

LES RUINES PERDUES DE  
**NARAK**

**LA MISSION DISPARUE**

*Livret de campagne*

...quies ne sont pas commo-incus.  
**UNE ÎLE LÉGENDAIRE AURAIT  
ÉTÉ DÉCOUVERTE !**



LES PROCHES D'UN PROFESSEUR  
D'UNIVERSITÉ DISPARU LE SUPPOSENT  
PARTI À LA RECHERCHE D'UNE  
ÎLE LÉGENDAIRE. ILS ONT  
L'INTENTION DE LE RETROUVER.

...ment. » Tout le monde  
...arition du professeur soit de sa  
...  
**INQUIÉTANTE D'UN PROFESSEUR**

« Écoul, cela semble  
réclarer un collègue  
à l'anonymat.  
Je suis fasciné par  
rites, y a jamais  
des pait qu'une  
préhis j'étais  
il a dû partir à  
quelquerche. »

En possendes ?  
plus livres !  
art t'et ancien



...MENT PRÉPARER VOTRE M...  
...POUR L'HIVER. P...C...

**MÍN & ELWEN**  
**HISTOIRE DE MÍN & JASON A. HOLT**

# Règles de la campagne

## NE SAUTEZ PAS DE PAGES !

Ce livret a été conçu pour être lu dans l'ordre. Les premières pages vous présentent les règles générales de la campagne, avant que votre aventure ne commence à la page 6. Ce livret est ensuite divisé en six chapitres qui racontent l'histoire d'aventuriers, votre équipe et vous, partis sur l'île de Narak à la recherche du professeur Kutil.

Dans chaque chapitre, vous découvrirez une nouvelle façon de jouer aux Ruines perdues de Narak, de nouveaux mécanismes et de nouveaux défis. Une fois que vous aurez joué toute la campagne, vous pourrez rejouer n'importe quel chapitre, et même en augmenter le niveau de difficulté ! Bien entendu, vous pourrez également rejouer la campagne depuis le début et suivre d'autres voies pour pousser votre exploration de l'île.



## ♣ En solo ou à deux joueurs ♣

Cette campagne a été conçue pour être jouée soit en solo, soit en coopération à deux joueurs.

Dans une partie à deux joueurs, l'histoire considère que vous dirigez ensemble l'expédition, bien que vous jouiez séparément (tout en vous entraînant).

Les règles de campagne spécifiques aux parties à deux joueurs seront écrites de cette couleur.

## Mise en place générale des chapitres

Chaque chapitre dispose d'une mise en place spécifique, mais les règles de cette section sont communes à tous les chapitres. Procédez à la mise en place pour un joueur de plus que le nombre réel de joueurs. Lorsque vous préparez les piles de tuiles Temple, composez chacune des piles de 2 tuiles pour une partie solo, et de 3 dans une partie à deux joueurs. En effet, chaque partie intègre un « rival » qui a son propre plateau, ses propres pions et ses propres actions.

 **Ne condamnez pas d'emplacements en y plaçant des tuiles Obstacle.** Ces tuiles pourront toutefois être utilisées à d'autres fins au cours de certains chapitres.



**Le rival joue toujours en rouge.** Préparez le plateau individuel rouge et les 6 archéologues rouges (2 du jeu de base et 4 de cette extension). Votre rival n'utilise qu'un seul jeton Recherche (la loupe) : placez-la sur une case de départ, en bas de la piste Recherche.



**Le rival utilise les tuiles Action rouges.** Préparez sa pile d'actions selon les règles du jeu de base.

**Déterminez l'ordre du tour de sorte que le rival joue en dernier lors de la manche I.** Les joueurs récupèrent ensuite leurs ressources de départ dans l'ordre défini.



symbole du chapitre

nombre de joueurs

Chaque chapitre dispose d'une carte Aperçu présentant les objectifs et succès de ce chapitre.

## RESSOURCES DE DÉPART

Joueur 1 : 

Joueur 2 : 

## PERSONNALISATION

Pendant la mise en place propre à chaque chapitre, vous disposerez d'options vous permettant de personnaliser votre partie.



**Chaque joueur choisit un chef d'expédition.** Il n'est pas obligatoire de conserver le même d'un chapitre sur l'autre. Voyez ce personnage comme l'un des membres de votre expédition auquel vous faites spécifiquement appel pour relever les défis du chapitre, et non comme le personnage que vous incarnez. Cette extension vous donne le choix entre le Journaliste et la Mécanicienne, et, si vous possédez l'extension *Chefs d'expédition*, vous pouvez choisir l'un des six chefs qu'elle propose à la place. Enfin, si vous préférez jouer la campagne avec un chef d'expédition simplifié, essayez le Prospecteur ou la Voyageuse, tous deux détaillés dans le livret de règles de cette extension en page 10.

**Choisissez un niveau de difficulté.** Cette campagne a été conçue pour les joueurs expérimentés maîtrisant les parties classiques de *Narak*. Chaque chapitre de cette campagne propose toutefois une variante ÉTUDIANTE (un ajustement des règles spécifique au chapitre afin d'aider les joueurs débutants), et une variante NARAKOLOGISTE pour ceux ayant déjà réussi la campagne et souhaitant un plus grand défi. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le même niveau de difficulté pour tous les chapitres de la campagne.

Dans une partie à deux joueurs, les deux joueurs ne sont pas obligés d'utiliser le même niveau de difficulté. Lisez la section Variantes en page 37 pour plus de détails.



## Déroulement général

À l'exception des ajustements spécifiques aux chapitres, les joueurs jouent leurs tours selon les règles classiques, et les tours du rival sont résolus selon les règles solo (voir les pages 20 et 21 du livret de règles du jeu de base).



**À la fin d'une manche, passez le marqueur Premier joueur à votre voisin de gauche** comme vous le feriez dans une partie classique (contrairement aux règles solo). Le rival est ici considéré comme un joueur à part entière.

## PIGEONS



**Uniquement dans une partie à deux joueurs.** Chaque joueur commence la partie avec 1 jeton Pigeon. Vous pouvez utiliser votre pigeon pour envoyer à votre partenaire l'un de vos jetons de ressources (🟡, 🟢, 🟠, 🔵 ou 🔴).

**⚡** Envoyer ou recevoir un pigeon est une action gratuite. Ainsi, votre partenaire peut tout à fait vous envoyer son pigeon alors que vous jouez votre tour.

Après qu'un pigeon vous a apporté une ressource, conservez-le face cachée pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé lors de cette manche. À la fin de la manche, le ou les pigeons ayant été utilisés sont retournés face visible.

Notez qu'il est possible de commencer une manche avec les 2 jetons Pigeon. Dans ce cas, vous pourrez envoyer jusqu'à 2 pigeons pendant la manche, mais votre partenaire ne pourra pas vous les renvoyer au cours de cette même manche.

## CARTES RENCONTRE

Chaque chapitre dispose de son propre paquet de cartes Rencontre, offrant ainsi aux joueurs des mystères à explorer selon les règles spécifiques du chapitre.



Pour résoudre une carte Rencontre, choisissez l'une des 2 options proposées et appliquez son effet.

L'option de gauche est toujours un effet à résoudre immédiatement.

L'option de droite (🕒) peut être conservée pour plus tard. Si elle n'est pas indiquée comme étant une action gratuite (⚡), elle ne peut être utilisée qu'en tant qu'action principale d'un tour.

Dans une partie à deux joueurs, un effet 🕒 est utilisable par n'importe lequel des joueurs.

Chaque option présente également un **symbole Histoire**, placé dans l'angle inférieur gauche ou droit de la carte, que vous obtenez en plus de l'effet.

Pour garder une trace de ce symbole, après avoir appliqué l'effet de la carte Rencontre, glissez-la sous la carte Aperçu du chapitre de sorte que seul le symbole soit visible (comme illustré à la page suivante). Puis, à la fin de chaque chapitre, reportez vos symboles obtenus sur la fiche de campagne.

Quant aux actions 🕒, conservez-les près de votre plateau jusqu'à leur utilisation.

## SUCCÈS

Chaque chapitre met à votre disposition 3 cartes Objet/Artéfact à remporter au cours de la partie (un chapitre = une partie). Lorsque vous remplissez les prérequis de l'un des 3 succès du chapitre, vous gagnez la carte indiquée.

**Placez-la alors au-dessus de votre pioche** 🗳️ **sans résoudre son effet** (même s'il s'agit d'un artéfact).

Dans une partie à deux joueurs, vous choisissez qui gagne la carte, indépendamment du tour en cours.

Chaque succès vous octroie également 1 symbole Histoire, dont le fonctionnement est identique à ceux des cartes Rencontre.



Si vous obtenez un symbole Point d'interrogation, vous choisirez en fin de chapitre quel symbole Histoire vous voulez qu'il représente.

## Fin de chapitre

Sauf indication contraire, **chaque chapitre se joue jusqu'à la fin de la manche V**, selon la règle habituelle.

Chaque chapitre a un objectif qui lui est propre.

## OBJECTIF DU CHAPITRE

Si vous accomplissez l'objectif du chapitre, vous gagnez le chapitre. Même si l'objectif est accompli avant la fin de la dernière manche, vous devez jouer jusqu'à la dernière manche (ce qui vous permettra de débloquent des succès, etc.). À la fin de la dernière manche, si l'objectif est accompli, lisez l'épilogue correspondant.

Si vous perdez, vous pouvez retenter votre chance. Rejouez le chapitre comme si la partie précédente n'avait jamais eu lieu.

Vous pouvez aussi accepter la défaite. Pour chaque chapitre, il existe une fin alternative. Si vous décidez de la découvrir, vous poursuivrez la campagne, mais vous recevrez une pénalité qui s'appliquera au chapitre suivant.



## CHEMINS NARRATIFS

Si vous gagnez le chapitre (ou choisissez d'accepter la défaite), entourez sur la fiche de campagne les symboles Histoire obtenus grâce aux cartes Rencontre et aux succès remportés.

Tous les chemins narratifs commencent au centre de la fiche de campagne, puis s'en éloignent. Lorsque vous reportez un symbole obtenu, vous devez soit commencer un nouveau chemin (si le premier symbole du chemin de ce type n'a pas encore été entouré), soit continuer le chemin de ce type de symbole (s'il est déjà commencé).



Si vous avez gagné 3 et 1 grâce à vos cartes Rencontre, ainsi qu'1 et 1 grâce à vos succès, vous pouvez utiliser votre comme un pour atteindre un nœud d'intrigue sur le chemin .



**Exemple :** Quand vous obtiendrez une patte, vous pourrez l'utiliser pour continuer le chemin du masque en entourant l'intersection (là où sont représentés les deux symboles). Par contre, la prochaine patte que vous

obtiendrez ne pourra pas être entourée au départ de cette intersection : il vous faudra initier le chemin des pattes en entourant le premier symbole (au centre de la fiche).

## NŒUDS D'INTRIGUE

Certaines cases des chemins narratifs sont flanquées d'une étoile numérotée : ce sont des nœuds d'intrigue. Si vous atteignez une case de ce type, inscrivez son numéro au bas de la fiche de score, dans la case étoile correspondant au chapitre en cours (voir illustration), puis lisez l'entrée associée à ce numéro parmi les textes cachés à la fin de ce livret.

Chaque nœud d'intrigue vous octroie 1 carte.

**Vous commencerez le chapitre suivant avec cette carte en dessous de votre pioche.**

Dans une partie à deux joueurs, vous choisissez qui commence avec cette carte.

Une fois qu'un chemin est complété, tout symbole Histoire du même type obtenu par la suite compte comme un symbole Point d'interrogation ().



## SCORE DU CHAPITRE

Si vous l'emportez, calculez votre score selon la règle habituelle. Dans une partie à deux joueurs, faites la moyenne de vos deux scores. Arrondissez toujours le score à l'inférieur si la moyenne n'est pas un chiffre rond. Le score de votre rival est quant à lui calculé selon les règles solo du jeu de base.

**Soustrayez ensuite le score de votre rival du votre pour obtenir votre score du chapitre.** Celui-ci peut être négatif. Si cela se produit, pas d'inquiétude : vous l'emportez malgré tout ! Notez ce score sur la fiche de campagne.

Si vous acceptez la défaite, ne calculez pas votre score ni celui de votre rival : votre score du chapitre est automatiquement de -10.

objectif accompli

score du chapitre

5

succès remportés

# Débuter la campagne

## SÉPARER LE MATÉRIEL DE JEU

 **Avant de débuter la campagne, assurez-vous que tous les objets, artefacts et assistants marqués de ce symbole sont rangés à part.** Ils ne doivent pas être mélangés aux paquets/piles standards au début de la campagne.

Vous obtiendrez ces différents éléments au cours de vos parties. Les assistants et récompenses des succès gagnés au cours d'un chapitre rejoindront d'abord votre zone de jeu, puis ils seront, dans un second temps, ajoutés aux **paquets/piles standards** pour le reste de la campagne.

Les cartes obtenues grâce aux nœuds d'intrigue sont quant à elles **placées en dessous de votre pioche au début du chapitre suivant** leur acquisition, d'où elles rejoindront, suivant le jeu, les paquets de base leur correspondant pour le reste de la campagne. Les cartes et assistants non gagnés, en revanche, restent avec le matériel mis de côté au début de la campagne.

Attention cependant, ces éléments n'intègrent la partie que si vous remportez le chapitre ou que vous acceptez la défaite. Si vous choisissez de retenter le chapitre, rejouez-le en considérant que la partie perdue n'a jamais eu lieu (les cartes remportées lors de votre premier essai ne l'ont donc jamais été...).

**Toutefois, mélangez les gardiens et les idoles de cette extension à leurs piles respectives.** Les tuiles Site de cette extension ne sont pas utilisées pour la campagne.

## QUE L'AVENTURE COMMENCE !

### LA MISSION DISPARUE

*Cela fait maintenant huit mois que vous n'avez pas vu votre cher ami, le professeur Kutil. Vous le saviez en voyage à l'étranger, mais cela fait longtemps qu'il devrait être rentré. Sa famille a même fini par signaler sa disparition...*

*En ces temps de grande modernité, où les journaux abondent et les avions parcourent le monde, une personne ne peut pas tout simplement disparaître ! Le conseil d'administration de l'université où Kutil tient sa chaire craint qu'il ne soit mort, mais vous, vous pensez plutôt qu'il a trouvé un havre de paix au-delà des frontières de la civilisation, cette île dont il parlait souvent, perdue dans des eaux non cartographiées : la terre légendaire de Narak.*

*L'obsession de Kutil pour cet endroit le rongeaient déjà bien avant votre rencontre. Pendant un temps, sa théorie farfelue sur une soi-disant civilisation éteinte avait été le sujet de débats particulièrement animés, d'autant que les minces indices dont disposait le professeur rendaient son hypothèse invérifiable. Finalement, ses collègues avaient fini par le convaincre de renoncer à ses élucubrations, de cesser d'en parler aux journaux, et de consacrer ses recherches à des sujets plus respectables.*

*Pourtant, malgré les apparences, il n'avait jamais abandonné et continuait à creuser ce sujet sur son temps libre. Alors vous non plus, vous n'abandonnerez pas avant d'avoir retrouvé votre ami !*

*Inquiet, vous contactez sa famille, qui accepte de vous donner accès à ses notes de travail. Rapidement, vous comprenez que Kutil pensait avoir enfin déterminé la localisation de l'île perdue de Narak. Dès lors, vous n'avez plus qu'une idée en tête : lancer une expédition sur les traces du professeur !*

*Mais comment lever les fonds nécessaires ? Sa famille en paiera une partie, bien sûr mais, pour le reste... C'est alors qu'Antoinette, votre assistante principale, vous annonce une excellente nouvelle : un mécène, souhaitant conserver l'anonymat, s'est proposé de vous aider.*

*L'identité de ce généreux donateur attise votre curiosité, mais pas au point de le forcer à la révéler. Vous êtes simplement reconnaissant de pouvoir, grâce à lui, lancer votre expédition. Le professeur Kutil est peut-être encore en vie quelque part sur cette île : il n'y a plus de temps à perdre !*

**Vous êtes maintenant prêt à commencer le premier chapitre.** Que la fortune veille sur vous et vous guide dans votre voyage !

# Chapitre 1

Après plusieurs jours à scruter un océan désespérément vide, une petite tache à l'horizon vous donne une lueur d'espoir. Et à mesure que votre navire s'en approche, il devient évident que c'est une île que vous voyez : une île qui ne figure sur aucune de vos cartes !

Alors que vous observez le rivage se dessiner de plus en plus nettement, vous distinguez soudain une lumière vive, un éclat provenant de ce qui vous semble être une jungle. Il est fugace, mais vous êtes certain de ce que vous avez vu : un reflet de soleil. Quelqu'un tenterait-il de vous envoyer un signal ? Vous donnez immédiatement l'ordre de jeter l'ancre. Rapidement, vos chaloupes sont mises à l'eau, transportant votre équipage ainsi que votre matériel vers la plage.

Antoinette, votre assistante, vous propose alors de superviser l'installation du camp afin que vous et vos compagnons les plus dignes de confiance puissiez vous enfoncer sans tarder dans la jungle. Vous acceptez volontiers.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE



10 cartes Rencontre (chapitre 1)



carte Aperçu (chapitre 1)



4 ou 7 tuiles Stock\*



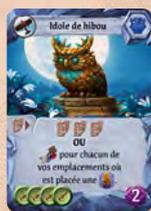
Journal  
du prof. Kutil



Avion réparé



Sodas



Idole de hibou



Notes sur  
les gardiens



tuile Site du crash  
de l'avion\*



tuile Gardien  
Grand Hibou\*



tuile Gardien Aigle\*



tuile Brouillard

\* matériel du jeu de base

# Mise en place et règles du chapitre 1

Utilisez la face **TEMPLE DE L'OISEAU** du plateau principal.

## Dans la jungle !

Qui sait ce que vous y trouverez ?

Mélangez les **10 cartes Rencontre du chapitre 1**.

- 1 Placez **1 carte Rencontre face cachée** sur chaque site de niveau  ainsi que sur les 4 sites de niveau  constituant les deux colonnes extérieures de la zone. Rangez les 2 cartes restantes dans la boîte.
- 2 Placez également **1 idole face visible** sur chaque site de niveau . Contrairement à la règle habituelle, n'y ajoutez pas d'idoles face cachée.
- 3 Placez **1 idole face cachée** sur chaque site de niveau  qui n'a pas de carte Rencontre.

## EXPLORER LA JUNGLE

Lorsque vous découvrez un site, révélez, le cas échéant, la carte Rencontre associée. Réolvez-la avant ou après l'effet de la tuile Site.

## Accident d'avion

À quelques encablures du rivage, vous tombez sur un spectacle désolant : un avion écrasé, visiblement abandonné depuis plusieurs mois dans cette jungle sauvage et hostile. L'éclat que vous avez vu plus tôt n'était donc pas un signal : il s'agissait sûrement du reflet de l'un de ces hublots brisés. Du matériel est éparpillé un peu partout, mais toujours aucune trace du professeur...

- 4 Placez la **carte Avion réparé** sur le site  boussole.
- 5 Placez la **tuile Site du crash de l'avion** (de niveau  par-dessus.
- 6 Placez enfin les **4 tuiles Stock** sur cette tuile Site : ce sont des **tuiles Réparation**.  
*Dans une partie à deux joueurs, utilisez les 7 tuiles Stock.*

## RÉPARER L'AVION

La tuile Site du crash vient remplacer le site  qui rapporte des boussoles. Elle fonctionne comme un  et reste sur le plateau jusqu'à la réparation complète de l'avion.

Les tuiles Réparation indiquent l'avancement de la réparation de l'avion, comme décrit en page 12.



# Les gardiens de l'air

En inspectant les ailes de l'avion, vous ne pouvez vous empêcher de penser que les dégâts causés par l'accident sont étranges. La toile semble avoir été déchirée par ce qui ressemblerait à des serres géantes... Vous vous souvenez alors que le professeur Kutil a souvent parlé de gardiens légendaires, des créatures extraordinaires qui auraient été apprivoisées et même engendrées – on ne sait comment – par les premiers habitants de l'île. Serait-il possible qu'un tel mythe soit réel ?

Comme pour répondre à votre question, un immense oiseau apparaît alors, survolant les montagnes au loin avant de venir se poser sur la corniche d'une falaise.

**7** Contrairement aux règles de base, ne placez pas de tuiles Bonus sur la piste Recherche.

**8** Placez la **carte Journal du prof. Kutil** sur la 6<sup>e</sup> rangée de la piste Recherche, sur la case de droite. Puis placez par-dessus, face visible, la **tuile Gardien Hibou**.

**9** Dans une partie à deux joueurs, placez en plus la **carte Notes sur les gardiens** sur la case de gauche de cette rangée. Puis placez par-dessus, face visible, la **tuile Gardien Aigle**.



## AFFRONTER LES GARDIENS

Les gardiens Grand Hibou et Aigle bloquent votre progression. Vous ne pouvez pas rechercher au-delà de la 6<sup>e</sup> rangée tant que ces gardiens n'ont pas été maîtrisés.

**Pour maîtriser un gardien sur la piste Recherche**, vous devez positionner l'un de vos jetons Recherche sur la case où se situe la tuile de ce gardien. Il peut ensuite être maîtrisé grâce à votre action principale ou par un effet vous permettant de maîtriser un gardien sur un site (mais les effets déplaçant les gardiens ne fonctionnent pas).

À la fin de chaque manche, ajoutez à votre pioche 1 carte *Peur* pour chaque jeton Recherche présent sur la même case qu'un gardien.

Lorsque vous maîtrisez un gardien, prenez sa tuile et placez-la, comme dans le jeu de base, près de votre plateau individuel. Lisez ensuite le texte caché correspondant à la fin de ce livret : **Grand Hibou – texte caché 11**.

**Aigle – texte caché 27**.

**AFFRONTER LES GARDIENS.**  
Atteignez les gardiens Grand Hibou (Journal du prof. Kutil) et Aigle (Notes sur les gardiens) et maîtrisez-les.

**Succès**

**RÉPARER L'AVION.** Activez collectivement 7 fois le site du crash de l'avion. (Gardez le compte en retirant à chaque activation. Retirez la tuile Site après réparation.) **Avion réparé**

**CLIENT DE L'ANNÉE.** Dépensez collectivement 14 pour des objets. (Placez les dépenses sur la carte Sodes.) **Sodes**

**CONTEZ JUSQU'AU SOMMET.** Vous devez obtenir le total du temple et recueillir 1 tuile en passant par le site du hibou.

**Conservez la carte**  
**Aperçu du chapitre 1 près du plateau.**

# Un chemin à travers la jungle

La créature que vous avez aperçue est très certainement à l'origine du crash de l'avion de Kutil. Mais qu'en est-il de Kutil? A-t-il été enlevé par la bête, qui l'aurait emmené jusqu'à son nid? Ou est-il resté là, à regarder l'oiseau s'envoler? Quoi qu'il en soit, vous êtes convaincu que le destin de Kutil est lié à cet oiseau de malheur. Vous devez trouver un moyen d'accéder à cette falaise!

**10** Placez la **tuile Brouillard** sur la 2<sup>e</sup> rangée de la piste Recherche de sorte à la recouvrir.

## TROUVER UN CHEMIN

Au début, vous ne saurez pas comment atteindre l'oiseau **ou les oiseaux** au sommet de la falaise. **Vous ne pouvez rechercher ni sur la rangée où se situe la tuile Brouillard, ni au-dessus de celle-ci.** Au départ, vous pouvez rechercher uniquement sur la 1<sup>re</sup> rangée : vous allez donc devoir explorer l'île pour trouver un chemin menant à la falaise.

Dans une partie solo, **montez la tuile Brouillard d'1 rangée chaque fois que vous découvrez un nouveau site.** Monter la tuile Brouillard est une action ⚡ qui coûte .

Dans une partie à deux joueurs, vous devez avoir découvert 2 nouveaux sites pour monter la tuile Brouillard. Monter la tuile Brouillard est une action ⚡ qui coûte . Votre coéquipier peut vous aider à payer (tout ou partie du coût) en jouant des cartes uniquement pour leurs symboles Déplacement ou grâce à des actions gratuites permettant d'obtenir des symboles Déplacement.

**Astuce :** Il sera facile de suivre la progression de la tuile Brouillard si vous l'avancez dès que vous découvrez un site. Toutefois, cela n'est pas une obligation. Par exemple, un joueur solo peut tout à fait découvrir un nouveau site lors d'un tour, puis un autre au tour suivant, mais monter la tuile Brouillard de 2 rangées plus tard. Pour vous souvenir des sites découverts, vous pouvez placer 1 jeton  sur la tuile Brouillard chaque fois que vous en découvrez un. Retirez 1 jeton  pour monter la tuile d'1 rangée, **ou 2 jetons dans une partie à deux joueurs.**

Au total, vous devez découvrir 5 **ou 10** sites pour atteindre l'oiseau **ou les oiseaux**. **Lorsque la tuile Brouillard dépasse la rangée du Grand Hibou et de l'Aigle, retirez-la du jeu :** vous avez trouvé le chemin menant à la falaise!



# Trahison!

À votre retour du site de l'accident de Kutil, vous découvrez qu'Antoinette n'a pas installé le camp comme elle l'avait promis. À la place, vous tombez sur un endroit désert : votre assistante a disparu, ainsi que tous ceux qui n'étaient pas avec vous dans la jungle ! Elle a toutefois eu la courtoisie de laisser un mot :

À l'attention de nos ex-compagnons d'expédition,

Soyez rassurés : nous n'avons pas l'intention de vous abandonner ici ni de vous affamer. Le capitaine Smythe a consenti à transporter indifféremment nos deux équipes, et vous pouvez voir que nous vous avons laissé suffisamment de vivres. Il n'est pas non plus dans notre intention d'entraver vos efforts pour retrouver le professeur Kutil. Nous pensons simplement qu'une expédition - la nôtre - doit se focaliser sur des choses plus... importantes. Nous vous prions d'accepter cette scission sans rancœur.

~ Antoinette

Dans ce chapitre, Antoinette sera votre rivale.

**11** Retirez la **tuile Action rouge Découvrir un nouveau site** de la pile de votre rivale.

Ajoutez la **tuile Action verte Acheter un objet** à la place.

Sans l'action Découvrir un nouveau site, Antoinette ne peut pas découvrir de nouveaux sites.

La tuile Brouillard n'affecte pas l'action Rechercher d'Antoinette. De plus, elle ne peut avoir aucune interaction avec les gardiens sur la piste Recherche.



# Succès

## RÉPARER L'AVION



Placez la carte *Avion réparé* sous la tuile Site du crash de l'avion.

Ajoutez sur cette tuile le nombre requis de tuiles Réparation (représentées par les tuiles Stock du jeu de base). Retirez 1 tuile Réparation chaque fois que vous activez le site du crash (placez-les alors près du plateau).

Lorsque vous aurez retiré toutes les tuiles Réparation du site, **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche. Retirez également la tuile Site du crash de l'avion du plateau.

**Solo** : 4 tuiles Réparation **Coop'** : 7 tuiles Réparation

## CLIENT DE L'ANNÉE



Placez la carte *Sodas* près de la réserve de jetons .

Placez-y tous les jetons  dépensés pour acheter des objets.

Lorsqu'il y aura autant de jetons  sur la carte que demandé, **gagnez-la et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 7 jetons **Coop'** : 14 jetons

## MONTER JUSQU'AU SOMMET



Placez la carte *Idole de hibou* près des tuiles Temple.

Lorsque vous aurez atteint le temple et recherché une tuile Temple « 6 points » ou « 11 points », **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Coop'** : Chaque joueur doit rechercher sa propre tuile.

# Ajustements

## VARIANTE ÉTUDIANTE

Lors de la mise en place, parcourez la pioche Objet et prenez la première carte sur laquelle vous tombez entre *Autruche\**, *Tortue de mer\** et *Mulet\** (puis mélangez la pioche). Démarrez la partie avec cette carte au-dessus de votre pioche. Faites ceci avant de piocher votre main pour la première manche. **Dans une partie à deux joueurs, chacun doit démarrer avec l'une de ces cartes.**

\* matériel du jeu de base

## VARIANTE NARAKOLOGISTE

Démarrez la partie avec 1  de moins (**chacun**). Le coût pour maîtriser le Grand Hibou et l'Aigle est doublé, et ils ne peuvent pas être maîtrisés autrement qu'en payant ce coût.

# Objectif du chapitre 1

Maîtriser le gardien Grand Hibou (et le gardien Aigle).

## LISEZ CECI SI VOUS AVEZ GAGNÉ LE CHAPITRE

Extrait du journal de Kutil :

Il semblerait que le seul moyen de pouvoir passer le hibou soit de le soudoyer avec ce journal ! Cela signifie que ce que j'écris à présent, mon dernier message, je ne l'écris pas pour moi, mais pour vous, inconnus qui êtes partis à la recherche de secrets ancestraux. Que vous passiez par là quelques mois ou quelques siècles après moi, j'espère que ces notes vous éclaireront sur la tentative d'un humble archéologue cherchant à atteindre le temple de Kar-Kal.

## OU CECI SI VOUS AVEZ ACCEPTÉ LA DÉFAITE

Incapable de reprendre au gardien les affaires de Kutil, vous préférez le contourner, espérant retomber sur la piste du professeur de l'autre côté de la falaise.

**Pénalité** : Commencez le chapitre 2 en plaçant la tuile Brouillard comme vous l'avez fait à l'étape 10 de ce chapitre. Retirez-la de la piste Recherche lorsqu'elle atteint la case de sauvetage des assistants.



**Pensez à entourer vos symboles Histoire sur la fiche de campagne, y compris ceux de vos succès.**

# Chapitre 2

Par-delà la falaise où niche le gardien se trouve une vallée. Encaissée, dissimulée à l'œil profane, c'est typiquement le genre d'endroit où un archéologue opiniâtre se rendrait s'il était à la recherche du sinistre temple de Kar-Kal.

Kutil a décrit Kar-Kal comme un dieu-serpent des «Eaux de la Vie et de la Mort». Vous ne savez pas ce que sont ces «eaux», mais vous soupçonnez Kar-Kal d'être essentiellement lié à la «mort».

Quoi qu'il en soit, Kutil était bel et bien vivant lorsqu'il est passé par ici ! S'il cherchait le temple de Kar-Kal, vous devez en faire autant.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE



10 cartes Rencontre (chapitre 2)



carte Aperçu (chapitre 2)



Émetteur-récepteur



Selle



Plan d'accès au temple



1 assistant de cette extension  
choisi au hasard  
(2 dans une partie à deux joueurs)



langette  
Récompenses

## RAPPELS

- Les cartes obtenues lors du chapitre précédent grâce aux nœuds d'intrigue sont placées en dessous de votre pioche.
- Toutes les cartes gagnées autrement lors du chapitre 1 doivent être mélangées aux pioches Artéfact et Objet. (Si vous jouez en solo et que vous avez gagné le chapitre précédent, mélangez également la carte *Notes sur les gardiens* à la pioche Objet. Elle restera dans la pioche Objet jusqu'à la fin de la campagne.)
- Si vous avez accepté la défaite au chapitre précédent, n'oubliez pas votre pénalité.

# Mise en place et règles du chapitre 2

Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT** du plateau principal.

## Objets abandonnés

Non loin de votre camp, votre équipe découvre des éléments indiquant que Kutil est bien passé par là. Mais ils sont peu rassurants... Du matériel en parfait état, n'ayant pas été emporté, gît à la vue de tous. Kutil a apparemment établi plusieurs campements dans cette jungle, mais il semblerait qu'il ait souvent été contraint de les abandonner à la hâte.

**1** Sur chaque site de niveau  et , placez au hasard, face visible, **1 carte Objet** coûtant exactement .

Ne placez aucune idole sur les sites de niveau .

**2** Placez **1 idole face visible** sur chaque site de niveau .

## COLLECTE D'INDICES

Lorsque vous découvrez un nouveau site, gagnez l'objet qui s'y trouve et placez-le au-dessus de votre pioche avant de piocher la tuile Site à poser sur le plateau. Sur un site de niveau , vous pouvez gagner l'objet avant ou après avoir résolu l'effet de l'idole.

Comme vous, lorsque la rivale découvre un nouveau site, elle en gagne l'objet.

## Survivants

Votre pisteur vous explique que certains des campements installés par Kutil ont été abandonnés très récemment. Il est possible qu'il soit encore en vie!

**3** La mise en place est identique à celle du sauvetage des assistants du jeu de base, mais vous ne préparez qu'**1 assistant choisi au hasard parmi ceux de cette extension (2 dans une partie à deux joueurs)**.

Votre rivale ne peut pas prendre d'assistant depuis la case de sauvetage des assistants.

## RETROUVER LES SURVIVANTS

Comme d'habitude, prenez 1 assistant lorsque votre loupe atteint la case de sauvetage des assistants. Lorsque vous aurez secouru votre premier assistant, lisez le **texte caché 14**.



## Rencontres surprenantes

## Les gardiens de Kar-Kal

**4** Placez la languette **Récompenses** (face chapitre 2) de sorte à recouvrir la partie **inférieure** de la piste Recherche pour remplacer les effets de base.

Mélangez les **10 cartes Rencontre du chapitre 2**. Faites une pile de **4 ou 8** cartes choisies au hasard et rangez le reste dans la boîte. Placez la pile près de la piste Recherche. Piochez et résolvez la première carte de cette pile chaque fois que vous résolvez l'effet .

*Des empreintes de pattes, des plumes et des traces de griffures : Tutil a été chassé de ses différents campements par des gardiens ! Peut-être a-t-il provoqué ces attaques en enquêtant sur le lien existant entre les gardiens et Kar-Kal ?*

Lorsque vous effectuez une action Rechercher, **au lieu de payer le coût vous permettant de vous déplacer sur la piste Recherche selon la règle habituelle, vous pouvez défausser l'un de vos gardiens à la place** (que vous ayez utilisé sa faveur ou non). *Offusqué par votre comportement, le gardien vous tourne le dos et s'en va.* Remplacez-le en dessous de la pile des tuiles Gardien. Il ne fait plus partie des gardiens que vous maîtrisez, et vous ne marquez donc pas les 5 points pour ce gardien lors du décompte final.

Le coût de recherche Idole peut également être payé de cette manière. Cependant, vous ne pouvez pas défausser de gardien pour payer le coût de recherche d'une tuile Temple.



**Conservez la carte Aperçu du chapitre 2 près du plateau.**

## Antoinette

*Votre ancienne assistante est également à la recherche des gardiens, muée par une énergie qui semble dépasser la simple curiosité intellectuelle. Vous craignez ce qu'il pourrait arriver si elle trouvait le temple avant vous...*

**Ce chapitre dure seulement 4 manches.** Pour gagner, vous (et votre coéquipier) devez atteindre le temple avant Antoinette.

**5** Remplacez la tuile Action rouge **Maîtriser un gardien** d'Antoinette par la tuile Action verte **Rechercher**.

Antoinette ne gagne pas d'assistant depuis la case de sauvetage des assistants.

Lors de la mise en place de la **manche IV**, placez la tuile Action rouge **Rechercher** de la rivale **en dessous de sa pile** de tuiles Action.



## Succès

### CHERCHER PARTOUT



Placez la carte **Émetteur-récepteur** en dessous de la pile de cartes Rencontre (composée de 4 **ou** 8 cartes).

Lorsque vous aurez récupéré la dernière (4<sup>e</sup> **ou** 8<sup>e</sup>) carte de la pile Rencontre, **gagnez la carte ci-contre et placez-la** au-dessus de votre pioche.

### DOMPTER



Placez la carte **Selle** près du plateau principal.

Lorsque vous aurez maîtrisé autant de gardiens que demandé (que vous ayez utilisé leurs faveurs ou non), **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 3 gardiens **Coop'** : 6 gardiens en tout

### CARTOGRAPHIER



Placez la carte **Plan d'accès au temple** près du plateau principal.

Lorsque vous détenez autant d'idoles que demandé, **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 2 idoles (sur votre plateau, pas nécessairement sur des emplacements Idole)

**Coop'** : 3 idoles en tout (sur des emplacements Idole)

## Ajustements

### VARIANTE ÉTUDIANTE

Lors de la mise en place, démarrez avec le gardien Grand Hibou. **Dans une partie à deux joueurs, chacun démarre avec son gardien (Aigle ou Grand Hibou).**

### VARIANTE NARAKOLOGISTE

Lors de la mise en place des objets abandonnés par Kutil (1<sup>e</sup> étape), utilisez des artefacts coûtant  à la place d'objets coûtant . Lorsque vous découvrez un nouveau site, placez l'artefact qui s'y trouve au-dessus de votre pioche.

Placez ensuite 7 tuiles *Peur* sous le jeton Recherche d'Antoinette. Antoinette laisse un chemin dévasté derrière elle : lâchez 1 tuile *Peur* sur chaque case de la piste Recherche qu'elle quitte. Chaque fois que vous recherchez sur l'une de ces cases, placez 1 carte *Peur* dans votre zone de jeu.

## Objectif du chapitre 2

Vous (**et votre coéquipier**) devez atteindre le temple avant Antoinette. Ce chapitre ne dure que 4 manches.

### LISEZ CECI SI VOUS AVEZ GAGNÉ LE CHAPITRE

Vous atteignez le temple de Kar-Kal, un lieu austère n'augurant rien de bon... Trouver cet endroit était l'objectif de Kutil, pas le vôtre, et vous ne savez toujours pas s'il y est parvenu ou s'il a été tué par un gardien en colère.

Toutefois, le pilote qui accompagnait Kutil vous suggère de continuer. Le professeur pensait que les tunnels situés sous le temple le conduiraient aux Eaux de la Vie et de la Mort...

### OU CECI SI VOUS AVEZ ACCEPTÉ LA DÉFAITE

Antoinette a atteint le temple avant vous : il n'y a plus grand-chose qui puisse vous être utile ici. Si Kutil avait laissé des indices, elle les a probablement emportés avec elle. Vous poursuivez donc votre route, songeant tout à coup que le professeur a très bien pu emprunter les tunnels creusés sous le temple en quittant ces lieux...

**Pénalité** : Avant le premier tour du chapitre 3, montez la loupe d'Antoinette d'1 rangée. Résolvez ensuite les 3 premières tuiles de sa pile Action.

 **Pensez à entourer vos symboles Histoire sur la fiche de campagne, y compris ceux de vos succès.**

## Chapitre 3

Après avoir fouillé toutes les salles du temple pendant une bonne heure, vous repérez enfin des marches qui pourraient mener à des souterrains. Vous allumez une torche et ouvrez la voie, en espérant que personne d'autre que vous dans l'équipe ne sache déchiffrer les glyphes aux murs, car d'après eux, vous pénétrez dans les tunnels de l'horreur...

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE



8 cartes Rencontre (chapitre 3)



carte Aperçu du chapitre 3



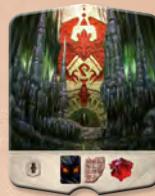
Arme improvisée



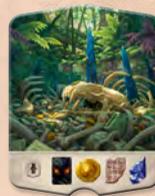
Charrette en osier



Lunettes



3 tuiles Site marquées d'un symbole \*



Dans une partie à deux joueurs, utilisez en plus, idéalement, les 3 tuiles Site marquées d'un symbole de l'extension *Chefs d'expédition*. À défaut, utilisez 3 autres sites du jeu de base pris au hasard.

\* matériel du jeu de base

### RAPPELS

- Les cartes obtenues lors du chapitre précédent grâce aux nœuds d'intrigue sont placées en dessous de votre pioche.
- Toutes les autres cartes gagnées depuis le début de la campagne (y compris celles des nœuds d'intrigue du chapitre 1) doivent être mélangées aux pioches Artéfact et Objet.
- Tous les assistants que vous avez secourus au cours du chapitre 2 sont replacés dans les piles de tuiles Assistant du plateau Réserve.
- Si vous avez accepté la défaite au chapitre précédent, n'oubliez pas votre pénalité.

# Mise en place et règles du chapitre 3

Utilisez la face **TEMPLE DE L'OISEAU** du plateau principal.

## Les tunnels de l'horreur

En pénétrant dans les tunnels, votre regard est immédiatement attiré par une plume très colorée. Cela vous rassure, car cette plume appartient sans nul doute au mystérieux gardien que vous avez vu à plusieurs reprises. Or, si une telle créature de la forêt parcourt volontairement ces tunnels, c'est que ce n'est peut-être pas si dangereux après tout !

Ce regain d'optimisme s'évanouit malheureusement bien vite quand votre pisteuse vous indique des traces de griffures sur les parois, des marques de queues au sol, diverses empreintes de pattes alentour et autres témoignages du passage de nombreux gardiens. Ils semblent tous avoir été attirés malgré eux dans ce sinistre labyrinthe. Cet endroit a-t-il été leur dernière demeure ? Espérons que ce ne sera pas la vôtre...

- 1 Placez les **3 tuiles Site**  du jeu de base sur les 3 cases les plus à gauche de l'île, comme illustré ci-contre. Elles représentent désormais des sites Tunnel.
- 2 Dans une partie à deux joueurs, placez **3 tuiles Site**  supplémentaires sur les 3 cases les plus à droite. Prenez ceux de l'extension *Chefs d'expédition* ou, à défaut, 3 autres tuiles Site du jeu de base choisies au hasard, dont 2 sites  et 1 site . Ce dernier doit être placé sur l'emplacement le plus haut de la colonne.
- 3 Mélangez les **8 cartes Rencontre du chapitre 3** et placez-en 1, face cachée, sur chaque site Tunnel. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- 4 Placez des **gardiens**, face cachée, sur chaque site Tunnel (à droite comme à gauche) : 2 sur la rangée inférieure, 2 sur la rangée du milieu, et 3 sur la rangée supérieure.



### PROGRESSER DANS LES TUNNELS

**Les tunnels sont des sites ayant été découverts**, mais vous ne pouvez ni les excaver ni les activer tant que des **gardiens sont présents sur les sites situés en dessous** (dans la même colonne). Donc, en début de partie, seul(s) le(s) site(s) de la rangée inférieure sont disponibles. Lorsque vous excavez ou activez un site Tunnel pour la première fois, révélez tous les gardiens qui s'y trouvent.

Comme dans le jeu de base, les gardiens ne vous empêchent pas d'utiliser les effets des sites et peuvent être maîtrisés. Si un site est occupé par plusieurs gardiens, ils doivent être maîtrisés l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix, en effectuant pour chacun une action Maîtriser un gardien.

À la fin de chaque manche, si vous récupérez vos archéologues depuis des sites occupés par plusieurs gardiens, **ajoutez 1 carte Peur à votre zone de jeu pour chacun de ces gardiens**.

**Lorsqu'il n'y a plus de gardiens sur un site, révélez la carte Rencontre qui s'y trouve.**

Les gardiens non révélés (face cachée) sont considérés comme étant présents sur un site lorsqu'il s'agit de résoudre des effets de cartes, mais ils ne peuvent pas être maîtrisés tant qu'ils n'ont pas été révélés.

# Trouver son chemin

Afin de vous orienter dans les tunnels, vous devez apprendre à lire parfaitement les glyphes recouvrant les parois.

5



Placez 1 tuile Temple «2 points» sous chacune des rangées de la piste Recherche indiquées sur l'illustration. Placez-en 2 dans une partie à deux joueurs (chaque pile contient donc 2 tuiles Temple «2 points»).

## COMPRENDRE LES GLYPHES

**Vous ne pouvez pas déplacer vos jetons Recherche au-dessus d'une tuile Temple.**

Pour retirer l'une des tuiles Temple placées précédemment, l'un de vos jetons Recherche doit se trouver dans la rangée juste en dessous de celle-ci. Retirer une tuile est une action Rechercher coûtant ou ou . Cela correspond à l'un des 3 coûts indiqués en haut de la piste Recherche. Conservez ensuite la tuile ainsi retirée. Elle vous rapportera 2 points, comme dans le jeu de base.



2 3 4  
en coopération

## Antoinette

*Votre ancienne assistante semble être en possession d'une information que vous ignorez.*

6

Antoinette démarre avec 1 tuile Temple «11 points».



Antoinette craint les gardiens des tunnels. Lorsque vous déterminez où envoyer l'un de ses archéologues, **ignorez tout site Tunnel encore occupé par un gardien** : pour elle, ces sites n'existent pas.



Conservez la carte  
Aperçu du chapitre 3 près  
du plateau.

## Succès

### MONTRER VOTRE COURAGE



Placez la carte **Arme improvisée** près de la pioche **Peur**.

Placez dessus chaque carte **Peur** que vous exilez. (Remarques concernant l'extension **Chefs d'expédition** : la **Peur enfouie** du Capitaine compte comme une carte **Peur**. En outre, tant qu'un rituel est en cours, le

Mystique ne peut pas exiler ses cartes **Peur** ni les placer sur cette carte. Elles pourront y être placées une fois le rituel terminé.)

Lorsque vous aurez autant de cartes **Peur** que demandé posées sur cette carte, **gagnez-la et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 6 cartes **Peur** **Coop'** : 12 cartes **Peur** en tout

### RÉSERVE DE GARDIENS



Placez la carte **Charrette en osier** près du plateau.

Lorsque vous aurez autant de gardiens dont la faveur est inutilisée que demandé, **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 4 gardiens **Coop'** : 8 gardiens en tout

### SPÉCIALISTE DES ARTÉFACTS



Placez la carte **Lunettes** près du plateau.

Lorsque vous aurez autant d'artéfacts que demandé dans votre zone de jeu, **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 5 artéfacts **Coop'** : 10 artéfacts en tout

## Ajustements

### VARIANTE ÉTUDIANTE

Lors de la mise en place, placez l'artéfact **Couronne du gardien\*** près de la rangée de cartes. **Dans une partie à deux joueurs, placez-y également la carte Massue de guerre\***. Puis placez 2 jetons  sur la **ou les** cartes pour vous souvenir que leur coût lors de cette partie n'est que de  . La **ou les** cartes sont disponibles à l'achat comme n'importe quel autre artéfact de la rangée de cartes et elles y demeurent jusqu'à ce qu'elles aient été achetées. Antoinette les ignore.

\* matériel du jeu de base

### VARIANTE NARAKOLOGISTE

Lorsque vous aurez révélé les 3 gardiens situés sur le site Tunnel le plus haut de la colonne, ajoutez-y également 3 gardiens que vous avez maîtrisés. **À deux joueurs, faites cela pour les 2 sites Tunnel se trouvant sur la rangée supérieure. Les gardiens peuvent indifféremment provenir d'un joueur, de l'autre, ou des deux.** Vous pouvez abandonner des gardiens dont la faveur a été utilisée. **Remarque** : Si vous ne possédez pas suffisamment de gardiens, vous ne pouvez pas excaver le site.

## Objectifs du chapitre 3

Tous les sites Tunnel doivent être débarrassés de leurs gardiens.

Vous (**et votre coéquipier**) devez atteindre le temple.

### LISEZ CECI SI VOUS AVEZ GAGNÉ LE CHAPITRE

*Exténué et couvert de boue, vous sortez enfin des tunnels, heureux de revoir le ciel de Narak. Vous avez beaucoup appris sur les créatures qui gardent ces passages, et vous commencez à comprendre comment elles communiquent.*

*Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, vous vous rendez compte que vous avez en fait atteint... un ancien port ! Sur la plage, vous découvrez en plus des empreintes de pas : Kutil est passé par là !*

### OU CECI SI VOUS AVEZ ACCEPTÉ LA DÉFAITE

*Après deux nuits de terreur, vous trouvez enfin la sortie des tunnels. Vos compagnons sont formels : plus jamais de leur vie ils ne veulent croiser de gardiens !*

**Pénalité** : Pour le chapitre suivant, bloquez l'emplacement Idole le plus à gauche de votre plateau individuel à l'aide d'une tuile **Peur**. Cet emplacement est inutilisable et vous enlève 2 points, à moins que la tuile **Peur** ne soit exilée.



**Pensez à entourer vos symboles Histoire sur la fiche de campagne, y compris ceux de vos succès.**

# Chapitre 4

Vous installez votre campement sur la plage, non loin d'un temple à flanc de falaise. D'après les glyphes rencontrés dans les tunnels, les anciens l'appelaient le temple des marées. Vous remarquez alors, sur la plage, des traces de pas se dirigeant vers ce temple : Kutil est passé par là ! Mais rien ne vous laisse penser qu'il en est revenu.

Vous vous tournez alors vers votre pisteur avec une lueur d'espoir dans les yeux, mais il arbore une mine inquiète. Kutil est certainement dans ce temple depuis plus d'une journée, soumis aux marées montantes et descendantes : s'il n'a pas trouvé d'issue, et s'il est vivant, il a probablement besoin de votre aide !

Vous vous préparez donc à pénétrer dans le temple et élaborez un plan avec votre équipe pour assurer la sécurité de chacun. Mais vous cherchez surtout à les occuper dans le but, inavoué, qu'ils ne se posent pas la question qui, vous, vous turlupine depuis que vous êtes arrivé : pourquoi ce temple a-t-il été conçu pour n'être accessible qu'à marée basse ?

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE



10 cartes Rencontre (chapitre 4)



carte Aperçu du chapitre 4



tuile Obstacle\*



Canot



Bénédictio du gardien



Cape de crépuscule



tuile Site du crash de l'avion\*



tuile Site de l'Arbre Blanc\*



tuile Marée



assistants restants non rencontrés



1 ou 2 pions Archéologue d'une couleur non utilisée\*

languette Récompenses

\* matériel du jeu de base

## RAPPELS

- Les cartes obtenues lors du chapitre précédent grâce aux nœuds d'intrigue sont placées en dessous de votre pioche.
- Toutes les autres cartes gagnées depuis le début de la campagne (y compris celles des nœuds d'intrigue des chapitres 1 et 2) doivent être mélangées aux pioches Artéfact et Objet.
- Si vous avez accepté la défaite au chapitre précédent, n'oubliez pas votre pénalité.



# Mise en place et règles du chapitre 4



Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT** du plateau principal.

## Changement d'avis

*Votre plan est bien ficelé, tout le monde a bien compris son rôle : c'est le moment d'y aller. Déterminé, vous descendez la pente de sable mouillé menant à la plage. Mais alors que vous vous approchez de la porte du temple, une voix retentit depuis l'orée de la forêt. « Attendez-moi ! Je veux venir avec vous ! »*

*Vous vous retournez et apercevez une silhouette familière : l'un de ceux partis avec Antoinette.*

*« Le professeur Kutil était mon mentor. S'il est encore en vie, je veux l'aider... »*

*La silhouette reste immobile, hésitant à sortir du feuillage.*

*Vous lui faites alors signe de vous rejoindre et de se dépêcher. La marée n'attend pas.*

- 1 Démarrez **sans les ressources de départ habituelles**. À la place, prenez **1 idole** et **1 assistant** parmi les 3 initialement disponibles.

## Sur les hauteurs

Deux collines surplombent la plage.

- 2 Sur chacun des 2 sites centraux, placez **1 gardien** face cachée. Par-dessus le gardien du site , placez, face cachée, la tuile **Site du crash de l'avion**. Par-dessus le gardien du site , placez, face cachée, la tuile **Site de l'Arbre Blanc**. Ne placez aucune idole sur ces sites.

Au début de la partie, vous ne pouvez ni découvrir ni excaver ces sites. Toutefois, si le site  est inondé, vous pourrez révéler ces sites et ils seront tous les deux considérés comme des sites  de niveau . Peut-être vous demandez-vous ce que signifie être inondé ? Vous le découvrirez à la fin de la manche II.

## Le campement d'Antoinette

- 3 Retirez la **tuile Action rouge Maîtriser un gardien** de la pile de votre rivale.

La loupe de votre rivale ne sera pas utilisée pour cette partie. Rangez-la dans la boîte.



Les compagnons d'Antoinette semblent être occupés à déplacer leur campement vers un lieu plus en hauteur. **Chaque fois que votre rivale devrait rechercher, elle prend à la place TOUS les objets de la rangée de cartes**. Placez-les alors sur son plateau, puis complétez la rangée de cartes.



# En route pour l'aventure! Informations

Qui sait ce que vous trouverez à l'intérieur du temple?

- 4** Ne placez aucune tuile Bonus sur la piste Recherche. Placez la languette Récompenses (face chapitre 4) de sorte à recouvrir la partie supérieure de la piste Recherche pour remplacer les effets de base. Mélangez les **10 cartes Rencontre du chapitre 4**. Faites une pile de **4 ou 8** cartes choisies au hasard et rangez le reste dans la boîte.



Le pilote qui accompagnait Kutil possède quelques notes expliquant ce que le professeur s'attendait à trouver.

- 5** **Votre calepin démarre sur la 3<sup>e</sup> rangée** de la piste Recherche. Cependant, il reste soumis à la règle habituelle : vous ne pouvez pas le déplacer tant que votre loupe n'est pas située plus haut que lui sur la piste (ou sur la même rangée, si vous êtes le Journaliste).

*La porte de pierre coulisse sur le côté. Un filet d'eau s'écoule doucement par l'ouverture, créant une flaque à vos pieds. Vos bottes mouillées se mettent alors à couiner à chacun de vos pas, rendant ridicule votre entrée dans ce temple au caractère exceptionnel.*

*L'ensemble de l'équipe y pénètre à votre suite, mais à peine vous trouvez-vous tous à l'intérieur de l'édifice que la porte se referme derrière vous. Un mécanisme de verrouillage s'enclenche, et l'eau à vos pieds commence à monter...*



**Conservez la carte Aperçu du chapitre 4 près du plateau.**

# Marée montante

*L'eau ne cesse de monter. Vous devez avancer, et vite ! Mais dans quelle direction ?*

**6** Placez 1 tuile **Obstacle** (qui devient tuile Vague) sur chacune des 1<sup>re</sup>, 2<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> rangées de la piste Recherche. Placez la tuile **Marée** sur le plateau Réserve, juste en dessous de la piste Recherche. Placez votre loupe (**vos loupes**) sur la tuile Marée.

À la fin de chaque manche, l'eau va monter jusqu'à atteindre la tuile Vague suivante. **Si, à ce moment-là, votre loupe n'est pas située plus haut que la tuile Marée, vous perdez immédiatement.**

Votre **calepin** peut quant à lui se retrouver immergé, mais essayez de le garder au niveau de la marée. S'il se situe plus bas que la tuile Marée, prenez 1 carte **Peur** pour chaque rangée le séparant de cette tuile. L'écart est pris en compte à la fin de chaque manche, après que la marée a monté, y compris à la fin de la manche V.

*Un son émanant de l'obscurité attire votre attention, interrompant par là même votre élan de panique. Vous levez la main pour obtenir le silence de vos compagnons.*

*Oui, il y a bien quelque chose. Un faible tapotement, venant de quelque part sous vos pieds... Soudain, vous reconnaissez ce rythme ! Pas de doute : c'est du morse ! «S.O.S.» !*

*Kutil est donc en vie ! Une fois encore, il vous guide à lui. Vous décidez de partir à sa recherche avant que le temple ne soit complètement inondé.*

## Secourir le professeur !

**7** Placez, sur la case de sauvetage des assistants, 1 assistant de cette extension choisi au hasard parmi ceux n'ayant pas encore été rencontrés au cours de la campagne. Placez-y également 1 pion Archéologue d'une couleur non utilisée : il s'agit du professeur Kutil.

**Dans une partie à deux joueurs, placez-y 2 assistants au hasard et 2 pions Archéologue.**

Lorsque l'un de vos pions atteint la case de sauvetage des assistants (y compris le calepin du Journaliste), **lisez le texte caché 45**. Dorénavant, vous pouvez utiliser l'action Recherche pour déplacer le pion du professeur Kutil à la place de vos jetons Recherche. Toutefois, le faire progresser ne vous donne droit à aucune récompense. Ce pion ne bloque pas non plus la case au sommet du temple.

**Dans une partie à deux joueurs, à partir du moment où Kutil a été trouvé par un joueur, chaque joueur peut faire progresser les pions du professeur.**

**Le pion Archéologue de Kutil doit toujours se trouver plus haut que la tuile Marée, sinon vous perdez immédiatement.**



## PROGRESSION DE LA MARÉE

À la fin de la manche	Marée
I	Montez la tuile Marée de sorte à recouvrir la 1 <sup>re</sup> rangée de la piste Recherche.
II	<b>Inondation du littoral!</b> (détails ci-dessous)
III	Montez la tuile Marée de sorte à recouvrir la 4 <sup>e</sup> rangée de la piste Recherche.
IV	Montez la tuile Marée de sorte à recouvrir la 5 <sup>e</sup> rangée de la piste Recherche.
V	Montez la tuile Marée jusqu'à la 7 <sup>e</sup> rangée. Votre loupe et le professeur Kutil doivent tous deux se trouver sur le temple pour ne pas que vous perdiez. <b>Dans une partie à deux joueurs, vos 2 loupes et les 2 pions Archéologue doivent se trouver sur le temple.</b>

### Inondation du littoral!

À la fin de la manche II, recouvrez la 2<sup>e</sup> rangée de la piste Recherche avec la tuile Marée. Placez ensuite le plateau Réserve à hauteur de la tuile sur la partie gauche du plateau, pour inonder tous les sites  (en les recouvrant).

Ces derniers ne sont plus accessibles. Retournez les tuiles Site du crash de l'avion et Site de l'Arbre Blanc ainsi que les gardiens qui s'y trouvent. Ces sites sont désormais accessibles et gardés par leurs gardiens. Ils sont considérés à la fois comme des sites  et comme des sites de niveau  jusqu'à la fin du chapitre. **Lisez le texte caché 43.**



# Succès

## EXPLORER LE TEMPLE



Placez la carte **Canot** en dessous de la pile de cartes Rencontre (composée de 4 **ou** 8 cartes).

Lorsque vous aurez récupéré la dernière (4<sup>e</sup> **ou** 8<sup>e</sup>) carte de la pile Rencontre, **gagnez la carte ci-contre et placez-la au-dessus de votre pioche.**

## ANTRES DES PROFONDEURS



Placez la carte **Bénédiction du gardien** près du plateau principal.

Lorsque vous aurez maîtrisé autant de gardiens que demandé (que vous ayez utilisé leurs faveurs ou non), **gagnez cette carte et placez-la au-dessus de votre pioche.**

Solo : 4 gardiens Coop' : 8 gardiens en tout

## SECOURS RAPIDE



Placez la carte **Cape de crépuscule** près du plateau principal.

Si vous sauvez le professeur Kutil avant la fin de la manche IV (les 2 pions Archéologue du professeur dans une partie à deux joueurs), **gagnez cette carte et placez-la au-dessus de votre pioche.**

# Ajustements

## VARIANTE ÉTUDIANTE

Lors de la mise en place, démarrez avec 2 idoles face cachée au lieu d'1.

## VARIANTE NARAKOLOGISTE

Votre calepin démarre sur la 2<sup>e</sup> rangée au lieu de la 3<sup>e</sup>, et vous ne percevez aucune récompense lorsque votre calepin atteint la 3<sup>e</sup> rangée.

# Objectif du chapitre 4

Vous gagnez... si vous n'avez pas perdu ! Pour cela, votre loupe et le pion du professeur Kutil doivent atteindre le temple (vos 2 loupes et les 2 pions du professeur dans une partie à deux joueurs).

## LISEZ CECI SI VOUS AVEZ GAGNÉ LE CHAPITRE

Essoufflés et trempés, le professeur Kutil et vous atteignez enfin la lumière du jour. En franchissant la porte située au sommet du temple, vous constatez que votre campement, depuis la plage, a été transféré sur les hauteurs : tout le monde est en sécurité !

Mais en scrutant le littoral, vous apercevez un étrange navire ancré au large. Et l'expédition d'Antoinette qui se dirige dans cette direction. Qu'est-ce que cela signifie ?

Lisez le texte caché 46.

## OU CECI SI VOUS AVEZ ACCEPTÉ LA DÉFAITE

Au prix d'efforts héroïques, vous parvenez à hisser le corps inerte du professeur Kutil jusqu'à la dernière marche du temple, où vous tentez de le réanimer. Après quelques respirations étouffées, l'air pénètre à nouveau dans ses poumons : il est en vie ! Malheureusement, tous vos compagnons n'ont pas eu cette chance : vous devez maintenant organiser leurs funérailles.

**Pénalité :** Au début du premier tour du chapitre 5, piochez 1 carte **Peur** et ajoutez-la à votre main. **Piochez 1 carte Peur** chacun à deux joueurs.



Pensez à entourer vos symboles Histoire sur la fiche de campagne, y compris ceux de vos succès.

## Chapitre 5

Vous avez atteint votre but : vous avez retrouvé le professeur ! Pourtant, aucun de vous ne souhaite quitter l'île depuis que vous avez vu cet étrange navire ancré au large. Le professeur Kutil pense que les nouveaux venus font partie d'une expédition menée par le docteur Roberto Havran, un ancien étudiant devenu son collègue, mais aussi un homme aux intentions douteuses... Désireux de découvrir ce qui se trame, vous vous préparez à partir dans l'idée d'approcher ce bateau, le vrombissement de vos véhicules emplissant déjà la jungle.

C'est alors qu'une aide inattendue survient. Antoinette, votre ancienne assistante, débarque au campement et demande à vous parler en privé, à Kutil et à vous.

«J'ai commis une erreur, admet Antoinette. Je pensais avoir une dette envers le docteur Havran, mais...

— Mais vous craignez désormais que ses motivations soient plus que de la simple curiosité scientifique », suggère Kutil.

Antoinette acquiesce.

«Le donateur anonyme qui a financé votre expédition, c'était Havran, n'est-ce pas ? demande Kutil. Mais son but n'était pas de me retrouver. Il était bien plus intéressé par les gardiens, je suppose ?

— En effet, répond Antoinette. Je lui ai donné toutes mes notes. C'était notre accord. Mais je pensais que je ne faisais qu'interpréter d'anciennes légendes. Je ne savais pas que le docteur Havran avait pour ambition de régner sur Narak ! »

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE



10 cartes Rencontre (chapitre 5)



Loupe de bijoutier



Pistolet de détresse



Sceptre de Kar-Kal



Temple de la cascade



carte Aperçu du chapitre 5



3 ou 5 tuiles Peur\*



1 ou 2 pions Archéologue d'une couleur non utilisée\*

\* matériel du jeu de base

### RAPPELS

- Les cartes obtenues lors du chapitre précédent grâce aux nœuds d'intrigue sont placées en dessous de votre pioche.
- Toutes les autres cartes gagnées depuis le début de la campagne (y compris celles des nœuds d'intrigue des chapitres 1, 2 et 3) doivent être mélangées aux pioches Artéfact et Objet.
- Tous les assistants que vous avez secourus au cours du chapitre 4 sont replacés dans les piles de tuiles Assistant du plateau Réserve.
- Si vous avez accepté la défaite au chapitre précédent, n'oubliez pas votre pénalité.



# Mise en place et règles du chapitre 5



Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT** du plateau principal et recouvrez la piste Recherche avec le **TEMPLE DE LA CASCADE** (voir livret de règles de cette extension page 11).

## Force rivale

Depuis un sommet proche de la côte, vous parvenez à observer le vaste camp du docteur Havran. Des réservoirs de carburant vides jonchent le sol, et des voyous armés s'entassent dans des véhicules tandis que d'autres s'enfoncent déjà dans la jungle. Cette expédition n'agit pas du tout comme une équipe d'archéologues, mais comme un corps paramilitaire.

- 1 Prenez **1 pion Archéologue** d'une couleur différente de la vôtre et de celle du rival, et placez-le sur le site de niveau  situé en bas à gauche du plateau principal, comme illustré ci-dessous. Il représente le convoi du docteur Havran, et prend donc le nom de pion Convoi. **Dans une partie à deux joueurs, placez-y 2 pions Convoi.**

## Collecter des informations

Face à la supériorité numérique et logistique d'Havran, un affrontement direct ne serait guère judicieux. Vous possédez néanmoins un avantage de taille : vous connaissez l'île.

- 2 Mélangez la pile de **cartes Rencontre du chapitre 5** et placez-en 1, face cachée, sur chaque site de niveau  au lieu d'y placer une idole. Rangez les 2 cartes restantes dans la boîte.

Lorsque vous découvrez un site de niveau , révélez la carte Rencontre qui y est placée. Résolez-la avant ou après l'effet de la tuile Site.

Lorsque votre rival découvre un site de niveau , il en conserve la carte Rencontre. Chaque carte Rencontre ainsi obtenue lui rapporte 3 points à la fin de la partie.

## Votre rival



- 3 Retirez cette tuile de la pile de tuiles Action de votre rival.

**Le convoi de ravitaillement suit un itinéraire en S**, comme indiqué ci-contre. Chaque fois que votre rival effectue l'une de ses 4 actions Excaver un site restantes, résolez l'action puis déplacez le convoi d'1 étape en suivant l'itinéraire. Le convoi avance donc 4 fois par manche. Notez que le convoi **ne bloque pas** les sites, donc vous (ou votre rival) pouvez toujours y envoyer un archéologue.

**Si le convoi atteint sa destination, vous perdez.**



# Interrompre la chaîne de ravitaillement

Il semblerait qu'Havran tente d'établir un camp ou peut-être même une fortification au niveau de l'Arbre Blanc. Selon Kutil, cela pourrait lui donner beaucoup de pouvoir. « Les anciens pensaient qu'en accomplissant leurs cérémonies au pied de l'Arbre Blanc, ils pouvaient influencer les forces naturelles de l'île. Il faut arrêter ce convoi ! »

Vous pouvez faire reculer le convoi. Lorsque vous achetez une carte depuis la rangée de cartes, vérifiez la colonne de sites située juste en dessous de cette carte. Si le pion Convoi se trouve dans cette colonne, reculez-le d'1 étape (sauf s'il est toujours sur son étape de départ). Si le pion Convoi se trouve sur le site caché de la piste Recherche, vous pouvez le faire reculer en achetant la 5<sup>e</sup> carte de la rangée.

## Nouveaux alliés

Ces brigands sont facilement intimidés par les gardiens ancestraux de Narak. Si votre pion Archéologue se trouve sur le même site que le pion ou l'un des pions Convoi, vous pouvez dépenser la faveur de l'un de vos gardiens pour reculer ce pion d'1 étape (à la place de l'effet habituel de la faveur). Il s'agit d'une action gratuite. Dans une partie à deux joueurs, votre pion Archéologue doit utiliser la faveur de l'un de vos gardiens, pas de ceux de votre coéquipier.



## Deux convois

Dans une partie à deux joueurs, lorsque le rival fait l'action **Excaver un site**, chaque  de ses convois avance d'1 étape. Les deux convois avancent donc simultanément, dans la limite de 4 étapes par manche. Cependant, lorsqu'un joueur recule le  d'un convoi, il le fait pour **un seul des convois**, pas les deux (donc 1 pion reculé par carte achetée ou par faveur dépensée). Évidemment, vous perdez si l'un des 2 pions Convoi atteint le temple.

Conservez la carte Aperçu du chapitre 5 près du plateau.

## Succès

### FLAMBEUR



Placez la carte *Loupe du bijoutier* près de la rangée de cartes.

Placez-y 1 jeton (de n'importe quel type) chaque fois que vous achetez ou gagnez, depuis la rangée de cartes, une carte ayant une valeur d'au moins  ou .

Lorsque vous aurez posé autant de jetons que demandé sur cette carte, **gagnez-la et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 6 jetons **Coop'** : 12 jetons

### PRENDRE LE CONVOI EN EMBUSCADE



Placez la carte *Pistolet de détresse* près du plateau principal.

Lorsque vous utilisez la faveur d'un gardien pour faire reculer le pion (**l'un des pions**) Convoi depuis un site, **placez 1 tuile *Peur* sur ce site.**

Lorsque vous aurez fait reculer le(s) convoi(s) d'autant de sites que demandé (donc après avoir placé des tuiles *Peur* sur suffisamment de sites), **gagnez la carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Solo** : 3 tuiles *Peur* **Coop'** : 5 tuiles *Peur*

### CONFRONTATION FATALE



Placez la carte *Sceptre de Kar-Kal* près de la piste Recherche.

Si votre loupe et le pion Convoi se retrouvent tous deux sur le site caché, **gagnez cette carte et placez-la** au-dessus de votre pioche.

**Dans une partie à deux joueurs, les 2 pions Convoi et les 2 loupes doivent se trouver sur les sites cachés.**

## Ajustements

### VARIANTE ÉTUDIANTE

Doublez vos ressources de départ.

### VARIANTE NARAKOLOGISTE

Lors de la mise en place, lorsque vous retirez la tuile Action  de la pile du docteur Havran, placez-la dans sa défausse. Après la manche I, elle sera à nouveau mélangée à sa pile. Cela signifie que dès la manche II, le pion Convoi du docteur Havran avancera de 5 étapes à chaque manche.

## Objectif du chapitre 5

Pour gagner, vous devez atteindre le sommet du temple. Si le pion Convoi (**l'un des 2 pions Convoi**) atteint sa destination avant vous, vous perdez immédiatement.

### LISEZ CECI SI VOUS AVEZ GAGNÉ LE CHAPITRE

*Votre équipe d'archéologues se révèle particulièrement efficace lorsqu'il s'agit de saboter et d'espionner. Que de talents cachés !*

*Le convoi a été mis hors d'état de nuire ! Malheureusement, vos éclaireurs ont surpris Havran en train de fourrer plusieurs idoles dans un sac avant de partir vers l'Arbre Blanc. Il a les moyens et les connaissances nécessaires pour soumettre les gardiens de Narak... Vos propres connaissances seront-elles suffisantes pour l'arrêter ?*

### OU CECI SI VOUS AVEZ ACCEPTÉ LA DÉFAITE

*Le convoi d'Havran a atteint l'Arbre Blanc avant vous. Il sera donc difficile pour vos compagnons de vous apporter ce dont vous aurez besoin pour affronter le docteur...*

**Pénalité** : À l'issue de la mise en place, une fois la rangée de cartes préparée, placez 2 cartes *Peur* sur le dessus de la pioche Objet. Lorsqu'elles seront placées dans la rangée de cartes, elles y bloqueront les emplacements réservés aux objets jusqu'à ce que le Sceptre lunaire les exile. Ces cartes ne peuvent pas être achetées, mais elles peuvent être exilées par des cartes comme *Marteau orné*. N'utilisez pas le Sceptre lunaire rouge de l'extension *Chefs d'expédition*.

 **Pensez à entourer vos symboles Histoire sur la fiche de campagne, y compris ceux de vos succès.**

## Chapitre 6

Le docteur Havran a été aperçu se dirigeant vers l'Arbre Blanc, transportant les idoles nécessaires aux cérémonies que les prêtres-gardiens de Narak accomplissaient pour contrôler l'île et ses éléments. Mais grâce à vos recherches, vous savez comment interrompre ces cérémonies, et donc comment empêcher Havran de soumettre Narak à sa volonté! Vous vous empressiez de vous rendre à l'Arbre Blanc, espérant arriver à temps.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE



8 cartes Rencontre (chapitre 6)



carte Aperçu (chapitre 6)



Temple de l'arbre



Moto



Gong du réveil



Branche sacrée



10 tuiles Peur\*

\* matériel du jeu de base

### RAPPELS

- Les cartes obtenues lors du chapitre précédent grâce aux nœuds d'intrigue sont placées en dessous de votre pioche.
- Toutes les autres cartes gagnées depuis le début de la campagne (y compris celles des nœuds d'intrigue des chapitres 1, 2, 3 et 4) doivent être mélangées aux pioches Artéfact et Objet.
- Si vous avez accepté la défaite au chapitre précédent, n'oubliez pas votre pénalité.

# Mise en place et règles du chapitre 6

Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT** du plateau principal en recouvrant la piste Recherche avec le **TEMPLE DE L'ARBRE** (voir livret de règles de cette extension page 12).

## Trop tard...

Lorsque vous atteignez enfin l'Arbre Blanc, vous y trouvez le docteur Havran posté devant le tronc, une armée de gardiens à ses côtés.

« Vous arrivez trop tard, vous lance-t-il avec un sourire narquois. Narak et ses gardiens sont désormais sous mes ordres ! »

Que faire ? Vous êtes archéologue, pas guerrier ! Vous n'êtes pas apte à vous battre... Vous devez trouver un moyen d'éviter que cela ne tourne à l'affrontement.

Soudain, Antoinette saisit votre bras et vous murmure avec conviction : « Fuyez ! »

- 1 Placez **1 pion Archéologue rouge** sur le temple, au sommet de la piste Recherche. Il représente le docteur Havran. Ne placez **pas de tuiles Temple ni de tuiles Bonus de recherche** sur la piste Recherche.
- 2 Mélangez la **pile de tuiles Gardien** et constituez une pile de **9 tuiles**, face cachée, à côté du docteur Havran. **Prenez-en 18 dans une partie à deux joueurs. Cette pile sera la pile de gardiens pour ce chapitre.** S'il reste des gardiens, rangez-les dans la boîte. Lorsque vous devrez placer un gardien sur un site que vous venez de découvrir, vous le piocherez dans cette pile.

## ... ou peut-être pas ?

« Fuyez ! » criez-vous à votre tour, ne laissant ainsi pas le temps à Havran de décider quoi faire de vous. Vos compagnons et vous prenez la fuite en dévalant un sentier adjacent.

« Par ici ! » hèle Kutil, qui avait remarqué un interstice au niveau des racines de l'Arbre Blanc. Vous le suivez, et votre équipe se retrouve rapidement sous l'arbre, engagée dans un réseau de tunnels tortueux. Kutil ralentit le pas.

« Il contrôle les gardiens, concède-t-il, mais il n'a pas encore soumis l'île tout entière à sa volonté. Il doit d'abord accomplir deux cérémonies ici, dans ces chambres.

— Et son contrôle sur les gardiens n'est pas définitif, rebondit Antoinette. Ils obéissent avant tout aux lois ancestrales et peuvent encore changer de camp et nous rejoindre ! »

- 3 **Au début de la manche II, puis au début de la manche III, placez, face visible, 1 gardien de la pile du docteur Havran sur chaque site de niveau  et  ayant été découvert et actuellement sans gardien.** Pour vous en souvenir, placez **1 tuile Peur** sur chacun des emplacements des manches II et III, au-dessus de la rangée de cartes.

## Connaissance du terrain



- 4** Parmi les chemins narratifs **complétés** sur votre fiche de campagne, choisissez-en 1, puis parcourez la **pile de cartes Rencontre du chapitre 6** et prenez uniquement les cartes marquées du symbole de ce chemin narratif. Placez ensuite ces cartes sur les sites de niveau , comme indiqué sur l'illustration. Ces sites ne reçoivent aucune idole, mais pas d'inquiétude : vous aurez une chance de gagner une idole pour chaque site par le biais de la carte qui s'y trouve. Placez toutefois des idoles face cachée sur les autres sites de niveau . Enfin, placez 1 idole face cachée et 1 idole face visible sur les sites de niveau , selon la règle habituelle.

Lorsque vous découvrez un site où se trouve une carte Rencontre, résolvez cette dernière avant ou après l'effet de la tuile Site, puis révélez le gardien de ce site.



## L'obsession d'Havran

Le docteur Havran en a fini avec ses recherches : il va désormais mettre à l'épreuve ses théories archéologiques !

- 5** Utilisez la **loupe** du docteur Havran pour bloquer l'emplacement du temple le plus à gauche, et donnez-lui 2 tuiles Temple « 11 points ».
- 6** Retirez la **tuile Action rouge Découvrir un nouveau site** de la pile du docteur Havran et remplacez-la par la **tuile Action verte Rechercher**.



**Conservez la carte**  
**Aperçu du chapitre 6 près**  
**du plateau.**

Au lieu de leurs effets habituels, les tuiles Maîtriser un gardien et Rechercher du docteur Havran disposent du même effet : le faire progresser en vue d'accomplir les ancestrales cérémonies...

# Les cérémonies de l'Arbre Blanc

Le docteur Havran et vous allez vous affronter sur la piste Recherche. **Pour interrompre ses cérémonies, vous devez placer 1 idole (2 idoles dans une partie à deux joueurs) dans chacune des 2 chambres des idoles.**

## LA DESCENTE D'HAVRAN

Lorsque le docteur Havran effectue l'action Rechercher, déplacez son pion Archéologue et ses gardiens d'1 rangée vers le bas. La première cérémonie se déroulera dans la chambre inférieure des idoles. Tant que cette cérémonie ne sera pas terminée, vous ne pourrez pas déplacer vos jetons Recherche plus haut que cette chambre.



chambre inférieure des idoles

## LA PREMIÈRE CÉRÉMONIE

Lorsqu'Havran atteint la chambre inférieure des idoles, il débute la première cérémonie. **Pour chacune de ses 4 prochaines actions Rechercher, placez 1 tuile Peur** sur un emplacement de la piste Recherche n'en ayant pas encore : soit le plus à gauche ou le plus à droite en fonction de la flèche décisionnelle de la pile de tuiles Action. Ces tuiles Peur et vos idoles ne se bloquent pas mutuellement. Cependant, si vous placez une idole sur une tuile Peur, vous devez ajouter 2 cartes Peur à votre zone de jeu. Havran, lui, peut simplement placer ces tuiles sous vos idoles.

## LA CONFRONTATION

Une fois qu'Havran a placé la quatrième tuile Peur, résolvez la confrontation.

**Si vous n'avez pas d'idole dans la chambre (2 idoles dans une partie à deux joueurs), vous perdez la partie.**

**Si vous avez bien 1 idole dans la chambre (2 idoles), comparez les gardiens** (si tout va bien, vous en aurez maîtrisé quelques-uns à ce stade). Si vous avez (collectivement), à ce moment-là, au moins autant de gardiens que le nombre de gardiens restants dans la pile d'Havran, rien ne se passe. Si, en revanche, Havran a plus de gardiens que vous, il s'empare du trésor de Narak : piochez alors 1 artéfact pour chaque gardien qu'il a de plus que vous, et ajoutez ces artéfacts au plateau rival. Après cela, le docteur prend la fuite.

## LA FUITE DU DOCTEUR HAVRAN

**Déplacez le pion Archéologue d'Havran jusqu'à la chambre supérieure des idoles.** Laissez les gardiens dans la chambre inférieure, avec vous. **Désormais, les gardiens n'apparaîtront plus lorsque vous découvrirez un nouveau site.**

Retirez la tuile Action Rechercher verte de la pile d'Havran. Il n'effectuera l'action Rechercher que 2 fois durant chacune des 2 dernières manches.



**Révélez les 3 premiers gardiens de la pile d'Havran.** Vous pouvez les maîtriser, dans l'ordre de votre choix, de la même manière que vous avez maîtrisé le Grand Hibou au chapitre 1. Chaque fois que vous maîtrisez un gardien, révélez-en 1 nouveau de la pile.

**Vous ne pouvez pas progresser sur la piste Recherche** tant qu'il y a des gardiens dans la même chambre que vous. Mais cela veut aussi dire que vous **ne prenez pas de cartes Peur** à la fin de la manche.

## LA SECONDE CÉRÉMONIE

Pendant ce temps, le docteur Havran débute la seconde cérémonie en plaçant 1 tuile Peur pour **chacune de ses actions Rechercher**, comme précédemment. Vous devez atteindre la chambre supérieure et y placer 1 idole (2 idoles) avant sa dernière action.

**Avant la manche V**, préparez la pile de tuiles Action du docteur Havran en vous assurant que sa tuile Action Rechercher rouge est bien placée en dessous de sa pile.



**Lorsqu'Havran pioche sa dernière tuile Action, résolvez la confrontation une seconde fois.** Si vous n'avez pas placé le nombre d'idoles demandé, vous perdez. **En revanche, si vous avez placé le nombre d'idoles demandé pour vaincre Havran, vous gagnez la campagne!**

## Succès

Dans ce chapitre, les succès vous rapportent des points, que vous ajouterez au score du chapitre. **Dans une partie à deux joueurs, ajoutez ces points après avoir divisé votre total par 2 puis soustrait le total des points du docteur Havran des vôtres.**

### OUVRIRE LA VOIE



Placez la carte **Moto** près du plateau principal.

Lorsque vous aurez découvert 3 sites d'une même colonne, **gagnez cette carte et placez-la au-dessus de votre pioche. Dans une partie à deux joueurs, découvrez 6 sites sur 2 colonnes.**

### ROMPRE LE SORT



Placez la carte **Gong du réveil** près de la piste Recherche.

Lorsque votre calepin sera sur la même rangée que le pion Archéologue du docteur Havran, **gagnez cette carte et placez-la au-dessus de votre pioche. Dans une partie à deux joueurs, vos 2 calepins doivent être sur cette rangée.**

### CONTRÔLER LES GARDIENS



Placez la carte **Branche sacrée** près du plateau principal.

Lorsque vous aurez maîtrisé tous les gardiens, **gagnez cette carte et placez-la au-dessus de votre pioche.**

## Ajustements

### CHAPITRE ISOLÉ (voir Variantes page 37)

Si vous jouez ce chapitre dans le cadre d'une partie classique et non de la campagne, vous pouvez tout de même utiliser les cartes Rencontre que vous avez gagnées lors de votre dernière partie en mode campagne. Sinon, choisissez-en 2 **ou 4** au hasard.

### VARIANTE ÉTUDIANTE

Lors de la mise en place, parcourez la pioche Objet et prenez la première carte sur laquelle vous tombez entre *Automobile\**, *Bateau à vapeur\** et *Dirigeable\*\** (puis mélangez la pioche). Démarrez la partie avec cette carte au-dessus de votre pioche. Faites ceci avant de piocher votre main pour la première manche. **Dans une partie à deux joueurs, chacun doit démarrer avec l'une de ces cartes.**

\* jeu de base

\*\* extension *Chefs d'expédition*

### VARIANTE NARAKOLOGISTE

Démarrez avec 1  de moins (**chacun**).

Vous ne pouvez gagner que si vous (**et votre coéquipier**) atteignez le temple.

## Objectif de la campagne

Pour gagner, vous devez déjouer les deux cérémonies du docteur Havran. Si vous acceptez la défaite, lisez le **texte caché 44**.



## Fin du chapitre 6

Si vous avez gagné le chapitre 6, vous remportez la campagne !

Le docteur Havran, les yeux dévorés d'impatience, prend la dernière idole entre ses mains pour venir la placer sur le dernier piédestal. Mais lorsqu'il s'en approche, il est frappé de stupeur : votre idole y trône déjà !

« Vous arrivez trop tard », lui lance Antoinette en sortant lentement de l'ombre. Son visage est las et sa voix morne : « Que les gardiens de Narak me pardonnent d'avoir participé à votre plan insensé ! »

Havran se tourne alors vers elle, hagard. « Noooooon ! » s'écrie-t-il violemment, montrant les dents comme un animal acculé.

La suite dépend des choix que vous avez faits.

### Décompte final

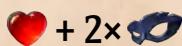
Calculez votre score du chapitre 6, puis ajoutez-y celui de chaque chapitre pour obtenir votre score total de campagne. **Dans une partie à deux joueurs, arrondissez votre total au supérieur si vos points ne font pas un compte rond.** Notez ce score, vous en aurez besoin par la suite.

### Déterminer votre voie

Maintenant, comptez le nombre de symboles Histoire que vous avez entourés. Ils représentent les trois grandes voies par lesquelles vous avez cheminé. **Lisez uniquement le texte caché associé à la voie pour laquelle vous cumulez le plus de symboles.**

Pour les intersections que vous avez entourées, comptez les **deux symboles** qu'elles contiennent. En cas d'égalité, choisissez la voie qui vous semble la plus en adéquation avec ce que vous avez vécu.

#### VOIE DES GUIDES



Texte caché 28

#### VOIE DES ALPHAS



Texte caché 33

#### VOIE DES DOCTES



Texte caché 37

## CHAPITRE ISOLÉ

Lorsque vous aurez terminé la campagne, vous souhaitez sûrement rejouer certains chapitres spécifiques afin d'explorer les différentes possibilités. Dans ce cas, ignorez les symboles Histoire, qui n'ont plus d'effet, et il n'est plus nécessaire de séparer le matériel de cette extension de celui du jeu de base.

## EN COOPÉRATION AVEC DES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DIFFÉRENTS

Deux joueurs peuvent se lancer dans une partie en coopération avec chacun un niveau de difficulté différent. C'est une option très utile pour un duo enfant-parent ou pour deux joueurs de niveaux inégaux. Pour cela, il suffit de mettre en place chaque chapitre normalement selon les niveaux de difficulté choisis (voir Ajustements à la fin de chaque chapitre). Le joueur ayant choisi le niveau le plus facile ne sera pas affecté par les particularités du niveau le plus élevé et inversement, à quelques exceptions près :

**Chapitre 1 :** Si l'un de vous joue avec la variante Narakologiste, le gardien Grand Hibou coûte 2 fois plus cher pour être maîtrisé. Il peut l'être par l'un ou par l'autre des joueurs, mais il vous faut payer 6  dans tous les cas.

**Chapitre 2 :** Si l'un de vous joue avec la variante Narakologiste, lors de la mise en place des objets abandonnés par Kutil (1<sup>re</sup> étape), ne placez des artefacts coûtant    que sur les 6 sites situés aux extrémités (colonne de gauche et de droite). Placez des cartes Objet sur les autres sites. En outre, seul(e) le ou la Narakologiste est affecté(e) par les tuiles *Peur* placées sur la piste Recherche.

**Chapitre 3 :** Si l'un de vous joue avec la variante Étudiante, placez uniquement l'artefact *Couronne du gardien* à côté de la rangée de cartes. Seul(e) l'Étudiant(e) peut acheter cette carte. Si l'un de vous joue avec la variante Narakologiste, n'ajoutez 3 gardiens que sur le premier site Tunnel découvert de niveau .

**Chapitre 4 :** Aucun changement.

**Chapitre 5 :** Si l'un de vous joue avec la variante Narakologiste, la tuile Action  du rival ne permet d'avancer que le pion Convoi le plus éloigné du temple.

**Chapitre 6 :** Si l'un de vous joue avec la variante Narakologiste, seul ce joueur a besoin d'atteindre le temple.

## 11.

Après des jours à peiner, vous avez enfin trouvé un chemin conduisant au nid du monstre. Vous dirigez donc votre expédition vers le sommet de la falaise.

Lorsque votre tête passe par-dessus la corniche, vous vous retrouvez nez à nez avec un gigantesque hibou ! Il ne vous mange pas... du moins pour le moment.

Sans faire de gestes brusques, vous vous hissez sur le plateau et vous mettez debout. Mais même là, sur vos deux pieds, vous devez encore lever la tête pour croiser le regard de la créature.

Et derrière ses yeux scintillants, vous percevez son intelligence. La créature est méfiante, mais pas hostile. Peut-être existe-t-il un moyen de communiquer avec elle ? Si seulement vous en saviez plus sur ces gardiens légendaires ! Kutil, lui, saurait comment s'y prendre...

... ou a su comment s'y prendre ? Mais oui ! Il est venu ici ! Dans le nid du gardien, vous apercevez un carnet : il appartient forcément au professeur ! Mais est-ce Kutil qui l'a amené jusqu'ici ? Ou bien est-ce l'oiseau qui l'a rapporté ? Peut-être est-il tombé du corps sans vie de Kutil...

Vous devez absolument récupérer ce carnet pour en savoir plus ! Mais comment faire ? Après votre pénible ascension, vous doutez d'avoir l'énergie et la rapidité suffisantes pour le subtiliser sans vous mettre en danger. Et il n'y a aucune chance que vous puissiez dominer ce monstre... Peut-être pourriez-vous lui échanger le carnet contre autre chose ?

**Lorsque vous aurez maîtrisé le gardien Grand Hibou, gagnez la carte *Journal du prof. Kutil* et placez-la au-dessus de votre pioche.**

## 12.

« Je gagnerai malgré tout ! » crie Havran. Frénétique, il sort alors de sa besace un médaillon en or incrusté d'une pierre bleue et le passe autour de son cou.

Étant tout proche de lui, vous remarquez immédiatement le changement qui le saisit : la peau de ses mains prend une teinte sombre et violacée, et ses yeux se noircissent. Il trébuche, haletant.

Submergé par un mélange d'horreur et de pitié, le tout souligné par la désagréable impression que tout

cela aurait pu être votre destin, vous l'interpellez et l'implorez de retirer le médaillon.

Havran vous regarde alors sans comprendre, son esprit complètement à la dérive.

Devant son égarement, vous ne voyez plus qu'une solution : vous sortez votre calepin, en tournez quelques pages, et commencez à lire à voix haute des formules archaïques en espérant que votre prononciation soit la bonne. Il s'agit de la langue des anciens, mais désormais doué d'un pouvoir ancestral, Havran comprend vos paroles !

Hagard, il finit par arracher le médaillon de son cou, puis s'effondre instantanément. Vous accourez auprès de lui et vérifiez son pouls. Il est en vie ! Soudain, ses paupières s'agitent et il agrippe votre main. Sa voix, brisée, est faible, mais ses paroles sincères : « Mer... ci », souffle-t-il avant de perdre conscience.

Kutil examine alors ses yeux : leur noirceur s'estompe déjà, doucement.

« Il s'en sortira, annonce Kutil avec soulagement. Son esprit est peut-être embrouillé, mais c'est un véritable miracle qu'il ne l'ait pas tout à fait perdu. »

**Fin.**

## 13.

Pister le gardien au plumage brillant vous a conduit dans bon nombre de lieux étranges, mais aucun ne vous avait encore paru aussi surprenant que ce nid fait de branches et de bâtons. Bien qu'il soit vide, vous supposez qu'il fut un temps où il abritait plusieurs œufs, et vous êtes interpellé par la trouvaille de votre pisteur : il a repéré non loin de là une empreinte de botte qu'il identifie comme étant celle d'Antoinette.

Vous savez ce gardien être de nature secrète... Aurait-il pu cacher l'un de ses œufs dans un endroit ayant échappé à l'attention d'Antoinette ?

Et effectivement ! Après une fouille minutieuse, vous le trouvez enfin...

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact *Œuf étrange* en dessous de votre pioche.**

## 14.

Que cette découverte est plaisante ! De toutes les choses qui vous ont émerveillé dans cette vallée, aucune n'aura été aussi formidable que d'apercevoir le pilote qui accompagnait Kutil.

Séparé du professeur après l'attaque surprise d'un gardien, le pilote semble on ne peut plus heureux de vous voir ! Il vous confirme que Kutil est bien parti à la recherche du temple de Kar-Kal. La position actuelle du professeur reste inconnue, mais votre expédition dispose désormais d'un membre supplémentaire.

Et surtout, Kutil était encore en vie il y a peu : c'est encourageant !

## 15.

Votre apprentissage des bêtes qui peuplent l'île se poursuit. Bien que d'apparences diverses, elles ont des comportements communs. Leurs conduites ne paraissent pas uniquement guidées par leur instinct, et même si elles se déplacent généralement seules, elles semblent souvent agir de concert, comme communiquant à distance d'une façon qui vous échappe.

Vous commencez à comprendre pourquoi le professeur Kutil se montrait fasciné par ces créatures. Il y a beaucoup à apprendre en les observant.

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact Plume de pierre en dessous de votre pioche.**

## 16.

Alors que le crépuscule s'invite au dîner, le cuisinier du camp s'approche de vous, l'air embarrassé. Élevant la voix juste assez pour que tout le monde l'entende, il vous dit alors : « Nous savons que ça a été un coup dur pour vous quand Antoinette est partie et... eh bien... on voulait simplement vous dire que nous, où que vous alliez, nous vous suivrons. »

**Votre équipe vous offre un Cadeau attentionné. Commencez le prochain chapitre avec cet objet en dessous de votre pioche.**

## 17.

Voyant que vous n'attaquez pas, Havran se détend un peu. Son visage affiche un sourire narquois à l'intention du professeur Kutil.

« Quelle belle éthique archéologique que la vôtre ! Je constate que vous avez choisi de vous approprier ce pouvoir, mais je m'y attendais. »

Sur ces mots, Havran plonge la main dans sa besace et en sort une grosse pierre bleue. « Vous savez ce que c'est, je suppose. »

Vous le savez tous. Il s'agit du cœur de l'Arbre Blanc.

Havran hoche la tête avec satisfaction. « Félicitations ! Vous êtes désormais les maîtres d'un arbre qui sera bientôt mort alors que moi, j'aurai un nouvel arbre rien que pour moi. »

Kutil est horrifié. « Mais non ! N'avez-vous pas compris que la pierre a été réveillée par la cérémonie ? Roberto, regardez votre main ! »

Posant alors ses yeux sur la pierre, le docteur Havran découvre effrayé que toute sa main a pris la même couleur. De fines lianes bleues prennent d'assaut les veines de son avant-bras tandis que sa main se dessèche et se flétrit.

« Je ne peux pas la lâcher ! s'écrie Havran. Aidez-moi ! »

Vous accourez à son secours. L'arbre mourant frémit. Le sol tremble. Havran s'écroule.

Ne faisant plus qu'un avec la pierre, la main d'Havran heurte le sol de la chambre, se détache de son poignet minéralisé et roule jusqu'à vos pieds.

« Partez ! hurle Antoinette. Sauvez l'arbre ! Nous sauverons les autres ! »

Vous vous saisissez alors de la pierre et vous mettez à courir. Les branches tombent et les rochers dégringolent autour de vous, mais vous réussissez à vous faufiler entre les racines chancelantes de l'arbre. La poussière remplit vos poumons et vous asphyxie, mais vous ne perdez pas de vue votre objectif : vous savez où le cœur doit être placé.

À bout de souffle, l'ascension du tronc épuisant vos dernières ressources, vous parvenez néanmoins à atteindre le trou béant laissé par l'acte irréfléchi d'Havran. Délicatement, vous remettez la pierre en place, et les soubresauts se calment.

Apaisé, vous comprenez alors que ce sont vos recherches méticuleuses qui vous ont apporté les connaissances nécessaires pour sauver l'Arbre Blanc.

Mais désormais, un nouveau mystère s'offre à vous : pourquoi la pierre ne vous a-t-elle pas blessé comme Havran ?

L'arbre, dans son mutisme séculaire, ne peut vous fournir aucune explication. Pourtant, vous sentez que vous lui en êtes redevable...

**Fin.**

## 18.

L'œuf que vous aviez récupéré a éclos !

Et ce qui en surgit est des plus étonnant ! Ce n'est pas un oiseau comme vous le supposiez, mais plutôt une sorte de lézard à plumes.

De son côté, le nouveau-né ne semble pas du tout étonné par votre apparence. Vous le soupçonnez même de s'être entiché de vous, car il vous suit partout.

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact *Bébé gardien* en dessous de votre pioche.**

## 19.

Tandis que vous tentiez de comprendre la relation qui existe entre les gardiens, vous avez vous-même tissé des liens : les animaux de Narak vous reconnaissent désormais, même lorsque vous les rencontrez pour la première fois !

D'après la légende, les gardiens auraient été créés puis contrôlés au travers de cérémonies tenues au pied d'un certain « Arbre Blanc ». En observant ces gardiens, vous pourriez comprendre la nature de ces cérémonies d'antan et des relations qui unissent toutes les créatures de Narak.

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact *Récit des origines* en dessous de votre pioche.**

## 20.

En observant les roches de Narak, vous avez identifié un minerai bleu doté de fortes propriétés magnétiques. Maintenant que vous avez compris pourquoi vous tourniez en rond, vous réétalonnez votre boussole. Elle continuera certes à vous égarer, mais cette fois-ci, elle vous mènera peut-être vers un lieu intéressant...

**Commencez le prochain chapitre avec l'objet *Boussole indécise* en dessous de votre pioche.**

## 21.

Plusieurs points d'eau à travers l'île dégagent une odeur distinctive. Vous avez à présent suffisamment de données pour en conclure que ces eaux, ou en tout cas leur odeur, influent sur le comportement des gardiens. Il est temps de passer aux expérimentations !

**Commencez le prochain chapitre avec l'objet *Seau du puits* en dessous de votre pioche.**

## 22.

Havran ressemble à un animal acculé... Et de fait, il en est un ! Un animal acculé et dangereux. Vous reculez donc d'un pas et demandez aux gardiens d'en faire autant, offrant ainsi une échappatoire à Havran.

Voyant cela, le docteur ajuste sa veste et tente de recouvrer un peu de dignité. « Je constate que vous avez, vous aussi, résolu l'énigme des anciens permettant de contrôler les gardiens. Parfait. Vous gagnez cette manche. »

Tout en vous regardant avec méfiance, il commence à se diriger vers l'issue qui lui est offerte. Puis soudain, alors qu'il passe près du piédestal, il prend votre idole et la remplace par la sienne.

Mais rien ne se passe.

« Nous n'étions pas en pleine cérémonie, explique Kutil. Nous étions justement en train d'en inverser les effets ! Les gardiens sont désormais libres d'agir à leur guise. »

À ces mots, Havran jette un regard furibond à Kutil, puis à vous, puis aux gardiens qui semblent effectivement avoir choisi d'obéir à vos ordres.

« Comment avez-vous... »

— Empathie, respect et confiance », répond Antoinette.

Le docteur secoue la tête, incrédule. Il finit par tourner les talons et s'enfuir, sans même s'apercevoir que personne ne le pourchasse.

**Fin.**



## 23.

Votre espionnage porte enfin ses fruits ! En quelques paroles imprudentes, l'un des membres de l'expédition d'Antoinette a divulgué l'emplacement d'un ancien instrument d'astronomie. Vous avez déjà vu des artefacts comparables, provenant d'autres civilisations anciennes, mais aucun n'était tout à fait semblable à celui-ci. Que pouvait-il bien représenter pour ceux qui l'ont créé ? Et plus important encore, pourquoi Antoinette tenait-elle à mettre la main dessus ?

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact *Calendrier de pierre* en dessous de votre pioche.**

## 24.

Dans l'espoir de le comprendre, vous interrogez Havran sur ses motivations. Il se montre tout d'abord méfiant, mais en voyant qu'il ne s'agit pas d'une ruse de votre part, il se détend quelque peu et admet : « Je ne suis plus sûr de savoir... »

Le docteur fouille alors dans sa poche et en sort une petite fiole en annonçant : « Les Eaux de la Vie et de la Mort. »

Il fait un signe de tête à Antoinette. « Le moyen de contrôler les gardiens... et peut-être plus encore. Un poison, certes, mais aussi la sève de cet arbre dont les racines quadrillent toute l'île. Et puis j'espérais... » Il secoue la tête. « Mais c'était de la folie. Et je le savais. » Son regard croise alors celui de Kutil. « Vous me l'aviez dit il y a des années. »

Le professeur secoue la tête à son tour. « Ces eaux peuvent retarder la mort, mais elles ne peuvent pas faire revenir ceux qui sont partis. Surtout quelqu'un qui n'est plus depuis si longtemps. »

Havran, contrarié, lance la fiole en direction de Kutil, qui l'attrape et la met dans sa poche.

« J'abandonne. C'est bon, vous avez gagné. »

— Non, Roberto. En arrêtant votre course folle, vous gagnez également. »

**Fin.**

## 25.

Vos recherches ont montré que les eaux, dont vous avez prélevé des échantillons à divers endroits de l'île, provoquent des effets différents sur les gardiens, les rendant agités, irascibles, dociles ou vigilants. Les anciens croyaient que toutes ces humeurs pouvaient être contrôlées grâce à des cérémonies qu'ils accomplissaient dans un lieu appelé l'Arbre Blanc.

Et vous avez toutes les raisons de penser que ces eaux peuvent agir de la même façon sur les autres créatures vivantes.

**Commencez le prochain chapitre avec l'objet *Élixir apaisant* en dessous de votre pioche.**

## 26.

Vous êtes remonté jusqu'à la source du magnétisme qui s'exerce sur l'île : une météorite tombée sur Narak il y a fort longtemps. Vénérée par les anciens, cette roche a été exploitée pour la fabrication d'artéfacts et la construction de temples. La chaleur dégagée par l'impact a en plus engendré de l'obsidienne bleue, particulièrement prisée pour la confection d'armes cérémonielles. À travers ce minerai, de nombreux objets et sites sacrés sont interconnectés !

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact *Minerai magnétique* en dessous de votre pioche.**

## 27.

Après plusieurs heures de marche, vous atteignez enfin le nid de l'aigle, exténué. Mais une fois face à l'oiseau géant, vous vous demandez si tout cela était vraiment raisonnable...

Enfin, ce n'est pas le moment de douter ! Parmi les brindilles et les feuilles qui composent le nid, vous remarquez des feuilles d'un autre type : les pages d'un carnet !

Vous n'allez évidemment pas arracher ce trésor à un oiseau à l'œil si vif et au bec si tranchant, mais peut-être pouvez-vous envisager un échange ?

**Lorsque vous aurez maîtrisé le gardien Aigle, gagnez la carte *Notes sur les gardiens* et placez-la au-dessus de votre pioche.**

## 28.

Debout face à votre adversaire, votre sentiment de triomphe cède place à la compassion. Cet homme est-il si différent de vous, de Kutil, ou même d'Antoinette ?

Il n'est pas question pour vous d'ignorer le danger de la situation. Havran est acculé, prêt à fuir ou à se battre. Mais peut-être pourriez-vous le convaincre de discuter ?

**Ce qu'il se passe ensuite dépend de vos talents en tant que chef d'expédition. Lisez le texte correspondant à votre score total de campagne.**

**19 ou moins, lisez le texte caché 34.**

**20 à 59, lisez le texte caché 41.**

**60 à 99, lisez le texte caché 24.**

**100 ou plus, lisez le texte caché 39.**

## 29.

Vous n'êtes pas un chasseur de trésors ! Vous êtes à Narak pour Kutil, pas pour l'or ! Mais cette pièce... Son éclat est plus brillant que toutes les autres. C'est une chance que vous l'ayez trouvée. Gardez-la... Gardez-la pour vous. Gardez-la pour toujours.

**Commencez le prochain chapitre avec l'objet *Pièce maudite* en dessous de votre pioche.**

## 30.

À force d'obstination, de patience et d'observation, vos espions ont découvert que la collection d'idoles du docteur Havran n'était qu'un ensemble d'instruments utilisés pour servir un dessein des plus sinistres : accomplir un cérémonial qui lui permettrait de prendre le contrôle de toutes les forces naturelles de l'île. Peut-être votre nouvelle compréhension de cette cérémonie vous aidera-t-elle à l'arrêter...

**Commencez le prochain chapitre avec l'artéfact *Sinistre statuette* en dessous de votre pioche.**

## 31.

Croyez-vous aux malédictions ? Aux dieux-serpents et aux runes magiques ?

Peut-être tout cela est-il sans importance, mais ce qui compte, c'est que les indigènes y croient, eux. La richesse de cette île n'est pas de l'ordre du visible... Le moindre artéfact, une simple pierre précieuse, la plus petite pièce : tout ici peut avoir une valeur spirituelle.

Et ce sont ces mystères qui vous poussent à continuer à explorer l'île en profondeur, en vous avançant sous terre, vers le cœur de Narak.

**Commencez le prochain chapitre avec l'objet *Casque de mineur* en dessous de votre pioche.**



## 32.

Havran plonge la main dans sa poche et en sort une fiole remplie d'un mystérieux liquide. « Vous pensiez avoir interrompu la cérémonie ? » Il secoue la tête. « Pas avant d'avoir fait ceci ! »

Le docteur retire alors le bouchon de la petite bouteille en verre et la boit en trois gorgées rapides.

Mais au lieu de voir le triomphe sur son visage, vous vous apercevez qu'il écarquille grand les yeux, horrifié par les écailles qui commencent à se former sur sa peau ! Des griffes apparaissent également sous ses ongles, et son crâne se déforme à vue d'œil.

La créature ne vous laisse cependant pas assister à sa métamorphose complète, préférant s'enfuir à quatre pattes. Dans sa précipitation, il vous semble toutefois avoir vu derrière elle quelque chose qui ressemblait à une queue...

Cela faisait-il partie du cérémonial ? Peut-être. Mais vous doutez que ce fût dans les intentions d'Havran de se doter d'une queue... L'homme qui pensait devenir le maître de l'Arbre Blanc devra désormais se contenter d'être l'un de ses gardiens.

**Fin.**

## 33.

Les gardiens, qui n'étaient que des marionnettes pour Havran, se sont désormais ralliés à votre cause. Dans le cliquetis de leurs griffes et le frottement de leurs pattes, ils se rassemblent à vos côtés.

**Ce qu'il se passe ensuite dépend de vos connaissances sur les gardiens. Lisez le texte correspondant à votre score total de campagne.**

**19 ou moins, lisez le texte caché 38.**

**20 à 59, lisez le texte caché 22.**

**60 à 99, lisez le texte caché 42.**

**100 ou plus, lisez le texte caché 35.**

## 34.

Dans l'espoir de le comprendre, vous interrogez Havran sur ses motivations. Il vous répond par un rictus.

«Vous faites semblant de vous intéresser à moi, vous essayez de me manipuler pour que je m'effondre, que j'abandonne... Non, je suis allé trop loin !»

Le docteur fouille alors dans sa poche et en sort une petite fiole. «Vous croyez avoir gagné, dit-il en pointant du doigt le piédestal, mais j'ai distillé les Eaux de la Vie et de la Mort !»

Sur ces mots, il débouche la petite bouteille en verre et boit son contenu. Vous vous tournez vers Kutil, espérant des explications, mais le professeur semble tout aussi décontenancé que vous.

Havran grimace et s'écroule. Il jette un dernier regard incrédule à la fiole, puis s'évanouit. Kutil se précipite à son secours, mais il n'y a rien que le professeur puisse faire...

Havran n'avait certainement pas l'intention de s'empoisonner, mais vous n'avez aucune idée de ce qu'il espérait accomplir en agissant ainsi.

**Fin.**



## 35.

Havran ressemble à un animal acculé... Et de fait, il en est un ! Mais vous savez comment agir avec un tel animal. En parlant calmement, avec des mots apaisants, en ne faisant aucun geste brusque, vous tentez de lui faire comprendre que vous n'êtes pas une menace.

«Pas une menace ? s'esclaffe Havran. Vous contrôlez chaque gardien de cette île !»

C'est vrai, en un sens. Vous avez découvert le fonctionnement des chambres et comment elles servent à transmettre des messages aux gardiens les plus éloignés. Et peut-être ces messages peuvent-ils être interprétés comme des ordres. Mais vous ne souhaitez en aucun cas contraindre ces créatures. Elles obéissent à vos ordres de leur plein gré... non ?

Soudain, l'incertitude vous étreint. Auriez-vous, d'une façon ou d'une autre, altéré leur sens du devoir ? Auriez-vous demandé, sans vous en rendre compte, à ces majestueuses créatures de concentrer leur loyauté sur vous ? Ces gardiens ont le devoir de protéger cette île, et aucun humain ne devrait être leur maître !

Vous approchant doucement d'Havran, mais avec détermination, vous lui prenez l'idole des mains, puis vous vous retournez vers les gardiens et siffotez le nom du hibou.

À ces quelques notes, les gardiens s'écartent. Le grand hibou s'avance alors vers vous, répondant à votre appel.

Un genou à terre, vous offrez l'idole au gardien Grand Hibou. Loiseau l'accepte, et les autres semblent satisfaits.

Dorénavant, aucun humain ne pourra plus utiliser ces piédestaux pour manipuler les gardiens. Ils seront leurs propres maîtres !

**Fin.**

## 36.

Vous êtes épuisé par les épreuves de la journée. Et le plus difficile, c'est qu'en tant que chef, vous ne devez rien laisser paraître. Vous incarnez la force. Vous devez encourager les autres et les inspirer afin qu'ils ne baissent pas les bras même si, vous aussi, vous avez grand besoin de repos.

Alors ce soir, au lieu d'aller dans votre tente, vous vous approchez du feu de camp, redressant les épaules comme pour signifier que vous acceptez le fardeau du commandement. Mais ce que vous voyez autour du feu vous surprend tant que vous vous arrêtez net.

Vous observez vos compagnons, fatigués mais satisfaits, fiers de ce qu'ils ont accompli aujourd'hui. Ils sourient en vous voyant, et vous accueillent chaleureusement en vous invitant à les rejoindre près du feu. L'un d'eux vous tend même un objet qu'il a taillé au coin du feu.

Oui, vous devez être fort pour eux, car ce sont vos compagnons, et qu'eux aussi vous donnent de la force !

**Commencez le prochain chapitre avec l'objet Bâton de marche en dessous de votre pioche.**

## 37.

Vous avez étudié les secrets des gardiens, de l'Arbre Blanc et des Eaux de la Vie et de la Mort. Puis vous avez utilisé ces connaissances pour prendre le contrôle des gardiens et entraver les cérémonies d'Havran. Mais vous craignez qu'il n'ait plus d'un tour dans son sac...

**Ce qu'il se passe ensuite dépend de vos talents de chercheur. Lisez le texte correspondant à votre score total de campagne.**

**19 ou moins, lisez le texte caché 32.**

**20 à 59, lisez le texte caché 40.**

**60 à 99, lisez le texte caché 12.**

**100 ou plus, lisez le texte caché 17.**

## 38.

Alors que les gardiens resserrent leur cercle autour d'Havran et vous, un rictus apparaît sur son visage.

« Vous pensez les avoir domptés, dit-il, mais moi je connais leur secret. » Plongeant alors la main dans sa poche, le docteur en sort une fiole remplie d'un mystérieux liquide. « Vous ne pouvez pas les contrôler, mais cet élixir oui ! » s'exclame-t-il en brandissant la petite bouteille.

« Non ! » s'écrie Antoinette.

Mais cela ne sert à rien : Havran jette violemment la fiole au sol. Des éclats de verre s'éparpillent un peu partout, du liquide se répand, et l'air se charge d'un effluve qui plonge subitement les gardiens dans une étonnante frénésie.

Havran comprend immédiatement son erreur, mais vous n'apercevez que fugacement l'expression horrifiée de son visage avant qu'il ne soit assailli par les bêtes enragées. Vos compagnons et vous prenez la fuite. Bien qu'aucun de vous n'ait été attaqué, les gardiens sont de toute évidence hors de contrôle : leurs queues fouettent l'air, leurs pattes piétinent aveuglément le sol et leurs ailes battent convulsivement, blessant au passage plusieurs innocents.

Malgré tout, vous parvenez, vous et votre équipe, à vous échapper des chambres, tandis que les gardiens se déchainent sous les racines de l'Arbre Blanc. Quant au docteur Havran, vous n'avez aucune idée de ce qui lui est arrivé ensuite. Personne ne l'a jamais revu.

**Fin.**

## 39.

Dans l'espoir de le comprendre, vous interrogez Havran sur ses motivations. Surpris de votre empathie, Havran s'adoucît instantanément et commence à vous expliquer : « C'était pour ma fille, du moins au début... » Le docteur sort alors une photo de sa poche et vous la tend. « Anastasia, peu avant sa mort. Elle avait douze ans. »

Kutil secoue la tête, partageant sa peine. « Roberto, je sais que vous souffrez, mais aucun pouvoir sur cette terre, fût-il celui des arcanes ancestraux de Narak, ne peut ramener quelqu'un d'outre-tombe... »

— Un tel pouvoir serait effectivement comparable à celui d'un dieu, admet Havran. Et pourtant... » Il gesticule au milieu de la chambre, perturbé. « N'est-ce

pas la raison d'être de cet endroit ? Donner aux mortels le pouvoir d'agir comme des dieux ? Contrôler les gardiens. Contrôler les inondations. Comprendre des racines capables de communiquer à travers toute l'île. Pendant des années, j'ai cherché un tel pouvoir. Au début, c'était pour elle. Du moins c'était ce que je me disais. Mais au bout du compte, c'était pour moi... Je suppose que c'était une diversion, un moyen pour moi d'éviter de faire face à mon deuil.»

Vous rendez la photo au docteur Havran. Vous l'avez empêché de devenir un dieu. Mais peut-être est-il désormais prêt à affronter le fardeau de la mortalité ?

**Fin.**

## 40.

Havran plonge la main dans sa poche et en sort un morceau de pierre bleu foncé, qu'il jette vers le piédestal. Le bout de roche vient alors frapper votre idole, avant de finir sa course au centre du socle, déclenchant un cliquetis.

Et tandis que votre idole se brise au sol, une multitude de racines surgissent des murs de la chambre, sécrétant un sérum au doux parfum. Havran se couvre alors immédiatement le nez avec son mouchoir et essaie de se précipiter vers la sortie, mais Antoinette lui fait un croche-pied, et tous deux roulent à terre.

Enfin... vous n'avez pas le temps de vous préoccuper d'eux ! Délicatement, vous tentez de récupérer la pierre, mais elle est maintenue au piédestal par un puissant magnétisme.

Vous voyant en difficulté, Kutil s'écrie : «La grande offrande!»

Mais oui ! Bien sûr ! Vous sortez alors de votre besace une tablette de pierre, la pointe d'une flèche d'obsidienne et l'un des rubis d'Ara-Anu. Puis vous les disposez sur le piédestal autour de la pierre magnétique. Heureusement, cela fonctionne ! Les racines régressent, et tout redevient calme.

Antoinette et Havran gisent toujours au sol, couverts de sérum poisseux. Elle est étourdie ; lui est inconscient, victime de sa propre attaque.

«Bien. Cela devrait le rendre plus docile, observe Kutil. Je suis content que nous ayons empêché que cet endroit ne tombe entre ses mains. Mais malgré tout, son sort me désole. Il était un étudiant si prometteur...»

**Fin.**

## 41.

Dans l'espoir de le comprendre, vous interrogez Havran sur ses motivations. Il vous répond par un grognement.

«Comment osez-vous me demander cela ? Vous ne connaissez rien de ma vie !»

Le docteur lâche alors son idole, dégage une dague d'obsidienne, et s'élançe, l'arme pointée sur vous. Immédiatement, Antoinette s'interpose et parvient à dévier le bras de l'agresseur. La lame tranchante déchire votre chemise et entaille votre peau, mais la blessure n'est que superficielle.

Secoué par l'attaque, vous observez le reste de votre expédition se précipiter pour vous défendre. En quelques instants, Havran est maîtrisé.

«Non ! hurle-t-il. Narak m'appartient ! À MOI ! Vous ne pourrez jamais prendre le contrôle de cette île !»

Vous le regardez, peiné. Il ignore donc que vous n'avez jamais eu l'intention de plier l'île à votre volonté... Tandis que votre équipe emmène Havran furieux, Kutil pose une main sur votre épaule. Grâce à vos courageux compagnons, les terres mystiques de Narak sont désormais sauvées.

**Fin.**

## 42.

«Lâche !» grogne Havran en brandissant un pistolet.

Mais n'identifiant pas cet objet moderne, les gardiens ne réagissent pas à la menace.

Ou peut-être ressentent-ils qu'il ne s'agit pas véritablement d'une menace. Devant tant d'indifférence, Havran décide de vous jeter l'arme.

«Tuez-moi ! s'écrie-t-il. Ne les faites pas tuer à votre place !»

Vous êtes totalement décontenancé. Vous ignorez comment faire attaquer ces créatures. Et vous ne le souhaitez pas.

Havran hoche alors la tête en direction du piédestal. «Vous avez placé l'idole de Kar-Kal sur le piédestal de liaison. Les gardiens vous serviront jusqu'à votre mort.

— Mon cher, dit Kutil, ce lien fonctionne dans les deux sens : si on le brise, on meurt.»

Vous secouez la tête, dubitatif, puis posez la main sur le garrot d'un gardien se trouvant à proximité.

Vous le sauriez certainement si un tel lien s'était tissé entre vous... Seulement, alors même que votre main a à peine effleuré la peau de la bête, vous sentez que quelque chose ne va pas.

Votre esprit est submergé par les pensées de la créature, inhumaines, étrangères, et pourtant si claires pour vous. De même, la bête doit connaître vos pensées... Vous êtes devenu prêtre-gardien, le gardien des gardiens, condamné à finir ses jours sur Narak, mais béni d'avoir ces créatures pour amies.

Une étrange légèreté emplit alors votre cœur. L'île pourrait un jour recevoir d'autres visiteurs indésirables, mais vous l'envisagez avec sérénité, car vous savez cette terre désormais sous votre protection.

**Fin.**

## 43.

Dans chaque salle où vous entrez, l'eau s'engouffre. À chaque escalier que vous montez, l'eau vous poursuit. Comment peut-elle monter aussi vite? Comment peut-elle monter si haut? Vous êtes inquiet pour les compagnons qui sont ici avec vous, mais aussi pour ceux que vous avez laissés derrière vous. Si l'eau est aussi haute dans le temple, votre camp est probablement déjà inondé...

**Utilisez le plateau Réserve pour inonder les sites . Les sites du crash de l'avion et de l'Arbre Blanc deviennent disponibles.**

## 44.

Avant que vous ne puissiez l'arrêter, le docteur Havran pose la dernière idole sur son piédestal. Elle y trouve parfaitement sa place, s'immobilisant dans un cliquetis magnétique.

«Tous vos efforts auront été vains, vous lance-t-il. J'ai enfin le contrôle absolu sur l'arbre. Ces créatures sont désormais à mes ordres!»

Hésitant, vous parcourez la salle du regard, croisant celui des nombreux gardiens qui vous encerclent. Il n'y a aucune issue.

«Et comment tout cela est-il censé se terminer?» La question d'Antoinette flotte dans l'air un instant, avant qu'Havran ne hoche la tête et se tourne à nouveau vers vous.

«En effet, que vais-je faire de vous maintenant? Peut-être pourriez-vous être l'une des premières à tester cette passionnante découverte...» Il jette alors un coup d'œil à l'un de ses hommes de main se trouvant à proximité et lui crie : «Maintenant, faites-le pleuvoir!» Puis il se couvre le visage avec son mouchoir et recule de quelques pas.

Dans l'impossibilité de fuir, vous regardez ses hommes de main déplacer les idoles et former des motifs étranges.

Puis soudain, un liquide dégageant une forte odeur commence à s'écouler des dizaines de racines qui vous entourent. Vous échangez un regard impuissant avec Kutil. Il devient évident que les intentions d'Havran sont particulièrement funestes. Tout le monde est condamné...

Pourtant, vous ne pouvez pas vous résoudre à un tel destin.

Vous sautez alors dans l'épaisse brume et la respirez, serrant dans votre main une pierre de petite taille étonnamment lourde, tout en priant pour que cela fonctionne.

C'est alors que tout se fige. Vous n'entendez plus ni Havran ni Antoinette. Vous les voyez toujours, mais ce n'est plus pareil. Ils sont en bas, loin, très loin, et tout à la fois toujours à votre portée. Pendant un instant, vous êtes partout et nulle part, percevant l'ensemble de Narak à travers les racines. Vous laissez échapper une respiration, mais ce n'est plus la vôtre. L'espace d'une seconde, vous devenez l'Arbre Blanc et avez une tâche à accomplir. Le temps est compté.

Rapidement, vous sectionnez les racines qui mènent à la chambre : la sinistre cérémonie est aussitôt interrompue, permettant ainsi de sauver l'arbre, les personnes piégées, et privant Havran de son pouvoir. Cependant, en faisant cela, vous avez brisé votre connexion avec l'arbre. Votre conscience s'affaiblit, vous acceptez ce qui semble être la mort. Mais vous savez que cela n'aura pas été en vain.

**Fin.**

## 45.

Une volée de marches vous permet d'échapper à l'eau qui monte, pour le moment. Car votre chemin est entravé par une porte en pierre qui, curieusement, semble parfaitement ajustée. Se pourrait-il que la salle se trouvant de l'autre côté soit protégée des inondations ?

En lisant les glyphes autour de vous, vous repérez la pierre permettant d'ouvrir la porte et appuyez dessus. Elle coulisse dans le creux du mur, et la lumière de votre torche révèle... une simple cellule cubique. Un homme barbu est toutefois assis par terre, et lorsqu'il lève la tête, vous reconnaissez, bien qu'il soit décharné, le visage du professeur Kutil !

Ce dernier cligne des yeux, confus l'espace d'un instant. Puis il se met debout d'un bond, et se dirige en titubant vers la porte.

« Ne la fermez pas ! Ne la fermez pas ! » supplie-t-il. Bien entendu, vous n'aviez pas l'intention de claquer la porte au nez de votre vieil ami, surtout dans ces circonstances. Kutil rejoint donc vos compagnons à l'extérieur de la cellule, et les murs ancestraux se mettent à résonner de tant de salutations, de gratitude, d'étonnement et de joie que plus rien n'est compréhensible dans ce brouhaha de voix, si ce n'est que Kutil a été retrouvé vivant et que tout le monde s'en réjouit.

Toutefois, malgré cette effervescence, l'eau continue à monter dans le temple, et ces joyeuses retrouvailles ne peuvent pas s'éterniser. « Mon ami, dit Kutil, je suis heureux que tu m'aies retrouvé, mais il n'y a aucune issue par ici. Repars à contre-courant pendant que tu en as encore la force. Laisse-moi. Dépêche-toi ! »

Mais ayant enfin retrouvé Kutil, vous ne pouvez pas vous résoudre à l'abandonner aux eaux fatales ou à une obscure cellule. Vous trouverez la force pour deux.

**Pour gagner, votre loupe et le pion (ou les pions) du professeur Kutil doivent atteindre la plus haute rangée de la piste Recherche : le temple.**

## 46.

Vous pourriez retourner au camp en bateau tant la marée est haute. L'un de vos compagnons insiste même sur le caractère surnaturel de cette inondation.

« D'une certaine manière, c'est un phénomène naturel, répond Kutil. Mais aussi technologique. C'est précisément pour étudier ce genre de mystères que je suis venu ici ! »

Kutil raconte alors à votre équipe son aventure avec le gardien Grand Hibou, et vous comparez rapidement vos histoires et vos recherches.

« Je devais essayer de trouver des réponses tant que je le pouvais, explique Kutil. Car je me doutais bien que je n'étais pas le seul à avoir déduit la localisation de l'île. » Il regarde en direction de l'étrange navire ancré au large. « L'archéologie n'est pas une compétition, mais je me suis laissé entraîner dans une course au sensationnel. Ce bateau appartient au docteur Roberto Havran. Il était autrefois mon élève. Puis, pendant quelques années, nous avons été collègues. Mais aujourd'hui, je crains que nous ne soyons adversaires... »

# ! LISEZ CECI EN PREMIER!

Votre pioche est prête pour la campagne, que vous la jouiez en solo ou en coopération à deux joueurs. Son contenu sera révélé au fur et à mesure de votre progression dans l'histoire.

Il vous est également possible de simplement ajouter les cartes de cette extension aux pioches du jeu de base et de démarrer une partie classique.

Toutes les modalités correspondantes sont présentées dans le livret de règles en page 2.

## CHAQUE CHAPITRE DISPOSE

cartes de  
départ des chefs  
d'expédition



chapitre 1



chapitre 2



chapitre 3



chapitre 4



chapitre 5



chapitre 6



récompenses des nœuds  
d'intrigue (objets et artéfacts)



de cartes Aperçu  
(solo et coop')



de récompenses  
propres aux succès  
(objets et artéfacts)



d'une pioche  
Rencontre

