

ZTRACENÝ OSTROV ARNAK

PO STOPÁCH EXPEDICE

Kniha kampaně

NALEZEN MYTICKÝ OSTROV?



PŘÁTELÉ PROFESORA Z MÍSTNÍ
UNIVERZITY VĚŘÍ, ŽE SE VYDAL
HLEDAT MYTICKÝ OSTROV.
ROZHODLI SE SVĚHO PŘÍTELE NAJÍT.

JAK PŘIPRAVIT DŮM NA
BLÍŽÍCÍ SE ZIMU

ČESUJE SE MÍSTNÍ PROFESOR!

"Vlastně ošidné,"
říkají kolegové, který si
bát v anonymitě.
mnoho fascinovaly
lorisovo nechat.
domů.
vlastnímu, než se
drobný pátrat.
faktů vřadách?
jících zorka.
jného obývaly
jak obologie a
teď, který se



MÍN & ELWEN
PŘÍBĚH NAPSALI MÍN & JASON A. HOLT

Pravidla kampaně

NEPŘESKAKUJTE!

Tento sešit pravidel je určen ke čtení ve stanoveném pořadí. Na těchto úvodních stranách najdete obecná pravidla pro hraní kampaně. Samotný příběh začíná na straně 6. Poté následuje šest kapitol vyprávějících příběh vašeho pátrání po profesoru Kutilovi na ztraceném ostrově Arnak.

Každá kapitola představuje nový způsob, jak hrát *Ztracený ostrov Arnak*, s novými mechanismy a novými výzvami. Po odehrání příběhu se můžete vrátit k libovolné kapitole a zahrát si ji znovu, třeba na vyšší obtížnost! Kampaň je samozřejmě zcela znovuhratelná od začátku do konce.



👤 Sólo nebo ve dvou hráčích 🧑🏻


Tato kampaň je navržena pro jednoho hráče nebo pro dva v kooperativním režimu.

Příběh je psaný z pohledu přítele profesora Kutila, který se po něm rozhodl pátrat na ztraceném ostrově. Při hře dvou hráčů představujete jeho asistenty a členy expedice, každou partii budete hrát jako dva samostatní hráči a spolupracovat.

Pravidla kampaně specifická pro hru dvou hráčů jsou vyznačena touto barvou.

Obecná příprava kapitoly

Připravte hru tak, jako by vás hrálo o jednoho hráče více. Když například připravujete žetony legend, v sólové hře budou v každém sloupečku 2 žetony (ve hře dvou hráčů zase 3). Každé partie se totiž bude účastnit i soupeř – deska a figurky představující akce virtuálního protihráče.

 **Nezakrývejte blokovacími žetony žádná pole.** Některé kapitoly ovšem mohou používat blokovací žetony jiným způsobem.



Soupeř vždy hraje za červenou barvu. Připravte červenou desku hráče a položte na ni všech 6 červených archeologů. Váš soupeř používá i lupu – položte ji na startovní pole vedle svých žetonů bádání.





Soupeř používá červené destičky akcí. Sestavte sloupeček destiček akcí podle sólových pravidel ze základní hry.

Určete prvního hráče tak, aby byl soupeř v I. kole na tahu jako poslední. Hráči obdrží výchozí suroviny v závislosti na tomto pořadí.



Každé kapitole náleží přehledová karta, která vám připomene její cíl a možné úspěchy.

VÝCHOZÍ SUROVINY

1. hráč: 
2. hráč: 

PŘIZPŮSOBNÍ HRY

Během přípravy konkrétní kapitoly si můžete hru upravit a přizpůsobit volbou velitele či obtížnosti.



Každý hráč si vybere velitele expedice. Nemusí se jednat o stejného velitele, za nějž jste hráli v předchozí kapitole. Považujte velitele za člena vaší expedice, kterého pošlete čelit výzvám dané kapitoly, nikoli za postavu, již se stáváte. Díky tomuto rozšíření si můžete vybrat žurnalistu nebo mechaničku, a pokud máte i rozšíření *Velitelé expedic*, můžete si vybrat velitele z něj. Dáváte-li přednost jednoduššímu veliteli, vyzkoušejte prospektora či cestovatele, kteří jsou vysvětleni v pravidlech.

Zvolte si obtížnost. Tato kampaň je navržena pro zkušené hráče Arnaku, kteří budou hrát na STANDARDNÍ OBTÍŽNOST. Každá kapitola též nabízí STUDENTSKOU OBTÍŽNOST – úpravy pravidel specifické pro danou kapitolu, určené pro hráče, kteří se se hrou teprve seznamují. Pokud jste již vyhráli kampaň na standardní obtížnost, vyzkoušejte OBTÍŽNOST ARNAKOLOG – úpravy pravidel specifické pro danou kapitolu, díky kterým je vítězství větší výzva. Nemusíte se držet stejné obtížnosti po celou kampaň.

Není nutné, aby si oba hráči zvolili stejnou obtížnost; více podrobností najdete na str. 37 v sekci **Varianty**.



Obecný průběh hry

S výjimkou změn specifických pro konkrétní kapitoly hráči odehrávají své tahy dle běžných pravidel a tah soupeře se zase řídí pravidly sólové hry, viz str. 20 a 21 pravidel základní hry.




Na konci kola posuňte žeton začínajícího hráče doleva, jako by soupeř byl běžný hráč. (Toto se liší od obvyklých pravidel sólové hry.)

HOLUBI



Pouze ve hře dvou hráčů oba hráči začínají hru s žetonem holuba. Pomocí něj můžete svému spoluhráči poslat 1 svůj žeton suroviny (🟡, 🟢, 🟠, 🔴 nebo 🟤).

 Vyslání i přijetí holuba je volná akce, spoluhráč vám tedy může poslat holuba během vašeho tahu.

Když vám holub přinese surovinu, nechte si ho a otočte jej lícem dolů na znamení, že ho již v tomto kole nelze použít. Na konci kola se použití holubi opět otočí lícem vzhůru.

Na začátku kola tedy mohou být oba holubi u jednoho hráče. Tento hráč pak v takovém kole může poslat až 2 holuby, avšak jeho spoluhráč nebude moci poslat žádného.


KARTY SETKÁNÍ


Každé kapitole náleží vlastní sada karet setkání, které představují záhady k prozkoumání dle zvláštních pravidel příslušné kapitoly.



Když vyhodnocujete kartu setkání, vyberte si jednu ze dvou možností a proveďte její efekt.


Volbu nalevo vyhodnoťte okamžitě.

Efekt  napravo si můžete uložit na později. Pokud není označen jako volná akce, můžete jej využít pouze jako hlavní akci svého tahu.


Ve hře dvou hráčů může efekt  využít kterýkoli hráč.

U každé možnosti se v rohu nachází **příběhový symbol**. Po výběru jedné z možností získáte dotýčný symbol. Po dohrání kapitoly si získané symboly zaznamenáte.

Abyste měli přehled o získaných symbolech, zasouvejte karty setkání pod přehledovou kartu zleva nebo zprava, jakmile využijete její efekt, tak aby byl viditelný pouze příběhový symbol. (Jak lze vidět na následující straně.)


Pokud si vyberete akci , kartu si nechte u desky hráče, dokud nevyužijete její efekt.

ÚSPĚCHY

Každá kapitola nabízí několik karet vybavení nebo artefaktů, které můžete během hry získat. Když splníte požadavky kapitoly pro danou kartu, **získáte ji na vršek svého balíčku** . (Její efekt se v tuto chvíli nevyhodnotí, ani kdyby se jednalo o artefakt.)

Ve hře dvou hráčů může kartu získat kterýkoli hráč, bez ohledu na to, kdo je na tahu.

S každým úspěchem také získáte příběhový symbol, stejně jako z karet setkání.

 Když získáte tento symbol, na konci kapitoly se rozhodnete, který příběhový symbol představuje.

Konec kapitoly

Není-li uvedeno jinak, **kapitola se hraje až do konce V. kola** jako obvykle. Každá kapitola má vlastní cíl.

CÍL KAPITOLY

Pokud splníte cíl kapitoly, **vyhráváte**. Přečtěte si příběhový text na konci kapitoly.

Pokud prohrajete, můžete to zkusit znovu.

Odehrajte kapitolu znovu, jako by se předchozí partie nestala.

Anebo můžete přijmout prohru. Každá kapitola má také alternativní konec s postihem pro následující kapitolu. Prohru ovšem nemusíte přijmout. Vždy si můžete kapitolu zahrát znovu.



PŘÍBĚHOVÉ CESTY

Pokud vyhraje (nebo pokud se rozhodnete přijmout prohru), zaznamenejte si příběhové symboly získané z úspěchů a karet setkání tak, že je označíte v kampaňovém listu.

Každá cesta začíná uprostřed listu a vede směrem ven. Nový symbol musíte vždy označit na začátku jeho cesty nebo tak, aby navazoval na již existující označenou cestu.



Předpokládejme, že jste získali 3 ♥ a 1 🐾 z karet setkání a 1 ? z úspěchů. Když ? použijete jako ♥, můžete dosáhnout bodu zápletky na této cestě.



Příklad: Pokud si máte označit tlapu, můžete ji díky křížovatce použít k prodloužení cesty masek. Příští tlapu byste ale poté museli označit na začátku cesty, nikoli u bodu zápletky.

BODY ZÁPLETKY

Některá místa na každé příběhové cestě jsou označena jako body zápletky. Pokud takového bodu dosáhnete, запиšte jeho číslo pod políčko pro skóre za aktuální kapitolu a poté jej vyhledejte na konci tohoto sešitu.

Z každého bodu zápletky získáte kartu. **Následující kapitolu začnete s touto kartou vespuďu svého balíčku.** Ve hře dvou hráčů s ní může začít kterýkoli hráč.

Jakmile dosáhnete konce cesty, další získané příběhové symboly tohoto druhu počítejte jako ?.



splněný cíl

skóre za kapitolu

5

dosažený úspěch

VYHODNOCENÍ KAPITOLY

Pokud vyhraje, spočítejte si body jako obvykle. **Ve hře dvou hráčů sečtete skóre obou hráčů a výsledek vydělíte dvěma.** Body soupeře spočítejte dle sólových pravidel základní hry.

Skóre za kapitolu získáte tak, že od svých bodů odečtete body soupeře. Výsledek může být negativní. I v takovém případě jste ovšem vyhráli. Konečné skóre запиšte do kampaňového listu.

Pokud se rozhodnete přijmout prohru, nepočítejte si body; skóre za kapitolu je automaticky -10.

Zahájení kampaně

ROZTŘÍDTE HERNÍ MATERIÁL

✚ Před zahájením kampaně se ujistěte, že máte všechny karty vybavení, karty artefaktů a pomocníky označené tímto symbolem uložené samostatně. Na začátku kampaně nebudou v příslušných balíčcích.

Tento herní materiál budete získávat v průběhu hry. Pomocníci a úspěchy, které získáte v jedné kapitole, se pro další kapitoly přimíchají do běžných balíčků. Karty z bodů zápletky začínají v následující kapitole naspodu balíčku hráče a poté se pro další kapitoly přidají mezi ostatní karty vybavení/artefaktů. A naopak karty a pomocníci, které nezískáte, se vrátí zpátky do pytlíčku samostatně uloženého herního materiálu.

Karty a pomocníky získáte, pouze pokud vyhrajete nebo se rozhodnete přijmout prohru. Pokud se rozhodnete hrát kapitolu znovu, odehrajete ji, jako by k prohrané partii nikdy nedošlo.

Strážce a sošky z tohoto rozšíření smíchejte s ostatními destičkami a žetony. Lokality z tohoto rozšíření se v kampani nepoužívají.

VZHŮRU DO PŘÍBĚHU!

PO STOPÁCH EXPEDICE

Se svým drahým přítelem, profesorem Kutilem, jste se viděli naposledy před osmi měsíci. Měl jsi za to, že byl prostě na cestách v zahraničí, už se měl ovšem dávno vrátit a nyní jej jeho rodina prohlásila za nezvěstného.

V dnešních moderních časech novin a letadel lidé jen tak nemizí. Kolegové z Kutilovy univerzity se domnívají, že je mrtev. Ty ovšem věříš, že našel místo ležící za hranicemi moderní civilizace, ztracený ostrov v neprobádaných vodách, bájnou zemi jménem Arnak.

Kutil začal být tímto ztraceným ostrovem posedlý dávno předtím, než jste se poznali. Svého času byly jeho fantaskní teorie o zaniklé civilizaci předmětem vášnivých debat. Kutil měl však jen skrovné důkazy, a nemohl tak svou domněnku prokázat. Nakonec jej akademičtí kolegové přesvědčili, aby tuto bláznivou teorii opustil, přestal poskytovat rozhovory do novin a začal svůj zájem soustředit na něco serióznějšího.

V soukromí se ale svého pátrání nikdy nevzdal. A snad právě to tě inspirovalo k tomu celou věc dále zkoumat.

Po kontaktování Kutilovy rodiny získáš přístup k jeho výzkumu. Netrvá to dlouho a rozlouskneš, jakým směrem se ubíralo jeho arnacké bádání. Kutil věřil, že konečně odhalil polohu ztraceného ostrova. Rozhodneš se tedy zorganizovat expedici a vydat se za ním.

Jak ale získat finance? Jeho rodina samozřejmě ráda vypomůže, ale sehnat dostatečné financování se ti stále nedaří až do chvíle, kdy Antoinetta, tvá hlavní výzkumná asistentka, přijde s nabídkou od neznámého dárce, který si přeje zůstat v anonymitě.

Tajemný dárce v tobě vzbuzuje zvědavost, nevidíš ovšem žádný důvod, proč vyzvídat. Zkrátka cítíš vděk, že můžeš bez prodlení zahájit svou výpravu. Tvůj přítel může být stále naživu, někde na ztraceném ostrově Arnak.

Nyní můžete začít první kapitolu. Přejeme vaší výpravě hodně štěstí!

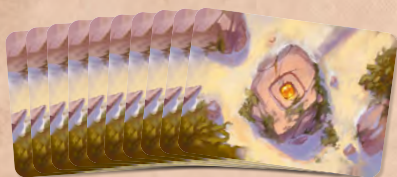
Kapitola první

Po dnech bezvýsledného pátrání objevíš konečně záblesk naděje – nepatrnou šmouhu na obzoru! S tím, jak vaše loď připlouvá blíž, je ti stále jasnější, že se blížíte k ostrovu, který se nenachází na žádných mapách.

Při průzkumu podél pobřeží zahlédneš v džungli jasné světlo. Ačkoliv zmizí téměř okamžitě, jsi si jistý, že se ti to jen nezdálo – byl to záblesk odraženého slunečního svitu. Mohl to snad být signál? Vydáš rozkaz spustit kotvu a brzy nato už vaše čluny na pláž převážejí členy expedice a vybavení.

Tvá výzkumná asistentka Antoinetta se nabídne, že dohlédne na stavbu tábora, aby ses se svými nejméně šesti mohl rovnou vydat do džungle. Její návrh s nadšením přijmeš.

BUDETE POTŘEBOVAT:



10 karet setkání první kapitoly



přehledová karta první kapitoly



*4 nebo 7 žetonů rezerv



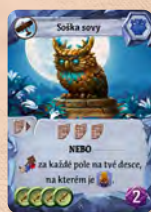
Deník
prof. Kutily



Opravené letadlo



Sodovka



Soška sovy



Poznámky
o strážcích



*lokalita se zříčeným
letadlem



*soví strážce



*orlí strážce



destička mlhy

* označuje herní materiál ze základní hry

Příprava a pravidla první kapitoly

Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM PTAČÍHO BOHA**.

Vzhůru do džungle!

Kdo ví, co můžete najít?

Zamíchejte 10 karet setkání první kapitoly.

- 1 Vyložte **1 kartu setkání** lícem dolů na každou lokalitu úrovně a na čtyři vnější lokality úrovně . (Zbylé karty vraťte do krabice.)
- 2 Na každou lokalitu úrovně také rozdejte **1 sošku lícem vzhůru** (ale žádnou lícem dolů).
- 3 Na lokality úrovně s kartami sošky nedávejte. Na lokality bez karet rozdejte **po 1 sošce lícem dolů**.

PRŮZKUM DŽUNGLE

Když objevíte lokalitu s kartou setkání, odhalte příslušnou kartu setkání. Vyhodnoťte ji ihned před nebo po efektu destičky lokality.

Zřícené letadlo

Nedaleko od pobřeží se ti naskytne skutečně znepokojivý pohled – ztroskotané letadlo, již několik měsíců opuštěné v této divoké, nehostinné džungli. Ten záblesk nebyl signál, nýbrž odraz z rozbitého okénka. Mezi troskami jsou roztroušené expediční zásoby. Po drahém profesorovi není ani stopy.

- 4 Vyložte kartu vybavení **Opravené letadlo** na lokalitu s kompasu.
- 5 Na tuto kartu položte lokalitu úrovně **se zříceným letadlem**.
- 6 Na destičku lokality položte **4 žetony rezerv**. **Ve hře 2 hráčů použijte 7 žetonů rezerv**. V této kapitole představují **žetony oprav**.

OPRAVA LETADLA

Lokalita se zříceným letadlem je lokalita a až do opravy nahrazuje původní lokalitu s kompasu.


Žetony oprav se používají pro úspěch Oprava letadla, jak je vysvětleno na straně 12.



Strážci oblohy

Na křídlech letadla si všimneš opravdu zvláštního poškození. Plátno je potřhané, jako by je rozsápaly obrovské pařáty. Profesor Kutil často vyprávěl o legendárních strážcích – neskutečně velikých tvorech, jež prý zkrotila, nebo dokonce stvořila ztracená arnacká civilizace. Mohlo by snad na tom být něco pravdy?

Jako v odpověď na tvoji otázku se nad vzdálené hory vznese pták s ohromným rozpětím křídel a přistane na vysokém skalnatém útesu.

- 
- 7 Nepokládejte na stupnici bádání žádné žetony objevů.
 - 8 Položte kartu **Deník prof. Kutila** na pravé pole bádání v šestém řádku. Poté tuto kartu překryjte **sovím strážcem** lícem vzhůru.
 - 9 Ve hře dvou hráčů navíc položte kartu **Poznámky o strážcích** na pole vedle sovy. Poté ji překryjte **orlím strážcem** lícem vzhůru.

TVÁŘÍ V TVÁŘ STRÁŽCŮM

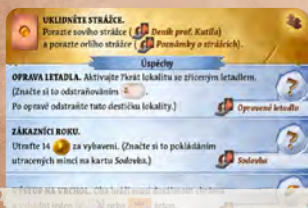
Strážci vám blokují cestu. Nemůžete bádát nad šestý řádek, dokud neporazíte strážce na stupnici bádání.

Abyste porazili strážce na stupnici bádání, musíte mít žeton bádání na poli s destičkou strážce. Strážce můžete porazit jako hlavní akci nebo pomocí efektů, které umožňují porazit strážce na lokalitě. (Avšak efekty, které strážce přesunují, na strážce na stupnici nefungují.)

Na konci kola získáte 1 kartu *Strachu* za každý žeton bádání na poli se strážcem.

Když porazíte strážce, vezměte si jeho destičku jako obvykle. Navíc si přečtete skrytý text na konci tohoto sešitu. **Sova: skrytý text 11.**

Orl: skrytý text 27.



Přehledovou kartu první kapitoly nechte vedle herního plánu.


Cesta skrz džungli


Ten opeřenec dost možná zničil Kutilovo letadlo. Co se ale stalo s profesorem? Odesl ho ten pták do svého hnízda? Nebo snad z troskek letadla pozoroval, jak ten obří tvor odlétá? V každém případě je Kutilův osud svázan s oním obrovským ptákem. Musíš se dostat k jeho hnízdu na útesu.


10 Překryjte druhý řádek stupnice bádání destičkou mlhy.

HLEDÁNÍ CESTY

Zpočátku nevíte, jak se dostat k ptákům na útesu – **ne můžete posunout žeton bádání na řádek s destičkou mlhy ani na řádky výše.** (Ze začátku tedy můžete vybádat pouze první řádek.) Abyste našli cestu na útes, musíte prozkoumat ostrov.

V sólové hře **můžete posunout destičku mlhy o jeden řádek výše za každou objevenou lokalitu.** Posunování destičky je volná akce s nákladem .

Ve hře dvou hráčů k posunu potřebujete 2 objevené lokality a posun destičky je volná akce s náklady . Spoluhráč ovšem může i mimo svůj tah zaplatit celou cenu nebo její část zahráním karet za cestovní symboly nebo volnými akcemi, které poskytují cestovní symboly.

Tip: Když budete posunovat destičku mlhy ve chvíli, kdy objevíte novou lokalitu, neztratíte tak snadno přehled. Není to ovšem nutné. Sólový hráč například může odhalit dvě lokality ve dvou tazích a v pozdějším tahu poté dvakrát posunout destičku mlhy. Pokud si to chcete značit, pokládejte žeton  na destičku mlhy pokaždé, když objevíte lokalitu. Když destičku posunete, 1 žeton z ní odstraňte – 2 žetony ve hře dvou hráčů.

Celkem musíte odhalit 5 nebo 10 lokalit, abyste našli cestu k ptákům. **Jakmile posunete destičku nad ptací strážce, vyřadte ji ze hry.** Našli jste cestu k útesu!



Zrada!

Po návratu z místa Kutilovy havárie zjistíš, že Antoinetta navzdory svému slibu nepostavila tábor. Ve skutečnosti zmizela spolu s každým, kdo v džungli nebyl s vámi. Měla alespoň dost slušnosti, aby po sobě nechala vzkaz:

Naším někdejším členům expedice:

Ujišťuji vás, že vás nemáme v úmyslu na ostrově opustit ani vyhladovět. Kapitán Smythe je ochoten odvézt obě naše expedice a navíc zjistíte, že jsme vám nechali dostatek potravin. Nechceme ani bránit vašim snahám najít prof. Kutila. Jsme pouze toho názoru, že by se jedna expedice – ta naše – měla soustředit na vyšší cíle. Doufám, že toto ukončení spolupráce přijmete bez jakékoli zášti.

~ Antoinetta

Antoinetta bude v této kapitole vašim soupeřem.

11 Vyřadte akci **Objevení nové lokality** ze sloupečku soupeřových akcí.

Přidejte do soupeřova sloupečku **zelenou akci Nákup vybavení**.

Bez akce Objevení nebude Antoinetta objevovat nové lokality.

Destička mlhy nemá na Antoinettinu akci Bádání žádný vliv. Stejně tak nijak nereaguje na strážce na stupnici bádání.



Úspěchy

OPRAVA LETADLA



Položte **Opravené letadlo** pod lokalitu se zříceným letadlem.


Označte lokalitu určitým počtem žetonů oprav. (Použijte žetony rezerv $\times 3$ ze základní hry.) Po každé aktivaci z lokality odstraňte 1 žeton opravy.

Získáte jej na vršek svého balíčku, jakmile jsou odstraněny všechny žetony oprav. Poté odstraňte destičku lokality.

Sólo: 4 žetony oprav **2 hráči:** 7 žetonů oprav

ZÁKAZNÍK ROKU



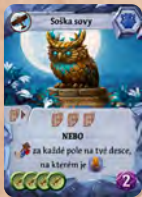
Položte **Sodovku** vedle žetonů  na desce zásob.

Označujte ji všemi žetony , které utratíte za vybavení.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile je na ní dostatek mincí.

Sólo: 7 **2 hráči:** 14

VÝSTUP NA VRCHOL



Položte **Sošku sovy** vedle žetonů legend.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile dosáhnete chrámu a vybadáte 6bodový nebo 11bodový žeton.


2 hráči: Každý hráč musí vybadat potřebný žeton.

Úpravy

STUDENTSKÁ OBTÍŽNOST

Během přípravy projděte balíček vybavení a vezměte si kartu *Pštros*, *Mořská želva* nebo *Nákladní osel* podle toho, na kterou narazíte jako první. (Poté balíček zamíchejte.) Hru začnete s touto kartou na vršku svého balíčku. Udělejte to před líznutím karet pro I. kolo. **(Ve hře dvou hráčů každý hráč začne s jedním z uvedených zvířat.)**

OBTÍŽNOST ARNAKOLOG

Na začátku hry si vezměte o 1  méně **(oba hráči)**. Cena za porážení sovy a orla je dvojnásobná a strážce na stupnici bádání nelze porazit žádným jiným způsobem.

Cíle první kapitoly

Porazte sovího strážce. **Ve hře dvou hráčů musíte také porazit orlího strážce.**

PŘEČTĚTE V PŘÍPADĚ VÝHRY


Úryvek z *Kutilova deníku*:

Zdá se, že jediným způsobem, jak projít kolem sovy, je uplatit ji tímto deníkem! Znamená to tedy, že tento poslední záznam nepíšu pro sebe, nýbrž pro tebe, ó hledači ztracených tajemství. Ať už jej nacházíš po měsících či staletích, doufám, že tyto poznámky alespoň trochu osvětlí snahy jednoho skromného archeologa o nalezení Kar-Kalova chrámu.

POKUD SE ROZHODNETE PŘIJMOUT PROHRU

Po neúspěšných pokusech o získání *Kutilových zápisků* se rozhodneš strážce obejít a doufáš, že na druhé straně stopaři najdou *Kutilovy stopy*.

Postih: Začnete druhou kapitolu s destičkou mlhy, stejně jako v kroku 10 přípravy této kapitoly. Odstraňte ji, jakmile dosáhne pole záchrany pomocníků.

 **Nezapomeňte si zaznamenat příběhové symboly, včetně těch z úspěchů.**

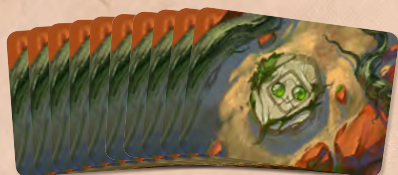
Kapitola druhá

Za útesem strážce leží skryté údolí – přesně ten druh místa, kam by se mohl vydat odhodlaný archeolog, kdyby pátral po temném Kar-Kalově chrámu.

Kutil Kar-Kala popisoval jako hadí božstvo, které bylo nějak spojené s „Vodami života a smrti“. Netušíš, o jakých „vodách“ se profesor Kutil zmiňuje, ale ona poznámka o „smrti“ tě mírně znervóznila.

Kutil byl nicméně naživu, když tudy procházel. Jestliže hledal Kar-Kalův chrám, musíš učinit totéž.

BUDETE POTŘEBOVAT:



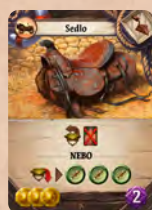
10 karet setkání druhé kapitoly



přehledová karta druhé kapitoly



Rádiový
vysílač



Sedlo



Mapa
k chrámu



1 náhodně vybraný pomocník
z tohoto rozšíření
(2 ve hře dvou hráčů)



překryvná
destička

PŘIPOMENUTÍ:







- Karty získané za příběhové symboly v předchozí kapitole začínají vespuďu vašeho balíčku.
- Všechny ostatní karty získané v první kapitole zamíchejte do balíčků artefaktů a vybavení. (V případě sólové hry a výhry v přechozí kapitole do balíčku vybavení zamíchejte také kartu *Poznámky o strážcích*. Po zbytek kampaně zůstane součástí balíčku karet vybavení.)
- V případě přijetí prohry v předchozí kapitole nezapomeňte na postih.


Příprava a pravidla druhé kapitoly

Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM HADÍHO BOHA**.


Opuštěné vybavení

Nedaleko od tábora průzkumníci objevili známky toho, že tudy Kutil skutečně prošel. Jsou to však skutečně hroživá a zlověstná znamení! Vybavení bez jediné vady, nikoliv pečlivě ukryté, ale pohozené jen tak. Kutil v této oblasti rozbil několik táborů a zdá se, že byl často donucen opustit tato tábořiště ve spěchu.

- 1 Na každou lokalitu úrovně  a  vložte lícem vzhůru náhodnou **kartu vybavení** s cenou právě   . Na lokality úrovně  nepokládejte **žádné sošky**.

- 2 Na každou lokalitu úrovně  položte **1 sošku lícem vzhůru**.

SBÍRÁNÍ STOP

Když objevíte novou lokalitu, získajte kartu vybavení z lokality na vršek svého balíčku předtím, než vložíte destičku lokality. (Z lokalit úrovně  můžete vybavení získat ihned před nebo po vyhodnocení efektu sošky.)

Stejně jako vy i váš soupeř získá kartu vybavení, když objeví novou lokalitu.

Přeživší

Podle stopaře byly některé Kutilovy tábory opuštěny teprve nedávno. Ještě může být naživu!

- 3 Jedná se o běžnou záchranu pomocníka s tím rozdílem, že připravíte pouze **1 náhodného pomocníka z tohoto rozšíření (2 ve hře dvou hráčů)**.

Váš soupeř pomocníka z tohoto pole nezíská.


OBJEVENÍ PŘEŽIVŠÍCH

Když vaše lupa dosáhne pole se záchranou pomocníka, získáte odsud pomocníka jako obvykle. Jakmile zachráníte prvního, přečtěte si **skrytý text 14**.



Nečekaná setkání

4 Položte překryvnou destičku druhé kapitoly přes spodní část stupnice bádání tak, aby překryla odměny za dosažení řádků.

Zamíchejte balíček karet setkání druhé kapitoly. Vytvořte hromádku 4 nebo 8 karet a zbytek vraťte do krabice. Hromádku položte vedle stupnice bádání. Vrchní kartu si doberete a vyhodnotíte pokaždé, když máte vyhodnotit tento efekt: .



Kar-Kalovi strážci

Otisky tlap, peří a stopy po drápech naznačují, že Kutila z jeho táborů vyháněli strážci. Možná útoky sám vyprovokoval, když zkoumal spojení mezi strážci a Kar-Kalem.

Během akce Bádání můžete namísto zaplacení běžné ceny za postup po stupnici odhodit jednoho ze svých strážců, bez ohledu na to, zda byla využita jeho odměna. Strážce tento experiment urazí, odejde a vrátí se dospodu sloupečku strážců. Nebude se již počítat mezi vaše poražené strážce a nezískáte za něj 5 bodů.

Takto lze zaplatit i cenu v podobě sošky. Strážce ovšem nelze odhodit namísto zaplacení ceny za získání žetonu legendy.



Přehledovou kartu druhé kapitoly nechte vedle herního plánu.

Antoinetta

Antoinetta také zkoumá strážce, a to se zápalem, který působí jako něco víc než jen běžný akademický zájem. Obáváš se, co by se mohlo stát, kdyby chrám objevila jako první.

Tato kapitola trvá pouze 4 kola. Vyhrajete, pokud (oba) dosáhnete chrámu dříve než Antoinetta.

5 Vyměňte Antoinettinu destičku Poražení strážce za zelenou destičku Bádání.

Antoinetta nezíská pomocníka z pole záchrany pomocníka na stupnici bádání.

Během přípravy IV. kola umístěte soupeřovu červenou destičku akce Bádání dospodu sloupečku.



Úspěchy

DŮKLADNÝ PRŮZKUM



Položte **Rádiový vysílač** dospodu hromádky 4 **nebo** 8 karet setkání.

Získáte jej na vršek svého balíčku, jakmile si dolíznete poslední (čtvrtou **nebo** osmou) kartu setkání.

KROTITEL NESTVŮR



Položte **Sedlo** vedle herního plánu.

Získáte jej na vršek svého balíčku, jakmile budete mít dostatek strážců (bez ohledu na využití jejich odměn).

Sólo: 3 2 hráči: **dohromady** 6

MAPOVÁNÍ CESTY



Položte **Mapu k chrámu** vedle herního plánu.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile budete mít dostatek sošek.

Sólo: 2 sošky, použité či nikoli



2 hráči: **dohromady** 3 **nepoužité sošky**

Úpravy

STUDENTSKÁ OBTÍŽNOST

Během přípravy hry začněte s poraženým sovím strážcem. **Ve hře dvou hráčů druhý hráč začne s poraženým orlím strážcem.**

OBTÍŽNOST ARNAKOLOG

Během přípravy Kutilova opuštěného vybavení (krok 1), použijte artefakty s cenou  namísto vybavení s cenou . Když objevíte novou lokalitu, získáte z ní artefakt na vršek balíčku.

Položte 7 žetonů strachu pod Antoinettin žeton bádání. Zanechává za sebou jen samou zkázu. Položte žeton strachu na každé pole stupnice bádání, které opustí. Pokaždé když postoupíte svým žetonem bádání na takové pole, vezměte si kartu *Strach* do své herní oblasti.

Cíle druhé kapitoly

Musíte (**oba**) dosáhnout chrámu dříve než Antoinetta. Tato kapitola trvá pouze 4 kola.

PŘEČTĚTE V PŘÍPADĚ VÝHRY


Dosáhneš Kar-Kalova chrámu, zlověstného místa plného temných předtuch. Byl to Kutilův cíl, ne tvůj, a navíc ani netušíš, zda se dostal až sem, nebo mu byl osudný nějaký rozzuřený strážce.

Kutilův pilot ovšem navrhuje, abyste vytrvali a šli dál. Profesor věřil, že ho tunely pod chrámem dovedou k Vodám života a smrti.

POKUD SE ROZHODNETE PŘIJMOUT PROHRU

Antoinetta se dostala do chrámu jako první a teď už se toho v něm moc nedozvíš. Ať už tady Kutil nechal cokoliv, určitě to odnesla. Buď jak buď, vytrváš a pokračuješ s týmem dál. Domníváš se, že profesor sestoupil do tunelů pod chrámem.

Postih: Před odehráním prvního tahu třetí kapitoly posuňte Antoinettinu lupu o jeden řádek výše. Poté vyhodnoťte první tři destičky akcí.

 **Nezapomeňte si zaznamenat příběhové symboly, včetně těch z úspěchů.**

Kapitola třetí

Po hodině prohledávání chrámových komnat konečně objevíte schody vedoucí dolů. Zapálíš pochoděň a sestoupíš po nich jako první. Doufáš, že nikdo jiný z expedice nedokáže přečíst nápisy na zdech upozorňující na to, že vstupujete do Tunelů hrůzy.

BUDETE POTŘEBOVAT:



8 karet setkání třetí kapitoly



přehledová karta třetí kapitoly



*3 lokality s ikonou



Ve hře dvou hráčů budete také potřebovat 3 lokality s ikonou z rozšíření *Velitelé expedic*. Pokud jej nemáte, použijte 3 náhodné lokality ze základní hry.



Improvizovaná zbraň



Proutěný vozík



Brýle

* označuje herní materiál ze základní hry

PŘIPOMENUTÍ:

- Karty získané za příběhové symboly v předchozí kapitole začínají vespuďu vašeho balíčku.
- Všechny ostatní karty získané v předchozích kapitolách zamíchejte do balíčků artefaktů a vybavení.
- Pomocníky zachráněné ve druhé kapitole přidejte mezi ostatní.
- V případě přijetí prohry v předchozí kapitole nezapomeňte na postih.





Příprava a pravidla třetí kapitoly

Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM PTAČÍHO BOHA**.

Tunely hrůzy!

Sotvaže vkročíš do tunelů, spatříš barevné pero. Na okamžik tě ten povědomý pohled povzbudí. Patří záhadnému strážci, jemuž jste s týmem již několikrát zkřížili cestu. Pokud do těchto tunelů ochotně vstupují lesní tvorové, nejspíše nebudou až tak nebezpečné.


Tento plamínek optimismu ovšem rychle vyhasne, když tě stopař upozorní na škrábance od drápů, otisky tlap a mnoho dalších stop, které po sobě zanechala spousta strážců, jež cosi vlákalo do tohoto děsuplného labyrintu. Možná se z tohoto místa stal jejich hrob. Anebo z něj udělají ten váš.

- 1 Umístěte **3 lokality se**  ze základní hry do levého sloupce dle nákresu. Tyto lokality představují tunel.
- 2 Ve hře dvou hráčů navíc umístěte **3 další lokality se**  do pravého sloupce. Tyto destičky jsou z rozšíření *Velitelé expedic*. Pokud jej nemáte, použijte 3 náhodné lokality ze základní hry – 2 lokality úrovně  a 1 lokalitu úrovně , která bude nahoře.
- 3 Zamíchejte **8 karet setkání třetí kapitoly** a vložte jednu lícem dolů na každou lokalitu tunelu. (Zbylé karty vraťte do krabice.)
- 4 Vložte **strážce** lícem dolů na každou destičku lokality – 2 do spodního řádku, 2 do prostředního a 3 do horního řádku.

PRŮCHOD TUNELY

Tunely jsou objevené lokace, nemůžete je ovšem prohledat ani aktivovat, dokud není lokalita níže (ve stejném sloupci) zcela bez strážců. Zpočátku je tedy k dispozici pouze nejnížší lokalita. Když poprvé prohledáte nebo aktivujete lokalitu tunelu, odhalte všechny její strážce.

Jako obvykle vám strážci nebrání ve využívání efektu lokality a lze je porazit. V lokalitách s více strážci je musíte porazit jednoho po druhém v libovolném pořadí prostřednictvím samostatných akcí Poražení strážce.

Když na konci kola stahujete archeologa z lokality s více strážci, **musíte si vzít 1**  **za každého strážce.**

Když na lokalitě nezbyvají žádní strážci, odhalte a vyhodnoťte příslušnou kartu setkání.

Strážci ležící lícem dolů se pro účely efektů karet nacházejí na dané lokalitě, nelze je ovšem porazit, dokud nebudou odhaleni.








Hledání cesty

Abyste našli cestu skrz tunely, musíte rozluštit nápisy na zdech.

- 5** Umístěte 2bodový žeton legendy pod každý z těchto tří řádků. **Ve hře dvou hráčů umístěte 2 žetony.** (V každém sloupečku 2bodových žetonů legend v chrámu budou pouze 2 žetony.)

ROZLUŠTĚNÍ NÁPISŮ

Žetony bádání nesmíte posunout nad žeton legendy.

Žeton legendy smíte ze stupnice odebrat, pouze pokud máte žeton bádání na řádku pod ním. Žeton legendy lze odebrat akcí Bádání s cenou   nebo  nebo   – tj. za jednu ze tří cen jako v chrámu. Odebraný žeton legendy si ponechte, má hodnotu 2 bodů jako obvykle.



Antoinetta

Antoinetta zjevně ví něco, co ty ne.

- 6** Antoinetta začíná hru s 11bodovým žetonem legend.



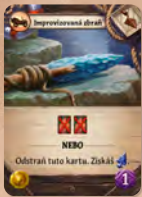
Antoinettě nahánějí strážci v tunelech hrůzu. Když vybíráte, kam Antoinetta pošle svého archeologa, **ignorujte lokality tunelu, na nichž je strážce** – tyto lokality pro ni neexistují.



Přehledovou kartu třetí kapitoly nechte vedle herního plánu.

Úspěchy

PŘEKONÁNÍ STRACHU



Položte **Improvizovanou zbraň** vedle balíčku **Strachu**. Označte ji každou kartou **Strach**, kterou odstraníte. (Pokud hrajete s **Veliteli expedic**, počítá se mezi ně i kapitánův **Skrytý strach**. **Mystik Improvizovanou zbraň** označí teprve „odstraněnými“ kartami **Strachu**, které použije pro rituál.)

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile na ní bude dostatek karet **Strachu**.

Sólo: 6 **2 hráči:** 12

SMEČKA STRÁŽCŮ



Položte **Proutěný vozík** vedle herního plánu. Získáte jej na vršek svého balíčku, jakmile budete mít dostatek strážců s nevyužitými odměnami.

Sólo: 4 **2 hráči:** **dohromady 8**

ZNALEC ARTEFAKTŮ





Položte **Brýle** vedle herního plánu. Získáte je na vršek svého balíčku, jakmile budete mít v herních oblastech dostatek artefaktů.

Sólo: 5 **2 hráči:** **dohromady 10**

Úpravy

STUDENTSKÁ OBTÍŽNOST

Během přípravy hry položte kartu artefaktu **Koruna strážců** vedle nabídky karet. **Ve hře dvou hráčů tam umístěte i Válečnou palici**. Označte obě tyto karty 2 žetony  na připomenutí, že v této partii stojí pouze . Obě karty si lze koupit z nabídky karet a dokud je nekoupíte, zůstanou v ní. Antoinetta je ignoruje.

OBTÍŽNOST ARNAKOLOG

Jakmile odhalíte 3 strážce v nejvyšší lokalitě, přidejte k nim navíc 3 své poražené strážce. **(Ve hře dvou hráčů to proveďte v obou nejvyšších lokalitách. Poražení strážci mohou být od kteréhokoli hráče i od obou.)** Můžete se takto vzdát strážců s využitou odměnou. Poznámka: Pokud nemáte dostatek strážců, nemůžete tuto lokalitu prohledat.

Cíle třetí kapitoly

Všechny lokality tunelu musí být zcela bez strážců. Musíte **(oba)** dosáhnout chrámu.

PŘEČTĚTE V PŘÍPADĚ VÝHRÝ


Celí od bahna a unavení se konečně vynoříte z tunelů a jste vděční, že opět vidíte arnackou oblohu. O stvořeních, jež strážili tunely, se ti podařilo zjistit mnohé a začínáš chápat, jak spolu tvorové na tomto ostrově komunikují.

Nejvýznamnějším výsledkem tvých snah je ovšem chvíle, kdy tvá expedice dojde k prastarému přístavišti. Na pláži jsou stopy – byl tady Kutil!

POKUD SE ROZHODNETE PŘIJMOUT PROHRU

Po dvou nocích plných hrůzy se s týmem konečně vypořádáš z tunelů. Tví lidé vyslovují vroucná přání, aby již nikdy v životě nespatriili žádného strážce.

Postih: V příští kapitole bude vaše pole pro sošku nejvíce vlevo zablokováno žetonem strachu. Toto pole nemůžete využít a má hodnotu -2 bodů, dokud žeton strachu neodstraníte.

 **Nezapomeňte si zaznamenat příběhové symboly, včetně těch z úspěchů.**

Kapitola čtvrtá

Utáboříte se na pláži poblíž chrámu vytesaného do útesu. Podle nápisů v tunelech toto místo prastarí nazývali Chrám vlnobití. Kutilovy stopy vedou po pláži směrem k chrámu. Zpátky nevedou žádné.

Hledáš povzbuzení u stopaře, ten je ovšem zasmušilý. Kutil je uvnitř již déle než den. Pokud nenašel jinou cestu ven – a pokud je naživu – potřebuje vaši pomoc.

A tak připravuješ svůj tým na vstup do chrámu. Dlouho a pozorně se věnuješ každíčkému detailu svého plánu a zaměstnáváš je, aby je nenapadla otázka, která naplňuje tvoji duši hlubokými obavami. Proč chrám postavili tak, aby byl přístupný pouze za odlivu?

BUDETE POTŘEBOVAT:



10 karet setkání čtvrté kapitoly



přehledová karta čtvrté kapitoly



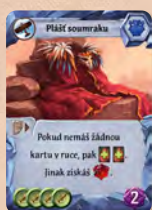
*žetony vln



Bárka



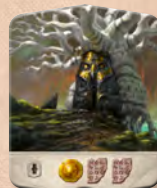
Požehnaní strážce



Plášť soumraku



*lokalita se zříceným letadlem



*lokalita s Bílým stromem



destička přílivu



zbyvajcí pomocníci, kteří se v kampani dosud neobjevili



*1 nebo 2 archeologové v nepoužitě barvě

překryvná destička

* označuje herní materiál ze základní hry

PŘIPOMENUTÍ:

- Karty získané za příběhové symboly v předchozí kapitole začínají vespuďu vašeho balíčku.
- Všechny ostatní karty získané v předchozích kapitolách zamíchejte do balíčku artefaktů a vybavení.
- V případě přijetí prohry v předchozí kapitole nezapomeňte na postih.

Příprava a pravidla čtvrté kapitoly

Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM HADÍHO BOHA**.

Změna názoru

Konečně nastala ta správná chvíle. S odhodláním vedeš svůj tým na pláž a po svahu mokrého písku. Ve chvíli, kdy se přiblížíte ke vstupu do chrámu, se z kraje lesa ozve hlas: „Počkejte! Chci jít s vámi!“

Když se otočíš, spatříš známou tvář ze své expedice – jednu z těch, kteří odešli s Antoinettou.



„Profesor Kutil byl můj učitel. Jestli je skutečně naživu...“ Postava zůstává váhavě stát mezi listí.




Zvoláš na nového pomocníka, ať se nezdržuje a přidá se k vám. Čas ani příliv nepočkají.

- 1 Hru začínáte **bez obvyklých výchozích surovin**. Místo toho začnete s **1 soškou** a **1 pomocníkem**, kterého si vyberete ze 3, jež jsou na začátku hry k dispozici.


Vyvýšená půda

Na pláž shlížejí dva osamocené kopce.

- 2 Na obě prostřední lokality položte **strážce** lícem dolů. Na tyto strážce umístěte destičku lokality se **zříceným letadlem** (na lokalitu s ) a destičku lokality s **bílým stromem** (na lokalitu s ) , také lícem dolů. Na tyto lokality nepokládejte sošky.

Na začátku hry tyto lokality nemůžete prohledat ani aktivovat. Jakmile budou lokality  zaplaveny, tyto dvě lokality odhalíte a budou se počítat jako lokality  i lokality úrovně . Možná si říkáte, co znamená „zaplaveny“. Zjistíte to na konci II. kola.

Antoinettin tábor

- 3 Vyřadte akci **Poražení strážce** ze sloupečku soupeřových akcí. Soupeřova  se v této partii nepoužívá. Nechte ji v krabici.



Antoinettini lidé se podle všeho soustředí na přemístění tábora do vyšších poloh. **Pokaždé když by váš soupeř měl bádát, vezme si namísto toho VŠECHNY karty vybavení z nabídky.** Položte je na Antoinettinu desku a doplňte nabídku karet.

Dobrodružství volá!

Kdo ví, co se skrývá uvnitř chrámu?

- 4** Nepokládejte na stupnici bádání žádné žetony objevů. Položte **překryvnou destičku čtvrté kapitoly** přes vrchní část stupnice bádání tak, aby překryla odměny za dosažení řádků. Zamíchejte **karty setkání čtvrté kapitoly**. Vytvořte hromádku 4 **nebo 8** a zbytek vraťte do krabice.



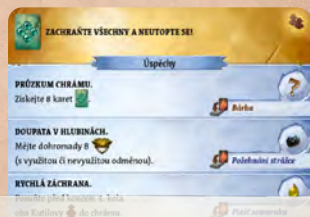
Předpoklady

Kutilův pilot má několik poznámek o tom, co profesor očekával, že zde najde.

- 5** **Váš zápisník začíná na 3. řádku** stupnice bádání. Stále pro něj ovšem platí běžná pravidla: Nemůžete jej posouvat, dokud před ním není lupa (nebo není na stejném řádku, hrajete-li za žurnalistu).

Kamenné dveře se odsunou a dovnitř proteče pramínek vody. S čvachtáním a poněkud neohrabaně vstoupíš do skvostného Chrámu vlnobití.

Jakmile jste všichni uvnitř, průchod se za vámi zavře, zacvakne jakýsi mechanický zámek a hladina vody u nohou se začne zvedat.



Přehledovou kartu čtvrté kapitoly nechte vedle herního plánu.

Přiliv

Voda stoupá. Musíš si pospíšit. Kudy ale dál?
Tak kudy?

6 Položte žeton vlny na 1., 2., 4., 5. a 7. řádek stupnice bádání. Položte destičku přílivu na desku zásob pod lupy.

Na konci každého kola se voda zvedne na následující řádek označený žetonem vlny. **Pokud vaše lupa nebude nad destičkou přílivu, okamžitě prohraje.**

Váš **zápisník** může být pod vodou, budete ovšem chtít, aby byl nejhůře na úrovni přílivu. Pokud je pod řádkem s přílivem, musíte si vzít 1 za každý řádek, o který by se musel posunout, aby byl na destičce přílivu. Toto provedte na konci kola po zvednutí přílivu, včetně konce V. kola.

Z paniky tě vyruší zvuk vycházející ze stínů. Zvedneš ruku, aby tví společníci utichli.

Ano, už zase to slyšíš. Nepatrné, pravidelné tukaní přicházející z vyšších pater. Ten rytmus poznáváš. Někdo vyťukává S.O.S.

Kutil je naživu! A opět ti ukazuje cestu. Ted' už jen dostat se k němu dříve než voda.

Zachraňte profesora!

7 Připravte na pole záchrany pomocníků 1 náhodně vybraného pomocníka z tohoto rozšíření, který se dosud v kampani neobjevil. Také k němu položte 1 figurku archeologa nepoužité barvy. Toto je profesor Kutil. **Ve hře dvou hráčů použijte 2 náhodné pomocníky a 2 figurky archeologů.**

Když dosáhnete pole záchrany pomocníků (dokonce i zápisníkem žurnalisty), přečtete **skrytý text 45**. Od této chvíle můžete akci Bádání využívat k posouvání figurky Kutila namísto žetonu bádání. Nezákáte za to žádné odměny – tuto cenu musíte zaplatit za záchranu Kutila. Figurka neblokuje pole v chrámu. **Ve hře dvou hráčů může kterýkoli hráč posouvat Kutila, jakmile jej jeden z hráčů najde.**


Kutilovi archeologové musí zůstat nad destičkou přílivu, jinak okamžitě prohráváte.





TABULKA PŘÍLIVU

Na konci kola	Příliv
I	Posuňte destičku přílivu tak, aby zakryla 1. řádek stupnice bádání.
II	Zaplavení pobřeží! (Viz níže.)
III	Posuňte destičku přílivu tak, aby zakryla 4. řádek stupnice bádání.
IV	Posuňte destičku přílivu tak, aby zakryla 5. řádek stupnice bádání.
V	Posuňte destičku přílivu na řádek těsně pod chrámem. Vaše lupa i profesor Kutil musí být v chrámu, jinak prohráváte. <i>(Ve hře dvou hráčů samozřejmě musí být v chrámu obě lupy a oba Kutilovi archeologové.)</i>

Zaplavení pobřeží!

Na konci II. kola přesuňte destičku přílivu na druhý řádek. Deskou zásob poté překryjte všechny lokality .

Od této chvíle nejsou k dispozici. Otočte lokality se zříceným letadlem a Bílým stromem. Odted' jsou k dispozici a chráněny strážci. Po zbytek hry se počítají jako lokality  i lokality úrovně . **Přečtěte skrytý text 43.**



Úspěchy

PRŮZKUM CHRÁMU ?



Položte **Bárku** dospodu hromádky 4 **nebo** 8 karet setkání.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile si dolíznete poslední (čtvrtou **nebo** osmou) kartu setkání.

DOUPATA V HLUBINÁCH



Položte **Požehnání strážce** vedle herního plánu.

Získáte jej na vršek svého balíčku, jakmile budete mít dostatek strážců (s využitými či nevyužitými odměnami).

Sólo: 4 2 hráči: **dohromady 8**

RYCHLÁ ZÁCHRANA



Položte **Plášť soumraku** vedle herního plánu.

Získáte jej na vršek svého balíčku, pokud zachráníte profesora Kutila před koncem IV. kola. (Ve hře **dvou hráčů to znamená záchranu obou figurek.**)

Úpravy

STUDENTSKÁ OBTÍŽNOST

Během přípravy hry začnete se 2 soškami lícem dolů namísto jedné.

OBTÍŽNOST ARNAKOLOG

Váš zápisník začíná na druhém namísto třetího řádku. (Za posunutí zápisníku na třetí řádek není žádná odměna.)

Cíle čtvrté kapitoly

Vyhrajete, pokud neprohrájet. Tj. musíte dostat svoji lupu a Kutilovu figurku do chrámu – **obě lupy a obě figurky ve hře dvou hráčů.**

PŘEČTĚTE V PŘÍPADĚ VÝHRY

Bez dechu a zcela promáčení se spolu s profesorem Kutilem vynoříte z průchoodu na vrcholu chrámu a opět spatříte denní světlo. Tvůj tým přesunul tábor z pobřeží do větší výšky. Všichni jsou v bezpečí!

Chvíli si prohlížíš arnacké pobřeží a všimneš si, že kousek od břehu kotví podivná loď. Právě tím směrem míří Antoinettina výprava. Co to asi znamená?

Přečtěte skrytý text 46.

POKUD SE ROZHODNETE PŘIJMOUT PROHRU

S hrdinským úsilím se ti podaří vytáhnout profesorovo bezvládné tělo na nejvyšší schod chrámu, kde se ho pokusíš resuscitovat. Několikrát dušně zachraplá až konečně zalapá po dechu. Bude žít. Ne všichni tví společníci ovšem měli takové štěstí. Musíš uspořádat pohřeb.

Postih: Na začátku prvního tahu páté kapitoly si z balíčku karet **Strachu** lízněte jednu kartu do ruky.

! Nezapomeňte si zaznamenat příběhové symboly, včetně těch z úspěchů.

Kapitola pátá

Splnil jsi svůj úkol. Podařilo se ti najít profesora. Přesto si však ani jeden z vás nepřeje ostrov opustit, dokud u pobřeží kotví ta zvláštní loď. Profesor Kutil se domnívá, že se jedná o expedici doktora Roberta Havrana, jeho bývalého žáka, bývalého kolegy a muže pochybného charakteru. Zatímco se džungle plní burácením motorů, dáváte dohromady plán, jak zjistit, co mají nově příchozí v plánu.

Zanedlouho přijde pomoc, kterou rozhodně nikdo nečekal. Tvá bývalá výzkumná asistentka Antoinetta dorazí do tábora a chce si s tebou a Kutilem promluvit v soukromí.

„Udělal jsem chybu,“ přiznává Antoinetta. „Cítila jsem, že mám vůči doktoru Havranovi dluh, ale...“

„Ale teď se obáváte, že měl jinou motivaci než prostou vědeckou zvědavost,“ doplní Kutil.

Antoinetta přikývne.

„To doktor Havran byl ten anonymní dárcce, který zafinancoval vaši expedici,“ usoudí Kutil. „Vůbec mu ale nešlo o to mě najít. Zajímal se spíše o... strážce?“

„Ano,“ potvrzuje Antoinetta. „Dala jsem mu všechny své poznámky. Tak zněla naše dohoda. Myslela jsem si, že prostě vykládám starodávné legendy. Vůbec mi ale nedošlo, že se doktor Havran chce stát jedním z bohů Arnaku!“

BUDETE POTŘEBOVAT:



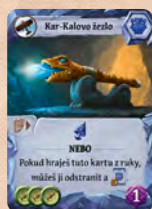
10 karet setkání páté kapitoly



Šperkařská lupa



Signální pistole



Kar-Kalovo žezlo



chrám Vodopádu



přehledová karta páté kapitoly



*3 nebo 5 žetonů strachu



*1 nebo 2 archeologové v nepoužité barvě

* označuje herní materiál ze základní hry

PŘIPOMENUTÍ:

- Karty získané za příběhové symboly v předchozí kapitole začínají vespodu vašeho balíčku.
- Všechny ostatní karty získané v předchozích kapitolách zamíchejte do balíčku artefaktů a vybavení.
- Pomocníky zachráněné ve čtvrté kapitole přidejte mezi ostatní.
- V případě přijetí prohry v předchozí kapitole nezapomeňte na postih.




Příprava a pravidla páté kapitoly



Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM HADÍHO BOHA** a stupnici bádání **VODOPÁDU**.
(Viz pravidla, str. 11.)


Nepřátelská skupina


Z vrcholku nedaleko pobřeží pozoruješ rozsáhlý tábor doktora Havrana. Vykládají nádrže s palivem. Ozbrojení hromotluci se hrnou do vozidel a razí si cestu džunglí. Z nových tábořišť v lese začíná stoupat kouř. Tato expedice se spíše než jako tým archeologů chová jako polovojenská jednotka.

- 1 Vezměte **figurku archeologa** v barvě jiné, než jakou mají hráči a soupeř, a položte ji na levou spodní lokalitu úrovně , jak je naznačeno. Představuje zásobovací konvoj doktora Havrana.
Ve hře dvou hráčů bude mít konvoj dvě figurky.

Sběr informací

Havran má početní i logistickou převahu, a tak by přímý konflikt nebyl moudrý. Tvůj tým má ovšem jednu výhodu: znalost ostrova.

- 2 Zamíchejte balíček **karet setkání páté kapitoly** a vyložte jednu kartu lícem dolů na každou lokalitu úrovně  místo sošky. Zbylé karty vraťte do krabice.

Pokaždé když objevíte lokalitu úrovně , odhalte příslušnou kartu setkání. Vyhodnoťte ji ihned před nebo po efektu destičky lokality.

Když váš soupeř objeví lokalitu, kartu setkání si nechá a na konci hry za ni získá 3 body.

Váš soupeř



- 3 Vyřadte tuto destičku ze sloupečku soupeřových akcí.

Zásobovací konvoj se pohybuje po cestě ve tvaru písmene S, jak je naznačeno. Pokaždé když provede jednu ze zbývajících čtyř akcí Prohledání lokality, posuňte po vyhodnocení akce figurku (**obě figurky**) zásobovacího konvoje o jeden krok dále. Všimněte si, že figurky konvoje **neblokuji** pole lokalit, takže na ně (vy nebo soupeř) stále můžete umístit archeologa.

Pokud konvoj dosáhne konce své cesty (tj. chrámu), okamžitě prohráváte.



Přerušení zásobovacího řetězce

Vypadá to, že se Havran pokouší u Bílého stromu založit tábor – nebo dokonce opevnění! Podle Kutila by mu to poskytlo nemalou moc. „Prastaří věřili, že obřady prováděné u Bílého stromu mají vliv na přírodní síly po celém ostrově. Musíme ten konvoj zastavit!“

Konvoj můžete vracet. Pokaždé když si koupíte kartu z nabídky, zkontrolujte lokality ve sloupci pod ní. Pokud je v tomto sloupci figurka konvoje, vraťte ji o jeden krok zpátky (pokud není na počáteční lokalitě cesty). Ze stupnice bádání lze konvoj vrátit, pokud si z nabídky koupíte pátou kartu zleva.

Spojenci ve vaší věci

Vetřelce snadno vyděsí prastaří arnačtí strážci. Když se váš archeolog nachází na stejné lokalitě jako figurka zásobovacího konvoje, můžete utratit odměnu strážce, abyste posunuli figurku konvoje o 1 krok zpátky (namísto běžného využití odměny strážce). Jedná se o volnou akci. Ve hře dvou hráčů musí jít o vašeho archeologa i vašeho strážce.



Přehledovou kartu páté kapitoly nechte vedle herního plánu.

Dva konvoje

Když ve hře dvou hráčů soupeř prohledá lokalitu, oba konvoje se posunou o jeden krok. Každou akci lze ovšem vrátit pouze jednu figurku (tj. jednu za každou koupenou kartu nebo utracenou odměnu strážce). Samozřejmě prohrájete, pokud kterákoli figurka zásobovacího konvoje dosáhne chrámu.

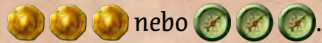
Úspěchy

VELKÁ ÚTRATA ?



Položte **Sperkařskou lupu** vedle nabídky karet.

Označte ji 1 žetonem pokaždé, když si koupíte nebo získáte kartu z nabídky, která má cenu alespoň



Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile je na ní dostatek žetonů.

Sólo: 6 2 hráči: 12

PŘEPADENÍ KONVOJE ?



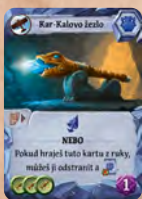
Položte **Signální pistoli** vedle herního plánu.

Označte lokalitu žetonem strachu, když z ní pomocí strážce vrátíte figurku konvoje.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile označíte dostatek různých lokalit.

Sólo: 3 2 hráči: 5

OSUDOVÉ STŘETNUTÍ ?



Položte **Kar-Kalovo žezlo** poblíž stupnice bádání.

Získáte jej na vršek svého balíčku, pokud se vaše lupa a figurka konvoje nachází na poli se skrytou lokalitou.


Ve hře dvou hráčů se na tomto poli musejí nacházet obě figurky konvoje a lupy obou hráčů.

Úpravy

STUDENTSKÁ OBTÍŽNOST

Získáte dvojnásobek výchozích surovin.

OBTÍŽNOST ARNAKOLOG

Když během přípravy hry vyřazujete ze sloupečku Havranových akcí destičku s , dejte ji do jeho odhazovací hromádky. Po I. kole se zamíchá zpátky do sloupečku a Havranův konvoj se ve II. až V. kole pohne vždy pětkrát.

Cíl páté kapitoly

Abyste vyhráli, musíte (oba) dosáhnout chrámu a odehrát všech 5 kol. Pokud chrámu dosáhne konvoj, ihned prohraje.

PŘEČTĚTE V PŘÍPADĚ VÝHRY


Z tvého týmu prostých archeologů se stala účinná skupina sabotérů a špehů. Tví lidé mají spoustu skrytých talentů!

Zvládli jste zdržet konvoj, zvědové ovšem viděli Havrana, jak si do ruksaku sbalil několik sošek a vydal se pěšky k Bílému stromu. Má prostředky i znalosti k ovládnutí arnackých strážců. Možná toho ale s profesorem víte dost na to, abyste ho zastavili.

POKUD SE ROZHODNETE PŘIJMOUT PROHRU

Havranův konvoj dorazil k Bílému stromu před vámi. Zbytek týmu tak nebude mít snadné přinést vám potřebné zásoby.

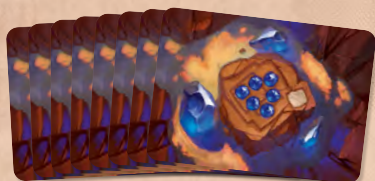
Postih: Poté, co během přípravy hry vyložíte nabídku karet, položte na balíček vybavení 2 karty **Strachu**. Budou blokovat pole pro vybavení, dokud je měsíční hůl neodstraní. Nemůžete si je koupit, můžete je ovšem odstranit pomocí karet jako **Zdobená palice**. Nepoužívejte rudou měsíční hůl z rozšíření **Velitelé expedic**.

 **Nezapomeňte si zaznamenat příběhové symboly, včetně těch z úspěchů.**

Kapitola šestá

Naposledy byl doktor Havran zpozorován, jak míří k Bílému stromu s předměty, které jsou podle profesora Kutíla nezbytné k provedení prastarých obřadů – obřadů, pomocí nichž kněží strážců ovládali ostrov. S profesorem se vám ovšem podařilo odhalit způsob, jak tyto obřady narušit. Víš, jak zabránit tomu, aby Havranovi padl Arnak do rukou. Spěcháš s týmem k Bílému stromu a doufáš, že na místo dorazíte včas.

BUDETE POTŘEBOVAT:



8 karet setkání šesté kapitoly



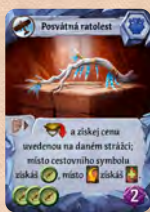
přehledová karta šesté kapitoly



Motocykl



Gong
probuzení



Posvátná
ratolest



*10 žetonů
strachu



chrám Bílého
stromu

* označuje herní materiál ze základní hry

PŘIPOMENUTÍ:

- Karty získané za příběhové symboly v předchozí kapitole začínají vespuďu vašeho balíčku.
- Všechny ostatní karty získané v předchozích kapitolách zamíchejte do balíčků artefaktů a vybavení.
- V případě přijetí prohry v předchozí kapitole nezapomeňte na postih.

Příprava a pravidla šesté kapitoly

Použijte stranu herního plánu s **CHRÁMEM HADÍHO BOHA** a stupnici bádání **BÍLÉHO STROMU**. (Viz pravidla, str. 12.)

Jdete pozdě!

Když s týmem konečně dorazíte k Bílému stromu, zjistíš, že u něj stojí doktor Havran a za ním armáda strážců.

„Jdeš pozdě,“ zašklebí se na tebe Havran. „Arnak i jeho strážci jsou mí.“

Tvoji expedici tvoří archeologové, nikoli válečníci. Nejste připraveni k boji. Musíš najít způsob, jak se vyhnout fyzickému střetu.

Antoinetta tě popadne za ruku a zašeptá: „Utíkej.“

- 1 Položte **červenou figurku archeologa** na horní řádek stupnice bádání. Toto je doktor Havran. Neumísťujte na stupnici bádání **žádné žetony legend ani žetony objevů**.
- 2 Zamíchejte **destičky strážců** a umístěte 9 z nich lícem dolů za Havrana – **ve hře dvou hráčů použijte 18 strážců!** Případné zbývající strážce vraťte do krabice. **Destičky v chrámu budou pro tuto kapitolu představovat hromádku strážců**. Pokaždé když máte položit strážce na nově objevenou lokalitu, vezměte jej z Havranovy hromádky na herním plánu.

Anebo ne?



„Utíkejte!“ vykřikneš a nedáš Havranovi čas, aby se rozhodl, co s vámi udělá. Se společníky prcháš dolů po pěšině.

„Tudy,“ zvolá profesor Kutil, než zmizí ve škvíře mezi kořeny Bílého stromu. Běžíš za ním a vstoupíš do spletité sítě tunelů pod posvátným stromem. Kutil přejde z běhu do chůze.

„Ovládá strážce,“ připouští Kutil. „Ostrov ale ještě nevládní. Nejprve musí provést dva obřady, právě v těchto jeskyních pod stromem.“

„A strážce neovládá bezvýhradně,“ dodává Antoinetta. „Stále se řídí prastarými zákony a ještě je můžeme získat zpátky na svou stranu.“

- 3 Položte 2 žetony strachu nad nabídku karet, k polím II a III.

Na začátku II. kola a poté znovu na začátku III. kola vyložte strážce z Havranovy hromádky na každou lokalitu úrovně  a , která je objevená a na níž neleží žádný strážce. Žetony strachu slouží k připomenutí tohoto pravidla.

Znalost terénu



- 4** Projděte balíček karet setkání šesté kapitoly a vezměte z něj pouze karty označené příběhovým symbolem, jehož cestu jste na kampaňovém listu označili od začátku do konce. Umístěte tyto karty na lokality úrovně dle nákresu. Nepokládejte na tyto lokality sošky, ovšem nebojte, sošky budete moci získat právě z karet setkání. Na ostatní lokality úrovně položte po 1 sošce lícem dolů. Na každou lokalitu úrovně položte 1 sošku lícem vzhůru a 1 sošku lícem dolů jako obvykle.

Když objevíte lokalitu s kartou setkání, vyhodnoťte příslušnou kartu ihned před nebo po efektu destičky lokality. Poté na lokalitu položte strážce.



Havranova posedlost

Doktor Havran už má dost studia. Teď své archeologické teorie prověří v praxi!

- 5** Zablokujte Havranovou **lupou** pole chámu nejvíce vlevo a dejte Havranovi **dva 11bodové žetony legend**.
- 6** Vyřaďte **destičku Objevení nové lokality** ze sloupečku Havranových akcí a nahraďte ji **zeleňou destičkou Bádání**.



Přehledovou kartu šesté kapitoly nechte vedle herního plánu.

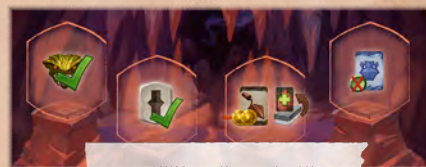
Namísto obvyklých efektů mají Havranovy destičky **Poražení strážce** a obě destičky **Bádání** následující efekt: posunou jej k dokončení prastarého obřadu.

Obřad Bílého stromu

Bitva mezi vámi a Havranem se odehraje na stupnici bádání. Jeho obřad můžete narušit tak, že umístíte sošku (2 sošky ve hře dvou hráčů) do obou obřadních síní.

HAVRANŮV SESTUP

Když Havran provádí bádání, posuňte jeho figurku a strážce o jeden řádek níže. K prvnímu obřadu dojde v nižší obřadní síni. Dokud neskončí, nesmíte posouvat žetony bádání nad tuto síň.



nižší obřadní síň

PRVNÍ OBŘAD

Když Havran dosáhne nižší obřadní síně, zahájí první obřad. Každá z jeho následujících 4 akcí Bádání umístí 1 žeton strachu na piedestal, na němž žádný žeton strachu dosud neleží – pole nejvíce vlevo nebo vpravo, podle šipky na sloupečku akcí. Jeho žetony strachu se s vašimi soškami vzájemně neblokují. Pokud ovšem umístíte sošku na žeton strachu, musíte si vzít 2 karty Strachu do své herní oblasti. Havran může jednoduše umístit žeton strachu pod sošku.

STŘETNUTÍ

Jakmile Havran umístí čtvrtý žeton strachu, vyhodnoťte střetnutí.

Pokud v síni nemáte sošku (2 sošky ve hře dvou hráčů), prohráváte.

Poté porovnejte své strážce. (Snad jste stihli nějaké porazit.) Pokud máte (oba dohromady) alespoň tolik poražených strážců, kolik je v Havranově hromádce, nic se nestane. Pokud jich má Havran více, zmocní se pokladů Arnaku – za každého strážce, kterého má oproti vám navíc, položte 1 kartu artefaktu z balíčku na desku soupeře. Havran poté uprchne.

HAVRANŮV ÚTĚK

Přesuňte Havranovu figurku přímo do vyšší obřadní síně. Strážce nechte spolu s vašimi žetony bádání v nižší komnatě. Od této chvíle již nepokládejte strážce na nově objevené lokality.

Vyřadte zelenou destičku Bádání ze sloupečku Havranových akcí. V posledních dvou kolech bude bádát vždy dvakrát.



Odhalte vrchní 3 strážce z Havranovy hromádky. Můžete je porazit stejně jako sovu v první kapitole, v libovolném pořadí. Pokaždé když jednoho strážce porazíte, odhalte nového.

Nemůžete posouvat žetony bádání, dokud v síni zůstávají strážci. Na konci kola za ně ovšem nezáiskáte Strach.

DRUHÝ OBŘAD

Havran mezitím zahájí druhý obřad a s každou akcí bádání umístí 1 žeton strachu, stejně jako předtím. Dostaňte se do jeho síně a umístěte do ní sošku – 2 sošky! –, než provede svou poslední akci.

Před V. kolem připravte sloupeček Havranových akcí tak, aby Bádání bylo vespodu.



Když Havran provede svoji poslední akci ve hře, vyhodnoťte střetnutí. Pokud jste do té doby neumístili dostatek sošek, prohráváte. Pokud jste umístili dostatek sošek, vyhráváte celou kampaň!

Úspěchy

V této kapitole mají úspěchy hodnotu bodů, jež přičtete k závěrečnému skóre. **Ve hře dvou hráčů tyto body přičtete poté, co součet bodů obou hráčů vydělíte dvěma a odečtete od něj Havranovo skóre.**

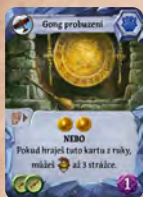
PROŠLAPÁNÍ CESTY



Položte **Motocykl** vedle herního plánu.

Získáte jej na vršek svého balíčku, pokud objevíte všechny 3 lokality v jednom sloupci. **Ve hře dvou hráčů musíte objevit všechny lokality ve dvou sloupcích.**

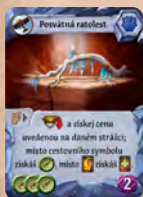
ZLOMENÍ KOUZLA



Položte **Gong probuzení** vedle stupnice bádání.

Získáte jej na vršek svého balíčku, pokud váš zápisník bude na řádce, kde se nachází figurka doktora Havrana. **Ve hře dvou hráčů na tomto řádku musí být zápisníky obou hráčů.**

OVLÁDNUTÍ STRÁŽCŮ



Položte **Posvátnou ratolest** vedle herního plánu.

Získáte ji na vršek svého balíčku, jakmile porazíte všechny strážce.

Úpravy


SAMOSTATNÁ KAPITOLA

Pokud tuto kapitolu hrajete coby samostatnou výzvu a ne jako součást kampaně, můžete jednoduše použít karty setkání, které jste získali při posledním odehrání kampaně, případně si náhodně vyberte 2 **nebo 4** karty.

STUDENTSKÁ OBTÍŽNOST

Během přípravy projděte balíček vybavení a vezměte si kartu *Automobil*, *Parní loď* nebo *Vzducholod'* podle toho, na kterou narazíte jako první. (Poté balíček zamíchejte.) Hru začnete s touto kartou na vršku balíčku. Udělejte to před líznutím karet pro I. kolo. **(Ve hře dvou hráčů každý hráč začne s jedním z uvedených dopravních prostředků.)**

OBTÍŽNOST ARNAKOLOG

Na začátku hry si vezměte o 1  méně **(oba hráči)**.

Nemůžete vyhrát, pokud **(oba)** nedosáhnete chrámu.

Cíl kampaně

Abyste vyhráli, musíte Havranovi zmařit oba obřady. Pokud přijmete prohru, přečtete **skrytý text 44**.



Konec šesté kapitoly

Pokud vyhraje šestou kapitolu, vyhráváte i celou kampaň:

Doktor Havran se s dychtivým výrazem blíží se soškou k poslednímu piedestalu, když tu se s úlekem zarazí. Na piedestalu totiž už jedna soška stojí – ta tvá.

Antoinetta tiše vystoupí ze stínů. „Jdete pozdě.“ V jejím hlase není ani náznak posměšku a ve tváři se jí zračí únava. „Snad mi strážci Arnaku odpustí, že jsem se podílela na vašem pomateném plánu.“

„Ne!“ vykřikne Havran a vycení zuby jako zvíře zahnané do kouta.

Co se stane dál, závisí na vašich rozhodnutích.

Závěrečné bodování

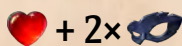
Spočítejte si body za šestou kapitolu. Poté sečtete skóre za všech šest kapitol, čímž získáte skóre za celou kampaň. (Pokud ve hře dvou hráčů není skóre za kampaň celé číslo, zaokrouhlete jej nahoru.) Skóre si zapište, budete jej za chvíli potřebovat.

Určení cesty

Nyní spočítejte získané příběhové symboly. Představují 3 různé cesty. Přečtete pouze text u cesty s nejvyšším počtem symbolů.

Označené křižovatky se počítají za oba symboly. V případě shody si vyberte cestu, která se dle vás k vašemu příběhu nejvíce hodí.

CESTA VELITELE



skrytý text 28

CESTA PÁNA ŠELEM



skrytý text 33

CESTA UČENCE




skrytý text 37

SAMOSTATNÉ KAPITOLY


Po dohrání kampaně si můžete znovu zahrát libovolnou kapitolu a prozkoumat, jaké herní možnosti tato konkrétní situace nabízí. V takovém případě ignorujte některé příběhové prvky – příběhové symboly nemají žádný efekt a nemusíte ani třídit herní materiál z tohoto rozšíření z jednotlivých balíčků.

KOOPERATIVNÍ HRA S ROZDÍLNÝMI OBTÍŽNOSTMI


Dva hráči mohou hrát kooperativně i s rozdílnými obtížnostmi. Může to být dobrá volba pro hru rodiče s dítětem nebo prostě dva jinak zkušené hráče. Připravte kapitolu dle pravidel vybraných obtížností. Hráče s nižší obtížností až na několik výjimek nijak neovlivní omezení pro hráče s vyšší obtížností.

Kapitola první: Pokud si jeden hráč zvolí arnakologický režim, je dvojnásobná pouze cena za porážení soviho strážce. Může jej porazit kterýkoli hráč, musí za to ale zaplatit 6 .

Kapitola druhá: Pokud si jeden hráč zvolí arnakologický režim, položte karty artefaktů pouze na 6 vnějších lokalit. Žetony strachu na stupnici bádání ovlivní pouze arnakologa.

Kapitola třetí: Pokud si jeden hráč zvolí studentský režim, položte vedle nabídky karet pouze *Korunu strážců*. Koupit si ji může pouze student. Pokud si jeden hráč zvolí arnakologický režim, přidejte 3 strážce pouze na první objevenou lokalitu tunelu úrovně .

Kapitola čtvrtá: Beze změn.

Kapitola pátá: Pokud si jeden hráč zvolí arnakologický režim, soupeřova destička akce s  posune pouze figurku konvoje, která je dále od chrámu.

Kapitola šestá: Pokud si jeden hráč zvolí arnakologický režim, musí chrámu dosáhnout pouze tento hráč.

Skryté příběhové texty

11.

Po několikadenním pátrání jste konečně našli cestu k hnízdu té stvůry. Vydáš se vzhůru po stěně útesu.

Když vykoukneš zpoza římsy, setkáš se tváří v tvář s obrovskou sovou. Nevypadá, že by se tě chystala sežrat – alespoň ne hned.

Dáváš si pozor, abys neudělal žádné prudké pohyby, a pomalu se vytáhneš na římsu. I ve stoje stále musíš pozvednout hlavu, aby ses tomu tvorovi mohl podívat do očí.

Za očima jako drahokamy vycítíš inteligenci. Ten pták je ostražitý, nikoli však nepřátelský. Dalo by se s ním snad nějak komunikovat? Škoda, že toho o těch legendárních strážcích nevíš více. Kutil by si určitě poradil.

Aha! Ale Kutil tady přece jen byl! Uprostřed hnízda spatříš zápisník, který určitě pochází z profesorovy expedice!

Ale přinesl ho sem přímo Kutil? Donesl ho sem ten pták? Nebo je to snad to poslední, co zde po Kutilovi zbylo?

Chceš-li znát odpověď, musíš získat ten zápisník. Ale jak? Po namáhavém výstupu se nemůžeš spolehnout na rychlost. A toho tvora určitě nepřemůžeš silou... Třeba by ale zvážil výměnu.

Když porazíš soviho strážce, získáš Deník prof. Kutila na vršek svého balíčku.

12.

„Přesto zvítězím!“ prohlásí Havran, vytáhne z kapsy zlatý medailon s modrým kamenem a nasadí si ho na krk.

Když jsi u něj tak blízko, okamžitě si všimneš změny. Kůže na rukou mu zřívá a oči zčernají. Zapotácí se a zalapá po dechu.

Přemůže tě hrůza, soucit a nepříjemný pocit, že tě mohl potkat stejný osud. Voláš na něj a prosíš ho, aby si ten medailon zase sundal.

Havran pootočí hlavu a pohlédne na tebe prázdným pohledem, bez známky porozumění. Jeho mysl se vytrácí.

Vytáhneš svůj zápisník, přečteš nahlas starobyklý verš a doufáš, že vše vyslovuješ správně – přece jen to je jazyk prastarých. Ale ano! Zabralo to! Havran, plný starodávné moci, ti rozumí.

Sundá si medailon z krku a ihned se zhroutl. Přispěcháš k němu a zkontroluješ mu puls. Je naživu. Náhle se mu zachvějí víčka a popadne tě za ruku. Má chraplavý a zesláblý hlas, slova jsou však upřímná. „Děkuji... ti.“ Sotva to vysloví, upadne do bezvědomí.

Kutil mu zkontroluje oči, jejich nepřirozená barva pomalu mizí.

„Dostane se z toho,“ oznámí Kutil s úlevou. „Má sice utrápenou mysl, jsem ale rád, že nepřišel o rozum.“

Konec.

13.

Sledování stopy pestře opeřeného strážce tě dovedlo na spoustu podivných míst, žádné ale nebylo zajímavější než toto hnízdo z klacíků a větví. Hádáš, že v něm bývalo několik vajec, teď je ovšem prázdné. Stopař nedaleko od hnízda objevil Antoinettin otisk boty.

Již o tomto strážci víš, že je velice tajnůstkářský. Možná ukryl některá vejce na místě, kde si jich Antoinetta nevšimla.

Ano! Po chvíli pečlivého pátrání jedno skutečně najdeš.

Příští kapitolu začnete s kartou artefaktu Podivné vejce vespuďu svého balíčku.

14.

Ač je toto místo plné dechberoucích objevů, žádný nich zdaleka nepředčil tvou radost ze shledání s Kutilovým pilotem.

Pilot se od profesora oddělil při útoku strážce a má stejně velkou radost, že tě vidí. Potvrzuje, že Kutil skutečně hledal Kar-Kalův chrám. Sice stále zůstává záhadou, kde se profesor nachází, nicméně do tvého týmu se právě přidává další průzkumník.

Vědět, že byl profesor Kutil ještě nedávno naživu, tě povzbuzuje.

15.

Učíš se způsobům arnackých strážců. Ačkoli je jejich podoba různá, často se chovají podobně. V jejich jednání je patrná inteligence, a přestože obvykle cestují osamoceně, často spolupracují a neznámým způsobem spolu komunikují na dálku.

Začínáš chápat, proč tito tvorové profesora Kutila tak fascinovali. Jejich studiem se toho lze spoustu naučit.

Příští kapitolu začněte s kartou artefaktu *Kamenné píрко vespuđu svého balíčku.*

16.

Když se během večere začne stmívat, přistoupí k tobě kuchař, který vypadá poněkud rozpačitě. Zvýší hlas, aby ho všichni slyšeli, a spustí: „Víme, jak pro vás bylo těžký, když Antoinetta odešla, a... no... prostě jsme vám chtěli říct, že ať už nás povedete kamkoliv... půjdeme s váma.“

Členové expedice vám věnují *Pozorný dárek.* Příští kapitolu začněte s touto kartou vybavení vespuđu svého balíčku.

17.

Když si uvědomí, že se na něj nechystáte zaútočit, doktor Havran se trochu uvolní a místo úšklebku se pohrdavě usměje na profesora Kutila.

„Tolik k archeologické etice! Vidím, že ses rozhodl tu moc uzmout pro sebe. Přesně to jsem ale očekával.“

Havran sáhne do ruksaku a vytáhne z něj kus modrého kamene. „Předpokládám, že moc dobře víte, co to je.“

Všichni to poznáváte. Je to srdce Bílého stromu.

Havran spokojeně přikývne. „Blahopřeji vám, nyní jste pány tohoto stromu. Brzy bude mrtvý a já budu mít svůj vlastní.“

Profesor Kutil je strachy bez sebe. „Uvědomil sis, že obřad ten kámen probudí? Roberte, podívej se na svou ruku!“

Ruka doktora Havrana má stejnou barvu jako kámen. Žilami předloktí se mu plazí modré úponky, jeho ruka vysychá a chřadne.

„Nemůžu to pustit!“ vykřikne Havran. „Pomozte mi! Pomoc!“

Běžíš mu na pomoc. Umírající strom se zachvěje, země se otrásá. Doktor Havran padá k zemi.

Havranova ruka, spojená s modrým kamenem, udeří na podlahu síně, odlomí se mu od zápěstí proměněného v kámen a zastaví se vám u nohou.

„Běž!“ zakřičí Antoinetta. „Zachraň strom. My zachráníme ostatní!“

Popadneš kámen a rozeběhneš se. Dřevo praská a kameny padají, zatímco se prodíráš rozpadajícími se kořeny stromu. Plíce ti naplní prach. Když se vynoříš z kořenů, dusíš se a lapáš po dechu.

Víš, kam to srdce patří. Bez dechu se ti nešplhá snadno, ale podaří se ti dosáhnout zející díry, kterou po sobě zanechal bezohledný doktor Havran. Opatrně do stromu vrátíš srdce a otřesy okamžitě ustanou.

Díky pečlivému bádání se ti podařilo nabýt vědomosti potřebné k záchraně Bílého stromu. Teď

před tebou ale stojí jiná záhada. Proč ti kámen neublížil tak jako doktoru Havranovi?

Němý strom ti nemůže dát žádné vysvětlení, v hloubi duše ale cítíš jeho vděk.

Konec.

18.

To zachráněné vejce se vylíhlo!

A strážčí mládě tě skutečně překvapilo! Navzdory svému očekávání před sebou totiž nemáš ptáka, nýbrž spíše opeřeného ještěra.

Tvé vzezření naopak mládě vůbec nevyděsilo. Máš podezření, že tě považuje za matku, protože tě sleduje na každém kroku.

Příští kapitolu začněte s kartou artefaktu *Mládě strážce vespuđu svého balíčku.*

19.

Vyozoroval jsi spojení, které mezi sebou strážčí mají, a cítíš, že se stáváš jeho součástí. Ačkoliv se setkáváte poprvé, máš pocit, že tě strážčí Arnaku poznávají.

Podle pověstí byli strážčí stvořeni a ovládnuti obřady, jež se prováděly u „Bílého stromu“. Nově vytvořený vztah se strážčí ti snad pomůže pochopit tyto obřady a podstatu propojení všech arnackých tvorů.

Příští kapitolu začněte s kartou artefaktu *Báje o původu vespuđu svého balíčku.*

20.

Během pozorování arnackých kamenů objevíš modrý nerost se silnými magnetickými vlastnostmi. Díky tomu konečně pochopíš, proč jste se pořád ztráceli, a můžeš překalibrovat kompas. Pořád nebude ukazovat správným směrem, ale možná tě střelka dovede na nějaké zajímavé místo.

Příští kapitolu začněte s kartou vybavení *Zmatený kompas vespuđu svého balíčku.*

21.

Několik zdrojů vody na ostrově výrazně zapáchá. Tvůj tým nashromáždil dostatek údajů, aby mohl vyhodnotit, že tato voda – nebo možná její zápach – bezpochyby ovlivňuje chování strážců. Je načase pustit se do experimentování.

Příští kapitolu začněte s kartou vybavení *Vědro na vodu vespuđu svého balíčku.*

22.

Havran vypadá jako zvíře zahnané do kouta. A zvířata zahnaná do kouta jsou nebezpečná. Ustoupíš a požádáš o totéž i strážce, aby měl Havran cestu k útěku.

Doktor si narovná bundu a pokusí se opět působit důstojně. „Vidím, že také znáš tajemství toho, jak dávní obyvatelé Arnaku ovládali strážce. Výborně. Toto kolo vyhráváš.“

Obezřetně si tě prohlíží, nespouští z tebe oči a přitom se přesouvá k východu. Když prochází kolem podstavce, převrhne tvoji sošku a položí na její místo svou vlastní.

Nic se nestane.

„My jsme obřad neprováděli,“ vysvětlí Kutil. „Jen jsme ho zvrátili. Strážčí teď mohou jednat z vlastní vůle.“

Havran zírá – na Kutila, na tebe i na strážce, kteří stále jako by poslouchali tvé rozkazy. „Tak jak to...?“

„Empatie, respekt a důvěra,“ řekne Antoinetta.

Havran nevěřícně zavrtí hlavou, pak se otočí a dá na útěk. Ani si neuvědomí, že ho nikdo nepronásleduje.

Konec.



23.

Vaše špionáž konečně nese ovoce! Několik neopatrných slov člena Antoinettiny expedice prozradilo lokaci prastarého astronomického zařízení. Podobné artefakty se našly i u jiných starověkých civilizací, ale žádný z nich se tomuto nepodobal. Jaký měl asi význam pro lidi, kteří jej vyrobili? A co je možná ještě důležitější, proč ho Antoinetta hledala?

Příští kapitolu začněte s kartou artefaktu *Kamenný kalendář* vespuďu svého balíčku.

24.

V naději, že mu porozumíš, požádáš Havrana, aby vysvětlil, co ho vedlo k jeho činům. Chvíli se tváří podezřívavě, když si ale uvědomí, že tvá otázka není žádná lest a že tví lidé nečekají na příležitost k útoku, uvolní se a přizná: „Už si tím vlastně ani nejsem jistý.“

Havran si sáhne do kapsy a vytáhne lahvičku. „Vody života a smrti.“ Přikývne směrem k Antoinettě. „Prostředek k ovládnutí strážců a možná... i něco víc. Samozřejmě je to jed, ale také životní síla tohoto stromu, jehož kořeny prorůstají celým ostrovem. A taky... jsem doufal...“ Zavrtí hlavou. „Ale bylo to bláhové. Moc dobře jsem to věděl.“ Podívá se Kutilovi do očí. „Říkal jsi mi to už před lety.“

Kutil potřeše hlavou. „Ty Vody mohou smrt oddálit, ale ne zvrátit. Obzvláště ne někoho, kdo je pryč tak dlouho.“

Havran Kutilovi hodí lahvičku. „Vzdávám se. Vyhráli jste.“

Profesor Kutil si ji schová do kapsy. „Ne, Roberte. Tím, že ses vzdal, jsi také vyhrál.“

Konec.

25.

Tvůj výzkum ukázal, že různé zdroje vody mají na strážce různý vliv – jsou po nich neklidní, rozrušení, krotcí nebo ostražití. Prastaří věřili, že tyto nálady lze ovládat pomocí rituálů prováděných na místě zvaném Bílý strom.

Máš podezření, že tyto vody mohou mít vliv i na další živé tvory.

Příští kapitolu začněte s kartou vybavení *Uklidňující výtažek* vespuďu svého balíčku.

26.

Vystopovali jste magnetický nerost až ke zdroji – na Arnak kdysi dávno dopadl meteorit. Prastaří jej uctívali a těžili, sloužil jim k výrobě artefaktů a výzdobě chrámů po celém ostrově. Žár z dopadu vytvořil modrý obsidián, který byl ceněn zejména pro výrobu obřadních zbraní. Prostřednictvím těchto nerostů je propojeno mnoho posvátných předmětů a míst na celém Arnaku.

Příští kapitolu začněte s kartou artefaktu *Magnetická ruda* vespuďu svého balíčku.

27.

Po úmorné cestě konečně dorazíš k orlímu hnízdu. Tváří v tvář ohromnému dravci začínáš pochybovat, zda to bylo moudré rozhodnutí.

Teď ale není čas váhat. Mezi větvičkami a listy tvořícími hnízdo zahlédneš zcela jiné listy – několik stran z deníku!

Sebrat tento poklad ptákovi s tak ostrým zrakem – a ostrým zobákem – se neodvažuješ. Třeba by ale zvážil výměnu.

Když porazíš orlího strážce, získáš *Poznámky o strážcích* na vršek svého balíčku.

28.

Když stojíš tváří v tvář svému nepříteli, pocit vítězství vystřídá soucit. Opravdu se ten muž od tebe, Kutila nebo Antoinetty, která také bývala vašim protivníkem, tolik liší?

Neodvažuješ se přehlížet nebezpečí aktuální situace. Havran je zahrán do kouta, připraven k útěku i boji. Možná ho ale přesvědčíš, aby si promluvil.

Závěr závisí na tom, jak dobře jste vedli svou expedici. Přečtěte text odpovídající vašemu skóre za celou kampaň.

19 či méně: přečtěte skrytý text 34.

20 až 59: přečtěte skrytý text 41.

60 až 99: přečtěte skrytý text 24.

100 nebo více: přečtěte skrytý text 39.

29.

Nejsi žádný lovec pokladů. Na Arnak tě dovedla záchrana profesora Kutila, ne bohatství a sláva. Ale tahle... tahle mince... září jasněji než ostatní. Byl to šťastný nález, ano. Necháš si ji. Necháš si ji pro sebe. Necháš si ji navždy.

Příští kapitolu začněte s kartou vybavení *Prokletá mince vespuđu svého balíčku*.

30.

Díky píli, trpělivosti a pečlivému pozorování zvědové zjistili, že sbírka sošek doktora Havrana slouží zlověstnému účelu. Jsou nedílnou součástí obřadu, kterým chce ovládnout všechny přírodní síly ostrova. Snad ti tento náhled na obřad pomůže Havrana zastavit.

Příští kapitolu začněte s kartou artefaktu *Temná soška vespuđu svého balíčku*.

31.

Věříš na kletby? Na hadí bohy a kouzelné runy?

Možná na tom nezáleží. Ale záleží na tom, že lidé, kteří zde žili, na to vše věřili. Bohatství tohoto ostrova nepředstavovaly pouze poklady. Každý artefakt, každý drahokam i ta nejmenší mince může mít duchovní význam.

Právě tato tajemství tě ženou vpřed, hlouběji do srdce Arnaku.

Příští kapitolu začněte s kartou vybavení *Hornická přilba vespuđu svého balíčku*.



32.

Havran si sáhne do kapsy a vytáhne lahvičku plnou záhadné tekutiny. „Myslíte si snad, že jste dokončili obřad?“ Zatřeše hlavou. „Ne, dokud neuděláte tohle!“

Odzátkuje lahvičku a třemi rychlými doušky vypije její obsah.

Havranovy oči se rozšíří hrůzou, zatímco se mu na kůži začnou tvořit šupiny. Nehty se prodlužují, až připomínají drápy, a lebka se pomalu deformuje.

To groteskní stvoření nedovolí, aby se někdo stal svědkem celé jeho proměny, a raději se po čtyřech odplazí pryč. Jako poslední z něj zahlédneš špičku ocasu.

Opravdu to byla součást obřadu? Možná ano, zároveň ovšem pochybuješ, že to měl doktor Havran v úmyslu. Muž, který chtěl být pánem Bílého stromu, nyní musí být jeho strážcem.

Konec.

33.

Ze strážců, kteří byli Havranovými loutkami, se stali tví spojenci. Stojí po tvém boku, cvakají drápy a podupávají tlapami.

Závěr závisí na tom, jak dobře jste vedli svou expedici. Přečtěte text odpovídající vašemu skóre za celou kampaň.

19 či méně: přečtěte skrytý text 38.

20 až 59: přečtěte skrytý text 22.

60 až 99: přečtěte skrytý text 42.

100 nebo více: přečtěte skrytý text 35.

34.

V naději, že mu porozumíš, Havrana požádáš, aby vysvětlil, co ho vedlo k jeho činům. Odpoví ti s úšklebkem.

„Jen se na sebe podívej. Předstíráš, že ti na mně záleží, ale ve skutečnosti chceš, abych se zlomil a vzdal. Ne. Na to jsem už zašel příliš daleko.“

Havran si sáhne do kapsy a vytáhne lahvičku. „Máte za to, že jste vyhráli,“ pronese a ukáže na podstavec. „Já jsem ale získal Vody života a smrti!“

Doktor Havran odzátkuje lahvičku a vypije její obsah. Tázavě se otočíš na Kutila, ten je ale stejně zaskočený jako všichni ostatní.

Havran se zašklebí a zapotáčí. Zmateně se podívá na lahvičku a pak se zhroutí na zem. Profesor Kutil mu přispěchá na pomoc, ale už nic nezmuže.

Havran se jistě nechtěl otrávit, nemáš ale tušení, čeho se snažil dosáhnout.

Konec.

35.

Havran vypadá jako zvíře zahnané do kouta, protože se jím stal. Moc dobře ale víš, jak se k takovým zvířatům chovat. Klidnými, konejšivými slovy a bez prudkých pohybů se ho snažíš přesvědčit, že nepředstavuješ hrozbu.

„Že nejsi hrozba?“ podívá se Havran. „Ovládáš všechny strážce na ostrově!“

Svým způsobem má pravdu. Podařilo se ti zjistit, jak tyto síně posílají zprávy vzdáleným strážcům. A možná by se to dalo považovat za rozkazy. Ty tvory ale k ničemu nenutíš, že ne? Musí tě přece poslouchat z vlastní vůle.

Najednou znejistíš. Strážci mají za úkol ochraňovat tento ostrov. Ovlivňoval jsi snad nějak jejich smysl pro povinnost a přiměl tyto majestátní tvory, aby svoji loajalitu soustředili na tebe? Neměl by jim vládnout žádný člověk.

Pomalým, ale rozhodným pohybem sebereš Havranovi sošku z ruky. Otočíš se ke strážcům a zahvízdáš jméno sovy.

Strážci ukročí stranou a vystoupí sova, jež vyslyšela tvé volání.

Klekneš si na koleno a v napřažených pažích jí nabídneš sošku. Soví strážce ji přijímá a ostatní se zdají být spokojeni.

Od tohoto dne již žádný člověk tyto piedestaly nepoužije k ovládnutí strážců. Od této chvíle si strážci budou vládnout sami.

Konec.



36.

Celodenní dřina tě unavila. A nejhorší na tom je, že to nesmíš dát najevo. Vedeš celou expedici. Musíš vždy být tím, o koho se dá opřít. Musíš povzbuzovat ostatní. Musíš je inspirovat, aby i přes nesnáze pokračovali v práci, i když nutně potřebuješ odpočinek.

A tak nezalezeš do stanu a neulehneš ke spánku, ale zamíříš k večernímu táboráku, narovnáš ramena a přijmeš tíhu velení. Ovšem to, co vidíš kolem ohně, tě přiměje se zastavit na okraji kruhu, s tváří ve stínu a botami ve světle plamenů.

Vidíš své lidi, unavené, ale spokojené, hrdé na to, co dnes dokázali. Když si tě všimnou, na tváří jim hraje úsměv a hned ti udělají místo, aby sis mohl přisednout.

Jistě, může být vyčerpávající být stále ostatním oporou. Jsou to ale tvoji lidé, a být tu s nimi ti dodává více sil, než sis myslel.

Příští kapitolu začněte s kartou vybavení Vycházková hůl vespuđu svého balíčku.

37.

Znáš tajemství strážců, Bílého stromu i Vod života a smrti. Pomocí těchto znalostí se ti podařilo ovládnout Havranovy strážce a zmařit jeho obřady. Obáváš se však, že má v rukávu ještě poslední trik.

Závěr závisí na tom, jak dobře jste vedli svou expedici. Přečtěte text odpovídající vašemu skóre za celou kampaň.

19 či méně: přečtěte skrytý text 32.

20 až 59: přečtěte skrytý text 40.

60 až 99: přečtěte skrytý text 12.

100 nebo více: přečtěte skrytý text 17.

38.

Když se strážci kolem tebe a doktora Havrana přiblíží, změní se jeho úšklebek v úsměv.

„Myslíš si, že se ti je povedlo zkrotit,“ řekne. „Já ale znám jejich tajemství.“ Sáhne si do kapsy a vytáhne lahvičku plnou záhadné tekutiny. „Ty je neovládáš. Ale tohle ano!“ Zvedne lahvičku nad hlavu.

„Ne!“ vykřikne Antoinetta.

Havran hodí lahvičku na zem. Sklo se roztříští, tekutina rozprskne a vzduch se zaplní pachem, který strážce rozběsí k nepřítelství.

Havran si rychle uvědomí svůj omyl. Než ho ale rozdupou běsnící nestvůry, stihneš ještě zhlédnout jeho vyděšený výraz. Celý tvůj tým se dá na útěk. Přestože nikoho z vás nenapadli, strážci se vymkli kontrole a několik tvých druhů poranily šlehající ocasy, dupající tlapy a třepetající křídla.

Unikneš z tunelů a pomůžeš týmu vrátit se do tábora, zatímco strážci dál běsní pod kořeny Bílého stromu. Doktora Havrana už nikdy nikdo nespasí.

Konec.

39.

V naději, že mu porozumíš, Havrana požádáš, aby vysvětlil, co ho vedlo k jeho činům. Překvapen tvým soucitem začne vysvětlovat:

„Dělal jsem to pro svou dceru, alespoň ze začátku.“ Doktor Havran z kapsy vytáhne fotografii a podá ti ji. „To je Anastázie. Na té fotografii jí bylo dvanáct. Nedlouho poté zemřela.“

Profesor Kutil zatřese hlavou. „Roberte, žádná síla na Zemi – dokonce ani mystická umění prastarých z tohoto ostrova – nedokáže nikoho vrátit ze záhrobí.“

„Takovou sílu mají jenom bohové,“ přiznává Havran. „A přesto...“ ukáže na celou síň, „... není právě to účelem tohoto místa? Dát smrtelníkům božskou moc? Sílu ovládat strážce. Ovládat povodně. Kořeny tohoto stromu komunikují s celým

ostrovem. O tu moc jsem usiloval celé roky. Ze začátku kvůli dceři. Ale potom... kvůli sobě. Myslím, že to nebylo nic víc než rozptýlení. Způsob, jak se vyhnout zármutku.“

Vrátíš doktoru Havranovi fotografii jeho dcery. Díky tobě se nestal bohem. Možná teď zvládne čelit tíze smrtelnosti.

Konec.

40.

Havran si sáhne do kapsy, vytáhne kus tmavomodrého kamene a hodí jej na piedestal. Kámen převrhne vaši sošku a s cvaknutím přistane uprostřed podstavce.

Jakmile vaše soška dopadne na podlahu, ze zdi síně vyraší kořenové vlásky a začnou vylučovat sladce vonící tekutinu. Havran si zakryje nos kapelníkem a rozeběhne se k východu.

Antoinetta se po něm vrhne a srazí ho na podlahu, kde se ho i snaží udržet.

Jejich šarvátkou nemůžeš ztrácet čas. Rychle popadneš kámen, ten ale magneticky drží jako přikovaný.

Když si profesor Kutil všimne, jak s kamenem zápolíš, vykřikne: „Velká oběť!“

Ano! Samozřejmě! Vytáhneš z ruksaku kamennou destičku, obsidiánový hrot šipů a rubín Ara-Anu.

Rozložíš je na správná místa kolem magnetického kamene. Naštěstí to zabralo! Kořeny ustoupí a najednou nastane ticho.

Antoinetta s Havranem stále leží na podlaze, celí od lepkavé tekutiny. Antoinetta těžce oddychuje, Havran je v bezvědomí, stal se obětí vlastního útoku.

„Alespoň se nám teď nebude bránit,“ poznamená Kutil. „Jsem rád, že jsme nedovolili, aby mu to místo padlo do rukou. Přesto je mi ho líto. Býval to tak pilný student.“

Konec.

41.

V naději, že mu porozumíš, Havrana požádáš, aby vysvětlil, co ho vedlo k jeho činům. Odpoví ti s úšklebkem.

„Jak se mě na to opovažuješ ptát? Nic o mém životě nevíš!“ Upustí sošku, kterou do té doby držel v ruce, a vytasí obsidiánovou dýku.

Havran se na tebe vrhne, Antoinetta se mu však rychle postaví do cesty a zachytí jeho ruku. Ostrá čepel ti projde oblečením a prořízne kůži, je to ale jen škrábnutí.

Útok tebou otrásl. Nehybně sleduješ, jak se zbytek expedice vrhá do potyčky s Havranem. Za okamžik je zadržen.

„Ne!“ zavýje. „Arnak patří MNĚ! Vy ho nikdy neovládnete!“

Podřídit ostrov své vůli ovšem nikdy nebylo tvým úmyslem. Zatímco zbytek týmu odvádí rozrušeného Havrana, Kutil ti položí ruku na rameno. Díky tobě a tvým odvážným přátelům je tajuplný ostrov Arnak v bezpečí.

Konec.

42.

„Zbabělci,“ zavrčí Havran a vytáhne z pouzdra pistoli.

Strážci toto moderní zařízení nepoznají, a tak na tuto hrozbu nereagují.

Anebo vycítili, že ve skutečnosti žádnou hrozbu nepředstavuje. Havran ti totiž ihned nato pistoli hodí.

„Zastřel mě,“ řekne. „Nenuť je, aby zabijeli za tebe.“

Ta slova tě zaskočila. Neznáš jediný způsob, jak strážce přimět k útoku. Ani si to nepřeješ.

Havran kývne k podstavci. „Umístil jsi Kar-Kalovu sošku na piedestal spojení. Strážci ti budou sloužit až do smrti.“

„Ale ne,“ vydechne profesor Kutil. „To pouto funguje oběma směry. Když ho přerušíš, zemřeš.“

Nevěřicně zavrtíš hlavou a dotkneš se nedalekého strážce. Přece bys o tom musel vědět, kdyby mezi vámi vzniklo takové pouto, nebo ne? Ale již v momentě, kdy se tvá ruka dotkne strážcovy kůže, poznáš, že je něco v nepořádku.


Mysl ti zaplaví myšlenky toho tvora, nelidské a cizí, a přece jim rozumíš, jako by byly tvoje vlastní. Cítíš, že stejně tak musí strážce vnímat tvoji mysl. Stal se z tebe kněz strážců, jejich ochránce, odsouzený k tomu dožít své dny na Arnaku ve společnosti těchto tvorů, které teď můžeš nazývat svými přáteli.

Srdce ti naplní zvláštní lehkost. Na Arnaku se možná jednoho dne objeví další nežádoucí návštěvníci, ale ty už se nemusíš bát, protože víš, že ostrov bude ochráněn.

Konec.

43.

Do každé místnosti, kam vkročíš, se nahrne voda. S každým schodem, po kterém vystoupáš, se zvedne hladina. Jak jen může voda stoupat tak rychle? Jak může stoupat tak vysoko? Bojíš se o lidi, kteří jsou tady s tebou, ale i o ty, které jste nechali za sebou. Když je voda tak vysoko v chrámu, musí být zaplavený i váš tábor.

Překryjte deskou zásob lokality  Lokality se zříceným letadlem a Bílým stromem jsou od této chvíle k dispozici.

44.

Než ho stačíš zastavit, doktor Havran na poslední podstavec položí sošku, která do něj s magnetickým cvaknutím zapadne.

„Vaše snahy jsou marné,“ pronese. „Nyní je strom zcela pod mou kontrolou. Ovládám ty stvůry kouzlem.“

Nejistě se rozhlédneš po místnosti a setkáš se s pohledy mnoha strážců, kteří tě obklopují. Není kudy uniknout.

„Tak jak to skončí?“ Antoinettina otázka chvíli visí ve vzduchu, načež Havran přikývne a opět se k tobě otočí.

„Pravda. Tak co bych s tebou měl udělat? Možná budeš první, na kom vyzkouším ten úchvatný objev.“ Podívá se na nedalekého nohsleda a vykřikne: „Spusť dešť!“ Hned nato si zakryje tvář kapesníkem a rychle ustoupí o pár kroků.

Nemůžeš utéct, a tak sleduješ, jak Havranovi poskoci v neznámých vzorcích přesouvají sošky.

Najednou z desítek kořenů začne kapat podivná, silně zapáchající tekutina. Vyměníš si s Kutilem pohledy plné bezmoci. Konečně se začíná vyjasňovat plný rozsah Havranových temných plánů. Všichni jsou odsouzeni k záhubě.

Anebo ne, rozhodneš se.

Skočíš do nejhustší mlhy, nadechneš se jí a s malým, ale těžkým kamenem v ruce se modlíš, aby to vyšlo.

Najednou všechno utichne. Už neslyšíš Havrana ani Antoinettu. Vidíš je, ale jinak; jsou pod tebou. Tak daleko pod tebou, ale přitom stále na dosah. Na chvíli jsi všude a nikde, vnímáš celý Arnak svými kořeny. Vydechneš, ten dech již ale není tvůj. Na okamžik jsi Bílým stromem a máš před sebou úkol. Čas se krátí.

Rychle přetneš kořeny vedoucí do místnosti, a přerušíš tak spojení s hanebným obřadem, čímž zachráníš strom včetně každého, kdo je v komnatě uvězněn, a zbavíš Havrana jeho moci. Zároveň s tím ovšem přerušíš své spojení se stromem. S vyhasínajícím vědomím přijímáš blížící se smrt. Uvědomuješ si ale, že nebyla marná.

Konec.

45.

Vystoupáš po schodišti vedoucím nad stoupající hladinu vody... alespoň prozatím. Cestu ovšem blokují dveře z kamene. Zdá se, že jsou zasazeny velice natěsno. Mohla by komnata za nimi být uzavřena před záplavou?

Zatlačíš na kámen, jenž otevírá dveře. Ty se zasunou do prohlubně ve zdi a tvá pochodeň osvítili prostou, čtvercovou místnost. Na podlaze sedí zarostlý muž. Když zvedne hlavu, pohlédneš na pohublou tvář profesora Kutila!

Po celé dva údery srdce zmateně mrká. Pak se vyškrábe na nohy a odpotácí se ke dveřím.

„Nezavírejte! Nezavírejte!“ žadoní. Samozřejmě nemá v nejmenším úmyslu zabouchnout před starým přítelem dveře, obzvláště ne za takových okolností. Kutil se k tvému týmu před komnatou přidá a starobylé zdi se rozezní tolika pozdravy, tolika projevy vděku, úžasu a radosti, až ve všem tom mumraji není rozumět ničemu jinému, než že byl Kutil nalezen živý a všichni jsou za to vděční.

Hladina vody v chrámu však stále stoupá, a tak toto šťastné shledání nemůžete dále prodlužovat. „Příteli,“ řekne Kutil, „jsem moc rád, že jsi mě našel, odsud ale nevede žádná cesta ven. Vrať se zpátky přes vodu, dokud na to ještě máš sílu. Nech mě tady. Neotálej.“

Když už se ti konečně podařilo Kutila najít, nemůžeš ho zanechat napospas osudu ve vodě nebo temné, kamenné cele. Musíš mít sílu pro sebe i pro něj. **Abyste vyhráli, musí vaše lupy i figurky profesora Kutila dosáhnout chrámu.**

46.

Do tábora se můžete vrátit v člunu, hladina se totiž zvedla až tak vysoko. Jeden z tvých společníků poznamená, že ta povodeň nevypadá vůbec přirozeně.

„Svým způsobem přirozená je,“ odvětlí Kutil. „Ale také technologická. Přesně takové záhady jsem se na tento ostrov vydal studovat.“

Kutil vám vypráví o svém setkání se sovím strážcem a brzy nato si začnete vyměňovat historky a porovnávat výzkum.

„Musel jsem najít odpovědi, dokud to ještě šlo,“ vysvětluje Kutil. „Měl jsem totiž podezření, že jsem na polohu ostrova nepřišel jako jediný.“ Zadíívá se směrem k podivné lodi kotvící u pobřeží. „Archeologie není soutěž, nechal jsem se ale zatáhnout do závodu. Ta loď patří doktoru Robertu Havranovi. Býval to můj student. Potom jsme nějakou dobu bývali kolegové. A nyní... se obávám, že se z nás stali protivníci.“

! ČTĚTE JAKO PRVNÍ!

Balíček karet je připravený k hraní kampaně. Jeho obsah můžete odhalovat kapitolu po kapitole, jak budete sólově nebo ve dvou hráčích kooperativně hrát příběh sestávající z šesti kapitol.

Můžete ale také prostě smíchat nové karty do starých balíčků a začít hrát standardní hru. Více informací najdete v pravidlech na str. 2.

KAŽDÁ KAPITOLA OBSAHUJE

výchozí
karty
velitelů



kapitola první



kapitola druhá



kapitola třetí



kapitola čtvrtá



kapitola pátá



kapitola šestá



odměny za příběhové cesty
(vybavení a artefakty)



sólovou
a kooperativní
přehledovou kartu



odměny za
úspěchy



balíček karet
setkání

