

COULOIR CAVERNE ROUGE

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.

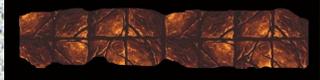


COULOIR

COULOIR ETROIT CAVERNE ROUGE

Un couloir aux parois brutes s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire.

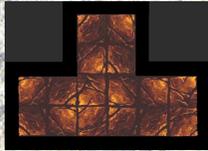


COULOIR

JONCTION CAVERNE ROUGE

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi se sépare en deux parties.

La jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire.

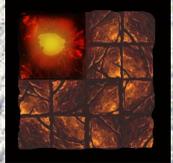


COULOIR

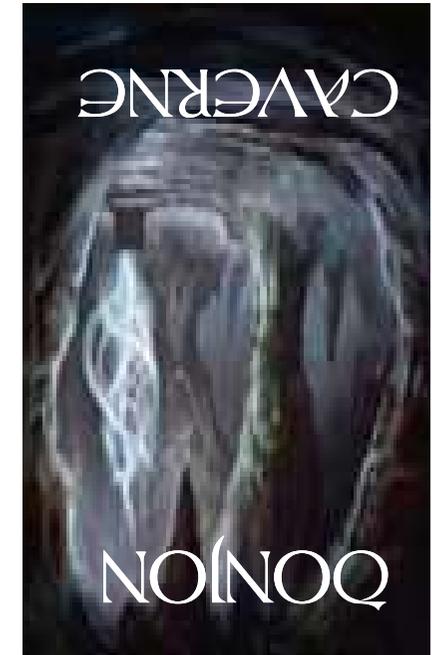
COUDE AVEC LAVE

Un couloir tourne brusquement devant un puits de lave.

Le coude sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire.



COULOIR



CAVERNE ROUGE 2

Vos pas résonnent dans une caverne qui se divise en deux.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire.



PIECE DE DONJON

CAVERNE ROUGE AVEC BASSIN

Un bassin coupe en deux cette caverne rouge.

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

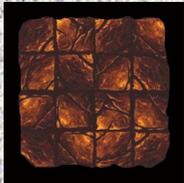


PIECE DE DONJON

CAVERNE ROUGE

Votre lanterne éclaire une grande caverne baignée d'une lueur rougeâtre.

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



PIECE DE DONJON

CAVERNE ROUGE 1

Un petit lac de lave occupe le centre de cette caverne.

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



PIECE DE DONJON

CAVERNE



NOINOQ

CAVERNE



NOINOQ

CAVERNE



NOINOQ

CAVERNE



NOINOQ

CROISEMENT

Le passage se sépare en trois 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.



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.



COULOIR

COULOIR

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

Cette jonction sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire.



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.



COULOIR



CAVERNE 1

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être une grande caverne.

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

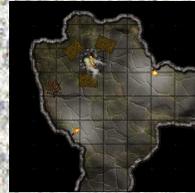


SALLE DE DONJON

CAVERNE 2

Le peu de lumière qui éclaire cette caverne semble être absorbé par les ténèbres

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

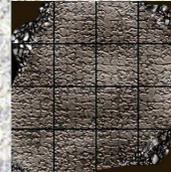


SALLE DE DONJON

CAVERNE 3

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.

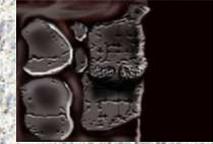


SALLE DE DONJON

PUITS

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

CAVERNE

CAVERNE

CAVERNE

CAVERNE

NOINOQ

NOINOQ

NOINOQ

NOINOQ

COULOIR OBSTRUE

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir complètement obstrué.

Le couloir sera toujours vide, à moins que le Livre d'Aventures ne précise le contraire.

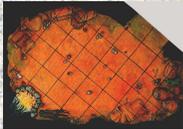


COULOIR

RESERVE

Cette caverne sert de réserve aux monstres.

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



SALLE DE DONJON

GRANDE CAVERNE

La lumière vacillante d'un feu central fait danser les ombres sur les murs de cette immense caverne.

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

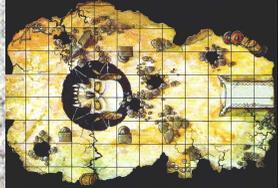


PIECE OBJECTIF

TEMPLE

Cette caverne est dédiée à un dieu sanguinaire. Elle est souillée des restes en décomposition des victimes expiatoires.

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



PIECE OBJECTIF

