

LA PORTE D'ENTREE DU DONJON

- C'EST ÇA LE DONJON DE NAHEULBEUK ?
IL A PAS L'AIR TERRIBLE...
- FAUT PAS S'Y FIER, CAR PERSONNE
N'EN EST RESSORTI !
- FAUT DIRE AUSSI QUE PERSONNE
N'Y EST ENTRÉ.

**PLANTÉE DEVANT L'IMPOSANTE PORTE DU DONJON,
LA COMPAGNIE VEUT SOIGNER SON ENTRÉE
MAIS COMMENT VA-T-ELLE S'Y PRENDRE ?**



FRAPPER À LA PORTE

LA PORTE S'OUVRE, MAIS ZANGDAR VOUS A ENTENDU ENTRER. IL RENFORCE LA GARDE : LA VIGILANCE DE LA GARDE EST AUGMENTÉE DE 4 PUIS L'AVENTURE CONTINUE.

OU

CROCHETER LA PORTE

UN HÉROS DOIT CROCHETER LA PORTE PENDANT QUE DEUX AUTRES HÉROS LUI FONT LA COURTE ÉCHELLE (ELLE EST SUPER HAUTE CETTE PORTE !). UN HÉROS FAIT UN TEST DE DEXTÉRITÉ. LE CHÂTEAU DE TUILES DOIT ÊTRE MONTÉ DANS LA BOÎTE, TENUE (BRAS TENDUS) PAR DEUX AUTRES JOUEURS ASSIS.

OU



LA PORTE S'OUVRE SILENCIEUSEMENT.
EN ROUTE POUR L'AVENTURE !



LE HÉROS DÉCLENCHE UN PIÈGE PAR MÉGARDE !
LES 3 HÉROS IMPLIQUÉS PRENNENT 1 BLESSURE CHACUN !
DE PLUS, ZANGDAR VOUS A ENTENDUS ENTRER, IL
RENFORCE LA GARDE. LA VIGILANCE DE LA GARDE EST
AUGMENTÉE DE 2. L'AVENTURE PEUT (MAL) COMMENCER...

**FAIRE LE PLUS DE BRUIT POSSIBLE
POUR ATTIRER LES GARDES DEHORS**

BASTON ! LA COMPAGNIE DOIT AFFRONTER LA GARDE



LA COMPAGNIE PÉNÈTRE
DANS LE DONJON.



LES GARDES ONT OUBLIÉ DE FERMER LA
PORTE APRÈS AVOIR ROSSÉ LES HÉROS,
L'AVENTURE CONTINUE.