

# Insectopia

Et si vous vous mettiez dans la peau d'un insecte... Quel entomologiste n'a pas un jour été séduit par cette idée à priori fantaisiste ? Avec *Insectopia*, un jeu de rôle dont les personnages sont principalement des insectes évoluant dans le monde imaginaire d'Entoma, Florent Moragas et ses partenaires lui donnent un soupçon de réalité. À l'appui, un scénario très original et un univers visuel forcément très marqué auquel a participé entre autres le dessinateur Nicolas Le Tutour<sup>1</sup>, auteur des dessins qui illustrent cet article.

## ■ GÉNÈSE

Florent Moragas a passé une partie de son enfance près d'une petite rivière des Pyrénées-Orientales, le Boulès. « J'étais fasciné par les insectes, par leur infinie beauté. Quand plus tard je me suis passionné pour les jeux de rôle et que j'ai eu le désir d'en créer un moi-même, le thème des insectes s'est imposé pour cette richesse visuelle et aussi pour leur taille et les confrontations d'échelle qu'elle permet de mettre en scène avec l'environnement. » Après quelques années de réflexion et de mise en place, il réunit un collectif d'auteurs au sein de l'association Somni Semen pour développer le jeu et le faire évoluer. Il est ensuite testé auprès du public pendant un an à l'occasion de nombreuses conventions (sortes de festivals de jeux qui rassemblent à la fois joueurs et professionnels – créateurs, éditeurs, il-

lustrateurs, etc.). Pari gagné : devant le succès et pour répondre à la demande des fans déjà nombreux, l'association décide de l'éditer en lançant un financement participatif qui a atteint rapidement ses objectifs.



1. Alias Niko, auteur dans nos pages de la rubrique d'humour *Mandibulles* (voir p. 16). Voir également son blog à : <http://niko-nicolasletutour.blogspot.fr/>



## ■ LES PERSONNAGES

Ils sont à la base du jeu et lui confèrent sa spécificité. Les Intres – c'est leur nom – sont très proches des insectes tels que nous les connaissons mais certains ont évolué pour atteindre un cadre sociétal et technologique de type médiéval. Il existe 20 races toutes décrites avec précision. Ce sont des descendants évolués des fourmis (Myrmides), des libellules (Lulles), des termites (Termides), des perce-oreilles (Cerks), etc. Tous ceux-là dominent ceux qui n'ont pas évolué. Ils se tiennent sur leurs 2 pattes postérieures, peuvent manier des armes et des outils, certains parlent, ont une vie sociale développée, mais ils ont conservé les caractéristiques « magiques » de leur état primitif : ils volent, ils communiquent aussi par phéromones, ils grimpent aux murs, ils piquent, etc. L'anthropomorphisation facilite leur appropriation par les joueurs (ou « rôlistes »), mais la réalité entomologique reste la base. On utilise au maximum les « pouvoirs » des insectes et leurs caractéristiques, principalement morphologiques. On parle de chitine, d'hémolymphe, d'antennes, de mandibules... L'influence entomologique est donc très forte et elle s'est renforcée peu à peu, à la demande de l'équipe et au fur et à mesure de ses recherches et découvertes du petit monde. Entoma regorge d'autres personnages : araignées, petits mammifères, reptiles, etc.

## ■ LE CADRE

Entoma est un monde post-apocalyptique d'où les humains ont disparu. L'action prend place à l'échelle d'un continent grand comme la France, ce qui centuple les distances pour les Intres. La religion première est celle des Animistes qui vénèrent la déesse Onono, symbolisant la nature. Mais le peuple des Myrmides a découvert l'existence d'une ancienne civilisation de géants (les humains) dont ils veulent percer les secrets et imiter la religion monothéiste en créant un nouveau culte. Dans cette quête de technologie et de pouvoir, certains insectes vont tomber malades (victime de radiations, de pollutions ?). Leur cuticule devient phosphorescente, ce qui n'est pas sans évoquer certaines infections à iridovirus chez nos insectes réels. Exclus, ces Blafards vont constituer une nouvelle caste animée d'un fort désir de vengeance... Près de 200 pages d'un ouvrage qui en compte 320 sont consacrées à l'histoire, aux personnages et au cadre dans lequel se déroule le jeu ainsi qu'à une base de scénario, le reste étant consacré aux règles.

## ■ CONFRONTATIONS

Ces insectes qui veulent imiter les hommes ont déjà fondamentalement des modèles humains. C'est à partir des caractéristiques qui les distinguaient de leurs autres congénères insectes que Florent Moragas a imaginé leurs évolutions, les amplifiant ici ou là sans pour autant les trahir. Et en n'hésitant pas à les rapprocher de ce qu'il trouvait chez nous de concordant, transcrivant au besoin leur organisation sociale ou leur histoire sur celle de groupes humains – comme les amérindiens par exemple. Les joueurs sont donc les interprètes de personnages atypiques, cernés par un monde aux dimensions démesurées, mais également les acteurs d'un jeu de confrontations idéologiques, de races et de religions, d'intérêts économiques, qui sont l'écho de notre propre monde. Le parallèle est édifiant. Florent Moragas le souligne : l'insecte du monde



d'Entoma est comme l'homme a été, il a une vision entomocentriste de l'univers, mais au final il doit prendre conscience de sa vulnérabilité face à la nature.

L'aventure vous tente ? Serez-vous Combeis Marginatus le Putère (punaise), Pénore de Néopté le Cerck, ou encore Mosha le gris le Termide ? Choisissez votre personnage et réveillez l'insecte qui dort en vous ! ■

**BD**

Contact

Le site Internet d'*Insectopia* propose un « kit de démarrage » qui permet de tester le jeu. En ligne à : [insectopia-jdr.com](http://insectopia-jdr.com). Odonata éditions, 17 Quai Veil-Picard 25000 Besançon. - Courriel : [insectopia.entoma@gmail.com](mailto:insectopia.entoma@gmail.com)

