





MIDMIKAN



DIPLOMATE

Physique 2 Manuel 3
Sens 4 Social 5

+2 points à répartir selon l'envie du joueur.

Vie 7

Particularités

- connaît le rituel de la terre (passé).
- connaît le rituel de l'eau (futur).
- connaît la danse du demi-cercle.
- connaît la spirale piquée.

SOLDAT

Physique 5 Manuel 4
Sens 3 Social 2

+2 points à répartir selon l'envie du joueur.

Vie 7

Particularités

- connaît le rituel de la terre (passé).
- connaît le rituel de l'eau (futur).
- connaît la danse du demi-cercle.
- connaît la spirale piquée.

OUVRIERE MEDIUM

Physique 3 Manuel 4
Sens 3 Social 4

+2 points à répartir selon l'envie du joueur.

Vie 9

Particularités

- connaît le rituel de la terre (passé).
- connaît le rituel de l'eau (futur).
- connaît la danse du demi-cercle.
- connaît le soin de la feuille pliée.

OUVRIERE MAJEURE

Physique 3 Manuel 5
Sens 3 Social 4

+2 points à répartir selon l'envie du joueur.

Vie 8

Particularités

- connaît le rituel de la terre (passé).
- connaît le rituel de l'eau (futur).
- connaît la danse du demi-cercle.
- connaît le soin de la feuille pliée.

NOMS

Chaque Mirmikan possède un nom propre ayant une signification bien précise : son ordre d'arrivée dans la communauté. Actuellement, juste avant que ne débute ce jeu, environ 1800 Mirmikans sont nées. Suivant la liste ci-dessous, la Mirmikan n°1799 s'appelle Kor'niavo, la Mirmikan n°1800 se nomme Keor et la 1801, Keor'di.

k-r : 1000	-a- : 100	na : 10	di : 1
n-r : 2000	-ae- : 200	ni : 20	ra : 2
r-r : 3000	-i- : 300	no : 30	ro : 3
v-r : 4000	-ia- : 400	nor : 40	ka : 4
t-r : 5000	-u- : 500	né : 50	la : 5
	-e- : 600	ner : 60	an : 6
	-o- : 700	nu : 70	ma : 7
	-eo- : 800	nur : 80	va : 8
	-y- : 900	nia : 90	vo : 9

NUBRANE TYPE

Physique 6 Manuel 4
Sens 4 Social 2

Vie 5

Armes

Acide (5x/j max.) 5+1D
Pattes griffues 2+1D
Mandibules Nubrane 4+1D
Aiguillon Nubrane 5+1D

ARAKNA TYPE

Physique 3 Manuel 8
Sens 8 Social 1

Vie 20

Armes

Pattes 3+1D
Crochets/mandibules 4+1D
Morsure venimeuse (5x/j max.) 6+1D

KITIKUTUKUTI TYPE

Physique 10 Manuel 3
Sens 5 Social 5

Vie 50

Armes

Bec 8+1D
Serres 7+1D
Ecrasement 6+1D

LAMANTAREL TYPE

Physique 4 Manuel 7
Sens 6 Social 1

Vie 15

Armes

Crochets/pattes 5+1D
Crocs 3+1D

SAKARA TYPE

Physique 8 Manuel 3
Sens 3 Social 3

Vie 10

Armes

Salve explosive (8x/j max.) 6+1D
Ecrasement/pattes 5+1D
Mandibules 6+1D

VERSTILET TYPE

Physique 4 Manuel 5
Sens 6 Social 3

Vie 8

Armes

Crochets 3+1D
Ecrasement 5+1D

VIZAVIZE TYPE

Physique 4 Manuel 4
Sens 7 Social 1

Vie 5

Arme

Pique 4+1D

ARME

Acide (5x/j max.)* 5+1D
Pattes griffues 2+1D
Mandibules Mirmikan 3+1D
Morceau de verre 6+1D

DEGATS

* une Mirmikan ne peut produire plus de 5 jets d'acide par jour à moins qu'elle ne dépense 1 point de Vie pour recharger ses ressources, auquel cas elle dispose à nouveau de 5 jets. Ainsi de suite.

LE SOIN DE LA FEUILLE PLIEE

Dès qu'elles sont en âge de la pratiquer, les ouvrières apprennent le soin de la feuille pliée. Cette technique consiste à appliquer sur une blessure une feuille d'arbre pliée de façon complexe. Sur un jet réussi (dépendant de l'attribut Manuel), cette technique permet de regagner 1 point de Vie +1D.

ATTAQUE SOUTERRAINE

L'attaque souterraine est une nouvelle technique de combat que élaborée par Dorilyus. Elle nécessite plusieurs Mirmikans rapides pour être exécutée et consiste à creuser très rapidement dans le sol, sous la surface où se trouve un ennemi (pour peu qu'il ne bouge pas trop et qu'il ne soit pas trop grand). Si les Mirmikans sont suffisamment nombreuses à pratiquer l'attaque souterraine et suffisamment habiles, l'ennemi devrait s'enfoncer sous son propre poids dans un sol semblable à du gruyère. L'ennemi est alors KO ou devient nettement plus vulnérable.

LA DANSE DU DEMI-CERCLE

La danse du demi-cercle est une technique de combat hypnotique se pratiquant à plusieurs. Les soldats doivent se disposer en un demi-cercle dirigé vers l'ennemi et accomplir une danse où chacun effectuera les mêmes mouvements au même instant. La chorégraphie mise au point consiste à taper énergiquement sur le sol et à avancer en zigzag de façon saccadée. L'ennemi a alors l'impression de voir X fois la même Mirmikan se déplacer et se met à douter de ses sens. Indécis, il en devient apathique (ou du moins, moins vif que normalement).

LA SPIRALE PIQUEE

La spirale piquée est une technique de combat exclusivement réservée aux Mirmikans mâles et pour cause ! Elle requiert l'utilisation d'ailes que seuls les mâles possèdent. La spirale piquée est d'autant plus efficace si l'adversaire n'est pas un volatile. Elle consiste en effet, à prendre son envol et, à une hauteur suffisante, à se laisser tomber sur sa proie en décrivant une rapide et hypnotique spirale. L'envoi d'un jet d'acide lorsque la Mirmikan se trouve au contact de son ennemi doit théoriquement permettre de neutraliser celui-ci.

LE RITUEL DE LA TERRE

Le rituel de la terre permet d'obtenir des visions du passé, des flashes sensoriels et visuels liés à des événements significatifs ayant eu lieu dans l'environnement proche. Pour ce faire, la Mirmikan doit creuser un trou dans le lieu qu'elle souhaite "voir" pour y introduire sa tête telle une autruche. Une fois le visage complètement enterré, la Mirmikan se retrouve seule avec son esprit, ses pensées, ses rêves. Le manque d'oxygène et la suffocation liée à cet acte entraînent un délire hallucinatoire qui permet à la créature de voir le passé...

LE RITUEL DE L'EAU

Le rituel de l'eau, à l'opposé de celui de la terre, permet de voir d'importants événements à venir. Mais de même, à l'inverse du précédent rituel où les visions sont très terre à terre et compréhensibles, ce rituel ne permet de voir que des abstractions : des symboles et des formes. Pour accomplir ce rituel, la Mirmikan doit plonger la tête dans de l'eau et chercher à se noyer. Des points blancs se forment à la périphérie de son regard jusqu'à finalement l'emplir totalement. Une fois le champ de vision devenu blanc, des symboles et des masses colorées s'agitent. Ce sont ces signes qu'il faut décrypter pour prédire le futur. Ces visions abstraites permettent par exemple de savoir que des inondations ou des tremblements de terre vont avoir lieu ou de connaître l'endroit où bâtir le prochain palais.