



Introduction

Jan et Nico, apprentis héros, font appel aux aventuriers. Lors d'un stage d'observation, ils ont accompagné un trio de héros explorant une fabrique d'artefacts abandonnée. Évidemment les choses ne se sont pas passées comme prévu : le lieu est partiellement effondré et vide des objets magiques promis. Cherchant une explication, les héros sont descendus dans un tunnel de terre débouchant dans une pièce, il y a eu du bruit, des flammes, des cris, de la fumée... Les apprentis ont courageusement décidé de fuir et d'aller chercher de l'aide. Ce serait gentil de ramener les héros, ils doivent signer leur rapport de stage.

Angela la druidesse à langue bifide est enfermée

dans une réserve d'artefacts mineurs (de jolies lampes magiques de couleurs variées) qui attirent les insectes en grand nombre. Elle a été séparée de **Lou** son compagnon animal, un énorme lézard.

Jarod, touche-à-tout bricoleur adepte des pièges, a fragilisé une partie du nid en essayant de creuser une sortie.

Les œufs

- Fragiles, ils luisent d'une lumière orangée visiblement magique.
- **Écraser un œuf** mettrait le nid entier en alerte.
- **Un petit tunnel** est visible au fond de la pièce. Jarod y a installé plusieurs pièges.

La champignonnière

- D'énormes champignons poussent sur un terreau brillant.
- Des décharges magiques ont lieu régulièrement. Les ouvrières sont immunisées mais pas les aventuriers... **ID6** détermine leurs effets :

La reine

- Énorme créature **affamée**.
- Elle passe ses journées à manger et pondre.
- Bien plus intelligente que ses enfants, **elle ne vient pas de notre monde**. Elle essaye de récolter assez de magie dans son corps pour pouvoir rentrer chez elle.

DÉBUT DE L'AVENTURE 1

Le temple

- Une ruine elfique en grande partie **effondrée**.
- Elle est richement décorée mais seules quelques pièces sont encore accessibles.
- **Deux gardes formicæ** surveillent l'entrée du tunnel. Elles communiquent en se touchant les antennes.

1 La vision se trouble. **2** Un éclair magique traverse la pièce. **3** La gravité cesse quelques instants. **4** Les objets en métal deviennent brûlants. **5** Le temps s'accélère. **6** La peau des aventuriers devient brillante comme la lune.

Les formicæ

Insectes humanoïdes d'origine inconnue. L'espèce est divisée en ouvrières, gardes et reine. Les individus sont sourds et communiquent en échangeant des phéromones. Curiosité supplémentaire, seule la reine a une bouche et peut manger. Les ouvrières font pousser d'énormes champignons sur des sources de magie pour la nourrir.

Marie, mage du feu insectophobe, a enfumé une galerie

pour éloigner les insectes. Marie est capable de détecter magiquement la position de ses camarades.

La réserve de nourriture

- Humide et **poisseuse**, une odeur de moisissure étouffante.
- Des ouvrières s'affairent et tournent et retournent des bouts de champignons.

La nurserie

- Des dizaines de larves grouillent et grossissent à vue d'œil.
- **Lou**, le compagnon animal d'Angela, est recroquevillé dans un coin, **affamé**.