

# PANADES DANS LES RUINES

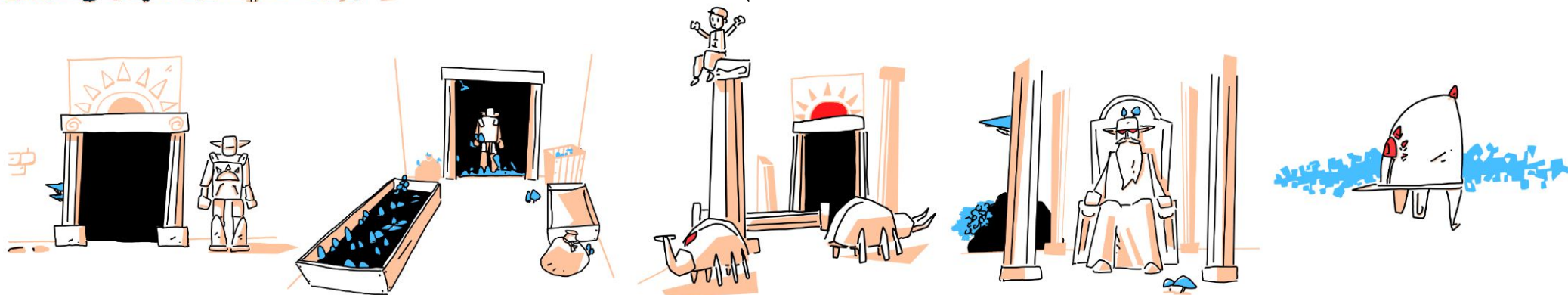
Aventure en une page n°1

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab



## Introduction

**Micheline**, la cheffe de la taverne préférée des aventuriers, a un secret. Elle fait pousser ses champignons dans un ancien temple elfique situé au fond d'un ravin. L'humidité est parfaite et la douce lumière orangée qui se dégage des murs semble favoriser la croissance d'espèces rares. Hier matin, elle est partie récolter le fruit de son travail. Ne la voyant pas rentrer, ses employés inquiets font appel aux aventuriers.



### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

#### L'entrée du temple

- À droite de l'entrée se trouve **une statue en marbre**.
- C'est un golem, lent mais bien trop solide pour être combattu à la loyale. Il attaquera et poursuivra les aventuriers non elfes.
- À gauche de l'entrée, de **profondes traces de pas** se dirigent vers l'intérieur du temple.
- Quelques champignons bleus semblent s'échapper du temple.



#### Que fait ce champignon ? (2D6)

**2** C'est un morceau de statue qui attaque l'aventurier. **3** Il crie et essaye de s'enfuir. **4** Il rend aphone. **5** Il fait pousser des petits champignons collants autour de lui. **6** Il laisse

#### La champignonnière

- Forte odeur de terre et de fumier.
- Dans des bacs poussent des milliers de champignons bleus.
- Des sacs remplis de champignons ont été laissés dans un coin de la pièce.
- **Un golem est coincé dans la porte** par des champignons particulièrement collants et envahissants. Il bloque le chemin vers la pièce suivante.
- Si les aventuriers font du bruit, ils entendent des appels à l'aide venant de la pièce suivante.

échapper un nuage de spores urticants.

**7** Il est amer, terreux, dégoûtant, quelle idée de manger un champignon cru. **8** Il est légèrement acidulé et mentholé. **9** Il est délicieux, le manger fait flotter à quelques

#### La pièce aux colonnes

- Des colonnes offrent des abris ou des obstacles.
- **Petit Paul** (un jeune voleur affamé et moqueur) s'est réfugié en haut d'une colonne.
- Il ne sait pas où est Micheline, les statues se sont animées alors qu'il volait un sac de champignons.
- Paul a mangé trois champignons (voir dans l'encart pour les effets).
- Des statues de scarabées tentent d'attaquer les aventuriers. La pierre précieuse sur leur dos est leur source d'énergie. Elle explose si elle reçoit un coup violent.

centimètres du sol. **10** Il ralentit le temps autour de lui. **11** Il permet temporairement de grimper aux murs comme une araignée. **12** Il permet temporairement de changer de couleur de peau comme un caméléon.

#### La grande statue

- Les champignons couvrent les murs et le sol de cette pièce **étrangement chaude**.
- Deux colonnes gigantesques encadrent la titanesque statue d'une divinité elfique assise sur son trône. Ses yeux brillent d'une lumière menaçante.
- Ces yeux peuvent envoyer **un rayon de lumière mortel** sur les intrus.
- Les champignons ont fragilisé les murs, révélant une pièce secrète derrière la statue.



#### Le trésor

- Une odeur de moisissure très forte, des parchemins et tissus moisis.
- Quelques objets elfiques en or dont l'usage est inconnu.
- **Micheline** porte sur la tête **un énorme casque en or**. Elle est en plein délire et se prend pour une déesse elfe (elle se moquera des oreilles bien trop rondes et courtes des aventuriers).
- Une fois le casque enlevé, les statues animées du temple se désactivent.

#### Le secret de Micheline

La ciboulette annule les effets néfastes des champignons.

