

# Cartes Mighty Warriors

**ANTRE DU DRAGON**

Le squelette du dragon prouve que vous êtes dans ce qui fut son antre..

Tirez toujours une carte Evénement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**

**BIBLIOTHEQUE**

De vastes rayonnages chargés de vieux livres encadrent une table de lecture.

Tirez toujours une carte Evénement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**

**BUREAU DU SORCIER**

Cette salle est remplie d'une lueur rouge magique. Un grand cercle est gravé sur le sol au centre duquel sont peints le soleil et la lune et les quatre éléments, terre, air, feu et eau.

Tirez toujours une carte Evénement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**

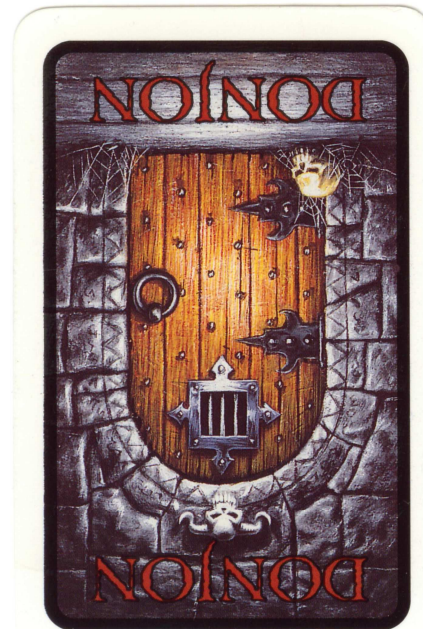
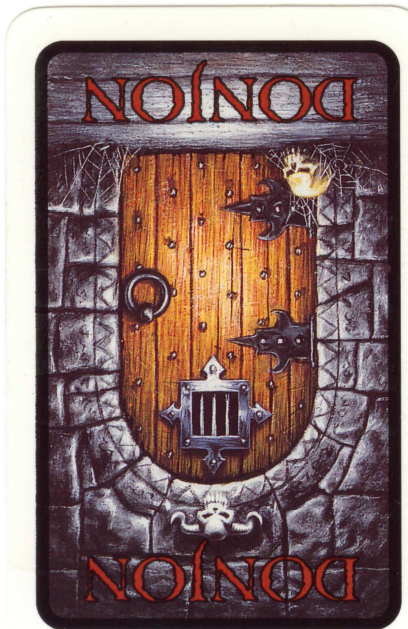
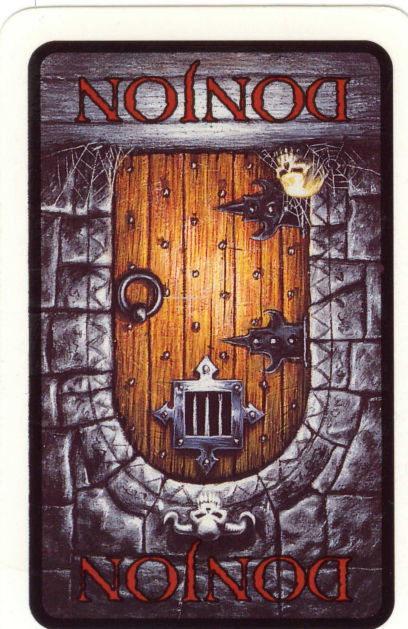
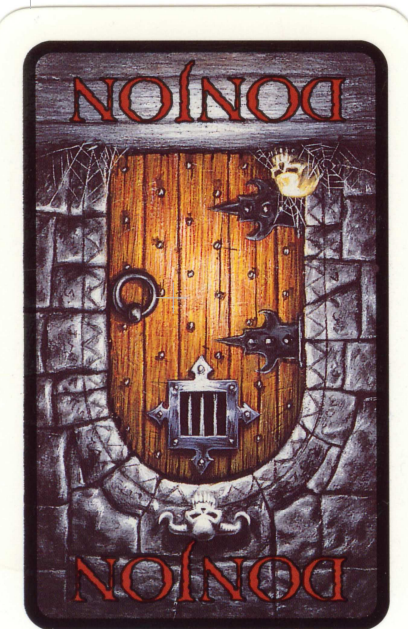
**CHAMBRE DU MORT VIVANT**

Cette pièce à deux niveaux est le repaire d'un nécromancien.

Tirez toujours une carte Evénement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**





# Cartes Mighty Warriors

**DORTOIR**

Ce dortoir assez confortable semble vide pour l'instant.

Tirez toujours une carte Événement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**

**LABORATOIRE DE L'ALCHIMISTE**

De nombreux instruments et livres couvrent les murs de cette pièce.

Tirez toujours une carte Événement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**

**PRISON**

Deux cellules entourées de solides grilles, ainsi que du matériel de torture, se trouvent ici...

Tirez toujours une carte Événement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**

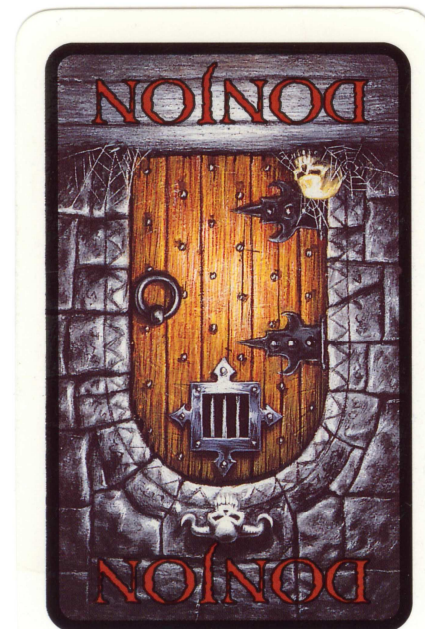
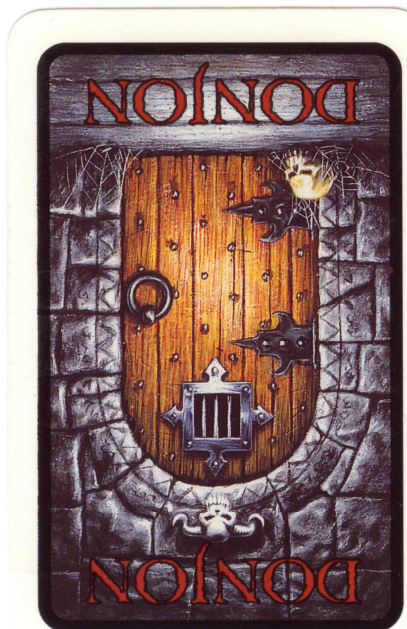
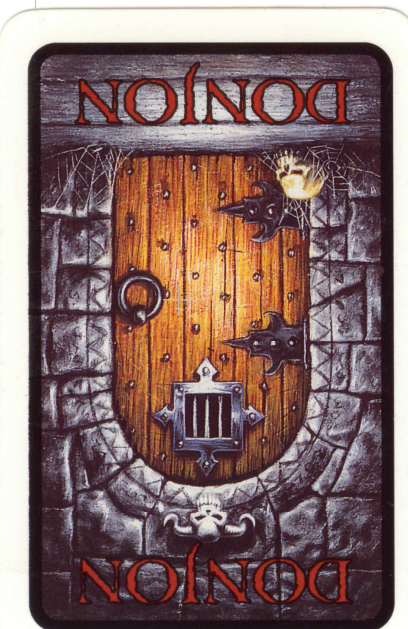
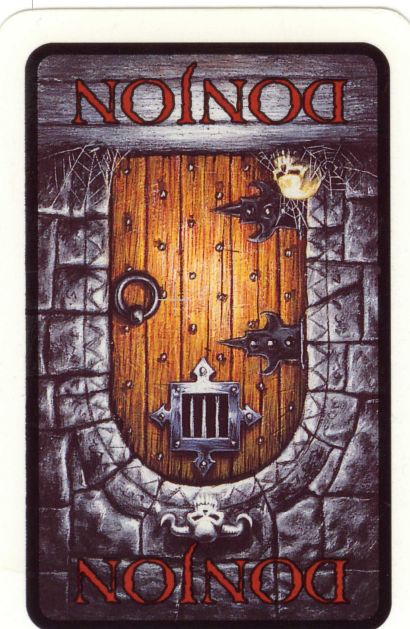
**REPAIRE**

Cette grande caverne abrite une tribu de monstres.

Tirez toujours une carte Événement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



**SALLE DE DONJON**



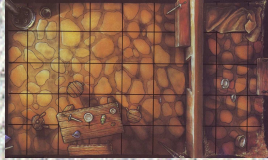


# Cartes Mighty Warriors

## SALLE DE GARDE

Cette salle divisée en deux comprend une chambre rudimentaire et un petit corps de garde.

Tirez toujours une carte Événement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire.



SALLE DE DONJON

## SALLE DU TRESOR

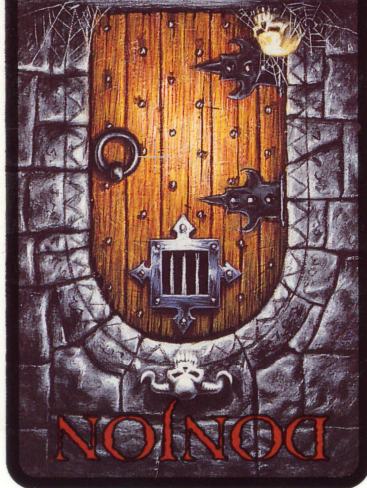
Les grands pavés de cette salle sont recouverts de coffres et de bijoux...

Tirez toujours une carte Événement pour cette pièce à moins que l'aventure ne précise la contraire. Tirez une carte Trésor de Donjon supplémentaire.



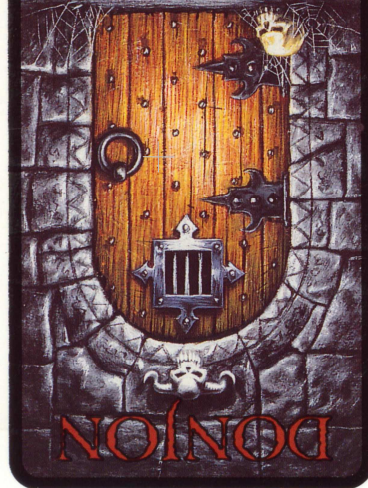
SALLE DE DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON