

BUREAU DU SORCIER

Cette grande salle est remplie d'une lueur rouge magique. Un grand cercle est gravé sur le sol de la pièce au centre duquel sont peints le soleil et la lune, et les quatre éléments : la Terre, l'Air, le Feu et l'eau.

A la fin de l'aventure lancez 1D6. Sur un résultat de 4-6 un sorcier de l'équipe choisit au hasard a trouvé un sort inscrit sur un parchemin. Il peut immédiatement apprendre un nouveau sort selon les règles.




SALLE OBJECTIF

AUTEL DES CRÂNES

Cette pièce semble être un genre d'autel. Des crânes sont empilés sur les marches comme des offrandes morbides offertes à une idole assoiffée de sang.

Référez-vous aux règles du Temple des cendres pour de plus amples détails sur l'Autel des Crânes.




PIECE OBJECTIF

SALLE DU TRONE DES MORTS

La particularité la plus remarquable de cette salle du trône est l'énorme crâne sculpté et peint sur le sol.

Le crâne est un hommage magique à Nagash. Aucun sort ne peut être lancé par les Guerriers tant qu'ils sont sur une case contenant le crâne. De plus, les effets des objets magiques des Guerriers sont annulés, ainsi que toutes capacités spéciales liées à la magie.

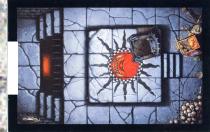


PIECE OBJECTIF

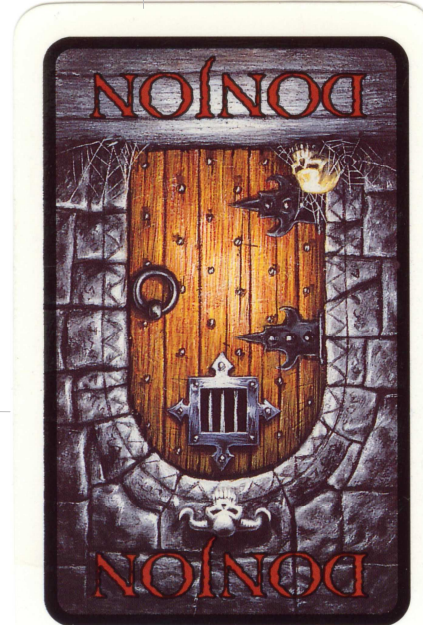
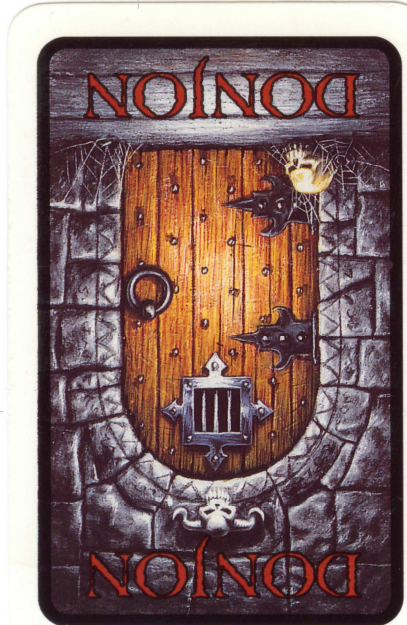
TANIERE DE GORGUT

Cette pièce énorme semble lourde de menace. En face des guerriers se trouve un puits profond garni de pointes. Au delà du puits les guerriers peuvent voir faiblement éclairée la plate-forme sur laquelle se tient un trône imposant.

Voir le livre de règle le repaire du seigneur orque pour les détails de la tanière de Gorgut.



PIECE OBJECTIF



TEMPLE DE TZEENTCH

Cette pièce massive a un symbole de Tzeentch gravé sur le plus haut niveau. Les composants d'un sort sont disposés sur un tapis prêts à être utilisés.

Référez-vous aux règles pour de plus amples détails sur le temple de Tzeentch.

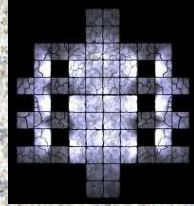


PIECE OBJECTIF

TEMPLE DU RAT CORNU

Une odeur de Malepierre flotte dans cette salle parcourue de colonnes.

Tous les monstres de cette salle sont des Skavens.

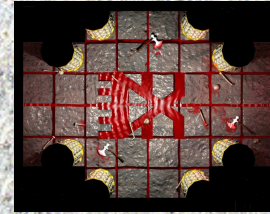


PIECE OBJECTIF

TEMPLE DE KHORNE

Ce temple est consacré au dieu des batailles, il est rempli des dépouilles de ceux qui ont combattu ici et l'air est alourdi par l'odeur du sang.

Référez-vous aux règles de pièces spéciales pour de plus amples détails sur le temple de Khorne.

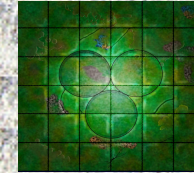


PIECE OBJECTIF

TEMPLE DE NURGLE

Cette pièce est dédiée au dieu de la Peste. Elle est souillée d'ordures et des restes en décomposition de ceux, assez idiots, pour se dresser contre les servants du dieu de la Peste

Référez-vous aux règles de pièces spéciales pour de plus amples détails sur le temple de Nurgle



PIECE OBJECTIF

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

SPHERE DE POUVOIR

Ces pierres mystérieuses ont été dispersées dans le monde entier de Warhammer Quest, par une race ancienne dans un but inconnu

Référez-vous aux règles de pièces spéciales pour de plus amples détails sur la sphère de pouvoir.



PIECE OBJECTIF

LABORATOIRE DE QUIRRIK

L'odeur acre de la Malepierre brûlante remplit l'air, et le ronronnement sinistre de puissantes machines fait vibrer le plancher. Dans l'obscurité vous voyez la forme gigantesque du générateur de Malaflamme.

Référez-vous aux règles de pièces spéciales pour de plus amples détails sur le laboratoire de Quirrik

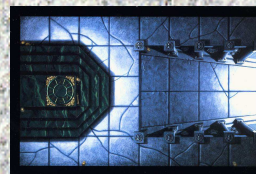


PIECE OBJECTIF

SALLE DU TRONE DU ROI DE CRAINTE

C'est le lieu où repose le Roi de Crainte lui-même, et sa présence sinistre a marquée les lieux de son aura pour des siècles.

Référez vous au règles spéciales des Catacombes de la terreur.



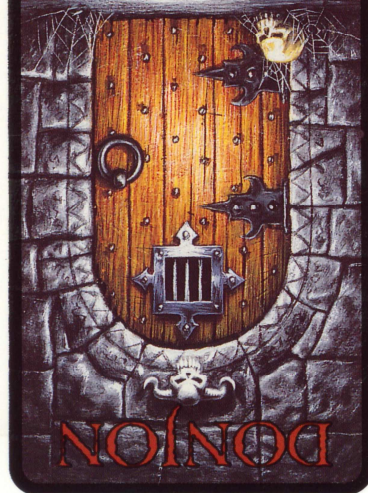
PIECE OBJECTIF

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON