



LA TOMBE DE KARLIN

Le royaume est en danger ; les monstres, chassés jadis par le sorcier Karlin sont revenus et ont envahi la pays. Seul un héros suffisamment brave et valeureux pourrait trouver l'anneau de Karlin et les chasser de nouveau. L'anneau est quelque part dans le tertre de la Forêt Kikrain, là où Karlin repose de son dernier sommeil. Seriez-vous ce héros ?

Il vous faut : un dé et 2 tasses.

Installation : Placez les rencontres (sombres) et les trésors (clairs) dans deux tasses. Trouvez dans les salles le départ (flèche) et placez la au centre de la table, avec le héros dessus. Cherchez la salle avec un « O » (objectif) et mélangez la face cachée avec deux autres au hasard, puis mélangez les salles restantes et placez les par dessus, de façon à obtenir une pioche avec la salle « O » dans les trois dernières.

Le jeu : il se divise en tours, suivant la séquence suivante ;

1 - exploration : Votre héros se déplace vers une nouvelle salle : Désignez un chemin quittant votre salle:

- Piochez une salle et placez la de façon à ce qu'un de ses chemins coïncide avec celui que vous avez emprunté, puis placez le héros dessus.

- S'il y a déjà une salle, placez votre pion dessus.

NOTE : chaque set comprend une salle « S », voir plus bas.

2 - Rencontre : Si vous vous trouvez dans une nouvelle salle, piochez une rencontre et appliquez ses. Si vous vous

trouvez dans une salle déjà explorée et qu'un jeton s'y trouve, rencontrez-le ; sinon, lancez un dé : sur 5 ou 6, piochez une rencontre, sinon, le tour est fini. Il existe 4 types de rencontres :

- **Pièges (P)** : vous devez lancer un dé : sur 1, 2 ou 3, vous êtes tombé dans le piège : perdez un cœur et remettez le piège dans la tasse. Sur 4, 5 ou 6, vous avez évité le piège, laissez le sur la salle.

- **Fontaines (F)** : vous POUVEZ, boire en lançant un dé : sur 1, vous perdez un cœur. Sur 2 ou

plus, vous retrouvez un cœur perdu. Si vous ne buvez pas, laissez le jeton sur la salle.

- **Coffre (C)** : vous POUVEZ ouvrir le coffre : sur 1, et vous perdez un cœur ; sur 2 ou plus, piochez un trésor. Si vous ne l'ouvrez pas, laissez le jeton sur la salle.

- **Monstres** (lettre suivant type : M = mort vivant, L = lutin, R = reptile, A = animal et D = diable). Combattez en lançant un dé: si vous obtenez autant ou plus que le chiffre indiqué sur le jeton, vous avez vaincu. Piochez un trésor et

remettez le monstre dans la tasse. Sinon, vous avez échoué: vous perdez un cœur et laissez le jeton sur la salle.

NOTE : Si vous obtenez un 6 sur le dé, vous pouvez décider de laissez le monstre sur la salle, en piochant tout de même un trésor.

Salles spéciales :

- La rivière (forêt) ne contient pas de rencontre, mais vous devez la traverser pour continuer : lancez un dé, sur 1 ou 2, vous ne parvenez pas à la traverser, et vous devez piocher une rencontre. Vous

pourrez réessayer au prochain tour, ou passer par un autre chemin. Si vous obtenez 3 ou plus, vous parvenez de l'autre côté et continuez normalement.

- L'escalier ne contient pas de rencontre ; toutes les salles qui se trouvent au delà de l'escalier contiennent deux rencontres, et quand vous repassez par une salle déjà explorée, vous y piochez une rencontre sur 4 ou plus.

Trésors : les trésors marqués d'un losange produisent leur effet à chaque fois que l'occasion se présente, et vous

les conservez jusqu'à la fin de la partie. Les autres ne produisent leur effet qu'une fois (quand vous le décidez) puis vous les remettez dans la tasse.

Cœurs : vous commencez la quête avec 4 cœurs ; quand vous en perdez un, retournez-le. Si vos quatre cœurs sont retournés, vous avez perdu.

Fin de partie : Quand vous entrez dans la salle « O », vous devez affronter une ultime rencontre, obligatoirement un monstre. Une fois ce monstre vaincu, vous avez terminé l'aventure.