

LES YNTH



Supplément pour AMEYCA

Par James Manez
2/10/07

Les Ynth... Un nom qui fait frémir de terreur la plupart des Ameykin ! Les fortunés gardent un souvenir cuisant des invasions Ynth qui ravagèrent leur contrée il y a de cela 400 ans. Et plus récemment, les Protectorats Alter furent écrasés par la déferlante Ynth. Avec cette puissance apparemment irrésistible, les Ynth devraient avoir conquis depuis belle lurette tout l'Ameyca. Pourtant, ils restent principalement cantonnés dans les terres du nord, juste en deçà du Domaine du Froid Mordant.

Nombreux sont ceux qui considèrent les Ynth comme des créatures devant être exterminées sans pitié, parce qu'elles ne se laissent pas docilement apprivoiser comme les araignées ou les scarabées. Et ce beau monde vous rirait au nez si vous avez le malheur de soutenir que ces insectes possèdent eux- aussi une culture, une civilisation. Mais laissez donc pouffer tous ces grands esprits ; au fil de ces pages, vous saurez la vérité et pourrez à votre tour vous gausser de leur naïveté...

Note pour le lecteur

L'étude des Ynth n'en est encore qu'à ses balbutiements : les dangers encourus ont tendance à dissuader les apprentis-Ynthécologues... De ce fait, de nombreux aspects de la civilisation Ynth restent dans l'ombre ou ne peuvent faire l'objet que de vagues conjectures. J'espère, cher lecteur, que vous ne nous tiendrez pas gré de ces lacunes.

A quoi ressemble un Ynth ?

Bien que la première description d'un Ynth, due à un Gardien dénommé Oljonn, date de près 300 ans, elle donne un bon aperçu des éléments de base de leur morphologie, ainsi que du style emphatique en vogue à cette époque(et encore, je vous ai épargné la majeure partie des excès littéraires de ce cher Oljonn). En voici un extrait :

« La première chose que vous remarquez chez un Ynth est indéniablement sa tête, comme surgie d'un cauchemar. Comment ne pas trembler à la vue de ces yeux aux milliers de facettes et aux couleurs perpétuellement changeantes, où ne semble percer aucune émotion? Comment garder son sang-froid lorsque s'agitent ces antennes démesurément longues, qui semblent animés de leur vie propre ? Et surtout, comment contenir son effroi lorsque vous entendez le son cliquetant des mandibules, cimenterres de chitine capable de vous trancher la tête en un seul coup ? (...)

Si par miracle vous n'avez pas pris les jambes à votre cou, vous commencerez alors à vous arracher à la contemplation du visage inhumain, pour détailler l'ensemble de la créature. Le corps allongé est recouvert par une épaisse fourrure et comporte un thorax effilé qui se termine par un pétiole le reliant à un abdomen imposant.(...) Les six pattes de l'Ynth sont longues et se terminent par deux griffes acérées. (...) »

Cette description est grosso modo applicable à tous les Ynth. Cependant les variations de taille et d'apparence de ces êtres sont plus importantes que chez les humains : certains Ynth ne dépassent pas la taille d'une souris, alors que d'autres peuvent égaler la hauteur d'un homme ! Les couleurs peuvent-elles aussi différer sensiblement, allant du rouge au noir, en passant par l'ocre ou l'orangé...

Communication des Ynth

Chez les Ynth, la communication est surtout d'ordre chimique. Les Ynth libèrent des substances odorantes que leurs congénères peuvent distinguer grâce à leurs antennes. Ces substances fournissent des informations sur l'espèce, la société, la caste et le stade

de développement de l'Ynth émetteur : une véritable carte d'identité génétique ! Mais la communication chimique sert aussi à informer autrui de l'existence d'un danger ou de la présence de nourriture. Les « pistes chimiques » tracées par un Ynth guident les autres membres de la colonie vers la source de nourriture ou l'obstacle. Pour compléter le message olfactif, l'Ynth émetteur utilise une gestuelle particulière lors de sa rencontre avec un autre Ynth, d'une sorte de danse à un attouchement antennaire.

« Les membres endoloris au bout de sept heures d'attente, je m'apprêtais à mettre fin à ma surveillance du Dôme lorsque un spectacle étrange se déroula sous mes yeux. Un insecte au corps annelé se présenta devant le Dôme, portant péniblement le cadavre d'un Ynth. Les sentinelles Ynth agitèrent leurs antennes durant quelques secondes, puis transportèrent l'insecte et son fardeau à l'intérieur du Dôme. La ruse de l'insecte peut sembler grossière pour des créatures à l'intelligence visuelle comme nous, mais n'oublions pas que la vue n'est pas le point fort des Ynth. Je pense que l'insecte a réussi à berner les sentinelles en s'imprégnant de l'odeur du cadavre. Il faudrait que je tente moi-même l'expérience un de ces jours... »

Extrait d'un rapport d'un Amant du Savoir Kormren

Le Dôme

Ce terme est celui le plus couramment employé pour désigner le lieu d'habitation des Ynth. Haute de plus de 10 mètres et présentant un sommet arrondi, on peut facilement le confondre avec une colline si on ne s'en rapproche pas suffisamment. Construit principalement avec de la terre et des débris végétaux, le dôme proprement dit ne constitue que la partie émergente de la demeure de la colonie, qui s'enfonce à plusieurs dizaines de mètres de profondeur et peut abriter plusieurs milliers d'individus.

Organisation d'une colonie Ynth

Les Ynth femelles assurent l'essentiel du fonctionnement de la colonie. Elles sont divisées en castes. L'appartenance à une caste est fixée à la naissance.

Les Reines n'ont qu'une seule occupation : pondre les œufs fécondés suite à l'union avec des Ynth mâles. Elle ne détient aucune autorité sur les autres Ynth, bien qu'ils lui réservent un traitement de faveur. Elles sont pourvues d'ailes lorsqu'elles sont vierges, mais les arrachent une fois fécondées.

De loin la plus populeuse des castes, les ouvrières forment l'épine dorsale de la colonie. Elles sont chargées du ravitaillement de la colonie et de son entretien et portent un soin tout particulier à la Reine et au couvain Royal. Elles participent aussi aux expéditions guerrières et à la défense de la colonie.

Les fonctions précises des ouvrières sont fonction de leur taille :

- les plus grandes, dites majeures servent au transport des éléments les plus lourds et à faire les travaux de force : entretien du dôme...
- les standards accomplissent trois missions essentielles :
- les mineures s'occupent de l'entretien de la colonie (réfection ou agrandissement des galeries, par exemple) mais aussi de l'approvisionnement de la reine et de son couvain.

Quand aux soldats, ils sont entièrement dévoués à la guerre. Il faut dire que leurs mandibules coupantes et leur grande taille les prédisposent à cette activité. Escorte d'ouvrières en recherche de nourriture, attaques d'autres colonies ou de communautés humaines, et défense de la colonie : telles sont leurs trois principales tâches. En temps de paix, elles constituent une charge pour la colonie ; c'est tout juste si on les utilise pour couper des aliments solides.

Enfin, aux mâles ailés incombe la responsabilité de féconder les jeunes reines. Jusqu'à ce que la période de reproduction survienne, ils ne sont que des parasites à peine tolérés par les autres membres de la colonie. Et ils meurent en général dans les jours qui suivent la reproduction. Bref, ils n'ont pas forcément le beau rôle !

Les Ynth en péril

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la survie des Ynth est gravement compromise. De nombreuses colonies se sont étiolées et la fondation de nouveaux Dômes se fait de moins en moins fréquente.

La raison en est simple : les Dômes Ynth sont rongés de l'intérieur par des insectes terriblement nuisibles. Ces parasites parviennent à duper les Ynth en émettant une odeur semblable à celle de la colonie et parviennent donc à se faire nourrir et entretenir par eux.

Le plus redoutable d'entre eux est appelé « Pourvoyeur » par les Kormren. De la taille d'un gros chat, ce coléoptère secrète un miellat qui agit comme une drogue pour les Ynth. Ceux-ci raffolent de la substance, une véritable drogue dont ils deviennent totalement dépendants : ils ne tardent pas à délaisser leurs tâches habituelles dans l'espoir de trouver une dose supplémentaire. Le sort d'une colonie infiltrée par des Pourvoyeurs est irrémédiablement scellé.

Un autre élément contribue à la tragédie : la domination des Esclavagistes. En tuant les reines des colonies dont ils s'emparent, les Esclavagistes scellent le sort de ces colonies. Ils devront tôt ou tard trouver de nouveaux laquais car ils ne peuvent survivre par leurs propres moyens. Ces derniers temps, les colonies d'Esclavagistes ont de plus en plus de mal à débusquer les Dômes appartenant à d'autres espèces. De ce fait, les conflits entre colonies Esclavagistes se sont multipliés, l'enjeu étant de capturer les serviteurs de l'adversaire.

Heureusement, les Esclavagistes ont trouvé le serviteur idéal : l'homme...

Les principales espèces Ynth

La plupart des communautés Ynth semblent aujourd'hui dominées par une espèce qui se caractérise par sa grande taille et ses mandibules puissantes : l'Esclavagiste. Elle n'hésite pas à attaquer les colonies des autres Ynth pour tuer leur reine. Une jeune reine Esclavagiste prend alors la place de la défunte ; la colonie envahie finit toujours par l'accepter. D'une telle ruse dépend la survie de l'espèce : incapable de subvenir à ses propres besoins, un Esclavagiste a besoin qu'on l'entretienne et le nourrisse.

Le choix des espèces réduites en esclavage ne s'effectue pas au hasard ; il s'effectue en fonction des pénuries de main d'œuvre dans les différents postes de la société Esclavagiste. Si les

Les Mâchoires- Pièges accompagnent les Esclavagistes lors de leurs expéditions. Ils possèdent des mandibules très longues, capables de se refermer à la vitesse de l'éclair. Ces mandibules sont parfaitement adaptées à la capture de créatures. Mais elles leur servent aussi à se déplacer plus vite : en baissant la tête vers la surface et en claquant les mandibules au sol, ils peuvent à se projeter dans les airs sur plusieurs dizaines de mètres de distance.

Les techniques de guerre Ynth

Une armée Ynth est composée de colonnes d'ouvriers flanquées par des colonnes de soldats. Parfois, lorsque le terrain s'y prête, les ouvriers forment une ligne. Des éclaireurs patrouillent en avant, relayés régulièrement par d'autres de leurs congénères. Lorsqu'un éclaireur détecte un ennemi, il revient précipitamment vers les siens en émettant une piste odorante et prend à partie les membres de sa colonie en leur palpant le corps avec ses antennes afin de les exciter. Une fois arrivés sur le champ de bataille, les Ynth ont deux façons de procéder :

- soit ils mettent à profit leur arsenal chimique en dirigeant la pointe de leur abdomen vers leur ennemi et en l'aspergeant du poison qu'ils contiennent dans leur glande à venin.
- soit ils ont recours à leurs fidèles mandibules pour percer l'exosquelette de l'adversaire, lui trancher un membre ou pour le projeter à terre.

La tactique des Esclavagistes va encore plus loin dans la sophistication.

Des colonnes d'Esclavagistes occupent le centre de l'armée, précédées par une ligne de « tirailleurs » dont les projections d'acide ont pour effet de dérouter les forces adverses.

Les Mâchoires- Pièges ferment la marche. Ces derniers peuvent se projeter sur les arrières de l'armée ennemie en faisant « claquer » leurs mandibules contre le sol. Si les Ynth tuent sans hésitation adultes humains tant mâles que femelles, ils prennent bien soin de capturer les enfants, en particulier les nouveaux-nés, en vue de les élever dans leurs colonies.

Les Ynthlin

Les pucerons géants ou les chenilles ne sont pas les seules créatures élevées par les Ynth, les humains aussi sont de la partie !
Totement acculturés, ces derniers se considèrent comme une espèce d'Ynth à part entière. Leur importance est vitale pour la colonie : ils débarrassent celle-ci des nombreux parasites qui parviennent à tromper la vigilance des Ynth. Leur rôle est donc semblable à celui du globule blanc qui est chargé d'éliminer les virus susceptibles de contaminer l'organisme. De ce fait, ils passent le plus clair de leur temps dans le Dôme ; jusqu'à récemment, il était très rare qu'un Ynthlin participe à une expédition à l'extérieur. Cependant, certains Dômes en manque d'ouvriers utilisent à la place des Ynthlin. Ce phénomène, encore anecdotique il y a quelques années, se répand de plus en plus. Les Ynthlin copient autant que possible le mode de vie de leurs maîtres. Par exemple, ils recouvrent leur corps d'une armure de chitine créée à partir des cadavres d'Ynth, puis l'enduisent d'urine pour que les Ynth ne confondent pas leur odeur corporelle avec celle des dépouilles de leurs congénères... On a vu plus d'un Ynthlin rétif à la pratique être déposé au « cimetière » par un Ynth consciencieux !

Caractéristiques BASIC

Ouvrier Mineur

FOR	2D6	(7)
CON	2D6	(7)
DEX	3D6+6	(17)
TAI	1D6	(3)
INT	2	(2)
POU	1D6+3	(6)
CHA	5	(5)

Ouvrier Standard

FOR	4D6	(14)
CON	3D6+6	(17)
DEX	2D6+6	(13)
TAI	2D6+6	(13)
INT	1D6 +6	(9)
POU	1D6+3	(6)
CHA	5	(5)

Ouvrier Majeur

FOR	4D6	(14)
CON	3D6+6	(17)
DEX	2D6+6	(13)
TAI	3D6+6	(7)
INT	2d6+6	(13)
POU	1D6+3	(6)
CHA	5	(5)

Mâle

FOR 2D6 (7)
 CON 2D6+6(13)
 DEX 2D6+6(13)
 TAI 2D6 (7)
 INT 2 (2)
 POU 1D6+3(6)
 CHA 5 (5)

Reine

FOR 4D6 (14)
 CON 3D6+6(17)
 DEX 1D6+6(9)
 TAI 3D6+6(17)
 INT 2 (2)
 POU 1D6+3(6)
 CHA 5 (5)

Soldat

FOR 4D6 + 6(20)
 CON 3D6+6(17)
 DEX 2D6+6(13)
 TAI 2D6+6(13)
 INT 2 (2)
 POU 1D6+3(6)
 CHA 5 (5)

Mâchoire-Piège

FOR 3D6 + 6(17)
 CON 2D6+6(13)
 DEX 3D6+6(17)
 TAI 2D6+6(13)
 INT 2 (2)
 POU 1D6+3(6)
 CHA 5 (5)

Habileté spéciale :

Bond : un Ynth Machoire-Piège est capable d'effectuer des bonds d'une longueur égale à sa DEX en mètres.

Si la piqûre d'un Ynth parvient à traverser l'armure de la cible, elle injecte un acide qui cause 3 points de dégât. Un Ynth ne peut piquer qu'une cible qu'il a déjà attrapée avec ses mandibules.

Armes

Type	Compétence d'arme	Dommmages
Morsure	40%	1d8
Piqûre	45%	1d6 +1d3 d'acide

Déplacement vertical: un Ynth peut se déplacer librement sur des surfaces verticales and même sur des plafonds sans équipement spécial.

Intelligence collective: l'intelligence d'un Ynth, faible dans le cas d'un individu unique, est décuplée par le nombre de membres d'une colonie.

Taille de la colonie	Intelligence collective
Moins de 100	1D6
100-300	2D6
300-1,000	3D6
1,000-3,000	4D6
3,000-10,000	5D6

Compétences: Athlétisme 75%, Esquive 40%, Perception 60%, Résistance 35%,
Discrétion 25%, Pistage 85%
Armure typique: chitine (PA 5, pas de pénalités de compétences)