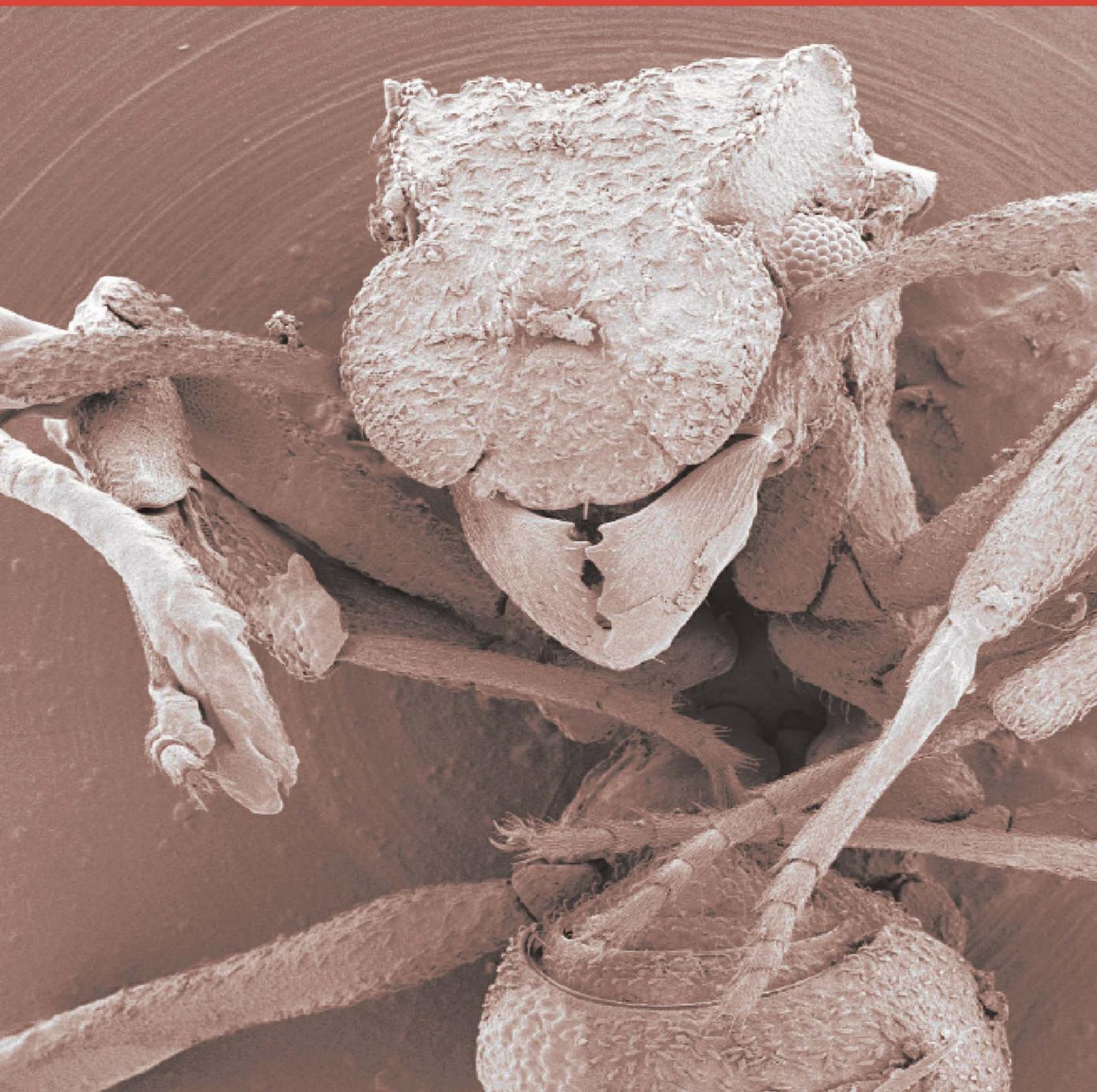


UN JEU DE RÔLES ÉPIQUE, MYSTIQUE,
HORRIFIQUE ET MICROSCOPIQUE

Mirmikan



INTRODUCTION

De la lumière transparaît par delà la membrane veinée et le liquide amniotique. Je m'en souviens. La peau n'est pas opaque partout de la même façon et finalement l'enveloppe se déchire, libérant quelques fluides poisseux. Je suis là, au sol, crachant de la bile, toussant pour me dégager les poumons, perdu, débous-solé par ma soudaine naissance. Et la voilà qui arrive. Visiblement, impatiente, elle me fait signe de la suivre et commence à me raconter ce que je dois savoir, ce que je suis, ce que nous sommes, nous, les Mirmikans.

Mirmikan est un jeu de rôles épique, horrifique, mystique et microscopique. Epique par l'ampleur des quêtes menées, horrifique par la monstruosité des faits parfois racontés, mystique par l'onirisme tribal et mystique qui se dégage du contexte et microscopique parce que les Mirmikans, même si elles n'en ont pas conscience, sont de minuscules créatures comparées à un homme.

Ce jeu vous propose donc d'incarner une Niverlys Mirmikan, une Mirmikan de la famille Niverlys ; ouvrière, soldat ou diplomate ; vivant et travaillant dans le palais souterrain dirigé par la reine Niverlys Terjane...

MATERIEL

Ce jeu est prévu pour 2 à 10 joueurs (MJ inclus). Pour jouer, vous aurez besoin de vous procurer au minimum un D6 par personne. Quelques crayons, une gomme et du papier seront aussi nécessaires.

SOURCES ET INSPIRATIONS

Links 2 3 4 de Rammstein, les récits de guerre, Black Hawk Down, les sites, les livres consacrés au microcosmos et les règles du jeu de plateau Zombies !!!

CREDITS

Mirmikan est une création de
Yno [yno2012@hotmail.com]

Relecteur

Jcom

Testeurs

Dorian, Jordan, Simon, Thomas & Willy

Photos

Web

Disponible sur Xperyments

www.xperyments.com

Forum dédié

www.forums-xys.fr.st

Mirmikan © xperyments.

Tous droits réservés. Avril 2004



ANATOMIE

CYCLE DE VIE

Je regarde autour de moi et je comprends rapidement où je me trouve. Je suis dans le couvain dans la pièce réservée aux nymphes, d'autres créatures comme moi attendent de sortir de leurs toiles de cocons pour enfin naître. Derrière moi se trouve d'ailleurs, celui dont je viens d'émerger, l'odeur est forte et l'intérieur est rempli de liquides visqueux.

Le cycle de vie d'une Mirmikan est composé de 4 étapes successives auxquelles correspondent 4 stades d'évolutions physiques : œuf, larve, nymphe et adulte. Une Mirmikan met entre 3 et 6 mois pour passer du stade d'œuf à celui d'adulte.

Toutes les Mirmikans sont mises au monde par une seule et unique créature : la reine. Après leur ponte, les œufs mettent entre deux et six semaines pour éclore. Petits et de couleur claire (blanc, beige ou jaune), ces œufs contiennent des larves blanches. Ce sont ces larves qui constituent l'étape évolutive suivante. Durant une période allant de quelques semaines à plusieurs mois, les larves se transforment et deviennent des cocons abritant des nymphes. Le stade adulte est atteint dans les quelques jours ou quelques semaines qui suivent.

AUTOPSIE

Je la suis dans le dédale de couloirs sombres et humides du palais. Elle se dirige sans difficulté jouant de ses cornes pour se repérer. A maintes reprises, je crois revenir sur mes pas mais bientôt je m'habitue aux différentes odeurs et je m'y retrouve. Nous nous engouffrons dans une petite salle terreuse. Au centre de la pièce, sur un monticule, se trouve le corps. Un de nos soldats

m'explique-t-elle. Son ventre est béant. Elle se saisit de ses pinces et me demande de regarder et d'apprendre. Elle débute son compte rendu.

TAILLE

Les Mirmikans n'ont pas toutes la même taille, les disparités sont importantes au sein même d'une famille et certaines sont jusqu'à trois fois plus grandes que les plus petites.

COMPOSITION CORPORELLE

Le corps de ces créatures est segmenté en 3 parties distinctes : la tête, le thorax et l'abdomen. Le corps est recouvert de poils, avec une pilosité toutefois plus importante sur les pattes et les cornes, permettant une véritable exacerbation tactile.

TÊTE

Par rapport à la taille du corps, la tête des Mirmikans est imposante. La plupart des Mirmikans possèdent une paire d'yeux à facettes sans paupière permettant une vision à 360 degrés. Les yeux ne sont toutefois pas primordiaux dans le déplacement ou la vie de tous les jours (au contraire des cornes), certaines n'en possèdent d'ailleurs pas et d'autres sont aveugles de naissance sans que ce soit problématique. Leur vision est de manière générale de mauvaise qualité, elles ne voient pas à plus de 5-6 mètres, ne parviennent qu'avec peine à repérer des mouvements et à voir s'il fait jour ou non...

La tête des Mirmikans est aussi munie d'une bouche et de deux mandibules servant de pinces coupantes, suffisamment puissantes pour pouvoir transporter plusieurs fois leur propre poids.

Les cornes, au nombre de deux, sont des organes primordiaux à la base des communications entre Mirmikans. Relativement souples, elles peuvent émettre

et recevoir des informations par le biais d'odeur et des indications par le toucher. Une Mirmikan dont les cornes ont été amputées ne peut d'ailleurs plus détecter d'odeur et donc reconnaître ses pairs...

THORAX

A la manière du corps, le thorax des Mirmikans se compose de 3 parties. Les Mirmikans possèdent 6 pattes faisant office de bras et de jambes et de chacune de ces 3 parties part une paire de pattes. Ces appendices longs, souples, poilus sont terminés par une paire de griffes. Une griffe supplémentaire est située à l'articulation centrale de chaque patte (au coude/genou). Elle est utilisée pour la toilette du visage : yeux, bouche et cornes. Les reines et les mâles possèdent une paire d'ailes dont la terminaison se trouve sur le thorax.

ABDOMEN

L'abdomen est relié au thorax par une fine colonne vertébrale appelée Te Ka No Va.

L'abdomen abrite deux estomacs, deux poches. La première reçoit les aliments à digérer par la Mirmikan tandis que la seconde (aussi appelée "réservoir") sert de réserve pour les autres membres de la communauté. Le contenu de ce second estomac est uniquement destiné à être régurgité pour fournir de la nourriture prédigérée aux autres Mirmikans.

En plus de ces deux poches, l'abdomen contient les poumons de la créature, les glandes où est sécrété un acide venimeux et corrosif qu'elle peut cracher à plusieurs mètres ainsi que les pigments colorants la carapace. Les reines et les mâles possèdent un appareil reproducteur qui est situé dans l'abdomen.

CARAPACE

La carapace recouvrant le corps des Mirmikans est composée d'une substance noirâtre, résistante et imperméable.

SANG

Leur fluide vital est de couleur noire.

ODEUR

Chaque famille Mirmikan secrète un parfum inodore pour tout étranger à la famille. Cette odeur permet de s'identifier : âge, caste et famille.

ALIMENTATION

Après ce macabre court d'anatomie, elle agite ses cornes et me fait savoir que je dois la suivre. Ce que je fais. Mes sens en éveil, j'agite mes appendices frontaux pour ne pas me perdre. Finalement nous arrivons dans une immense salle commune dont le plafond est semblable à un dôme. De nombreuses autres Mirmikans sont ici et elle m'indique un petit groupe que nous allons rejoindre. Ils déjeunent et nous faisons de même.

OMNIVORE

L'alimentation des Mirmikans se compose de miel, de céréales, de baies, de nectar, de champignons, de feuilles, de riz, de graines, de confiture, de sucre, de fruits (pommes, prunes, etc.) mais aussi de quelques insectes vivants ou fraîchement tués (comme les Vizavizes, les Verstilets, etc.). Découvrir de la nourriture est une tâche qui incombe aux ouvrières majeures. Elles sont chargées de rapporter suffisamment à manger pour le petit groupe dont elles ont, chacune, la charge.

MINORONS

Les Minorons sont de petites créatures (3 à 10 fois plus petites qu'une Mirmikan de taille "classique") blanches, aux minuscules pattes. Ces créatures secrètent le Calice, un caviar liquide et sucré, dont sont friands les hauts dirigeants de la famille Niverlys, la reine, ses filles et les diplomates. Les Minorons sont donc protégés bien que vivants comme des esclaves. Certaines ouvrières Mirmikans sont chargées de veiller sur eux tandis que d'autres dédient leurs existences à devenir des réserves de Calice. Elles s'abandonnent totalement à cette nourriture, se goinfrant des sécrétions des Minorons, grossissant jusqu'à ne plus pouvoir bouger. Leurs corps se déforment tellement qu'elles en deviennent méconnaissables et inertes. Elles sont alors accrochées au plafond des couveuses (où sont gardés les Mirmikans encore à l'état d'œufs) pour servir de garde mangé. Ce don de soi est honorifique et certains esclaves de guerre méritants sont ainsi transformés.

CHASSE

L'acide contenu dans la carapace des Mirmikans peut être injectée à des insectes. Empoisonnés, ceux-ci peuvent mourir quelques secondes seulement après l'injection. La Mirmikan n'a plus alors qu'à transporter la dépouille pour la partager avec ses compatriotes. Si la proie est trop volumineuse, la Mirmikan laisse son odeur sur les lieux et va chercher des camarades pour transporter sa victime. Celle-ci, suivants les besoins, peut être dépecée sur place ou déplacée jusqu'à l'intérieur du palais.

CUEILLETTE

Les Mirmikans se nourrissent aussi de pollen. Il est amassé sous forme de boule pour être facilement rapporté au palais.

COMMUNICATION

Me caressant les cornes, elle m'explique qu'il ne faut jamais faire confiance à un étranger. Tout individu rencontré, quelque soit son espèce doit être attaqué ou -si l'attaque n'est pas possible- fuit. Si l'ennemi n'est pas tué durant le combat, il doit être jeté hors du palais. Si les dirigeants, la reine, ses filles ou les diplomates l'ont déçus, l'ennemi peut être capturé pour servir d'esclave. Un frisson me parcourt la Te Ka No Va. Elle me regarde de ses yeux presque aveugles et me rétorque qu'il s'agit du seul moyen d'assurer la défense de notre nid et de protéger la reine.

RECONNAISSANCE PHEROMONALE

Voilà un titre bien technique qu'une Mirmikan au langage familier pourrait résumer par "tu pues, je te reconnais, tu es de ma famille". Tous les membres de la famille Niverlys possèdent la même odeur. À l'origine chaque Mirmikan avait sa propre odeur mais le communautarisme aidant, les différentes odeurs se sont mélangées pour ne plus en former qu'une seule et unique. Chaque famille possède la sienne, il est donc très simple de repérer un intrus.

Pour se reconnaître, il suffit de se toucher les cornes. Si aucune odeur particulière n'est ressentie c'est qu'il s'agit d'un membre de la famille. Si l'odeur est différente, c'est qu'il s'agit d'un ennemi : il doit alors être immédiatement détruit. Son odeur pourrait contaminer les alentours...

Ceux qui parmi les Mirmikans ne possèdent plus de cornes (pour diverses raisons mais généralement résultantes d'un affrontement) ne sont plus à même de communiquer ou de ressentir les odeurs. Ces individus perdent généralement l'esprit et doivent pour les plus instables être mis au ban de notre société. N'ayant plus

RESERVOIR

Lorsqu'il est rempli, le second estomac d'une Mirmikan peut nourrir plusieurs congénères. Pour se faire, il convient de régurgiter une partie du contenu de son second estomac par le biais d'un bouche à bouche avec chacune des Mirmikans devant être nourrie (les ouvrières majeures, chargées de la nourriture, étant responsables de l'alimentation d'un groupe d'une demi-douzaine de personnes). Attention, on ne nourrit jamais une Mirmikan plus âgée que soi.

Cet acte rituel tend à renforcer les liens de la communauté par des notions de partage mais pas uniquement car, en plus de la nourriture régurgitée, des substances chimiques propres à la Mirmikan sont transmises. Ces substances mélangées ensemble forment une drogue entraînant un lien d'amitié, de respect et de déférence envers celle qui nourrit.

Cette étrange pratique permet de ne monopoliser qu'une seule personne pour aller chercher à manger pour un groupe. Pendant ce temps, les autres Mirmikans peuvent continuer à travailler normalement. Lorsque l'une d'entre elle a faim, il lui suffit d'aller toucher les cornes de la responsable pour que celle-ci vomisse la nourriture demandée dans la bouche de l'intéressée.

moyen de reconnaître des amis ou des ennemis, ils sont agressifs en toute occasion.

PARLER

Les Mirmikans sont silencieuses car elles ne possèdent pas de larynx, de cordes vocales ni même de langue. Elles n'ont pas de voix mais ne sont pas pour autant muettes car elles peuvent s'exprimer en touchant les cornes d'autres congénères.

DANGER

Pour signaler un danger, les Mirmikans ont pour habitude de frapper les parois du palais avec l'abdomen. La résonance par le biais des poils situés sur les cornes et les pattes des Mirmikans ainsi que la forte odeur générée due au stress peuvent être ressentis d'à peu près partout dans le palais. La fréquence et la puissance des coups donnent une indication sur l'importance et la distance du danger.

APPEL À L'AIDE

Quand une Mirmikan a besoin d'aide (pour quelques raisons que ce soit), elle doit tourner frénétiquement sur elle-même jusqu'à ce que d'autres Mirmikans remarquent ces brusques mouvements ou son odeur particulière.

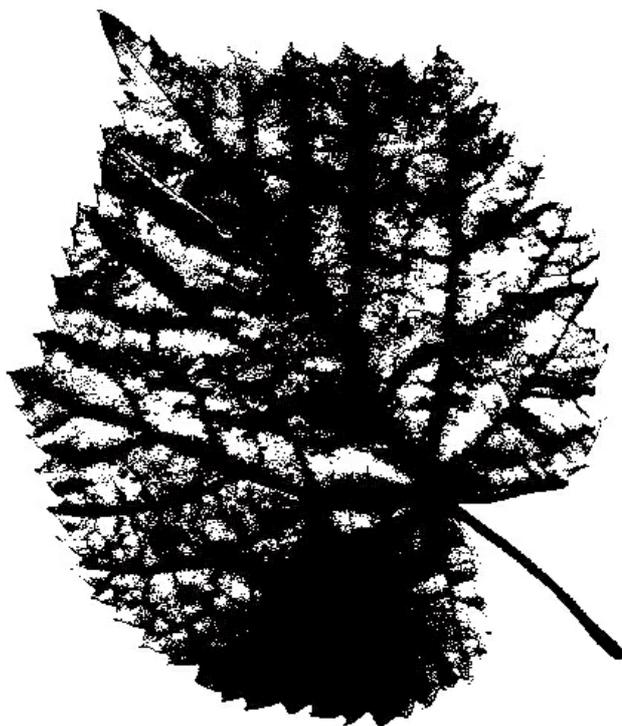
REPRODUCTION

Plus tard j'apprendrais la manière dont je suis venu au monde, comment ma mère a été fécondée par tous les mâles de la famille, comment elle a gardée leurs précieuses semences avant de les mettre à mort.

Quand le soleil est au plus haut dans le ciel et que le climat est torride, la reproduction a lieu. Ce rituel très particulier appelé Cérémonie du Soleil se déroule dans les airs et seules les Mirmikans pourvues d'ailes, les filles de la reine et les mâles, peuvent y participer. Les filles s'envolent et tous les mâles se lancent à leurs suites, cherchant à les féconder tour à tour. Lors de ce rituel aux accouplements multiples, les élues emmagasinent suffisamment de sperme pour pouvoir mettre au monde la totalité de leur progéniture à venir. Une fois la cérémonie passée, la totalité des mâles ayant participé au rituel meurent de fatigue, épuisés, d'infarctus, dévorés par les Kitikutukutis ou incapables de se nourrir par eux-mêmes ("la Sentence du Ciel"). Ils ne sont plus d'aucune utilité pour la communauté.

Chaque reine fécondée part alors fonder un nouveau palais, une nouvelle famille, aidée en cela par un groupe d'ouvrières. Les séparations sont douloureuses mais c'est une tradition antédiluvienne que toutes respectent. Chaque reine cherche alors un lieu décent pour vivre et pour pondre ses premiers œufs, les premiers enfants de la communauté en devenir. Une fois le lieu décidé, une cérémonie a lieu où les ailes de la reine sont amputées. Ce rituel marque le début des travaux de construction. La reine est installée à l'abri, au plus profond des souterrains du palais.

Durant le temps du chantier, les Mirmikans se nourrissent en partie des œufs pondus par la reine. Quand les œufs restants sont devenus adultes, les ouvrières partent en quête de nourriture plus "classique" et les travaux avancent d'autant plus vite qu'il y a de mains d'œuvres...



NIVERLYS

FAMILLE

Après qu'elle m'ait vomi dans la bouche pour me nourrir, elle se présente. Ker'nadi est son nom et c'est une ouvrière majeure. Mon nom a moi est Kor'néan ce qui signifie "1756", m'explique-t-elle. Il s'agit de mon numéro d'entrée dans ce monde. Je suis destiné à devenir une ouvrière comme elle et je dois débiter mon apprentissage de la vie, avant de devenir ouvrière mineure.

Les Mirmikans organisent leurs communautés en castes. Toutes les familles sont basées sur le même modèle hérité de leur prédécesseur. Chaque caste a une fonction précise et des particularités physiques qui y sont liées, définies par l'alimentation qu'ont reçues les larves. Chaque membre, quelque soit sa caste, est important pour la famille. Aucune Mirmikan ne cherchera jamais à se faire remarquer et à sortir du lot, elle est un élément anonyme faisant parti du Grand Tout. Toutes ont un rôle à jouer, toutes doivent travailler ensemble pour vivre. L'ordre et la discipline sont d'ailleurs les maîtres mots de cette vie en communauté.

La famille Niverlys est composée de quatre castes : la reine et ses filles, les mâles diplomates, les mâles soldats et les ouvrières. Toutes sont des enfants de Niverlys Terjane, la reine de la famille.

LA REINE ET SES FILLES

À l'inverse des ouvrières la reine et ses filles sont des femelles Mirmikans sexuées. Elles possèdent trois petits yeux supplémentaires et pour cette raison, on leurs prête des dons de voyance. De la même manière, elles seules peuvent enfanter et elles seules possèdent deux paires d'ailes qui sont amputées lors du rituel suivant la Cérémonie du Soleil. Ces Mirmikans sont deux à trois fois plus grandes que n'importe quel membre d'une autre caste. Leur espérance de vie est importante, de mémoire de Mirmikan la plus vieille s'est éteinte à l'âge avancé de 160 ans. La reine et ses filles sont les plus hauts dirigeants Mirmikans de la famille Niverlys et elles ont droit de vie et de mort sur les membres de la communauté. Niverlys Terjane passe le plus clair de son temps à enfanter et, comme toutes les reines, elle engendrera plusieurs milliers de Mirmikans au court de son existence.

Attention, toutes les Niverlys Mirmikans sont techniquement les filles de Niverlys mais les Mirmikans appelées "filles de Niverlys" dont des Mirmikans spécialement conçues pour devenir reines un jour où l'autre.

LES MALES

Les Mirmikans mâles ne sont mis au monde que pour deux raisons : soit dans le seul but de féconder les filles de la reine, auquel cas, leur durée de vie est très courte (généralement quelques mois) ; soit dans le but de se préparer à une guerre et à des conflits guerriers, les mâles sont alors des diplomates -stratèges de guerre- ou des soldats -se battant au front- et dans ce dernier cas, leur durée de vie est tout aussi courte...

Tout comme les reines, les mâles sont ailés et sexués et de la même manière, les mâles possèdent 3 gros yeux de plus, disposés triangulairement sur leur front, ce qui les rends plus observateurs.

LES DIPLOMATES

Comme la désignation de leurs castes l'indique, les diplomates sont des mâles chargés de conseiller la reine en temps de crise et d'aller aux devants d'autres familles pour nouer des alliances. Les diplomates, comme les soldats, sont "générés" par la reine lorsqu'elle pressent un affrontement. Les diplomates sont des Mirmikans très sociales et inversement faibles physiquement qui passent leurs journées à élaborer des techniques de guerre.

LES SOLDATS

De la même manière que les diplomates, les soldats sont créés lorsque la reine sent qu'un danger se profile. Il est donc courant de rencontrer des communautés sans soldat. Ces Mirmikans sont créées en nourrissant anormalement des larves d'ouvrières. Les soldats ont de puissantes cornes, trois yeux de plus que les ouvrières ce qui affine leur vision. Ils font généralement offices de gardes du palais ou d'éclaireurs lorsqu'ils agissent à l'extérieur de celui-ci.

LES OUVRIERES

Les ouvrières sont des Mirmikans stériles qui composent généralement entre 50 et 75% des effectifs de la communauté. Le rôle des ouvrières est multiple et on peut dire qu'elles ne chôment pas : elles construisent et consolident le palais et ses galeries, veillent les œufs, gardent les nouveaux-nés, entretiennent les lieux, recherchent de la nourriture et, quand il n'y a pas de soldat, défendent la communauté.

Au sein de cette caste existent 3 sous-groupes, des ordres que les Mirmikans rejoignent selon leur âge. Chacun de ses ordres est affecté à des tâches particulières. Bien sûr, si le besoin s'en fait sentir, une ouvrière d'un ordre précis peut être affectée à un autre ordre. Plus une ouvrière a la peau foncée et a ses cornes abîmées, plus la Mirmikan est vieille.

LES OUVRIÈRES MINEURES

Jusqu'à 19 ans, les ouvrières mineures ne travaillent pas beaucoup. Elles partagent leur temps entre l'apprentissage de la vie et des tâches liées au couvain : elles sont chargées de protéger les œufs et de les sortir quand il fait chaud pour leur faire prendre le soleil (ils grandissent ainsi plus vite). Leur peau est blanche.

LES OUVRIÈRES MÉDIUMS

À partir de 20 ans, les ouvrières médiums aident à la construction des galeries, à l'agrandissement et à la consolidation des lieux, au déménagement des ordures à l'extérieur du palais, au ménage et à la recherche de nourriture. Leur peau est grise.

LES OUVRIÈRES MAJEURES

Les ouvrières majeures ont entre 20 et 50 ans et sont les gardiennes des lieux, les fidèles de la reine. Leur principale occupation est de chercher à manger et d'être "responsable" d'un groupe d'une demi-douzaine de Mirmikans, qu'elle est chargée de nourrir.

Les réserves de nourritures doivent être renouvelées deux à trois fois par semaine. Après 50 ans, les ouvrières ne participent plus à la vie de la communauté et deviennent inactives. Elles vont se terrer dans les sous-sols du palais où elles jeûnent, attendant la mort. Leur peau est noire.

INTERIEUR

Finalement, Ker'nadi me fais visiter le palais, du moins les pièces qui nous sont accessibles. En effet, nous n'avons pas le droit d'entrer dans le cœur du palais, la salle du trône réservée à la reine et ses trois filles. Le palais est un lieu aux proportions inhumaines dont chaque recoin dissimule un tunnel ou une galerie menant vers de nouvelles salles ou de nouveaux carrefours.

Le palais prend la forme d'un volcan aux proportions gigantesques où le petit cratère au centre du dôme, qui sert de salle principale, permet de maintenir une harmonie entre humidité et chaleur. Un long et sinueux couloir serpente le long du pourtour de la pièce principale et monte en spirale jusqu'à la petite ouverture au plafond. Le long de ce chemin des portes mènent à des chambres où chaque Mirmikan vit.

À la base de cette grande salle principale, partent de multiples galeries et tunnels circulaires conduisant à des chambres souterraines. Chaque galerie mène à un type de salles particulier : couvains (lieux où sont entreposés les œufs, larves et nymphes), celliers, cantines, salles communes, etc.

Le cœur du palais est situé au plus profond de celui-ci, dans les sous-sols de la terre. Il s'agit de la pièce où siège la reine et ses filles. Elles sont toujours entourées

d'une demi-douzaine de gardes et de quelques ouvrières qui veillent à récupérer les œufs que pond inlassablement la reine.

EXODE

Quand les temps changent et que les conditions climatiques se modifient pour devenir moins agréables à vivre, les Mirmikans déménagent. Cet exode n'est pas une mince affaire et ce n'est pas une décision à prendre à la légère mais c'est généralement vital pour la survie et le développement des Mirmikans qui n'ont pas encore atteints le stade adulte. Les ouvrières sont alors chargées de transporter le couvain et les œufs, larves et nymphes. Chaque Mirmikan qui doit être transportée (quelque soit son degré d'évolution) se tient repliée sur elle-même sous le corps de la Mirmikan qui la transporte. Les diplomates et soldats, quant à eux, sont chargés du déplacement de la nourriture jusqu'à leur nouvel Eden...

RITUELS

Ensuite, elle me parle de détails, de tout et de rien, comme si elle ne savait plus par quoi continuer pour parfaire mon apprentissage. Elle finit par évoquer les rituels que nous utilisons pour faciliter notre existence. Généralement, ils sont l'apanage de la reine et de ses filles mais, parmi ceux utilisés, deux sont connus de tous : celui de la terre et celui de l'eau.

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.

PERSONNALITES

Je comprends finalement que la plupart d'entre nous, pour ne pas dire nous tous, ne seront jamais qu'un maillon de la chaîne, qu'une Mirmikan de plus. Chaque Mirmikan a un rôle et chaque Mirmikan est vital à la famille, c'est vrai, je le comprends. Mais aucune Mirmikan ne sortira du lot. Seule, nous ne sommes rien. Toutes ensemble, nous formons le Grand Tout.

NIVERLYS TERJANE

Niverlys Terjane, aussi appelée la Grande Dame, est la reine de la communauté, la mère de la famille Niverlys, sa dirigeante. La reine possède une tête énorme et un front immense où s'amoncellent un nombre vertigineux de rides ; ce qui n'est rien en comparaison de son corps, gigantesque et boursoufflé, où la peau est parfois si tendue qu'elle en devient translucide. La dizaine d'œufs qu'elle pond chaque jour sont alors visibles, pulsants sous sa carapace.

Niverlys Terjane est toujours entourée de six soldats lui servant de gardes du corps ainsi que de ses trois filles : Vernicie l'aînée, Nissyane et Janyssie, la cadette. Depuis qu'elle a eu une certaine vision, elle reste cloîtrée, paranoïaque dans une salle au plus profond du palais. C'est d'ailleurs à cette époque que sont nait les premiers soldats. La seule chose qu'elle ait jamais dit à Dorilyus à ce sujet est : *"Je sens l'ennemi invisible, j'ai vu nos morts et je sais"*.

DORILYUS

Dorilyus, aussi appelé le Grand Esprit, est le stratège de guerre, le chef des diplomates. Il est le seul habilité à donner des conseils liés à la guerre, à la Grande Dame. Dorilyus est une Mirmikan mâle qui possède toujours ses deux paires d'ailes, à la tête anormalement développée, deux à trois fois plus volumineuse que la normale (la longueur de sa tête est égale à la longueur de son corps !). Il a établi plusieurs techniques de guerre dont la danse du demi-cercle et la spirale piquée.

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.



NUBRANES

Ce n'est que plus tard, quand il fut trop tard, que je comprendrais le sens des mots prononcés par Niverlys Terjane. Les Nubranes Mirmikan sont nos ennemies, elles sont nous-même, elles sont nos morts et ne vivent que parce que nous mourrons.

Les Nubranes Mirmikans sont des Mirmikans d'un genre très particulier. Pour l'instant, inconnues des Niverlys, car ce jeu se veut le récit de leur guerre contre les Nubranes, celles-ci ne tarderont pas à être surnommées les Voleuses de peaux. Les Nubranes sont en effet une famille guerrière dont tous les rejetons sont des soldats cannibales.

La reine des Nubranes se nomme Nubrane Terjane et c'est l'une des six sœurs de Niverlys Terjane. Quand elles vivaient encore toutes dans le palais de leur mère, Nyster, et alors que la Cérémonie du Soleil venait d'avoir lieu, la folle Nubrane tua sa sœur aînée, celle qui devait accéder au trône une fois leur mère morte. Elle la dépeça et revêtit sa peau se faisant ainsi passer pour l'aînée. L'odeur de celle-ci trompa tout le monde... sauf sa mère qui découvrit peu de temps avant de décéder l'horrible stratagème de Nubrane. Nyster maudit Nubrane et la contraignit à l'exil : elle et son engeance devraient à jamais voler la peau d'autrui pour survivre... Cette malédiction fut très mal vécue par les Mirmikans enfantées par Nubrane. Les premiers se laissèrent mourir mais les suivants affrontèrent la réalité et le désir de vivre fut plus fort. Les Nubranes Mirmikans commencèrent à massacrer des familles entières pour subsister, éventrant leurs victimes, se nourrissant de leurs sucs liquéfiés et endossant leurs peaux pour une courte durée.

Physiquement, on peut noter des différences avec les Niverlys. Leur peau ainsi que leurs fluides vitaux sont de couleur rouge ; nées pour la guerre, leurs mandibules sont beaucoup plus grosses et ont la forme de crochets ; elles possèdent un aiguillon au bout de leur abdomen dont elles se servent de multiples façons : pour éventrer ou pour piquer leur victime, injectant un puissant et douloureux venin paralysant. De même, leurs carapaces sont renforcées par les sucs de leurs ennemis dont elles s'enduisent. Aucune Nubrane ne possède d'ailes.

Les Nubranes attaquent généralement au coucher du soleil en faisant des raids. Elles foncent rapidement sur leur objectif et repartent tout aussi rapidement, ne laissant pas le temps à d'éventuels renforts d'arriver. Les Nubranes construisent leurs palais dans les arbres, s'infiltrant par des trous ou des nœuds dans l'écorce et creusant ensuite leur nid. Les palais prennent donc toujours la forme de sombres tours trouées par de nombreuses galeries. L'utilisation d'arbre en guise de nid leur permet de se dissimuler très facilement dans le paysage.

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

AUTRES

Nous arrivons près de l'entrée du palais -par delà je vois l'extérieur- et Ker'nadi me met directement en garde. L'extérieur est un lieu magnifique mais dangereux, une source infinie de curiosités et de dangers pour nous toutes. L'extérieur est infini et tout y est gigantesque. Nos ennemis sont nombreux, sans pitié et généralement très imposants, à l'échelle du décor...

LES ARAKNAS

Les Araknas sont d'imposantes créatures poilues à 8 pattes possédant une dizaine d'yeux. Large d'une dizaine de mètres mais haut de seulement deux à trois mètres, l'Arakna est une créature solitaire, extrêmement agile qui, à la manière des Lamantarels, n'hésite pas à torturer ses proies. Pour se faire elle a tout un arsenal d'armes plus ou moins douloureuses : sa morsure est venimeuse, ses mandibules sont extrêmement coupantes et elle est capable d'emprisonner sa victime dans sa toile sans que celle-ci ne puisse s'en sortir...

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

LES MAUVAIS DIEUX

Les Mauvais Dieux, c'est ainsi que les Mirmikans surnomment ces créatures aux proportions défiant l'imagination, capables de raser des palais en un claquement de doigts. Vieux, sadiques, ces antédiluviens, dont le schéma de pensées est incompréhensible, semblent agir sans raison, tuant et torturant des Mirmikans par pure méchanceté. Tout puissants, certains de ces dieux n'hésitent pas non plus à provoquer des tremblements de terre capables de détruire le palais dans un séisme sans lendemain.

LES KITIKUTUKUTIS

Les Kitikutukutis sont parmi les créatures les plus imposantes que peuvent rencontrer les Mirmikans. Volantes, ces créatures ont un corps couvert de plumes épaisses dont le piqué dans le ciel vers la terre produit un son très particulier pour les Mirmikans : Kitikutukuti. Ces créatures possèdent deux longues pattes aux griffes acérées capables d'écraser d'un coup la plus puissante des Mirmikans. Mais ce n'est pas tout. Les Kitikutukutis possèdent un long appendice facial qui peut s'ouvrir en deux, permettant d'attraper n'importe quelle créature et la tuer sur le coup. Ces créatures n'hésitent parfois pas à s'en prendre directement au palais en détruisant les murs et les fondations et essayant d'y déloger des membres de la famille.

KITIKUTUKUTI TYPE

Physique 10 **Manuel 3**
Sens 5 **Social 5**

Vie 50

Armes

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

LES LAMANTARELS

Solitaires et effroyables, les Lamantarels sont des créatures mesurant près d'une dizaine de mètres de hauts, à la tête triangulaire, au corps verdâtre gracile et fin terminé par deux paires d'ailes rarement utilisées. Ses très longues pattes avant sont terminées par des crochets incurvés vers l'intérieur permettant d'un geste vif de ramener ses proies à porter de bouche. Les Lamantarels ne vivent que pour le plaisir de torturer et pour les affronter, le nombre et la vivacité des soldats sont primordiaux. En effet, il faut pouvoir sans cesse éviter des pattes de plusieurs mètres de long cherchant à agripper des proies.

LAMANTAREL TYPE

Physique 4 **Manuel 7**
Sens 6 **Social 1**

Vie 15

Armes

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

LES SAKARAS

Les Sakaras sont des créatures lentes et massives semblables à des chars d'assauts à la carapace noire blindée. Hauts de plusieurs mètres et plus longs encore, les Sakaras sont des adversaires retords et coriaces. Les Sakaras possèdent deux glandes renfermant des liquides qui lorsqu'ils sont réunis forment une salve explosive, pareil à un obus, qui peut être dirigée sur un ennemi. L'attaque solitaire est quasiment vouée à l'échec mais un combat au corps à corps, à plusieurs et aidé par l'acide, permet normalement d'en venir à bout. Attention toutefois, les Sakaras voyagent habituellement par groupe de deux ou trois et échapper à leurs tirs et loin d'être évident...

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

LES VERSTILETS

Les Verstilets sont aussi connus sous le nom d'Effroyables Vers des Terres. Ce sont des créatures dont le long corps mesure plusieurs dizaines de mètres, corps mou et sans pattes qui se contorsionne sans cesse, faisant jouer les anneaux sous sa peau pour se déplacer rapidement. Les Mirmikans les craignent car leur morphologie atypique ne permet pas d'anticiper leurs mouvements au préalable. Les Verstilets ne sont généralement pas violents mais ils le deviennent sans problème s'ils sont réveillés, ils n'hésitent alors pas à se nourrir de Mirmikan vivant à l'aide des 4 crochets acérés se trouvant dans leur gueule.

VERSTILET TYPE

Physique 4 **Manuel** 5
Sens 6 **Social** 3

Vie 8

Armes

Crochets	3+1D
Ecrasement	5+1D

LES VIZAVIZES DECAPITEUSES

Désagréables, la plupart des Vizavizes restent relativement inoffensifs pour qui sait les éviter. Ce sont des créatures noires et ailées, deux à trois fois plus grandes que les Mirmikans qui signalent leurs arrivées par un bourdonnement intense qui leur a donné leur nom : le Vizavize. Par contre, à l'inverse des Vizavizes "classiques", les Vizavizes décapiteuses sont d'ignobles rejets qui en plein vol, plongent vers les Mirmikans pour pondre dans l'abdomen de celle-ci une larve qui, lorsqu'elle éclora dans les 48 heures suivantes, décapitera la malheureuse Mirmikan. Autant dire que les Niverlys craignent plus ces créatures que la mort elle-même.

VIZAVIZE TYPE

Physique 4 **Manuel** 4
Sens 7 **Social** 1

Vie 5

Arme

Pique 4+1D

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.

TECHNIQUE

ARCHETYPES

Pour créer un personnage, chaque joueur doit se choisir un archétype. Il existe un modèle par caste (deux pour les ouvrières), toutes les Mirmikan d'une même caste étant quasiment identiques. Pour une description précise de chacune des castes reportez-vous au paragraphe consacré dans le chapitre précédent.

ATTRIBUTS

Les Attributs sont au nombre de 4, ils caractérisent les points forts et les points faibles de la Mirmikan. À la création, ces attributs sont compris entre 1 et 6 (ensuite ils n'ont plus de limite). Chaque Mirmikan possède un nom, une carapace plus ou moins solide (Physique), six pattes plus ou moins habiles (Manuel), des cornes à la sensibilité plus ou moins développée (Sens) et une odeur propre plus ou moins forte (Social).

PHYSIQUE

L'attribut Physique est conditionné par l'archétype choisi. En effet les Mirmikans, alors qu'elles sont à l'état d'œuf, sont alimentées différemment suivant la caste qu'elles devront servir, alimentation qui influence donc leur physiologie. Le Physique indique la solidité de la carapace de la Mirmikan, sa force physique et la puissance qu'elle possède. Courir, se cacher, escalader, lancer un objet le plus loin possible, sont des actions qui dépendent de cet attribut.

MANUEL

L'attribut Manuel est utilisé dès qu'une activité demande une précision, une habileté physique. Une Mirmikan avec un haut score de Manuel parvient à coordonner ses membres de manière très efficace. Réparer, bricoler, lancer un objet à un endroit précis, se battre sont des actions qui dépendent de cet attribut.

SENS

L'attribut Sens regroupe tous ce qui est lié à la perception et à la vivacité d'observation. Ecouter, sentir, goûter, toucher, percevoir, agir en premier, esquiver un coup, remarquer un détail sont des actions qui dépendent de cet attribut. Si une Mirmikan venait à perdre ses cornes (blessures, amputations, etc.) son attribut Sens devrait être divisé par deux, arrondi à l'inférieur avec un maximum de 2 dans cet attribut.

SOCIAL

L'attribut Social englobe plusieurs notions liées aux compétences mentales, à la volonté et au charisme Mirmikan. Plus le niveau du Social est haut, plus la Mirmikan a de la volonté et peut résister aux ordres. Plus il est bas, plus la Mirmikan perd de l'influence, est donc rejetée par la communauté et devient esclave de ses supérieurs. Plus une Mirmikan reste longtemps, seule, en dehors du palais, plus son Social diminue. Elle perd de son odeur. Commander ou persuader un groupe, faire appel à ses connaissances, garder son sang-froid sont des actions qui dépendent de cet attribut.

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

SYSTEME DE JEU

La résolution d'une action dans ce jeu est pour le moins simple. Un joueur qui souhaite tenter une action doit lancer 1D6. S'il obtient un résultat de 4 ou +, son action est réussie. Si le résultat est de 3 ou -, l'action est un échec.

Si l'action est ratée, le joueur peut s'il le veut retenter sa chance. Pour se faire, il doit utiliser un point de l'attribut lié à l'action réalisée (il diminue d'un point son niveau dans l'attribut et peut relancer le dé). Les scores d'attributs sont donc, en plus d'être des indicateurs sur les points forts et faibles du personnage, des potentiels de relance de dés.

Un personnage qui a 0 dans un attribut ne signifie pas qu'il est handicapé dans ce domaine. Simplement il ne peut plus puiser dans ses ressources concernant le champ d'actions rattaché à l'attribut. Au personnage de bien gérer ses points sachant que les attributs retrouvent leur niveau originel après une nuit de repos complète (8h).

6 OUVERT

Si un personnage obtient un 6, il doit relancer une

fois le dé. S'il réussit à faire 4 ou +, il peut immédiatement tenter une seconde action (ce qui n'a pas d'énorme intérêt dans la vie de tous les jours mais qui peut sauver une vie dans un combat). S'il fait de nouveau 6 il peut relancer le jet dans l'espoir d'avoir encore une action supplémentaire et ainsi de suite jusqu'à ce que le résultat du jet soit un échec. Quelque soit le contexte du jet, un 6 devrait toujours permettre d'augmenter sa réussite : par exemple en permettant de lancer un dé supplémentaire accroissant de 1 point les dégâts ou en augmentant de 1 la récupération de points de Vie grâce à des soins.

BONUS ET MALUS

Si le MJ estime qu'une action dans une situation particulière est plus facile à réaliser que normalement, il peut décider de descendre le seuil de réussite : si le joueur fait 3 ou +, l'action est réussie. Inversement, s'il considère qu'une action est particulièrement ardue à exécuter, si le PJ souhaite viser un endroit précis, il peut décider d'élever le niveau de réussite à 5 ou +.

VIE

La donnée Vie représente l'énergie que possède la Mirmikan, sa force intérieure, sa capacité à repousser ses limites et son degré de fatigue. Chaque Archétype possède un nombre précis de points de Vie qui ne peuvent être modifiés à la création. A l'inverse des attributs, une Mirmikan avec 0 en Vie doit être considérée comme morte, elle ne possède plus aucune énergie, plus aucun souffle de vie.

La Vie a deux utilités dans ce jeu. Quand un personnage est blessé, la Vie diminue et quand la Vie atteint 0, le personnage meurt. De même le MJ peut décider de faire perdre 1 point de temps en temps s'il estime que la Mirmikan a des raisons d'être malade ou fatiguée. La Vie est donc un indicateur de sa santé mais elle peut, à la manière des attributs, être utilisée dans le cadre d'un jet de dé raté. En effet, si le joueur le souhaite, il peut décider de perdre un point de Vie pour pouvoir réussir automatiquement le jet qu'il vient de rater. Il n'a donc pas de dé à relancer, le résultat est automatiquement positif.

Attention, toutefois à l'inverse des points d'attributs, les points de Vie se récupèrent à raison d'1 point par nuit de sommeil.

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 réussit (dépendant de l'attribut Manuel), cette technique permet de regagner 1 point de Vie +1D.

CONFRONTATION

INITIATIVE

Pour déterminer qui d'un PJ ou d'un adversaire agit le plus rapidement, on détermine l'initiative en faisant un jet. Le personnage réussissant son jet et ayant le plus haut niveau en Sens, débute le tour.

Une fois déterminé celui qui agit en premier parmi les PJ, les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le PJ ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque PJ peut tenter une action. Lorsque autour de la table vient le tour du MJ, celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne.

L'initiative se relance au début de chaque tour.

PROTECTION

Les carapaces des Mirmikans sont relativement résistantes et peuvent encaisser quelques dommages sans blesser la Mirmikan. Ces dommages ainsi amortis ne sont pas à déduire de la Vie du personnage. Les points qui ne sont pas tous absorbés par la carapace, sont par contre à soustraire de la Vie. Suivant la caste et suivant la Mirmikan, la carapace n'est pas aussi solide pour tous. Elle est égale au niveau d'attribut Physique de la Mirmikan au moment où les dommages sont infligés. Attention, de même que pour la plupart des créatures rencontrées, la carapace ne protège pas le visage de la Mirmikan ni les paumes de ses pattes.

DOMMAGES

Lorsqu'une Mirmikan est blessée par un tiers, elle perd de la Vie avec plus ou moins d'importance suivant l'arme. Comme indiqué sur le tableau ci-dessous, chaque arme provoque des dégâts dont une partie est fixe et l'autre aléatoire. En effet, chaque arme se présente sous la forme d'un chiffre suivi de "+1D". Le chiffre indique le nombre de dégâts que perd automatiquement l'adversaire et le "+1D" signifie que le joueur doit lancer 1 dé. Si le résultat est égal à 4 ou +, le dé compte pour 1 point de dégâts supplémentaire. De plus, si le joueur le souhaite il peut dépenser un point d'attribut (Manuel ou Physique au choix) -et moyennant un jet réussi- ou un point de Vie pour augmenter les dégâts d'1 point encore (il peut recommencer l'opération autant de fois qu'il le souhaite ou le peut).

Ces dégâts sont à déduire de la protection de la créature adverse et l'excédant doit diminuer d'autant sa Vie.

ARME

Acide (5x/j max.)*

Pattes griffues

Mandibules Mirmikan

Morceau de verre

DEGATS

5+1D

2+1D

3+1D

6+1D

* 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.

XP

À chaque fin de scénario, les personnages gagnent des points d'expérience, généralement 2 (1 point pour un court scénario, 3 points pour un long scénario). Ces points peuvent être dépensés de la façon suivante :

2 points d'XP = +1 dans un Attribut (jusqu'à 6)

3 points d'XP = +1 dans un Attribut (à partir de 7)

5 points d'XP = +1 en Vie (jusqu'à 10)

6 points d'XP = +1 en Vie (à partir de 11)

AVENTURES

PREAMBULE

Nous marchons quelques temps encore puis elle me raccompagne jusqu'au couvain où je suis né et où attendent mes sœurs. Là, pareille à moi il y a peu, se trouvent de nombreuses nymphes dont la naissance est plus ou moins imminente. Ker'nadi prend congé et me laisse à ma nouvelle tâche, assister les ouvrières mineures pour comprendre mes devoirs futurs et continuer mon apprentissage de la vie...

Le chapitre qui suit contient des idées d'aventures, des synopsis qui peuvent faire l'objet de scénario à part entière ou de scénettes d'une ou deux heures. Développées et jouées les unes à la suite des autres, ces six idées peuvent former une véritable campagne.

Introduire les PJ à ce jeu n'est pas particulièrement difficile, il vous suffit de reprendre l'idée qui parcourt les accroches de ce jeu : une Mirmikan naît et une Mirmikan plus âgée lui fait rapidement visiter les lieux avant de reprendre son travail. Les PJ peuvent être initiés au monde de la même façon. Une fois cette accroche mise en place, libres à eux de choisir l'archétype qu'ils désirent incarner.

Le groupe de PJ peut être composé de membres de plusieurs castes différentes, d'ailleurs à la création les joueurs doivent penser en terme de groupe. De prime abord, on peut penser que des Mirmikans de différentes castes n'auront rien à faire ensemble mais il ne faut pas oublier que toutes vivent ensemble dans le même palais et qu'elles se croisent toute la journée et mangent ensemble. Les interactions sont donc possibles et même inévitables. Il faut ajouter à cela le fait que les temps changent et que des soldats et diplomates sont générés par la reine (toutes les Mirmikans savent donc qu'une guerre se prépare mais contre qui ? personne ne le sait), ce qui a tendance à rendre plus souples les échanges entre caste et qu'un groupe "parfait" pour le combat est composé d'un diplomate, commandant la troupe, de soldats servant de chairs à canon et d'ouvrières jouant les médecins et infirmières sur les champs de bataille.

Concernant les Mirmikans PNJ trouver un nom crédible à chacune ne se pose pas. Il vous suffit de décider du "numéro de naissance" du PNJ (entre 1 et 5999) pour obtenir son nom (cf. encadré dans le chapitre Technique).

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT KEOR'NORA

Sur ordre de la reine, les diplomates demandent à ce que soit formés des groupes hétéroclites de trois à cinq Mirmikans (le groupe type étant formé d'un diplomate, d'une ouvrière et de deux soldats). La raison se veut simple alors que l'événement est inhabituel : Keor'nora (n° 1832), un soldat Mirmikan, a disparu ce matin. Il était chargé d'une mission secrète de la plus haute importance. Il faut le retrouver !

C'est une mission risquée et dangereuse, car s'ils s'aventurent trop loin trop longtemps, les Mirmikans perdront leur odeur naturelle et seront méconnaissables à leur retour, incapables de prouver leur identité ! C'est pourquoi les diplomates ont constitués des groupes (partir à plusieurs permet de garder l'odeur du groupe beaucoup plus longtemps qu'en solo). Bien sûr, les PJ ne peuvent refuser la mission, c'est un ordre provenant de la reine en personne et "on ne discute pas les ordres !". Durant le périple qui les mènera jusqu'aux retrouvailles avec Keor'nora, les PJ auront l'honneur de réveiller et d'affronter un effroyable Verstilet dont ils auront repéré au préalable rencontré la mue sans comprendre de quoi il s'agissait... Non loin de là, ils découvriront tout aussi sûrement une Mirmikan dépecée qu'ils penseront sûrement être l'oeuvre du Ver des Terres (en fait d'une Nubrane).

Sur leur chemin ils pourront croiser une Chitinile en train d'agoniser (espèce de créature boudinée, amie des Mirmikans, qui passe son temps à manger des feuilles, qui secrète tout comme les Minorions du Calice et qui mue régulièrement pour devenir un Paplopi, une créature volante aux ailes colorées). La Chitinile est donc sur le point de mourir, mortellement blessée dans ses chairs par un Sakara dira-t-elle. Elle a vue une Mirmikan marcher tranquillement puis être surprise et enlevée par trois Sakaras. La Chitinile fut elle aussi surprise et attaquée... En échange de ce qu'elle sait, elle aimerait que les personnages portent sa dépouille à sa petite famille qui vit non loin. Si les PJ se rendent dans la direction donnée par la Chitinile, ils pourront repérer un camp de Sakaras. Sous une pierre-caverne se trouve Keor'nora et les Mirmikans devront planifier une diversion pour sauver leur compatriote...

Lorsqu'ils seront revenus au palais, sales et pleins de terre, les différents groupes seront entendus par la reine. Elle les questionnera sur leur parcours, sur les différentes et malencontreuses rencontres qu'ils auraient pu faire. Elle semble plus intéressée par le récit des aventures des groupes que par ses retrouvailles avec Keor'nora et pour cause ! Cette nuit, la reine a eue une vision qui lui racontait qu'aujourd'hui, un groupe de ses

Mirmikans ferait face à "l'ennemi invisible" (les Nubranes). Pour connaître la nature de cet ennemi à venir, elle a demandé à Keor'nora d'aller se perdre et à ses Mirmikans de partir à sa recherche... Bien sûr Keor'nora est contrainte au silence et ne pourra pas avouer la nature de sa mission inexistante.

MYSTERIEUSE CITE

Aux portes du palais, des soldats arrêtent une Mirmikan inconnue. L'atmosphère est tendue car son odeur n'est pas celle de la famille. L'étrangère révèle qu'elle veut parler à "Niverlys Terjane" (elle donne le nom de la reine) et... qu'elle vient au nom de Renersie Terjane, sa sœur ! Peu après l'entretien, une dizaine de Mirmikans dont les PJ sont demandés auprès de la reine. Celle-ci leur présente donc Liss'tene des Renersie Mirmikans. Une de ses sœurs (La Grande Dame dit en avoir cinq) a demandée de l'aide car elle a eue une vision et sait que son palais va être attaqué. Niverlys a accepté et demande à ce que 250 Mirmikans soient envoyées pour porter secours à sa sœur. Elle souhaite aussi que les PJ fassent partis des effectifs.

Durant le périple qui mène la petite armée au palais des Renersie Mirmikans, les PJ vont être confronté à un terrible événement ! En effet, les Mirmikans sont attendues par une dizaine de Verstilets de la famille de celui que les PJ ont combattus dans le scénario précédent. En plein cœur de la bataille et alors que les pertes sont importantes, tous pourront entendre un puissant vrombissement... En grim pant à une tige d'herbe haute d'une trentaine de mètres, ils pourront apercevoir au loin, l'avancée rapide et implacable d'une tornade. Les brins d'herbe sont coupés nets à la moitié de leur longueur et avalés dans l'œil du cyclone. Le bruit se rapproche très rapidement et il faudra se mettre à couvert derrière un rocher ou autre pour ne pas être broyé, avalé ou écrasé. Toujours est-il que les Mirmikans auront perdus 50 des leurs.

Le palais fantôme se découvre enfin révélant un lieu où plus personne ne vit... Dans la salle principale se trouve un Sakara mort. Il a été entièrement dépecé et les Mirmikans pourront penser qu'il a été tué à l'extérieur puis ramené au sein du palais pour servir de garde-manger à la famille. Le rituel de la terre contredira ces hypothèses... Effectivement les Renersie Mirmikans ont apportées le Sakara mort dans l'enceinte de leur palais mais la dépouille de la créature faisait office de cheval de Troie et une fois à l'intérieur, des créatures en sont sorties. L'odeur du Sakara masquait l'odeur des belligérantes (c'est elles aussi qui ont dévorées les chairs du Sakara). La vision ne permet pas de visualiser les attaquantes autrement que par une masse noire grouillante.

Il faut se rendre au plus profond du palais pour comprendre l'horreur des événements qui s'y sont déroulés. Au fond de la salle du trône, un tunnel a été creusé à la va-vite avec l'énergie du désespoir par les Mirmikans. Là, s'amoncèlent un tas formé d'un millier de corps éventrés, des Mirmikans dévorées dont il ne reste plus que la carapace... Mais les PJ ne sont pas seules dans cette salle morbide, une Arakna attirée par l'odeur de décomposition est venue chercher à manger. Voyant les PJ et leurs troupes elle attaque ! Contre ce monstrueux engin de guerre la bataille se doit d'être dantesque.

La bataille terminée, les personnages pourront découvrir sous les Renersie éventrées, le corps de la reine tenant un étrange artefact, une petite pierre triangulaire sur lequel est écrit "MA" (soit "7"). Ramené au palais des Niverlys, les diplomates l'étudieront, en vain.

ODEUR ETRANGERE

Une odeur étrangère est ressentie aux confins du palais et des Mirmikans sont appelées à la rescousse pour patrouiller et découvrir l'intrus. Le soldat ayant donné l'alerte est retrouvé assommé par les PJ, on l'a frappé et il ne se souvient plus de grand-chose. Il sait seulement que la créature qui l'a frappée était une Mirmikan. Les PJ devront donc mener l'enquête au sein de leur propre communauté sachant que régulièrement des Mirmikans sont retrouvées éventrées dans le palais avec, pour seule trace de leur mort, le reste de leur carapace...

Le fait est que la Mirmikan tueuse est une Nubrane qui s'est cachée sous les traits du garde qu'elle a "tout simplement" éventré. Elle a pris sa peau pour se dissimuler aux yeux des autres et faire croire qu'elle avait été assommée. Les PJ devraient découvrir la supercherie en retournant parler avec le garde ou en trouvant la peau de celui-ci dans sa chambre ! La Nubrane cherche à mettre la main sur l'artefact que les PJ ont découvert dans le précédent scénario. Elle est venue ici en éclaireur et si les PJ cherchent à la faire parler, elle rigolera : ses compatriotes arrivent pour détruire ce palais. Aucune Niverlys n'y survivra. Dans peu de temps, le palais des Niverlys ressemblera à celui des Renersies...

Si les PJ en parlent aux diplomates, on leur rira au nez. Dorilyus se montera perplexe mais si ce fait vient aux "oreilles" de la reine, elle ordonnera un exode massif ! Si les PJ décident de rester, ils pourront combattre les Nubranes mais espérer survivre à leur assaut est une utopie...

VERS AILLEURS

Ce scénario/scène doit être un épisode de transition, le palais est derrière les Niverlys, il va sûrement être détruit et la Grande Dame a organisée l'exode vers ailleurs. Avant de partir, elle s'est recueillie seule et a pratiqué un ancien rituel, un rituel connu seulement des reines, un rituel permettant de déterminer le lieu où devra être bâtie le prochain palais. Les Mirmikans s'engagent donc sur le long chemin qui les mène à leur terre promise "vers le nord, à la croisée des deux rochers, là où se tiendra le triangle".

En route, ils pourront croiser une famille de Mirmikans blanches, des Ermestines, qui bâtissent leurs communautés sur des branches d'arbres. Celles-ci apprendront aux Niverlys qu'elles ont fui leurs anciennes habitations car les Nubranes, des Mirmikans Voleuses de peaux, annexaient toutes les régions alentours et menaçaient leur communauté...

Finalement les Niverlys découvriront ce qui semble être "le bon endroit", situé au nord de l'ancien palais où se trouvent deux pierres. Par contre pas de trace de triangle, mise à part, l'artefact découvert précédemment. C'est en se rendant à la croisée des deux rochers que les Mirmikans (PJ et porteurs de l'artefact ?) seront attaqués par une Lamantarel vicieuse : le combat et les forces en présence devrait facilement avoir raison de la créature... sa tête triangulaire décapitée ira choir entre les deux pierres...

La construction du lieu pourra débuter et de nombreuses tâches attendent les Mirmikans : protection de la reine et du couvain, recherche de nourriture et construction du bâtiment entre autre.

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.

SUR DU VELOURS

Maintenant qu'ils sont installés, Niverlys Terjane, que le voyage a considérablement fatigué, demande aux PJ d'aller à la rencontre des communautés de ses sœurs pour les fédérer contre les Nubranes qui les menacent toutes.

Cet épisode est donc un épisode favorisant la diplomatie et les tractations entre communautés. Les PJ devront faire attention en se rendant dans chacune des familles de ne pas être exécutées dès leurs arrivées. En plus de Renerisie qui est morte, la reine possède 4 autres sœurs (dit-elle). 4 sœurs, 4 communautés à visiter et 4 dirigeants à convaincre. Pour être écouté, il faudra jouer sur du velours, être diplomate et conciliant. Si vous souhaitez rendre les différentes rencontres plus dynamiques, Niverlys peut exiger que le groupe de PJ se sépare en 4 et que chacun des personnages soit accompagné de soldats, diplomates et ouvrières dont ils auront besoin. Chaque joueur allant donc "seul" présenter ses arguments à une des sœurs de la Grande Dame... Aucune de ces communautés ne possède de soldats ou de diplomates, ce n'est qu'après l'entretien avec les PJ que les différentes reines commenceront à générer des mâles pour les combats à venir (ce qui prendra du temps).

Durant leurs périples, les PJ pourront observer un camp avancé de Nubranes, composé d'une cinquantaine d'entre elles. Ils pourront observer le dépeçage d'une Arakna. Un combat contre des Sakaras remontés jusqu'au dent n'est pas non plus à écarter du voyage...

MALEDICTION

Le temps est moins clément que dans la région de l'ancien palais et ce n'est plus qu'une question de temps pour que Niverlys décède. Sa disparition signifiera aussi l'arrivée prochaine de la Cérémonie du Soleil... Niverlys entourée de ses filles, de Dorilyus et des PJ donne ses recommandations pour les temps à venir : des messagers doivent être envoyés à chaque famille qui a accepté de se joindre aux Niverlys pour combattre les Nubranes car il est temps d'attaquer. Plus le temps passe, plus la résistance s'affaiblira et plus les Nubranes consolideront leurs effectifs. Elle leur explique aussi qu'elle n'avait pas cinq mais six sœurs. Cette dernière sœur, la plus jeune, la septième fille de Nyster était... Nubrane ! Elle explique ce qu'est la malédiction de Nubrane et l'utilité de l'artefact triangulaire frappé du sceau du 7, de Nubrane.

L'artefact a été utilisé par Nyster pour frapper Nubrane de sa malédiction et, étant lié à elle, il peut aussi être utilisé pour tuer Nubrane... Niverlys demande alors aux PJ d'accepter une dernière mission, une mis-

sion suicide. S'ils survivent à ce qu'elle va leur demander, ils pourront exiger ce qu'ils veulent (par ex : réchapper à la Cérémonie du Soleil, pour les males). Si l'artefact se trouve à moins de deux mètres de Nubrane et qu'une phrase rituelle est correctement psalmodiée, Nubrane devrait mourir dans l'instant. Niverlys souhaite que les PJ accomplissent cet acte, ils ont maintes fois prouvé leurs valeurs.

Le palais où siège Nubrane se trouve au sud, c'est un long voyage que vont entreprendre une dizaine de milliers de Mirmikans aux familles diverses, toutes réunies en une seule odeur commune. Les PJ pourront passer devant les ruines de leur ancien palais et découvrir d'autres palais dans un état déplorable, ravagés par le passage des Nubranes. Arrivées aux portes du palais, la bataille débute. Une bataille âpre où les blessés ne se relèvent pas et où les morts se comptent par milliers. Des Mirmikans précédemment enlevées ont été gavées, amputées de leurs cornes, amalgamées et attachées entre elles. Elles constituent aujourd'hui de gigantesques et monstrueuses Mirmikans de guerre (semblables techniquement aux Sakaras). En plus de ces Mirmikans folles, parmi les Nubranes se trouvent des seigneurs de guerre, des "super soldats", qui donneront du fil à retordre aux PJ.

Approcher la reine Nubrane et sa garde rapprochée (constituée exclusivement de seigneurs de guerre) est très compliqué et il faudra mettre un plan au point. Faire une diversion ou revêtir une peau de Nubrane pour se faire passer pour l'une d'entre elle sont de très bons moyens d'y parvenir.

Le combat contre les gardes et la reine devrait être le plus violent qui soit, le plus épique qu'ai jamais vécu les Mirmikans, des PJ mourront sûrement. Lorsque la formule rituelle est dite, Nubrane se fane et du sang rouge coule de ses yeux, elle pleure en regardant les personnages puis meurt.

À leur retour au palais, les survivants apprendront que Niverlys est décédée elle aussi. Si des PJ ont survécu, Vernicie, la fille aînée honorera la promesse de la Grande Dame...

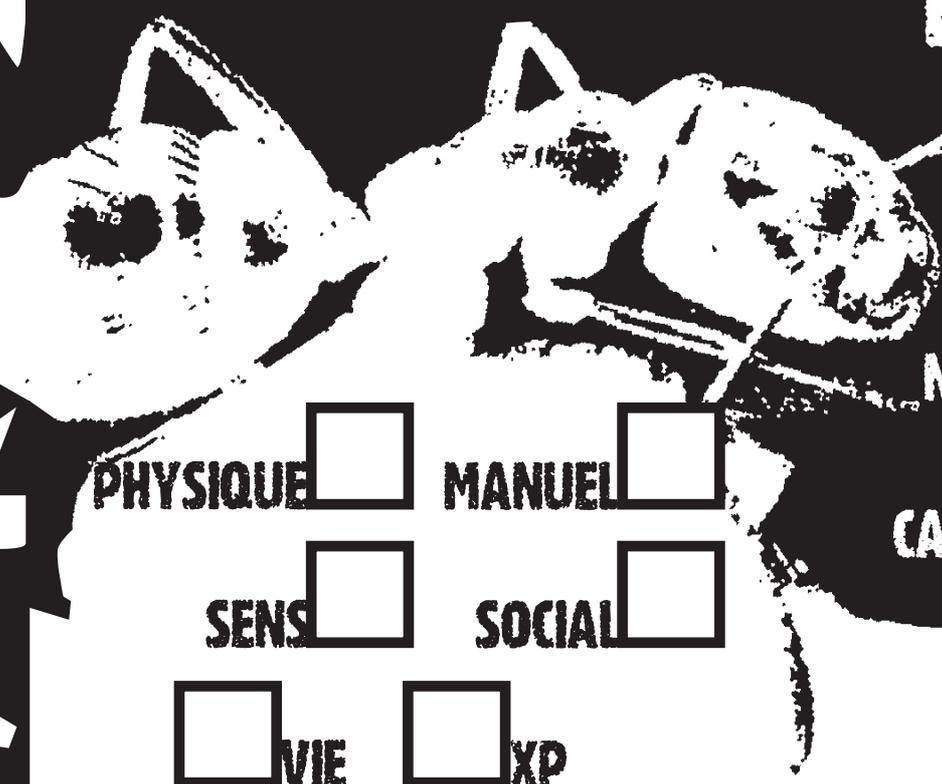
Par le biais du rituel consacré, l'artefact triangulaire permet donc de mettre fin à la vie de Nubrane mais pas forcément de mettre fin à la lignée des Nubrane Mirmikans car il est tout à fait possible que celle-ci ait déjà enfanté des filles destinées à être reines...

COMBAT DE MASSE

Durant ce scénario, les PJ vont sûrement affronter des dizaines de Nubranes et combattre chaque adversaire rencontré en plusieurs tours est plutôt ennuyeux. C'est pourquoi, il est possible d'utiliser une règle très simple dans une telle situation (combat de masse) : sur un jet réussi de 4 ou +, l'adversaire est directement mis hors d'état de nuire. Le personnage peut donc directement combattre un nouvel adversaire. A l'inverse, n'hésitez pas à utiliser les règles habituelles de confrontation dès que les PJ combattent des seigneurs de guerre Nubranes, ceci afin de montrer qu'ils sont plus forts que les habituelles Nubranes...



MIRMIKAN



NOM

PHYSIQUE

MANUEL

CASTE

SENS

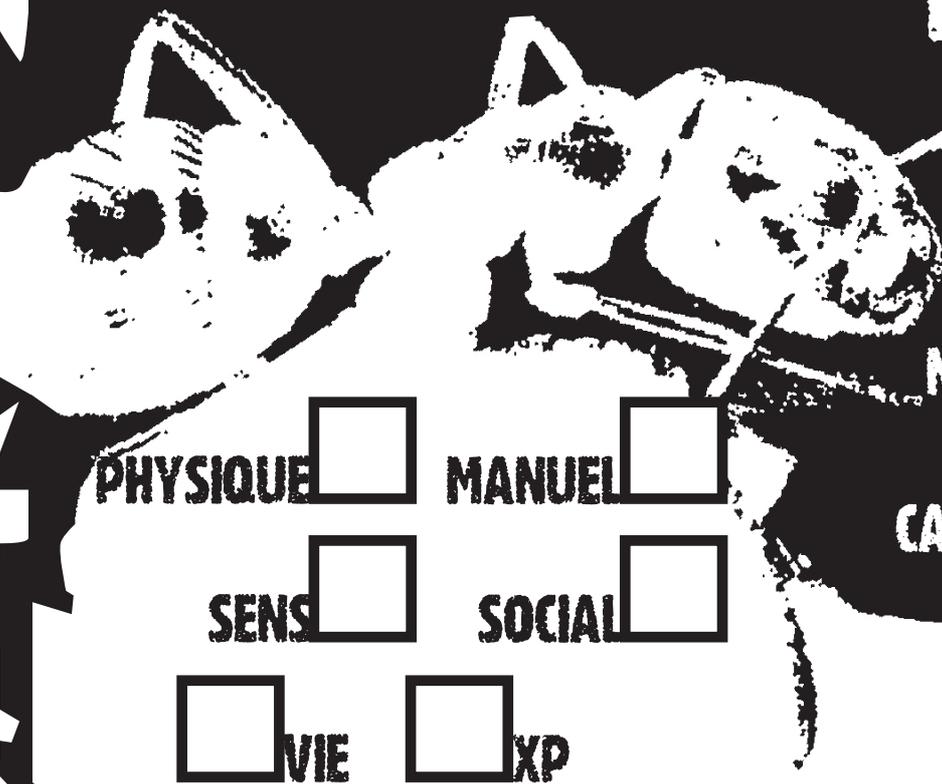
SOCIAL

PARTICULARITES

VIE

XP

MIRMIKAN



NOM

PHYSIQUE

MANUEL

CASTE

SENS

SOCIAL

PARTICULARITES

VIE

XP