# LE DONJON DE NAHEULBEUK

RÈGLES







Il est écrit dans les tablettes de Skeloss que seul un gnome des forêts du nord unijambiste dansant à la pleine lune au milieu des douze statuettes de Gladeulfeurha enroulées dans du jambon ouvrira la porte de Zaral Bak et permettra l'accomplissement de la prophétie...

Un groupe d'aventuriers courageux va aujourd'hui tenter de retrouver la 12e statuette de Gladeulfeurha...

Et tous ensemble, ils vont pénétrer dans un antre légendaire, terrifiant, incroyable, mystérieux et effroyable...



# Le Donjon de Naheulbeuk



Le jeu dont vous êtes le héros... et c'est mal barré!



















## MATÉRIEL

- 8 LIVRETS D'AVENTURIER
- 20 JETONS BLESSURE
- 77 CARTES BASTON
- 56 SALLES DONJON
- 44 CARTES FOUILLE
- 16 TUILES DESTIN
- 1 PLATEAU DE JEU (BASTOMÈTRE)
- 1 PION BASTON
- 1 PION ENNEMI
- 1 PION VIGILANCE
- 10 PO (ÇA VEUT DIRE PIÈCE D'OR!)
- 10 XP (ÇA, C'EST POUR POINT D'EXPÉRIENCE)
- 3 JETONS REPOS.
- 1 JETON MALÉDICTION & 1 JETON POISON
- 1 MINUTEUR RÉGLABLE SUR TROIS DURÉES (VERT-ORANGE-ROUGE)
- 1 LIVRET D'INITIATION
- 1 LIVRET DE RÈGLES
- 1 BOÎTE DE JEU (VOUS ALLEZ EN AVOIR BESOIN DURANT LA PARTIE!)

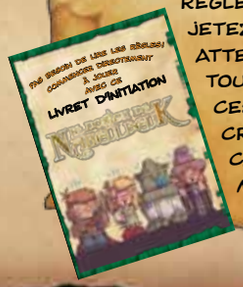
## BUT DU JEU

LES JOUEURS FORMENT UNE VAILLANTE COMPAGNIE D'AVENTURIERS. LEUR OBJECTIF: METTRE LA MAIN SUR LA DOUZIÈME STATUETTE DE GLADEULFEURHA! CELA SEMBLE FACILE, DIT COMME ÇA, MAIS POUR CELA IL FAUDRA:

- S'ENFONCER DANS LE DONJON DE NAHEULBEUK (ÇA CAILLE ICI...)
- TRIOMPHER DES CRÉATURES QU'IL RENFERME (BASTOOON!)
- DÉJOUER DES PIÈGES SADIQUES OU HUMILIANTS (PARFOIS LES DEUX...)
- PERCER LE SECRET DE L'INFÂME ZANDGAR ET LE DÉFAIRE (ZANDGAR, PAS LE SECRET!)

MAIS LE PLUS DUR DANS TOUT ÇA, C'EST QUE LE DONJON DE NAHEULBEUK EST UN JEU COOPÉRATIF, C'EST-À-DIRE QUE LES JOUEURS VONT DEVOIR FAIRE ÉQUIPE. IL VA FALLOIR SE SERRER LES COUDES MÊME SI LES AUTRES SONT DES BOULETS. TOUT LE MONDE GAGNE OU TOUT LE MONDE PERD!

**ATTENTION!** DANS VOTRE BOÎTE SE TROUVE UN LIVRET D'INITIATION. CE LIVRET VOUS PERMET DE VIVRE VOTRE PREMIÈRE AVENTURE SANS AVOIR BESOIN DE DÉCHIFFRER LE PRÉSENT LIVRET DE RÈGLES (GÉNIAL, NON?). JETEZ-VOUS DESSUS SANS ATTENDRE, VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE LIRE CES RÈGLES QUAND VOUS CROUPIREZ AU FOND D'UN CACHOT HUMIDE (CE QUI NE MANQUERA PAS D'ARRIVER...).




## MISE EN PLACE

### UN DONJON!

*LE DONJON DE NAHEULBEUK EST UN VÉRITABLE LABYRINTHE DE SALLES OBSCURES ET DE COULOIRS INQUIÉTANTS.*

VOTRE BOÎTE DU **DONJON DE NAHEULBEUK** COMPORTE **56** SALLES DONJON *(RECOMPTEZ-LES: SI ELLES N'Y SONT PAS, VOUS VOUS ÊTES FAITS ROULER PAR LE NAIN!)*
CES SALLES SONT IDENTIFIABLES GRÂCE À UNE LETTRE (DE A À N, **14** LETTRES AU TOTAL) ET UN NOMBRE (DE **1** À **56**).
GRÂCE À ELLES, VOUS ALLEZ POUVOIR CONSTITUER UN DONJON DIFFÉRENT À CHACUNE DE VOS PARTIES.
AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE, LES JOUEURS DOIVENT CHOISIR L'UN DES SCÉNARIOS PROPOSÉS EN FIN DE RÈGLE.
UNE FOIS QUE VOUS AUREZ ÉPUISÉ LES SCÉNARIOS PROPOSÉS, VOUS POURREZ ÉGALEMENT CONSTRUIRE VOS PROPRES DONJONS, EN Y PLAÇANT VOS SALLES PRÉFÉRÉES, OU DE MANIÈRE ALÉATOIRE, EN PIOCHANT UNE SALLE AVEC LA LETTRE A, UNE SALLE AVEC LA LETTRE B... JUSQU'À LA SALLE AVEC LA LETTRE N.

#### NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

EN FONCTION DE LEUR FORME DU JOUR ET DE LEUR EXPERTISE EN MATIÈRE DE DONJONS, LES JOUEURS PEUVENT CHOISIR LEUR NIVEAU DE DIFFICULTÉ:

- BITOS DU DONJON: JOUEZ LE LIVRET D'INITIATION
- DÉBUTANTS: JOUEZ UN SCÉNARIO EN RETIRANT DU JEU LES CARTES PIÈGE
- AGUERRIS: JOUEZ UN SCÉNARIO EN CONSERVANT LES CARTES PIÈGE
- GRANDS MALADES: JOUEZ UN SCÉNARIO EN CONSERVANT LES CARTES PIÈGE ET SANS UTILISER LA RÈGLE DES POINTS DE DESTIN (VOIR LE PARAGRAPHE BLESSURES ET MORT)

### DES HÉROS!

*ÇA, C'EST VOUS! EH OUI, JE SAIS CE QUE VOUS PENSEZ: C'EST PAS GAGNÉ...*

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN *LIVRET D'AVENTURIER* PARMI CEUX DISPONIBLES.
CE LIVRET REPRÉSENTE LE HÉROS QU'IL VA INCARNER DURANT LA PARTIE.

LE JOUEUR OUVRE SON LIVRET ET LE PLIE DE MANIÈRE À CE QUE SEULE LA PAGE «NIVEAU 1» SOIT VISIBLE.
LES HÉROS DÉBUTENT TOUJOURS LA PARTIE AU NIVEAU **1** MAIS POURRONT PASSER AU NIVEAU **2** -ET PEUT-ÊTRE MÊME AU NIVEAU **3**- DURANT L'AVENTURE.
QUAND LE CAS SE PRÉSENTERA, LE JOUEUR TOURNERA SIMPLEMENT LES PAGES DE SON *LIVRET D'AVENTURIER*.

### DES TRÉSORS (ET DES PIÈGES...)

*VOTRE MOTIVATION À METTRE LES PIEDS DANS CET ENDROIT LUGUBRE.*

SELON LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ QUE VOUS AVEZ CHOISI, RETIREZ OU NON LES CARTES PIÈGE DES CARTES DE FOUILLE.




MÉLANGEZ ENSUITE L'ENSEMBLE DES CARTES FOUILLE POUR FORMER UNE PIOCHE, FACE CACHÉE.

### DU BAZAR!

*ON TROUVE UN PEU TOUT ET SURTOUT N'IMPORTE QUOI DANS CE DONJON...*

- PLACEZ LE BASTOMÈTRE SUR UN CÔTÉ DE LA TABLE.
- PLACEZ LES **3** JETONS REPOS SUR LES EMPLACEMENTS APPROPRIÉS DU BASTOMÈTRE.
- PLACEZ LE PION VIGILANCE SUR LE BASTOMÈTRE, SUR LA CASE 0 DE LA GARDE.
- PLACEZ LES PIONS BASTON ET ENNEMI À PROXIMITÉ.
- FORMEZ UNE RÉSERVE AVEC LES PO, LES XP ET LES BLESSURES.
- MÉLANGEZ LES **16** TUILES DESTIN ET FORMEZ UNE PIOCHE, FACE CACHÉE.
- MÉLANGEZ LES CARTES BASTON ET FORMEZ UNE PIOCHE, FACE CACHÉE.

*REMARQUE: POUR LES PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS, RETIREZ TOUTES LES CARTES BASTON AVEC LA MENTION **5+**. SI VOUS ÊTES 5 OU 6 JOUEURS, TOUTES LES CARTES BASTON SONT UTILISÉES.*

### UN PREMS!

*CELUI QUI OUVRE LA MARCHE, DÉCOUVRE LES TRÉSORS... ET LES PIÈGES!*

ENFIN UN JOUEUR ENDOSSE LE RÔLE DE ***PREMS*** (ÇA FAIT PAS MAL...).
IL PREND LE PAQUET DE SALLES QUI COMPOSENT LE DONJON. LE ***PREMS*** A LA RESPONSABILITÉ DE LIRE LA *SALLE DONJON* COURANTE.
À LA FIN DE CELLE-CI, IL PASSERA LE PAQUET DE *SALLES DONJON* RESTANTES À SON VOISIN DE GAUCHE QUI DEVIENDRA ALORS LE NOUVEAU ***PREMS***.
POUR ÉVITER TOUTE JALOUSIE AU SEIN DE LA COMPAGNIE, LE RÔLE DE ***PREMS*** PASSERA DE JOUEUR EN JOUEUR, TOUT AU LONG DE LA PARTIE...
LA PLACE RESPECTIVE DE CHACUN PEUT AVOIR UNE IMPORTANCE DANS LA RÉSOLUTION DE CERTAINES *SALLES DONJON*.

**LES RESPONSABILITÉS DU PREMS:**

EN PLUS D'EXPOSER LA SITUATION À SES COMPAGNONS, LE ***PREMS*** DOIT TRANCHER LES ÉVENTUELLES ÉGALITÉS: PAR EXEMPLE, SI DEUX HÉROS AYANT DONNÉ LE PLUS DE COUPS DOIVENT RECEVOIR *1 XP*, LE ***PREMS*** DÉCIDE LEQUEL DES DEUX REÇOIT LE PRÉCIEUX SÉSAME. SI LES JOUEURS NE SONT PAS D'ACCORD ET NE PARVIENNENT PAS À PRENDRE UNE DÉCISION (LA COMPAGNIE SE REPOSE, OU PAS?), C'EST LUI QUI DÉCIDE. D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE, SI VOUS AVEZ UN DOUTE SUR LE HÉROS QUI DOIT EFFECTUER UNE ACTION, PIOCHER UNE CARTE OU TOMBER DANS UN PIÈGE ET MOURIR PITOYABLEMENT, C'EST AU ***PREMS*** QU'INCOMBE CETTE ACTION.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

UNE PARTIE DU DONJON DE NAHEULBEUK SE DÉROULE DE LA MANIÈRE SUIVANTE: LA COMPAGNIE S'ENFONCE DANS LE DONJON, TRAVERSANT SES SALLES ET SES COULOIRS, COMBATTANT SES MONSTRES, TOMBANT DANS SES PIÈGES ET PILLANT SES TRÉSORS. RIEN DE PLUS SIMPLE, NON?
EN TERME DE JEU, CELA VEUT DIRE QUE LES JOUEURS VONT PARCOURIR LES *SALLES DONJON* LES UNES APRÈS LES AUTRES, JUSQU'À PARVENIR DANS L'ANTRE DE L'INFÂME **ZANGDAR,** LA DERNIÈRE SALLE DE TOUS LES SCÉNARIOS... ILS DEVRONT LUI FAIRE FACE DANS UNE ULTIME BASTON: SI ZANGDAR EST LE PLUS FORT, LES HÉROS PERDENT LA PARTIE TOUS ENSEMBLE ET L'HISTOIRE LES OUBLIERA COMPLÈTEMENT...

LE ***PREMS*** PREND CONNAISSANCE DE LA PREMIÈRE *SALLE DONJON* DE LA PIOCHE ET LIT SON TEXTE, À VOIX HAUTE.

D'UN CÔTÉ, CHAQUE *SALLE DONJON* PORTE UN NOM ET PROPOSE UN PETIT TEXTE D'AMBIANCE *(NOUS VOUS CONSEILLONS DE VOUS PINCER LE NEZ POUR LE LIRE, HISTOIRE DE METTRE VOTRE GROUPE DANS L'AMBIANCE).*

DE L'AUTRE CÔTÉ, LA SALLE CONFRONTE LES JOUEURS À TROIS TYPES D'ÉVÈNEMENTS:

- *LES CHOIX*
- *LES TESTS*
- *LES BASTONS*

UNE FOIS LES ÉVÉNEMENTS D'UNE *SALLE DONJON* RÉSOLUS, ET AVANT DE PASSER À LA SALLE SUIVANTE, LA COMPAGNIE PEUT PRENDRE LA DÉCISION DE SE REPOSER *(CF. REPOS).*

QUE LA COMPAGNIE SE REPOSE OU NON, LA *SALLE DONJON* TERMINÉE EST ÉCARTÉE DU JEU ET LE ***PREMS*** TRANSMET LES SALLES RESTANTES AU JOUEUR ASSIS À SA GAUCHE. CE DERNIER DEVIENT LE NOUVEAU ***PREMS.***

## *LES CHOIX*

SI LA *SALLE DONJON* OFFRE AU GROUPE PLUSIEURS POSSIBILITÉS, LE CHOIX DOIT SE FAIRE À LA MAJORITÉ. LES JOUEURS DOIVENT ALORS SE METTRE D'ACCORD ET C'EST GÉNÉRALEMENT À CE MOMENT QUE LES ENNUIS COMMENCENT. S'ILS NE PARVIENNENT PAS À S'ENTENDRE, C'EST LE ***PREMS*** QUI TRANCHE.

*EXEMPLE: LA PORTE D'ENTRÉE DU DONJON (SALLE NUMÉRO 1). LES JOUEURS ONT LE CHOIX ENTRE FRAPPER À LA PORTE, CROCHETER LA PORTE OU FAIRE LE PLUS DE BRUIT POSSIBLE POUR ATTIRER LES GARDES DEHORS.*

## *LES TESTS*

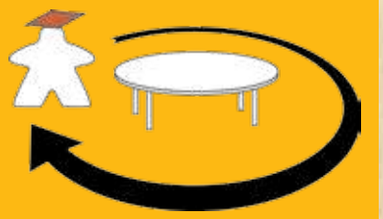
POUR PROGRESSER DANS LE DONJON, LES HÉROS FERONT FACE À DE NOMBREUSES ÉPREUVES, APPELÉS **TESTS.**
IL EXISTE 8 TYPES DE TESTS: *ÉQUILIBRE, ESCALADE, DEXTÉRITÉ, ADRESSE, INTELLIGENCE, RAPIDITÉ, COORDINATION ET RÉSISTANCE.*
TOUS LES TESTS SONT RÉALISÉS GRÂCE AUX *TUILES DESTIN* ET, LE PLUS SOUVENT, EN **TEMPS LIMITÉ.**

LE MINUTEUR EST RÉGLÉ SUR LA COULEUR DE LA *SALLE DONJON:*



LA PLUPART PEUVENT ÊTRE EFFECTUÉS EN COLLABORATION, IMPLIQUANT SIMULTANÉMENT PLUSIEURS JOUEURS...

## *TEST D'ÉQUILIBRE*

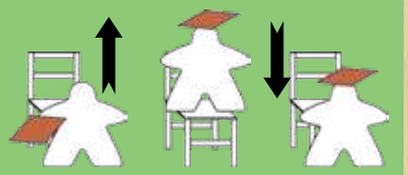


AU DÉBUT DU TEST, LE HÉROS EST ASSIS ET SA *TUILE DESTIN* EST POSÉE SUR LA TABLE, DEVANT LUI.
QUAND LE TEST DÉBUTE, LE HÉROS DOIT PLACER SA *TUILE DESTIN* EN ÉQUILIBRE SUR LE SOMMET DE SON CRÂNE, SE LEVER, FAIRE LE TOUR DE LA TABLE DE JEU, SE RASSEOIR À SA PLACE ET REPOSER LA TUILE SUR LA TABLE AVANT LA FIN DU TEMPS.
SI LA TUILE TOMBE, C'EST UN ÉCHEC. SINON, C'EST UNE RÉUSSITE.
SELON CE QUI EST INDIQUÉ SUR LA *SALLE DONJON,* LE TEST POURRA ÊTRE PLUS OU MOINS DIFFICILE. PAR EXEMPLE, CERTAINES FOIS, LE JOUEUR DEVRA FAIRE DEUX FOIS LE TOUR DE LA TABLE OU MARCHER D'UNE MANIÈRE PARTICULIÈRE.



*LE BON CONSEIL DE L'ELFE: BOMBEZ LE TORSE ET GARDEZ LA TÊTE HAUTE!*

## *TEST D'ESCALADE*

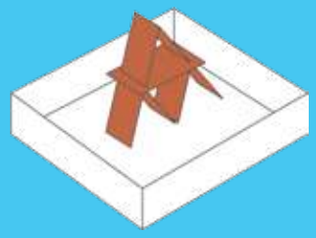


AU DÉBUT DU TEST, LE HÉROS EST ASSIS ET SA *TUILE DESTIN* EST POSÉE SUR LA TABLE, DEVANT LUI.
QUAND LE TEST DÉBUTE, LE HÉROS DOIT PLACER LA TUILE EN ÉQUILIBRE SUR LE SOMMET DE SON CRÂNE, MONTER DEBOUT SUR SA CHAISE, PUIS SE RASSEOIR ET REPOSER LA TUILE SUR LA TABLE AVANT LA FIN DU TEMPS.
SI LA TUILE TOMBE, C'EST UN ÉCHEC. SINON, C'EST UNE RÉUSSITE.



*LE BON CONSEIL DE LA MAGICIENNE: NE MONTEZ PAS SUR UNE CHAISE À ROULETTES OU SUR UN VIEUX TABOURET VERMOULU!*

## *TEST DE DEXTÉRITÉ*

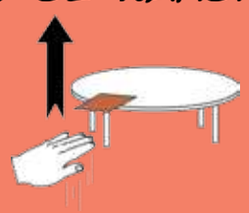


LE HÉROS PREND 7 *TUILES DESTIN* ET LES PLACE DEVANT LUI.
QUAND LE TEST DÉBUTE, LE HÉROS DOIT RÉALISER UN «CHÂTEAU DE CARTES» COMPOSÉ DES 7 TUILES. LA CONSTRUCTION DOIT ÊTRE FAITE À L'INTÉRIEUR DE LA BOÎTE DE JEU. LA *SALLE DONJON* INDIQUERA OU DEVRA SE TROUVER *LA BOÎTE* (SUR LA TABLE, SUR LES GENOUX DU JOUEUR, ETC.).
SI LA CONSTRUCTION EST EN PLACE À LA FIN DU TEMPS IMPARTI, LE TEST EST UNE RÉUSSITE. SINON, LE TEST EST UN ÉCHEC.

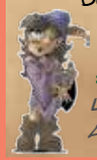


*LE BON CONSEIL DU VOLEUR: LA CONSTRUCTION PEUT S'ÉCROULER DURANT LE TEST, CELA N'EMPÊCHE PAS LE JOUEUR DE LA RECONSTRUIRE S'IL LUI RESTE DU TEMPS...*

## *TEST DE RAPIDITÉ*



LE JOUEUR PLACE UNE *TUILE DESTIN* SUR LE REBORD DE LA TABLE DE MANIÈRE À EN FAIRE DÉPASSER LA MOITIÉ DANS LE VIDE.
PAR UN MOUVEMENT RAPIDE DE LA MAIN DE BAS EN HAUT, LE HÉROS DOIT FAIRE SAUTER LA TUILE ET LA RATTRAPER, AVEC LA MÊME MAIN, AVANT QU'ELLE NE RETOMBE SUR LA TABLE OU PAR TERRE.
SI LE JOUEUR RATTRAPE SA TUILE, LE TEST EST UNE RÉUSSITE... SINON, C'EST UN ÉCHEC.

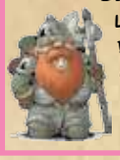


*LE BON CONSEIL DU MÉNESTREL: LA MAIN AGILE ET L'ŒIL ALERTE, OU LA COMPAGNIE COURT À SA PERTE!*

## TEST D'ADRESSE

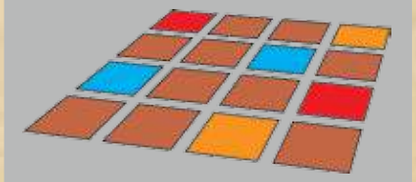


POUR CE TEST, UN DES JOUEURS SERVIRA DE CIBLE ET LES AUTRES SERONT LES TIREURS.
LES JOUEURS SE LÈVENT ET SE PLACENT DE PART ET D'AUTRE DE LA TABLE, LA CIBLE D'UN CÔTÉ, LES TIREURS DE L'AUTRE.
LA CIBLE PREND *LA BOÎTE* (LA MANIÈRE DE LA TENIR EST PRÉCISÉE SUR LA *SALLE DONJON*) ET S'ÉLOIGNE DE **3** PAS.
LES TIREURS ONT ALORS LE TEMPS DU MINUTEUR POUR PLACER UN MAXIMUM DE *TUILES DESTIN* DANS *LA BOÎTE*, EN LES LANÇANT PARDESSUS LA TABLE.



LA RÉUSSITE DU TEST EST CONDITIONNÉE PAR LE NOMBRE DE *TUILES DESTIN* QUE LES JOUEURS RÉUSSISSENT À PLACER DANS *LA BOÎTE*, COMME INDIQUÉ SUR LA *SALLE DONJON*.
*LE BON CONSEIL DU NAIN: J'AI BIEN UN CONSEIL, MAIS ÇA TE COÛTERA 1 PO! HA HA HA! ET VIRE-MOI CETTE COULEUR D'ELFE.*

## TEST D'INTELLIGENCE

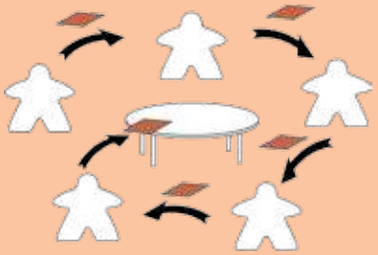


UN JOUEUR DISPOSE LES **16** *TUILES DESTIN* FACES CACHÉES, AU CENTRE DE LA TABLE DE MANIÈRE À FORMER UN CARRÉ DE 4X4.
LES HÉROS ONT LE TEMPS DU MINUTEUR POUR RETROUVER LES 8 PAIRES EN RETOURNANT LES TUILES DEUX PAR DEUX.
LES JOUEURS DOIVENT RETOURNER **2** TUILES CHACUN À LEUR TOUR DANS LE SENS DU JEU EN COMMENÇANT PAR LE ***PREMS***. ILS PEUVENT UTILISER LEURS DEUX MAINS (SAUF MENTION CONTRAIRE SUR LA *SALLE DONJON*) POUR RETOURNER LES TUILES.
SI LES DEUX TUILES RÉVÉLÉES NE SONT PAS DE LA MÊME COULEUR, ELLES DOIVENT ÊTRE À NOUVEAU RETOURNÉES FACES CACHÉES.

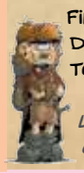


QUAND UNE PAIRE EST TROUVÉE, LES TUILES RESTENT FACES VISIBLES.
SI LES 8 PAIRES SONT FACES VISIBLES À LA FIN DU TEMPS, LE TEST EST UNE RÉUSSITE. SINON, C'EST UN ÉCHEC.
*LE BON CONSEIL DU BARBARE: CHAUSSETTE!*

## TEST DE COORDINATION



LE ***PREMS*** PREND LA PILE DE *TUILES DESTIN* ET LA PLACE SUR LA TABLE, DEVANT LUI.
TOUS LES HÉROS SE LÈVENT, RECULENT D'UN PAS ET SE PLACENT LES UN LES AUTRES À LA MÊME DISTANCE AUTOUR DE LA TABLE DE JEU.
LE ***PREMS*** LANCE UNE *TUILE DESTIN* À SON VOISIN DE GAUCHE, QUI LA LANCE ENSUITE À SON VOISIN DE GAUCHE, ET AINSI DE SUITE, JUSQU'À CE QUE LA TUILE FASSE LE TOUR DE LA TABLE ET ARRIVE DANS LES MAINS DU DERNIER JOUEUR.
CE DERNIER DOIT LA POSER SUR LA TABLE, DEVANT LUI POUR REFORMER UNE PIOCHE, TUILE APRÈS TUILE.
L'OBJECTIF EST DE FAIRE TOURNER AINSI LES **16** TUILES DANS LE TEMPS DU MINUTEUR. SAUF MENTION CONTRAIRE SUR LA *SALLE DONJON*, SI UNE TUILE TOMBE, LE JOUEUR FAUTIF DOIT LA RAMASSER ET LA RELANCER.
TOUTES LES TUILES DOIVENT FAIRE LE TOUR DE LA TABLE AVANT LA FIN DU TEMPS IMPARTI POUR QUE LE TEST SOIT UNE RÉUSSITE.



DANS CERTAINS CAS, LE NOMBRE DE CARTES QUI ONT FAIT LE TOUR DÉTERMINE LA QUALITÉ DE LA RÉUSSITE OU DE L'ÉCHEC.

*LE BON CONSEIL DU RANGER: IL N'EST PAS NÉCESSAIRE D'ATTENDRE QU'UNE TUILE AIT FINI DE TOURNER POUR LANCER LA SUIVANTE!*

## TEST DE RÉSISTANCE



LE HÉROS SE PLACE DEBOUT, **2** *TUILES DESTIN* POSÉES SUR LA TABLE, DEVANT LUI.
QUAND LE TEST DÉBUTE, LE HÉROS DOIT PLACER LA PREMIÈRE TUILE SUR SA CUISSE LEVÉE À L'HORIZONTAL, PUIS LA DEUXIÈME TUILE DOIT ÊTRE PLACÉE EN ÉQUILIBRE SUR SES DEUX INDEX CÔTE-À-CÔTE À L'HORIZONTAL, BRAS TENDUS.



CETTE POSE DOIT ÊTRE CONSERVÉE PENDANT TOUTE LA DURÉE DU MINUTEUR POUR QUE LE TEST SOIT UNE RÉUSSITE. SI L'UNE OU LES DEUX TUILES TOMBENT, LE TEST EST UN ÉCHEC.
*LE BON CONSEIL DE L'OGRE: AKALA MIAM MIAM!*

## LES BASTONS

EN EXPLORANT LES RECOINS SOMBRES ET HUMIDES DU DONJON DE NAHEULBEUK, LA COMPAGNIE SERA AMENÉE À AFFRONTER SES RÉSIDENTS: MONSTRES ERRANTS, GRANDS MÉCHANTS ET AUTRES SBIRES À LA SOLDE DE ZANGDAR.
LA PLUPART DES ENNEMIS SONT REPRÉSENTÉS SUR LES *TUILES DESTIN*, D'AUTRES FONT LEUR APPARITION SUR CERTAINES *SALLES DONJON* ET TOUS VEULENT DU MAL AUX HÉROS.

### CHAQUE ENNEMI POSSÈDE:

1. **UN POUVOIR SPÉCIAL** QUI MODIFIE LÉGÈREMENT LES RÈGLES DE LA BASTON *(SAUF LES ORQUES, QUI SONT JUSTE BÊTES ET MÉCHANTS).*
2. **UNE RÉSISTANCE** QUI DÉPEND DU NOMBRE DE HÉROS DANS LA COMPAGNIE *(ON COMPTE MÊME CEUX QUI NE COMBATTENT PAS POUR UNE RAISON OU UNE AUTRE).*

### AVANT DE DÉBUTER UNE BASTON:

- LE PION ENNEMI EST PLACÉ SUR LA CASE CORRESPONDANT À LA RÉSISTANCE DU MONSTRE, SUR LE BASTOMÈTRE.
- LE ***PREMS*** DISTRIBUE À CHACUN LE NOMBRE ADÉQUAT DE CARTES BASTON (INDIQUÉ SUR LES LIVRETS D'AVENTURIERS).
- LE MINUTEUR EST RÉGLÉ SUR LA COULEUR DE LA SALLE DONJON: - -

*REMARQUE: PLUSIEURS TALENTS ET CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS S'UTILISENT AVANT LE DÉBUT DE LA BASTON.*




1-
2-

*EXEMPLE:* À 4 JOUEURS, PLACEZ LE PION ENNEMI SUR 8. IL VOUS FAUDRA ÉGALER OU DÉPACER CE SCORE POUR VAINCRE LE GOBELIN.



### Déroulement de la Baston:




Les cartes Baston représentent des lettres que les joueurs vont devoir combiner pour écrire les mots-clés indiqués sur leurs *livrets d'aventuriers*. Chaque attaque permet de porter plus ou moins de coups à l'ennemi.

*Exemple: Le barbare porte un coup puissant en écrivant «BASTON» mais peut aussi donner de plus petits coups en écrivant «SPAM» ou «PAF».*

Bien sûr, les joueur n'auront pas forcément en main les lettres nécessaires pour écrire leurs mots-clés!
Les joueurs ont le temps du minuteur pour s'échanger des cartes, **1 carte contre 1 carte.**
Quand un joueur réalise l'un de ses mots-clés, **il abat ses cartes sur la table en criant le mot!**
Pour qu'un coup soit valide, il doit être porté avant la fin du temps imparti.
Quand un joueur porte une attaque, il pioche immédiatement *3 cartes Baston* pour compléter sa main.

> **Important:**
> Le joueur pioche toujours **3** cartes, quel que soit le nombre de cartes de l'attaque portée.

*Plus de carte, on l'a dans l'os!* Si la pioche venait à être épuisée au cours d'une baston, les joueurs doivent la terminer avec leurs cartes restantes!

### Résolution de la Baston:

Quand le temps est écoulé, le fracas des armes cesse, la poussière de la baston retombe et il est temps de regarder qui a pris des pains. En commençant par le ***prems***, puis en continuant en sens horaire, chaque héros annonce le nombre de coups qu'il a porté.
Pour tenir les comptes, les joueurs utilisent le ***pion baston*** et l'avancent sur la piste du *bastomètre*.

Si la compagnie réussit à porter un nombre de coups supérieur ou égal à la résistance du monstre (le pion baston est arrivé sur la case ou se trouve le pion ennemi), la baston est réussie.

Sinon la baston est un échec.

#### Baston réussie

***Si la baston est une réussite, la compagnie peut poursuivre l'exploration du donjon.***
Parfois elle gagnera une récompense *(PO, XP, carte fouille)*, alors indiquée sur la *salle donjon*.

#### Baston ratée

***Si la baston est un échec, tous les héros prennent automatiquement 1 blessure.***
Cette *blessure* vient s'ajouter à celles éventuellement prises durant la baston.
Parfois une défaite entrainera une conséquence supplémentaire, alors précisée sur la *salle donjon*.

### Les pains:

*Gagnée ou perdue, une baston n'est pas sans danger.*
La moitié des *cartes baston* portent un symbole «pain» en plus de leur lettre.



Si un joueur utilise des cartes avec ce symbole pour réaliser ses mots-clés, il prend le risque de ramasser un mauvais coup.
À la fin d'une baston, gagnée ou perdue, un héros prend *1 blessure* par tranche de «3 pains» présents dans l'ensemble des *cartes baston* qu'il a posées.

*Exemple 1: deux mots-clés posés, sans prise de blessure.*







*Exemple 2: deux mots-clés posés, avec prise d'1 blessure.*







### Pas d'attaque posée:

*Pas de pitié pour les trouillards!*

Si un héros n'a porté aucune attaque durant la baston, il prend automatiquement *1* blessure.

> **En résumé:**
> Si un héros n'a porté aucune attaque et que la baston est un échec, il prend automatiquement *2 blessures* (aïe!).

*Remarque: les différentes manières de recevoir des blessures lors des bastons sont rappelées sur le bastomètre.*

> **Important:**
> Une fois la baston terminée, toutes les *cartes baston* sont mélangées pour former une nouvelle pioche.
> Les joueurs ne conservent jamais leurs cartes à la fin des bastons.

## Blessures et mort:

*Dur, dur d'être un aventurier!*

Sur le *livret d'aventurier*, il y a un certain nombre d'emplacements pour y placer les *blessures*. Un personnage meurt quand il remplit la dernière case.
Chaque héros est plus ou moins résistant.
*Au niveau 1, l'ogre meurt à la sixième blessure, le voleur à la troisième.*
Durant la partie, les joueurs auront l'opportunité de retirer des *blessures* de leur *livret d'aventurier* grâce aux repos ou aux soins.

**Quand un héros meurt,** un autre joueur prend le livret du héros ainsi que tous les *livrets d'aventurier* qui ne sont pas joués durant cette partie. Il mélange bien les livrets et les présente sous la table au joueur malheureux. Ce dernier doit **tirer au sort un nouveau livret.**

- ***S'il pioche son personnage,*** coup de chance, il lui restait un point de destin! ***Le héros n'est pas mort,*** il reprend le jeu avec son niveau, son équipement et sans blessure!!!

- Par contre, ***s'il pioche un autre personnage, il est bien mort.*** On écarte alors le livret d'aventurier du mort du jeu. Le joueur revient en jeu avec son nouveau personnage au niveau 1, sans blessure et sans équipement (comme en début de partie).
  Le nouveau membre de la compagnie rejoindra le groupe au début de la salle donjon suivante.

Sur certaines *salles donjon*, il est précisé qu'à la mort d'un personnage, son *livret d'aventurier* est retiré définitivement du jeu. Dans ce cas, le joueur pioche obligatoirement un nouveau livret.

Quand un héros meurt, son *équipement* et ses *PO* sont perdus à moins que la compagnie ne décide de se reposer juste après la *salle donjon* ou le héros a été tué. Dans ce cas, les vivants peuvent se partager *l'équipement* et les *PO* du mort. Si la compagnie ne peut ou ne veut pas se reposer, l'équipement du mort est défaussé et les PO regagnent la réserve.

**PRÉCISIONS:**

- *Si vous jouez en mode de difficulté «grands malades», vous n'avez pas droit aux points de destin. Lors de la mort d'un héros, un nouveau livret d'aventurier doit obligatoirement être pioché.*
- *Si les livrets d'aventuriers en réserve venaient à être épuisés, la mort des héros serait alors définitive et les joueurs concernés éliminés de la partie. Cependant, la résistance des monstres reste calculée par rapport au nombre de héros initial.*
- *Si une compagnie vraiment calamiteuse venait à être réduite à seulement deux héros de manière définitive, la partie est immédiatement perdue (poil au...).*

## LE REPOS:

*C'est l'heure du casse-croûte et de la sieste...*

Entre chaque *salle donjon*, les héros peuvent décider de prendre du repos.
Pour cela, ils doivent retourner le *jeton repos* correspondant à la couleur de la *salle donjon* qui vient d'être jouée.
Une fois le jeton utilisé, les héros doivent attendre la prochaine partie du donjon pour pouvoir se reposer à nouveau.
La compagnie ne dispose donc que de 3 repos pour toute l'aventure!



Heureusement, certaines *salles donjon* ou certains pouvoirs comme celui de la magicienne permettent également de se soigner.

***LORS D'UN REPOS:***

- *Chaque héros peut* ***retirer 1 blessure*** *de son livret.*
- *Les joueurs peuvent décider de* ***jouer leurs cartes équipement - bouffe*** *pour récupérer plus vite de leurs blessures.*
- *Les joueurs peuvent* ***s'échanger (ou se donner) des cartes équipement et des po*** *(les xp ne peuvent jamais être échangés).*

**PRÉCISION:**
Si la compagnie est passée aux *salles donjon* oranges sans avoir utilisé le jeton repos vert, il est retourné et son bénéfice est perdu. Il en est de même pour le jeton repos orange quand la compagnie est arrivée aux *salles donjon* rouges.

## LES NIVEAUX:

*Je suis niveau 2! Je suis niveau 2! Tralalalalère!*

Tous les héros commencent la partie au niveau 1. Au cours de l'aventure, ils auront l'occasion de monter de niveau, grâce aux *xp* et aux *po*.

**MONTER DE NIVEAU:**

- Pour passer du niveau 1 au niveau 2, le joueur doit défausser
  soit *2 xp*,
  soit *2 po*,
  soit *1 xp* et *1 po*.
- Pour passer du niveau 2 au niveau 3, le joueur doit défausser
  soit *3 xp*,
  soit *3 po*,
  soit *2 xp* et *1 po*,
  soit *1 xp* et *2 po*.

*Remarque: le barbare et l'ogre ne peuvent défausser que des xp pour monter de niveau.*

Quand un héros change de niveau, il replie son *livret d'aventurier* pour laisser apparaitre la page du niveau correspondant.
Le niveau 3 est le niveau maximum que les héros peuvent obtenir dans ce donjon (après tout, ce sont des bras cassés...).

**IMPORTANT:**
Les héros conservent leurs blessures quand ils montent de niveau.

### GAGNER DES XP

Les *xp* sont obtenus de deux façons:

- *Dans certaines salles donjon, quand les héros surmontent les épreuves du donjon.*
- *Grâce à certaines cartes fouille.*

Quand un héros pioche une *carte fouille* qui porte le symbole *xp*, il peut décider d'y renoncer en échange d'un *xp*.



Les cartes utilisées de cette façon ne sont pas placées dans la défausse des *cartes fouille* mais retirées du jeu.
Le joueur doit prendre cette décision au moment ou il gagne la carte. Une fois conservée, elle ne peut plus être défaussée pour le gain d'*1 xp*.

## FIN DE LA PARTIE:

Si, par un heureux hasard, la compagnie parvient à se frayer un chemin jusqu'à la dernière *salle donjon*, le bureau de Zangdar, elle pourra en découdre avec le génie du mal.
Les conditions de cet ultime affrontement sont déterminées par les accomplissements de la compagnie durant l'aventure:

- *ont-ils percé le secret de Zangdar?*
- *ont-ils rassemblé les instruments de musique dont la mélodie fera trembler l'infâme sorcier?*

### SECRET DE ZANGDAR

Avant de parvenir jusqu'à Zangdar, la compagnie aura l'occasion de percer son secret dans l'une des *salles donjon* traversées.
Si elle y parvient, les joueurs pourront ignorer le *pouvoir spécial de Zangdar* lors de l'ultime affrontement.

*Remarque: chacune des quatre versions du bureau de Zangdar propose un pouvoir spécial différent.*

### INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Chacun son point faible. Chez Zangdar, c'est la musique!
Dans la pioche des *cartes fouille* se trouvent *5 cartes équipement - instrument*.
Si la compagnie est parvenue à rassembler ces instruments, disséminés un peu partout dans le donjon, les héros disposeront d'un sérieux avantage psychologique sur le génie du mal.
En effet, la durée de la baston contre Zangdar dépend du nombre d'instruments en possession de la compagnie:

- *0-1 instrument:*
- *2-3 instruments:*
- *4-5 instruments:*



# LES 8 COURAGEUX HÉROS

## LE NAIN



### ATTAQUE SPÉCIALE

**AMORT**

LE NAIN PEUT PLACER UNE ATTAQUE PUISSANTE. CETTE ATTAQUE VAUT UN NOMBRE DE COUPS FIXE AUGMENTÉ DU NOMBRE DE *PO* QU'IL POSSÈDE (PERSONNE NE TOUCHE À L'OR DU NAIN!).

*LE JOUEUR QUI RÉUSSIT À PLACER CETTE ATTAQUE SE DOIT DE BRAILLER UN «À MORT» TONITRUANT!*

### CAPACITÉ SPÉCIALE

LE NAIN PREND DES *BLESSURES* PAR TRANCHES DE 4 PAINS ET NON PAS 3 PAINS.

### TALENT

QUAND UN COMPAGNON DU NAIN MEURT, LE NAIN PEUT IMMÉDIATEMENT RÉCUPÉRER UNE PARTIE DE SON ÉQUIPEMENT... *FAUT PAS GÂCHER!* LE NOMBRE DE *PIÈCES* RÉCUPÉRÉES AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

### LIMITATION

LE NAIN NE DONNE JAMAIS DE *PO* AUX AUTRES HÉROS... QUAND IL EN A, IL LES GARDE!

*POUR BIEN JOUER LE NAIN, SOYEZ DE MAUVAISE HUMEUR (ÇA NE DEVRAIT PAS ÊTRE DIFFICILE, VOUS ÊTES DANS UN DONJON POURRI).*

## LE BARBARE



### ATTAQUE SPÉCIALE

**BASTON**

LE BARBARE COGNE VRAIMENT TRÈS FORT! CETTE ATTAQUE EST VRAIMENT PUISSANTE ET SA FORCE AUGMENTE AVEC LE NIVEAU DU BARBARE.

*BIEN SÛR, LE JOUEUR QUI PLACE CETTE ATTAQUE DOIT HURLER «BASTOOOOOON!»*

### CAPACITÉ SPÉCIALE

DURANT UNE BASTON, LE BARBARE PEUT ÉCRIRE SES ATTAQUES EN FAISANT UNE FAUTE D'ORTHOGRAPHE: IL A LE DROIT DE REMPLACER UNE LETTRE PAR N'IMPORTE QUELLE AUTRE LETTRE. ATTENTION, CHAQUE ATTAQUE QUI COMPORTE UNE FAUTE COMPTE POUR UN «PAIN» DE PLUS À LA FIN DE LA BASTON.

### TALENT

LE BARBARE PEUT UTILISER TOUTES LES ARMES EXISTANTES. LE NOMBRE D'ARMES QU'IL PEUT UTILISER SIMULTANÉMENT AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

### RÈGLE SPÉCIALE

LE BARBARE NE PEUT PAS UTILISER LES *PO* POUR MONTER DE NIVEAU.

*POUR BIEN JOUER LE BARBARE, LIMITEZ VOTRE VOCABULAIRE (PLUS QUE D'HABITUDE...).*

## L'OGRE



### ATTAQUE SPÉCIALE

**ROTROTROTROT**

L'OGRE PEUT ENCHAÎNER LES RENVOIS GASTRIQUES DÉVASTATEURS.

LA VALEUR DE CETTE ATTAQUE DÉPEND DU NOMBRE DE MOTS «ROT» QUE L'OGRE A PLACÉS AU COURS DU COMBAT: UN SEUL «ROT» EST UNE PETITE ATTAQUE, 4 «ROT» PRODUISENT UN EFFET CATACLYSMIQUE.

*QUAND LE JOUEUR PLACE CETTE ATTAQUE, IL SERAIT DE BON GOÛT QU'IL PRODUISE UN ROT SONORE!*

### TALENT

AVANT CHAQUE BASTON, L'OGRE PEUT DÉFAUSSER *1 CARTE ÉQUIPEMENT - BOUFFE* POUR AUGMENTER LA FORCE DE SA PREMIÈRE ATTAQUE. LA PUISSANCE DE CETTE AUGMENTATION ÉVOLUE AVEC SON NIVEAU.

### LIMITATION

L'OGRE NE PEUT PAS UTILISER LES *CARTES ÉQUIPEMENT* -AUTRES QUE LES CARTES BOUFFE- QU'IL TROUVE DANS LE DONJON. IL PEUT TOUTEFOIS LES CONSERVER POUR LES DONNER À SES PETITS CAMARADES.

### RÈGLE SPÉCIALE

L'OGRE NE PEUT PAS UTILISER LES *PO* POUR MONTER DE NIVEAU.

*POUR BIEN JOUER L'OGRE, PARLEZ DANS UNE LANGUE ÉTRANGE.*

## LE VOLEUR



### ATTAQUE SPÉCIALE

**MAMAN**

LE VOLEUR PEUT TENTER UNE ATTAQUE DÉSESPÉRÉE ET DÉTROUSSER SON ADVERSAIRE.

CETTE ATTAQUE LUI PERMET DE GAGNER *1 PO* À LA FIN DE LA BASTON.

### CAPACITÉ SPÉCIALE

À LA FIN D'UNE BASTON OU LE VOLEUR N'A PLACÉ AUCUNE ATTAQUE, IL NE PREND AUCUNE *BLESSURE (IL ÉTAIT PLANQUÉ, LE LÂCHE...).*

### TALENT

LE VOLEUR PEUT PERMETTRE À LA COMPAGNIE D'ÉVITER LES BASTONS EN TENTANT UNE RUSE. EN CAS DE RÉUSSITE, LA BASTON EST SIMPLEMENT IGNORÉE ET LES JOUEURS PASSENT IMMÉDIATEMENT À LA *SALLE DONJON* SUIVANTE. LES CHANCES DE RÉUSSITES AUGMENTENT AVEC SON NIVEAU... IL EST IMPOSSIBLE DE RUSER ZANGDAR.

*POUR BIEN JOUER LE VOLEUR, SOYEZ LÂCHE, TROUILLARD ET RÂLEUR.*

## LA MAGICIENNE



### ATTAQUE SPÉCIALE

W A S A + A A A A

LA MAGICIENNE PEUT INVOQUER DE PUISSANTS SORTILÈGES.

CETTE ATTAQUE INFLIGE UN NOMBRE DE COUPS FIXE ET CHAQUE A SUPPLÉMENTAIRE AUGMENTE CE NOMBRE DE 1.

*BIEN SÛR, QUAND LA MAGICIENNE PLACE CETTE ATTAQUE ELLE DOIT CRIER UN «WASAAAAA!» APPUYÉ.*

### CAPACITÉ SPÉCIALE

AVANT LE DÉBUT DE CHAQUE BASTON, LA MAGICIENNE PEUT DÉFAUSSER TOUT OU UNE PARTIE DE SA MAIN DE *CARTES BASTON* AVANT DE LA RECOMPLÉTER.

### TALENT

LA MAGICIENNE PEUT UTILISER SA MAGIE POUR SOIGNER UN HÉROS BLESSÉ (ELLE-COMPRISE). LES CHANCES DE SUCCÈS AUGMENTENT AVEC SON NIVEAU.

*POUR BIEN JOUER LE MAGICIENNE, PRENEZ LES AUTRES POUR DES IGNARES.*

## L'ELFE



### ATTAQUE SPÉCIALE

B I S E

L'ELFE PEUT CHARMER SES ENNEMIS. À LA FIN DE LA BASTON, LE POUVOIR SPÉCIAL DU MONSTRE EST ANNULÉ. IL EST IMPOSSIBLE DE CHARMER ZANGDAR.

*QUAND LE JOUEUR PLACE CETTE ATTAQUE, IL DOIT ENVOYER QUELQUES BAISERS AUTOUR DE LUI.*

### CAPACITÉ SPÉCIALE

À LA FIN DE CHAQUE BASTON, L'ELFE PEUT REPORTER TOUS SES PAINS SUR UN HÉROS DE SON CHOIX.

### TALENT

L'ELFE PEUT TIRER UNE FLÈCHE AVANT LE DÉBUT DE CHAQUE BASTON. MALHEUREUSEMENT, LES CHANCES DE SUCCÈS DE CETTE ATTAQUE SONT MINCES ET LE PROJECTILE PEUT AUSSI BIEN TOUCHER UN VALEUREUX COMPAGNON... OU L'ELFE ELLE-MÊME. LA PRÉCISION DE SON TIR AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

*POUR BIEN JOUER L'ELFE, AYEZ L'AIR IDIOT.*

## LE MENESTREL



### ATTAQUE SPÉCIALE

R I M E

LE MÉNESTREL PEUT COMPOSER DES CHANSONS ÉPIQUES EN PLEINE BASTON POUR BOOSTER LE MORAL D'UN COMPAGNON.

LE MÉNESTREL DÉSIGNE UN AUTRE HÉROS QUI PIOCHE IMMÉDIATEMENT 3 *CARTES BASTON*.

*AU MOMENT OU LE JOUEUR PLACE CETTE ATTAQUE, IL DOIT FAIRE UNE RIME AVEC LE NOM DU JOUEUR QU'IL VEUT AIDER... PAR EXEMPLE: «LUDO, T'ES LE PLUS BEAU» OU «ANTOINE, FAIS PAS L'ÂNE!»*

### CAPACITÉ SPÉCIALE

LE MÉNESTREL PEUT DONNER DES *CARTES BASTON* AUX AUTRES JOUEURS SANS EN RECEVOIR EN ÉCHANGE.

### TALENT

LORS D'UN REPOS, LE MÉNESTREL PEUT RENONCER À RÉCUPÉRER POUR FAVORISER SES COMPAGNONS. L'EFFICACITÉ DE SON SOUTIEN AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

*POUR BIEN JOUER LE MÉNESTREL, SOYEZ DE BONNE HUMEUR (ÇA NE DEVRAIT PAS ÊTRE DIFFICILE, VOUS JOUEZ À CE JEU GÉNIAL).*

## LE RANGER



### ATTAQUE SPÉCIALE

B I E N

LE RANGER PEUT ENCOURAGER SES COMPAGNONS. *QUAND IL PLACE CETTE ATTAQUE, LE JOUEUR HURLE «BIEN LES GARS!» (OU N'IMPORTE QUEL AUTRE ENCOURAGEMENT)* ET CHAQUE AUTRE HÉROS PEUT IMMÉDIATEMENT PIOCHER 1 *CARTE BASTON* POUR L'AJOUTER À SA MAIN (SI LA PIOCHE EST ÉPUISÉE, L'EFFET DE L'ATTAQUE EST IGNORÉ).

### CAPACITÉ SPÉCIALE

DURANT UNE BASTON, LE RANGER PIOCHE 4 *CARTES BASTON* ET NON 3 À CHAQUE FOIS QU'IL PLACE UNE ATTAQUE.

### TALENT

AU DÉBUT DE CHAQUE BASTON, LE RANGER PEUT PERMETTRE À SES COMPAGNONS DE PIOCHER PLUS DE CARTES. CES CARTES NE SONT PAS COMPTABILISÉES DANS LE MAXIMUM INDIQUÉ SUR LE *LIVRET D'AVENTURIER*. LE NOMBRE DE CARTES DISTRIBUÉES AUGMENTE AVEC SON NIVEAU.

*POUR BIEN JOUER LE RANGER, COMPORTEZ-VOUS EN PETIT CHEF AGAÇANT.*

# LES 10 COMMANDEMENTS DE L'AVENTURIER

*Si vous voulez vraiment vous sentir dans la peau du valeureux aventurier que vous incarnez, appliquez les commandements suivants!*

### COMMANDEMENT 1

*«Allons-y et que la bonne fortune guide nos pas sur le chemin de l'amitié!»*

Les auteurs ont mis toute leur énergie à retranscrire l'ambiance savoureuse du donjon de Naheulbeuk. Vous pouvez rendre hommage à cet investissement et ce dévouement sans limite en donnant du relief à votre personnage. Rien ne vous empêche de créer votre propre version du rôle, mais voici quelques conseils d'interprétation pour reprendre l'ambiance de la série:

- **La magicienne** a une voix éraillée, elle est pédante et prend clairement tous les autres pour des abrutis.
- **Le barbare** est... simple. Il a une grosse voix et, à choisir, il préfère toujours la baston!
- **Le ménestrel** est cultivé, un peu fleur bleue, et sait faire des phrases chantantes et un peu casse-couilles au bout d'un moment.
- **Le nain** est avare, irascible, mauvais camarade, râleur... mais dans le fond de son coeur, il est avare, irascible, mauvais camarade et râleur.
- **Le ranger** se prend pour le chef du groupe. Il en a l'attitude, mais pas forcement les compétences... de toute façon, personne ne l'écoute vraiment.
- **Le voleur** fait des phrases car il ne sait pas se battre... enfin, c'est ce que pense le barbare... comme quoi, on peut être simple et bien juger les gens.
- **L'elfe** est une ravissante idiote. Si vous avez du mal à jouer sur le «ravissante», vous devriez pouvoir mettre en scène l'autre trait sans trop de problèmes.
- **L'ogre** est encore plus simple à jouer que le barbare, il ne parle que par grognements. C'est le rôle idéal à donner au joueur qui commence à s'endormir au bout de la table car la soirée a été longue et qu'il a encore la gorge sèche.

### COMMANDEMENT 2

*«Je voudrais être un nain...»*

Les nains sont petits, c'est notoire. Pour illustrer cette réalité, le joueur qui interprète le nain doit effectuer - quand c'est possible - les tests à genoux, à côté de son siège.

### COMMANDEMENT 3

*«Tel nain, telle elfe!»*

Ces deux-là ne peuvent pas se supporter. Ils ne peuvent en aucun cas s'échanger des *cartes équipement* ou des *PO*, ni être du même avis lors des choix des *salles donjon*.

### COMMANDEMENT 4

*Miam! Miam!*

L'ogre sait parler la langue des autres héros mais préfère utiliser son propre langage, composés de borborygmes bizarres (*«Akala miam-miam!»*).
Seule la magicienne le comprend et a la possibilité de traduire ses propos aux autres membres de la compagnie...

### COMMANDEMENT 5

*Baston!*

Rappelez-vous que le barbare est illettré, il serait de un bon ton qu'un autre personnage l'aide à déchiffrer ses *cartes fouille*... quand ce ne sont pas des armes bien sûr!
À partir du niveau **2**, il peut tenter de lire ses cartes lui-même, comme un grand, en suivant les lignes avec son doigt...

### COMMANDEMENT 6

*«L'elfe gagne 1 niveau!»*

Il est de notoriété publique qu'à chaque niveau gagné, les elfes de sexe féminin gagnent également un bonnet de soutien-gorge (même si, généralement, elles n'en portent pas). Si vous jouez l'elfe, vous prendrez soin de venir jouer avec un profond décolleté caché dans un premier temps par un petit pull ou un gilet... Quand vous passerez niveau **2**, faîtes glisser le vêtement pour entendre les mâles de la compagnie crier «Crom!». Si jamais vous passez niveau 3... improvisez! Si un joueur de sexe masculin joue le rôle de l'elfe (nous ne portons aucun jugement sur ce genre de comportement), une paire de chaussettes roulées sous le t-shirt devrait faire l'affaire.

### COMMANDEMENT 7

*«Attention, je vais tirer une flèche! Non, non, non, non! Aïe!*

À plusieurs reprises dans la partie, l'elfe va sans doute tenter d'utiliser son arc... avec plus ou moins de bonheur... Quand l'elfe rate son tire et plante une flèche dans le derrière du **Prems**, ce dernier devra jouer le reste de la *salle donjon* courante et la salle suivante debout, le temps que la douleur passe!

### COMMANDEMENT 8

*«La compagnie progresse dans un long couloir crasseux quand tout à coup, au détour d'un corridor mal éclairé...»*

Le donjon de Naheulbeuk est inspiré du jeu de rôle. Quand vous êtes **Prems**, vous avez un peu le rôle d'un meneur de jeu. N'hésitez pas à broder sur les descriptions et à en remettre une couche sur les résultats des tests... Au lieu de dire: «Bon ben, Bob, tu prends *1 blessure* parce que tu as fait tomber ta *tuile destin*», dites: «Le nain glisse comme une merde dans l'escalier, dévale les dix mètres de marches crasseuses et s'étale dans la salle en contrebas en se brisant quelques côtes. Allez, prends *1 blessure*, Bob.»

### COMMANDEMENT 9

*«Je vais rester là pour... surveiller?»*

Le voleur est un lâche! Lors des bastons, il tâchera de surveiller l'évolution du combat pour voir s'il peut porter une attaque sans prendre de risque (c'est-à-dire placer ses attaques sans «pain» quand la compagnie a déjà assez de coups pour gagner le combat). Pour l'ambiance, il serait bon que le voleur joue ses combats caché derrière une chaise et échange ses cartes discrètement avec les autres joueurs pour jaillir comme un diable de sa boîte au moment de porter une attaque surprise!

### COMMANDEMENT 10

*«Le monde n'est pas parfait.»*

Il n'y a pas de commandement 10.

### COMMANDEMENT 11

*« Pas de panique, improvisez!»*

Vous aurez sans doute remarqué que le donjon de Naheulbeuk n'était pas vraiment un jeu de société comme les autres. On n'y reste pas tranquillement assis sur sa chaise pour jouer des cartes tranquille. Vous risquez peut-être de vous retrouver dans une situation délicate. Par exemple, comment faire le test d'escalade si vous jouez assis par terre dans votre chambre? La règle d'or est: débrouillez-vous du moment que ce soit drôle, sans danger, et que tout le monde soit d'accord... Si la situation est insoluble, profitez du fait que vous êtes dans votre chambre pour virer les autres et rester seul avec l'elfe... vous nous remercierez plus tard.

### COMMANDEMENT 12

*«Les auteurs du jeu sont formidables»*

Comme vous êtes des joueurs sympathiques, on vous offre un douzième commandement. Hop, c'est cadeau! Ça nous fait plaisir...



## CRÉDITS


LE DONJON DE NAHEULBEUK EST UN JEU REPOS PRODUCTION.
TÉL. +32 (0) 477 25 45 18 • 7, RUE LAMBERT VANDERVELDE • 1170 BRUXELLES - BELGIQUE • WWW.RPROD.COM


© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
CE MATÉRIEL NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'À DES FINS D'AMUSEMENT PRIVÉ.


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, DÉVELOPPEMENT & ÉDITION: LES BELGES À SOMBREROS AKA THOMAS PROVOOST & CEDRICK CAUMONT.
PAO: ALEXIS VANMEERBEECK

## REMERCIEMENTS

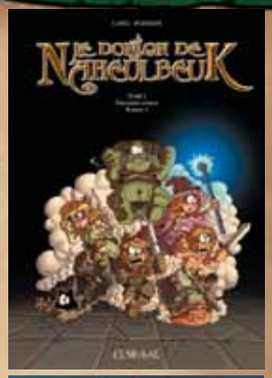

LUDO REMERCIE ANGÈLE LA MAGICIENNE, PEPSI _ FÉLON LE VOLEUR, JOHANN LE BARBARE DES STEPPES, GEOFFREY L'OGRE AU 4 ROTS, TATA ZAZA L'ELFE NIVEAU 3 (CROM!), DOMINIQUE LE SAGE, LUDO LE NAIN (AUCUN LIEN DE PARENTÉ AVEC MOI) ET TOUS LES AUTRES TESTEURS DIJONNAIS: MIREILLE, MARINA, FABIEN, FRED, PAT, STÉPHANE...
ET A UNE PENSÉE POUR TOUS LES AVENTURIERS TRANSFORMÉS EN PETITS SINGES RIDICULES...

ANTOINE REMERCIE LES HORDES DE TESTEURS NIVEAU 1 QUI ONT LAISSÉ DU RIRE ET DE LA SUEUR DANS LES SALLES D'ENTRAÎNEMENT DU DONJON...
ET ILS SONT NOMBREUX!

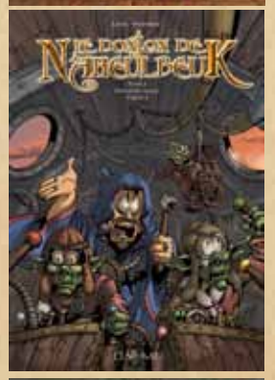
LES BELGES À SOMBREROS TIENNENT À REMERCIER PEN OF CHAOS, JUSTINE, MARCUS DE L'ANTRE-JEUX, PIERRE LÉONI, SIMON L'OGRE, SYLVAIN LE BARBARE ET PHILMEER L'ELFE AINSI QUE MARIE-LE-NAIN ET LOÏS-LE-PALADIN MALOIR, TONI ET MARUSKA, LE JAMBON, MR -PIÈGE- POMME, JOHN BERNY, CÉDRIC LITTARDI, TIBI, AGNÈS, MERLIN, MORGANE.

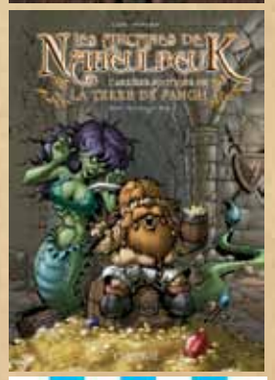
RETROUVEZ L'UNIVERS DU DONJON DE NAHEULBEUK SUR LE SITE DE PEN OF CHAOS:
WWW.PENOFCHAOS.COM/DONJON


LE DONJON DE NAHEULBEUK EST AUSSI DISPONIBLE EN BANDE DESSINÉE AUX ÉDITIONS CLAIR DE LUNE.












# SCÉNARIOS

## MON PREMIER DONJON

*POUR UNE PREMIÈRE VISITE DU DONJON EN DOUCEUR*

**5-12-15-19-22-25-30-34-38-41-46-53**

## RUNNING GARDE

*PARCOUREZ LE DONJON LE JOUR OU LA GARDE FAIT DU ZÈLE... IL FAUT AIMER LE COMIQUE DE RÉPÉTITION... ATTENTION, CERTAINS AVENTURIERS N'EN SONT JAMAIS RESSORTIS!*

**1-6-12-16-20-21-26-31-35-37-43-45-51**

PLUS UNE CARTE **N** (AU HASARD)

## BASTONNEURS

*ENVIE D'ENCHAÎNER LES BONNES BAGARRES? LE DONJON PRÉFÉRÉ DU BARBARE!*

**2-7-11-14-18-24-28-29-33-37-44-45-50**

PLUS UNE CARTE **N** (HASARD)

## POUR LES AVENTURIERS POILUS

*VISITEZ LE DONJON EN PASSANT PAR LES SALLES LES PLUS DIFFICILES!*

**2-8-9-16-20-23-27-32-35-39-42-48-51**

PLUS UNE CARTE **N** (AU HASARD)

## TRAVAIL D'ÉQUIPE

*IDÉAL POUR LA COHÉSION DE GROUPE, VOILÀ UN DONJON QUI SOUDERA LES LIENS DE L'ÉQUIPE*

**4-5-10-14-20-23-25-32-35-38-42-46-50**

PLUS UNE CARTE **N** (AU HASARD)

## BON VIEUX DONJON DES FAMILLES

*UN DONJON DE FACTURE CLASSIQUE, INDÉMODABLE, ÇA VA AVEC TOUT!*

**3-6-10-16-17-22-27-31-36-40-43-47-49**

PLUS UNE CARTE **N** (AU HASARD)

## PAS PEUR DU RIDICULE

*PARCOUREZ LE DONJON EN VISITANT LES SALLES LES PLUS... DISONS, INATTENDUES.*

**3-6-11-13-20-21-27-32-35-40-42-48-52**

PLUS UNE CARTE **N** (AU HASARD)

## FAST & FURIOUS

*UNE HISTOIRE RAPIDE ET UNE CONCLUSION DANS LE SANG ET LES LARMES*

**7-11-15-17-24-28-31-36-39-42-46**

PLUS UNE CARTE **N** (AU HASARD)

# LA GARDE

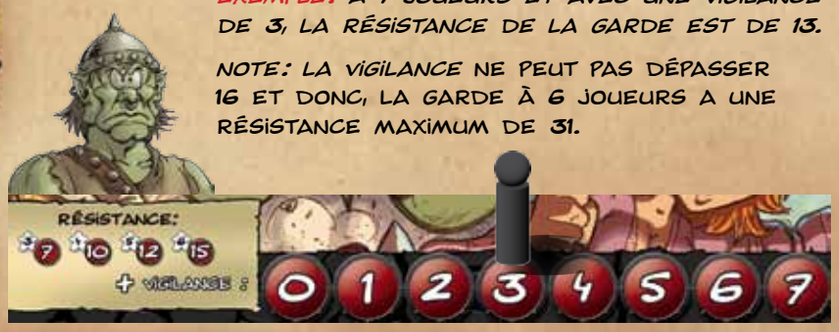
LA GARDE EST UN ENNEMI RÉCURRENT *(COMME LA DAME PIPI).*

À CHAQUE RENCONTRE AVEC LA COMPAGNIE, SA **VIGILANCE AUGMENTE.**

SA RÉSISTANCE EST MAJORÉE PAR SA VIGILANCE.

*EXEMPLE:* À 4 JOUEURS ET AVEC UNE VIGILANCE DE 3, LA RÉSISTANCE DE LA GARDE EST DE 13.

*NOTE:* LA VIGILANCE NE PEUT PAS DÉPASSER 16 ET DONC, LA GARDE À 6 JOUEURS A UNE RÉSISTANCE MAXIMUM DE 31.




# LE TEMPS PRESSE



LES BASTONS ET LES TESTS SE JOUENT EN TEMPS LIMITÉ, GRÂCE AU MAGNIFIQUE MINUTEUR FOURNI DANS VOTRE BOÎTE.

LA DURÉE DE CES ÉPREUVES DÉPEND DE LA COULEUR DE LA *SALLE DONJON* :

VERT - ORANGE - ROUGE

**CONSEIL D'UTILISATION:**



AVANT QU'UNE BASTON OU UN TEST NE DÉBUTE, LE **PREMS** RÈGLE **LA DURÉE DU MINUTEUR SUR LA COULEUR APPROPRIÉE,** PUIS LE POSE SUR UN REBORD DE LA BOÎTE.

UNE FOIS QUE LES JOUEURS SONT PRÊTS, IL LE RETIRE DU BORD DE BOÎTE ET LE POSE SUR LA TABLE (LE MINUTEUR SE DÉCLENCHE AUTOMATIQUEMENT).