Chapitre III – Le Tunnel de la Terreur

Notre meilleure supposition est que le professeur Kutil a continué son voyage en utilisant les tunnels souterrains s'étendant dans toutes les directions sous le temple. Ils insufflent un sentiment d'appréhension et nous préférons nous en tenir à l'écart, mais il sera nécessaire de les explorer si nous voulons espérer en savoir plus. Je pense qu'il serait facile de se perdre ici, mais les inscriptions sur les murs du tunnel pourraient comporter des indices sur la façon de naviguer dans ce labyrinthe.

Cependant notre pisteur semblait agité et elle m'a pris à part un moment pour me confier ses soupçons. Elle pense que les tunnels sont habités par certaines des créatures redoutables que nous en sommes venus à appeler les Gardiens – et pas seulement quelques-unes, mais beaucoup. Si c'est le cas, c'est vraiment dommage que nous n'ayons pas le temps d'étudier leur comportement étrange, car notre priorité absolue doit maintenant être de trouver le professeur – je m'inquiète pour sa sécurité.

Si nous voulons nous y aventurer, nous devrons être préparés.

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.

ETAPE 1

À la suite du Chapitre II:

- Vous débutez la partie avec un assistant supplémentaire. Si vous avez joué le chapitre précédent, prenez celui que vous avez sauvé; sinon, prenez-en un au hasard. Il débute la partie face argentée visible et redressé.
- Placez votre objet récompense du Chapitre II au bas de votre pioche. Si vous n'avez pas joué le chapitre précédent, créez une pioche à partir des cartes suivantes : Grappin, Corde, Fouet, Torche, Hache et Gourde. De cette pioche, tirez 2 cartes au hasard et choisissez-en une à placer au-dessous de votre pioche. Remettez les cartes restantes dans la pioche d'objets.



Changements par rapport à la mise en place solo classique:

- Utilisez la face **TEMPLE DE** L'OISEAU.
- Retirez de la partie l'artéfact Couronne du gardien pour ce chapitre.
- Placez le 👸 à côté des tuiles du temple.

ETAPE 2



Mettez en place le Tunnel de la Terreur:

Placez ces 3 sites sur la carte, comme indiqué ci-contre.







ÉTAPE 4



Mettez en place le Tunnel de la Terreur:

- Placez une tuile gardien au hasard sur le site du bas, deux sur le site du milieu et trois sur le site du haut toutes face cachée.
- Placez un 📦 sur chacun des trois sites.

ETAPE 5

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

Règles spéciales

Pour gagner ce chapitre, vous devez vaincre tous les gardiens sur les sites Tunnel, atteindre le temple et revendiquer une tuile 11 points.

SITES TUNNEL

- Ces sites sont déjà découverts.
- Au début de la partie, vous pouvez Excaver le site du bas mais pas le reste du tunnel.
- La première fois que vous Excavez un site du tunnel, tous les gardiens de ce site sont révélés.
- Un nouveau site tunnel n'est rendu disponible pour l'action Excaver que si le site du dessous est libre de gardiens.

GARDIENS

- · À la fin de la manche, quand vous récupérez un archéologue d'un site occupé par plusieurs gardiens, vous obtenez une carte Peur pour chaque.
- Il n'y a aucun moyen de maîtriser un gardien qui n'a pas encore été révélé.
- Lorsqu'il y a plusieurs gardiens sur un site, vous pouvez les maîtriser dans n'importe quel ordre — chaque gardien lors d'une action principale distincte.
- Vous ne recevrez aucun point pour les 6 gardiens du tunnel, mais vous pourrez toujours utiliser leurs faveurs (vous n'avez pas besoin de vous rappeler quels gardiens proviennent du tunnel. Retenez que 6 gardiens ne comptent pas).



LE SURVIVANT

Vous débutez avec un assistant et vous pouvez en obtenir deux de plus. Faites comme si votre plateau avait de la place pour trois. Le survivant peut être amélioré ou redressé, tout comme les autres assistants.

HISTOIRE

- Obtenez le 📦 et lisez une carte histoire à chaque fois que vous retirez le dernier gardien d'un site tunnel.
- Quand vous obtenez la tuile 11 points, lisez le texte d'histoire repéré par le 👸 dans ce livret de règles.

RIVAL

- · Le rival n'Excavera pas les sites du Tunnel de la Terreur qui comportent encore des gardiens.
- Si le rival tente de Découvrir un site 🚯 alors qu'il n'en reste plus, le rival Découvre un site 📳 à la place.

Objectifs

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

- Le Tunnel de la Terreur doit être libre de gardiens.
- 🐯 Obtenir une tuile 11 points.

Lisez ce texte lorsque vous obtenez la tuile 11 points :



1 hulfesseur Kutil!

Enfûr, nous avons tuouvé le but même de cette expédition – sammes entrés, nous nous sammes encore plus réjouis. souteriains! (est une découverte inattendue. Luand nous Dire que ces deux temples servient reliés par des turnels

the-thm, le Père des Hommes et Cardier des Secrets. attentes! Le nest autre que le lemple de la Sagesse, dedie à pense. Le que nous avons trouvé ici dépassé largement nos nous arrand presu - mais la recompense lest aussi, je remettre les pieds! Cétait wainent au-dela que ce que Nows sommes enfin sortis des turnels et des grottes, et

la voie vers notre objectif. ! Elles cachaient un ensemble dinstructions qui indiquaient

elaborees inscrites sur les muis du turnel, mais cela a payé It a falle un certain temps pour déchiffrer les énignes

Enfur trame!

Réalisations

- Marquez 2 points supplémentaires en revendiquant votre première tuile 6 points.
- Marquez 5 points supplémentaires en revendiquant votre seconde tuile 6 points.
- Marquez 4 points si vous n'avez qu'une ou zéro carte Peur dans votre pioche à la fin de la partie.

Rappelez-vous que vous ne recevrez aucun point pour 6 gardiens.

Conclusion

Lisez ce texte si vous remportez ce chapitre :

meme le sauvetage.

lentrée cachée, ses blessures lempéchèrent de tenter lui-Mais quand it a fundlement decourent lemplacement de de royager ici et a brave ces turnels menagants. temple, ce qui était la raison même pour laquelle il a décide lancé dans une quete pour trouser une entrée secrète du downir le passage bloque pour le libérer, le professeur sest notre aide pour trouver quelquun dautre. Incapable admis dune voix tremblante qu'il avait également besoin de Mais bientot, son regard sassombrit dinguidude, et il a

avec nous, bien virant!

pas inaginer la joie dans ses yeux quand il a uu son ani que la personne disparue était morte, vous ne pouvez donc Après les avoir cherchès en vain, le professeur a présumé chéature est partie avec lun des compagnons du professeur. camp. Leur arion a été endonnnagé par lattaque et la des terres, une bête terrible a tendu une embuscade à leur lile. Cependant, alors quils saventuraient plus à lintérieur se passait bien et ils ont bien avance dans l'exploration de complet de ce qui est arrivé à son expédition. Tu début, tout Des quil a pu parler, nous avons enfin eu le compte rendu

que nous pourrons. arec un gardien. Mous arons soigné ses blessures du mieux It arait lair hagard et a été blessé lors dun affrontement

Luand nous arons trouré le professeur Kutil, il était en

Récompenses

Si vous avez terminé avec succès ce chapitre, vous commencerez le chapitre suivant avec une idole face cachée sur votre plateau.

Vous commencerez également avec un artéfact supplémentaire audessous de votre pioche:

- Si vous avez réalisé les objectifs de ce chapitre, commencez avec la carte Clé en pierre.
- Si vous avez également accompli une des réalisations, vous pouvez à la place conserver une des cartes artéfact de votre pioche, à condition qu'elle coûte 3 boussoles ou moins.
- Si vous avez accompli plusieurs réalisations, vous pouvez à la place conserver n'importe quel artéfact de votre pioche ou de celle de votre rival, à condition qu'elle coûte 3 boussoles ou

De plus, choisissez un des assistants parmi ceux avec lesquels vous avez terminé ce chapitre pour vous accompagner lors du prochain

Pensez à noter les récompenses que vous avez choisies 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!



📥 Traduction française par boardandgamer.com