

PASSAGE EFFONDRE

Un éboulement a presque scellé ce passage, forçant les guerriers à marcher à la file indienne.

Ce passage sera vide à moins qu'un événement inattendu ne soit lancé pendant la phase de pouvoir.



COULOIR

COULOIR CUL-DE-SAC

Un éboulement bloque le passage, et il semble qu'il n'y a qu'une seule façon d'aller plus profond dans le donjon: creuser!

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



COULOIR

COULOIR D'ASTAROTH

Sur les dalles de pierre de ce couloir sont tracés des signes démoniaques autour desquels il est inscrit ASTAROTH.

Lors de la phase de pouvoir suivant le tour où les Guerriers ont pénétré dans cette salle, le résultat du dé de pouvoir est automatiquement un 1. Tous les effets magiques comme les sorts, les objets magiques, les runes (etc.) sont annulés dans cette salle. Enfin un sorcier ou tout autre personnage possédant des sorts subit 1D3 points de dommages sans modificateur pour chaque pas qu'il fait sur ces pierres, il peut éviter ces dommages s'il vole ou s'il saute.



COULOIR

COULOIR EN BOIS

Au milieu de ce couloir se trouve une trappe en bois.

Si les Guerriers décident de soulever la trappe ils trouvent une échelle qui mène à un autre couloir un peu plus bas. Placez les Guerriers dans un couloir et formez une pile de 1D6 cartes de donjon plus une salle objectif à la fin du paquet. Traitez ce passage comme un donjon normal mais toutes les salles sont munies de torches donc même si le Guerrier qui a la lanterne ne veut pas s'y aventurer les autres peuvent y aller seuls. Une fois ce donjon terminé il y a deux trésors de salle objectif pour chaque guerrier qui s'est aventuré dans ce passage.



COULOIR

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

PETITE GALERIE

Cette petite galerie n'est pas vraiment assez large pour qu'un groupe d'aventurier s'y introduise.

La Petite Galerie sera toujours vide, à moins qu'un Événement Imprévu ne survienne durant la Phase de Pouvoir.



COULOIR

PETITE GALERIE

Cette galerie est plutôt minuscule, et il n'est pas aisé de s'y faufiler.

La Petite Galerie sera toujours vide, à moins qu'un Événement Imprévu ne survienne durant la Phase de Pouvoir.

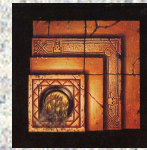


COULOIR

FEUX DE KAZLHA

Niché dans un coin se trouve un petit autel duquel s'élève des flammes multicolores.

La première fois qu'un guerrier passe dans cette section de donjon, il peut regagner jusqu'à 2D6 points de vie. Chaque guerrier peut seulement être guéri une fois de cette façon. Les flammes de Kazla sont un couloir, pas une salle de donjon, ainsi l'entrer dans cette pièce ne déclenchera pas une carte d'événement.



COULOIR

COULOIR DE MARBRE

Ce couloir est dépourvu de toutes particularités, la seule chose notable sont les piles de crânes déposées sur le sol en marbre pâle comme la mort.

Le couloir sera toujours vide, à moins qu'un Événement Imprévu ne survienne durant la Phase de Pouvoir.



COULOIR

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

INTERSECTION

La lumière de la lanterne s'atténue dans trois autres galeries. Les Guerriers vont avoir un choix à faire – quel chemin vont-ils prendre ?

L'Intersection générera toujours un Événement.

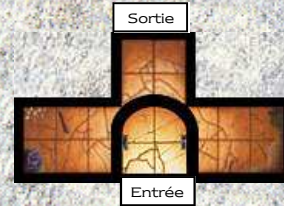


COULOIR

JONCTION DU MAUVAIS SORT

Ce passage semble être un cul de sac, mais les guerriers notent 2 leviers sur le plancher...

Se référer aux règles des pièces spéciales pour la jonction du mauvais sort.

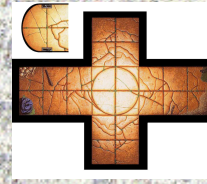


COULOIR

INTERSECTION DU MAUVAIS SORT

Ce passage semble être un cul de sac, mais les guerriers notent 2 leviers sur le plancher...

Se référer aux règles des pièces spéciales pour la jonction du mauvais sort.

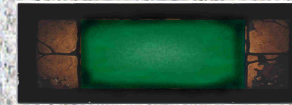


COULOIR

COULOIR AVEC BASSIN

Ce passage est obstrué par un bassin, une seule solution: sauter.

Se référer aux règles des pièces spéciales pour couloir avec bassin



COULOIR

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

COULOIR DU CHEVALIER VERT

Ce passage est décoré d'un mystérieux chevalier vert gravé sur le sol

Se référer aux règles des pièces spéciales pour couloir du chevalier vert



COULOIR

COULOIR DE LAVE

Ce passage est obstrué par un bassin de lave, une seule solution: sauter.

Lancer 1D6 et se référer au tableau des règles de pièces de l'abîme de feu du livre d'aventures pour le couloir de lave.



COULOIR

PASSAGE ETROIT

Ce couloir étroit, force les guerriers à marcher à la file indienne.

Ce passage sera vide à moins qu'un événement inattendu ne soit lancé pendant la phase de pouvoir.



COULOIR

CORNICHE

Cette corniche étroite longe un précipice vertigineux

Lancer 1D6 sur un résultat de 1 le guerrier tombe et est tué à moins qu'il ne soit encordé. Sur 2 ou 3 il trébuche et perd 1D3 PV. Sur 4 à 6 il passe sans encombre.



COULOIR

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON

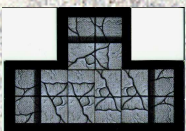


DONJON

ESCALIER JONCTION

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres dans deux directions opposées.

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



COULOIR

COULOIR LONG

Ce couloir est plus long qu'habituellement, il est jonché de morceaux de corps en putréfaction. Vous devez avancer très soigneusement le long de son plancher gluant.

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

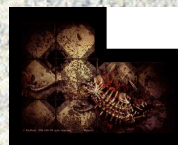


COULOIR

COUDE ENSANGLANTE

Les restes en décomposition d'une énorme créature gisent sur le sol de ce couloir. Vous vous dépêchez de passer, craignant que l'odeur attire les monstres.

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

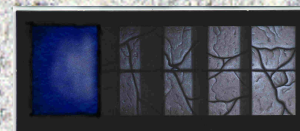


COULOIR

ESCALIER AVEC BASSIN

Cet escalier est barré par un bassin, une seule solution: sauter.

Se référer aux règles des pièces spéciales pour couloir avec bassin



COULOIR

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON

DONJON



DONJON