



ENTREE DU DONJON

Tirez une carte donjon

CAVERNE

Tirez deux cartes donjon

CORRIDOR

Tirez une carte donjon

LA BIBLIOTHEQUE

Lancer un dé: 1= Vous lisez un livre ennuyant et vous vous endormez. Passez un tour; 2= Vous avez une bonne lecture. Passez un tour; 3= Vous trouvez un passage secret. Faites un tour de plus; 4= Vous trouvez un passage secret. Faites un tour de plus; 5-6= Vous gagnez un sort.

CORRIDOR

Tirez une carte donjon

CORRIDOR

Tirez une carte donjon

TUNNEL

Tirez une carte donjon

SALE DU TRESOR

Vous devez vous arrêter ici et combattre le Seigneur des Ténèbres (Combat 6). Si vous gagnez, vous pouvez prendre un Talisman et deux or. Gagnant ou perdant, à votre prochain tour, vous devez sortir du donjon par les Marches et vous pouvez alors vous déplacer normalement. Si vous tuez le Seigneur des Ténèbres alors le prochain joueur qui finit ici trouvera qu'un nouveau Seigneur a pris sa place.

CAVERNE

Tirez deux cartes donjon

CORRIDOR

Tirez une carte donjon

CORRIDOR

Tirez une carte donjon

HALL DES TENEBRES

A votre prochain tour, au lieu de bouger normalement, lancez un dé: 1= Reculez de trois cases; 2= Reculez de deux cases; 3= Reculez de une case; 4= Avancez de une case; 5= Avancez de deux cases; 6= Avancez de trois cases.

CAVERNE

Tirez deux cartes donjon

CORRIDOR

Tirez une carte donjon

TUNNEL

Tirez une carte donjon

COFFRE

Tirez trois cartes donjon