Exemple : Le barbare, le ranger et l’elfe ont survécu et trouvé la statuette tant convoitée.

Enorme

 boule

Elfe

Ranger

Barbare

Sortie

- 4 -

**Tour 1 :**

* On jette un dé par aventurier. Résultat des 3 dés : 6, 2 et 3. Total = 11. Le Barbare, le ranger et l’elfe se déplacent de cette valeur.
* Le maître du donjon contrôlant l’énorme boule jette 2 dés. Résultats des dés : 6 et 6. Total = 12. L’énorme boule se déplace et écrase l’elfe.

**Tour 2 :**

* Les aventuriers jettent 3 dés. Total = 12. Le Barbare, le ranger se déplacent de cette valeur.
* Le maître du donjon contrôlant l’énorme boule jette 3 dés. Total = 9. L’énorme boule se déplace de cette valeur.

**Il ne suffit pas de trouver la Statuette de Gladeulfeurha encore faut-il ressortir vivant du donjon !**