


## LONG COULOIR GLACÉ

Ce couloir est plus long que d'habitude. Les dalles sont recouvertes d'une épaisse couche de glace qui est craquée et fendue.

Le long Couloir sera toujours vide à moins qu'un Événement Imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.

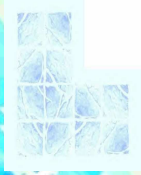


**COULOIR**

## COUDE

Le couloir tourne soudain, s'enfonçant encore plus profondément dans la caverne.

Le Coude sera toujours vide à moins qu'un Événement Imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.




**COULOIR**

## ESCALIER

Des pierres glissantes vous conduisent au plus profond de la caverne.

L'escalier sera toujours vide à moins qu'un Événement Imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.




**COULOIR**

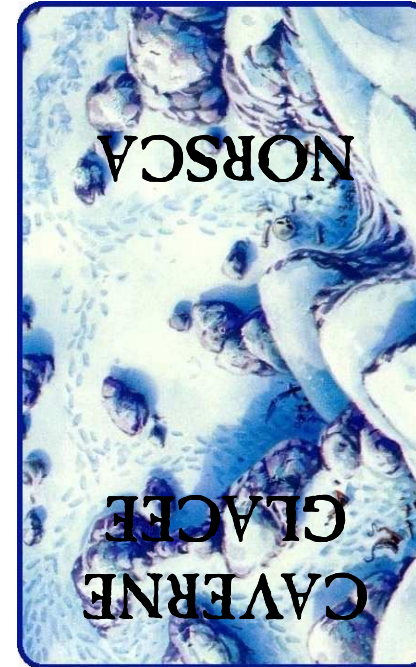
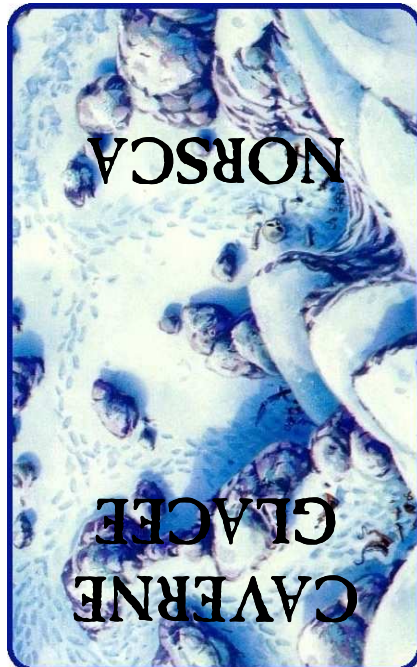
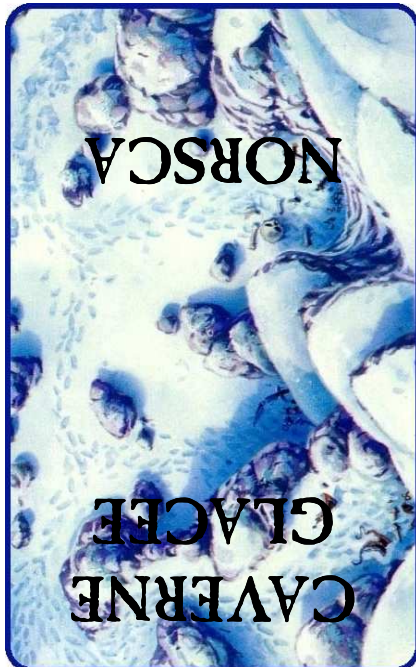
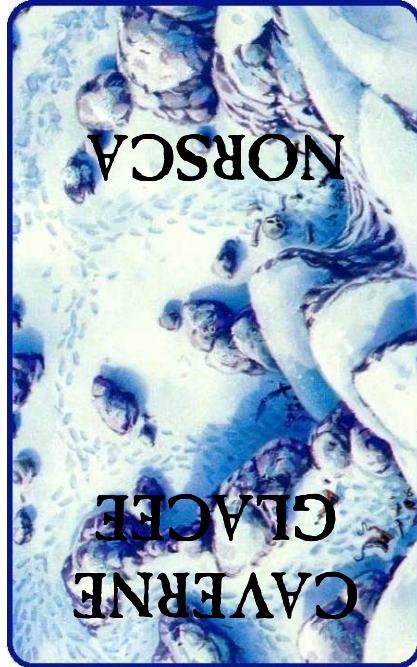
## JONCTION

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 qu'un Événement Imprévu ne survienne durant la Phase de Pouvoir.




**COULOIR**



**COULOIR**

Des Stalactites suspendues à la voûte s'égouttent sur les dalles.

Le Couloir sera toujours vide à moins qu'un Événement Imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.



**COULOIR**

**LARGE COULOIR GLACÉ**

Le couloir ici a été élargi, faisant suffisamment de place pour que trois guerriers marchent côte à côte.

Le large couloir glacé sera toujours vide à moins qu'un Événement Imprévu soit déterminé durant la Phase de Pouvoir.




**COULOIR**

**CHUTE**

Le sol s'écroule sous les pieds des guerriers et ils glissent sur une chute glacée qui les conduit vers une autre salle en contre bas.

Quand cette carte est révélée, tous les guerriers glissent vers une salle un peu plus basse. Piochez la prochaine carte de donjon et placez les guerriers au centre de la salle. Si la salle contient un abîme (ex : Forge des Nains du Chaos, Puits etc.) alors lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1 le guerrier tombe dans l'abîme et meurt. Sinon il parvient à s'agripper sur le bord et à se hisser hors du trou (placez le sur une case adjacente).



**COULOIR**

**ESCALIER GELÉ**

Vous vous enfoncez encore plus dans la caverne et le froid est de plus en plus intense. Lorsque les Guerriers descendent les marches gelées de l'escalier ils risquent de tomber.

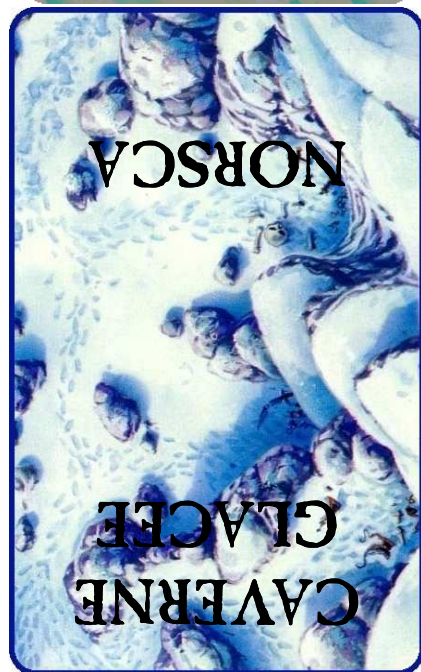
Les guerriers arrivent dans cette pièce par le haut de l'escalier, lorsqu'un Guerrier descend l'escalier lancez 1D6 sur un résultat de 1 le Guerrier glisse et tombe, il perd 1D3 Points de vie sans modificateur et il passera le prochain tour à se relever et ne pourra donc rien faire d'autre.



**PIECE DE DONJON**

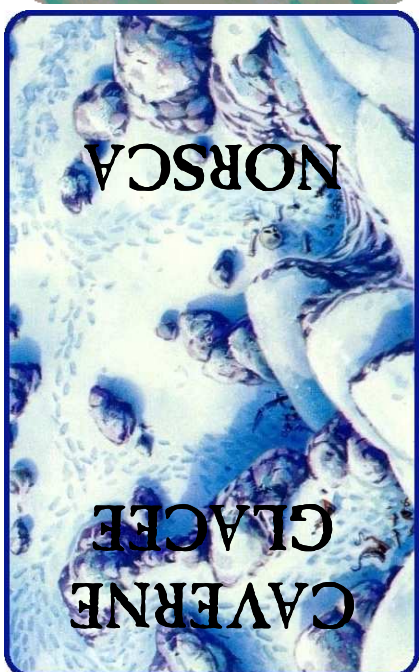
NORSCA

CAVERNE GLACÉE



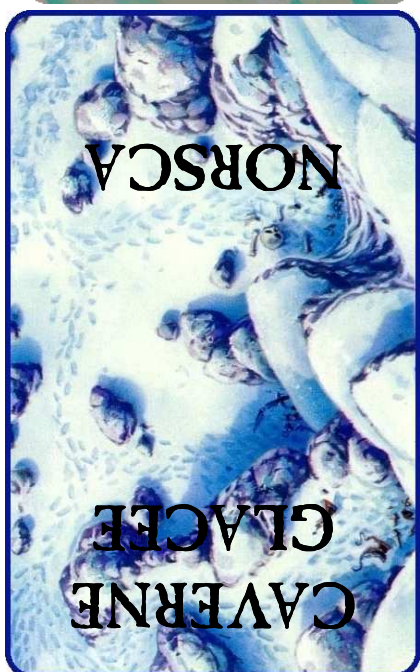
NORSCA

CAVERNE GLACÉE



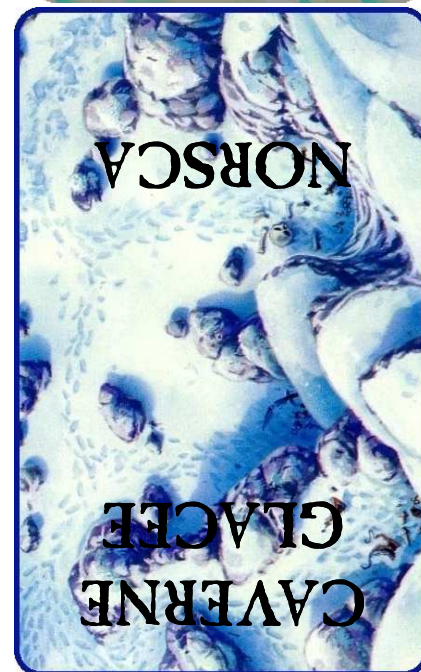
NORSCA

CAVERNE GLACÉE



NORSCA

CAVERNE GLACÉE



## GOUFFRE

Un énorme gouffre béant s'ouvre devant les guerriers.

Pour aller d'un côté à l'autre du gouffre, les Guerriers devront soit utiliser une corde pour le traverser, soit sauter au-dessus. Si un Guerrier utilise une corde il doit lancer 1D6 pour voir si elle casse. Sur un résultat de 1 la corde casse et le Guerrier tombe dans le gouffre. Pour sauter au-dessus, un Guerrier doit être adjacent au fossé et réussir un test d'Initiative de 8. Cependant s'il obtient un 1 alors il tombe et son destin est scellé. Lors d'un combat dans cette salle, si quelqu'un obtient un 1 pour toucher et est adjacent au précipice alors il perd son équilibre et tombe dans le gouffre.



PIECE DE DONJON

## LONG GOUFFRE GLACÉ

Un long gouffre glacé s'étend aussi loin que les guerriers peuvent voir.

Quand vous piochez cette carte, lancez 1D6. Ceci est la longueur du gouffre glacé. Placez ce nombre de section gouffre glacé l'une après l'autre et ajoutez une porte sur la dernière section sur la berge opposée. Pour aller d'un côté à l'autre du gouffre, les Guerriers devront soit utiliser une corde pour le traverser, soit sauter au-dessus. Si un Guerrier utilise une corde il doit lancer 1D6 pour voir si elle casse. Sur un résultat de 1 la corde casse et le Guerrier tombe dans le gouffre. Pour sauter au-dessus, un Guerrier doit être adjacent au fossé et réussir un test d'Initiative de 8. Cependant s'il obtient un 1 alors il est tombé et son destin est scellé. Lors d'un combat dans cette salle, si quelqu'un obtient un 1 pour toucher et est adjacent au précipice alors il perd son équilibre et tombe dans le gouffre.



PIECE DE DONJON

## PISCINE GLACÉE

Une vaste piscine au centre de cette pièce est rempli d'eau glacée.

Si un guerrier obtient un 1 sur un jet pour toucher, il perd l'équilibre et tombe dans la piscine glacée. A cause de la température glaciale de l'eau le guerrier perd 1D3 points de vies. Au début du prochain tour des guerriers le guerrier peut se hisser sur une case vide adjacente.



PIECE DE DONJON

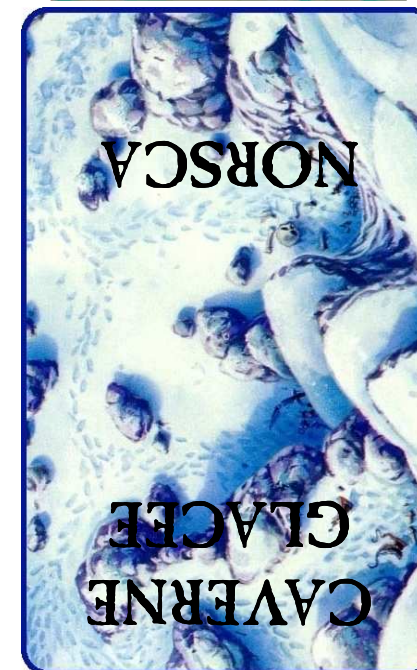
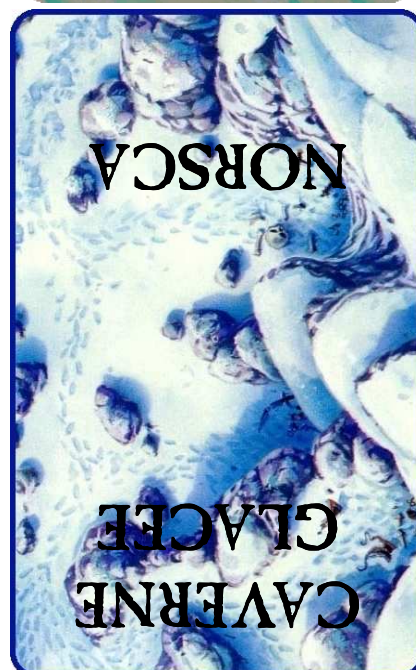
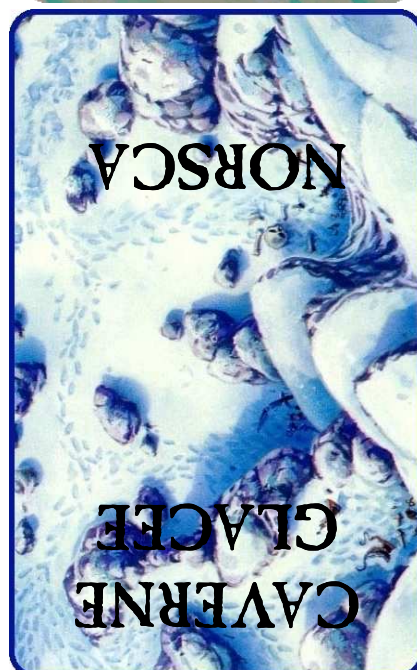
## SALLE GLACÉE

Des gouttelettes d'eau suintent du plafond de cette salle glacée, rendant le sol glissant.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle glacée.



PIECE DE DONJON



### SALLE GLACÉE MYSTIQUE

Les guerriers sentent une étrange aura émanant de quelque part dans cette salle.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle glacée mystique. Cette salle est maudite. Aucune magie de n'importe quelle sorte n'aura d'effet, ceci inclut les sorts, les effets affectant les guerriers (avantages ou désavantages).



PIECE DE DONJON

### VASTE SALLE GLACÉE

Cette salle est plus vaste que la plupart des salles normales que les Guerriers ont découvertes.

A cause de sa taille, la vaste salle glacée déclenchera toujours deux Événements.



PIECE DE DONJON

### CHAMBRE DU VENT DU NORD

La température chute dangereusement quand les Guerriers entrent dans cette pièce.

La Chambre du Vent du Nord est le domicile de petits Élémentaux d'Air. Leur haleine glaciale gèle les Guerriers jusqu'aux os. Les Élémentaux d'Air ne feront pas directement de mal aux Guerriers, mais la température de la pièce va continuer de baisser. A la fin de chaque tour que les Guerriers passent dans cette salle, Ils perdront tous 1 Point de Vie non modifié dû au froid extrême. Ceci est cumulatif – au second tour ils perdront 2 Points de Vies, au troisième tour ils perdront 3 Points de Vies etc. Les Guerriers ne peuvent pas se déplacer sur une case contenant un Élémental d'Air.



PIECE DE DONJON

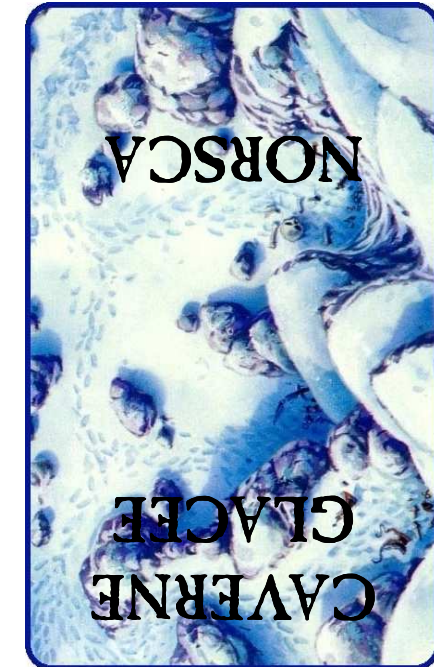
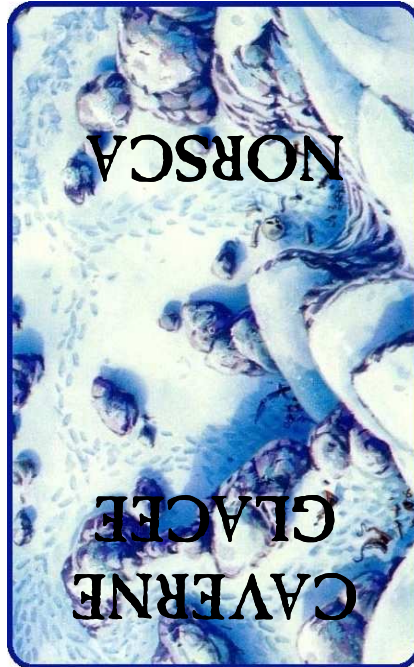
### HALL GLACÉ

Cet immense Hall a été glacé depuis des siècles, sous la surface de Norsca.

Le Hall Glacé est traité comme une pièce Objectif normal à moins que l'aventure spécifie le contraire.



PIECE OBJECTIF



## LA SALLE DU TRÔNE D'ORAGROM

Vous êtes dans la salle du trône de Oragrom, un redoutable démon qui terrorise les vivants dans le désert glacé environnant.

En plus de tous les monstres de cette pièce objectif, Oragrom sera présent sur son trône.



PIECE OBJECTIF

## LA SALLE DU TRÔNE DU DÉMON DE GLACE

Vous êtes dans la salle du trône d'un puissant Démon de glace, qui se délecte en terrorisant tout ceux qui investissent son donjon.

Heureusement le démon de glace n'est pas là pour le moment... Cependant, il a laissé des pièges magiques pour ceux qui seraient assez stupides pour s'introduire dans sa salle du trône. Si un guerrier se déplace pendant son tour lancez 1D6. Si vous obtenez un 1 un piège est activé, tirez un sort sur la table des sorts de glace pour déterminer quel sort est lancé. Les sorts qui requièrent un point d'origine doivent partir du trône de glace. Les pièges sont activés le tour suivant celui où les guerriers ont bougé dans la salle.



PIECE OBJECTIF

