


**COULOIR ENSABLÉ**

Le sol de ce passage est recouvert de sable. Seul Sigmar sait ce qui est enterré sous tout ce sable.

Le couloir ensablé sera toujours vide, à moins qu'un Événement Imprévu ne survienne durant la



**COULOIR**

**COULOIR DE GRÈS**

Le sol de ce couloir est recouvert de grandes dalles de grès. Il y a des sculptures de morts vivants et de bêtes étranges avec des ailes et des tentacules à la place de la bouche.

Le couloir de grès sera toujours vide, à moins qu'un Événement Imprévu ne survienne durant la Phase de Pouvoir.



**COULOIR**

**COULOIR SECRET**

Une frise de hiéroglyphes parcourt les murs de ce couloir.

Si les guerriers fouillent ce couloir lancé 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 ils réveillent les anciens gardiens du couloir, placez un groupe de morts vivants du niveau des Guerriers dans le couloir, sur un résultat de 4 à 6 les Guerriers découvrent un passage secret en enfonçant un des motifs, placez une salle sur un des murs latéraux du couloir.



**COULOIR**

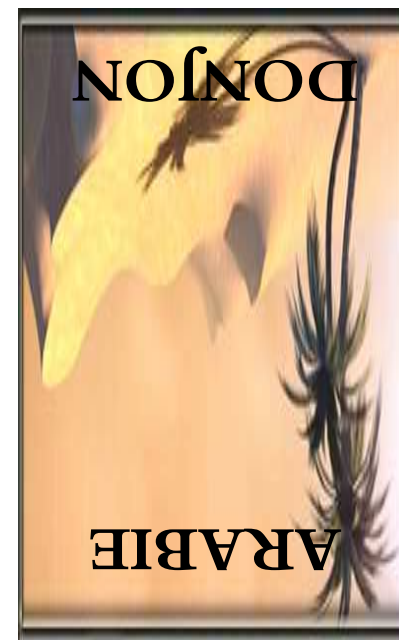
**SALLE DE STOCKAGE**

Le sol de cette salle est recouvert de sable. Seul Sigmar sait ce qui est enterré sous tout ce sable.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle de stockage sableuse.



**SALLE DE DONJON**



**SALLE DE GRÈS**

Le sol de cette salle est fait de larges blocks de grès. Un passage érodé par des siècles d'utilisation relie les deux portes.

Piochez toujours une Carte Evénement pour la salle de



**SALLE DE DONJON**

**GRAND HALL**

Ce hall est deux fois plus grand que les salles habituelles mais il est aussi deux fois mieux gardé.

Piochez deux Cartes Evénement au lieu de une pour le grand hall.



**SALLE DE DONJON**

**TEMPLE DES CRÂNES**

Le sol de cette salle est couvert de sable, il y a des piles de crânes partout. Au l'autre bout de la pièce s'élève un autel dans lequel un puits sans fond a été creusé.

Le temple des crânes est traité comme une pièce Objectif normal à moins que l'aventure spécifie le contraire.



**PIECE OBJECTIF**

**CERCLE DE DOULEUR**

La lumière de votre lanterne éclaire les restes d'un cercle sacrificatoire. Il est toujours maculé du sang des innocents.

Dans le Cercle de Douleur, tirez toujours 2 cartes d'Evénements sauf si l'aventure en décide autrement..



**PIECE OBJECTIF**

**DONJON**



**ARABIE**

**DONJON**



**ARABIE**

**DONJON**



**ARABIE**

**DONJON**



**ARABIE**



## CHAMBRE FUNÉRAIRE

Vous venez de pénétrer dans le tombeau d'un roi et vous avez troublé sont repos il vous faudra le vaincre ou périr.

Tous les monstres de cette salle doivent être des morts vivants. Le plus puissant de tous les morts vivants représente le roi en plus tous les morts vivants de la pièce ont l'habileté *gardes (le roi)*.

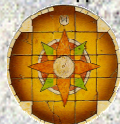


PIECE OBJECTIF

## CERCLE DU DESTIN

A première vue cette pièce vous semble tous à fait ordinaire en dehors de sa forme circulaire, quand soudain toute la pièce tourne autour de son axe.

Si vous placez cette pièce objectif dans le donjon, insérez trois autres pièces objectifs dans la pile. Au moment ou le dernier monstre de la pièce est tué faite pivotez la salle vers une direction aléatoire puis continuer le donjon jusqu'à la prochaine pièce objectif. Une fois que les Guerriers seront venus à bout de cette première mission ils doivent retourner dans le cercle du destin qui pivotera à nouveau quand tous les Guerriers seront à l'intérieur. Répétez ce procédé tant qu'il reste une direction non explorée après quoi les Guerriers pourront s'échapper du donjon.



PIECE DE QUETE SPECIALE

NOJNOD

ARABIE

NOJNOD

ARABIE