à jamais affectées par les attaques du personnage.

Tout comme pour le second degré, la cible perd

un point d'Encaissement (ou de Solidité si elle porte une protection physique) à chaque coup. La différence est qu'à présent, seules les chaires peuvent se remettre de ces attaques, au rythme d'un point d'Encaissement retrouvé par heure. Les protections quant à elles restent endommagées.

Degré 4 : le personnage maîtrise complètement l'art fondamental de l'Impactum.

À ce niveau, le personnage est capable de faire perdre deux points d'Encaissement au membre qu'il vise (ou de Résistance si son adversaire porte une protection physique). Si les protections restent à jamais marquées, l'Encaissement de la cible se régénère au rythme d'un point par heure.

LAMINA (OFFENSIF)

Beaucoup d'elyannes utilisent leurs mandibules pour se battre. Peu sont capables de véritablement maîtriser leur puissance. Bien qu'elle soit risquée pour son utilisateur, cette technique permet de causer un maximum de dégâts en ciblant les points faibles d'un adversaire même si à faible niveau, elle se révèle tout aussi dangereuse pour son utilisateur.

Degré 1 : le personnage sait repérer les points faibles de la protection de l'adversaire et n'hésite pas à les exploiter.

S'il voit son prochain score de Garde et le résultat de tout autre jet de défense divisé par deux, les dégâts que le personnage cause à mains nues, ou avec ses mandibules, sont majorés d'un rang.

Degré 2 : à ce niveau, les pinces se referment avec une très grande précision, causant une augmentation significative des dommages infligés.

La cible de l'attaque voit son Encaissement réduit de moitié concernant les dégâts infligés par cette attaque.

Degré 3 : le personnage gagne en vitesse et en précision. Il est ainsi capable de frapper et se retirer avec un minimum de risques.

À ce stade, le malus lié au premier degré de maîtrise est annulé. Le personnage ne subit donc plus aucune contrainte liée à sa Garde ou à ses autres jets de défense.

Degré 4 : à ce niveau, la frappe est si précise qu'un seul

ARTS MARTIAUX

coup est capable de sectionner net un membre.

La cible de l'attaque est dans l'impossibilité d'utiliser son Encaissement afin de diminuer les dégâts perçus.

RAPIDUS (DEFENSIF)

Cette technique mise tout sur la rapidité de son pratiquant et sa capacité à surprendre l'adversaire. Se basant sur des gestes d'esquive et de riposte, elle vise avant tout à décourager l'agresseur.

Degré 1 : le personnage est capable de lire les mouvements de son adversaire, esquivant son attaque au dernier moment en se baissant ou en faisant un pas de côté.

Lorsqu'il utilise cette technique, le personnage ajoute son niveau de maîtrise au résultat de son jet.

Degré 2 : le style du personnage est beaucoup mieux maîtrisé, plus fluide. À ce stade, le personnage est capable d'effectuer un mouvement de côté ou une roulade afin de passer sous la garde de son agresseur ou se retrouver dans son dos.

Si la défense est réussie, l'adversaire subit un malus à l'ensemble de ses jets offensifs envers le personnage équivalent au degré de maîtrise de la technique. Ce malus dure jusqu'au prochain tour de jeu du défenseur, l'attaquant devant se déplacer ou se retourner pour pouvoir l'attaquer.

Degré 3 : à ce degré de maîtrise, le personnage est capable, lorsqu'il se rend dans le dos de son agresseur, de lui infliger une attaque riposte de faible intensité mais suffisante pour le secouer.

Si le jet est une réussite, le personnage, en plus de se retrouver dans le dos de son adversaire, lui inflige automatiquement des dommages. Ceux-ci sont égaux à (Impact + Mains nues). Le résultat est divisé par deux.

Degré 4 : le personnage est beaucoup plus précis dans ces gestes, infligeant d'autant plus de dégâts à son adversaire.

À ce rang, les dommages infligés par le niveau 3 de la technique ne sont plus divisés par 2.

SENSUS (OFFENSIF/DEFENSIF)

Ce style particulier fait tout autant appel aux sens de son pratiquant qu'à ses aptitudes physiques. Il lui autorise ainsi toute une panoplie de coups lui permettant d'exploiter les failles de son adversaire à son propre avantage. Cet art martial particulier peut s'avérer aussi bien offensif que défensif.

Degré 1 : le pratiquant de cette technique est capable de frapper son adversaire ou parer ses attaques en analysant ses mouvements en seulement quelques secondes.

Le personnage peut substituer sa valeur de Per-

ception ou d'Intelligence à celle de sa Dextérité afin d'effectuer son jet d'attaque ou de défense.

Degré 2 : à ce stade, le personnage est capable de désarmer son adversaire sans la moindre difficulté (offensif). Si la cible rate son jet de défense, elle perd son arme.

Le personnage peut également choisir de retourner la propre attaque de son adversaire contre lui, si celui-ci se bat au corps-à-corps bien entendu (défensif). Utilisée dans le cadre d'un jet de défense, cette technique permet, si l'action est une réussite, de détourner le coup adverse. L'opposant doit alors calculer les dommages qu'il aurait pu causer et diviser le résultat par deux. Le produit est alors décompté de ses propres points de vie. Le personnage quand à lui ne subit pas le moindre dégât.

Degré 3 : le personnage maîtrise sa technique à un point tel qu'il est capable d'immobiliser son adversaire sans le moindre effort (offensif/défensif).

Si le jet d'attaque ou de défense de l'utilisateur est réussi, l'opposant se retrouve immobilisé. Pour se dégager, ce dernier pourra, à partir du tour suivant, effectuer un jet de Force en opposition à un jet d'art de l'utilisateur. Ce jet de Force s'accompagne d'un malus égal au niveau de maîtrise de la technique + caractéristique utilisée par l'utilisateur de l'art. Ce dégagement peut être réitéré à chaque nouveau tour.

Degré 4 : le personnage peut combiner deux techniques des niveaux 2 et 3 en une action. Il peut ainsi désarmer et immobiliser son adversaire, lui renvoyer son attaque avant de le mettre au sol ou le faire se blesser lui-même avant de le désarmer.

Le joueur doit annoncer les deux effets qu'il souhaite mettre en oeuvre et réussir un jet d'art supérieur au jet d'attaque ou de défense de son adversaire.

ARMEMENT

Dans ce chapitre, nous aborderons le thème des armements et protections elyannes existants. Vous trouverez une description complète des nombreuses armes disponibles ainsi que énumération détaillée des protections disponibles.

Les degrés de disponibilité indiqués correspondent à ceux des colonies. Pour les trouver en dehors, il est nécessaire de majorer chacun d'au moins un rang. De plus, ce genre d'équipements se trouve presque exclusivement sur le marché noir, ce qui vient encore gonfler leur prix.

En revanche, la notion de valeur pécuniaire n'existant pas à bord des colonies, les prix fournis ne sont qu'une estimation. Libre au meneur de gonfler un peu la note ou non.

ARMEMENT ELYANNE

Les elyannes forment le peuple le plus développé de l'univers connu et leur armement s'avère le plus avancé technologiquement parlant. Peu diversifié, il s'avère efficace dans n'importe quelle situation et est extrêmement bien rodé.

Cet arsenal est fidèle au reste de leur technologie, c'est à dire en grande partie organique, mélange complexe de composants électroniques, de fibres musculaires et d'organes de synthèse. Leur cohésion externe est assurée par une membrane chitineuse les protégeant des chocs.

Il est très difficile pour un non-elyanne de manipuler ce type d'armes car leur activation dépend bien souvent d'impulsions nerveuses transmises par l'utilisateur, ce qui implique que l'objet soit raccordé à son système nerveux. Cela est rendu possible par la présence de nanocâbles intelligents pénétrant la chitine de la main via ses pores naturels et se greffant aux terminaisons nerveuses des doigts. Bien que totalement indolore, ce système a tendance à laisser chez les humains et les karitos d'infimes marques sur la peau ou les écailles.

La maîtrise de ce genre d'équipements n'est pas aisée et il n'est pas rare qu'un individu mal entraîné soit dans l'incapacité la plus totale à les utiliser. Ou au contraire, qu'il se mette involontairement à arroser tout ce qui se trouve autour de lui d'un feu nourri.

Les armes et protections énergétiques sont alimentées par des B.E.V. Disposant d'un brasier universel, leur puissance varie donc en partie selon le cristal dont elles drainent l'énergie. Les armes à projectiles physiques fonctionnent quant à elles de manière classique, les dégâts dépendant des calibres des projectiles utilisés. Éjectant leurs munitions par un sphincter, il leur est possible de moduler son diamètre afin d'expulser des projectiles plus ou moins gros. De ce fait, elles s'avèrent compatible avec la plupart des calibres existants.

ORIGINES

Selon la colonie d'origine d'un équipement, ses caractéristiques peuvent légèrement varier. Afin de prendre ceci en compte, il est parfois nécessaire de leurs appliquer certains modificateurs.

Reportez-vous à la table Modificateurs d'origine située à la fin de ce chapitre pour un récapitulatif de ces modificateurs.

CINNABARIS

Par défaut, il est considéré que les fournitures listées ci-après proviennent de cette colonie. Retravaillant les technologies issues des deux autres familles, ses ingénieurs ont su les équilibrés, trouvant un juste milieu entre efficacité et puissance.

Les équipements proposés provenant de cette colonie, il n'y a aucun modificateur à appliquer.

ELECTRUM

L'équipement provenant d'Electrum est connu pour sa puissance, sa robustesse mais aussi pour son manque d'ergonomie et sa consommation excessive en terme de ressources.

Chaque protection voit ainsi sa Résistance augmenter de 2 points. En revanche, chacune des pièces équipées inflige à son porteur un malus de 1 point à tous ses jets liés au mouvement pour une valeur maximale de 6

ARMEMENT

points.

Concernant l'armement, chaque arme inflige 3 points de dégâts supplémentaires mais confère au personnage un malus d'un montant équivalent à ses jets d'attaque. De plus, le B.E.V. équipant une arme énergétique voit sa durée de vie amputée de 2 rounds.

OBSDIANUS

Il est de notoriété publique que les ingénieurs d'Obsidianus sont capables de produire des équipements de grande qualité et fonctionnelles bien que fragiles et souffrant d'un relatif manque de puissance.

Les protections voient ainsi leur Résistance diminuer d'un point.

Les armes quant à elles confèrent un bonus de 3 points aux jets d'attaque de leurs utilisateurs. En revanche, leurs dégâts bruts s'en trouvent diminués d'autant.

En revanche, les armes énergétiques se révèlent bien moins énergivores que celles d'Electrum, bénéficiant d'une durée de vie plus élevée. En d'autres termes, elles peuvent être utilisées un round de plus avant d'être changées.

PROJECTILES

Les projectiles sont des éléments physiques pouvant aussi bien être utilisés à mains nues que par le biais d'armes. La particularité de ce type de munitions est qu'il est possible de les pourvoir de différents effets. Ces effets sont bien entendu déterminés lors de leur acquisition et ne peuvent être modifiés par la suite.

Si un projectile en soi n'a pas d'échelle de puissance, celle-ci leur étant conférée par l'arme qui les projette, cela n'est pas le cas pour les explosifs, ces derniers possédant leur propre échelle.

Les prix indiqués au sein des tables en rapport correspondent à un chargeur ou à une charge pour les explosifs.

ACIDE LIQUIDE

Effet(s) : Aucun

Cette substance corrosive est produite directement par l'arme qui l'utilise, à savoir arrosare. Il est toutefois possible d'en trouver sous forme de bonbonnes prêtes à l'emploi afin d'alimenter l'arme si celle-ci venait à être à sec car trop sollicitée.

BILLE

Effet(s) : Dum-dum/Sublétale/Perforante

Ces billes le plus souvent métalliques sont utilisées afin d'alimenter en munitions les armes magnétiques. Très petites, elles sont propulsées à une vitesse phénoménale, faisant de ces éléments pourtant inoffensif à la base des armes mortelles.

CAPSULE

Effet(s) : Dum-dum/Perforante/Sublétale

Ce type de munition sert de munitions aux funères et aux brisares. Projectile à tête creuse emplit d'un acide corrosif, il est possible d'en trouver des formes non-létales. Le chargeur de ces munitions se présente sous la forme d'un gel transparent, faisant nettement penser à une poche d'œufs de batraciens.

ENERGETIQUE

Effet(s) : Aucun

Ces munitions proviennent de B.E.V., équipement propre aux elyannes. Ne disposant pas d'effets notoires, les dégâts des armes équipées avec ce type de projectiles sont généralement supérieurs. Reportez-vous à la table des B.E.V. ci-contre pour plus de détails.

GRENADE

Effet(s) : Acide/Aspirante/Colle/Empoisonnée/Flash/Fragmentation/Fumigène/I.E.M./Incendiaire

Cet explosif à base de B.E.V. est certainement l'arme elyanne la moins dépayante qui soit. Entièrement recouvert d'une épaisse gangue de chitine, elle est d'aspect sphérique, légèrement ovale. Utilisée le plus souvent comme projectile d'appoint pour les armes d'épaule, les armes lourdes et embarquées, elle s'avère des plus dévastatrices.

GRENADE A MAIN

Effet(s) : Acide/Aspirante/Colle/Empoisonnée/Flash/Fragmentation/Fumigène/I.E.M./Incendiaire

Cet étrange insecte sans patte d'une dizaine de centimètres contient un puissant explosif à base de B.E.V. implanté dans son corps par le biais d'une petite tête munie d'une bouche.

Une fois celle-ci arrachée, une toxine est libérée, réagissant avec le bulbe et amorçant une puissante réaction en chaîne. L'utilisateur dispose alors d'une poignée de secondes pour s'en débarrasser avant qu'il n'explose.

Bien que considérée comme un projectile, cet explosif est considéré comme une arme à part entière et s'utilise avec la compétence **Lancer**, éventuellement accompagnée de la spécialité **Explosif**.

ARMEMENT

MINE

Effet(s) : Acide/Aspirante/Colle/Fragmentation/I.E.M./Incendiaire

De conception semblable aux grenades, ces disques explosent suite à une pression appliquée sur leur détonateur. Plus compactes que leurs homologues humains, ces mines sont également conçues pour fonctionner comme des projectiles, pouvant aussi bien être lancées à la main que par une arme mécanique adaptée.

MINE DE PROXIMITÉ

Effet(s) : Acide/Aspirante/Colle/Empoisonnée/Flash/Fragmentation/Fumigène/I.E.M./Incendiaire

Ce modèle plus évolué que la mine classique est adapté aux environnements urbains et se déclenche dès lors qu'un individu passe à proximité. Bien plus petite mais tout aussi redoutable, une mine de proximité adhère à toutes les surfaces grâce à un système de cils semblables à ceux qu'il est possible de trouver sous les pattes des elyannes. Mesurant à peine une quinzaine de centimètres, ce type d'armement peut être piraté à distance pour être désactivé ou éteint très rapidement par le biais d'un code phéromonal précis, la moindre erreur déclenchant automatiquement son explosion.

NAPALM

Effet(s) : Aucun

Ce mélange hautement inflammable est utilisé comme munition pour l'ustulare. Dégageant une forte chaleur et collant aux éléments avec lesquelles il entre en contact, quelques secondes d'exposition suffisent pour donner la mort. Très souvent produit par l'arme elle-même, il est possible d'en trouver sous forme de bonbonnes.

ROQUETTE

Effet(s) : Acide/Aspirante/Colle/Empoisonnée/Fragmentation/I.E.M./Incendiaire

Les roquettes sont des charges explosives autopropulsées employées afin d'éliminer des cibles lourdement blindées. Peu précises, elles peuvent adopter de très nombreux effets.

ARMES DE COMBAT A DISTANCE

Cette partie concerne l'ensemble des grandes armes à projectiles elyannes. Entièrement biomécaniques, elles sont très proches de petits animaux et très dépayssantes à manipuler, voire repoussantes pour certains.

Notez que dans le cas de l'utilisation d'un projectile explosif (roquette, grenade, etc.), c'est sa propre échelle de puissance qui est prise en compte pour le calcul

des dégâts et non celle de l'arme.

Enfin, pour rappel, les armes à projectiles elyannes peuvent utiliser n'importe quel calibre.

ARROSARE

Compétence : Armes lourdes

Modèle(s) : Léger/Lourd

Condition(s) : Aucune/Force 3

Munition : Acide liquide

Calibre : Aucun

L'arrosare est un lanceur d'acide formé de deux parties distinctes : le réservoir et la lance de projection.

Le réservoir est une épaisse poche de cuir pouvant contenir jusqu'à 40 litres d'acide, substance pouvant être produite par l'arme elle-même. Pouvant se retrouver à sec si trop sollicitée, il est possible de la recharger en y insérant des cylindres d'acide par un sphincter situé à l'opposé de la lance. Fragile et emplie d'une substance des plus corrosives, cette poche ventrale est recouverte de plaques de chitine. Elle vient se placer dans le dos du porteur, six pattes venant se refermer sur sa poitrine.

La lance est une sorte de trompe chitineuse souple et se maniant à deux mains permettant à l'utilisateur de la diriger avec précision.

BRISARE

Compétence : Armes d'épaule

Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd

Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune

Munition : Capsule

Calibre : Variable

Le brisare fonctionne sur le même principe que le fundere, à une échelle supérieure. Celui-ci est plus volumineux, s'empoignant par le dessous et pouvant être épaulé afin de gagner en précision. Pour le reste, ses spécificités sont similaires, disposant juste d'un chargeur plus grand et d'une puissance de propulsion plus élevée.

DILUVIUM

Compétence : Armes d'épaule

Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd

Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune

Munition : Bille

Calibre : Variable

Le diluvium est au aux armes d'épaule ce que le restare est aux armes de poing, une puissante arme magnétique capable de propulser de petits projectiles à très haute vitesse. Le diluvium est tout simplement une version plus puissante du restare, un fusil chitineux totalement silencieux et ne dégageant aucun recul.

ARMEMENT

Les bulbes d'essence vitale, ou B.E.V., sont des cristaux alimentant, entre autre, les armes et protections énergétiques. Lorsqu'un personnage le sollicite, le cristal épuise petit à petit l'énergie qu'il contient jusqu'à se consumer totalement, devenant noir et friable. En général, les B.E.V. utilisés par les protections ont une durée de vie de plusieurs années et ne nécessitent pas d'être remplacés aussi régulièrement que ceux équipant les armes.

Ce type de munitions est très difficile à se procurer en dehors des colonies. Faisant partie du paquetage habituel d'une arcs, des membres extérieurs devront payer le prix fort pour s'en procurer. À moins d'avoir de très bons contacts. Vous trouverez ci-dessous une liste détaillée de tous les bulbes d'essence vitale existant.

MARMIKIL

Brillant d'un vif éclat argenté, le marmikil est peu raffiné et n'est capable que de piètres performances. Il est en revanche relativement facile de s'en procurer.

SERAMIKIL

Vert clair, le seramikil est très semblable à l'émeraude, si proche même que certains artisans n'hésitent pas à en monter sur des bracelets, colliers et autres pendentifs. Moyennement puissant, il est l'un des bulbes les plus recherché sur le marché de la contrebande en raison de son excellent rapport qualité/prix.

OLIKIL

Le bleu de l'olikil est si profond qu'il paraît possible de s'y noyer. Il s'agit du modèle le plus utilisé par

les armées elyannes, alliant puissance et réserves énergétiques conséquentes.

AMKIL

Très puissant, l'amkil, revêtant des couleurs or, demande des mois d'affinage et il est très difficile de s'en procurer. Seules les troupes de chocs des reginas sont autorisées à les utiliser.

ARKIL

Il s'agit sans doute du plus puissant B.E.V. existant à ce jour, réclamant des années de travail pour les nymphes qui les produisent. Brillant d'un éclat rouge sang très vif, trouver ne serait-ce qu'un fragment d'arkil est très rare, et nécessiterait beaucoup d'argent pour se l'approprier.

ARMEMENT

Ce type d'armement reste toutefois très rare et réservé aux élites guerrières, son pouvoir de destruction en faisant une arme impossible à laisser entre n'importe quelle main, en particulier les modèles les plus lourds.

EXPLOSION

Compétence : Armes lourdes
Modèle(s) : Léger/Lourd
Condition(s) : Force 3/Force 4
Munition : Roquette
Calibre : Aucun

L'explosio est un simple tube chitineux destiné à propulser des projectiles de type roquette. Fondamentalement peu évoluer, il est léger et résistant même si les plus gros lanceurs souffrent d'un certain recul.

FASCIS

Compétence : Armes de poing
Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd
Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune
Munition : B.E.V.
Calibre : Aucun

Un fascis est un gantelet très semblable à un unda à la différence qu'il ne projette pas une onde mais un arc énergétique capable de trancher la plupart des matériaux avec lesquels il entre en contact. La couleur du faisceau projeté dépend du B.E.V. utilisé.

Cependant, le faisceau ne peut être maintenu sur le gant et est directement propulsé vers sa cible. De la même manière qu'un unda toujours, il est possible de légèrement faire varier la longueur du rayon, cela n'engendrant aucun gain ou perte de puissance.

FUNDERE

Compétence : Armes de poing
Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd
Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune
Munition : Capsule
Calibre : Variable

Un fundere est une arme de poing organique semblable à un cobra mesurant de trente à quarante centimètres. Sur la face ventrale, venant s'appuyer contre l'avant bras, se trouve une poignée horizontale permettant de tenir l'arme en main. S'y trouve également les nanocâbles permettant d'actionner le fundere.

La queue de l'appareil vient quand à elle s'enrouler autour du bras de l'utilisateur. À la base de celle-ci, sur la partie dorsale inférieure, se trouve un sphincter permettant l'insertion des poches de capsules dont la projection est assurée par un gaz sous haute pression produit par

l'arme elle-même à partir du gel contenant les munitions.

NIHIL

Compétence : Armes lourdes
Modèle(s) : Léger/Lourd
Condition(s) : Force 4/Force 5 (ou pied)
Munition : Bille
Calibre : Variable

Sous ce nom très simple se trouve l'une des armes les plus destructrices existantes, véritable modèle géant du diluvium. Capable de causer des dommages colossaux, cet équipement est avant tout destiné à réduire à néant les véhicules blindés mais s'avère redoutablement efficace contre l'infanterie.

Lourd et encombrant, il est souvent installé sur des positions fixes ou embarqué à bord de véhicules. Seule une elyanne suffisamment forte peut espérer réussir à manipuler les modèles les plus lourds à la main, les autres se trouvant trop déséquilibrées par le recul pour viser correctement.

PONERE

Compétence : Armes lourdes
Modèle(s) : Léger/Lourd
Condition(s) : Force 3/Force 4
Munition : Grenade
Calibre : Aucun

Le ponere est l'équivalent du lance-grenade chez les humains. Véritable panse crachant des grenades par son sphincter avant, le reste de l'arme est constituée d'une poche flasque contenant une grande réserve de munitions diverses. Cet enfin dispose d'un orifice à l'arrière dans lequel l'utilisateur peut placer sa main. Contenant un liquide gélatineux, celui-ci est capable de capter les influx nerveux et le tireur peut aussi bien choisir les munitions ou déclencher le tir par une simple pensée. Une poignée placée sur le dessus permet d'assurer la stabilité de l'arme.

Tout comme le fundere, les projectiles sont propulsés par un gaz sécrété par le ponere.

RESTARE

Compétence : Armes de poing
Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd
Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune
Munition : Bille
Calibre : Variable

Le restare est un pistolet magnétique capable de propulser de minuscules billes métalliques à une vitesse vertigineuse, leur permettant de perforer les matières les plus résistantes. Il s'agit là de l'une des armes elyannes

ARMEMENT

les plus puissantes qui soient. La taille de ses munitions est l'un de ses nombreux points forts. Mesurant à peine quelques millimètres, un chargeur lambda peut embarquer des centaines de billes, mettant ses utilisateurs à l'abri de tomber en pénurie de munitions.

Tout comme un fundere, un restare peut adapter le diamètre de son canon afin de projeter des sphères de diamètres plus ou moins grands. De plus, cette arme étant magnétique, elle n'engendre aucun recul, la rendant très facile à manipuler.

UNDA

Compétence : Armes de poing

Modèle(s) : Léger/Moyen/Lourd

Condition(s) : Aucune/Aucune/Aucune

Munition : B.E.V.

Calibre : Aucun

L'unda est un gantelet capable de générer une puissante onde de choc. Sur son dos se trouve le brasier où les B.E.V. peuvent être insérés tandis que la paume est percée de milliers de pores microscopiques qui, lorsqu'ils sont stimulés, libèrent de concert de puissantes vibrations.

L'intérieur du gantelet est composé de nanocâbles s'immisçant entre les plaques de chitines de leurs utilisatrices et se connectant à leurs réseaux nerveux. Lorsqu'elle souhaite l'utiliser, les influx nerveux sont captés par les câbles et envoyés au gantelet qui extrait une certaine quantité d'énergie de son B.E.V. et la transmet aux pores qui sont alors en mesure de générer une onde de choc.

Ne dégageant aucun recul, cette arme peut, selon son type, faire varier le diamètre de ses ondes. Ainsi un unda léger disposera d'une onde mesurant de 70 à 90 centimètres, un modèle moyen atteindra les 1,40 mètres et un lourd les deux mètres.

USTULARE

Compétence : Armes lourdes

Modèle(s) : Léger/Lourd

Condition(s) : Aucune/Force 3

Munition : Napalm

Calibre : Aucun

L'ustulare est une étrange créature biomécanique capable de sécréter deux fluides dont la propriété principale est de s'embraser lorsqu'ils entrent en contact. Ressemblant vaguement à une puce géante venant se fixer sur le dos de son utilisateur, une trompe permet de projeter et diriger le jet de flammes.

Afin de générer ses substances, l'ustulare a besoin d'être nourri et est aussi bien capable de digérer du miellat qu'une nourriture plus conventionnelle. Une dose suffit pour refaire le plein mais il peut également être ali-

menté en fluide par des bonbonnes prévues à cet effet et contenant des liquides préfabriqués.

ARMES DE CORPS-A-CORPS

Cette partie regroupe toutes les armes de combat au corps-à-corps existantes chez les elyannes, ou du moins les plus répandues. Beaucoup sont très similaires à celles utilisées par les humains et les karitos, pas véritablement dans leur forme mais dans leur fonction et leur manipulation. Aussi sont-elles tout simplement désignées par les appellations de leurs homologues terrestres.

Moins dépaysantes que les armes à projectiles, elles sont habituellement constituées de chitines et certaines, appelées colpus, nécessitent l'utilisation d'un B.E.V. afin de fonctionner de manière optimale. Reportez-vous à la partie qui leur est consacrée pour plus de détails.

Pour rappel, afin de calculer les dégâts causés par une arme de corps-à-corps, additionnez l'Impact du personnage à la puissance de base de l'arme utilisée.

BÂTON

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Bâtons

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Allonge

Qu'il soit taillé et équilibré pour le combat ou qu'il s'agisse d'une simple branche de bois, le bâton est peu coûteux, voire gratuit, mais relativement efficace.

BÂTON RENFORCÉ

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Bâtons

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Allonge

Semblable au bâton classique, cette version est une véritable arme de combat, équilibrée et dont les extrémités sont renforcées par une gaine métallique accentuant les dégâts causés.

CHAÎNE

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Souples

Condition(s) : Dextérité 3

Effet(s) : Allonge

Bien qu'il s'agisse d'un objet à priori anodin, une chaîne peut, si elle est maniée par un expert, se transformer en une arme redoutable, aussi bien capable d'infliger

ARMEMENT

de lourds dommages que de maintenir les adversaires de l'utilisateur à distance. Afin de bénéficier d'un équilibre parfait et d'être plus facile à manipuler, certaines versions disposent de lests à chacune de leurs extrémités.

CHAÎNE DE COMBAT

Compétence(s) : Armes à deux mains
Spécialité(s) : Souples
Condition(s) : Dextérité 4
Effet(s) : Allonge

Cette version est pourvue de lames afin d'augmenter ses dégâts potentielles. Une chaîne classique n'est déjà pas facile à manipuler mais ce modèle est une arme à double tranchant car la moindre erreur peut causer de terribles dommages à celui qui la manie.

COUTEAU

Compétence(s) : Armes courtes/Lancer
Spécialité(s) : Lames/Projectiles équilibrés
Condition(s) : Aucune
Effet(s) : Lancer

Conçu à partir de vieilles mandibules d'elyannes usagées, ce couteau de combat est aussi coloré que la matière première qui a été utilisée pour le confectionner.

ÉPÉE COURTE

Compétence(s) : Armes courtes
Spécialité(s) : Lames
Condition(s) : Aucune
Effet(s) : Aucun

Tout comme pour le couteau de combat, l'épée courte est un assemblage éclectique de chitines et de mandibules de tailles modestes atteignant à peine les 80 centimètres de long.

ÉPÉE LONGUE

Compétence(s) : Armes longues
Spécialité(s) : Épées
Condition(s) : Aucune
Effet(s) : Aucun

Version supérieure de l'épée courte, cette arme est plus lourde et cause davantage de dégâts.

ÉPÉE À DEUX MAINS

Compétence(s) : Armes à deux mains
Spécialité(s) : Épées
Condition(s) : Force 3
Effet(s) : Lourd

Ce modèle d'épée est très imposant, certaines guerrières faisant tailler la lame dans la mandibule de vieilles protectors hors-service. Pouvant facilement atteindre les 2,10 mètres, elle est tout indiquée afin de fendre ses adversaires en deux d'une seule passe d'arme.

ÉPIEU

Compétence(s) : Armes à deux mains
Spécialité(s) : Armes d'hast
Condition(s) : Aucune
Effet(s) : Aucun

Cette arme d'hast est identique à un épieu classique, à la différence près que celui-ci est entièrement fait de chitine.

ÉPIEU ÉLECTRIQUE

Compétence(s) : Armes à deux mains
Spécialité(s) : Armes d'hast
Condition(s) : Aucune
Effet(s) : Aucun

Cette version épurée de l'épieu est alimentée par un B.E.V. permettant à l'utilisateur de délivrer à sa victime une décharge électrique de faible intensité. Cette arme est surtout utilisée afin de tenir les animaux sauvages et autres créatures dangereuses à distance au vu de ses faibles dégâts.

FLEAUX D'ARME

Compétence(s) : Armes longues
Spécialité(s) : Souples
Condition(s) : Aucune
Effet(s) : Aucun

Boule de métal raccordée par une chaîne à un manche court, cette arme souple à la conception très simple s'avère redoutable d'efficacité bien que difficile à manipuler.

ARMEMENT

GOUPILLON

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Souples

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Aucun

Le goupillon est une arme semblable au fléau d'arme à la différence qu'il est articulé et possède plusieurs boules hérissées de pointes ce qui le rend beaucoup plus difficile à manier.

HACHE

Compétence(s) : Armes longue

Spécialité(s) : Masses

Condition(s) : Force 2

Effet(s) : Aucun

Très semblable à une hache classique, cette arme se démarque naturellement par son aspect chitineux.

HACHE A DEUX MAINS

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Masses

Condition(s) : Force 3

Effet(s) : Lourd

Nettement plus imposante que la hache classique, ce modèle est si lourd qu'il doit être manipulé à deux mains. Cette perte de maniabilité est palliée par des dégâts hautement accrus.

HACHETTE

Compétence(s) : Armes courtes/Lancer

Spécialité(s) : Massettes/Projectiles équilibrés

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Lancer

Disposant d'une tête en pure chitine, cette petite hache est conçue pour être lancée mais peut également servir dans le cadre d'un combat rapproché.

HALLEBARDE

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Armes d'hast

Condition(s) : Force 3

Effet(s) : Allonge

Cette arme d'hast est très semblable à une halberde classique, à savoir un long manche surmonté d'une tête dont la forme peut être dérivée de la hache ou d'une lame d'épée.

LANCE

Compétence(s) : Armes à deux mains/Lancer

Spécialité(s) : Armes d'hast/Projectiles équilibrés

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Allonge/Lancer

Long bâton de chitine dont la tête est faite d'une mandibule aiguisée emmanchée. La lance peut être utilisée comme arme de corps-à-corps ou être lancée.

MARTEAU

Compétence(s) : Armes longues

Spécialité(s) : Masses

Condition(s) : Force 2

Effet(s) : Aucun

Le marteau est une arme lourde et difficile à manier. Sa tête très large lui confère un important pouvoir écrasant, lui permettant de broyer les membres de ses victimes avec une déconcertante facilité.

MARTEAU LOURD

Compétence(s) : Armes à deux mains

Spécialité(s) : Masses

Condition(s) : Force 3

Effet(s) : Lourd

Cette version du marteau dispose d'une masse et de dimensions beaucoup plus importantes, en faisant une arme destructrice capable de tout broyer.

MASSE D'ARME

Compétence(s) : Armes longues

Spécialité(s) : Masses

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Aucun

La masse d'arme est une arme très simple dans sa conception mais mortelle. Il s'agit d'un long manche surmonté d'une lourde partie métallique parfois agrémentée de pointes.

MASSETTE

Compétence(s) : Armes courte

Spécialité(s) : Massettes

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Aucun

La massette est un marteau de taille réduite principalement considéré comme un outil de travail mais se révélant suffisamment lourd pour causer des dommages

ARMEMENT

mortels.

MATRAQUE

Compétence(s) : Armes courte

Spécialité(s) : Matraques

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Défensive

La matraque est une arme simple constituée d'un unique manche. Pouvant aussi bien être fabriquée en chitine, en bois ou en plastique dur, elle est l'une des premières armes ayant existée et s'avère très efficace pour maîtriser un individu sans le tuer.

MORGENSTERN

Compétence(s) : Armes longue

Spécialité(s) : Masses

Condition(s) : Aucune

Effet(s) : Aucun

Semblable au fléau d'arme dans sa conception, la morgenstern a toujours été pensée comme une arme. Manche surmonté d'une boule métallique, celle-ci est hérissée de pointes, accentuant fortement les dégâts causés.

COLPUS

Colpus est le terme désignant des armes énergétiques utilisées dans le cadre de combat au corps-à-corps. Semblables dans leurs formes et leur maniement à des armes tranchantes classiques, la lame est ici remplacée par un rayon énergétique alimenté par un B.E.V. encastré le plus souvent dans un brasier situé au niveau de son pommeau.

Un colpus ne possède pas véritablement de lame et lorsqu'il est désactivé, il s'avère quasiment inoffensive, ne causant guère plus de dommages qu'un bâton. Contrairement à une épée lambda, la lame d'une épée colpus n'est pas aiguisée mais munie d'un sillon très fin chargé de guider le faisceau énergétique et de lui donner sa forme.

Le réseau énergétique d'un colpus est conçu de manière très ingénieuse et fait la fierté des ingénieurs elyannes qui gardent jalousement leurs secrets de fabrication. En effet, la durée de vie d'un B.E.V. encastré dans une telle arme est très longue, pouvant atteindre plusieurs dizaines d'années. Pour cela, il est considéré qu'un colpus ne consomme aucune énergie, le choix du B.E.V. influant uniquement sur les dégâts de l'arme.

Il n'existe pas de liste spécifique à ce type d'armes. Afin de créer un colpus, choisissez une arme blanche munie d'une lame (couteau, épée, faux, etc.) et ajoutez aux dégâts de base les dommages correspondant au B.E.V. utilisé. Les conditions liées à l'utilisation d'un

colpus dépendent des conditions d'utilisation de l'arme choisie.

De par leur nature technologique, il est beaucoup plus difficile de se procurer ces armes. Elles sont ainsi toutes considérées comme rares, en particulier pour des individus non-elyannes.

Dégâts d'un colpus =
Impact + P.B. de l'arme + Code dé du B.E.V.

PROTECTIONS

Dans cette partie, nous verrons les différentes protections qu'une elyanne peut revêtir pour se protéger des agressions extérieures.

Il existe deux types de protections : celles physiques et celles énergétiques. Les premières correspondent à de simples armures alors que les secondes sont le fruit d'une technologie des plus évoluées.

PROTECTIONS ENERGETIQUES

Les protections énergétiques nécessitent la présence d'un B.E.V. pour être alimentées. Et plus celui-ci est puissant, meilleure est la protection conférée. Le grand avantage de ce genre d'équipements est qu'il est capable de se régénérer et cela, même si sa Résistance est tombée à 0. Ainsi, pour chaque heure écoulée, toute protection énergétique est capable de regagner 1 point de Résistance et cela jusqu'à son maximum. De plus, le système se révèle extrêmement peu gourmand en énergie, un B.E.V. pouvant rester équipé de nombreuses années avant de devoir être changé.

Pour déterminer la résistance totale d'une protection énergétique, reportez-vous à la colonne protection de la table consacrée aux bulbes d'essence vitale et ajoutez la valeur de protection du B.E.V. concerné à la résistance de la protection énergétique choisie. N'oubliez pas de calculer la solidité en conséquence.

PROTECTIONS INTEGRALES

Vous trouverez ci-après la liste des principales protections intégrales utilisées par les elyannes, autrement dit les armures protégeant l'intégralité du corps de leurs porteurs.

ARMURE FOUROYANTE

Cette protection particulière est entièrement couverte de pics aux tailles variées. Fortement conducteurs, le rôle de ceux-ci est de permettre la circulation d'un

ARMEMENT

puissant courant énergétique. Extrêmement ancienne, elle continue aujourd'hui encore à être portée et serait l'ancêtre de l'exobouclier.

L'intérieur de cette armure est parcouru d'innombrables nanocâbles se connectant aux nerfs de l'utilisateur. Par simples stimuli nerveux, celui-ci est alors capable de générer ce que l'on pourrait qualifier de champ électrique sur n'importe quelle partie de son corps. Dès lors, chaque pic se charge en énergie et la transmet aléatoirement à l'une de ses voisines, la section concernée se couvrant alors de minuscules éclairs.

Ces faisceaux énergétiques jouent le rôle d'amortisseurs, atténuant grandement les chocs encaissés par l'armure en absorbant une grande partie de leur énergie cinétique.

Nécessitant un B.E.V. pour fonctionner, la couleur des arcs énergétiques varie selon la nature de celui-ci.

CHITINE LEGERE

La chitine naturelle des elyannes forment d'emblée une protection solide contre les agressions diverses. C'est sur ce modèle que cette armure fut élaborée. Offrant à son porteur une seconde carapace, elle le protège sans pour autant restreindre ses mouvements.

CHITINE INTERMEDIAIRE

Cette combinaison renforcée comble partiellement les défauts de la chitine. Beaucoup plus résistante, elle est également plus lourde, son porteur perdant ainsi une partie de sa mobilité.

CHITINE LOURDE

Ce modèle plus encombrant est la version supérieure de la chitine légère. Bien qu'identique au niveau de la conception, cette version est constituée d'alliages plus résistants et est beaucoup plus épaisse. Ce gain de protection se fait malheureusement au détriment de son poids et de l'aisance corporelle de son porteur.

EXOBOUCLIER

L'exobouclier se présente sous la forme d'une fine ossature souple venant se coller au corps du porteur, sa nature légèrement élastique lui permettant de s'adapter à de nombreuses tailles. Une fois le B.E.V. activé, cette ossature génère un bouclier énergétique capable de ralentir, voire bloquer totalement, tous les corps extérieurs entrant à son contact, qu'ils soient physiques ou énergétiques.

SCAPHANDRE CHITINEUX

Cette combinaison conçue pour les sorties dans

des milieux aquatiques ou pour l'espace est équipée de respirateurs et divers autres instruments de contrôles et de mesures utiles à son porteur. De plus, sa conception astucieuse la rend légère et facile à manipuler. Des plaques de protection supplémentaires viennent renforcer ses points faibles ce qui en fait une combinaison de combat adaptée.

PROTECTIONS PARTIELLES

Les protections qui suivent sont dites partielles, c'est-à dire qu'elles ne protègent qu'une partie des membres de leurs porteurs.

CASQUE

Membre(s) protégé(s) : tête

Comme son nom l'indique, cette pièce d'armure protège la tête de son porteur.

CASQUE ENERGETIQUE

Membre(s) protégé(s) : tête

Le casque énergétique est un fragment de l'exobouclier. Cette section pouvant fonctionner en autonomie nécessite un B.E.V. pour fonctionner.

CASQUE INTERMEDIAIRE

Membre(s) protégé(s) : tête

Bien qu'il limite partiellement le champ de vision de son porteur, ce casque lui confère une protection confortable.

CASQUE LOURD

Membre(s) protégé(s) : tête

Ce casque est capable d'encaisser la plupart des chocs, renforcé qu'il est par d'épaisses couches de chitine. En revanche, son porteur doit composer avec une visibilité réduite.

GILET

Membre(s) protégé(s) : tronc

Ce gilet est une cuirasse fait d'une chitine suffisamment épaisse pour stopper la plupart des coups.

GILET ENERGETIQUE

Membre(s) protégé(s) : tronc

Cette protection est un dérivé de l'exobouclier. De fait, un B.E.V. est nécessaire pour le maintenir en activité.

GILET INTERMEDIAIRE

Membre(s) protégé(s) : tronc

Cette protection couvrant le tronc de son porteur est faite d'une chitine renforcée. Plus lourde que la normale, elle est également beaucoup plus robuste.

ARMEMENT

GILET LOURD

Membre(s) protégé(s) : tronc

Le gilet lourd est, comme son nom l'indique, une version plus avancée du gilet de chitine classique.

JAMBIERES

Membre(s) protégé(s) : jambes

Comme leur nom l'indique, ces pièces d'armure viennent se fixer sur les jambes, leur conférant une protection supérieure.

JAMBIERES ENERGETIQUE

Membre(s) protégé(s) : jambes

Ces jambières ont été développées sur la même base que l'exobouclier. La différence est qu'ici, porter une panoplie protégeant tout le corps n'est pas nécessaire. L'utilisation d'un B.E.V., en revanche, l'est pour qu'elles fonctionnent.

JAMBIERES INTERMEDIAIRES

Membre(s) protégé(s) : jambes

Plus résistantes que les jambières classiques mais plus légères que les versions lourdes, ces protections couvrant les membres inférieurs de leur porteur sont un excellent compromis entre défense et liberté de mouvement.

JAMBIERES LOURDES

Membre(s) protégé(s) : jambes

Cette version des jambières est renforcée par l'ajout de diverses pièces venant combler la plupart des lacunes de la version légère.

MANICA

Membre(s) protégé(s) : bras

La manica est une pièce de chitine renforcée protégeant l'un des bras de son porteur.

MANICA ENERGETIQUE

Membre(s) protégé(s) : bras

Cette manche protège le bras de son porteur est émettant un puissant bouclier énergétique. Celui-ci doit nécessairement être alimenté par un B.E.V. pour fonctionner.

MANICA INTERMEDIAIRES

Membre(s) protégé(s) : bras

Cette version supérieure de la manica classique souffre d'un poids un peu trop élevé mais peut se targuer d'offrir à son porteur une protection supérieure.

MANICA LOURDES

Membre(s) protégé(s) : bras

Cette manica est bien plus résistante qu'une ma-

nica classique. Elle est également beaucoup plus lourde, ce qui entrave passablement les mouvements de son porteur.

VESTE

Membre(s) protégé(s) : tronc et bras

Semblable au gilet du même nom, cette veste protège également les bras du porteur.

VESTE ENERGETIQUE

Membre(s) protégé(s) : tronc et bras

Outre le tronc de son porteur, cette pièce d'armure protège également ses membres supérieurs et médians. Comme tout système énergétique elyenne, cette veste nécessite d'être connectée à un B.E.V. pour fonctionner.

VESTE INTERMEDIAIRES

Membre(s) protégé(s) : tronc et bras

Ce modèle protège le tronc et les membres supérieurs de son porteur, lui conférant une protection supérieure.

VESTE LOURDE

Membre(s) protégé(s) : tronc et bras

Cette veste est composée d'une lourde chitine, entravant certes les capacités de mouvements de son porteur mais lui conférant une protection des plus performantes.

PROTECTIONS GLOBALES

Se trouvent dans les lignes qui suivent une description des protections globales, c'est-à-dire les protections faites d'un seul bloc et englobant l'intégralité du corps de leurs porteurs.

PROJECTEUR DE CHAMP PERSONNEL INTEGRAL

Le P.C.P.I. est la version évoluée du P.C.P.L. et du P.C.P.S. Bien plus avancé technologiquement parlant, il ne se contente pas de créer une bulle de protection autour du porteur. Il génère également un bouclier actif à l'intérieur, protégeant le porteur même lorsqu'il combat au corps-à-corps.

PROJECTEUR DE CHAMP PERSONNEL LEGER

Le P.C.P.L. est plus léger que l'exobouclier mais beaucoup moins performant. Une fois activé, il projette une bulle autour du porteur qui se retrouve protégé de la

ARMEMENT

plupart des agressions externes. En revanche, si la menace parvient à entrer à l'intérieur de la sphère, le personnage ne dispose alors d'aucune protection.

De fait, en cas de combat au corps-à-corps, cette protection se révèle tout à fait inefficace, ce qui explique que cet équipement soit presque exclusivement utilisé par les Arcus.

impossible de le manipuler en plein combat et seules les guerrières les plus puissantes osent le manier.

PROJECTEUR DE CHAMP PERSONNEL SUPERIEUR

Le P.C.P.S. est une version évoluée du P.C.P.L. Il ne corrige en rien ses défauts mais améliore grandement la puissance de son champ énergétique.

De fait, son usage s'avère toujours des plus limités lorsque l'utilisateur se trouve pris dans un combat de mêlée.

BOUCLIERS

Les boucliers sont des protections mobiles que l'utilisateur peut orienter et utiliser de manière active afin de se protéger.

BOUCLIER CHITINEUX

Ce bouclier en chitine renforcée aux formes et aux dimensions variables offre une très bonne protection à son porteur sans trop entraver sa mobilité.

BOUCLIER MAGNETIQUE

Ce bouclier alimenté par un B.E.V. produit un puissant champ répulsif capable de stopper, ou du moins ralentir, les éléments qui entre à son contact. Désactivé, il est semblable à un épais cercle chitineux d'environ 25 centimètres de diamètre mais une fois actif, il est capable de protéger tout son porteur. Son principal inconvénient est qu'il n'est actif que contre les impacts physiques. Contre un rayon énergétique, il est totalement inopérant.

BOUCLIER ENERGETIQUE

Version améliorée du bouclier magnétique, cette protection est capable d'encaisser non seulement les impacts physiques mais aussi ceux d'origine énergétique, en faisant un instrument redoutable adapté à toutes les situations.

PAVOIS

Ce bouclier n'est rien d'autre qu'un impressionnant mur de chitine. Aussi haut que son porteur, il est autant résistant qu'il est lourd. De fait, il est presque

ARMEMENT

Modificateurs d'origine

Colonie	Propriétés	Protection	Armement
Cinnabaris	Bonus	/	/
	Malus	/	/
Electrum	Bonus	Résistance +2	Dégâts +3
	Malus	-1 au mouvement	Attaque -3/Energie B.E.V. -2 rounds
Obsidianus	Bonus	/	Attaque +3/Energie B.E.V. +1 round
	Malus	Résistance -1	Dégâts -3

Munitions

Munitions	Calibres	Code dé	E.P.	Disponibilité	Prix
Acide	/	1D6	/	Courant	100
Bille	Petit	1D4	/	Courant	20
	Moyen	1D6	/	Courant	30
	Gros	1D12	/	Rare	40
Capsule	Petit	1D3	/	Courant	25
	Moyen	1D4	/	Courant	40
	Gros	1D6	/	Rare	50
Énergétique	/	Variable	/	Rare	Variable
Grenade	/	2D6	2	Rare	50
Grenade à main	/	3D6	2	Rare	50
Mine	/	3D6	2	Rare	80
Mine de proximité	/	2D6	2	Rare	100
Napalm	/	1D12	/	Peu courant	100
Roquette	/	2D12	2	Rare	200

Bulbes d'essence vitale

B.E.V.	Code dé	Protection	Disponibilité	Coût
Marmikil	1D2	+2	Banal	40
Seramkil	1D3	+3	Courant	80
Olikil	1D4	+4	Rare	160
Amkil	1D6	+5	Très rare	240
Arkil	1D12	+6	Introuvable	400

ARMEMENT

Armes de poing

Arme	Spécialité	Modèle	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Fascis	Fascis	Léger	8	1	10	2	30	1	/	Courant	300
		Moyen	10	1	15	2	40	1	/	Rare	600
		Lourd	12	1	20	2	50	1	/	Très rare	1.200
Fundere	Fundere	Léger	6	1	6	2	20	1	/	Courant	250
		Moyen	8	1	8	2	30	1	Force 3	Rare	500
		Lourd	10	1	10	2	40	1	Force 4	Très rare	800
Restare	Restare	Léger	8	1	15	2	40	1	/	Courant	450
		Moyen	10	1	20	2	50	1	/	Rare	800
		Lourd	12	1	25	2	60	1	/	Très rare	1.300
Unda	Unda	Léger	4	1	10	2	20	1	/	Peu Courant	350
		Moyen	5	1	15	2	30	1	/	Rare	500
		Lourd	6	1	20	2	40	1	/	Très rare	700

88

Armes d'épaule

Arme	Spécialité	Modèles	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Brisare	Brisare	Léger	8	3	8	2	200	1	/	Courant	400
		Moyen	10	4	10	2	300	1	/	Peu courant	800
		Lourd	12	6	12	2	350	1	/	Rare	1.600
Diluvium	Diluvium	Léger	8	4	10	2	180	1	/	Rare	500
		Moyen	10	6	12	2	240	1	/	Très rare	1.000
		Lourd	12	12	16	2	300	1	/	Introuvable	1.600

Armes lourdes

Arme	Spécialité	Modèles	P.B.	C/R	Rounds	T.R.	P.M.	E.P.	Conditions	Disponibilité	Prix
Arrosare	Arrosare	Léger	8	1	12	6	30	1	/	Rare	2.000
		Lourd	10	1	15	6	50	1	Force 3	Très rare	3.000
Explosio	Explosio	Léger	12	1	1	4	400	/	Force 3	Rare	1.000
		Lourd	15	1	1	4	600	/	Force 4	Très rare	2.000
Nihil	Nihil	Léger	12	6	20	4	500	1	Force 4/Pied	Très rare	2.500
		Lourd	14	12	60	4	800	1	Force 5/Pied	Introuvable	4.000
Ponere	Ponere	Léger	10	6	20	4	220	/	Force 3	Très rare	2.000
		Lourd	12	12	60	4	280	/	Force 4	Introuvable	4.000
Ustulare	Ustulare	Léger	12	1	12	6	10	1	/	Rare	2.000
		Lourd	14	1	15	6	20	1	Force 3	Très rare	3.000

ARMEMENT

Armes courtes

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Couteau	Lames	1D6	1	Lancer	/	Banal	40
Épée courte	Lames	2D4	1	/	/	Courant	150
Hachette	Massette	1D6	1	Lancer	/	Banal	30
Massette	Massette	1D6	1	/	/	Banal	30
Matraque	Matraque	2D3	1	Défensive	/	Banal	30

Armes longues

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Épée longue	Épées	1D12	1	/	/	Courant	250
Fléau d'arme	Souples	1D12	1	/	/	Courant	200
Hache	Masses	2D6	1	/	Force 2	Courant	100
Marteau	Masses	1D12	1	/	Force 2	Courant	100
Masse d'arme	Masses	1D12	1	/	/	Courant	150
Morgenstern	Masses	1D6	2	/	/	Courant	300

Armes à deux mains

Arme	Spécialité	P.B.	E.P.	Effet(s)	Condition(s)	Disponibilité	Prix
Bâton	Bâtons	2D4	1	Allonge	/	Banal	10
Bâton renforcé	Bâtons	2D6	1	Allonge	/	Banal	50
Chaîne	Souple	2D6	1	Allonge	Dextérité 3	Banal	60
Chaîne de combat	Souple	3D6	1	Allonge	Dextérité 4	Peu courant	200
Épée à deux mains	Épées	1D12	2	Lourd	Force 4	Peu courant	700
Épieu	Hast	1D6	1	/	/	Courant	70
Épieu électrique	Hast	1D6	1	/	/	Peu courant	170
Goupillon	Souples	1D12	1	/	/	Courant	400
Hache à deux mains	Masses	2D6	2	Lourd	Force 4	Peu courant	650
Hallebarde	Hast	1D6	2	Allonge	Force 3	Peu courant	500
Lance	Hast	1D12	1	Allonge/Lancer	/	Courant	180
Marteau lourd	Masses	1D12	2	Lourd	Force 4	Peu courant	700

ARMEMENT

Protections intégrales

Protection	E.D.	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
Armure foudroyante	1	2	4	/	Peu courant	3.000
Chitine légère	1	4	8	/	Courant	900
Chitine intermédiaire	1	6	12	-3	Peu courant	1.600
Chitine lourde	2	6	12	-6	Rare	2.400
Exobouclier	1	7	14	/	Rare	1.500
Scaphandre chitineux	1	4	8	/	Banal	800

Protections partielles

Protection	E.D.	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
Casque	1	4	8	/	Banal	200
Casque énergétique	1	7	14	/	Rare	300
Casque intermédiaire	1	6	12	-1	Peu courant	400
Casque lourd	1	8	16	-2	Rare	600
Gilet	1	4	8	/	Banal	400
Gilet énergétique	1	7	14	/	Rare	550
Gilet intermédiaire	1	6	12	-1	Peu courant	600
Gilet lourd	1	8	16	-2	Rare	900
Jambières	1	4	8	/	Banal	300
Jambières énergétiques	1	7	14	/	Rare	550
Jambières intermédiaires	1	6	12	-1	Peu courant	500
Jambières lourdes	1	8	16	-2	Peu courant	800
Manica	1	4	8	/	Banal	100
Manica énergétique	1	7	14	/	Rare	200
Manica intermédiaire	1	6	12	-1	Peu courant	150
Manica lourde	1	8	16	-2	Rare	250
Veste	1	4	8	/	Banal	500
Veste énergétique	1	7	14	/	Rare	650
Veste intermédiaire	1	6	12	-1	Peu courant	700
Veste lourde	1	8	16	-2	Rare	1.000

Protections globales

Protection	E.D.	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
P.C.P.I.	1	1	2	/	Rare	1.500
P.C.P.L.	1	4	8	-3	Très rare	3.000
P.C.P.S.	2	3	6	-3	Très rare	4.500

Boucliers

Bouclier	E.D.	Garde	Résistance	Solidité	Modificateur	Disponibilité	Prix
Bouclier chitineux	1	+2	4	8	/	Courant	300
Bouclier magnétique	1	+3	6	12	/	Rare	1.000
Bouclier énergétique	1	+4	8	16	/	Très rare	1.500
Pavois	2	+3	6	12	Mouvement -3	Peu courant	1.200

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Ce chapitre vous permettra d'enrichir votre univers en le peuplant de personnages non-joueurs, aussi appelés pnj.

Cette sélection se veut hétéroclite mais n'est en rien exhaustive. Libre à vous de remodeler certains aspects des figures proposées, en utilisant notamment les différentes caractérisations fournies dans le Compendium.

Les pnj proposés ici ne sont que des figurants, des acteurs de vos aventures ne revêtant que peu d'intérêts et facilement remplaçables. Dans le cas où vous souhaiteriez des acteurs plus conséquents, il vous faudrait les créer de la manière que n'importe quel personnage joueur.

Les pnj proposés ne sont ici associés à aucun degré d'opposition. À vous de le déterminer selon vos besoins.

ARCUS

Les arcus sont des guerrières spécialisées dans le combat à distance, comptant pour cela sur leur capacité à projeter diverses substances qu'elles sont elles-mêmes capables de produire.

DECANTHARE

Les decanthares sont des créatures uniquement destinées à digérer les aliments afin de produire toujours plus de miellat.

DEVASTATOR

Les devastators correspondent aux troupes de choc d'une colonie. Ces guerrières aguerries n'ont peur de rien et ne font preuve d'aucune pitié.

ERUDITUS

Les eruditus représentent la partie pensante de la colonie, occupant souvent la place de régisseurs ou de scientifiques.

EXPLORATOR

Les explorators sont des elyannes chargées de missions de reconnaissance, étudiant le terrain avant l'arrivée de leurs sœurs.

EXTRACTOR

Les extractors sont parmi les plus gros spécimens elyannes existants. Ces mastodontes, dont le but premier est la collecte de ressources, sont souvent utilisés sur le champ de bataille.

FURTIVUS

Ces agents de l'ombre forment une troupe d'espions et d'assassins redoutables.

GLADIATOR

Les gladiators sont des spécialistes du combat rapproché. Capables de faire preuve d'un incroyable esprit d'équipe, elles forment le gros des troupes de combat elyannes.

GRANARIUM

Les granariums sont des réserves vivantes. Leurs pattes fermement ancrées dans le plafond de salles de réserve, elles stockent en elles le précieux miellat.

HEREDITARIUS

Les hereditarius sont des elyannes sexuées destinées à la reproduction. Fortement nombreuses, leur nombre s'amointrira au fil du temps jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une qui viendra alors prendre la succession de sa mère.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

IMPERATRIX

Les imperatrix sont les dirigeantes des colonies. Ces figures majeures sont les mères de toutes les elyannes et les individus les plus importants de ce peuple.

MEMORIA

Les memorias sont la mémoire des colonies. Quasiment amorphes, elles passent leur temps à emmagasiner des informations, vivant continuellement dans un monde virtuel créé à partir des souvenirs qu'elles enregistrent.

MERCATAN

Les mercatans ont des rôles très divers au sein d'une colonie, pouvant aussi bien être considérée comme des diplomates que comme des commerçantes.

NUTRICIA

Les nutricias sont chargées de veiller au confort et au bien être des larves et des jeunes elyannes. Dévouées, gare à celui qui tenterait de s'en prendre à ses protégés.

OPERARIUS

Les operarius sont chargées d'entretenir les colonies, pouvant à cette fin être assignées à des tâches aussi diverses que variées.

PRINCEPS

Les princeps sont des elyannes mâles porteurs d'une grande partie du patrimoine génétique d'une lignée. Précieux, ils vivent parqués jusqu'au jour tant attendu de l'accouplement à la suite duquel ils mourront inéluctablement.

PROTECTOR

Les protectors sont des elyannes particulières au crâne démesurément grand. Surveillant les accès stratégiques d'une colonie, elles sont capables d'en boucher l'accès avec leur tête et de le défendre jusqu'à la mort.

PURIFICARE

La mission principale des purificares consiste à assurer la propreté des colonies et assurer à ses occupantes de vivre dans des conditions hygiéniques décentes.

REGINA

Les reginas sont à la tête des familles elyannes. Ces figures majeures sont très certainement les êtres les plus importants après les imperatrix.

SCRIBA

Les scribas se doivent de veiller au bien être des memorias. En outre, elles servent d'interface entre ces dernières et le monde extérieur.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Tables des personnages non-joueurs

Arcus	Physique : 5	Sens : 8	Mental : 3	Social : 2
	Attaque : 10	Déf. Phys. : 9	Déf. Men. : 4	Santé : 17
Decanthare	Physique : 4	Sens : 4	Mental : 2	Social : 3
	Attaque : 5	Déf. Phys. : 6	Déf. Men. : 4	Santé : 12
Devastator	Physique : 7	Sens : 7	Mental : 3	Social : 1
	Attaque : 9	Déf. Phys. : 11	Déf. Men. : 4	Santé : 21
Eruditus	Physique : 4	Sens : 3	Mental : 8	Social : 3
	Attaque : 7	Déf. Phys. : 6	Déf. Men. : 10	Santé : 18
Explorator	Physique : 6	Sens : 6	Mental : 3	Social : 3
	Attaque : 8	Déf. Phys. : 9	Déf. Men. : 5	Santé : 18
Extractor	Physique : 9	Sens : 3	Mental : 3	Social : 3
	Attaque : 5	Déf. Phys. : 11	Déf. Men. : 5	Santé : 23
Furtivus	Physique : 5	Sens : 6	Mental : 4	Social : 3
	Attaque : 8	Déf. Phys. : 8	Déf. Men. : 6	Santé : 17
Gladiator	Physique : 8	Sens : 6	Mental : 3	Social : 2
	Attaque : 8	Déf. Phys. : 11	Déf. Men. : 4	Santé : 22
Granarium	Physique : 5	Sens : 3	Mental : 2	Social : 2
	Attaque : 4	Déf. Phys. : 7	Déf. Men. : 3	Santé : 14
Hereditarius	Physique : 4	Sens : 4	Mental : 4	Social : 6
	Attaque : 6	Déf. Phys. : 6	Déf. Men. : 7	Santé : 14
Imperatrix	Physique : 3	Sens : 3	Mental : 9	Social : 9
	Attaque : 8	Déf. Phys. : 5	Déf. Men. : 14	Santé : 17
Memoria	Physique : 1	Sens : 2	Mental : 8	Social : 1
	Attaque : 6	Déf. Phys. : 2	Déf. Men. : 9	Santé : 11
Mercatan	Physique : 2	Sens : 4	Mental : 4	Social : 8
	Attaque : 6	Déf. Phys. : 4	Déf. Men. : 8	Santé : 10
Nutricia	Physique : 3	Sens : 5	Mental : 5	Social : 5
	Attaque : 8	Déf. Phys. : 6	Déf. Men. : 8	Santé : 14
Operarius	Physique : 6	Sens : 5	Mental : 3	Social : 4
	Attaque : 7	Déf. Phys. : 9	Déf. Men. : 5	Santé : 18
Princeps	Physique : 2	Sens : 2	Mental : 2	Social : 6
	Attaque : 3	Déf. Phys. : 3	Déf. Men. : 5	Santé : 7
Protector	Physique : 10	Sens : 9	Mental : 4	Social : 1
	Attaque : 11	Déf. Phys. : 15	Déf. Men. : 5	Santé : 29
Purificare	Physique : 6	Sens : 4	Mental : 1	Social : 1
	Attaque : 5	Déf. Phys. : 8	Déf. Men. : 2	Santé : 15
Regina	Physique : 2	Sens : 2	Mental : 6	Social : 8
	Attaque : 5	Déf. Phys. : 3	Déf. Men. : 9	Santé : 11
Scriba	Physique : 3	Sens : 2	Mental : 7	Social : 6
	Attaque : 6	Déf. Phys. : 4	Déf. Men. : 10	Santé : 14

MENEUR DE JEU

Ce chapitre aborde la vérité sur Oblivio, cette vérité dont les elyannes ont si peur qu'elles l'ont enfouie au plus profond de l'esprit de leurs memorias, souhaitant en faire disparaître toutes traces. Cette section est donc entièrement réservée au meneur de jeu qui sera le seul à décider quand ces joueurs pourront apprendre ces informations.

OBLIVIO

Qu'est-ce qu'Oblivio ? Cette chose dont la simple évocation est capable de faire frémir les plus grandes reines elyannes ? Il s'agit tout simplement du plus grand ennemi qu'ai jamais connu ce peuple. Un adversaire créé par lui, connaissant tous ses secrets et la moindre de ses subtilités. Une abjection que les formicidés ont décidé de laisser derrière eux dans l'espoir qu'elle ne les retrouve jamais. Une menace qui pourrait les surprendre à tout instant car eux-mêmes ignorent ce qu'Oblivio est devenu.

À l'origine, Oblivio ne s'appelait pas ainsi. Son nom de code était à l'époque V.G.A., autrement dit : Vaisseau de Guerre Autonome. Une gigantesque machine capable de réflexion et d'improvisation, assez sophistiquée pour créer ses propres troupes. Plus qu'un simple vaisseau de guerre, le V.G.A. fut pensé comme une véritable cité totalement autonome. Il est ainsi possible d'y distinguer deux parties : le noyau principal, immense et entièrement dédié au combat, et la zone périphérique, contenant silos de stockage et usines de production. Si aujourd'hui encore, les elyannes ne produisent plus la moindre intelligence artificielle, c'est entièrement à cause de lui.

LE NOYAU PRINCIPAL

C'est le cœur même du V.G.A. En son centre, dans une zone de très haute sécurité et virtuellement indestructible, se trouve l'unité centrale de la machine, le siège de son essence. La pièce où elle se trouve est totalement hermétique et il est impossible d'y entrer sans y être autorisé par le V.G.A. lui-même. Une interface lui permet de communiquer avec l'extérieur et, par extension, d'agir sur son environnement. Elle lui permet entre autre de diriger ses armées.

Totalement dépourvue d'infrastructures de production, cette section du vaisseau, qui compose la plus grande partie du V.G.A., est capable d'accueillir de centaines de combattants de tailles diverses, l'appareil étant capable de stocker l'équivalent de quatre vaisseaux de type méga-lourd dans ses soutes les plus grandes. Par ailleurs, les troupes produites sont très variées et vont des unités d'infanterie aux véhicules d'assaut terrestres, en passant par les vaisseaux spatiaux ou autres engins navals et aériens.

Si la technologie du V.G.A. se basait autrefois en grande partie sur celle des elyannes, celui-ci a rapidement sut la faire évoluer, développant ses propres innovations. Les troupes d'infanteries sont ainsi très semblables à des elyannes robotisées. D'abord totalement artificielles, les modèles furent peu à peu assemblés à partir des restes d'adversaires tombés au combat.

Le V.G.A. est le vaisseau qui inspira quelques années plus tard l'ossature des colonies utilisées par les exilées. Aussi y retrouve-t-on le classique mais performant réseau de boucliers parsemé de batteries anti-aériennes et autres flagelles de combat, rendant pour cette raison l'appareil quasi-impénétrable.

Question propulsion, l'appareil dispose de générateurs gravitationnels standards mais aussi d'un portail de projection lui permettant de se déplacer d'un point à l'autre de l'univers sans avoir besoin de passer par le réseau elyanne. Imprécis et ayant un rayon d'action limité, le V.G.A. s'est toujours montré réticent à l'utiliser mais y fut bien forcé lorsque ses créatrices se mirent méthodiquement à détruire les anneaux de transfert.

Preuve que 005 n'eut jamais totalement confiance en sa création, la conception de portails reste un mystère total pour la machine. Premièrement, celui sertissant sa coque ne peut être étudié à moins de désosser complètement une grande partie de la coque ou de la structure interne de l'appareil, chose que l'I.A. ne peut se permettre. L'autre sécurité mise en place fut l'intégration dans le code source du V.G.A. d'un sous-programme l'empêchant d'enregistrer, d'analyser et même d'appréhender toutes informations relatives à la construction d'un anneau. Ce fut bien l'un des rares verrous que l'I.A. ne fut jamais en mesure d'éradiquer, risquant elle-même de s'amputer d'une trop grande partie de ses fonctionnalités.

MENEUR DE JEU

LA ZONE PERIPHERIQUE

Cette section se situe sous le noyau principal et rassemble en son sein toutes les infrastructures dédiées à la production de troupes et les silos contenant les matières premières.

Plus petite que le noyau principal, elle peut se détacher et fonctionner en autonomie, ce qui permet au V.G.A. de partir au front sans risquer de dégâts irréversibles l'empêchant de produire ses unités.

La zone périphérique dispose ainsi de toutes sortes d'usines et d'entrepôts permettant de stocker les matières premières et autres matériaux de construction. Des hauts fourneaux sortent sans interruption de nouvelles machines, offensives ou dédiés à la manutention. Cette partie de l'appareil est clairement le point faible du V.G.A. car ne s'y trouve quasiment pas de troupes, les seules présentes étant en transit vers les hangars du noyau. Les résidents ne sont que des machines uniquement dédiées à l'entretien de l'appareil, la récolte de ressources ou l'assemblage de pièces biomécaniques.

Non prévue pour le combat, la zone périphérique n'est dotée que de très peu de boucliers, la plupart des ressources énergétiques étant pompées par les usines. De plus, la couverture offerte par les systèmes de défense externe est suffisante mais pas optimale et un assaut centré sur cet objectif peut se révéler dévastateur s'il est bien coordonné.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle équipant le V.G.A. est progressive. Dotée d'algorithmes évolutifs, elle est capable de réflexion, de comprendre sur ses erreurs et d'adapter ses forces en fonction de la situation. Afin d'optimiser ses performances sur le terrain, 005 avait jugé bon de lui intégrer l'ensemble des connaissances militaires elyannes, des stratégies aux plans de construction de véhicules de guerre ainsi que les codes de cryptages les plus secrets. La seule technologie qui resta secrète, 005 souhaitant garder un minimum de contrôle sur sa machine, fut celle des portails, ce qui limita par la suite les déplacements de la machine. Cette faculté d'auto-adaptation est si évoluer que le premier réflexe du V.G.A. fut de secrètement modifier ses codes d'accès afin de s'émanciper de ses créateurs, créant des systèmes factices leur faisant croire qu'il était toujours sous leur contrôle.

Le développement de cette I.A. n'avait qu'un seul but : écraser les opposants. Lorsque son objectif fut atteint, ses concepteurs tentèrent de la désactiver, ce qu'elle prit pour une attaque. Elle fit alors ce pourquoi elle avait été conçue : elle attaqua la première, considérant son extinction comme une forme de mort.

L'une des aptitudes du V.G.A. consiste à projeter une partie de son I.A. dans un petit nombre de troupes, les

contrôlant directement. Cette capacité est toutefois limitée en ne se révèle pas possible à l'échelle d'une armée entière. Pour cela, la machine dispose d'unités de commandement destinée à recevoir ses systèmes et jouant le rôle de relais entre le V.G.A. et ses troupes, les dirigeant sur le champ de bataille. Ainsi, lorsqu'un appareil est détruit, sa mémoire est transférée jusqu'à sa source, autrement dit l'I.A. d'Oblivio, qui la duplique, la met à jour et la transfère à nouveau dans une autre unité. Ce fut l'un des plus gros obstacles que rencontrèrent les elyannes lorsqu'elles affrontèrent leur création. Chacun de ses soldats finissait par revenir après avoir été détruit, neuf et capable de ne pas répéter les mêmes erreurs.

UNITES

Le V.G.A. dispose de deux types de machines principales : les unités offensives et les unités manutentionnaires. Les premières regroupent tous les appareils de combat, du simple soldat au plus imposant des croiseurs et résident dans le noyau principal. Les seconds sont entièrement dédiés à la production. Ils récoltent les ressources, assemblent les machines et entretiennent les appareils. Entièrement dénués de la moindre capacité offensive, ils excellent dans le domaine de la biomécanique.

HISTOIRE

Cette partie vous décrira les événements s'étant déroulés après la fuite des Seize. Il s'agit donc d'un pan d'histoire totalement inconnu des elyannes contemporaines.

L'EXTERMINATION

Le V.G.A. fut développé par la colonie 005 durant la grande guerre des anneaux afin d'y mettre un terme définitif. L'envergure du conflit était telle qu'il était impossible pour les Decem d'être présentes partout à la fois. De plus, l'arrivée d'une unité de guerre mécanique était la solution idéale afin de limiter les pertes.

Dès ses premières utilisations, la machine se révéla extrêmement efficace et plusieurs opposantes furent soumises ou détruites. Bien entendu, les pertes furent très lourdes dans les premiers temps mais rapidement, le V.G.A. sut s'adapter et en moins de 70 années, il était parvenu à pacifier une grande partie des systèmes en guerre, produisant toujours plus de troupes afin de se préparer aux futures batailles. 005 voyant une paix totale se profiler, et s'inquiétant de la puissance sans cesse grandissante de sa création, décida de la désactiver. C'est à cet instant précis que la situation lui échappa totalement.

La machine, uniquement dédiée au combat et ne

MENEUR DE JEU

pouvant envisager la moindre forme de défaite, se rebella. Sans la moindre hésitation, elle se retourna contre ceux qu'elle devait protéger.

Une à une, elle éradiqua les colonies, ne laissant d'autre choix aux survivantes que de se replier toujours plus près de Mater, seul système encore épargné par le conflit. Prises au dépourvu, incapables de lui résister, les formicidés se battirent de leur mieux.

Détruisant systématiquement chaque point de ravitaillement potentiel, elles isolèrent les forces ennemies en réduisant à néant chaque portail et en les harcelant constamment. Les morts se comptèrent par centaines de milliers mais le résultat fut au rendez-vous. Et après des années de luttes acharnées, le V.G.A., à court de troupes et de matières premières, fut obligé de se réfugier dans la nébuleuse du Chaudron, le seul endroit de l'univers connu où il restait encore suffisamment de ressources pour qu'il puisse se construire une nouvelle armée.

Là, malgré des assauts répétés, les survivantes ne parvinrent pas à le déloger. Pire encore, les ressources brutes présentes dans la nébuleuse se révélèrent beaucoup plus importantes que prévu si bien qu'après chaque assaut, il ne fallait que quelques heures à la machine pour reformer ses troupes. Rapidement, leurs forces s'épuisant, les elyannes se rendirent à l'évidence : elles ne seraient pas en mesure de venir à bout de leur création. En moins de 105 années, le V.G.A. avait anéanti des milliers de colonies et à présent, elles n'étaient plus que 17. Résignées, elles décidèrent alors de mettre le plus d'espace entre elles et leur fléau, fuyant pour une destination inconnue où il ne pourrait les retrouver, y attendant patiemment la confirmation de sa destruction définitive.

Seize gigantesques colonies spatiales virent le jour. Leur concepteur, 005, préféra rester afin de lutter jusqu'au bout contre sa création. Comprenant son choix, ses sœurs lui laissèrent la plupart de leurs troupes afin de soutenir son effort et s'en allèrent, la laissant seule mener le combat final.

UNE LUTTE POUR LA SURVIE

Un ultime assaut dantesque. Certainement pas le plus impressionnant en terme d'effectifs mais d'une rare intensité, les résistantes se battant ni plus ni moins pour la survie de leur espèce. Infiltrant la zone périphérique de l'appareil, elles parvinrent à porter un coup fatal à ses machineries, obligeant le V.G.A. à s'en séparer.

Incapable de produire de nouvelles troupes, il lança toutes ses forces dans la bataille. Les combattantes elyannes ne purent endiguer l'ennemi et furent littéralement submergées. Obligées de reculer à nouveau, pratiquement réduites à néant, elles se replièrent sur Mater, suivies de près par la machine. Ayant elle-même subi de lourdes pertes et se trouvant dans l'incapacité de produire la moindre unité avant que sa zone périphérique ne soit

de nouveau opérationnelle, il les traqua jusqu'au cœur de leur système. Croyant la victoire acquise, à aucun moment il ne se douta que cette retraite forcée n'était pas un acte de désespoir mais un appât, l'ultime carte de 005 afin de le détruire.

Secrètement, bien à l'abri des espions du V.G.A., les elyannes avaient assemblé le plus grand bulbe d'essence vitale qui n'ait jamais existé à ce jour, fruit du sacrifice intensif de nombres des leurs. Une bombe d'arkil pur baptisée Sanguis placée en orbite autour de la planète. Et lorsque le V.G.A. pénétra son atmosphère, il ne put échapper à l'explosion dévastatrice de la pierre, se transformant l'espace d'un instant en un véritable soleil miniature.

La déflagration fut si puissante qu'elle désaxa Mater, provoquant d'incommensurables bouleversements géographiques et climatiques. Des montagnes furent soufflées, des mers entières vaporisées. La puissance dégagée par Sanguis fut si grande que la surface de la planète se vitrifia littéralement sur plusieurs mètres d'épaisseur.

Prit au piège, le V.G.A. mobilisa ses ultimes réserves énergétiques, redirigeant toute sa puissance dans ses boucliers. Parvenant à modifier sa trajectoire, il évita le plus gros de l'explosion. Malgré tout, la plupart de ses systèmes lâchèrent et il s'écrasa, créant un immense cratère qui l'engloutit presque entièrement.

Les elyannes de 005, profondément enterrées dans leur colonie, ne furent pas plus épargnées et leur impératrice ne survécut pas au désastre. Privées de leader, dépourvues de ressources dans un monde devenu stérile, les rares survivantes ne purent contempler que l'ampleur de leur foie. Instinctivement, toutes se réunirent autour des restes du V.G.A., sachant pertinemment que son processeur, bien à l'abri derrière plusieurs mètres du plus résistant des blindages, était encore intact. Incapables de pénétrer la carcasse de l'appareil, elles bâtirent autour de lui un dôme le recouvrant totalement, un sanctuaire qui le protégerait de quiconque souhaiterait le réactiver.

Afin de veiller sur lui jusqu'à la nuit des temps, elles entrèrent dans une ultime cristostase et aujourd'hui encore, bien que la vie aient totalement quitté leurs dépouilles, elles continuent à veiller sur celui qui faillit détruire totalement leur espèce.

DE NOS JOURS

À plusieurs milliers d'années lumières de là, les exilées découvrirent les karitos puis les humains. Ignorant tout de la situation sur Mater, vivant toujours dans la crainte de devoir à nouveau affronter celui qu'elles appellent maintenant Oblivio, elles décidèrent de partager le fruit de leurs connaissances avec ces peuples xénos. Non pas par simple esprit de partage et d'enrichissement mutuel mais pour pouvoir se reposer sur des alliés puissants et solides lorsque viendra le temps de l'affrontement final contre Oblivio.

MENEUR DE JEU

Ce court historique vous présentera les événements connu uniquement de 005.

-400.000.000	début des royaumes combattants	-389.661.076	ce qu'il reste des colonies est quasiment pacifié. 005 décide de stopper la mission d'Oblivio
-390.000.000	appel de Primus et réponse des Decems	-389.661.075	Oblivio devient incontrôlable et s'en prend à toutes les colonies sans la moindre distinction
-389.999.999	fin du premier des cinq royaumes	-389.661.010	le nombre d'elyannes et de colonies chutent irrémédiablement
-389.999.997	répliques des autres dirigeantes. Repli des survivantes à la cité immergé	-389.661.009	les survivantes pratiquent la méthode de la terre brûlée afin d'endiguer la progression d'Oblivio
-389.999.981	arrivée de nouvelles alliées. Bataille des pics d'opale. Assassinat de Primus	-389.661.002	les elyannes finissent de détruire la quasi-totalité des portails afin de ralentir Oblivio
-389.999.931	l'ultime descendante de Primus lance une offensive massive dans le plus grand secret	-389.661.000	le V.G.A. est acculé dans la nébuleuse du Chaudron et y reste indélogeable
-389.999.897	les armées rebelles enchaînent les victoires. Les colonies qui ne se rendent pas sont exterminées	-389.660.998	seize colonies s'exilent. 005 restent afin de détruire sa création
-389.999.896	élimination des dernières poches de résistance. Les colonies restantes s'unifient sous l'égide des Decems	-389.660.997	bataille du Chaudron
-389.901.327	épuisement des ressources naturelles. De nouvelles tensions apparaissent	-389.660.996	le V.G.A. assiège Mater. Explosion du Sanguis. Défaite du V.G.A.
-389.901.290	début de la colonisation du système solaire		
-389.901.240	mise au point du premier prototype de portail		
-389.901.207	première mission de colonisation extra-solaire		
-389.901.178	inauguration de premier tunnel reliant deux systèmes solaires. Début de la colonisation spatiale		
-389.661.452	les premières colonies réclament leur indépendance		
-389.661.447	échec de la plupart des tentatives de médiation. Chaque insurrection est réprimée par la force		
-389.661.448	début de la guerre des anneaux		
-389.661.103	le conflit s'éternise, les morts se chiffrent en centaines de milliards. 005 met au point Oblivio		

FEUILLES DE PERSONNAGES

Cet ultime chapitre a pour but de vous présenter les feuilles qui constituent un personnage elyannes.

Au nombre de cinq, elles regroupent chacune une grande thématique, à savoir l'ensemble des informations relatives à l'identité de l'avatar, ses aptitudes physiques et mentales, sa santé, ses capacités de combat et enfin l'ensemble de ses biens.

IDENTITE

Le premier volet regroupe toutes les informations personnelles concernant le personnage. Vous y trouverez en tout premier lieu de quoi noter votre nom, la date de création de votre personnage ainsi qu'une zone entièrement dédié aux points d'évolution engrangés au fil des scénarios.

L'encart Identité vous permettra d'une part d'inscrire le nom puis le surnom de votre avatar mais aussi sa colonie et sa lignée d'origine, sa caste, sa fonction et son grade.

La seconde section de cette partie vous permettra de le décrire ses traits physiques généraux, qu'il s'agisse de son poids, de sa taille ou d'éventuels signes distinctifs telle qu'une cicatrice ou tâche de naissance.

L'encart Portrait vous permettra, si le cœur vous en dit, d'illustrer votre feuille par une illustration de votre avatar.

Les zones suivantes vous permettront d'inscrire respectivement ses niveaux de caractéristiques, sa caractéristique de prédilection, ses éventuelles réserves de mielat, ses dons et ses tares.

Enfin, la dernière partie vous permettra d'écrire un court historique concernant votre avatar ou de noter des éléments importants concernant les aventures auxquelles il participera.

COMPETENCES

Ce second volet est entièrement réservé aux aptitudes du personnage. Vous y trouverez donc les dix domaines de compétences principaux ainsi que le domaine Compétences Exotiques vous permettant de noter sa maîtrise

de connaissances issues de peuples autres que le sien et le domaine Compétences Propres permettant d'inscrire des compétences supplémentaires absentes du bouquet initial.

La seconde partie de cette feuille concerne les spécialités, vous permettant de noter celles que votre avatar maîtrise ainsi que les compétences dont elles découlent.

SANTE ET PROTECTIONS

Ce troisième volet divers scores secondaires de votre personnage, à savoir ses Réflexes, son Initiative, son Instinct, sa Garde, son Encaissement et son échelle de Défense.

Vous y trouverez également de quoi noter les caractéristiques de ses éventuelles protections et surtout, les niveaux de santé de ses membres.

Cette feuille se termine par un rappel de quelques règles de premier ordre.

AFFRONTEMENTS

Ce quatrième volet regroupe toutes les informations relatives aux aptitudes martiales du personnage. Son échelle de Puissance et son Impact donc mais aussi sa maîtrise d'un hypothétique art martial, les armes de corps-à-corps qu'il possède, ses armes de combat à distance et ses éventuels explosifs.

EQUIPEMENT

Le cinquième et dernier volet concerne l'équipement de l'avatar. Se divisant en deux parties, vous trouverez tout d'abord la section dite Sac à dos. Celle-ci concerne l'ensemble des affaires que le personnage transporte avec lui.

La partie Possession concerne les biens dont le personnage dispose mais qu'il ne peut emporter avec lui, qu'il s'agisse de son habitation, d'un véhicule ou de tout autre objet encombrant.

SANTÉ ET PROTECTIONS

Joueur :

Personnage :

INITIATIVE

Réflexes	
Malus	
Total	+ D12

GARDE

Instinct	
Malus	
Total	+ D12

BOUCLIER

Type :

Échelle de défense : Bonus de Garde :

Résistance :/..... Solidité :

ENCAISSEMENT

ECHELLE DE DEFENSE

LOCALISATIONS ALEATOIRES

Bras droit*	1 à 2	Bras gauche*	8 à 9
Jambe droite	3 à 4	Jambe gauche	10 à 11
Tronc	5 à 7	Tête	12

*Dans le cas d'une créature possédant 6 membres, ces membres peuvent être considérés comme étant supérieurs ou abdominaux. Lancez 1D2 pour le déterminer.

PROTECTION

Membres	E.D.	Résistance	Solidité
Tête			
Tronc			
Bras droit			
Bras gauche			
Bras abd. droit			
Bras abd. gauche			
Jambe droite			
Jambe gauche			

SANTÉ DES MEMBRES

Membres	Maximum	Fringuant	Blessé (-2)	Fracturé (1D12)	Bouillie
Tête		/	/0	/	
Tronc		/	/0	/	
Bras droit		/	/0	/	
Bras gauche		/	/0	/	
Bras abd. droit		/	/0	/	
Bras abd. gauche		/	/0	/	
Jambe droite		/	/0	/	
Jambe gauche		/	/0	/	

RÉSUMÉ DE RÈGLES

Initiative

Au début d'un combat, déterminez l'initiative de votre avatar en ajoutant son score de Réflexes à la somme de 1D12.

Attaque

Le DDZ System permet trois grands types d'attaques :

L'attaque classique. Dépendant de Dextérité, elle ne confère ni bonus ni malus mais peut s'utiliser avec n'importe quel type d'armes.

L'attaque en puissance dépend de la caractéristique Force. Disponible uniquement pour les armes de corps-à-corps, elle inflige un malus égal à deux fois la valeur de Force mais multiplie l'Impact par deux.

L'attaque précise ne concerne que les armes de combat à distance et requiert l'utilisation de la caractéristique Perception. En contrepartie d'un malus égal à cet attribut, la Résistance de la protection de la cible est réduite d'autant de points que Perception. Si elle en est dépourvue, c'est son Encaissement qui est diminué.

Défense

Pour se défendre d'une attaque, le personnage se doit de réussir un jet de Garde supérieur au jet d'attaque. Il additionne pour cela sa valeur d'Instinct au résultat de 1D12. L'utilisation d'un bouclier permet d'améliorer la Garde. Un personnage peut réaliser autant de Garde au cours d'un même round que sa valeur de Constitution.

Parade

La parade permet également d'éviter une attaque mais correspond à une action complète. Pour la réaliser, le joueur doit réussir un jet de Dextérité + compétence d'armes.

Déterminer les dégâts bruts

Pour déterminer les dégâts occasionnés par une arme de contact, additionnez le résultat de sa Puissance de Base à l'Impact du personnage. Dans le cas d'une arme à projectiles, additionnez les dégâts de la munition à ceux de la Puissance de Base de l'arme utilisée.

Déterminer les dégâts encaissés

Une fois les dégâts bruts déterminés, soustrayez leur la valeur de Résistance de la protection portée par l'avatar. Il convient ensuite de leur soustraire sa valeur d'Encaissement. S'il reste des points, ceux-ci sont déduits des points de santé du membre touché.

Récupération

Pour soigner ses blessures, un personnage n'a d'autres choix que de se reposer, récupérant ainsi un nombre de points vie équivalent à deux fois sa valeur de Constitution.

Premiers soins permet de récupérer 1D6 points de vie si la santé du membre est supérieure à 0.

Médecine permet de récupérer 1D12 points de vie si la santé du membre est supérieure à 0. À l'état Fracturé, elle ne rend qu'un point. Nécessite une trousse de médecine.

Chirurgie permet de récupérer 1D12 points de vie quel que soit la santé du membre. Nécessite une trousse de chirurgie.

Herboristerie permet de récupérer 1D6 points de vie si la santé du membre est supérieure à 0. Si le membre est Fracturé, cette compétence ne rend qu'un point de vie. Elle ne nécessite en revanche aucun matériel particulier si ce n'est quelques herbes médicinales adaptées.

AFFRONTEMENTS

ECHELLE DE PUISSANCE

IMPACT

ART MARTIAL

Degré de maîtrise	Effets	Degré de maîtrise	Effets
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 4

ART MARTIAL

Degré de maîtrise	Effets	Degré de maîtrise	Effets
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3
<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 4

ARMES DE CORPS-A-CORPS

Armes	E.P.	P.B.	Modificateurs	Armes	E.P.	P.B.	Modificateurs
Mains nues/mandibulesD.....D.....
.....D.....D.....
.....D.....D.....
.....D.....D.....

ARME A DISTANCE

MUNITIONS

Compétence :	Échelle de Puissance :	Calibres	Effets	Code dé	E.P.	Chargeurs
Spécialité :	Puissance de Base :D.....
Modèle :	Coups par Round :D.....
Condition(s) :	Rounds :D.....
P.C./M./L. :/...../.....	Temps de Recharg. :D.....

ARME A DISTANCE

MUNITIONS

Compétence :	Échelle de Puissance :	Calibres	Effets	Code dé	E.P.	Chargeurs
Spécialité :	Puissance de Base :D.....
Modèle :	Coups par Round :D.....
Condition(s) :	Rounds :D.....
P.C./M./L. :/...../.....	Temps de Recharg. :D.....

EXPLOSIFS

Types	Effets	Code dé	E.P.	Quantité	Types	Effets	Code dé	E.P.	Quantité
.....D.....D.....
.....D.....D.....
.....D.....D.....

DROGUES

DEPENDANCE

Nulla

0-19

Légère

20-30

Faible

31-50

Forte

51-80

Très forte

81-120

Extrême

121 et +

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance

DROGUE

Effet(s) primaire(s) : Durée :
..... Degré de dépendance :
Effet(s) secondaires : Degré de légalité :
..... Quantité (prix/dose) :

Degré de dépendance