

LOST RUINS OF ARNAK

À LA RECHERCHE DU PROFESSEUR KUTIL



Lorsqu'un riche sponsor s'est approché de notre petite équipe pour proposer de financer une expédition, j'avais du mal à y croire ! Son seul objectif serait de localiser l'expédition perdue du célèbre professeur Kutil, disparu il y a environ un an. L'homme était largement connu pour ses prétendues affirmations illusoires selon lesquelles une terre perdue était cachée quelque part dans les eaux inexplorées de l'océan Pacifique.

Inutile de dire que nous avons accepté tout de suite. Je connaissais déjà certaines de ses recherches, mais – permettez-moi de vous le dire – toute cette entreprise était beaucoup plus difficile que je ne l'avais prévu. Je dois avouer que j'ai été plusieurs fois sur le point d'abandonner et que j'aurais probablement fait demi-tour depuis longtemps sans ma chère élève, Antoinette Dupré. On peut reconnaître que c'est elle qui a trouvé cette île merveilleuse. Sa ténacité et son jugement ne cessent de m'étonner.

Malheureusement, la vie n'est pas remplie que d'agréables surprises. J'ai récemment découvert qu'Antoinette a décidé de se rebeller contre mon commandement. Elle a formé une faction dissidente dans notre expédition, en ralliant beaucoup à sa cause. Je devais être trop aveugle pour le voir. C'est une formidable étudiante avec une passion pour la connaissance et la précision et c'était aussi une bonne amie. Mais peut-être est-elle trop jeune, trop gourmande pour être reconnue et célèbre. Pourtant, elle reste néanmoins une figure inspirante, et beaucoup se laissent entraîner par sa passion.

Notre expédition était censée pouvoir tout affronter. Mais avec nos rangs maintenant divisés et tant de personnes suivant son exemple, je crains que nous n'atteignons pas notre objectif ici.

À la recherche du Professeur Kutil

Règles de la campagne : introduction

Pour jouer à la campagne, vous avez besoin du jeu de plateau **LES RUINES PERDUES DE NARAK** et devez connaître les règles de la variante solo.

Vous pouvez trouver les règles sur arnak.game.

Après avoir suivi les instructions de mise en place spéciales de chaque chapitre, installez le reste du jeu en suivant la règle standard d'une partie solo. Chaque chapitre précisera quel côté du plateau utiliser ainsi que certains ajustements qui rendront le chapitre unique. Assurez-vous de consulter les règles de mise en place spéciales avant d'installer le jeu.

Vous pouvez jouer à la campagne avec les actions violettes de la mini-extension solo que vous pouvez également trouver sur arnak.game.

Nouveaux mots clés

Il y a plusieurs nouveaux éléments que nous introduisons dans la campagne. Ceux-ci sont :

• RÈGLES SPÉCIALES

Celles-ci seront révélées pour chaque chapitre au fur et à mesure que vous progressez dans l'histoire.

• OBJECTIFS

Lorsque vous réalisez un objectif, vous remportez le chapitre. Continuez tout de même à jouer jusqu'à la fin du tour V pour noter votre score final.

• RÉALISATIONS

Il n'est pas nécessaire de les réussir pour gagner la partie, mais les terminer peut améliorer votre score et éventuellement offrir des récompenses supplémentaires pour passer aux chapitres suivants.

• MARQUEURS HISTOIRE

Vous aurez besoin de quelques pièces ou de jetons pour marquer certains points de l'histoire - les tuiles  en réserve peuvent être utilisées à cet effet. Le marqueur premier joueur  sera utilisé comme marqueur histoire spécial. Le rival ne gagne ni ne supprime aucun marqueur d'histoire.

• CARTES HISTOIRE

Il y a une série de cartes d'histoire pour chaque chapitre. Vous pouvez les imprimer ou utilisez l'application Web pour gérer les cartes. Sauf à ce que la mise en place ne spécifie le contraire, mélangez la pioche correspondante avant la partie et placez-la près du plateau. Vous piocherez une carte à chaque fois que vous gagnez un . Réolvez la carte histoire immédiatement.

• RÉCOMPENSE

À la fin d'un chapitre, vous recevrez généralement une récompense basée sur le nombre de réalisations que vous avez accomplies.

Marquer et Gagner

La difficulté doit être réglée pour toute la campagne avant que vous ne commenciez la première partie. De cette manière, il vous sera plus facile de comparer votre score avec vos résultats futurs ou avec d'autres joueurs.

Vous gagnez un chapitre si vous remplissez tous les objectifs.

Comparez votre score avec le score du rival - la différence représente votre **domination**.

Vous n'avez pas besoin de battre le score de l'adversaire pour gagner, vous pouvez poursuivre la campagne avec une domination négative.

Vous perdez le chapitre si la partie se termine avant d'avoir accompli l'objectif du chapitre. Ne notez pas le score et réessayez le chapitre.

Les résultats de la campagne sont comptabilisés une fois que vous avez remporté le dernier chapitre. Votre score de la campagne pour la difficulté choisie est la somme de toutes les **dominations** des chapitres.

Rencontrez votre Rival

Avant de commencer à jouer, vous devrez choisir la difficulté de la pioche rivale à utiliser pendant toute la campagne. Choisissez judicieusement - vous devrez conserver la même difficulté tout au long de la campagne si vous voulez pouvoir comparer votre score avec d'autres joueurs.

Pour déterminer votre difficulté, additionnez la valeur de toutes les cartes rivales que vous choisissez d'utiliser. Le vert a une valeur de 0, le rouge 1 et le violet 2.

Dans le tableau ci-dessous, vous verrez l'intitulé de votre niveau de difficulté ainsi que vos ressources de départ qui peuvent différer du jeu solo normal.

0. EXPLORATEUR D'ARRIÈRE-COUR :

1. SCOUT :

2. AVENTURIER :

3. EXPLORATEUR CHEVRONNÉ :

4. PIONNIER :

5. CHEF D'EXPÉDITION :

6. ARCHÉOLOGUE DE RENOM :

7. INFATIGABLE CHASSEUR DE TRADITIONS :

8. NARAKOLOGUE DE CLASSE MONDIALE :

9. L'ÉLU D'ARA-ANU :

10. RÉINCARNATION D'ARA-ANU :



Chapitre I – L'Expédition Perdue

Lorsque nous sommes arrivés, la terre semblait vierge. Mais très vite nous avons trouvé des traces de passage humain – l'épave d'un avion près du rivage. Étonnamment, il semblerait qu'avec le bon équipement, nous puissions peut-être le réparer. Quelle découverte ! En approchant de l'épave, nous avons dérangé une étrange bête – un hibou géant, apparemment une statue, taillée dans la roche. Cependant, il s'est envolé à mesure que nous nous en approchions. Notre pauvre cuisinier est encore sous le choc. Il prétend l'avoir vu emporter quelque chose, peut-être un livre. Si c'était une sorte de journal que Kutil a laissé derrière nous, nous devrions certainement essayer de le rechercher !

Pour l'instant, nous avons décidé de rechercher tous les signes de l'expédition dans les jungles près du rivage, dans l'espoir de localiser d'éventuels survivants, tout en essayant de retrouver le hibou pour récupérer le livre qu'il a emporté, car il peut contenir des informations inestimables.

Cependant, nous avons rencontré des bêtes dans la jungle, comme nous n'en avons jamais vu auparavant. Géantes, majestueuses et redoutables. Certaines deviennent plus amicales lorsqu'on leur offre des cadeaux ; d'autres, assez étrangement, répondent si vous les maîtrisez lors d'un combat – elles deviennent presque apprivoisées, s'attardant et nous aidant même pendant un certain temps. Jamais je n'ai vu une chose pareille. J'espère sincèrement que nous aurons le temps d'étudier ce phénomène.

Pour le meilleur ou pour le pire, Antoinette et ses partisans ont décidé de poursuivre une voie différente, en se concentrant fortement sur l'étude des ruines. Je ne sais pas quel est vraiment leur objectif, mais nous pouvons affirmer avec certitude qu'ils n'ont montré aucun intérêt à rechercher le professeur Kutil jusqu'à présent.

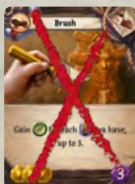
Peut-être envisage-t-elle de revendiquer seule le mérite de la découverte de l'île ?

Mise en place

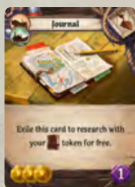
Pour mettre en place le premier chapitre, suivez les étapes ci-dessous, puis installez le reste du jeu en suivant la mise en place standard d'une partie solo.

ÉTAPE 1

- Utilisez la face **TEMPLE DE L'OISEAU**



- Retirez l'artéfact **Clé en pierre** et l'objet **Brosse** de la partie pour ce chapitre.



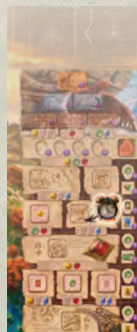
- Mettez de côté les objets **Aéroplane** et **Journal**, utilisés aux étapes 2 et 3.

ÉTAPE 2



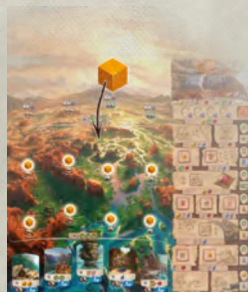
- Placez le site du **Crash d'avion** de niveau 1 sur le site à deux boussoles et placez la carte **Aéroplane** en-dessous.

ÉTAPE 3



- Sur l'emplacement de la piste **Recherche** avec l'illustration de hibou, placez le marqueur au lieu d'une tuile Bonus.
- Placez le **gardien Hibou** à côté du plateau, avec la carte **Journal** en-dessous.

ÉTAPE 4



- Ne placez aucune idole sur le plateau.
- Au lieu d'une idole, placez un Bonus sur chaque site de la région.

ÉTAPE 5



- Retirez la tuile action **archéologue/boussole** de la pile d'action du rival (uniquement pour ce chapitre).

ÉTAPE 6

- Prenez les ressources de départ en fonction du niveau de difficulté.

Règles spéciales

Pour gagner ce chapitre vous devez trouver et maîtriser le gardien Hibou.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX SITES

- Vous ne pouvez pas Découvrir un Nouveau site dans la région .
- Lorsque vous Découvrez un Nouveau site dans la région  :
 - Piochez 2 tuiles site, choisissez l'une d'elles et résolvez son effet. Placez le site inutilisé au-dessous de la pile.
 - Après avoir réveillé le gardien, prenez le marqueur histoire.
 - Révélez une carte histoire et choisissez l'un des des options proposées.
 - Placez ensuite le marqueur histoire du site près d'une rangée de la Piste Recherche. Vos jetons ne peuvent accéder qu'aux cases d'une rangée qui dispose d'un marqueur histoire à côté d'elle.

RECHERCHER

-  est considéré comme un marqueur histoire. Vous n'avez pas besoin de placer un  sur sa rangée.
- Vos deux jetons  et  peuvent seulement rechercher dans les rangées déjà marquées par un  ou le .
- Vous ne pouvez pas rechercher au-delà du Hibou avant de l'avoir maîtrisé.
- Les rangées au-dessus du Hibou doivent toujours être marquées avec un  pour être accessibles, le Temple Perdu y compris.

HISTOIRE

-  est un marqueur histoire. Quand vous l'obtenez, révélez une carte histoire.
- Quand vous recherchez la case avec le marqueur histoire , laissez-le en place et lisez le texte d'histoire repéré par  dans ce livret de règles.
- Lorsque vous atteignez la case du Hibou, vous pouvez Maîtriser le gardien Hibou avec une action principale lors d'un prochain tour.

LE SITE DU CRASH D'AVION

- Considérez le site comme un site  dans ce chapitre.
- Comme action principale, vous pouvez payer 5 pièces pour mettre la carte *Aéronef* dans votre main. Si vous faites ainsi, retirez la tuile site de la partie (vous n'avez pas besoin de vous rendre sur le site pour cela). Le site au-dessous devient désormais le site  normal.

RIVAL

- Votre rival n'a aucune action boussole pour ce scénario, laissant 9 tuiles dans sa pioche.
- Le rival n'est pas limité par les marqueurs histoire pour la recherche.
- Votre rival ne découvre pas de nouveaux sites ni ne révèle de gardiens.
- Au lieu de cela, lorsqu'il doit Découvrir un Nouveau site, il pioche aléatoirement un jeton  (ou deux lorsqu'il découvre un site de niveau ) et le place face visible sur son plateau selon les règles habituelles : les  uniques rapportent 3 points et les doublons 2 points en fin de partie.

Objectifs

Pour gagner le chapitre, vous devez réaliser ces 2 objectifs :

-  — Avancer votre loupe jusqu'à la case avec le marqueur premier joueur .
- Maîtriser le gardien Hibou.

Réalisations

- Marquez 4 points si vous atteignez la rangée  avec votre jeton Calepin.
- Marquez 3 points supplémentaires si vous avez accompli la précédente réalisation sans exiler la carte *Journal*.
- Marquez 5 points si vous atteignez le temple avec votre jeton .

Lisez ce texte lorsque vous atteignez le  avec votre Loupe.



Nous avons finalement suivi la chouette jusqu'à un ancien temple. Les murs sont couverts d'inscriptions. Le Hibou garde soigneusement cet endroit, assis sur une harde de tablettes anciennes. Il semble être particulièrement fier de tout type d'écriture. Serait-ce l'écriture dont nous avons besoin ?

Le gardien Hibou ne peut être maîtrisé autrement qu'en payant les trois tablettes. Une fois le gardien Hibou maîtrisé, conservez-le normalement (vous pouvez utiliser sa faveur), et ajoutez le Journal à votre main.

Lisez ce texte si vous maîtrisez le gardien Hibou :



Après quelques essais et erreurs, nous avons découvert que le Hibou était calme après que nous lui ayons offert quelques tablettes pour son trésor, et cela nous a même permis de prendre le journal sous l'aspect de sa collection. Espérons que le journal contienne plus d'informations sur la destination que le professeur Kuitl avait en tête.

Récompenses

Si vous avez terminé avec succès ce chapitre, vous pouvez choisir une récompense pour passer au chapitre suivant – vous commencerez avec un objet supplémentaire au-dessous de votre pioche :

- Si vous avez atteint les objectifs de ce chapitre, commencez avec le *Journal*.
- Si vous avez également accompli **une** des réalisations, **au lieu du Journal**, vous pouvez conserver l'une des autres cartes *Objet* dans votre pioche, à condition qu'elle coûte 3 pièces ou moins.
- Si vous avez accompli **plusieurs** réalisations, **au lieu du Journal**, vous pouvez conserver un objet de votre pioche ou de celle de votre rival, à condition qu'il coûte 3 pièces ou moins.

Pensez à noter la récompense que vous avez choisie afin de pouvoir commencer le prochain chapitre avec.

Chapitre II – Le Survivant

L'étude du journal a porté ses fruits : si nous n'avons pas tout déchiffré, nous savons désormais où ils se dirigeaient.

Nous sommes partis immédiatement.

Nous avons découvert que les bêtes avec lesquelles nous nous lions d'amitié s'attardent souvent avec nous et nous aident à nous déplacer plus efficacement dans ces jungles, ce qui est particulièrement utile lorsque nous recherchons des traces de l'expédition de Kutil dans cette vaste contrée.

Au bout de quelques jours, nous avons commencé à tomber sur des traces de passage humain ici et là. Fait troublant, certaines des choses que nous trouvons semblent être relativement intactes. Je me demande ce qui est arrivé à l'expédition et les a amenés à laisser traîner un équipement aussi précieux dans la jungle ? C'est un peu inquiétant, mais soyons optimiste.

Mise en place

Pour mettre en ce chapitre, suivez les étapes ci-dessous, puis installez le reste du jeu en suivant la mise en place standard d'une partie solo.

ÉTAPE 1

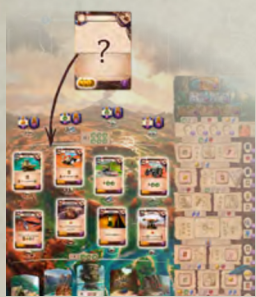
À la suite du Chapitre I :

- Placez la carte *Journal* au-dessous de votre pioche (ou une autre carte si vous l'avez gagnée comme récompense lors du précédent chapitre).

Rival

- Lors de la mise en place des tuiles du temple, placez une des tuiles 11 points sur le plateau de votre rival. Il n'en restera qu'une dans le temple.

ÉTAPE 2



- Utilisez la face **TEMPLE DU SERPENT**.
- Placez aléatoirement un objet face visible avec un coût de sur chaque site de la région au lieu d'une tuile idole.
- Dans la région , placez les tuiles idoles normalement.

ÉTAPE 3



- Placez un au bout des rangées 2, 6, et 8 de la piste Recherche.
- Placez le au bout de la rangée 4 comme marqueur histoire spécial.
- Séparez la pioche de cartes histoire en trois parties selon leur dos et placez aléatoirement une carte face cachée à côté des rangées 2, 6 et 8 de la piste Recherche.

ÉTAPE 4

- Prenez les ressources de départ en fonction du niveau de difficulté.

Règles spéciales

Pour gagner ce chapitre, vous devez atteindre le temple avant votre rival et obtenir la tuile 11 points restante. Vous devez également collecter deux idoles.

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX SITES

- Vous ne pouvez pas Découvrir un Nouveau site dans la région avant d'avoir atteint la case de sauvetage des assistants sur la piste Recherche.
- Dans la région , au lieu de gagner un idole, placez l'objet du site au-dessous de votre pioche. Dans les autres cas, la découverte suit les règles habituelles.

RECHERCHER

- Comme action principale, vous pouvez retirer du jeu un de vos gardiens maîtrisés pour Rechercher gratuitement avec votre ou votre , même si vous avez déjà utilisé la faveur du gardien. Cela peut être particulièrement utile pour payer le coût de recherche . Cependant vous ne pouvez pas utiliser cette action pour prendre une tuile temple.

HISTOIRE

- Lorsque votre atteint une rangée avec un , révélé la carte histoire préparée.
- Le marque l'un de vos objectifs. Quand vous l'atteignez avec votre , lisez le texte d'histoire qui lui est lié dans ce livret de règles.
- La carte histoire que vous obtenez en atteignant la rangée du Temple Perdu vous octroie un bonus optionnel au lieu de prendre une des tuiles bonus face cachée. Vous pouvez regarder les tuiles avant de décider d'en prendre un ou le bonus optionnel.

RIVAL

- Quand l'expédition rivale découvre un site dans la région , elle gagne la carte objet et prend au hasard une des idoles restantes face-visible selon les règles habituelles : les uniques rapportent 3 points et les doublons 2 points en fin de partie.



Objectifs

Pour gagner le chapitre, vous devez réaliser tous ces objectifs :

-  — Atteindre la case de sauvetage des assistants avec votre .
- Atteindre le Temple du Serpent avant votre rival.
- Obtenir la tuile 11 points restante.
- Posséder deux idoles.

Réalisations

- Marquez 4 points si vous possédez deux idoles inutilisées en fin de partie.
- Marquez 3 points si vous n'avez aucune carte Peur en fin de partie.

Lisez ce texte lorsque vous atteignez la case de sauvetage des assistants :



Le Survivant

Nous avons trouvé un survivant ! Nous pouvons à peine y croire au début. En traquant une bête, Natasha a entendu un bruit de grattage suspect. Craignant qu'il s'agissait d'un autre gardien, elle s'en approcha avec prudence, mais ce qu'elle trouva était très différent d'une bête redoutable. C'était un membre de l'expédition de Kutit !

Après avoir été séparé lors d'une embuscade, le survivant n'a pas pu retrouver Kutit et a semble plutôt content de nous rejoindre. Nous savons maintenant que le professeur est passé par ici, et nous savons à peu près où il comptait aller. Il s'est dirigé vers l'intérieur des terres pour documenter un temple dédié au dieu serpent, Kar-Kal, une divinité assez désagréable du pouvoir, des conflits et de la guerre.

Ce ne sera pas un voyage facile, mais finalement, nous avons un objectif clair ! Espérons juste que nous y arrivions avant Antoinette.

Si le professeur est encore en vie, je préfère que nous le trouvions d'abord, car je ne peux pas être sûr des intentions d'Antoinette.

- L'assistant choisi rejoint votre expédition épuisé, comme d'habitude. Notez de quel assistant il s'agit, vous aurez besoin de cette information plus tard.
- À partir de maintenant vous pouvez découvrir des sites .

Conclusion

Il serait préférable d'être bien préparé pour le souterrain. genre « les indigènes périssent ». sont plutôt inquiets. Juste quelques aventuriers du être ce que recherchait le professeur Kutit ? Mais les écrits l'encre d'un réseau secret de tunnels souterrains. C'est peut-être les murs, nous pensons maintenant que ce temple garde rhye avoir ouvert la porte et déchiffre quelques inscriptions blanches !

Heureusement, après avoir mieux enquêté sur la scène, je ne pense pas que ce soit le cas. Ce n'était pas l'œuvre de mon ancienne amie, mais plutôt – j'ose l'espérer – les traces du passage du professeur Kutit. Peut-être que nous nous rapprochons maintenant ? Nous le rattrapions peut-être

effrayé, Antoinette nous avait battus. Au début, j'ai été surpris. Il semblait que malgré tous nos semblait que quelque chose n'avait traqué il n'y a pas longtemps. les premiers la-bas. Alors que la porte était fermée, il En arrivant au temple, il était évident que nous n'étions pas

Récompenses

Si vous avez terminé avec succès ce chapitre, vous pouvez choisir une récompense pour passer au chapitre suivant – créez une pioche à partir des équipements suivants adapté à l'exploration du monde souterrain :

- Grappin
- Corde
- Fouet
- Torche
- Hache
- Gourde

De cette pioche, tirez au hasard 2, 3 ou 4 cartes en fonction du nombre de réalisations accomplies dans le Chapitre II (0, 1, or 2) et choisissez un objet. Vous commencerez le prochain chapitre avec cet objet supplémentaire au-dessous de votre pioche.

Vous débuterez également le prochain chapitre avec l'assistant que vous avez sauvé.

Pensez à noter vos récompenses afin de pouvoir commencer le prochain chapitre avec.

CRÉDITS :

Conception : Mín & Elwen | Écriture : Mín | Conception graphique : Radek "rbx" Boxan
Programmation WebApp : pajada & Faire | Illustrations : Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček
Remerciements particuliers à tous les testeurs de la communauté BGG qui ont participé aux tests !