

COULOIR

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui disparaît dans l'ombre.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



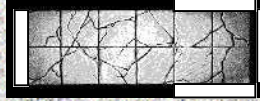
Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR

COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR

COULOIR

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR

COULOIR

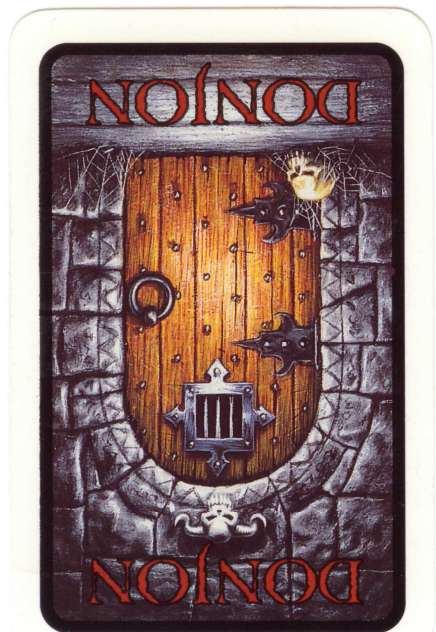
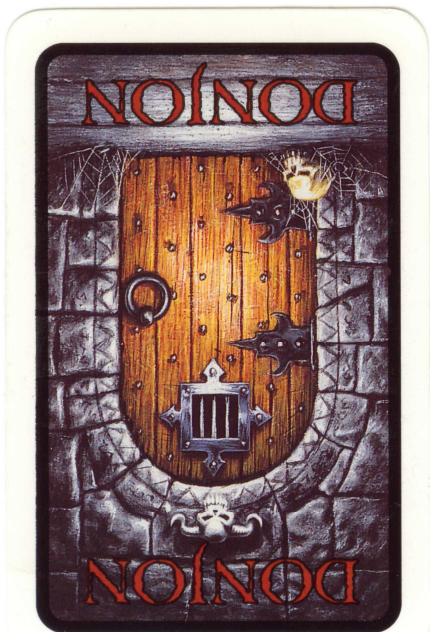
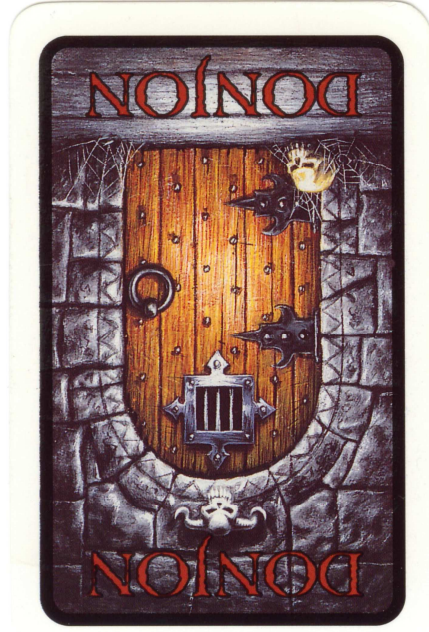
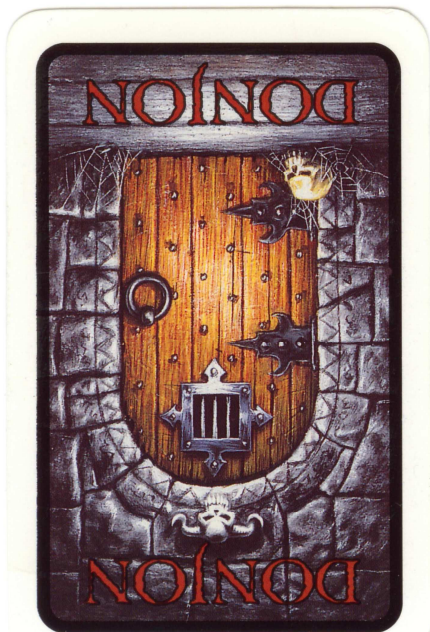
Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR



COULOIR

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR

COULOIR

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR

COULOIR

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



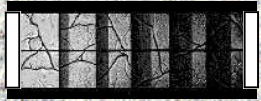
Placez la porte sur une des 3 positions

COULOIR

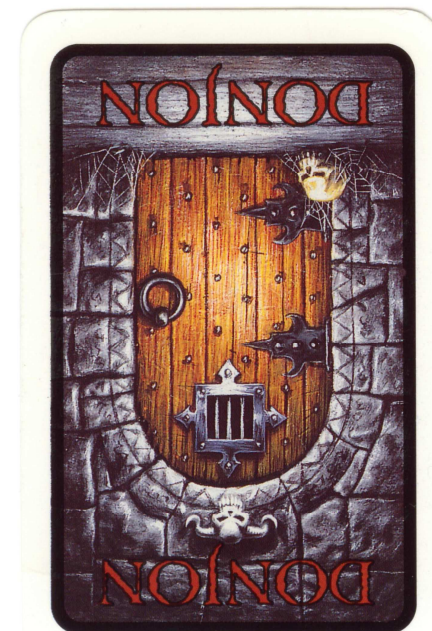
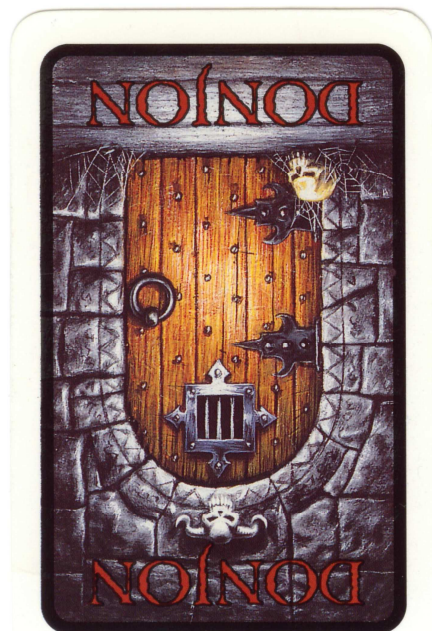
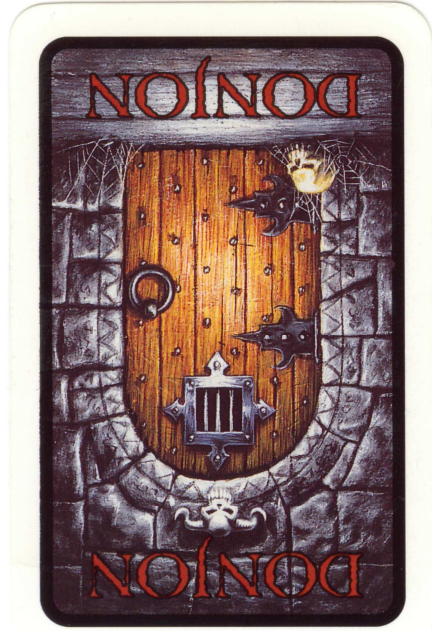
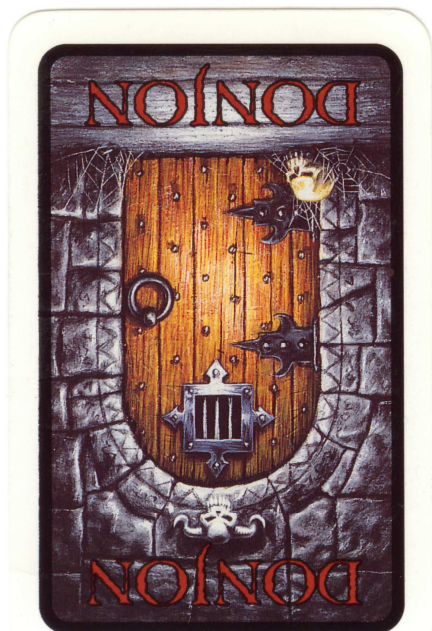
ESCALIER

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

L'escalier sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Événement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



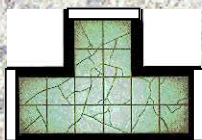
COULOIR



JONCTION

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres..

Cette jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Evénement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

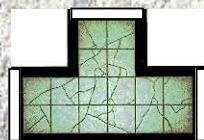


COULOIR

JONCTION

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

Cette jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Evénement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

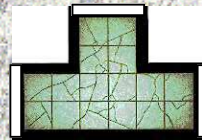


COULOIR

JONCTION

Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.

Cette jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Evénement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

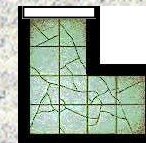


COULOIR

COUDE

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

Le coude sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire ou qu'un Evénement Imprévu ne soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



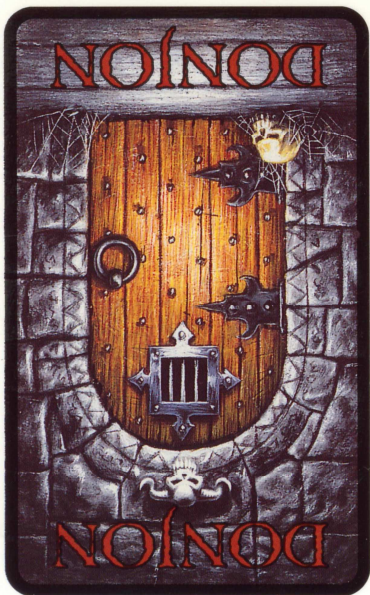
COULOIR

DONJON



DONJON

DONJON



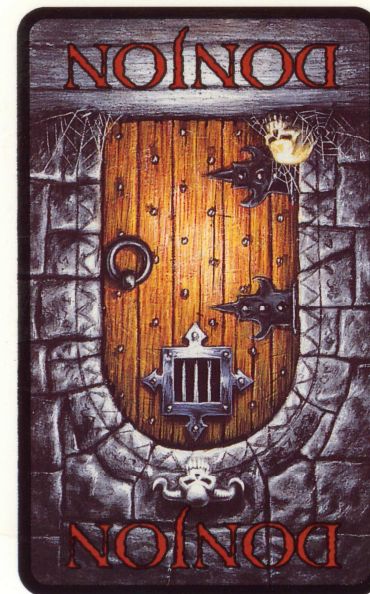
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

SALLE DE GARDE

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier.

Piochez toujours une Carte

Événement pour cette salle à moins que le scénario du Livre d'Aventures ne précise le contraire.



SALLE DE DONJON

CERCLE CABALISTIQUE

Des éclairs crépitant de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.

Piochez toujours une Carte

Événement pour cette salle à moins que le scénario du Livre d'Aventures ne précise le contraire.



SALLE DE DONJON

PUITS MAUDIT

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

Piochez toujours une Carte

Événement pour cette salle à moins que le scénario du Livre d'Aventures ne précise le contraire.



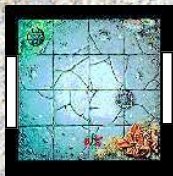
SALLE DE DONJON

REPAIRE

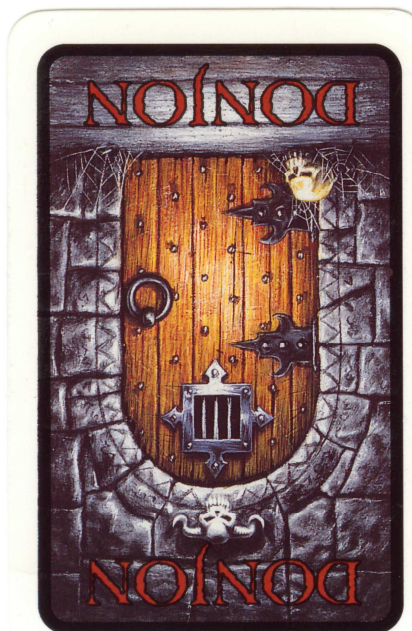
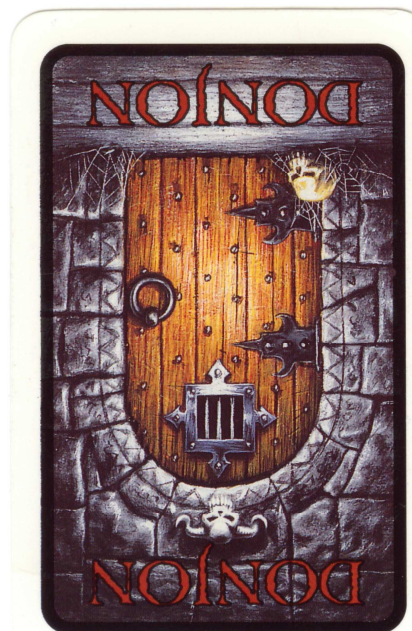
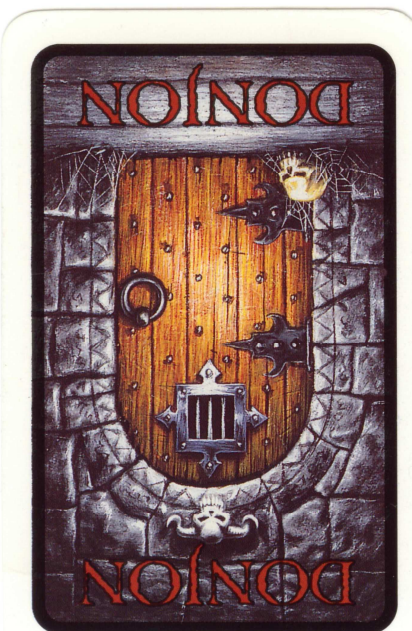
Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.

Piochez toujours une Carte

Événement pour cette salle à moins que le scénario du Livre d'Aventures ne précise le contraire.



SALLE DE DONJON



SALLE DES TORTURES

La lumière vacillante de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute.

Piochez toujours une Carte

Événement pour cette salle à moins que le scénario du Livre d'Aventures ne précise le contraire.



SALLE DE DONJON

CELLULE

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble être absorbé par son carrelage d'un bleu abyssal.

Piochez toujours une Carte

Événement pour cette salle à moins que le scénario du Livre d'Aventures ne précise le contraire.

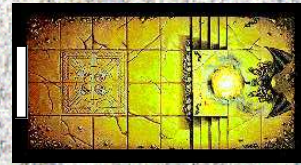


SALLE DE DONJON

CHAMBRE DE L'IDOLE

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE OBJECTIF

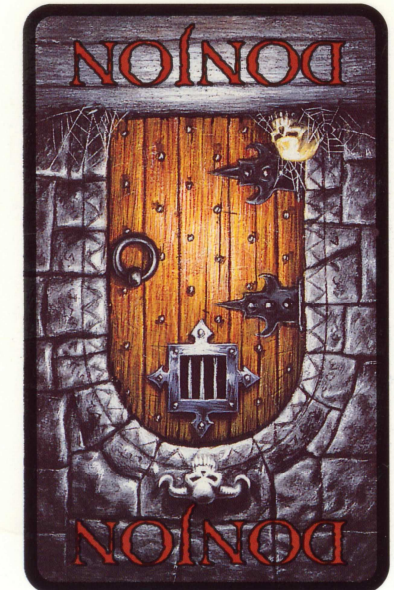
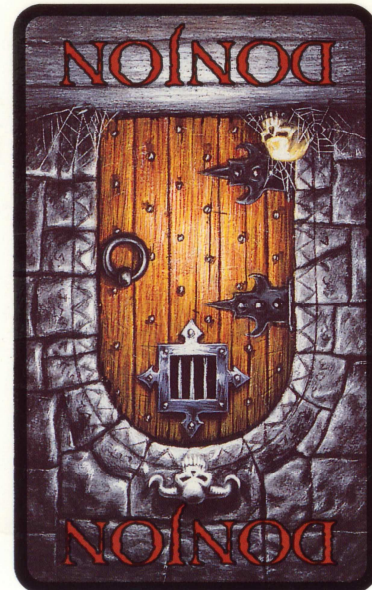
CRYPTE

Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE OBJECTIF



ARENE

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et manaçante.

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE OBJECTIF

ABIME DE FEU

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE OBJECTIF

FONTAINE DE LUMIERE

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur cette pièce.



PIECE OBJECTIF

DONJON



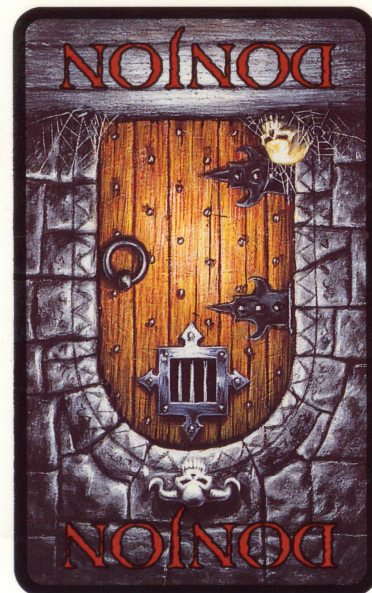
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON