

*Le dénouement ? Une nouvelle aube*

## **Autodestruction**

La salle 21 sera détruite à la fin de ce tour de jeu.

Lorsque cela se produit, toutes les salles reliées à celle-ci par des portes se retrouvent inondées. Prenez tous les monstres qui se trouvent dans la salle 21 et placez-les sur la tuile de salle spéciale. Puis, ôtez du jeu la salle 21 (et ôtez également sa carte dans le paquet de cartes de corruption). Si un investigateur se trouve dans cette pièce au moment de sa destruction, il meurt instantanément.



**21**



*Le dénouement ? Une nouvelle aube*

## **Autodestruction**

La salle 22 sera détruite à la fin de ce tour de jeu.

Lorsque cela se produit, toutes les salles reliées à celle-ci par des portes se retrouvent inondées. Prenez tous les monstres qui se trouvent dans la salle 22 et placez-les sur la tuile de salle spéciale. Puis, ôtez du jeu la salle 22 (et ôtez également sa carte dans le paquet de cartes de corruption). Si un investigateur se trouve dans cette pièce au moment de sa destruction, il meurt instantanément.



**22**



*Le dénouement ? Une nouvelle aube*

## **Autodestruction**

La salle 26 sera détruite à la fin de ce tour de jeu.

Lorsque cela se produit, toutes les salles reliées à celle-ci par des portes se retrouvent inondées. Prenez tous les monstres qui se trouvent dans la salle 26 et placez-les sur la tuile de salle spéciale. Puis, ôtez du jeu la salle 26 (et ôtez également sa carte dans le paquet de cartes de corruption). Si un investigateur se trouve dans cette pièce au moment de sa destruction, il meurt instantanément.



**26**



*Le dénouement ? Une nouvelle aube*

## **Autodestruction**

La salle 27 sera détruite à la fin de ce tour de jeu.

Lorsque cela se produit, toutes les salles reliées à celle-ci par des portes se retrouvent inondées. Prenez tous les monstres qui se trouvent dans la salle 27 et placez-les sur la tuile de salle spéciale. Puis, ôtez du jeu la salle 27 (et ôtez également sa carte dans le paquet de cartes de corruption). Si un investigateur se trouve dans cette pièce au moment de sa destruction, il meurt instantanément.



**27**



*Le dénouement ? Une nouvelle aube*

## **Autodestruction**

La salle 28 sera détruite à la fin de ce tour de jeu.

Lorsque cela se produit, toutes les salles reliées à celle-ci par des portes se retrouvent inondées. Prenez tous les monstres qui se trouvent dans la salle 28 et placez-les sur la tuile de salle spéciale. Puis, ôtez du jeu la salle 28 (et ôtez également sa carte dans le paquet de cartes de corruption). Si un investigateur se trouve dans cette pièce au moment de sa destruction, il meurt instantanément.



**28**



*Le dénouement ? Une nouvelle aube*

## **Autodestruction**

La salle 29 sera détruite à la fin de ce tour de jeu.

Lorsque cela se produit, toutes les salles reliées à celle-ci par des portes se retrouvent inondées. Prenez tous les monstres qui se trouvent dans la salle 29 et placez-les sur la tuile de salle spéciale. Puis, ôtez du jeu la salle 29 (et ôtez également sa carte dans le paquet de cartes de corruption). Si un investigateur se trouve dans cette pièce au moment de sa destruction, il meurt instantanément.



**29**

