

LE DONJON DE NARCULEUK™

La Marche Barbare

RÈGLES



LE DONJON DE NAHEULBEUK

La Marche Barbare

UNE EXTENSION QUI EN A DANS L'PAGNE!

VOUS AVEZ DÉJÀ SACCAGÉ LE DONJON DE NAHEULBEUK DE FOND EN COMBLE?

ARPENTÉ CHAQUE COULOIR DE LONG EN LARGE?

PILLÉ CHAQUE RECOIN DE SES SALLES?

ÉCRABOUILLÉ LA FACE DE CHACUN DE SES MONSTRES?

HUMILIÉ ZANGDAR DES PAQUETS DE FOIS?

CETTE EXTENSION EST FAITE POUR VOUS!



A



D



C



E



MATÉRIEL

DANS CETTE EXTENSION RAFFINÉE, VOUS TROUVEREZ DE QUOI REMPLIR ENCORE PLUS VOTRE BOÎTE DU DONJON DE NAHEULBEUK.

- 7 NOUVEAUX PERSONNAGES TOUT EN FINESSE, (A)
- 28 NOUVELLES SALLES FLAMBANT NEUVES, (B)
- 29 NOUVEAUX TRUCS ET AUTRES MACHINS À TRIPOTER (CARTES FOUILLES), (C)
- 15 BELLES CARTES POUR VOS HÉROS, (D)
- ET UNE GRANDE NOUVEAUTÉ QUI VA VOUS PLAIRE: 10 CARTES MALÉDICTION. (E)



LES CARTES HÉROS

ENTRE LES 8 RIGOLOS DU JEU DE BASE ET LES 7 BARBARES DE CETTE EXTENSION, ÇA COMMENCE À FAIRE PAS MAL DE MONDE DANS LE DONJON. LES CARTES PERSONNAGE VONT VOUS SERVIR À TIRER AU SORT LES HÉROS EN DÉBUT DE PARTIE ET LORS DE LA PHASE DE «POINT DE DESTIN» (QUAND UN HÉROS SE FAIT TRUCIDER, VOUS SAVEZ BIEN..).

AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS DEVREZ PRENDRE 8 PERSONNAGES PARMIS LES 15 DU JEU: CE SERONT LES 8 PERSONNAGES EN JEU DURANT CETTE PARTIE. POUR DES PARTIES ÉQUILIBRÉES, ARRANGEZ-VOUS POUR QU'IL Y AIT UN PERSONNAGE DE CHAQUE COULEUR DANS LE PAQUET. MAIS COMME NOUS NE SOMMES PAS LÀ POUR VÉRIFIER, VOUS POUVEZ AUSSI CHOISIR VOS PERSONNAGES PRÉFÉRÉS... OU, CARRÉMENT, TIRER 8 PERSONNAGES AU SORT SI VOUS ÊTES DE GRANDS MALADES!

QUAND LA PARTIE DÉBUTE, CHAQUE JOUEUR PREND LE PERSONNAGE DE SON CHOIX PARMIS LES 8 CARTES. SI PERSONNE NE VEUT FAIRE L'ELFE OU OURDO LE SAGE, VOUS POUVEZ AUSSI DÉCIDER DE TIRER AU SORT. CHAQUE JOUEUR GARDE SA CARTE À CÔTÉ DE SON LIVRET; ELLE LUI DONNE DES CONSEILS D'INTERPRÉTATION POUR SON PERSONNAGE. LES CARTES RESTANTES SONT GARDÉES À PORTÉE DE MAIN.

QUAND UN HÉROS MEURT, SON JOUEUR REMPLACE SA CARTE HÉROS PARMIS CELLES RESTANTES, MÉLANGE ET EN TIRE UNE AU HASARD. S'IL TOMBE À NOUVEAU SUR SON HÉROS, C'EST QU'IL LUI RESTAIT UN POINT DE DESTIN. SINON, LE HÉROS EST BEL ET BIEN MORT ET LE JOUEUR DOIT CONTINUER LA PARTIE AVEC LE NOUVEAU HÉROS PLOCHÉ. À CE MOMENT-LÀ, LA CARTE DE L'ANCIEN HÉROS EST RETIRÉE DU JEU.



LES NOUVEAUX PERSONNAGES

ILS SONT GRANDS, ILS SONT BEAUX, ILS SENTENT LA SUEUR RANCE ET LE FROMAGE TROLL, VOICI VENIR LA TROUPE DES BARBARES: 7 NOUVEAUX HÉROS POUR APPORTER UN PEU DE POÉSIE DANS VOS PARTIES DU DONJON DE NAHEULBEUK!

PRÉCISIONS SUR LES NOUVEAUX HÉROS BARBARES ET LES CARTES FOUILLE:



TOUTES LES CARTES FOUILLE INTERDITES AU BARBARE (ILLUSTRATION BARBARE BARRÉ) SONT ÉGALEMENT INTERDITES AUX BARBARES DE L'EXTENSION SAUF OURDO LE SAGE, GRÂCE À SA CAPACITÉ SPÉCIALE «ÉRUDIT», OURDO, IL SAIT LIRE: ...LA HONTE, POUR UN BARBARE!



OH LES FILLES, OH LES FILLES.

QUAND ON FAIT RÉFÉRENCE À UN PERSONNAGE FÉMININ, CELA INCLUT L'ELFE, LA MAGICIENNE ET, À PRÉSENT, LILI LA GUERRIÈRE.



YOR LE BOURRIN



ATTAQUE SPÉCIALE

TAPER

YOR COGNE VRAIMENT TRÈS FORT!

CETTE ATTAQUE EST VRAIMENT PUISSANTE ET SA FORCE AUGMENTE AVEC LE NIVEAU DE YOR.

LE JOUEUR QUI PLACE CETTE ATTAQUE DOIT HURLER «TAPER!!!» EN AYANT L'AIR LE MOINS INTELLIGENT POSSIBLE!

CAPACITÉ SPÉCIALE

QUAND YOR UTILISE UNE ARME LORS D'UNE BASTON, ELLE PEUT REMPLACER LA LETTRE DE SON CHOIX ET PAS UNIQUEMENT CELLE INSCRITE SUR LA CARTE.

TALENT

QUAND YOR PLACE AU MOINS 2 ATTAQUES LORS D'UNE BASTON, IL INFLIGE AUTOMATIQUEMENT DES COUPS SUPPLÉMENTAIRES À LA FIN DE LA BASTON. CE NOMBRE DE COUPS DÉPEND DE SON NIVEAU.

POUR BIEN JOUER YOR, METTEZ-VOUS AU NIVEAU D'INTELLIGENCE DU BARBARE MOYEN... ET BAISSEZ ENCORE DE MOITIÉ!

THROD LE MASSIF

ATTAQUE SPÉCIALE

AWARE

THROD EST COOL, C'EST UN MODÈLE POUR LES AUTRES BARBARES! ON DIT MÊME QU'IL PEUT RÉFLÉCHIR EN TAPANT! QUAND IL PLACE SON ATTAQUE SPÉCIALE, IL CRIE «AWARE» EN LANÇANT UN CLIN D'ŒIL À LA FOULE ET LES AUTRES PIOCHENT IMMÉDIATEMENT DE NOUVELLES CARTES BASTON.

CAPACITÉ SPÉCIALE

THROD EN A VU D'AUTRES ET NE SE LAISSE PAS FACILEMENT ÉMOUVOIR PAR

UNE ÉNIÈME DÉFAITE. QUAND UNE BASTON EST UN ÉCHEC, IL NE PREND PAS LA BLESSURE SUPPLÉMENTAIRE.

TALENT

AU DÉBUT D'UNE BASTON, THROD PEUT DÉFAUSSER N'IMPORTE QUELLE CARTE ÉQUIPEMENT POUR LANCER L'OBJET SUR SES ENNEMIS (MÊME ET SURTOUT LES CARTES INUTILES). IL RETOURNE ALORS 3 CARTES BASTON ET CHAQUE CARTE PORTANT L'ICÔNE ✨ PERMET DE BLESSER L'ADVERSAIRE. LES COUPS PORTÉS PAR CETTE ATTAQUE DÉPENDENT DU NIVEAU DE THROD.

POUR BIEN JOUER THROD, ESSAYEZ DE FAIRE DES PHRASES.



GOURGA LE HAUT

ATTAQUE SPÉCIALE

BRISE

GOURGA A TENDANCE À MARCHER SUR SES ENNEMIS SANS LES VOIR. QUAND IL PLACE CETTE ATTAQUE, LE JOUEUR CRIE «CASSER» COMME LE BRUIT DES OS QUE L'ON PIÉTINE.

GRÂCE À CETTE ATTAQUE, GOURGA PREND ENCORE PLUS DE HAUTEUR SUR LA SCÈNE DU CARNAGE ET TROUVE PLUS FACILEMENT DES TRÉSORS À LA FIN DES BASTONS. CELA LUI PERMET DE PIOCHER 1 CARTE FOUILLE À LA FIN DE LA BASTON.

CAPACITÉ SPÉCIALE

LA TAILLE DE GOURGA LUI DONNE UNE ALLONGE IMPRESSIONNANTE. S'IL PEUT PORTER UNE ATTAQUE AVEC SA MAIN DE DÉPART, LE JOUEUR PEUT LA PLACER IMMÉDIATEMENT ET REFAIRE SA MAIN AU COMPLET AVANT LE LANCÉMENT DU MINUTEUR!

TALENT

LA CONSTITUTION HORS DU COMMUN DE GOURGA LUI PERMET D'IGNORER UN CERTAIN NOMBRE DE ✨ À LA FIN DE CHAQUE BASTON. CE NOMBRE VARIE EN FONCTION DE SON NIVEAU.

POUR BIEN JOUER GOURGA, REGARDEZ LES AUTRES DE HAUT!



ZRAG LE BERSERK

ATTAQUE SPÉCIALE

ROAR

ZRAG POSSÈDE UNE ATTAQUE PUISSANTE ET SIMPLE À PLACER. MALHEUREUSEMENT, À CHAQUE ATTAQUE ROAR, LE PREMS PREND IMMÉDIATEMENT 1 BLESSURE! SI ZRAG EST LUI-MÊME LE PREMS, IL SE BLESSE TOUT SEUL!

CAPACITÉ SPÉCIALE

ZRAG EST TELLEMENT BÊTE QU'IL NE S'APERÇOIT QUE RAREMENT QU'IL DEVRAIT MOURIR. QUAND ZRAG PREND SA DERNIÈRE BLESSURE, IL CONTINUE DE JOUER NORMALEMENT JUSQU'À LA PROCHAINE SALLE DONJON.

AINSI, SI LE GROUPE SE REPOSE OU SOIGNE ZRAG, CE DERNIER PEUT CONTINUER LE JEU NORMALEMENT. PAR CONTRE, SI ZRAG NE PEUT PAS RÉCUPÉRER ENTRE TEMPS, IL MEURT EFFECTIVEMENT AU DÉBUT DE LA SALLE DONJON SUIVANTE.


TALENT

ZRAG COMMENCE CHAQUE BASTON AVEC UN NOMBRE DE CARTES VARIABLE. CELUI-CI DÉPEND DU NOMBRE DE BLESSURES QUE SUPPORTE ZRAG. PLUS IL EST BLESSÉ, PLUS IL EST ÉNERVÉ ET PLUS IL PIOCHERA DE CARTES AU DÉBUT DE LA BASTON. LE NOMBRE DE CARTES DÉPEND DU NIVEAU DE ZRAG. POUR BIEN JOUER ZRAG, EXPRIMEZ-VOUS ESSENTIELLEMENT PAR GROGNEMENTS EN TAPANT SUR LA TABLE (SI POSSIBLE AVEC DE LA BAVE AUX LÈVRES)!

KYRN LE VÉLOCE

ATTAQUE SPÉCIALE

WISS


ADEPTE DE LA FRAPPE ÉCLAIR, KYRN UTILISE UNE TECHNIQUE DE COMBAT TRÈS PARTICULIÈRE. LE NOMBRE DE COUPS PORTÉ PAR SON ATTAQUE DÉPEND UNIQUEMENT DU NOMBRE DE  QUI LA COMPOSE.

QUAND IL LA PLACE, LE JOUEUR LANCE UN «WISSSS» TONITRUANT (SI POSSIBLE EN TOURNANT SUR LUI-MÊME)!

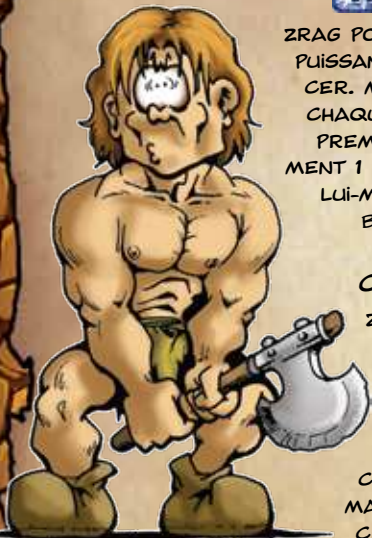
CAPACITÉ SPÉCIALE

TRÈS VIF, KYRN EST TOUJOURS MIEUX PRÉPARÉ À LA BASTON. AU DÉBUT DE CHAQUE BASTON, IL REÇOIT 10 CARTES POUR EN SÉLECTIONNER 6 (7 AU NIVEAU 3), CE QUI LUI PERMET D'ÊTRE SOUVENT PRÊT À LANCER UNE ATTAQUE DÈS LE DÉBUT DE LA BASTON!

TALENT

KYRN EST LE ROI DE L'ESQUIVE: À LA FIN D'UNE BASTON, KYRN RETOURNE 1 CARTE BASTON. SI ELLE NE PORTE PAS L'ICÔNE  KYRN ANNULE 1 OU PLUSIEURS BLESSURES PRISES DURANT LA BASTON, EN FONCTION DE SON NIVEAU.

POUR BIEN JOUER KYRN, PARLEZ VITE, SOULEZ TOUT LE MONDE!



LILI LA GUERRIÈRE

ATTAQUE SPÉCIALE

TARTE

LILI N'EST PAS TRÈS PUISSANTE, MAIS SES TARTES RÉCONFORTENT SOUVENT SES COMPAGNONS D'AVENTURE. QUAND ELLE PLACE SON ATTAQUE ET CRIE «DISTRIBUTION DE TARTES!», À LA FIN DE LA BASTON ELLE POURRA DOUBLER LA PUISSANCE D'UNE ATTAQUE D'UN DE SES COMPAGNONS.

CAPACITÉ SPÉCIALE

EN TANT QUE FILLE, LILI EST PROTÉGÉE PAR SES COMPAGNONS. QUAND ELLE DOIT FAIRE UN TEST OU QU'UNE CARTE DONJON LUI IMPOSE UNE ÉPREUVE, ELLE PEUT

OBLIGER UN AUTRE HÉROS À LE RÉALISER À SA PLACE. SI LE TEST EST UN ÉCHEC, C'EST LE HÉROS MALHEUREUX QUI EN SUBIT LES CONSÉQUENCES. PAR CONTRE, SI C'EST UNE RÉUSSITE, C'EST LILI QUI EN PREND TOUT LE BÉNÉFICE! DE MÊME, QUAND ELLE SUBIT LES EFFETS D'UN PIÈGE, ELLE PEUT REPORTER L'EFFET SUR LE COMPAGNON DE SON CHOIX, QUI LE PREND À SA PLACE.

TALENT

GRÂCE À SON TALENT POUR LA CUISINE, LILI AUGMENTE LA PUISSANCE DES CARTES FOUILLE DE TYPE BOUFFE. CE TALENT AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

POUR BIEN JOUER LILI, FAITES VOTRE FILLE!

OURDO LE SAGE

ATTAQUE SPÉCIALE

SORT

EN TANT QUE SHAMAN, OURDO UTILISE LA MAGIE POUR ATTAQUER ET SOIGNER SES COMPAGNONS. QUAND IL LANCE SON ATTAQUE SPÉCIALE, IL HURLE UNE INCANTATION INCOMPRÉHENSIBLE ET SOIGNE UN DE SES COMPAGNONS, EN PLUS DE PORTER DES COUPS À SON ADVERSAIRE.

CAPACITÉ SPÉCIALE

GRÂCE À SON ÉRUDITION, OURDO PEUT UTILISER LES CARTES FOUILLE RÉSERVÉES À LA MAGICIENNE. DE MÊME, QUAND UN PIÈGE N'AFFECTE PAS LA MAGICIENNE, IL

N'AFFECTE PAS OURDO NON PLUS (EXEMPLE «ALARME MAGIQUE»). PAR CONTRE, OURDO RESTE QUAND MÊME UN HOMME, UN VRAI, ET TOUTES LES CARTES INTERDITES À LA MAGICIENNE (MAGICIENNE BARRÉE) NE LUI SONT PAS INTERDITES!

TALENT

OURDO EST UN MALIN: IL EN A VU D'AUTRES. ET QUAND IL FOUILLE UNE PIÈCE, SON TALENT SPÉCIAL LUI PERMET D'ÉVITER DE RAMASSER DES OBJETS INUTILES. CE TALENT AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

POUR BIEN JOUER OURDO, PRENEZ UN AIR DOCTE POUR TOUT EXPLIQUER À VOS COMPAGNONS... ET PRÉPAREZ -VOUS À PRENDRE DES BAFFES!



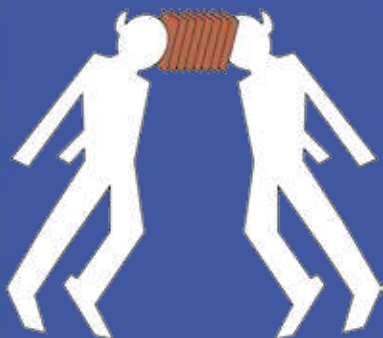
NOUVEAUX TESTS

2 NOUVEAUX TESTS FONT LEUR APPARITION DANS CETTE EXTENSION: LE TEST D'ACROBATIE ET LE TEST DE VOLONTÉ (QUI SE FAIT EN BINÔME).

BINÔME, ÇA VEUT DIRE À DEUX PERSONNES...



TEST DE VOLONTÉ



LE TEST DE VOLONTÉ EST TOUJOURS RÉALISÉ PAR 2 HÉROS SE TROUVANT ASSIS À LA TABLE DE JEU CÔTE À CÔTE. AU MOMENT OU LE MINUTEUR DÉMARRE, LES DEUX JOUEURS DOIVENT COINCER TOUT LE PAQUET DE TUILES DESTIN ENTRE LEURS FRONTS. ILS DOIVENT ALORS SE LEVER ET EFFECTUER LE TOUR DE LA TABLE SANS FAIRE TOMBER LES TUILES. S'ILS PARVIENNENT À REGAGNER LEUR PLACE SANS FAIRE TOMBER LES TUILES, LE TEST EST UNE RÉUSSITE. SINON, C'EST UN ÉCHEC. PARFOIS, LE TEST DEVRA ÊTRE RÉALISÉ PAR PLUSIEURS BINÔMES EN MÊME TEMPS. DANS CE CAS, ON PARTAGERA ÉQUITABLEMENT LES TUILES DESTIN ENTRE EUX.

LE BON CONSEIL DU NAIN: PERSONNE NE VEUT LE FAIRE AVEC MOI, CELUI-LÀ!

TEST D'ACROBATIE



PLACEZ LA BOÎTE AU CENTRE DE LA TABLE. LE HÉROS PREND 1 TUILE DESTIN ET LA PLACE DEVANT LUI COMME POUR UN TEST DE RAPIDITÉ (EN ÉQUILIBRE SUR LE BORD DE LA TABLE, DONC). ICI, LE BUT EST DE LANCER LA TUILE POUR, NON PAS LA RATTRAPER, MAIS L'ENVOYER DANS LA BOÎTE AVEC UN JOLI SAUT PÉRILLEUX! SI LA TUILE ARRIVE DANS LA BOÎTE, LE TEST EST UNE RÉUSSITE. SINON, C'EST UN ÉCHEC.

LE BON CONSEIL DE L'ELFE: LE TRUC, C'EST DE FAIRE PRENDRE À SON CORPS TOUT UN TAS DE POSITIONS RIGOLOTES...

MALÉDICTIONS



UN NOUVEAU TYPE DE CARTES FAIT SON APPARITION DANS CETTE EXTENSION (VOUS N'ALLEZ PAS ÊTRE DÉÇUS DU VOYAGE...): LES CARTES MALÉDICTION.

DANS CERTAINES DES NOUVELLES SALLES PROPOSÉES, LES HÉROS PEUVENT ÊTRE MAUDITS: ILS DOIVENT ALORS PIOCHER 1 CARTE MALÉDICTION ET **EN PRENDRE CONNAISSANCE TOUT EN LA GARDANT SECRÈTE**. CE DERNIER POINT EST IMPORTANT (C'EST POUR ÇA QU'ON L'A SOULIGNÉ): LES AUTRES JOUEURS NE DOIVENT PAS ÊTRE AU COURANT DE VOTRE MALÉDICTION TANT QUE VOUS N'EN AVEZ PAS APPLIQUÉ LES EFFETS.

PRÉCISION: UN HÉROS QUI MEURT DÉFAUSSE LES CARTES MALÉDICTION EN SA POSSESSION (MÊME S'IL REVIENT EN JEU GRÂCE À UN POINT DE DESTIN).

ATTENTION: SI UN HÉROS EN POSSESSION D'UNE CARTE MALÉDICTION DOIT EN RECEVOIR UNE DEUXIÈME, IL DÉSIGNE UN HÉROS QUI N'EN POSSÈDE PAS ET LA LUI DONNE, SANS LA REGARDER. SI TOUS LES HÉROS ONT DÉJÀ UNE MALÉDICTION, LA CARTE N'EST PAS PRISE (BON COURAGE!).

NOTE: SI VOUS JOUEZ LA SALLE DU JEU DE BASE «LE LABORATOIRE DE LA LICHE» ET QU'UN HÉROS EST MAUDIT PAR LA LICHE, IL DOIT À PRÉSENT PIOCHER 1 CARTE MALÉDICTION.

PRÉCISIONS: LA CAPACITÉ SPÉCIALE DE LILI NE PERMET PAS DE DONNER À UN AUTRE HÉROS LES CARTES MALÉDICTION.

NOUVELLES CARTES FOUILLE



30 NOUVELLES CARTES FOUILLE VOUS SONT OFFERTES. MÉLANGEZ-LES À CELLES DE VOTRE BOÎTE DU DONJON DE NAHEULBEUK POUR EN PROFITER LORS DE VOS PROCHAINES PARTIES.

CRÉDITS

UNIVERS/JOHN LANG ET ILLUSTRATIONS/MARION POINSOT
© 2005 ÉDITIONS CLAIR DE LUNE
CONCEPT DU DONJON DE NAHEULBEUK © JOHN LANG

AUTEURS DU JEU: ANTOINE BAUZA & LUDOVIC MAUBLANC
ADAPTATION ET DÉVELOPPEMENT: LES BELGES À SOMBREROS AKA THOMAS PROVOOST & CEDRICK CAUMONT.

PAO: ALEXIS VANMEERBEECK & CÉCILE GRUHIER
COLORISATION: CÉCILE GRUHIER

RELECTURE: STÉPHANE ERADICATOR FANTINI
RETROUVEZ L'UNIVERS DU DONJON DE NAHEULBEUK SUR LE SITE DE PEN OF CHAOS: WWW.PENOFCHAOS.COM
DONJON



REPOS
PRODUCTION

LE DONJON DE NAHEULBEUK EST UN JEU REPOS PRODUCTION.
TÉL. +32 (0) 477 254 518 • 7, RUE LAMBERT VANDERVELDE • 1170 BRUXELLES - BELGIQUE • WWW.RPROD.COM
© REPOS PRODUCTION 2012. TOUTS DROITS RÉSERVÉS.

CE MATÉRIEL NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'À DES FINS D'AMUSEMENT PRIVÉ.



LE DONJON DONT VOUS ÊTES LES HÉROS!

EN BONUS (CAR VOUS VOUS SEMBLEZ ÊTRE UN AVENTURIER FORT SYMPATHIQUE), NOUS VOUS PROPOSONS UN SCÉNARIO EXPÉRIMENTAL POUR DES HÉROS DÉSIREUX DE TENIR LEUR DESTIN ENTRE LEURS MAINS GANTÉES DE MAILLE!

PRENEZ LES SALLES SUIVANTES: **AS7, BS, C62, C11, D63, D64, D13, LES 6 SALLES E, F21, F23, F67, G26, G70, G27, G69, H71, H31, LES 6 SALLES I, J37, J75, J40, J38, K41, K42, K77, L48, L79, L80, M81, M82, M50, LES 6 SALLES N.**

COMMENCEZ L'AVENTURE PAR LE CHAPITRE 1:

1

JOUEZ LA SALLE **AS7**

- SI VOUS AVEZ CREUSÉ.

→ **2**

- SI VOUS ÊTES PASSÉS PAR LE CIMETIÈRE.

→ **3**

2

JOUEZ LA SALLE **C62**

- SI LA BASTON EST UNE RÉUSSITE.

→ **4**

- SI LA BASTON EST UN ÉCHEC.

→ **5**

3

JOUEZ LA SALLE **C11**

- SI LA BASTON EST UNE RÉUSSITE.

→ **6**

- SI LA BASTON EST UN ÉCHEC.

→ **8**

4

JOUEZ LA SALLE **D63**

→ **9**

5

JOUEZ LA SALLE **BS**

→ **4**

6

LE GROUPE PEUT PARTIR À GAUCHE.

→ **7**

OU PARTIR À DROITE.

→ **8**

7

JOUEZ LA SALLE **D64**

→ **9**

8

JOUEZ LA SALLE **D13**

→ **9**

9

TIREZ AU SORT UNE **SALLE E** ET JOUEZ-LA.

- SI VOUS AVEZ COMBATTU LA GARDE DANS CETTE SALLE. → **10**

- SI VOUS N'AVEZ PAS COMBATTU LA GARDE, MAIS QUE SA VIGILANCE A AUGMENTÉ.

→ **11**

- SI NON → **12**

10

JOUEZ LA SALLE **F21**

- SI VOUS AVEZ EU PLUSIEURS ÉCHECS.

→ **13**

- SI NON → **14**

11

JOUEZ LA SALLE **F23**

- SI VOUS AVEZ RÉCUPÉRÉ AU MOINS UN INSTRUMENT. → **14**

- SI NON → **13**

12

JOUEZ LA SALLE **F67**

- SI TOUS LES HÉROS ONT ÉCHOUÉ. → **15**

- SI NON → **13**

13

LE GROUPE PEUT PARTIR À GAUCHE.

→ **16**

PARTIR À DROITE. → **17**

OU ALLER TOUT DROIT. → **18**

14

LE GROUPE DOIT IMMÉDIATEMENT JOUER UN TEST D'INTELLIGENCE EN MINUTEUR ORANGE POUR TROUVER LA SORTIE DE CE LABYRINTHE.

- **RÉUSSITE** → **13**

- **ÉCHEC** → **15**

15

JOUEZ LA SALLE **G26**

→ **19**

16

JOUEZ LA SALLE **G70**

→ **19**

17

JOUEZ LA SALLE **G27**

→ **19**

18

JOUEZ LA SALLE **G69**

→ **19**

19

SI AU MOINS UN MEMBRE DE LA COMPAGNIE EST MAUDIT.

➔ 21
SINON ➔ 20

20

JOUEZ LA SALLE H71

➔ 22

21

JOUEZ LA SALLE H31

➔ 22

22

TIREZ AU SORT **UNE SALLE** I ET JOUEZ-LA. ➔ 23

23

- SI LA COMPAGNIE N'A PAS DE HÉROS MAUDIT ET QUE LA VIGILANCE DE LA GARDE EST INFÉRIEURE À 5 ➔ 24

- SI LA COMPAGNIE N'A PAS DE HÉROS MAUDIT ET QUE LA VIGILANCE DE LA GARDE EST SUPÉRIEURE À 5 ➔ 25

- SI LA COMPAGNIE A UN HÉROS MAUDIT ET DES BLESSÉS ➔ 26

- SI LA COMPAGNIE A UN HÉROS MAUDIT ET AUCUN BLESSÉ ➔ 27

24

JOUEZ LA SALLE J37

➔ 28

25

JOUEZ LA SALLE J75

➔ 28

26

JOUEZ LA SALLE J40

➔ 28

27

JOUEZ LA SALLE J38

➔ 28

28

LE GROUPE PEUT PARTIR À GAUCHE

➔ 29

OU PARTIR À DROITE

➔ 30

29

JOUEZ LA SALLE K42
S'IL Y A UN MORT ➔ 31
SINON ➔ 32

30

JOUEZ LA SALLE K41
S'IL Y A UN MORT ➔ 31
SINON ➔ 32

31

JOUEZ LA SALLE K77

➔ 33

32

SI LA VIGILANCE DES GARDES EST SUPÉRIEURE À 10 ➔ 34
SINON ➔ 35

33

JOUEZ LA SALLE L48

➔ 36

34

JOUEZ LA SALLE L79

➔ 36

35

JOUEZ LA SALLE L80

➔ 36

36

- SI VOUS N'AVEZ PAS DÉCOUVERT LE SECRET DE ZANGDAR

➔ 37

- SI VOUS AVEZ LE SECRET ET QUE PLUSIEURS HÉROS SONT ENCORE NIVEAU 1 ➔ 38

- SINON ➔ 39

37

JOUEZ LA SALLE M81

➔ 40

38

JOUEZ LA SALLE M82

➔ 40

39

JOUEZ LA SALLE M50

➔ 40

40

VOUS VOILÀ EN FACE DE ZANGDAR!
TIREZ AU SORT **UNE SALLE N...** ET BONNE CHANCE!



NOUVEAUX SCÉNARIOS

MALÉDICTIONS & MORTS-VIVANTS...

FROTTEZ-VOUS AUX PIRES REPRÉSENTANTS DES FORCES DU MAL... MORTS-VIVANTS, LICHES ET DÉMONS! AFFRONTÉZ LE DESTIN ET BRAVEZ LES MALÉDICTIONS QU'IL METTRA SUR VOTRE ROUTE...

57-60-11-15-65-24-69-71-35-37-77-80-51 + N (AU HASARD)

GOBELIN PARTY

VOUS DÉBARQUEZ AVEC VOTRE GROUPE DE STUPIDES AVENTURIERS. QUOI DE PLUS NORMAL QUE DE VOUS PROPOSER NOS PLUS STUPIDES CRÉATURES POUR VOUS ACCUEILLIR!

58-07-61-64-66-22-70-72-74-38-76-46-81 + N (AU HASARD)

RUNNING GARDE 2

VOUS AVEZ AIMÉ «RUNNING GARDE»? VOUS ALLEZ ADOREDER LA SUITE! NOS FIDÈLES FONCTIONNAIRES ONT POLI ARMES ET ARMURES POUR VOUS OFFRIR UNE REVANCHE DÉCAPANTE!

58-08-12-14-65-67-69-30-36-75-77-79-82 + N (AU HASARD)

GROSSES BÊBÊTES

VOUS LES AIMEZ POILUES? VOUS LES AIMEZ TRAPUES? VOUS LES AIMEZ AFFECTUEUSES? VOUS LES AIMEZ AVEC UNE PETITE SAUCE AUX HERBES ELFIQUES? LES GROSSES BÊTES VOUS ATTENDENT, PRÊTES À EN DÉCOURDRE!

02-59-62-63-18-68-25-32-73-39-78-79-49 + N (AU HASARD)

L'ULTIME ÉPREUVE!

LES BASTONS, C'EST SALISSANT, C'EST BRUYANT ET C'EST ODORANT! C'EST FACE AUX ÉPREUVES QUE L'ON RECONNAÎT LES VRAIS HÉROS. VOILÀ DONC UN SCÉNARIO QUI LEUR REND HOMMAGE...

57-59-11-64-19-67-70-71-73-76-44-80-51 + N (AU HASARD)

LA BOUCHERIE DU DONJON

IL Y EN A UN PEU PLUS... JE VOUS LE LAISSE? AVEC CECI? J'AI UNE PROMOTION SUR LES GUERRIERS MAUDITS, DEUX POUR LE PRIX D'UN! IL ME RESTE UNE TRANCHE D'ARAIGNÉE GÉANTE ET DU GRATIN D'ÉPREUVE. JE LE CUISINE MOI-MÊME, BIEN SÛR!

04-60-62-14-66-68-28-31-74-40-78-47-82 + N (AU HASARD)

LES SALLES OUBLIÉES

CERTAINES SALLES DU DONJON SONT PARFOIS UN PEU DÉLAISSÉES: MAL ÉCLAIRÉES, MAL FRÉQUENTÉES OU RECA-LÉES AU FOND DES COULOIRS POUSSIÉREUX, LES HÉROS ONT TENDANCE À PASSER À CÔTÉ. C'EST BIEN DOMMAGE: QU'À CELA NE TIENNE!

01-05-61-63-66-23-27-72-33-75-41-48-81 + N (AU HASARD)