

LES TROIS MOUCHEQUETAIRES

Scénario pour Insectes et C^{ie} par Thomas Lampert. Ce document est la propriété de ses auteurs. Toute diffusion, reproduction ou modification, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

Introduction : tout commençait si bien...

Les personnages sont au Bal des Papillons, grand rassemblement d'insectes masqués fêtant un accord de paix entre Cléante Alpha, reine des fourmis noires et Isabeau IV, reine des fourmis de feu qui héberge l'événement. Mais les personnages ont une mission : devant la puissance et l'expansion des fourmis de feu, Cléante a été contrainte à signer cet accord de paix. Elle ne souhaite pas en rester là. Elle a chargé les personnages de s'introduire au Bal des Papillons pour la protéger et « antnapper » Isabeau. Selon elle, une diversion (ce qu'elle appellera « une surprise » sans décrire réellement de quoi il retourne – elle pense à

une ruse des mouchequetaires également engagés à cette occasion) aura lieu cette nuit, ce qui constitue le bon moment pour enlever Isabeau. Mais d'autres surprises auront lieu : une intervention de l'Ordre Papillonnants des Arômes (OPA), une colonie de papillons monarques qui veut se venger, avec l'aide d'une araignée, des déprédations orchestrées en leurs rangs par Cléante pour en faire accuser Isabeau, et la fourmi-parasite Psychotrusa qui va profiter de cette attaque le soir du bal et de la confusion engendrée pour tenter de parasiter Isabeau et de prendre sa place !

C'est la fête... (air connu)

La fourmilière est en effervescence : des ouvrières au corps rouge au service d'Isabeau courent dans tous les sens pour servir les hôtes de la reine (au menu : pucerons dodus et ailes de papillons à la gelée royale, offertes à Isabeau en gage d'amitié par Cléante, dans le but de provoquer la vengeance de l'OPA) et les murs sont recouverts du blason d'Isabeau frappé de sa devise : **Solenopsis Invicta**. La reine ouvre le bal devant ses convives, dont les personnages qui sont invités par de charmantes coccinelles à danser au son du GROG, le Grand Rassemblement Orchestral des Grillons. On compte parmi les convives (rappelons qu'ils sont masqués) :

- Les personnages
- Quelques reines fourmis de la région dont les belles Cléante, Isabeau et la vieille Psychotrusa, que tout le monde pensait morte
- Une multitude de fourmis noires et rouges, grosses ou petites, mâles ou femelles, ailées ou non
- 4 mouches phorides : Artaban et ses 3 Mouchequetaires, Atouche, Partouche et Aramouche (qui sont secrètement au service de Cléante)
- Quelques coccinelles professionnelles pour la danse

- Le Grand Rassemblement Orchestral des Grillons pour la musique
- La Compagnie Pyrotechnique des Lucioles pour les jeux de lumière
- Un scorpion bien imposant : Pandinus, le garde du corps d'Isabeau
- Quelques invités de marque : la Horde Apicultrice du Larzac, le Très Saint Ordre de la Mante Religieuse, la Guilde Marchande des Bousiers... les personnages pourront noter qu'aucun papillon ne sera présent à cette fête (jet de Perspicacité si personne ne pose la question)
- Une araignée bien dissimulée : Léontine qui est au service de l'OPA et doit leur permettre d'accomplir leur propre vengeance

Pendant la fête, alors que le GROG chante à tue-tête, l'un des personnages remarque, avec un jet de Perspicacité, une mouche phoride à l'allure peu recommandable. Elle est connue du personnage : il s'agit de l'illustre Artaban, mouchequetaire mercenaire expérimenté qui a connu, au service de Cléante, les quelques guerres larvées entre les deux fourmilières. Si on le lui demande, Artaban expliquera sa présence simplement en disant : "Yé souis vénou mé détendré...".

Les Mouchequetaires (Phoridae)

Les phorides côtoient souvent les fourmis de feu en Amérique du Sud, car elles sont des parasites naturels de ces fourmis. L'importance des dégâts causés par les phorides est minime, mais les fourmis paraissent perturbées par la présence des mouches tourbillonnantes, perdant leur organisation sociale et cessant de ravitailler la colonie, et subissent ainsi des dommages plus importants à terme. En outre, les phorides sont des parasites particulièrement spécifiques et devraient, en principe, épargner les espèces de fourmis autochtones.

Imaginez les 4 mousquetaires en version mouches pondeuses...

- Taille : 2
- Adresse : 4
- Perspicacité : 3
- Personnalité : 4
- Capacités naturelles :
 - **Vol (4)** [Leurs ailes diaphanes les rendent particulièrement agiles et rapides en vol]
 - **Ponte (4)** [Les mouches femelles pondent chacune un œuf à la jointure de la tête et du thorax de leurs victimes, déclenchant chez les fourmis une réaction en forme de danse évoquant le jerk. La larve consomme ensuite l'intérieur de la tête, décapitant la fourmi, et utilise dans la suite du processus l'exosquelette comme loge pour la puppe]
- Talent spéciaux
 - **Charmeur (4)** [Aramouche]
 - **Justicier (4)** [Atouche]
 - **Chef (4)** [Artaban]
 - **Soldat (4)** [Portouche]
- Défaut
 - **Raffiné** [Artaban, Atouche, Aramouche]
 - **Gourmand** [Portouche]

Hautes-Tensions !

L'arrivée imprévue d'Artaban et de ses consœurs (seule Cléante est au courant) va rapidement semer la zizanie... malgré l'ivresse, les fourmis de feu se montreront agressives, prêtes à dégainer leur dard pour en découdre avec Artaban. "*Souviens-toi de ce que tu a fais à Macao !*" lui lancera un soldat à qui il manque une antenne.

Il faudra que les personnages interviennent avec énormément de diplomatie pour éviter une bagarre et une tuerie générale (en effet, les fourmis de feu sont réceptives aux phéromones émises par la première de leurs congénères qui attaque : les fourmis se forment alors en essaim et piquent immédiatement et indistinctement n'importe qui, au moindre mouvement... avec les invités de marque présents, cela pourrait avoir de graves conséquences !).

Pandinus, l'énorme scorpion garde du corps d'Isabeau, sera particulièrement vigilant à ce moment là et ne laissera personne approcher la reine, prouvant aux personnages à quel point leur mission est périlleuse. Les personnages pourront apprendre, notamment par Pandinus, qu'Artaban et ses 3 acolytes ont décimé en une nuit tout un réseau de fourmilières à Macao en parasitant les fourmis au moyen de leurs larves. Il pourra décrire, cette terrifiante forme de parasitisme étant

connue de toutes les fourmis, comment l'abdomen et la tête des victimes explosent quand la larve dévore la victime de l'intérieur...

Justement, pendant ce moment de tension où Artaban attire l'attention sur lui seul, ses 3 complices en profiteront pour pondre discrètement sur des fourmis. Alors qu'Artaban et ses acolytes finiront par accepter de se retirer avec un calme surprenant, la fête reprendra de plus belle. D'autres individus louches pourront bien évidemment perturber le cours de l'action : bousiers farceurs, mantes religieuses moralisatrices, abeilles éméchées... La nuit se passera finalement sans encombre et la fête pourra durer jusqu'au lendemain. Mais les ailes de papillons servies au repas ont provoqué l'ire de la colonie dont elles proviennent.

Ulcéré par ce sinistre repas festif, l'OPA, plutôt pacifique au départ, a décidé de venger cette attaque honteuse du « monde du sol » et d'en finir avec toutes les fourmis, quelles que soient leur couleurs, en chargeant une fidèle mercenaire, une araignée nommée Léontine, d'introduire dans la citadelle un champignon pathogène : le *Beauveria bassiana*, cultivé dans la terre d'une partie de la serre où s'est installé l'OPA. Celui-ci peut provoquer une terrible maladie chez les insectes : la

"**muscardine blanche**" (les papillons de l'OPA sont immunisés à ses effets). Lorsque les spores du champignon entrent en contact avec le corps de l'insecte hôte, ils germent sur celui-ci et pénètrent l'intérieur du corps, tuant finalement l'insecte. Une moisissure blanche se développe sur le cadavre, produisant de nouvelles spores. Dans son déplacement avant de mourir, l'insecte véhicule le champignon. Une arme redoutable destinée à empoisonner Isabeau, ses servantes

notamment servant de relais de propagation de la maladie !

Pourquoi Léontine prend-elle de tels risques pour servir l'OPA ? C'est qu'outre qu'elle réside dans la même serre que les papillons, L'OPA lui a promis toutes les carcasses de fourmis ainsi affaiblies par la maladie : rouge, noires, ouvrières, reines ou parasites : quel festin !

Les fourmis de feu (*Solenopsis invicta*)

Les *Solenopsis invicta* sont les fourmis sud-américaines les plus évoluées. Leur taille est de l'ordre de 2 à 7 millimètres selon leur fonction et leur âge (les mâles ailés sont les plus gros). Leur colonie est assez importante, constituée de près de 200 fourmis.

Les fourmis de feu ont un corps totalement symétrique. Elles possèdent un exosquelette particulièrement rigide, noir sur l'abdomen et tirant légèrement vers le rouge sur le dos. On reconnaît aisément les mâles à leurs ailes et leurs yeux volumineux (la moitié de la hauteur de la tête). Comme toutes les fourmis, les ouvrières et les soldats sont des femelles stériles chargées d'éliminer toutes les reines qui pourraient naître. Le nombre de mâles est très faible (un seul assure l'ensemble du processus de reproduction). Les fourmis de feu ne mordent pas. Elles se servent de leurs mâchoires pour s'accrocher et, comme les abeilles et les guêpes, elles injectent leur venin à l'aide d'un dard situé à l'extrémité de l'abdomen. Bien accrochées à la chair de leur victime grâce à leurs mandibules, elles peuvent piquer plusieurs fois de suite.

Cette colonie vient d'arriver sur les terres de Cléante et l'occupe déjà. Appelée à devenir une grande pondreuse (à raison de 1 500 œufs/ jour), Isabeau souhaite étendre sa domination aux alentours sur une dizaine de kilomètres, ce qui constitue donc potentiellement une menace d'expulsion pour tous les êtres vivants à proximité. En termes de société, on pourrait comparer cette colonie à une version féminine des Spartiates.

- Taille : 2
- Adresse : 4
- Perspicacité : 1 [Isabeau 3]
- Personnalité : 1 [Isabeau 5]
- Capacités naturelles :
 - **Colonie (4)** [Elles communiquent constamment entre elles par phéromones et connaissent chaque galerie de leur tumulus]
 - **Carapace (4)** [Amortit les blessures]
 - **Mandibules (4)** [Leur permet de s'accrocher et d'escalader]
 - **Venin (4)** [dard venimeux qui inflige de violentes douleurs.]
 - **Intelligence collective (4)** [Isabeau 5]
 - **Vol (4)** [Pour les mâles]
 - **Fouisseur (4)** [pour les ouvrières]
- Talent spéciaux
 - **Dur à cuire (4)** [pour les mâles]
 - **Soldat ou Nourrice (4)** [pour les femelles]
- Défaut
 - **Raffiné** [pour les mâles]
 - **Colérique** [pour les femelles]
 - **Attiré par les champs électriques** [toutes]

Le Bal des Papillons

L'attaque des papillons a lieu dans la nuit. Cette nouvelle diversion doit permettre à Léontine, jusqu'alors dissimulée sous la forme d'une fourmi (cette araignée est myrmécomorphe) au sein même de la salle de bal, de s'introduire dans la salle de ponte, d'y camoufler les spores du champignon et de s'enfuir.

Le signal de l'action sera donné aux papillons par l'araignée : elle se révélera et courra, traînant vers la salle de ponte un objet (le

champignon trop bien hermétiquement dissimulé pour être reconnaissable, même à l'odeur) emmaillotté de toiles de soie.

Pandinus tentera de protéger Isabeau quand la nuée de papillons débarquera dans la salle, larguant des nuages de pollen dans tous les sens (des jets de Perspicacité sont nécessaires pour se repérer).

Malgré la confusion, l'attaque ne devrait pas durer assez longtemps pour permettre aux personnages d'antnapper la reine de feu. Après l'attaque, la priorité de Pandinus sera de la raccompagner à la salle de ponte avant de revenir au combat - oubliant dans le feu de

l'action l'intrusion de Léontine dans la salle de pontes...

A la fin du combat, toutes les fourmis crieront victoire, les papillons faisant retraite, mais celle-ci sera de courte durée...

Les Monarques (*Danaus plexippus*) de l'OPA

Le Monarque est de couleur orange veiné bordé de noir et orné de taches blanches. La femelle du Monarque est de couleur marron. Son envergure est de 8 à 13 cm. Sa chenille est très colorée, annelée de blanc, noir et jaune.

Ces couleurs vives, tant au stade larvaire (chenille) qu'au stade imago (adulte), sont supposées être un signal pour d'éventuels prédateurs. Ce papillon consomme au stade chenille l'asclépiade qui l'héberge et qui lui donne des propriétés toxiques.

Cette colonie est très importante, environ 1 000 individus, et vit dans des sapins cultivés dans une serre géante : les acxyates. L'endroit possède un caractère impressionnant pour les insectes, marqués par la religiosité du site. Des chrysalides vertes pendent aux branches, une odeur forte et boisée imprègne le lieu, sans compter cette terre si humide. Une partie de la serre est interdite : il s'agit de la zone où est cultivé le beauveria. On y trouve un gros groupe électrogène en état de fonctionner (si les personnages souhaitent se débarrasser des fourmis de feu, ils peuvent également utiliser certains de ses branchements électriques pour les attirer dans un piège fatal...). Enfin, dans un coin de la serre, sous un tas de roches épaisses et couvertes de toiles, se trouve le refuge de Léontine. Prenez Alien comme référence...

- Taille : 5
- Adresse : 4 [Othello 1]
- Perspicacité : 1 [Othello 4]
- Personnalité : 1 [Othello 5]
- Capacités naturelles :
 - **Belles Couleurs (4)** [Leur livrée indique clairement qu'ils sont toxiques]
 - **Trompe (4)** [Leur permet de se nourrir de nectar]
 - **Vol (4)** [leurs larges ailes colorées leur permettent de voler sur de longues distances]
 - **Toxique (4)** [la morsure du papillon par un personnage empoisonne et paralyse l'agresseur. Si une attaque par morsure réussit, l'attaquant a droit à un deuxième jet de Taille pour estimer son propre état de santé].
- Talent spéciaux
 - **Globe-trotter (4)**
- Défaut
 - **Sermonneur**

Hautes-Tensions 2

Au petit matin, les personnages se réveilleront avec un sévère mal de crâne. Ils verront d'étranges traces autour de l'entrée du tumulus de la colonie : celles de 8 pattes traînant un objet lourd et à la mauvaise odeur, dont l'odeur se retrouve sur certaines ouvrières. Cette odeur enivrante fait mal à la tête, d'ailleurs... Pandinus sera complètement affolé, d'autant plus que la reine refuse de sortir de la salle de pontes. De plus, les fourmis de feu ont un comportement incontrôlable, agressif et désorganisé. Pandinus, fou de rage, demandera à tous les étrangers de quitter les lieux et déclarera la guerre aux fourmis noires.

Violentes, les fourmis de feu accuseront Cléante d'avoir cherché à attirer la colère des papillons, s'approcheront en menaçant les personnages et tous les étrangers à la colonie quand soudain, les têtes ou les abdomens des fourmis éclateront de façon très sanguinolente, marque de fabrique des phorides: la fameuse « surprise préparée par Cléante qui devait permettre aux personnages d'antnapper la reine de feu.

Autres signes inquiétants : d'après un jet de Perspicacité, Léontine et surtout Psychotrusa semblent avoir disparu...

Retour à la Fourmilière Noire

Les personnages pourront partir librement dans ce chaos militaire. En effet, de telles scènes semblent complètement anéantir psychologiquement les fourmis de feu. Dans leur fuite, Cléante n'a cependant plus un comportement normal. Plus autoritaire, elle parle à la 3ème personne du singulier... D'ailleurs, à leur arrivée à la fourmilière noire, semblant penser avoir été trahie par Artaban, elle chargera les personnages d'enquêter sur cette histoire d'enlèvement... dont les personnages sont censés être les auteurs et dont elle est elle-même censée être le commanditaire !

Possédée par Psychotrusa, qui tente petit à petit de prendre le contrôle de son esprit en étant agrippée à elle, Cléante a « oublié » une bonne partie de son plan machiavélique ! Elle demandera notamment à ce que les mouchequetaires soient mis à mort par les personnages, les tenant officiellement pour responsable de coup d'Etat chez les fourmis

de feu et d'avoir provoqué cette situation de guerre.

En effet, Psychotrusa, n'ayant pu parvenir à posséder l'esprit d'Isabeau et terrorisée par la muscardine blanche, s'est rabattue sur celui de Cléante. En bonne fourmi parasite, ne possédant pas d'ouvrières, elle a pour caractéristique de pouvoir remplacer une autre reine dans l'espoir de prendre le contrôle de sa colonie. Sa signature de phéromones étant identique désormais à celle de Cléante, elle est indétectable des autres insectes. Attachée à une reine, elle en désorganise les habitudes ainsi de celle de la colonie, le tout pour sa propre survie (se faire nourrir et se reproduire). La reine légitime, elle, ne produit plus d'œufs, ce qui signe à terme la mort de la colonie !

Les personnages devront obéir, car si l'offre de service ne les satisfait pas, ils seront contraints par la menace. Plusieurs pistes se présentent à eux.

La piste d'Artaban et des trois mouchequetaires

Artaban étant allé lui-même enquêter du côté de l'araignée, et celle-ci étant au service des papillons, les personnages vont finir par retrouver sa trace, la piste la plus simple étant celle des papillons. Il faudra cependant échapper à une véritable guérilla que se livrent les fourmis pour se rendre jusqu'à leur territoire : la serre. Dans l'herbe, les personnages assisteront à des scènes de combat : même si les noires semblent désormais dominer les rouges, les combats sont dignes du Viêt-Nam.

Drapés dans ses ailes, Othello, le maître de l'Ordre, pourra recevoir aimablement les personnages. Entouré de sa garde personnelle, il pourra expliquer qu'il n'est impliqué en rien dans les différents événements, hormis l'attaque de pollen, révélant qu'ils sont intervenus sur dénonciation de Cléante, mais ne dira rien sur le champignon. Si les questions des personnages se font pressantes, ayant une confiance absolue en l'araignée, Othello les renverra sur Léontine, leur souhaitant en secret une mort certaine.

Opération Papillon

Au fond de la serre, dans la sombre remise, se trouve le repaire de Léontine. Couvert de toiles collantes et de victimes décomposées, l'endroit est sordide. Les personnages pourront certainement trouver les cadavres de quelques membres de leur propre famille pris dans les toiles. Léontine est là, en train de torturer Artaban. Lui aussi est venu enquêter sur le rôle des papillons, mais il s'est fait prendre. Elle lui explique son plan machiavélique : Une fois débarrassés de Léontine, Artaban expliquera à son tour, pour remercier les personnages, quels plans avaient été ourdis : le rôle des Mouchequetaires auprès de

introduire un champignon lui permettant de détruire toutes les fourmis, les papillons lui offrant en récompense les cadavres de toutes les fourmis. Artaban lui répond que cela ne sert à rien puisque la reine a été enlevée par les personnages – ce qui n'est accessoirement toujours pas le cas ! Folle de rage, elle tentera de le tuer. Si les personnages souhaitent davantage d'informations, il faudra sauver Artaban !

Cléante, bien entendu, mais aussi les dangers que présente Psychotrusa (Léontine lui a en effet révélé qu'elle a vu que Psychotrusa s'est emparée de l'esprit de Cléante à défaut de

celui d'Isabeau lors de la bataille). Il insistera sur le danger du champignon et le risque que les personnages soient tous infectés. Il faut donc aller le détruire, chercher de l'aide à la fourmilière de feu et libérer les deux reines si

les personnages le souhaitent. Ils peuvent tenter d'aller directement au tumulus des fourmis noires, mais ils devront affronter une garde féroce agissant sur ordre de Psychotrusa.

Léontine (Myrmarachne Salticidae)

Léontine pourrait aisément passer pour une fourmi : sa tête est peu séparée de son thorax en forme de casque et son abdomen semble être légèrement séparé de son corps. Sa carapace brune et sombre lui permet de se dissimuler dans l'ombre pour croquer une fourmi (elle préfère utiliser cette technique de chasse plutôt que de recourir à sa toile). Elle utilise ses pattes de devant relevées pour faire semblant de communiquer avec les antennes comme les autres fourmis et, lorsqu'elle est prise avec un cadavre en bouche, elle prétend le conduire à l'extérieur du tumulus comme cela se pratique communément...

Léontine est une araignée solitaire et trop gourmande, ce qui l'amènera certainement à sa perte !

- Taille : 2
- Adresse : 5
- Perspicacité : 1
- Personnalité : 2
- Capacités naturelles :
 - **Apparence cadavérique (4)** [Quand le danger est trop grand, Léontine recroqueville ses pattes de telle sorte qu'elle paraît écrabouillée... bien entendu il n'en est rien...]
 - **Crochets (4)** [Lui sert essentiellement d'arme d'attaque]
 - **Carapace (4)** [Sa chitine est particulièrement résistante]
 - **Grimpeur (4)** [ses pattes sont adhésives]
 - **Myrmécomorphisme (5)** [Lorsqu'elle lève les deux pattes avant et grâce à sa physionomie, elle peut se faire passer pour une simple (mais grosse) fourmi]
 - **Fouisseur (4)** [Léontine possède la faculté de pouvoir creuser des tunnels à l'aide de ses 8 pattes]
 - **Sens Améliorés (4)** [Vue : ses 4 gros yeux les plus gros lui permettent de voir à 360°]
 - **Pulvérisation de Toile (4)** [Léontine peut projeter un filet de toile collante sur les ennemis qui les paralyse, action Impressionnante pour s'en sortir]
 - **Venin (4)** [son venin est légèrement euphorisant]
- Talent spéciaux
 - **Clochard (5)**
 - **Trafiquant (3)**
- Défaut
 - **Gourmandise**

Chemical Warfare

De retour à la colonie des fourmis de feu, ils verront des cadavres d'insectes recouverts de mousse blanche. Les spores ont déjà commencé à faire leur effet ! Toutes les fourmis sont à l'état de santé Affaibli. L'entrée sera aisée et les combats faciles. Ils devront s'orienter dans les galeries jusqu'à la salle de ponte. A l'intérieur, le sol est maculé de L'aide subite des compagnons d'Artaban pourra se révéler utile, notamment pour apporter de quoi mettre le feu aux champignons. Le feu reste d'ailleurs le meilleur moyen d'abattre le scorpion qui reste un adversaire exceptionnellement puissant. En effet, la hausse de température dérèglera son

mousse blanche : les spores du champignon qu'il faudra détruire par le feu. Mais la salle est gardée par Pandinus qui, non seulement Affaibli, a également perdu la tête. Ayant ouvert les portes de la salle des pontes, il a découvert le corps de la reine couvert de mousse. Il veille désormais sur sa dépouille. Il faudra donc vaincre le scorpion. comportement et il attaquera avec une efficacité moindre (difficultés augmentées de 1) jusqu'à l'inconscience. Cependant, les personnages ne devraient pas le tuer. Artaban pourra empêcher les personnages de le faire. Il s'agit en effet de leur meilleur allié pour assiéger la forteresse des fourmis noires !

Pandinus (Pandinus Imperator)

Le Pandinus imperator fait partie des plus grands scorpions au monde. Il mesure 20 cm queue comprise et est de couleur noire avec des reflets verdâtres. Ses pinces sont larges et très puissantes, de teinte brunâtre, et granuleuses. Il est d'un naturel calme et docile, indépendant et particulièrement social, sauf lors de l'accouplement.

Pandinus possède un léger accent africain (lié à ses origines). Fidèle à Isabeau qui l'a accueilli en tant qu'étranger, véritable char d'assaut sur pattes, il s'agit d'un allié de poids dans tous les sens du terme.

- Taille : 5
- Adresse : 4
- Perspicacité : 4
- Personnalité : 4
- Capacités naturelles :
 - **Carapace (4)** [Amortit les dommages à chaque impact]
 - **Mandibules (4)** [Lui permet d'attaquer]
 - **Pince x2 (4)** [Outre attaquer, lui permet de s'accrocher et d'escalader]
 - **Venin (4)** [son venin corrosif provoque des dégâts supplémentaires à chaque tour de jeu tant qu'ils ne sont pas soignés]
- Talent spéciaux
 - **Dur à cuire (5)**
- Défaut
 - **Honorable**
 - **Etranger**

Conclusion : si la Reine ne le veut pas. . .

De retour à l'air libre, les personnages pourront plus calmement raconter l'histoire à Pandinus et même défendre la reine noire en expliquant que tout est de la faute de Psychotrusa ! Reste à la détruire. En tant que guerrier expérimenté,

Pandinus pourra leur permettre de rentrer dans la forteresse. Il acceptera et donnera même sa vie pour que les personnages réussissent leur mission...

Les fourmis noires (Dinoponera quadriceps)

Les Dinoponera quadriceps sont des fourmis primitive sud-américaines (elles s'expriment caricaturalement à la façon des indiens dans les westerns quand elles parlent). Leur taille est impressionnante pour des fourmis puisqu'elles mesurent jusqu'à plus de 3 cm de longueur. Leur colonie est toutefois petite puisqu'elle ne compte qu'une soixantaine d'individus.

En revanche, cette colonie matriarcale ne possédant pas de reine, elle est extrêmement hiérarchisée. En effet c'est l'ouvrière dominante, Cléante Alpha (toute possèdent une lettre grecque pour indiquer leur statut dans la colonie) et elle seule, qui possède l'honneur de pouvoir se reproduire. Cléante a donc pour principal objectif d'asservir d'une façon ou d'une autre ses congénères pour conserver ce pouvoir. Elle est donc amenée à lutter constamment pour garder son rang et les défis ne manquent pas. Les œufs pondus par les autres ouvrières n'ont qu'un caractère trophique. Les mâles ne servent qu'à la reproduction (et en sont plutôt terrorisés puisque l'heureux élu par Cléante aura son abdomen sectionné lors de l'accouplement, ce qui l'amènera à une mort certaine...). Par ailleurs, il faut noter que plus la fourmi est âgée, plus ses yeux tirent sur le blanc.

En termes de société, cette colonie fonctionne sur un mode tribal peu évolué et ses croyances reposent sur la vénération des esprits des anciens, l'ouvrière alpha faisant office d'intercesseur entre les deux mondes.

- Taille : 4
- Adresse : 3
- Perspicacité : 3
- Personnalité : 4
- Capacités naturelles :
 - **Mandibules (4) et Aiguillon (5)** [pour les soldats mâles]
 - **Mandibules (5) Aiguillon (4)** [pour les ouvrières femelles]
 - **Fouisseur (4)** [pour tous]
- Talent spéciaux
 - **Bâtisseur (4)**
- Défaut
 - **Froussard** [pour les soldats mâles]
 - **Honorable** [pour les ouvrières femelles]

Les personnages pourront également faire croire qu'Artaban est mort et qu'ils ont accompli leur mission auprès de Psychotrusa. Arrivés au contact de la reine, ils devront alors la séparer du parasite. Les gardes ne les laisseront pas faire, mais comme les personnages seront nombreux, ils auront l'honneur d'affronter directement la reine pendant que leurs alliés pourront intervenir à

tout moment. Une fois la reine libérée, devant tous ces morts, les mouchequetaires seront malgré tout récompensés de leurs actes en restant libres de leurs mouvements. Artaban et ses compagnons demanderont alors qu'une grande cérémonie ait lieu pour anoblir les personnages et leur donner le titre de Mouchequetaires.

Psychotrusa (Solenopsis Daguerri)

La Solenopsis Daguerrei est une espèce de fourmis parasites dont les jeunes reines préfèrent s'infiltrer dans les autres colonies pour en parasiter le nid. Leur cible préférée est les fourmis rouges. Elle est capable de pondre des œufs (à la place de la reine qu'elle prive de nourriture, la tuant à petit feu). Elle ne pond que des reines ailées destinées à envahir les autres colonies et des mâles pour la reproduction (nul besoin d'ouvrières puisqu'elle utilise celles des fourmilières qu'elle usurpe !).

Psychotrusa s'est agrippé à Cléante et utilise ses phéromones pour brouiller les sens de ses interlocuteurs. Elle n'a cependant pas pu tromper Léontine, dotée de ses sens améliorés.

- Taille : 4
- Adresse : 5
- Perspicacité : 2
- Personnalité : 4
- Capacités naturelles :
 - **Mandibules (5) & Aiguillon (5)** [hérité de Cléante]
 - **Colonie (5)** [hérité de Cléante]
 - **Parasite (5)** [Psychotrusa peu copie les phéromones d'une autre fourmi et donc se faire passer pour n'importe laquelle des convives... y compris une reine !]
 - **Vol (4)** [Psychotrusa n'utilise ce mode de locomotion qu'en ultime recours : ses ailes semblent en mauvais état, elle est toujours Affaiblie avec]
- Talent spéciaux
 - **Chef (4)** [Cléante]
 - **Charmeur (4)** [Psychotrusa]
- Défaut
 - **Froussard** [Psychotrusa]
 - **Cupide** [Psychotrusa]
 - **Stressé** [Cléante]