

LOST RUINS OF ARNAK

アルナックの失われし遺跡：消えた調査隊

キャンペーンブック

MYTHICAL ISLAND FOUND?



FRIENDS OF A LOCAL UNIVERSITY
PROFESSOR SAY THEY NOW BELIEVE
HE WENT LOOKING FOR A MYTHICAL
ISLAND. THEY AIM TO FIND HIM.

LOCAL PROFESSOR MISSING!

...is in retrospect."
...ole colleague who
...rain anonymous.
...ie hld give up his
...like the legends.
...thing
...happened of time
...him." "I'm looking for
...Like in
...In poss... a fairy
...several... to the
...all mythology
...theved to be



MÍN & ELWEN

STORY BY MÍN & JASON A. HOLT

キャンペーンルール

とばして先に進まないこと!

このキャンペーンブックは順番に読むことを前提としています。以下の導入のページでは、キャンペーンをプレイするための基本的なルールを解説します。ストーリーはP.6から始まります。それ以降、このキャンペーンブックは6章に分かれ、アルナック島でのクティル教授搜索の物語を進めていくこととなります。

各章は『アルナックの失われし遺跡』をプレイする新たな進め方で、新たなメカニズムや挑戦が導入されます。物語を一通り終えた後、途中の章に戻って再びプレイすることもできます。難易度を上げることも可能です! そしてもちろん、キャンペーンは最初から何度でもやりことが可能です。



1人ゲームと2人協力ゲーム


このキャンペーンは、1人で、あるいは2人が協力して進めるようデザインされています。

2人ゲームのストーリーでは、プレイヤーは1つの探検隊の共同リーダーとなりますが、ゲームは2人のプレイヤーが個別に協力してプレイを行います。

2人ゲーム専用のキャンペーンルールはこのように表記されます。

章の基本準備

ゲームに参加している人数より1人多いプレイヤー数の準備を行います。例えば、寺院タイルのスタックを作る際は、1人ゲームならタイルは2枚、2人ゲームならタイルは3枚になります。これは、各ゲームではライバル—— 対戦相手のアクションを担当するボードやフィギュア —— が登場するからです。

 封鎖タイルでスペースを封鎖することはしません。ただし、一部の章では封鎖タイルを別な理由で使うことがあります。



ライバルのプレイヤーは常に赤です。赤のプレイヤーボードを準備し、赤の考古学者を全員置いてください。また、ライバルは赤の拡大鏡を使います。それをあなたの拡大鏡の隣に置いてください。




ライバルは赤のアクションスタックを使用します。基本ゲームの1人用ルールに従ってアクションスタックを準備してください。

プレイ順を任意に決めますが、最初のラウンドではライバルが最後です。プレイヤーはプレイ順に従ってリソースを受け取ります。



各章には概要カードがあり、目標や業績が示されます。

初期リソース

1番手: 

2番手: 

調整

章ごとのルールに従って準備をする段階で、プレイヤーにはゲームを調整する選択肢がいくつかあります。



各プレイヤーは探検隊のリーダーを選びます。前の章と同じリーダーである義務はありません。リーダーはあくまで探検隊の一員で、その章の試練に対応して指揮を執ることになった人物だと考えてください。プレイヤー個人ではありません。この拡張では新聞記者や機械技師を選ぶことが可能で、『調査隊長』拡張をお持ちの場合は代わりにその中のリーダーを選ぶこともできます。もっとシンプルなリーダーが好みなら、ルールブック (P.10) で解説されている金鉱探しや旅行者を使ってみるのもいいでしょう。

難易度を決定します。キャンペーンはゲームに慣れたプレイヤー向けに通常モードでプレイする前提でデザインされています。一方で各章には研究生モードがあります。これはまだゲームに慣れていないプレイヤー用に調整された章固有のルールです。通常モードのキャンペーンをすでにクリアしたプレイヤーは、アルナック学者モードがお勧めです——これも章固有のルールで、勝利がより難しくなります。キャンペーン全体を通して同じ難易度を維持する必要はありません。

両プレイヤーが同じ難易度レベルでプレイする必要はありません。詳細はP.37の選択ルールを参照してください。








基本のゲーム進行

章固有の変更を除いては、プレイヤーは通常のルールに従ってターンを実行し、ライバルのターンは1人ゲームのルールに従います。基本ゲームのP.20-21を参照してください。



ラウンドの終了後、開始プレイヤーマーカーが移動しますが、これはライバルを1人のプレイヤーと扱って処理します (これは通常の1人ゲームのルールとは異なります)。



2人ゲームのみ、各プレイヤーは鳩を1つ持ってゲームを開始します。鳩はパートナーにリソーストークン (、、、、) を渡すために使用できます。



鳩を送るのはフリーアクションです。鳩を受け取るのもフリーアクションで、一方のプレイヤーのターン中にもう一方が鳩を送ることができます。

鳩を受け取ったら、その鳩を裏向きにして、このラウンドは再び使用できないことを示します。ラウンド終了時、すべての鳩を再び表向きにします。

ラウンド開始時に一方のプレイヤーが鳩を2羽とも持つ可能性もあります。そのラウンドでは、そのプレイヤーは鳩を2回送ることができ、パートナーは何も送れないことになります。

遭遇カード

各章には独自の遭遇カードのセットがあり、その章の特殊ルールに従った謎が提供されます。



遭遇カードを解決する際には、2つの選択肢のいずれか1つを選び、その効果を実行します。

左側の効果を選んだら、それをただちに解決します。

右側の ⌚ 効果は、後のために保持することができます。フリーアクションのアイコンが無い場合は、ターンのメインアクションとしてのみ使用できます。

2人ゲームでは、⌚ 効果はどちらのプレイヤーでも使用できます。


各選択肢の隅には物語シンボルがあります。その選択肢を選んだら、そのシンボルを獲得します。このシンボルは章を終えた時点で記録します。

シンボルを残しておくために、遭遇カードの効果を使用したら、それを概要カードの下に選んだ側のアイコンが見えるように重ねてください(次ページ参照)。

⌚ のアクションは、効果を使うまでは自分のボードの脇に置いておきます。

業績


各章にはゲーム中に得られるアイテムや遺物が3つ書かれています。

その章のカードの条件を満たしたら、そのカードを獲得してデッキの一番上に置きます 。

(それが遺物であっても、この時点で効果の解決はしません。)

2人ゲームでは、ターンに関係なくどちらのプレイヤーでもそのカードを獲得できます。

また、各業績には遭遇カードと同様に物語シンボルがあります。

 このシンボルを得た場合、それが何を表すかは章の最後に決めます。

章の最後

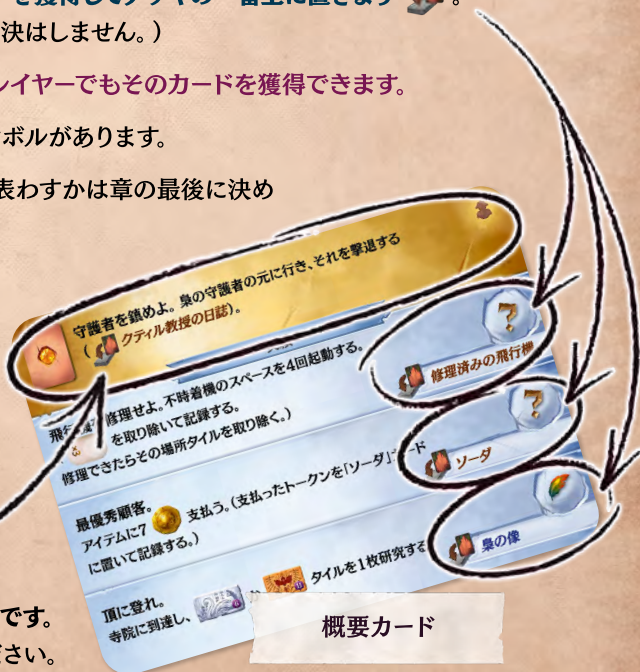
特に指示がないかぎり、各章のゲームは通常と同様に **ラウンドVの最後までプレイ** します。各章には独自の目標があります。

章の目標

その章の目標を達成したら、プレイヤーの勝利です。その章の最後の特別なストーリーを読んでください。

敗北した場合、単に再度挑戦してかまいません。今回のゲームは無かったものとして章に再挑戦しましょう。

あるいは、敗北を受け入れることもできます。各章には、次の章で適用されるペナルティがある敗北のエンディングがあります。ただし、敗北を受け入れる義務はありません。代わりにこの章を再び行なうことができます。



物語の道筋

勝利した(または敗北を受け入れた)場合、業績や遭遇カードによる物語シンボルをキャンペーンシートに記入します。

各道筋はキャンペーンシートの中心から開始し、外に移動していきます。シンボルを記入する場合、道筋の最初のシンボルか、すでにすべて記入されている道筋の続きのシンボルに記入します。



遭遇から 3つと 、
業績から と を得たとする。
 は にすることにして、その
道筋の進行ポイントに到達した。

例: 新たな足跡に印を付ける際、
仮面の道筋の先が交差点になっ
ているため、そこに記入できる。ただし
次の足跡は、進行ポイントではなく
最初から記入する必要がある。

進行ポイント

物語の道筋のいくつかのスペースには進行ポイントが記入されています。進行ポイントに到達したら、その章の得点ボックスの下側にその番号を記録し、その後この本の後ろのその数字のパラグラフを見ます。

進行ポイントによりカードを獲得することができます。次の章では、そのカードを自分のデッキの一番下においてゲームを開始します。2人ゲームでは、どちらかのプレイヤーがカードを得ます。

道筋の最後に到達したら、それ以降のその物語シンボルは として扱います。



章の得点

勝利した場合、通常どおりに得点を計算します。2人ゲームの場合はそれぞれの得点を合計して2で割ります。ライバルの得点は基本ゲームの1人用ルールに従ってください。

自分の点数からライバルの点数を引いた値がこの章の得点です。マイナスになることもありえます。そうであっても気にしないでください。勝利には変わりありません。得点は得点シートに記録します。

敗北を受け入れた場合、得点は計算しません。この章の得点は-10です。


目標の達成

章の得点

獲得した業績

キャンペーンの開始

ゲーム用具の分割

 キャンペーンの開始前、このシンボルのあるアイテムや遺物や助手は別に分けておいてください。これはキャンペーンの開始時点ではデッキには入りません。

このゲーム用具はゲーム中に獲得します。ある章で得た助手や遺物は、以降の章では通常のデッキに入ります。進行ポイントのカードは次の章ではプレイヤーのデッキの下に置かれ、その後の章では通常のデッキに入ります。一方、獲得しなかったカードや助手は別に分けた袋に戻します。

ゲーム用具を獲得するのは、章で勝利するか敗北を受け入れたときのみです。ある章をもう1度行なう場合、その敗北は無かったものとして扱います。

この拡張の守護者や偶像是通常の用具に加えてください。この拡張の場所タイルはキャンペーンでは使用しません。

物語の始まりです！

アルナックの失われし遺跡：消えた調査隊

親愛なる友人であるクティル教授と最後に会って以来、すでに八ヶ月になる。最初は単なる海外旅行と思っていたが、さすがに戻りが遅すぎる。家族も失踪届を出していた。

新聞や飛行機が発達した昨今では、人々はそう簡単には行方不明にならない。クティルの勤めていた大学の事務は彼が死亡した可能性があると考えていたが、彼はきっと現代文明の境界を超えた地図に無い未開の島、伝説の地アルナックを見つけたのだ。君はそう確信している。

クティルは君と出会うずっと前から失われた島に執着していた。一時期は消えた文明に関する彼の突拍子も無い理論が活発な議論を巻き起こしたこともある。だが、クティルの証拠は乏しく、彼の理論は認められなかった。やがて大学や同僚は彼に対し、頭のおかしい論理を捨て、新聞の取材を受けるのを止め、もっと敬意を受けるような何かを研究するよう説得を始めた。

だが、彼個人が諦めることは無かった。君がクティルを諦めきれないのもそのせいだ。

クティルの家族と連絡を取った後、君は彼の書類を手に入れた。最新のアルナック研究の方向を解き明かすまでにはそれほど時間はかからなかった。クティルは失われた島の場所を解明できたと考えていたのだ。となれば、君の目的は探検隊と装備を揃えて彼を追うことだ。

だが、その資金はどこから調達すべきか？ もちろん彼の家族は助けてくれるだろうが、それでは足りない。しかしその残りの分は匿名を希望する出資者からの資金で埋めることができた。主任研究助手であるアントワネットのお手柄だ。

出資者には興味はあったが、特に詮索する理由もない。君はとにかく遅滞なく探検を実施できることを感謝した。クティル教授はアルナックの失われた島のどこかでまだ生きているはずだ。

第1章を始める準備は完了です。旅の幸運を祈ります！

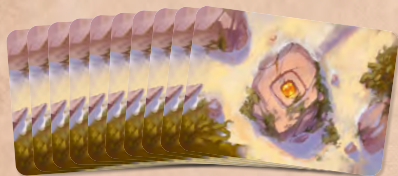
第1章

何も無い海を何日も探索した後、水平線にわずかな影が見えた。かすかな希望の兆しだ。船が近づくと、明らかにそこには海図のどこにも載っていない島があった。

海岸線を偵察していくと、密林の葉の影に何か明るく光っているのが見えた。直後に光は消えてしまったが、それは確かにあった——陽の光を反射する何かだ。これは信号なのだろうか？ 君は錨を降ろすよう指示を出し、すぐに人々や道具一式が上陸に適した海岸へと小舟で運ばれた。

研究助手のアントワネットは、君や信頼置ける仲間がすぐに密林に向かえるよう、野営所の設営の仕切りを出してくれた。君はすぐさま承諾する。

必要な物：



第1章の遭遇カード 10枚



第1章の概要カード



* 倍率トークン 4つ (7つ)



クティル教授の日記



修理済みの飛行機



ソーダ



島の像



守護者のメモ



* 不時着機の場所



* 島の守護者



* 鷲の守護者



霧タイトル

* 基本ゲーム内のゲーム用具





第1章の準備とルール

ボードの **鳥の寺院** の面を使用します。

密林へ!

ここで何が見つかるのか?

第1章の遭遇カード10枚はシャッフルします。



- 1 遭遇カードを、レベル  の各場所とレベル  の外側の場所4ヶ所に1枚ずつ、裏向きに配ります(残り2枚は脇に置いてください)。
- 2 レベル  の各場所には表向きの偶像を1つずつ置きます(裏向きの偶像は置けません)。
- 3 カードのあるレベル  の場所には偶像は置けません。カードのない各場所には裏向きの偶像を1つずつ置きます。

密林を探索せよ


場所を発見したら、そこにある遭遇カードを公開します。そのタイルの効果を処理する前か後に、そのカードを解決します。

不時着機

海岸からあまり遠くない場所の光景は実に悲惨なものだった —— 不時着した飛行機が、おそらく数ヶ月はこの荒れた禁忌の密林に放棄されていたのだ。君が見かけた光は信号ではなく、飛行機の割れた窓の反射だった。残骸に混じって探検の物資が散らばっている。肝心の教授についての手ごかりはなかった。

- 4 「修理済みの飛行機」のアイテムカードを方位磁針の  の場所に置きます。
- 5 レベル  の不時着機の場所タイルをその上に重ねてください。
- 6 その場所タイルに倍率トークンを4つ置きます。これは修理トークンです。2人ゲームでは、修理トークンは7つ置きます。

飛行機の修理

不時着機の場所は  の場所で、修理が終わるまでは通常の方位磁針の場所の代わりとなります。

修理トークンはこの章の「飛行機を修理せよ」の業績のために使用します。詳細はP.12を参照してください。



空の守護者

飛行機の翼を調べた結果、その損害は非常に興味深いものだった。羽布はまるで巨大な爪で引き裂かれたかのようにあったのだ。クティル教授は伝説の守護者の話をよくしていた——それは失われたアルナック文明により飼い慣らされた、あるいはことによると産み出された途轍もなく巨大な生物だそうだ。そんな伝説が現実になりえるのか？

その時、その疑問に答えるかのように、巨大な翼を持つ鳥が一羽、遠くの山を越えて高い岩だらけの崖の上に降り立った。

7 研究トラックにより、通常の研究ボーナススタイルを得ることはありません。

8 「クティル教授の日記」を6列目の右側の研究スペースに置いてください。その後、その上に梟の守護者を表向きに重ねて置きます。

9 2人ゲームでは、さらに「守護者のメモ」のカードを梟の隣のスペースに置きます。その後、その上に鷲の守護者を表向きに重ねて置いてください。



守護者との直面

守護者は路を塞いでいます。6列目より上に達するには、研究トラックのすべての守護者を撃退する必要があります。

研究トラックの守護者を撃退するには、その守護者のいるスペースに自分の研究トークンがある必要があります。この守護者はメインアクションで、あるいは場所の守護者を撃退するような効果によって撃退できます（守護者を移動するような効果は適用できません）。

ラウンドの終了時、守護者が残っている場所にある研究トークン1つにつき、恐怖カードを1枚受け取ります。

守護者を撃退したら、通常どおりにその守護者タイルを獲得します。さらに、この本の後半にある秘密の文書を読んでください。梟: **秘密の文書 11**。鷲: **秘密の文書 27**。



第1章の概要カードはボードの脇に置いておきます。


密林を抜ける路


目の当たりにしたのは、クティル教授の飛行機を墜落させたかもしれない生き物だ。だが、クティルはどうなったのだろう？ あの生き物の巣に運ばれたのか？ あるいはここに残って、鳥が飛び立つのを見守っていたのか？ どちらにせよ、クティルの運命はあの巨大な鳥と関係するのは間違いない。崖までの路を見つけなければ。


10 霧タイトルを研究トラックの2列目を覆うように置きます。

路を探せ

当初はあの鳥のいる崖へと続く路はわかっていません。霧タイトルのある列は研究できず、その先の列に進むこともできません（なので、最初は1列目しか研究できません）。崖への路を見つけるためには、鳥を探索する必要があります。

1人ゲームでは、発見した場所1つにつき、霧タイトルを1列上に進めることができます。タイトルを進めるのはフリーアクションで、コストは  です。

2人ゲームでは、1列進めるためには場所を2つ見つける必要があります。進めるのはフリーアクションでコストは  です。ただし、このコストの一部または全部をパートナーが支払うことも（移動力のあるカードのプレイや移動力を与えるフリーアクションによって）可能です。

ヒント：場所を発見するたびにすぐに霧タイトルを進めるようにすると、どこまで進めることができるか記録しなくてもよくなります。ただし、これは義務ではありません。例えば、1人ゲームであるターンに場所を2つ見つけ、後のターンに霧を2列進めることも可能です。これを記録しておく場合、場所を1つ見つけるたびに霧タイトルに  トークンを1つ置くようにするといいでしょう。霧を進めるたび、そこからトークンを1つ（2人ゲームなら2つ）取り除きます。

鳥の元へ到達するには、合計で場所を5つ（または10）見つける必要があります。タイトルを鳥の上の列まで進めたら、それを取り除いてください。崖への路を発見できたのです！



裏切り!

クティルの不時着現場から戻った海岸には、アントワネットが約束したはずの野営地は設営されていなかった。そのアントワネット自身も、密林へと同行しなかった面々とともに姿を消していたのだ。ただ、少なくとも置き手紙を残す礼儀はあったようだ。

かつての探検隊の方々

我々にはここに皆さんを閉じ込めるつもりも飢えさせるつもりもないこと、まずご理解ください。スミス船長は我々両探検隊の物資を運ぶのを同意してくださいましたし、ここに残した食料も十分かと思います。クティル教授を見つける努力を邪魔するつもりもありません。我々は単に、より優先順位が高いある目的 —— こちら側のもの —— に集中したいだけなのです。我々の協力の終了に悪意がないことをご理解いただけると幸いです。

— アントワネット

この章ではあなたのライバルはアントワネットです。

- 11 ライバルのスタックから「新たな場所の発見」アクションタイルを取り除きます。
ライバルのスタックに緑の「アイテムの購入」アクションタイルを追加します。

発見アクションがないため、アントワネットが新たな場所を見つけることはありません。

アントワネットの研究アクションは霧タイルの影響を受けません。彼女は研究トラックの守護者にかかわることはありません。



業績

飛行機を修理せよ



「修理済みの飛行機」を不時着機の場所の下に重ねて置きます。



その場所に指定数の修理タイルを置きます（基本ゲームの「×3」の倍率タイルを使ってください）。この場所を起動するたび、修理タイルを1つ取り除きます。

修理タイルを全て取り除いたら、このカードをデッキの一番上に得ます。また、この場所タイルを取り除きます。

1人ゲーム：修理タイル 4枚 2人ゲーム：修理タイル 7枚

最優秀顧客



サプライボードの  トークンの脇に「ソーダ」を置きます。アイテムに支払った  をすべてその上に置いて記録します。

その上のコイントークンの数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム：7 2人ゲーム：14

頂に登れ



「梟の像」を寺院タイルの脇に置きます。

寺院タイルに到達して6点か11点の寺院タイルを得たとき、このカードをデッキの一番上に得ます。

2人ゲーム：両プレイヤーが条件のタイルを研究する義務があります。

第1章の目的

梟の守護者を撃退する。2人ゲームでは、さらに鷲の守護者を撃退する。

勝利した場合、以下を読むこと

クティルの日記より抜粋：

梟をやり過ごす唯一の手段は、どうやらこの日記を賄賂に渡すことのようなだ！ つまり、この日記の最後の部分は自分自身のためではなく、この秘密を見つけてくれた君に向けたものということになる。その時まで数ヶ月かかるか数世紀かかるかはわからないが、このメモがかつてカーニカルの神殿を目指したどこぞの考古学者に先を投げかけてくれることを願う。

敗北を受け入れる場合

クティルの所持品を回収できなかったことで、君は守護者を迂回し、別なルートでクティルの足跡を見つけるのを願うことにした。

ペナルティ：第2章では、この章のステップ10と同様に霧タイルがある状態でゲームを開始します。助手の救出スペースに到達したら霧を取り除いてください。

 業績を含む、物語シンボルの記入を忘れないようにしてください。

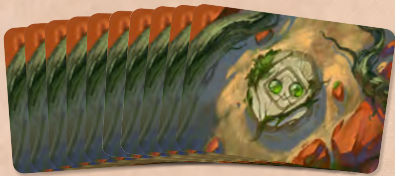
第2章

守護者の崖の向こうには隠れた谷があった。決意を持った考古学者がカー=カルの暗黒の寺院を探しに向かう類の場所だ。

クティルはカー=カルのことを蛇の神と称し、それが「生と死の水」につながりがあると書き記していた。この「水」が何なのかわからないが、カー=カルはどちらかと言えば「死」の面で繋がりがあつたのではと考えている。

いずれにせよ、ここを抜けたときにはクティルは生きていた。彼がカー=カルの寺院を探しているなら、君もそれに倣うべきだ。

必要な物：



第2章の遭遇カード 10枚



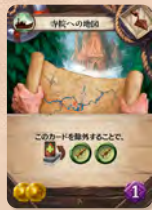
第2章の概要カード



無線
トランシーバー



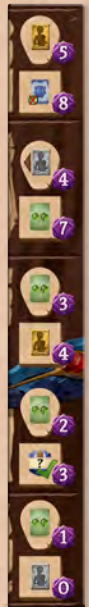
鞍



寺院への地図



この拡張の助手から
ランダムな1人
(2人ゲームなら2人)



オーバーレイ
タイトル

メモ：

- 直前の章で物語シンボルにより得たカードは、自分のデッキの一番下に置きます。
- 第1章で得たその他のカードは遺物デッキやアイテムデッキに加えてシャッフルしてください(1人ゲームをプレイしていて直前の章を勝利しているなら、アイテムデッキに「守護者のメモ」カードも加えてください。それはキャンペーンの残りの間、アイテムデッキの一部となります)。
- 前の章で敗北を受け入れている場合、ペナルティを忘れないでください。

第2章の準備とルール

ボードの **蛇の寺院** の面を使用します。

放棄されたアイテム

探検隊は君の野営からそれほど離れていない場所で、クティルが確かにここを通ったという痕跡を見つけた。だが、その悲惨で不吉なこと！ 完璧な状態の装備が、注意深く隠されたわけでもなく、単にまき散らされているのだ。クティルはこの密林で何度か野営を行ない、それを放棄せざるを得ないことも多かったようだ。

- 1 ④ と ⑤ の各場所に、コストが ④④④ ちょうどランダムな**アイテムカード**を表向きに1枚ずつ配ります。
- 2 レベル ④ の場所には**偶像**は置けません。
- 2 レベル ⑤ の場所には**表向き**の**偶像**を1つ置きます。

手がかりの収集

新たな場所を発見したとき、場所タイルを引く前に、その**アイテムカード**をデッキの一番上に得ます(レベル ⑤ の場所では、**偶像**の効果を解決する直前か直後にその**アイテム**を得ます)。

ライバルもあなたと同様に、新たな場所を発見したらその**アイテム**を得ます。

生存者

痕跡を調べていた者によれば、クティルの野営の中にはごく最近放棄されたものもあるらしい。彼はまだ生きているかもしれない！

- 3 これは通常の助手の救出の準備と同様ですが、準備するのはこの拡張の助手からランダムな1人(2人ゲームなら2人)のみです。
ライバルはこのスペースの助手を得ません。

生存者の発見

通常どおり、拡大鏡が助手の救出スペースに達したら助手を1人とりま。最初の助手を救出したとき、**秘密の文書14**を読んでください。



突然の遭遇

④ 第2章のオーバーレイタイトルを研究トラックの下半分に重ねて、通常の効果と置き換えてください。

第2章の遭遇カードはシャッフルします。そこから4枚(または8枚)を抜き出して残りは箱に戻します。このスタックは研究トラックの脇に置いてください。この効果が現れた際は、一番上のカードを引いて解決します。

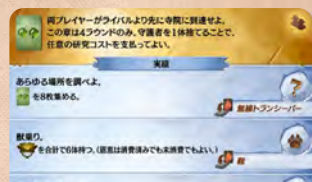


カー=カルの守護者

足跡、羽根、爪痕などからするに、クティルは守護者によって野営から追われたようだ。おそらくは守護者とカー=カルの関係を調査していたせいで、この襲撃を受けたのだろう。

研究時、トラックを進める際の通常のコストを支払う代わりに、自分の守護者を1体捨てることができます(恩恵が使用済でもよい)。実験に怒った守護者はこの場を離れ、守護者のスタックの一番下に置かれます。それは自分が撃退した守護者として数えることはなくなり、5ポイントを得ることもできません。

コストの偶像もこれで支払うことが可能です。ただし、寺院タイトルの研究のためのコストは守護者を捨てることでは支払えません。



第2章の概要カードはボードの脇に置いておきます。

アントワネット

アントワネットもまた、情熱を持って守護者の研究をしている。そこには知的好奇心以上のものがあるようだ。彼女が先に寺院を見つけてしまったら何が起こるか、君はそれを恐れている。

この章は4ラウンドのみです。勝利のためには、あなた(両プレイヤー)がアントワネットよりも先に寺院に達する必要があります。

⑤ アントワネットの「守護者の撃退」タイトルを、緑の「研究」タイトルと入れ替えてください。

アントワネットは助手の救出スペースの助手を取りません。

ラウンドIVの準備の際、ライバルの赤の「研究」タイトルをスタックの一番下に加えてください。



業績

あらゆる場所を調べよ



遭遇カード4枚 (または8枚) のデッキの一番下に「無線トランシーバー」を置きます。

最後の (4枚目または8枚目) の遭遇カードを取った後、「無線トランシーバー」をデッキの一番上に得ます。

獣乗り

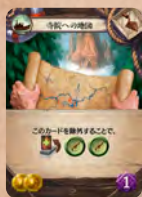


「鞍」をメインボードの脇に置きます。

必要数の守護者を持っている場合 (恩恵が使用済みかどうかは問わない)、「鞍」をデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム: 3 2人ゲーム: 合わせて6

道を記録せよ



「寺院への地図」をメインボードの脇に置きます。

偶像の数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム: 偶像2つ (枠に置いたものでもよい)







2人ゲーム: 枠に置いていない偶像を合計3つ

調整

研究生モード

準備段階で、梟の守護者を持った状態で始めます。2人ゲームでは、もう一方のプレイヤーは鷲の守護者を持った状態で始めます。

アルナック学者モード

クティルの放棄したアイテムの準備の際 (ステップ1)、コストが    のアイテムの代わりに、コストが    の遺物を使います。新たな場所を発見したとき、その遺物をデッキの一番上に得ます。

アントワネットの研究トークンの下に恐怖タイルを7つ置きます。彼女は通った後を壊滅的な状態にしていきます。彼女が離れた寺院ラックに恐怖タイルを1枚置いてください。プレイヤーがそのスペースを研究するたび、そのプレイエリアに恐怖カードを1枚置きます。

第2章の目的

勝利のためには、あなた (両プレイヤー) がアントワネットよりも先に寺院に達する必要があります。この章は4ラウンドのみです。

勝利した場合、以下を読むこと

君は暗く不吉な場所、カー=カルの寺院にたどり着いた。ここはクティルにとっての目的地で君には無関係だ。彼がここまでたどり着いたのか、その途中で怒れる守護者に殺されたのか、君には見当がつかない。

だが、クティルのパイロットは先に進むことを提案してきた。教授は寺院の地下のトンネルが生と死の水へと導くヒントとなると信じていたのだ。

敗北を受け入れる場合

寺院に先にたどり着いたのはアントワネットだった。君に得られる情報はほとんど残っていない。クティルが残っていた物がここにあったとしても、彼女がすべて取っていったら。いずれにせよ、先には進むことにする。教授は寺院の地下のトンネルへと降りていったはずだ。

ペナルティ: 第3章の最初のターンの実行前、アントワネットの拡大鏡を1列上に進めてください。その後、彼女の最初の3枚のアクションタイルを解決します。

 業績を含む、物語シンボルの記入を忘れないようにしてください。

第3章

寺院の間を探して一時間、見つけたのは下へと続く階段だった。探検隊の他の誰も象形文字が読めないことを願いつつ、君は松明を灯して一行を先導していく。それは『恐怖のトンネル』への入口を示すものだった。

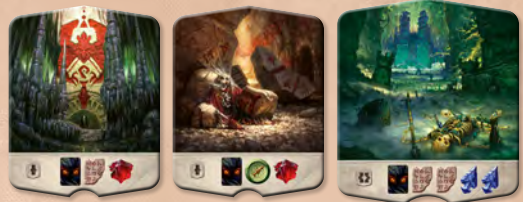
必要な物：



第3章の遭遇カード 8枚



第3章の概要カード



* アイコンのある場所 3枚



2人ゲームでは、追加で『調査隊長』拡張の アイコンがある場所が必要です。お持ちでない場合、基本ゲームの場所をランダムに3枚使ってください。



間に合わせの武器



竹編みの荷車



眼鏡

* 基本ゲーム内のゲーム用具

メモ：

- 直前の章で物語シンボルにより得たカードは、自分のデッキの一番下に置きます。
- ここまでのキャンペーンで得たその他のカードは遺物デッキやアイテムデッキに加えてシャッフルしてください。
- 第2章で救出した助手は通常のスタックに加えます。
- 前の章で敗北を受け入れている場合、ペナルティを忘れないでください。





第3章の準備とルール

ボードの鳥の寺院の面を使用します。

恐怖のトンネル!

トンネルに入って間もなく、色鮮やかな羽根を見つけた。君は記憶にあるこのしるしに勇気づけられる。これはここまで何度も出会った謎の守護者のものだ。あの森の生き物が自らこのトンネルに入ってくるなら、この危険もさほどではないのだろう。

だがその樂觀の火は、痕跡を調べていた一人が示した爪や尾や足の跡に消されてしまった。それは実に数多くの守護者がこの不吉な迷宮に引き寄せられてきたことを意味するものだ。おそらくここは彼らにとっての最期の場所なのだろう。あるいは、君らをそうするつもりか。


- 1 基本ゲームの3つの  の場所は、左の縦列に図のように置きます。これはトンネルの場所です。
- 2 2人ゲームでは、さらに右の縦列に追加の3つの  の場所を置きます。これは『調査隊長』拡張のタイルです。お持ちでない場合、基本ゲームのランダムな場所を3枚 ( の場所2枚、  の場所を一番上に1枚) 置いてください。
- 3 第3章の遭遇カード8枚はシャッフルし、各トンネルの場所に1枚ずつ、裏向きに置きます。(残りは箱に戻してください。)
- 4 各場所タイルに守護者を裏向きに置きます —— 一番下の列には2枚、中段には2枚、上段には3枚置いてください。



トンネルの移動

トンネルは発見済の場所ですが、(同じ縦列の) 下側の場所に守護者がいる間は発掘や起動ができません。なので最初は最下段の場所のみが使用できます。トンネルの場所を最初に発掘や起動する場合、すべての守護者を公開します。

通常どおり、守護者はこの場所の効果の使用を妨げることはなく、撃退が可能です。複数の守護者がいる場所では、任意の順で1体ずつ、それぞれ別の撃退アクションで撃退していきます。

ラウンド終了時、複数の守護者がいる場所から考古学者を戻す場合、**守護者1体につき  を1枚得ます。**

その場所の守護者がいなくなったら、その遭遇カードを公開して解決します。

裏向きの守護者はカードの効果においてはそこにいるものとみなしますが、公開されるまでは撃退できません。

道を見つけろ

トンネルを抜ける道を見つけるためには、壁の文字を読まなければなりません



この3つの列のそれぞれ下側に、**2点の寺院タイル**を1枚ずつ置きます。**2人ゲームでは2つずつ置きます** (2点の寺院タイルのスタックは2枚ずつになります)。

文字を解読せよ

研究トークンは寺院タイルより上には進めません。

このタイルは、研究トークンがそのすぐ下の列にあるときのみ取り除けます。タイルは研究アクションで取り除くことができ、コストは か です。これは研究トラックの一番上に示されている3つのコストのいずれかです。取り除いたタイルは手元に置き、通常どおり2ポイントになります。



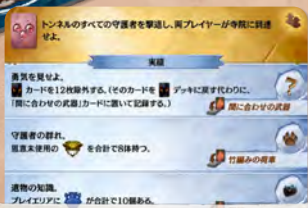
アントワネット

アントワネットは君が知らない何かを知っているようだ。

6 アントワネットは**11点の寺院タイル**を1枚持ってゲームを開始します。



アントワネットはトンネルの守護者を恐れています。アントワネットの考古学者の移動先を決める際、**守護者が残っているトンネルの場所は無視します**。彼女にとって、この場所は存在しません。



第3章の概要カードはボードの脇に置いておきます。

業績

勇気を見せよ ?



「間合わせの武器」を恐怖デッキの脇に置きます。プレイヤーが除外した恐怖カードをその上に置いて記録します（『調査隊長』の隊長の「秘めた恐怖」を含みます。神秘家は除外した恐怖を儀式に使うまではここに記録しません）。

その上の恐怖カードの数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム：6 2人ゲーム：12

守護者の群れ 🐾



「竹編みの荷車」をメインボードの脇に置きます。所有する恩恵を使っていない守護者の数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム：4 2人ゲーム：合わせて8

遺物の知識 🗝️



「眼鏡」をメインボードの脇に置きます。プレイエリアの遺物の数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム：5 2人ゲーム：合わせて10

調整

研究生モード

準備の段階で、カード列の脇に「守護者の王冠」の遺物を置きます。2人ゲームでは、さらに「戦棍棒」を置いてください。それぞれの上に🍀を2つつ置き、このゲームではこれのコストが🍀🍀であることを示します。どちらもカード列のカードとして購入でき、購入されるまではそこに残ります。アントワネットはこのカードを無視します。

アルナック学者モード

一番上の場所の3枚の守護者の公開時、さらにここまで撃退した守護者を3体追加します（2人ゲームではこれを両方の場所で行ないます）。この守護者はどちらのプレイヤーのものでも置けます。恩恵をすでに使った守護者を置いてかまいません。注：守護者の数が足りない場合、この場所は発掘できません。

第3章の目的

すべてのトンネルの場所から守護者がいなくなること。

勝利のためには、あなた（両プレイヤー）が寺院に達する必要があります。

勝利した場合、以下を読むこと

泥だらけでヘトヘトになりながらも、君は何とかトンネルを抜け出し、再びアルナックの空を見られたことに感謝した。あの通路を護る生き物についても多くを学べたし、この島の獣がどう意思疎通を行なっているかも理解し始めてきた。

だが、この努力の最大の結果は、古の港に到達できたことだ。そして海岸には足跡が残っていた——クティルはここにいたのだ！

敗北を受け入れる場合

恐怖の夜を二晩過ごした後、君はなんとかトンネルから転がり出た。仲間はまだ二度と守護者に出くわさないことを強く願っているようだ。

ペナルティ：次の章では、プレイヤーボードの左端の偶像枠を恐怖タイルでふさぎます。この恐怖タイルを取り除くまでのこの枠は使用できず、得点に-2されます。

！ 業績を含む、物語シンボルの記入を忘れないようにしてください。

第4章

君は崖の側の寺院の近くの海岸に野営を構えた。トンネルの文字によれば、古の人々はここを潮の寺院と呼んでいたらしい。クティルの足跡はこの海岸から寺院に向かっている。戻ってきた跡はない。

確信を得るべく痕跡を調べていた人物に目をやるが、表情は曇っている。クティルが中に入って一日以上は経っているようだ。出る手段が見つけれなかったとしたら——生きているとして——君の助けが必要だろう。

そこで君は仲間とともに寺院に入る準備を整え、時間を掛けて計画の詳細を確認し、君の頭にずっとこびりついている考えに他の面々が気づかないようにする。どうしてこの寺院は、干潮の時にのみ中に入れるようになっているのだろうか？

必要な物：



第4章の遭遇カード 10枚



第4章の概要カード



* 波タイトル



ディンギー



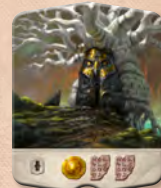
守護者の祝福



黄昏のマント



* 不時着機の場所



* 白の樹の場所



オーバーレイ
タイトル



潮汐タイトル



残ったまだ登場
していない助手



* 未使用の色の
考古学者1人が2人

* 基本ゲーム内のゲーム用具

メモ：

- 直前の章で物語シンボルにより得たカードは、自分のデッキの一番下に置きます。
- ここまでのキャンペーンで得たその他のカードは遺物デッキやアイテムデッキに加えてシャッフルしてください。
- 前の章で敗北を受け入れている場合、ペナルティを忘れないでください。

第4章の準備とルール

ボードの蛇の寺院の面を使用します。

心変わり

その時が来た。決意を胸に、君は仲間を率いて海岸を離れ、濡れた砂の坂を下っていく。寺院の扉に近づいたとき、森の端から声が聞こえてきた。「待ってください！ 一緒に行かせてください！」

振り返るとそこには探検隊で見知った姿があった——アントワネットとともに隊を離れた一人だ。



「クティル教授は私の恩師です。まだ中で生きているなら——」その人物はためらうように葉の陰に立ち尽くしている。




君は新たな助手に、すぐこちらに来よう告げた。時間と潮汐は待ってはくれない。

- 1 通常の初期リソースは持っていません。代わりに、偶像1つと最初の段階で入手可能な3人の助手から1人を得てゲームを開始します。


高台

海岸を見下ろすような丘が二つあります。

- 2 中央の2ヶ所の各場所に守護者を1枚ずつ裏向きに配ります。その守護者の上に、不時着機の場所（のスペース）と白の樹の場所（のスペース）を裏向きに置きます。この場所には偶像は置きません。

ゲームの開始時、これらの場所は発見や発掘はできません。ただし、の場所が水没したら、この2つの場所を公開して、以降はこの2ヶ所はとレベルの両方の場所に数えます。とここまで来て、『水没』とは何のことか疑問に思うでしょう。これはラウンドIIの終了時にわかります。

アントワネットの野営

- 3 ライバルのスタックから「守護者の撃退」タイルを取り除きます。ライバルのはこのゲーム中は使用しません。箱に戻してください。

アントワネットの仲間はキャンプを高台に移動することに集中しています。ライバルが研究を行なうたび、代わりに彼女はカード列のすべてのアイテムを取っていきます。それを彼女のボードに置き、カード列を補充してください。



冒険が君を待つ!

寺院の中に何があるのか、誰がわかるのでしょうか?

- 4** 研究トラックには研究ボーナススタイルは置けません。第4章のオーバーレイタイトルを研究トラックの上半分を重ねて、通常の効果と置き換えてください。第4章の遭遇カードはシャッフルします。そこから4枚(または8枚)を抜き出して残りは箱に戻します。



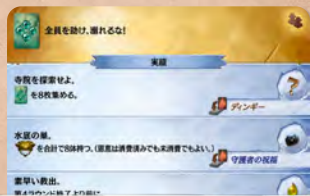
事前知識

クティルのパイロットは、クティルが見つけることを予期していたものに関してメモをとっていました。

- 5** プレイヤーの手帳は、研究トラックの3列目から始まります。ただし、通常のルール制限は適用されます。そのプレイヤーの拡大鏡が先に進む(新聞記者なら同じ列に来る)まで、手帳を進めることはできません。

石の扉は滑るように開いた。水が少しずつ染みこんでくる。君はびしょびしょのブーツのまま、栄光の潮の寺院に踏み込んでいった。

全員が中に入ると、その後で扉が閉まる。さらには錠前の仕組みが作動した。その直後、君の足下の水がせり上がり始めた。



第4章の概要カードはボードの脇に置いておきます。

満ち潮

水位は上がっていく。急がねばならない。だが、どちらに行けばいいのか？ どちらだ？

6 波タイルを研究トラックの1、2、4、5、7列目に置きます。潮汐タイルはサプライボードの拡大鏡の下に置きます。

各ラウンドの終了時、次の波がある列まで水位が上がります。プレイヤーの拡大鏡が潮汐タイルより上側にあるのでない場合、ただちに敗北します。

手帳は水面下でもかまいませんが、あなたはそれでも少なくとも潮の上で浮かんでほしいと思っています。手帳が潮汐タイルの列より下にある場合、潮汐タイルに届くまでに必要な列数に等しい数の を得ます。これは(ラウンドVを含む)ラウンドの終了時、潮汐が上がった後にチェックします。

パニックになりながらも、君は暗がりからの音に気づく。君は手を上げ、仲間に静かにするよう命じた。

そうだ。間違いない。弱々しいがリズムカルな何かを叩く音が上の階から聞こえてくる。そのリズムは聞き覚えのあるものだった。誰かがSOSを叩いている。

クティルは生きていた！ そして彼は再び君の進む方向を示してくれている。君は水よりも先に彼の元にたどり着くことを決意した。

教授を救え！

7 助手の救出スペースに、まだこのキャンペーンに登場していないこの拡張の助手をランダムに1人選んで置きます。さらにそこに未使用の色の考古学者を1人置きます。これがクティル教授です。2人ゲームでは、ランダムな助手2人と考古学者2人を使います。

プレイヤーが助手の救出スペースに到達したら(新聞記者の手帳でも可)、秘密の文書45を読んでください。これ以降、研究アクションを使って研究トークンの代わりにクティルのフィギュアを進めることができます。これにより報酬は発生しません。これはあくまでクティルを助けるために支払わなければならないコストなのです。フィギュアは寺院の一番上のスペースをふさぎません。2人ゲームでは、クティルを発見したならどちらのプレイヤーでもクティルを進めることができます。

クティルの考古学者フィギュアは潮汐タイルよりも上でなければなりません。それができなかった時点でプレイヤーの敗北です。



潮汐チャート

ラウンドの 終了時	潮汐
I	潮汐タイルを研究トラックの1列目を覆うように移動します。
II	沿岸の水没! (後述)
III	潮汐タイルを研究トラックの4列目を覆うように移動します。
IV	潮汐タイルを研究トラックの5列目を覆うように移動します。
V	潮汐タイルを寺院の列のすぐ下を覆うように移動します。拡大鏡とクティル教授の両方が寺院の列に達していなければ、プレイヤーの敗北です (2人ゲームでは、もちろん両方の拡大鏡と両方の考古学者が寺院にいる必要があります)。

沿岸の水没!

ラウンドIIの終了時、潮汐タイルを2列目に移動します。その後、サプライボードを使って ▲ の場所をすべて水没させてください。

ここはもう使えません。不時着機と白の樹の場所と、その守護者を表にします。以降この場所は使用可能で、守護者により護られています。ゲームの残りの間、これは ▲ とレベル ▼ の両方の場所として数えます。秘密の文書43を読んでください。



業績

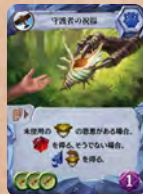
寺院を探索せよ



遭遇カード4枚(または8枚)のデッキの一番下に「ディンギー」を置きます。

最後の(4枚目または8枚目)の遭遇カードを取った後、「ディンギー」をデッキの一番上に得ます。

水底の巣



「守護者の祝福」をメインボードの脇に置きます。

所有する守護者(恩恵は使用済でもよい)の数が基準に達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム:4 2人ゲーム:合わせて8

素早い救出



「黄昏のマント」をメインボードの脇に置きます。

第4ラウンド終了時より前にクティル教授を救助したら、このカードをデッキの一番上に得ます(2人ゲームでは両方の救助が必要です)。

調整

研究生モード

裏向きの偶像を1つではなく2つ持ってゲームを開始します。

アルナック学者モード

手帳は3列目からではなく2列目からゲームを開始します(手帳が3列目に達してもその列の報酬は得ません)。

第4章の目的

敗北しなければ勝利です。つまり、拡大鏡とクティルのフィギュア(2人ゲームなら両方の拡大鏡と両方のフィギュア)を寺院まで進める必要があります。

勝利した場合、以下を読むこと

息を切らしさず濡れになりながらも、君はクティル教授とともに寺院の一番上の扉から脱出し、再び陽の光を見ることができた。野営地も高台まで移動している。全員が生き延びたのだ!

アルナックの海岸線を眺めると、沖合に奇妙な船が停泊しているのが見えた。アントワネットの探検隊がその方向に向かっている。どうだろうか?

秘密の文書46を読んでください。

敗北を受け入れる場合

英雄的な努力の末、君はクティル教授の力ない身体を寺院の階段の一番上に運び上げ、そこで救命措置を行なった。あえぐような息の後、彼は空気を求めてむせ込んだ。助かったのだ。残念ながら、仲間の中にはそこまで幸運でなかった者もいる。埋葬の準備をしなければ。

ペナルティ:第5章の開始時、恐怖デッキから恐怖カードを1枚引いて手札に加えます。

! 業績を含む、物語シンボルの記入を忘れないようにしてください。

第5章

君は使命を達成した。教授を見つけたのだ。だが、あの奇妙な船が沖合にいる間は、どちらもこの島を離れるつもりはない。クティル教授は、あの新参者はロベルト・ハヴラン博士の探検隊に間違いないと思っている。教授にとって彼はかつての教え子であり、同僚であり、いささか怪しいところのある人物だ。密林に車の音が響き渡り、君はハヴランが何を目論んでいるのか調べることにした。

そして、助けがすぐに、しかも予想外のところから来た。かつての研究助手のアントワネットが君の野営を訪れ、君やクティルだけと話をしたいと申し出たのだ。

「間違いでした」アントワネットが口を開く。「ハヴラン博士には借りを感じていたのですが……」

「だが、彼の動機が単なる学術的な好奇心でないことが恐ろしくなると」クティルが言った。

アントワネットがうなづく。

「お前の探検の資金を提供した匿名の人物がハヴラン博士だった」とクティルが推測する。「だが、彼は私を探すことには興味になかった。むしろ興味があるのは……守護者か？」

「そうです」アントワネットが言う。「記録は全て彼に渡しました。そういう条件だったんです。ですが、私はそれが単なる古代の伝説の解釈だと思っていました。ハヴラン博士がアルナックの神となる方法を探していたなんて思わなかったんです！」

必要な物：



第5章の遭遇カード 10枚



宝石商のルーペ



信号拳銃



カーニカルの
錫杖



滝の寺院



第5章の概要カード



* 恐怖タイル 3枚
(または5枚)



* 未使用の色の考古
学者1人
(または2人)

* 基本ゲーム内のゲーム用具

メモ：

- 直前の章で物語シンボルにより得たカードは、自分のデッキの一番下に置きます。
- ここまでのキャンペーンで得たその他のカードは遺物デッキやアイテムデッキに加えてシャッフルしてください。
- 第4章で救出した助手は通常のスタックに加えます。
- 前の章で敗北を受け入れている場合、ペナルティを忘れないでください。

第5章の準備とルール

ボードの蛇の寺院の面に、滝の研究トラックを追加して使用します（ルールブックのP.11を参照してください）。

ライバルの部隊

海岸の近くの頂から、ハヴラン博士の大規模な野営が見える。積荷の燃料タンクが下ろされていく。武装した悪漢が車に乗り込み、密林の中に道を拓いていく。森の中の新たな野営地からは煙が立ちのぼっている。探検隊の行動は、考古学者の一団と言うよりは民兵組織のようだ。

- 1 プレイヤー色でもライバルの色でもない考古学者フィギュアを1人確保し、それを図のように左下のレベル 1 の場所に置きます。これがハヴラン博士の補給部隊です。2人ゲームでは、部隊のフィギュアを2つ使用します。

情報の収集

数でも装備でも勝るハヴランに直接対抗することは賢い行ないとは言えない。だが、こちらにも有利な点がある。島に関する知識で勝っているところだ。

- 2 第5章の遭遇カードをシャッフルし、偶像タイトルの代わりにレベル 1 の各場所に1枚ずつ裏向きに配ります。残りのカード（2枚）は箱に戻します。

レベル 1 の場所を見つけるたび、その遭遇カードを公開します。そのタイトルの効果を処理する前か後に、そのカードを解決します。

ライバルがいずれかの場所を見つけたとき、そこの遭遇カードを取り、ゲーム終了時に3ポイントを得点します。

ライバル

- 3 このタイトルをライバルのスタックから取り除きます。
補給部隊は図のようなS字のルートを進みます。ライバルが残り4つの発掘アクションのうち1つを実行するたびその後、補給部隊のフィギュアをルートに沿って1スペース進めます。補給部隊のフィギュアはスペースをふさがず、プレイヤー（やライバル）はそこに考古学者を送り込めます。

部隊がルートの最後に到達したら、プレイヤーはただちに敗北します。



補給路の妨害

ハヴランは白の樹の場所に野営地を —— ひょっとすると要塞を！ —— 設営しようとしているようだ。クティルが言うには、完成すればその影響は小さくはないとのことだ。「古代の人々は、白の樹で行なわれる儀式が島全体の自然の力に影響を与えると信じていた。あの補給部隊を止めなければ！」

部隊は戻すことができます。プレイヤーがカードを購入するたび、その下側の場所の縦列を確認します。部隊のフィギュアがある場合、それを1スペース戻します（スタート位置にある場合を除く）。列の5枚目のカードを購入することで、研究トラックの場所から部隊を戻すこともできます。

大義の仲間

侵入者はすぐにアルナックの古の守護者の歓迎を受けることになります。プレイヤーの考古学者が補給部隊のフィギュアと同じ場所にいるとき、所有する守護者の恩恵を1つ消費することで、補給部隊を1スペース戻すことができます（その恩恵の効果は得ない）。これはフリーアクションです。2人ゲームにおいては、あくまで自分の考古学者と自分の守護者が必要です。パートナーのものは使用できません。



2つの部隊

2人ゲームでは、ライバルが発掘をするとき、各部隊が1スペースずつ進みます。しかし、プレイヤーがフィギュアを戻す場合は、アクション1回（カード1枚の購入か1回の恩恵の消費）で一方しか戻せません。もちろん、補給部隊がいずれか一方でも寺院に到達したらプレイヤーの敗北です。







第5章の概要カードはボードの脇に置いておきます。

業績

大盤振る舞い



「宝石商のルーベ」をカード列の脇に置きます。

カード列からコストが    か    以上のカードを購入するか得るたび、「宝石商のルーベ」にトークンを1つ置いて記録します。

その上のトークンの数が基準に達したら、「宝石商のルーベ」をデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム:6 2人ゲーム:12

部隊を待ち伏せせよ



「信号拳銃」をメインボードの脇に置きます。

守護者を使って部隊フィギュアを戻した場合、戻る前の場所に恐怖トークンを1つ置きます。

置いた場所の数が基準に達したら、「信号拳銃」をデッキの一番上に得ます。

1人ゲーム:3 2人ゲーム:5

対立する運命



「カー=カルの錫杖」を研究トラックの脇に置きます。


プレイヤーの拡大鏡と部隊フィギュアが隠された場所のスペースにあるなら、「カー=カルの錫杖」をデッキの一番上に得ます。2人ゲームでは、両方の部隊フィギュアと両プレイヤーの拡大鏡がそのスペースになければなりません。

調整

研究生モード

プレイヤーの初期リソースを2倍にします。

アルナック学者モード

準備中、ハヴランのスタックから  タイルを取り除く際、それを彼の捨て札パイルに置きます。ラウンドIの後、それをスタックに戻してシャッフルし、ハヴランの部隊はラウンドIIからVまでは移動を5回行ないます。

第5章の目的

勝利するにはプレイヤー (2人ゲームなら両者) がラウンドVの終了時に寺院の最上部に到達していなくてはなりません。部隊がルートの最後に達したら、プレイヤーはただちに敗北します。

勝利した場合、以下を読むこと

単なる考古学者の一行が、今や妨害工作と偵察を行なう有能な集まりになっていた。こんな才能が隠れていたとは!

部隊は遅れでしたが、偵察隊はハヴランが白の樹に徒歩で向かう前に偶像をいくつか荷物に詰めているのを見つけていた。彼にはアルナックの守護者を操る手段も知識もある。だが、君にも彼を止めることはできるはずだ。

敗北を受け入れる場合

ハヴランの部隊は君より先に白の樹に到達していた。今後は部下が必要な物資を持ってるのが難しくなるだろう。

ペナルティ: 準備の段階でカード列を埋めた後、アイテムデッキの一番上に恐怖カードを2枚置く。これは月の杖により除外されるまで、アイテムスペースをふさぐことになる。それは購入できないが、「華美な槌」等のカードで除外することはできる。『調査隊長』の赤い月の杖は使わないこと。

 業績を含む、物語シンボルの記入を忘れないようにしてください。

第6章

古のアルナックの守護者の神官の儀式に必要な道具を抱えて、ハヴラン博士が白の樹に向かっているのが目撃された。それはこの島を支配するために行なわれていた儀式だ。だが、その儀式を妨害する手段も調査済だ。アルナックが奴の手に落ちるのを見逃すわけにはいかない。間に合うことを願いつつ、君は白の樹に急い

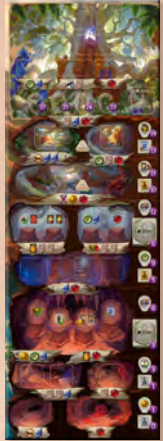
必要な物：



第6章の遭遇カード 8枚



第6章の概要カード



樹の寺院



バイク



覚醒の銅鑼



聖なる枝



* 恐怖タイトル 10枚

* 基本ゲーム内のゲーム用具

メモ：

- 直前の章で物語シンボルにより得たカードは、自分のデッキの一番下に置きます。
- ここまでのキャンペーンで得たその他のカードは遺物デッキやアイテムデッキに加えてシャッフルしてください。
- 前の章で敗北を受け入れている場合、ペナルティを忘れないでください。

第6章の準備とルール

ボードの蛇の寺院の面に、樹の研究トラックを追加して使用します（ルールブックのP.12を参照してください）。

間に合わなかった!

君が白の樹にたどり着いたとき、ハヴラン博士はその根元に立ち、背後には護衛の兵隊が並んでいた。

「遅すぎたようだな。」ハヴランは嘲るような笑みを見せる。「アルナックも守護者も、今や私のものだ。」

君の探検隊は考古学者であって、軍人ではない。戦う準備などしてきていない。銃弾を交えることなく解決する方法を見つけなければならない。

アントワネットが君の腕を掴み、真剣な表情で囁いた。「逃げましょう。」

1

赤の考古学者のフィギュアを1つ、研究トラックの寺院の列に置きます。これがハヴラン博士です。研究トラックには寺院タイルも研究ボーナスタイルも置きません。

2

守護者スタックをシャッフルし、裏向きに9枚（2人ゲームなら18枚!）をハヴラン博士の脇に積んでスタックとします。守護者が残っている場合、それは箱に戻してください。寺院のスタックは、この章においては守護者のスタックになります。新たに発見した場所に守護者を引く場合、ボード上のハヴラン博士のスタックから引いてください。

いや、まだか?

「走れ!」ハヴラン博士が君をどうするかを考える間も与えず、君は叫んだ。君と仲間は路を駆け下りていく。

「こっちだ」クティルが手招く。そして白の樹の根元の隙間へと姿を消していった。君も後に続き、聖なる樹の下のねじれたトンネルの網を進んでいく。クティルが歩をゆるめた。

「奴は守護者の支配を得た」とクティルが認めた。「だが、奴はまだ島を手に入れていない。奴が行なわなければならない儀式は二つある。その場所は樹の下のこの洞窟だ。」

「それに、守護者に対する支配も完全ではありません」アントワネットが続けた。「守護者は古の掟に従っているだけです。まだこちら側につけることができるかもしれません。」

3

カード列のIIとIIIのスペースの上側に恐怖タイルを1枚ずつ置きます。

ラウンドIIの開始時とラウンドIIIの開始時、ハヴラン博士のスタックから、発見済で現在守護者がいない各レベル

とレベルの場所に、守護者を1枚ずつ表向きに置きます。恐怖タイルはこの目印です。



この地の知識



- 4** 第6章の遭遇カードデッキの中身を見て、キャンペーンシートで道筋のシンボルを全て記入したシンボルのカードのみを抜き出してください。そのカードを、図の対応するレベル の場所に置きます。この場所には偶像是置きませんが、ご心配なく——カードにより偶像を得るチャンスがあります。それ以外のレベル の場所には裏向きの偶像を置きます。レベル の場所には、通常どおりに表向きと裏向きの偶像を1つずつ置きます。

遭遇カードのある場所を発見したとき、その場所タイルの効果の前か後に、そのカードを解決します。その後、その場所の守護者を公開してください。



ハヴランの執念

ハヴランの研究は完了しています。あとはこの考古学の理論を実践に移すだけです！

- 5** ハヴランの拡大鏡で寺院の左端のスペースをふさぎ、ハヴランに11点の寺院タイルを2枚与えます。
- 6** ハヴランの「発見」のアクションタイルを取り除き、緑の「研究」タイルで置き換えます。

ハヴランの「守護者の撃退」タイルと2枚の「研究」タイルは、通常効果の代わりにの同一効果を持ちます。すなわち、彼を儀式の完成に向けて進める効果です……。



第6章の概要カードはボードの脇に置いておきます。

白の樹の儀式

あなたとハヴランの戦いは研究トラック上を舞台とします。彼の儀式を妨害するためには、2つの偶像の間それぞれに偶像を1つずつ（2人ゲームでは2つずつ）置く必要があります。

ハヴランの降臨

ハヴランが研究するたび、彼のフィギュアと守護者を1列下に下げます。第一の儀式は下段の偶像の間で執り行なわれます。それが終わるまで、プレイヤーは研究トークンを下段の偶像の間よりも上に進めることはできません。



下段の偶像の間

第一の儀式

ハヴランが下段の偶像の間に到達したら、彼は第一の儀式を始めます。以降の4回の「研究」アクションでは、恐怖タイル1枚をまだ置かれていない枠に置きます——右端か左端かは優先矢印で決めてください。彼の恐怖タイルとプレイヤーの偶像は互いに相手を妨害しません。ただし、プレイヤーが恐怖タイルの上に偶像を置いた場合、恐怖カード2枚をプレイエリアに加える義務があります。ハヴランは単に恐怖タイルを偶像の下に重ねるだけです。

対立

ハヴランが4つ目の恐怖タイルを置いたら、対立を解決します。

プレイヤーが偶像の間に偶像を1つも（2人ゲームなら1つまでしか）置いていない場合、ゲームに敗北します。

その後、守護者の数を比較します（すでに守護者を撃退できていることを願いましょう）。プレイヤー（両プレイヤー合わせて）の守護者の数がハヴランのスタックの残り枚数以上なら、何も起こりません。ハヴランの枚数が多いなら、彼はアルナックの財宝を強奪します——守護者の数の差に等しい枚数の遺物をデッキから引き、それをライバルのボードに加えます。その後、ハヴランは逃げ出します。

ハヴランの逃走

ハヴランのフィギュアを上段の偶像の間に直接移動してください。守護者はそのまま、プレイヤーとともに下段の間に残ります。以降、プレイヤーが発見する新たな場所には守護者は出現しません。

ハヴランのスタックから緑の「研究」タイルを取り除いてください。最後の2ラウンドでは、彼は2回ずつしか研究しません。



ハヴランの守護者のスタックの上から3枚を公開します。これは第1章の梟と同様に、任意の順で撃退できます。1体撃退する毎に、新たな1体をスタックから公開してください。

守護者がこの間に残っている間はプレイヤーは進めません。ただし、ラウンド終了時に恐怖を得ることはありません。

第二の儀式

一方、ハヴランは第二の儀式を始めています。これまでと同様に、「研究」アクション1回毎に恐怖タイルを1枚置いてください。彼が最後のアクションを終える前に、間にたどり着いて偶像を1つ——2つ！——置かなければなりません。



ラウンドVの開始前、ハヴランのスタックは一番下に赤の研究タイルがあるようにしてください。

ハヴランがこのゲームの最後のアクションを行ったら、対立を解決します。プレイヤーがまだ偶像を置いていないなら、ゲームに敗北します。必要数の偶像を置いていたら、キャンペーンの勝利です！

業績

この章では、業績は章の得点に加算されるポイントになります。2人ゲームでは、合計を2で割った値にこのポイントを足し、ハヴランの得点を引いてください。

道を開け



「バイク」をメインボードの脇に置きます。

いずれか1つの縦列の場所3つをすべて発見したら、このカードをデッキの一番上に得ます。2人ゲームでは、いずれか2つの縦列の場所をすべて見つける必要があります。

呪文を打ち破れ



「覚醒の銅鑼」を研究トラックの脇に置きます。

プレイヤーの手帳がハヴラン博士のフィギュアと同じ列に到達したら、このカードをデッキの一番上に得ます。2人ゲームでは、両方の手帳がその列に到達する必要があります。

守護者を支配せよ



「聖なる枝」をメインボードの脇に置きます。

すべての守護者を撃退したら、このカードをデッキの一番上に得ます。

調整


単独再ゲーム

この章をキャンペーンの一部ではなく単独の挑戦としてプレイする場合、単に前回のプレイ済のキャンペーンで得た遭遇カードを使用してください。あるいは、ランダムに2枚(または4枚)選んでもいいでしょう。

研究生モード

準備の段階で、アイテムデッキの中から「自動車」か「蒸気船」か「飛行船」のうち最初に見つけたものを獲得します(その後シャッフル)。そのカードを自分のデッキの一番上に置いてゲームを開始してください。これはラウンド1の手札を引く前に実行します(2人ゲームでは、各自がこれらの移動手段を得ます)。

アルナック学者モード

 が(各自)1枚少ない状態でゲームを開始します。

プレイヤーが(両方とも)寺院に到達しないかぎり、ゲームに勝利できません。

キャンペーンの目標

勝利のためには、ハヴランの儀式を止めなければなりません。敗北を受け入れるなら、秘密の文書44を読んでください。



第6章の終了

第6章を勝利したなら、キャンペーンの勝利です。

ハヴラン博士は待ちきれないような目で、最後の偶像を最後の台座に運んでいく。だがそこに近づいたとき、その顔に驚愕の表情が浮かんだ——すでに偶像が置かれていたのだ！

「遅かったわね」物陰から現れたアントワネットが告げる。表情は疲労に満ち、声には嘲りの調子もない。「あなたのとんでもない儀式の一部を担っちゃって、アルナックの守護者は許してくれるかしら。」

「馬鹿な！」ハヴランが叫ぶ。むき出した歯は、まるで追い詰められた獣のようだ。

ここから先は、あなたが選んだ選択肢により決まります。

最終得点

第6章の得点を計算してください。その後、すべての章の得点を合計し、キャンペーンの得点とします（2人ゲームでは、キャンペーンの得点の端数は切り上げてください）。一旦それを書き留めておきます。これは後に必要になります。

道筋の決定

次に、手に入れた物語シンボルの数を数えます。これにより、あなたの冒険の道筋は3つに分かれます。最も多い数の道筋の文書のみを読んでください。

交差点は両方のシンボルに数えます。同数の場合、自分の物語にふさわしいと思う道筋を選んでください。

リーダーの路

♥ + (👁️ × 2)

秘密の文書 28

獣使いの路

🌿 + 🐾 + 🎩

秘密の文書 33

学者の路

💠 + 🟠 + 💧

秘密の文書 37


選択ルール

章単独ゲーム


キャンペーンをすべて終えたら、特定の章だけをプレイして別な状況を試してみたいと思うこともあるでしょう。その場合、物語の特定の要素は無視します——物語シンボルは効果はなく、通常のデッキからこの拡張の用具を抜く必要もありません。

個別難易度の2人ゲーム


2人のプレイヤーがそれぞれ別の難易度で協力ゲームを行なうこともできます。これは親子でのゲームや腕前が異なる2人のゲームでの素晴らしい選択肢となるでしょう。その場合、各章を単に選んだ難易度で通常どおり準備します。簡単な側の難易度のプレイヤーは、一部の例外を除き、難しい側の条件の影響を受けません。

第1章：一方がアルナック学者モードの場合、梟の守護者の撃退コストのみが2倍になります。それはどちらのプレイヤーでも撃退できますが、撃退には6  を支払う必要があります。

第2章：一方がアルナック学者モードの場合、遺物カードは外側の6つの場所にもみ置きます。研究トラックの恐怖トークンの影響はアルナック学者のプレイヤーのみが受けます。

第3章：一方が研究生モードの場合、カード列の脇には「守護者の王冠」の遺物のみを置きます。「守護者の王冠」を購入できるのは研究生のみです。一方がアルナック学者モードの場合、守護者3体はレベル  のトンネルの場所を最初に見つけた時のみ追加します。

第4章：変更無し。

第5章：一方がアルナック学者モードの場合、ライバルの  のアクションタイルでは、寺院から遠い方の部隊のみが進みます。

第6章：一方がアルナック学者モードの場合、そのプレイヤーのみが寺院にたどり着く必要があります。

秘密の物語の文書

11.

何日もの苦勞の末、ついに怪物の巢への路を発見した。君は探検隊を率いて崖を登っていく。

岩棚の上を見やると、巨大な巣と目が合った。君を食うつもりはないようだ——少なくとも、いまのところは。

急な動きで脅かさないう気をつけながら、君は鳥の足下の岩棚に登った。立ち上がってすら、巣と目を合わせるためには見上げなければならない。

その宝石のような目の奥には知性が見て取れる。この生き物は用心深くはあるが、敵意はない。意思疎通を行なう手段は何かあるだろうか？ この伝説の守護者についてもっと知っていれば良かったのと思う。クティルなら知っているだろう。

いや！クティルはここにいたのだ！守護者の巢の中心部に、クティルの探検隊のものと思われる手帳があるのではないか！……だが、これはクティルがここに持ってきたものか？鳥が持ってきたのではないか？それともクティルの遺体から落ちたものか？

答えを得るには、手帳を手に入れなければならない。だが、どうやって？登攀に力を使い切ったせいで、素早く動けるかは怪しいものだ。そして、この怪物と力勝負では勝てそうにない。……ひょっとして、交換なら応じてくれるだろうか。

巣の守護者を撃退したとき、「クティル教授の日記」をデッキの一番上に得ます。

12.

「まだ負けてはいない！」ハヴランはそう言うと、ポケットから青い石がはめ込まれた黄金のメダルを取り出し、それを首にかけた。

近くにいたせいで、君は彼の変化にすぐに気づいた。手の皮膚は暗い紫色になり、目は黒く変わっていく。彼は喘ぎながらよろめいた。

これが自分に起こっていたかもしれないという恐怖や哀れみや気味悪さと戦いながら、君は彼にメダルを外すよう叫んだ。

ハヴランは理解でないように目をしばたかさせた。彼の意思が失われていっている。

君は研究ノートを取り出し、その発音が正しいことを祈りながら古の語句を口に出す。それは古の人々の言葉だったが、古の力を得たハヴランには理解できたようだ！

ハヴラン博士は首からメダルを外した。その瞬間、彼は崩れ落ちた。君は慌てて駆け寄ると脈を調べる。まだ生きているようだ。突然、彼は目を開くと君の手を掴んだ。その声はしわがれて弱々しかったが、言葉は心に響く。「感謝……するぞ」そう言うと、彼は意識を失った。

クティルは彼の目を調べたが、不気味な色はゆっくりと消えていった。

「すぐに良くなるだろう」彼は安堵の表情を浮かべながら言った。「彼の考えには問題があるかもしれないが、それでもすべて失われずにすんでよかった。」

終

13.

明るい色の羽の守護者の足跡に導かれ、君は多くの不思議な場所を訪れることとなったが、それでもこの棒と枝の巢ほど興味深いものはない。中には卵があるかと思っていたが、今は空っぽだ。痕跡を調べていた一人が、近くにある靴跡がアントワネットのものだと気づいた。

この守護者は何かを隠す生き物のようだ。おそらくはアントワネットが気づかないような場所に卵を隠しているはずだ。

よし！慎重に探した結果、君は卵を発見した。

次の章では「奇妙な卵」の遺物を自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

14.

なんと嬉しい発見だろうか！この谷で起きたあらゆる出来事の中でも、クティルのパイロットと出会えたことほど素晴らしいことはない。

守護者の襲撃でクティルとは離ればなれになってしまっていたが、パイロットも同じぐらい君に会えて嬉しそうだ！パイロットが言うには、クティルは間違いなくカー=カルの寺院を探していたようだ。クティルの現在地は不明だが、少なくとも君の隊には新たな隊員が加わった。

クティルが最近まで生きていたことがわかったのは心強い。

15.

君はここまでアルナックの獣を学んできた。姿は様々だが、行動には共通点がある。彼らの行動には知性があり、通常は単独で動いているが、他と協力する姿もしばしば見られる。遠くからなんらかの意思疎通を行なっているようだ。

クティル教授がこのような生き物に魅了された理由を君も理解し始めたようだ。彼らを研究することで学べることは多い。

次の章では「石の羽根」の遺物を自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

16.

夕食の最中に辺りには黄昏が降り立つ中、野営の料理人がなにやら照れくさそうに君に近づいてくる。そしてみんなにも聞こえるような声でこう言った。「アントワネットが去ったとき、本当に辛かったと……その……思います。でも、私たちはあなたがどこへ行こうと……ついて行きます。」

それは一行から君への「心からの贈り物」です。次の章ではそのアイテムカードを自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

17.

君が襲ってこないのを見て、ハヴランは少し緊張をゆるめた。その不機嫌な顔が薄ら笑いに代わり、クティル教授に向けられる。

「考古学の倫理を忘れたか！その力を自分の物にしようとしたのだろう。だが、そのような動きは予想済みだ。」

ハヴランは荷物から青い石の塊を取り出した。「これが何かご存じだろう。」

誰もがわかっている。白の樹の心臓だ。

ハヴランは満足げにうなずいた。「この樹の主となれたこと、実に素晴らしいな。だが、こいつはもうすぐ死ぬ。ならば私のための新しい樹を育てよう。」

クティルは愕然とする。「儀式でその石が目覚めたことに気づかなかったのか？ロベルト、お前の手を見ろ！」

ハヴラン博士の手が石の色に変わる。腕の血管を青い触手が這い、手が干上がり萎えていく。

「取れない！」ハヴランが叫ぶ。「助けてくれ！頼む！」

君は助けようと動いた。死にかけた樹が震え出す。地面が揺れる。ハヴランが倒れる。

青い石と一体化したハヴランの手が部屋の床を叩き、石と化した手首が折れて君の足下に転がる。

「行って！」アントワネットが叫ぶ。「樹をお願い。みんなは私が何とかする！」

君は石を拾い上げると走った。崩れていく根の間を駆けける君のそばで、木が折れ石が転がる。肺が埃を吸い込む。息が詰まり、喘ぎつつも根から這い出る。

心臓が収まるべき場所は分かっている。息も絶え絶えの君にとって登っていくのは容易ではなかったが、それでもハヴランの無謀な行ないで空いた穴までたどり着いた。そして優しく石を木に戻すと、振動がおさまる。

君の入念な研究が、白の樹を救うための知識を与えてくれたのだ。だが、そこには新たな謎があった。ハヴランに危害を与えた石は、なぜ自分には影響がなかったのだろうか？

言葉の無い樹は何も語らないが、それでも感謝は伝わってきた。

終

18.

救出した卵が孵った!

雛と対面することになるとは実に驚くべきことだ!
それは鳥というより、まるで羽の生えた蜥蜴のようだ。

一方で、雛は君の姿にまったく脅えていない。どこにでもついてくるところを見ると、おそらくは君を親だと思っているのだろう。

次の章では「守護者の雛」の遺物を自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

19.

守護者どうしの繋がりを研究しているうちに、自分と彼らにも繋がりにあることに気づいた。アルナックの獣たちは、初対面であっても君を認識しているようだ。

伝承によれば、守護者は『白の樹』での儀式により生み出され支配されるのだという。守護者たちとの新しい関係が、その儀式やアルナックのすべての生き物とのつながりの本質を理解する助けになるのかもしれない。

次の章では「起源の物語」の遺物を自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

20.

アルナックの石を観察する中で、強い磁力を持つ青い鉱物があることを発見した。これが道に迷った理由だと理解した君は、方位磁針を調整し直す。それでもまだ向きが定まらないが、逆に興味深いどこかに導いてくれるかもしれない。

次の章では「狂った方位磁針」のアイテムを自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

21.

この島の水源のいくつかには独特の臭いがある。収集したデータによれば、この水、あるいはその臭いが、間違いなく守護者の行動に影響を与えているようだ。となれば、次は実験だ。

次の章では「井戸のバケツ」のアイテムを自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

22.

ハヴランはまるで追い詰められた獣のようだったが、彼の状況はまさにそのものだ。追い詰められた獣は危険だ。君は後ずさりし、守護者たちにも下がるよう手を振った。ハヴランに逃げ道を空けてやるのだ。

ハヴランは上着を整えると、威厳を取り戻そうとする。「アルナックの古の者がどうやって守護者を操っていたのか、貴様にもその謎が解けたようだな。素晴らしい。今回は貴様の勝ちだ。」

ハヴランは君に警戒の目を向けながら出口へと向かった。そして台座を過ぎようとするとき、彼は君の偶像をたたき落として自分のものをそこに置いた。

だが、何も起こらない。

「我々は儀式を行なっていたんじゃない」クティルが言った。「逆をやっていたんだ。これで守護者は自由だ。」

ハヴランはこちらを——クティルを、君を、君の命じに従っているような守護者を——見つめている。「なら、どうして——」

「共感、敬意、信頼よ」とアントワネットは言う。

ハヴランは信じられないように頭を振り、きびすを返して逃げ出した。だが、彼を追う者は誰もいない。

終



23.

偵察活動が実を結んだ！アントワネットの探検隊のメンバーの不注意な一言で、古の占星術の装置の場所が判明したのだ。他の古代文明でも同様の遺物はあるが、これに似たものは見たことがない。この装置を作った人にとって、これはどんな意味を持つのだろうか？そしてもっと重要なのは、アントワネットはなぜこれを探していたのだろうか？

次の章では「石の暦」の遺物を自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

24.

ハヴランという人物を理解しようと、君は今回の理由を尋ねた。最初は君の質問をいぶかしんだ彼だったが、これが策略ではないこと——周囲が襲いかかるような態勢になっていないこと——に気づき、少し緊張を解くと話し始めた。「よくわからないんだ。」

ハヴランはポケットに手を入れると小さな瓶を取り出した。「生と死の水。」彼はアントワネットに向かってうなずく。「守護者を支配すること、そしておそらく……それ以上の何か。確かに毒ではあるが、この島全体に根を張るこの樹の生命の源でもある。それに……私が望んだのは……」彼は頭を振った。「私は愚かだった。やっと気付いたよ。」彼はクティルと目を合わせる。「何年も前に言っていましたよね。」

クティルも頭を振った。「その水は死を先延ばしにはできるが、生へと戻すことはできん。過ぎた時間が長すぎてはなおさら無理なことだ。」

ハヴランはクティルに瓶を放り投げた。「降参だ。君たちの勝ちだ。」

クティルは瓶をポケットにしまった。「違うぞ、ロベルト。諦めたことで、お前も勝ったんだ。」

終

25.

調査によれば、水源ごとに守護者に与える影響も異なり、彼らは落ち着きを失ったり、怒り狂ったり、従順になったり、警戒したりし始める。古の人々は白の樹と呼ばれる場所での儀式により、これらの感情を支配できると考えていたようだ。

おそらく、この水は他の生物にも同様の影響を与えるのだろう。

次の章では「鎮静剤」のアイテムを自分のデッキの一番下においてゲームを開始します。

26.

あなたは磁力の鉱石の出自へとたどり着いた。遙か昔、隕石がアルナックに落ちた。古の人々に崇拜されたこの隕石は、島の工芸品や寺院で使用するために掘り出されていった。隕石の衝撃による熱が青い黒曜石を生み出し、儀式用の武器として特に珍重された。アルナックの神聖なる物や場所の多くがこの鉱石によりつながっているのだ！

次の章では「磁性鉱石」の遺物を自分のデッキの一番下においてゲームを開始します。

27.

道中の苦勞を乗り越え、君はようやく鷺の巣にたどり着いた巨大な鳥と目を合わせながら、これは賢いのだろうかといぶかしがる。

だが、考え込んでいる時間はない。巣の枝や葉の間に、他とは違う紙を見つけた——手帳のページだ！

だが、これほど鋭い目の——そして鋭いくちばしの！——鳥から宝物をくすねるほどの度胸はない。……だがひょっとして、交換なら応じてくれるだろうか？

鷺の守護者を撃退したとき、「守護者のメモ」をデッキの一番上に得ます。

28.

宿敵と向かい合い、勝利の感情はやがて同情へと変わる。この人物は、君やクティル、あるいは一時敵だったアントワネットと何が違うのだろうか？

この危険な状況を見捨てるつもりはない。彼は追い詰められ、逃げるか戦うかの態勢にある。だが、彼と話し合い、説得することはできるはずだ。

結果はあなたのリーダーとしての技能にかかっています。キャンペーン全体の得点に対応した文書を読んでください。

19以下なら、秘密の文書34へ。

20-59なら、秘密の文書41へ。

60-99なら、秘密の文書24へ。

100以上なら、秘密の文書39へ。

29.

君は宝探しではない。アルナックに来たのはクティルのためであって、黄金のためではない。だが……この金貨だ。その輝きは他とは異なる。見つけられたのは実についている。取っておこう。自分の物にするのだ。永遠に。

次の章では「呪いのコイン」のアイテムカードを自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

30.

偵察隊は入念に、辛抱強く、注意深く調査を行ない、ハヴラン博士が邪悪な目的のために偶像を集めていることを知った——偶像は彼が計画している儀式のために必要不可欠で、それにより島の自然の力を支配できるのだという。この儀式については君には新たに理解していることがあり、それが彼を止める助けとなるだろう。

次の章では「闇の小像」の遺物を自分のデッキの一番下に置いてゲームを開始します。

31.

呪いを信じるのか？ 蛇の神と魔法のルーンが？

おそらく、問題はそこではない。重要なのは、ここに住んでいた人々がそれを信じていたことだ。この島の富は単なる通貨ではない。一つ一つの遺物や宝石が——ちっぽけなコインですら！——魔力的な意味を持ち得るのだ。

この謎が君を前に進め、アルナックの核心へと深く駆り立てていく。

次の章では「鉱夫のヘルメット」のアイテムを自分のデッキの一番下においてゲームを開始します。



32.

ハヴランはポケットに手を伸ばすと、謎の液体の入った小瓶を取り出した。「貴様は自分が儀式を終えたとも思ったのか？」彼は頭を振った。「こいつが無ければ不可能なのだ！」

ハヴランは栓を抜き、液体を三口で飲み干した。

だが、その皮膚に鱗が生え始めたのを見て、ハヴランは恐怖に目を見開く。やがて指には鉤爪が生え、頭蓋骨も変形し始めた。

その生物は、変わっていく姿の一部始終を君に見せようとはせず、四つ足でこの場から逃げることを選んだ。最後に君が見たのは、腰から生えた尻尾の先だった。

本当にこれが儀式の一部だったのだろうか？ たぶんそうなのだろうが、ハヴランの意図ではなかったはずだ。白の樹の主となることを願った男は、今では守護者の一頭となったのだ。

終

33.

ハヴランの傀儡だった守護者は君の意をくむ仲間となった。爪を鳴らし、足をかき、君のそばに寄ってくる。

ここから先は、あなたが守護者のことをどれだけ学んできたかで決まります。キャンペーン全体の得点に対応した文書を読んでください。

19以下なら、秘密の文書38へ。

20-59なら、秘密の文書22へ。

60-99なら、秘密の文書42へ。

100以上なら、秘密の文書35へ。

34.

ハヴランという人物を理解しようと、君は今回の理由を尋ねた。彼が冷笑を浮かべながら答える。

「自分を見てみるといい。気をつかうふりをして私を操り、抑えこみ、諦めさせようとしているんだろう。だが、私はもう引き返せない。」

ハヴランはポケットに手を入れると小さな瓶を取り出した。「勝ったと思っているんだろうな」そう言うと、台座の方を指した。「だがな、生と死の水の抽出は済んでいるのだ!」

止める間もなく、ハヴランが瓶の中身を飲み干す。君は説明を求めるようにクティルを見るが、教授も君と同様に困惑している。

ハヴランは顔をしかめ、身体を二つに折った。そして困惑したかのように瓶を見つめるとその場に崩れ落ちる。クティルは駆け寄り助けようとしたが、教授にできることは何も無かった。

ハヴランに毒をあおるつもりが無かったのは間違いないが、彼が何を目指していたのかはまったく分からなかった。

終



35.

ハヴランはまるで追い詰められた獣のようだったが、彼の状況はまさにそのものだ。だが、追い詰められた獣の扱いはわかっている。落ち着いた口調でなだめるような言葉を選び、急な動きをせず、脅すつもりは無いことを相手に伝えていく。

「脅すつもりはない、だと?」ハヴランが尋ねる。「貴様はこの島のすべての守護者を支配しているんだぞ!」

それはある意味真実だ。君はこの部屋から遠く離れた守護者に言葉を伝える方法を知った。そしておそろく、その言葉はすなわち命令なのだろう。だが、獣に何かを強要するつもりは無かった。確かに彼らは自由意志で君の命令に従ってはいる。

君はよくわからなくなってきた。守護者はこの島を護る使命を負っている。その使命感をなにごしか操ることで、その偉大なる獣の忠誠を自分に誓わせたというのか? 彼らの支配者が人間であってはならない。

冷静に、しかし断固として、君はハヴランの手から偶像を取り上げた。そして守護者に向かうと、口笛で梟の名を呼ぶ。

守護者の一頭。梟は身体を揺らしながら歩みでて、君の命じに応える。

君は膝をつくと、偶像を梟の守護者に差し出した。梟は受け入れる。他の守護者も喜んでいるようだ。

今日をもって、人間は台座を使い守護者を操ることは禁じられる。これからはアルナックの守護者を支配するのは彼ら自身だ。

終

36.

君は一日の作業で疲れ切っている。そして一番難しいのは、それを他人に見せないことだ。君はリーダーだ。常に最も強い人物でなければならない。常に他人を奮起させなければならない。自分がどんなに休息が必要であっても、彼らを励まし行動させ続けなければならない。

君は天幕には向かわず、焚き火へと近づくと、やる気に満ちた表情で指揮官としての重責を受け入れる。だが、焚き火の周りで目にしたものに君は言葉を詰まらせる。君の顔は影になり、ブーツが明るく照らされている。

君の目の前には、疲れてはいるが満足し、今日成し遂げたことを誇りに思っている面々がいる。彼らは君を見つけると微笑み、明るい表情で席をずらして君が入れるようにする。

そうだ、彼らのために強くあらねば。彼らは君に従い、彼らも君を支えてくれるのだ。

次の章では「杖」のアイテムを自分のデッキの一番下においてゲームを開始します。

37.

あなたは守護者や白の樹や、生と死の水の秘密を学んできた。そしてその知識を使い、ハヴランが守護者を操るための儀式を防いだのだ。だが、彼はまだ何かを隠しているように思える。

次に何が起こるかは、研究者としての手腕にかかっています。キャンペーン全体の得点に対応した文書を読んでください。

19以下なら、秘密の文書32へ。

20-59なら、秘密の文書40へ。

60-99なら、秘密の文書12へ。

100以上なら、秘密の文書17へ。

38.

守護者が君やハヴランに近づくと、彼は険しい表情からにやりと笑った。

「こいつらを手懐けたつもりだな。だが、秘密を知っているのは私だ。」彼はポケットから謎の液体の入った小瓶を取り出す。「お前ではこいつらを操れはしない。これが無ければな！」彼は瓶を頭上に掲げる。

「だめ！」アントワネットが叫んだ。

ハヴランは小瓶を床に叩きつけた。ガラスが碎け、液体が飛び散り、辺りに立ちこめた臭気に守護者が暴れ始める。

ハヴランは自分の過ちに気づいたが、その恐怖の表情も、襲いかかった獣の集団に一瞬の後に踏み潰されてしまった。君と仲間は逃げ出した。君たちが襲われたわけではないが、守護者たちは手に負えなくなっていた。仲間の数名は振り回された尾や足や翼で怪我を負っている。

君は部屋から脱出し、仲間を野営地へと連れ戻した。守護者の怒りは白の樹の根の下でまだ続いているようだ。以来、ハヴラン博士の姿を見ることは二度と無かった。

終

39.

ハヴランという人物を理解しようと、君は今回の理由を尋ねた。君が共感したことに驚きながら、ハヴランが話し始める。

「娘のためだ。少なくとも、最初はな。」ハヴランはポケットから写真を取り出すと君に手渡した。「アナスタシア。十二だ。死ぬ直前のものだ。」

クティル教授は頭を振った。「ロベルト、この世界のどこにも、冥府から誰かを取り戻せる力は無い——アルナックの古の秘術をもってしてもだ。」

「神のような力なのに」ハヴランが言う。「だが——」彼はこの部屋を指し示して続けた。「ここはそのための場所ではないのか？ 定命の者に神のような力を与えてくれる場所だ。守護者を支配し、水を操り、島全体と意思を通わせる根。何年もこの力を探してきた。最初は、ただ娘のためだった。だが、それが……自分

のためになった。単に目を背けるためだったんだろう。この悲しみから。」

君は写真をハヴラン博士に返した。彼が神になるのは阻止できた。おそらく彼も、これで死というものの重みを見つめることができるだろう。

終

40.

ハヴランはポケットに手を延ばすと、濃い青の石の欠片を取り出して台座へと投げつける。それが君の偶像に命中すると、倒れた偶像の代わりに台座の中央に落ち、嘯み合うような音を立ててそこに収まる。

偶像は床に落ちて砕け散り、部屋の壁からは細い根が生えて、そこから甘い匂いの粘液がにじみ出す。ハヴランはハンカチで鼻を覆うと出口へと駆け出した。

その足をアントワネットが引っかけ、二人は床に転がる。

だがその争いに加わる時間は無い。君は素早く石を掴むが、まるで強力な磁力があるかのように台座に吸い付けられている。

苦境に立たされた君を見て、クティルが叫ぶ。「大なる供物を捧げるんだ!」

よし! 当然じゃないか! 君は袋から石板と黒曜石の矢じり、そしてアラ=アヌのルビーを取り出す。

それを台座の上に吸い付いている石の周囲に、適切な配置で置いていく。うまくいった! 根は壁から退き、辺りは静かになった。

アントワネットとハヴランは粘液まみれで床に転がったままだ。彼女は意識がもうろうとしている。ハヴランは自分の襲撃の犠牲となり、意識不明のままだ。

「さて、これで奴も扱いやすくなるだろうな」クティルがその光景を見て言った。「この場所が奴の手に落ちなくて良かった。だが、奴は気の毒だな。かつては非常に注意深い学生だったんだが。」

終

41.

ハヴランという人物を理解しようと、君は今回の理由を尋ねた。彼が怒気を含んだ声で答える。

「よくもそんなことが起きたものだ! 私の人生など何も知らぬくせに!」彼は偶像を落とすと漆黒の短刀を引き抜いた。

ハヴランが君の腹をめがけて突っ込んでくる。その時、アントワネットが君の前に飛び出し、敵の狙いをそらした。鋭い刃が服を裂き君の肌をかすめたが、傷はうわべだけだ。

君は襲撃に動揺したが、その目の前で探検隊の面々が彼に飛びかかっていった。ハヴランはすぐに縛り上げられる。

「畜生!」彼が叫んだ。「アルナックは私のものだ! 貴様がこの島を支配するなどかなうものか!」

だが、君はこの島を意のままにするなどまったく考えていない。残りの隊員に引きずられていく怒り狂ったハヴランを見ながら、クティルが君の肩に手を置いた。勇敢な仲間たちのおかげで、この神秘の島に平和が訪れたのだ。

終

42.

「臆病者め」ハヴランが唸るように言う。彼は拳銃を抜いた。

だが、現代の武器を理解しない守護者はその脅しに応じない。

あるいは、実は脅しになっていないことに気づいているのかもしれない。そしてハヴランが次にとった行動は、拳銃を君に放り投げることだった。

「それで私を撃て。奴らに殺させるような真似をするんじゃない。」

君は完全に困惑している。守護者を襲いかからせる方法などまったく知らないのだ。そもそもそんなことは望んでいない。

ハヴランが台座の方に頭を向ける。「カー=カルの偶像を束縛の台座に置いたんだろう。守護者は貴方が死ぬまで貴様のしもべだ。」

「何ということだ」とクティルが言った。「束縛は両方向だ。それを破るようなら、お前も死ぬぞ。」

君は信じられないように頭を振りながら、近くの守護者の肩口に手を置いた。そんな束縛が結ばれているなら、何かを感じるはずだ。獣の皮膚に触れた手から、何かが違うものが君に伝わる。

君の頭に守護者の思考があふれ出す。それは人間とは異なるものだが、はっきりと理解できるものだ。そして、同じようにこの獣も君の意を感じているに違いない。君は守護者の神官となったのだ。それは守護者の守護者であり、アルナックで生涯を過ごす定めを負うが、この獣が友となる祝福を得る。

君の心に不思議な光が満ちた。いつの日か、また望まれざる来訪者がアルナックに現れるかもしれないが、この島が護られていることに、君は気分が晴れやかになった。

終

43.

どの部屋にも水が押し寄せてくる。どの階段も水が下から追ってくる。どうして水位がこんなに早く上がるんだろう？ こんな高さまで達するのはなぜだ？ 一緒に来た面々も心配だが、後に残してきた一行も心配だ。寺院のこんな高いところまで水がくるのなら、野営地も水没しているに違いない。

サプライボードを使って ▲ の場所を水没させてください。不時着機と白の樹の場所が使えるようになります。

44.

止める間もなく、ハヴラン博士は偶像の最後の一つを最後の台座の上に下ろした。それは磁石が吸い付くような音を立ててその場に収まる。

「努力も無駄だったようだな」と彼が言う。「これで完了。樹の支配は完全に私のものだ。獣どもも私の呪文に従うのだ。」

君は不安なまま部屋の周囲を見渡す。その先には君を取り囲む数多くの守護者。逃げるのは不可能だ。

「で、どういう結末になるの？」アントワネットの問いかけが響き、ハヴランはうなずくと再び君を見つめた。

「まったくだな。では、君をどうしてやるのがいいかね？ この素晴らしい発見を試してみる最初の犠牲者となるのはどうだろうか」彼は近くの手下を見ると叫んだ。「さあ、雨を降らせろ！」彼は顔をハンカチで覆うと数歩下がった。

逃げ出す術もないまま、君は手下が偶像を見慣れないパターンに動かすのを見ていた。

突然、何十本もの根が強烈な臭いを放つ奇妙な液体を滴らせ始める。君は絶望的な表情でクティルと顔を見合わせた。ハヴランの邪悪な陰謀の全容が明らかになってきた。この先は破滅だ。

だが、そうではないかもしれない。

君は濃い霧の中に飛び込み、大きく息を吸い込んだ。小さいが重い石を握りしめ、これがうまくいくことを祈る。

何もかもが静かだった。ハヴランの声もアントワネットの声も聞こえない。彼らの姿は見えるが、何かが違う。彼らは下の方にいた。遙か、遙かに下。だが君の届く先。一瞬、君はどこにでもいて、どこにもいなかった。まるでアルナック全土をその根を通じて理解するかのように。君は息を吐いたが、それはもう君の息ではなかった。そして一瞬の後、君は白の樹となった。君には成し遂げるべき使命がある。時間が無い。

君は部屋へと伸びる根をすばやく千切り、汚れた儀式との繋がりを断ち、樹を救い、捕らえられた人々を救い、ハヴランから力を奪い去る。だが、そうすることで君と樹の繋がりも断たれていく。意識が遠のき、君は死を受け入れた。だがそれは無駄ではないはずだ。

終

増していく水位の先に上り階段が続いている……水が追いつくのもすぐだろう。その先は石の扉で塞がれていた。それもしっかりと閉じられている。この先の部屋は水没しないよう封印されているのだろうか？

君は扉を開くための石を押した。扉は壁の窪みに滑るように収まり、松明が簡素な立方体の部屋を照らしている。その床に、髭の男が座っていた。こちらを見ようと持ち上げたその顔は、痩せ細ってはいたがクティル教授その人だ！

クティルはわずかの間、混乱に目をしばたかせた。そして立ち上がると、扉の方によろめいた。

「閉めるな！ 閉めちゃいかん！」彼が叫ぶ。もちろん、親友の目の前で扉を閉じるつもりもない。こんな状況ではなおさらだ。部屋の外で一向に合流したクティルに対し、古の間は多くの声と感謝の意と驚嘆と喜びとで満ちた。混じり合う声に何を言っているのかは理解ができなかったが、クティルが生きていたこと、そして誰もがそれを喜んでいるのは間違いない。

だが、寺院の水位は今も増しつつある。幸せな再会も後回しだ。「聞いてくれ」とクティルが言う。「見つけてくれたことには感謝するが、ここからは出る手段がない。体力が残っているうちに潜って戻りなさい。私はここに残る。急ぐんだ。」

だが、やっとクティルを見つけたのだ。この破滅の水や真っ暗な独房に彼をおいてなど行けない。この力は自分のため、そして彼のためにあるのだ。勝利のためには、拡大鏡とクティル教授のフィギュアの両方が一番上の列に達する必要があります。

潮があまりに高くまで来たので、野営にはボートで戻る事ができた。仲間の一人が言うには、この潮はあまりにも不自然だった。

「ある意味、これが自然だ」クティルが答えた。

「だが、人工的でもある。この謎こそが私がここで研究したいことだ。」

クティルは梟の守護者との遭遇を語り、すぐに君たちは出来事や研究を比べ合わせ始めた。

「可能なうちに結論を見つける必要があったのだ」クティルが言う。「この島の場所を解読できたのは、おそらく私だけではない。」彼は沖合に停泊する奇妙な船の方向に目をやった。「考古学は競争ではないが、どうやらその競争に巻き込まれたようだ。あの船はロベルト・ハヴラン博士のものだ。かつては彼は教え子だった。そして時間が経ち、彼は同僚になった。そして……残念だが奴は宿敵だ。」

！ まずこれを読むこと！

デッキはキャンペーン用に組まれています。全6章からなる1人用または2人用協力ゲームの中で、内容物は章ごとに順次公開されていきます。

ただし、新たなカードをこれまでのゲームに追加して通常のゲームを行なうことはかまいません。詳細はルールブックのP.2を参照してください。

各章の内容

リーダーの
初期カード



第1章



第2章



第3章



第4章



第5章



第6章



進行報酬
(アイテムや遺物)



1人/2人ゲーム用
概要カード



業績報酬



遭遇デッキ

