

LOST RUINS OF ARNAK

아르낙의 잊혀진 유적 - 사라진 탐험대

캠페인 북

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. ...e hld give up his ...like the legends. ...thing ...happened of time ...him. ...hing for ...Like in ...In poss... a fairy ...several... to the ...all mythology ...theved to be



MÍN & ELWEN

스토리 집필 MÍN & JASON A. HOLT

캠페인 규칙

페이지를 넘기지 마세요!

이 책은 순서대로 읽도록 구성되어 있습니다. 앞부분에서는 캠페인에 대한 일반 규칙을 소개하고 있습니다. 이야기는 6쪽부터 시작됩니다. 거기서부터 6개 챕터에 걸쳐서, 아르낙 섬에서 쿠틸 교수를 찾는 이야기를 들려드릴 것입니다.

챕터마다 아르낙의 잊혀진 유적을 즐기는 새로운 플레이 방식을 제공합니다. 여러분은 새 메커니즘으로 신선한 도전을 경험하실 수 있습니다. 이야기를 전부 완주한 후에는 어떤 챕터로든 돌아가서 다시 플레이할 수 있습니다. 난이도를 높여서 도전할 수도 있습니다! 물론, 처음부터 완전히 다시 캠페인을 플레이하셔도 됩니다.



1인 또는 2인 게임

이 캠페인은 혼자서 즐기거나, 두 사람이 협력하여 플레이하도록 설계되었습니다.

2인 게임의 스토리는 여러분이 탐험대의 공동 리더라고 가정하지만, 여러분은 두 명의 개별 플레이어로 협력해서 게임을 진행합니다.

본 문장처럼 보라색 색상인 부분은 2인 게임에 적용되는 캠페인 규칙입니다.

챕터 준비 공통 사항

실제 게임보다 플레이어 수를 한 명 더 많이 게임을 준비합니다. 예를 들어 신전 타일 더미를 만들 때, 1인 게임에서는 더미마다 타일 2개, 2인 게임에서는 3개로 만듭니다. 게임마다 가상의 적인 라이벌이 있기 때문입니다. (기본 게임의 1인 규칙에는 가상의 적을 "상대방"으로 설명했지만, 본 캠페인에서는 "라이벌"이라고 하겠습니다. 2인 게임에서는 "상대방"을 다른 플레이어로 오인할 수 있기 때문입니다.) 라이벌은 자신의 개인 보드와 고고학자를 사용합니다.

 블로킹 타일로 칸을 막지 않습니다. 그러나, 일부 챕터에서 블로킹 타일을 다른 방식으로 사용할 수 있습니다.

 라이벌은 항상 빨간색으로 플레이합니다. 빨간색 개인 보드를 준비하고, 빨간색 고고학자 6명을 모두 놓습니다. 라이벌은 빨간색 돈보기도 사용합니다. 자신의 토큰 옆 시작 칸에 놓습니다.

 라이벌은 빨간색 행동 더미를 사용합니다. 기본 게임의 1인 규칙에 따라 행동 타일 더미를 준비합니다.

1라운드의 마지막 순서가 라이벌 차례가 되도록 플레이 순서를 선택합니다. 이 순서에 따라 시작 자원을 얻습니다.



각 챕터에는 목표와 업적을 알려주는 개요 카드가 있습니다.

시작 자원

플레이어 1: 

플레이어 2: 

맞춤 설정

챕터의 특별 규칙에 따라 게임을 준비하면서, 사용자가 지정할 수 있는 몇 가지 옵션이 있습니다.



각 플레이어는 탐험 대장을 선택합니다. 이전 챕터와 같은 탐험 대장을 선택할 필요는 없습니다. 선택한 탐험 대장은 플레이어 본인이 아니라, 해당 챕터의 도전 과제에 맞설 탐험대의 일원으로 생각하세요. 이 확장을 통해 기어나 기계공을 선택할 수 있으며, 탐험 대장 확장이 있는 경우 해당 확장에 포함된 탐험 대장을 선택할 수 있습니다. 조금 더 간단한 탐험 대장을 선호한다면, 게임 설명서 10쪽을 참고해서 채굴자 또는 여행자를 사용하세요.

난이도를 선택합니다. 이 캠페인의 표준 모드는 아르낙에 익숙한 플레이어를 대상으로 설계했습니다. 챕터마다 학습 모드도 제공됩니다. 학습 모드에는 아직 아르낙에 익숙하지 않은 플레이어를 배려한 특별 조정 규칙이 있습니다. 표준 모드로 캠페인을 깬다면 아르낙 학자 모드로 초대합니다. 여기에는 승리를 더욱 어렵게 만드는 특별 조정 규칙이 있습니다. 전체 캠페인에 대해 동일한 난이도를 사용할 필요는 없습니다.

두 플레이어가 같은 난이도로 플레이할 필요는 없습니다. 자세한 내용은 37페이지의 변형 규칙을 참조하세요.



일반 게임 진행

챕터별 변경 사항을 제외하고, 플레이어는 일반적인 규칙에 따라 턴을 진행하고 라이벌의 턴은 1인 규칙을 따릅니다. 기본 게임 설명서의 20~21쪽을 참조하세요.



기본 게임의 1인 규칙과 달리, **라운드 종료 시** 라이벌이 다른 플레이어인 것처럼 **시작 플레이어 마커를 건넵니다.**

비둘기



2인용 게임에서만, 각 플레이어는 비둘기 하나를 가지고 게임을 시작합니다. 비둘기를 사용하여 자원 토큰(🟡, 🟢, 🟣, 🔴) 중 1개를 파트너에게 보낼 수 있습니다.

⚡ 비둘기 보내기는 보조 행동입니다. 비둘기를 받는 것도 보조 행동이므로, 자신의 차례에 파트너로부터 비둘기를 받을 수 있습니다.

비둘기가 자원을 가져오면, 비둘기를 뒤집어서 이번 라운드에 다시 사용할 수 없음을 표시합니다. 라운드가 끝나면 사용한 비둘기는 다시 앞면이 보이게 놓습니다.

비둘기 토큰 2개를 가지고 라운드를 시작할 수 있습니다. 그런 라운드의 경우, 토큰 2개를 가진 플레이어는 최대 2마리의 비둘기를 보낼 수 있고, 파트너는 아무것도 보낼 수 없습니다.

상황 직면 카드

챕터마다 고유의 상황 직면 카드 세트가 있습니다. 이것은 해당 챕터의 특별 규칙에 따라 탐색할 수 있는 미스터리를 제공합니다.



상황 직면 카드를 해결할 때, 두 가지 선택지 중 하나를 골라 효과를 수행합니다.

왼쪽은 즉시 실행하는 효과입니다.

오른쪽의 효과는 아꼈다가 나중에 사용할 수 있습니다. 보조 행동 표시가 없으면, 사용하는 턴의 주요 행동으로만 사용할 수 있습니다.

2인 게임에서 효과는 어느 플레이어나 사용할 수 있습니다.

각 선택지의 모서리에는 **스토리 기호**가 있습니다. 선택지를 고르면, 해당 기호도 획득한 것입니다. 그 챕터를 마칠 때, 이 기호를 기록하게 됩니다.

효과를 사용한 상황 직면 카드를 사용한 쪽의 기호만 보이도록 개요 카드 아래에 놓으면, 어떤 기호를 모았는지 쉽게 알 수 있습니다. (다음 쪽의 그림을 참고하세요.)

행동은 효과를 사용할 때까지 개인 보드 옆에 보관합니다.

업적

챕터마다 플레이 중에 획득할 수 있는 3개의 아이템 또는 유물 카드를 제공합니다. 해당 카드에 있는 챕터의 조건을 충족하면 **카드를 자신의 데미 맨 위로 가져옵니다.** (가져올 때는 -유물이라도- 카드의 효과를 실행하지 않습니다.)

2인 게임에서는 누구의 턴인지와 관계없이 두 사람 중 한 사람이 카드를 얻을 수 있습니다.

상황 직면 카드처럼, 업적 항목마다 스토리 기호도 제공합니다.

이 기호를 얻으면 그 챕터가 끝날 때, 기호가 무엇을 의미하는지 결정하게 됩니다.

챕터 종료

달리 명시되지 않는 한 일반 게임 진행처럼 **V 라운드가 끝날 때까지 한 챕터를 플레이**합니다. 각 챕터에는 자체 목표가 있습니다.

챕터 목표

챕터의 목표를 완수하면 승리합니다. 챕터 마지막에 있는 스토리 지문을 읽으세요.

패배하면 다시 시도하면 됩니다. 게임을 한 적이 없는 것처럼 해당 챕터를 다시 플레이합니다.

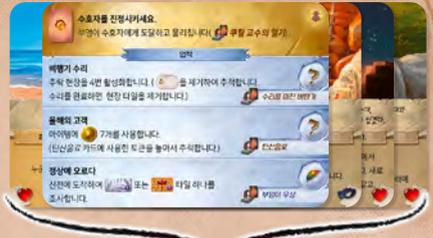
또는 손실을 받아들일 수 있습니다. 각 챕터에는 다음 챕터에 페널티를 적용하는 대안 엔딩이 있습니다. 하지만 반드시 손실을 받아들이야 하는 것은 아닙니다. 대신 해당 챕터를 다시 플레이하면 됩니다.



스토리 경로

승리하거나 손실을 수락하기로 선택하면, 캠페인 기록지에 업적 및 상황 직면 카드의 스토리 기호를 기록합니다.

각 경로는 캠페인 기록지의 중앙에서 시작하여 바깥쪽으로 뻗어나갑니다. 기호를 표시할 때는 해당 기호 경로의 시작 부분이나 기준에 표시한 경로의 연속 부분에 표시해야 합니다.



상황 직면 카드에서, 3개와 1개를 얻고, 업적에서 1개와 1개를 얻었다고 가정합니다. 1개를 1개로 사용해서, 해당 경로의 전환점을 획득할 수 있습니다.



예시: 짐승 발자국을 표시하려고 합니다. 가면 경로의 다음 칸이 발자국과 가면이 함께 있는 교차점이기 때문에, 해당 칸에 표시할 수 있습니다. 그러나 그 후에 발자국을 표시할 때는 줄거리 전환점(숫자가 있는 칸)이 아닌 발자국 경로의 시작 지점에 표시해야 합니다.

줄거리 전환점

각 스토리 경로의 특정 칸은 전환점 표시가 있습니다. 전환점에 도달하면 해당 챕터의 점수 칸 아래에 번호를 기록한 다음, 캠페인 북 뒤쪽을 찾아보세요.

전환점마다 카드 한 장을 제공합니다. 다음 챕터를 시작할 때, 해당 카드를 자신의 데미 맨 아래에 놓고 시작합니다. 2인 게임에서는 어느 플레이어든 이 카드를 가지고 시작할 수 있습니다.

어떤 경로의 끝에 도달한 뒤에는 해당 종류의 스토리 기호를 로 간주합니다.



목표 달성

챕터 점수

승리하면 원래 방법으로 점수를 계산합니다. 2인 게임에서는 점수를 합산하고 둘로 나눕니다. 기본 게임의 1인 규칙에 따라 라이벌의 점수를 계산합니다. 자신의 점수에서 라이벌의 점수를 뺀 점수가 챕터 점수입니다. 이 값은 마이너스가 될 수 있습니다. 그렇더라도, 이긴 것에는 변함이 없습니다. 점수표에 점수를 기록합니다.

손실을 받아들이기로 하면, 점수를 계산하지 않습니다. 이 경우, 챕터 점수는 -10입니다.

챕터 점수

5

획득한 업적

캠페인 시작

구성품 분리

 캠페인을 시작하기 전에 이 기호가 표시된 모든 아이템, 유물, 조수는 별도로 보관해야 합니다. 이러한 게임 구성품은 해당 더미에 없는 채로 캠페인을 시작하며, 게임을 진행하면서 획득합니다.

한 챕터에서 획득한 조수와 업적은 이후 챕터들의 일반 더미로 들어갑니다. 전환점에서 얻은 카드는 다음 챕터를 시작할 때 자신의 더미 맨 아래에 놓고 시작한 다음, 이후 챕터에서는 일반 더미로 들어갑니다. 반대로, 획득하지 못한 카드와 조수는 별도로 보관했던 구성품으로 돌아갑니다.

승리하거나 손실을 받아들이는 경우에만 구성품을 획득할 수 있습니다. 한 챕터를 다시 플레이하기로 하면, 패배한 결과는 없었던 것처럼 다시 그 챕터를 플레이합니다.

이 확장의 수호자와 우상을 해당 더미에 섞습니다. 이 확장의 현장 타일은 캠페인에서 사용하지 않습니다.

스토리 시작!

아르낙의 잊혀진 유적 - 사라진 탐험대

내가 아끼는 친구인 쿠틸 교수를 마지막으로 본 지 8개월이 지났다. 처음에는 단순히 해외여행을 떠난 줄 알았는데, 귀국 날짜가 훌쩍 지나자 가족들이 교수가 실종되었다고 알려왔다.

신문이 발행되고 비행기가 날아다니는 이 현대 시대에 사람이 그냥 사라질 수는 없다. 쿠틸 교수의 대학 관리자들은 그가 죽었는지 모른다고 의심하지만, 나는 알고 있다. 교수는 현대 문명의 경계를 넘어 미지의 바다 어딘가에 있는, 현대인에게 잊혀진 섬, 전설적인 아르낙의 땅을 밟았을 것임.

그 섬에 대한 쿠틸의 집착은 내가 그를 만나기 훨씬 전부터 시작되었었다. 사라진 문명에 대한 그의 특이한 가설은 한때 활발한 논쟁의 대상이었다. 그러나 이를 뒷받침할 증거가 부족해서, 쿠틸은 가설을 증명할 수 없었다. 결국 쿠틸의 대학 동료들은 쿠틸에게 미친 이론을 버리고 신문과의 인터뷰도 중단하고 더 받아들일 만한 것에 집중하라고 설득했다.

그러나 그는 절대 포기하지 않았고, 개인적으로 연구를 이어갔다. 바로 이것이 내가 쿠틸이 살아있음을 믿는 이유다.

쿠틸의 가족에게 연락한 뒤, 그의 문서를 살펴볼 수 있었다. 덕분에 그의 최근 아르낙 연구 방향을 파악하는 데 오래 걸리지 않았다. 쿠틸은 마침내 아르낙의 위치를 추론했다고 믿었다. 당장 완전한 장비를 갖춘 탐험대를 꾸려서 그를 따라가야겠다.

그런데, 지금은 어떻게 모은다? 물론 그의 가족이 도움을 주겠지만, 문제가 완전히 해결되지 않았다. 수석 연구 조교인 앙투아네트가 익명을 원하는 후원자로부터 나머지 자금을 확보했다고 알려줄 때까지는.

후원자의 정체가 궁금했지만, 굳이 캐낼 이유가 없었다. 지체 없이 탐험을 시작할 수 있다는 사실에 감사할 뿐이다. 쿠틸 교수는 잊혀진 섬 아르낙 어딘가에 아직 살아있을 수 있다.

이제 챕터 1을 시작할 준비가 되었습니다. 행운을 빕니다!

챕터 1

텅 빈 바다를 수색하면서 며칠을 보낸 후, 수평선에 보이는 희미한 얼룩이 가냘픈 희망을 주고 있다. 배가 가까워질수록 지도에 없는 섬을 보고 있다는 것이 분명해진다.

해안선 주변을 정찰하던 중, 얇이 무성한 정글 사이에서 빛나는 밝은 빛을 발견했다. 그 빛은 금방 사라졌지만, 분명히 봤다. 햇빛이 반사된 섬광이었다. 구조 요청 신호였을까? 즉시 닻을 내리고, 해변의 좋은 상륙 지점으로 사람과 장비를 수송하라고 명령했다.

고압계도 연구 조교인 앙투아네트는 내가 가장 신뢰하는 대원들과 함께 즉시 정글로 갈 수 있도록 야영지 설치를 감독하겠다고 했다. 기꺼이 동의할 수밖에.

필요한 구성품:



챕터 1 상황 직면 카드 10장



챕터 1 개요 카드



*저장 타일 4 또는 7개



쿠틀 교수의 일기



수리를 마친 비행기



탄산음료



부엉이 우상



수호자에 대한
참고 사항



*비행기 추락 현장



*부엉이 수호자



*독수리 수호자



안개 타일

*표가 있는 구성품은 기본 게임에서 가져옵니다.

챕터 1 준비 및 규칙

새의 신전 쪽 게임 보드를 사용합니다.

정글 속으로!

여러분은 과연 무엇을 발견하게 될까요?

챕터 1 상황 직면 카드 10장을 잘 섞습니다.

- 1 단계 현장마다, 그리고 가장 바깥쪽 단계 현장 4곳에 **상황 직면 카드**를 한 장씩 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 남은 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
- 2 단계 현장마다 **우상 하나**를 **앞면이 보이게** 놓습니다(앞면이 보이지 않는 우상은 놓지 않습니다).
- 3 카드가 있는 단계 현장에는 **우상**을 놓지 않습니다. 카드가 없는 현장마다 **우상 하나**를 **앞면이 보이지 않게** 놓습니다.



정글 탐험

상황 직면 카드가 있는 현장을 발견하면 해당 카드를 공개합니다. 현장 타일의 효과를 실행하기 직전이나 직후에 상황 직면 카드를 실행합니다.

추락한 비행기

해안에서 가까운 거리에서 정말 고통스러운 광경을 목격했다. 비행기가 추락한 현장이었는데, 이 거칠고 무시무시한 정글에 몇 달간 버려져 있는 것 같았다. 내가 본 섬광은 누군가 보낸 신호가 아니라, 비행기의 깨진 유리창에 반사된 것이었다. 추락 잔해 사이에 탐험대의 보급품이 흩어져 있었다. 쿠틸 교수의 흔적은 보이지 않는다.

- 4 **수리를 마친 비행기** 아이템을 나침반 현장에 놓습니다.
- 5 그 위에 단계 현장인 **비행기 추락** 현장을 놓습니다.
- 6 해당 현장 타일에 **저장 타일 4개**를 놓습니다. 이것은 수리 토큰입니다. 2인 게임에서는 4개가 아니라 7개의 수리 토큰을 사용합니다.

비행기 수리

비행기를 수리할 때까지 비행기 추락 현장이 나침반 현장을 대체합니다.

수리 토큰은 이 챕터에서 비행기 수리 업적을 달성하기 위한 구성품입니다. 업적 설명은 12쪽을 참고하세요.

공중의 수호자

비행기의 날개를 살펴보자, 어떻게 생긴 손상인지 궁금해졌다. 캔버스가 마치 거대한 발톱으로 활권 것처럼 찢어졌다. 쿠릴 교수는 종종 전설로 내려오는 수호자에 대해 이야기했다. 환상적으로 큰 생물로, 사라진 아르낙 문명 사람들이 길들였거나, 심지어 만들어 냈을 수도 있다고 했다. 그런 전설이 진짜일 수 있을까?

마치 내 의문에 답이라도 하듯, 날개 길이가 엄청나게 긴 새 한 마리가 먼 산 위로 날아올라 높은 바위 절벽에 내려앉았다.

- 7 조사 트랙에 일반적인 조사 보너스 타일을 놓지 않습니다.
- 8 여섯 번째 줄의 오른쪽 조사 칸에 **쿠릴 교수의 일기**를 놓습니다. 그런 다음, **부영이 수호자의** 앞면을 위로 향하게 해서, 아이템을 덮습니다.
- 9 2인 게임에서는 부영이 수호자 옆 칸에 **수호자에 대한 참고 사항**도 놓습니다. 그런 다음, **독수리 수호자**의 앞면을 위로 향하게 해서, 아이템을 덮습니다.



수호자를 마주하다

수호자들이 여러분의 길을 막습니다. 조사 트랙의 수호자를 전부 물리칠 때까지 여섯 번째 줄보다 위로 조사할 수 없습니다.

조사 트랙에서 수호자를 물리치려면 수호자 타일이 있는 칸에 조사 토큰이 있어야 합니다. 주요 행동으로 수호자를 물리치거나, 현장에 있는 수호자를 물리치는 효과를 사용해서 수호자를 물리칠 수 있습니다. (단, 수호자를 옮기는 효과는 통하지 않습니다.)

라운드가 끝날 때, 수호자가 있는 칸에 있는 조사 토큰에 대해 공포 카드를 받습니다.

수호자를 물리치면 일반 규칙대로 수호자 타일을 가져옵니다. 그리고, 캠페인 북의 뒷부분에 있는 숨겨진 이야기를 읽습니다. **부영이: 숨겨진 이야기 11. 독수리: 숨겨진 이야기 27.**

수호자를물 진행시키세요.
 비행기 수호자를 물리치고 (주요 행동) 쿠릴 교수의 일기 독수리 수호자를 물리칩니다. (수호자에 대한 참고 사항)

비행기 수리
 비행기 수리 현장은 7번 활성화됩니다. (공포 카드를 제거하여 중지합니다. 수리를 완료하면 현장 타일을 제거합니다.)

올해의 고객
 아이템에 16개를 사용합니다. (인신살로 카드에 사용한 토큰을 놓아서 수직합니다.)

피사체 0 카드

챕터 1 개요 카드를
게임 보드 옆에 놓습니다.

정글을 통과하는 길

쿠틸 교수의 비행기를 추락시켰으리라 의심되는 생물체를 보게 됐다. 그나저나, 교수는 어떻게 된 걸까? 저 생물체가 교수를 동지로 물고 갔을까? 아니면 여기 서서 새가 날아가는 것을 바라보고 있었을까? 어느 쪽이든 교수의 운명은 저 괴물 새와 연관이 있다. 절벽으로 가는 길을 찾아야 한다.

10 조사 트랙의 두 번째 줄에 **안개 타일**을 놓습니다.

경로 찾기

처음에는 절벽 위의 새들에게 다가갈 방법을 모릅니다. **안개 타일이 있는 줄부터 그 위는 조사할 수 없습니다.** (따라서 처음에는 첫 번째 줄만 조사할 수 있습니다.) 절벽으로 가는 길을 찾으려면 섬을 탐험해야 합니다.

1인 게임에서는 **발견한 현장마다 안개 타일을 한 줄씩 위로 올릴 수 있습니다.** 타일을 전진시키는 것은 보조 행동이며, **비용이 듭니다.**

2인 게임에서는 한 줄 전진에 2개 현장을 발견해야 합니다. 타일 전진은 보조 행동이며, 비용은 **2**입니다. 단, 파트너가 이 비용의 일부 또는 전부를 지불할 수 있습니다. 이동 값이 있는 카드를 사용하거나, 이동 값을 제공하는 보조 행동으로 지불합니다.

도움말: 현장을 발견하자마자 안개 타일을 옮기면 추적하는 것이 어렵지 않습니다. 그러나, 반드시 그렇게 해야 하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 1인 게임에서는 두 턴 동안 현장 두 개를 발견하고, 이후의 턴에 안개 타일을 두 번 전진시킬 수 있습니다. 이것을 추적하고 싶으면 현장을 발견할 때마다 안개 타일에 **토큰**을 놓습니다. 전진시킬 때 토큰 1개를 제거합니다. 2인 게임에서는 토큰 2개를 제거해야 합니다.

새에게 닿는 경로를 찾으려면 총 5개 또는 10개의 현장을 발견해야 합니다. 새들 위로 타일을 전진시키면 게임에서 제거합니다. 절벽으로 가는 길을 찾았습니다!



배신!

쿠틸 교수의 비행기 추락 현장에서 돌아왔을 때, 앙투아네트가 약속했던 야영지는 없었다. 앙투아네트는 내가 정글로 데려가지 않았던 다른 모든 사람들과 함께 사라졌다. 적어도 그녀에게 메모를 남기는 예의는 있었나 보다.

예전 탐험 동료들에게:

우리는 여러분을 이곳에 고립시키거나 굶주리게 하려는 것이 아닙니다. 그런 점에서는 안심하셔도 됩니다. 스미드 대위는 우리 양쪽 탐험대를 기꺼이 수송하고 있고, 우리가 여러분에게 충분한 음식을 남겼다는 것을 알게 될 것입니다. 쿠틸 교수를 찾으려는 여러분의 노력을 방해하고 싶지도 않습니다. 우리는 단순히 탐험대가, 즉 우리 탐험대가 더 높은 우선순위에 집중해야 한다고 생각합니다. 우리 파트너십의 결말을 약의 없이 받아들여 주세요.

~ 앙투아네트

앙투아네트는 이 챗터에서 라이벌이 될 것입니다.

11 라이벌 행동 타일 더미에서 새로운 현장 발견 행동을 제거합니다.

라이벌 행동 타일 더미에 녹색 아이템 구입 행동을 추가합니다.

현장 발견 행동이 없기 때문에, 앙투아네트는 새 현장을 발견하지 않습니다.

앙투아네트의 조사 행동은 안개 타일의 영향을 받지 않습니다. 앙투아네트는 조사 트랙에서 수호자와 상호 작용하지 않습니다.



업적

비행기 수리



준비: 수리를 마친 비행기를 비행기 추락 현장 아래에 놓습니다.

표시: 현장에 정해진 개수의 수리 토큰을 놓습니다. (기본 게임의 x3 저장 타일을 사용합니다.) 현장을 활성화할 때마다 수리 타일 하나를 제거합니다.

획득: 수리 타일을 전부 제거하면 카드를 자신의 덤미 맨 위로 가져옵니다. 그리고, 현장 타일도 제거합니다.

1인 게임: 수리 타일 4개 **협력:** 수리 타일 7개

올해의 고객



준비: 탄산음료를 공급 보드의  토큰 옆에 놓습니다.

표시: 아이템을 구입할 때 사용한 모든  토큰을 놓습니다.

획득: 필요한 개수의 금화 토큰이 쌓이면 카드를 자신의 덤미 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 7개 **협력:** 14개

정상에 오르다



준비: 부엉이 우상을 신전 타일들 옆에 놓습니다.

획득: 신전에 도달하여 6점이나 11점 신전 타일 하나를 조사하면 카드를 자신의 덤미 맨 위로 가져옵니다.

협력: 두 명의 플레이어가 각각 타일을 하나씩 조사해야 합니다.

조정

학습 모드

게임을 준비할 때, 아이템 덤미를 살펴 보면서 타조, 바다거북, 노새 중 가장 먼저 찾은 것을 가져옵니다. (그런 다음 다시 섞습니다.) 해당 카드가 자신의 덤미 맨 위에 있는 상태로 게임을 시작합니다. 라운드에서 카드를 손으로 가져오기 전에 이 작업을 수행하세요. (2인 게임에서는 플레이어마다 위의 카드 중 한 장씩 가져옵니다.)

아르낙 학자 모드

 하나를 적게 (2인이면 각각) 가지고 시작합니다. 부엉이 (2인이면 독수리도) 수호자를 물리치는 데 두 배의 비용이 들며, 다른 방법으로는 물리칠 수 없습니다.

챕터 1 목표

부엉이 수호자를 물리칩니다. 2인 게임에서는 독수리 수호자도 물리쳐야 합니다.

승리하면 이것을 읽으세요.

쿠틀 교수의 일기에서 발췌:

부엉이를 통과할 유일한 방법은 부엉이에게 이 일기를 뇌물로 주는 것밖에 없는 것 같습니다! 즉, 일기의 마지막 글은 내 일기로 쓴 것이 아니라 비밀을 발견한 당신을 위해 쓴 것입니다. 우리 뒤에 당신이 올 때까지 몇 달이나 몇 세기가 걸릴지 모르겠지만, 이 기록이 무력하더라도 카르-칼 신전에 도달하려는 고고학자의 시도에 약간의 빛을 비추기를 바랍니다.

손실을 받아들이기로 한 경우

쿠틀 교수의 소지품을 회수할 수 없어서, 다른 쪽에서 교수의 흔적을 찾기를 바라며 수호자를 우회했다.

페널티: 이 챕터 준비의 10단계에서 했던 것처럼 안개 타일 하나를 놓고, 챕터 2를 시작합니다. 조수 구출 칸에 도달하면 해당 타일을 제거합니다.

 업적을 포함하여 스토리 기호를 표시하는 것을 잊지 마세요.

챕터 2

수호자의 절벽 너머에는 숨겨진 계곡이 있는데, 이는 확신에 찬 고고학자가 카르-칼의 어두운 신전을 노렸다면 반드시 갔을만한 곳이다.

쿠틸은 카르-칼을 "생명과 죽음의 물"에 관련된 뱀의 신으로 묘사했었다. 그가 말한 "물"이 무엇인지 모르지만, 카르-칼의 연결이 주로 "죽음"이라는 요소를 통해 이루어졌다고 생각한다.

어쨌든 쿠틸은 이 길을 지나갈 때 살아 있었다. 그가 카르-칼의 신전을 찾고 있었다면 나도 그렇게 해야 한다.

필요한 구성품:



챕터 2 상황 직면 카드 10장



챕터 2 개요 카드



라디오 송수신기



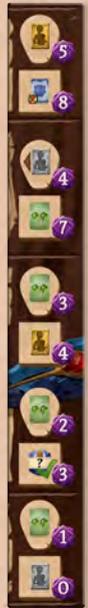
안장



신전으로 가는 지도



무작위로 뽑은 이 확장의 조수 1명
(2인 게임에서는 2명)



조사 트랙 보드

기억하세요:

- 이전 챕터에서 스토리 기호로 얻은 카드는 자신의 덤미 맨 아래 놓고 시작합니다.
- 챕터 1에서 획득한 다른 모든 카드는 유물과 아이템 덤미에 섞어야 합니다. (1인 게임으로 플레이하여 이전 챕터에서 승리한 경우, 수호자에 대한 참고 사항 아이템 카드도 아이템 덤미에 섞습니다. 이 카드는 남은 캠페인 동안 아이템 덤미에 계속 남습니다.)
- 지난 챕터에서 패배를 인정했다면 잊지 말고 페널티를 적용합니다.

챕터 2 준비 및 규칙

뱀의 신전 쪽 게임 보드를 사용합니다.

버려진 아이템

우리 탐험대는 야영지에서 멀지 않은 곳에서 쿠틸이 실제로 이 길을 통과했다는 징후를 발견했다. 그런데, 심각하게 불길한 징후였다. 보통은 조심스럽게 숨겨놨을 터인 완벽한 상태의 좋은 장비들이 눈에 잘 띄는 곳에 놓여 있었다. 쿠틸은 이 정글에 야영지를 여러 군데 만들었고, 종종 서둘러 캠프를 포기해야 했던 것 같다.

- 1 단계와 2 단계 현장마다 **아이템 카드**를 한 장씩 무작위로 놓습니다. 비용이 정확히 2인 아이템만 놓습니다.
1 단계 현장에 **우상**을 놓지 않습니다.
- 2 단계 현장마다 **우상 1개**를 앞면이 보이게 놓습니다.

단서 수집

새 현장을 발견하면 현장 타일을 가져오기 전에 그곳에 있는 아이템을 자신의 덤미 맨 위로 가져옵니다. (2 단계 현장에서는 우상 효과를 해결하기 직전이나 직후에 아이템을 얻을 수 있습니다.)

라이벌도 새 현장을 발견하면 그 현장의 아이템을 얻습니다.

생존자

추적을 맡은 동료 말에 따르면 쿠틸의 야영지 중 일부는 아주 최근에 버려진 것 같다. 그는 아직 살아있을 수 있다!

- 3 이것은 일반적인 조수 구출 준비와 같지만, **이 확장의 조수 타일 중에서 무작위로 1개**를 사용한다는 점이 다릅니다. (2인 게임에서는 2개).
라이벌은 이 칸에서 조수를 데려가지 않습니다.

생존자 발견

원래 규칙대로 돋보기를 조수 구출 칸으로 옮기면 조수를 가져옵니다. 첫 번째 조수를 구출할 때 **숨겨진 이야기 14**를 읽습니다.



갑작스러운 상황

4 **챕터 2 조사 트랙 보상 보드**를 조사 트랙 아랫부분에 놓습니다. 이것은 일반적인 효과를 대체합니다.

챕터 2 상황 직면 카드를 잘 섞습니다. 4장 또는 8장으로 더미를 만들고, 나머지는 상자에 다시 넣습니다. 더미를 조사 트랙 옆에 놓습니다.  효과를 적용할 때마다 맨 위의 카드를 펼쳐서 실행합니다.

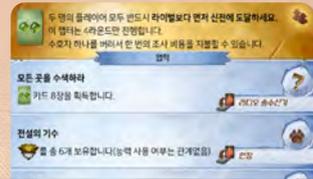


카르-칼의 수호자

야영지에 짐승 발자국, 깃털, 발톱 흔적이 어지러이 있는 것을 보아, 쿠틸은 이 수호자 때문에 야영지를 포기한 것 같다. 아마도 수호자와 카르-칼 사이의 관련성을 조사하다가 수호자의 심기를 건드렸을 것이다.

조사할 때 **트랙 위로 전진하기 위해 일반적인 비용을 지불하는 대신, 자신의 수호자 하나를 버릴 수 있습니다.** 수호자의 능력을 사용했는지 여부는 관계없습니다. 실험에 기본이 상한 수호자가 당신을 떠나서 수호자 더미 맨 밑으로 돌아갑니다. 해당 수호자를 물리친 수호자로 간주하지 않으며 그것으로 5점을 받을 수도 없습니다.

이상 비용도 이 방식으로 지불할 수 있습니다. 그러나 신전 타일을 조사하는 비용은 수호자를 버려서 지불할 수 없습니다.



챕터 2 개요 카드를
게임 보드 옆에 놓습니다.

양투아네트

양투아네트 역시 수호자 연구에 열을 올리고 있다. 그녀의 평소 지적 호기심 이상의 열정이다. 그녀가 먼저 신전을 찾으면 어떤 일이 벌어질지 두렵다.

이 챕터는 4라운드만 진행합니다. 승리하려면 (2인 게임이면 둘 다) 양투아네트보다 먼저 신전에 도착해야 합니다.

5 양투아네트의 수호자 물리치기 행동 타일을 녹색 조사 행동 타일로 교체합니다. 양투아네트는 조수 구출 칸에서 조수를 데려가지 않습니다.

IV 라운드를 준비할 때, 라이벌의 빨간색 조사 행동 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.



업적

모든 곳을 수색하라 ?



준비: 4장 또는 8장의 상황 직면 더미 맨 아래에 **라디오 송수신기**를 놓습니다.

획득: 최종(4번째 또는 8번째) 상황 직면 카드를 가져온 후, 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

전설의 기수 🐾



준비: 게임 보드 옆에 **안장**을 놓습니다.

획득: 필요한 개수의 수호자를 모으면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다(수호자의 능력 사용 여부는 관계없음).

1인 게임: 3개 **협력:** 총 6개

경로 기록 🍷



준비: 게임 보드 옆에 **신전으로 가는 지도**를 놓습니다.

획득: 필요한 개수의 우상을 모으면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 우상 2개(우상 칸 배치 여부는 관계없음).

협력: 우상 칸에 놓지 않은 우상 총 3개

조성

학습 모드

부엉이 수호자를 가진 채로 게임을 시작합니다. 2인 게임에서 다른 플레이어는 독수리 수호자를 가진 채로 게임을 시작합니다.

아르낙 학자 모드

쿠틸의 버려진 아이템을 준비할 때(1단계) 비용이 인 아이템 대신 인 유물을 사용합니다. 새 현장을 발견하면 전에 그곳에 있는 유물을 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

양투아네트의 조사 토큰 아래에 공포 타일 7개를 놓습니다. 그녀는 황폐한 흔적을 남깁니다. 그녀가 떠난 조사 트랙의 칸마다 공포 타일을 놓습니다. 그러한 칸을 조사할 때마다 개인 공간에 공포 카드를 놓습니다.

챕터 2 목표

승리하려면 (2인 게임이면 둘 다) 양투아네트보다 먼저 신전에 도착해야 합니다. 이 챕터는 4라운드만 진행합니다.

승리하면 이것을 읽으세요.

어두운 예감이 드는 불길한 장소 카르-칼 신전에 도착했다. 이곳은 내가 오고자 한 곳이 아니라, 쿠틸이 목표로 하던 곳이다. 쿠틸이 여기에 왔었는지, 아니면 분노한 수호자에게 살해당했는지 알 수 없었다.

어느 것 하나 확실한 것이 없는 상황이지만, 쿠틸 탐험대의 조종사는 계속해서 수색하기를 원한다. 교수는 신전 아래의 동굴이 생명과 죽음의 물로 인도할 것이라고 믿었다.

손실을 받아들이기로 한 경우

양투아네트가 먼저 신전에 도착했다. 이제는 여기서 알 수 있는 것이 거의 없다. 쿠틸이 여기에 무엇을 남겼는지 모르겠지만, 뭐가 됐든 분명히 그녀가 가져갔을 것이다. 어쨌든 계속 나아가야 한다. 교수는 신전 아래의 동굴로 내려갔을 지도 모른다.

페널티: 챕터 3에서 첫 턴을 시작하기 전에 양투아네트의 돌보기를 한 줄 위로 옮깁니다. 그런 다음, 그녀의 처음 세 개의 행동 타일을 실행합니다.

! 업적을 포함하여 스토리 기호를 표시하는 것을 잊지 마세요.

챕터 3

한 시간 가량 신전의 내실을 수색한 끝에, 아래쪽으로 이어지는 계단을 발견했다. 나는 탐험대원 중에서 입구에 새겨진 상형 문자를 읽을 수 있는 사람이 없기를 바라며, 횃불에 불을 붙이고 앉았다. 우리는 지금 공포의 동굴로 들어가고 있다.

필요한 구성품:



챕터 3 상황 직면 카드 8장



챕터 3 개요 카드



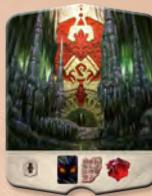
급조한 무기



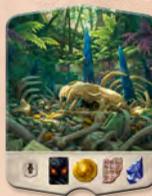
잔가지들 엮은 수레



안경



* 아이콘이 있는 현장 3개



2인 게임이면 탐험 대장 확장의 아이콘 현장 3개도 필요합니다. 해당 확장이 없으면 기본 게임에서 현장 타일 3개를 무작위로 사용합니다.

*표가 있는 구성품은 기본 게임에서 가져옵니다.

기억하세요:

- 이전 챕터에서 스토리 기호로 얻은 카드는 자신의 더미 맨 아래 놓고 시작합니다.
- 앞서 캠페인을 진행하면서 획득한 다른 모든 카드는 유물과 아이템 더미에 섞어야 합니다.
- 챕터 2에서 구출한 조수는 이제 일반 더미에 넣습니다.
- 지난 챕터에서 패배를 인정했다면 잊지 말고 페널티를 적용합니다.

챕터 3 준비 및 규칙

새의 신전 쪽 게임 보드를 사용합니다.

공포의 동굴!

동굴 안으로 몇 발짝 들어서자마자, 다채로운 깃털을 발견했다. 이 친숙한 표식에 잠깐 마음이 몽클해졌다. 이미 여러 차례 가는 길이 겁했던 신비한 수호자에게서 떨어진 것이라. 숲의 생물이 아무렇지 않게 드나드는 동굴이라면 심각하게 위험한 곳은 아닐 것이다. 이 안일한 낙관주의의 불꽃은 추적을 맡은 대원이 가리킨 손끝을 보고 바로 꺼졌다. 그곳에는 이 불길한 미로에 이끌린 수많은 수호자가 남긴 발톱 자국, 꼬리 흔적, 발자국 등, 무수한 종적이 있었다. 아마도 그들은 이곳을 그들의 무덤으로 만들었던 것 같다. 이제 우리의 무덤으로 만들지도 모른다.

- 1 기본 게임의  **현장 3개**를 그림과 같이 가장 왼쪽 세로줄에 하나씩 놓습니다. 이들은 동굴 현장입니다. 동굴 현장에는 우상을 놓지 않습니다.
- 2 2인 게임에서는 가장 오른쪽 세로줄에  **현장 3개**를 더 배치합니다. 이 현장들은 **탐험 대장 확장**의 구성품입니다. **탐험 대장 확장**이 없으면 기본 게임의 현장 3개를 무작위로 가져옵니다. -  단계 현장 2개,  단계 현장 1개를 가져와서,  단계 현장을 맨 위에 놓습니다.
- 3 **챕터 3 상황 직면 카드 8장**을 섞습니다. 동굴 현장마다 한 장씩 앞면이 보이지 않게 놓습니다. (나머지 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.)
- 4 동굴 현장에 **수호자**들을 앞면이 보이지 않게 놓습니다. - 맨 아래와 가운데줄에는 2개, 맨 위에는 3개를 놓습니다.



동굴을 지나 전진

동굴은 발견된 현장이지만, 같은 세로줄의 아래쪽 현장에 수호자가 없어야만 현장을 발굴하거나 활성화할 수 있습니다. 따라서, 처음에는 가장 아래쪽 현장만 사용할 수 있습니다. 동굴 현장 한 곳을 처음으로 발굴하거나 활성화할 때, 그곳의 수호자를 전부 공개합니다.

일반적인 규칙대로 수호자는 현장의 효과를 사용하는 것을 방해하지 않으며, 수호자를 물리칠 수 있습니다. 수호자가 여러 개 있는 현장에서는 개별 수호자 물리치기 행동으로 순서에 상관없이 한 번에 하나씩 물리칩니다.

라운드 끝날 때 수호자가 여럿인 현장에서 고고학자를 회수하면 **수호자당  를 받습니다.**

현장에 남은 수호자가 없으면 상황 직면 카드를 공개하고 실행합니다.

앞면이 보이지 않게 놓인 수호자는 카드 효과를 적용하는 목적으로는 해당 현장에 수호자가 있는 것으로 간주하지만, 공개될 때까지 물리칠 수 없습니다.

길을 찾다

동굴에서 길을 찾으려면 벽의 표시를 읽는 법을 배워야 합니다.

5



그림처럼 아래 세 줄에 2점짜리 신전 타일을 하나씩 놓습니다.

2인 게임에서는 2개씩 놓습니다. (신전에 있는 2점짜리 신전 타일 더미에는 각각 타일을 2개만 놓습니다.)

상형 문자 해독

신전 타일 위로 조사 토큰을 전진시킬 수 없습니다.

타일 아랫줄에 조사 토큰이 있는 경우에만 타일을 제거할 수 있습니다. 타일은 조사 행동으로 제거합니다. 트랙 꼭대기에 인쇄된 세 가지 비용 / 중 하나를 지불합니다. 제거한 타일은 보관합니다. 원래 규칙대로 2점의 가치가 있습니다.



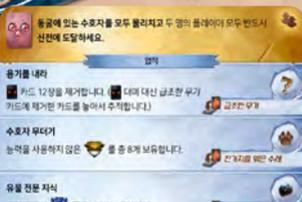
양투아네트

양투아네트는 내가 모르는 것을 알고 있는 것 같다.

6 양투아네트는 11점짜리 신전 타일을 가지고 시작합니다.



양투아네트는 동굴의 수호자를 두려워합니다. 양투아네트가 고고학자를 보낼 위치를 결정할 때, 아직 수호자가 있는 동굴 현장은 무시합니다. - 그녀에게는 해당 현장이 존재하지 않습니다.



채터 3 개요 카드를
게임 보드 옆에 놓습니다.

업적

용기를 내라



준비: 공포 카드 더미 옆에 **급조한 무기**를 놓습니다.

표시: 자신이 방출한 모든 공포 카드를 놓습니다. (탐험 대장 확장을 사용할 경우, 여기에는 대위의 숨겨진 공포 카드도 포함됩니다. 신비주의자는 "방출한" 공포 카드를 의식에 사용할 때까지 표시하지 않습니다.)

획득: 필요한 장수의 공포 카드가 놓이면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 6장 **협력:** 12장

수호자 무더기



준비: 게임 보드 옆에 **잔가지**와 **얽은 수레**를 놓습니다.

획득: 능력을 사용하지 않은 수호자를 필요한 개수만큼 모으면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 4개 **협력:** 총 8개

유물 전문 지식



준비: 게임 보드 옆에 **안경**을 놓습니다.

획득: 개인 공간에 필요한 개수의 유물을 모으면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 5개 **협력:** 총 10개

조정

학습 모드

게임을 준비할 때 수호자의 **완관** 유물을 카드 옆에 놓습니다. **2인 게임에서는 전투용 곤봉도 배치합니다.** 이 게임에서 해당 카드의 비용은 만 들기 때문에, 각각  토큰 2개를 놓아서 표시합니다. 두 카드 모두 카드 옆에서 구입할 수 있으며, 구입할 때까지 카드 옆에 그대로 둡니다. 앙투아네트는 그 유물들을 무시합니다.

아르낙 학자 모드

맨 위의 현장에서 3개의 수호자를 공개할 때, 자신이 물리친 수호자 3개도 추가합니다. (2인 게임이면 **현장 두 곳에서 이 작업을 수행합니다.**) 수호자는 한 명의 플레이어 또는 두 명 모두에게서 가져올 수 있습니다. 능력을 사용한 수호자를 포기할 수 있습니다. 기억하세요: 수호자가 부족하면 해당 현장에서 발굴할 수 없습니다.

챕터 3 목표

모든 동굴 현장에 수호자가 없어야 합니다.

승리하려면 (2인 게임이면 둘 다) 신전에 도착해야 합니다.

승리하면 이것을 읽으세요.

진흙투성이에 치진 몸을 이끌고, 마침내 동굴에서 탈출했다. 다시 한번 아르낙의 하늘을 보게 되다니, 감사할 따름이다. 통로를 지키는 생물에 대해 많은 것을 배웠고, 이 섬의 생명체들이 어떻게 의사소통하는지 이해하기 시작했다.

그러나 우리 노력의 가장 중요한 결과는 고대 항구에 도달했다는 것이다. 해변에서 이어진 발자국이 보인다. - 쿠틸이 여기 있었구나!

손실을 받아들이기로 한 경우

이틀 밤을 공포에 시달린 끝에 마침내 동굴에서 비틀거리며 나왔다. 대원들은 다시는 다른 수호자를 보지 않기를 간절히 바라고 있다.

페널티: 다음 챕터에서 가장 왼쪽 우상 칸을 공포 타일로 막습니다. 해당 칸은 사용할 수 없으며, 공포 타일을 방출하지 않는 한 감점 2점을 받습니다.

 **업적을 포함하여 스토리 기호를 표시하는 것을 잊지 마세요.**

챕터 4

신전 절벽 근처 해변에 야영지를 마련했다. 동굴의 상형 문자에 따르면 고대인들은 이곳을 파도의 신전이라고 불렀다. 쿠틸의 흔적은 해변에서 이 신전을 향해 이어져 있었고, 뒤로는 흔적이 없다.

조금이라도 희망을 품을 이야기를 해주지 않을까 하고 추적을 맡은 대원을 바라보았지만, 암울한 표정이 대답을 대신했다. 쿠틸은 적어도 하루 이상 신전 내부에 있었다. 그가 살아 있고, 다른 탈출구를 찾지 못했다면 도움이 절실히 필요할 것이다.

탐험대가 신전에 들어갈 준비를 하고, 계획의 모든 세부 사항을 점검하는 데 공을 들었다. 대원들의 마음을 다잡아서, 나부터도 지우지 못하는 불안한 의문을 품지 않게 해야 한다. 이 신전은 왜 썰물 때만 접근할 수 있도록 설계되었을까?

필요한 구성품:



챕터 4 상황 직면 카드 10장



챕터 4 개요 카드



*물결(블로킹) 타일



작은 배



수호자의 축복



황혼의 망토



*비행기 추락 현장



*하얀 나무 현장



파도 타일



이 확장에서 제공하는 조수



*사용하지 않는 색상의 고
고학자 1 또는 2개

조사 트랙 보상
보드

*표가 있는 구성품은 기본 게임에서 가져옵니다.

기억하세요:

- 이전 챕터에서 스토리 기호로 얻은 카드는 자신의 더미 맨 아래 놓고 시작합니다.
- 앞서 캠페인을 진행하면서 획득한 다른 모든 카드는 유물과 아이템 더미에 섞어야 합니다.
- 지난 챕터에서 패배를 인정했다면 잊지 말고 페널티를 적용합니다.

챕터 4 준비 및 규칙

뱀의 신전 쪽 게임 보드를 사용합니다.

심경의 변화

드디어 그 순간이 왔다. 마음을 단단히 먹고, 탐험대를 이끌고 해변으로 나가서 젖은 모래 경사면을 내려갔다. 신전의 입구에 다다랐을 때, 숲 가장자리에서 목소리가 들렸다. "기다려요! 당신과 함께 가고 싶습니다!"

고개를 돌리자 익숙한 얼굴이 보였다. 앙투아네트와 함께 떠난 사람들 중 한 명이다.

"쿠틸 교수님은 제 스승이었습니다. 그분이 정말로 살아 계시면—" 그는 머뭇거리며 나뭇잎 사이에서 있었다.

내 새 조수가 될 그에게 빨리 오라고 재촉했다. 시간과 파도는 기다려 주지 않는다.

- 1 일반적인 시작 자원 없이 게임을 시작합니다. 대신 **우상 1개**와 **조수 하나**를 가지고 게임을 시작합니다. 조수는 공급 보드에서 가져올 수 있는 처음 3개의 타일 중에서 선택합니다.

높은 지대

두 개의 외로운 언덕이 해변을 굽어보고 있습니다.

- 2 가운데 현장 2 곳에 **수호자**를 하나씩 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 수호자 위에 **비행기 추락 현장**( 현장)과 **하얀 나무 현장**( 현장)을 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이 현장에는 우상을 놓지 않습니다.

게임을 시작할 때, 이들 현장은 발견하거나 발굴할 수 없습니다.  현장이 침수되면 이 두 현장들을 공개합니다. 이 현장들은  현장과  단계 현장 양쪽 모두로 간주합니다. "침수"가 무엇을 뜻하는지 II 라운드가 끝나면 알게 될 것입니다.

앙투아네트의 야영지

- 3 라이벌 행동 타일 더미에서 **수호자 물리치기 행동 타일**을 제거합니다. 이 게임에서 라이벌은  를 사용하지 않습니다. 상자에 그대로 둡니다.

앙투아네트 일행은 야영지를 더 높은 곳으로 이전하는 데 집중하는 것 같습니다. **라이벌이 조사 행동을 할 때마다 대신 카드 열에서 모든 아이템을 가져옵니다.** 가져온 아이템을 라이벌의 개인 보드에 놓고, 카드 열을 다시 채웁니다.



모험이 기다리고 있습니다!

신전 안에 무엇이 있는지 누가 알까요?

- 4** 조사 트랙에 조사 보너스 타일을 놓지 않습니다. **챕터 4 조사 트랙 보상 보드**를 조사 트랙 윗부분에 놓습니다. 이것은 일반적인 효과를 대체합니다. **챕터 4 상황 직면 카드**를 잘 섞습니다. 4장 또는 8장으로 더미를 만들고, 나머지는 상자에 다시 넣습니다.

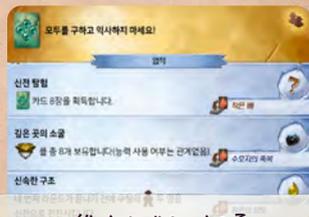
재해 예지

쿠틸의 조종사는 쿠틸이 찾을 것으로 기대한 것에 대한 몇 가지 메모를 가지고 있습니다.

- 5** 자신의 수첩을 **조사 트랙의 3번째 줄에 놓습니다**. 그러나 여전히 일반적인 제한 규칙은 적용됩니다. 돌보기가 위에 있지 않으면(또는 기자인 경우 같은 줄에 있지 않으면) 수첩을 전진시킬 수 없습니다.

돌문이 옆으로 미끄러진다. 물이 조금씩 스며들고 있다. 질척질척한 장화를 신고, 웅장한 파도 신전에 어기적거리며 들어갔다.

대원들이 모두 안으로 들어서자마자 문이 닫혔다. 잠금장치까지 도로 제자리에 들어갔다. 그리고, 발 주변의 물이 차오르기 시작한다.



챕터 4 개요 카드를
게임 보드 옆에 놓습니다.

차오르는 수위

물이 차오르고 있다. 서둘러야 한다. 그런데, 어디로? 어느 쪽으로?

6 조사 트랙의 1, 2, 4, 5, 7번째 줄에 **물결 타일**을 하나씩 놓습니다. 공급 보드에서 조사 토큰을 놓는 위치에 파도 타일을 먼저 놓고, 돋보기를 놓습니다.

라운드가 끝날 때, 다음 표시가 있는 줄까지 물이 차오릅니다. **돋보기**가 파도 타일 위쪽에 있지 않으면 즉시 패배합니다.

수첩이 물속에 있는 것은 허용되지만, 최소한 파도에 떠 있는 상태로 유지하는 것이 좋습니다. 수첩이 파도 타일 줄 아래에 있는 경우, 파도 타일로 이동하기 위해 진행해야 하는 줄마다 **물결 타일**을 1장씩 받습니다. 이것은 파도가 상승한 후, 라운드가 끝날 때 확인합니다 (V 라운드 종료 포함).

어둠 속에서 들리는 소리 덕분에 공황 상태에서 벗어날 수 있었다. 소리에 집중하려고, 손을 들어 대원들을 조용히 시켰다.

그렇지. 여기다. 위층에서 미약하지만 일정한 박자로 두드리는 소리가 들린다. 이걸 내가 알고 있는 박자다. 누군가 두드려서 S.O.S. 신호를 보내고 있다.

쿠틸이 살아있다! 다시 한번, 그가 길을 인도하고 있었다. 물이 차오르기 전에 그에게 도착해야 한다.

교수를 구출하라!

7 조수 구출 칸에 이 확장에서 무작위로 뽑은 조수 하나를 놓습니다. 이것은 아직 이 캠페인에서 사용하지 않은 것입니다. 그리고, 사용하지 않는 색상의 고고학자 1개를 놓습니다. 이것은 쿠틸 교수입니다. 2인 게임에서는 무작위의 조수 2개와 고고학자 2개를 사용합니다.

조수 구출 칸에 도착하면(기자의 수첩으로 도착하더라도) 숨겨진 이야기 45를 읽습니다. 그때부터 조사 행동으로 조사 토큰 대신 쿠틸의 고고학자를 전진시킬 수 있습니다. 이것은 보상을 제공하지 않습니다. 쿠틸을 구하기 위해 감수해야 하는 비용입니다. 쿠틸의 고고학자는 신전 꼭대기의 칸을 막지 않습니다. 2인 게임에서 한 플레이어가 쿠틸을 찾으면 두 명 모두 쿠틸을 전진시킬 수 있습니다.

쿠틸의 고고학자는 파도 타일 위쪽에 있어야 합니다. 그렇지 않으면 즉시 패배합니다.



파도 진행

라운드 종료 시	파도 위치
I	조사 트랙의 첫 번째 줄을 파도 타일로 덮습니다.
II	해안 침수! (아래 내용을 참고하세요.)
III	조사 트랙의 4번째 줄을 파도 타일로 덮습니다.
IV	조사 트랙의 5번째 줄을 파도 타일로 덮습니다.
V	신전 바로 아래 줄까지 파도 타일을 이동합니다. 신전 줄에 돋보기와 쿠틀 교수가 있어야 합니다. 그렇지 않으면 패배합니다. (물론 2인 게임이면 신전에 돋보기 두 개와 고고학자 둘이 모두 있어야 합니다.)

해안 침수!

II 라운드가 끝나면 파도 타일을 두 번째 줄로 옮깁니다. 이후 공급 보드를 사용하여 모든 ▲ 현장을 덮습니다.

이곳은 더 이상 사용할 수 없습니다. 비행기 추락 현장과 하얀 나무 현장, 그곳에 있던 수호자를 뒤집습니다. 이제 해당 현장을 사용할 수 있으며 수호자도 깨어납니다. 해당 현장들은 남은 게임 동안 ▲ 인 동시에 ▼ 단계 현장으로 간주합니다. 숨겨진 이야기 43을 읽습니다.



업적

신전 탐험



준비: 4장 또는 8장의 상황 직면 더미 맨 아래에 작은 배를 놓습니다.

획득: 마지막(4번째 또는 8번째) 상황 직면 카드를 가져온 후, 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

깊은 곳의 소굴



준비: 게임 보드 옆에 수호자의 축복을 놓습니다.

획득: 수호자를 필요한 개수만큼 모으면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다(능력 사용 여부는 관계없음).

1인 게임: 4개 협력: 총 8개

신속한 구조



준비: 게임 보드 옆에 황혼의 망토를 놓습니다.

획득: 네 번째 라운드 가 끝나기 전에 쿠틀 교수를 구출하면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다. (이것은 2인 게임에서는 고고학자 둘을 의미합니다.)

조정

학습 모드

게임을 준비할 때, 앞면이 보이지 않는 이상 1개 대신 2개를 가지고 시작합니다.

아르낙 학자 모드

수첩을 세 번째 줄이 아니라 두 번째 줄에 놓고 시작합니다. (수첩을 세 번째 줄로 전진시켜도 그 줄의 조사 보상은 없습니다.)

챕터 4 목표

패배하지 않으면 승리합니다. 즉, 자신의 돋보기와 쿠틀 고고학자를 신전으로 옮겨야 합니다.

2인 게임에서는 두 명의 돋보기와 두 개의 고고학자를 모두 옮겨야 합니다.

승리하면 이것을 읽으세요.

우리는 쿠틀 교수와 함께 익사 직전에 흠뻑 젖은 채로 신전 꼭대기의 출구로 나와 다시 한번 빛을 볼 수 있었다. 나는 해변에 세웠던 야영지가 더 높은 곳으로 옮겨져 있는 것을 보고 안도했다. 모두 안전하구나!

아르낙의 해안선을 훑어보다가, 해안에 닿을 내린 수상한 배를 보았다. 앙투아네트의 탐험대가 그 방향으로 향하고 있다. 무슨 상황인 거지?

숨겨진 이야기 46을 읽습니다.

손실을 받아들이기로 한 경우

초인적인 힘을 다해 쿠틀 교수의 축 늘어진 몸을 사원 꼭대기 계단으로 끌어올리고, 호흡을 되돌리려 애썼다. 그는 막힌 숨을 짧게 여러 번 쉬더니, 이내 숨을 헐떡이며 안색이 돌아왔다. 슬프게도 모든 동료가 그렇게 운이 좋지는 못했다. 이제 장례식을 치러야 한다.

페널티: 챕터 5에서 자신의 첫 턴을 시작할 때, 공포 카드 더미에서 한 장을 손으로 가져옵니다.

! 업적을 포함하여 스토리 기호를 표시하는 것을 잊지 마세요.

챕터 5

교수를 찾았으므로, 내 임무는 일단락되었다. 하지만 나도 쿠틸도 낯선 배가 해안에 정박해 있는 와중에 섬을 떠나고 싶지는 않다. 쿠틸 교수는 새로 온 사람들이 자신의 전 학생이자, 전 동료이자, 의심스러운 성격의 사람인 로베르토 하브란 박사의 탐험대라고 믿고 있다. 차량의 엔진 소리가 정글에 울려 퍼질 때쯤, 나는 하브란이 무엇을 하고 있는지 알아낼 계획을 세웠다.

도움의 손길은 갑작스럽게 예상치 못한 곳에서 오는 법. 예전 조교인 앙투아네트가 우리 야영지에 찾아와, 나와 쿠틸에게 개인적으로 얘기하자고 했다.

앙투아네트는 "제가 실수를 저질렀습니다."라고 운을 띄웠다. "하브란 박사에게 빚을 졌다고 느꼈지만..."

"그랬는데, 이제는 박사의 동기가 단순한 과학적 호기심이 아닐지도 몰라서 겁이 난 게지."라고 쿠틸이 말했다.

앙투아네트가 고개를 끄덕인다.

"하브란 박사가 바로 자네 탐험에 자금을 지원한 익명의 기부자였겠군." 쿠틸이 추측했다. "하지만 그는 나를 찾는 데는 관심이 없었을 거야. 그가 관심을 기울인 것은... 수호자였나?"

쿠틸의 추리에 앙투아네트가 대답했다. "네." "저는 박사에게 내 노트를 모두 넘겼어요... 그게 우리 계약 조건이었습니다. 저는 단순히 고대 전설을 해석하고 있다고 생각했어요. 하브란 박사가 아르낙의 신이 되려고 한다는 사실은 꿈에도 몰랐어요!"

필요한 구성품:



챕터 5 상황 직면 카드 10장



보석상의 확대경



조명탄 발사기



카르-칼의 지팡이



폭포 신전



챕터 5 개요 카드



*공포 타일 3개 또는 5개



*사용하지 않는 색상의
고고학자 1개 또는 2개

*표가 있는 구성품은 기본 게임에서 가져옵니다.

기억하세요:

- 이전 챕터에서 스토리 기호로 얻은 카드는 자신의 더미 맨 아래 놓고 시작합니다.
- 앞서 캠페인을 진행하면서 획득한 다른 모든 카드는 유물과 아이템 더미에 섞어야 합니다.
- 챕터 4에서 구출한 조수는 이제 일반 더미에 넣습니다.
- 지난 챕터에서 패배를 인정했다면 잊지 말고 페널티를 적용합니다.

챕터 5 준비 및 규칙

뱀의 신전 쪽 게임 보드에 폭포 조사 트랙을 놓고 사용합니다. (본 확장 설명서 11쪽을 참고하세요.)

라이벌 군단

해안 근처의 정상에서 하브란 박사의 광범위한 야영지를 관찰할 수 있었다. 연료 탱크를 내리고 있다. 무장한 덩치들을 태운 차량이 정글을 가로질러 길을 만들더니, 숲의 새로운 야영지에서 연기가 피어오르기 시작한다. 저 탐험대는 고고학 팀이라기보다는 준군사 조직에 가깝다.

- 1 플레이어와 라이벌의 색상과 다른 **고고학자 말** 하나를 가져옵니다. 그림과 같이 왼쪽 하단 단계 현장에 배치합니다. 이것은 하브란 박사의 보급품 수송대입니다. 2인 게임에서는 두 개의 수송대를 놓습니다.

정보 수집

수적으로 우세하고, 운송 수단도 우월한 하브란의 탐험대에 맞서 직접 충돌하는 것은 현명하지 않다. 그러나 우리에게만 사용할 수 있는 한 가지 이점이 있다. 바로 섬에 대한 뛰어난 지식이다.

- 2 **챕터 5 상황 직면 카드** 더미를 섞습니다. 단계 현장마다 이상 대신 상황 직면 카드를 한 장씩 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 나머지 2장은 상자에 되돌려 놓습니다.

단계 현장을 발견할 때마다 그곳의 상황 직면 카드를 공개합니다. 현장 타일의 효과를 실행하기 직전이나 직후에 상황 직면 카드를 실행합니다.

라이벌이 해당 현장을 발견하면, 라이벌은 그곳의 상황 직면 카드를 보유하고, 게임이 끝날 때 해당 카드로 3점을 얻습니다.

라이벌



- 3 라이벌의 행동 타일 더미에서 이 타일을 제거합니다.

보급품 수송대는 그림과 같이 S자 경로를 따릅니다. 라이벌이 나머지 4개의 발굴 행동 중 하나를 수행할 때마다, 행동을 실행한 후 경로를 따라 보급품 수송대 말을 한 단계 전진시킵니다. 보급품 수송대 말은 칸을 **막지 않습니다**. 따라서, 플레이어는 (또는 라이벌은) 여전히 고고학자를 그곳에 보낼 수 있습니다.

수송대가 경로의 끝에 도달하면 즉시 패배합니다.



보급망 파괴

하브란이 야영지를 만들려고 하는 것 같다. 아니면 요새를 만들려는 지도 모른다! 농들이 물색한 장소는 하얀 나무 현장이다. 쿠틸은 이것이 그에게 적지 않은 힘을 줄 것이라고 한다. "고대인들은 하얀 나무에서 행해지는 의식이 섬 전체에 걸쳐 자연의 힘에 영향을 미칠 수 있다고 믿었다네." 수송대를 막아야 한다!

수송대를 뒤로 옮길 수 있습니다. 카드를 살 때마다 그 아래의 세로줄 현장을 확인합니다. 수송대 말이 해당 세로줄에 있으면 한 칸 뒤로 이동합니다. (시작 지점에 있는 경우는 예외입니다.) 카드 열의 다섯 번째 카드를 구입하여 수송대를 조사 트랙의 현장에서 뒤로 옮길 수 있습니다.

우리 대의의 결속

침입자는 아르낙의 고대 수호자에게 쉽게 위협을 받습니다. 자신의 고고학자가 보급품 수송대 말과 같은 현장에 있을 때, 수호자의 능력을 사용하여 (원래 효과를 실행하는 대신) 수송대 말을 1칸 뒤로 옮길 수 있습니다. 이것은 보조 행동입니다. 2인 게임이더라도, 이 행동은 파트너가 아닌 자신의 고고학자와 수호자로 해야 합니다.



두 명의 플레이어가 모두 반드시 신전 확대기에 도달하고 역장의 수송대가 도달하지 못하도록 막으세요!

점수
외 구매의 관습: 비용이 $2 \times \text{카드의 점수} + 1$ 로 지불됩니다.
(모색상의 적대감 카드에 로큰을 놓아서 추적합니다.)

수송대를 순격하면 수호자를 사용하여 두개의 다른 현장에서 수송대 말을 옮기십시오.
(현장에 말을 놓아서 추적합니다.)

운명의 대결
플레이어 두 명은 수송대 말의 위치를 조사 트랙의 끝에서 시작합니다.

채터 5 개요 카드를
게임 보드 옆에 놓습니다.

두 개의 호송대

2인 게임에서 라이벌이 발굴 행동을 할 때, 각 수송대  이 한 칸 전진합니다. 그러나, 플레이어가 말을 뒤로 옮길 때는 행동당 하나만 옮길 수 있습니다. 즉, 구입한 카드당 하나 또는 사용한 능력당 하나의 말만 뒤로 옮깁니다. 물론, 어떤 보급품 수송대든 신전에 도착하면 패배합니다.

업적

이 구역의 큰손 ?



준비: 카드 옆에 **보석상의 확대경**을 놓습니다.

표시: 카드 옆에서 비용이 적어도 또는 인 카드를 구입하거나 얻을 때마다 토큰 1개를 놓습니다.

획득: 필요한 개수의 토큰이 쌓이면 카드를 자신의 덱 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 6개 **협력:** 12개

수송대를 습격하라 ?



준비: 게임 보드 옆에 **조명탄 발사기**를 놓습니다.

표시: 수호자를 사용하여 현장에서 수송대 말을 뒤로 옮기는 경우, 해당 현장에 공포 토큰 하나를 놓습니다.

획득: 서로 다른 현장에 필요한 개수의 토큰이 놓이면 카드를 자신의 덱 맨 위로 가져옵니다.

1인 게임: 3개 **협력:** 5개

운명의 대결 ?



준비: 조사 트랙 옆에 **카르-칼의 지팡이**를 놓습니다.

획득: 자신의 돌보기와 수송대 말이 숨겨진 현장에 있는 경우, 카드를 자신의 덱 맨 위로 가져옵니다. 2인 게임에서는 수송대 말 2개와 플레이어 두 명의 돌보기가 해당 칸에 있어야 합니다.

조성

학습 모드

시작 자원을 두 배로 늘립니다.

아르낙 학자 모드

게임을 준비하면서 하브란의 행동 타일 덱에서 타일을 제거할 때, 해당 타일을 하브란의 버리는 덱에 놓습니다. 1라운드 끝나면 해당 타일은 덱에 다시 섞이고, 하브란의 수송대는 2라운드부터 5라운드에는 5번 이동하게 됩니다.

챕터 5 목표

승리하려면 신전 꼭대기에 도착해야 합니다(2인 게임이면 둘 다). 수송대가 신전에 도달하면 즉시 패배합니다.

승리하면 이것을 읽으세요.

그저 고고학 팀이었을 뿐인 우리 탐험대는 갑자기 파괴 공작원과 스파이로 이루어진 전술 집단이 되었다. 정말 다재 다능한 대원들이다!

일단 수송대의 발을 잠시 묶어두었지만, 정찰을 맡은 대원이 돌아와서 하브란이 도보로 출발했다고 전했다. 하얀 나무로 출발하기 전에, 여러 개의 우상을 배낭에 챙겨 넣었다고 한다. 박사는 아르낙의 수호자를 통제할 수단과 지식을 가지고 있다. 하지만 아마도 우리도 그의 행보에 제동을 걸 만큼 충분히 알고 있을 것이다.

손실을 받아들이기로 한 경우

하브란의 수송대가 우리보다 먼저 하얀 나무에 도착했다. 이로 인해, 우리 대원들이 우리에게 필요한 물품을 가져오기 어렵게 되었다.

페널티: 게임을 준비하면서 카드 옆을 채운 다음, 아이템 덱 맨 위에 공포 카드 2장을 놓습니다. 해당 카드들은 달의 지팡이로 인해 방출될 때까지 아이템 칸을 차지하게 됩니다. 이 카드들을 구입할 수는 없지만, 화려한 망치와 같은 카드로 방출할 수 있습니다. 탐험 대장 확장의 붉은 달의 지팡이는 사용할 수 없습니다.

업적을 포함하여 스토리 기호를 표시하는 것을 잊지 마세요.

챕터 6

하브란 박사가 하얀 나무로 향하는 것이 목격되었다. 그는 아르낙 수호 사제가 고대 의식을 집전할 때 필요한 물품을 챙겨갔다. 예전에 나는 그 의식을 방해하는 방법을 연구한 적이 있었다. 즉, 아르낙이 박사의 손에 넘어가지 않게 하려면 내가 나서야 한다. 제시간에 도착하기를 바라며, 하얀 나무로 걸음을 서둘렀다.

필요한 구성품:



챕터 6 상황 직면 카드 8장



챕터 6 개요 카드



나무 신전



오토바이



각성의 징



신성한 가지



*공포 타일 10개

*표가 있는 구성품은 기본 게임에서 가져옵니다.

기억하세요:

- 이전 챕터에서 스토리 기호로 얻은 카드는 자신의 더미 맨 아래 놓고 시작합니다.
- 앞서 캠페인을 진행하면서 획득한 다른 모든 카드는 유물과 아이템 더미에 섞어야 합니다.
- 지난 챕터에서 패배를 인정했다면 잊지 말고 페널티를 적용합니다.

챕터 6 준비 및 규칙

뱀의 신전 쪽 게임 보드에 나무 조사 트랙을 놓고 사용합니다. (본 확장 설명서 12쪽을 참고하세요.)

너무 늦었어!

하얀 나무에 도착해서 본 것은 수호자들의 호위를 받으며 서 있는 하브란 박사뿐이다.

"너무 늦었군." 하브란이 비웃으며 말했다. "아르낙과 수호자들은 이제 내 손에 있다."

우리 탐험대는 전투 부대가 아니라 고고학 연구팀이다. 누구 하나 싸울 준비가 되어있는 사람이 없다. 이것이 물리적 충돌이 되지 않도록 방지하는 방법을 찾아야 한다.

그때, 앙투아네트가 내 팔을 잡고 진심 어린 제안을 속삭였다. "도망쳐요."

- 1 조사 트랙의 신전 가로줄에 **빨간색 고고학자 말 하나**를 놓습니다. 이것은 하브란 박사입니다. 조사 트랙에 **보너스 타일과 신전 타일**을 놓지 않습니다.
- 2 수호자 **더미**를 섞어서 9개로 한 더미를 만들고, 하브란 박사 옆에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. **2인 게임에서는 18개를 사용하세요!** 남은 수호자가 있으면 상자로 되돌려 놓습니다. 이 챕터에서는 **신전에 있는 타일 더미가 수호자 타일 더미입니다**. 새로 발견된 장소에 배치할 수호자를 뽑을 때마다, 보드에 있는 하브란 박사의 더미에서 뽑습니다.

아직 늦지 않았을 수도?

"도망쳐!" 나는 곧바로 소리쳤다. 하브란이 무슨 짓을 할 틈을 주어서 안 된다. 우리는 정신없이 달리기 시작했다.

"이쪽으로" 쿠틸이 손짓한다. 우리는 하얀 나무뿌리 사이의 틈으로 사라진 쿠틸을 뒤따라서 성스러운 나무 아래에 있는 촘촘하고 구불구불한 터널로 들어갔다. 쿠틸이 걷는 속도를 늦춘다.

"박사가 수호자를 통제하고 있네." 쿠틸은 마치못해 인정했다. "하지만 아직 섬까지 손에 넣은 건 아니야. 먼저 나무 아래, 바로 이 동굴에서 수행해야 할 두 가지 의식이 남았네."

"그리고 수호자에 대한 통제는 절대적이지 않을 수 있습니다."라고 앙투아네트가 말을 더했다. "수호자들은 여전히 고대의 법칙을 지키고 있으니, 아직 우리 편으로 돌아올 수 있습니다."

- 3 카드 열 위쪽의 II와 III 칸에 **공포 타일 2개**를 놓습니다. II 라운드와 III 라운드를 시작할 때, 하브란 박사의 더미에서 수호자를 가져와서, 이미 발견되었지만 수호자가 없는 **II 단계와 III 단계 현장**마다 하나씩 앞면이 보이게 놓습니다. 공포 타일은 이 규칙을 잊지 않도록 하는 알림 토큰입니다.



지형에 대한 지식



- 4** **챕터 6 상황 직면 카드** 더미를 살펴보고, 자신의 캠페인 기록지에서 완성한 경로들의 기호가 표시된 카드만 가져옵니다. 왼쪽 그림을 보고, 해당하는 **1** 단계 현장에 카드를 놓습니다. 이러한 현장에는 우상이 없지만, 카드에서 우상을 얻을 기회가 생깁니다. 다른 **2** 단계 현장에는 우상을 앞면이 보이지 않게 하나씩 놓습니다. **3** 단계 현장에는 원래 규칙대로 하나는 앞면이 보이게, 하나는 보이지 않게 놓습니다.

상황 직면 카드가 있는 현장을 발견하면, 타일의 효과를 실행하기 직전이나 직후에 상황 직면 카드를 실행합니다. 그런 다음, 현장의 수호자를 공개합니다.

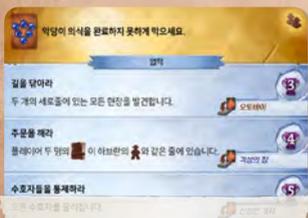


하브란의 집착

하브란 박사는 모든 것을 알아냈습니다. 그는 이제 자신의 고고학 이론을 시험할 것입니다!

- 5** 하브란의 **돋보기**를 신전의 가장 왼쪽 칸에 놓아서 해당 칸을 막습니다. 하브란은 **11점짜리 신전 타일 2개**를 받습니다.
- 6** 하브란의 **발견 행동 타일**을 제거하고, **녹색 조사 행동 타일**로 교체합니다.

하브란의 수호자 물리치기 타일과 조사 타일은 원래의 효과 대신에 고대 의식을 향해 전진하는 효과를 적용합니다.



챕터 6 개요 카드를
게임 보드 옆에 놓습니다.

하얀 나무의 의식

플레이어와 하브란의 전투는 조사 트랙에서 펼쳐집니다. 두 개의 우상의 방에 각각 우상 하나를 놓아, 하브란의 의식을 방해할 수 있습니다. (협력 게임이면 우상 2개)

하브란의 접근

하브란이 조사 행동을 하면, 하브란의 말과 수호자 더미가 한 줄 아래로 이동합니다. 첫 번째 의식은 아래쪽 우상의 방에서 진행됩니다. 플레이어는 의식이 끝날 때까지 아래쪽 우상의 방 위로 조사 토큰을 전진시킬 수 없습니다.



아래쪽 우상의 방

첫 번째 의식

하브란이 아래쪽 우상의 방에 도달하면 그는 첫 번째 의식을 시작합니다. 하브란의 다음 4번의 조사 행동마다 우상의 방에 공포 타일 1개를 배치합니다. 공포 타일이 없는 칸에 놓아야 하고, 결정 화살표에 따라 가장 왼쪽 또는 가장 오른쪽 칸에 놓습니다. 하브란의 공포 타일과 플레이어의 우상은 서로를 막지 않습니다. 그러나 공포 타일이 있는 칸에 우상을 놓으면 자신의 개인 공간에 공포 2장을 추가해야 합니다. 자신의 우상이 있는 칸에 하브란이 공포 타일을 놓을 때는 불이익이 없이 우상 밑에 공포 타일을 놓기만 하면 됩니다.

대결

하브란이 네 번째 공포 타일을 놓을 때 대결을 실행합니다.

우상의 방에 우상이 하나도 없다면 (협력 게임이면 우상 2개가 없다면), 게임에서 패배합니다.

그런 다음 수호자를 비교합니다. (어떻게든 지금까지 물리친 수호자가 있기를 바랍니다.) 자신이 보유한 수호자의 수가 (2인이면 둘이 가진 총개수) 하브란의 더미에 있는 것과 같거나 많으면 아무 일도 일어나지 않습니다. 하브란이 가진 수호자의 수가 더 많으면 그는 아르낙의 보물을 가져갑니다. 하브란이 더 많이 가진 수호자당 유물 카드 1장을 더미에서 뽑아, 라이벌의 개인 보드에 놓습니다. 그런 다음 하브란은 도주합니다.

하브란의 도주

하브란의 말을 위쪽 우상의 방으로 바로 옮깁니다. 수호자 더미는 아래쪽 우상의 방에 플레이어와 함께 그대로 둡니다. 이제 새로운 현장을 발견해도 수호자가 나타나지 않습니다.

하브란의 행동 타일 더미에서 녹색 조사 타일을 제거합니다. 그는 마지막 두 라운드에서 각각 두 번만 조사할 것입니다.

하브란의 수호자 더미에서 맨 위의 3개 수호자를 공개합니다. 챕터 1에서 부엉이를 물리친 것처럼 원하는 순서로 그것들을 물리칠 수 있습니다. 하나를 물리칠 때마다 하브란의 더미에서 다른 하나를 공개합니다.



플레이어는 우상의 방에 수호자가 있는 동안은 전진할 수 없습니다. 그러나, 라운드가 끝날 때 이로 인해 공포 카드를 받지 않습니다.

두 번째 의식

한편 하브란은 두 번째 의식을 시작하여, 첫 번째와 마찬가지로 조사 행동을 할 때마다 공포 타일을 배치합니다. 그가 있는 방으로 가서, 하브란이 마지막 행동을 하기 전에 우상 하나를 (협력이면 2개를) 놓습니다.

V 라운드를 시작하기 전, 빨간색 조사 타일이 맨 밑으로 오도록 하브란의 더미를 쌓습니다.

하브란이 게임의 마지막 행동을 하면 대결을 실행합니다. 필요한 개수의 우상을 배치하지 못했으면 게임에서 패배합니다. 필요한 개수의 우상을 배치했으면 캠페인에서 승리합니다!



업적

이 챕터의 업적에는 점수가 있는데, 여러분의 챕터 점수에 업적 점수를 더합니다.

2인 게임에서는 합계를 2로 나누고 하브란의 점수를 뺀 후, 업적 점수를 더합니다.

길을 닦아라 3



준비: 게임 보드 옆에 **오토바이**를 놓습니다.

획득: 세로줄 하나에서 3개 현장을 모두 발견하면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다. 2인 게임에서는 세로줄 두 개에서 모든 현장을 발견해야 합니다.

주문을 깨라 4



준비: 조사 트랙 옆에 **각성의 징**을 놓습니다.

획득: 자신의 수첩이 하브란 박사의 말과 같은 줄에 있을 때, 이 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다. 2인 게임에서는 해당 줄에 수첩 두 개가 모두 있어야 합니다.

수호자들을 통제하라 5



준비: 게임 보드 옆에 **신성한 가지**를 놓습니다.

획득: 모든 수호자를 물리치면 카드를 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

조정

독립 실행

이 챕터를 캠페인의 일부가 아닌 독립 챕터 실행 변형으로 플레이하는 경우, 마지막으로 캠페인을 플레이했을 때 획득한 상황 직면 카드를 사용할 수 있습니다. 아니면, 무작위로 2장 또는 4장을 사용합니다.

학습 모드

게임을 준비할 때, 아이템 더미를 살펴보면 서, 자동차, 증기선, 비행선 중 가장 먼저 찾은 것을 가져옵니다. (그런 다음 다시 섞습니다.) 해당 카드가 자신의 더미 맨 위에 있는 상태로 게임을 시작합니다. 1 라운드에서 카드를 손으로 가져오기 전에 이 작업을 수행하세요. (2인 게임에서는 플레이어마다 위의 카드 중 한 장씩 가져옵니다.)

아르낙 학자 모드

● 하나를 적게 (2인이면 각각) 가지고 시작합니다.

신전에 도착하지 못하면 승리할 수 없습니다. (2인 게임이면 2명 모두 도착해야 합니다.)

캠페인 목표

승리하려면 하브란의 의식을 두 번 다 저지해야 합니다. 손실을 받아들이는 경우, 숨겨진 이야기 44를 읽습니다.



챕터 6 종료

챕터 6에서 승리했다면 캠페인에서 승리한 것입니다.

하브란 박사는 간절한 눈으로 마지막 우상을 마지막 받침대로 옮긴다. 그러나 받침대 가까이 다가섰을 때, 그의 얼굴이 충격으로 일그러졌다. 우리가 이미 우상을 놓았기 때문이다!

"너무 늦었어요." 앙투아네트가 벽의 그림자에서 걸어 나오며 그에게 말했다. 얼굴에 피곤한 기색이 역력한 채로, 조롱이 아니라 진심 어린 목소리로 말을 이었다. "당신의 미친 계획에서 제가 한 일을 아르낙의 수호자들이 용서해 주기를 바랄 뿐이에요."

"안돼!" 하브란이 울부짖는다. 그리고 그는 궁지에 몰린 동물처럼 이빨을 드러냈다.

다음에 일어날 일은 여러분이 한 선택에 달려 있습니다.

최종 점수 계산

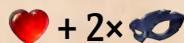
챕터 6의 점수를 계산합니다. 그런 다음, 모든 챕터의 점수를 합산한 것이 캠페인 점수입니다. (2인 게임에서 캠페인 점수가 정수가 아니면 올림합니다.) 캠페인 기록지에 점수를 적습니다. 곧 필요할 것입니다.

경로 결정

이제, 수집한 스토리 기호를 셉니다. 이것은 3개의 다른 길을 따라 떠나는 여행을 나타냅니다. 가장 높은 기호에 해당하는 경로만 읽습니다.

표시한 교차점은 두 가지 기호로 계산됩니다. 동수인 경우, 자신의 스토리에 맞는 경로를 선택하세요.

리더의 길



숨겨진 이야기 28을 읽습니다

수호자 마스터의 길



숨겨진 이야기 33을 읽습니다

학자의 길



숨겨진 이야기 37을 읽습니다

독립 챕터 실행 변형

캠페인을 완료한 후, 특정 게임 상황의 가능성을 탐색하기 위해 특정 챕터 하나만 플레이할 수 있습니다.

이 경우, 특정 스토리 요소를 무시합니다. 스토리 기호는 효과가 없으며, 일반 데미에서 확장 구성품을 분리하지 않아도 됩니다.

서로 다른 난이도의 협력 게임

두 명의 플레이어가 서로 다른 난이도로 협력 게임을 플레이할 수 있습니다.

어린이와 부모가 함께 하거나, 게임에 익숙한 정도가 다른 두 명의 플레이어에게 훌륭한 선택이 될 수 있습니다.

이렇게 하려면 선택한 난이도 수준에 대해 각 챕터를 정상적으로 준비하기만 하면 됩니다.

더 쉬운 난이도의 플레이어는 일부 예외를 제외하고는 더 어려운 난이도의 규칙에 영향을 받지 않습니다.

챕터 1

한 명이 아르낙 학자 모드로 플레이하는 경우, 부영이 수호자를 물리칠 때만 두 배의 비용이 듭니다.

두 플레이어 모두 부영이 수호자를 물리칠 수 있지만  6개를 지불해야 합니다.

챕터 2

한 명이 아르낙 학자 모드로 플레이하는 경우, 바깥쪽 6개 현장에만 유물 카드를 배치합니다.

아르낙 학자 모드 플레이어만 조사 트랙에 있는 공포 토큰의 영향을 받습니다.

챕터 3

한 명이 학습 모드로 플레이하는 경우, 게임을 준비할 때 수호자의 **왕관** 유물만 카드 옆에 놓습니다.

학습 모드 플레이어만 수호자의 **왕관**을 구입할 수 있습니다.

한 명이 아르낙 학자 모드로 플레이하는 경우, 처음 발견한  단계 동굴 현장에만 3개의 수호자를 추가합니다.

챕터 4

변경 사항이 없습니다.

챕터 5

한 명이 아르낙 학자 모드로 플레이하는 경우,  라이벌 행동 타일은 신전에서 더 멀리 떨어진 보급품 수송대 말만 진행합니다.

챕터 6

한 명이 아르낙 학자 모드로 플레이하는 경우, 해당 플레이어만 신전에 도착하면 됩니다.

11.

며칠간의 사투 끝에 마침내 괴물의 동지로 가는 길을 찾았다. 나는 탐험대를 이끌고 절벽을 올라가기 시작했다.

절벽에서 툭 튀어나온 바위 위로 머리를 치켜올리자, 거대한 크기의 부엉이가 보였다. 놈은 나를 먹으려 들지는 않았다 - 당장은.

자극하지 않도록 천천히 몸을 움직여서, 새의 바위 위로 올라갔다. 살며시 두 발로 섰지만, 녀석의 눈을 바라보려면 여전히 위를 올라다 봐야 했다.

녀석의 눈동자는 보석이었는데, 가만히 응시하다 보니 놈이 지능이 있는 생물체인 것을 알 수 있었다. 나를 경계했지만 적대적이지는 않았다. 녀석과 의사 소통할 방법이 있을까? 이 전설적인 수호자에 대해 더 많이 알고 있다면 그럴 수 있었을 텐데. 쿠틸 교수는 알았겠지.

아! 쿠틸이 여기 왔었잖아! 수호자의 동지 가운데에 쿠틸의 탐험대에서 나온 것이 틀림없는 수첩이 보인다! ... 그런데, 저걸 가져온 게 쿠틸이었을까? 아니면 저 새가 여기로 옮긴 건 아닐까? 아니면 쿠틸의 주검에서 떨어진 걸까?

답을 얻으려면 저 수첩을 가져와야 한다. 하지만 어떻게 가져올까... 절벽을 오르느라 체력을 많이 써서, 재빠르게 움직일 수 있을지 모르겠다. 그리고, 이 괴물을 제압할 방법은 없다.

... 아마도 저 똑똑한 녀석은 거래를 원할 것이다.

부엉이 수호자를 물리치면 쿠틸 교수의 일기장을 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

12.

"나는 아직 지지 않았어!" 하브란이 소리치더니, 주머니에서 파란색 돌이 박힌 황금 메달을 꺼내 목에 걸었다.

가까이 다가가서 보니, 즉시 변화를 알 수 있었다. 손의 피부는 짙은 보라색으로 변하고, 흰자위는 검어지고 있다. 그는 비틀거리며 숨을 헐떡인다.

공포와 연민, 그리고 내가 저 모습이 될 운명일 수도 있었다는 불안한 느낌을 극복하고, 그에게 메달을 벗으라고 외쳤다.

하브란은 내 말을 이해하지 못한 채 눈을 깜박인다. 그의 의식이 흐려지는 것 같다.

나는 황급히 연구 노트를 꺼내, 발음이 맞기를 바라며 고대 구절을 큰 소리로 읽었다. 그것은 고대인의 언어지만, 이제 고대의 힘이 깃든 하브란은 바로 이해했다!

하브란 박사는 목에서 메달을 벗던지고는, 앞으로 고꾸라졌다. 그의 옆으로 달려가 맥박을 짚어 살아있는 것을 확인했다. 하브란은 갑자기 눈꺼풀을 파르르 떨더니, 내 손을 잡았다. 그는 거칠고 약한 목소리지만 마음에서 우러나오는 한 마디를 마지막으로 뱉고 의식을 잃었다. "고맙...네."

쿠틸은 박사의 눈에서 부자연스러운 색이 서서히 사라지는 것을 확인했다.

"하브란은 회복될 걸세." 쿠틸이 안도하며 이야기했다. "본인은 한동안 괴롭겠지만, 그가 마음을 잃지 않아서 정말 다행이군."

끝.

13.

밝은 깃털을 가진 수호자의 흔적은 나를 많은 흥미로운 장소로 인도했지만, 이 나뭇가지와 나뭇가지의 동지만큼 호기심이 동하는 곳은 없다. 동지에는 여러 개의 알이 있었을 텐데, 지금은 비어 있다. 추적을 맡은 대원이 근처에서 앙투아네트의 부츠 자국을 발견했다.

이 수호자는 비밀스러운 성향이라는 것을 알고 있다. 어쩌면 앙투아네트의 눈에 띄지 않는 곳에 알 하나를 숨겼을지도?

그렇다! 주변을 살살이 수색한 끝에, 남겨진 알을 발견했다.

독특한 알 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

14.

정말 반가운 발견이다! 이 계곡의 모든 경이로움 중에서 쿠틸의 조종사만큼 멋진 것이 또 있을까.

수호자의 공격을 받던 도중, 쿠틸과 떨어진 조종사도 우릴 보고 반가워한다. 조종사는 쿠틸이 실제로 카르-칼 신전을 찾고 있음을 확인해 주었다. 쿠틸의 현재 위치는 알 수 없지만, 탐험대에 추적자가 한 명 더 추가되었다.

최근까지 쿠틸이 살아있었다는 사실은 매우 고무적이다.

15.

나는 아르낙의 짐승들의 행동 양식을 연구하고 있다. 녀석들은 모습은 다르지만 공통점이 많다. 그들의 행동에는 지성이 있고, 보통은 혼자 여행하지만, 종종 함께 일하는 것처럼 보이며, 멀리서도 어떻게든 의사소통을 한다.

쿠틸 교수가 왜 이 생물체에 그토록 매료되었는지 이해하기 시작했다. 수호자들을 연구하면서 배우는 것이 많다.

깃털 모양의 돌 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

16.

저녁 식사가 끝날 무렵 야영지의 요리사가 머뭇거리는 표정으로 다가왔다. 모든 사람이 들을 수 있을 만큼만 목소리를 높여서 그가 말했다. "양투아네트가 떠났을 때, 대장이 얼마나 힘들었는지 알고 있었고, ...음. ...그냥 대장이 알아줬으면 좋겠다고 말하고 싶습니다. 대장이 어디로 이끌든... 우리가 뒤따르고 있다는 걸요."

대원들이 사려 깊은 선물을 주었습니다. 해당 아이템 카드를 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

17.

내가 공격하지 않는 것을 보고 하브란은 약간 긴장을 풀었다. 찡그린 표정을 누그러뜨리고는 능글맞게 웃으면서 쿠틸 교수를 바라본다.

"고고학의 윤리는 이쯤에서 그만둡시다! 교수님도 자신을 위해 이 힘을 장악하려고 하시잖아요. 그러실 거라고 예상했습니다"고 말했다.

하브란은 배낭에 손을 뻗어 파란색 돌덩어리를 꺼냈다. "교수님은 이게 뭔지 아시겠죠."

쿠틸 교수 뿐 아니라 우리 모두 그것이 무엇인지 알고 있었다. 그것은 하얀 나무의 심장이다.

하브란은 만족스러운 듯 고개를 끄덕인다. "다들 내가 이 나무의 주인이 된 것을 축하해 주는군. 머지않아 이 나무는 죽고, 나를 위한 새 나무가 등장할 거다."

쿠틸의 얼굴이 창백해졌다. "로베르토, 의식을 치르면 돌이 깨어 난다는 것을 알고 있었나? 자네, 손을 좀 봐!"

하브란 박사의 손이 돌의 색으로 바뀌었다. 손이 건조해지고 시들자, 팔뚝의 정맥에 푸른빛의 힘줄이 기어오른다.

"손에서 안 떨어져!" 하브란이 울부짖는다. "도와줘! 누가 날 좀!"

하브란을 도우려 다가가려는 순간, 죽어가는 나무가 거대한 몸통을 떨기 시작했다. 땅이 흔들리며, 하브란이 아래로 떨어졌다. 이제 파란색 돌과 하나가 된 하브란의 손이 방의 벽에 부딪히자, 이미 광물이 되어버린 손목에서 돌이 튕겨 나와 내 발 앞으로 굴러 멈춘다.

"가요!" 양투아네트가 소리쳤다. "나무를 구하세요. 우리는 모두를 구할게요!"

나는 파란색 돌을 주워서 달려갔다. 무너져 가는 나무뿌리 사이로 나뭇가지와 돌이 세차게 굴러떨어졌지만, 아랑곳하지 않고 돌진했다. 폐에 먼지가 가득 찼다. 나는 헐떡이며 간신히 뿌리에서 나왔다.

하얀 나무의 심장이 원래 있어야 할 곳이 어딘지 알고 있다. 숨이 몹시 가빠서 올라가기 쉽지는 않지만, 하브란의 무모한 행동으로 인해 벌어진 구멍에 가까스로 도달할 수 있었다. 조심스럽게 돌을 나무로 되돌리자 떨림이 가라앉는다.

위험천만한 상황이었지만, 하얀 나무를 구하는 방법을 알아냈다. 그러나 이제 새로운 수수께끼가 생겼다. 왜 그 돌은 하브란처럼 나를 해치지 않았을까?

말이 없는 나무는 아무런 설명도 하지 않지만, 고마움을 느꼈다.

끝.

18.

동지에서 구해온 알이 부화했다!

새끼 수호자를 만났을 때 얼마나 놀랐는지! 예상했듯이, 이 생명체는 새가 아니라 깃털 달린 도마뱀처럼 보인다.

녀석은 나를 봐도 전혀 놀라지 않는 것 같다. 내가 가는 곳마다 따라다녀서, 혹시 각인 효과가 발동된 것은 아닌지 의심스럽다.

어린 수호자 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

19.

수호자들 사이의 연결을 조사하는 동안, 나 자신도 연결을 만들고 있었다. 아르낙의 야수들은 이제 처음 보는 녀석도 나를 알아본다.

전해 내려오는 이야기에 따르면 수호자들은 "하얀 나무"에서 행해지는 의식에 의해 창조되고 통제되었다고 한다. 수호자와의 새로운 관계는 이러한 의식과 아르낙의 모든 피조물 간의 연결 특성을 이해하는 데 도움이 될 수 있겠다.

시초의 설화 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

20.

아르낙의 돌을 관찰하면서, 청색 광물에 강한 자기 특성이 있다는 것을 알아냈다. 이제 길을 잃은 이유가 이해된다. 그에 맞춰 재조정된 나침반도 여전히 잘못된 길로 이끌 테지만, 아마도 흥미로운 곳으로 이끌 것이다.

부정확한 나침반 아이템을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

21.

이 섬의 여러 수원에서는 독특한 냄새가 난다. 충분한 데이터를 수집한 후, 이 물 또는 아마도 그 냄새가 수호자의 행동에 확실히 영향을 미친다는 결론을 내렸다. 이제 몇 가지 실험을 할 시간이다.

양동이 아이템을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

22.

하브란은 궁지에 몰린 한 마리 짐승처럼 보였다. 궁지에 몰린 짐승은 위험한 법. 나는 뒤로 물러서서 수호자들에게 하브란에게 탈출할 수 있는 길을 열어달라고 부탁했다.

하브란은 옷깃을 매만지며 위엄을 되찾으려 했다. "당신도 아르낙의 고대인이 수호자를 어떻게 조종했는지에 대한 수수께끼를 풀었군. 대단해! 이번에는 당신이 이겼어."

시선을 나에게 고정하고, 하브란은 잔뜩 경계하며 출구를 향해 움직였다. 받침대를 지나면서, 내가 놓은 우상을 넘어뜨리더니 그 자리에 박사의 우상을 놓았다.

아무 일도 일어나지 않았다.

"우리는 의식을 수행하지 않았네."라고 쿠틸이 알려줬다. "의식을 되돌리고 있었지. 수호자들은 자유 의지를 되찾았어."

하브란은 쿠틸과 나, 내 명령에 복종하는 듯한 수호자들을 가만히 바라보았다. "그러면 어떻게-?"

양투아네트가 "공감, 존중, 신뢰로요."라고 말했다.

하브란은 믿을 수 없다는 듯이 고개를 저은 다음, 아무도 자신을 쫓지 않는다는 사실조차 깨달지 못한 채 돌아서서 달아났다.

끝.



23.

내가 심은 스파이가 마침내 결실을 보았다! 앙투아네트의 대원이 무심결에 한 몇 마디가 고대 점성술 장치의 위치를 누설했다. 다른 고대 문명에서 비슷한 유물을 본 적이 있지만 이것만큼 정교한 것은 없었다. 그것을 만든 사람들에게 이 장치는 어떤 의미였을까? 그보다 더 중요한 것은 앙투아네트가 왜 이것을 찾고 있었을까?

둘에 새긴 달력 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

24.

박사를 이해하기를 바라면서, 하브란에게 그의 동기를 알려달라고 요청했다. 처음에 그는 질문의 의도를 의심하는 것처럼 보였다. 우리 대원들이 공격한 틈을 엿보는지 살피더니, 이것이 계략이 아니라고 판단한 것 같다. 다소 긴장을 풀고는 "더 이상 잘 모르겠네."라고 인정했다.

하브란은 주머니에 손을 넣어 작은 약병을 꺼냈다. "생명과 죽음의 물." 그는 앙투아네트를 향해 고개를 끄덕였다. "수호자를 통제하는 수단이지. 그리고 아마도... 그 이상의 뭔가가 있어. 분명히 독인데, 뿌리가 섬 전체에 자라는 이 나무의 생명선이기도 해. 그리고...내가 바랐던..." 박사는 말을 잊지 못하고 고개를 저었다. "하지만 어리석은 판단이었어. 그리고 나는 알고 있었다네." 쿠틸의 말에 박사는 쿠틸을 바라보았다. "몇 년 전에 나한테 말했었지."

쿠틸은 고개를 저으며 계속했다. "그 물은 죽음을 미룰 수는 있지만 되돌릴 수는 없어. 특히 너무 오래전에 사망한 사람에게는 통하지 않아."

하브란은 약병을 쿠틸에게 건넸다. "포기합니다. 교수님이 이겼어요."

쿠틸은 약병을 주머니에 넣었다. "아닐세, 로베르토. 포기함으로써 자네도 이긴 거야."

끝.

25.

연구에 따르면 여러 수원이 수호자에게 다양한 영향을 미쳐, 불안해 하거나 화를 내거나 유순해지거나 조심스럽게 만든다. 고대인들은 이 모든 기분을 하얀 나무라고 알려진 장소에서 행해지는 의식으로 통제할 수 있다고 믿었다.

이 물이 다른 생물에게도 영향을 미칠 수 있다고 믿을 만한 이유가 있다.

진정제 추출물 아이템을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

26.

자성 물질의 근원을 추적했다. 오래전, 아르낙에 운석이 떨어졌다. 고대인들은 이 운석을 숭배했고, 채굴해서 섬 전역의 유물과 사원에 사용했다. 운석의 충돌로 발생한 열은 파란색 흑요석을 만들었는데, 이것은 특히 귀하게 여겨서 의식용 무기 재료로 사용했다. 아르낙의 신성한 장소와 물건이 이 광물을 통해 연결되어 있다!

자성이 있는 광석 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

27.

힘든 여정 끝에 드디어 독수리 동지에 도착했다. 기괴한 새와 열굴을 맞대자, 그제서야 이게 현명한 짓이었던지 후회됐다.

그러나 지금은 다른 생각을 할 때가 아니다. 동지의 잔가지와 나뭇잎 사이에서 위화감이 느껴지는 재질이 보였다. 수첩의 페이지다!

예리한 눈과 날카로운 부리를 가진 녀석에게서 감히 이 보물을 빼앗을 수는 없다! 아마도 저 똑똑한 녀석은 거례를 원하지 않을까?

독수리 수호자를 물리치면 수호자에 대한 참고 사항을 자신의 더미 맨 위로 가져옵니다.

28.

패배한 적과 마주하고 있으면 승리감이 연민으로 바뀐다. 이 사람이 한때 나와 쿨, 앙투아네트의 적이었던 사람이 맞나?

그러나 아직 안심하기는 이르다. 궁지에 몰린 박사는 도망치거나 싸울 태세를 갖추고 있다. 잘하면 말로 설득할 수 있을 것이다.

이야기의 결과는 여러분의 리더로서의 기술에 달려 있습니다. 전체 캠페인 점수에 해당하는 텍스트를 읽습니다.

19점 이하이면 숨겨진 이야기 34를 읽습니다.

20~59점이면 숨겨진 이야기 41을 읽습니다.

60~99점이면 숨겨진 이야기 24를 읽습니다.

100점 이상이면 숨겨진 이야기 39를 읽습니다.

29.

나는 보물 사냥에는 취미가 없다. 아르낙에는 금이 아니라 쿨을 찾기 위해 왔을 뿐이다. 하지만 이... 이 동전은. 다른 것보다 훨씬 빛난다. 이걸 발견한 건 행운의 표시겠지. 가져가고 싶다. 개인 소장품으로 기념하고, 영원히 간직하고 싶다.

저주받은 동전 아이템을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

30.

내가 심은 스파이들은 근면과 인내 그리고 세심한 관찰을 통해 하브란 박사의 수상 수집이 사악한 목적을 가지고 있다는 것을 알아냈다. 그 수상들은 하르반 박사가 섬의 모든 자연의 힘을 장악하기 위해 수행하려는 의식에 꼭 필요한 것이다. 이 의식을 자세히 알아야 그를 막을 수 있을 것이다.

양쪽의 조각상 유물을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

31.

지금 세상에 저주를 믿는 사람이 얼마나 있을까? 뱀의 신과 마법의 룬은 또 누가 믿을까?

내가 믿든 믿지 않든 중요하지 않다. 중요한 것은 여기에 살았던 사람들이 믿었다는 것이다. 이 섬의 부는 돈으로 환산할 수 있는 것이 아니었다. 유물과 보석 하나하나가, - 심지어 가장 작은 동전조차도 - 영적인 의미를 가질 수 있다!

나는 이러한 신비에 이끌려 계속 전진하고, 아르낙의 심장부로 더 깊이 들어가게 되었다.

광부의 헬멧 아이템을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.



32.

하브란은 주머니에 손을 넣어 신비한 액체가 담긴 약병을 꺼냈다. "의식을 마친 줄 알았나?" 그는 고개를 저었다. "아니지, 이걸 하기 전엔 네 의식은 끝나지 않았어!"

하브란은 마개를 떼고 세 번 빠르게 꿀꺽꿀꺽 마셨다.

그의 피부에 비늘이 형성되기 시작하면서 눈이 공포로 커졌다. 손톱에서 짐승의 발톱이 자라나고 두개골이 변형되기 시작한다.

그러더니, 몸이 미처 다 변신하기도 전에 네 발로 달려 나갔다. 꼬리가 자라나는 것을 마지막으로, 더는 그의 모습이 보이지 않았다.

이것이 진정 의식의 일부였을까? 그럴지도 모르지만, 하브란이 원한 결말은 아니었을 것 같다. 하얀 나무의 주인이라고 생각했던 남자는 이제 그 나무의 수호자가 되어버렸다.

끝.

33.

하브란에게 조종당하던 수호자들이 이제 우리의 동맹이 되었다. 발 툭 소리를 내며 발을 끌고, 내 옆에 와서 멈췄다.

다음에 일어날 일은 수호자를 다루는 방법을 얼마나 잘 아는지에 달려 있습니다. 전체 캠페인 점수에 해당하는 텍스트를 읽습니다.

19점 이하면 숨겨진 이야기 38을 읽습니다.

20~59점이면 숨겨진 이야기 22를 읽습니다.

60~99점이면 숨겨진 이야기 42를 읽습니다.

100점 이상이면 숨겨진 이야기 35를 읽습니다.

34.

박사를 이해하기를 바라면서 하브란에게 그의 동기를 설명해달라고 요청했다. 그는 비웃으며 대답했다.

"부끄럽지도 않나. 걱정하는 척, 나를 무너뜨리고 포기하도록 조종하려는 주제에. 말하지 않겠어. 우린 서로 이해 못 해."

하브란은 주머니에 손을 넣어 작은 약병을 꺼냈다. "이겼다고 생각하지?" 그는 받침대를 가리키며 말했다. "어쩌나, 난 이미 삶과 죽음의 물을 증류했어!"

하브란은 유리병의 마개를 풀고 내용물을 마셨다. 무슨 상황인지 알 수 없어서 쿠틸을 쳐다봤지만, 교수는 설명할 겨를이 없을 만큼 당황해했다.

하브란은 얼굴을 찡그리더니, 고통스러운 듯 몸을 구부렸다. 그는 혼란스럽게 약병을 보다가 쓰러졌다. 쿠틸은 서둘러 응급처치를 했지만, 할 수 있는 일은 없었다.

하브란이 음독자살할 의도가 없었다는 것은 확실하지만, 무엇을 바랐는지 알 수 없었다.

끝.



35.

하브란은 궁지에 몰린 한 마리 짐승처럼 보였다. 하지만 궁지에 몰린 짐승을 다루는 방법을 나는 아주 잘 알고 있다. 나는 갑자기 움직이지 않으면서 조용하고 달래는 말투로, 위협할 의도가 없음을 전하려고 노력했다.

"위험하지 않다고?" 하브란이 물었다. "이 섬의 모든 수호자를 조종하고 있는 당신이!"

어떤 의미에서는 사실이다. 나는 이 방에 멀리 떨어진 수호자에게 메시지를 보내는 방법이 있다는 것을 알아냈다. 관점에 따라서 그 메시지를 명령으로 해석할 수도 있을 것이다. 하지만 나는 이 녀석들에게 아무것도 강요하지 않을 것이다. 그런데, 확실히 녀석들이 자유 의지로 내 명령에 복종하는 것이 분명한가?

나는 의구심이 들었다. 이 수호자들은 이 섬을 보호할 의무가 있다. 나도 모른 채, 내가 녀석들의 의무감을 조작하여, 이 장엄한 생물이 나에게 충성을 집중하게 만든 걸까? 어떤 인간도 그들의 통치자가 되어서는 안 된다.

침착하지만 단호하게 다가서서, 하브란의 손에서 우상을 가져왔다. 수호자를 향해 몸을 돌려, 휘파람으로 부엉이를 불렀다.

수호자들이 길을 터주자, 부엉이가 발을 질질 끌며 내 부름에 응해주었다.

나는 무릎을 꿇고, 부엉이 수호자에게 우상을 돌려주었다. 새가 반아들었고, 다른 녀석들도 기뻐하는 것 같다.

오늘부터 어떤 인간도 이 받침대를 사용하여 수호자를 조종해서는 안 된다. 이제부터 아르낙의 수호자들이 스스로를 다스릴 것이다.

끝.



36.

오늘은 정말 고된 하루였다. 가장 어려운 부분은 대원들에게 이 모습을 보이면 안 된다는 것이다. 리더인 나는 항상 강한 사람이어야 하고, 대원들을 격려해야 한다. 등장이라도 쓰러질 듯이 피곤했지만, 대원들이 지치지 않도록 용기를 북돋아 주는 것이 내 역할이다.

그래서 텐트로 향하는 대신, 무거운 어깨를 애써 펴고 저녁 모닥불로 다가갔다. 모닥불에 다가섰을 때 나는 갑자기 무언가를 보고, 알 수 없는 기분에 휩싸였다. 발은 불가로 내딛었지만, 얼굴은 그림자 속에 있는 채로 모닥불 가장자리에서 멈춰버렸다.

내가 본 것은 대원들이 얼굴이다. 그들은 피곤하지만 만족하며 오늘 성취한 것에 대해 자랑스러워한다. 대원들이 나를 보자 미소를 짓고, 유쾌하게 자리를 터주며 합류하기를 권했다.

그래, 나는 강해야 한다. 그들은 나의 대원이며, 또한 나에게 힘을 주는 존재다.

보행용 지팡이 아이템을 자신의 더미 맨 아래에 놓고, 다음 챕터를 시작합니다.

37.

이제 나는 수호자, 하얀 나무, 생명과 죽음의 물의 비밀을 알았다. 이 지식을 사용하여 하브란에게서 수호자의 통제권을 빼앗고, 그의 의식을 방해했다. 그러나 그에게 아직 속임수가 하나 더 남은 것이 걱정이다.

다음에 일어날 일은 조사자로서의 기술에 달려 있습니다. 전체 캠페인 점수에 해당하는 텍스트를 읽습니다.

19점 이하라면 숨겨진 이야기 32를 읽습니다.

20~59점이면 숨겨진 이야기 40을 읽습니다.

60~99점이면 숨겨진 이야기 12를 읽습니다.

100점 이상이면 숨겨진 이야기 17을 읽습니다.

38.

수호자들이 나와 하브란 주위로 다가오자, 그의 찡그린 얼굴이 미소로 바뀌었다.

"놈들을 길들였다고 생각하나?"라고 박사가 말했다. "하지만 나는 놈들의 비밀을 알고 있지." 그는 주머니에 손을 넣어 신비한 액체가 담긴 약병을 꺼냈다. "넌 놈들을 통제 못 해! 나는 하지!" 그는 약병을 머리 위로 들어 올렸다.

"안돼!" 앙투아네트가 외쳤다.

하브란이 약병을 바닥에 던졌다. 우리가 산산이 부서지고, 공기 중에 액체가 뿌려지며 수호자들을 날뛰게 하는 향기로 가득 찼다.

하브란은 자신의 실수를 깨달았지만, 이미 늦었다. 내가 마지막으로 본 것은 날뛰는 수호자들에게 짓밟히기 바로 전, 겁에 질린 그의 얼굴이었다. 우리는 자리를 피해 달아났다. 수호자들이 통제 불능으로 난폭하게 뛰고, 꼬리를 휘두르며, 날개를 펼쳤다. 우리를 직접적으로 공격하진 않았지만, 여러 대원이 부상을 입었다

우리가 방에서 탈출하여 야영지로 돌아갈 때도, 여전히 수호자들은 하얀 나무의 뿌리 아래에서 광분해 있었다. 하브란 박사는 다시는 볼 수 없었다.

끝.

39.

박사를 이해하기를 바라면서, 하브란에게 그의 동기를 알려달라고 요청했다. 이야기를 들어줄 거라고 기대하지 않았는지, 약간 놀란 눈치로 과거 얘기를 꺼냈다.

"내 딸을 위해서였다. 적어도 처음에는." 하브란은 주머니에서 사진을 꺼내 나에게 건네줬다. "아나스타샤. 12살 때야. 죽기 직전 모습이지."

쿠릴 교수가 고개를 저었다. "로베르토, 지상의 어떤 힘도, 심지어 아르낙의 고대인이 지닌 신비한 마법일지라도 무덤 너머에서 누군가를 되살릴 수 없대네."

"마치 신과 같은 힘이지." 하브란은 인정하면서 교수를 향해 말을 이었다. "하지만" 그가 방 주위를 손짓으로 가리키며 말했다. "-여기는 그런 목적의 장소 아닌가요? 인간에게 신처럼 행동할 수 있는 힘을 주는? 수호자를 통제하고, 홍수를 통제하고, 뿌리는 섬 전체와 소통할 수 있는데. 수년 동안 나는 이 힘을 좇았습니다. 처음에는, 내 딸을 위해서였는데, 하지만... 사실 나를 위한 것이었어요. 결국 나는 끊임 없이 다른 생각을 할 무언가가 필요했습니다. 내 슬픔을 피하려면요."

나는 사진을 하브란 박사에게 돌려주었다. 우리는 그가 신이 되는 것을 막았다. 아마도 그는 이제 인간으로서 지상의 짐을 짊어질 준비가 되었을 것이다.

끝.

40.

하브란은 주머니에 손을 넣어 진한 파란색 돌 조각을 꺼내고는, 받침대에 던졌다. 돌은 내가 놓은 우상을 밀어내고, 딸깍 소리와 함께 받침대 중앙에 드러붙었다.

내가 났던 우상이 바닥에 쓰러지면서, 뿌리의 잔털이 벽에서 돌아나 달콤한 냄새가 나는 액체를 분비하기 시작했다. 그 순간, 손수건으로 코를 막고 출구를 향해 돌진하는 하브란을 앙투아네트가 넘어뜨리고 둘 다 바닥에 나뒹굴었다.

지금은 그들의 싸움에 뛰어들 시간이 없다. 나는 재빨리 하브란이 던진 돌을 움켜쥐었지만, 강력한 자력에 단단히 고정되어 떼어낼 수가 없었다.

이 상황을 본 쿠틸은 "위대한 제물을 바치게!"라고 외쳤다.

그렇다! 당장 바쳐야지! 나는 가방에서 석판, 흑요석 화살촉, 아라아누의 루비를 꺼내서 자력을 댄 돌 주위에 알맞은 배열로 받침대에 늘어놓았다. 고압계도 효과가 있다! 뿌리털이 물러나고 모든 것이 잠잠해졌다.

앙투아네트와 하브란은 여전히 끈적끈적한 수액으로 뒤덮인 채 바닥에 누워 있다. 앙투아네트는 거친 숨을 몰아쉬고 있다. 하브란은 스스로 행한 공격의 희생자가 되어, 의식을 잃었다.

"음, 신병을 확보하기 쉬워졌군." 쿠틸이 하브란을 살피며 말했다. "이곳이 그의 손에 넘어가지 않게 되어서 다행이야. 그래도, 하브란이 이런 상태가 된 건 유감이네. 그는 정말 강의를 열심히 들던 학생이었는데..."

끝.

41.

박사를 이해하기를 바라면서 하브란에게 그의 동기를 설명해달라고 요청했다. 그는 으르렁거리며 대답했다.

"감히 나한테 그런 걸 물어봐! 넌 내 인생에 대해 아무것도 몰라!" 그는 우상을 떨어뜨리고, 흑요석 단검을 뽑아 내 몸을 노리고 돌진했다.

앙투아네트가 순간적으로 내 앞을 막아서며 악당의 팔을 쳐서 방향을 바꿨다. 날카로운 칼날이 내 옷을 찢고 들어와 살갓을 베었지만, 상처는 알뜰할 뿐이다.

나는 갑작스러운 공격에 충격을 받은 나머지, 탐험 대원들이 몸싸움에 뛰어드는 것을 보고도 움직일 수 없었다. 몇 분이냐 흘렀을까, 이내 대원들이 하브란을 결박했다.

"안돼!" 그는 소리친다. "아르낙은 나의 것이다! 네가 이 섬을 통제할 수 있을 것 같으냐!"

할 수 있는지는 둘째치고, 섬을 조종하는 일 따윈 바라 적도 없다. 나머지 대원들이 화난 하브란을 끌어내는 동안, 쿠틸이 내 어깨에 손을 얹었다. 용감한 친구들 덕분에 아르낙의 신비로운 땅은 이제 평화를 되찾았다.

끝.

42.

"겁쟁이." 하브란이 으르렁거린다. 그는 권총을 뽑았지만, 신문물을 알지 못하는 수호자는 위협에 대응하지 않았다.

아니면, 실제로 위협이 아니라고 느꼈을 수도 있다. 하브란의 다음 행동은 의외로 겨냥이 아니라 나에게 권총을 던지는 것이었다.

"나를 쏘." 그가 말했다. "그들이 너 대신 날 죽이게 만들지 말고."

무슨 소리인지 도통 영문을 알 수가 없었다. 내가 알기로는 수호자들이 누구를 공격하게 만들 방법이 없는데. 나 또한 수호자들이 그러기를 바라지 않는다.

하브란은 받침대를 향해 고개를 끄덕인다. "네가 카르-칼의 우상을 결속의 받침대 위에 올려놨지 않았나. 수호자들은 네가 죽을 때까지 널 섬길 거다."

"오 이런," 쿠틸이 말했다. "그 결속은 양방향으로 작동한다네. 결속이 깨지면 자네가 죽어."

나는 믿을 수 없는 사실에 고개를 저으며 근처에 있는 수호자의 어깨에 손을 얹었다. 결속이 구축된 게 확실한가? 내 손이 짐승의 가죽에 닿았을 때 무언가 잘못되었음을 알아차렸다.

이 생명체의 생각이 내 머릿속에 넘쳐난다. 이것은 인간이 아닌 생경한 느낌이지만 왠지 나에게서는 분명하다. 마찬가지로 이 생명체는 내 마음을 알고 있다. 나는 수호자의 수호자인 수호자 사제가 되었으며, 아르낙에서 남은 생을 보내게 될 운명이다. 한편으로 이 생명체들을 친구로 두는 것은 축복받은 일이지.

가슴속이 묘하게 가벼워졌다. 언젠가 다른 불쾌한 방문객이 아르낙을 찾더라도, 이 땅이 보호될 것을 알기에 안심할 수 있다.

끝.

43.

우리가 들어가는 모든 방에서 물이 밀려들고, 계단을 오를 때마다 물이 따라서 차오른다. 어떻게 물이 이렇게 빨리 차오를 수 있지? 어떻게 수위가 이렇게 높아질 수 있는 걸까? 함께 있는 대원들도 걱정이지만, 야영지에 남은 대원들도 걱정이다. 신전 내에서 수위가 이렇게나 높으면 야영지는 이미 침수되었을 것이다.

공급 보드를 사용하여 모든 ▲ 현장을 덮습니다. 비행기 추락 현장과 하얀 나무 현장을 사용할 수 있게 되었습니다.

44.

내가 그를 막으려 하는 순간, 하브란 박사가 마지막 우상 하나를 마지막 받침대로 내린다. 자석처럼 그 자리에 달라붙고 고정되었다.

"헛된 노력은 하는군."라고 박사가 말했다. "이제 나는 나무를 완전히 통제했고, 이 짐승들도 내 주문에 걸려 있다."

나는 머뭇거리며 방을 둘러보았고, 주변을 둘러싸고 있는 많은 수호자들과 시선이 마주쳤다. 탈출은 불가능하다.

"그래서 어떻게 끝나는 거죠?" 앙투아네트의 질문이 잠시 허공에 맴돌았다. 하브란이 고개를 끄덕이더니 다시 나를 향해 돌아섰다.

"맞아. 자, 자네를 어떻게 하면 좋을까? 이 흥미로운 발견의 첫 번째 실험 대상이 될 수 있겠지." 그는 근처에 있는 부하를 흘끗 보고 소리친다. "지금이야! 비를 내려!" 그는 손수건으로 얼굴을 가리고 몇 걸음 뒤로 물러났다.

나는 퇴로가 막힌 채, 그의 부하들이 낮은 패턴으로 우상들을 옮기는 것을 지켜볼 수밖에 없었다.

갑자기 수십 개의 뿌리에서 심한 냄새가 나는 이상한 액체가 떨어지기 시작했다. 나와 쿠틸은 순간 무기력한 표정을 교환했다. 하브란의 어두운 계락 전체가 명확해지고 있다. 모두 망했구나.

하지만 마음먹기에 따라 아닐 수도 있다.

나는 몹시 짙은 안개 속으로 뛰어들어 숨을 들이쉬고, 작지만 무거운 돌을 손에 꼭 쥐고 이것이 효과가 있기를 기도했다.

모든 것이 잠잠해진다. 더 이상 하브란이나 앙투아네트의 소리가 들리지 않는다. 그들을 바라봤는데, 뭔가 이상하다. 그들이 나보다 아래에 있다. 아주 멀리, 훨씬 아래에 있지만 여전히 내 품 안에 있다. 잠시 동안, 나는 내 뿌리를 통해 아르낙 구석구석을 느꼈다. 나는 어디에나 있고 어디에도 없는 존재다. 들이마셨던 숨을 뱉었지만, 이 호흡도 나의 것이 아니다. 짧은 순간에 나는 하얀 나무가 되었고, 달성해야 할 임무가 있다. 시간이 없다.

나는 재빨리 방으로 이어지는 뿌리를 끊고, 오염된 의식과의 연결을 막았다. 이것으로 나무를 구하고, 거기에 갇힌 사람들도 구하고, 하브란의 힘을 박탈했다. 그러나, 그렇게 함으로써 나무와의 연결이 끊어졌다. 의식이 약해진다. 담담히 죽음을 받아들이다. 내 노력은 헛되지 않았다.

끝.

계단을 두세 칸씩 뛰어오른 덕분에 물이 차오르는 것보다 조금 빠를 수 있었다... 잠시 동안은 굳게 닫힌 돌문으로 길이 막혀 있었다. 문 테두리의 이음매가 꼭 들어맞는 것 같다. 이 문 너머의 방으로는 물이 안 넘치지 않을까?

나는 문을 여는 장치로 보이는 돌을 밀었다. 돌이 벽의 움푹 들어간 곳으로 미끄러져 들어가자, 단순한 정육면체의 작은 방이 드러났다. 문 안쪽에는 수염이 덩수룩한 남자가 바닥에 앉아 있었다. 그가 고개를 들었고, 나는 쿠틸 교수의 수척한 얼굴을 바라보았다!

쿠틸은 혼란스러운지 몇 초간 눈을 깜박였다. 그런 다음 그는 자리에서 일어나 비틀거리며 문을 향해 걸어왔다.

"닫지 마! 닫으면 안 돼!" 쿠틸이 필사적으로 외쳤다. 물론 나는 내 오랜 친구에게 문을 광 닫을 생각은 전혀 없다. 특히 이런 상황에서는. 쿠틸은 감방 밖에서 우리 일행과 합류했다. 사람들의 떠들썩한 인사와 감사, 놀라움, 기쁨의 표현이 고대의 벽에 울려 퍼져서, 쿠틸이 살아있고, 모두가 기뻐한다는 것 외에는 무슨 말인지 제대로 듣기 어려웠다.

그러나 신전의 물이 계속해서 불어나서, 이 행복한 재회는 더 이상 길어져서는 안 된다. "내 친구," 쿠틸이 나를 불렀다. "그들과 싸울 힘이 아직 남아 있을 때 물속으로 왔던 길을 돌아가시게. 날 두고 가. 서두르게."

마침내 찾아낸 친구를 파멸의 물속이나 칠흑같이 어두운 방에 남겨 둘 수 없다. 무슨 일이 있어도 함께 살아 나갈 것이다.

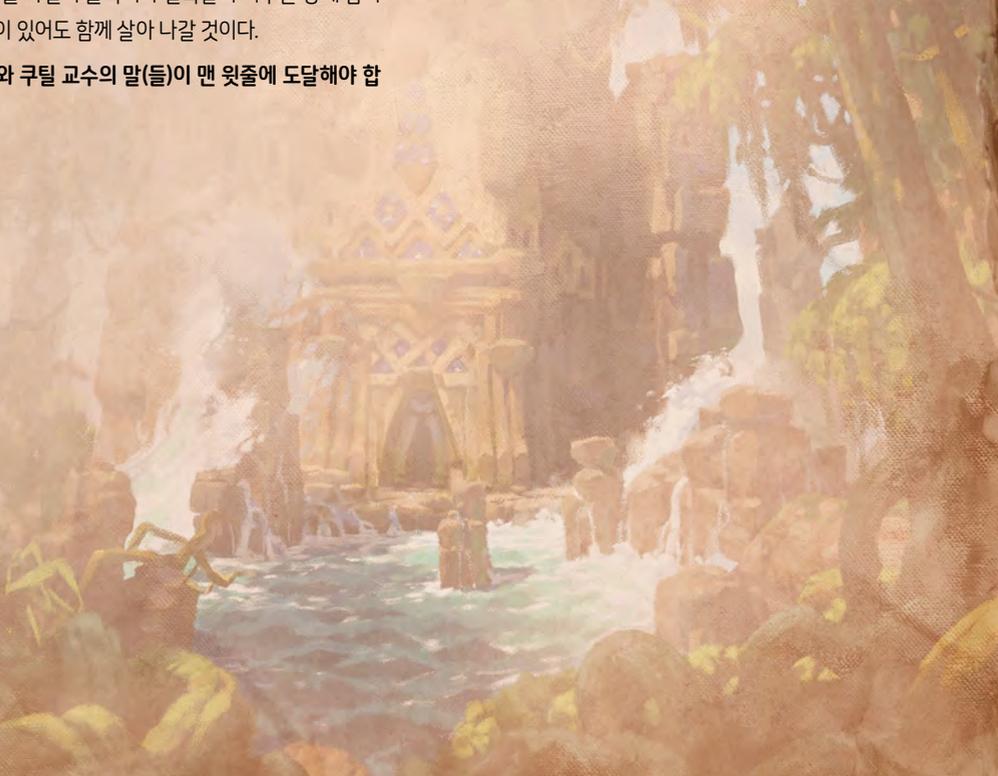
승리하려면 돌보기와 쿠틸 교수의 말(들)이 맨 윗줄에 도달해야 합니다.

수위가 높아져서 배를 타고 야영지로 캠프로 돌아갈 수 있게 되었다. 대원 중 한 명이 너무 부자연스럽게 물이 차올랐다고 했다.

"어떤 면에서는 자연스러운 거지." 쿠틸이 대꾸했다. "동시에 기술적 이기도 하고. 내가 여기 온 것도 그런 이상 현상을 연구하고 싶었기 때문이었어."

쿠틸은 부영이 수호자와의 모험을 들려줬고, 곧 우리는 서로의 경험과 연구를 비교했다.

"할 수 있을 때 답을 찾아야 했다네."라고 쿠틸이 설명했다. "이 섬의 위치를 유추해 낸 것이 나 혼자가 아니었던 것 같거든." 그는 해안가에 정착해 있는 이상한 배를 바라보고 있다. "고고학이 경쟁이 아니지만, 내가 이 경주에 나를 밀어 넣은 셈이야. 저 배는 로베르토 하브란 박사의 것일세. 한때 그는 내 학생이었고, 다음 한동안은 동료였지. 지금은 ... 서로 적이 된 것 같아서 걱정일세."



! 이것을 먼저 읽으세요!

카드 더미는 캠페인을 바로 시작할 수 있게 준비되었습니다. 1인 게임 또는 2인 협력 게임을 위한 6개의 챕터 스토리를 플레이하면서 챕터 순서로 카드를 공개하게 됩니다.

한편, 기존 카드 더미에 새 카드를 섞어서 일반 게임을 할 수도 있습니다.
자세한 내용은 (캠페인 북이 아닌) 게임 설명서 2쪽에 있습니다.

각 챕터 구성

탐험 대장의
시작 카드



챕터 1



챕터 2



챕터 3



챕터 4



챕터 5



챕터 6



줄거리 보상(아이템 & 유물)



1인 및 협력 개요 카드



업적 보상



상황 직면 더미

