

# INFECTION FONGIQUE!

Une terrible créature a émergé du ruisseau souterrain et a fait de la caverne et du système d'aqueduc environnant sa maison. Les ouvriers ont fui et l'approvisionnement en eau est en péril!

## La reine des spores

Il s'agit d'une créature mycélienne gigantesque, aux yeux jaunes et brillants, d'une gueule pleine de dents acérées et possédant une domination à la fois sur les plantes et les champignons. Cette future reine porte une couronne de bois au sommet de son chapeau tacheté de pourpre et blanc comme symbole de son pouvoir sur le monde de la nature. Cette créature au tempérament mauvais a été chassée par ses proches parents pour ses terribles ambitions. Trouvant les cavernes à son goût, elle a pris racine et dispersé ses spores qui se sont développées en une garde loyale de Myconides. Elle a commencé à lentement se propager dans la zone

1) Le bâtiment en pierre situé dans la falaise abrite le système de vannes qui contrôle le débit d'eau. Un moulin à vent au sommet de la falaise alimente une vis d'Archimède géante qui remonte l'eau vers un aqueduc secondaire. Les terres sont silencieuses et d'étranges tas de champignons poussent partout (voir les Dangers Fongiques ci-dessous). Une lourde porte en bois (fermée par les ouvriers) bloque le passage et les seules fenêtres sont des ouvertures minces et étroites qui laissent passer un peu de lumière. Une porte dans la falaise au sud (barricadée de l'extérieur par les ouvriers) permet l'accès à la grotte.

2) Les trois vantaux de l'écluse principale se trouvent dans cette zone chaude et humide, bien que les deux vantaux sud soient obstrués par des lierres d'où poussent de petits champignons pourpres. (A et C sont ouverts, B est fermé). Les lierres font partie de la Reine des Spores et couvrent les portes, les empêchant d'être soulevés ou abaissés à moins qu'ils ne soient coupés. Toucher les lierres alertera la reine Spore. Un mécanisme dans le nord de la salle contrôle les trois vantaux et une porte en bois non fermée conduisant au bureau du surveillant (Note: les chapeaux pourpres guérissent un peu les Myconides mais sont toxiques pour les humanoïdes.

3) Le bureau du surveillant ne contient que des outils d'écriture simples et quelques documents et ornements. Il peut y avoir ou non un petit coffre contenant de l'argent pour les dépenses accessoires ou pour payer les travailleurs.

4) Ces marches rugueuses sont glissantes et couvertes de champignons, dont certaines dégagent une douce lumière bleue qui illumine le chemin.

5) Une cascade du canal de débordement domine la pièce qui coule vers un ruisseau souterrain : La grotte est lisse et pleine de champignons ainsi que de certains gardes Myconides.

6) Une énorme vis d'Archimède, entraînée par un moulin à vent, remonte l'eau vers le haut (l'accès au moulin se fait par les escaliers à travers une porte en bois verrouillée.) Un vantail fermé (E) a laissé le réservoir vide.

7) Un mécanisme dans cette pièce contrôle les vantaux E et D mais est obstrué par beaucoup de lierres.

Le vantail D est actuellement ouvert. Des éclaireurs Myconides gardent la zone et certains explorent le tunnel à l'ouest.

8) La chambre de la Reine est pleine de champignons et du reste de sa garde. Elle est assise sur un trône fait de racines d'arbres. Elle peut mordre, étouffer ses adversaires avec ses lierres ou utiliser des spores empoisonnées et une étrange magie. Elle pourrait être combattue ou inondée (fermer les vantaux A, C et D et ouvrir B) mais se battra jusqu'à la mort. Sa croix de bois blanche est magique, elle permet de contrôler les créatures Myconides et Végétales et elle possède aussi quelques autres bijoux précieux.

## DANGERS FONGIQUES

Des massifs de champignons poussent tout autour, certains bons, d'autres mauvais. Leurs types sont déterminés au hasard. De plus, l'air dans certaines chambres peut être rempli de spores, ce qui rend la respiration difficile. Tous les Myconides sont immunisés contre tous ces mauvais effets:

### D6 Type de champignon

- 1) Les Chapeaux Blancs Comestibles qui offrent le chauffage de la mine
- 2) Les Chapeaux Jaunes qui libèrent des spores toxiques lorsqu'elles sont dérangées
- 3) Les Chapeaux Bleus Lumineux qui émettent une lumière douce
- 4) Les Chapeaux Mauves Recouvert de Poison qui sifflent doucement
- 5) Les Chapeaux Marron - Bon pour la cuisine!
- 6) Les Chapeaux Orange - Légèrement hallucinogènes mais offrent une immunité à la douleur