

# ARNAK

ELVESZETT ROMJAI

AZ ELTŰNT EXPEDÍCIÓ

Kampányfüzet

## TITOKZATOS SZIGETET FEDEZTEK FEL!



BARÁTAI SZERINT A HELYI EGYETEM  
PROFESSZORA EGY TITOKZATOS SZIGETEN  
TŰNT EL. EGY EXPEDÍCIÓ MÁR ÚT'AK  
IS INDULT A MEGKERESÉSÉRE.

ÍGY KÉSZÍTSE FEL HÁZÁT  
A KÖVETKEZŐ TŐ

## EGY PROFESSZOR ELTŰNT

nyilvánvalóan  
votta egy névtel-  
runkatárs. – Soha  
nemondani a leg-  
már ásáról. Csak  
meg. Ő maga is  
induljon.

Ma má  
tartják  
számos. Am az  
titokza leprajz  
szig. Ésem az,  
szá. tartják.



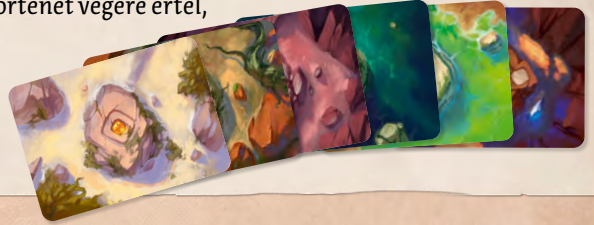
MÍN és ELWEN  
MÍN és JASON A. HOLT TÖRTÉNETE

# A kampány szabályai

## NE LAPOZZ ELŐRE!

Ezt a füzetet úgy terveztük, hogy meghatározott sorrendben haladj az olvasással. A most következő oldalakon a kampányra vonatkozó általános szabályokat ismertetjük. A történet a 6. oldalon kezdődik. Onnantól a füzetet hat fejezetre osztottuk, amelyek a Kutil professzor utáni keresés történetét dolgozzák fel Arnak szigetén.

**Minden fejezet az Arnak elveszett romjai egy új arcát mutatja be,** új mechanizmusokkal, amelyek új kihívásokat nyújtanak. Miután a történet végére értél, bármelyik fejezethez visszatérhetsz, hogy újrajátszd, akár egy magasabb nehézségi szinten. Természetesen az egész kampányt is újrajátszhatod a lelegejétől.



## 👤 Egy- vagy kétfős játék 🧑


Ezt a kampányt úgy terveztük, hogy vagy egy játékos, vagy két játékos együttműködve játssza.

Két játékos esetén a történet szerint közösen vezettek egy expedíciót, de két külön játékosként játszottok, együttműködve.

**Azokat a kampányra vonatkozó szabályokat, amelyek csak két játékos esetén érvényesek, ezzel a színnel jelöljük.**

## Egy fejezet általános előkészületei

Készítsd elő a játékot **eggyel több játékos számára, mint ahányan játszottok.** Például, amikor a templomlapkákat készíted elő, 1 játékos esetén 2 lapkát, 2 játékos esetén 3 lapkát tegyél egy halomba. Ez azért szükséges, mert a játékban részt vesz majd egy rivális is – egy tábla és a hozzá tartozó figurák, amelyek egy ellenfél lépésit szimulálják majd.

 **Egy mezőt se blokkolj blokkolólapkákkal.** Ettől függetlenül lehet, hogy lesz olyan fejezet, amely más módon ugyan, de játékba hozza majd ezeket a lapkákat.



**A rivális mindig a piros színnel játszik.** Készítsd elő a piros játékosábrát, és a hozzá tartozó 6 piros régészfigurát. A riválisod ezen kívül a nagyítóját használja majd – tedd azt a kutatóasztal alatti kezdőmezők egyikére.




**A rivális a piros akciólapkákat használja.** Készítsd elő az akcióhalmát az alapjáték egy-személyes változatának szabályai szerint.


**Határozd meg a játékosrendet úgy, hogy az I. fordulóban a rivális utolsóként kerüljön sorra.** A játékosok ezen sorrend alapján kapják meg kezdő erőforrásaikat.



**Minden fejezethez tartozik egy összefoglaló kártya, amely emlékeztet a fejezet győzelmi feltételére, valamint az egyéb célokra.**

## KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

1. játékos: 

2. játékos: 

## TESTRESZABHATÓSÁG

Bár minden fejezetet meghatározott instrukciók mentén kell előkészíteni, van, amit neked kell eldöntened.



**Minden játékos válasszon egy expedícióvezetőt.** Ez nem kell, hogy megegyezzen az előző fejezetben választott vezetővel. Ne úgy gondold rá, mint a karakterre, akit megszemélyesítesz, tekintsd rá úgy, mint az expedíció egy tagjára, akire az aktuális fejezet feladatát bízod. Ez a kiegészítő az újságíró és a gépész vezetőket nyújtja választási lehetőségként, de ha rendelkezel az *Expedícióvezetők* kiegészítővel, választhatsz onnan is. Ha egyszerűbb vezetőt preferálsz, kipróbálhatod a kutatót vagy az utazót, akiket a szabálykönyv 10. oldalán mutatunk be.

**Válassz nehézségi szintet.** A kampányt úgy terveztük, hogy a NORMÁL nehézségi szint kihívást nyújtson gyakorlott Arnak játékosoknak. Minden fejezet TANÍTVÁNY nehézségi szinten is játszható – ez fejezetenként meghatározott szabályokkal segíti a játékkal még csak ismerkedőket. Azok számára, akik már lejátszották a kampányt normál nehézségi szinten, ajánljuk az ARNAKOLÓGUS nehézségi szintet – ez fejezetenként eltérő szabályokkal teszi nehezebbé a győzelmet. Nem kötelező a kampány minden fejezetét ugyanazon nehézségi szinten játszani.

**Játszhattok egyszerre akár két különböző nehézségi szinten is. Ennek módját a 37. oldalon, a Játékváltozatok fejezetben részletezzük.**



## Általános játékmenet

Az egyes fejezetekre vonatkozó szabályoktól eltekintve a játékosok a szokásos szabályok szerint játszanak, a rivális pedig az egyszemélyes változat szabályait követi. Lásd az alapjáték szabálykönyvének 20. és 21. oldalát.



**Minden forduló végén add tovább a kezdőjátékos-jelölőt,** mintha a rivális is egy élő játékos lenne. (Ez a szabály eltér az alapjáték egyjátékos változatának szabályától.)

## GALAMBOK



**Kizárólag kétfős játék esetén,** mindkét játékos kap egy-egy galambot is. A galambot arra használhatjátok, hogy elküldjétek vele 1 erőforrást (🟡, 🟢, 🟣, 🔵, vagy 🔴) a másik játékosnak.



Egy galamb küldése és fogadása is ingyenes akció. Így partnered akár a te köröd során is küldhet neked galambot.

Amikor egy galamb erőforrást hoz neked, tartsd meg a galambot, és fordítsd képpel lefelé, jelezve, hogy ebben a fordulóban már nem használható. A forduló végén minden lefordított galamb visszafordul képpel felfelé.

Előfordulhat, hogy egy fordulót két galambbal kezded. Ilyen fordulók során te akár 2 galambot is küldhetsz, partnered viszont nem küldhet neked egyet sem.

## TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK

Minden fejezethez tartozik egy pakli találkozáskártya, amivel a fejezet szabályaitól függően számos rejtejt fedezhetsz fel.



Amikor végrehajtasz egy találkozáskártyát, válassz a két lehetőség közül:

A bal oldali lehetőség egy hatás, amit azonnal végre kell hajtani.

A jobb oldali hatás későbbre is tartogatható. Ha nincs ingyenes akcióként jelölve, akkor egy későbbi köröd fő akciójaként hajthatod végre. Tartsd a kártyát a játékosablád mellett, míg fel nem használod.

Kétfős játék esetén a hatás bármelyik játékos felhasználhatja.

Mindkét lehetőség mellett egy-egy **történetsszimbólum** is látható, amit a lehetőség kiválasztásakor megkapsz. A fejezet végén ezeket a szimbólumokat fel is jegyzed majd.

A szimbólumok nyomon követéséhez csúsztasd a kártyát annak felhasználása után az összefoglaló kártya alá jobbról vagy balról, a választott oldalnak megfelelően, hogy csak a szimbólum látszódjon. (Ahogy az a következő oldal tetején is látható.)

## CÉLOK

Minden fejezet 3 eszközt / ereklyét kínál, amit a játék során megszerezhetsz. Amikor teljesítetted a kártya megszerzéséhez szükséges feltételt, **megkapod a kártyát a paklid tetejére**. (Ekkor nem hajtod végre a hatását, akkor sem, ha ereklye.)

Kétfős játék esetén bármely játékos megkaphatja a kártyát, függetlenül attól, hogy épp kinek a köre van.

Minden cél teljesítésekor egy történetsszimbólumot is kapsz, hasonlóan a találkozáskártyákhoz.



Ha ilyen szimbólumot szerzel, a fejezet végén eldöntheted, hogy milyen szimbólumot jelentsen.

## Egy fejezet vége

Hacsak másképp nincs meghatározva, a szokott módon **játszd a játékot egészen az V. forduló végéig**. Minden fejezet eltérő győzelmi feltétellel bír.

## GYŐZELMI FELTÉTEL

Ha teljesítetted a fejezet győzelmi feltételét, **győzöl**. Olvasd el a történet erre vonatkozó szövegrészletét a fejezet végén.

Ha **vesztettél, egyszerűen próbálkozz újra**.

Játszd újra a fejezetet, mintha az elvesztett játék meg se történt volna.

Dönthetsz úgy is, hogy **elfogadod a vereséget**. Mindegyik fejezetnek van egy alternatív befejezése is, amellyel valamilyen büntetés jár a következő fejezetre. De nem kell elfogadnod a vereséget. Nyugodtan újrajátszhatod a fejezetet.



Összefoglaló kártya

## TÖRTÉNETSZÁLAK

Ha győztél (vagy elfogadtad a vereséget), jegyezd fel a célok és találkozáskártyák által szerzett történetyszimbólumokat a kampánylapra, a megfelelő szimbólumok bekarikázásával.

Minden történetyszál a kampánylap közepéről indul, és a lap széle felé halad. Ahhoz, hogy egy szimbólumot bekarikázhass, az vagy egy történetyszál legelején, vagy egy már megkezdett történetyszál folytatása kell, hogy legyen.



**Példa:** Ha legközelebb mancsot karikázol, a kereszteződés miatt folytathatod a maszk történetyszálát. Az azt követő manccsal viszont csak a mancs történetyszál legelső mezőjét karikázhatod be, az eseménypontot nem.

## ESEMÉNYPONTOK

A történetyszálak csillaggal jelölt mezői eseménypontok. Amikor bekarikázol egy ilyen mezőt, írd az elért eseménypont számát a lenti táblázatba a fejezetpontszámod alá, majd olvasd el az eseménypont számához tartozó szövegrészletet a kampányfüzet végén, a Rejtett szövegek fejezetben.

Minden eseménypont ad egy kártyát. **A következő fejezet kezdetén tedd ezt a kártyát a paklid aljára. Kétfős játék esetén döntsétek el, melyikőtök paklijának aljára teszitek.**

Miután egy történetyszál végére értél, minden ahhoz tartozó további szimbólum, amit szerzel, szimbólumnak számít.



**Tegyük fel, hogy találkozáskártyákból 3 és 2 , célokból pedig 1 és 1 szimbólumot szereztél. A szimbólumot -nek felhasználva elérhetsz egy eseménypontot.**



**Győzelmi feltétel teljesítve**

**A fejezet-pontszám**

**5**

**Teljesített célok**

## A FEJEZETPONTSZÁMOD


Ha győztél, a szokásos módon számold össze pontjaidat. **Kétfős játék esetén, adjátok össze a pontjaitokat, majd osztátok el 2-vel.** A riválisod pontszámát az alapjáték egyszemélyes változatának szabályai szerint számold ki.

**Ezután vond ki a pontszámodból a rivális pontszámát – ez lesz a fejezetpontszám.** Lehetséges, hogy ez a szám negatív lesz. Na aggódj, így is győztél. Jegyezd fel ezt a számot a kampánylapra.

**Ha úgy döntesz, hogy elfogadod a vereséget, ne számold össze a pontjaidat – a fejezetpontszámod  $-10$  pont.**

# Új kampány kezdése

## JÁTÉKELEMOK KIVÁLOGATÁSA

 **Mielőtt belekezdenél a kampányba, győződj meg arról, hogy minden ezzel a szimbólummal megjelölt eszközt, ereklyét és segédet elkülönítettél a többtől.** A kampány kezdetén ezek még nem kellenek a játékhoz.

Ezeket a játékelemeket a kampányt játszva szerezheted majd meg. A megszerzett segédek és a célok által szerzett kártyák a következő fejezettől kezdve bekerülnek saját paklijukba. Az eseménypontokon szerzett kártyák a következő fejezet kezdetén a paklid aljára kerülnek, majd a következő fejezetekre bekerülnek a saját paklijukba. Azokat a kártyákat és segédeket, amelyeket még nem szereztél meg, továbbra is tartsd elkülönítve.

Egy játék során szerzett játékelemeket csak akkor kapod meg, ha győztél, vagy elfogadtad a vereséget. Ha úgy döntesz, hogy újrajátszod a fejezetet, vedd úgy, hogy a legutóbb lejátszott játék nem történt meg.

**Az új örököket és bálványokat keverd a hozzájuk tartozó halmokba.** A kiegészítő helyszíneit ne használd a kampány során.

## INDULJON A TÖRTÉNET!

### AZ ELTŰNT EXPEDÍCIÓ

Nyolc hónap telt el azóta, hogy kedves barátoddal, Kutil professzorral utoljára láttátok egymást. Úgy hitted, egyszerűen csak külföldre távozott, ám már rég vissza kellett volna térnie... Családja már az eltűnését is jelentette.

Ma, az újságok és repülőgépek modern korában senkinek sem veszik csak úgy nyoma... Kutil egyetemi munkatársai azt gyanítják, talán meg is halt, de te mégis úgy véled, él – a modern civilizáció határain túl, a feltérképezetlen vizek elveszett szigetén, a mesés Arnak földjén.

Kutil vonzalma az elveszett sziget iránt még jóval azelőtt kezdődött, hogy megismertétek volna egymást. Voltak idők, amikor sokat értekezett egy bizonyos eltűnt civilizációról – elméletei akkoriban élénk vitákat váltottak ki a kutatók között. Kutil elméleteit elégséges bizonyíték híján senki nem fogadta el. Végül egyetemi kollégái meggyőzték, hogy hagyjon fel örült elméleteivel, ne nyilatkozzon többet az újságoknak, és összpontosítsa kutatásait valami elfogadottabb területre.

Ám te tudod, valójában soha nem hagyott fel a témával. Ezért pedig te sem hagyhatod cserben őt.

Felvéve a kapcsolatot Kutil családjával, hozzáférést kapsz a feljegyzéseihez. Nem tart soká' rájössz, merre irányultak Arnakról szóló legutóbbi kutatásai. Kutil úgy gondolta, végre rájött az elveszett sziget pontos helyére. Célod innentől nem lehet más, mint hogy egy teljesen felszerelt expedícióval a nyomába eredj.

De hogyan fogod mindezt finanszírozni? A családja természetesen segít, ám ez egészen addig nem elég, míg üzenetet nem kapsz kutatási asszisztensedtől, Antoinette-től, hogy a fennmaradó összeget felajánlotta egy névtelenséget kérő adományozó.

Bár kíváncsi vagy az adományozó kilétére, nem látod okát, hogy utánajárj. Egyszerűen hálás vagy, hogy késedelem nélkül útnak indíthatod az expedíciódat. Kutil professzor talán még életben van, valahol Arnak elveszett szigetén...

Most már készen állsz az első fejezetre. Sok szerencsét!

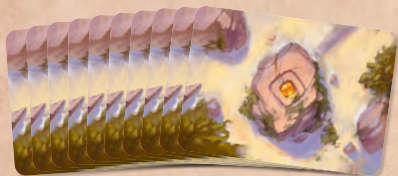
# Első fejezet

Napok óta hánykolódtok már a végtelen és üres óceánon, amikor a látóhatáron egy reményt keltő halvány foltot pillantasz meg. Ahogy közelebb értek hozzá, egy sziget bontakozik ki előttetek, amely egyetlen térképen sem szerepel.

A hajóról a szigetet vizsgálva, a sűrű dzsungelen át egy fényes csillanásra leszel figyelmes. A fény egy pillanat alatt eltűnik, de meggyőződésed, hogy láttad – napfény csillant meg valamin. Talán jelet küldött valaki? Máris kiadod a parancsot a horgony leengedésére – nem sokkal később pedig csónakjaid már embereket és felszerelést szállítanak a partra.

Antoinette, a kutatási asszisztensed felajánlja, hogy felügyeli a tábor felállítását, így legmegbízhatóbb embereiddel útnak is indulhattok a dzsungelbe. Ebbe örömmel bele is egyezel.

## AMIRE SZÜKSÉG LESZ:



Az első fejezet 10 találkozáskártyája



Az első fejezet összefoglaló kártyája



\*4 vagy 7 tartaléklapka



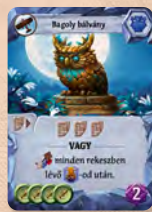
Kutil professzor naplója



Megjavított repülőgép



Üdítőital



Bagoly bálvány



Örökről írt jegyzet



Lezuhant repülőgép helyszínlapka\*



Bagoly őrző\*



Sas őrző\*



ködlapka

\* Ezeket a játékelemeket az alapjáték dobozában találod.





# Az első fejezet előkészületei és szabályai

Fordítsd a főtáblát a **MADÁR-TEMPLOM** oldalára.

## Irány a dzsungel!

Ki tudja, mit rejt?

Keverd meg az első fejezet 10 találkozáskártyáját.



- 1 Tegyél képpel lefelé egy-egy **találkozáskártyát** minden  szintű helyszínre és a négy külső  szintű helyszínre. (A 2 megmaradt kártyát tedd félre.)
- 2 Tegyél minden  szintű helyszínre egy-egy **bálványt képpel felfelé**. (Ne tegyél második bálványt ezekre a helyszínekre.)
- 3 Azokra az  szintű helyszínekre, ahova tettél kártyát, ne tegyél bálványt. Kártya nélküli helyszínekre tegyél egy-egy **bálványt képpel lefelé**.

## A DZSUNGEL FELFEDEZÉSE


Amikor felfedezel egy találkozáskártyával rendelkező helyszínt, fedd fel a kártyát, és közvetlenül a helyszín hatása előtt vagy után hajtsd azt végre.

## A lezuhant repülőgép

*Nem messze a parttól, megrázó látvány tárul a szemed elé: egy hónapokkal ezelőtt magára hagyott, lezuhant repülőgép, ebben a vad és rideg dzsungelben. A korábban látott csillanás nem jel volt, a nap csillant meg a repülőgép egyik törött ablakán. A roncs körül szétszóródott ládákban felszerelésekre bukkansz. A professzornak nyoma sincs...*

- 4 Tedd a **Megjavított repülőgép** eszközkártyát az iránytűt adó  helyszínre.
- 5 Tedd rá a **lezuhanat repülőgép**  szintű helyszínlapkát.
- 6 Tedd a 4 tartaléklapkát a helyszínlapkára. Ezek **javításjelzők**.  
Kétfős játék esetén 4 helyett 7 tartaléklapkát tegyetek rá.

## A REPÜLŐGÉP MEGJAVÍTÁSA

A lezuhant repülőgép helyszín egy  helyszín, amely amíg meg nem javítod, leváltja a szokásos iránytűt adó helyszínt.

A javításjelzőkre az egyik cél miatt lesz szükség, amelyet a 12. oldalon részletezünk.





# Az ég őrzői

A repülőgép szárnyait vizsgálva különös nyomokra bukkansz. A lemez felszakadt, mintha óriási karmok szakították volna át. Kutil professzor gyakran beszélt legendás őrzőkről – elképesztő méretű lényekről, amelyeket Arnak elveszett civilizációja szelídíthetett meg – vagy talán teremtett... Létezhet, hogy mindez igaz?

Mintha csak a kérdésre válaszolna, egy hatalmas szárnyakkal rendelkező madár bukkan elő egy távolabb eső hegy mögül, majd leszáll egy magas sziklaszirtre.

**7** A kutatássávra ne tegyél kutatás-bónuszlapkát.

**8** Tedd a **Kutil professzor naplója** kártyát a 6. sor jobb oldali mezőjére, majd takard le a képpel felfelé fordított **bagoly őrzővel**.

**9** Kétfős játék esetén tedd az **Őrzőkről írt jegyzet** kártyát a bagoly melletti mezőre, majd takard le a képpel felfelé fordított **sas őrzővel**.



## SZEMBESZÁLLÁS AZ ŐRZŐKEL

Az őrző elállja a templomba vezető utat. Nem léphetsz kutatásjelzőiddel a 6. sor fölé, míg a kutatássáv összes őrzőjét le nem győzted.

Ahhoz, hogy legyőzz egy őrzőt a kutatássávon, rajta kell állj egy kutatásjelződdel. Az őrzőt a szokásos módon, a fő akcióddal győzheted le, vagy egy olyan hatással, amely őrző legyőzését biztosítja. Azon hatások, amelyek őrzőt mozgatnak át, nem működnek a kutatássáv őrzőin.

A fordulód végén kapsz 1 **Félelem** kártyát minden kutatásjelződ után, amely egy őrzővel egy mezőn tartózkodik.

Amikor egy őrzőt legyőzöl, a szokásos módon megkapod az őrzőlapkát. Ezután olvasd el a hozzá tartozó rejtett szöveget a füzet végén. **Bagoly:** 11-es rejtett szöveg. **Sas:** 27-es rejtett szöveg.

**NYUGTASÁTOROK MEG AZ ŐRZŐJE.**  
Győztesek le a bagoly őrzőt (1. Kutil professzor naplója) és a sas őrzőt. (2. Őrzőkről írt jegyzet).

**Célok**

**JAVÍTSÁTOR MEG A REPÜLŐGÉPET.** Aktívjáték a keresett repülőgép helyezésénél > 4000 (Ezt a 3. Jéleli elhárításokkal kibővítheted nyomom... Amikor megjelölésed, kiválasztok a 4. kártyáidat.) **Megjelölt repülőgép**

**AZ ÉV VÁSÁRLÓJA.** Kifizettek el 14 -t eszközök. (Az elküldött érmék számát az 5. kártyáid kártyára helyezve követheted nyomom.) **Ültetés**

**MÁSSZ FEL A CSÜCSRA.**

**Tedd az első fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.**


# Ösvény a dzsungelen át


Beazonosítottad a lényt, amely talán Kutil földbe csapódását okozhatta. De mi történt Kutilla? Talán a lény magával vitte a fészkébe? Vagy a gépből épségben kiszállva Kutil a madár után eredt? Akárhogy is történt, Kutil sorsa a hatalmas madárhoz kötődik. További válaszokért fel kell másznod a sziklaszirtre.




**10** Tedd a ködlapkát a kutatássáv második sorára.

## AZ ÖSVÉNY KERESÉSE

Eleinte nem találsz a sziklaszirtre vezető ösvényt – **nem kutatatsz a ködlapka sorában, sem azon túl.** (A játék elején csak az első sorba léphetsz kutatásjelzőiddel.) A sziklaszirtre vezető út megtalálásához fel kell fedezned a szigetet.

Egyfős játék esetén **minden felfedezett helyszín után feljebb mozgathatsz egy sorral a ködlapkát.** A ködlapka mozgatása ingyenes akció, amelynek költsége .

Kétfős játék esetén **2 felfedezett helyszínre van szükségetek a ködlapka mozgatásához.** A mozgatás ingyenes akció, amelynek költsége . Ezt partnered részben vagy egészében kifizetheti, kártyák kijátszásával, vagy utazási értéket biztosító ingyenes akciókkal.

**Tipp:** Érdeemes a ködlapkát közvetlenül egy új helyszín felfedezése után mozgatni, hogy ne felejtse el. Ez persze nem kötelező. Egyfős játék esetén például megteheted, hogy miután 2 helyszínt már felfedeztél, egy későbbi körben mozgatsz kétszer a ködlapkát. Az átláthatóság érdekében akár -t is tehetsz a ködlapkára, amikor új helyszínt fedezel fel. Amikor mozgatsz a ködlapkát, vegyél le egy -t. (Kétfős játék esetén **2** -t.)

A madarak eléréséhez **5 vagy 10** helyszín felfedezése szükséges. **Amikor a ködlapkával a madarak fölötti sorba lépsz, tedd azt vissza a dobozba.** Megtaláltad a szirtre vezető ösvényt!



# Árulás!

Kutil gépének roncsaitól visszatérve kellemetlen helyzet fogad: Antoinette nemcsak, hogy nem építette fel a táborot, de nyoma sincs, ahogy senki másnak sem, leszámítva azokat, akikkel a dzsungelben voltál. Legalább volt annyi bőr a képén, hogy hagyott egy üzenetet:

*Az expedíció egykori tagjainak:*

*Korúntsem áll szándékunkban, hogy sorsotokra hagyjunk, vagy akár csak éheztesünk titeket. Smythe kapitány hajlandó mindkét expedíciót elszállítani, és ahogy láthatjátok, bőséges ételmet hagyunk hátra nektek. Nem akarunk hátráltatni benneteket Kutil professzor keresésében. Egyszerűen úgy érezzük, hogy az egyik expedíciónak – a miénknek – fontosabb dolgokra kell koncentrálnia. Kérjük, fogadjátok bekességgel együttműködésünk végét.*  
~ Antoinette

Ebben a fejezetben Antoinette lesz a riválisod.

**11** Távolítsd el az **Új helyszín felfedezése akciólapkát** a rivális akcióhalmából.

Tedd a zöld **Eszköz vásárlása** akciólapkát a rivális akcióhalmába.

Felfedezés akció híján Antoinette nem fog új helyszínt felfedezni.

A ködlapka nincs hatással Antoinette Kutatás akciójára, és a kutatássávon álló őrzőkkel sem foglalkozik.



# Célok

## JAVÍTSD MEG A REPÜLŐGÉPET



Tedd a **Megjavított repülőgép** kártyát a lezuhant repülőgép helyszínlapkája alá.


Játékoszámtól függően **tegyél rá javításjelzőket**. (Ehhez használd az alapjáték tartaléklapkáit.) Minden alkalommal, amikor aktiválsz egy helyszínt, távolítsd el egy javításjelzőt (és hajtsd végre a helyszín hatását).


Amikor az utolsó jelzőt is levetted, távolítsd el a helyszínt, a **Megjavított repülőgép** kártyát pedig **megkapod** a paklid tetejére.


**Egyfős játék:** 4 javításjelző **Kétfős játék:** 7 javításjelző

## AZ ÉV VÁSÁRLÓJA



Tedd az **Üdítőital** kártyát a készletláda -i mellé.

**Tegyél rá minden -t**, amit eszközökre költesz.

Amikor elegendő  van rajta, **megkapod** az **Üdítőital** kártyát a paklid tetejére.

**Egyfős játék:** 7 **Kétfős játék:** 14

## MÁSSZ FEL A CSÚCSRA



Tedd a **Bagoly bálvány** kártyát a templomlapkák mellé.

Miután elérted a templomot, és kikutattál egy 6 vagy 11 pont értékű templomlapkát, **megkapod** a **Bagoly bálvány** kártyát a paklid tetejére.


**Kétfős játék:** Mindkét játékosnak ki kell kutatnia egy-egy 6 / 11 pont értékű templomlapkát.

# Nehézségi szintek

## TANÍTVÁNY

Az előkészületek során, mielőtt kártyákat húznál a pakliból, nézd át az eszközpaklit, és tedd a paklid tetejére azt a kártyát, amelyet először találsz meg a következők közül: *Strucc*, *Tengeri teknős*, *Málhás szamár*. Ezután keverd meg az eszközpaklit. **(Kétfős játék esetén az imént ismertetett módon mindkét játékos kap egy-egy teherhordó állatot.)**

## ARNAKOLÓGUS

A játékot eggyel kevesebb -al kezded. **(Ez mindketőtökre vonatkozik.)** A bagoly és a sas őrző legyőzésének költségét duplán kell kifizetned, és nem győzhetsz le más hatással.

# Az első fejezet győzelmi feltétele

Győzd le a bagoly őrzőt. **Kétfős játék esetén a sas őrzőt is le kell győznötök.**

## HA GYŐZTÉL, EZT OLVASD EL

Részlet Kutil professzor naplójából:

Úgy tűnik, a bagoly csak úgy enged tovább, ha átadom neki a naplómát. Így hát ezt az utolsó bejegyzést már nem magamnak írom, hanem neked, ó, titkok feltárója. Akár hónapokkal, vagy évszázadokkal jársz utánam, remélem, hogy e feljegyzések fényt derítenek majd arra, hogyan próbált egy szerény régész eljutni Kar-Kal templomába.

## HA ELFOGADOD

### A VERESÉGET, EZT OLVASD EL

Mivel képtelen vagy visszaszerezni Kutil holmiját, inkább megkerülsz az őrzőt, remélve, hogy a túldalalon Kutil további nyomaira bukkansz.

**Büntetés:** A második fejezetet is ködlaplakkal kezdod. Készítsd elő az első fejezet 10. pontja alapján. Amikor a köd eléri a segédmentés mező sorát, távolítsd el a ködlapkát.



**Ne felejtse el feljegyezni a kampánylapra a célok és találkozáskártyák útján szerzett történetsszimbólumait.**

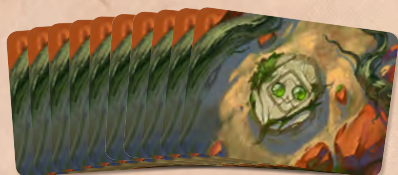
## Második fejezet

Az őrző sziklaszirtjén túl egy rejtett völgy terül el. Ránézésre épp olyan, ahová egy elszánt régész merészkedne, ha Kar-Kal sötét templomát keresi...

Kutil úgy írta le Kar-Kalt, mint egy kígyóistenséget, amely valamilyen módon kapcsolatban áll az „Élet és a Halál Vizeivel”. Nem tudod, mik ezek a „vizek”, de nem lepne meg, ha Kar-Kal elsősorban a „halál” aspektusán keresztül lépett volna kapcsolatba veled.

Akárhogy is, Kutil életben volt, amikor elhaladt itt. Márpedig, ha Kar-Kal templomát kereste, akkor te sem tehetsz másképp.

### AMIRE SZÜKSÉGED LESZ:



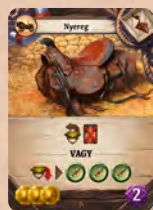
A második fejezet 10 találkozáskártyája



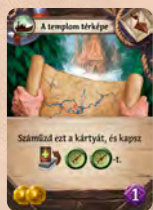
A második fejezet összefoglaló kártyája



Rádiós adó-vevő



Nyereg



A templom térképe



1 véletlenszerűen sorsolt segéd ebből a kiegészítóből (kétfős játék esetén 2)



jutalomtábla

### EMLÉKEZTETŐ:






- Az előző fejezetben történetzimbólumok által szerzett kártyákat tedd a paklid aljára.
- Az első fejezetben szerzett többi kártyát keverd az eszköz- és ereklyepakliba. (Ha egyedül játszol, és az előző fejezetben győztél, az *Őrzőkről írt jegyzet* kártyát is keverd az eszközpakliba. A kampány hátralévő részében a pakli részét képezi.)
- Ha az előző fejezetben elfogadtad a vereséget, ne feledd az ezért járó büntetést.


# A második fejezet előkészületei és szabályai


Fordítsd a főtáblát a **KÍGYÓ-TEMPLOM** oldalára.

## Elhagyatott eszközök


A táborhelyetektől nem messze, felderítőcsapatod Kutil nyomaira bukkan. De milyen aggasztó nyomok ezek! Hátrahagyott felszerelése kiváló állapotban van, és nincs elrejtve, minden szem előtt hever. Kutil számos táborot vert a dzsungelben, és úgy tűnik, gyakran sietve kellett elhagynia azokat.

**1** Minden  és  szintű helyszínre sorsolj egy képpel felfelé fordított, pontosan    költségű eszközkártyát.

Ne tegyél bálványokat a  szintű helyszínekre.

**2** A  szintű helyszínekre egy-egy felfordított bálványt tegyél.

## NYOMOK GYŰJTÉSE

Amikor felfedezel egy új helyszínt, tedd az ott lévő eszközkártyát a paklid tetejére, mielőtt helyszínlapkát húznál. ( szintű helyszín esetén az eszközt rögtön a bálvány hatása előtt vagy után kapod meg.)

Amikor riválisod új helyszínt fedez fel, ő kapja meg az eszközkártyát.

## Túlélők

Nyomolvasód szerint Kutil néhány táborhelye egészen friss nyomokat tartalmaz. Még életben lehet!

**3** A kutatássáv segédmentés mezőjére csak **1** segédet sorsolj, ezen kiegészítő segédei közül. (Kétfős játék esetén 2-t.)

A riválisod nem vesz el segédet, amikor erre a mezőre lép.


## A TÚLÉLŐK MEGTALÁLÁSA

A szokásos módon, amikor nagyítóddal a segédmentés mezőre lépsz, válassz egy segédet az ottlétők közül. Amikor kimented a **(az első)** segédet, olvasd el a **14-es rejtett szöveget**.



## Váratlan találkozások

**4** Helyezd a második fejezet jutalomtábláját a kutatássáv aljára úgy, hogy letakarja a főtábla jutalmait.

Keverd meg a **második fejezet találkozáskártyáit**, alakíts belőlük egy 4, **illetve 8** kártyából álló paklit, és tedd a kutatássáv mellé. A megmaradt kártyákat tedd vissza a dobozba. Amikor  hatást hajtasz végre, húzd fel a pakli legfelső kártyáját, és hajtsd végre.



## Kar-Kal őrzői

Lábnymok, tollak és karmolások jelzik, hogy Kutilt az őrzők úzték el a táborhelyéről. Nem zárható ki, hogy ő provokálta a támadást, miközben az őrzők és Kar-Kal közötti kapcsolatot kutatta.

Amikor Kutatás akciót hajtasz végre, **az előre lépés költségének megfizetése helyett eldobhatsz egy őrzőt**, függetlenül attól, hogy felhasználtad-e már annak áldását. Az őrződ zokon veszi a rajta végzett kísérletet, elhagy, és visszatér az őrzőlapkák halmának aljára. A továbbiakban nem számít általad legyőzött őrzőnek, és így 5 pontot sem kapsz érte a játék végén.

Ilyen módon még egy bálvány kifizetését is kiválthatod a kutatássávon. Templomlapka költségének megfizetését azonban nem válthatod ki így.



**Tedd a második fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.**

## Antoinette

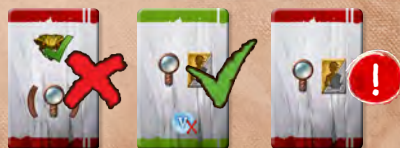
Antoinette is tanulmányozza az őrzőket, olyan buzgalommal, hogy az már-már többnek tűnik, mint pusztán intellektuális kíváncsiság. Aggasztó, hogy mi lesz, ha előttetek talál rá a templomra.

**Ez a fejezet 4 fordulóból áll.** A győzelemhez Antoinette előtt kell a templomhoz érned. (Mindkettőtöknek előtte kell odaérni.)

**5** Cseréld le Antoinette Őrző legyőzése akciólapkáját a zöld Kutatás akciólapkára.

Antoinette nem vesz el segídet a segédmentés mezőről.

A **IV. forduló** előkészítésekor tedd a rivális piros Kutatás akciólapkáját az **akcióhalma aljára**.



# Célok

## KERESÉS MINDENFELÉ ?



Tedd a **Rádiós adó-vevő** kártyát a 4, **illetve 8** találkozáskártyából álló pakli aljára.

Miután végrehajtottad a pakli utolsó (negyedik, **illetve nyolcadik**) találkozáskártyáját is, **megkapod** a **Rádiós adó-vevő** kártyát a paklid tetejére.

## VADLOVAS 🐾



Tedd a **Nyereg** kártyát a főtábla mellé.

Amikor elég (felhasznált vagy fel nem használt áldással bír,) legyőzött őrzővel rendelkezel, **megkapod** a **Nyereg** kártyát a paklid tetejére.

**Egyfős játék: 3 Kétfős játék: kettőtöknek együtt 6**

## AZ ÖSVÉNY FELTÉRKÉPEZÉSE 💧



Tedd a **A templom térképe** kártyát a főtábla mellé.

Amikor elég bálvánnyal rendelkezel, **megkapod** a **A templom térképe** kártyát a paklid tetejére.

**Egyfős játék: 2 bálvány, rekeszben vagy azon kívül**



**Kétfős játék: kettőtöknek együtt 3 bálvány, rekeszben kívül**

# Nehézségi szintek

## TANÍTVÁNY

Az előkészületek során megkapod a bagoly őrzőt. **Kétfős játék esetén a másik játékos megkapja a sas őrzőt.**

## ARNAKOLÓGUS

Amikor Kutil hátrahagyott eszközeit készíted elő (1. lépés),  értékű eszközök helyett  értékű ereklyét rakj a helyszínekre. Amikor új helyszínt fedezel fel, tedd az ott lévő ereklyét a paklid tetejére.

Tegyél 7 félelemlapkát Antoinette nagyítója alá. Ő a pusztítás nyomait hagyja maga mögött. Hagyj egy félelemlapkát minden mezőn, amelyet nagyítója elhagy. Amikor ilyen mezőre lépsz egy kutatásjelződdel, kapsz egy **Félelem** kártyát a játéktáblára.

# A második fejezet győzelmi feltétele

Antoinette előtt kell a templomhoz érned. **(Mindkettőtöknek előtte kell odaérnie.)** Ez a fejezet csak 4 fordulóból áll.

## HA GYŐZTÉL, EZT OLVASD EL

Elértétek a baljósan sötét Kar-Kal templomot. Ez volt Kutil úti célja, de fogalmad sincs, hogy eljutott-e idáig, vagy még előtte végzett vele egy feldühített őrző.

Kutil pilótája arra biztat, folytassátok a keresést. A professzor úgy vélte, hogy a templom alatti alagútrendszer elvezethet az Élet és Halál Vizeihez.

## HA ELFOGADOD A VERESÉGET, EZT OLVASD EL

Antoinette előtted ért a templomhoz, és valószínűleg nem sok mindent hagyott hátra tanulmányozni. Véltetően magával vitt mindent, amit Kutil hátrahagyott... Nem gondolva erre, tovább vezetted a csapatot. Úgy hiszed, a professzor talán leereszkedett a templom alatt húzódó alagútrendszerbe.

**Büntetés:** Mielőtt belekezednél a harmadik fejezet első körébe, mozgasd Antoinette nagyítóját egy sorral feljebb a kutatássávon, majd hajtsd végre az első három akciólapkját.



**Ne felejsd el feljegyezni a kampánylapra a célok és találkozáskártyák útján szerzett történet-szimbólumaidat.**



# Harmadik fejezet

Már egy órája járjátok a templom kamráit, amikor egy lefelé vezető lépcsőre bukkantok. Fáklyát gyűjtasz, majd a csapat élére állva megindulsz lefelé, remélve, hogy senki más nem tudja elolvasni az írásjeleket, amelyek azt üzenik, épp a Rettegés Alaútjaiba készültök leereszkedni.

## AMIRE SZÜKSÉG LESZ:



A harmadik fejezet 8 találkozáskártyája



A harmadik fejezet összefoglaló kártyája



3 szimbóllummal rendelkező helyszínlapka\*



Két játékos esetén az Expedícióvezetők kiegészítőben lévő 3 szimbóllummal rendelkező helyszínlapkára is szükségetek lesz. Ha nem rendelkeztek ezzel a kiegészítővel, sorsoljatok 2 és 1 szintű helyszínt alapjátékból.



Rögtönzött fegyver



Fonott szekér



Szemüveg

\* Ezeket a játékelemeket az alapjáték dobozában találod.

## EMLÉKEZTETŐ:

- Az előző fejezetben történetzimbólumok által szerzett kártyákat tedd a paklid aljára.
- A kampányban korábban szerzett többi kártyát keverd az eszköz- és ereklyepakliba.
- Minden második fejezet során megmentett segédet keverj a többi elérhető segéd közé.
- Ha az előző fejezetben elfogadtad a vereséget, ne feledd az ezért járó büntetést.





# A harmadik fejezet előkészületei és szabályai

Fordítsd a főtáblát a **MADÁR-TEMPLOM** oldalára.

## A Rettegés alagútjai

*Alighogy betetted a lábad az alagútba, észreveszel egy színes madártollat. Egy pillanatra ismerős érzés kerít hatalmába. A titokzatos őrzőtől származhat, akivel már többször keresztetvétek útjaitokat. Ha ez a teremtmény önszántából lépett az alagútrendszerbe, talán nem is olyan veszélyes hely.*

*Optimizmusod lángja egy szempillantás alatt kialszik, amikor nyomolvasód karom-, fark- és lábnyomokra hívja fel a figyelmet. Úgy tűnik, ez a baljós labirintus az őrzők kriptájává vált. Remélhetőleg te nem itt fogod végezni.*


- 1 Tedd az alapjáték 3  helyszínlapkáját a bal oldali oszlopba, ahogy az ábrán is látható. Ezek az alagútrendszer helyszínei.
- 2 Kétfős játék esetén tegyetek további 3  helyszínlapkát a jobb oszlopba. Ezeket a helyszíneket az Expedícióvezetők kiegészítőben találjátok. Ha nem rendelkeztek azzal a kiegészítővel, sorsoljatok az alapjáték helyszínlapkái közül – 1  szintű helyszínt legfelülre, 2  szintű helyszínt alá.
- 3 Keverd meg a harmadik fejezet 8 találkozáskártyáját, és tegyél egyet-egyét képpel lefelé az alagútrendszer minden helyszínére úgy, hogy a helyszínek hatása látható maradjon. (A megmaradt találkozáskártyákat tedd vissza a dobozba.)
- 4 Tegyél őrzőket képpel lefelé minden helyszínlapkára – 2 őrzőt az alsó és középső sorban lévő helyszín(ek)re, 3 őrzőt a felső sorban lévő helyszín(ek)re.



## UTAZÁS AZ ALAGÚTRENSZERBEN

**Az alagútrendszer helyszínei felfedezett helyszínek.** Nem hajthatsz ott végre Ásás egy helyszínen akciót, és nem is aktiválhatod azt, csak ha az (ugyanazon oszlopban) alatta lévő helyszínen nincs már őrző. Így a játék elején csak a (két) alagút legalsó helyszíne érhető el. Az első alkalommal, amikor ilyen helyszínen ásol, vagy aktiválsz egy hatással, fordítsd fel az összes őrzőjét.

A szokásos módon, az őrzők nem akadályozzák, hogy végrehajtsd egy elérhető helyszínen hatását. Az őrzőket bármilyen sorrendben legyőzheted, de egy Őrző legyőzése akcióval csak egy őrzőt győzhetsz le.

Ha egy forduló végén régészed egy olyan helyszínről tér vissza, amelyen több őrző is maradt, **minden őrző után kapsz egy-egy -t.**

**Amikor egy helyszínen őrzői elfogytak, hajtsd végre az ott lévő találkozáskártyát.**

A képpel lefelé fordított őrzők a helyszínen tartózkodó őrzőknek számítanak minden kártyahatás szempontjából, ám amíg képpel lefelé vannak, nem lehet legyőzni őket.

# Útkeresés

Ahhoz, hogy megtaláld a helyes utat az alagútrendszerben, meg kell értened a falakon lévő jeleket.

- 5** Tegyél egy-egy 2 pont értékű templomlapkát a felüntetett helyekre. **Két játékos esetén kettőt tegyél mindhárom helyre.** (A templomban minden 2 pont értékű halomban csak 2 lapka lesz.)



**2 3 4**  
Kétfős játék esetén

## A JELEK MEGFEJTÉSE

**Kutatásjelzőiddel nem mozoghatsz át a templomlapkákon.**

Egy templomlapkát annak kikutatásával távolíthatsz el. Ennek feltétele, hogy egy kutatásjelző az alatta lévő sorban legyen, a kutatás ára pedig a szokásos, vagy vagy . A kikutatott lapkát tartsd meg, a szokásos módon 2 pontot ér számodra.

## Antoinette

Úgy tűnik, Antoinette tud valamit, amit ti nem.

- 6** Antoinette egy 11 pont értékű templomlapkával kezdi a játékot.



Antoinette fél az alagút őrzőitől. Amikor meghatározod, hogy Antoinette hová küld régészt, **hagyj figyelmen kívül minden olyan helyszínt az alagútrendszerben, ahol van őrző** – számára ezek a helyszínek nem léteznek.



**Tedd a harmadik fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.**

# Célok

## A BÁTORSÁG SZIKRÁJA



Tedd a **Rögtönzött fegyver** kártyát a **Félelem** pakli mellé.

Tegyél rá minden **Félelem** kártyát, amit számúzol. (Az **Expedícióvezetők** kiegészítő **Rejtett félelem** kártyája is **Félelem** kártyának számít. A misztikus csak azután teheti ide „számúzott” **Félelem** kártyáit, hogy egy rituálé által megszabadult tőlük.)

Amikor elég **Félelem** kártyát tettél rá, **megkapod** a **Rögtönzött fegyver** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 6 Kétfős játék: 12

## ŐRZŐK FALKÁJA



Tedd a **Fonott szekér** kártyát a főtábla mellé.

Amikor elég őrződ van fel nem használt áldással, **megkapod** a **Fonott szekér** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 4 Kétfős játék: **kettőtöknek együtt 8**

## EREKLYESZAKÉRTŐ






Tedd a **Szemüveg** kártyát a főtábla mellé.

Amikor elég ereklye van a játékterületeden, **megkapod** a **Szemüveg** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 5 Kétfős játék: **kettőtöknek együtt 10**

# Nehézségi szintek

## TANÍTVÁNY

Az előkészületek során tedd az **Őrző koronája** ereklyekártyát a kártyasor mellé. **Kétfős játék esetén tegyédtek oda a Harci bunkó ereklyekártyát is.** Tegyél a kártyá(k)ra 2 -t, jelezve ezzel, hogy az ára csak  . A kártya megvásárolható a kártyasorról, és addig ott marad, míg meg nem vásárolod. Antoinette figyelmen kívül hagyja a kártyát.

## ARNAKOLÓGUS

Amikor felfordítod az alagút felső helyszínének 3 őrzőjét, tegyél rá még 3 őrzőt, amit már legyőztél. (Két játékos esetén mindkét alagút felső helyszínére ez vonatkozik.) A legyőzött őrzők bármelyik játékostól mehetnek, akár vegyesen is. Mindegy, hogy a legyőzött őrzők áldását felhasználta-e már. Ha nincs elég legyőzött őrződ, nem léphetsz a felső helyszínre.

# A harmadik fejezet győzelmi feltétele

Az alagútrendszer egyik helyszínén sem lehet őrző. Érd el (mindketten érjétek el) a templomot.

## HA GYŐZTÉL, EZT OLVASD EL

Sárosan és kimerülten, de végre kijuttok az alagútrendszerből. Megkönnyebbülsz, hogy újra láthatod Arnak két egét. Sokat megtudtál a járatokat őrző lényekről, kezdted megérteni, ahogy kommunikálnak.

Ám erőfeszítéseitek legfontosabb eredménye, hogy egy ősi kikötőhöz érkeztek. A parton lábnyomokat látni – Kutil is erre járt!

## HA ELFOGADOD

### A VERESÉGET, EZT OLVASD EL

Két éjen át tartó, szünni nem akaró rettegés után végre kibotorkáltok az alagútrendszerből. Csapatod azt kívánja, bár csak soha többé ne látnátok egy őrzőt sem.

**Büntetés:** A következő fejezetet egy félelemlapkával kezded a bal szélső bálványrekeszben. A bálványrekeszt nem használhatod, és -2 pontot ér, hacsak nem számúzod a félelemlapkát.



**Ne felejtse el feljegyezni a kampánylapra a célok és találkozáskártyák útján szerzett történet-szimbólumaidat.**

# Negyedik fejezet

A tengerparton, egy sziklatemplom közelében vertek táborot. Az alagútrendszerben látott írásjelek szerint a sziget ősei ezt a helyet a **Dagály Templomának** nevezték. Kutil nyomai a parton a templom felé vezetnek. Kifele jövő lábnyomokat nem találtak.

Nyomolvasódra nézel bátorításért, de ő komoran néz vissza rád. Kutil már legalább egy napja bent van. Ha nem talált más kiutat – és még életben van –, segítségre lesz szüksége.

Így hát felkészítéd csapatodat a templomba lépésre, időt szánva arra, hogy a terv legapróbb részleteit is átbeszéljétek – hátha sikerül lekötnöd a gondolataikat, mielőtt feltennék a kérdést, amely nem hagy nyugodni – miért úgy tervezték a templomot, hogy csak apálykor legyen megközelíthető?

## AMIRE SZÜKSÉGED LESZ:



A negyedik fejezet  
10 találkozáskártyája



A negyedik fejezet  
összefoglaló kártyája



Hullámlapkák\*



Lélekvesztő



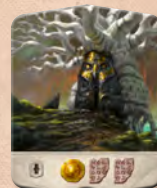
Az őrző áldása



A szürkület palástja



Lezuhant repülőgép  
helyszínlapka\*



Fehér Fa  
helyszínlapka\*



jutalomtábla



Dagálylapka



Az összes eddig  
nem látott segédlapka



1 vagy 2 régész egy  
nem használt színben\*

\* Ezeket a játékelemeket az alapjáték dobozában találod.

## EMLÉKEZTETŐ:

- Az előző fejezetben történetzimbólumok által szerzett kártyákat tedd a paklid aljára.
- A kampányban korábban szerzett többi kártyát keverd az eszköz- és ereklyepakliba.
- Ha az előző fejezetben elfogadtad a vereséget, ne feledd az ezért járó büntetést.

# A negyedik fejezet előkészületei és szabályai

Fordítsd a főtáblát a **KÍGYÓ-TEMPLOM** oldalára.

## Egy hazatérő szív

Végre elérkezett a pillanat – határozott léptekkel vezeted csapatodat az enyhén lejtős, nedves homokon. Ahogy közeledtek a templom bejáratához, kiáltást hallasz az erdő széléről.

– Várjatok! Veletek szeretnék menni!

Ahogy megfordulsz, ismerős alakot pillantasz meg – az expedíciód egy tagját –, egyet azok közül, akik Antoinette-tel együtt távozott.



– Kutil professzor egykor a tanárom volt. Ha valóban életben van... – Úgy tűnik, valami biztató szóra vár, hogy elő merjen jönni a bokrok közül.




Szólj régi-új segédednek, hogy jöhet, de siessen. Az idő és a dagály nem vár.

- 1 A játékot nem a szokásos kezdő erőforrásokkal kezded. Helyette kapsz 1 lefelé fordított bálványt, és választhatsz egyet a három elérhető seged közül.

## Dombtetők


Két domb magasodik a tengerpart közelében.

- 2 Tegyel egy-egy őrzőt képpel lefelé a 2 középső helyszínre. Tedd a lezuhant repülőgépet helyszínlapkát a  helyszínen lévő őrzőre, a Fehér Fa helyszínlapkát pedig a  helyszínen lévőre, mindkettőt képpel lefelé. Ne tegyel bálványokat ezekre a helyszínekre.

A játék kezdetén ezeket a helyszíneket nem fedezheted fel, és nem áshatsz rajtuk. Amikor azonban a  helyszíneket elárasztja a dagály, fordítsd fel ezt a két helyszínt az őrzőkkel együtt. Ezek a helyszínek egyszerre számítanak  és  szintű helyszíneknek. Talán érdekel, mi ez a dagály. A II. forduló végére megtudod!

## Antoinette táborhelye

- 3 Távolítsd el az Őrző legyőzése akciólapkát riválisod akcióhalmból.

Riválisod ebben a fejezetben nem használja a -ját, ezt hagyd a dobozban.



Antoinette emberei szemlátomást arra koncentrálnak, hogy a táborhelyüket magasabb helyre költöztessék. Amikor riválisod Kutatás akciót hajtana végre, ehelyett elveszi az ÖSSZES eszköz-kártyát a kártyasorról. Tedd a kártyákat a táblájára, és töltsd fel a kártyasort.

# Vár a kaland!

Ki tudja, mit rejt a templom?

- 4** Ne tegyél kutatás-bónuszlapkákat a kutatássávra. Helyezd a **negyedik fejezet jutalomtábláját** a kutatássáv tetejére úgy, hogy letakarja a főtábla jutalmait. Keverd meg a **negyedik fejezet találkozáskártyáit**, alakíts belőlük egy **4 vagy 8** kártyából álló paklit, a megmaradt kártyákat pedig tedd vissza a dobozba.



# Előzetes tudás

Kutil pilótája jegyzetet készített arról, hogy Kutil mire számított itt.

- 5** **Jegyzetfüzeted a kutatássáv 3. sorából indul.** A szokásos szabály továbbra is érvényes: nem léphetsz előre a jegyzetfüzeteddel, csak ha nagyítód előrébb (vagy az újságíró esetén ugyanabban a sorban) van.

A kőkapu ajtaja félrecsúszik. A bejáraton át víz szivárog a templomba. Nyikorgó csizmával, itt-ott megcsúszva lépsz a dicsőséges Dagály Templomába.

Amint mindannyian bent vagytok, a kapu bezárul mögöttetek, a zárszerkezet a helyére kattann. A vízszint emelkedni kezd a lábatok körül.




**Tedd a negyedik fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.**

# Emelkedő vízszint

A vízszint emelkedik. Sietnetek kell. Na de merre? Talán erre?

**6** Tegyéél egy-egy hullámlapkát a kutatássáv 1., 2., 4., 5. és 7. sorába. Tedd a dagálylapkát a készletlábla alá, majd tedd rá a nagyítótad.

A vízszint minden forduló végén a következő hullámlapka szintjére emelkedik. **Ha a dagálylapka ekkor a nagyítódra kerül, azonnal elveszítetd a játékot.**

A jegyzetfüzeted lehet víz alatt, de igyekezz, hogy legalább a víz felszínén lebegjen. Ha a vízszint emelkedése után egy dagálylapka alatti sorban van, kapsz 1 -t minden sor után, amit lépned kellene ahhoz, hogy jegyzetfüzeted a dagálylapkára kerüljön. Ezt minden forduló végén ellenőrizd, beleértve az V. forduló végét is.

*Pánikodból egy zaj ébreszt fel, de hogy honnan jön, még nem tudod. Kezedet magasba emelve elhallgattatod társaidat.*

*Igen. Most is hallod. Egy halk, de ritmikus kopogás a fejetek fölött. Felismered a ritmust. Valaki S.O.S.-t kopogtat.*

*Kutil életben van! Ismét ő vezeteti utatokat. Megfogadod, hogy a dagály előtt megtalálod őt.*

## A professzor megmentése

**7** A kutatássáv segédmentés mezőjére csak 1 segédet sorsolj, ezen kiegészítő még nem látott segédei közül. Tegyéél mellé 1 régészfigurát egy nem használt színben – ő Kutil professzor. (Kétfős játék esetén 2 segédet sorsoljatok, és 2 régészfigurát tegyetek melléjük.)

Amikor eléred a segédmentés mezőt, (újságíróként akár jegyzetfüzetteddel,) olvasd el a 45-ös rejtett szöveget. Innentől kezdve a Kutatás akcióval saját kutatásjelződ helyett Kutil figurájával is léphetsz. Ezért nem kapsz semmilyen jutalmat – ez szükséges ahhoz, hogy megmentsd Kutilt. Kutil figurája nem foglal el helyet a templomban. Kétfős játék esetén bármelyik játékos léphet bármelyik Kutil figurával, ha egyikőtök már elérte a segédmentés mezőt.

**Kutil régészfigurájának mindig a dagálylapka fölött kell maradnia – ha eléri a dagálylapka, azonnal elveszítetd a játékot.**





## ÚTMUTATÓ A DAGÁLYHOZ

Forduló vége	A dagály mozgása
I	Mozgasd feljebb a dagálylapkát, hogy letakarja a kutatássáv 1. sorát.
II	<b>Árvíz a parton!</b> (A táblázat alatt részletezzük.)
III	Mozgasd feljebb a dagálylapkát, hogy letakarja a kutatássáv 4. sorát.
IV	Mozgasd feljebb a dagálylapkát, hogy letakarja a kutatássáv 5. sorát.
V	Mozgasd feljebb a dagálylapkát, hogy letakarja a templom alatti sort. Nagyítódnak és Kutil professzornak ekkor már a templom sorában kell állnia, máskülönben vesztettél. (Két játékos esetén mindkét nagyítónak és mindkét régészfigurának a templom sorában kell állnia.)

### Árvíz a parton!

A II. forduló végén mozgasd a dagálylapkát a második sorba, majd told feljebb a készletablát is addig, hogy letakarja az összes ▲ helyszínt.

A letakart helyszínek a továbbiakban nem elérhetők. Fordítsd meg a Lezuhant repülőgépet és Fehér Fa helyszínlapkákat, őrzőkkel együtt. Ezek a helyszínek mostantól elérhetők, és őrzők védik, amiket legyőzhetsz. A játék hátralévő részében egyszerre számítanak ▲ és ▼ szintű helyszíneknek. **Olvasd el a 43-as rejtett szöveget.**



# Célok

## A TEMPLOM FELFEDEZÉSE



Tedd a **Lélekvesztő** kártyát a 4 **illetve** 8 kártyából álló találkozáspakli aljára.

Amikor az utolsó (negyedik, **illetve nyolcadik**) találkozáskártyát is végrehajtottad, **megkapod** a **Lélekvesztő** kártyát a paklid tetejére.

## FÉSZEK A MÉLYBEN



Tedd **Az őrző áldása** kártyát a főtábla mellé.

Amikor elég (felhasznált vagy fel nem használt áldással bíró) legyőzött őrzővel rendelkezel, **megkapod** **Az őrző áldása** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 4 Kétfős játék: **kettőtöknek együtt 8**

## GYORS SEGÍTSÉG



Tedd **A szürkület palástja** kártyát a főtábla mellé.

Ha Kutil professzor figurájával a IV. forduló vége előtt a templomba érsz, **megkapod** **A szürkület palástja** kártyát a paklid tetejére. **(Kétfős játék esetén ez mindkét régészfigurát jelenti.)**

# Nehézségi szintek

## TANÍTVÁNY

Az előkészületek során 1 helyett 2 lefordított bálványt kapsz.

## ARNAKOLÓGUS

Jegyzetfüzeted a harmadik helyett a második sorból indul. Nem kapsz jutalmat, amikor jegyzetfüzeteddel a harmadik sorba lépsz.

# A negyedik fejezet győzelmi feltétele

Nagyítóddal és Kutil régészfigurájával is érd el a templomot. **(Kétfős játék esetén mindkét nagyítóval és régészfigurával el kell érnetek a templomot.)**

## HA GYŐZTÉL, EZT OLVASD EL

Kifulladásra és csuromvizesen, Kutil professzorral kiléptek a templom tetején lévő ajtón, hogy ismét megláthassátok a napvilágot. A tengerparti táborhelyeteket magasabbra költöztettétek – mindenki biztonságban van.


Arnak partvonalát pásztázva egy furcsa hajót láttok meg a parton horgonyozni. Antoinette expedíciója arrafelé tart. Ez vajon mit jelenthet?

Olvasd el a 46-os rejtett szöveget.

## HA ELFOGADOD A VERESÉGET, EZT OLVASD EL

Hősies erőfeszítéssel sikerül Kutil professzor ernyedt testét a templom kijáratának utolsó lépcsőfokára húznod, ahol megpróbálsz újraéleszteni. Néhány fuldokló lélegzetvétel után kapkodni kezdi a levegőt. Már tudod, hogy életben marad. Sajnos nem minden társad ilyen szerencsés. A táborba visszatérve egy temetés megszervezése vár rád.

**Büntetés:** Az ötödik fejezet első fordulójának első körében húzz egy **Félelem** kártyát a **Félelem** pakliból, és vedd a kezébe.

 **Ne felejtsd el feljegyezni a kampánylapra a célok és találkozáskártyák útján szerzett történet-szimbólumaidat.**

## Ötödik fejezet

Teljesítetted a feladatot, megtaláltad a professzort. Mégsem hagynád el a szigetet, amíg egy idegen hajó horgonyoz a parton... Kutil professzor úgy véli, az újonnan érkezett expedíciót dr. Roberto Havran vezeti, Kutil egykori tanítványa, kollégája, és összességében egy kétes jellemű ember. Ahogy a dzsungel járművek zúgásával telik meg, elkezded megtervezni, hogyan deríthetnétek ki, mire készül Havran.

Azonnal érkezik a segítség – ami azt illeti, igencsak váratlan irányból. Korábbi asszisztensed, Antoinette tűnik fel a táborhelyeteken, és azt kéri, hadd beszélhessen bizalmasan veled és Kutillal.

– Hibát követtem el – ismeri el Antoinette. – Úgy éreztem, tartozom dr. Havrannak, de...

– ...de attól tartasz, nem pusztán tudományos kíváncsiság motiválja – fejezi be Kutil.

Antoinette bólint.

– Úgy sejtem, dr. Havran volt a névtelen adományozó, aki az expedíciót finanszírozta – találgat Kutil. – De őt nem az érdekelte, hogy rám találtak-e. Őt sokkal inkább az őrzők érdekelték, nem igaz?

– Így igaz – válaszolja Antoinette. – Továbbadtam neki az összes jegyzetemet. Így szólt a megállapodásunk. Eddig azt hittem, egyszerűen csak ősi legendákat vizsgálunk. Azt álmodtam sem gondoltam volna, hogy dr. Havran valójában Arnak egyik istenévét akar válni.

### AMIRE SZÜKSÉGED LESZ:



Az ötödik fejezet  
10 találkozáskártyája



Ékszerésznagyító



Jelzőpisztoly



Kar-Kal jogara



Vízese-templom



Az ötödik fejezet  
összefoglaló kártyája



3, illetve  
5 félelemlapka\*



1, illetve 2 régészfigura egy  
nem használt színben\*

\* Ezeket a játékelemeket az alapjáték dobozában találod.

### EMLÉKEZTETŐ:

- Az előző fejezetben történetzimbólumok által szerzett kártyákat tedd a paklid aljára.
- A kampányban korábban szerzett többi kártyát keverd az eszköz- és ereklepkliba.
- Minden negyedik fejezet során megmentett segédet keverj a többi elérhető segéd közé.
- Ha az előző fejezetben elfogadtad a vereséget, ne feledd az ezért járó büntetést.




# Az ötödik fejezet előkészületei és szabályai



Fordítsd a főtáblát a **KÍGYÓ-TEMPLOM** oldalára, és tedd rá a **VÍZESÉS** kutatássávit. (Lásd a szabálykönyv 11. oldalát.)


## Egy rivális erő


Egy parthoz közeli magaslatról megfigyelitek dr. Havran széles elterülő táborát. Éppen üzemanyagtartályokat pakolnak. Fegyveres gengszterek rakodnak különböző járművekre, utakat alakítanak ki a dzsungelben. Füst száll fel az erdőben kialakított új táborhelyeiktől. Az expedíció inkább hasonlít katonai erőhöz, mintsem régészcsapathoz.

- 1 Tegyél egy **régészfigurát** egy nem használt színben a bal alsó  szintű helyszínre, ahogy az ábrán is látható. Ez dr. Havran utánpótlást szállító konvoja. **Kétfős játék esetén két konvojt jelképező figurát használjatok.**

## Információgyűjtés

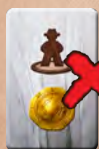
Nem lenne bölcs döntés nyílt összecsapásba bocsátkozni Havran létszámbeli és logisztikai fölényével szemben. De van azért valami, amiben ti vagytok erősebbek: a sziget ismerete.

- 2 Keverd meg az **ötödik fejezet találkozáskártyáit**, és tegyél egyet-egyét képpel lefelé minden  szintű helyszínre. A megmaradt 2 kártyát tedd vissza a dobozba. **Ne tegyél bálványt** ezekre a helyszínekre.

Amikor  szintű helyszínt fedezel fel, fordítsd fel, és hajtsd végre az ott található találkozáskártyát közvetlenül a helyszín hatása előtt vagy után.

Amikor riválisod helyszínt fedez fel, megtartja a találkozáskártyát, és a játék végén 3 pontot kap érte.

## A riválisod



- 3 Távolítsd el ezt az akciólapkát a riválisod akcióhalmából.

**Az utánpótlást szállító konvoj S alakban halad, ahogy az jobbra látható.** Miután a riválisod végrehajtotta a négy megmaradt Ásás egy helyszínen akciója egyikét, lépj előre egyet a konvojjal az útvonalán.

A konvoj figurája **nem** blokkolja a helyszíneket, így akár te, akár a riválisod odaküldheti a régészét.

**Amint a konvoj eléri úti célját, azonnal elveszíted a játékot.**



# Az ellátási lánc megzavarása

Úgy tűnik, Havran tábort – vagy a konvojokat elnézve valamiféle erődítményt – tervez felhúzni a Fehér Fánál. Kutil szerint ez nem kis hatalmat adna neki: az ősök úgy hitték, hogy a Fehér Fánál végzett szertartások az egész sziget természeti erőire befolyással lehetnek. A konvojt meg kell állítani!

Lehetőséged van visszamozgatni a konvojt. Amikor kártyát vásárolsz, nézd végig a vele egy oszlopban lévő helyszíneket. Ha van valamelyiken konvoj figura, mozgasd vissza egy mezővel (kivéve, ha a kezdőmezőjén áll). A kutatásásvon lévő helyszínről úgy tudod visszamozgatni, ha megvásárolod a kártyasor 5. kártyáját.

## Szövetségeseid

A betolakodók félnek Arnak ősi őrzoitól. Amikor egy régészed egy konvoj figurával azonos helyszínen tartózkodik, felhasználhatod egy őrződ áldását arra, hogy (annak hatása helyett) visszamozgassd 1 mezővel a konvojt. Ez egy ingyenes akció. Kétfős játékban is a te régészednek és a te őrződnek kell lennie, a partnered ebben nem segíthet.



## Két konvoj

Amikor egy kétfős játékban a rivális Ásás egy helyszínen akciót hajt végre, mindkét konvoj előre lép egygel. A játékosok egy akcióval viszont csak egy figurát mozgathatnak vissza. (Tehát kártyavásárlásonként és áldásonként egyet.) Ha csak egy konvoj is eléri a templomot, veszítetek.

Tedd az ötödik fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.

# Célok

## KÖLTEKEZÉS ?



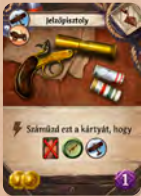
Tedd az **Ékszerésznapló** kártyát a kártyasor mellé.

Tegyél rá 1 vagy jelzőt, amikor legalább vagy értékben kártyát vásárolsz.

Amikor elegendő jelző van rajta, **megkapod** az **Ékszerésznapló** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 6 Kétfős játék: 12

## RAJTAÜTÉS A KONVOJON ?



Tedd a **Jelzőpisztoly** kártyát a főtábla mellé.

Amikor egy őrződ áldását használod fel arra, hogy visszamozgass egy konvojt, akkor, ha még nincs rajta, **tegyél** egy félelemjelzőt a helyszínre, ahonnan a konvojt visszamozgattad.

Amikor elegendő helyszínen van félelemjelző, **megkapod** a **Jelzőpisztoly** kártyát a paklid tetejére.

Egyfős játék: 3 Kétfős játék: 5

## SORSDÖNTŐ ÖSSZECSAPÁS ?



Tedd a **Kar-Kal jogara** kártyát a kutatássáv mellé.

Amikor a nagyítód és a konvoj egyszerre tartózkodnak a rejtett helyszínen, **megkapod** a **Kar-Kal jogara** kártyát a paklid tetejére. **Kétfős játékos esetén mindkét konvoj figurának, és mindkettőtök nagyítójának ott kell lennie.**

# Nehézségi szintek

## TANÍTVÁNY

Az előkészületek során kétszer annyi kezdő erőforrást kapsz.

## ARNAKOLÓGUS

Az előkészületek során, amikor eltávolítod a akciólapkát Havran akcióhalmából, tedd a dobóhalmába. Az I. forduló végén keverd vissza az akcióhalmába. A II. fordulótól a játék végéig Havran konvoja minden fordulóban 5-ször mozog előre.

## Az ötödik fejezet győzelmi feltétele

Ha a konvoj eléri az úti célját, veszítesz. Az V. forduló végén győzol, ha elérted (mindketten elértétek) a kutatássáv legfelső sorát.

### HA GYŐZTÉL, EZT OLVASD EL

*Egyszerű régészcsapatod egy hatékony szeptor- és kémcsapattá vált. Milyen rejtett tehetséggel rendelkező embereket gyűjtöttél magad köré!*

*A konvoj késésben van, de felderítőid kiszúrják Havrant, amint bálványokat töm egy táskába, majd gyalogszerrel indul a Fehér Fához. Elegendő eszközzel és tudással rendelkezik ahhoz, hogy átvegye az irányítást Arnak őrzői felett. Talán elég ismerettel rendelkezel már ahhoz, hogy megállítsd.*

### HA ELFOGADOD A VERESÉGET, EZT OLVASD EL

*Havran konvoja előtted ér a Fehér Fához. Embereid így sokkal nehezebben tudják megszerezni a te csapatod számára is szükséges ellátmányt.*

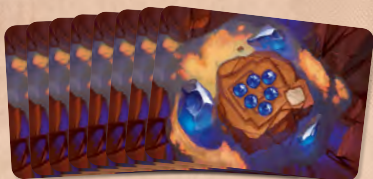
**Büntetés:** Miután a következő fejezet előkészületei során feltöltötted a kártyasort, tegyél 2 Félelem kártyát az eszközpakli tetejére. Amíg a Hold-bot nem számúzi őket, blokkolják majd az eszközkártyák mezőit. Nem lehet őket megvásárolni, viszont számúzhated őket olyan kártyákkal, mint amilyen a *Díszes kalapács*. Ne használd az *Expedícióvezetők* kiegészítő Vörös Hold-botját.

**Ne felejtse el feljegyezni a kampánylapra a célok és találkozáskártyák útján szerzett történet-szimbólumaidat.**

## Hatodik fejezet

Felderítőid észrevették Dr. Havrant, amint az ősi rituáléhoz szükséges tárgyakkal a Fehér Fa felé tart. Olyan rituálé ez, amellyel irányítani lehet az egész szigetet. Ám te tudod, hogyan lehet megszakítani az ilyen szertartásokat. Tudod, hogyan előzheted meg, hogy Arnak Havran kezébe kerüljön. Sietve te is megindulsz csapatoddal a Fehér Fához, remélve, hogy időben odaérsz.

### AMIRE SZÜKSÉGED LESZ:



A hatodik fejezet 8 találkozáskártyája



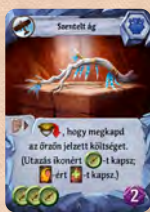
A hatodik fejezet összefoglaló kártyája



Motorkerékpár



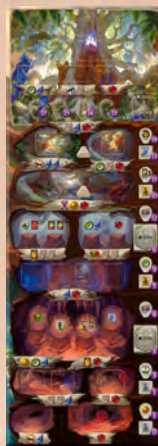
Az ébredés gongja



Szentelt ág



10 félelemlapka\*



Fa-templom

\* Ezeket a játékelemeket az alapjáték dobozában találod.

### EMLÉKEZTETŐ:

- Az előző fejezetben történetsembólumok által szerzett kártyákat tedd a paklid aljára.
- A kampányban korábban szerzett többi kártyát keverd az eszköz- és ereklepakliba.
- Ha az előző fejezetben elfogadtad a vereséget, ne feledd az ezért járó büntetést.

# A hatodik fejezet előkészületei és szabályai

Fordítsd a főtáblát a **KÍGYÓ-TEMPLOM** oldalára, és tedd rá a **FA** kutatássávot. (Lásd a szabálykönyv 12. oldalát.)

## Túl késő!

Amikor megérkeztek a Fehér Fához, dr. Havran a fa tövében áll, mögötte egy seregnyi őrzővel.

– Elkéstemek – mondja Havran gúnyosan. – Arnak és az őrzői már mind az enyémeik.

Régészek expedícióját vezeted, nem harcosokét. Nem tudtok harcolni. Azon töröd a fejed hogyan lehetne elkerülni a fizikai konfrontációt.

Antoinette megragadja a karod, és egy szívből szóló javaslatot suttog:

– Fussunk!

**1** Tedd a **piros régészfigurát** a kutatássáv felső sorába, ő dr. Havran. Ne tegyél a kutatássávra se **kutatóbónuszlapkákat**, se **templomlapkákat**.

**2** Keverd meg az **őrzők halmát**, és tegyél 9-et képpel lefelé, dr. Havran mögé egy halomba. **Kétfős játék esetén 9 helyett 18-at tegyél.** Minden megmaradt őrzőt tegyél vissza a dobozba. **Ebben a fejezetben a templomban lévő halom látja el az őrzők halmának funkcióját.** Amikor őrzőt húzol egy frissen felfedezett helyszínhez, dr. Havran őrzőiből húzz.

## ...vagy mégsem?



– Futás! – kiáltod, megfosztva Havrant a lehetőségtől, hogy kitalálja, mit is tegyen veletek. Csapatoddal együtt futásnak eredtek egy ösvényen.

– Erre! – kiáltja Kutil, majd eltűnik a Fehér Fa gyökerei között egy nyílásban. Követitek, és beléptek a szent fa alatti alagúrendszer kanyargós hálózatába. Kutil gyalogtempóra lelassít.

– Már ő parancsol az őrzőknek – látja be Kutil –, ám a szigetnek még nem. Ahhoz el kell még végeznie két szertartást, éppen itt, a fa alatti barlangokban.

– És az őrzők feletti irányítása sem biztos, hogy feltétel nélküli – mondja Antoinette. – Még engedelmességek az ősi törvényeiknek. Talán még visszaállíthatjuk őket a mi oldalunkra.

**3** Tegyél 2 félelemlapkát a kártyasor II. és III. mezője fölé.

**A II. és III. forduló kezdetén tegyél egy-egy őrzőt képpel felfelé Havran halmából minden olyan**  **és**  **szintű helyszínre,**

amely már fel van fedezve, de nincs rajta őrző. Az imént elhelyezett félelemlapkák erre emlékeztetnek.





## A sziget ismerete



- 4** Nézd át a **hatodik fejezet találkozáskártyáit**, és válogasd ki azokat, amelyek hátlapjukon olyan szimbólummal rendelkeznek, amelyek történet-szálát végigjártad a kampánylapon. Tedd ezeket a kártyákat szimbólumuktól függően az **1** szintű helyszínekre, ahogy az az ábráról leolvasható. Ezekre a helyszínekre ne tegyél bálványokat, de ne aggódj – a kártyák segítségével lesz lehetőséged bálványokat szerezni. A többi **1** szintű helyszínre tegyél egy-egy bálványt képpel lefelé. A **2** szintű helyszínekre a szokásos módon egy-egy képpel lefelé és képpel felfelé fordított bálványt tegyél.

Amikor olyan helyszínt fedezel fel, ahol van találkozáskártya, hajtsd végre azt közvetlenül a helyszín hatása előtt vagy után. Ezután rakj őrzőt a helyszínre.



## Havran megszállottsága

Dr. Havran nem tervez már semmit sem tanulmányozni. Most már csak az elméletet kell átültetni a gyakorlatba!

- 5** Tedd Havran **nagyítóját** a templom bal szélső mezőjére, és adj Havrannak két **11 pont értékű templomlapkát**.
- 6** Távolítsd el Havran **Új helyszín felfedezése** akciólapkáját, és tedd a helyére a zöld **Kutatás** akciólapkát.



A szokásos hatásuk helyett, Havran Őrző legyőzése és mindkét Kutatás akciólapkája hatása: mozgasd Havrant egy sorral közelebb a következő szertartás mezője fel.



**Tedd a hatodik fejezet összefoglaló kártyáját a főtábla mellé.**

# A Fehér Fa rituáléja

A harcot közted és Havran között a kutatássávon fogjátok lejátszani. **A szertartást úgy akadályozhatod meg, hogy mindkét bálványkamrába elhelyezel 1 (illetve 2) bálványt.**

## HAVRAN ERESZKEDÉSE

**Amikor Havran Kutatás akció hajt végre, mozgasd a figuráját és őrzőit egy sorral lejjebb.** Az első szertartás az alsó bálványkamrában zajlik. Amíg véget nem ér a szertartás, a kutatás-jelzőiddel nem léphetsz az alsó bálványkamra fölötti sorba.



Alsó bálványkamra

## AZ ELSŐ SZERTARTÁS

Amikor Havran eléri az alsó bálványkamrát, megkezdí az első szertartást. **Az ezt követő első 4 Kutatás akciója a következő:** 1 félelemlapkát tesz egy olyan rekeszbe, amelyben még nincs félelemlapka. A döntőnyíl határozza meg, hogy a bal vagy jobb szélső ilyen rekeszbe tesz. Az ő félelemlapkái és a te bálványaid nem akadályozzák egymást, ám ha olyan rekeszbe teszel bálványt, ahol már van félelemlapka, kapsz 2 Félelem kártyát a játékterületedre. Havran elhelyezhet félelemlapkát egy bálványod alá. (Ekkor nem kapsz Félelem kártyát.)

## AZ ÖSSZECSAPÁS

Amikor Havran a negyedik félelemlapkáját is elhelyezi, játszd le az összezsapást.

**Ha nincs bálványod a bálványkamrában (vagy 2 bálványotok kétfős játék esetén), elveszited a játékot.**

**Ezután vessétek össze az őrzőitek számát.** (Eddigre remélhetőleg már legyőztél párat.) Ha **(kettőtöknek együtt)** legalább annyi őrződ van, mint ahány őrző van Havran halmában, semmi nem történik. Ha Havrannak több van, megszerzi Arnak néhány kincsét: húzz annyi ereklyekártyát a pakliból, amennyivel több őrzője van nálad, és tedd a kártyákat a riválisod táblájára. Havran ezután elmenekül.

## HAVRAN MENEKÜLÉSE

**Tedd át Havran figuráját a felső bálványkamrába.** Az őrzőket hagyd az alsó bálványkamrában. **Innentől kezdve új helyszín felfedezésekor ne húzz őrzőt.**



Távolítsd el a zöld Kutatás akciólapkát Havran akcióhalmából. Az utolsó két fordulóban már csak kétszer fog kutatni.

**Csapj fel 3 őrzőt Havran őrző halmából.** Bármilyen sorrendben legyőzheted őket, hasonlóan szállhatsz szembe velük, mint a bagollyal az első fejezetben. Amint legyőztél egyet, csapj fel a helyére egy újat.

**Nem léphetsz feljebb a kutatássávon,** amíg le nem győzted a bálványkamra összes őrzőjét. A forduló végén **nem kapsz** utánuk Félelem kártyát.

## A MÁSODIK SZERTARTÁS

Mindeközben Havran megkezdí a második szertartást: minden Kutatás akciójával félelemlapkát helyez egy rekeszbe, ahogy korábban is tette. Siess a felső kamrába, és helyezz el 1 bálványt – **illetve 2 bálványt** – mielőtt Havran végrehajtaná az utolsó akcióját a játékban.



**Az V. forduló előtt** úgy készítsd elő Havran akcióhalmát, hogy a piros Kutatás akciólapkája legalul legyen.

**Amikor Havran végrehajtja az utolsó akcióját a játékban,** játszd le az összezsapást. **Ha elhelyeztél legalább 1 (illetve 2) bálványt, megnyerted a kampányt!** Ellenkező esetben vesztettél.

## Célok

Ebben a fejezetben a célok teljesítéséért pontokat kapsz, amelyek hozzáadódnak a fejezetpontoszámodhoz. **Kétfős játék esetén azután adjátok hozzá ezeket a pontokat a fejezetpontoszámodhoz, hogy elosztottátok kettővel a pontoszámodat összegét, és kivontátok belőle Havran pontoszámát.**

### AZ ÚT KIKÖVEZÉSE



Tedd a **Motorherékpár** kártyát a főtábla mellé.

Amikor mindhárom helyszínt felfedezted egy oszlopban, **megkapod Motorherékpár** kártyát a paklid tetejére. **Kétfős játék esetén két oszlop összes helyszíneit fedeztétek fel.**

### A VARÁZSLAT MEGTÖRÉSE



Tedd **Az ébredés gongja** kártyát a kutatásáv mellé.

Amikor a jegyzetfüzeted egy sorba kerül dr. Havran figurájával, **megkapod Az ébredés gongja** kártyát a paklid tetejére. **Kétfős játék esetén mindkettőtök jegyzetfüzetének abban a sorban kell lennie.**

### AZ ŐRZŐK IRÁNYÍTÁSA



Tedd a **Szentelt ág** kártyát a főtábla mellé.

Amikor az utolsó őrzőt is legyőzted, **megkapod a Szentelt ág** kártyát a paklid tetejére.

## Nehézségi szintek

### ÖNÁLLÓ ÚJRAJÁTSZÁS


Ha nem a kampány részeként, hanem az önálló fejezet játékváltozattal játszod ezt a fejezetet, egyszerűen használd azokat a találkozáskártyákat, amelyeket a legutóbbi kampányod során megszereztél. Vagy sorsolj 2, **illetve 4** kártyát.

### TANÍTVÁNY

Az előkészületek során, mielőtt kártyákat húznál a pakliból, nézd át az eszközpaklit, és tedd a paklid tetejére azt a kártyát, amelyet először találsz meg a következők közül: **Gépkocsi, Gőzhajó, Léghajó\***. Ezután keverd meg az eszközpaklit. **(Kétfős játék esetén az imént ismertetett módon mindkét játékos kap egy-egy járművet.)**

\*Az **Expedícióvezetők** kiegészítőben található.

### ARNAKOLÓGUS

A játékot eggyel kevesebb -vel kezded. **(Mindketten.)**

Csak akkor győzol, ha eléred **(mindketten elértek)** a templomot.

## A kampány győzelmi feltétele

A győzelemhez meg kell akadályoznod Havran mindkét szertartását. Miután megállítottad Havrant, játszd le a fordulót a szokott módon. Így még lesz egy kis időd teljesíteni az Arnakológus nehézségi szint és a célok feltételeit. Ha elfogadod a vereséget, olvasd el a **44-es rejtett szöveget**.



## A hatodik fejezet vége

Ha győztél a hatodik fejezetben, a kampányod is győzelemmel zárul.

*Dr. Havran türelmetlenül rohan az utolsó bálványával a talapzathoz. Ám ahogy közelebb ér, arcát előnti a döbbenet – a talapzaton már van egy bálvány!*

- Elkéstél – szól Antoinette az árnyékból kilépve. Látszik arcán a kimerültség, hangjában nyoma sincs gúnynak.
- Remélem, Arnak őrzői megbocsátanak nekem, hogy részt vettem az örült tervedben.
- Ne! – kiált fel Havran, majd összeszorítja fogait, akár egy sarokba szorított állat.

**Az, hogy ezután mi történik, az eddig meghozott döntéseidről függ.**

### Végső pontozás

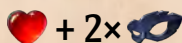
Számold ki a hatodik fejezetben szerzett pontszámodat, majd add hozzá a korábbi fejezetekben szerzett pontszámaidat. Ez lesz a kampányod pontszáma. **(Ha kétfős játék esetén ez nem egy egész szám, kerekítsd fel.)** Írd fel a pontszámodat. Pillanatokon belül szükséged lesz rá.

### A választott utad

Most számold össze a megszerzett történetsszimbólumaidat a kampánylapon. Ezek az expedíció során hozott döntéseidet képviselik. Csak a legmagasabb értékű úthoz tartozó szöveget olvasd el.

A bekarikázott kereszteződések mindkét szimbólumnak számítanak. Döntetlen eredmény esetén válaszd azt az utat, amelynek neve első hallásra leginkább illik a történetedhez.

#### A VEZÉR ÚTJA



28-as rejtett szöveg

#### A VADAK URÁNAK ÚTJA



33-as rejtett szöveg

#### A TUDÓS ÚTJA




37-es rejtett szöveg

## ÖNÁLLÓ FEJEZET JÁTÉKVÁLTOZAT


Miután befejezted a kampányt, dönthetsz úgy, hogy újrajátszol egy-egy fejezetet, hogy felfedezhesd az adott fejezet játékmenetében rejlő lehetőségeket. Ilyenkor figyelmen kívül hagyhatsz bizonyos történetelemeket – a történetyszimbólumok nem lesznek rád hatással, és nem kell odafigyelned arra, hogy ezen kiegészítő játékelemei el vannak-e különítve.

## KÉTFŐS JÁTÉK KÜLÖNBÖZŐ NEHÉZSÉGI SZINTEN


Játszhattok ketten akár eltérő nehézségi szinten is. Nagyszerű lehetőség lehet ez egy szülő-gyerek csapat számára, vagy bármely más, eltérő szintű játékospár számára. Ehhez egyszerűen készítsétek elő a fejezetet úgy, hogy a két nehézségi szint szabályait egyszerre veszitek figyelembe. A nehezebb nehézségi szinten játszó játékos szabályai néhány kivételtől eltekintve nem lesznek hatással a könnyebb nehézségi szinten játszóra.

**Első fejezet:** Ha az egyik játékos Arnakológus szinten játszik, csak a bagoly őrző költségét kell kétszer megfizetni annak legyőzéséhez. Bármely játékos legyőzheti, annak ára 6 .

**Második fejezet:** Ha az egyik játékos Arnakológus szinten játszik, csak a hat külső helyszínre tegyetek ereklékártyákat. Csak az Arnakológus játékosra vannak hatással a kutatássávon lévő félelemlapok.

**Harmadik fejezet:** Ha az egyik játékos Tanítvány szinten játszik, csak az Őrző koronája kártyát tegyétek a kártyasor mellé. Csak a Tanítvány játékos vásárolhatja meg. Ha az egyik játékos Arnakológus szinten játszik, csak az első felfedezett  szintű helyszínre kell további 3 őrzőt tennetek.

**Negyedik fejezet:** Nincs változtatás.

**Ötödik fejezet:** Ha az egyik játékos Arnakológus szinten játszik, a rivális  akciólapkája csak azt a konvojt mozgatja, amely messzebb van a templomtól.

**Hatodik fejezet:** Ha az egyik játékos Arnakológus szinten játszik, csak annak a játékosnak kell elérnie a templomot.

## 11.

Napokon át tartó erőltetett menet után végre rá-találtok a teremtmény fészkéhez vezető ösvényre. Felvezetted expedíciódat a sziklaszirt tetejére.

Ahogy fejedet a sziklaszirt párkánya fölé emeled, egy hatalmas méretű bagollyal találsz magad szembe. Egyelőre nem akar támadni...

Kerülve minden hirtelen mozdulatot, felmászol sziklaszirtre. Bár már teljesen felegyenesedtél, de még így is felfelé kell nézned, hogy a lény szemébe tudj nézni.

Ékkőszerű szemébe nézve érzed, hogy intelligens lényel van dolgod. A lény nem ellenséges, de óvatos. Vajon, hogy tudnál kapcsolatba lépni vele? Bárcsak többet tudnál ezekről a legendás őrzőkről! Kutil biztosan többet tud.

Á! Kutil itt járt! Az őrző fészkének közepén egy jegyzetfüzetet veszel észre, amely csak Kutil expedíciójából származhat! De vajon Kutil hozta ide? Vagy a madár? Esetleg Kutil élettelen testéről esett le?

A válaszhoz valahogy meg kéne szerezned a jegyzetfüzetet. De hogyan? A mászás kimerített anynyira, hogy valószínűleg nem lennél elég gyors... Az pedig teljesen kizárt, hogy pusztá kézzel legyőzd a madarat. De talán belemenne egy cserébe!

**A bagoly őrző legyőzésével megkapod a Kutil professzor naplója eszközkártyát a paklid tetejére.**

## 12.

– Akkor is én győzök! – vicsorogja Havran, majd egy aranymedálba foglalt kék követ húz elő a zsebéből, és a nyakába akasztja.

Elég közel állsz hozzá ahhoz, hogy azonnal észrevedd a változásokat. Kezein a bőr sötétlilává, a szemei feketévé válnak. A földre rogy, levegő után kapkodva.

Ahogy elhatalmasodik rajtad az ijedtség, a szánalom és a nyomasztó érzés, hogy ez a te sorsod is lehetett volna, megkéred, hogy vegye le a medált.

Havran értetlenül pislog rád. Kezdi elveszíteni az öntudatát.

Előveszed a jegyzetfüzetet, és hangosan felolvasol egy ősi verset, reménykedve, hogy helyes a kiejtésed. Az ősök nyelvén szólsz, az ősi hatalommal átítatott Havran pedig úgy tűnik, megérti! Ez az!

Dr. Havran letépi a medált a nyakáról. Azonnal összeesik. Odasietsz hozzá, ellenőrzöd a pulzusát. Életben van. Egy pillanatra megrebben a szemhéja, és megragadja a kezéd. A hangja rekedt és gyenge, szavai mégis szívből szólnak:

– Hálásan... köszönöm. – Azzal eszméletét veszti.

Kutil megvizsgálja Havran szemét, annak természetellenesen fekete színe lassan elhalványul, kezdi visszanyerni eredeti színét.

– Túléli – jelenti ki Kutil megkönnyebbülten. – Bár az elméje még zaklatott, örülök, hogy nem vesztette el. Velünk marad.

**Vége.**

## 13.

A színes tollú őrző nyomai sok furcsa helyre vezetnek már, de egyik sem volt még olyan különös, mint ez a botokból és ágakból összeeszkábált fészek. Azt gyanítod, hogy bár most üres, korábban több tojást is rejthetett. Nyomolvasód beazonosít egy közeli csizmanyomot – Antoinette-é az.

Tudod, hogy az őrző egy igen titokzatos teremtmény – mi van, ha olyan helyre is rejtett tojást, amely elkerülte Antoinette figyelését?

Igen! Alapos keresés után találsz is egyet.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Furcsa tojás ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 14.

Ó, micsoda örömteli találkozás! A völgy összes csodája közül Kutil pilótájával találkozni a legfelelőbb élmény.

A pilóta Kutiltól egy őrzővel való összecsapás során szakadt el, és hasonló mértékben örül a találkozásnak, mint te. Megerősíti, hogy Kutil valóban a Kar-Kal templomát kereste. Jelenlegi tartózkodási helyét továbbra is homály fedi, ám csapatod egy újabb keresővel bővült.

Biztató, hogy nem is olyan rég, Kutil még biztosan életben volt.

## 15.

Arnak vadállatainak életmódját tanulmányozva kezded megérteni, hogy bár megjelenésükben különböznek, sok közös pont van a viselkedésükben. Tetteikből intelligenciára következtetsz, és bár többnyire magányos példányokat látni, gyakran úgy tűnik, hogy együttműködnek, és valahogyan kommunikálnak is egymással a távolból.

Kezded megérteni, miért nyűgözték le úgy ezek a teremtmények Kutil professzort. Van mit tanulni tőlük.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Kőtoll ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 16.

Ahogy vacsora közben szépen lassan rátok köszönt a szürkület, a tábori szakács kissé zavartan lép oda hozzád. Épp csak annyira emeli fel a hangját, hogy mindenki hallja:

– Tudjuk, hogy nem könnyű neked, hogy Antoinette lelépett, és... nos... csak szeretnénk, ha tudnád, hogy bárhová is vezetsz minket, mi követünk téged.

**Csapatod megajándékoz a Gondos ajándék eszköz-kártyával. A következő fejezet kezdetén tedd ezt a kártyát a paklid aljára.**

## 17.

Látva, hogy nem lendülsz támadásba, Havran kissé megnyugszik, eltorzult arca pedig mosolyba fordul, ahogy Kutil professzorra néz.

– Ennyit a régészeti etikádról! Látom, csak magadnak akarod a hatalmat. De engem nem versz át!

A táskájába nyúl, és egy kék követ vesz elő.

– Feltételezem, tudod, hogy mi ez.

Mindannyian tudjátok, mi az. A Fehér Fa szíve. Havran elégedetten bólint.

– Szívből gratulálok, ti vagytok a fa urai. Élveztétek ki, mert hamarosan elpusztul, és nekem új fám lesz!

Kutil elborzad.

– Észre sem vetted, hogy a szertartás felébresztette a követ? Roberto, nézd meg a kezedet!

Dr. Havran keze lassan a kő színére változik. Alkarja ereiben indák módjára kúszik fel elváltozott vére. Keze kiszárad, és sorvadni kezd.

– Nem tudom elengedni! – ordítja Havran. – Segítség! Mentsetek meg!

Odaugrasz, hogy segíts. A haldokló fa megrázkódik, a föld megremeg. Havran a földre esik. Keze már-már eggyé vált a kék kővel. Öklével a földre csap, a kő pedig végre letörik ásványszerű kezéről, és megáll a lábad előtt.

– Fuss! – kiáltja Antoinette. – Mentsd meg a fát! Mi gondoskodunk a többiekéről!

Felkapod a követ és futásnak eredsz. Minden recseg és ropog körülötted, ahogy átvágsz az omladozó fa gyökerei közt. Tüdőd tele ment porral, fuldokolva és zihálva emelkedsz ki a gyökerek közül a szabad levegőre.

Tudod, hogy hová kell visszatenned a szívet. Bár porral telt tüdővel nehezebb a mászás, sikerül felmásznod oda, ahonnan Havran kitepte a fa szívet. Óvatosan visszahelyezed a követ a fába, a remegés pedig menten alábbhagy.

Gondos kutatásodnak köszönhetően sikeresen megmentetted a Fehér Fát. Ám ezzel egy új rejtély vár megfejtésre. Hogy lehet, hogy téged nem bántott a kő úgy, ahogy Havrant?

A szótlan fa nem ad magyarázatot, de érzed, hogy hálás.

**Vége.**

## 18.

Valami kikelt a megmentett tojásból!

Milyen meglepő és izgalmas találkozás ez! Nem má-dár, ahogy korábban feltételezted, sokkal inkább valami tollas gyíknak tűnik.

Ami az ivadékot illeti, szemlélatomást nem ijed meg tőled. Gyanítod, hogy az anyjának tekint, mert mindenhova követ téged, ahova csak mész.

**A következő fejezet kezdetén tedd az Őrzőivadék ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 19.

Ahogy az őrzők közötti kapcsolatot kutattad, te magad is kapcsolatba kerültél velük. Arnak vadál-latai felismernek téged, még akkor is, ha most ta-lálkoztatok először.

A sziget története szerint az őrzőket a „Fehér Fánál” végzett szertartások hívták életre és azok is irá-nyították őket. Az őrzőkkel kialakított összhangod segíthet megérteni a szertartások, és az Arnak te-remtményei között fennálló kapcsolat természetét.

**A következő fejezet kezdetén tedd Az eredet törté-nete ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 20.

Arnak köveinek tanulmányozása közben egy kék színű, erős mágneses tulajdonságokkal bíró ás-ványt találsz. Most, hogy már érted, miért tévedtél el, újrakalibrárod az iránytűdet. Továbbra is tévút-ra vezet majd, de talán valami érdekes helyre visz.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Zavaros iránytű eszközkártyát a paklid aljára.**

## 21.

A sziget számos vízforrása jellegzetes szagot áraszt. Elegendő adatot gyűjtöttél össze ahhoz, hogy arra a következtetésre juss, hogy a víz – vagy talán a szaga – kétségkívül befolyásolja az őrzők viselke-dését. Itt az ideje néhány kísérletnek.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Vödör eszköz-kártyát a paklid aljára.**

## 22.

Havran úgy néz ki, akár egy sarokba szorított vad-állat, és tulajdonképpen az is. A sarokba szorított vadállatok pedig veszélyesek. Hátralépsz egyet, és arra kéred az őrzőket, tegyenek ugyanígy, hogy Havrannak menekülési útvonalat biztosítsatok.

Havran megigazítva a kabátját, megpróbálja visz-szanyerni a méltóságát.

– Látom, te is megfejtetted a rejtélyt, hogyan irá-nyították az őrzőket Arnak ősei. Hát jó, ezt a kört most te nyerted.

Havran folyamatosan rajtad tartva tekintetét, óva-tosan a kijárat felé lépked. Ahogy a szélső talapzat mellé ér, hirtelen mozdulattal ledönti a bálványo-dat, és sajátját teszi a helyére.

Semmi sem történik.

– Nem fejeztük be a szertartást, – magyarázza Kutil  
– hanem visszafordítottuk azt. Az őrzőknek most már szabad akaratuk van.

Havran nem érti a helyzetet – Kutilra néz, majd rád, aztán az őrzőkre, akik szemmel láthatóan en-gedelmeskednek a parancsaidnak.

– Akkor hogyan...?

– Együttérés, tisztelet és bizalom – válaszolja Antoinette.

Havran hitetlenkedve rázza a fejét, majd sarkon fordul és fut, ahogy csak bír. Észre sem veszi, hogy már nem üldözi senki.

**Vége.**





## 23.

Kémkedéseitek végre kézzel fogható eredményt hoz! Antoinette expedíciójának egyik tagja néhány óvatlan szavával elárulta egy ősi asztrológiai eszköz pontos helyét. Más ősi civilizációknál is találtak már hasonló ereklyéket, de ehhez fogható még nem. Milyen jelentőséggel bírt vajon a készítői számára? És ami talán még fontosabb, miért kereste Antoinette?

**A következő fejezet kezdetén tedd a *Kőnaptár* ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 24.

Reménykedve abban, hátha megérted, megkéred Havrant, magyarázza el az indítékait. Ő gyanakodva fogadja a kérdést, de ahogy rádöbben, hogy nem próbálsz becsapni – társaid valóban nem rontanak neki, kissé megnyugszik, és bevallja:

– Már én sem vagyok biztos benne, miért...

A zsebébe nyúl, és elővesz egy apró fiolát. – Az Élet és Halál Vizei. – Antoinette felé biccent – Irányítani lehet vele az őrzőket, és talán valami többre is képes. Mérgező, de egyben ennek a fának az éltető ereje is, melynek gyökerei az egész szigetet átölelik. És emellett azt reméltem... – megrázza fejét – de már tudom, ostobaság volt... – Kutilra néz – és te ezt már évekkkel ezelőtt megmondtad.

Kutil a fejét csóválva azt mondja: – A Vizek ugyan késleltethetik a halált, de nem hozhatnak vissza az életbe senkit. Főleg nem azt, aki már olyan régóta eltávozott.

Havran odadobja az üvegcsét Kutilnak. – Feladom. Győztél.

Kutil zsebre teszi az üvegcsét. – Nem, Roberto. Azzal, hogy most feladtad, te is győztél.

**Vége.**

## 25.

Kutatásaid kimutatták, hogy a különböző vízforrások eltérő hatással bírnak az őrzőkre – némelyik nyugtalanná, dühössé, másik szeliddé vagy épp éberré teszi őket. Arnak ősei úgy hitték, hogy ezeket a tudatállapotokat a Fehér Fának nevezett helyen végzett szertartásokkal lehet előhívni.

Okkal feltételezheted, hogy ezek a vizek más életformákra is hatással lehetnek.

**A következő fejezet kezdetén tedd a *Nyugtató eszencia* eszközkártyát a paklid aljára.**

## 26.

A mágneses anyagot a forrásáig követitek: egy ősidőkben Arnakba csapódott meteoritot találtak. Az ősök vélhetően tisztelték a meteoritot – ércet bányásztak belőle, amelyet műtárgyak és templomok építése során használtak fel. A korábban talált kék ásvány a meteor becsapódásakor felszabadult hő hatására jött létre, amelyet különösen a szertartásos fegyverek készítéséhez használtak fel. Az ásvány által Arnak számos szent tárgya és helye összekapcsolódik.

**A következő fejezet kezdetén tedd a *Mágneses érc* ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 27.

Kimerítő utazás után végre a sas fészkéhez értek. A félelmetes madárral szemtől szemben állva azon tűnődsz, vajon bölcs dolog volt-e ez az egész.

De most már nem gondolhatod meg magad. A fészkek gallyai és levelei között valami oda nem illő színt veszel észre – egy jegyzetfüzet lapjait!

Meg sem próbálsz ellopni, ahhoz nincs bátorságod egy ilyen éles szemű – és éles csőrű – madárral szemben... De vajon fontolóra venne-e egy cserét?

**A sas őrző legyőzésével megkapod az *Őrzőkről írt jegyzet* eszközkártyát a paklid tetejére.**

## 28.

Ahogy szemtől szemben állsz ellenfeleddel, diadalérzeted némi együttérzésbe csap át. Tényleg annyira különbözne ez az ember tőled, Kutiltól, vagy épp Antoinette-től, aki egykor szintén az ellenfeled volt?

Azért persze nem hagyhatod figyelmen kívül a helyzet veszélyességét. Sarokba szorítottad, ugrásra készen vár. De talán még meg tudod győzni, hogy beszéljen.

**A végkifejlet vezetői képességed mértékétől függ. Olvasd el a teljes kampány során elért pontszámoknak megfelelő szöveget.**

**Ha 19 vagy kevesebb, a 34-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 20-59, a 41-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 60-99, a 24-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 100 vagy több, a 39-es rejtett szöveget olvasd el.**

## 29.

Nem vagy kincsvadász. Kutilért jöttél Arnakra, nem aranyért. De ez az érme fényesebben csillog, mint a többi. Igen, szerencsés vagy, hogy megtaláltad. Tartsd meg. Tartsd meg magadnak. Tartsd meg örökre.

**A következő fejezet kezdetén tedd az Átkozott érme eszközkártyát a paklid aljára.**

## 30.

A szorgalmas, kitartó, és folyamatos kémkedésnek hála, csapatod rájött, hogy dr. Havran bálványgyűjteményének sötét célja van – ezek a bálványok alapkellékei annak a szertartásnak, amellyel át lehet venni az irányítást a sziget összes természeti ereje felett. Talán a szertartásról szerzett új ismereteid segítenek majd megállítani Havrant.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Sötét szobor ereklyekártyát a paklid aljára.**

## 31.

Hiszel az átkokban? És kígyóistenekben? A mágikus rúnákban?

Talán mindegy is. Ami számít, az az, hogy az itt élő emberek hittek benne. A sziget gazdagsága nem pusztán pénzben mérhető. Minden ereklye, minden drágakő – még a legkisebb érme is – spirituális jelentőséggel bírhatott.

Ezek a rejtélyek segítenek előre, visznek egyre mélyebbre Arnak szívébe.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Bányászsisak eszközkártyát a paklid aljára.**



## 32.

Havran a zsebébe nyúl, és elővesz egy furcsa folyadékot rejtő, apró fiolát.

– Azt hiszed, befejezted a szertartást? – Lassan megrázza a fejét. – Addig nem, míg ezt meg nem tetted!

Havran kinyitja a fiolát, majd három korttyal kiissza a tartalmát. Szemei kitágulnak a rémülettől – bőrén pikkelyek jelennek meg, körmeiből karmok nőnek, és koponyája is elkezd átformálódni.

A lény nem hagyja, hogy végignézd a teljes átalakulását, elszalad, immár négy lábon. Utoljára bolyhos farka hegyét látod, mielőtt végleg eltűnne a szemed elől.

Vajon ez valóban a szertartás része volt? Talán, de kétled, hogy ez lett volna Havran terve. A férfi, aki azt hitte, a Fehér Fa ura, most szemlátomást annak őrzőjévé vált.

**Vége.**

## 33.

Az őrzők, akik egészen eddig Havran oldalán álltak, már a te szövetségeseid. Csattogó karmokkal és csikorgó lábakkal indulnak el Havran mellől, hogy felsorakozzanak mögéd.

**A végkifejlet attól függ, milyen mély kapcsolatot alakítottál ki az őrzőkkel. Olvasd el a teljes kampány során elért pontszámodnak megfelelő szöveget.**

**Ha 19 vagy kevesebb, a 38-as rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 20-59, a 22-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 60-99, a 42-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 100 vagy több, a 35-ös rejtett szöveget olvasd el.**

## 34.

Reménykedve abban, hátha megérted, megkéred Havrant, magyarázza el az indítékait. Ő gúnyosan válaszol:

– Nézzenek oda! Úgy teszel, mintha törődnél velem, hátha ettől összeomlok, feladom. De nem, innen már nincs visszaút. – Zsebébe nyúlva egy apró fiolát vesz elő. – Azt hiszed, győztél – mondja a talapzat felé intve – de tudd meg, hogy desztilláltam az Élet és Halál Vizeit!

Havran kinyitja a fiolát, és kiissza a tartalmát. Magyarázatot várva Kutilra nézel, ám a professzor épp olyan értetlenül figyel a jelenetet, ahogyan te. Havran arca eltorzul, előre görnyed, zavartan nézi az üvegcset, majd összeesik. Kutil a segítségére siet, de a professzor már semmit sem tehet.

Havran bizonyára nem akarta megmérgezni magát, és most már soha nem tudod meg, mit akart elérni.

**Vége.**

## 35.

Havran úgy néz ki, akár egy sarokba szorított vadállat, és tulajdonképpen az is. Te pedig pontosan tudod, hogy kell kezelni az ilyet. Halk, megnyugtató szavakkal, kerülve minden hirtelen mozdulatot, próbálsz meggyőzni a férfit, hogy nem jelentesz fenyegetést.

– Nem jelentesz fenyegetést? – kérdi gúnyosan Havran – A sziget összes őrzőjét te irányítod!

Ez bizonyos értelemben igaz. Rájöttél arra, hogy ezek a kamrák hogyan küldenek üzeneteket a sziget őrzőinek. Talán lehet ezeket az üzeneteket parancsként is értelmezni. De eszed ágában sincs parancsolgatni. Biztosan nem szabad akaratukból engedelmeskednek neked?

Elbizonytalanodsz. Ezeknek az őrzőknek kötelességük megvédeni a szigetet. Lehet, hogy valahogy kötelességtudatukra hatva kötötted magadhoz a hűségüket? Egy embernek se lenne szabad uralkodnia e csodálatos teremtmények felett!

Nyugodt, de határozott mozdulattal kiveszed a bálványt Havran kezéből. Az őrzők felé fordulva, egy füttyszóval szólítod nevén a baglyot.

Az őrzők kettéválnak a bagoly előtt, amely eléd csoszog, engedelmeskedve a hívásnak.

Térdre ereszkedve felajánlod a bálványt a bagoly őrzőnek. A madár elfogadja. A többi őrző szemlátómást elégedettnek tűnik.

Ettől a naptól kezdve senki sem használhatja ezeket a talapzatokat az őrzők manipulálására. Mostantól Arnak őrzői már saját maguk urai.

**Vége.**



## 36.

A nap történései igencsak kimerítettek. És a legnehezebb az, hogy mindezt nem szabad kimutatnod. Te vagy a vezető. Mindig erősnek kell lenned. Bátorítanod kell a többieket. Arra kell ösztönözned őket, hogy akkor is folytassák a küzdelmet, amikor már neked is nagy szükséged lenne a pihenésre.

Ezért ahelyett, hogy a sátradba indulnál, válladra véve a parancsnokság terhét, a tábornút felé veszed az irányt. Amint a tűzhöz érsz, megállsz egy pillanatra az árnyékban, hogy megfigyelhesd az ott lévőket.

Látod embereiden a fáradtságot, de az elégedettséget is – büszkék arra, amit ma elértek. Ahogy meglátnak, rád mosolyognak, és vidáman intenek, hogy csatlakozz hozzájuk.

Igen, erősnek kell lenned. De ők a te embereid, és ők is erőt adnak neked.

**A következő fejezet kezdetén tedd a Sétapálca eszközkártyát a paklid aljára.**



## 37.

Megismerted az őrzők, a Fehér Fa és az Élet és Halál Vizeinek titkait. Ezt a tudást pedig arra használtad, hogy átvedd az irányítást Havran őrzői felett, és megghiúsítsd a szertartásait. Azért tartasz attól, hogy van még valami trükk a tarsolyában.

**A végkifejlet kutatói jártasságod mértékétől függ. Olvasd el a teljes kampány során elért pontszámoknak megfelelő szöveget.**

**Ha 19 vagy kevesebb, a 32-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 20-59, a 40-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 60-99, a 12-es rejtett szöveget olvasd el.**

**Ha 100 vagy több, a 17-es rejtett szöveget olvasd el.**

## 38.

Ahogy az őrzők elindulnak Havran mellől, eltorzult arca vigyorba fordul.

– Azt hiszed, megszelídítetted őket – mondja –, de csak én ismerem legmélyebb titkukat! – Belenyúl a zsebébe, és elővesz egy furcsa folyadékot rejtő, apró fiolát. – Nem te irányítod őket. Hanem ez itt! – A feje fölé emeli az üvegcsét.

– Ne! – kiált fel Antoinette.

Havran a földhöz vágja a fiolát. Az üveg darabokra törik, a folyadék szétfröccsen, és a levegőbe kerülő szagtól az őrzők őrzöngeni kezdenek.

Havran rájön, hogy hibázott, de már csak egy pillanatra látod rémült arcát, mielőtt a dühöngő vadállatok maguk alá taposnák. Embereiddel együtt sikeresen kimenekültök a kamrából. Bár az őrzők egyikőtkre sem támadtak, a nagy őrzöngésben több bajtársad is megsérül a kontrollálatlan farkak, lábak és szárnyak csapkodásától.

Újra a szabad ég alatt vagytok, és te visszavezeted embereidet a táborba, miközben az őrzők a Fehér Fa gyökerei alatt tovább tombolnak. Dr. Havrant soha senki nem látja többet.

**Vége.**

## 39.

Reménykedve abban, hátha megérted, megkéred Havrant, magyarázza el az indítékait. Meglepődve az együttérzésseden, Havran belekezd:

– A lányom miatt tettem, legalábbis eleinte.  
– Elővesz egy fényképet a zsebéből, és átnyújtja neked. – Anasztázia. A képen tizenkét éves, nem sokkal a halála előtt.

Kutil professzor fejét csóválva szólal meg – Roberto, nincs olyan hatalom a Földön, még Arnak őseinek titkos művészete sem, amely képes lenne valakit visszahozni a halálból.

– Egy ilyen hatalom valóban természetfeletti lenne – ismeri el Havran. – De... – mutat körbe a teremben – ez a hely nem pont erre hivatott? Hogy halandóknak hatalmat adva, istenként cselekedhessenek? Őrzők feletti uralom. Árvizek feletti uralom. Gyökerek, melyek az egész szigeten képesek kommunikálni egymással. Oly' sok éve keresem

ezt a hatalmat. Eleinte a lányomnak szántam, de végül... magamnak akartam. Ma már látom, nem volt ez több, mint figyelemelterelés, hogy ne kelljen szembenézniem a gyásszal.

Visszaadod a lánya fényképét dr. Havrannak. Megakadályoztad, hogy istenné váljon. Talán már készen áll, hogy szembenézzen halandó létének terheivel.

**Vége.**

## 40.

Havran benyúl a zsebébe, és egy kék követ húz elő. A talapzaton álló bálványodhoz vágja. A bálvány leesik, a kő pedig egy kattanással megáll a talapzat közepén.

Ahogy a bálványod földet ér, valamilyen édes illatot árasztó, hajszálszerű hajtások bújnak elő a kamra falaiból. Havran egy kendővel eltakarva orrát, futva indul a kijárat felé.

Antoinette elgáncsolja, mindketten a földre esnek. Nincs időd arra, hogy végignézd a küzdelmüket. Gyorsan megragadod a követ, ám a mágneses erő nem enged, hogy elvedd.

Látva a helyzet súlyosságát, Kutil felkiált:

– A nagy felajánlás!

Igen! Hát persze! Előveszel a táskádból egy kötőablát, egy obszidián nyílhegyet és egy Ara-Anu rubint.

A talapzaton lévő mágneses kő köré teszed őket, a megfelelő elrendezésben. Megkönnyebbülve látod, hogy működik! A hajszálgökök visszahúzódnak, és minden elcsendesedik.

Antoinette és Havran még mindig a padlón fekszik, átázva a hajtások által kibocsátott nedvtől. A nő kábán fekszik. A férfi eszméletlen, saját támadásának áldozata.

– Nos, innentől már nem lesz nehéz dolgunk – jegyzi meg Kutil. – Nagy szerencse, hogy sikerült megállítanunk. Úgy sajnálom, hogy ide jutott... pedig nagyon jó diákom volt.

**Vége.**

## 41.

Reménykedve abban, hátha megérted, megkéred Havrant, magyarázza el az indítékait. Ő gúnyosan válaszol:

– Hogy merészség ilyen kérdezni tőlem! Semmit sem tudsz rólam! – Félredobja a kezében lévő bálványt, előránt egy obszidiántört, és neked ront. Antoinette melléd ugrik, és háritja a gonosztevő támadását. Az éles penge még így is megsebez, átszakítva a ruhádat, de egy könnyű sérüléssel megúszod.

A hirtelen támadástól felkavarva nézed, ahogy az expedíció többi tagja is beleveti magát a küzdelembe. Pillanatokon belül lefegyverzik Havrant.

– Nem! – kiáltja – Arnak az ENYÉM! Ne is reménykedj abban, hogy valaha uralhatod majd a szigetet!

A sziget irányítása azonban soha nem állt szándékban. Közben a csapatod néhány tagja elhurcolja a dühös Havrant, Kutil a válladra teszi a kezét. Bátor barátainak köszönhetően Arnak misztikus szigete biztonságban van.

**Vége.**

## 42.

– Gyáva – mondja vicsorogva Havran, majd pisztolyt ránt.

Nem ismerve a modern eszközt, az őrzők nem reagálnak a fenyegetésre.

Vagy talán érzik, hogy valójában nem is jelent fenyegetést. Havran ugyanis eléd dobja a lőfegyvert.

– Rajta, lőj le! – mondja – Ne hagyd, hogy ezek tegyék meg helyetted.

Össze vagy zavarodva. Fogalmad sincs, hogy lehetne ezeket a lényeket támadásra bírni. De nem is kívánod, hogy ezt tegyék.

Havran a talapzat felé biccent. – Kar-Kal bálványát a kötődés talapzatára helyezted. Az őrzők halálodig szolgálnak majd téged.

– Ó, kedves barátom – szólal meg Kutil – a kötelék mindkét irányba szól. Ha megtöröd, meghalsz.

Hitetlenkedve rázod meg a fejed, és kezedet egy közeli őrző vállára teszed. Bizonyára tudnál arról, ha ilyen kötelék kovácsolódott volna...

Amikor tenyered a fenevad bőréhez ér, érzed, hogy valami megváltozott.


A fejedet elárasztják a lény gondolatai, állatias és idegen gondolatok, amelyek valahogy mégis érthetőek számodra. Hasonlóképpen, a lény is belelát a te elmédbe. Őrző-pap lettél, az őrzők őrzője, arra kárhoztatva, hogy Arnakon töltsd el hátralévő napjaidat. Mégis szerencsés vagy, hogy barátodnak mondhatod ezeket a csodálatos lényeket.

Furcsa könnyedség tölti el szívedet. Arnak talán más kellemetlen látogatókat is fogad majd egy nap, de nincs mitől félned, mert tudod, hogy újra megvéditek majd e földet.

**Vége.**

## 43.

Akármelyik kamrába léptek, ömlik a falakból a víz. Akárhány lépcsőt másztok meg, a vízszint egyre csak emelkedik. Honnan jön ez a rengeteg víz? Aggódsz az emberekért, akik veled vannak, de azokért is, akiket hátrahagytál a táborban. A víz mostanra biztosan oda is elért.

**Told feljebb a készletablát addig, hogy letakarja az összes  helyszínt. A lezuhant repülőgép és Fehér Fa helyszínek mostantól elérhetőek.**

## 44.

Mielőtt megállíthatnád, dr. Havran az utolsó bálványt is elhelyezi az utolsó talapzaton. Az egy mágneses kattanással a helyére ugrik.

– Minden erőfeszítésetek hiábavaló – mondja Havran. – Már az egész fát én irányítom. Nincs vadállat, amely ne követné a parancsaimat.

Reménykedve pillantasz körbe a teremben, de tekinteted csak őrzők tekintetével találkozik. Nincs menekvés.

– Hát így ér véget az egész? – Antoinette kérdése egy pillanatig ott marad a levegőben, majd Havran bólint, és visszafordul feléd.

– Így bizony. Lássuk csak, mihez kezdjek veled? Lehetnél az elsők között, akik kipróbálják izgalmas új felfedezésemet. – Egy közeli csatlósára pillant, és rákiált – Most pedig csinálj esőt!

Hátralép, miközben ronggyal takarja el arcát. Tehetetlenül figyeled, ahogy csatlósai számodra ismeretlen rendszer szerint tologatni kezdik a bálványokat.

Hirtelen megmozdulnak fejed fölött a gyökerek, és valamiféle furcsa, erős szagot árasztó folyadék kezd csöpögni belőlük. Tekinteted egy pillanatra összekad Kutilével, ahogy Havran sötét tervének végkifejlete lassan kibontakozik előttetek. Mindenki halálra van ítélve.

– Vagy talán mégsem – gondolod magadban.

Kezedben egy apró, de nehéz követ szorongatva beleugrasz a sűrű gázfelhőbe, és imádkozol, hogy működjön, amit kitaláltál.

Minden mozdulatlanra dermed körülötted. Már nem hallod sem Havrant, sem Antoinette-et. Látod őket, de másképp, mint eddig – alattad vannak – messze, nagyon messze tőled, de mégis karnyújtásnyira, ölelő karjaidban. Egy pillanatra érzed, hogy egyszerre vagy mindenhol és sehol. Arnak egész szigetét érzed gyökereiden keresztül. Kifújod a tüdődben maradt levegőt, ám az már nem tied. Már te vagy a Fehér Fa, és egyetlen feladatod van. Nincs sok időd.

Gyorsan elvágod a kamrába vezető gyökereidet, megszakítva a kapcsolatot a romlott szertartással, megmentve a fát, megmentve ottrekedt társaidat, és ami talán a legfontosabb – megfosztva Havrant az erejétől. Ezzel azonban a te kapcsolatod is megszakad a fával. Minden elhalványul, ahogy lassan elveszíted az eszméleted – elfogadod, ahogy utolér a végzeted. De azt is tudod, hogy mindez nem volt hiábavaló.

**Vége.**

Egy lépcső vezet az emelkedő vízszint fölé... egyelőre biztonságban vagytok. Odafent utatokat egy kőből készült ajtó állja el. Elég szorosan illeszkedik a sziklába, úgy tűnik, a mögötte lévő kamra talán védett lehet a dagálytól...

Betolod az ajtót nyitó követ, melynek hatására az a falba csúszik. Fáklyád fénye egy egyszerű, kocka alakú kamrát világít meg, melynek padlóján egy szakállas férfi ül. Ahogy felemeli fejét, Kutil professzor sovány arcát pillantod meg.

Kutil pár másodpercig zavartan pislog, majd feltápszkodik, és az ajtó felé tántorog.

– Ne csukd be! Nehogy becsukd! – könyörög. Természetesen semmi pénzért nem zárnád be az ajtót régi barátod előtt, főleg nem ilyen körülmények között. Kutil a kamrából kilépve csatlakozik a csapatodhoz – a templom ősi falait üdvözlés, hála, csodálat és öröm hangjai töltik be. Kutil életben van, veletek van, és ez mindenkit felvidít.

A vízszint azonban tovább emelkedik a templomban, így ezt az örömteli találkozást nem szabad tovább ünnepelni.

– Barátom – mondja Kutil – hálás vagyok, hogy rám találtál, ám innen nincs kiút. Siessetek vissza a vízzen keresztül, amíg még van erőtök küzdeni ellene. Engem hagyjatok itt. Siessetek!

Most, hogy végre rátaláltál Kutilra, eszed ágában sincs sorsára hagyni egy koromsötét kamrában. Talán van még elég erőd, hogy mindkettőtöket ki juttasd. **A győzelemhez juttasd a nagytódat és Kutil régészfiguráját a legfelső sorba.**

A vízszint olyan magasra emelkedett, hogy a táborba csónakkal tértek vissza. Egyik társad megjegyzi, hogy a dagály korántsem természetes.

– Bizonyos szempontból természetes – válaszolja Kutil –, de egyben mesterséges is. Az ilyen és ehhez hasonló rejtélyekért érkeztem a szigetre.

Kutil beszámol a bagoly őrzővel való találkozásáról, majd elkezdték összevetni tapasztalataitokat, kutatásaitokat.

– A válaszokra addig kellett rálelnem, amíg tehettem – magyarázza Kutil. – Gyanítottam, hogy nem én vagyok az egyetlen, aki rájött, hol van a sziget.

– A parton horgonyzó idegen hajó irányába pillant.

– A régészet nem verseny, mégis hagytam, hogy versenyhelyzetbe kerüljek. Az a hajó dr. Roberto Havrané. Valamikor a tanítványom volt, majd egy ideig kollégák is voltunk. Most... nos, attól tartok, most már ellenfelek vagyunk...

# ! ELŐSZÖR EZT OLVASD EL!

A dobozban lévő kártyapaklit úgy csomagoltuk, hogy készen álljon a kampányra. Így egyedül vagy egy partnerreddel együtt, egy hat fejezetből álló történetet átélve, fokozatosan juthatsz hozzá a játék tartozékaihoz.

Persze azt is megteheted, hogy egyszerűen belekevered a kártyákat az alapjáték hozzájuk tartozó paklijaiba, és hagyományos módon játszod a játékot.

További részletekért lapozz a (másik) szabálykönyv 2. oldalára.

## MINDEN FEJEZETHEZ TARTOZIK:

A vezetőik  
kezdőkártyái



Első fejezet



Második fejezet



Harmadik fejezet



Negyedik fejezet



Ötödik fejezet



Hatodik fejezet



Eseménypontok jutalmai  
(eszközök és ereklyék)



Összefoglaló  
kártya egy- és  
kétfős játékhoz



Célokért járó  
jutalmak



Találkozáskártyák

