



# LA LUSTRIE

*Grondements dans la jungle, Par Paul Gibbon, origine Deathblow n°  
Traduit par Fanrax le Nécromancien*

*Pour faire suite à la progéniture des Grands Anciens, Paul nous a envoyé ses règles spéciales pour les événements et les trésors de Lustrie basés sur les règles parues dans les White Dwarfs anglais n° 196 et 197. Ceux-ci comprennent quelques règles, ajoutant de nouveaux lieux d'approvisionnement et de nouvelles règles pour les tavernes. Comme si ce n'était pas assez, il a également inclus un nouvel ensemble d'événements, de déplacement et une mini-campagne!*

## POPULATIONS DE LUSTRIE

La lointaine Lustrie est beaucoup moins peuplée que le vieux monde. Les elfes et les humains ont établi quelques villes et ports côtiers, et il y a quelques établissements dispersés au plus profonds de la jungle ou vivent des indigènes et des colons. Ils sont sous le danger constant des orques indigènes, les Hommes-Lézards et des tribus d'humains sauvages qui vivent dans la jungle. Atteindre un établissement prend le temps suivant :

Village : 1D3 semaines

Ville : 1D6 semaines

Cité : 1D6+2 semaines

Port de mer : 1D3+6 semaines

Aucune de ces colonies n'a de centre de formation, aussi si les guerriers veulent passer un niveau supérieur, ils devront retourner dans le vieux monde d'abord !

	Village	Ville	Cité	Port
Alchimiste	Non	Non	Non	Non
Temple	Non	Non	Oui	Oui
Archerie	Oui	Oui	Oui	Oui
Forgeron	Non	Oui	Oui	Oui
Poudrerie	Non	Non	Non	Non
Ecurie	Oui	Oui	Oui	Oui
Embarcadère	Non	Non	Non	Oui
Guérisseur	Oui	Oui	Non	Non
Tripot	Non	Non	Oui	Oui
Quartier nain	Non	Non	Non	Non
Quartier elfe	Non	Non	Non	Oui
Armurier	Non	Non	Oui	Oui

En outre, quelques autres lieux sont restreints. Le tableau ci-dessus indique ce qui peut être trouvé et où. Il n'y a pas d'endroits spéciaux à certains guerriers, tels que la chapelle de Graal, mais tous ont un bazar. S'il y a un magasin vous pouvez

acheter des articles normalement. Cependant, des articles exotiques sont en vente qui ne sont pas disponibles dans le vieux monde.

## BAZARD

### Poison Antidote: (BENS)

La bouteille contient 1D6 doses et elle peut être employée à tout moment pour guérir un guerrier de la pénalité d'endurance s'il est réduit à 0 point de vie par une attaque au poison.

Coût: 100 pièces d'or. Disponibilité: 6+. Pas de revente -

### Carte : (BENS)

Un guerrier peut consulter la carte dans n'importe quel donjon pour voir s'il se trouve dans le secteur que la carte indique. Le guerrier peut la regarder plusieurs fois dans une aventure. Lancer 1D6 chaque fois que la carte est consultée.

1 : C'est un article truqué. Jeter la carte et ajouter 1D3 cartes sur le dessus du paquet de cartes du donjon.

2-5 : Rien de familier. La carte n'est d'aucune utilisation ici mais peut être encore employée.

6 : Trésor devant ! Quand tous les événements de la prochaine salle de donjon seront résolus, jetez la carte et prenez 1D6 cartes trésor, à se partager entre les joueurs.

Coût: 100 pièces d'or. Disponibilité 11.

Revente: 40 PO -

## ARCHERIE

### 1D6 Flèches empoisonnées: (BE)

Inflige 1D6+4 blessures. Si vous lancez 4+ de dommages, les blessures ne sont pas modifiées par l'endurance ou l'ignorance de la douleur.

Coût: 30 Disponibilité: 8+. Pas de revente -

## FORGERON

### **Machette: (BENS)**

Cause 1D6+ Force blessures. 1 pour toucher.  
Coût: 20 PO. Disponibilité: 5+. Revente: 20 PO

### **Couteau de chasse :**

Cause 1D6+ 1 blessures. Peut être caché.  
Coût: 50 PO Disponibilité: 3+ Revente: 5 PO

### **Sarbacane :**

-1 pour toucher, Cause 1D6+ 1 blessures. Les dards peuvent être facilement fabriqués et les munitions ne doivent pas être achetées.  
Coût: 50 PO. Disponibilité 6+ : Revente: 5 PO

## MARCHAND D'ANIMAUX :

Les animaux d'équitation utilisés en Lustrie sont plutôt bizarres. Vous pouvez importer des mules ou des chevaux du vieux monde, mais vous devrez payer pour cela. Pour connaître le coût, lancer 2D6 et multiplier le prix d'achat dans le vieux monde par le résultat. C'est ce qu'ils coûtent en Lustrie.  
NOTA.: Vous pouvez remplacer les animaux normaux par des montures locales:

### **Monture Sang Froid : (BES)**

Réduit votre temps de voyage de 2 semaines. Coûte 2 pièces d'or par jour pour l'alimentation.  
Coût: 800. Disponibilité: 7+ Revente: 80

### **Éléphant De Guerre: (BENS)**

Réduit votre temps de voyage de 2 semaines. Coûte 10 pièces d'or par jour pour l'alimentation.  
Ajoute + 2 à tous les lancements de combat pendant vos voyages.  
Un palanquin assez grand pour porter quatre guerriers et leur équipement coûtera 300 pièces d'or de plus.  
Coût: 1500 PO. Disponibilité: 10+.  
Revente: 150 PO

## GUERISEUR

Toutes les communautés indigènes même les plus petites ont un sorcier- guérisseur. Son rôle est de traiter les maladies, prévoir le futur et lancer des sortilèges sur les gens qui le regarde de travers. Beaucoup ont de vrais pouvoirs magiques et ils peuvent aider les guerriers de nombreuses façons... pour un certain prix, naturellement.  
Un guerrier peut obtenir n'importe lequel de ces objets suivant. Une fois qu'ils sont achetés, les articles ne peuvent ni être repris, ni être revendus. Cependant, ne pas lancer pour la disponibilité, ils ont toujours exactement ce que leur client désire; cela fait peur!

### **Breuvage magique :**

Vous pouvez acheter autant de breuvages magiques comme vous le voulez et les boire à tout moment.

Lancer alors 1D6 pour voir exactement ce que vous avez au juste bu.

**1 : Breuvage magique d'amour.** Aucun effet !

**2 : Breuvage magique de force.** Tous les jets de dommages que vous lancez dans le prochain tour cause 1D6 blessures supplémentaires.

**3 : Breuvage magique de fureur.** Tant qu'il y a des monstres sur la même section de plateau, vous devenez Bersek comme le barbare, à moins que vous ne soyez le barbare, dans ce cas vous avez droit de faire deux essais.

**4 : Breuvage magique curatif.** Vous regagnez 2D6 points de vie.

**5 : Breuvage magique d'invisibilité.** Vous devenez invisible ce tour, et rien ne peut vous attaquer. Vous pouvez attaquer normalement.

**6 : Breuvage magique de sommeil.** Placer votre guerrier dans un coin tranquille pour une petite sieste de 1D6+1 tours. Vous avez alors reconstitué votre capital de points de vie.

Coût : 200 pièces d'or chacun..

### **Bonne aventure :**

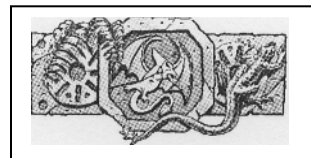
Dans le prochain donjon, vous pouvez employer la prévision pour éviter un piège.  
Coût: 1D6 x10 pièces d'or.

### **Charme de sorcier :**

Vous pouvez employer ce sort une fois par donjon pour forcer un monstre à relancer une attaque réussie. Le deuxième jet compte.  
Coût : 250 pièces d'or.

### **Poupée vaudou :**

Vous pouvez employer ce sort une fois par donjon sur un monstre sur la même section de plateau. Elle cause 2D6 blessures, sans aucun modificateur pour l'endurance, l'armure ou la capacité à ignorer la douleur ou un coup. Si la cible a une résistance magique elle peut l'employer avec un modificateur de -1. Si vous obtenez un double 1 ou 6, la poupée ne peut plus être utilisée  
Coût : 300 pièces d'or.



## Tavernes de Lustrie

Lancer 2D6 et ajoutez ou déduisez tous les modificateurs du tableau de la taverne du livre de règles avancées.

2 : Un homme au regard fuyant approche votre guerrier et veut lui vendre une carte de la ville

perdue de Xahnaddralailana pour 1D6x100 pièces d'or ou un trésor d'au moins la même valeur.

1-3 : Rien ici ! Aucun trésor n'est ici excepté 1D6 pièces d'or (à partager entre les guerriers.)

4-5 : Le trésor normal peut être trouvé ici.

6 : Vous avez de la chance, il y a un trésor supplémentaire ici. Chaque guerrier fait un jet sur le tableau des trésors de pièce de donjon, en plus du trésor normal.

3 : Après une nuit agréable à boire, vous trébuchez dehors, pour trouver une corde innocente où votre animal était attaché. Votre monture a été volée ; rayez-le de votre feuille de marque.

4 : L'ivresse de la nuit s'estompe dans une vision floue d'alcool. Le matin, les autres guerriers sont appelés à la prison locale pour identifier un aventurier qui a été arrêté à trois heures du matin, chantant une chanson à boire dans la rue fort et mal.

5 : L'aubergiste vous tape sur l'épaule et dit qu'il y a quelqu'un qui souhaite vous voir dans l'arrière salle. Si vous y allez, lancez 1D6 :

1-3 : Pendant que vous faites un pas dans la salle, une barre de fer descend sur votre tête. Vous vous réveillez dans une ruelle soulagée de 1D6x50 pièces d'or.

4-6 : Il y a quelqu'un qui attend. Il dit qu'il voudrait accompagner les guerriers pour rechercher un objet qui lui a été volé. La prochaine aventure, vous utiliserez une figurine pour l'étranger. Il se déplace de 4 cases, ne peut pas attaquer et ne sera pas attaqué tant que les guerriers seront encore vivants. L'objet qu'il cherche est dans la salle objectif ainsi que le trésor habituel. Au retour, il vous récompense de 1D6x100 pièces d'or!

6 : Vous vous trouvez engagé dans un jeu de carte compliqué. Décidez combien vous misez, jusqu'à 200 pièces d'or. Les autres 1D3 joueurs ont parié 1D4 x 50 pièces d'or. Lancez 1D4. Si le résultat est inférieur à vos points initiaux de chance, vous gagnez le pot. Sinon, votre pari est perdu.

7 : Vous voyez un groupe de guerriers parlant de leurs exploits récents. Encouragé par la boisson, vous racontez quelques contes indignes de vous. Lancez 1D6 :

1-3 : Personne ne vous croit, et vous repartez humilié.

4-5 : Ils sont impressionnés, et vous offrez chacun une tournée.

6 : Ils sont extrêmement impressionnés, et un vétéran couturé de cicatrices vous offre un objet rare (lancement sur le tableau des objets magiques de pièce de donjon), vous

Lancez 1D6 quand vous atteignez la salle objectif de votre prochaine aventure :

*Gronnements dans la jungle – page 3*

expliquant que vous êtes plus digne de l'avoir que lui.

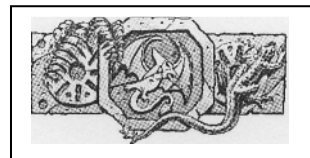
8 : Votre guerrier est approché par un jeune homme nerveux, qui dit qu'il est un fabricant de carte et demande votre aide pour explorer une région de jungle inconnue. Si vous acceptez, alors le fabricant de carte attendra en dehors de l'entrée du donjon et vous accompagnera dans votre voyage. Ceci signifie 1D6 semaines de voyage de plus. Une fois revenu à la civilisation, vous êtes récompensé par 2D6 x 50 pièces d'or.

9 : Vous êtes forcé de passer la nuit à écouter un individu ivre qui dit qu'il est un grand explorateur. Après quelques heures, il serre un talisman dans votre main et s'effondre sur la table. Le talisman peut être employé une fois pour reconstituer 1D6 points de vie à un guerrier, même s'il est sans connaissance. Il ne peut être employé qu'une seule fois.

10 : Vous repérez un monceau d'équipement dans un coin, et vous l'achetez pour 1D6 x 50 pièces d'or. Lancez sur le tableau des trésors de pièce objectif pour voir ce qu'il en est.

11 : Vous apprenez la découverte d'une gorge qui s'enfonce profondément dans la jungle. À votre prochaine expédition, vous pourrez l'emprunter, pour réduire d'1D3 semaines votre temps de voyage.

12 : À la fin d'une longue nuit de beuverie, vous êtes le seul à rester debout, et vous soulagez les autres participants de 1D6 x 150 pièces d'or.



## ÉVÉNEMENTS DE JUNGLE

**11-12 : Désespérément perdu :** Vous vous êtes perdu dans la jungle. Ajouter 1D6 semaines à votre temps de voyage.

**13-14 : Chasseurs :** Vous rencontrez par hasard une équipe de chasseurs. Vous pouvez choisir de vous joindre à la partie de chasse. Ceci ajoute 1D3 semaines au voyage, mais, vous pourriez remettre ce plaisir à des mois plus tranquilles, sans attaque de Skink, d'indigènes et de prédateurs

**15-16 : Fleuve :** Marchant le long des berges d'un fleuve en crue, vous voyez un vieux bateau

abandonné. Vous pouvez décider de prendre le bateau. dans ce cas lancez 1D6 :

- 1 : Après quelques heures de dérive, le bateau arrive soudainement sur une chute d'eau. Chaque guerrier perd 1D6 x 10 pièces d'or et un trésor dans le fleuve.
2. Le bateau a une fuite, et coule. Chaque guerrier perd 1D6 x 10 pièces d'or dans le fleuve.
- 3 : Le fleuve se transforme en rapides, rejetant les guerriers sur la berge, à seulement quelques centaines de mètres d'où ils se sont embarqués.
- 4-5 : Le fleuve emporte les guerriers loin en aval avant que le bateau ne s'échoue sur un banc de sable. Réduire le temps de voyage de 1D3 semaines, avec un minimum restant d'au moins une semaine.
- 6 : Le fleuve prend un cours inattendu, et les guerriers abordent dans une ville.

**21 : Serpent :** Un des guerriers marche sur un serpent et doit faire un test d'initiative ou être mordu et subir -1 en force pour la durée de la prochaine aventure.

**22-24 : Plantation :** Le chemin des guerriers passe par une plantation de banane. Chacun d'eux a emprunté assez de fruit pour remplacer 1D3 provisions.

**25-26 : Orage Tropical :** Une tempête de pluie intense balaye la jungle, forçant les guerriers à dépenser pour s'abriter une semaine.

**31 : Sables mouvants:** Un des guerriers fait un pas sur une plaque de sable à l'air inoffensive et s'enfonce jusqu'à la taille. Si les autres guerriers ont une corde, ils peuvent le tirer. Sinon il doit jeter toute son armure pour pouvoir sortir.

**32-34 : Semaine tranquille.**

**35-36 : Marais :** Les guerriers sont forcés de traverser une grande étendue de terre marécageuse et chaque guerrier doit lancer 1D6 sur ce tableau :

- 1-2 : Rien de trop horrible ne se produit.
- 3 : Le guerrier tombe dans un trou d'eau profond, et laisse au fond une carte de trésor, qui est perdue à jamais
- 4 : Le guerrier saute sur un tronc d'arbre qui s'avère être un crocodile. Il subit 1D6 blessures sans aucune déduction, qui ne pourront pas être guéries avec des bandages, potions etc..., avant la prochaine quête.
- 5 : Une sangsue devient très attachée au guerrier. Il perd 1 point de vie jusqu'à la fin de la prochaine quête.
- 6 : Le guerrier tombe dans un bassin de vase horrible. Il sent si mauvais que quand il atteint sa destination il ne lui sera pas

permis d'entrer jusqu'à ce que 1D6 jours et l'odeur soient passés.

**41 : Armée de fourmis :** La nuit, une horde de fourmis croisent le campement des guerriers et portent au loin toute la nourriture, boisson et bandages !

**42-44 : Indigènes :** Les guerriers tombent sur une tribu indigène. Lancer 1D6 :

1 : Les guerriers sont éliminés. Chacun d'eux prend 1D6 blessures sans les déductions qui peuvent être guéries avec bandages, potions etc..., avant la prochaine quête.

2 ou 3 : Les guerriers sont fiancés à quatre des filles de chefs, et décident de partir tranquillement la nuit...

4-5 : Une célébration est lancée. Les guerriers se réveillent le lendemain sans 1D6 x 20 pièces d'or.

6 : A un des guerriers est montré un grand chaudron et il est invité au dîner. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1, il est le plat du jour. C'est la fin pour lui ! Sur un résultat de 2 à 6, il parvient à s'échapper.

**45-46 : Réunion :** Les guerriers rencontrent un groupe d'explorateurs qui leur indique un raccourci. Le voyage prend seulement une semaine de plus.

**51-53 : Semaine tranquille.**

**54-55 : Éboulement :** Les guerriers trouvent une pile de rocaille qui bloque le chemin. Lancer 1D6. Sur un résultat de 4+ ils sont forcés de faire un détour et le voyage prend une semaine de plus.

**56 : Cadavre :** Les guerriers trouvent les os blanchis d'un aventurier malheureux. Sur son corps il y a 1D3 cartes de trésor, déchirées en morceaux à reconstituer.

**61-62 Prédateurs :** Un groupe de prédateurs indigènes attaque soudainement les guerriers. Chacun doit faire une attaque contre un adversaire d'une capacité de combat de 4, avec 4 points de vie et une endurance de 3. Les guerriers avec des attaques multiples peuvent attaquer un deuxième prédateur s'ils tuent le premier. Lancer alors 1D6 s'il est supérieur au nombre de prédateurs tués, les guerriers sont chassés et perdent 1D3 points de vie chacun avant de commencer leur prochaine aventure.

**63 : Orage Tropical :** Une tempête tropicale descend sur la jungle. Les guerriers se réfugient dans un village et leur voyage s'arrête ici.

**64 : Attaque de Skink :** Une patrouille de Skinks montée sur sang froid attaque les guerriers. Chacun doit lancer 1D6 :

- 1 : Le guerrier est assommé et 1D6 x 100 pièces d'or lui sont volées.
- 2 - 3 : Le guerrier est assommé et 1D6 x 20 pièces d'or lui sont volées.
- 4-5 : Le guerrier gagne le combat et récupère 1D6 x 10 pièces d'or.
- 6 : Le guerrier gagne le combat héroïquement et récupère 1D6 x 50 pièces d'or.

**65-66 : Semaine tranquille.**

## LE TEMPLE PERDU

Les trois recherches décrites ici sont une mini-campagne destinée aux guerriers qui explorent les terres éloignées de Lustrie. Chacune des quêtes emploie des règles spéciales, des monstres, des événements et des sections de plateau décrites ci-dessous. Entre les quêtes, les guerriers retournent dans un village. Noter que ces aventures sont pour des guerriers de niveau 3 ou plus.

### 1 : MISSION HUMANITAIRE

Les guerriers se reposent dans un petit village de Lustrie qui semble étrangement abandonné quand ils sont approchés par un des aînés de la tribu. Il leur dit que plusieurs des habitants du village ont été enlevés par des hommes mystérieux bardés de fer et il demande aux guerriers de les retrouver et de les sauver.

Cette aventure utilise la salle objectif de la chambre de l'idole. S'assurer que la cellule et une jonction en T sont également dans la pile de carte de donjon. La porte de cellules de cachot ne peut pas être ouverte, et si elle est dessinée, placer la carte sur la porte. Enlever les événements tels que herse ou éboulement qui pourraient bloquer la section de plateau.

Parmi les monstres trouvés dans la salle objectif il y aura un chamane Homme-bête (voir les notes dans le livre de Règles avancées) qui se prépare à sacrifier la première victime. Quand les guerriers le tuent, ils trouveront une clef pendue à son cou. Ils doivent alors retourner et l'utiliser pour ouvrir la cellule et libérer les prisonniers. Quand ceci est fait, les guerriers peuvent s'échapper de la manière dont ils sont venus. Les monstres n'attaqueront pas les prisonniers tant que les guerriers seront vivants. Si les guerriers s'échappent avec les prisonniers, ils seront récompensés avec 1D6x100 pièces d'or.

### 2 : LES LIMITES INFÉRIEURES

Les survivants de la quête précédente apprennent aux guerriers l'existence d'un vaste complexe d'exploitation minière sous un volcan local où des

guerriers du chaos et un effrayant mercenaire Minotaure règnent au-dessus d'une multitude d'Hommes-lézards, d'Orques, de Skavens et d'esclaves humains. Ce qu'ils extraient est inconnu, mais les moyens colossaux mis en oeuvre indiquent que l'opération doit être extrêmement importante. Les guerriers décident de pénétrer dans les mines par une entrée abandonnée et de découvrir ce qui se trame. Cette aventure emploie la nouvelle salle objectif du visage de roc. En outre, ajouter le jet de magma, les mines et le passage de lave au paquet de cartes de donjon, et les cartes éboulement et autres au paquet de cartes d'événement. Quand les guerriers atteignent la salle objectif, lancer 1D3 pour voir ce qui les attend:

- 1: Gourgark, 2D6 Orques, 6 Skavens
- 2: Gourgark, 2D6 Skavens, 6 Orques
- 3: Gourgark, 12 Skavens, 1D6 Gobelins.

### Gourgark, contremaître Minotaure

Ce brutal et grisonnant mercenaire Minotaure a pour mission de surveiller le travail de la mine, et de manger tous les esclaves qui ne sont plus rentables.

Points de vie : 22

Mouvement: 6

Capacité de combat: 5

Force: 5

Endurance: 4

Dommages: 2D6

Or: 1100

Quand Gourgark sera massacré, tous les autres esclaves saisiront leur chance de liberté et s'enfuiront.

Il n'y a aucun trésor ici. C'est une mine ici.

Cependant, Gourgark porte un objet spécial, qu'il emploie pendant le combat avec les guerriers.

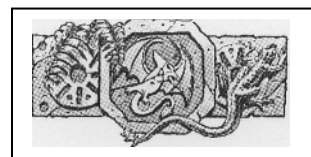
### Le crâne en cristal de EL Nash

Ce crâne peut voir à courte distance dans le futur. Chaque fois que le guerrier le portant est pris dans un corps à corps, lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6, le crâne le prévoit et avertit le guerrier, aucun dommage n'est pris.

Valeur : 2000 pièces d'or

Les guerriers peuvent alors s'échapper en escaladant l'échelle qui se trouve dans un coin de la salle.

Les guerriers émergent des mines et ramènent le crâne au village pour voir si le guérisseur local peut en tirer quelque chose.

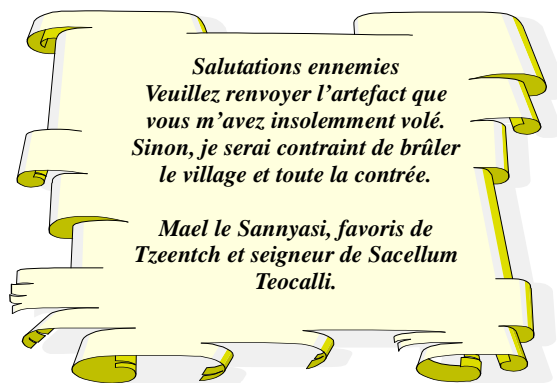




### 3 : CONSEIL DE GUERRE

Quand les guerriers montrent le crâne en cristal au guérisseur, son visage se fige d'horreur. Quand il

L'un d'entre eux peut voir quelques secondes dans le futur, deux d'entre eux ensemble une année et les trois réunis peuvent voir pendant des siècles. Ils étaient censés avoir été détruit dans une éruption volcanique il y a les siècles, qui a enseveli une ville entière des Slanns. Ce doit être pour les récupérer que la mine a été ouverte. Soudainement un petit familier flotte dans la tente, laisse tomber un rouleau aux pieds de guerriers, et s'enfuit au loin avant que n'importe qui puissent réagir. Le rouleau dit :



Chacun réalise quels ravages cet individu pourrait accomplir s'il était capable de voir le futur. Les guerriers décident qu'ils doivent accéder au temple ruiné et détruire ce mal.

### LES RUINES

Pour représenter le temple en ruine, dans les cartes de donjon, prendre le long couloir, la fontaine de lumière et la chambre de l'idole comme salles de donjon. Ceci signifie qu'elles ont deux portes, et sont traitées en tant que grandes salles de donjon pour les monstres et le trésor. Former une pile séparée composée des cartes d'escalier et de 1D6 cartes de donjon. La salle objectif est l'abîme du feu. Placer une autre porte à l'autre extrémité et lancer 1D4 sur le tableau suivant pour voir qui est là :

- 1 : Mael, 1D6 Horreurs Roses, 1D6 Guerriers du Chaos.
- 2 : Mael, 1D3 Horreurs Roses, 1D6 Guerriers du Chaos.
- 3 : Mael, 6 Guerriers du Chaos, 1D6 Hommes-bêtes.
- 4 : Mael, 1D6 Guerriers du Chaos, 6 Hommes-bêtes

### MAEL LE SANNYASI

Mael est un sorcier de chaos de Tzeentch avec le profil suivant :

Points de vie: 15  
Mouvement: 4  
Capacité de combat: 6  
Force: 4

reprend ses esprits il explique que le crâne est un des artefact laissés il y a des milliers d'années par les Slanns . Il est l'un des trois crânes de cristal.

*Grondements dans la jungle – page 6*

Endurance: 5 (6)  
Attaques: 2  
Dommages: 1D6  
Or: 840

Mael a le *Destin de Tzeentch*. Chaque fois qu'il subit des blessures, lancer 1D6 :

1-3 : Il ne subit aucun dommage.

4-6 : Il ne prend aucun dommage; mais il ne peut plus relancer le *Destin de Tzeentch*.

Mael peut dissiper n'importe quel sort lancé contre lui sur un résultat de 4+. Il peut également parer des attaques sur un 6+, niant leurs dommages.

Mael utilise la magie de Tzeentch. Lancer 1D6 pour déterminer le sort.

1 : Rien.

2 : Contact de Tzeentch : Un guerrier en contact subit 2D6 blessures, non modifiées par l'armure

3 : Le feu rose de Tzeentch : Un guerrier choisit aléatoirement prend 1D6 coups, chaque coup causant 1D6+4 blessures.

4 : Bouclier du feu : Pour le prochain tour, chaque attaque au corps à corps contre le sorcier nécessite un jet de 6 pour toucher. Si un 1 est obtenu pour toucher avec une arme magique, l'arme est détruite.

5 : Glaner la Magie : Un sort aléatoire est volé à un guerrier employant la magie, et n'est pas regagné tant que le sorcier n'est pas tué.

6 : Eclair de changement : Un guerrier aléatoire doit lancer 1D6 est obtenir un résultat inférieur ou égal à son endurance et valeurs d'armure ou être transformé en flaque de boue horrible !

Mael porte l'armure de chaos, augmentant son endurance de 1. Il utilise également l'Épée Hurlante. Cette lame cause la peur (6). Les guerriers ne peuvent pas employer ces objets. Cependant, il y a une petite boîte dans un coin de la salle que les guerriers peuvent prendre avant qu'ils ne sortent.

Quand Mael est tué, tous les autres monstres se sauvent. Il y a un grondement, et le temple commence à s'effondrer. Les guerriers s'échappent par la porte. Ils doivent essayer de trouver l'escalier, et en attendant le temple se remplit de lave ! Après que 1D3+2 tours sont passés, l'abîme de feu est rempli de lave, et tous ceux qui sont encore là sont tués.

Faire le même jet de dé pour chaque pièce que les guerriers découvrent. Les événements inattendus ne

se produisent pas, indépendamment du jet de pouvoir. Si les guerriers réussissent, ils sortent juste à temps pour voir le volcan éclater, ensevelissant le temple une nouvelle fois. La petite boîte contient 1 carte trésor pour chaque guerrier. Les guerriers reviennent au village, où ils sont récompensés avec 1D6x100 pièces d'or chacun et une invitation aux championnats de danse Hula-hop...

## NOUVELLES SALLES

Bien que ces salles soient vraiment destinées à des aventures aux royaumes perdus, elles peuvent être employées dans n'importe quelle aventure.

### **El Dorado.**

Pièce Objectif

Pièce objectif normale, avec un bassin d'eau de 4 x 4 cases au centre. Cette pièce contient une petite piscine qui a des propriétés magiques puissantes tout ce qui est plongé dans l'eau est transformé en or. Le fond de la piscine est parsemé d'objets en or, de poissons, et de nageurs malheureux.

Il n'y a pas de trésors dans cette pièce. Cependant, pour un don de 50 pièces d'or, chaque guerrier peut essayer de transformer un objet de trésor ou d'équipement en or. Il peut lancer jusqu'à 10D6 et multiplier le total par 20 pièces d'or.

Cependant, si le guerrier obtient un 1, il perd sa mise et l'objet tombe au fond. Il ne peut pas être repêché, et rien n'est gagné. Un guerrier peut essayer de changer un article par tour.

Si quelqu'un entre dans la piscine pour quelque raison que ce soit, il est tué, transformé en une belle statue d'or et coule au fond.

### **Passage de Lave.**

Pièce de donjon.

Pièce de 4 x 5 cases avec un puits rond (comme un volcan miniature) si quelqu'un entre dans le passage lui-même, il est détruit

### **La mine abandonnée**

Pièce de donjon

Pièce normale du donjon de 4 x 4 cases.

Lancer 2D6 à la fin de chaque phase d'exploration des guerriers. Sur un double 6, la mine s'effondre.

### **Visage De Roche.**

Aucune règle spéciale

### **Le Long Couloir.**

Le couloir mesure dix cases de long sur une de large. Quand tous les guerriers sont sur cette section, un piège se déclenche. Un grand rocher tombe du plafond et roule vers eux. Ils doivent essayer d'atteindre l'autre porte. Chaque guerrier lance 1D6, ajoute son mouvement et + 1 pour chaque objet de trésor ou d'équipement qu'il laisse tomber, et perd de manière permanente. Si ce total est moins que le nombre de cases avant la nouvelle porte, il est écrasé comme une crêpe. S'il est supérieur, il est sauvé. Prendre une nouvelle carte de donjon et placer les guerriers sur le ventre pour un tour derrière la porte.

Le rocher bloque la porte et ils ne peuvent pas retourner par là. Il ne se produit pas d'autres événements inattendus.

### **La coulée de lave.**

Couloir.

Dans une section normale de couloir, de la lave coule sur toute la largeur jusqu'au milieu du couloir. Si quelqu'un se tient au-dessus de la coulée à la fin de son tour, il subit 1D6 blessures sans déductions pour l'armure à cause de la chaleur intense. Les monstres ne se tiendront pas sur la lave s'il y a n'importe quelle autre case libre ou ils peuvent se mettre.

