

Emergence

par Alexis Ravel

Règles

Durant cette singulière équipée, vous dirigerez une créature de taille réduite, habituée à communiquer avec ses innombrables congénères à l'aide d'émissions de phéromones et de contacts antennaires. Egalement capable de porter jusqu'à 60 fois son poids, de se mettre en hibernation durant des mois, elle a aussi la chance d'appartenir à une espèce ayant survécu à tous les cataclysmes depuis plus de 100 millions d'années ! Mais si l'empire myrmicéen a pu traverser les âges, c'est en partie parce que la mort d'un individu est négligeable étant donné les milliards de fourmis restant en vie... En effet, même pour des bêtes aussi résistantes, la survie en milieu hostile n'est pas simple. C'est pourquoi vous aurez à prendre en compte la santé de votre insecte, tout en cherchant à lui faire remplir sa mission.

Les impératifs vitaux

Vitalité et Caparaçonnage

Vous ne devrez jamais perdre de vue la survie de votre fourmi durant son entreprise. Pour ce faire, vous pourrez mesurer son niveau de forme physique avec la caractéristique **Vitalité et Caparaçonnage**. Celle-ci se décompose en 7 niveaux : les deux premiers concernent l'état de la carapace, les suivants la forme interne de l'insecte (notez cependant que si vous choisissez le type de fourmi possédant une carapace renforcée, la fourmi disposera d'un niveau de caparaçonnage supplémentaire - vous en saurez davantage plus bas). Ces états sont : **Carapace lustrée - Plaques protectrices endommagées - Bonne vitalité - Vitalité normale - Vitalité faible - Vitalité défaillante - Mort**. Votre protégée débute au plus haut niveau. Si par la suite la fourmi atteint le niveau Mort, son aventure sera terminée et vous devrez la recommencer à partir du paragraphe 1.

Cette caractéristique essentielle qu'est Vitalité et Caparaçonnage sera soumise à de nombreuses variations : elle pourra diminuer sous l'effet de la faim et des blessures, et augmenter avec du repos et du temps. Notez que les blessures externes affecteront en premier lieu la carapace de l'insecte, mais qu'un affaiblissement interne (dû à la faim, aux maladies...) ignorera les deux premiers niveaux.

Rayez donc le ou les niveaux appropriés suivant les circonstances. Comprenez bien que la fourmi atteint le stade Mort quand tous les paliers de *Vitalité* sont barrés : votre protégée peut donc mourir en possédant une armure en bon état, du fait d'une blessure interne.

La Faim

La question de la survie se traduit notamment par la capacité à se nourrir suffisamment : avoir l'estomac vide affaiblira votre créature, et à terme, signifiera sa mort. La résistance à la faim des fourmis est néanmoins appréciable puisqu'elles possèdent un organe appelé «jabot social». Il s'agit d'une sorte de deuxième estomac utilisé pour effectuer des trophallaxies (dons de nourriture régurgitée), pouvant également servir de réservoir. Il peut donc accueillir d'importantes provisions de nourriture, et d'instinct, l'insecte que vous influencez n'hésitera pas à le remplir (si son estomac principal n'est pas lui-même vide) quand il croisera quelque denrée comestible.

Pour avoir une idée des besoins en nourriture de votre créature, la **Faim** est caractérisée par 7 niveaux : **Repue - Jabot social vide - Estomac vide - Légère faim - Début de sous-nutrition - Affaiblissement - Famélique**. Si le niveau affaiblissement est atteint (c'est-à-dire si tous les niveaux supérieurs sont rayés), la fourmi subit un *malus de 1 aux lancers de dés durant les combats*. D'autre part, si le niveau *Famélique* est atteint et que par la suite on vous demande de diminuer encore le niveau de Faim de votre fourmi, *vous diminuerez à la place son niveau de Vitalité* (en ignorant l'éventuel bon état de la carapace) ; le grave manque de nourriture dont elle souffre finira donc par avoir des conséquences mortelles si elle n'avale rien dans les jours qui suivent.

Le niveau de Faim peut être haussé si votre insecte se nourrit, et la mesure de l'augmentation de sa satiété dépendra de la qualité de la nourriture qu'il a ingurgitée, ainsi que de sa quantité.

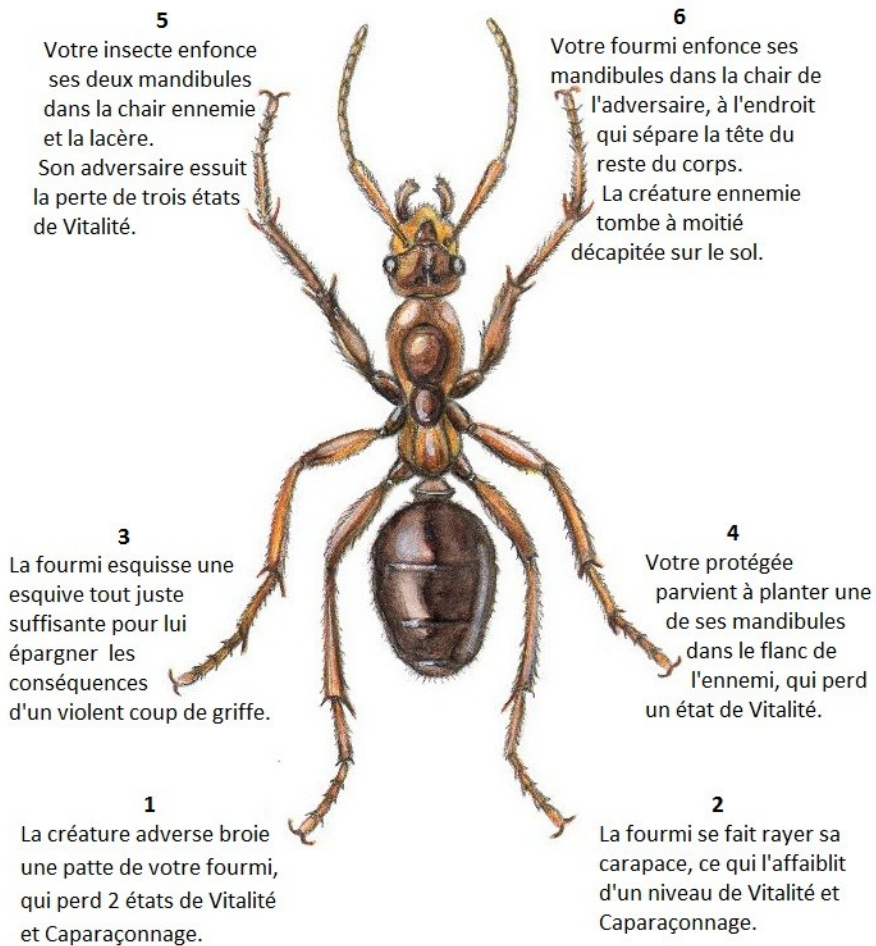
Le niveau de Faim baissera quand il vous le sera indiqué dans le texte (généralement, d'un seul niveau à la fois). Cette baisse traduira le temps écoulé ou des efforts onéreux en énergie que la fourmi a dû fournir.

Les combats

Votre fourmi aura certainement l'occasion d'affronter différentes créatures au cours de son parcours. Etant un insecte social, elle aura souvent le soutien de plusieurs de ses congénères, mais elle aura peut-être aussi à combattre seule. Dans les deux cas, les engagements se dérouleront la plupart du temps en tour par tour, à l'aide d'un dé à 6 faces, auquel vous pourrez ajouter différents modificateurs selon les caractéristiques de votre fourmi (elle peut par exemple subir un malus de 1 si son niveau de Faim est Affaiblissement, mais également obtenir des bonus selon son type –guerrière, artilleuse ou sexuée). Les conséquences de tel ou tel résultat varieront selon l'affrontement et seront donc décrites à chaque fois dans le texte. D'une manière générale, plus vous obtiendrez un résultat élevé (tel 5 ou 6), mieux cela vaudra ; votre insecte blessera sans doute l'adversaire, peut-être sans dommages en retour. En revanche, si vous obtenez des chiffres bas comme 1 ou 2, la fourmi risque d'essuyer une blessure et laisser son ennemi indemne. Enfin, sachez que selon les combats, des événements critiques pourront survenir si vous obtenez des valeurs extrêmes, comme 6 et 1 (notez qu'il est impossible d'obtenir plus ou moins que ces deux valeurs ; ignorez les éventuels bonus si vous obtenez d'emblée un 6, ou les malus si vous obtenez un 1). Par exemple, l'obtention d'un 6 permettra parfois à votre insecte de tuer un adversaire sur le coup, en le décapitant ou en le frappant à un endroit stratégique.

[combat: dessin d'une fourmi, à l'extrémité de chaque patte, un numéro et le résultat associé (un D6 a le même nombre de faces que les pattes d'une fourmis)]

Lancez un dé



5
Votre insecte enfonce ses deux mandibules dans la chair ennemie et la lacère. Son adversaire essuit la perte de trois états de Vitalité.

6
Votre fourmi enfonce ses mandibules dans la chair de l'adversaire, à l'endroit qui sépare la tête du reste du corps. La créature ennemie tombe à moitié décapitée sur le sol.

3
La fourmi esquive une esquivé tout juste suffisante pour lui épargner les conséquences d'un violent coup de griffe.

4
Votre protégée parvient à planter une de ses mandibules dans le flanc de l'ennemi, qui perd un état de Vitalité.

1
La créature adverse broie une patte de votre fourmi, qui perd 2 états de Vitalité et Caparaçonnage.

2
La fourmi se fait rayer sa carapace, ce qui l'affaiblit d'un niveau de Vitalité et Caparaçonnage.

[remarque : dans le texte, je n'ai pas pris la peine de réintégrer les différents cas à l'image (fastidieux pour seulement une maquette) : les conséquences du combat seront textuelles]

Les types de fourmis

Les fourmis peuvent être divisées en 3 groupes, dont deux formés uniquement d'asexués. Le groupe majoritaire dans une société myrmicéenne (sous réserve qu'elle ne soit pas trop belliqueuse) est composé d'ouvrières (asexuées), chargées de la récolte de nourriture, de la réfection de la fourmilière, du soin des œufs et des nymphes. Viennent ensuite les soldates (elles aussi asexuées), chargées de la défense du nid et parfois de l'attaque d'autres fourmilières, de l'exploration et de la chasse de proies dangereuses. Enfin, les sexués, mâles ou femelles, dotés d'ailes et d'une perception supérieure, ont le

plus souvent pour seule finalité la reproduction, qui est d'une importance cruciale : la fécondation des futures reines, qui pourront ensuite créer de nouveaux nids dans des terres lointaines, est en effet le seul moyen d'étendre efficacement le territoire myrmicéen.

Avant de débiter cette histoire, vous allez devoir choisir entre 3 genres de fourmi différents. Deux vous mèneront à gérer une soldate, le dernier vous permettra de diriger une sexuée. Voici donc les 3 types de fourmis que vous pouvez sélectionner :

-L'artilleuse : dotée d'un abdomen effilé capable de contenir des sucs corrosifs, elle peut lancer des jets d'acide concentré sur ses cibles. *La réserve d'acide n'est pas infinie et se compte en gouttes : les jets devront être dosés pour économiser les projectiles liquides. Le nombre maximal de goutte stockables est de 10 –la fourmi commence avec 6- et vous pourrez gérer la réserve sur la Feuille d'Aventure.*

-La guerrière : possédant d'imposantes mandibules arquées et dotée d'une carapace plus résistante que la normale, elle est à même de remporter de violents combats au corps à corps, sans compter la possibilité de surprendre et d'effrayer temporairement l'adversaire en entrant dans une rage meurtrière. *Les mandibules solides et acérées de la guerrière lui octroient un bonus systématique de +1 au dé lors des combats au corps à corps, et l'auto-sécrétion de phéromones d'agressivité lui permettent d'obtenir un bonus d'un point supplémentaire, une seule fois par combat, que vous pouvez choisir d'utiliser même après avoir lancé le dé. Par ailleurs, la carapace renforcée de la guerrière lui octroie un niveau de Vitalité et Caparaçonnage supplémentaire appelé **Carapace renforcée**.*

-La femelle reproductrice : cette fourmi sexuée, de taille supérieure à la moyenne, est capable de se reproduire avec un mâle pour fonder une nouvelle fourmilière. Mais elle possède de nombreuses autres capacités avantageuses (bien que moins agréables à utiliser), puisqu'elle est dotée d'une meilleure vue que ses congénères asexués (sa vision infrarouge lui permet de voir dans le noir) et peut même voler (au risque de dépenser une certaine quantité d'énergie ; *les vols longs peuvent engendrer une baisse du niveau de Faim*).

Choisissez donc simplement la fourmi qui vous convient et jetez un œil à la Feuille d'Aventure lui correspondant. Si vous avez choisi l'artilleuse, vous pourrez vérifier vous disposez de 6 gouttes au début de l'histoire. Si vous avez sélectionné la guerrière, vous remarquerez que vous bénéficiez bien d'un niveau de *Vitalité et Caparaçonnage* supplémentaire et de bonus pour les combats au corps à corps. Si vous avez préféré aux soldates la délicate sexuée, sachez que ses capacités inhérentes (rappelées en bas de la Feuille d'Aventure) pourront être utilisées au fil de l'aventure, comme cela vous sera proposé dans le texte.

La guerrière

Vitalité & Caparaçonnage

Carapace renforcée	}	<i>blessures externes</i>
Carapace lustrée		
Plaques protectrices endommagées		
Bonne vitalité	}	<i>blessures internes</i>
Vitalité normale		
Vitalité faible		
Vitalité défailante		
<u>Mort</u>		



Faim

Repe
Jabot social vide
Estomac vide
Légère faim
Début de sous-nutrition
Affaiblissement
(-1 aux lancers de dé lors de combats)
Famélique
(toute diminution supplémentaire du niveau de Faim est remplacée par une diminution équivalente de la Vitalité)

Compagnons spéciaux

-
-
-
-

Divers

-
-
-
-

Capacités spéciales :

- ❖ Mandibules arquées : +1 au dé en combat
- ❖ Rage meurtrière : +1 au dé en combat supplémentaire utilisable une seule fois par bataille

L'artilleuse

Vitalité & Caparaçonnage

Carapace lustrée	}	<i>blessures externes</i>
Plaques protectrices endommagées		
Bonne vitalité	}	<i>blessures internes</i>
Vitalité normale		
Vitalité faible		
Vitalité défaillante		
<u>Mort</u>		



Faim

Repue
 Jabot social vide
 Estomac vide
 Légère faim
 Début de sous-nutrition

Affaiblissement
 (-1 aux lancers de dé lors de combats)

Famélique
 (toute diminution supplémentaire du niveau de Faim est remplacée par une diminution équivalente de la Vitalité)

Compagnons spéciaux

-
-
-
-

Divers

-
-
-
-

Capacités spéciales :

❖ Jet d'acide. Réserve d'acide (gouttes) : 6 - - - - -

La sexuée

Vitalité & Caparaçonnage

Carapace lustrée	}	<i>blessures externes</i>
Plaques protectrices endommagées		
Bonne vitalité	}	<i>blessures internes</i>
Vitalité normale		
Vitalité faible		
Vitalité défaillante		
<u>Mort</u>		



Faim

Repue
Jabot social vide
Estomac vide
Légère faim
Début de sous-nutrition
Affaiblissement
(-1 aux lancers de dé lors de combats)
Famélique
(toute diminution supplémentaire du niveau de Faim est remplacée par une diminution équivalente de la Vitalité)

Compagnons spéciaux

-
-
-
-

Divers

-
-
-
-

Capacités spéciales :

- ❖ Vol
- ❖ Nyctalopie
- ❖ Reproduction

Il est temps de rejoindre votre fourmi, qui à l'instant même mouille ses griffes pour se lustrer paisiblement les antennes. Rendez-vous au **1**.

1

Les quatre pattes arrière plantées dans une paroi à l'aide de robustes paires de griffes, le bout de l'abdomen posé sur le sol, la fourmi sécrète à nouveau de la salive blanche pour en enduire à présent ses mâchoires. Occupée par sa toilette, elle ne peut pour autant ignorer le flux de phéromones que lui envoie la nouvelle venue, une soldate âgée dotée d'épaisses mandibules arquées. Le manque croissant de nourriture pousse le Nid à devenir de plus en plus téméraire, et la guerrière, par un subtil mélange d'hormones aériennes, l'enjoint de l'accompagner pour une expédition urgente. Il faut agrandir les territoires du Nid, explorer le monde au-delà des limites établies, afin de trouver les ressources qui manquent tant à la colonie. Les parfums de stress et d'encouragement à la suivre qu'exhale l'exploratrice chasseuse finissent par convaincre la fourmi de l'importance de la tâche : elle acquiesce en envoyant quelques phéromones apaisantes.

La soldate va continuer à recruter quelques membres supplémentaires pour l'expédition à venir, ce qui laisse à votre protégée un peu de temps pour s'y préparer. Elle pourrait :

-Aller emmagasiner des réserves de nourriture, car le chemin risque d'être long (*coût de 2 unités de temps*). *Si tel est votre souhait, rendez-vous au **117**. Notez qu'actuellement, le niveau de Faim de la fourmi est **Estomac vide**.*

-Affûter ses mandibules contre un quelconque gravier (*coût de 3 unités de temps*). *Si tel est votre choix, allez au **73**.*

-Se ravitailler en acide (*coût de 2 unités de temps*). *Si telle est votre volonté et si la fourmi est une artilleuse, rendez-vous au **57**.*

-Aller chercher des renforts pour cette expédition qui s'annonce ardue (*coût de 3 unités de temps*). *Allez alors au **106**.*

-Descendre au fin fond de la fourmilière pour demander aide et conseil à la reine mère (*coût de 1 unité de temps minimum*). *Rendez-vous au **101**.*

-Aller jeter un coup d'antenne dans le quartier des nourrices, pour emmener avec elle quelque nymphe ou œuf (*coût de 3 unités de temps*). *Allez au **108**.*

Vous disposez pour votre fourmi d'un total de 6 unités de temps à utiliser comme bon vous semble, mais n'oubliez pas que chaque action aura un certain coût, qu'il vous faudra retrancher à chaque fois. Votre insecte ne peut pas faire deux fois la même action. Pour information, ces unités de temps valent chacune 2 minutes à 12°C (la temporalité chez les fourmis dépend de la température : plus il fait chaud, plus ces insectes sont rapides).

2

La fourmi s'enfonce presque au plus profond du nid afin de trouver les chambres réservées aux sexués. Choyés par le reste du Nid, ils attendent leur heure, pour prendre leur envol, copuler, et s'en aller fonder de nouvelles fourmilières. En attendant, ils restent pour la plupart dans un coin protégé du nid. Certains toutefois ont des pulsions les poussant à se rendre à l'extérieur de la fourmilière, tout au moins à grimper au sommet du dôme de branches, pour agiter dans l'air vif leurs ailes fébriles... Votre insecte croise justement dans un couloir jouxtant des salles dédiées aux mâles un sexué agité, partagé entre son envie de voir l'extérieur et la crainte instinctive qu'il éprouve de savoir qu'il n'est pas encore réellement prêt pour prendre son envol. Un contact antennaire et l'émission de phéromones d'urgence inhibent pour un bon moment son instinct le poussant à rester caché, et votre fourmi pousse le mâle pourtant pas encore arrivé à une parfaite maturité à le suivre.

Notez ce Mâle reproducteur dans la liste des compagnons spéciaux. Tant qu'il restera en vie, votre protégée pourra bénéficier de sa vision et de son olfaction supérieures.

N'oubliez pas de retrancher 3 unités de temps au total restant.

*Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

3

La bataille va être rude : les pattes griffues de l'animal sont presque aussi grosses qu'une fourmi, et ses crocs sans doute aptes à percer toute carapace. Il va falloir déterminer la force de frappe de votre groupe pour déterminer l'issue du combat.

Les ouvrières sont là en soutien : elles tenteront de pénétrer par les orifices de la créature pour la taillader de l'intérieur mais ne combattront pas de front. Heureusement, les deux guerrières du groupe de départ sont présentes : par défaut, la force de frappe du groupe vaut 2. Voici les modificateurs pouvant intervenir en la faveur du groupe :

Si votre fourmi possède une phéromone de guerre, ajoutez 1 à la force de frappe du groupe.

Si elle a recruté une artilleuse (qui doit pouvoir dépenser 5 gouttes d'acide) ou deux guerrières, ajoutez 2.

Si le groupe contient une artilleuse mais que cette dernière a moins de 5 gouttes disponibles, vous pouvez tout de même ajouter 1 s'il lui reste au moins 2 gouttes à tirer.

Si elle est accompagnée d'une Grosse fourmi, ajoutez 3.

Si votre fourmi est une artilleuse et qu'elle est disposée à dépenser 5 gouttes d'acide, ajoutez 2 (si elle ne peut ou ne veut user que de deux gouttes, ajoutez seulement 1), si c'est une guerrière, ajoutez 1.

Si votre fourmi possède des mandibules aiguisées, ajoutez 1.

Voici à présent le temps de déterminer l'issue de l'affrontement :

Si la force de frappe du groupe est strictement supérieure à 4, le mammifère est vaincu : rendez-vous au **78**.

Si elle est strictement inférieure à 4, le groupe perd le combat et doit rentrer bredouille. *Votre fourmi a par ailleurs reçu un coup de griffe au cours de l'affrontement et a perdu 2 niveaux de Vitalité et Caparaçonnage.* Rendez-vous au **66**.

Si la force de frappe est égale à 4, votre fourmi va jouer un rôle décisif dans l'affrontement : lancez un dé et ajoutez les bonus et les malus dont elle dispose habituellement en combat. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, la créature est vaincue in extremis. Allez alors au **78**. Sinon, le groupe est vaincu et votre fourmi perd 2 niveaux de Vitalité et Caparaçonnage. Allez au **66**.

4

Votre insecte fait face à une grande plaque constituée d'un matériau étrange, qui se situerait entre le métal et le verre. Sur cette plaque figure une autre fourmi, fort semblable à la vôtre, mais sans aucune empreinte chimique. Toute inconnue est une ennemie, il peut même ne pas s'agir d'une fourmi, mais d'un de ces insectes parasites qui se plaisent à vivre dans les fourmilières en se noyant dans la masse des occupantes ! Votre protégée lance à son homologue un coup de mandibule, mais sans succès : l'autre fait exactement le même mouvement et contre parfaitement votre insecte, en un étrange tintement. Outragée, votre fourmi poursuit le combat contre son reflet. Indéfiniment.

5

La fourmi ajuste son tir en direction du large amas, puis son abdomen éjecte le liquide corrosif. Les mites sont de petite taille : une seule goutte d'acide formique propulsée dans l'amas peut en toucher une dizaine. Le jet de la fourmi fait de multiples touches, et les mites brûlées par l'acide s'écrasent sur le sol. Cette viande grillée est aussitôt récupérée par les ouvrières.

Pour chaque goutte d'acide lancée, le groupe récupère une unité de nourriture. Eventuellement, il peut consommer l'une d'elles (dans ce cas, le niveau de Faim de votre insecte remonte d'un niveau).

Vient ensuite le temps de fuir face à l'essaim bourdonnant, qui à peine dispersé se rassemble à nouveau pour frapper.

Allez vite au **66**.

6

L'insecte autochtone examine votre créature et la titille une fois ou deux de ses antennes, avant de repartir. Quelques instants plus tard, bien d'autres insectes ovoïdes, beaucoup plus démonstratifs, s'approchent rapidement du groupe. On pressent une certaine hostilité et face à la masse d'armures imposantes qui arrivent, les fourmis prennent la fuite, de bonnes quantités de moisissures coincées entre les mandibules (*il n'y en a pourtant que pour une unité de nourriture, car cette denrée est peu calorifique*). Rendez-vous au **51**.

7

Les fourmis les plus adroites se sont trouvées une place dans les bouches de la plante. Comme toute mâchoire, ces dernières se referment en présence de nourriture : plusieurs fourmis sont piégées quand les bords des cavités se rejoignent pour les enfermer, ou quand elles découvrent que l'intérieur du végétal est étrangement collant. Les ouvrières piégées émettent des phéromones d'alerte, qui dissuadent leurs compagnes de tenter de goûter à leur tour au nectar du végétal. Mais le mal est fait, et plusieurs fourmis sont vouées à être digérées lentement par la plante carnivore.

Si votre fourmi possédait des compagnes spécifiques, ces dernières sont tombées dans le piège et sont perdues à tout jamais.

Il ne reste plus au groupe diminué qu'à faire demi-tour et quitter cette jungle peuplée de fauves végétaux. Allez au **66**.

8

Battant des ailes de plus en plus rapidement tout en poursuivant sa course, la fourmi prend finalement son envol. Ses ailes minces et rigides lui évitent d'avoir besoin d'élan pour atteindre promptement sa vitesse maximale, et lui permettent d'effectuer des virages rapides... mais sur une longue distance, les oiseaux sont plus rapides que les sexués. Or, le volatile prend en chasse votre fourmi, attiré par les légers bruissements de ses ailes et ses mouvements vifs, espérant que son goût sera meilleur que celui de ses congénères. Malgré ses quelques esquisses d'esquive, la fourmi ne parvient pas à dévier suffisamment de la trajectoire de l'oiseau. Si son vol saccadé lui permet d'éviter un coup de bec pouvant s'avérer fatal, elle s'écrase néanmoins contre le poitrail de l'animal, puis par réflexe, plante ses griffes au milieu des plumes, cherchant quelque prise dans la chair même de l'animal. Elle ne parvient pas à planter ses pattes dans le corps du volatile, car elles patinent sans discontinuer sur la surface duveteuse. La fourmi tombe alors de la poitrine de l'animal juste avant que celui-ci n'abatte son bec sur son emplacement. Ayant lâché prise, la fourmi, juste en dessous du volatile, bat à nouveau des ailes tandis que l'oiseau rectifie sa trajectoire pour en finir avec une attaque en piquée. Votre fourmi fond elle-même vers le sol, ayant compris qu'elle ne faisait guère le poids dans un combat aérien et préférant finalement rejoindre ses congénères. Le bec du volatile manque de peu de transpercer sa carapace et l'oiseau s'écrase au sol, la fourmi coincée sous une de ses ailes.

Il va falloir que votre insecte tienne 3 tours avant que ses congénères ne viennent à son secours et poussent le volatile à reprendre de l'altitude.

Dé :

1 : le volatile transperce votre fourmi de son bec. Elle meurt sur le coup. L'oiseau se rendra bientôt compte que le goût des sexués est aussi acide que celui des autres.

2 : l'adversaire empoigne la fourmi dans ses serres et les referme violemment sur elle (elle perd 3 états de Vitalité et Carapaçonnage).

3 : un violent coup de serre fait perdre 2 états de Vitalité et Carapaçonnage à votre fourmi.

4 : du fait d'un coup latéral du bec, votre fourmi perd un état de Vitalité et Carapaçonnage.

5 : Votre fourmi esquive avec adresse les attaques du volatile.

6 : un violent coup de mandibule infligé à l'une des pattes de l'animal le fait reculer. Voyant que des renforts arrivent, il préfère abandonner immédiatement le combat.

Si votre insecte survit, votre fourmi peut récupérer une plume qu'a perdu le volatile dans ce combat épique. *Inscrivez plume sur le Feuille d'aventure*. Le groupe atteint ensuite le couvert des arbres avant une nouvelle attaque, puis finit par rejoindre le chemin, qui se termine bientôt. Rendez-vous au **71**.

9

Un passage a été aménagé, et le groupe y pénètre lentement. Les antennes s'agitent et détectent dans cette atmosphère humide de fortes odeurs de moisissures, dont certainement des champignons, mais aussi un arôme puissant, un effluve étranger à ce que les fourmis ont déjà pu rencontrer. Difficile de dire si cette émanation appartient à une créature, ou à quelque étrange pourriture.

En descendant par sauts successifs une série de paliers taillés dans la pierre, les fourmis rencontrent diverses moisissures, ainsi que quelques variétés de mousse qui ne sont a priori guère comestibles. La progression continue et on tombe finalement sur un spectacle inattendu : la voûte de ce sous-sol, dernier vestige d'un édifice en ruine, est percée de quelques trous laissant passer de minces rayons de lumière. Ces derniers mettent en valeur un chapeau clair, dont le dessous est orné d'un réseau de fines

mailles blanches. Ce dôme moelleux et lisse est soutenu par un pied couvert de petites mèches jaunes, et comporte de multiples pores blancs tirant sur un gris olivâtre... Le champignon à la chair blanchâtre attire immédiatement l'attention des exploratrices. Une ouvrière le goûte, le déclare comme comestible, et bientôt, le végétal est découpé en morceaux.

Notez 2 unités de nourriture sur votre Feuille d'aventure. Notez qu'à la fin de l'exploration de ce lieu, les efforts que votre fourmi a dû produire vont abaisser son niveau de Faim d'un niveau. Les autres fourmis étant passablement affamées, vous pourrez dépenser une unité de nourriture pour rehausser d'un niveau la Faim de votre fourmi (ses congénères se nourriront également, mais vous n'avez pas à vous en occuper).

On cherche dans les environs si ce spécimen n'est pas le seul, mais il semblerait que si. Une fourmi trouve en revanche, positionnés en hauteur, d'étranges objets de forme allongée : des sortes de cylindres, mais dont l'un des bouts se rétrécirait progressivement. Le choc des mandibules contre les parois de ces choses émet une onde sonore assez puissante. Il semble très difficile d'en venir à bout, et on ignore ce que ces objets peuvent contenir.

Si votre fourmi possède une phéromone de séduction et qu'elle souhaite l'utiliser pour pousser ses congénères à faire tomber l'un de ces objets, allez au **105**.

Sinon, il ne lui reste plus qu'à partir de cette endroit et participer à une autre exploration : rendez-vous au **66**.

10

Votre fourmi perçoit la poussée mentale que vous lui donnez, mais va-t-elle en tenir compte, alors que sous ses pattes se trouvent des moisissures pouvant sans doute rassasier sa faim ?

Si son niveau de Faim est inférieur à *Légère faim*, elle ne vous écoute pas : allez au **15**.

Sinon, elle suit vos indications et guide ses congénères hors de la structure : rendez-vous au **51**.

11

Les guerrières ont un peu faim (cet état de fait est d'ailleurs généralisé à quasiment toute la fourmilière) : leur instinct les aurait de toutes manières bientôt poussé à sortir chasser. Votre fourmi ne fait que donner le déclic qui leur manquait.

Notez les deux Guerrières à mandibules arquées dans la liste de compagnons spéciaux. Tant qu'elles resteront en vie, elles seront d'un soutien non négligeable, en particulier pour les combats au corps à corps.

N'oubliez pas de retrancher 3 unités de temps au total encore disponible.

*Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

12

Si cela n'a pas déjà été fait, et s'il vous reste suffisamment d'unités de temps, votre fourmi peut :

-Aller emmagasiner des réserves de nourriture, car le chemin risque d'être long (*coût de 2 unités de temps*). Si tel est votre souhait, rendez-vous au **117**.

-Affûter ses mandibules contre un quelconque gravier (*coût de 3 unités de temps*). Si tel est votre choix, allez au **73**.

-Se ravitailler en acide (*coût de 2 unités de temps*). *Si telle est votre volonté et si la fourmi est une artilleuse, rendez-vous au 57.*

-Aller chercher des renforts pour cette expédition qui s'annonce ardue (*coût de 3 unités de temps*). *Allez alors au 106.*

-Descendre au fin fond de la fourmilière pour demander aide et conseil à la reine mère (*coût de 1 unité de temps minimum*). *Rendez-vous au 101.*

-Aller jeter un coup d'antenne dans le quartier des nourrices, pour emmener quelque nymphe ou œuf (*coût de 3 unités de temps*). *Partez au 108.*

Si la réserve de temps est épuisée, rendez-vous au 88.

13

Brassée par des volutes d'air, la fourmi atterrit maladroitement sur le haut de l'édifice. Il s'agit d'une surface plane, pierreuse, qui lui offre des prises pour ses griffes. L'insecte patiente quelques instants pour ralentir son rythme cardiaque, puis s'approche tranquillement du bord pour avoir une vue d'ensemble des environ. Durant son vol à grande vitesse, elle n'a en effet guère eu le temps d'analyser le paysage. Les formes qu'elle perçoit un premier temps la laissent perplexe : il n'y a que des blocs rectangulaires, soigneusement espacés. Au loin néanmoins, elle aperçoit une forme différente des autres, car courbée, pas le moins du monde droite et carrée. Le haut du monolithe est en effet arrondi, formant une sorte de demi-sphère, et est comme posé sur une colonne d'une hauteur relativement faible ; un large cylindre. *Notez Lieu inconnu sur la Feuille d'aventure.*

Il est temps à présent pour la fourmi de descendre de son perchoir, avec prudence, et de rejoindre ses congénères. Allez au 44.

14

Le groupe trouve le chemin des hauteurs en empruntant une étrange succession de paliers taillés à même la roche. Puis il parvient au niveau supérieur de l'édifice.

Un silence pesant semble y régner, mais quand les fourmis cessent d'avancer pour humer l'air alentour, leurs senseurs perçoivent de légères vibrations dans l'air, comme celles produites par des vibrations d'ailes éparses.

Quelques phéromones de stress mettent le groupe en alerte et les ouvrières font des cercles de plus en plus grands et rapides, afin de débusquer d'éventuels insectes et déterminer promptement si de la nourriture se trouve alentours.

Les fourmis tombent sur d'étranges blocs constitués de matières non naturelles, parfois semi-transparents, de couleur clair. En poursuivant l'exploration, elles découvrent des couches composées de matières synthétiques alignées verticalement et portées par de minces supports horizontaux. Certaines de ces couches d'entre elles ont des relents de peau de mammifère.

Une ouvrière s'approche d'un tas formé par une pile de ces peaux qui émet de curieux relents organiques. La fourmi en tapote d'une antenne la surface. Tout à coup, le tas vibre, gronde, se soulève, les peaux se déploient dans les airs puis retombent brusquement : leurs porteuses, jusque là cachées, se mettent à voler autour du groupe et à faire vibrer l'air de leurs ailes. Bientôt, elles sont des centaines, petits insectes brunâtres aux longues antennes, à remplir l'atmosphère au-dessus des fourmis. L'essaim bruisse, se rassemble pour former un amas dense, puis fond sur une ouvrière isolée, l'étouffe, la broie.

Les mites se ré-envolent avant que les fourmis les plus proches n'aient pu venir au secours de leur compagne brisée.

Si votre fourmi est une artilleuse, ou est accompagnée par une soldate capable de lancer de l'acide, elle peut tenter de titrer dans l'amas d'insectes qui se rassemblent dans les airs, avant de frapper à nouveau. Choisissez le nombre de gouttes à tirer puis rendez-vous alors au **5**.

Sinon, il ne reste plus au groupe qu'à fuir cet essaim grondant et insaisissable. Allez au **66**.

[dessin pour illustrer la descriptions : appareils électroménagers (les blocs), vêtements sur cintres et tas de vêtements]

15

Les moisissures abondantes s'avèrent assez peu nutritives. Votre protégée en profite néanmoins pour regagner un niveau de Faim après une longue mastication. Mais même loin du centre de la structure, l'activité des fourmis finit par attirer l'attention. Un premier insecte engoncé dans une carapace ovoïde étrangement striée de rainures blanchâtres s'approche lentement du groupe. D'une taille supérieure à celle d'une soldate, il envoie ses antennes dans la direction de votre protégée.

Si vous désirez qu'elle l'ignore et poursuive sa récolte, rendez-vous au **6**.

Si vous préférez qu'elle lui sectionne une antenne pour le dissuader de commettre un acte nuisible, allez au **118**.

16

Il est venu le temps de faire le décompte des unités de nourriture récoltées. En plus de celles récupérées par les groupes dont votre fourmi a fait partie, rajoutez au total obtenu les chiffres suivants pour les lieux non visités :

-petite forêt : 0

-édifice étendu avec cylindres métalliques : 2

-salle souterraine : 2

-édifice contenant du bois transformé : 0

-grand réseau de galeries : 2

-réservoir tapissé de chlore : 0

A présent que vous connaissez le total d'unités de nourriture récupérées, vous devez le comparer au nombre 12. Si vous avez obtenu un total supérieur ou égal à 12, le bilan de l'expédition est satisfaisant, et le groupe peut reprendre la direction de la fourmilière : rendez-vous au **18**.

Si le score est inférieur à 12 strictement (c'est-à-dire 11, ou moins), la mission doit se poursuivre pour que les fourmis rapportent au Nid des ressources suffisantes : allez au **27**.

Toutefois, si votre fourmi est une sexuée et qu'un mâle fait également partie du groupe d'exploration, négligez les deux consignes précédentes. Elles ne concernent en effet plus que le reste des exploratrices ; votre fourmi ailée et son compagnon ont mieux à faire... Rendez-vous au **69**.

17

La fourmi explore l'endroit où elle vient d'atterrir. Assez vaste, il contient des objets étranges, faits en partie de métal et sinon de substances inconnues. Ces choses sont souvent reliées entre elles par des fils

qui ont eux aussi une nature double : ils sont composés de minerai à l'intérieur, mais sont recouverts de matière non naturelle à l'extérieur, dont l'une des caractéristique spécifique semble être sa souplesse. Et tout ceci repose sur des surfaces horizontales surélevées : la fourmi doit escalader de nombreuses parois pour avoir une vue d'ensemble de la pièce.

Parfois, au milieu de cet attirail reposent des ossements recouverts de vieilles moisissures, ainsi que ce qui semble être de fausses peaux, grossièrement tissées. Aucune nourriture ne semble être disponible dans les environs.

Au travers d'une ouverture rectangulaire à même le sol passe un courant d'air. La fourmi s'en approche naturellement, la traverse, franchit une série de paliers taillés dans la roche, puis une issue se présente. Passant entre une plaque métallique verticale et une paroi de pierre, elle parvient enfin à l'air libre. A cette hauteur, les courants aériens lui battent les antennes, et elle s'approche avec prudence du bord pour mieux voir les contrebas. Mais tous ces blocs se ressemblent tellement... Elle aperçoit cependant au loin une forme différente des autres, car courbée, pas le moins du monde droite et carrée. Le haut du monolithe est en effet arrondi, formant une sorte de demi-sphère, et est comme posé sur une colonne, un large cylindre, d'une hauteur relativement faible. *Notez Lieu inconnu sur la Feuille d'aventure.*

Il est temps à présent pour la fourmi de redescendre, avec prudence, et de rejoindre ses congénères. Allez au **44**.

[dessin : bureaux supportant des ordinateurs et appareils de radio. Des vêtements contenant des ossements sont répartis sur les sièges, par terre, pas trop visibles non plus pour ne pas donner l'impression d'un film d'horreur]

18

Satisfait, le groupe reprend la direction du Nid par le même chemin qu'il a parcouru à l'aller. Balisée de phéromones, la route déjà connue a de grandes chances d'être encore sûre. Pourtant, une odeur inconnue vient troubler les antennes des fourmis... La piste est fraîche, ou plutôt encore chaude : il s'agit probablement d'une espèce de mammifère, et peut-être une nouvelle source de nourriture ! La chasse reprend. On suit l'odeur, qui ne s'éloigne guère de la piste des fourmis dans un premier temps, pour bifurquer ensuite vers la colline étrange que le groupe avait déjà repérée à l'aller.

Sur un côté de l'émergence terreuse aux relents de métal, on perçoit deux mouvements : un panneau métallique qui glisse de côté, et un grand mammifère sur deux pattes -du jamais vu- qui se meut dans sa direction. Les fourmis accélèrent mais l'animal est déjà passé à travers l'ouverture, et la plaque grisée, un instant bloquée, commence à se refermer. Hypnotisées par ce mouvement, les fourmis poursuivent leur course jusqu'à la plaque et lui donnent quelques coups d'antennes et de mandibules. Qu'est-ce que ceci ? De l'inanimé animé ?

Quelques-unes ne se sont pas arrêtées et ont continué à poursuivre le mammifère. Les autres les rejoignent bien vite, avant que le panneau n'achève de se refermer. Dans un couloir taillé dans une roche étrangement peu poreuse et tapissée de poussière, les fourmis avancent.

Semi-pénombre. Fumet de mammifère. Sur les parois du tunnel qui descend sous terre se trouvent des panneaux métalliques espacés à intervalles réguliers. Un très faible interstice les disjoint de la paroi : impossible de passer entre.

Soudain, un rayon de lumière éblouit le premier rang du groupe, tandis qu'un grondement dans la roche achève le coulissement d'un panneau. Les membres inférieurs d'un mammifère surgissent de l'ouverture. Face aux fourmis, la créature bondit en arrière et enclenche la fermeture de l'issue. Trop tard : le groupe s'engouffre dans la brèche !

Le mammifère se réfugie dans un coin de la caverne carrée (qu'il semble habiter, étant donné la forte odeur qu'elle renferme). Tandis que le groupe l'encercle et l'accule, l'animal saisit un cylindre métallique

avec les extrémités agiles de ses membres antérieurs. Cela n'empêche pas une guerrière de foncer sur ce tas de viande chaude mais un puissant coup de patte la renvoie à l'autre bout de la pièce. La fourmi, qui a volé dans les airs et glissé sur le sol dur se relève, indemne : ce n'est pas ce genre de chute qui pourrait la tuer, et visiblement, le mammifère ne dispose pas de griffes pour la blesser sérieusement. Mais tandis que le groupe se prépare à refermer ses innombrables mâchoires sur cet adversaire sans défenses, ce dernier déverse le contenu de son cylindre autour de lui. Un liquide coloré en a dégouliné, et son odeur est extrêmement désagréable. Quand votre fourmi s'approche trop de cette limite poisseuse, elle ne perçoit même plus le parfum du mammifère. Des fourmis tentent de contourner l'obstacle en escaladant les parois de la pièce, pour ensuite se jeter sur leur proie, mais la pierre lisse n'offre aucune prise dans ce coin de la caverne. Après avoir haleté quelques instants, la créature réfugiée dans son abri odorant ne tremble plus et émet de puissants signaux sonores. Si ces manifestations amènent d'autres mammifères à pénétrer dans la pièce, le rapport de force pourrait changer de manière désagréable...

Si vous poussez votre fourmi à braver son instinct en franchissant la puissante barrière odorante, rendez-vous au **112**.

Sinon, si vous espérez que l'odeur du liquide finisse par se dissiper ou qu'il y ait une autre solution, allez au **33**.

[dessin : dessiner l'entrée de la « caverne » (un bunker) ou l'humain dans le coin de la pièce, qui a écoulé autour de lui de la peinture dont l'odeur repousse les insectes]

19

Le groupe s'avance à découvert dans la zone contrôlée par les mystérieux insectes. Bientôt, une petite créature blanchâtre, à demi translucide, tombe sur la troupe de fourmis. Immédiatement, l'insecte détale pour donner l'alerte.

Si votre insecte est une artilleuse ou si elle est accompagnée par une fourmi capable de lancer de l'acide, il est possible de lancer une goutte pour essayer de stopper le minuscule insecte. Rendez-vous au **45**.

Sinon, le groupe décide de ne pas dévier de son objectif, en l'absence de résistance réelle. Allez au **90**.

20

Une obscurité dense et poisseuse. Une odeur de plus en plus infecte tandis que le groupe s'enfonce dans l'édifice. Des crissements. Nombreux.

Porteurs de fines rainures phosphorescentes, de gros insectes caparaçonnés dans une armure ovoïde encerclent le groupe de fourmis. Légèrement luminescents, ils sont également pestilentiels, et n'importe lequel est d'une taille supérieure à celle d'une soldate. Leur odeur ne laisse pas à penser qu'ils soient comestibles, et de toutes manières, le combat est inégal. Il va falloir se frayer un chemin vers la sortie.

Si votre fourmi est une artilleuse ou est accompagnée par une soldate lanceuse d'acide, elle pourra aménager rapidement une sortie au groupe, à coup de jus corrosif. Il lui en coûtera (ou à sa compagne) 4 gouttes.

Si votre protégée est une guerrière ou qu'elle a amenée avec elle une telle soldate, le groupe parviendra à se frayer tant bien que mal un chemin en arrière (mais votre insecte perdra 2 états de Vitalité et Caparaçonnage).

Si votre fourmi est une sexuée, elle peut tout simplement s'échapper en bondissant au-dessus de ses adversaires grâce à de vigoureux coups d'ailles, laissant le reste du groupe s'aménager avec peine une

sortie.

Si l'un de ces cas est vérifié, tirez-en les conséquences puis rendez-vous au **51** (dans tous les cas, d'autres fourmis du groupe parviendront à s'enfuir). Sinon, votre fourmi meurt.

21

Le groupe, composé d'ouvrières mais aussi de soldates, suit la piste menant à la mystérieuse cuve chlorée. Arrivées à l'entrée du bâtiment, les fourmis perçoivent de rapides vibrations dans le sol, de plus en plus fortes. On recule et on se met en position de combat, les guerrières en première ligne. C'est alors qu'au beau milieu du passage apparaît soudainement un gros mammifère qui, les crocs apparents, émet de puissantes ondes sonores. Sa queue dressée derrière lui et son poil hérissé montrent qu'il cherche à dissuader les visiteurs de pénétrer dans son antre. L'exploratrice qui a trouvé ce lieu a eu de la chance de ne pas tomber seule sur cette énorme créature...

Si vous désirez que votre fourmi envoie des phéromones excitantes pour pousser ses congénères au combat, rendez-vous au **3**.

Si votre protégée est une sexuée, elle peut s'envoler et chercher à pénétrer dans l'édifice par le haut, hors de portée de la bête. Allez alors au **42**.

Sinon, votre insecte peut faire marche arrière, suivi par le groupe, naturellement guidé par la prudence. Rendez-vous dans ce cas au **66**.

22

Le spectacle qui s'offre aux fourmis lorsqu'elles arrivent dans le lieu mystérieux leur rappelle étrangement les salles servant à couvrir les œufs, si ce n'est que les proportions ne sont pas les mêmes, et que ces immenses rangées ne comportent pas des objets ronds comme des œufs mais ressemblent davantage à des morceaux d'écorce taillés en angles droits, puis transformés par une étrange méthode. L'endroit est sombre, rempli d'obstacles et vaste : il faudra du temps pour en explorer tous les recoins, or les chances de trouver de la nourriture ici sont incertaines...

Si votre fourmi possède des phéromones de séduction ou de guerre, elle peut encore pousser le groupe à faire demi-tour pour pénétrer dans le territoire des petits insectes : rendez-vous alors au **19**.

Sinon, votre protégée participe à l'exploration, utilisant son olfaction (rendez-vous au **116**), ou sa vision (allez au **83**).

[dessin : rayons de bibliothèque]

23

La reine mère enseigne à votre protégée comment émettre une phéromone assez puissante pour faire entrer en rage meurtrière toute fourmi relativement sensible. Au cours de combats de masse, la maîtrise de ce parfum pourra faire pencher la tige du destin en votre faveur.

N'oubliez pas de retrancher 1 unité de temps au total encore disponible.

*Si vous désirez à présent que votre fourmi apprenne à émettre une phéromone de séduction, afin de pouvoir persuader ses compagnons de la conduite à tenir, allez au **38**.*

Sinon, il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au 12.

24

Quand votre fourmi revient sur ses pas jusqu'à l'entrée du réseau de galeries, elle sent que quelque chose de terrible est arrivé en percevant un nuage d'acide oléique dans les airs. Elle constate sans surprise qu'il s'élève au-dessus des cadavres de certaines de ses camarades, puisque l'acide oléique est la vapeur émise par les corps des fourmis trépassées. C'est une soldate qui a ramené là les corps sans vie de quelques ouvrières, anéanties par les mammifères qui ont élu domicile dans ces souterrains. Malheureusement pour ces créatures, le goût des fourmis -acide- n'est guère agréable, et leur carapace guère tendre. Preuve qu'elles sont affamées, il ne reste pourtant pas grand-chose de ces fourmis : quelques pattes, ou antennes, un morceau de thorax : rien de comestible. Au milieu de ce carnage, une bonne nouvelle : la soldate a tué l'un d'eux, ce qui rapporte au groupe 2 unités de nourriture.

Rendez-vous au 66.

25

Alors que la petite troupe d'incursion continue de suivre la piste tracée voilà presque une demi-saison par des exploratrices chevronnées, une légère odeur de fauve vient titiller les antennes des fourmis. L'épais fumet caractéristique d'un animal à sang chaud se rapproche. Le groupe stoppe sa progression et les ouvrières se mettent à explorer les environs, tandis que les soldates restent groupées et tournent en rond dans un périmètre restreint. Votre fourmi agite ses antennes et l'odeur grandissante lui indique que le mammifère se dirige bien dans leur direction. Une opportunité d'emmagasiner des protéines, ou un danger trop important pour le groupe ? Des vibrations dans le sol commencent déjà à se faire sentir...

Si votre fourmi est accompagnée d'une artilleuse, ou si elle est elle-même capable de lancer des jets d'acide et que vous souhaitez utiliser cette capacité (*dans ce cas, sachez qu'elle dépensera 4 gouttes d'acide*), allez au **43**.

Sinon, allez au **74**.

26

Assise sur son abdomen, la fourmi ajuste sa visée puis envoie quelques gouttes au volatile qui se prépare à la frôler. L'odeur piquante de l'acide et la corrosion qu'il engendre renvoie le volatile vers les cieux tandis qu'une odeur de plumes grillées se fait sentir. Les vibrations légères mais quasiment continues de l'air laissent à penser que l'oiseau émet des ondes sonores de douleur.

Le groupe se presse de regagner la protection des branches aux feuilles biscornues. Quelques pertes sont à dénombrer, mais cela aurait pu être bien pire. Un moment plus tard, le groupe rejoint la piste, qui se termine bientôt sur un obstacle redoutable. Rendez-vous au **71**.

27

N'ayant pas récupéré suffisamment de nourriture, le groupe doit poursuivre l'exploration de cette étendue désolée.

Mais à la tombée de la nuit, les fourmis se rassemblent, bredouilles. Elles s'abritent sous les gravats, se terrent et se serrent, avant d'être paralysées par le froid. Engourdies et tétanisées, elles ne se rendront guère compte que les morsures qu'elles subiront d'ici peu ne seront pas seulement celles du gel nocturne...

28

Le groupe se disperse pour couvrir davantage de surface. Votre insecte, esseulé dans ce milieu inconnu, agite ses antennes pour mieux percevoir les odeurs environnantes. Une odeur de nourriture en cours de putréfaction lui parvient et la fourmi se nettoie les antennes pour mieux en localiser la provenance. Puis elle se dirige en direction de plusieurs conteneurs endommagés renversés sur le sol.

La fourmi perçoit la présence d'une créature au fond d'un des cylindres. Elle s'approche lentement, en remuant les antennes, pour identifier la chose. Son odorat lui apporte des effluves inconnus. Elle recule. La créature surgit du trou et bondit sur elle !

Lancez un dé.

1 : la fourmi reçoit une piqure légèrement venimeuse qui transperce sa carapace : elle perd 3 états de Vitalité et Caparaçonnage.

2 : une morsure aigüe inflige à votre insecte une perte de deux états de Vitalité et Caparaçonnage.

3 : votre protégée subit un coup de pinces et perd 1 Etat de Vitalité et Caparaçonnage.

4 : la fourmi esquive de justesse le dard ennemi, qui vient seulement lui érafler la carapace (elle perd un état de Vitalité et Caparaçonnage).

5 à 6 : elle parvient à donner un coup de mandibules à l'insecte vif, qui prend la fuite.

Si votre insecte remporte le combat, elle signale aux ouvrières les plus proches la présence d'un peu de nourriture au fond du cylindre métallique dont elle a chassé l'occupant.

Le groupe récolte 2 unités de nourriture, et peut en utiliser une pour s'alimenter (dans ce cas, votre fourmi récupère un niveau de Faim).

Il est temps ensuite de rejoindre le point de rendez-vous : allez au **66**.

29

Le fait que l'édifice soit habité, même par des insectes de taille réduite, entraîne automatiquement que le groupe auquel se joint votre fourmi contient une soldate. Le reste est naturellement composé d'ouvrières.

L'équipe se met en route, et parvient sans encombre jusqu'au bâtiment. Son ouverture béante, devancée par des plaques de métal et un matériau transparent, permet au groupe de rester en bloc, et les fourmis pénètrent dans ce lieu silencieux.

D'épaisses colonnes montent dans les hauteurs, et de grandes pierres semblent avoir été taillées pour former des êtres inconnus, visiblement assez savants pour découper la roche, et avec précision.

L'ouvrière qui avait repéré l'édifice indique par quelques phéromones inquiètes une direction : selon elle, ce que contient le bâtiment dans cette région est étrange. Puis, balisant de parfums piquants un autre chemin, elle avertit du danger des petits insectes sur lesquels elle est tombée (et face auxquels elle a

immédiatement battu en retraite), sans pouvoir en dire plus sur leur nature.

Lancez un dé pour savoir dans quelle direction le groupe va se diriger. Si vous obtenez 1 ou 2, les fourmis se rendent dans l'endroit signalé comme étrange. Allez au **22**. Sinon, elles vont tenter de trouver la source de nourriture des insectes, quitte à engager le combat. Rendez-vous au **19**.

Si votre fourmi possède une phéromone de séduction, elle peut influencer le choix du groupe : décidez alors du paragraphe où vous souhaitez vous rendre.

[dessin : hall d'un bâtiment (une bibliothèque), avec statues]

30

La fourmi lâche deux gouttes d'acide concentré sur le haut d'un des cylindres. Elle laisse le jus corrosif s'attaquer au métal et le fragiliser puis perce un trou de ses mandibules. Très vite, une odeur de nourriture comestible s'en dégage. Cela a tout l'air d'un mélange de viande et de végétaux, mais leur odeur n'est pas aussi intense que dans la nature. Pour autant, le groupe décide aussitôt de s'emparer de cette prise, qu'on finira d'ouvrir plus tard.

Le groupe récolte 4 unités de nourriture.

Le raisonnement par induction met du temps à se mettre en place dans l'esprit myrmicéen : le fait qu'un seul cylindre de métal contienne effectivement de la nourriture n'implique pas que l'autre qu'on a découvert (et qui ne laisse toujours pas échapper une quelconque odeur, car complètement fermé) ait la même caractéristique.

Si votre fourmi (ou une de ses compagnes) possède encore deux gouttes d'acide en réserve, le groupe peut vérifier que le conteneur contient bien également de la nourriture : 4 unités de nourriture supplémentaires sont récoltées. Si votre fourmi possède des mandibules aiguisées, elle peut aussi les utiliser pour percer la paroi métallique et récolter 4 unités (mais l'usure engendrée fera que ses mandibules ne seront plus considérées comme aiguisées).

Une alternative est possible : si votre fourmi possède des phéromones de séduction, vous pouvez la pousser à convaincre les autres de s'emparer du cylindre, et ajouter alors 4 unités de nourriture à la récolte.

Satisfait de ses trouvailles, le groupe est divisé quant à rentrer au point de rendez-vous avec la nourriture, ou poursuivre l'exploration pour éventuellement en trouver davantage.

Si vous désirez que l'exploration continue, rendez-vous au **46**.

Sinon, allez au **66**.

31

La fourmi fait lentement battre ses ailes à peine matures. Puis le rythme s'accélère et bientôt, les membranes translucides se déplacent suffisamment vite pour devenir indiscernables et former une forme grisâtre à la densité variable. La sexuée prend alors automatiquement son envol, voletant en direction des hauteurs et en essayant de rester près de l'une des parois de l'édifice. Plus l'ascension progresse, plus les courants aériens se font forts. La paroi est percée de trous qui manquent d'aspirer l'insecte, obligé alors de s'éloigner du bâtiment. La fourmi volante doit également faire avec les invisibles couloirs d'air ascendants et descendants, capables de faire dévier sa trajectoire de plusieurs mètres...

Lancez un dé. Si le résultat est pair, allez au **13**. Si le résultat est impair, rendez-vous au **103**.

32

La sexuée fait battre ses jeunes ailes en augmentant progressivement leur cadence. Au bout de quelques instants, elle s'élève de quelques pattes et stabilise sa position, encore peu habituée à voler, et encore moins encore dans un environnement clos, rempli d'obstacles. Finalement, elle parvient au niveau des insectes, étrangement immobiles : ils devraient battre des ailes pour se maintenir en l'air ! L'une des créatures n'est cependant pas aussi figée que cela puisqu'elle se déplace vivement le long de sa toile, tapotant les cocons qui enveloppent ses prises endormies, avant de se tourner vers votre fourmi, qui fonce dans sa direction et celle de la toile. Le combat est inégal : la toile cède sous le poids de votre protégée, et elle emporte avec l'araignée et ses proies. Un coup de mandibule découpe en deux la petite créature venimeuse qui tentait de fuir.

Bien que les proies soient nombreuses (de petits insectes grisâtres et translucides, qui n'auraient jamais dû s'aventurer jusqu'ici, des mouches...), elles sont de petite taille et moyennement nutritives, tout juste suffisantes pour être comptabilisées comme deux unités de nourriture. Votre fourmi peut se régaler toute seule de l'une d'elles (elle regagne alors trois niveaux de Faim). Votre protégée va ensuite rejoindre les autres, qui n'ont guère eu de succès dans leurs recherches en ce vaste lieu. Finalement, l'horloge interne des fourmis sonnera la fin des recherches : rendez-vous au **66** pour découvrir les autres possibilités d'exploration.

33

Incapables de franchir la puissante barrière odorante, les fourmis patientent, guettant l'instant où le mammifère sortira de son abri ou que ce dernier se dissipe. Elles n'ont pas d'autre choix, coincées avec lui dans la pièce...

Soudain, un grondement du sol fait se retourner votre insecte et ses congénères. Le panneau métallique a coulissé à nouveau, du moins en partie, et des débris humides sont jetés à travers l'ouverture, avant que cette dernière ne disparaisse à nouveau. Les fourmis perçoivent dans ces grumeaux une densité très importante de nutriments. Bien que beaucoup d'entre elles tiennent déjà de la nourriture entre leurs mandibules, elles s'en délestent pour se rassasier de ces boulettes au doux fumet, et vous ne pouvez dissuader la vôtre d'en faire autant. Toutes vont en remplir leur estomac, et ramener le reste au Nid.

Du moins l'espèrent-elles. Car elles se mettent bientôt à se tordre de douleur sur le sol, et, armés de lourds outils métalliques, de nouveaux mammifères pénètrent dans la pièce et les achèvent.

Leurs coups résonnent un long moment dans les entrailles de la terre.

34

Votre fourmi profite d'un passage à ras le sol du volatile pour faire un pas de côté et sauter dans sa direction. La mandibule plantée dans son ventre, les griffes patinant un instant sur le duvet fin avant de s'enfoncer durablement dans la chair de l'animal, l'insecte est désormais solidement fixé à ce prédateur aérien. Ce dernier prend d'ailleurs de l'altitude, tentant de se débarrasser de la fourmi et craignant l'arrivée d'autres assaillantes. Votre créature gravite peu à peu l'amas de chair emplumée et parvient à se loger à la naissance des deux ailes ; l'oiseau peine alors à la viser de ses coups de bec. La position de la fourmi n'est cependant pas stable, du fait du vol erratique et violent du volatile. Le vent fouette les antennes de l'insecte, et quand sa mandibule n'est plus enfoncée dans la chair palpitante, ses griffes lâchent peu à peu prise face à ces plumes ondoyantes et ce duvet qui se hérissé de peur et de douleur.

Finalement, après une descente en piquée qui a amené la fourmi au niveau du cou de l'oiseau, une remontée brutale l'amène assez bas entre les deux ailes du volatile. Aussitôt, le bec fond sur elle, tandis que les larges membres emplumés battent derechef dans le but de la faire tomber. Il va falloir affaiblir et fatiguer suffisamment le volatile pour qu'il se pose. Votre fourmi doit tenir 6 tours ou enlever 6 états de Vitalité à l'oiseau.

Dé:

1 : Les ailes font valser la fourmi, qui lâche prise et s'en va dans les airs. La chute aurait pu la blesser grièvement, fort heureusement, elle est récupérée au vol par les serres de l'oiseau qui l'achève d'un coup de bec.

2 : Cherchant avant tout à raffermir ses prises, l'insecte ne peut guère esquiver le coup de bec, heureusement maladroit, qui vient le piquer au thorax (*elle perd trois états de Vitalité et Carapaçonnage*).

3 : La fourmi en lâche pas prise, la mandibule enfoncée dans la chair de l'animal, mais un coup latéral de bec vient heurter sa carapace (*elle perd deux états de Vitalité et Carapaçonnage*).

4 : Le volatile échoue dans ses tentatives de désarçonner ou de picorer votre fourmi.

5 : De ses mandibules, votre fourmi laboure la chair de l'animal (il perd deux états de Vitalité).

6 : Votre protégée parvient à découper un bout de chair de l'animal ((il perd trois états de Vitalité).

Si votre fourmi remporte le combat, le volatile s'écrase au sol et le reste du groupe a tôt fait de fondre sur lui et de lui déchiqeter sa chair. *La viande de la créature permet à votre insecte de récupérer tous ses niveaux de Faim. Il peut également emporter avec lui une des plumes du volatile. Inscrivez plume sur le Feuille d'aventure.*

Après ce copieux festin, les fourmis reprennent leur route et rejoignent finalement la piste parfumée. Celle-ci se termine devant un nouveau défi. Rendez-vous au **71**.

35

Déstabilisé, votre insecte finit par chuter sur le sol. Le combat est inégal.

Effectuez les tours qu'il lui reste à subir.

Lancez un dé.

1 : la créature prend votre insecte dans sa gueule et brise sa carapace d'un coup de crocs.

2 : la fourmi est à moitié écrasée par l'animal (elle perd quatre états de Caparaçonnage et Vitalité).

3 : elle subit un coup de patte et perd 2 Etats de Santé et Caparaçonnage.

4 : elle subit de légères éraflures et perd un état de Caparaçonnage et Vitalité.

5 : elle parvient à esquiver les coups, voire mordiller le mammifère.

6 : elle arrive à éviter une attaque fulgurante et à pincer la créature.

Si votre insecte survit, allez au **111**.

36

La fourmi sexuée active les trois ocelles placées en triangle sur son crâne afin de détecter toute émission de chaleur et d'éventuels mouvements cachés par l'obscurité. En hauteur, immobile dans l'air contenu entre deux étagères, elle décèle la présence de plusieurs insectes, à la signature thermique variable, mais souvent faible.

Si vous la poussez à s'envoler dans cette direction, rendez-vous au **32**. Sinon, sa vision ne lui offre aucune autre opportunité, mais la fourmi peut encore utiliser son odorat : allez alors au **116**.

37

La nymphe énorme qu'ont portée en se relayant les fourmis repose en ce moment sur le sol. Mais la jeune fourmi emmaillotée a senti qu'il était temps d'en sortir. Les vibrations émises par le cocon déformé par les coups de griffes ont tôt fait d'avertir le groupe de l'imminence de la naissance. Une patte jaillie de l'enveloppe soyeuse. Puis une autre. Des mandibules imposantes cisailent un large pan du cocon déchiré. Finalement, la jeune fourmi, d'une stature plus imposante que nulle autre dans le groupe, parvient à sortir de son enveloppe. Cette jeune guerrière prometteuse est encore titubante, et on lui fait une trophallaxie pour qu'elle gagne un peu d'énergie. Les aléas du transport et sa difformité déjà manifeste quand elle était à l'état de nymphe donnent à cette créature un aspect fragile, en dépit de sa taille. Bien que malformée et probablement destinée à une fin précoce, on lèche la nouvelle venue, on lui redonne encore un peu de nourriture. Nul ne sait si elle souffre de déficiences qui pourraient lui être rapidement fatales, mais le physique de cette fourmi impressionne : elle pourra être utile dans les combats à venir. *Notez Grosse fourmi dans la feuille d'aventure, puis revenez au **80**.*

38

Eminente séductrice qui a réussi à se faire féconder par une quinzaine de mâle durant son vol de copulation, la reine apprend à son enfant diverses phéromones subtiles capables de faire tourner la tête des mâles, mais aussi, par leur parfum entêtant, d'influencer des asexuées.

N'oubliez pas de retrancher 1 unité de temps au total encore disponible.

*Si vous désirez que votre fourmi acquière à présent une phéromone de guerre, qui stimulera toutes les combattantes alliées dans un périmètre proche de votre fourmi, rendez-vous au **23**.*

*Sinon, il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

39

Le conduit dans lequel s'aventure la fourmi est humide, et de taille réduite : à peine deux fourmis pourraient avancer de front. Plus l'insecte progresse, moins l'odeur de chlore se fait forte. Et c'est bientôt un autre effluve qui fait son apparition, celui d'un mammifère.

Une onde sonore vive retentit et les parois du conduit métallique vibrent. L'animal est en train de charger, et le diamètre du tunnel ne permettra sans doute pas d'esquiver.

Instinctivement, la fourmi revient sur ses pattes à reculons, et écarte ses mandibules pour encaisser le choc et les refermer sur la créature. Quand cette dernière déboule, votre protégée est néanmoins

projetée en arrière, roulant sur elle-même, la carapace qui a failli rompre sous l'impact (*votre fourmi perd 2 niveaux de Vitalité et Caparaçonnage*).

Combattre dans ce tunnel obscur gêne les mouvements de votre protégée, qui a du mal à esquiver les coups de griffe et de crocs. Par ailleurs, l'obscurité l'empêche de percevoir les mouvements de l'adversaire si elle ne possède pas de la vision infrarouge des sexués. Enlevez donc 2 aux jets de dés si la fourmi n'est pas une sexuée. Rajoutez 1 si elle est accompagnée d'une soldate.

Qu'elle soit seule ou accompagnée, la fourmi n'est pas en mesure de vaincre ce mammifère, en particulier dans cet environnement où elle peut se faire projeter violemment contre les parois. Le but est donc de survivre pendant 4 tours, le temps que votre insecte parvienne à sortir du tunnel à reculons.

Dé : 1 à 2 : la fourmi reçoit un coup de crocs et perd 3 états de Santé et Caparaçonnage.

3 à 4 : elle subit un coup de griffes et perd 1 Etat de Santé et Caparaçonnage.

5 à 6 : elle parvient à esquiver les coups, voire à mordiller le mammifère.

Si la fourmi survit aux assauts de l'animal à sang chaud et parvient à sortir du conduit, l'animal abandonne la poursuite, se sentant davantage en sécurité dans l'obscurité et ces tunnels qu'il connaît si bien.

Il est temps de revenir au point de rendez-vous. Si vous avez noté le mot Egarement, allez au **44**. Sinon, allez au **66**.

40

Créant une piste parfumée toute neuve pour les prochaines expéditions, il ne reste guère de chemin à parcourir au groupe avant d'arriver à la lisière de la forêt. Et bientôt, il fait face à un spectacle qui génère quelques phéromones d'inquiétude : un horizon gris et irrégulier, découpé par des barres sombres plantées dans la terre.

Le groupe avance un peu, et passe devant une petite colline au parfum étrange : l'émergence terreuse a des relents de métal.

La marche se poursuit. Pas à pas, les fourmis avancent sur ce territoire inconnu. Le sol s'avère noir et plat en de nombreux endroits. Puis on croise les premières constructions, faites d'une sorte de roche inconnue et semblant avoir subi une puissante concussion. Toutes sont vides de vie et de nourriture.

Le groupe remarque cependant avec intérêt que sur cette étendue désertique jonchée de gravats, de petites pousses commencent à sortir du sol aplati, fissurant la matière minérale étrange dont il est recouvert.

Semant derrière elles des phéromones délimitant la nouvelle piste, les fourmis agitent leurs antennes, cherchant à détecter quelque senteur indiquant la présence de nourriture. Mais l'air ne recèle qu'une forte odeur minérale et d'infimes effluves végétaux. On continue à avancer, en accélérant le pas, tandis que les mystérieuses constructions se font de plus en plus nombreuses et hautes.

D'un commun accord, les fourmis décident de s'arrêter, car de nouveaux effluves, difficilement identifiables se font sentir. Puis chacune part dans une direction, en faisant de petits arcs de cercle pour couvrir le plus possible le terrain à explorer.

Votre fourmi peut attendre que ses alliées cartographient les lieux et balisent de phéromones des chemins sûrs vers quelque endroit intéressant ; rendez-vous alors au **44**.

Elle peut aussi monter en haut d'une grande construction avoisinante, dans l'espoir d'avoir une vue aérienne sur ce vaste lieu. Allez au **47**.

41

L'exploration attentive de la vaste salle n'a rien donné, la vue médiocre de votre créature étant moins efficace que la fine olfaction de ses congénères. L'horloge interne des fourmis leur indique finalement qu'il leur faut revenir au point de rendez-vous. Allez au **66**.

42

La fourmi atterrit sur le toit du bâtiment. Explorant la large surface, elle finit par y déceler plusieurs fissures. L'une d'elle est suffisamment large pour laisser passer l'insecte, qui s'y engouffre. Puis, les griffes accrochées au plafond, la sexuée avance discrètement dans l'édifice. La matière à laquelle la fourmi s'accroche est cependant assez friable : elle lâche prise plusieurs fois et doit donner quelques coups d'ailes pour parvenir à rester collée à la paroi.

Finalement, ne sentant pas de danger imminent, votre protégée se décroche et atterrit dans une immense salle en majeure partie creusée pour former une gigantesque cuve, et apparemment totalement vide. Une forte odeur de chlore s'en dégage. La fourmi se rend dans la cuve pour découvrir que les parois et surtout le fond sont tapissés de cette substance. La fourmi se garde bien d'absorber cet élément pouvant s'avérer être un poison mortel à haute dose.

Dans les parois verticales sont percées plusieurs petites ouvertures. La fourmi va et vient à l'orée de chacune d'elle. A chaque fois, elle découvre un conduit plongeant dans le sol. Une forte odeur à la composition disparate semble rester présente dans ces boyaux de métal. Si la fourmi s'aventure dans l'un d'eux, rendez-vous au **39**.

Si vous préférez que la fourmi parte et que vous avez noté le mot *Egarement*, allez au **44** pour qu'elle aille à la recherche de ses compagnons. Si vous n'avez pas noté ce mot mais que vous souhaitez que votre protégée s'en aille, allez au **66**.

43

La fourmi fait passer son abdomen sous son thorax et met en joue la masse informe et poilue qui vient de surgir d'entre deux troncs. L'animal est arrosé d'acide à la tête et l'un de ses yeux est touché. Le mammifère tombe sur le côté et convulse de douleur, donnant de petits coups de pattes à son globe oculaire dans l'espoir de repousser ce qui l'attaque. Peine perdue, le liquide corrosif va lui ronger un peu de matière organique, et ses nerfs resteront enflammés pendant un moment. Du moins, s'il survit à son encerclement. Soldates et ouvrières assaillent en effet l'animal, cherchent à pénétrer en lui par tous ses orifices : narines, oreilles, anus... de manière à le découper de l'intérieur. L'animal se trémousse de plus belle, tente de bondir hors de cet endroit, rabat ses grandes oreilles pour repousser les attaquantes. Mais c'est peine perdue, l'animal voit ses boyaux, ses organes vitaux taillés en pièces, et bientôt les fourmis en ressortent, tenant entre leurs mandibules quelque morceau de chair. Deux ouvrières ont été écrasées dans l'affrontement. Une troisième a eu une patte broyée. Cette dernière perte est quasiment négligeable : ses cinq autres membres sont en bon état.

L'occasion était en tout cas inespérée et a offert un regain appréciable d'énergie aux exploratrices (*votre fourmi regagne tous ses niveaux de Faim*).

Repues, étourdies par tout ce sang chaud, empêtrée dans des viscères et muqueuses visqueux, il faut un

moment avant que le groupe ne décide de se remettre en route. Cette étape aura toutefois été appréciable étant donné l'épreuve qui se profile à la fin de la piste. Rendez-vous au **71**.

44

Après le premier temps dédié au repérage des environs, le groupe se reforme au point de rendez-vous. Les antennes s'agitent, émettent de multiples phéromones, donnant la direction et la distance des emplacements ayant des chances de contenir de la nourriture. On se repose un court moment, et on en profite pour lécher ses blessures (votre fourmi regagne un état de Vitalité et Caparaçonnage). Puis diverses équipes s'organisent, pour explorer chacun de ces lieux. Les exploratrices en ont trouvé six ; rendez-vous au **80** pour en savoir plus sur chacun d'eux.

45

L'insecte minuscule s'éloigne rapidement et disparaît aux yeux de l'artilleuse, dont les globes oculaires n'ont pas la précision requise pour une cible d'aussi petite taille. Elle tire néanmoins en direction du dernier endroit où elle a vu la créature. Sans succès. *Notez la diminution d'une goutte au total de l'artilleuse.*

Rendez-vous au **90**.

46

L'horloge interne des fourmis leur indique qu'il ne faudra pas trop tarder avant de revenir au point de rendez-vous. Or, deux choix s'offrent au groupe : continuer d'explorer cet étage, en espérant trouver d'autres cylindres métalliques (de préférence non vides et percés récemment, pour confirmer la présence de nourriture consommable), ou grimper à celui du dessus.

*Lancez un dé : si vous obtenez un chiffre pair, on continue d'explorer les environs : rendez-vous au **28**.*

*Sinon, le groupe se rend au deuxième étage : allez au **14**.*

Si votre fourmi dispose de phéromones de séduction, choisissez la direction à votre convenance.

47

Si votre protégée a recruté un ou des compagnons, ceux-ci l'accompagnent.

La fourmi s'approche de l'édifice dont le sommet semble se perdre dans les nues. La construction semble avoir été faite d'un seul bloc, puis percée d'ouvertures réparties régulièrement le long de sa surface. L'une d'elles, plus grande que les autres, se trouve au niveau de sol et c'est tout naturellement que l'insecte se dirige dans sa direction. Passant entre deux grandes plaques de métal écartées de plusieurs pattes l'une de l'autre, la fourmi pénètre dans un lieu où l'air est concentré en particules de toutes sortes, souvent blanches et minérales, mais aussi des restes de moisissures desséchées. La fourmi reste au milieu du large passage à découvert qui se présente à elle, pour balayer de ses yeux globuleux l'ensemble des environs. S'y trouvent alignés deux rangées de blocs de pierre en forme de cylindre. L'exploratrice agite à nouveau ses antennes. Aux effluves qu'elle perçoit, il semblerait qu'aucun être

vivant ne se trouve dans les parages. Accélérant sa marche, elle parvient au bout de cette immense antichambre. Là, elle découvre un passage grim pant de manière incroyablement régulière ; la pierre semble avoir été taillée sous forme de paliers. Avec des bonds suffisamment puissants ou quelques prises pour ses griffes, la fourmi n'aura aucun mal à gravir cette voie qui devrait au final la mener en haut de l'édifice... Mais peut-être qu'un autre chemin est possible, non loin du premier : deux panneaux métallique légèrement entrouverts laissent passer un léger courant d'air, il pourrait être intéressant de voir ce qui se cache derrière.

Si la fourmi décide de prendre le passage grim pant de manière régulière, rendez-vous au **59**. Si elle décide de passer entre les deux battants métalliques, allez au **62**. Si elle est sexuée, elle peut également ressortir et prendre son envol jusqu'en haut de l'édifice, en espérant que les courants aériens situés à une telle hauteur ne la fasse pas trop virevolter (rendez-vous alors au **31**).

48

Une course-poursuite désespérée s'engage, mais la proie a définitivement distancé le groupe de fourmis affamées, qui fait finalement demi-tour pour rejoindre la piste. *Fatiguée autant que les autres par ces efforts inutiles, puis par la marche forcée qui s'ensuit pour continuer à remonter la piste, votre fourmi perd un état de Faim*. Quand les exploratrices parviennent finalement au bout du chemin parfumé, c'est pour découvrir qu'une épreuve plus dangereuse que jamais les attend. Rendez-vous au **71**.

49

Stimulé par les phéromones de votre fourmi, le sexué déploie ses ailes et s'élance à la poursuite de l'imposante créature. Les vibrations du sol sont devenues irrégulières et espacées et le groupe comprend que l'animal a fortement ralenti sa course. Stimulées par les émissions de votre insecte, ses compagnes accélèrent au maximum leur course et bientôt parviennent à rejoindre la créature, qui tente de se débarrasser du sexué qui a pris position entre ses omoplates, les mandibules plantée au derrière de son cou.

Rendez-vous au **111**.

50

Grâce à sa vision infrarouge, la fourmi ailée se rend compte qu'au-dessus d'elle, les parois se prolongent très loin dans les hauteurs, avec une régularité parfaite. Réglant un vol cerclé qui fera un grand nombre d'ovales autour des fils épais, la fourmi utilise la puissance de ses ailes pour parvenir rapidement et sans heurt au bout du tunnel vertical. Décelant un passage par lequel passe un courant d'air, elle s'y engouffre instantanément. Rendez-vous au **17**.

51

La longue route de retour au point de rendez-vous est jonchée de gravats, et de restes d'animaux anciennement carbonisés. De légères vibrations dans les airs indiquent cependant qu'il y a encore dans les parages au moins une créature indemne. Tantôt très espacées telles des grognements graves, tantôt

rapprochées pour former des sons plus aigus, les ondes aériennes parviennent de plus en plus fortement aux senseurs des fourmis. Le groupe ressert sa formation et poursuit son approche.

On obtient bientôt un visuel de l'animal à découvert. Roux et boiteux, un félin est en train de renifler la piste de phéromones que le groupe a laissées. Sa patte blessée empêchera sans doute le mammifère velu de se replier. L'assaut est donné.

Bien qu'affaibli, le félin est de taille respectable et n'abandonnera pas sa chair aux fourmis facilement. Il faudra que votre insecte tienne 8 assauts face à cette bête avant que cette dernière ne cède définitivement à la pression du nombre.

Soustrayez 1 au nombre total d'assauts pour chaque lancer de dé effectué.

1 : une morsure qui traverse la carapace de la fourmi lui fait perdre 3 états de Vitalité et Caparaçonnage.

2 : La fourmi se fait attraper entre les deux pattes avant de l'animal, qui la serre, griffes dehors. Elle profite d'une attaque de ses congénères et de la distraction de la bête pour s'échapper, mais a quand même perdu deux états de Vitalité et Caparaçonnage du fait de la compression des griffes.

3 : un coup de griffe érafle la carapace de votre insecte et manque de lui couper une antenne : enlevez-lui un niveau de Vitalité et Caparaçonnage.

4 : la fourmi esquive de justesse les crocs de l'animal.

5 : la fourmi esquive habilement un coup de patte.

6 : la fourmi plante ses mandibules dans la chair de l'animal, qui en ressort affaibli. Soustrayez 1 au nombre d'assauts restants à livrer.

Sachez par ailleurs qu'il existe plusieurs manières de réduire le nombre total d'assauts à mener :

-Si votre fourmi est artilleuse, elle peut à tout moment lancer à la créature un certain nombre de gouttes d'acide formique. Enlevez alors autant que ce chiffre au nombre d'assauts à mener.

-Si elle est accompagnée par une artilleuse, cette dernière peut également dépenser des gouttes d'acide dans ce but. Par ailleurs, l'artilleuse aidera dans le combat au corps à corps : qu'elle lance ou pas de l'acide, enlevez 1 au total d'assauts.

-Si votre insecte est accompagné de guerrières, retranchez de 3 le nombre d'assauts.

-Si votre protégée est accompagnée d'une grosse fourmi, retranchez 4.

-Si elle possède des phéromones de guerre, enlevez 2.

Si votre fourmi survit à ce combat, sachez qu'il rapporte 6 unités de nourriture.

Puis allez au **66**.

52

La fourmi transporte une à une ses congénères à l'autre rive. Les multiples allers et retours la fatiguent mais l'esprit de groupe et l'importance de sa mission la soutiennent.

Finalement, chaque exploratrice arrive à bon port.

N'oubliez pas de diminuer la Faim de votre fourmi d'un niveau.

Rendez-vous au **40**.

53

Votre fourmi agile parvient à obtenir une place de choix dans la cavité au parfum entêtant qu'elle a rejoint. Tentant de goûter le nectar au fond de la poche, elle ne se rend compte que trop tard que ce dernier est collant, et que les bords du creux végétal se sont repliés pour l'enfermer dans les entrailles de la plante. Les sucs délétères qu'elle envoie ensuite cette dernière sur sa proie mettront du temps à consommer votre protégée : contrairement aux animaux et à la plupart des insectes, les végétaux, même carnivores,

ont une digestion fort lente...

54

La fourmi gratte autant que possible la plaque de bois de ses mandibules. Quand le battant semble suffisamment altéré, il vient le temps de foncer dessus à pleine vitesse. C'est le seul moyen d'aménager une ouverture suffisamment large.

Lancez un dé.

De 1 à 4 : la fourmi essuie le choc et perd un niveau de Vitalité et Caparaçonnage.

De 5 à 6 : le bois craque et cède. Rendez-vous au **17**.

A tout moment, votre fourmi peut abandonner et retourner sur ses pas. Allez alors au **44**.

55

Battant des ailes de plus en plus rapidement tout en continuant à courir, votre fourmi finit par prendre son envol, évitant avec brio les troncs d'arbre qui se présentent devant elle. L'insecte finit par atteindre le cou de l'animal poursuivi et agrippe de ses griffes les poils gras de la créature. Puis elle plante de toutes ses forces ses mandibules juste en-dessous de son crâne. Le mammifère fait un bond en arrière, et de ses petites pattes avant, tente de déloger votre fourmi. Il va falloir qu'elle tienne plusieurs secondes face à ces extrémités crochues qui font quasiment sa taille...

Votre fourmi doit tenir 3 tours.

Lancez un dé.

1 : d'un coup de patte, l'adversaire déloge violemment votre protégée de sa position (elle perd un état de Caparaçonnage et Vitalité) ; allez au **35**.

2 : la créature adverse tourne sur elle-même et force votre insecte à se décrocher : rendez-vous au **35**.

3 : en un brusque sursaut, l'animal fait tomber la fourmi : allez au **35**.

4 : la fourmi manque de lâcher prise sous un léger coup de griffe (elle perd un état de Caparaçonnage et Vitalité) mais parvient finalement à raffermir sa prise.

5 : votre protégée esquive un coup de patte sans desserrer ses mâchoires.

6 : l'insecte continue de tenir et de mordre l'animal.

Si votre insecte tient bon, allez au **111**.

56

La fourmi bat des ailes et s'élève dans les airs. Ses ocelles perçoivent beaucoup mieux l'environnement que les fourmis issues des autres castes, dotées d'une vision inférieure. Dans la zone où l'humidité est supérieure, l'insecte volant aperçoit des plantes étranges qui sont parvenues à s'aménager un espace entre les hautes herbes, bien qu'elles soient plus basses que ces dernières. En s'approchant, la fourmi perça une odeur sucrée et attirante. Elle doit se retenir pour ne point filer se régaler du nectar qui semble abonder dans les cavités de ces attrayants végétaux.

La fourmi volante change ensuite de cap et survole le champ de hautes herbes qui occupe les territoires plus secs. Elle découvre un secteur parsemé de graminées : si les fourmis coupaient le haut des tiges de ces plantes pour en récupérer les sacs de graines, cela pourrait apporter de l'énergie au nid. Si votre fourmi rapporte au groupe la présence des plantes émettant des odeurs correspondant à du doux nectar, rendez-vous au **72**. Si elle préfère signaler le champ de graminées, allez alors au **107**.

57

De manière naturelle, la fourmi artilleuse produit elle-même l'acide dans son sac à venin, lentement. Mais elle peut accélérer sa création en absorbant certaines substances. Dans une réserve de simples, elle ne tarde pas à trouver instinctivement ce qui lui permettra de générer rapidement davantage d'acide formique en très peu de temps. Elle mâche puis avale quelques morceaux d'herbe choisis, et tapote son abdomen effilé, avant de repartir aussitôt. Nul besoin de rester immobile pour que la production de jus corrosif soit fortement accentuée, et d'autres tâches l'appellent.

Augmentez votre nombre total de gouttes d'acides au maximum (10).

N'oubliez pas de retrancher 2 unités de temps au total encore disponible.

*Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

58

Votre fourmi se précipite en direction d'une des poches, mais une de ses congénères l'a également pris pour cible...

Pour savoir si votre protégée la devancera, lancez un dé. Ajoutez 2 au chiffre obtenu si votre fourmi possède des ailes, car en quelques battements d'élytres, elle pourra se rendre dans une des poches à la douce senteur.

*Si vous obtenez 3 ou plus, votre fourmi parvient à la cavité avant sa comparse : rendez-vous au **53**. Sinon, elle se fait devancer : allez au **7**.*

59

Si votre insecte était accompagné, ses compagnes rebroussement chemin, voyant dans ce passage une importante dépense d'énergie, sans prise vraisemblable à la clef.

La fourmi commence sa longue ascension. Elle escalade les courtes parois verticales quand ses pattes trouvent des prises dans la pierre. Autrement, par petits bonds, elle parvient à se frayer un chemin dans cette suite d'obstacles interminable. Au fil du temps, l'esseulement face à ce vaste espace se fait sentir. Il est rare qu'une fourmi s'aventure seule, si loin de ses compagnes. La régularité de sa progression, l'absence de tout nouvel élément autre que d'innombrables séries de paliers laissent les circuits neuronaux de la fourmi vagabonder et finalement s'emplier de peur : son instinct la pousse à revenir en arrière chercher des renforts, ou plus simplement le confort de ses congénères. Si vous désirez qu'elle continue sa marche, rendez-vous au **84**. Sinon, l'insecte revient sur ses pas et attend le retour des autres exploratrices (allez au **44**).

60

Par l'émission de subtils parfums, la fourmi parvient convaincre les autres de poursuivre leur route sur le seul chemin sûr qu'elles connaissent.

Le retard important qu'il faut rattraper entraîne une marche forcée qui en épuise certaines. *Votre fourmi perd un niveau de Faim*. Mais le retard est finalement rattrapé. Après une courte pause et une exploration infructueuse des environs, il est temps de repartir.

Rendez-vous au 25.

61

Contournant la toison de l'imposant animal dépecé de ses morceaux de chair, votre protégée arrive dans une immense salle, en majeure partie creusée pour former une gigantesque cuve, et apparemment totalement vide. Une forte odeur de chlore s'en dégage. La fourmi se rend dans la cuve pour découvrir que les parois et surtout le fond sont tapissés de cette substance. La fourmi se garde bien d'absorber cet élément pouvant s'avérer être un poison mortel à haute dose.

Dans les parois verticales sont percées plusieurs petites ouvertures. La fourmi va et vient à l'orée de chacune d'elle. A chaque fois, elle découvre un conduit plongeant dans le sol. Une forte odeur semble rester présente dans ces boyaux de métal. Si la fourmi s'aventure dans l'un d'eux, rendez-vous au **39**.

Si vous préférez qu'elle revienne au point de rendez-vous, allez au **66**.

62

S'immisçant entre les panneaux de métal, la fourmi se retrouve dans un cube. L'air y est assez vicié, ce qui peut se comprendre étant donné les ossements qui jonchent le sol. Leur décomposition est cependant terminée, et l'air circule légèrement dans ce qui pourrait passer à première vue pour un vase clos.

S'accrochant aux parois du cube creux en prenant appui sur les protubérances métalliques dont est hérissé l'un de ses côtés intérieurs, l'exploratrice suit la piste du courant d'air. Finalement, sur la cloison du haut, au croisement avec une des parois verticales, la fourmi tombe sur une sorte de toile métallique, qui laisse passer l'air mais empêche toute être d'une taille supérieure à quelques pattes de la traverser. Quelle créature a pu tendre de tels fils d'acier ? Le minerai est cependant corrodé par endroits. Un peu d'acide ou des mandibules aiguisées pourraient suffire à le découper.

Si votre fourmi ou une de ses éventuelles compagnes est artilleuse et possède une goutte d'acide, ou si elle possède des mandibules aiguisées, rendez-vous au **68** si vous souhaitez que l'une de ces capacités soit utilisée. *Dans le premier cas, enlevez une goutte à sa réserve d'acide formique, et dans le deuxième cas, notez que les mandibules de votre protégée ne sont désormais plus acérées et n'autorisent donc plus de bonus en combat.*

Sinon, l'insecte peut tenter la montée régulière (rendez-vous au **59**) ou l'envol à l'extérieur, si elle est dotée d'ailes (allez au **31**).

63

Votre fourmi lance quelques phéromones d'excitation et d'encouragement à la suivre, puis elle reprend sa marche sur la piste odorante. Ce genre d'initiative personnelle est inhabituel mais finalement, c'est

bientôt tout le groupe qui se retrouve à suivre cette espèce de meneuse. Hélas, le temps passe sans qu'on découvre un abri adéquat, et l'humidité devient suffisamment importante pour annoncer l'arrivée imminente de la pluie. Consensus immédiat, les fourmis agrippent avec leurs mandibules de grosses feuilles et s'en servent comme d'un bouclier contre les projectiles mortels qui ne vont pas tarder à tomber. Ces protections n'auront hélas qu'une durée temporaire, car l'acide, bien que moyennement concentré, finira par transpercer le trop fin rempart végétal.

Le groupe maintient sa vive allure malgré le froid et les premières gouttes corrosives qui s'écrasent contre les feuilles. Même si le bouclier végétal tient pour l'instant bon, les griffes piétinent dans la terre meuble qui commence à s'acidifier, occasionnant des brûlures de plus en plus vives. *Votre fourmi perd un état de Vitalité et Caparaçonnage.* Seule la chance permettra au groupe de survivre à ce cataclysme. *Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au 79. Dans le cas contraire, allez au 85.*

64

Mandibules et mâchoires creusent lentement un tunnel humide. Les pattes patinent sur la terre meuble, les antennes trempent dans le mucus glaiseux. Finalement, des brindilles et des branches viennent supporter le passage dont la construction épuise le groupe (*votre fourmi perd 4 états de Faim*).

Néanmoins, les exploratrices parviennent à rejoindre l'autre rive, sans perte.

Rendez-vous au 40.

65

L'exploratrice qui a découvert l'endroit n'ayant pas détecté la présence de quelconques êtres vivants, l'expédition dans laquelle se retrouve votre fourmi est composée uniquement d'ouvrières (*à moins qu'elle n'ait amené avec elle une ou deux autres fourmis d'un autre type depuis le nid, qui l'accompagnent alors*). Le groupe parvient bientôt jusqu'à l'édifice, qui comporte une large ouverture, au pied de laquelle se trouvent des monceaux de minéral translucide, assez coupants. Les fourmis évitent les obstacles sans peine et suivent le chemin balisé de phéromones qu'a émises la première exploratrice. Sur cette route, leur odorat leur confirme que des moisissures s'échappent bien de certains cylindres métalliques. Elles n'en croisent aucun intact, jusqu'à ce qu'elles parviennent au bout de la piste de phéromones. Là, elles tombent sur deux conteneurs totalement hermétiques. Les ouvrières s'avèrent cependant incapables de les découper avec leurs petites mandibules pour en vérifier le contenu, qui peut être considérable... Or, les fourmis sont beaucoup plus attachées aux faits qu'aux potentialités, qu'elles ont des difficultés à appréhender : si le contenu des cylindres n'est pas garanti, elles préféreront ne pas s'en encombrer.

Si votre fourmi (ou une de ses compagnes) possède deux gouttes d'acide en réserve, rendez-vous au **30**.

Si votre insecte possède des mandibules aiguisées et qu'elle souhaite les utiliser sur le métal, allez au **87**. Sinon, il ne reste plus au groupe qu'à explorer le reste des environs : rendez-vous au **46**.

66

Le niveau de Faim de votre fourmi descend d'un niveau, en raison des efforts qu'elle a fournis pour sa précédente exploration. En revanche, toute artilleuse présente regagne une goutte d'acide, son stock se reformant peu à peu.

*Si votre insecte a déjà exploré trois lieux, rendez-vous immédiatement au **16**. Sinon, poursuivez la lecture.*

La fourmi peut choisir d'explorer :

-Une petite forêt dont les végétaux ne sont pas les mêmes que ceux qu'on trouve les territoires fourmis. Exotiques, ils composent une jungle naissante qui s'étend à certaines constructions branlantes. La fourmi qui a découvert ce lieu n'a pas osé s'aventurer dans les hautes herbes et ne sait quel genre de créature peut s'y trouver. (Si vous désirez que votre fourmi s'y rende, il faudra aller au **76**).

-Un édifice très étendu, à deux étages. Dans cette grande surface se trouvent de courts cylindres métalliques intacts. Ceux qui ont été déjà ouverts ou percés laissent échapper des relents d'une nourriture pourrie, mais les autres contiennent peut-être encore des aliments consommables. (Si vous désirez que votre insecte y aille, il faudra que vous vous rendiez au **65**).

-Dans une des nombreuses constructions endommagées, une fourmi a trouvé un passage menant sous terre. Bloqué par un panneau de bois vermoulu, l'exploratrice n'a pas continué plus avant mais son odorat a détecté dans ce sous-sol la présence de champignons, qui pourraient bien être comestibles. (Si vous voulez que votre protégée s'y rende, il faudra aller au **94**).

-Dans un édifice assez vaste, une fourmi a trouvé d'importantes quantités de bois étrangement transformé, mais elle a aussi et surtout détecté la présence de minuscules insectes, en assez grand nombre. Si on trouvait leur source de nourriture... (Si vous désirez que votre fourmi s'y rende, il faudra aller au **29**).

-Une exploratrice est tombée sur un large passage menant sous terre. Il semblerait qu'il mène à un immense réseau de galeries, au sol pierreux et où reposent de longues barres de métal. Cette espèce de fourmilière géante semble cependant contenir quelques occupants : les faibles mais nombreuses ondes sonores qu'a perçues l'ouvrière qui a découvert cet endroit, ainsi que l'odeur typique des mammifères qui s'en dégage, laissent à penser que l'endroit est habité. (Si vous voulez que votre insecte s'y rende, il faudra aller au **114**).

-Un lieu des plus mystérieux a attiré les ocelles d'une petite fourmi : dans un bâtiment à un seul étage mais étendu, se trouve une espèce d'immense réservoir dont le fond est tapissé de chlore. Le réservoir est percé de conduits non explorés. (Si vous désirez que votre fourmi s'y déplace, il faudra aller au **21**).

*Si vous avez noté les mots Lieu inconnu sur la Feuille d'aventure, allez au **91** si vous désirez que votre fourmi s'y rende.*

67

La soldate est affamée, comme nombre de ses congénères ; son instinct allait bientôt la pousser à sortir afin de chasser quelque proie. Elle suit donc immédiatement votre fourmi quand elle reçoit des phéromones excitantes, annonciatrices d'une expédition lointaine et d'un gibier exotique.

Notez cette Artilleuse dans votre liste de compagnons spéciaux. Tant qu'elle restera en vie, elle permettra d'utiliser la capacité de jet d'acide (elle possède 7 gouttes en réserve) et pourra fournir une aide supplémentaire toujours appréciable.

N'oubliez pas de retrancher 3 unités de temps au total encore disponible.

*Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

68

La fourmi parvient à passer l'obstacle sans encombre, et s'éloigne de la mystérieuse toile pour arpenter

une nouvelle surface horizontale. L'obscurité autour de l'exploratrice est totale, mais au filet d'air qu'elle perçoit, il semblerait qu'au-dessus d'elle se trouve quelque ouverture. La noirceur environnante ne trouble pas l'insecte, habitué à arpenter les couloirs sombres du nid. Quadrillant le secteur, il tombe sur d'épais fils composés d'une substance inconnue. Leur gangue est suffisamment souple pour que l'exploratrice puisse y planter ses griffes et y grimper sans risques. Si jamais votre fourmi est une sexuée, allez au **50**. Sinon, vous n'avez pas le choix, rendez-vous au **75**.

69

Peu importe le résultat de l'expédition, il est plus important de créer un avant-poste à cet endroit. Autrement dit, de fonder une colonie. Elle n'empiètera pas le moins du monde sur les territoires du Nid et étendra l'emprise de ce dernier, pouvant entre autres servir de point de ravitaillement pour de prochaines explorations. Les deux fourmis ailées s'élancent donc sans hésitation –et même avec impatience !- vers le ciel, dans une première et dernière danse...

Battant des ailes, tantôt emportée par quelque courant qui la retourne, la sexuée émet de puissantes phéromones de séduction destinés à attirer tout mâle passant dans les environs. Ses poils soyeux humectés d'un nectar de phéromones aphrodisiaques et son abdomen saillant sont prêts à accueillir les prétendants...

Ses ganglions nerveux saturés jusqu'au point de rupture par les phéromones qu'émet la future reine, ce qui sert d'esprit au mâle est entièrement focalisé sur l'unique fonction de son existence : tirer son coup.

Elle le sent s'approcher plus qu'elle ne le voit. Elle esquisse une danse adroite et esquive les premières tentatives du mâle. Puis la fourmi cesse peu à peu de tourbillonner et le laisse venir auprès d'elle.

Il s'arc-boute et prend appui sur le thorax de sa partenaire de taille bien supérieure. Copuler en plein vol est chose malaisée, mais son programme génétique le pousse et lui fait surmonter tous les obstacles. Il applique avec frénésie l'extrémité de son abdomen, d'où ses organes reproducteurs saillent follement, sur l'emplacement correspondant de la femelle ; ses antennes s'agitent de façon incontrôlable alors que des sensations jamais éprouvées jusqu'alors le submergent.

Le plaisir fulgurant lui fait dévier un instant de sa trajectoire et le couple emboîté manque de se heurter à quelque obstacle.

Finalement l'acte est consommé et les précieux spermatozoïdes transmis. Maintenant fécondée, la reine s'éloigne pour fonder une nouvelle et gigantesque fourmilière, dans l'immense réseau de galerie que les fourmis ont repéré.

Bientôt, la future mère va perdre ses ailes, et rongera sa robe nuptiale pour regagner quelques forces. Puis elle enfantera des ouvrières, des soldates, des mâles et des reproductrices comme elle qui iront fonder de nouvelles colonies à leur tour, dans un mouvement jusqu'ici sans sens et sans raison, qui se poursuit depuis des centaines de millions d'années au travers de tous les bouleversements que la planète a connus...

En attendant, le mâle, encore étourdi, se recroqueville sur le sol. Son sort importe peu ; son unique rôle rempli, il périra d'ici quelques heures.

70

La fourmi sexuée, grâce à la vision infrarouge que lui fournissent ses trois ocelles, aperçoit de nombreux mouvements au fond du trou. Elle se rend compte par ailleurs que celui-ci s'élargit près du sol. L'insecte lave ses petits yeux du dos de ses griffes humectées de salive puis plonge à nouveau son regard dans les profondeurs. Elle identifie alors les auteurs de ces multiples mouvements : ce sont des sortes de gros insectes caparaçonnés.

*Si vous souhaitez néanmoins que votre créature se dirige dans le boyau obscur, allez au **20**.*

*Sinon, elle émet d'instinct des phéromones de stress et le reste du groupe la suit : rendez-vous au **51**.*

71

A la température basse caractéristique du Plus Dur des Hivers vient s'ajouter à présent l'humidité du ruisseau qui fait face à votre fourmi et ses compagnes. Les fourmis ne savent pas nager, et le courant rendrait de toutes manières cette entreprise dangereuse pour tout insecte capable de se débrouiller dans cet élément visqueux (à l'échelle de ces petites créatures). Pourtant, il va bien falloir contourner l'obstacle.

Instinctivement, le groupe commence à planter ses mandibules dans la terre, cherchant où elle est le plus friable, afin de creuser un profond tunnel au-dessous du cours d'eau. Mais procéder ainsi prendra énormément de temps et d'énergie...

Une possible opportunité serait d'utiliser un sexué pour s'en servir comme transport aérien : la fourmi ailée transporterait ses congénères une à une sur l'autre rive, et cela serait nettement plus rapide.

Une dernière solution serait de se servir de feuilles d'arbres pour en faire des radeaux de fortune : ce genre d'embarcation ne manque pas alentour, et si le courant est favorable, on pourrait rejoindre la berge opposée sans effort.

Quel que soit votre choix, sachez que le chemin parcouru dernièrement a baissé le niveau de Faim de votre fourmi d'un niveau.

*Si le groupe se met à creuser un tunnel pour passer en-dessous du ruisseau (cela aura un coût de 4 états de Faim), rendez-vous au **64**.*

*Si votre fourmi est un sexué ou qu'un de ses congénères possède des ailes, rendez-vous au **52** si vous désirez utiliser cette capacité (l'effort demandé coûtera 1 état de Faim, que ce soit votre fourmi qui vole ou un allié, car il faudra lui faire une trophallaxie pour qu'il ait suffisamment d'énergie).*

*Si vous préférez que le groupe utilise des feuilles comme radeaux pour passer le cours d'eau, allez au **99** (si votre fourmi possède une plume, elle pourra l'utiliser comme embarcation à la place d'une feuille).*

72

Au fur et à mesure que l'air devient davantage humide, des effluves attrayants parviennent aux antennes des fourmis. Soudain, le champ de hautes herbes s'éclaircit pour laisser place à une petite clairière, et le groupe fait face à quelques plantes de faible hauteur, dotées de feuilles éparses, mais surtout de plusieurs espèces de cavité, d'où semble provenir cette odeur attrayante. Timidement, les fourmis s'approchent de ces réservoirs qui semblent regorger de nectar. Elles titillent le bord des creux de leurs antennes, vérifient que l'odeur sucrée qu'elles ont perçu provient bien des cavités végétales, plus

chacune se précipite dans les différentes poches de la plante la plus proche. Si vous désirez empêcher votre protégée de se précipiter pour aller se régaler du doux nectar, rendez-vous au **119**. Sinon, laissez-la saisir sa chance en vous rendant au **58**.

73

La fourmi erre pendant plusieurs secondes dans les tunnels. Partout, les pattes grouillent, les mâchoires creusent, et les antennes frétilent d'informations. Elle finit par trouver une paroi renforcée par de petits cailloux. Se frottant les bords des mandibules contre la pierre, elle les rend davantage coupantes qu'auparavant.

Votre insecte gagne un bonus de 1 au dé, durant les combats au corps à corps, cumulable avec n'importe quel autre avantage. Néanmoins, l'usure menace ses mandibules affutées et certains combats ou épreuves particulièrement éprouvants pourront venir à bout de cet avantage.

N'oubliez pas de retrancher 3 unités de temps au total encore disponible.

*Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

74

Les phéromones d'alertes se multiplient quand les fourmis se rendent compte que la rencontre va à coup sûr avoir lieu. Et en effet, une masse informe bondit au-dessus de quelques racines tordues et retombe sur une ouvrière, dont l'abdomen explose littéralement sous le choc, dans une gerbe de sang jaunâtre. Se rendant compte qu'il va rapidement être encerclé, l'animal à sang chaud tente de prendre la fuite, rabattant ses longues oreilles quand il sent déjà une fourmi chercher à pénétrer en lui par quelque orifice. La course-poursuite s'engage tandis que l'ouvrière qui était parvenue agripper les poils du mammifère lâche prise. Si la piste de l'animal n'est guère difficile à suivre, la créature risque fort de distancer le groupe.

Si votre fourmi est une sexuée, elle peut déployer ses ailes et tenter de rattraper l'animal, pour le ralentir jusqu'à l'arrivée des renforts. Rendez-vous alors au **55**.

Si elle est accompagnée d'un sexué et qu'elle sait émettre des phéromones de guerre ou de séduction, elle peut le motiver à prendre des risques et à attaquer seul cette créature jusqu'à ce que le groupe le rejoigne. Allez alors au **49**.

Sinon, votre insecte ne peut que tenter la poursuite avec ses compagnes grises. Rendez-vous au **48**.

75

L'ascension commence, sans problème. Les courants d'air s'intensifient : ils font osciller le gros fil et frétiller les antennes de l'insecte, mais s'avèrent bien loin de lui faire lâcher prise. La montée se poursuit, lentement. Luttant contre la gravitation, la fourmi perd beaucoup d'énergie (*baissez sa Faim d'un niveau*). Finalement, la fourmi est quasiment arrivée au sommet de ce tunnel vertical quand elle perçoit l'origine d'un puissant courant d'air : à plusieurs pattes du fil épais, une large ouverture est percée dans une des parois. Un bon agile aidé par le souffle de l'air projette la fourmi au travers de l'orifice. Rendez-vous au **17**.

C'est un groupe contenant l'une des deux guerrières de l'expédition qui se dirige vers les hautes herbes. La présence de la soldate ne sera pas de trop face aux dangers que peut représenter cette jungle. Celle-ci semble d'ailleurs gagner du terrain sur le minéral qui recouvrait jusqu'ici intégralement le sol.

En formation losange, le groupe s'aventure dans les hautes herbes, qui empêchent de voir à plus de quelques pattes de distance. Parfois, le champ de tiges se fend sur un fourré imposant. Nul animal n'en sort pour se jeter sur les fourmis, et leur odorat ne détecte pour l'instant aucune présence de créature autre que celle de minuscules insectes trop peu nutritifs pour qu'on en fasse la chasse.

Par ailleurs, la multitude d'odeurs que perçoivent les fourmis les déroutent : certaines senteurs leur sont totalement inconnues. On croise ainsi un certain nombre de végétaux que la mémoire collective ne reconnaît pas.

Une fourmi découvre une tige métallique, supportant une plaque faite de la même matière. La planche est tâchée par une substance synthétique à moitié érodée.

[img: panneau avec écrit dessus «Parc de la T... d'Or» et cage derrière]



On tombe ensuite sur des rangées de tiges métalliques, entre lesquelles les fourmis passent aisément. Elles découvrent alors, à moitié enterrés ou reposant sur de larges rochers, des squelettes de mammifères, qui devaient être assez imposants. Les os sont parfaitement nettoyés : leur mort doit être ancienne. Le groupe ne s'attarde pas davantage, traverse à nouveau une ligne de barres en métal, et continue de se frayer un chemin dans les hautes herbes. La vue depuis le sol ne leur étant d'aucune utilité dans cet environnement, les fourmis s'en remettent à leur flair : elles sentent une humidité provenant de la direction du soleil couchant, tandis qu'ailleurs, l'environnement présente la même atmosphère sèche que précédemment.

Si votre fourmi est une sexuée ou qu'elle est accompagnée par un mâle, elle (ou ce dernier) peut prendre son envol pour avoir une vision aérienne des environs : allez alors au 56.

Sinon, lancez un dé. Si le résultat est compris entre 1 et 4, le groupe s'orientera naturellement en direction de l'atmosphère humide : rendez-vous au 72. Sinon, les fourmis ne prêteront pas attention à l'eau contenue dans l'air et continueront leur route dans des territoires plus secs. Allez alors au 107. Si

votre protégée dispose de phéromones de séduction, elle peut néanmoins convaincre le groupe de se rendre où elle le désire (ignorez alors le lancer de dé et choisissez la direction à prendre).

77

Tandis que les autres embarcations prennent peu à peu l'eau, que le courant et les remous font se tordre certaines feuilles, la plume légère et étanche de votre fourmi lui permet un voyage au sec, bien qu'inconfortable du fait du tournis engendré par ses nombreux tours sur elle-même. Les congénères de votre insecte finissent la traversée en barbotant dans l'eau, glissant dans la vase, tandis que la plume échoue tranquillement sur la rive. Votre fourmi débarque enfin au milieu de ses semblables qui peinent à se défaire des gouttes d'eau collées à leur armure. Rendez-vous au **40**.

78

Le combat tourne en faveur des fourmis, bien qu'une ouvrière se fasse déchiqueter par les crocs de l'animal. Les poils ensanglantés, la créature s'effondre sur le côté et se fait dépecer en quelques soubresauts.

Le groupe récolte ainsi 6 unités de nourriture. Il peut en utiliser une pour limiter sa faim : dans ce cas, votre fourmi regagne un niveau de Faim.

Les fourmis se lèchent entre elles pour nettoyer leurs carapaces du sang du mammifère. Le liquide encore chaud abonde par ailleurs, et le sol, non pas fait de terre mais de matière minérale, l'absorbe mal : chaque membre du groupe a donc le temps de s'hydrater et de recouvrer un regain d'énergie. On hésite cependant à poursuivre l'exploration, que ce soit par crainte de rencontrer un nouveau monstre ou parce que le butin récolté donne l'impression que la mission est plus qu'accomplie (l'avidité est quelque chose de méconnu dans le monde myrmicéen).

Si vous désirez pousser votre fourmi à pénétrer dans le bâtiment pour examiner son étrange cuve chlorée, rendez-vous au **61** (elle s'y rendra avec une seule soldate, les autres fourmis étant déjà suffisamment chargées de nourriture, elles repartent au point de rassemblement).

Sinon, allez au **66**.

79

Le temps s'écoule trop rapidement tandis que la terre se fait boue et que le liquide acide commence à ronger les carapaces élaboussées. Les abdomens qui traînent trop près du sol sont rongés, et quelques particules de terre imbibées d'eau corrosive commencent à s'accrocher aux thorax (*votre fourmi perd deux états de Vitalité et Caparaçonnage*).

Il est grand temps de trouver un abri. Tout de suite !

*Lancez un dé. Si le résultat est pair, rendez-vous au **85**. Dans le cas contraire, allez au **81**.*

80

La fourmi peut choisir d'explorer :

-Une petite forêt dont les végétaux ne sont pas les mêmes que ceux qu'on trouve dans les territoires fourmis. Exotiques, ils composent une jungle naissante qui s'étend à certaines constructions branlantes. La fourmi qui a découvert ce lieu n'a pas osé s'aventurer dans les hautes herbes et ne sait quel genre de créature peut s'y trouver. (Si vous désirez que votre fourmi s'y rende, il faudra aller au **76**).

-Un édifice très étendu, à deux étages. Dans cette grande surface se trouvent de courts cylindres métalliques intacts. Ceux qui ont été déjà ouverts ou percés laissent échapper des relents d'une nourriture pourrie, mais les autres contiennent peut-être encore des aliments consommables. (Si vous désirez que votre insecte y aille, il faudra que vous vous rendiez au **65**).

-Dans une des nombreuses constructions endommagées, une fourmi a trouvé un passage menant sous terre. Bloqué par un panneau de bois vermoulu, l'exploratrice n'a pas continué plus avant mais son odorat a détecté dans ce sous-sol la présence de champignons, qui pourraient bien être comestibles. (Si vous voulez que votre protégée s'y rende, il faudra aller au **94**).

-Dans un édifice assez vaste, une fourmi a trouvé d'importantes quantités de bois étrangement transformé, mais elle a aussi et surtout détecté la présence de minuscules insectes, en assez grand nombre. Si on trouvait leur source de nourriture... (Si vous désirez que votre fourmi s'y rende, il faudra aller au **29**).

-Une exploratrice est tombée sur un large passage menant sous terre. Il semblerait qu'il mène à un immense réseau de galeries, au sol pierreux et où reposent de longues barres de métal. Cette espèce de fourmilière géante semble cependant contenir quelques occupants : les faibles mais nombreuses ondes sonores qu'a perçues l'ouvrière qui a découvert cet endroit, ainsi que l'odeur typique des mammifères qui s'en dégage, laissent à penser que l'endroit est habité. (Si vous voulez que votre insecte s'y rende, il faudra aller au **114**).

-Un lieu des plus mystérieux a attiré les ocelles d'une petite fourmi : dans un bâtiment à un seul étage mais étendu, se trouve un espèce d'immense réservoir dont le fond est tapissé de chlore. Le réservoir est percé de conduits non explorés. (Si vous désirez que votre fourmi s'y déplace, il faudra aller au **21**).

L'objectif du groupe est de rassembler 10 unités de nourriture. Les sous-groupes qui ont été formés ne sont pas assez nombreux pour visiter tous les lieux : il y aura 3 séries d'explorations. A la fin de chaque exploration, le niveau de Faim de votre insecte baissera d'un niveau, en raison des efforts qu'il aura produit (cela sera précisé dans le texte).

*Avant de choisir une destination, si votre fourmi transporte une nymphe, rendez-vous au immédiatement au **37**. De même, si elle a amené avec elle des œufs, allez au **109**.*

*Si vous avez noté les mots Lieu inconnu sur la Feuille d'aventure, votre fourmi l'ajoute à la liste des propositions d'exploration : pour s'y rendre, vous irez au **91**.*

Avec le temps, la réserve d'acide des éventuelles artilleuses présentes dans le groupe (votre fourmi et/ou un compagnon spécial) a pu se reconstituer quelque peu : ajoutez 2 gouttes à chaque réserve d'acide.

81

La pluie acide redouble de vigueur tandis que les gouttes corrosives commencent à transpercer les minces protections végétales des fourmis. Sur les mandibules tenant les feuilles jusqu'ici étanches commencent à perler de fines gouttelettes, puis les têtes sont atteintes. La souffrance brasille jusque dans les globes oculaires des fourmis. De plus en plus d'insectes se tordent de douleur, comme sous l'effet d'invisibles flammèches, et se retrouvent bloqués par les feuilles qu'ils ont dû lâcher. D'autres,

comme votre fourmi, abandonnent à temps leur bouclier végétal et s'enfuient à toutes pattes... pour se faire finalement faucher par un projectile d'acide.

82

En se rapprochant de l'ouverture perpendiculaire au sol, les fourmis aperçoivent en travers du chemin deux lourds panneaux de métal légèrement entrouverts. On pousse, on tire, un peu erratiquement, mais finalement la place est suffisante.

Les fourmis entrent dans l'édifice, une à une en raison de l'étroitesse du passage. L'humidité suinte des murs, des flaques nauséabondes jonchent le sol recouvert de moisissures glissantes. Cela n'est guère gênant pour les fourmis, en revanche, des crissements, cliquetis et stridulations les stressent. Elles sentent des présences hostiles, et craignent inconsciemment d'y laisser leur carapace...

Si vous désirez que votre fourmi donne l'exemple en commençant à récolter des moisissures, rendez-vous au **15**.

Si vous préférez qu'elle incite ses compagnes à se replier, allez au **10**.

83

La fourmi utilise ses deux gros globes oculaires, mais dans la semi-pénombre, elle ne détecte rien d'anormal. Elle ne repère aucun mouvement autre que ceux de ses congénères.

Si votre protégée est une sexuée ou qu'elle est accompagnée par un mâle reproducteur, rendez-vous au **36**.

Sinon, allez au **41**.

84

Poussée par votre volonté, l'insecte poursuit son éprouvante ascension (*la fatigue nerveuse et l'effort physique lui font néanmoins perdre deux niveaux de Faim*). Un ultime palier est franchi, et la surface sur laquelle se posent les pattes de la fourmi s'avère durablement plane. Arpentant cette zone, l'exploratrice trouve de la poudre blanche minérale, quelques éclats de bois, ainsi que de la poussière de moisissure. Ses antennes s'agitent pour vérifier ce qui semble être l'évidence : nul être vivant n'est présent alentour.

L'insecte tombe finalement sur la seule issue possible : un panneau de bois muni d'une protubérance métallique la bloque. A certains endroits, la plaque boisée se révèle être en mauvais état et friable : la fourmi peut tenter de la défoncer (allez alors au **54**). Sinon, il ne lui reste plus qu'à rebrousser chemin et apprendre ce qu'ont trouvé ses congénères : rendez-vous au **44**.

85

Par chance, une fourmi lance un puissant signal d'excitation, transmis tant bien que mal au milieu de la panique en train d'atteindre son paroxysme. L'exploratrice a trouvé un bloc de pierre creux et percé de quelques ouvertures, une au niveau du sol, deux en hauteur. A bien y regarder, la composition exacte du matériau est inconnu. Ce dernier s'avère légèrement friable, mais il suffira sans doute pour survivre le temps de cette averse nocturne. On trouve à l'intérieur des monceaux de métaux, quelques pièces de

bois, et certaines matières non identifiées de formes diverses. Hélas, nul ne détecte la présence de nourriture.

La nuit finit de tomber tandis que l'orage redouble de violence. Les insectes se regroupent dans un coin dépourvu d'humidité et s'endorment petit à petit sous le froid grandissant.

Après un certain laps de temps, la chaleur du jour réveille lentement les fourmis. Certaines entament leur toilette, d'autres tapotent de leurs antennes leurs sœurs endormies. A l'extérieur, la terre commence à sécher, et a déjà perdu une bonne partie de l'acidité qu'elle a reçue. Le jus corrosif que contenaient les gouttes a pénétré le sol, et il reste à espérer qu'il ne rongera pas trop les racines qu'il rencontrera.

Le temps vient rapidement de repartir. Le chemin parfumé n'a pas été totalement dilué par la pluie et le groupe peut continuer à suivre cette précieuse piste, a priori le chemin le plus sûr en direction du Nord.

Rendez-vous au 25.

86

La progression du groupe est pendant un temps masquée par les plantes qui jalonnent son parcours et qui le forcent à desserrer sa position. Mais peu à peu, les végétaux deviennent moins nombreux, et même les troncs se font plus rares. Les fourmis parviennent finalement sur un terrain d'herbes abîmées dépourvu de tout arbre. Et donc de toute ramification arborescente pouvant les cacher aux yeux d'éventuels prédateurs aériens.

Tandis que le groupe accélère instinctivement le pas, une ombre passe sur certaines fourmis. Puis une des compagnes de votre insecte est fauchée par deux serres et emmenée dans les hauteurs, pour sans doute être picorée avidement. Le goût acidulé des fourmis ne semble cependant pas au goût du volatile puisqu'il fait bientôt tomber le cadavre de la pauvre ouvrière au milieu du groupe affolé. Une paire de serres vient ensuite renverser quelques membres du groupe, puis la créature à plume, volant toujours plus au ras du sol, donne quelques coups de becs. Certaines fourmis parviennent à les éviter, d'autres sont transpercées. On essaie de contre-attaquer, mais les mandibules claquent systématiquement dans le vide. Le temps que le groupe atteigne le bout de la clairière, il ne restera guère de survivantes...

Si votre fourmi est une artilleuse, ou si elle est accompagnée d'une artilleuse, rendez-vous au **26** (*sachez que la fourmi qui tirera sur le volatile dépensera 4 gouttes d'acide*).

Si c'est une sexuée et qu'elle veut profiter de ses ailes pour fuir plus aisément le volatile, allez au **8**.

Sinon, elle peut profiter du vol bas de l'animal pour sauter sur ses serres puis fourrager dans ses plumes, dans l'espoir de lui infliger quelque blessure susceptible de lui faire abandonner la poursuite, rendez-vous au **34**.

87

Votre fourmi agite ses mandibules affûtées sur le métal recouvrant le haut d'un cylindre, tentant de percer un trou d'une quelconque taille. Elle parvient à tracer de nombreuses rayures et à marquer le métal de quelques entailles profondes, mais cela ne suffit pas. Finalement, s'arque-boutant et tapant de la pointe de ses mandibules sur l'encoche la plus profonde, elle parvient à percer la couche minérale sur une petite fente. Bientôt, une odeur de nourriture comestible s'en dégage. Cela ressemble à un mélange de viande et de végétaux, bien que leur odeur ne soit pas aussi intense que dans la nature. Le groupe décide aussitôt de s'emparer de cette prise, qu'on finira d'ouvrir plus tard.

Le groupe récolte 4 unités de nourriture, mais la fourmi s'est trop usée les mandibules sur cet obstacle et ces dernières ne sont plus considérées comme aiguisées.

Le raisonnement par induction met du temps à se mettre en place dans l'esprit myrmicéen : le fait qu'un seul cylindre de métal contienne effectivement de la nourriture n'implique pas que l'autre qu'on a découvert (et qui ne laisse échapper aucune odeur, car complètement fermé) ait la même caractéristique.

Si votre fourmi possède des phéromones de séduction, vous pouvez la pousser à convaincre les autres de s'emparer du cylindre, et ajouter alors 4 unités de nourriture à la récolte. Sinon, si elle ou l'une de ses compagnes possède deux gouttes d'acide, elle pourra également percer le métal pour prouver la présence de nourriture.

Satisfait de ses trouvailles, le groupe est divisé quant à rentrer au point de rendez-vous avec la nourriture ou poursuivre l'exploration pour éventuellement en trouver davantage.

Si vous désirez qu'on continue à explorer cet endroit, rendez-vous au **46**.

Sinon, allez au **66**.

88

Le sentiment d'urgence qui a été transmis à la fourmi lors de sa rencontre avec la soldate devient insupportable, et elle décide de rejoindre l'air libre. Elle remonte les innombrables étages de la fourmilière et finalement émerge près du pied du dôme, dont l'immensité tend vers les cimes des arbres. Elle quitte vite la sortie très fréquentée (les phéromones échangées sont tellement nombreuses qu'elles satureront ses antennes), puis trouve le parfum de la soldate qui l'a recrutée sur une piste peu usitée, en direction du nord. Le groupe est parti sans l'attendre. Ses pattes accélèrent le mouvement sur le sol pour l'instant tapissé de brindilles et dépourvu de végétaux, et la conduisent à ce qui semble être une entrée secondaire de la fourmilière. Il peut paraître absurde de suivre une telle piste qui semble destinée à revenir sur ses pas, mais les traces olfactives ne trompent pas, le passage de la soldate par ici est récent. La fourmi ne se pose de toutes manières pas de questions et s'enfonce à nouveau dans la terre. Là, elle emprunte un couloir servant en fait de chemin souterrain jusqu'à une colonie du nord. Au bout de cette longue piste creusée, elle sort au niveau d'une ouverture proche du dôme d'une petite colonie. Et elle retrouve enfin le groupe, paré pour l'expédition hors des territoires du Nid...

Rendez-vous au **100**.

89

La meute s'est dispersée et cela rend votre insecte nerveux. La fourmi poursuit néanmoins son chemin, de manière irrégulière : elle court parfois, d'autres fois elle s'arrête pour agiter ses antennes et percevoir son environnement. Aucune présence d'une quelconque créature n'est ressentie : l'air est silencieux et seulement chargé d'anciennes poussières irritantes, le sol ne vibre pas. Mais une autre sensation émerge, difficile à décrire, mais générant un léger malaise. La fourmi poursuit néanmoins sa route, d'autant plus qu'elle aperçoit de la lumière dont l'origine doit se trouver à quelques centaines de pattes. Tandis qu'elle se rapproche, son malaise s'amplifie, et les deux lignes de métal qui se poursuivaient jusqu'ici sans coupure s'écartent puis sont placées à des endroits divers, sur les côtés, abîmées et tordues, comme si on les avait martelées et jetées. Finalement, la fourmi parvient à la source de lumière : un trou dans la voûte habituelle du tunnel. La fourmi n'aperçoit pas de paliers taillés dans la pierre, comme ceux qui lui ont permis de descendre dans le réseau de galerie, et le dôme du couloir est percé de manière irrégulière. En contrebas, un cratère, jonché de morceaux de métal. Votre fourmi s'en

approche un peu, et son malaise croît d'autant plus. D'instinct, l'insecte sent qu'il vaut mieux ne pas rester dans les parages, se sentant malade, peu à peu privé de son énergie.

Votre insecte perd tout ses états de Vitalité jusqu'au dernier (il ne perd pas ses états de Caparaçonnage, s'il lui en reste, car son affection est d'ordre interne). Si sa Vitalité était déjà au plus bas, elle meurt.

Rendez-vous au **24**.

90

Il faut explorer le territoire ennemi avant que l'alerte ne s'y soit trop répandue !

La compagnie presse le pas, mais peu à peu, les minuscules insectes se rassemblent, s'agglutinent par dizaines, et assaillent la demi-douzaine de fourmis. Votre protégée va devoir affronter 16 adversaires.

Nb d'assaillantes :	de 16 à 10	de 9 à 6	de 5 à 1
dé : 1	-3 Santé et Carap	-2 S&C	-1
2	-2	-1	-1
3	-1	0	0
4	0	-2 ennemies	-3
5	-3 ennemies	-4	Fin du combat
6	-6 ennemies	-6	Fin du combat

Si votre fourmi vainc ses adversaires, rendez-vous au **102**.

91

Votre fourmi révèle à ses congénères l'existence du monolithe à la forme étrange qu'elle a pu apercevoir des hauteurs. Quelques phéromones d'excitation plus tard, six ouvrières et une guerrière se joignent à votre protégée. La route est cependant longue jusqu'à la demi-sphère géante posée sur son cylindre, et si le groupe ne rencontre nulle créature qui vive, la faim se fait tout de même ressentir (*votre fourmi perd un niveau de Faim*).

Arrivées au pied de la construction inconnue juchée sur une petite colline étrangement régulière, les fourmis se demandent comment explorer l'édifice. Il possède une ouverture rectangulaire à son pied, d'où s'échappe un air humide porteur d'odeurs de moisissures ; cette entrée facile d'accès est tentante. Mais on pourrait également escalader la construction et conserver la vision sur un terrain découvert. Même si la pente est supérieure à 90 degrés le long de la demi-sphère, les fourmis ont des griffes qui leur permettraient de s'accrocher à la surface granuleuse de la structure sans peine, car elle possède de nombreuses aspérités.

Le choix tient à peu de choses, et l'avis de votre insecte suffira à faire basculer la décision dans un sens ou l'autre.

Si vous désirez que les fourmis pénètrent la structure par le bas, rendez-vous au **82**.

Si vous préférez une escalade jusqu'à son plat sommet, allez au **96**.

[dessin château d'eau]



92

Chaque fourmi se presse contre ses compagnes, cherchant à utiliser au maximum la place offerte par le creux. Certaines grimpent même sur leurs congénères, quitte à glisser sur les chitines, par crainte de la pluie à venir. Mais le manque de place demeure. Si votre fourmi a amené avec elle une grosse nymphe, elle doit l'abandonner, ou plutôt, afin, que son transport n'ait pas été vain, s'en nourrir avec ses compagnes (*elle regagne un niveau de Faim*).

Tandis que le groupe se fait compact plus que jamais, les projectiles mortels commencent à tomber du ciel. Une goutte acide s'abat sur le thorax d'une ouvrière exposée, qui est projetée sur le côté et agonise, pattes et mandibules agitées de violentes saccades. Le trou suffit à peine pour une quinzaine de fourmis et quelques autres pertes sont subies (*notez que si votre fourmi avait recruté un ou des compagnons, ces derniers sont décédés*).

Les griffes plantées dans le sol ou le bois, les survivantes s'endorment peu à peu avec le froid qui s'immisce dans la nuit noire. Leur sommeil sera néanmoins troublé par les vibrations qu'engendrent les chutes de projectiles liquides.

Au petit matin, alors que la terre a absorbé la majeure partie de l'acidité, le groupe encore affaibli par le froid décide de se remettre en route sans tarder. Les odeurs d'acides oléiques émises par les cadavres de leurs anciennes compagnes ne sont en effet guère réjouissantes.

Rendez-vous au 25 si vous pensez comme l'ensemble du groupe qu'il vaut mieux continuer sur la piste parfumée, qui n'a jusque là guère porté chance.

Si vous pensez qu'il vaut mieux hâter cette expédition meurtrière et couper en direction du nord, vous pouvez vous rendre au 86 à condition que votre fourmi sache produire des phéromones de séduction.

93

Votre fourmi parcourt une faible distance (environ cent pattes) avant de tomber face à face à la créature qui émet des couinements peu discrets. Cela ressemble à un de ces mulots dont le Nid apprécie la viande, mais ce spécimen est différent de celui qu'on trouve en forêt : son poil est plus clairsemé, et il est moins gros -mais tout aussi véloce, et fort dangereux pour une fourmi esseulée.

Si une ouvrière accompagne votre fourmi, elle octroie un bonus de 1. Elle peut également encaisser une

blesure à la place de votre insecte, mais le bonus au dé sera alors perdu.

La créature adverse possède 6 états de Vitalité.

1 : des crocs pointus s'enfoncent dans la carapace de la fourmi, qui perd 4 états de Vitalité et Caparaçonnage.

2 : de violents coups de griffes à la tête et au thorax font perdre 3 états de Vitalité et Caparaçonnage à votre insecte.

3 : la créature balaie la fourmi d'un coup de patte et la projette contre une pierre : elle perd un état de Vitalité et Caparaçonnage à votre insecte.

4 : votre protégée s'attaque à la queue de l'ennemi et en coupe un tronçon (l'animal adverse perd un état de Vitalité).

5 : votre fourmi inflige un bon coup de mandibule à son adversaire, qui perd 2 états de Vitalité.

6 : La fourmi perce un œil du mammifère, qui perd 3 états de vitalité.

*Si votre fourmi est une sexuée, elle peut à tout moment s'enfuir en battant des ailes : allez au **24**.*

Sinon, si elle bat son adversaire, elle mange un peu de sa chair pour regagner un niveau de Faim, puis ramène le cadavre entre ses mandibules (heureusement qu'une fourmi peut porter 60 fois son poids). Cette prise vaut 2 unités de nourriture. Rendez-vous au **24**.

94

Le groupe d'exploration auquel s'est jointe votre fourmi est constitué, mis à part elle, uniquement d'ouvrières (sauf éventuels compagnons spéciaux). Après une courte marche, il parvient aux gravats censés contenir dans leur sous-sol quelque appétissante moisissure. On parvient finalement au panneau de bois qui garde l'entrée du souterrain. Bien qu'en mauvais état, il ne permet à aucune des fourmis de passer par les interstices qui se trouvent entre lui et l'encadrement pierreux.

Vous pouvez décider que votre fourmi se fraie un passage dans le bois (si c'est une guerrière, son physique la prédispose à cette tâche et cela devient une obligation à moins d'être accompagné par une Grosse fourmi) : rendez-vous au **113**.

Sinon, votre insecte peut patienter le temps que quelques ouvrières (ou la Grosse fourmi, si elle l'accompagne) ouvrent le passage : allez au **9**.

95

Chaque fourmi pousse sa feuille sur l'eau puis saute dessus, parfois maladroitement. Les griffes plantées dans la texture nerveuse, celles qui n'ont pas eu assez d'élan dégagent tant bien que mal leur abdomen de l'eau, mais leur poids mal réparti a fait plier leur feuille et le liquide en profite pour gagner du terrain. Les fourmis parviennent néanmoins toutes à se mettre en place, et le courant les emporte rapidement. Un remous absorbe brusquement une feuille et sa passagère, tandis que les autres embarcations, peu étanches, prennent l'eau. Peut à peu néanmoins, les feuilles dispersées se rapprochent de la rive, et dans de légers clapotis, les fourmis sautent de leurs feuilles inondées pour tenter de gagner le rivage, les griffes enfoncées dans la vase. Si la plupart y parviennent, ce qu'elles pouvaient transporté entre leurs mandibules leur a généralement échappé sous le coup du courant, ou a simplement été gâté par l'eau.

Si votre fourmi transportait une nymphe ou des œufs, considérez-les comme perdus. Votre protégée a aussi dépensé de l'énergie pour regagnant l'autre rive en glissant dans la vase : elle perd un niveau de

Faim.

C'est finalement péniblement que les survivantes du naufrage parviennent à rejoindre la rive. Rendez-vous au **40**.

96

Les griffes crissent sur la pierre mais gardent le plus souvent leurs prises. C'est tout à fait suffisant : si une patte ne retient plus la fourmi au monolithe pendant quelques secondes, les cinq autres y pourvoient largement. Au final, le groupe parvient tout entier sur le dôme de l'édifice. Un dôme plat. Absurde. Votre fourmi ressent une fugitive émotion qui lui fait se trémousser les antennes. Près du centre de la plateforme se trouve une plaque de métal, que les fourmis parviennent au bout d'un moment à soulever.

Le panneau révèle un passage, obscur, perpendiculaire à la surface du dôme. Sur un côté, une succession de barres métalliques rouillées semble rythmer une éventuelle progression vers les profondeurs. Bien qu'une très vague nitescence semble émaner du fond du trou, il est impossible aux yeux de la plupart des fourmis de percevoir ce qui se passe dans cette profonde noirceur, qui se laisse à peine traverser par quelques faibles vibrations sonores...

Si votre fourmi est une sexuée ou si elle est accompagnée par un tel congénère, rendez-vous au **70**.

Sinon, le groupe va s'enfoncer dans l'édifice, en quête de nourriture, vivante ou non (l'odeur des moisissures laisse à penser qu'il y a quelque-chose à se mettre sous la mandibule là-dessous). Rendez-vous au **20**.

Cependant, si votre insecte possède des phéromones de séduction, il peut persuader ses compagnons de rebrousser chemin : allez alors au **51**.

97

Avec les innombrables dangers que recèle le dehors, peu de guerrières restent enfermées dans le nid. Celles que votre fourmi croise dans les couloirs sont souvent trop pressées pour répondre favorablement à ses stimuli. Dans une petite salle servant de carrefour, votre insecte trouve cependant deux soldates dotées d'imposantes mandibules affûtées. Stationnées ici pour contrôler les allées et venues, leur présence à ce poste de garde n'est pas indispensable car bien d'autres contrôles sont faits plus judicieusement à l'entrée de la fourmilière, au niveau du dôme. Alors que votre fourmi hésite à leur envoyer quelques phéromones d'invitation, une artilleuse à l'abdomen effilé croise son chemin.

*Si vous désirez que votre protégée demande l'appui des deux soldates spécialisées dans le combat au corps à corps, rendez-vous au **11**.*

*Si vous pensez que le soutien de la lanceuse d'acide sera plus appréciable, allez au **67**.*

99

Une feuille est assez grande pour accueillir de deux à trois fourmis maximum. Assouvissant leur besoin de rester groupées, les fourmis commencent par remplir au maximum chaque feuille, mais elles apprennent rapidement que la loi de la gravité risque de leur faire couler leurs embarcations bien avant

d'arriver à destination. Finalement, la plupart des feuilles n'accueillent qu'une fourmi.

Si la vôtre possède une plume, elle peut l'utiliser à la place d'une feuille, pour profiter de son étanchéité. Sinon, elle se contentera d'une feuille, comme les autres. Dans le premier cas, rendez-vous au 77. Si votre insecte n'a pas de plume à sa disposition, allez au 95.

100

Outre la soldate qui l'a recrutée, la fourmi tombe antennes à antennes avec une autre guerrière aux mandibules aiguës, ainsi qu'une vingtaine d'ouvrières, qui serviront à rapporter le gibier et les ressources qui devraient être obtenues au fil de la mission. Votre insecte sent que les phéromones stimulantes de la soldate ont décliné en intensité, certes parce que l'expédition est lancée, mais aussi parce que la température commence déjà à baisser ; il ne reste plus très longtemps avant la tombée du jour. Le froid qui s'ensuivra endormira les fourmis et les rendra vulnérables aux prédateurs. Il faut avancer dès maintenant et trouver un abri de fortune.

On se remet donc en route. Consensus immédiat, le groupe se resserre derrière les soldates, bien compact, pour éviter de se disperser au cours de la marche. Il ne forme plus qu'un amas dur, gris et vélocité qui dissuadera certains prédateurs. Puis la centaine de pattes se met en branle, suivant une vieille piste odorante déjà établie par d'autres exploratrices.

Les fourmis se déplacent aussi vite que faire se peut, se bousculant parfois. Les griffes s'enfoncent et sortent de terre des milliers de fois sans faillir, mais les efforts fournis dépensent de l'énergie et la température décroît peu à peu. *Votre fourmi perd un niveau de Faim.* Les antennes s'agitent quand elles détectent l'humidité grandissante dont se charge l'air. Il est probable que la pluie se mette bientôt à tomber, et une seule goutte bien placée peut s'avérer fatale pour une fourmi.

Votre insecte ainsi que quelques-uns de ses congénères s'écartent du groupe principal pour commencer à chercher un abri. Il est encore un peu tôt pour cela, mais la douloureuse expérience de la pluie qu'ont eu les fourmis ces dernières saisons a engendré une surcompensation de nervosité. Par chance, la fourmi tombe sur l'entrée d'un terrier. Les odeurs qu'il dégage sont assez effacées et guère identifiables. Sans doute quelque animal à poils et à sang chaud l'occupait-il il y a quelques temps.

Si vous pensez qu'il faut dès à présent se rendre dans ce refuge suffisamment vaste pour toutes, quitte à retarder un peu l'expédition, rendez-vous au 110.

Si vous préférez que votre fourmi ne prévienne pas ses congénères et que le groupe continue encore un moment son avancée, allez au 115.

101

La fourmi descend au plus profond de la fourmilière. La température y est plus chaude, et les artères du nid bouillonnent, déversant les ouvrières chargées du transport des innombrables œufs pondus par la reine mère. L'insecte se fraie un chemin au travers de ce flux de sang noir pour finalement presser les soldates gardant la chambre de la reine de lui permettre le passage. Les guerrières l'identifient bien comme un membre du nid et n'ont donc rien à redire à son entrée en ce lieu, supposant qu'elle a une tâche quelconque à y accomplir. En effet, nulle fourmi ne se rend dans la chambre de la reine pour des raisons oisives telles le besoin hypothétique d'une présence maternelle.

Franchissant des rangs de nourrices occupées à transporter les œufs, s'immisçant au milieu du groupe d'ouvrières qui s'occupe en permanence de la reine en la léchant et l'abreuvant de nourriture, votre insecte finit par obtenir un contact antennaire. S'ensuit un échange de phéromones subtils. La reine conseille à votre fourmi de faire des provisions pour une telle expédition, afin d'avoir suffisamment de

réserves d'énergie pour ce long voyage et mieux résister au froid nocturne. Elle ignore ce que son enfant trouvera en quittant les territoires du nid, mais propose de partager avec lui quelques phéromones de sa composition.

*Si vous désirez que votre fourmi acquière une phéromone de guerre, qui stimulera toutes les combattantes alliées dans un périmètre proche de votre fourmi, rendez-vous au **23**.*

*Si vous préférez une phéromone de séduction, afin de pouvoir persuader ses compagnons de la conduite à tenir, ou d'attirer irrésistiblement les mâles reproducteurs qu'elle pourra croiser durant son équipée (éventualité peu probable), allez au **38**.*

Notez que pour obtenir une de ces phéromones, il vous faudra dépenser une unité de temps supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez déjà retrancher 1 unité de temps au total encore disponible.

*S'il ne reste pas assez de temps, ou si l'acquisition de phéromones ne vous intéresse pas, rendez-vous au **12**.*

102

Le groupe finit par repousser l'assaut. Une ouvrière est à l'agonie, les autres sont à peu près sauvées, bien que toutes les chitines aient été éraflées.

En examinant les cadavres ennemis, on se rend compte qu'il s'agit d'insectes sociaux légendaires, qu'on croyait disparus. Ils s'avèrent d'une taille beaucoup plus réduite que dans l'esprit collectif, où on les croyait de stature équivalente à celle des fourmis. Ces créatures se nourrissant de bois, les chances de trouver quelque chose de comestible diminuent tout autant.

Bien plus que ce raisonnement complexe, c'est la non-détection de toute autre odeur que celle des termites arrivant en grand nombre qui décide le groupe à décamper.

Rendez-vous au **66**.

103

Un coup de vent plus violent que les autres projette la fourmi volante contre la paroi de pierre. Votre insecte la percute de plein fouet. Deux de ses ailes sont éraflées mais n'ont pas subi de dommages importants. La tête de votre créature a néanmoins absorbé une partie de l'impact, court-circuitant son système nerveux pour un moment. L'insecte étourdi dérive dans les airs, tentant instinctivement de se poser quelque part, et se rapproche de l'édifice le plus proche... Rendez-vous au **42** (*après avoir noté Egarement dans la Feuille d'aventure*).

105

Deux fourmis poussent l'arrière de l'un des cylindres, une autre le tire via ses mandibules par son embout rétréci. L'objet finit par chuter à terre, et se brise dans une puissante onde sonore. Lancez un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, des éclats de la paroi manquent d'heurter votre fourmi. Si vous obtenez moins,

vosre insecte est touché : son armure est entaillée, et il perd un niveau de Vitalité et Caparaçonnage. Prudemment, le groupe se rassemble autour du point d'impact. On y découvre une flaque sombre, au milieu des éclats de l'ancienne paroi. L'eau se fait rare dans les environs, et une fourmi lape aussitôt quelques gouttes. Elle lance un signal étrange, mais finit par supposer que ce liquide semble comestible, et même assez riche en sucre. Rapidement, chaque fourmi se dépêche de boire le liquide avant qu'il ne soit absorbé par le sol. *Votre fourmi regagne un niveau de Faim*. Une fois rassasié, le groupe décide qu'il est temps d'aller explorer un autre lieu. Revenir au point de rassemblement prend plus de temps que prévu car, effet secondaire du mystérieux liquide, les mouvements des insectes se font quelque peu erratiques, lents et maladroits... Rendez-vous au **66**.

106

La fourmi ignore de combien de ses congénères sera composé le groupe qui partira en expédition, mais il peut être vital de renforcer sa force de frappe et de le rendre suffisamment éclectique pour répondre à toute éventualité. Utilisant sa sensibilité aux champs magnétiques pour savoir quelle direction prendre dans le Nid, elle peut choisir d'aller chercher l'aide d'un sexué, afin de bénéficier de sa perception supérieure (rendez-vous alors au **2**), ou aller demander le renfort de soldates, qu'elles soient artilleuses ou dotées de puissantes mandibules (allez au **97**).

107

Tandis que le groupe poursuit sa route à travers les hautes herbes, une ouvrière tombe sur quelques graines de la taille d'une patte. Elle saisit l'une d'entre elle entre ses mandibules, bloque ses mâchoires, puis les resserre, et force, jusqu'à ce que le tégument cède. La coque coupée en deux laisse alors échapper une poudre blanchâtre. La fourmi humecte sa mâchoire, puis goûte la substance. Elle semble comestible, et assez calorifique. Après l'émission de quelques phéromones, tout le groupe s'active pour trouver des graines tombées sur le sol. Sous le coup de l'excitation, certaines fourmis escaladent des tiges et découvrent à leur sommet des grappes de graines. Elles en découpent la base, et des sacs de grain tombent par terre.

Finalement, la récolte est bonne, même si ces graines ne sont pas le meilleur apport en énergie qu'on puisse trouver.

Le groupe récupère deux unités de nourriture. Eventuellement, il peut consommer l'une d'elle (dans ce cas, le niveau de Faim de votre insecte remonte d'un niveau).

Rendez-vous au **66**.

108

La fourmi se rend tour à tour dans la salle des nymphes, sèche et assez chaude, puis dans celle des œufs, humide et plutôt fraîche. Dans la première, elle a remarqué la nymphe d'une fourmi énorme, une future guerrière aux dimensions anormale. Une fois éclos, ce devrait être une combattante redoutable si sa difformité ne lui occasionne pas des déficiences irrémédiables. Elle pourrait l'emporter avec elle durant l'expédition, en la transportant entre ses mandibules, et sans doute pourra-elle se faire relayer par les ouvrières qui composeront vraisemblablement le gros du convoi... Dans la salle des œufs, elle a pu également observer de nombreuses piles de sphères blanchâtres, mais les nourrices ne se sont pas attardées à lui dire ce qu'elles contenaient. La fourmi pourrait cependant prendre deux œufs au hasard

et les emmener avec elle, soit pour s'en servir comme réserve de nourriture si l'équipée s'avérait longue et difficile, soit pour s'en occuper, et attendre qu'ils se transforment en nymphes puis en fourmis, en espérant que ces renforts temporisés s'avèrent utiles à ce moment-là.

Ajoutez une Grosse nymphe à votre inventaire ou Deux œufs non identifiés.

N'oubliez pas de retrancher 3 unités de temps au total restant quelle que soit votre décision.

*Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au **12**.*

109

Une expédition n'est guère propice à l'élevage d'œufs ou de larve : les sphères blanchâtres que votre insecte a amenées avec elle n'ont guère évolué, faute de soins et d'atmosphère adaptés. S'ils n'ont pas bien grossi, ils peuvent servir de source de nourriture : dévorer un œuf relèvera d'un niveau la Faim de votre fourmi. Grâce à ces deux œufs, elle peut donc en regagner deux, dès à présent, ou plus tard.

*Retourner à présent au **80**.*

110

Votre fourmi prévient par contact antennaire quelques membres du groupe compact, qui font immédiatement passer l'information à leurs voisins. Bientôt, tout le monde suit la piste parfumée que votre insecte a tracée en direction du terrier.

Les guerrières s'engouffrent les premières dans le trou et n'y découvrent aucune présence autre que quelques petits insectes grisâtres, habitués à vivre dans l'humidité de la terre et peu goûteux.

La discrétion de l'endroit et l'ancienneté des odeurs qui y demeurent laissent à penser qu'il y a de bonnes chances de le groupe ne soit pas dérangé par son ancien occupant durant la nuit, quand la petite communauté sera paralysée, endormie par le froid.

D'un commun accord, les fourmis décident donc de faire de ce trou leur antre. Elles ancrent leurs griffes dans le sol, bloquent leurs articulations, et se préparent à l'endormissement. Une soldate restée alerte montera la garde près de l'entrée le plus longtemps possible, mais il est certain que le froid aura également raison d'elle. Les gouttes d'eau qui s'abattent un long moment après l'arrivée au refuge martèlent la terre et stressent les fourmis, sensibles aux vibrations. Le manque de chaleur finit cependant par inhiber toute sensation.

Au petit matin, le groupe s'éveille lentement. Les premières fourmis réveillées lèchent leurs compagnes encore immobiles et leur donnent des petits coups d'antennes, puis tentent, au-dehors, de récupérer un peu d'énergie en cherchant en vain la présence de quelque rayon de soleil de bonne intensité.

Quand tout le monde est éveillé, quand les pattes sont dégourdies et qu'on estime qu'il est temps de repartir, chacune prend la mesure du retard qui a été pris en s'abritant aussi rapidement de la pluie. Le groupe ressent le besoin de s'éloigner de la piste pour rattraper le retard et couper court en direction du Nord, quitte à emprunter un chemin peu sûr car non balisé.

*Si votre fourmi est capable de sécréter des phéromones de séduction et que vous pensez sage de continuer à suivre la piste parfumée, rendez-vous au **60**.*

*Sinon, avec son consensus habituel, le groupe décide de tenter un raccourci. Allez au **86**.*

111

La créature odorante a pu être suffisamment ralentie pour que l'encerclement ait lieu. Soldates et ouvrières assaillent l'animal, cherchant à pénétrer en lui par tous ses orifices, narines, oreilles, anus... de manière à le découper de l'intérieur. L'animal bondit maladroitement, rabat ses grandes oreilles pour repousser les attaquantes. Mais c'est peine perdue, la créature voit ses boyaux, ses organes vitaux taillés en pièces, et bientôt les fourmis en ressortent, tenant entre leurs mandibules quelques morceaux de chair. Deux ouvrières ont été écrasées dans l'affrontement, une autre a reçu une grave griffure au thorax et du sang jaunâtre s'en écoule lentement. Elle mourra sans doute d'ici peu.

En tout cas, l'occasion était inespérée et offre un regain appréciable d'énergie aux exploratrices (*votre fourmi regagne tous ses niveaux de Faim*).

Repues, étourdies par tout ce sang chaud, empêtrée dans des viscères et muqueuses visqueux, il faut un moment avant que le groupe ne décide de se remettre en route. Cette étape aura toutefois été appréciable étant donné l'épreuve qui se profile à la fin de la piste. Rendez-vous au **71**.

112

Nous n'avons découvert son corps que bien trop tard, réduit en pièces par des milliers de coupures, comparables en terme de longueur à celle de lames de rasoir mais bien plus profondes. Les morsures innombrables avaient transformé George en un amas de chair sanguinolente, d'où perçaient de multiples os. L'odeur était insupportable.

Il a fallu aller regarder les enregistrements vidéo au moniteur central pour comprendre ce qui s'était passé : de retour de l'extérieur, notre compagnon avait été suivi par un groupe d'énormes insectes, à la morphologie identique à celle de fourmis, si ce n'est au niveau de leurs dimensions : chacune d'elles dépassait la taille de mon pouce ! Vives, elles se sont introduites dans sa chambre alors qu'il avait déjà enclenché la fermeture de la porte. Que s'est-il alors passé ? Dans un éclair de lucidité, George s'est probablement réfugié dans un coin de la pièce, et a vidé autour de lui le pot de peinture qu'il comptait utiliser pour repeindre sa chambre. Avec des fourmis normales, cela aurait fonctionné : elles auraient été naturellement repoussées par l'odeur, trop forte et trop étrange –donc potentiellement toxique– pour elles. Mais celles-là... Elles ont visiblement été capables de surmonter leur instinct, et de franchir l'obstacle. On peut supposer qu'elles se sont ensuite enfuies par les conduits d'aération.

Je ne nous donne guère de temps avant que nous n'ayons une colonie de ces créatures mutantes à nos portes...

Rendez-vous au **120**.

113

La fourmi commence par travailler le bois de ses mandibules, creusant la matière organique aux endroits où elle est la plus fragile. Puis, l'insecte recule pour prendre de l'élan, et tel un bélier, abat sa tête sur l'endroit du panneau le plus susceptible de céder.

Lancez un dé :

De 1 à 3 : la fourmi essuie le choc et perd un niveau de Vitalité et Caparaçonnage. Ses efforts ne sont pas encore terminés...

De 4 à 6 : le bois craque et cède. Rendez-vous au **9**.

114

Une guerrière se joint au groupe, en raison de la présence probable d'animaux à sang chaud dans ces souterrains. Puis les fourmis suivent la piste de phéromones jusqu'à un gouffre menant sous terre...

Elles descendent lentement des paliers comme taillés dans la pierre. Certaines trébuchent : des pattes craquent ou dérapent, des carapaces résonnent contre les parois de pierre. Mais plus de phéromones de peur que de mal. Le groupe atteint une des branches de l'angoissant réseau. Le sol est recouvert de pierres et de deux barres de métal qui se perdent dans l'obscurité. Les fourmis sont habituées à vivre dans le noir, sous terre. Elles sont néanmoins inquiètes du fait des vibrations lointaines qui font penser à des cris de mammifères.

Du couloir principal, le groupe se divise en deux pour couvrir les deux directions. Votre fourmi suit le mouvement en restant proche de ses compagnes, car les ondes sonores se font de plus en plus intenses. Puis, un embranchement apparaît, et votre insecte n'est plus qu'avec une ouvrière. Le stress monte d'encore un cran quand la possibilité est donnée de continuer à suivre la voie ou de prendre un chemin transversal plus réduit, sans barres de métal et moins pierreux. Dans la direction de la route principale, nul son ne vient troubler les capteurs antennaires. En revanche, le passage perpendiculaire au chemin principal émet des bruits caractéristiques d'un animal de petite taille (car aigus).

*Pour déterminer la direction que va prendre votre insecte, lancez un dé : si vous obtenez de 1 à 4, votre fourmi s'aventure dans le couloir transversal : rendez-vous au **93**. Sinon, allez au **89** pour qu'elle poursuive son chemin droit devant et laisse l'ouvrière tenter sa chance dans le passage.*

Si votre fourmi possède des phéromones de séduction, choisissez la direction qui vous convient, l'ouvrière se laissera convaincre. Par ailleurs, si vous le souhaitez, votre insecte peut même persuader sa compagne de ne pas céder à son instinct d'exploratrice et de l'accompagner.

115

Le groupe continue sa marche, qu'il essaie de rendre la plus rapide possible malgré la diminution progressive de la température. Finalement, une fourmi découvre un creux dans un arbre qui pourrait servir d'abri. Mais sa taille réduite risquerait de rendre vulnérable à la pluie les fourmis se trouvant à sa limite externe. C'est pourquoi on hésite à poursuivre encore la marche.

*Si vous désirez que votre insecte donne le déclic qui manque pour la poursuite de la marche, rendez-vous au **63**.*

*Si vous pensez que ce lieu conviendra, dirigez-vous au **92**.*

116

Votre protégée agite ses antennes et ne perçoit que des relents de bois transformé. Elle lave ses appendices sensoriels en les léchant puis les remue à nouveau, de plus en plus vite, captant la moindre particule, la moindre molécule. La poussière dont l'air est chargé ne lui facilite guère la tâche. Au final, ni elle ni les autres fourmis ne trouvent rien de comestible, même après une exploration minutieuse (plus olfactive que visuelle) de ce vaste endroit. Rien ne permet d'indiquer que le reste du bâtiment contient quelque nourriture, et l'horloge interne des fourmis indique qu'il est temps de rejoindre, les mandibules vides, le point de rendez-vous. Allez au **66**.

117

L'expédition risque de durer plusieurs jours, et être pleine d'énergie sera un atout pour la survie, notamment quand il faudra supporter le froid de la nuit. La fourmi se rend donc dans une des réserves du Nid et remplit ses deux estomacs de mycélium, ce champignon cultivé sous terre, ainsi que de viande. En sortant, elle croise plusieurs guerrières revenues de quelque patrouille et souhaitant se ravitailler. Un bref contact antennaire et quelques échanges de phéromones l'informent que, une fois n'est pas coutume, le temps est plutôt chaud et humide. L'empressement de la soldate qui a recruté votre insecte n'en est que plus compréhensible, car depuis le Plus Dur des Hivers, la température trop basse ralentit les performances de ses congénères, les rendant moins productifs, et plus vulnérables aux prédateurs.

Votre fourmi est passée à l'état Repue.

N'oubliez pas de retrancher 2 unités de temps au total encore disponible.

Il est temps de faire un autre choix d'action : rendez-vous au 12.

118

La créature esquive de justesse le coup de mandibule et contre-attaque en émettant une goutte de liqueur pestilentielle. Comme si elle avait été empoisonnée, votre protégée régurgite tout ce qu'elle a pu avaler (*elle retombe au stade estomac vide, si tant est qu'elle était au-dessus de cet état : autrement, elle perd un niveau de Faim*). Tandis qu'elle se tord d'écoeurement par terre, l'insecte ovoïde s'approche d'elle. Rendez-vous au 6.

119

La fourmi contredit votre réticence, poussée violemment par son instinct de préservation, et tente de se précipiter dans une des cavités les plus proches pour se rassasier.

Lancez un dé. Retranchez 1 au résultat, en raison de l'hésitation que vous avez fait naître dans votre fourmi, et ajoutez 2 si votre fourmi possède des ailes, ce qui lui sera d'une grande aide pour atteindre son but : en quelques battements d'élytres, elle pourra se rendre dans une des poches à la douce senteur. Si au final vous obtenez 3 ou plus, votre fourmi parvient à sauter dans une des cavités : rendez-vous au 53. Sinon, elle échoue : allez alors au 7.

120

Quelle punition perverse de la nature qui, adaptable, a retourné les armes de l'humanité contre elle : les mutations accélérées par la radioactivité, et sur quelle espèce le hasard a agit (il a suffi d'une seule reine mutée que toute la colonie hérite de ses particularités), tout ceci a produit une race qui s'avèrera sans doute plus puissante que celle des humains. Oh, certains diront que les insectes étaient déjà maîtres du monde depuis des millions d'années. Peut-être. Ce n'était en tout cas pas aussi patent qu'aujourd'hui.

Les évolutions dues aux mutations ne sont peut-être pas que physiques : ces fourmis présentent probablement un début d'intellect, pour surmonter ainsi leur instinct face aux relents empoisonnés de peinture. Mais ce ne sera sans doute pas suffisant pour sauver ce qui reste de la planète... Car cette

race émergente, dotée d'une conscience encore embryonnaire, pourrait bien sonner non pas seulement le glas de l'humanité mourante, mais aussi signer la condamnation à mort de la plupart des formes de vie terrestre. En effet, le système d'autorégulation de la population qu'utilisaient les sociétés myrmicéennes sera sans doute inadapté à ce changement de morphologie : une taille multipliée par vingt implique un besoin accru de ressources, capable de menacer tout l'écosystème survivant, plus sûrement que les radiations. Leur conscience émergente suffira-t-elle à contrer ces mécanismes primitifs ? Celle de l'humanité, pourtant évoluée, ne l'a pas sauvée. En s'éteignant et en laissant un héritage pourri à la planète, l'homme a peut-être cédé la place à une race encore plus destructrice que lui. L'ancienne symbiose que les fourmis entretenaient avec la nature sera brisée, et cela finira de déséquilibrer un écosystème agonisant.

Ce ne seront donc pas les effets destructeurs de la Bombe qui auront causé la fin totale du monde, mais ses effets pervers : l'émergence d'une race omnivore, aussi avide que l'humanité mais incapable d'en avoir pleinement conscience, et donc d'être responsable.

Thomas Liogier, 2043

Remerciements particuliers à Ashimabbar, qui a brillamment coécrit la scène du paragraphe 69.

Postface

Pour un genre basé sur l'immersion, choisir comme héros une créature non humaine est un véritable défi, car il se pose alors le problème de l'identification du lecteur. Que le protagoniste central de l'histoire soit un misérable insecte rend la chose plus malaisée encore : si la solution généralement employée pour immerger le lecteur dans un être non-humain est d'humaniser cet être, rendre quasi humaine une fourmi, la faire brasiller d'émotions, de pensées et de rêves, a toutes les chances d'aboutir à un résultat ridicule.

Que faire alors ? Pourquoi ne pas jouer sur la distanciation ? Une narration dotée d'une faible tonalité émotionnelle et menée à la *troisième* personne irait dans ce sens. Mais comment alors impliquer le lecteur ? En le faisant diriger -et non pas incarner- le personnage principal : la fourmi devient donc «sa protégée». Elle appartiendrait à une espèce spéciale cependant, différente de celles qu'on connaît aujourd'hui. Il s'agirait d'une fourmi mutante, d'une taille imposante, et dont l'épaisseur du cerveau sensiblement augmentée laisserait place à une conscience, bien qu'encore tout juste émergente. Et c'est justement cette conscience naissante qu'incarnerait le lecteur, influençant sans sourciller son insecte, et vivant l'aventure bien plus aisément que s'il devait posséder 6 pattes, une paire de mandibules et une autre d'antennes !