

LE ROVINE PERDUTE DI
ARNAK

LA SPEDIZIONE SCOMPARSA

Libro della campagna

**TROVATA UNA
MITICA ISOLA?**



GLI AMICI DI UN PROFESSORE DELLA
LOCALE UNIVERSITÀ SOSTIENGONO
CHE SIA ANDATO ALLA RICERCA
DI UNA MITICA ISOLA.

... in possesso di un
... sta isola. Come abbia accertato...

PROFESSORE LOCALE SCOMPARSO!

... e pri la cosa non mi
... de" asserisce uno
... preferisce restare
... f' il fascino delle
... non in lo ha mai
... l'opio ndonato.
... profes...

... mitolo di tempi
... folklor in una
... scompa". "Mi
... ritenev delle
... in p'g di una
... cer... era per



MÍN & ELWEN

STORIA DI MÍN & JASON A. HOLT

Regole della Campagna

NON SALTARE AVANTI!

Questo libro è stato concepito per essere letto sequenzialmente, dall'inizio alla fine. In queste pagine introduttive troverai le regole generali per giocare la campagna. La storia inizia a pagina 6. Successivamente, il libro è diviso in sei capitoli che raccontano la storia della tua ricerca del professor Kutil sull'isola di Arnak.

Ogni capitolo contiene un nuovo modo per giocare a *Le Rovine Perdute di Arnak*, con nuove meccaniche che creano nuove sfide. Dopo aver ripercorso l'intera storia, potrai riprendere qualsiasi capitolo e giocarci un'altra volta, magari a un livello di difficoltà più alto! E, naturalmente, la campagna è interamente rigiocabile.



Solitario o due giocatori

Questa campagna è progettata per essere giocata da un solo giocatore o da due giocatori che cooperano.

In una partita cooperativa in 2 giocatori, la storia presuppone che i giocatori siano entrambi capi spedizione che, pur collaborando, giochino separatamente.

Le regole della campagna per la partita cooperativa in 2 giocatori sono scritte in testi speciali come questo.

Preparazione generale del capitolo

Prepara la partita per un giocatore in più rispetto a quelli che effettivamente ci sono. Ad esempio, quando crei le pile di tessere tempio, prendi 2 tessere in una partita in solitario o 3 in una partita cooperativa in 2 giocatori. Questo perché in ogni partita ci sarà sempre anche un rivale (plancia e miniature simuleranno le azioni di un avversario).

 **Non bloccare nessuno spazio con le tessere blocco.** Tuttavia, in alcuni capitoli le tessere blocco potrebbero essere utilizzate in modo alternativo.



Il rivale è sempre il giocatore rosso. Prepara la plancia giocatore del rosso e tutti e 6 gli archeologi rossi. Il tuo rivale usa anche la lente d'ingrandimento rossa: collocala sullo spazio iniziale accanto alla tua.



Il rivale usa le carte azione rosse. Prepara il mazzo azioni in base alle regole della partita in solitario del gioco base.

Scegli l'ordine di gioco in modo che il rivale sia l'ultimo nel round I. I giocatori ottengono le risorse iniziali in base a questo ordine di turno.



Ogni capitolo ha una sua carta riassuntiva con il promemoria degli obiettivi e dei traguardi.

RISORSE INIZIALI

Giocatore 1: 

Giocatore 2: 

PERSONALIZZARE LA PARTITA

Durante la preparazione hai alcune opzioni per personalizzare la partita in base alle regole del capitolo.



Ogni giocatore sceglie un capo spedizione. Non deve essere necessariamente lo stesso capo spedizione che hai usato nel capitolo precedente. Devi pensare al capo come a un membro della tua spedizione che ti aiuta ad affrontare le sfide di quel capitolo e non come a un personaggio che interpreti. Questa espansione introduce il Giornalista o il Meccanico fra cui scegliere; se hai l'espansione *Capi Spedizione*, puoi anche usare uno dei capi spedizione di questa espansione. Se preferisci un capo spedizione più semplice, puoi anche provare il Cercatore o il Viaggiatore, spiegati nel regolamento di questa espansione (vedi a pagina 10).

Scegli un livello di difficoltà. La campagna è stata pensata per giocatori già esperti di Arnak che giocano in MODALITÀ NORMALE. Ogni capitolo offre anche una MODALITÀ STUDENTE, che modifica le regole di ogni specifico capitolo per venire incontro ai giocatori che stanno ancora familiarizzando con il gioco. Coloro che hanno già completato la campagna in modalità normale sono invitati a provare la MODALITÀ ARNAKOLOGO, che modifica le regole di ogni specifico capitolo in maniera da rendere il gioco più impegnativo. Non è necessario utilizzare lo stesso livello di difficoltà per l'intera campagna.

Non è necessario che entrambi i giocatori giochino alla stessa difficoltà (vd. a pag. 37, sezione Varianti).



Flusso di Gioco Generale

Fatta eccezione per i cambiamenti specifici del capitolo, i giocatori giocano i loro turni secondo le regole usuali, mentre il turno del rivale segue le regole della partita in solitario (vd. alle pagine 20 e 21 del regolamento originale del gioco base).



Alla fine del round, passa il segnalino primo giocatore, come faresti se il rivale fosse un giocatore in partita (questo è diverso dalle regole usuali del solitario).

PICCIONI



Solo in una partita cooperativa in 2 giocatori, ogni giocatore inizia la partita con un piccione.

Puoi inviare il tuo piccione al tuo compagno per consegnargli 1 dei tuoi segnalini risorsa (🟡, 🟢, 🟠, 🔵 o 🔴).



Inviare un piccione è un'azione gratuita. Anche ricevere un piccione è un'azione gratuita, perciò il tuo compagno può inviarti un piccione durante il tuo turno.

Quando un piccione ti consegna una risorsa, conserva il piccione e giralo sul lato coperto a mostrare che non può essere riutilizzato in questo round. Alla fine del round, i piccioni utilizzati vengono nuovamente girati sul lato visibile (ridiventando così utilizzabili).

Tieni presente che puoi iniziare un round con due piccioni. Se dovesse accadere, in quel round potrai inviare al tuo compagno fino a 2 piccioni, mentre il tuo compagno non potrà inviarti niente.

CARTE INCONTRO

Ogni capitolo ha il proprio mazzetto di carte incontro, che ti offrono misteri da esplorare in base alle regole speciali di quel capitolo.



Quando risolvi una carta incontro, scegli una delle due opzioni e applicane l'effetto.

L'opzione a sinistra riporta un effetto da applicare immediatamente.

L'effetto , a destra, può essere conservato per dopo. Se non è contrassegnato come azione gratuita , può essere svolto solo come azione principale di un turno.

In una partita cooperativa a due giocatori, una volta ottenuto, un effetto  può essere utilizzato indifferente da uno qualsiasi dei due giocatori.

Ogni opzione ha anche un **simbolo storia** nell'angolo. Quando scegli quell'opzione, hai ottenuto quel simbolo. Dovrai registrare questi simboli quando concluderai il capitolo.

Per tenere traccia dei tuoi simboli, una volta usatone l'effetto, fai sporgere la carta incontro sotto la carta riassuntiva a sinistra o a destra, in modo che sia visibile solo il simbolo (come illustrato nella pagina seguente).

Per gli effetti , tieni la carta incontro accanto alla tua plancia fino a quando non ne userai l'effetto.

TRAGUARDI

Ogni capitolo offre 3 carte oggetto o artefatto che possono essere ottenute durante la partita. Quando soddisfi i requisiti del capitolo indicati sulla carta, **ottiene la carta in cima al tuo mazzo**  (non risolvere il suo effetto in questo momento, nemmeno se è un artefatto).

In una partita cooperativa in 2 giocatori, uno qualsiasi dei due giocatori può ottenere la carta, indipendentemente da chi stia svolgendo il turno.

Ogni traguardo ti darà anche un simbolo storia, esattamente come quelli delle carte incontro.

 Se ottieni questo simbolo, alla fine del capitolo dovrai decidere che simbolo rappresenta.

Fine del Capitolo

Se non diversamente specificato, **dovrai giocare il capitolo fino alla fine del round V**, come di consueto. Ogni capitolo ha il proprio obiettivo.

OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Se raggiungi l'obiettivo del capitolo, **vinci**. Leggi il testo della storia speciale alla fine del capitolo.

Se perdi, puoi semplicemente **riprovare**. Rigioca il capitolo come se la partita non si fosse mai svolta.

Oppure puoi decidere di **accettare la sconfitta**. Ogni capitolo ha un finale alternativo con una penalità che si applica al capitolo successivo. Ma non sei obbligato ad accettare la sconfitta. Puoi sempre decidere di rigiocare il capitolo un numero infinito di volte.



PERCORSI DELLA STORIA

Se vinci (o se decidi di accettare la sconfitta) registra i simboli storia dei tuoi traguardi e delle carte incontro, segnandoli sul foglio della campagna.

Ogni percorso inizia al centro del foglio della campagna e procede verso l'esterno. Quando segni un simbolo, devi segnarlo all'inizio di un percorso o sulla continuazione di un percorso già iniziato.



Esempio: se in futuro dovessi segnare un'impronta, potresti continuare il percorso della maschera già iniziato, segnando l'intersezione impronta-maschera. Fatto ciò, però, la successiva impronta che segnerai

dovrà essere segnata all'inizio del percorso impronta e non sul punto trama adiacente all'intersezione.

PUNTI TRAMA

Alcuni spazi su ciascuna percorso della storia sono contrassegnati come punti trama. Se raggiungi un punto trama, registra il suo numero sotto la casella del punteggio di quel capitolo; dopodiché cercalo in fondo al libro.

Ogni punto trama ti dà una carta. **Inizierai il prossimo capitolo con questa carta in fondo al tuo mazzo.** In una partita cooperativa in 2 giocatori, uno qualsiasi dei giocatori potrà iniziare con essa.

Dopo aver raggiunto la fine di un percorso, qualsiasi simbolo storia addizionale di quel tipo conta come ? per te.



Supponendo che tu abbia ottenuto 3 ❤️ e 1 🐾 dagli incontri, insieme a 🍀 e ? dai risultati, potresti usare il tuo ? come ❤️ per ottenere un punto trama su quel percorso.



PUNTEGGIO DEL CAPITOLO

Se vinci, calcola il tuo punteggio come di consueto. In una partita cooperativa in 2 giocatori, somma i punteggi di entrambi i giocatori e dividi per due. Il punteggio del tuo rivale viene calcolato in base alle regole della partita in solitario del gioco base.

Sottrai il punteggio del rivale dal tuo punteggio per ottenere il punteggio del tuo capitolo. Potrebbe anche essere negativo. Se così fosse, non preoccuparti, hai comunque vinto. Registra il tuo punteggio sul foglio della campagna.

Se decidi di accettare una sconfitta, non calcolare il tuo punteggio; registra semplicemente -10 come punteggio del tuo capitolo.

Obiettivo raggiunto

Punteggio del capitolo

5

Traguardo ottenuto

Iniziare la campagna

DIVIDI I COMPONENTI

 **Prima di iniziare la campagna, assicurati che tutti gli oggetti, gli artefatti e gli assistenti contrassegnati da questo simbolo siano conservati separatamente.** Non saranno già in gioco all'inizio della campagna.

Questi componenti vengono ottenuti durante i capitoli. Gli assistenti e i traguardi ottenuti in un capitolo verranno aggiunti ai normali mazzi nei capitoli successivi. Le carte punto trama ottenute inizieranno il successivo capitolo in fondo al tuo mazzo mentre nei capitoli seguenti saranno inserite nei normali mazzi di appartenenza. Al contrario, le carte e gli assistenti non ottenuti ritornano assieme ai componenti conservati a parte.

I componenti vengono ottenuti solo se vinci o se decidi di accettare la sconfitta. Se scegli di rigiocare un capitolo, dovrai farlo come se la partita non si fosse mai svolta.

Mescola i guardiani e gli idoli di questa espansione nelle loro pile usuali. I nuovi siti di questa espansione non vengono utilizzati nella campagna.

INIZIATE LA STORIA!

LA SPEDIZIONE SCOMPARSA

Sono passati otto mesi dall'ultima volta che hai visto il tuo caro amico, il professor Kutil. Credevi che fosse semplicemente in viaggio all'estero, ma il suo rientro era atteso da tempo e, non vedendolo tornare, la sua famiglia ne ha denunciato la scomparsa.

In questa era di giornali e aeroplani, le persone non scompaiono facilmente. Gli amministratori dell'università di Kutil sospettano che possa essere morto, ma tu invece credi che abbia trovato un luogo oltre i confini della civiltà moderna: la leggendaria terra di Arnak, un'isola perduta in acque inesplorate.

L'ossessione di Kutil per l'isola perduta è iniziata molto prima che lo conoscessi. Un tempo le sue stravaganti teorie su una civiltà scomparsa erano oggetto di vivaci dibattiti. Ma le prove di Kutil erano scarse e le sue teorie non erano dimostrabili. Alla fine i suoi colleghi universitari lo convinsero ad abbandonare i suoi folli studi e a smettere di parlare con i giornali per concentrarsi su qualcosa di più rispettabile.

Ma in privato non si è mai arreso. Ed è per questo che non rinunci a credere che Kutil sia vivo.

Contattando la famiglia di Kutil, hai avuto accesso ai suoi documenti. Non ci hai messo molto a trovare informazioni sulla sua recente spedizione su Arnak. Kutil credeva di aver finalmente dedotto la posizione dell'isola perduta. Il tuo scopo adesso è quello di seguire le sue tracce con una nuova spedizione, perfettamente equipaggiata.

Ma dove trovare i fondi necessari? La sua famiglia ti aiuterà, ovviamente, ma non basta. Fortunatamente il problema si risolve nel momento stesso in cui Antoinette, la tua capo assistente alla ricerca, ti informa di aver ottenuto i fondi rimanenti da un donatore che desidera rimanere anonimo.

Sei incuriosito da questo donatore, ma non vedi alcun motivo per ficcare il naso. In definitiva, sei semplicemente grato di poter cominciare la tua spedizione senza perdere ulteriore tempo. Il professor Kutil potrebbe essere ancora vivo da qualche parte sull'isola perduta di Arnak.

Sei pronto per iniziare il Capitolo Uno. Buona fortuna per il tuo viaggio!

Capitolo Uno

Dopo giorni di ricerca nell'oceano vuoto, una debole macchia all'orizzonte ti dà il primo barlume di speranza. Man mano che la tua nave si avvicina, diventa chiaro che sei in vista di un'isola che non è segnata su nessuna delle tue carte nautiche.

Esplorando la costa, scorgi una luce accecante brillare tra il fogliame della giungla. La luce svanisce un attimo dopo, ma sei certo di averla vista: un lampo di luce solare riflessa. Potrebbe trattarsi di un segnale? Dai l'ordine di gettare l'ancora e presto le tue barche con a bordo persone e attrezzature trovano un buon punto sulla spiaggia per approdare.

Antoinette, la tua capo assistente alla ricerca, si offre di supervisionare l'allestimento del campo in modo che tu e i tuoi collaboratori più fidati possiate raggiungere subito la giungla. Accetti prontamente.

AVRAI BISOGNO DI:



10 carte incontro del Capitolo Uno



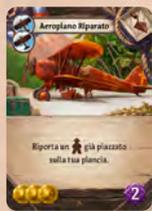
Carta riassuntiva del Capitolo Uno



*4 o 7 segnalini moltiplicatore



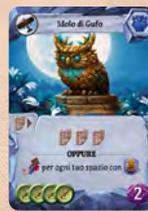
Diario del Prof. Kutil



Aeroplano Riparato



Soda Pop



Idolo di Gufo



Note sui Guardiani



*sito dell'aeroplano precipitato



*guardiano Gufo



*guardiano Aquila



tessera nebbia

* indica che si tratta di componenti del gioco base

Capitolo Uno – Preparazione e Regole

Usa il lato **TEMPIO DELL'UCCELLO** del tabellone.

Nella giungla!

Chissà cosa potresti trovare?

Mescola le 10 carte incontro del Capitolo Uno.

- 1** Distribuisci una **carta incontro** coperta su ciascun sito di livello  e sui quattro siti di livello  più esterni (metti da parte le 2 carte rimanenti).
- 2** Piazza su ogni sito di livello  anche un **idolo scoperto** (ma nessun idolo coperto).
- 3** Non piazzare idoli sui siti di livello  con carte. Piazza un **idolo coperto** su ciascun sito senza carta.

ESPLORARE LA GIUNGLA

Rivela una carta incontro quando ne scopri il sito. Risolvila immediatamente prima o dopo aver risolto l'effetto della tessera sito.

L'Aeroplano precipitato

A poca distanza dalla riva, ti imbatti in uno spettacolo a dir poco angosciante: un aeroplano precipitato, abbandonato da diversi mesi in questa giungla selvaggia e ostile. La luce che avevi visto non era un segnale, ma solo il riflesso di un finestrino rotto dell'aeroplano. I rifornimenti della spedizione giacciono sparsi tra i rottami. Del caro professore non c'è traccia.

- 4** Piazza la carta oggetto **Aeroplano Riparato** sul sito .
- 5** Piazza la tessera sito di livello  **aeroplano precipitato** sopra di essa.
- 6** Piazza **4 segnalini moltiplicatore** sulla tessera sito: rappresenteranno i **segnalini riparazione**.
In una partita a 2 giocatori, usa invece 7 segnalini riparazione.

RIPARARE L'AEROPLANO

Il sito dell'aeroplano precipitato è un sito , che sostituisce il consueto sito fino a quando l'aeroplano non viene riparato.

I segnalini riparazione servono per il traguardo Ripara l'aeroplano di questo Capitolo, come spiegato a pagina 12.



Guardiani dell'Aria

Ispezionando le ali dell'aeroplano, scopri uno strano danno. La tela è strappata, come se fosse stata lacerata da giganteschi artigli. Il professor Kutil parlava spesso di guardiani leggendari, creature straordinariamente grandi che avrebbero potuto essere addomesticate o addirittura create dalla civiltà perduta di Arnak. Tali leggende potrebbero essere reali?

Come in risposta alla tua domanda, un uccello dall'enorme apertura alare si libra sopra le montagne lontane e si posa su un'alta rupe rocciosa.

- 
- 7 Non piazzare nessuna delle usuali tessere bonus ricerca sul tracciato ricerca.
 - 8 Piazza il **Diario del Prof. Kutil** nello spazio ricerca a destra della sesta riga. Poi coprilo con il **guardiano Gufo**, scoperto.
 - 9 In una partita cooperativa a due giocatori, piazza anche la carta **Note sui Guardiani** nello spazio accanto al Gufo. Quindi coprilo con il **guardiano Aquila**, scoperto.

AFFRONTARE I GUARDIANI.

I guardiani bloccano il tuo percorso. Non puoi effettuare ricerche oltre la sesta riga finché tutti i guardiani sul tracciato ricerca non sono stati sconfitti.

Per sconfiggere un guardiano sul tracciato ricerca, devi avere un segnalino ricerca sullo spazio con la tessera guardiano. Il guardiano può essere sconfitto come azione principale o tramite effetti che ti consentono di sconfiggere un guardiano su un sito (tuttavia gli effetti che spostano i guardiani non funzionano).

Alla fine del round, otterrai una carta Paura per ogni segnalino ricerca su uno spazio con un guardiano.

Quando sconfiggi un guardiano, prendi la tessera guardiano come di consueto. Inoltre, leggi il testo nascosto alla fine di questo libro. **Gufo: testo nascosto 11. Aquila: testo nascosto 27.**



PIAZZA I GUARDIANI.
Sconfiggi il Guardiano Gufo (1) (Diario del prof. Kutil) e sconfiggi il Guardiano Aquila (1) (Note sui Guardiani).

Traguardi

RIPARA L'AEROPLANO. Attiva il sito dell'aeroplano precipitato 7 volte (termina traccia rimuovendo 7).
Rimuovi la tessera sito una volta riparato. **Aeroplano Riparato**

CLIENTE DELL'ANNO. Spendi 14 segnalini per oggetti (tieni traccia dei segnalini spesi collocandoli sulla carta Soda Pop). **Soda Pop**

SILVIO VETRA. Dopo il tuo turno, devi rigiocare il tuo turno.

Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Uno accanto al tabellone.

Un Percorso attraverso la Giungla

Hai individuato la creatura che potrebbe aver abbattuto l'aereo di Kutil. Ma che fine ha fatto il professore? La creatura lo ha afferrato e portato nel suo nido o è volata via lasciandolo qui? In entrambi i casi, il destino di Kutil è legato a quel mostruoso uccello. Devi trovare un modo per raggiungere la sua rupe.

10 Piazza la **tessera nebbia** sulla seconda riga del tracciato ricerca.

TROVARE IL PERCORSO

All'inizio non sai come raggiungere gli uccelli sulla rupe; **non puoi eseguire una ricerca sulla riga con la tessera nebbia né sulle righe superiori** (pertanto, all'inizio della partita solo la prima riga è disponibile per la ricerca). Per trovare un percorso verso la rupe, devi esplorare l'isola.

In una partita in solitario, **puoi far avanzare la tessera nebbia di una riga per ogni sito che è stato scoperto**. Far avanzare la tessera è un'azione gratuita che costa .

In una partita cooperativa a due giocatori, hai bisogno di 2 siti scoperti per avanzare; l'avanzamento è un'azione gratuita che costa . Tuttavia, il tuo compagno può pagare tutto o parte di questo costo, giocando carte con simboli viaggio o tramite azioni gratuite che forniscono simboli viaggio.

Suggerimento: se fai avanzare la tessera nebbia appena scopri un sito, puoi facilmente tenerne traccia, anche se non è richiesto. Ad esempio, in una partita in solitario il giocatore potrebbe scoprire i siti in due turni e poi far avanzare la tessera nebbia due volte in un turno successivo. Se vuoi un modo per tenerne traccia, metti un segnalino  sulla tessera nebbia ogni volta che scopri un sito. Quando la avanzi, rimuovi un segnalino (2 segnalini in una partita cooperativa a due giocatori).

In totale, devi scoprire 5 o 10 siti per trovare il percorso per raggiungere gli uccelli. **Quando fai avanzare la tessera nebbia al di sopra degli uccelli, rimuovila dal gioco.** Hai trovato il percorso per la rupe!



Tradimento!

Al tuo ritorno dal luogo dell'incidente di Kutil, scopri che Antoinette non ha preparato il campo come aveva promesso, ma è scomparsa insieme a tutti gli altri che non erano venuti con te nella giungla. Almeno ha avuto la cortesia di lasciare un biglietto:

Ai nostri ex membri della spedizione.

Vi assicuriamo che non è nostra intenzione abbandonarsi qui né tanto meno farsi morire di fame. Il capitano Smythe è disposto a trasportare entrambe le nostre spedizioni e, come vedrete, vi abbiamo lasciato viveri in abbondanza. Non vogliamo nemmeno ostacolare i vostri sforzi di ritrovare il Prof. Kutil. Riteniamo semplicemente che una spedizione, la nostra, debba concentrarsi su obiettivi più elevati. Vogliate perciò accettare la fine della nostra collaborazione senza rancore.

~ Antoinette

Antoinette sarà la tua rivale in questo Capitolo.

11 Rimuovi l'azione **Scoprire un Nuovo Sito** dalla pila del rivale.

Aggiungi la tessera azione verde **Comprare un Oggetto** alla pila del rivale.

Senza l'azione Scoprire un Nuovo Sito, Antoinette non scoprirà nuovi siti.

L'azione Ricercare di Antoinette non è influenzata dalla tessera nebbia. Non interagisce con i guardiani sul tracciato ricerca.



Traguardi

RIPARA L'AEROPLANO



Piazza **l'Aeroplano Riparato** sotto al sito dell'aeroplano precipitato.

Contrassegna il sito con un certo numero di segnalini riparazione (usate i segnalini moltiplicatore $\times 3$ del gioco base). Rimuovi un segnalino riparazione ogni volta che attivi il sito.

Quando esaurisci tutti i segnalini riparazione, **metti**

l'Aeroplano Riparato in cima al tuo mazzo. Rimuovi anche la tessera sito.

Solitario: 4 segnalini riparazione **Cooperativa:** 7 segnalini riparazione

CLIENTE DELL'ANNO



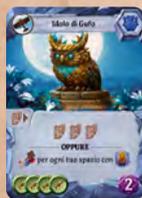
Piazza **Soda Pop** accanto ai segnalini  della plancia rifornimento.

Mettici sopra tutti i segnalini  che spendi quando compri un oggetto.

Non appena ci sono i segnalini  richiesti, **metti Soda Pop** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 7 segnalini **Cooperativa:** 14 segnalini

SALI IN VETTA



Piazza **l'Idolo di Gufo** accanto alle tessere tempo.

Non appena raggiungi il tempio e ricerchi una tessera tempio da 6 o 11 punti, **metti l'Idolo di Gufo** in cima al tuo mazzo.

Cooperativa: ciascun giocatore deve ricercare una delle tessere tempo richieste.

Difficoltà

MODALITÀ STUDENTE

Durante la preparazione, cerca nel mazzo oggetti una delle seguenti carte: *Struzzo*, *Tartaruga Marina* o *Asino da Soma*. Appena ne trovi una, prendila e rimescola il mazzo oggetti. Inizia la partita con quella carta in cima al tuo mazzo (metticela prima di pescare la tua mano per il round I). **In una partita a cooperativa a due giocatori, ogni giocatore inizia con uno di questi animali da soma.**

MODALITÀ ARNAKOLOGO

Inizia con un  in meno (**entrambi i giocatori**). I guardiani *Gufo* e *Aquila* costano il doppio per essere sconfitti e non possono essere sconfitti in altro modo.

Obiettivi del Capitolo Uno

Sconfiggi il guardiano Gufo. **In una partita cooperativa a due giocatori, devi anche sconfiggere il guardiano Aquila.**

LEGGI DI SEGUITO SE HAI VINTO

Dal diario di Kutil:

Sembra che l'unico modo per sconfiggere il Gufo sia corromperlo con questo diario! Il che significa che questa mia ultima annotazione non è scritta per me, ma per te, cercatore di segreti. Che tu lo legga fra mesi o secoli, spero che ciò che ho scritto faccia luce sul tentativo di un umile archeologo di raggiungere il Tempio di Kar-Kal.

SE SCEGLI DI ACCETTARE LA SCONFITTA

Incapace di recuperare gli effetti personali di Kutil, vai in cerca dei guardiani nella speranza di trovare tracce di Kutil altrove.

Penalità: all'inizio del Capitolo Due colloca una tessera nebbia, come descritto al punto 10 di questo Capitolo. Rimuovila appena raggiungi lo spazio che consente di liberare l'assistente.

 **Ricordati di registrare sul foglio della campagna i simboli storia, compresi quelli dei traguardi.**

Capitolo Due

Oltre la rupe del guardiano si trova una valle nascosta, il tipo di posto in cui un archeologo determinato potrebbe andare se fosse alla ricerca dell'oscuro Tempio di Kar-Kal.

Kutil ha descritto Kar-Kal come una divinità serpente in qualche modo connessa con le "Acque della Vita e della Morte". Non hai idea di cosa siano queste "acque", ma sospetti che l'aspetto "morte" sia preponderante nella connessione di Kar-Kal.

A prescindere da ciò, Kutil era vivo quando è passato di qui. Se stava cercando il tempio di Kar-Kal, devi seguirlo.

AVRAI BISOGNO DI:



10 carte incontro del Capitolo Due



Carta riassuntiva del Capitolo Due



Ricetrasmittente



Sella



Mappa per il Tempio



1 assistente casuale di questa espansione (2 in una partita cooperativa a due giocatori)



striscia sostitutiva

PROMEMORIA:

- All'inizio della partita, metti le carte ottenute dai simboli storia nel capitolo precedente in fondo al tuo mazzo.
- Tutte le altre carte ottenute nel Capitolo Uno devono essere mescolate nei mazzi artefatti e oggetti (se nel capitolo precedente hai giocato in solitario e vinto, mescola anche la carta oggetto *Note sui Guardiani* nel mazzo oggetti. Farà parte del mazzo oggetti per il resto della campagna).
- Se invece hai accettato la sconfitta nell'ultimo capitolo, non dimenticare di applicarne la penalità.

Capitolo Due – Preparazione e Regole

Usa il lato **TEMPIO DEL SERPENTE** del tabellone.

Oggetti Abbandonati

Non lontano dal tuo campo, la squadra di esplorazione ha scoperto tracce del passaggio di Kutil. Ma che tracce terribili e minacciose! Equipaggiamento perfettamente funzionante, non nascosto come dovrebbe, ma in bella vista. Kutil ha allestito diversi campi in questa giungla e sembra che sia stato spesso costretto ad abbandonarli in fretta e furia.

- 1 Distribuisci casualmente **una carta oggetto** scoperta a costo esattamente pari a  su ogni sito  e .

Non piazzare **idoli** sui siti di livello .

- 2 Piazza **1 idolo scoperto** su ogni sito di livello .

RACCOGLIERE INDIZI

Quando Scopri un Nuovo Sito, metti il suo oggetto in cima al tuo mazzo prima di pescare la tessera sito (su un sito di livello , puoi ottenere l'oggetto immediatamente prima o dopo aver risolto l'effetto dell'idolo).

Come te, il rivale ottiene l'oggetto di un sito quando Scopre un Nuovo Sito.

Sopravvissuti

Il tuo apripista dice che alcuni dei campi di Kutil sono stati abbandonati di recente. Il professore potrebbe essere ancora vivo!

- 3 Prepara come di consueto lo spazio che consente di liberare l'assistente, tranne per il fatto che userai solo **1 assistente casuale di questa espansione (2 in una partita cooperativa a due giocatori)**.

Il tuo rivale non otterrà assistenti da questo spazio.

TROVARE I SOPRAVVISSUTI

Come di consueto, prendi un assistente quando la tua lente d'ingrandimento raggiunge lo spazio che consente di liberare l'assistente. Quando liberi il primo assistente, leggi il **testo nascosto 14**.

Incontri Sorprendenti

4 Piazza la **striscia sostitutiva del Capitolo Due** nella parte bassa del tracciato ricerca per sostituire i normali effetti delle righe.

Mescola le **carte incontro del Capitolo Due**. Forma una pila di 4 o 8 carte e rimetti le restanti nella scatola. Piazza la pila vicino al tracciato ricerca. Pesca e risolvi la prima carta della pila ogni volta che risolvi questo effetto: 



I Guardiani di Kar-Kal

Impronte di zampe, piume e segni di artigli indicano che Kutil è stato cacciato dai suoi campi dai guardiani. Forse a scatenare la loro reazione è stata proprio la ricerca di una connessione tra i guardiani e Kar-Kal da parte del professore.

Quando effettui una ricerca, **invece di pagare il normale costo per avanzare di una riga, puoi invece scartare uno dei tuoi guardiani**, a prescindere dal fatto che tu ne abbia utilizzato il favore o meno. Offeso dal tuo esperimento, il guardiano se ne va e torna in fondo alla pila dei guardiani. Non conta più come guardiano che hai sconfitto e non otterrai i 5 punti per questo.

Anche il costo di un idolo può essere pagato in questo modo. Tuttavia, non puoi scartare un guardiano per pagare il costo di ricerca di una tessera tempo.



Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Due accanto al tabellone.

Antoinette

Anche Antoinette sta facendo ricerche sui guardiani con uno zelo che va ben oltre la normale curiosità intellettuale. Temi cosa potrebbe succedere se dovesse trovare il tempio prima di te.

Questo Capitolo dura solo 4 round. Per vincere, devi raggiungere il tempio prima di Antoinette (**entrambi i giocatori devono raggiungere il tempio prima di Antoinette**).

5 Sostituisci la tessera **Sconfiggere un Guardiano** di Antoinette con la **tessera verde Ricercare**.

Antoinette non otterrà assistenti dallo spazio che consente di liberarli.

Quando effettui la preparazione del **round IV**, piazza la tessera **Ricercare** rossa del rivale **in fondo alla pila**.



Traguardi

CERCA OVUNQUE



Metti la **Ricetrasmittente** in fondo al mazzo di 4 o 8 carte incontro.

Non appena hai collezionato l'ultima (quarta o ottava) carta incontro, **metti la Ricetrasmittente** in cima al tuo mazzo.

CAVALCABESTIE



Piazza la **Sella** accanto al tabellone.

Non appena hai i guardiani richiesti (a prescindere che tu abbia usato i loro favori o meno), **metti la Sella** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 3 **Cooperativa:** 6 complessivamente

TRACCIA IL PERCORSO



Piazza la **Mappa per il Tempio** accanto al tabellone.

Non appena hai gli idoli richiesti, **metti la Mappa per il Tempio** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 2 idoli, usati o meno

Cooperativa: complessivamente 3 idoli non usati

Difficoltà

MODALITÀ STUDENTE

Durante la preparazione, inizi con il guardiano Gufo. **In una partita cooperativa a due giocatori, l'altro giocatore inizia con il guardiano Aquila.**

MODALITÀ ARNAKOLOGO

Quando effettui la preparazione degli Oggetti Abbandonati di Kutil (passaggio 1), usa artefatti che valgono  invece di oggetti che valgono . Quando Scopri un Nuovo Sito, metti il suo artefatto in cima al tuo mazzo.

Piazza 7 tessere paura sotto al segnalino ricerca di Antoinette. Antoinette lascia dietro di sé una scia di devastazione: piazza una tessera paura su ogni spazio del tracciato del tempio che supera. Ogni volta che ricerchi in questi spazi, metti una carta Paura nella tua area di gioco.

Obiettivi del Capitolo Due

Devi raggiungere il tempio prima di Antoinette (**entrambi i giocatori**). Questo capitolo dura solo 4 round.

LEGGI DI SEGUITO SE HAI VINTO

Hai raggiunto il Tempio di Kar-Kal, un sinistro luogo di oscuri presagi. Questo era l'obiettivo di Kutil, non il tuo, e non hai idea se sia arrivato così lontano o se sia stato ucciso prima da un guardiano infuriato.

Il pilota di Kutil, tuttavia, suggerisce di andare avanti. Il professore credeva che i cunicoli sotto il tempio lo avrebbero condotto alle Acque della Vita e della Morte.

SE SCEGLI DI ACCETTARE LA SCONFITTA

Antoinette ha raggiunto per prima il tempio e tu sei rimasto a bocca asciutta. Qualunque cosa Kutil possa aver lasciato qui, sicuramente l'ha presa lei. Indipendentemente da ciò, vai avanti. Sei convinto che il professore possa essersi avventurato nei cunicoli sotto il tempio.

Penalità: prima di iniziare il tuo primo turno nel Capitolo Tre, avanza la lente d'ingrandimento di Antoinette in alto di una riga. Dopodiché, risolvi le sue prime tre tessere azione.

 Ricordati di registrare sul foglio della campagna i simboli storia, compresi quelli dei traguardi.

Capitolo Tre

Dopo un'ora di ricerche nelle camere del tempio, trovi una serie di gradini che scendono. Accendi una torcia e fai strada. In cuor tuo, speri che nessun membro della tua spedizione sia in grado di leggere i glifi che annunciano che state per entrare nei Cunicoli del Terrore.

AVRAI BISOGNO DI:



8 carte incontro del Capitolo Tre



Carta riassuntiva del Capitolo Tre



*3 siti con l'icona 



In una partita a cooperativa a due giocatori, sono necessari anche i siti con le icone  dell'espansione *Capi Spedizione*. Se non ce l'hai, usa 3 siti casuali del gioco base.



Arma Improvvisata



Carretto di Vimini



Occhiali

* indica che si tratta di componenti del gioco base

PROMEMORIA:

- All'inizio della partita, metti le carte ottenute dai simboli storia nel capitolo precedente in fondo al tuo mazzo.
- Tutte le altre carte ottenute precedentemente nella campagna devono essere mescolate nei mazzi artefatti e oggetti.
- Se invece hai accettato la sconfitta nell'ultimo capitolo, non dimenticare di applicarne la penalità.

Capitolo Tre – Preparazione e Regole

Usa il lato **TEMPIO DELL'UCCELLO** del tabellone.

I Cunicoli del Terrore!

Appena metti piede all'interno dei cunicoli, vedi una piuma colorata. Per un momento sei rincuorato dalla familiarità di questo segno. Viene dal misterioso guardiano che hai già incontrato lungo il percorso. Se una creatura delle foreste entra volentieri in questi cunicoli, forse i pericoli che ti aspettano non sono poi così temibili.

Il tuo ottimismo si spegne immediatamente appena il tuo apripista ti mostra segni di artigli e code, impronte e altro, lasciato da molti, molti guardiani che sono stati richiamati da questo sinistro labirinto. Forse hanno fatto di questo posto la loro tomba. Forse diventerà anche la vostra tomba.

- 1** Piazza i **3 siti**  del gioco base nella colonna di sinistra, come mostrato. Questi saranno i siti cunicoli.
- 2** In una partita cooperativa a due giocatori, piazza **anche altri 3 siti**  nella colonna di destra. Prendili dall'espansione *Capi Spedizione*. Se non ce l'hai, usa tre siti casuali del gioco base: 2 siti  e un sito  in cima.
- 3** Mescola le **8 carte incontro del Capitolo Tre** e metterne una, coperta, su ogni sito cunicoli (rimetti le carte rimanenti nella scatola).
- 4** Distribuisci i **guardiani**, coperti, su ogni tessera sito: 2 guardiani nella riga inferiore, 2 al centro e 3 nella riga superiore.



AVANZARE ATTRAVERSO I CUNICOLI

I cunicoli sono siti già scoperti, che però non puoi Scavare o attivare a meno che il sito sottostante (nella stessa colonna) sia senza guardiani. All'inizio della partita, puoi perciò scavare solo presso il sito più basso. La prima volta che scavi o attivi un cunicolo, rivela tutti i suoi guardiani.

Come al solito, i guardiani non ti impediscono di utilizzare l'effetto del loro sito e possono essere sconfitti. Se su un sito ci sono più guardiani, puoi sconfiggerli uno alla volta in qualsiasi ordine, utilizzando singole azioni Sconfiggere un Guardiano.

Alla fine del round, se riprendi un archeologo da un sito con più guardiani, **ottieni**  **per ogni guardiano**.

Quando il sito non ha più guardiani, rivela e risolvi la carta incontro.

I guardiani coperti sono considerati presenti in quel sito ai fini degli effetti delle carte, ma non possono essere sconfitti finché non vengono rivelati.

Trova la Strada

Per trovare la strada attraverso i cunicoli, devi imparare a leggere i segni sulle pareti.

- 5** Posiziona una **tessera tempo da 2 punti** sotto ciascuna delle tre righe mostrate. **Piazzane due in una partita cooperativa a due giocatori** (ogni pila di tessere da 2 punti nel tempo avrà solo 2 tessere).

DECIFRARE I SEGNI

Non puoi far avanzare il tuo segnalino ricerca al di sopra di una tessera tempo.

Puoi rimuovere una tessera solo se hai un segnalino ricerca nella riga sottostante. Rimuovere la tessera è un'azione Ricerca con un costo di    o  ; paghi cioè uno dei tre costi stampati in cima al tracciato. Conserva la tessera: vale 2 punti, come di consueto.



Antoinette

Antoinette sembra sapere qualcosa che tu non sai.

- 6** Antoinette inizia con una **tessera tempo da 11 punti**.



Antoinette teme i guardiani nei cunicoli. Quando determini dove Antoinette invierà un archeologo, **ignora qualsiasi sito cunicoli che abbia ancora un guardiano**: per lei, quei siti non esistono.



Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Tre accanto al tabellone.

Traguardi

TROVA IL CORAGGIO



Piazza l'**Arma Improvvisata** accanto al mazzo paura. **Contrassegnala** con ogni carta paura che esili (per l'espansione *Capi Spedizione*, questo include anche la carta *Paura Celata* del Capitano. Inoltre il Mistico non la contrassegna fino a quando le sue carte paura "esiliate" non vengono usate in un rituale).

Quando ci sono le carte paura richieste, **metti l'Arma Improvvisata** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 6 **Cooperativa:** 12

GRUPPO DI GUARDIANI



Piazza il **Carretto di Vimini** accanto al tabellone. Non appena hai i guardiani richiesti (a prescindere che tu abbia usato i loro favori o meno), **metti il Carretto di Vimini** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 4 **Cooperativa:** 8 **complessivamente**

CONOSCENZA DEI MANUFATTI



Piazza gli **Occhiali** accanto al tabellone. Non appena hai il numero di artefatti richiesti, **metti gli Occhiali** nella tua area di gioco.

Solitario: 5 **Cooperativa:** 10 **complessivamente**

Difficoltà

MODALITÀ STUDENTE

Durante la preparazione, piazza l'artefatto *Corona del Guardiano* accanto alla fila delle carte. **In una partita cooperativa a due giocatori, piazzavi anche la Mazza da Guerra.** Contrassegna questi artefatti con 2 segnalini  ciascuno per ricordarti che in questa partita costano solo  . Entrambe le carte fanno parte della fila delle carte e rimangono lì fino a quando non vengono comprate. Antoinette le ignora.

MODALITÀ ARNAKOLOGO

Quando riveli i 3 guardiani nel sito più in alto, aggiungi ad essi anche 3 guardiani che hai sconfitto. **In due giocatori, fallo in entrambi i siti. I guardiani possono provenire da uno dei due giocatori o da entrambi.** Puoi anche rinunciare ai guardiani con favori spesi. Nota: se non hai abbastanza guardiani, non puoi scavare nel sito.

Obiettivi del Capitolo Tre

Tutti i siti cunicoli devono essere privi di guardiani.

Devi raggiungere il tempo (**entrambi i giocatori devono raggiungerlo**).

LEGGI DI SEGUITO SE HAI VINTO

Fangoso e stanco, finalmente emergi dai cunicoli, grato di vedere ancora una volta il cielo di Arnak. Hai imparato molto sulle creature a guardia dei passaggi e stai cominciando a capire come comunicano le bestie di quest'isola.

Ma il risultato più importante dei tuoi sforzi è stato raggiungere un antico porto. Sulla spiaggia vedi una serie di impronte: Kutil è stato qui!

SE SCEGLI DI ACCETTARE LA SCONFITTA

Dopo due notti di terrore, riesci per caso ad uscire dai cunicoli. I tuoi compagni esprimono il fervido desiderio di non incontrare mai più un altro guardiano.

Penalità: nel prossimo capitolo, il tuo spazio idolo più a sinistra è bloccato da una tessera paura. Lo spazio è inutilizzabile e vale -2 punti, a meno di non riuscire ad esiliare la tessera paura.

 **Ricordati di registrare sul foglio della campagna i simboli storia, compresi quelli dei traguardi.**

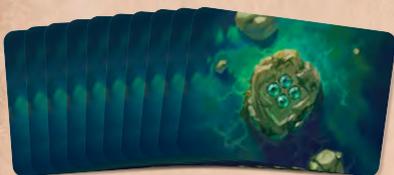
Capitolo Quattro

Ti accampi sulla spiaggia, vicino a un tempio sulla scogliera. Secondo i glifi trovati nei cunicoli, gli antichi chiamavano questo luogo il Tempio delle Maree. Le tracce di Kutil conducono lungo la spiaggia, verso il tempio e non ci sono segni del suo ritorno.

Cerchi incoraggiamento nel tuo apripista, ma anche lui è preoccupato. Kutil è dentro da più di un giorno. A meno che non abbia trovato un'altra via d'uscita, avrà certamente bisogno del tuo aiuto, sempre che sia ancora vivo.

E così, prepari i tuoi compagni ad entrare nel tempio; ti prendi tutto il tempo necessario per spiegare ogni dettaglio del tuo piano e fai in modo di tenerli occupati perché non si facciano la stessa angosciante domanda che ti stai ponendo tu da quando sei arrivato: perché questo tempio è stato progettato per essere accessibile solo con la bassa marea?

AVRAI BISOGNO DI:



10 carte incontro del Capitolo Quattro



Carta riassuntiva del Capitolo Quattro



*tessere onda



Imbarcazione



Benedizione del Guardiano



Mantello del Tramonto



*sito dell'aeroplano precipitato



*sito dell'albero bianco



striscia sostitutiva



tessera marea



assistenti rimanenti



*1 o 2 archeologi in un colore inutilizzato

* indica che si tratta di componenti del gioco base

PROMEMORIA:

- All'inizio della partita, metti le carte ottenute dai simboli storia nel capitolo precedente in fondo al tuo mazzo.
- Tutte le altre carte ottenute precedentemente nella campagna devono essere mescolate nei mazzi artefatti e oggetti.
- Se invece hai accettato la sconfitta nell'ultimo capitolo, non dimenticare di applicarne la penalità.

Capitolo Quattro – Preparazione e Regole

Usa il lato **TEMPIO DEL SERPENTE** del tabellone.

Ripensamento

Il momento giusto è finalmente arrivato. Con determinazione, guidi i tuoi compagni sulla spiaggia e poi giù per il pendio di sabbia bagnata. Mentre ti avvicini alla porta del tempio, una voce risuona dal bordo della foresta: "Aspettatemi! Voglio venire con voi!".

Ti giri e vedi il volto familiare di un membro della tua spedizione che aveva seguito Antoinette.

"Il professor Kutil era il mio insegnante. Se è ancora vivo...". La figura rimane esitante tra il fogliame.

"Fai in fretta! Il tempo e la marea non aspettano!" esclami infine accettando che si unisca alla tua squadra.

- 1 Inizia **senza le usuali risorse iniziali**. Inizia invece con **1 idolo** e **1 assistente** scelto tra i tre inizialmente disponibili.

Altura

Due colline solitarie si affacciano sulla spiaggia.

- 2 In ciascuno dei 2 siti centrali, distribuisce un **guardiano coperto**. Sopra i guardiani, colloca la tessera sito dell'**aeroplano precipitato** (sul sito ) e la tessera sito dell'**albero bianco** (sul sito ) anch'esse coperte. Questi siti non hanno idoli.

All'inizio della partita, non puoi scoprire o scavare in questi siti. Tuttavia, se i siti  dovessero essere allagati, rivelerai questi due siti che conterranno sia come sito  che come sito di livello . Ora, forse ti starai chiedendo cosa si intende per "allagato". Lo scoprirai alla fine del round II.

Il Campo di Antoinette

- 3 Rimuovi la tessera **Sconfiggere un Guardiano** dalla pila del tuo rivale.

La  del tuo rivale non verrà utilizzata in questa partita. Lasciala nella scatola.



La squadra di Antoinette sembra concentrata sul trasferimento del proprio campo su un terreno più elevato. **Ogni volta che il tuo rivale Ricerca, prende invece TUTTI gli oggetti dalla fila delle carte.** Mettili sulla sua plancia e ripristina la fila delle carte.

L'Avventura ti aspetta!

Chissà cosa si nasconde all'interno del tempio?

- 4** Non piazzare nessuna delle usuali tessere bonus ricerca sul tracciato ricerca. Piazza la **striscia sostitutiva del Capitolo Quattro** nella parte bassa del tracciato ricerca per sostituire i normali effetti delle righe. Mescola le **carte incontro del Capitolo Quattro**. Forma una pila di 4 o 8 carte e rimetti le restanti nella scatola.



Preveggenza

Il pilota di Kutil ha alcune note su ciò che Kutil si aspettava di trovare.

- 5** Il tuo **quaderno inizia dalla riga 3** del tracciato ricerca. Tuttavia, il suo avanzamento è ancora limitato dalla regola usuale: non può avanzare a meno che la lente d'ingrandimento non sia su una riga sopra (o nella stessa riga, se giochi con il Giornalista).

La porta di pietra scivola di lato. Un rivolo d'acqua filtra dentro. Avanzando a fatica con gli stivali, entri in maniera piuttosto maldestra nel glorioso Tempio delle Maree.

Non appena sei dentro con tutti i tuoi compagni, la porta dietro di te si chiude all'improvviso e un meccanismo di bloccaggio scorre al suo posto. L'acqua ai tuoi piedi inizia a salire.



Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Quattro accanto al tabellone.

Marea Crescente

L'acqua sta salendo. Devi essere veloce. Ma in che modo? Quale via prendere?

6 Piazza una **tessera onda** sulla 1^a, 2^a, 4^a, 5^a e 7^a riga del tracciato ricerca. Piazza la tessera marea sulla plancia rifornimento sotto le lenti di ingrandimento.

Alla fine di ogni round, l'acqua salirà fino alla successiva riga indicata dalla tessera onda. **Se la tua lente d'ingrandimento non sarà al di sopra della tessera marea, perderai immediatamente.**

Il tuo **quaderno** può stare sott'acqua, ma vorrai almeno farlo stare al livello della marea. Se si trova sotto la riga della tessera marea, ottieni 1  per ogni riga di cui dovresti avanzare per arrivare alla tessera marea. Esegui questo controllo alla fine del round (compreso il V) dopo che la marea si è alzata.

Completamente nel panico, senti un suono provenire dall'ombra. Alzi una mano per zittire i tuoi compagni.

Sì. Eccolo. Un tocco debole e ritmico, proveniente dai livelli superiori, un suono inconfondibile. Qualcuno sta lanciando un SOS.

Kutil è vivo! Ancora una volta, sta guidando il tuo cammino. Decidi di raggiungerlo prima che lo facciano le acque.

Salva il Professore!

7 Piazza nello spazio che consente di liberare un assistente **1 assistente scelto a caso di questa espansione** che non è ancora apparso nella campagna. Piazza anche 1 miniatura archeologo di un colore inutilizzato: rappresenterà il professor Kutil. **In una partita cooperativa a due giocatori, usa 2 assistenti casuali e 2 miniature archeologo.**

Quando raggiungi lo spazio che consente di liberare l'assistente (anche con il tuo quaderno, se giochi con il Giornalista) **leggi il testo nascosto 45**. Da quel momento in poi, puoi usare l'azione Ricercare per far avanzare una miniatura di Kutil, anziché un tuo segnalino ricerca. Questo non attiva alcuna ricompensa; è il costo che devi pagare per salvare Kutil. Kutil non blocca lo spazio in cima al tempio. **In una partita cooperativa a due giocatori, entrambi i giocatori possono far avanzare Kutil una volta che almeno uno dei due giocatori lo ha raggiunto.**

Le miniature archeologo di Kutil devono rimanere al di sopra della tessera marea, altrimenti perdi immediatamente.



TABELLA DELLA MAREA

Alla fine del Round	Marea
I	Sposta la tessera marea verso l'alto a coprire la 1a riga del tracciato ricerca.
II	Inondazioni Costiere! (Dettagli sotto)
III	Sposta la tessera marea verso l'alto a coprire la 4a riga del tracciato ricerca.
IV	Sposta la tessera marea verso l'alto a coprire la 5a riga del tracciato ricerca.
V	Sposta la tessera marea fino alla riga appena sotto il tempio. Devi avere la tua lente d'ingrandimento e la miniatura di Kutil nella riga del tempio, altrimenti hai perso (in una partita cooperativa a due giocatori, devi avere tutte e due le lenti d'ingrandimento ed entrambe le miniature di Kutil nel tempio).

Inondazioni Costiere!

Alla fine del round II, sposta la tessera marea sulla 2a riga. Usa poi la plancia rifornimento per inondare tutti i siti .

Non sono più disponibili. Rivela il sito dell'aeroplano precipitato e quello dell'albero bianco e i loro guardiani. Questi siti sono ora disponibili e custoditi dai loro guardiani. Conteranno sia come siti  che come siti di livello  per il resto della partita. **Leggi il testo nascosto 43.**



Traguardi

ESPLORA IL TEMPIO ?



Piazza l'**Imbarcazione** in fondo al mazzo di 4 o 8 carte incontro.

Quando hai collezionato l'ultima (quarta o ottava) carta incontro, **metti l'Imbarcazione** in cima al tuo mazzo.

TANE NELLE PROFONDITÀ



Piazza la **Benedizione del Guardiano** accanto al tabellone.

Non appena hai il numero di guardiani richiesti (a prescindere che tu abbia usato i loro favori o meno), **metti la Benedizione del Guardiano** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 4 Cooperativa: 8 complessivamente

SALVATAGGIO RAPIDO



Piazza il **Mantello del Tramonto** accanto al tabellone.

Se salvi il professor Kutil prima della fine del round IV, **metti il Mantello del Tramonto** in cima al tuo mazzo

(in una partita cooperativa a due giocatori, devi salvare entrambe le miniature di Kutil).

Difficoltà

MODALITÀ STUDENTE

Durante la preparazione, inizia con 2 idoli coperti invece di 1.

MODALITÀ ARNAKOLOGO

Il tuo quaderno inizia dalla seconda riga anziché dalla terza riga (non ottieni ricompense sul tracciato quando il tuo quaderno avanza nella terza riga).



Obiettivi del Capitolo Quattro



Vinci se non perdi. Vale a dire che devi portare la tua lente d'ingrandimento e la miniatura di Kutil nel tempio (in una partita cooperativa a due giocatori, tutte e due le lenti d'ingrandimento ed entrambe le miniature di Kutil).

LEGGI DI SEGUITO SE HAI VINTO

Senza fiato e bagnati fradici, tu e la tua squadra emergete con il professor Kutil dalla porta in cima al tempio e finalmente tornate a vedere la luce del giorno. Il tuo campo sulla spiaggia è stato spostato su un'altura. Tutti sono al sicuro!

Noti subito una strana nave ancorata al largo delle coste di Arnak. La spedizione di Antoinette si sta dirigendo in quella direzione. Cosa potrebbe significare?

Leggi il testo nascosto 46.

SE SCEGLI DI ACCETTARE LA SCONFITTA

Con uno sforzo disumano, riesci a trascinare il corpo inerte del professor Kutil sul gradino più alto del tempio e tenti di rianimarlo. Dopo alcuni respiri soffocati, ansima per respirare e capisci che ormai è salvo. Purtroppo, non tutti i tuoi compagni sono stati così fortunati e devi organizzare il loro funerale.

Penalità: all'inizio del tuo primo turno nel Capitolo Cinque, pesca una carta paura dal mazzo Paura e aggiungila alla tua mano.



Ricordati di registrare sul foglio della campagna i simboli storia, compresi quelli dei traguardi.

Capitolo Cinque

Hai portato a termine il tuo compito. Hai trovato il professore. Eppure né tu né lui desiderate lasciare l'isola con quella strana nave ancorata al largo. Il professor Kutil ritiene che possa appartenere alla spedizione del dottor Roberto Havran, ex studente, ex collega e uomo dalla reputazione alquanto discutibile. Mentre la giungla si riempie del rombo di veicoli, mettete a punto un piano per scoprire cosa sta combinando Havran.

L'aiuto arriva immediatamente e da una persona inaspettata. La tua ex assistente alla ricerca, Antoinette, giunge al tuo campo e chiede di parlare in privato con te e con Kutil.

"Ho commesso un errore" ammette Antoinette. "Sentivo di avere un debito con il dottor Havran, ma...".

"Ma ora temi che le sue motivazioni possano non essere semplice curiosità scientifica" suggerisce Kutil.

Antoinette annuisce.

"Il dottor Havran era il donatore anonimo che ha finanziato la tua spedizione" ipotizza Kutil. "Ma non era interessato a trovarmi. Era più interessato a... i guardiani?".

"Sì" ammette Antoinette. "Gli ho dato tutti i miei appunti. Era il nostro accordo. Ma pensavo di interpretare semplicemente antiche leggende. Non mi ero resa conto che il dottor Havran volesse diventare uno degli dei di Arnak!".

AVRAI BISOGNO DI:



10 carte incontro del Capitolo Cinque



Lenti da Gioielliere



Pistola Lanciarazzi



Scettro di Kar-Kal



Tempio della Cascata



Carta riassuntiva del Capitolo Cinque



*3 o 5 tessere paura



*1 o 2 archeologi in un colore inutilizzato

* indica che si tratta di componenti del gioco base

PROMEMORIA:

- All'inizio della partita, metti le carte ottenute dai simboli storia nel capitolo precedente in fondo al tuo mazzo.
- Tutte le altre carte ottenute precedentemente nella campagna devono essere mescolate nei mazzi artefatti e oggetti.
- Tutti gli assistenti che hai salvato nel Capitolo Quattro ora dovrebbero essere nelle normali pile.
- Se invece hai accettato la sconfitta nell'ultimo capitolo, non dimenticare di applicarne la penalità.



Capitolo Cinque – Preparazione e Regole



Usa il lato **TEMPIO DEL SERPENTE** del tabellone con il tracciato **CASCATA** (vd. il regolamento a pag. 11).

Una Forza Rivale

Da una sommità vicino alla costa, puoi osservare il vasto campo del dottor Havran. Numerosi serbatoi di carburante vengono scaricati. Delinquenti armati si ammassano sui veicoli e si fanno strada attraverso la giungla. Il fumo inizia a salire dai nuovi campi nella foresta. La spedizione si comporta più come una forza paramilitare che come una squadra archeologica.

- 1 Prendi una **miniatura archeologo** di colore diverso da quello usato da te e dal rivale e piazzala nel sito di livello  in basso a sinistra, come mostrato: rappresenterà il convoglio di rifornimenti del dottor Havran. **In una partita cooperativa a due giocatori, ci saranno due convogli.**

Raccolta di Informazioni

Contro la superiorità numerica e logistica di Havran, uno scontro diretto non sarebbe saggio. Ma c'è un vantaggio che puoi sfruttare a tuo favore: la tua maggior conoscenza dell'isola.

- 2 Mescola il mazzo delle **carte incontro del Capitolo Cinque** e distribuiscele una coperta su ogni sito di livello  al posto della tessera idolo. Riponi il resto del mazzo nella scatola.

Ogni volta che scopri un sito di livello , rivela la sua carta incontro. Risolvila immediatamente prima o dopo aver risolto l'effetto della tessera sito.

Quando il tuo rivale scopre un sito, prende la carta incontro e ottiene 3 punti alla fine della partita.

Il tuo Rivale



- 3 Rimuovi questa tessera dalla pila del rivale.

Il convoglio di rifornimenti segue un percorso a S, come mostrato. Ogni volta che il tuo rivale esegue una delle quattro azioni Scavare rimanenti, dopo aver risolto l'azione, fai avanzare la miniatura del convoglio di rifornimenti di un passo lungo il suo percorso. Tieni presente che la miniatura del convoglio di rifornimenti **non** blocca lo spazio, quindi tu (o anche il tuo rivale) puoi ancora inviare lì un archeologo.

Se il convoglio raggiunge la fine del suo percorso, perdi immediatamente.



Interruzione della catena di approvvigionamento

Sembra che Havran stia tentando di costruire un campo o addirittura una fortificazione presso l'Albero Bianco. Kutil dice che questo gli darebbe un enorme potere. "Gli antichi credevano che le cerimonie eseguite presso l'Albero Bianco potessero influenzare le forze della Natura in tutta l'isola. Quel convoglio deve essere fermato!"

Puoi spostare indietro il convoglio. Ogni volta che compri una carta, controlla i siti nella colonna sotto di essa. Se la miniatura del convoglio è in quella colonna, spostala indietro di uno spazio (a meno che non sia ancora nello spazio di partenza). Puoi spostare indietro il convoglio che si trovi sul sito del tracciato ricerca comprando la quinta carta della fila.

Alleati alla tua Causa

Gli intrusi vengono facilmente intimiditi dagli antichi guardiani di Arnak. Quando il tuo archeologo si trova nello stesso sito di una miniatura del convoglio di rifornimenti, **puoi spendere un favore del guardiano per spostare la miniatura indietro di 1 spazio** (anziché usare l'effetto del favore, come di consueto). Questa è un'azione gratuita. Anche in una partita cooperativa a due giocatori, l'archeologo e il guardiano devono essere tuoi e non del tuo compagno.



Due Convogli

In una partita cooperativa a due giocatori, quando il rivale Scava fa avanzare di uno spazio entrambi i convogli . Tuttavia, quando un giocatore sposta indietro un convoglio, può spostare una sola miniatura per azione (cioè, una sola per carta comprata o per favore speso). Naturalmente, perdi non appena uno dei due convogli di rifornimenti raggiunge il tempo.

Entrambi i giocatori devono RAGGIUNGERE LA CIMA DEL TEMPIO e IMPEDIRE AL CONVOLGO DEL CATTIVO di raggiungerlo!

Trascurati
Spendi 12  al costo di  (fornisci traccia collocando un segnalino sulla carta Lenti da Gioielliere).

IMBOSCATA AL CONVOLGO.
Rimanda indietro il convoglio  da 5 siti diversi usando i guardiani. (fornisci traccia collocando  sul sito).

CONFRONTO FATALE. Le  di ambedue i giocatori, ed entrambi i convogli  sono nello

Lenti da Gioielliere
Pistola Lamoclarazzi

Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Cinque accanto al tabellone.

Traguardi

SPENDACCIONE ?



Piazza le **Lenti da Gioielliere** accanto alla fila delle carte.

Contrassegna con 1 segnalino ogni volta che compri o ottieni una carta dalla fila delle carte con un valore di almeno  o .

Una volta raggiunto il numero di segnalini richiesti, **metti le Lenti da Gioielliere** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 6 **Cooperativa:** 12

IMBOSCATA AL CONVOGLIO ?



Piazza la **Pistola Lanciarazzi** accanto al tabellone.

Contrassegna un sito con un segnalino paura, se usi il favore di un guardiano per rimandare indietro un convoglio da quel sito.

Non appena hai contrassegnato i siti richiesti, **metti la Pistola Lanciarazzi** in cima al tuo mazzo.

Solitario: 3 diversi **Cooperativa:** 5 diversi

CONFRONTO FATALE ?



Piazza lo **Scettro di Kar-Kal** accanto al tracciato ricerca.

Se la tua lente d'ingrandimento e la miniatura del convoglio si trovano nello spazio del sito celato, **metti lo Scettro di Kar-Kal** in cima al tuo mazzo.

In una partita cooperativa a due giocatori, tutti e due i convogli e le lenti di ingrandimento di entrambi i giocatori devono trovarsi nello spazio.

Difficoltà

MODALITÀ STUDENTE

Raddoppia le tue risorse iniziali.

MODALITÀ ARNAKOLOGO

Durante la preparazione, quando rimuovi la tessera  dalla pila di Havran, mettila nella sua pila degli scarti. Dopo il round I, verrà rimescolata nella pila e il convoglio di Havran effettuerà 5 movimenti nei round da II a V.

Obiettivi del Capitolo Cinque

Se un convoglio raggiunge la fine del suo percorso, perdi immediatamente. Altrimenti, vinci non appena raggiungi la cima del tempio.

LEGGI DI SEGUITO SE HAI VINTO

La tua elementare squadra archeologica è diventata un'efficace banda di sabotatori e spie. Quali talenti nascosti hanno i tuoi compagni!

Il convoglio è in ritardo, ma i tuoi esploratori individuano Havran che infila diversi idoli in uno zaino prima di dirigersi a piedi verso l'Albero Bianco. Ha i mezzi e le conoscenze per controllare i guardiani di Arnak. Ma forse ne sai abbastanza per fermarlo.

SE SCEGLI DI ACCETTARE LA SCONFITTA

Il convoglio di Havran ha raggiunto l'Albero Bianco prima di te. Adesso sarà più difficile per i tuoi compagni farti ottenere i rifornimenti di cui hai bisogno.

Penalità: dopo aver composto la fila delle carte durante la preparazione, piazza 2 *carte paura* in cima al mazzo degli oggetti. Queste carte bloccheranno gli spazi degli oggetti fino a quando non verranno esiliate per effetto dello spostamento del bastone della luna. Non possono essere comprate, ma possono essere esiliate da carte come il *Martello Decorato*. Non usare il bastone della luna rossa dell'espansione *Capi Spedizione*.

 **Ricordati di registrare sul foglio della campagna i simboli storia, compresi quelli dei traguardi.**

Capitolo Sei

Il dottor Havran è stato avvistato mentre si dirigeva verso l'Albero Bianco, portando con sé gli oggetti necessari per le antiche cerimonie dei sacerdoti custodi di Arnak, cerimonie che eseguivano per controllare l'isola. Ma tu conosci i modi per interrompere queste cerimonie e sai come evitare che Arnak cada nelle sue mani. Così corri verso l'Albero Bianco, sperando di arrivare in tempo.

AVRAI BISOGNO DI:



8 carte incontro del Capitolo Sei



Carta riassuntiva del Capitolo Sei



Moto



Gong
del Risveglio



Ramo Sacro



*10 tessere paura



Tempio
dell'Albero

* indica che si tratta di componenti del gioco base

PROMEMORIA:

- All'inizio della partita, metti le carte ottenute dai simboli storia nel capitolo precedente in fondo al tuo mazzo.
- Tutte le altre carte ottenute precedentemente nella campagna devono essere mescolate nei mazzi artefatti e oggetti.
- Se invece hai accettato la sconfitta nell'ultimo capitolo, non dimenticare di applicarne la penalità.

Capitolo Sei – Preparazione e Regole

Usa il lato **TEMPIO DEL SERPENTE** del tabellone con il tracciato **ALBERO** (vd. il regolamento a pag. 12).

Troppo tardi!

Arrivi all'Albero Bianco solo per trovare il dottor Havran ai suoi piedi circondato da un esercito di guardiani.

"Sei arrivato troppo tardi" dice Havran con un ghigno. "Arnak e i suoi guardiani ora sono miei".

La tua è una spedizione di archeologi, non di guerrieri. Non sei preparato a combattere una battaglia. Devi trovare un modo per evitare che questo diventi uno scontro fisico.

Antoinette ti afferra per un braccio e ti sussurra all'orecchio mestamente: "Inizia a correre!".

- 1 Piazza una **miniatura archeologo rossa** sulla riga del tempio del tracciato ricerca: rappresenterà il dottor Havran. Non mettere **né tessere tempio né tessere bonus ricerca nel tempio**.
- 2 Mescola la **pila delle tessere guardiano** e forma una pila coperta di 9 tessere casuali accanto al dottor Havran (18, in una partita cooperativa a due giocatori). Rimetti nella scatola i guardiani eventualmente avanzati. **In questo Capitolo, la pila nel tempio sarà la pila dei guardiani**. Ogni volta che peschi un guardiano da collocare su un sito appena scoperto, pesca dalla pila del dottor Havran sul tabellone.

O forse no?

"Fuggite!" gridi prima che Havran decida cosa vuole fare di voi. Tu e i tuoi compagni correte lungo un sentiero.

"Da questa parte" indica Kutil, scomparendo in una fessura tra le radici dell'Albero Bianco. Lo segui e ti ritrovi in una tortuosa rete di cunicoli sotto l'albero sacro. Kutil rallenta fino a camminare.

"Controlla i guardiani" constata tristemente Kutil. "Ma non possiede ancora l'isola. Ci sono ancora due cerimonie che deve compiere, proprio in queste caverne sotto l'Albero".

"E il suo controllo sui guardiani potrebbe non essere completo" dice Antoinette. "Obbediscono ancora alle loro antiche leggi e possiamo ancora sperare di portarli dalla nostra parte".

- 3 Piazza 2 **tessere paura** sopra la fila delle carte, negli spazi II e III.

All'inizio del round II, e di nuovo all'inizio del round III, prendi un guardiano dalla pila del Dottor Havran e piazzalo, scoperto, su ogni sito di livello  e livello  che è stato scoperto e che non ha un guardiano. Le tessere paura sono un promemoria di questa regola.



Conoscenza del Terreno



- 4** Guarda il **mazzo di carte incontro del Capitolo Sei** e prendi solo le carte contrassegnate dai simboli associati ai percorsi che hai completato sul tuo foglio della campagna. Piazza queste carte sui siti di livello , come indicato in figura. Su questi siti non verranno messi idoli, ma avrai la possibilità di ottenere un idolo dalla carta incontro. Piazza sugli altri siti di livello un idolo coperto. Piazza sui siti di livello un idolo scoperto e uno coperto, come di consueto.

Quando Scopri un Sito con una carta incontro, risolvi immediatamente prima o dopo aver risolto l'effetto della tessera sito. Dopodiché rivela il guardiano del sito.



L'Ossessione di Havran

Il dottor Havran ha completato i suoi studi e ora metterà alla prova le sue teorie archeologiche!

- 5** Usa la **lente d'ingrandimento** di Havran per bloccare lo spazio più a sinistra del tempo e dai ad Havran **due tessere tempo da 11 punti**.
- 6** Rimuovi la **tessera azione Scoprire un Nuovo Sito** di Havran e sostituiscila con la **tessera azione Ricercare verde**.



Tieni la carta riassuntiva del Capitolo Sei accanto al tabellone.

Invece dei loro soliti effetti, la tessera Sconfiggere un Guardiano di Havran ed entrambe le sue tessere Ricercare avranno tutte lo stesso effetto: farlo avanzare verso il completamento di un'antica cerimonia...

La Cerimonia dell'Albero Bianco

La battaglia tra te e Havran si svolgerà sul tracciato ricerca. **Puoi interrompere la sua cerimonia mettendo un idolo (2 idoli, in una partita cooperativa a due giocatori) in ciascuna delle due camere dell'idolo.**

LA DISCESA DI HAVRAN

Quando Havran effettua la ricerca, sposta la sua miniatura e i suoi guardiani in basso di una riga. La prima cerimonia avrà luogo nella camera inferiore dell'idolo. Finché non sarà conclusa, non puoi far avanzare un segnalino ricerca al di sopra della camera inferiore dell'idolo.



Camera inferiore dell'idolo

LA PRIMA CERIMONIA

Quando Havran raggiunge la camera inferiore dell'idolo, ha inizio la prima cerimonia. **Durante le sue 4 azioni Ricercare successive, piazza una tessera paura** in uno spazio che non ne abbia già una (lo spazio più a sinistra o più a destra, a seconda della freccia derimente). Le sue tessere paura e i tuoi idoli non si bloccano a vicenda. Tuttavia, se collochi un idolo su una tessera paura, devi aggiungere 2 carte paura alla tua area di gioco. Havran, invece, colloca semplicemente le sue tessere sotto i tuoi idoli.

IL CONFRONTO

Quando Havran piazza la quarta tessera paura, risolvi il confronto.

Se non hai 1 idolo nella camera (2 idoli, in una partita cooperativa a due giocatori), perdi la partita.

Dopodiché confronta i guardiani (speriamo che, a quel punto, tu ne abbia sconfitto qualcuno). Se hai **(entrambi i giocatori nel complesso)** almeno tanti guardiani quanti quelli presenti nella pila di Havran, non succede niente. Se invece ne hai meno, Havran si impadronisce dei tesori di Arnak: pesca dal mazzo 1 artefatto per ogni guardiano che hai in meno di lui e aggiungi questi artefatti alla plancia del rivale. Havran poi scappa.

LA FUGA DI HAVRAN

Sposta la miniatura di Havran direttamente nella camera superiore dell'idolo. Lascia i guardiani indietro, nella camera inferiore, con te. **I guardiani non appariranno più nei nuovi siti che scopri.**

Rimuovi la tessera Ricercare verde dalla pila di Havran. Ricercherà solo due volte in ciascuno degli ultimi due round.



Rivela i primi 3 guardiani della pila di Havran. Puoi sconfiggerli proprio come hai sconfitto il Gufo nel Capitolo Uno, in qualsiasi ordine. Ogni volta che ne sconfiggi uno, rivelane un altro dalla pila.

Non puoi avanzare se ci sono guardiani nella camera. Tuttavia, **non ottieni paura** alla fine di un round.

LA SECONDA CERIMONIA

Nel frattempo, Havran inizia la seconda cerimonia, piazzando una tessera paura con ogni azione Ricercare, come aveva fatto prima. Vai nella sua camera e posiziona un idolo (2 idoli) prima della sua azione finale.

Prima del round V, impila le tessere di Havran in modo che la sua tessera Ricercare rossa sia in basso.



Quando Havran compie la sua ultima azione di gioco, risolvi il confronto. Se non hai piazzato abbastanza idoli, perdi. **Se hai piazzato abbastanza idoli, vinci la campagna!**

Traguardi

In questo Capitolo, i traguardi valgono punti che vengono aggiunti al punteggio del Capitolo. **In una partita cooperativa a due giocatori, aggiungi i punti dei traguardi solo dopo aver dimezzato il punteggio complessivo dei due giocatori e sottratto il punteggio di Havran.**

APRI LA STRADA



Piazza la **Moto** accanto al tabellone.

Se hai scoperto tutti e 3 i siti in una colonna, **metti la Moto** in cima al tuo mazzo. **In una partita cooperativa a due giocatori, devi aver scoperto tutti i siti in due colonne.**

SPEZZA L'INCANTESIMO



Posiziona il **Gong del Risveglio** accanto al tracciato ricerca.

Quando il tuo quaderno è nella stessa riga della miniatura del Dottor Havran, **metti il Gong del Risveglio** in cima al tuo mazzo. **In una partita cooperativa a due giocatori, entrambi i quaderni devono essere in quella riga.**

CONTROLLA I GUARDIANI



Piazza il **Ramo Sacro** accanto al tabellone.

Quando hai sconfitto tutti i guardiani, **metti il Ramo Sacro** in cima al tuo mazzo.

Difficoltà

RIPETIZIONE PARTITA SINGOLA

Se stai giocando questo Capitolo come sfida a sé stante e non come parte della campagna, puoi semplicemente usare le carte incontro che hai ottenuto l'ultima volta che hai giocato la campagna. Oppure scegline 2 o 4 a caso.

MODALITÀ STUDENTE

Durante la preparazione, cerca nel mazzo oggetti una delle seguenti carte: *Automobile*, *Battello a Vapore* o *Dirigibile*. Appena ne trovi una, prendila e rimescola il mazzo oggetti. Inizia la partita con quella carta in cima al tuo mazzo (mettilcela prima di pescare la tua mano per il round 1). **In una partita cooperativa a due giocatori, ogni giocatore inizia con uno di questi veicoli.**

MODALITÀ ARNAKOLOGO

Inizia con un  in meno (**entrambi i giocatori**).

Vinci solo se raggiungi il tempo (**entrambi i giocatori**).

Obiettivi della Campagna

Per vincere, devi impedire entrambe le cerimonie di Havran. Se accetti la sconfitta, leggi il **testo nascosto 44**.



Fine del Capitolo Sei

Se hai vinto il Capitolo Sei, hai vinto la campagna.

Con occhi avidi, il dottor Havran porta l'ultimo idolo sull'ultimo piedistallo. La sua espressione muta presto in shock non appena si accorge che il tuo idolo è già lì!

"Sei arrivato troppo tardi!" esclama Antoinette, uscendo dall'ombra. Il suo viso è stanco. La sua voce non trattiene la soddisfazione. "Possano i guardiani di Arnak perdonarmi per la parte che ho avuto nel tuo folle piano".

"NO!" reagisce Havran con rabbia, mostrando i denti come un animale con le spalle al muro.

Quello che succede ora dipende dalle scelte che hai fatto.

Punteggio finale

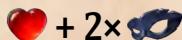
Calcola il tuo punteggio per il Capitolo Sei. Dopodiché somma i tuoi punteggi di tutti i Capitoli per trovare il punteggio della tua campagna (in una partita a 2 giocatori, arrotonda per eccesso il punteggio della campagna se non è un numero intero). Annotalo. Ne avrai bisogno tra un attimo.

Determina il tuo percorso

Ora conta i simboli della storia che hai raccolto. Rappresentano viaggi lungo 3 percorsi diversi. Leggi solo il testo per il percorso con il punteggio più alto.

Le intersezioni che hai contrassegnato contano per entrambi i simboli. Se c'è un pareggio, scegli il percorso che ti sembra più giusto per la tua storia.

PERCORSO DEL CAPO



Testo nascosto 28

PERCORSO DEL SIGNORE DELLE BESTIE



Testo nascosto 33

PERCORSO DELLO STUDENTE



Testo nascosto 37

VARIANTE CAPITOLO SINGOLO

Dopo aver completato la campagna, potresti decidere di voler giocare solo un singolo capitolo, per esplorare le possibilità di quella particolare situazione di gioco. In questo caso, dovrai ignorare alcuni elementi della storia: i simboli storia non avranno alcun effetto e non dovrai stare attento a tenere i componenti dell'espansione fuori dai normali mazzi.

DIFFICOLTÀ VARIABILE NELLA MODALITÀ COOPERATIVA

Due giocatori possono giocare insieme una partita cooperativa con una difficoltà diversa per ognuno. Questa può essere un'ottima opzione per una squadra genitore-figlio o per due giocatori con diversi livelli di abilità. Per fare ciò, prepara semplicemente ogni capitolo come previsto dai livelli di difficoltà scelti. Il giocatore che gioca con il livello più facile ignorerà le regole previste per il livello più difficile con alcune eccezioni.

Capitolo Uno: se un giocatore sta giocando in modalità Arnakologo, solo il guardiano Gufo costa il doppio per essere sconfitto. Può essere sconfitto da uno qualsiasi dei giocatori, ma deve essere sconfitto pagando 6 .

Capitolo Due: se un giocatore sta giocando in modalità Arnakologo, dovrai piazzare le carte artefatto solo sui 6 siti esterni. Solo il giocatore Arnakologo subisce gli effetti dei segnalini paura sul tracciato ricerca.

Capitolo Tre: se un giocatore sta giocando in modalità Studente, dovrai piazzare solo l'artefatto *Corona del Guardiano* accanto alla fila delle carte. Solo lo Studente può comprare la *Corona del Guardiano*. Se un giocatore sta giocando in modalità Arnakologo, aggiungi i 3 guardiani solo al primo sito cunicoli di livello  scoperto.

Capitolo Quattro: nessun cambiamento.

Capitolo Cinque: se un giocatore sta giocando in modalità Arnakologo, la tessera azione rivale  fa avanzare solo la miniatura del convoglio di rifornimenti più lontana dal tempio.

Capitolo Sei: se un giocatore sta giocando in modalità Arnakologo, solo quel giocatore deve raggiungere il tempio.

11.

Dopo giorni di sforzi, hai finalmente trovato un percorso per raggiungere il nido del mostro. Conduci la tua spedizione sul crinale della rupe.

Quando finalmente ti affacci in cima alla rupe, trovi davanti a te un gufo di dimensioni enormi. Non ti mangia, non immediatamente.

Con movimenti cauti, ti arrampichi sulla rupe. Nonostante tu sia in piedi di fronte alla creatura devi ancora alzare gli occhi per incontrare il suo sguardo.

Dietro quegli occhi ingioiellati, percepisci una fiera intelligenza. La creatura è diffidente, ma non ostile. C'è forse un modo per comunicare con lei? Se solo sapessi di più su questi leggendari guardiani. Kutil lo saprebbe sicuramente.

Ah! Ma Kutil è stato qui! Al centro del nido del guardiano, vedi un quaderno che deve provenire dalla spedizione di Kutil... Ma l'avrà portato Kutil o è stato l'uccello a condurlo qui? Oppure è caduto dal corpo senza vita di Kutil?

Per avere la risposta alle tue domande, devi prendere quel quaderno. Ma come? Dopo la tua salita faticosa, non sei sicuro di essere così veloce per sottrarre il quaderno senza essere notato. Sicuramente non c'è modo di sopraffare questo mostro... Forse potrebbe considerare uno scambio.

Quando sconfiggi il guardiano Gufo, metti il Diario del Prof. Kutil in cima al tuo mazzo.

12.

"Vincerò lo stesso!" dichiara Havran, estraendo dalla tasca una pietra blu incastonata in un medaglione d'oro che si affretta a mettere al collo.

Essendo così vicino a lui, noti immediatamente i suoi cambiamenti. La pelle delle sue mani diventa viola scuro, i suoi occhi si fanno neri. Inciampa, senza fiato.

Sopraffatto dall'orrore, dalla pietà e dall'inquietante sensazione che questo avrebbe potuto essere il tuo destino, lo chiami, pregandolo di togliersi il medaglione.

Havran ti guarda senza comprenderti. La sua mente sta scivolando via.

Tiri fuori il tuo quaderno di ricerca e leggi ad alta voce un versetto antico, sperando di pronunciarlo nella maniera corretta. È la lingua degli antichi, intrisa di antico potere, e Havran finalmente capisce!

Il dottor Havran si sfilava il medaglione dal collo. Immediatamente cade bocconi. Ti precipiti al suo fianco e gli controlli il polso. È vivo. Improvvisamente le sue palpebre sbattono e ti afferra la mano. La sua voce è ruvida e debole, ma le parole sono sincere. "Grazie!" esclama prima di perdere i sensi.

Kutil controlla i suoi occhi, il loro colore innaturale sta lentamente svanendo.

"Si riprenderà" annuncia Kutil, con sollievo. "La sua mente può essere disturbata, ma sono contento che non l'abbia persa".

Fine.

13.

La traccia del guardiano dalle piume lucenti ti ha condotto in molti luoghi curiosi, ma nessuno così curioso come questo nido di foglie e rami. Sospetti che contenesse diverse uova, ma ora è vuoto. Il tuo apripista individua un'impronta di stivale nelle vicinanze, appartenente ad Antoinette.

Sai che questo guardiano è una creatura riservata. Forse ha nascosto un uovo in un posto che è sfuggito all'attenzione di Antoinette?

Sì! Dopo un'attenta ricerca, lo trovi.

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto Uovo Singolare in fondo al tuo mazzo.

14.

Oh, che gradita sorpresa! Di tutte le meraviglie di questa valle, nessuna è così bella come la vista del pilota di Kutil.

Costretto a separarsi da Kutil durante un attacco di guardiani, il pilota è ugualmente felice di vederti! Il pilota conferma che Kutil stava effettivamente cercando il Tempio di Kar-Kal. La posizione attuale di Kutil rimane sconosciuta, ma un altro cercatore si aggiunge al tuo gruppo e questo ti dà coraggio.

È incoraggiante sapere che Kutil è stato recentemente visto vivo.

15.

Stai imparando a conoscere come si comportano le bestie di Arnak. Sebbene diversi nella forma, hanno molti atteggiamenti in comune. Le loro azioni nascondono una intelligenza fuori dal comune e, nonostante viaggino di solito da sole, spesso sembrano agire insieme, comunicando in qualche modo a distanza.

Cominci a capire perché il professor Kutil fosse così affascinato da queste creature. C'è molto da imparare studiandole.

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto *Piuma di Pietra* in fondo al tuo mazzo.

16.

Mentre sul campo calano le prime ombre della sera, il cuoco del campo si avvicina a te, con un'aria un po' imbarazzata. Alzando la sua voce quel tanto che basta perché tutti lo sentano, dice: "Sappiamo quanto sia stato duro per te quando Antoinette se n'è andata e... beh... volevamo solo che tu sapessi che, ovunque tu vada, noi ti seguiremo".

I tuoi compagni ti offrono un *Regalo Sentito*. Inizia il capitolo successivo con questa carta oggetto in fondo al tuo mazzo.

17.

Vedendo che non attacchi, Havran si rilassa un po' e la sua smorfia si trasforma in un sorriso sarcastico rivolto al professor Kutil.

"Alla faccia dell'etica professionale! Vedo che hai scelto di impadronirti di questo potere, ma avevo previsto una mossa del genere".

Havran fruga nel suo zaino e ne estrae un pezzo di pietra blu. "Presumo che tu sappia di cosa si tratta".

Sapete tutti cos'è. È il cuore dell'Albero Bianco.

Havran annuisce soddisfatto. "Quindi congratulazioni per essere diventati i padroni di questo albero. Presto sarà morto e avrò un nuovo albero tutto per me".

Kutil inorridisce. "Roberto, non ti sei reso conto che la pietra è stata risvegliata dalla cerimonia? Guarda la tua mano!".

La mano del dottor Havran ha assunto il colore della pietra. Tentacoli blu si insinuano nelle vene del suo avambraccio, mentre la sua mano si secca e appassisce.

"Non posso lasciarla andare!" piange Havran. "Aiutami! Aiutatemi!"

Ti muovi per aiutarlo. L'albero morente trema. Il terreno trema. Havran cade.

Ora, un tutt'uno con la pietra blu, la mano di Havran colpisce il pavimento della camera; la pietra scatta dal suo polso mineralizzato e rotola fino a fermarsi ai tuoi piedi.

"Fuggite!" piange Antoinette. "Salva l'albero. Noi salveremo tutti gli altri!".

Raccogli la pietra e corri. Il legno si spezza e le pietre iniziano a cadere, mentre sfrecci attraverso le radici degli alberi fatiscenti. La polvere ti riempie i polmoni. Emergi dalle radici rantolando e ansimando.

Sai dove riportare il cuore. Senza fiato la salita si fa ancora più ardua, ma riesci comunque a raggiungere la buca lasciata aperta dall'atto sconsiderato di Havran. Delicatamente, restituisci la pietra all'albero e la terra smette di tremare.

La tua attenta ricerca ti ha dato la conoscenza per salvare l'Albero Bianco. Ma ora hai un nuovo mistero da svelare. Perché la pietra non ti ha fatto del male come ha fatto con Havran?

L'albero senza parole non può dare spiegazioni, ma percepisci la sua gratitudine.

Fine.

18.

L'uovo salvato si è schiuso!

E quanto sei sorpreso di vedere il cucciolo! Non un uccello, come supponevi, sembra più una lucertola piumata.

Da parte sua, il cucciolo non sembra affatto sorpreso dal tuo aspetto. Sospetti che abbia avuto l'imprinting con te, perché ti segue ovunque tu vada.

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto Cucciolo Guardiano in fondo al tuo mazzo.

19.

Durante la ricerca della connessione tra i guardiani, hai stabilito tu stesso una connessione. Le bestie di Arnak ti riconoscono ora, anche quando è la prima volta che le incontri.

Secondo la tradizione, i guardiani venivano creati e controllati tramite cerimonie eseguite presso "l'Albero Bianco". La tua nuova relazione con i guardiani potrebbe aiutarti a comprendere queste cerimonie e la natura delle connessioni tra tutte le creature di Arnak.

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto Racconto delle Origini in fondo al tuo mazzo.

20.

Osservando le pietre di Arnak, hai identificato un minerale blu con forti proprietà magnetiche. Avendo ora capito perché ti sei perso, ricalibri la tua bussola. Ti porterà comunque fuori strada, ma forse ti condurrà in qualche posto interessante.

Inizia il prossimo capitolo con l'oggetto Bussola Impazzita in fondo al tuo mazzo.

21.

Diverse fonti d'acqua su quest'isola hanno un odore caratteristico. Hai raccolto dati sufficienti per concludere che quest'acqua, o forse il suo odore, influisce decisamente sul comportamento dei guardiani. Ora è il momento per alcuni esperimenti.

Inizia il prossimo capitolo con l'oggetto Secchio del Pozzo in fondo al tuo mazzo.

22.

Havran sembra un animale con le spalle al muro e di fatto lo è. Gli animali con le spalle al muro sono pericolosi. Fai un passo indietro e chiedi ai guardiani di fare altrettanto, per offrire ad Havran una via di fuga.

Havran si aggiusta la giacca e tenta di recuperare un contegno. "Vedo che anche tu hai risolto l'enigma di come gli antichi di Arnak controllassero i guardiani. Ottimo. Hai vinto questo round".

Con occhi diffidenti fissi su di te, Havran si dirige verso l'uscita. Mentre passa davanti al piedistallo, fa cadere il tuo idolo e mette il suo al suo posto.

Non accade nulla.

"Non stavamo eseguendo la cerimonia" spiega Kutil. "La stavamo invertendo. I guardiani sono ora liberi di fare ciò che vogliono".

Havran fissa Kutil, te e i guardiani che sembrano obbedire ai tuoi comandi. "Allora come fai?"

"Empatia, rispetto e fiducia" spiega Antoinette.

Havran scuote la testa incredulo, poi si gira e fugge via, senza nemmeno rendersi conto che nessuno lo sta inseguendo.

Fine.



23.

Il tuo lavoro di spionaggio finalmente dà i suoi frutti! Alcune parole imprudenti di un membro della spedizione di Antoinette hanno rivelato la posizione di un antico dispositivo astrologico. Hai visto artefatti simili in altre antiche civiltà, ma nessuno come questo. Che significato aveva questo per le persone che lo costruirono? E domanda ancora più importante, perché Antoinette lo cercava?

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto *Calendario di Pietra* in fondo al tuo mazzo.

24.

Sperando di comprendere le motivazioni di Havran, gli chiedi spiegazioni. All'inizio sembra sospettoso della tua domanda, ma quando si rende conto che non si tratta di uno stratagemma e che i tuoi compagni non stanno aspettando un'occasione per colpire, si rilassa un po' e ammette: "Non sono più sicuro di saperlo".

Havran si infila una mano in tasca e ne estrae una piccola fiala. "Le Acque della Vita e della Morte". Fa un cenno ad Antoinette. "I mezzi per controllare i guardiani e forse... qualcosa di più. Un veleno, certo, ma anche la linfa vitale di questo albero le cui radici crescono in tutta l'isola. E poi... avevo sperato... ". Scuote la testa. "Ma è stata una follia. E lo sapevo". Incontra lo sguardo di Kutil. "Me l'hai detto anni fa".

Kutil scuote la testa. "Le Acque possono posticipare la morte, ma non invertirla. Soprattutto non per chi è stato via così a lungo".

Havran lancia la fiala a Kutil. "Mi arrendo. Hai vinto".

Kutil mette la fiala in tasca. "No Roberto. Rinunciando, hai vinto anche tu".

Fine.

25.

La tua ricerca ha dimostrato che diverse fonti d'acqua hanno effetti diversi sui guardiani, rendendoli irrequieti, arrabbiati, docili o vigili. Gli antichi credevano che tutti questi stati d'animo potessero essere controllati da cerimonie eseguite in un luogo noto come l'Albero Bianco.

Hai motivo di credere che queste acque possano influenzare anche altre creature viventi.

Inizia il prossimo capitolo con l'oggetto *Estratto Calmante* in fondo al tuo mazzo.

26.

Hai rintracciato il materiale magnetico fino alla sua sorgente: un meteorite caduto su Arnak molto tempo fa. Venerato dagli antichi, il meteorite veniva estratto per essere utilizzato in artefatti e templi in tutta l'isola. Il calore dell'impatto del meteorite ha creato l'ossidiana blu che era particolarmente apprezzata per le armi cerimoniali. Attraverso questi minerali, gli oggetti e i luoghi sacri di Arnak erano collegati!

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto *Minerale Magnetico* in fondo al tuo mazzo.

27.

Dopo un faticoso viaggio, hai finalmente raggiunto il nido dell'aquila. Faccia a faccia con il mostruoso uccello, ora ti chiedi se sia stato saggio.

Ma questo non è il momento per i ripensamenti. Tra i ramoscelli e le foglie del nido, vedi qualcosa che cattura la tua attenzione: le pagine di un quaderno!

Non osi strappare questo tesoro a un uccello dagli occhi così acuti e dal becco tanto aguzzo! Ma forse potrebbe considerare uno scambio?

Quando sconfiggi il guardiano Aquila, metti le *Note sui Guardiani* in cima al tuo mazzo.

28.

Faccia a faccia con il tuo rivale, il tuo senso di trionfo lascia il posto alla compassione. Quest'uomo è davvero così diverso da te, o da Kutil o da Antoinette che fino a poco tempo fa ti era nemica?

Non osi sottovalutare il pericolo della situazione. È messo alle strette, pronto a fuggire o a combattere. Ma forse puoi convincerlo a parlare.

Il risultato dipende dalla tua abilità di capo. Leggi il testo corrispondente al tuo punteggio dell'intera campagna.

19 o meno, leggi il testo nascosto 34.

Da 20 a 59, leggi il testo nascosto 41.

Da 60 a 99, leggi il testo nascosto 24.

100 o più, leggi il testo nascosto 39.

29.

Non sei un cacciatore di tesori. Sei venuto ad Arnak per Kutil, non per l'oro. Ma questa... questa moneta brilla più di qualunque altra. Sei fortunato ad averla trovata, sì. Tienila. Tienila per te. Tienila per sempre.

Inizia il prossimo capitolo con la carta oggetto Moneta Maledetta in fondo al tuo mazzo.

30.

Con diligenza, pazienza e attenta osservazione, le tue spie hanno scoperto che la collezione di idoli del dottor Havran ha uno scopo sinistro: gli idoli sono parte integrante della cerimonia che intende celebrare per prendere il controllo di tutte le forze della Natura dell'isola. Forse le tue nuove conoscenze in merito a questa cerimonia ti aiuteranno a fermarlo.

Inizia il prossimo capitolo con l'artefatto Statuetta Oscura in fondo al tuo mazzo

31.

Credi nelle maledizioni? In divinità serpente e rune magiche?

Forse non ha importanza. L'importante è che le persone che hanno vissuto qui ci abbiano creduto. La ricchezza di quest'isola non era la sola valuta. Ogni artefatto, ogni gemma, ma anche la moneta più piccola potrebbero avere un significato spirituale.

Sono questi misteri che ti spingono ad andare avanti, che ti spingono più in profondità nel cuore di Arnak.

Inizia il prossimo capitolo con l'oggetto Casco da Minatore in fondo al tuo mazzo.



32.

Havran si infila una mano in tasca e ne estrae una fiala di liquido misterioso. "Pensi di aver completato la cerimonia?". Scuote la testa. "Non prima di aver fatto questo!".

Havran stappa la fiala e ne beve il contenuto in tre rapidi sorsi.

Gli occhi di Havran si spalancano per l'orrore, mentre le squame iniziano a coprirgli la pelle. Lunghi artigli crescono dalle sue unghie e il suo cranio inizia a deformarsi.

Havran non ti permette di assistere all'intera trasformazione, scegliendo, invece, di fuggire via a quattro zampe. L'ultima cosa che vedi di lui è la punta della sua coda nascente.

Faceva veramente parte della cerimonia? Forse, ma dubbi che questo fosse l'intento di Havran. L'uomo, che pensava di essere il padrone dell'Albero Bianco, ora deve esserne il guardiano.

Fine.

33.

I guardiani manovrati da Havran come burattini ora si sono uniti alla tua causa. Con artigli affilati e zampe scattanti, vengono al tuo fianco.

Quello che succede dopo dipende da quanto bene hai imparato le usanze dei guardiani. Leggi il testo corrispondente al tuo punteggio dell'intera campagna.

19 o meno, leggi il testo nascosto 38.

Da 20 a 59, leggi il testo nascosto 22.

Da 60 a 99, leggi il testo nascosto 42.

100 o più, leggi il testo nascosto 35.

34.

Sperando di comprendere le motivazioni di Havran, gli chiedi spiegazioni. Risponde con un ghigno.

"Credi che non abbia capito che fingi interesse solo per cercare di manipolarmi e farmi crollare. No! Sono arrivato troppo lontano per arrendermi".

Havran si infila una mano in tasca e ne estrae una piccola fiala. "Pensi di aver vinto" dice, indicando il piedistallo. "Ma io ho distillato le Acque della Vita e della Morte!".

Havran stappa la fiala e ne beve il contenuto. Ti rivolgi a Kutil per una spiegazione, ma il professore è sconcertato quanto te.

Havran fa una smorfia, poi si piega in due. Guarda la fiala confuso, poi crolla. Kutil si precipita in suo aiuto, ma non può fare nulla.

Sicuramente Havran non intendeva avvelenarsi, ma non hai idea di cosa sperasse di ottenere.

Fine.

35.

Havran sembra un animale con le spalle al muro e di fatto lo è. Ma sai come comportarti con gli animali con le spalle al muro. Usando parole gentili e rassicuranti, senza fare movimenti improvvisi, cerchi di convincere l'uomo che non sei una minaccia.

"Controlli ogni guardiano su quest'isola e io dovrei credere che non sei una minaccia?" replica Havran.

In un certo senso ha ragione. Hai scoperto come in queste camere sia possibile inviare messaggi a guardiani lontani. E forse quei messaggi potrebbero essere interpretati come comandi. Ma non forzeresti mai queste creature a fare ciò che vuoi, vero? Se volessero obbedire ai tuoi ordini, dovrebbero farlo di loro spontanea volontà...

Non sei più sicuro di niente. Questi guardiani hanno il dovere di proteggere quest'isola. Ti domandi tuttavia se non hai in qualche modo manipolato il loro senso del dovere, facendo sì che queste maestose creature diventassero fedeli solo a te. Nessun essere umano dovrebbe essere il loro sovrano.

Muovendoti con calma, ma con decisione, prendi l'idolo dalla mano di Havran. Rivolgendoti ai guardiani, fischietti il nome del gufo.

I guardiani si separano. Il gufo si fa avanti, riconoscendo la tua chiamata.

In ginocchio, offri l'idolo al guardiano gufo. L'uccello accetta. Gli altri sembrano contenti.

Da oggi in poi, nessun essere umano userà questi piedistalli per manipolare i guardiani. D'ora in poi, i guardiani di Arnak saranno i soli padroni di se stessi.

Fine.



36.

Sei provato dalla giornata di calvario. La parte più difficile è che non devi darlo a vedere agli altri. Tu sei il capo. Devi sempre mostrarti forte e incoraggiare i tuoi compagni. Devi incitarli a continuare a lottare, anche quando saresti il primo ad avere un disperato bisogno di riposo.

Quindi, invece di dirigerti verso la tua tenda, ti avvicini al falò serale con le spalle dritte, accettando l'onere del comando. Ma quello che trovi intorno al fuoco ti blocca e ti fermi ai bordi del cerchio, con il viso nell'ombra e gli stivali alla luce delle fiamme.

Vedi i tuoi compagni, stanchi ma contenti, orgogliosi di ciò che hanno fatto oggi. Sorridono quando ti vedono e si spostano allegramente in modo che tu possa unirti a loro.

Sì, devi essere forte per loro. Ma alla fine sono loro a darti l'energia per farlo.

Inizia il prossimo capitolo con l'oggetto *Bastone da Passeggio* in fondo al tuo mazzo.

37.

Hai appreso i segreti dei guardiani, dell'Albero Bianco e delle Acque della Vita e della Morte. Hai usato questa conoscenza per prendere il controllo dei guardiani di Havran e ostacolare le sue cerimonie. Ma temi che abbia un altro asso nella manica.

Quello che succede dopo dipende dalle tue capacità di ricercatore. Leggi il testo corrispondente al tuo punteggio dell'intera campagna.

19 o meno, leggi il testo nascosto 32.

Da 20 a 59, leggi il testo nascosto 40.

Da 60 a 99, leggi il testo nascosto 12.

100 o più, leggi il testo nascosto 17.

38.

Mentre i guardiani si avvicinano a te e ad Havran, la sua smorfia si trasforma in un sorrisetto.

"Credi davvero di averli addomesticati? Ti sbagli! Solo io conosco il loro segreto" dice infilando una mano in una tasca ed estraendone una fiala con un liquido misterioso. "Serve questo per avere il controllo su di loro!".

"NO!" grida Antoinette appena Havran solleva la fiala sopra di sé.

Havran getta la fiala sul pavimento che si frantuma in mille pezzi; gli schizzi di liquido e il suo profumo investono i guardiani e li fanno trasalire.

Havran si rende conto del suo errore, ma fai appena in tempo a intravedere la sua espressione inorridita prima che venga calpestato dalle bestie infuriate. Tu e i tuoi compagni fuggite via. Anche se nessuno viene attaccato direttamente, i guardiani sono fuori controllo e diversi dei tuoi compagni vengono feriti, investiti dalla violenza delle loro code, colpiti dalle loro zampe pesanti e travolti dal battito delle loro ali.

Scappi dalle camere e aiuti i tuoi compagni a raggiungere il campo, mentre i guardiani infuriano sotto le radici dell'Albero Bianco. Del dottor Havran non si avranno più notizie.

Fine.

39.

Sperando di comprendere le motivazioni di Havran, gli chiedi spiegazioni. Sorpreso dalla tua empatia, Havran confessa:

"L'ho fatto per mia figlia... almeno all'inizio". Havran estrae una fotografia dalla tasca e te la porge. "Anastasia... poco prima di morire. Aveva dodici anni".

Il professor Kutil scuote la testa. "Roberto, nessun potere sulla terra, nemmeno le arcane arti degli antichi di Arnak, può riportare in vita qualcuno dall'oltretomba".

"Un tale potere sarebbe divino" ammette Havran. "Eppure... Non è per questo che serve questo posto?" domanda indicando la camera intorno a sé. "A dare ai mortali il potere di agire come dèi, il controllo sui guardiani e sui fenomeni naturali... grazie alle radici che possono comunicare in tutta l'isola? Per anni ho

cercato questo potere. All'inizio l'ho fatto per mia figlia. Ma poi... è stato per me. Suppongo che non sia stato altro che un modo per distrarmi e dimenticare il mio dolore".

Restituisci la fotografia al dottor Havran. Gli hai impedito di diventare un dio. Forse ora è pronto ad affrontare i fardelli della mortalità.

Fine.

40.

Havran si fruga in una tasca e ne estrae un pezzo della pietra blu. La lancia contro il piedistallo, colpendo il tuo idolo e facendola atterrare al centro del piedistallo con un clic.

Mentre il tuo idolo si schianta a terra, numerose radici iniziano a spuntare dalle pareti della camera e a secernere icore dall'odore dolce. Havran si copre il naso con un fazzoletto e si precipita verso l'uscita.

Antoinette lo fa inciampare e lo aggredisce.

Non puoi perdere tempo a guardarli lottare. Rapidamente afferra la pietra, ma è tenuta ferma da un potente magnetismo.

Alla vista di tutto ciò, Kutil grida: "La grande offerta!".

Sì! Ovviamente! Prendi dal tuo zaino una tavoletta di pietra, una punta di freccia di ossidiana e un rubino di Ara-Anu.

Li metti sul piedistallo nel giusto allineamento, attorno alla pietra magnetica. Per fortuna, funziona! Le radici si ritirano e finalmente torna la pace.

Antoinette e Havran giacciono ancora a terra, ricoperti di icore appiccicoso. Lei è intontita, mentre lui è privo di sensi, vittima del suo stesso attacco.

"Bene, così sarà più facile da gestire" osserva Kutil. "Sono contento che siamo riusciti a impedire che questo posto cadesse nelle sue mani. Comunque mi dispiace per lui. Era uno studente così promettente".

Fine.

41.

Sperando di comprendere le motivazioni di Havran, gli chiedi spiegazioni.

"Come osi chiedermelo! Non sai niente della mia vita!" risponde con un ringhio, lasciando cadere il suo idolo ed estraendo un pugnale di ossidiana.

Havran si lancia contro di te, ma Antoinette gli si para davanti e devia il colpo. La lama affilata ti sfiora appena, lacerando la tua camicia e procurandoti una ferita per fortuna solo superficiale.

Scosso dall'aggressione, resti imbambolato a guardare i tuoi compagni buttarsi nella mischia e neutralizzare in pochi istanti il tuo aggressore.

"NO!" grida Havran fuori di sé dalla rabbia. "Arnak appartiene a ME! Non puoi sperare di controllare quest'isola!".

Ma piegare l'isola alla tua volontà non è mai stata la tua intenzione. Mentre il resto della tua squadra trascina via Havran furioso, Kutil ti appoggia una mano sulla spalla. Grazie ai tuoi coraggiosi amici, la mistica terra di Arnak è ora al sicuro.

Fine.

42.

"Codardo" ringhia Havran, estraendo una pistola.

Non riconoscendo il moderno dispositivo, i guardiani non rispondono alla minaccia.

O forse capiscono che, in verità, non rappresenta una vera minaccia. Subito dopo, infatti, Havran ti lancia la pistola.

"Sparami!" ti ordina. "Non costringerli a uccidermi al tuo posto".

Sei completamente sconcertato. Non conosci alcun modo per spingere queste creature ad attaccare. Né desideri che lo facciano.

Havran fa un cenno verso il piedistallo. "Hai posto l'idolo di Kar-Kal sul piedistallo del legame. I guardiani ti serviranno fino alla tua morte".

"Accidenti!" esclama Kutil. "Quel legame funziona in entrambe le direzioni. Se lo spezzi, morirai".

Scuoti la testa incredulo e poggia la mano sul guardiano che ti è vicino. Sapresti con certezza se esiste realmente

un tale legame? Eppure, anche se la tua mano tocca la pelle della bestia, intuisce che c'è qualcosa che non va.

Riesci a percepire, come fossero i tuoi, tutti i pensieri della creatura, inumani e alieni, eppure chiarissimi per te. Allo stesso modo, questa creatura deve conoscere la tua mente. Sei diventato il sacerdote guardiano, un guardiano dei guardiani, condannato a vivere i tuoi giorni su Arnak, ma con la fortuna di avere queste creature come amici.

Una strana leggerezza ti riempie il cuore. Arnak potrebbe un giorno avere altri visitatori sgradevoli e tu potrai finalmente stare tranquillo, sapendo che questa terra sarà protetta.

Fine.

43.

In ogni camera in cui entri, filtra l'acqua. In ogni scala che sali, l'acqua sale. Come può l'acqua salire così velocemente? Come ha potuto salire così in alto? Temi per le persone che sono con te, ma anche per quelle che hai lasciato fuori. Se le acque sono così alte all'interno del tempio, il tuo campo deve essere allagato.

Usa la plancia rifornimento per inondare i siti . **Il sito dell'aeroplano precipitato e quello dell'Albero Bianco diventano disponibili.**

44.

Prima che tu possa fermarlo, il dottor Havran pone sull'ultimo piedistallo un ultimo idolo che si blocca nella sua posizione con un clic magnetico.

"I tuoi sforzi sono ormai vani" afferma. "Ora ho il controllo completo e totale dell'Albero. Queste bestie sono sotto il mio incantesimo".

Incerto, ti guardi intorno, incrociando lo sguardo dei molti guardiani che ti circondano. La fuga è impossibile.

"Allora che intenzioni hai?" chiede Antoinette.

Per un momento la domanda rimane sospesa nell'aria, poi Havran annuisce e si gira di nuovo verso di te.

"Vero. Ora, cosa devo fare di te? Forse potresti essere uno dei primi a testare questa entusiasmante scoperta". Lancia un'occhiata a uno scagnozzo vicino. "Ora fai piovere!" gli ordina, mentre si copre il volto con un fazzoletto e indietreggia.

Incapace di scappare, guardi il suo scagnozzo iniziare a spostare gli idoli secondo schemi a te sconosciuti.

Improvvisamente, dozzine di radici iniziano a gocciolare uno strano liquido che emana un forte odore. Scambi uno sguardo impotente con Kutil. Le reale entità delle oscure macchinazioni di Havran sta diventando chiara. Siete tutti condannati.

Ma forse no, decidi tu.

Balzi in avanti nella nebbia densa e la ispiri, stringendo in mano una pietra piccola ma pesante, pregando che funzioni.

Tutto si placa all'improvviso. Non puoi più sentire Havran né Antoinette. Li vedi, ma è diverso; sono sotto di te. Molto al di sotto, eppure ancora nel tuo abbraccio. Per un solo istante, sei ovunque e da nessuna parte, percepisci l'intera Arnak attraverso le tue radici. Emetti un respiro, ma non è più il tuo. Per un breve momento, sei l'Albero Bianco e hai un compito da portare a termine. Il tempo è breve.

Recidi rapidamente le radici che conducono alla camera, interrompendo la connessione con la cerimonia contaminata; riesci a salvare l'Albero e le persone intrappolate nella camera e a privare Havran del suo potere. Tuttavia, così facendo, la tua connessione con l'Albero si interrompe. La tua coscienza diminuisce, accetti quella che comprendi essere la tua morte. Ma sai che non è stata vana.

Fine.

45.

Una rampa di scale ti conduce al di sopra del livello dell'acqua... per il momento. Il tuo cammino è bloccato da una porta di pietra. Sembra piuttosto stretta. La camera al di là potrebbe essere sicura e irraggiungibile dalle inondazioni?

Spingi la pietra che apre la porta. Scivola in una rientranza nel muro e la tua torcia rivela una semplice cella cubica. Un uomo barbuto è seduto sul pavimento. Alza la testa e tu riconosci il volto scarno del professor Kutil!

Kutil per un attimo sbatte le palpebre confuso. Poi si alza in piedi e barcolla verso la porta.

"Non chiuderla! Non chiuderla!" implora. Ovviamente non hai nessuna intenzione di chiudere la porta al tuo vecchio amico, soprattutto non in queste circostanze. Kutil si unisce alla tua squadra fuori dalla cella e le antiche mura per un attimo risuonano di saluti, espressioni di gratitudine, stupore e gioia: Kutil è stato trovato vivo e tutti ne sono felici.

Ma le acque nel tempio continuano a salire e questa felice riunione non può essere prolungata. "Amico mio" dice Kutil, "sono contento che tu mi abbia trovato, ma non c'è via d'uscita da qui. Torna indietro attraverso le acque finché hai ancora la forza per affrontarle. Lasciami ora. Fai alla svelta".

Avendo finalmente trovato Kutil, non puoi ora abbandonarlo a morire nelle acque o in una cella buia come la pece. Avrai forza sufficiente per te stesso e anche per lui. **Per vincere, la tua lente d'ingrandimento e le miniature del professor Kutil devono raggiungere la riga superiore.**

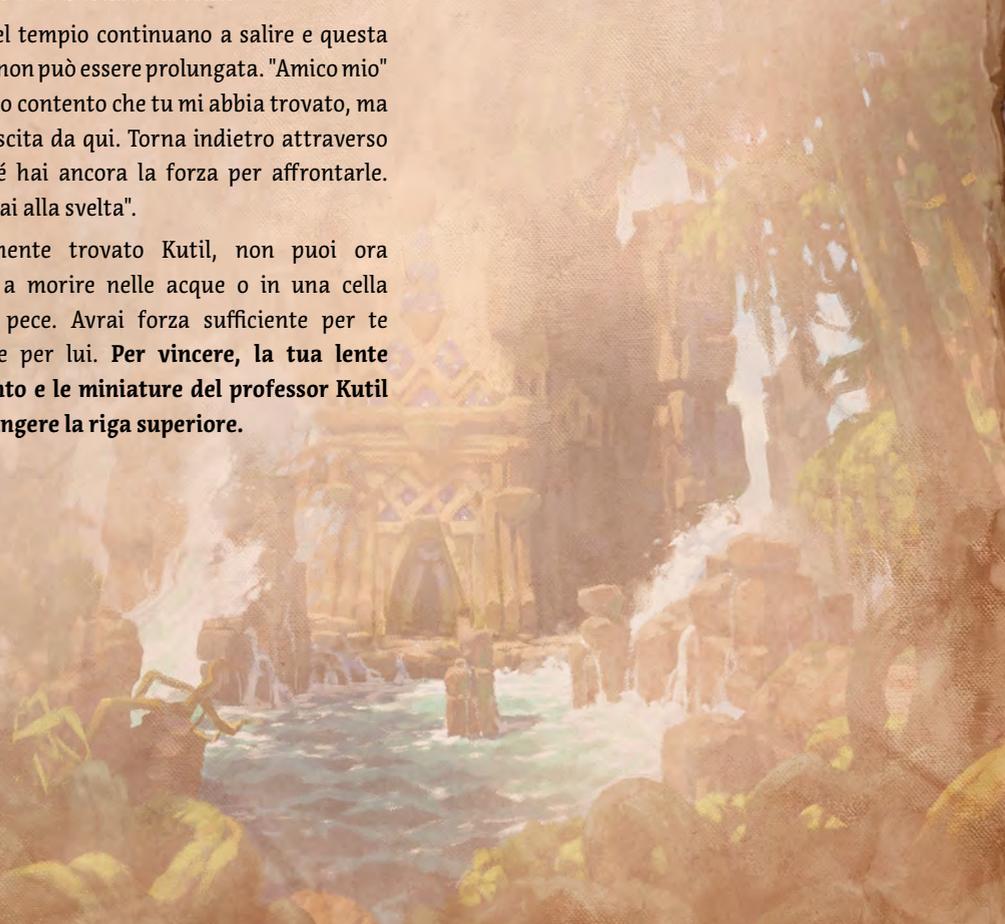
46.

Col la marea alta, riesci a tornare al campo in barca. Uno dei tuoi compagni commenta che il diluvio sembra molto innaturale.

"In un certo senso è naturale" risponde Kutil. "Ma anche tecnologico. Sono questi i misteri che sono venuto a studiare qui".

Kutil racconta la sua avventura con il guardiano gufo e ben presto tu e lui vi trovate a confrontare le vostre esperienze e i risultati delle vostre ricerche.

"Ho cercato le risposte finché ho potuto, perché sospettavo di non essere stato l'unico a dedurre l'ubicazione dell'isola" spiega Kutil guardando in direzione della strana nave ancorata al largo. "L'archeologia non è una competizione, ma mi sono lasciato trascinare in una gara. Quella nave appartiene al dottor Roberto Havran. Una volta era un mio studente. Poi, per un po', siamo stati colleghi. Ora... temo che dovremo essere avversari".



LEGGI PRIMA QUESTO!

Il tuo mazzo è pronto per la campagna. Il contenuto può essere rivelato capitolo per capitolo, mentre segui la storia attraverso i suoi sei capitoli giocando una partita in solitario o cooperativa in due giocatori.

Puoi anche mescolare semplicemente le nuove carte nei vecchi mazzi e giocare una partita standard. I dettagli sono nel regolamento a pagina 2.

**Carte iniziali
dei Capi
Spedizione**



Capitolo Uno



Capitolo Due



Capitolo Tre



Capitolo Quattro



Capitolo Cinque



Capitolo Sei



**Ricompense della trama
(oggetti e artefatti)**



OGNI CAPITOLO HA

**Carte riassuntive per
il solitario e la partita
cooperativa**



**Ricompense per
i traguardi**



**Mazzo
incontri**

