Chapitre IV – Le Temple des Marées

Pour sauver le compagnon de Kutil, quelqu'un doit entrer dans l'entrée secrète à marée basse. Malheureusement, le passage a été conçu comme un test. Après être entré dans le temple de cette façon, il faut terminer une épreuve : dépasser la montée des eaux tout en trouvant comment ouvrir un puzzle de portes. Selon le professeur, la majeure partie du temple est en fait construite sous le niveau de l'eau. Elle possède un système complexe de barrages et d'écluses, qui la fait se remplir d'eau à marée haute et se vider à marée basse.

Peu importe à quel point tout cela semble téméraire, nous avons estimé qu'il était de notre devoir d'aider, puisque le professeur Kutil n'est pas en état de relever lui-même ce défi. Nous l'avons laissé en lieu sûr sous la garde de certains de mes compagnons.

Pour nous aider, le professeur nous a confié ses notes de recherche sur l'entrée secrète, une idole et un mystérieux artéfact qui, selon lui, pourrait aider à ouvrir certaines portes. Espérons que nous serons assez rapides et malins!

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 III :

- Vous débutez la partie avec un assistant supplémentaire. Si vous avez joué le chapitre précédent, choisissez l'un de vos assistants du chapitre III; sinon, prenez-en un au hasard. Il est argenté, face visible et redressé.
- · Commencez avec une idole face cachée.
- Placez l'artéfact Clé en pierre au-dessous de votre pioche (ou une autre carte à la place si vous l'avez gagnée en récompense lors du chapitre précédent).

ÉTAPE 2



- Utilisez la face TEMPLE DU SERPENT.
- Retirez l'artéfact *Carte du ciel de* la partie pour ce chapitre.
- Mettez de côté les artéfacts Couronne du gardien, Pendant en cristal et Pendant en obsidienne utilisés à l'étape 4.







- Ne condamnez aucun emplacement avec les tuiles en début de partie – tous les emplacements sont accessibles lors du premier tour.

ÉTAPE 3



- Votre jeton Calepin démarre sur la rangée 3 de la piste Recherche (laissez la tuile bonus en place).
- 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.

ÉTAPE 4



- N'installez pas les tuiles temples.
- À la place, posez les Couronne du gardien, Pendant en cristal et Pendant en obsidienne sur le temple.
- Placez des tuiles 2 points sur les artéfacts comme indiqué — deux piles de deux et une pile de trois au centre.

ÉTAPE 5



Placez une tuile au hasard à côté de la première rangée de la piste Recherche. Cela indique que la ligne sera inondée à la fin du tour.

ÉTAPE 6

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

Lors de la mise en place des tuiles temple, placez des tuiles 6 points sur le plateau de votre rival selon le niveau de difficulté. Pour déterminer la 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.

Règles spéciales

Pour gagner ce chapitre, vous devez atteindre le temple en toute sécurité et récupérer les trois artéfacts qui y sont cachés.

INONDATION

- Le niveau d'eau augmentera au cours du jeu. À la fin de chaque tour, consultez la section Règles d'inondation pour voir comment l'inondation progresse.
- À tout moment, si votre loupe se trouve sur un espace inondé vous perdez la partie.
- Après avoir fait progresser le niveau de l'eau à la fin de chaque tour, gagnez une Peur pour chaque étape que votre Calepin devrait franchir pour dépasser le niveau de l'eau, y compris à la fin du cinquième tour.
- Une fois qu'un site est inondé, il ne peut plus être utilisé pour des effets de cartes.

PLATEAU PRINCIPAL

- À la fin du premier tour, révélez le site du Crash d'avion. Il compte comme un site pour les effets de cartes dans ce chapitre. Il ne peut pas être découvert avant cela.
- Chaque fois que vous Découvrez un nouveau site, piochez deux tuiles et choisissez-en une. Placez la tuile inutilisée au bas de la pile.

HISTOIRE

- Chaque fois que votre loupe atteint une rangée avec un piochez et résolvez une carte histoire.
- Le marque l'un de vos objectifs. Lorsque vous l'atteignez avec votre loupe, vérifiez que l'objectif est réalisé et lisez le texte.
- La carte histoire de la rangée du Temple perdu vous offrira un bonus facultatif au lieu de prendre l'une des tuiles bonus face cachée. Vous pouvez regarder les tuiles avant de décider d'en prendre une ou d'utiliser le bonus.

RIVAL

- Chaque fois que votre rival ne peut pas placer d'archéologue, il gagne une pièce. Pour chaque pièce, il marque 1 point en fin de partie.
- Si le rival prend une tuile Temple, il la prend dans la boîte.

RECHERCHE

- Grâce aux notes de recherche du professeur Kutil, vous commencez avec votre jeton Calepin sur la rangée 3 — les rangées précédentes sont ignorées et vous n'en gagnez pas les bonus.
 Sinon, la règle habituelle s'applique: vous ne pouvez pas avancer votre Calepin tant que votre Loupe n'est pas devant lui.
- Dans ce chapitre, il est possible d'accéder au temple avec votre jeton Calepin. Si vous l'atteignez, placez le jeton sur l'emplacement libre le plus à gauche et prenez une tuile bonus (s'il y en a).
- Lorsque vous explorez le Temple des Marées, vous pouvez payer pour prendre 1 tuile Temple comme d'habitude. Au départ, cependant, seules les tuiles à 2 points sont disponibles.
- Lorsque vous retirez la dernière tuile d'un artéfact, vous la placez immédiatement dans votre zone de jeu et résolvez son effet. Vous devez donc:
 - Acheter les deux tuiles à 2 points coûtant chacune 🔗 🤴 🤴 pour obtenir le *Pendant en cristal*.
 - Acheter les trois tuiles à 2 points coûtant chacune pour obtenir la Couronne du gardien.
 - Acheter les deux tuiles à 2 points coûtant chacune pour obtenir le Pendant en obsidienne.

- Une fois que vous avez revendiqué les 3 artéfacts, vous pouvez continuer à acheter des tuiles Temple selon les règles standard. Elles sont illimitées dans ce chapitre — prenez-en autant que nécessaire dans la boîte.
- À tout moment, en tant qu'action gratuite, vous pouvez retirer de la partie une de vos tuiles 2 points pour gagner une .

RÈGLES DE L'INONDATION

À la fin de la manche I:



Retournez 3 tuiles au hasard. Utilisez-les pour bloquer complètement les sites correspondants en plaçant les tuiles sur leurs effets. Les sites sont désormais inondés et inutilisables pour le reste de la partie.

- Inondez la première rangée de la piste Recherche en plaçant sur la loupe le comme indiqué.
- Placez la tuile prestante à côté de la rangée 2. Cela indique que l'emplacement sera inondé à la fin du second tour.
- Révélez le Crash d'avion sur le site de niveau I. Il compte comme un site pour les effets de carte dans ce chapitre.

À la fin de la manche II :



- Utilisez le plateau Réserve pour inonder complètement tous les sites et les deux premières rangées de la piste de recherche (récupérez les 3 tuiles dans l'opération). Si l'un des jetons de recherche du rival se trouvait parmi les deux premières rangées, placez-le sur un emplacement de départ du plateau Réserve.
- Placez 3 tuiles à côté des rangées 3, 4 et 5. Ces emplacements seront inondés à la fin du troisième tour.

À la fin de la manche III:



- Inondez les 3ème, 4ème et 5ème rangées de la piste Recherche en déplaçant sur le plateau les tuiles placées à côté.
- Placez des tuiles à côté des rangées 6 et 7. L'eau les inondera à la fin de la quatrième manche.

À la fin de la manche IV :



- Inondez les 6ème et 7ème rangées de la piste Recherche en déplaçant les sur le plateau.
- La piste Recherche est désormais totalement inondée, à l'exception de la zone du temple qui restera sauve pour le reste de la partie.
- Après le retour à la maison de vos archéologues, piochez puis placez 4 gardiens face visible sur des sites découverts. Débutez à partir de la rangée du haut et répartissez-les de gauche à droite en ignorant les sites qui possèdent déjà un gardien (s'il n'y a pas assez d'espace pour les 4, placez-en autant que possible).

Objectifs

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

- T Atteindre la case de sauvetage des assistants avec votre ?
- Maintenir votre au-dessus de l'inondation et avancezla jusqu'à l'emplacement du Temple Perdu.
- Obtenir les trois artéfacts sacrés du Temple Perdu.

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

Nous avons trouré le collèque de Kutil! Bien qu'indennre physiquement, il semble assez ébranlé. Cela a dù étre une épreure d'attendre ici seul pendant aussi longtenps. Jespeure d'attendre ici seul pendant aussi longtendre que nous pourrous bientot sertion de cet endroit car j'inagine que nien n'accélèrera autant son récablissement que la liberté tant désirée.

Un autre survivant!

Prenez le marqueur 👸 et déplacez-le sur le Temple Perdu.

Lisez ce texte quand vous atteignez le Temple Perdu:

Nous ne pouvons pas revenir en arrière et ni franchir les bêtes enragées. Si nous voulons nous échapper de cet entroit nous échapper de les cabner pendant au moins un certain temps. Je crois que le temple derrière nous pourrait détenir la cle de notre problème – à en juger par ce que nous arons déteuvent jusqu'à par ce que nous arons déteuvent cache e à en juger par ce que nous arons déteuvent cache en prètre cartrière dui permet soi-disant de contrière les traidiens. Cest notre deuvière chance; nous ne pouvons pas tentir la protre deuvière chance; nous ne pouvons pas

Down le moment

Quoi qu'il en soit, toutes les explications devront attendre — nous devons dabord nous concentrer sur notre survie

Le à quei nous ne nous attendiens pas, ce sont les bruits de bataille qui emplissaient lair. Nous avens trouré
Antoinette et son expédition qui se défendait
désespérément contre lassaut de nombreux gardiens.
Nous nous aonners précipités pour les aider, mais malgré
tous nous efforts, nous avens du battre en retraite dans le
tomple. Du comportement quelque peu désolé d'Antoinette,
jai compris qu'il pourrait y avoir une raison à la rage des
Gardiens et qu'elle la connaissait.

שבחורם נששחם

En sortant du temple, la vue était à couper le souffle. Un grand arbre belanc marque le centre de cette vallée, tandis que des falaises abruptes lenveloppent, n'offrant qu'une

En état de siège

Réalisations

- Si vous atteignez le temple avec votre jeton Calepin, marquez 3 points de plus que les points indiqués à cet emplacement.
- · Marquez 4 points si vous maîtrisez 4 gardiens ou plus.
- Marquez 3 points si vous avez 3 cartes Peur ou moins dans votre pioche en fin de partie.

Conclusion

Lisez ce texte si vous remportez ce chapitre:

En fin de compte, nous avons réussi à obtenir la couronne et les pendants du grand prêtre, ce qui a vraiment eu un effet apaisant sur les bêtes pendant une courte période. Nous avons réussi à nous glisser hors de la vallée et à atteindre le rivage mais l'île, autrefois relativement paisible, s'est profondément transformée, le danger se cachant à chaque recoin.

Même avec les artéfacts, nous n'osons pas rester sur l'île.

Quant à la raison du changement, Antoinette a avoué qu'elle pourrait en être coupable. Le donateur anonyme finançant ses efforts ici sur Narak lui a demandé d'étudier et de rechercher le lien entre la faune indigène et la culture ancienne. Elle a trouvé des mentions d'un rituel qui aurait influencé les bêtes de la terre - mais après l'avoir exécuté, il semble que quelque chose ait sérieusement mal tourné, car elles sont plutôt entrées dans une rage aveugle et ne se sont pas calmées depuis.

Nous allons rentrer chez nous pour linstant afin de fuir la colère des Gardiens et ramener le professeur dans un endroit sûr, où il pourra se concentrer sur son rétablissement. Reste à savoir si nous pourrons revenir un jour. Nous ne pouvons qu'espérer que les bêtes se calmeront avec le temps, ou que nous pourrons découvrir à partir des éléments que nous avons rassemblés jusqu'à présent ce qui pourrait remédier à cette situation.

De nombreuses questions demeurent : qui était le mystérieux donateur d'Antoinette, et pourquoi a-t-il souhaité rester anonyme ?

Qu'est-ce qui a déclenché son intérêt pour la faune de Narak en particulier alors que personne n'avait jamais entendu parler de cette île, et encore moins des Gardiens, auparavant?

Quelque chose dans tout ça me semble un peu étrange.



Félicitations! Vous avez terminé la campagne!

Dans la colonne suivante, lisez la conclusion correspondant à la domination totale obtenue pendant la campagne.

DOMINATION INFÉRIEURE À 0 :

SUPPLANTÉS

Cette expédition a été beaucoup plus difficile que prévu. Franchement, je suis heureux que nous ayons survécu. Mais il semble qu'Antoinette ait réussi à rassembler beaucoup d'éléments pendant son séjour sur l'île. Peu de temps après son retour chez elle, elle a publié un article étonnant qui a été acclamé par la critique. Nos réalisations pâlissent de la comparaison.

DOMINATION ENTRE 0 ET 20:

SATISFAISANT

Cette expédition a rempli tous les objectifs que nous nous étions fixés et peut-être un peu plus. Nous avons été chaleureusement accueillis par notre université et on nous a offert un poste permanent là-bas. Nos recherches ont été largement saluées dans la communauté scientifique. Avec un peu de chance, cela devrait nous offrir des possibilités de financement pour la prochaine expédition.

DOMINATION ENTRE 21 ET 40:

EXCEPTIONNEL

Depuis notre retour, nous avons été de plus en plus occupés. Nos découvertes décrivant le lien unique entre la civilisation antique et les bêtes ancestrales de l'île ont suscité de nombreuses discussions dans les cercles scientifiques. Certains l'appellent l'expédition du siècle. Nous avons reçu de nombreuses offres de collaboration d'universités prestigieuses et de nombreux donateurs ont manifesté leur intérêt pour notre prochaine expédition.

DOMINATION SUPÉRIEURE À 40:

CHANGER LE MONDE

Depuis notre retour, notre expédition a été le centre de l'attention.

Nos découvertes ont été en effet extraordinaires, faisant instantanément sensation. Nous pensons avoir découvert des secrets sur les peuples anciens qui peuvent changer non seulement la façon dont nous regardons le développement des civilisations, mais aussi notre compréhension de l'origine de certaines cultures. De nombreux scientifiques confirmés ont exprimé leur intérêt de se joindre à notre équipe. Les donateurs se disputent l'honneur d'être ceux qui financeront notre prochaine expédition.



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!