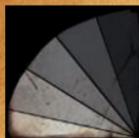


Les Catacombes d'Hülbir



Escalier

Regagnez la surface (placez dans le mur le plus proche).



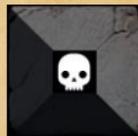
Fontaine miraculeuse

Gagnez un point de vie si vous finissez votre tour sur cette case.



Mur de feu

Perdez 1 PV, puis 1 PV à chaque traversée de la case.



Puits sans fond

Faites un test d'agilité à 10. Si l'échoue, vous mourrez.



Épieux

Perdez un point de vie (une seule fois).



Mécanisme secret

Placez un Passage secret sur un mur d'une autre Section.



Éboulement

Lancez un dé : 1-3 avancez d'une case, 4-6 reculez.



Restes de campement

Gagnez un point d'exploration (une seule fois).



Cadavre

Gagnez une clé (une seule fois).



Torches éternelles

+3 à votre prochain déplacement au départ de cette case.



Crevasse

Déplacement et tour s'arrêtent à chaque traversée de la case.



Piège magique

Avancez le Sablier à chaque arrêt sur la case.



Portail

Vous pouvez continuer le déplacement à partir d'un autre Portail. A chaque traversée de Portail faites un test d'Esprit à 14. Si l'échoue prenez un jeton Folie.

Les Catacombes d'Hülbir

Tour de jeu

1. **Piochez** une carte Découverte (sauf le premier tour de jeu et pendant un combat)
2. **Faites 3 actions**
Vous pouvez jouer une carte à tout moment et cela ne compte pas comme une action, sauf indication contraire.

Actions d'Exploration – Choix entre :

- **Se déplacer** (nombre de cases égal à Agilité). On peut dépasser un pion de personnage ou prendre sa place sur la dernière case de son déplacement. Sans lumière, déplacement réduit à 2 cases.
- **Donner, prendre ou échanger** une ou plusieurs cartes avec un autre joueur (les pions doivent être sur la même section de labyrinthe).
- **Action spéciale** (voir la Fiche de personnage)
- **Ouvrir** ou tenter d'ouvrir une porte.
- **Fouiller** : voir le Livret d'Aventure (onglet Crypte ou onglet « œil ».)
- **Se reposer** : requiert 1 tour entier. Ne piochez pas de carte. Lancez un dé : sur 5 ou 6 +1 PV. Chaque tour de repos suivant : +1 au test.

Actions de Combat – Choix entre :

- **Passer d'arme**. Score de **Combat** : test de Force + bonus Armes et Armures. Si score supérieur à celui du Monstre, il perd 1 PV. Si égal, rien ne se passe. Si inférieur, vous perdez 1 PV.
- **Botte secrète** (voir la Fiche de personnage)
- **Fuite** : test Agilité + Force sans bonus (ni arme ni armure), puis déplacement égal à la marge de réussite et obligation de se déplacer jusqu'à quitter la Section où se trouve le monstre.

Dans un **Combat d'Esprit**, le score de Combat est calculé par un test d'Esprit. Armes et armures ne comptent pas, sauf exception.

Les Cryptes

Quand vous ouvrez une salle, le joueur situé en face de vous lit les indications du Livret d'Aventure. Vous pouvez ensuite effectuer les actions qui vous restent pour ce tour.

Points d'exploration (PX) – Utilisables à tout moment

+1 PX à chaque Section découverte et Crypte ouverte. Max = Sagesse.
2 PX : relancez un dé • 3 PX : +1 Point de vie • 4 PX : +1 dé.