

Livret d'aventure

La Crypte des Anadim



Les
Catacombes
de **Hûlbir**

La Crypte des Anadim

Avant de débiter le jeu...

Mise en place

Dans cette aventure courte, lors de la préparation de la pioche Labyrinthe, retirez les 4 Cryptes du Palier 3 (marquées avec 3 araignées : Feu, Eau, Roue et Spirale). Empilez ensuite les 3 Paliers comme d'habitude.

Bien calé dans son fauteuil, Armen, le receleur sans scrupules, vous a réuni pour vous préparer à votre première mission...

« Les Anadim sont une grande famille d'artisans. Depuis des générations, ils mettent un point d'honneur à enterrer leurs morts dans la même crypte. Le dédale sans fin de ces galeries s'étend sur des lieux sous terre.

On ne saurait compter les morts que la crypte renferme. Si les plus anciens doivent à présent tomber en poussière, les plus récents doivent être encore frais: le dernier enterrement a eu lieu il y a quelques semaines.

C'est votre première mission, alors je ne serais pas très exigeant ; si vous pouviez rapporter un peu de poudre de momie ou de poudre d'ossements, je connais un nécromant qui m'en donnera un bon prix...

Allez prendre un peu de repos maintenant, cette nuit, la route sera longue ! »



La traversée du désert de M'Tal se fait de nuit, pour échapper aux gardes de la cité d'Al Amar et pour se prévenir de la chaleur. Mais surtout, il s'agit d'arriver à l'aube, quand les monstres et les spectres retournent au plus profond des tombes ancestrales.

Quand vous posez pour la première fois vos yeux sur Hûlbir, un étrange sentiment de dédoublement s'empare de vous. Ces palais, ces portes monumentales, ces tours, ces grandes avenues... tout vous rappelle Al Amar, dans la richesse de ses styles architecturaux. Mais pas âme qui vive !

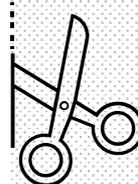
Arrivés aux abords des constructions, vous pouvez voir combien vos sens vous ont abusés : point de maison ici, rien que des tombes, de la plus modeste à la plus somptueuse. Vous fiant aux indications du papyrus donné par Armen, vous arrivez rapidement à l'entrée d'un tombeau dont la pierre massive est ancienne, mais dont les peintures ont été récemment ravivées.

Vous poussez sans encombre la lourde porte de bronze et découvrez de larges marches usées plongeant droit dans les ténèbres...



VOS OBJECTIFS

- ⊙ Poudre de momie
- ⊙ Ossements anciens
- ⊙ Poudre de vieille momie
- ⊙ Ossements enchantés



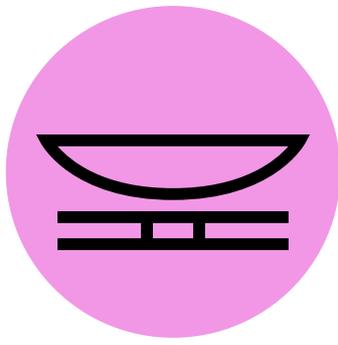
Ne tournez pas la page !

La Grande Crypte

Dans cette vaste salle sont alignés de nombreux sarcophages de pierre tout simples.

Mais la lueur de vos torches a réveillé un de ses habitants...
Un couvercle glisse puis bascule sur le sol dans un grand bruit, alors qu'une créature décharnée en surgit !





Momie gardienne

Mort-vivant

- Force : 14
- Esprit : 11
- Point de vie : 1

Si vous avez la Coiffe mortuaire, la Momie a +1 en Force.



Trésor

Allez chercher une carte Relique (Avec un fond vert) dans la pioche Crépuscule. Vous n'avez pas à combattre le monstre, conservez seulement la Relique.



Fouille

Si un joueur fouille la pièce, lisez le texte encadré. La Grande Crypte ne peut être fouillée qu'une seule fois.

Après une fouille minutieuse de la pièce lancez deux dés
 Pour connaître le nombre de sols d'or que vous trouvez au
 fond des sarcophages.



L'Antichambre

Les fresques de cette petite salle au plafond bas représentent les membres de la famille Anadim exerçant leurs différents métiers : potier, souffleur de verre, forgeron...

De grands rideaux brodés sont également suspendus au milieu de la pièce, comme des piliers de tissus, réduisant la visibilité. Vous avez le sentiment qu'une voix étrange chuchote, tantôt au fond de la pièce, tantôt tout près de vous...





La voix étrange



Chaque personne qui arrive dans cette pièce doit faire un test d'Esprit à 14. S'il échoue, elle perd un PX.



Trésor

Lancez quatre dés pour connaître le nombre de pièces d'or que vous récoltez.



Clé

Vous trouvez également une clé.



Fouille

Si un joueur fouille la pièce, lisez le texte encadré. L'Antichambre ne peut être fouillée qu'une seule fois.



Après une fouille minutieuse de la pièce, vous ne trouvez que quelques pièces d'or en plus (lancez deux dés) ainsi qu'une clé. La voix étrange bourdonne encore dans vos oreilles. Vous perdez un PX.



Le Brasier

Cette très grande crypte circulaire accueille en son centre une grande coupe de pierre où reposent des braises encore incandescentes.

A votre approche, les charbons noirs se mettent à crépiter, des étincelles jaillissent de la coupe puis une colonne de flammes monte soudain jusqu'au plafond !

Une voix d'outre-tombe s'élève alors :

« Malheur à toi, impudent qui ose profaner ces lieux. Répond à cette énigme ou périt par mes flammes ! »





L'énigme

Rendez-vous dans l'onglet **Enigmes** de ce livret pour poser une question au Pilleur. S'il apporte la réponse correcte à l'énigme de la Colonne de feu, celle-ci réintègre la coupe de pierre. Le Pilleur peut alors circuler normalement dans la pièce de même que ses compagnons. En revanche si la réponse n'est pas la bonne, il doit affronter la créature...



Colonne de feu

Acharnée – Impossible de fuir ce combat.

- Force : 15
- Esprit : 16
- Point de vie : 1

L'**Amulette de Givre** annule pour son porteur toute blessure causée par la Colonne de feu.



Fouille

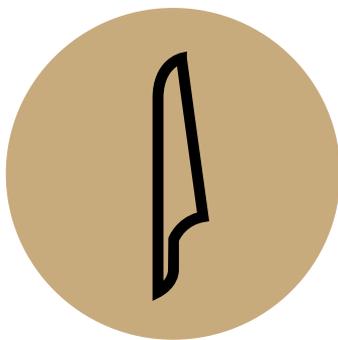
Si un joueur fouille la pièce, lisez le texte encadré. La Salle du Brasier ne peut être fouillée qu'une seule fois.

Vous explorez consciencieusement tout le périmètre de la vaste pièce, inspectant chaque fissure de chaque pierre qui se détache. Finalement, c'est en remuant les braises encore chaudes que vous trouvez une amulette d'une valeur de 1000000. Cette longue fouille vous a pris beaucoup de temps, avancez le sablier d'une case.

Les Esprits des Morts

Vous avez un mouvement de recul en entrant dans cette pièce. Les murs sont entièrement peints de noir ce qui renforce encore l'obscurité ambiante. Des dizaines de lueurs vertes flottent tranquillement au milieu de la pièce et s'écartent sur votre passage.





Esprits placides



Ces Esprits ne sont guère agressifs. Faites un test d'Esprit à 13. S'il est réussi, ils se dissipent et vous gagnez un PX. S'il échoue, les Esprits restent à flotter dans l'air.



Le temps passe

Avancez le sablier d'une case sur la Piste du temps, sauf si vous avez la **Bague sertie d'une émeraude**.



Fouille

Si un joueur fouille la pièce, lisez le texte encadré. La Crypte des Esprits des Morts ne peut être fouillée qu'une seule fois.

Faites un test d'Esprit à 14. Si le test réussit, allez chercher une carte Relique (Avec un koïad vert) dans la pioche à Crépuscule. Vous n'avez pas à combattre de monstres, conservez seulement la Relique.



Salle du rite funéraire

En pénétrant dans cette pièce, l'odeur fade du natron vous chatouille les narines. Ce sel destiné à l'embaumement est disposé dans de grandes vasques de pierre.

Au centre de la pièce, un corps repose sur la dalle destinée à l'embaumement. Mais le rituel semble avoir été interrompu... Soudain secoué de spasmes, la chose laisse échapper un râle inhumain !





Mort sans bandelettes

Mort-vivant

Indicible – Testez votre Esprit contre celui de la créature. En cas d'échec, prenez un jeton Folie.

- Force : 13
- Esprit : 9
- Point de vie : 1



Fouille

Si un joueur fouille la pièce, lisez le texte encadré. La crypte du Rite funéraire ne peut être fouillée qu'une seule fois.

F4oo4SRNWe15gPiEkT8lra6mdbC5Mo8D+1yL1
 Au6GrzCQGDV8z9M17CMbXl1tSFozB0Q1
 T1Np1N115N1H5NB1W1z1p1c1w1k1g1h1X15r1D1cdh
 6yKqf1nxTs7lg36Pèi8Ué6èJcs1è8U8vRKs1x38ù21



La Statue de Jaspe

Une grande statue d'un rouge profond trône au milieu de cette vaste pièce. Alors que vous approchez, elle étend brutalement le bras pour vous barrer le passage...





Statue de jaspe

- Force : 14
- Esprit : 10
- Point de vie : 1

Si vous avez le **Sceptre de commandement**, la Statue ne vous attaque pas. Elle attaquera toutefois tout autre personnage présent dans la pièce.



Fouille

Si un joueur fouille la pièce, lisez le texte encadré. La crypte de la Statue de Jaspe ne peut être fouillée qu'une seule fois.

F4004SRNWe15gPiEkT8lra6mdbC5Mo8D41yL1
 Lancez trois dés pour connaître le nombre de sols d'or
 que vous trouvez, éparpillés dans cette pièce. gihX5rDcdh
 6yKqf1nxTs7lg36Pèi8Ué6èJcs1è8U8vRKs1x38ù21

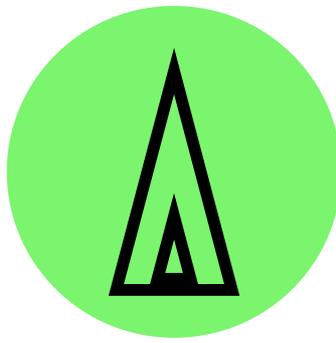


Retour à la poussière

Cette salle est ornée de fresques rongées par l'humidité. Les personnages représentés sont hideusement défigurés par les moisissures et les infiltrations. A moins qu'ils n'aient été volontairement représentés de façon aussi repoussante...

La salle semble ne pas avoir été visitée depuis fort longtemps. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol. Dans un coin, il semble en émerger des ossements...





Moisissures toxiques



Faites un test de Vitalité à 13. S'il est réussi, vous tousssez mais n'êtes pas trop affecté par les moisissures. S'il échoue, vous prenez un jeton Poison. Cet effet affectera tout personnage qui s'arrêtera dans la salle par la suite.



Le temps passe

Avancez le sablier d'une case sur la Piste du temps.



Trésor

Lancez un dé pour connaître le nombre de sols d'or que vous trouvez sous la poussière sur votre passage.



Clé

Si vous avez rencontré le Pauvre hère **et** que vous ne l'avez pas attaqué, vous trouvez une clé.



Fouille

Il n'y a rien à fouiller dans cette Crypte.



Un calme apparent...

Les murs de cette vaste salle sont recouverts de mosaïques de différentes teintes de bleu, évoquant le ciel ou l'eau. Des blocs de pierre sont disposés de façon à ce que d'improbables visiteurs puissent méditer, les yeux plongés dans l'infiniment bleu. Mais sur votre passage, les milliers de carreaux s'agitent et une forme surgit du mur.





Esprit du lointain

Effrayant - Testez votre Esprit contre celui de la créature, en cas d'échec perdez 1 PX.

Ethéré - Se combat avec l'Esprit

- Esprit : 13
- Point de vie : 1



Trésor

En cas de victoire, lancez deux dés pour connaître le nombre de pièces que vous récoltez.



Le temps passe

Avancez le sablier d'une case sur la Piste du temps.



Fouille

Il n'y a rien à fouiller dans cette Crypte.



Énigmes

A chaque fois qu'un joueur doit répondre à une énigme, choisissez-en une nouvelle ci-dessous et consultez la réponse en page de droite.

Énigme 1

Sans moi, tu ne peux rien créer, pourtant je détruis tout. Pour toi, je suis limité, pourtant je te survivrai. Je guéris l'âme et le corps, et pourtant je suis mortel. Qui suis-je ?

Énigme 2

Avec moi tu peux bâtir des châteaux qui seront éphémères. Avec moi tu peux compter le temps qui passera malgré tout. Avec moi tu peux t'endormir et tes nuits seront peuplées de rêves et de cauchemars. Qui suis-je ?

Énigme 3

Ma grande plaine est parcourue de chemins où personne jamais ne se croise. Mes cinq soldats sont au garde à vous mais l'un d'eux s'oppose toujours aux autres. Parfois j'annonce la paix, parfois j'annonce la guerre. Qui suis-je ?



Réponses aux énigmes

Pour avoir la réponse, décalez chaque lettre d'une place dans l'alphabet.

Enigme 1 : KD SDLOR

Enigme 2 : KD RZAKD

Enigme 3 : KZ LZHM

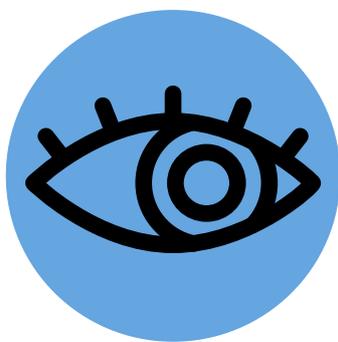


Fouille dans les couloirs

Dans un couloir, il est possible de Fouiller (pour une action) uniquement les cases marquées d'une croix. Cependant on ne peut pas fouiller deux fois de suite la même case. Il faut entre temps aller fouiller un autre endroit avant de revenir sur une case déjà fouillée.

A chaque fois qu'un joueur indique que son personnage fouille dans un couloir, lancez deux dés et additionnez le résultat, puis consultez la ligne correspondante selon la position du Sablier sur la Piste du temps (Jour, Couchant ou Crépuscule).





2			Vous trouvez une pièce.
3	2		Vous rencontrez un Cadavre errant qu'il vous faut combattre. Mort-vivant, Force : 13, Esprit : 9.
4	3	2	Vous trouvez des pièces. Lancez 2 dés pour savoir combien.
5	4	3	En arrachant une pierre, vous déclenchez l'écroulement du couloir. Lancez un dé. 1 à 3 : placez un jeton Eboulement et reculez votre pion d'une case. 4 à 6 : placez un jeton Passage secret sur une case noire adjacente à celle où vous vous trouvez.
6	5	4	Vous trouvez des pièces. Lancez 1 dé pour savoir combien.
7	6	5	Vous ne trouvez rien.
8	7	6	Vous trouvez une clé.
9	8	7	Vous déclenchez un piège par inadvertance ! Vous perdez un Point de vie.
10	9	8	Piochez une carte Découverte. Conservez-la si c'est un Trésor ou une Relique, sinon placez-la sous la pioche.
11	10	9	Vous évitez de justesse une trappe qui se dérobe sous vos pieds. Défaussez une carte au hasard.
12	11	10	Vous trouvez des pièces. Lancez 3 dés pour savoir combien.
	12	11	Vous rencontrez un Sna'abi Moïsi qu'il vous faut combattre. Mort-vivant, Force : 14, Esprit : 12.
		12	Piochez une carte Découverte. Conservez-la si c'est un Trésor, une Relique, un Objet ou un Objet Magique, sinon placez-la sous la pioche.



La Crypte des Anadim

Les Anadim sont une grande famille d'artisans. Depuis des générations, ils mettent un point d'honneur à enterrer leurs morts dans la même crypte. Le dédale sans fin de ces galeries s'étend sur des lieux sous terre...

Dans cette aventure destinée à des pilleurs novices, Armen va vous charger de récolter différentes reliques : poudres d'ossements et bandelettes de momie, particulièrement appréciés des nécromants d'Al Amar...

※

※ ※

Version du livret : 24 novembre 2024

www.catacombes-le-jeu.fr

Ce Livret d'aventure a été créé par Stéphane Menegaldo pour le jeu « Les Catacombes d'Hûlbir ». Les illustrations sont créées avec ChatGPT et Dall-e. Les pictogrammes sont de AlfredoCreates (thenounproject.com)