

REPAIRE DU CHAMANE

Les guerriers peuvent sentir la puissance magique dans la pièce, mais la faible lumière de la lanterne n'est pas suffisante pour voir le danger. Les marches de grès usées conduisent dans l'obscurité.

Le repaire du chamane déclenchera toujours une carte événement, à moins que le livre de règles énonce autrement. Il y a des règles spéciales pour cette pièce voir la règle spéciale du repaire du chamane



Entrée Sortie

SALLE DE DONJON

ARMURERIE

Des armes et des armures de toutes sortes jonchent le sol de cette pièce, ne demandant qu'à être ramassées par les Guerriers.

Quelle découverte! Cette pièce est l'armurerie, et chaque Guerrier peut lancer un dé sur la table des armes et armures magiques pour voir ce qu'ils ont découvert.



SALLE DE DONJON

SALLE D'ARGILE

Les dalles de cette salle semblent être en argile.

Piochez toujours une Carte Événement.




SALLE DE DONJON

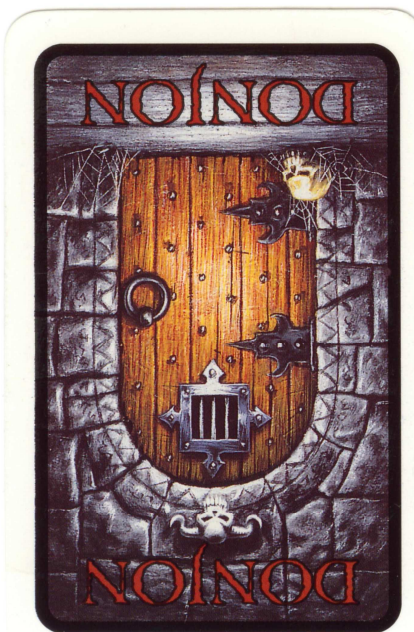
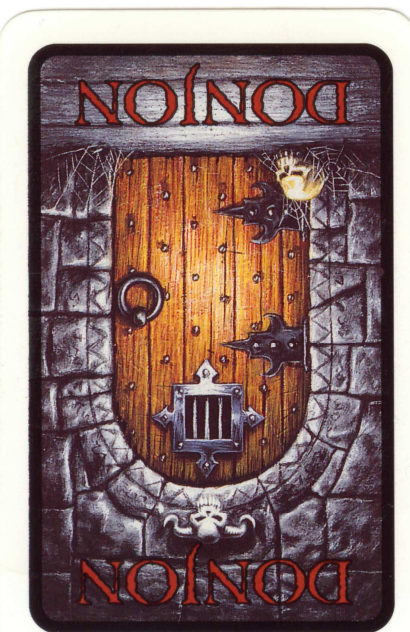
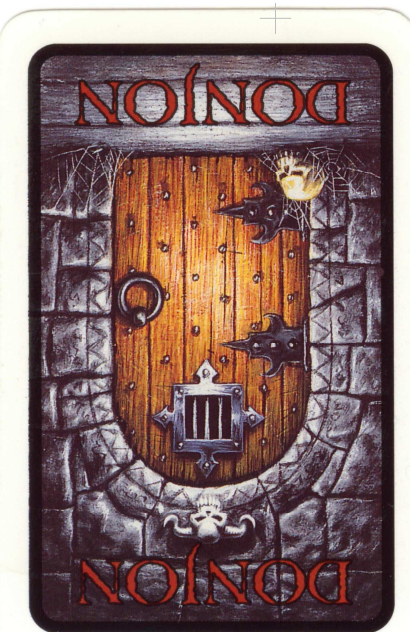
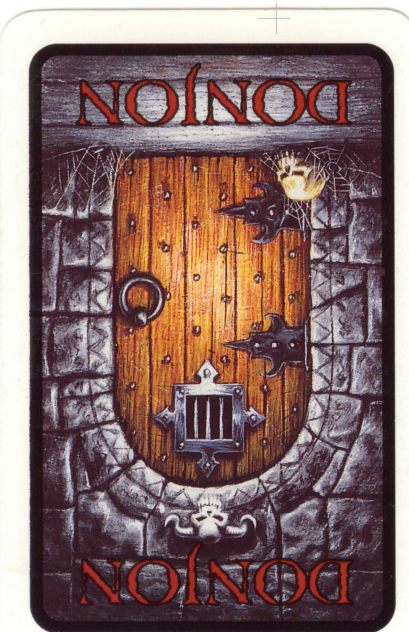
SALLE DE MARBRE

Le sol de cette salle est couvert de dalles de marbre, d'une grande délicatesse pour un donjon.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle de marbre.



SALLE DE DONJON



SALLE DES CENDRES

Le marbre du sol de cette salle est froid comme la mort, cette impression morbide est amplifiée par une pile de crânes près de l'escalier.

Piochez toujours une Carte Evénement pour la salle des Cendres.



SALLE DE DONJON

CHAMBRE

A qui cette chambre appartient est un mystère mais elle semble accueillante.

Pour chaque tour que les Guerriers passent dans cette salle à ne rien faire d'autre que dormir, ils peuvent gagner chacun 1D6 Points de Vie. A la fin de chaque tour où ils dorment, lancez 1D6. Sur un résultat de 1-2 un Evénement imprévu survient. Les monstres apparaissant auront l'habilité *Embuscade* s'ils ne l'ont pas déjà.



SALLE DE DONJON

RÉFECTOIRE

Cette grande pièce semble être une salle à manger. De longues tables et des chaises sont dispersées au hasard et de la nourriture est répandue partout.

Il y aura toujours un événement dans cette salle. Après celui-ci, chaque Guerrier pourra récupérer 1D6 Rations.



SALLE DE DONJON

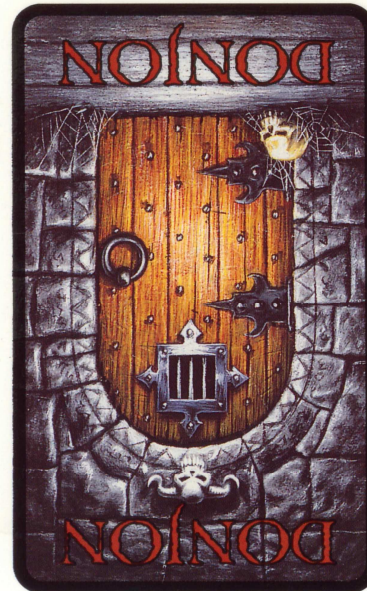
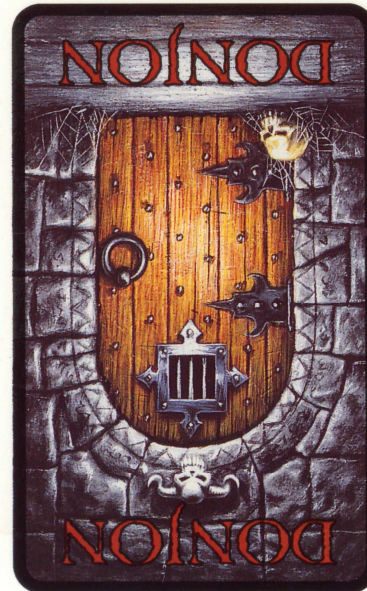
SALLE ROUGE

Cette salle est bien plus petite que la normale, et les pierres diffusent une étrange lumière rouge.

Piochez toujours une Carte Evénement pour la salle rouge.



SALLE DE DONJON



SALLE TOURNANTE

Cette salle a une étrange paroi circulaire. Quand les Guerriers entrent dans la salle, elle commence à tourner, les repoussant de l'ouverture !

Quand cette salle est révélée, l'ouverture est dans une position aléatoire. Au début de chaque tour, la salle tourne de 90 degrés dans une direction aléatoire déterminée une fois pour toutes. Les Guerriers doivent attendre que la salle ait tourné de 180 degrés avant de continuer l'exploration.



SALLE DE DONJON

PUITS DE MINE

Cette pièce est caractérisée par un puits qui descend dans l'obscurité profonde du donjon. Les murs alignent un chemin fragile vers la sortie.

Piochez toujours une Carte Evénement pour le puits de mine.



SALLE DE DONJON

SALLE DE L'ASCENSION

Du marbre vert couvre le sol des deux niveaux de cette salle. Des escaliers montent vers la suite du donjon.

Piochez toujours une Carte Evénement pour la salle de l'Ascension.



SALLE DE DONJON

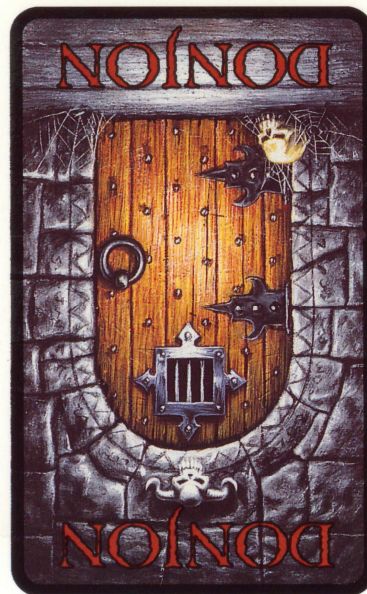
LA SALLE D'ÉTUDE

Cette pièce fait office de salle d'étude pour les magiciens qui habitent dans ce donjon. Un énorme tapis est étendu sur le sol.

Piochez toujours une Carte Evénement pour la salle d'étude.



SALLE DE DONJON



SALLE MOSAÏQUE

Cette pièce a un sol étrangement carrelé. Au centre il y a le dessin d'un œil dans un triangle.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle de Mosaïque.



SALLE DE DONJON

PONT DU DESESPOIR

Les guerriers sont circonspects à la vue de ce pont branlant qui les accueille lorsqu'ils entrent dans cette pièce.

Se référer aux règles de pièces spéciales pour des informations sur le pont du désespoir.



Sortie


Entrée

SALLE DE DONJON

ARÈNE DE COMBAT

Les mares de sang et les débris au fond de cette fosse sont tout ce qui reste des derniers Guerriers qui ont osé s'aventurer dans l'arène.

Si vous tirez cette carte de pièce de donjon le groupe de Guerriers est séparé en deux parties égales déterminées aléatoirement. Le premier groupe commence l'aventure normalement. Le deuxième groupe démarre l'aventure dans l'arène de combat, ils ne peuvent pas en sortir sans l'aide des autres guerriers qui sont les seuls à pouvoir envoyer une corde dans l'arène, de plus pendant la phase des monstres s'il n'y a pas de monstre dans l'arène placez un grand monstre du niveau des guerriers dans l'arène de combat.



SALLE DE DONJON

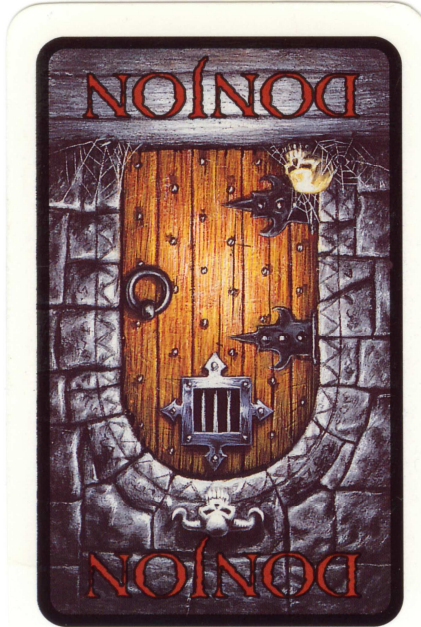
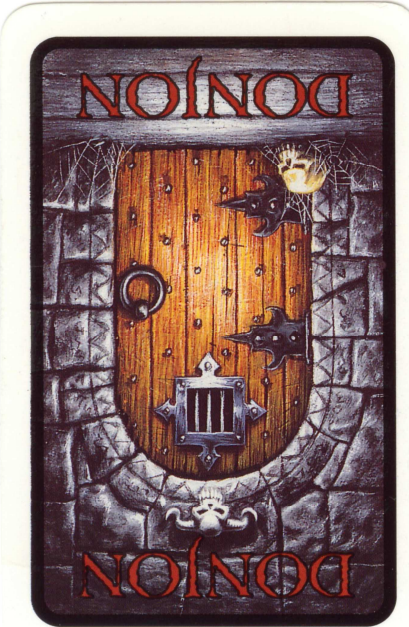
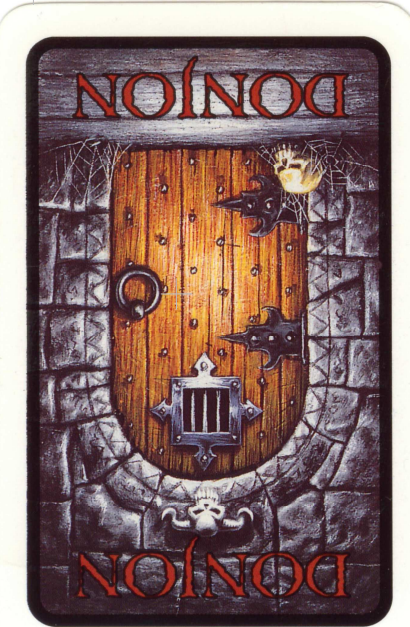
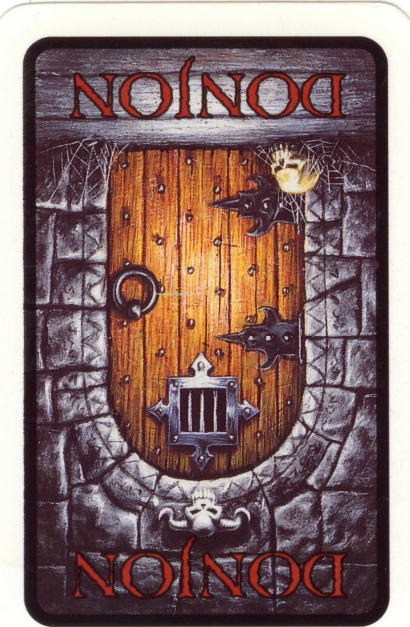
ESCALIER EN SPIRALE

Un escalier très ancien descend dans les entrailles du donjon.

Voir White Dwarf n°192 édition anglaise ou l'article « Dans les profondeurs » pour les détails de cette pièce.



SALLE DE DONJON



HALL DE GRANIT

Cette pièce est pavée de lourdes dalles de granit.

Piochez toujours une Carte Événement pour le hall de granit sauf si l'aventure précise autre chose.



SALLE DE DONJON

HALL DE LA MORT

Se référer aux règles de pièces spéciales pour des informations sur le hall de la mort.



SALLE DE DONJON

HALL DE MARBRE

Cette grande pièce est pavée de beaux carreaux de marbre.

Piochez toujours une Carte Événement pour le hall de marbre sauf si l'aventure précise autre chose.



SALLE DE DONJON

MORGUE

Dans cette pièce sont entreposés des corps en attente de leurs funérailles.

Piochez toujours une Carte Événement pour la morgue sauf si l'aventure précise autre chose.




SALLE DE DONJON

DONJON




DONJON

DONJON



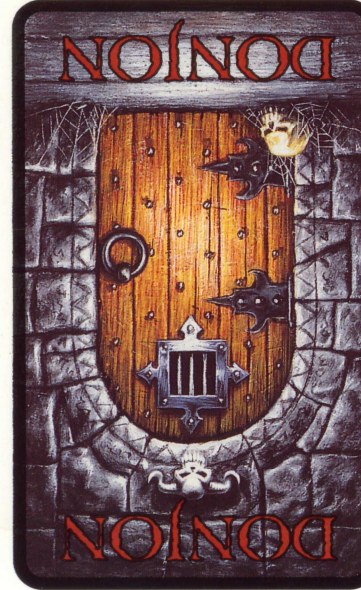
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

LA FORGE DU NAIN NOIR

La connaissance de la magie du Nain Noir lui a permis de transférer son âme dans une enclume d'adamantium. Tant que cette enclume ne sera pas détruite, il ne pourra pas être tué et sera aussi invulnérable qu'un homme d'acier !"

Voir les règles de la force du Nain Noir dans le dossier règles des pièces spéciales sur ce site.

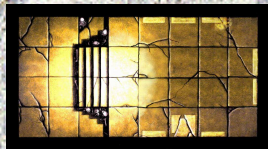


SALLE DE DONJON

CATACOMBES

Cette grande pièce à deux niveaux semble déserte.

Piochez toujours une Carte Événement pour les catacombes sauf si l'aventure précise autre chose.

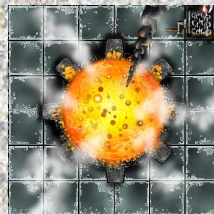


SALLE DE DONJON

CHAUDRON BRULANT

Vous découvrez une pièce au milieu de laquelle trône un chaudron bouillonnant sur un brasier de lave.

Se référer aux règles de pièces spéciales pour des informations sur le chaudron brulant.

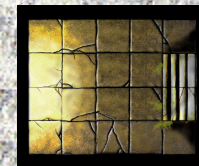


SALLE DE DONJON

ENTREE

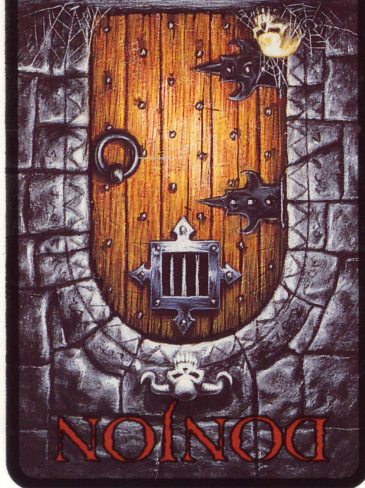
Dans cette antichambre des escaliers invitent les guerriers à poursuivre plus avant l'aventure.

Piochez toujours une Carte Événement pour l'entrée sauf si l'aventure précise autre chose.



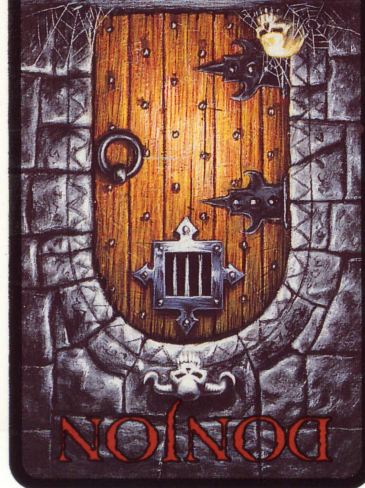
SALLE DE DONJON

DONJON



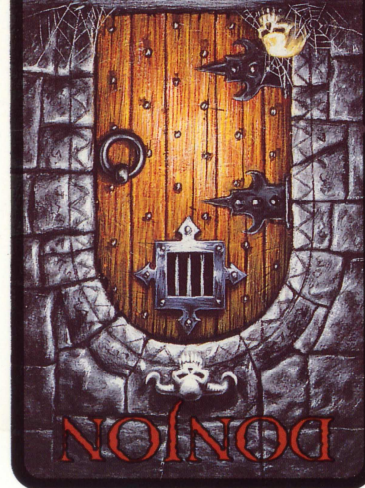
DONJON

DONJON



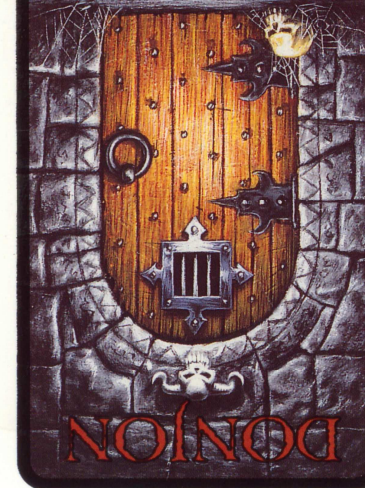
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON




DONJON

CRYPTE 2

Cette pièce permet de façonner un ensemble de crypte avec la pièce crypte de la boîte de base et la crypte 3

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur ce pièces.




SALLE DE DONJON

CRYPTE 3

Cette pièce permet de façonner un ensemble de crypte avec la pièce crypte de la boîte de base et la crypte 2

Consultez le Livre d'Aventures pour de plus amples détails sur ce pièces.

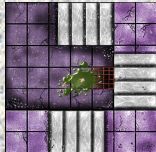


SALLE DE DONJON

ESCALIER 2

Vous vous trouvez devant 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. Si un guerrier tombe le gel verdâtre est corrosif.



SALLE DE DONJON

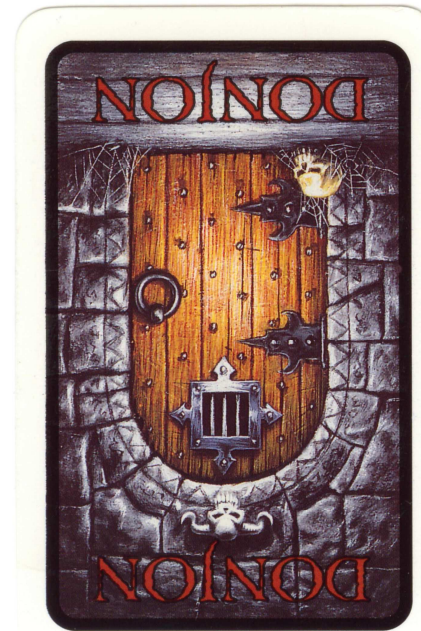
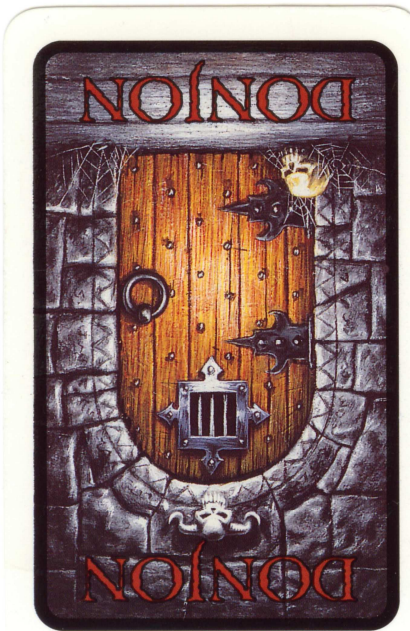
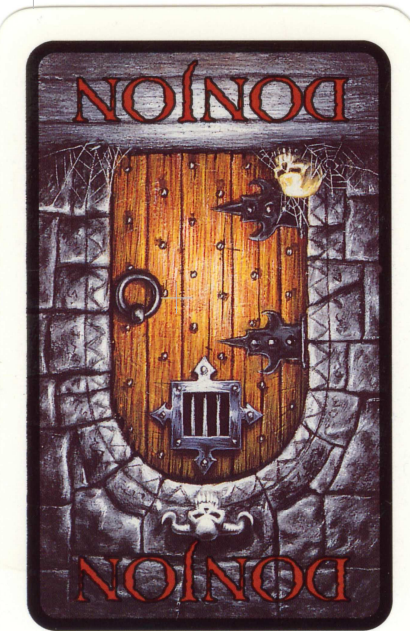
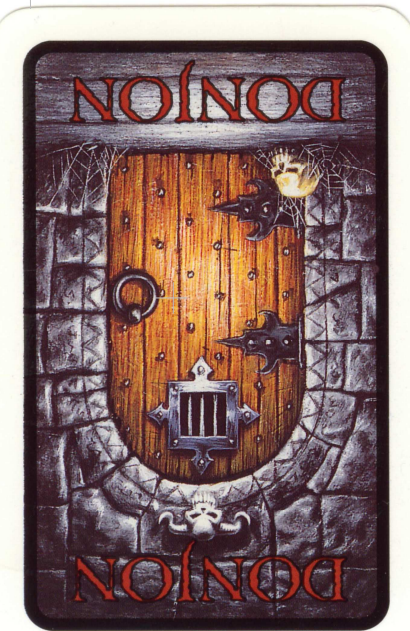
PIECE DELABREE

Les restes d'une énorme créature gisent sur le plancher de cette pièce. L'odeur de la chair en décomposition est insupportable.

Piochez toujours une Carte Événement pour cette pièce sauf si l'aventure le précise différemment.



SALLE DE DONJON



ESCALIER NIVEAU INFERIEUR

Cet escalier glissant rejoint un niveau inférieur.

L'escalier est toujours vide à moins que l'aventure précise le contraire.

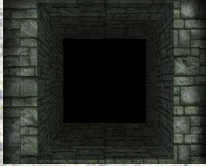


SALLE DE DONJON

FOSSE

Il ne reste qu'un passage étroit pour contourner la fosse.

Se référer aux règles de pièces spéciales pour des informations sur la fosse en particulier pour les chutes.



SALLE DE DONJON

PIECE VIEUX CARRELAGE

Cette grande pièce est pavée de vieux carreaux délabrés.

Piochez toujours une Carte Evénement pour la pièce de vieux carrelage sauf si l'aventure le précise autrement.



SALLE DE DONJON

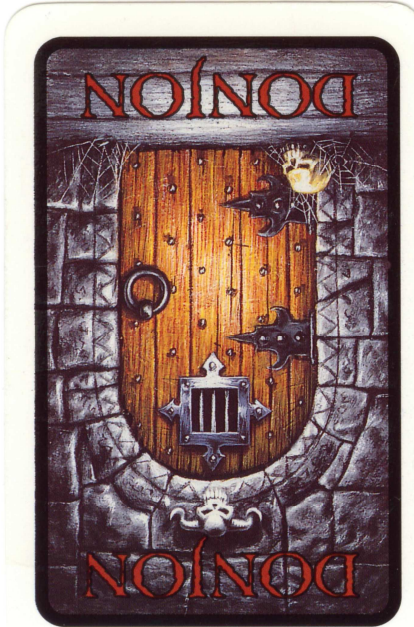
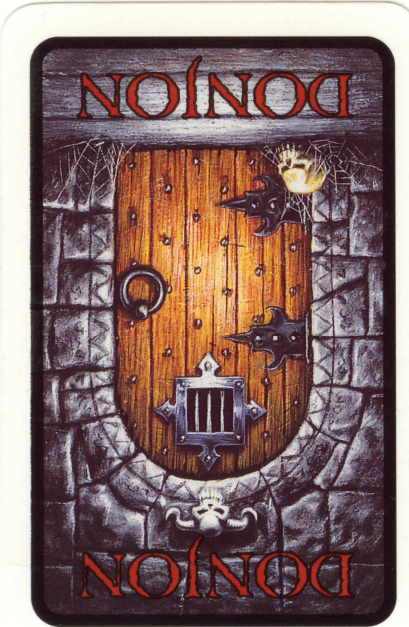
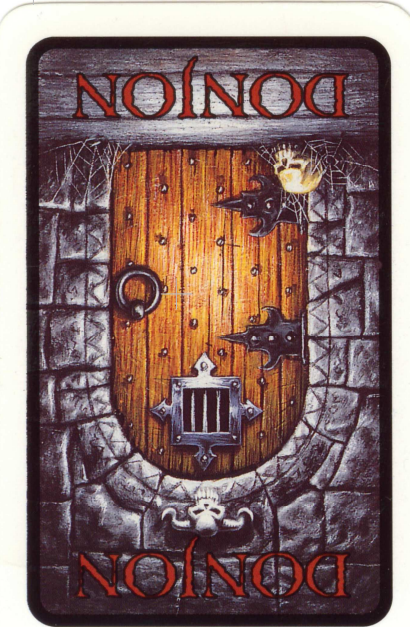
PONT DE PIERRE

Un pont de pierre enjambe un gouffre sans fond.

Se référer aux règles de pièces spéciales pour des informations sur le pont de pierre en particulier pour les chutes.



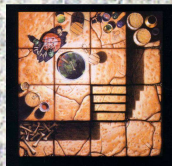
SALLE DE DONJON



REPAIRE SKAVEN

Cette pièce est à deux niveaux et sert de repaire à un sorcier skaven.

Piochez toujours une Carte Événement pour le repaire skaven sauf si l'aventure précise le contraire.



SALLE DE DONJON

SALLE AU TAPIS

Cette grande pièce est ornée d'un riche tapis en son centre.

Piochez toujours une Carte Événement pour le repaire skaven sauf si l'aventure précise le contraire.



SALLE DE DONJON

SALLE AU TRESOR

Cette petite pièce contient un beau petit trésor.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle au trésor sauf si l'aventure en précise autrement. Lorsque les événements sont résolus, les guerriers reçoivent deux cartes de trésor de donjon chacun.

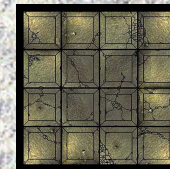


SALLE DE DONJON

SALLE CARRELAGE CRAQUELE

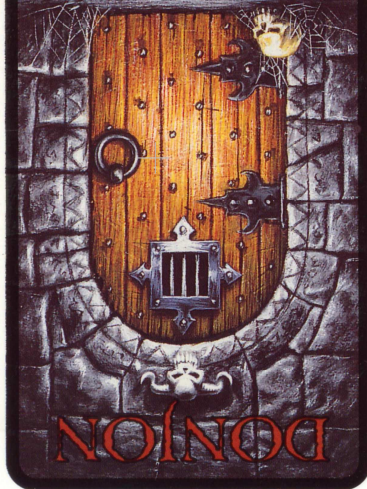
Cette pièce est pavée d'un vieux carrelage délabré.

Piochez toujours une Carte Événement pour cette salle sauf si l'aventure en précise autrement.



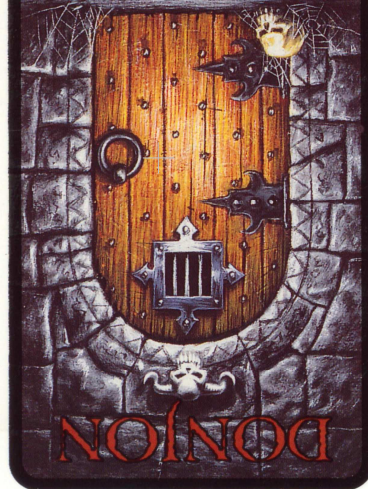
SALLE DE DONJON

DONJON



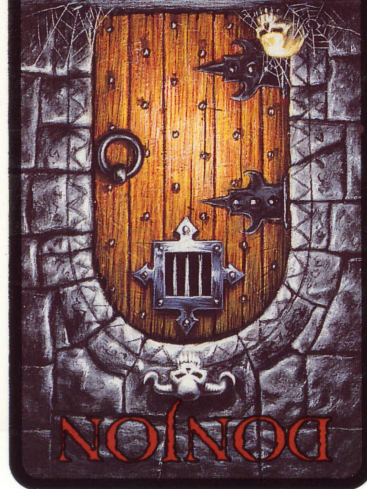
DONJON

DONJON



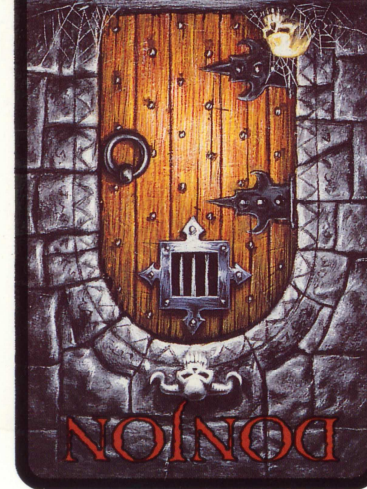
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON

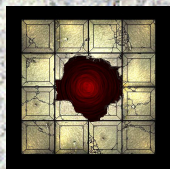


DONJON

SALLE CARRELAGE EFFONDRE

Cette pièce comporte un gouffre béant en son milieu.

Piochez toujours une Carte Événement pour la cette pièce sauf si l'aventure précise le contraire. Les règles de chutes dans les gouffres s'appliquent ici.



SALLE DE DONJON

SALLE DE COMBAT

Cette pièce sert de salle d'entraînements aux monstres

Il y a toujours 1D6 monstres dans cette pièce, ils se ruent sur les guerriers dès que la porte est ouverte, comme une embuscade.

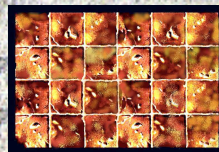


SALLE DE DONJON

SALLE DE FEU

La lave chauffe les carreaux su sol de cette pièce.

Piochez toujours une Carte Événement pour la pièce sauf si l'aventure en précise autrement. Déterminez un temps très court pour traverser la salle sinon les guerriers se brûlent les pieds et perdent un point de Mouvement

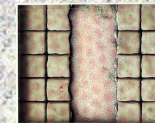


SALLE DE DONJON

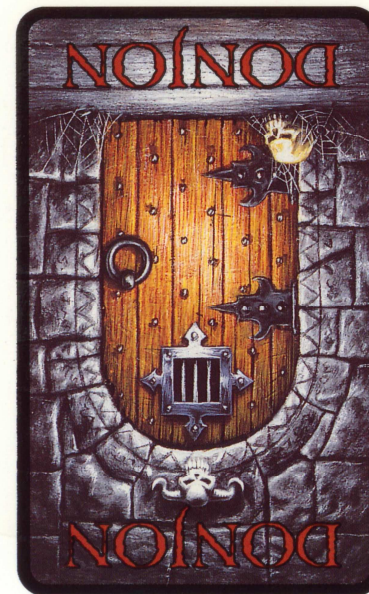
SALLE DEPAVEE

Dans cette pièce la partie centrale est dépaillée dans le doute il vaut mieux sauter.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle dépaillée sauf si l'aventure le précise autrement. Faire un test pour faire sauter les guerriers avec un malus sur un résultat négatif.



SALLE DE DONJON



SALLE DE LA CAGE

Cette pièce comporte une cage de fer en son milieu.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle de la cage sauf si l'aventure précise le contraire.



SALLE DE DONJON

SALLE DE L'ÉTOILE BLEUE

Cette pièce est pavée de beaux carreaux formant une étoile d'un bleu profond.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle de l'étoile bleue sauf si l'aventure en précise autrement.



SALLE DE DONJON

SALLE DU PARCHEMIN

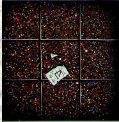
Sur le sol de cette pièce un parchemin est posé bien en vu.

Si un guerrier ramasse le parchemin, lancez 1D6

Sur 1 ou 2 le guerrier subit un sort d'attaque de niveau 1 à 6 choisi aléatoirement.

Sur 3 ou 4, le parchemin tombe en poussière.

Sur 5 ou 6 s'il y a un guerrier jeteur de sort dans le groupe, il bénéficie d'un sort de niveau 1 à 6 choisi aléatoirement, lancé sans points de pouvoir une fois dans l'aventure.



SALLE DE DONJON

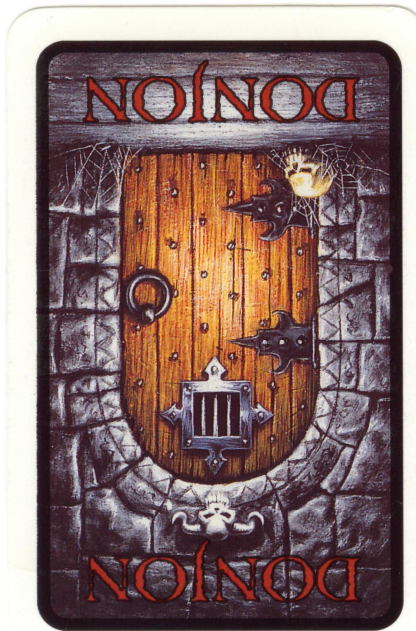
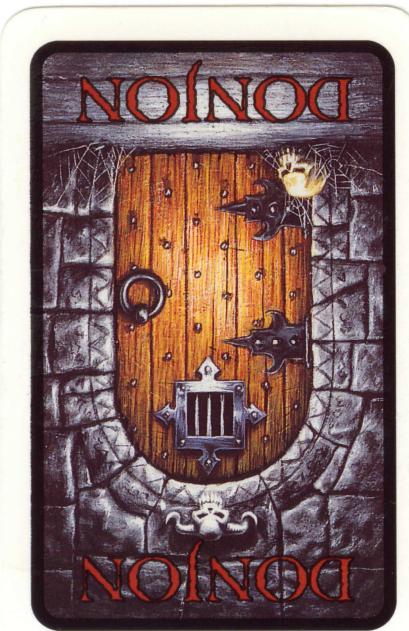
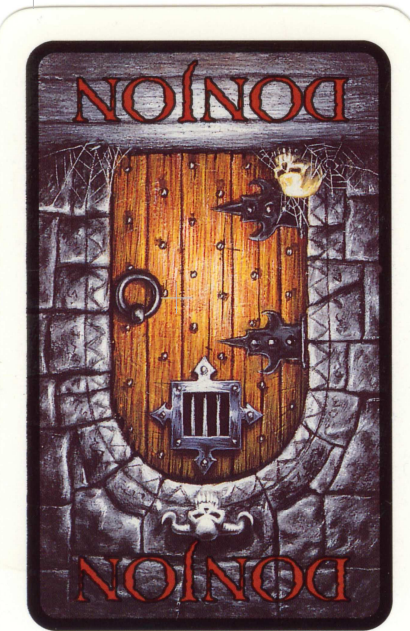
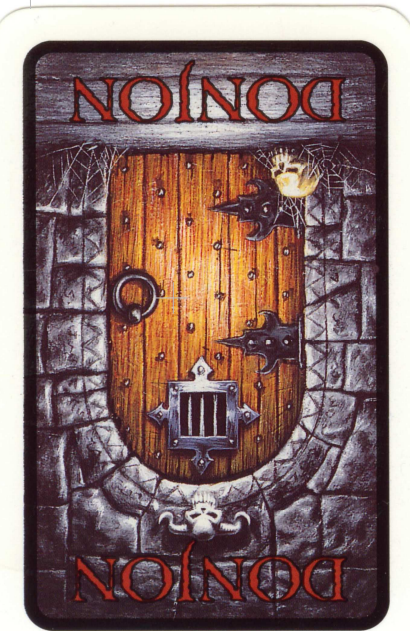
SALLE DU Puits D'Énergie

Dans cette pièce se trouve un puits contenant une forme d'énergie crépitante.

Piochez toujours une Carte Événement pour le puits d'énergie sauf si l'aventure en précise autrement.



SALLE DE DONJON



TEMPLE BLEU

Dans ce temple une boule de feu bleue crépite sur l'autel.

Piochez toujours une Carte Événement pour le Temple bleu sauf si l'aventure précise le contraire.



SALLE DE DONJON

SALLE GRISE 4x4

Cette pièce est pavée de dalles grises.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle grise sauf si l'aventure le précise autrement.

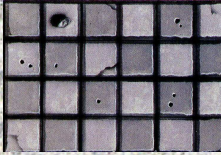


SALLE DE DONJON

SALLE GRISE 4x6

Cette pièce est pavée de dalles grises en mauvais état.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle grise sauf si l'aventure le précise autrement.



SALLE DE DONJON

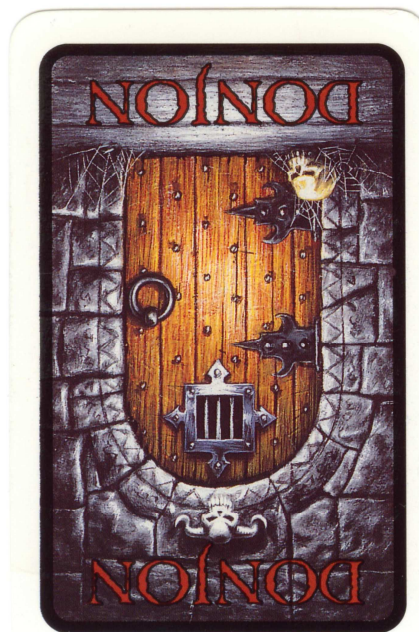
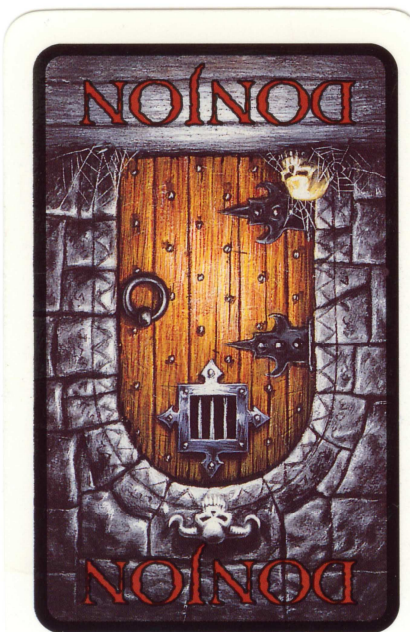
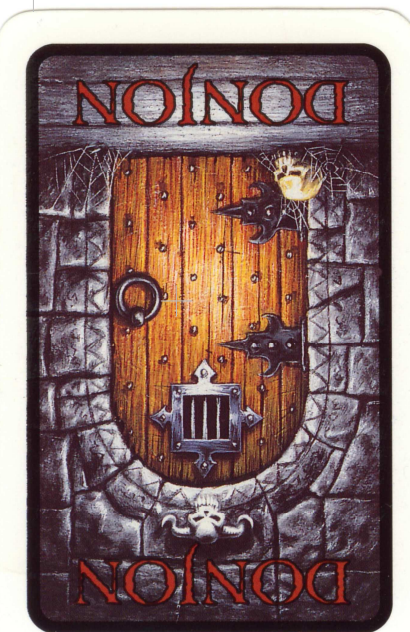
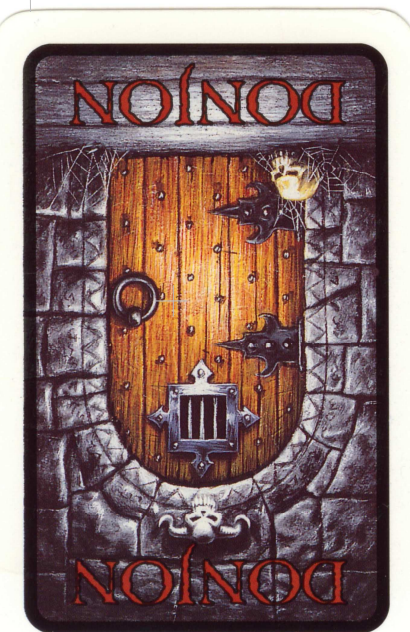
PETITE SALLE ROSE

Cette petite pièce est pavée de dalles roses.

Piochez toujours une Carte Événement pour la petite pièce rose sauf si l'aventure le précise autrement.




SALLE DE DONJON



SALLE D'EXPERIMENTATION

Même avant d'entrer dans la salle vous sentez l'horrible odeur qui passe sous la porte. Vous tremblez quand vous imaginez les expériences horribles qui ont eu lieu dans cette pièce. Piochez toujours une Carte Evénement pour la morgue sauf si l'aventure le précise autrement.



SALLE DE DONJON

LABORATOIRE

La pièce semble abandonnée depuis longtemps. Des instruments en verre cassés et des vêtements en loque jonchent le plancher.

Le laboratoire déclenchera toujours une carte d'événement à moins que l'aventure ne l'énonce autrement.



SALLE DE DONJON

LABORATOIRE DE REANIMATION

Dans cette pièce colossale des anciennes machines pompent toujours un liquide vert, qui a été apparemment utilisé pour des expériences entreprises ici.

Le laboratoire déclenchera toujours une carte d'événement à moins que l'aventure ne l'énonce autrement.



SALLE DE DONJON

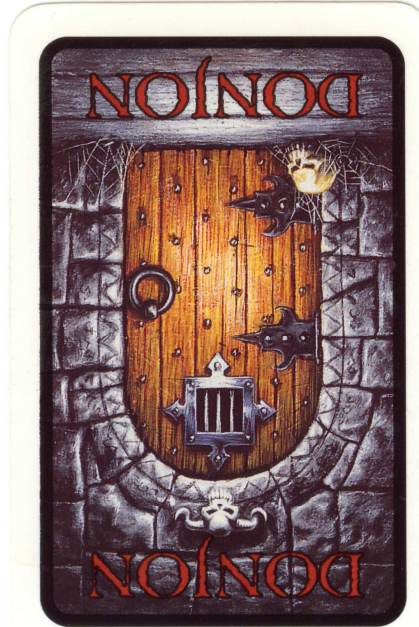
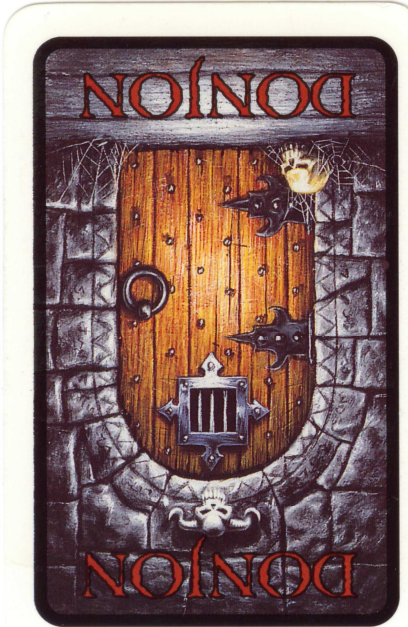
CHAMBRE DE CLONAGE

Deux récipients en verre remplis de liquide vert émettent une lueur blafarde qui éclaire cette pièce. Vous tremblez en imaginant les créatures qui ont été créées dans ces œufs artificiels.

La chambre de clonage déclenchera toujours une carte d'événement à moins que l'aventure ne l'énonce autrement.



SALLE DE DONJON



CACHOT

Le cachot est une cellule petite et sombre. Des odeurs nauséabondes s'élèvent de la grille d'écoulement et la paille grouille de bestioles désagréables.

Se référer aux règles de pièces spéciales pour des informations sur le cachot.

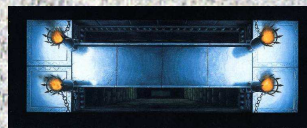


SALLE DE DONJON

ABIME DU DESEPOIR

Le pont mince qui enjambe l'abîme du désespoir est très étroit et n'importe quel guerrier ou monstre maladroit peut finir dans l'abîme

Se référer aux règles de pièces spéciales dans les catacombes de la terreur pour des informations sur l'abîme du désespoir.



SALLE DE DONJON

SALLE RUNE SKAVEN

Découpé profondément dans le plancher de la salle se trouve le symbole d'un clan skaven, et il a été récemment gravé.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle à la rune skaven sauf si l'aventure le précise autrement.



SALLE DE DONJON

REPAIRE DES RATS

Une nuée de rat assaille les guerriers pendant que leur pauvre lumière illumine à peine cette pièce humide.

La tanière des rats déclenchera toujours une carte d'événement, à moins que l'aventure ne l'indique autrement.



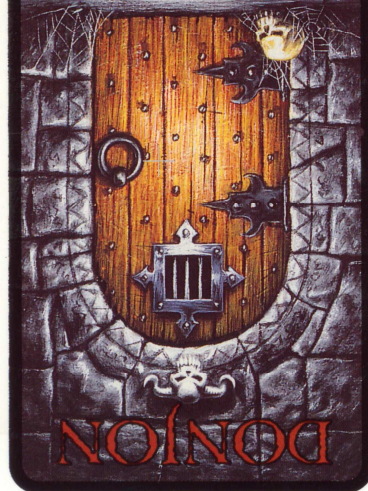
SALLE DE DONJON

DONJON



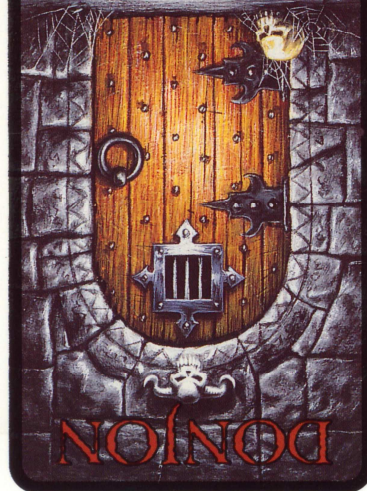
DONJON

DONJON



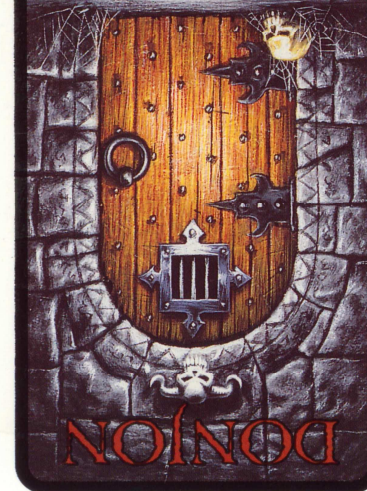
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

SALLE MOSAIQUE 2

Tracé avec ce qui semblent être de petits tessons de métal, l'image brutale d'un guerrier du chaos a été marquée dans le plancher de cette pièce par ailleurs nue.

Piochez toujours une Carte Événement pour la salle mosaïque sauf si l'aventure en précise autrement.

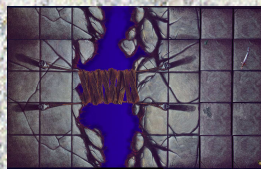


SALLE DE DONJON

PONT SUR LA RIVIERE

Le grondement de l'eau tonne dans toute cette pièce, les murs et le plancher sont glissant à cause de l'eau et de la mousse.

Piochez toujours une Carte Événement pour cette pièce sauf si l'aventure en précise autrement.

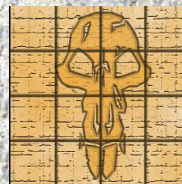


SALLE DE DONJON

PETITE CATACOMBE

Les guerriers regardent fixement des douzaines de crânes jaunissent fixés sur des socles. Cette pièce est une catacombe.

Piochez toujours une carte Événement pour cette pièce sauf si l'aventure le précise autrement.



SALLE DE DONJON

AUTEL DES CRANES

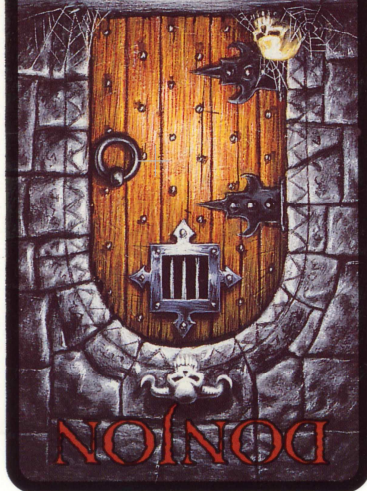
Ce temple pavé de blanc a un autel surélevé garni de cranes.

Piochez toujours une carte Événement pour cette pièce sauf si l'aventure le précise autrement.



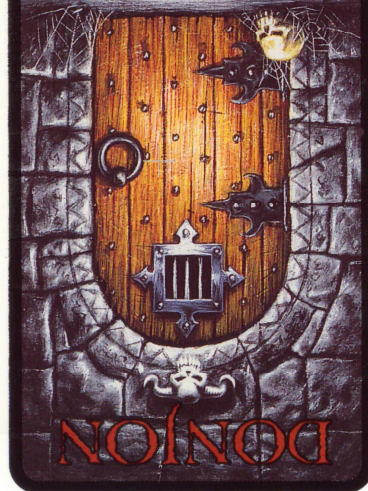
SALLE DE DONJON

DONJON



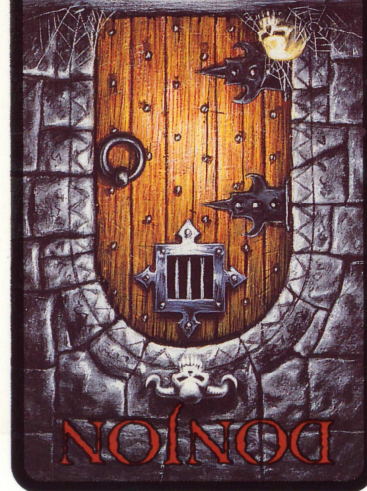
DONJON

DONJON



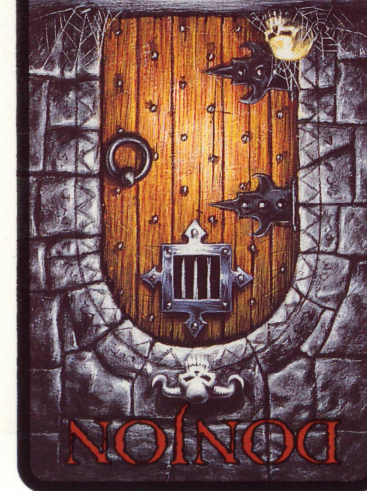
DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON