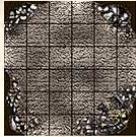


### CAVERNES D'INCUBATION DES SAURUS

Ces effrayantes cavernes colossales semblent ne jamais finir. Les guerriers croient qu'ils entent des bruits d'éraflure et de grognement dans l'obscurité.

Les cavernes d'incubation des Saurus déclencheront toujours un événement. Quand cette carte est tiré lancer 1D6 et poser sur le plateau autant de sections de cavernes d'incubation des Saurus. Lancer maintenant 1D3 pour la quantité de sorties des cavernes ; le reste des sorties sera bloqué par des éboulements. En raison de l'immense taille des cavernes, après la conclusion de chaque événement, lancer 1D6. C'est la quantité de tours que les guerriers ont avant qu'ils ne doivent tirer une autre carte d'événement.



PIECE DE DONJON

### ANTICHAMBRE

Les guerriers se sentent quelque peu à l'étroit dans cette petite pièce.

L'antichambre sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise.



PIECE DE DONJON

### CHAUDRON DE XALTEC

C'est dans le chaudron de Xaltec que les prêtresses Amazone préparent des drogues pour leurs sœurs guerrières afin de les rendre frénétiques.

Le chaudron de Xaltec déclenchera toujours une carte d'événement. Chaque guerrier peut boire au chaudron une fois seulement en lançant 1D6 :

- 1 Le guerrier perd de manière permanente 1 PV.
- 2-3 Le guerrier perd 1D6 PV pour l'aventure
- 4-5 Le guerrier gagne 1D6 PV pour l'aventure
- 6 Le guerrier gagne 1 PV de manière permanente.

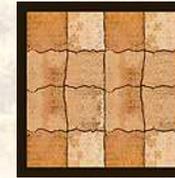


PIECE DE DONJON

### PIECE DE GRES

Le plancher de cette pièce est complètement ensablé.

La salle de grès déclenchera toujours une carte d'événement.



PIECE DE DONJON

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

## COUDE DE GRÈS

Le passage tourne ici, se dirigeant au loin dans l'obscurité.

Le couloir de grès sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu se produise.



COULOIR

## AXE ASTRAL

La lumière du jour baigne un long couloir étroit.

L'axe astral sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu se produise. Quand cette carte est tirée, placer l'axe astral sur un mur aléatoirement choisi de la pièce où les guerriers se trouvent. Tirer une autre carte de donjon pour déterminer la prochaine salle. Si les guerriers ont une corde ils peuvent l'employer pour grimper vers la liberté. Cependant, en raison de la pente raide les guerriers ne se déplacent que de la moitié de leur



COULOIR

## COULOIR DE GRÈS

Un passage accidenté se prolonge devant les guerriers.

Le passage de grès sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu se produise.



COULOIR

## ESCALIER

Un escalier raide mène vers les profondeurs.

L'escalier sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu se produise



COULOIR

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

### PETITE PIECE DE GRES

Cette pièce est beaucoup plus petite que les pièces habituelles.

La petite salle de grès déclenchera toujours une carte d'événement.



PIECE DE DONJON

### GRAND ESCALIER

Les escaliers raides courent le long des murs, menant dans l'obscurité à la victoire ou à la mort !

Le grand escalier sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise.

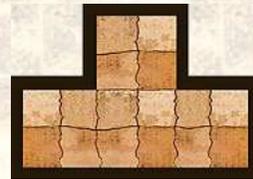


COULOIR

### JONCTION DE GRES

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

La jonction sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise.



COULOIR

### LONG COULOIR DE GRES

Le sol de grès de ce couloir est couvert de sable et de gravier.

Le long couloir de grès sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu se produise.



COULOIR

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSCRIE

## PASSAGE ETROIT DE GRES

Le passage se rétrécit brusquement. Il y a seulement la place pour que les guerriers passent sur une seule file

Le passage étroit sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise.



COULOIR

## GRANDE SALLE DE SOTEK

Sotek est le dieu serpent des Hommes lézard avec un appétit inassouvi pour les victimes sacrificatoires.

La grande salle de Sotek est traitée comme salle objectif normale à moins que l'aventure ne l'énonce autrement.



PIECE OBJECTIF

## PIECE SECRETE

Le trésor appartenant aux Mage-Prêtres de Siann se trouve dans la chambre secrète

La chambre secrète sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise. Quand cette carte est tirée mettez-la de côté et tirer immédiatement une autre carte de temple de Lustrie pour déterminer la prochaine salle. Choisir aléatoirement une section de plateau actuellement dans le jeu et placer la pièce secrète contre, avec une porte pour représenter l'entrée. Les guerriers peuvent maintenant explorer cette nouvelle section du temple de Lustrie. Il y aura un total de 1D6 cartes de trésor de pièce de donjon et 1D3 de cartes de trésor de pièce objectif ici. Les guerriers peuvent prendre autant de cartes de trésor qu'ils le souhaitent, mais doivent lancer 1D6 pour chaque carte prise. Sur un résultat de 1-2 pour le trésor de pièce de donjon ou de 1-4 pour le trésor de pièce objectif, les guerriers doivent lancer sur le Tableau de monstre. Les habitants de la pyramide arrivent pour reprendre leur trésor.

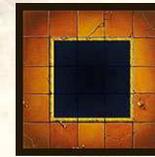


PIECE DE DONJON

## PISCINE DES SKINKS

Un bassin contient une eau noirâtre dans cette pièce.

Il y aura toujours des monstres dans cette pièce. Il n'y a aucun besoin de tirer une carte d'événement. Les événements inattendus se produiront comme d'habitude.



PIECE DE DONJON

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

## PUITS AUX CROCODILES

Au milieu de cette pièce se trouve un puits énorme contenant des crocodiles féroces !

Le puits de crocodile sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise. Si un guerrier lance un 1 pour toucher tout en se tenant dans une case à côté du puits, utiliser les règles de la tanière du seigneur Orque Gorgut. S'il tombe dans le puits il subit immédiatement 3D6 blessures. Au début de chaque phase des guerriers le guerrier peut essayer de s'échapper en lançant 1D6. Sur un résultat de 4-6 il monte le long de la corde ce qui prend un tour entier. Autrement il subit encore 2D6 blessures causées par l'attaque des crocodiles et peut essayer de sortir au prochain tour.



PIECE DE DONJON

## PUITS SACRIFICIEL

Un vaste puits accueille les guerriers lorsqu'ils entrent dans cette pièce. Ils devront le contourner soigneusement pour continuer.

Le puits sacrificiel déclenchera toujours une carte d'événement. Si la carte indique des monstres placez les dans le puits. Tous les monstres qui ne prennent pas place dans le puits sont en attente d'entrer par la porte de fer. Si un guerrier lance un 1 pour toucher tout en se tenant dans une case à côté du puits il tombe dedans. Déplacer les monstres dans le puits autour pour lui pour l'attaquer. Les guerriers ne peuvent pas attaquer les monstres dans le puits (et vice versa) s'ils ne sont pas dans le puits eux-mêmes à moins qu'ils n'utilisent une arme de jet. Les guerriers peuvent sauter ou sortir du puits mais cela prend un tour entier pendant lequel ils ne peuvent rien faire d'autre. D'autres cartes d'événement peuvent faire intervenir d'autres monstres, ils doivent être placés n'importe où sur le plateau mais pas dans le puits.



PIECE DE DONJON

## QUARTIER SAURUS

De litières de paille, des restes de nourriture et d'ossements encombrent le plancher de cette pièce.

Il y aura toujours des monstres dans cette pièce. Il n'y a aucun besoin de tirer une carte d'événement. Les événements inattendus se produiront comme d'habitude.



PIECE DE DONJON

## REPAIRE DES TERRADONS

Le repaire des Terradons est situé au haut du temple. Les terradons sont élevés ici et lorsqu'ils sont assez vieux ils prennent leur envol et planent au-dessus des jungles de Lustrie.

Les terradons surveillent constamment leurs œufs dans le perchoir. Au début de chaque tour un guerrier qui entre dans cette pièce doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 il a été assommé pour le reste du tour par un bébé terradon qui apprenait à voler.



PIECE OBJECTIF

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

CARRES  
DE  
DONJON  
LUSTRIE

### SALLE DES SKINKS

Des javelots cassés sont dispersés sur le plancher de cette pièce, au milieu des litières de paille.

Il y aura toujours des monstres dans cette pièce. Il n'y a aucun besoin de tirer une carte d'événement. Les événements inattendus se produiront comme d'habitude.



PIECE DE DONJON

### SALLE DU CALENDRIER

Des glyphes étranges ornent les murs de cette pièce dans un agencement mystérieux.

La salle du calendrier déclenchera toujours une carte d'événement.



PIECE DE DONJON

### SALLE DU PALANQUIN

Dans la salle de Palanquin le Mage-Prêtre de Slann peut communiquer par télépathie avec d'autres Mage-Prêtres dans des temples éloignés ou même recevoir l'inspiration du soleil, des lunes, des étoiles et des planètes sur lesquels le temple est aligné.

Heureusement le Mage-Prêtre de Slann n'est pas présent dans sa résidence aujourd'hui. La chambre de Palanquin est traitée comme une pièce objectif normale à moins que l'aventure ne l'énonce autrement.



PIECE OBJECTIF

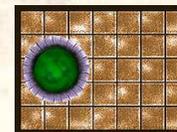
### SALLE DU Puits DE VASE

Un sombre puits à l'extrémité de la salle contient une substance verte vaseuse.

La pièce sera toujours vide à moins qu'un événement inattendu ne se produise. Quand les guerriers entrent dans cette pièce visqueuse placer 1D6 pions de slim aléatoirement sur le plateau. À la fin de chaque tour lancer 1D6 pour chaque pion. Sur un résultat de 5-6, la boue se propage sur 1D3 cases supplémentaire. Placer ces derniers pions autour de la boue s'il y a assez de cases, autrement les placer dans la pièce adjacente la plus proche. La boue visqueuse cessera de se reproduire des qu'il n'y aura plus personne dans la pièce.

Slim :

Mouv : 4 - CC 1 - Force 1 - Endur 1 - Force 1  
1 Dommages 1D6 - PV 4 - Or 15.



PIECE DE DONJON

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

### SALLE DU SOLEIL

Au centre de cette grande pièce, un soleil énorme est peint sur le plancher.

La salle du soleil déclenchera toujours une carte d'événement. Si n'importe quel guerrier finit son mouvement sur une case contenant le symbole du soleil, lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 il sera aveuglé pour 1 tour, pendant lequel il subit une pénalité de -2 pour toucher.

Les monstres ont un bonus de +2 pour toucher le guerrier aveuglé.

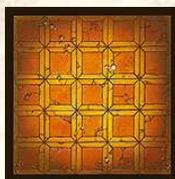


PIECE DE DONJON

### SALLE SACREE

Placé le long des murs de cette pièce se trouve de nombreuses plaques de pierre, couvertes de glyphes indéchiffrables.

La chambre sacrée déclenchera toujours une carte d'événement.



PIECE DE DONJON

### TEMPLE DES AMAZONES

Une grande statue d'or trône sur un piédestal au milieu de cette pièce.

La salle de prière des Amazones déclenchera toujours un événement. Les monstres dont les bases prennent plus d'une case sont considérés sur le niveau situé à l'avant de leur base d'après les règles des pièces multi-niveaux.

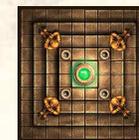


PIECE DE DONJON

### SANCTUAIRE INTERIEUR

Cette énorme pièce est à niveaux multiples. Quatre statues de pygmées géants sont à la base de quatre très hautes colonnes.

Le sanctuaire intérieur est traité comme une salle objectif normale à moins que l'aventure ne l'énonce autrement. Les règles des pièces à niveaux multiples s'appliquent.



PIECE OBJECTIF

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

LUSCRIE

DONJON

DE

CARRES

## TEMPLE DE CHOTEK

Chotek est Dieu du soleil, son temple est peut-être le plus antique de tous. Ce grand temple est consacré à sa grandeur.

Le temple du soleil de Chotek est traité comme salle objectif normale à moins que l'aventure ne l'énonce autrement



PIECE OBJECTIF

CARCES  
DE  
DORJON  
LUSCRIE

CARCES  
DE  
DORJON  
LUSCRIE

CARCES  
DE  
DORJON  
LUSCRIE

CARCES  
DE  
DORJON  
LUSCRIE