

# Les Catacombes d'Hûlbir



# Les Catacombes d'Hûlbir



## Vagabonde

Vous avez toujours vécu dans les rues d'Al Amar et vous vous êtes toujours débrouillée par vous-même. A force de les regarder, les riches et les puissants ne vous semblent pas si malins...



**Carrure** : 7  
Max Cartes



**Vitalité** : 7  
Max PV (Points de vie)



**Sagesse** : 6  
Max PX (Pts. d'exploration)



**Agilité** : 6  
Déplacement



**Force** : 6  
Combat (+2 dés)



**Esprit** : 6  
Combat d'Esprit (+2 dés)

2 PX : relancez 1 dé • 3 PX contre 1 PV • 4 PX : lancez 1 dé en plus

### Action spéciale : Crochetage

Si vous êtes devant une Crypte fermée, faites un test d'Agilité à 16. En cas de réussite vous ouvrez la Crypte, sinon vous perdez un PX. Chaque PX dépensé avant de lancer les dés augmente de 1 votre résultat.

### Botte secrète : Ruse

Faites un combat d'Esprit contre la créature (les armes et armures ne sont pas prises en compte). Ne fonctionne pas contre les Morts-Vivants et les créatures éthérées.

Équipement : Attirail, Torche

# Les Catacombes de Hülbir



# Les Catacombes d'Hülbir



## Chapardeur

Dérober quelques piécettes aux marchands et aux badauds ne fait pas vivre son homme ! Et voler aux riches et puissants de la cité est bien trop dangereux. Pourquoi ne pas voler les morts ?



**Carrure** : 8  
Max Cartes



**Vitalité** : 6  
Max PV (Points de vie)



**Sagesse** : 5  
Max PX (Pts. d'exploration)



**Agilité** : 7  
Déplacement



**Force** : 6  
Combat (+2 dés)



**Esprit** : 6  
Combat d'Esprit (+2 dés)

2 PX : relancez 1 dé • 3 PX contre 1 PV • 4 PX : lancez 1 dé en plus

### Action spéciale : Subtilisation

Echangez une de vos cartes contre une carte de votre choix d'un autre joueur, même si les deux personnages ne sont pas sur la même Section du labyrinthe et même si l'autre personnage est déjà sorti du labyrinthe. Si vous payez 2 PX en plus, vous ne donnez pas de carte en échange.

### Botte secrète : Esquive

Combattez avec un malus de -2. Si vous avez manqué votre attaque, vous ne perdez pas de Point de vie. Ne fonctionne pas pour les combats d'Esprit.

**Équipement** : Passe-partout, Lampe à huile

# Les Catacombes de Hülbir



# Les Catacombes d'Hülbir



## Acrobate

Vous dansez et virevoltez pour éblouir les passants. Parfois invitée à la cour des puissants, vous aimeriez bien vous parer vous aussi de leurs bijoux étincelants... et posséder leur or!



**Carrure** : 7  
Max Cartes



**Vitalité** : 6  
Max PV (Points de vie)



**Sagesse** : 5  
Max PX (Pts. d'exploration)



**Agilité** : 8  
Déplacement



**Force** : 7  
Combat (+2 dés)



**Esprit** : 5  
Combat d'Esprit (+2 dés)

2 PX : relancez 1 dé • 3 PX contre 1 PV • 4 PX : lancez 1 dé en plus

### Action spéciale : Trouver un passage

Sacrifiez 3 PX ou une relique. Supprimez un jeton « Éboulement » ou placez un jeton « Passage secret » à côté de votre pion.

### Botte secrète : Dérobade

Vous quittez le combat sans perdre de PV. Déplacez votre pion de 8 cases en direction de celui d'un autre personnage. Vous ne pouvez emprunter que des Sections de labyrinthe déjà en place.

### Équipement : Corde, Lanterne

# Les Catacombes de Hûlbir



# Les Catacombes d'Hülbir



## Mystique

Vous êtes en quête de la Vérité et cherchez ce qui se cache derrière toute chose et tout être. Après des mois d'isolement dans le désert, vous désirez savoir ce qui se cache sous terre...



**Carrure** : 7  
Max Cartes



**Agilité** : 6  
Déplacement



**Vitalité** : 6  
Max PV (Points de vie)



**Force** : 5  
Combat (+2 dés)



**Sagesse** : 7  
Max PX (Pts. d'exploration)



**Esprit** : 7  
Combat d'Esprit (+2 dés)

2 PX : relancez 1 dé • 3 PX contre 1 PV • 4 PX : lancez 1 dé en plus

### Action spéciale : Revitalisation

Donnez un de vos points de vie à un autre personnage, ou bien sacrifiez une Relique pour gagner 3 PV ou faire gagner 3 PV à un autre personnage.

### Botte secrète : Transe guerrière

Sacrifiez un PX pour attaquer avec un bonus de +2. Ce bonus est valable aussi pour les combats d'Esprit. Si l'attaque est réussie, vous gagnez un PV.

### Équipement : Bâton, Bougie