

DE VERDWENEN RUINES VAN
ARNAK
DE VERDWENEN EXPEDITIE

Campagneboek

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.
...ic hld give up his
...like the legends.
...this
...happened
...of time
...hing for
...Like in
...several
...to the
...all mythology
...theved to be



HOW TO PREPARE YOUR HOUSE
FOR THE NEXT

MİN & ELWEN
VERHAAL: MİN & JASON A. HOLT

Campagneregels

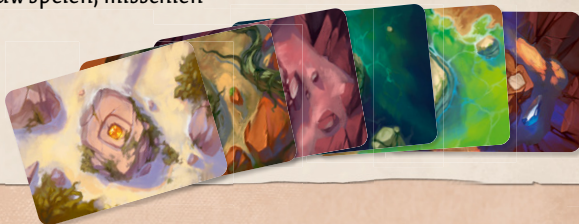
SLA NIET ZOMAAR IETS OVER!

Dit boek is bedoeld om in volgorde gelezen te worden. Op deze introductiepagina's vind je algemene regels voor het spelen van de campagne. Het verhaal begint op pagina 6. Daarna is het boek verdeeld in 6 hoofdstukken die het verhaal vertellen van je zoektocht naar professor Kutil op het eiland Arnak.

Elk hoofdstuk is een nieuwe manier om *De Verdwenen Ruïnes van Arnak* te spelen, met nieuwe mechanismen die nieuwe uitdagingen creëren. Als je het verhaal eenmaal hebt gespeeld, kun je naar elk hoofdstuk terugkeren en het opnieuw spelen, misschien

zelfs met een hogere moeilijkheidsgraad!

En natuurlijk is de campagne ook helemaal vanaf het begin opnieuw te spelen.



Solo of met 2 spelers


Deze campagne is ontworpen voor 1 speler of voor 2 mensen die coöperatief spelen.

In een spel met 2 spelers gaat het verhaal ervan uit dat je beide leider bent van dezelfde expeditie, maar je speelt het spel als 2 afzonderlijke spelers die samenwerken.

Campagneregels die specifiek zijn voor het spel met 2 spelers worden geschreven zoals deze tekst.

Algemene hoofdstukvoorbereiding

Voer de voorbereiding van het spel uit voor 1 speler meer dan er daadwerkelijk zijn. Als je bijvoorbeeld stapels tempeltegels vormt, hebben ze 2 tegels in een solospel of 3 in een spel met 2 spelers. Dit komt doordat er in elk spel ook een rivaal meespeelt – een spelersbord en speelstenen die acties van een tegenstander simuleren.

 **Blokkeer geen velden met de blokkeertegels.** Sommige hoofdstukken kunnen de blokkeertegels op een andere manier gebruiken.



De rivaal speelt altijd met rood. Leg het rode spelersbord neer en plaats er alle 6 rode archeologen op. De rivaal gebruikt ook het rode vergrootglas – leg het op het startveld naast die van jezelf.





De rivaal gebruikt de rode rivaaltegels. Vorm de actiestapel volgens de solovariant van het basisspel.


Kies de speelvolgorde zodat de rivaal als laatste gaat in ronde I. Spelers ontvangen startmiddelen op basis van deze volgorde.



Elk hoofdstuk heeft een overzichtskaart ter herinnering aan het doel en de prestaties.

STARTMIDDELEN

Speler 1:  

Speler 2:  

AANPASSINGEN

Bij de voorbereiding volgens de specifieke regels voor het hoofdstuk heb je enkele opties om het spel aan te passen.



Elke speler kiest een expeditieleider. Dit hoeft niet dezelfde leider te zijn die je in een vorig hoofdstuk hebt gekozen. Zie de leider als een lid van je expeditie die je gebruikt om de uitdagingen van dat hoofdstuk aan te gaan, en niet als het personage dat je bent. Met deze uitbreiding kun je de journalist of de monteur kiezen. Als je de uitbreiding *Expeditieleiders* hebt, mag je in plaats daarvan 1 van die leiders kiezen. Als je liever met een eenvoudigere leider speelt, probeer dan de goudzoeker of de reiziger die uitgelegd worden op pagina 10 van de spelregels.

Kies een moeilijkheidsgraad. De campagne is ontworpen voor ervaren Arnak spelers die in NORMALE MODUS spelen. Elk hoofdstuk heeft ook een LEERLING MODUS – hierbij kun je per hoofdstuk specifieke regelaanpassingen doorvoeren om spelers die Arnak nog aan het leren zijn te helpen. Spelers die de campagne al hebben gewonnen in de NORMALE MODUS, worden uitgedaagd om de ARNAKOLOOG MODUS te proberen – hierbij kun je per hoofdstuk specifieke regelaanpassingen doorvoeren die het winnen uitdagender maken. Je bent niet verplicht om dezelfde moeilijkheidsgraad voor de hele campagne te gebruiken.

Het is niet verplicht dat beide spelers met dezelfde moeilijkheidsgraad spelen. Kijk voor details op pagina 37, sectie Varianten.



Algemeen spelverloop

Met uitzondering van de specifieke wijzigingen per hoofdstuk, voeren de spelers hun beurt volgens de gebruikelijke regels uit. De beurt van de rivaal volgt de solo spelregels. Zie pagina 20 en 21 van de spelregels van het basisspel.



Aan het einde van de ronde geef je de startspelertegel door, alsof de rivaal een andere speler is. Dit is anders dan bij de gebruikelijke solo spelregels.

DUIVEN



Alleen in een spel met 2 spelers begint elke speler het spel met een duif. Je kunt je duif gebruiken om je partner 1 van je middelen te sturen (🟡, 🟢, 🟠, 🔵 of 🔴).

⚡ Het sturen van een duif is een vrije actie. Het ontvangen van een duif is ook een vrije actie, je partner kan je dus tijdens je beurt een duif sturen.

Als een duif je een middel brengt, houd je de duif en draai je hem om waarmee je aangeeft dat hij deze ronde niet meer gebruikt kan worden. Aan het einde van de ronde worden gebruikte duiven weer opgedraaid.

Opmerking: Het is mogelijk om een ronde met 2 duiven te beginnen. In zo'n ronde mag je maximaal 2 duiven sturen en kan je partner je niets sturen.

ONTMOETINGSKAARTEN

Elk hoofdstuk heeft een eigen set ontmoetingskaarten die mysteries bieden die je kunt verkennen volgens de specifieke regels van dat hoofdstuk.



Als je een ontmoetingskaart uitvoert, kies je 1 van de 2 opties en voer je het effect uit.

De keuze aan de linkerkant is een effect dat je onmiddellijk uitvoert.

Het effect aan de rechterkant kan voor later bewaard worden. Als het effect niet gemarkeerd is als een vrije actie, kan het effect alleen uitgevoerd worden als de hoofdactie in een beurt.

In een spel met 2 spelers kan een effect door 1 van beide spelers uitgevoerd worden.

Elke keuze heeft ook een **verhaalsymbool** in de benedenhoek. Als je die optie kiest, heb je dat symbool verzameld. Je noteert deze symbolen nadat je het hoofdstuk hebt uitgespeeld.

Om je symbolen bij te houden, schuif je de ontmoetingskaart van links of van rechts onder de overzichtskaart nadat je het effect hebt uitgevoerd en zodanig dat alleen het symbool zichtbaar is. (Zie het voorbeeld op de pagina hiernaast.)

acties bewaar je naast je spelersbord totdat je het effect uitvoert.

PRESTATIES

Elk hoofdstuk biedt 3 voorwerpen of artefacten die tijdens het spelen kunnen worden verdiend. Als je voldoet aan de vereisten van het hoofdstuk voor een kaart, **ontvang je die kaart en leg je die bovenop je trekspel** . Je voert het kaarteffect op dat moment niet uit, zelfs niet als het een artefact is.

In een spel met 2 spelers mogen beide spelers de kaart ontvangen, ongeacht wiens beurt het is.

Elke prestatie geeft je ook een verhaalsymbool, net als die op de ontmoetingskaarten.

Als je dit symbool verdient, mag je aan het einde van het hoofdstuk beslissen waar het voor staat.

Einde hoofdstuk

Tenzij anders vermeld, **speel je een hoofdstuk zoals gebruikelijk helemaal tot het einde van ronde V**. Elk hoofdstuk heeft zijn eigen doel.

DOEL VAN EEN HOOFDSTUK

Als je het doel van het hoofdstuk volbrengt, win je. Lees de specifieke verhaalttekst aan het einde van het hoofdstuk.

Als je verliest, kun je het gewoon opnieuw proberen. Speel het hoofdstuk opnieuw alsof je het nog nooit gespeeld hebt.

Of je kiest ervoor om je verlies te accepteren. Elk hoofdstuk heeft een alternatief einde met een straf die van toepassing is op het volgende hoofdstuk. Maar je bent niet verplicht om een verlies te accepteren. Je kunt in plaats daarvan het hoofdstuk opnieuw spelen.



VERHAALPADEN

Als je wilt (of als je ervoor kiest om een verlies te accepteren) noteer dan de verhaalsymbolen van je prestaties en ontmoetingskaarten door ze op het campagneblad te markeren.

Elk pad begint in het midden van het campagneblad en loopt naar buiten. Als je een symbool markeert moet je aan het begin van het pad beginnen of een aansluitend symbool van een reeds gemarkeerd pad markeren.



Stel dat je 3 en 1 hebt verdiend met ontmoetings en en met prestaties.

Als je het als gebruikt, kun je een plotpunt op dat pad verdienen.



Voorbeeld: als je hierna een pootafdruk markeert, kun je deze gebruiken om het pad met maskers op de kruising voort te zetten. Maar daarna zou je een volgende pootafdruk aan het begin moeten markeren en niet bij het plotpunt.

PLOTPUNTEN

Bepaalde velden van elk verhaalpad zijn plotpunten. Als je een plotpunt bereikt, noteer je het nummer onder het puntenvak van dat hoofdstuk en zoek je het achterin dit boek op.

Elk plotpunt levert je een kaart op. **Je begint het volgende hoofdstuk met deze kaart onderop je trekstapel.** In een spel met 2 spelers mag 1 van beide spelers ermee beginnen.

Zodra je het einde van een pad hebt bereikt, tellen al je extra verhaalsymbolen van dat type als .



HOOFDSTUKSCORE

Als je wilt, bereken je je punten zoals gebruikelijk. In een spel met 2 spelers tel je jullie punten bij elkaar op en deel je ze door 2 (niet afronden). De score van je rivaal wordt berekend volgens de solo spelregels van het basisspel.

Trek de score van de rivaal af van de eigen score om de hoofdstukscore te krijgen. Deze kan negatief zijn. Als dat zo is, maak je geen zorgen, je hebt nog steeds gewonnen. Noteer de score op het scoreblad.

Als je ervoor kiest om een verlies te accepteren, noteer je je behaalde score niet; je hoofdstukscore is dan -10.

doel bereikt


hoofdstukscore

5

verdiende prestatie

De campagne starten

SPELMATERIAAL SCHEIDEN

 **Voordat je de campagne start, moet je ervoor zorgen dat alle voorwerpen, artefacten en assistenten waar dit symbool op staat, apart worden gehouden.** Ze mogen aan het begin van de campagne niet in hun stapels zitten.

Dit spelmateriaal wordt tijdens het spelen verdiend. Assistenten en prestaties die in een hoofdstuk zijn verdiend, worden aan hun stapels toegevoegd voor volgende hoofdstukken. Kaarten van plotpunten beginnen het volgende hoofdstuk onderop je trekstapel en gaan later naar hun betreffende stapels voor volgende hoofdstukken. Omgekeerd gaan niet-verdiende kaarten en assistenten terug naar het apart gehouden spelmateriaal.

Het spelmateriaal wordt alleen verdiend als je wint of als je ervoor kiest om een verlies te accepteren. Als je ervoor kiest om een hoofdstuk opnieuw te spelen, doe je alsof het nog nooit gespeeld is.

Schud de bewakers en afgodsbeelden uit deze uitbreiding door hun gebruikelijke stapels. De locatietegels uit deze uitbreiding worden niet gebruikt in de campagne.

START HET VERHAAL!

DE VERDWENEN EXPEDITIE

Het is acht maanden geleden dat je professor Kutil, je dierbare vriend, voor het laatst zag. Je dacht dat hij korte tijd naar het buitenland ging, maar hij is nog steeds niet teruggekomen en nu heeft zijn familie hem als vermist opgegeven.

In deze moderne tijd van kranten en vliegtuigen verdwijnen mensen niet zomaar. Het bestuur van de universiteit van Kutil vermoedt dat hij misschien dood is, maar jij denkt dat hij een plek heeft gevonden ver weg van de moderne beschaving: een vergeten eiland in onbekende wateren, het legendarische eiland Arnak.

Kutils obsessie met het vergeten eiland begon lang voordat je hem ontmoette. Ooit waren zijn bizarre theorieën over een verdwenen beschaving het onderwerp van levendige discussies. Maar Kutil had weinig bewijzen en zijn theorieën waren niet te controleren. Uiteindelijk werd hij door zijn universitaire collega's overtuigd om zijn rare theorieën op te geven, niet meer met kranten te praten en zijn onderzoek op iets belangrijkers te concentreren.

Maar privé gaf hij nooit op. En daarom geef jij Kutil niet op.

Nadat je contact hebt opgenomen met de familie van Kutil, krijg je toegang tot zijn papieren. Het duurt niet lang om de richting van zijn recente onderzoek naar Arnak uit te puzzelen. Kutil geloofde dat hij eindelijk de locatie van het vergeten eiland had bepaald. Nu probeer je hem te volgen met een volledig uitgeruste expeditie.

Maar hoe kom je aan genoeg geld? Zijn familie zal natuurlijk helpen, maar het probleem is pas volledig opgelost als Antoinette, je hoofdonderzoeksassistent, je vertelt dat zij het resterende bedrag heeft gekregen van een donateur die anoniem wil blijven.

Je bent nieuwsgierig naar deze donateur, maar ziet geen reden om dat uit te zoeken. Je bent alleen maar dankbaar dat je je expeditie zonder vertraging kunt beginnen. Misschien leeft professor Kutil nog, ergens op het vergeten eiland Arnak.

Je bent nu klaar om hoofdstuk 1 te starten. Veel succes op je reis!

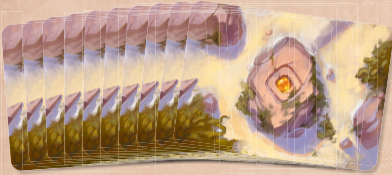
Hoofdstuk 1

Na dagen zoeken op een lege oceaant, gaf een vlekje aan de horizon je een sprankje hoop. Naarmate je schip dichterbij komt, wordt het duidelijk dat je een eiland ziet dat niet op 1 van je zeekaarten staat.

Terwijl je de kustlijn verkent, zie je een fel licht schijnen door het gebladerte van de jungle. Even later verdwijnt het licht, maar je weet zeker dat je het hebt gezien – een flits van gereflecteerd zonlicht. Zou het een signaal kunnen zijn? Je geeft het bevel om voor anker te gaan en snel daarna worden mensen en uitrusting door je sloepen naar een goede landingsplaats op het strand gebracht.

Antoinette, je onderzoeksassistent, biedt aan om toezicht te houden op het opzetten van het kamp, zodat je samen met de mensen die je het meest vertrouwt meteen de jungle in kunt. Je bent het er snel mee eens.

JE HEBT NODIG:



10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 1



overzichtskaart van hoofdstuk 1



*4 of 7 verzameltelgen



Prof. Kutils dagboek



Gerepareerd vliegtuig



Frisdrank



Uil afgoddsbeeld



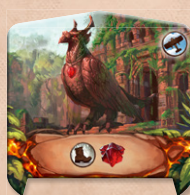
Notities over bewakers



*locatietegel met het kapotte vliegtuig



*uil-bewaker



*arend-bewaker



misttegel

* dit is spelmateriaal uit het basisspel

Hoofdstuk 1: Voorbereiding en spelregels

Gebruik het speelbord met de kant met de **VOGELTEMPEL**.

De jungle in!

Wie weet wat je er zou kunnen vinden?

Schud de 10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 1.



- 1 Leg een **ontmoetingskaart** gedekt op elke niveau  locatie en op de 4 buitenste niveau  locaties. Leg de 2 overgebleven kaarten opzij.
- 2 Leg op elke niveau  locatie 1 **open afgodsbeeld** (maar geen gedekt afgodsbeeld).
- 3 Leg geen afgodsbeelden op niveau  locaties met kaarten. Leg op de niveau  locaties zonder kaart 1 **gedekt afgodsbeeld**.

DE JUNGLE VERKENNEN


Draai een ontmoetingskaart open wanneer je die locatie ontdekt en voer deze vóór of meteen na het effect van de locatietegel uit.

Het kapotte vliegtuig

Op slechts korte afstand van de kust kom je bij een zeer verontrustend tafereel een neergestort vliegtuig dat al enkele maanden in deze wilde en onheilspellende jungle ligt. De flits die je zag was geen signaal, maar een weerspiegeling van het gebroken vliegtuigraam. Voorraden van de expeditie liggen verspreid rond het wrak. Van de beste professor is geen spoor te bekennen.

- 4 Leg de kaart **Gerepareerd vliegtuig** op de  locatie voor 2 kompassen.
- 5 Leg de niveau  locatietegel met het **kapotte vliegtuig** er bovenop.
- 6 Leg 4 **verzameltegels** op die locatietegel. Dit zijn **reparatietegels**.
In een spel met 2 spelers gebruik je 7 reparatietegels.

HET VLIEGTUIG REPAREREN

De locatie met het kapotte vliegtuig is een  locatie, die de gebruikelijke locatie voor 2 kompassen vervangt totdat het vliegtuig is gerepareerd.

De reparatietegels zijn nodig voor de prestatie 'Repareer het vliegtuig' van dit hoofdstuk zoals op pagina 12 wordt uitgelegd.



Bewakers van het luchtruim

Als je de vleugels van het vliegtuig inspecteert, vind je de schade het merkwaardigst. Het canvas is gescheurd, naar het lijkt door gigantische klauwen. Professor Kutil sprak vaak over legendarische bewakers – fantastisch grote wezens die getemd kunnen worden of misschien zelfs gecreëerd kunnen zijn door de verdwenen beschaving van Arnak. Zouden dergelijke legendes waar kunnen zijn?

Als antwoord op je vraag zweeft een vogel met een enorme spanwijdte over de bergen in de verte en landt op een hoge, rotsachtige klif.

7 Leg de gebruikelijke onderzoekbonustegels niet op het onderzoekspoor.

8 Leg **Prof. Kutil's dagboek** op het rechtse veld op rij zes van het onderzoekspoor. Leg de **uil-bewaker** er daarna open bovenop.

9 In een spel met 2 spelers leg je ook de kaart **Notities over bewakers** op het veld naast de uil. Leg de **arend-bewaker** er daarna open bovenop.



DE BEWAKERS ONTMOETEN

De bewakers blokkeren je pad. Je kunt pas onderzoek doen boven de zesde rij als alle bewakers op het onderzoekspoor zijn overwonnen.

Om een bewaker op het onderzoekspoor te overwinnen, moet je een onderzoeksteen op het veld met de bewakertegel hebben. De bewaker kan als een hoofdactie worden overwonnen of door effecten waarmee je een bewaker op een locatie kunt overwinnen. (Maar effecten die bewakers verplaatsen werken hier niet.)

Aan het einde van de ronde ontvang je een angstkaart voor elke onderzoeksteen op een veld met een bewaker.

Als je een bewaker overwint, neem je de bewakertegel zoals gewoonlijk. Lees dan ook de verborgen tekst achterin dit boek. **Uil: verborgen tekst 11.**

Arend: verborgen tekst 27.



Leg de overzichtskaart van hoofdstuk 1 naast het speelbord.


Een pad door de jungle


Je hebt het wezen gezien dat mogelijk het vliegtuig van Kutil heeft neergehaald. Maar wat is er van Kutil geworden? Werd hij naar het nest van het wezen gebracht? Of bleef hij hier staan staren hoe de vogel wegvloog? In beide gevallen is het lot van Kutil verbonden met die monsterlijke vogel. Je moet een pad naar de klif vinden.



10 Leg de misttegel over de tweede rij van het onderzoekspoor.

HET PAD VINDEN

Eerst weet je niet hoe je bij de vogels op de klif moet komen; **je kunt de rij met de misttegel niet onderzoeken, noch de rijen daar voorbij.** (Dus in het begin kun je alleen de eerste rij onderzoeken.) Om een pad naar de klif te vinden, moet je het eiland verkennen.

In een solospel **kun je de misttegel naar een rij hoger verplaatsen voor elke locatie die is ontdekt.** De misttegel verplaatsen is een vrije actie die  kost.

In een spel met 2 spelers moet je 2 locaties ontdekt hebben en de misttegel verplaatsen is een vrije actie die  kost. Je partner mag deze kosten geheel of gedeeltelijk betalen – door kaarten te spelen voor reissymbolen of met vrije acties die reissymbolen opleveren.

Tip: als je de misttegel verplaatst zodra je een locatie ontdekt, is het niet lastig om die bij te houden. Maar het is niet verplicht. Een solospeler kan bijvoorbeeld locaties in 2 beurten ontdekken en vervolgens de misttegel 2 keer verplaatsen in een latere beurt. Als je zo speelt en je wilt toch iets om de voortgang bij te houden, leg dan elke keer als je een locatie ontdekt een  fiche op de misttegel. Als de misttegel vooruitgaat, verwijder je er weer een – **2  in een spel met 2 spelers.**

In totaal moet je 5 of 10 locaties ontdekken om het pad naar de vogels te vinden. **Als je de misttegel voorbij de vogels verplaatst, verwijder je de tegel uit het spel.** Je hebt het pad naar de klif gevonden!



Verraad!

Als je terugkeert op de crashlocatie van Kutil, ontdek je dat Antoinette het kamp niet heeft opgezet zoals ze had beloofd. In werkelijkheid is Antoinette zelfs verdwenen, samen met alle anderen die niet met jou de jungle ingingen. Ze was nog wel zo beleefd om een briefje achter te laten:

Aan onze voormalige expeditieleden:

Je kunt er zeker van zijn dat het niet onze bedoeling is om je hier te laten stranden of uit te hongeren. Kapitein Smythe is bereid om onze beide expedities te vervoeren en je zal zien dat we voldoende voedsel voor je hebben achtergelaten. Evenmin willen we je pogingen belemmeren om prof. Kutil te vinden. We hebben gewoon het gevoel dat 1 expeditie — die van ons — zich moet concentreren op belangrijker zaken. Accepteer alsjeblieft deze beëindiging van onze samenwerking zonder wrok.

~ Antoinette

Antoinette is je rivaal in dit hoofdstuk.

11 Verwijder de **actietegel Ontdek een nieuwe locatie** uit de stapel rivaaltegels.

Voeg de **groene actietegel Koop een voorwerp** toe aan de stapel rivaaltegels.

Antoinette zal geen nieuwe locaties ontdekken, omdat die actietegel ontbreekt.

Antoinettes actie Onderzoek wordt niet beïnvloed door de misttegel. Ze heeft ook geen interactie met de bewakers op het onderzoekspoor.



Prestaties

REPAREER HET VLIEGTUIG ?



Leg **Gerepareerd vliegtuig** onder de locatietegel met het kapotte vliegtuig.

Leg een aantal reparatietegels op die locatie. (Gebruik de x3 verzameltegels uit het basisspel). Elke keer als je de locatie activeert, verwijder je 1 reparatietegel.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra alle reparatietegels zijn verwijderd. Verwijder dan ook de locatietegel.

Solo: 4 reparatietegels **Co-op:** 7 reparatietegels

KLANT VAN HET JAAR ?



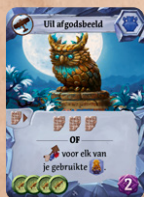
Leg **Frisdrank** links van het naast het voorraadbord.

Leg alle die je aan voorwerpen uitgeeft op de kaart.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra er genoeg op ligt.

Solo: 7 **Co-op:** 14

KLIM NAAR DE TOP



Leg **Uil afgodsbeeld** naast de tempeltegels.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je de tempel bereikt hebt en een tempeltegeltje van 6 of 11 punten gekocht hebt.

Co-op: beide spelers moeten een vereiste tegel gekocht hebben.

Aanpassingen

LEERLING MODUS

Bij de voorbereiding van het spel ga je door de stapel met voorwerpen en neem je de *Struisvogel*, *Zeeschildpad* of *Pakezel* eruit (welke je het eerst tegenkomt). Daarna schud je de stapel opnieuw. Begin het spel met die kaart bovenop je trekstapel. Doe dit voordat je de kaarten voor ronde I op hand neemt. **(In een spel met 2 spelers beginnen beide spelers met 1 van deze lastdieren.)**

ARNAKOLOOG MODUS

Begin het spel (beide) met 1 minder. De uil (en de arend) kost 2 keer zoveel om te overwinnen en ze kunnen op geen enkele andere manier overwonnen worden.

Hoofdstuk 1: Doelen

Overwin de uil-bewaker. In een spel met 2 spelers moet je ook de arend-bewaker overwinnen.

LEES DIT ALS JE WINT

Fragment uit *Kutils dagboek*:

Het lijkt erop dat er maar 1 manier is om voorbij de uil te komen: door hem om te kopen met dit dagboek! En dat betekent dat dit, mijn laatste notitie, niet voor mezelf is geschreven maar voor jou, de ontdekker van geheimen. Of je nu maanden of eeuwen later komt, ik hoop dat deze aantekeningen enig licht werpen op de poging van een nederige archeoloog om de tempel van Kar-Kal te bereiken.

ALS JE ERVOOR KIEST OM EEN VERLIES TE ACCEPTEREN

Niet in staat het eigendom van Kutil te pakken, ga je in plaats daarvan om de bewakers heen in de hoop Kutils spoor aan de andere kant weer op te pikken.

Straf: begin hoofdstuk 2 met een misttegeltje, zoals je dat ook deed in stap 10 van dit hoofdstuk. Verwijder de misttegeltje als deze het veld met de te redden assistent bereikt.



Vergeet niet om je verhaalsymbolen te markeren, inclusief die van prestaties.

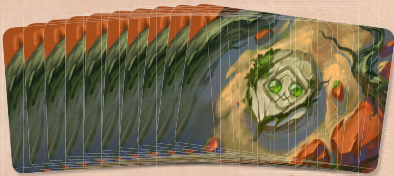
Hoofdstuk 2

Vorbij de klif van de bewaker ligt een verborgen vallei van de soort waar een vastberaden archeoloog heen zou gaan als hij op zoek was naar de geheimzinnige tempel van Kar-Kal.

Kutil beschreef Kar-Kal als een slangengod die op de 1 of andere manier verbonden was met de "Wateren van Leven en Dood". Je weet niet wat deze "wateren" zijn, maar je vermoedt dat die verbondenheid voornamelijk via het aspect "dood" liep.

Hoe dan ook, Kutil leefde nog toen hij hier voorbij kwam. Als hij de tempel van Kar-Kal zocht, moet jij dat ook doen.

JE HEBT NODIG:



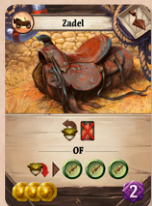
10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 2



overzichtskaart van hoofdstuk 2



Radiozondontvanger



Zadel



Route naar de tempel



1 willekeurige assistent uit deze uitbreiding
(2 in een spel met 2 spelers)



afdekstrook

TER HERINNERING:

- Kaarten die je met verhaalsymbolen in het vorige hoofdstuk verdiend hebt, liggen onderop je trekstapel.
- Alle andere kaarten die in hoofdstuk 1 zijn verdiend, worden door de artefact- of voorwerpstapel geschud. (Als je solo hebt gespeeld en het vorige hoofdstuk hebt gewonnen, schud dan ook de kaart *Notities over bewakers* door de voorwerpstapel. Deze blijft voor de rest van de campagne deel uitmaken van die stapel.)
- Als je in het vorige hoofdstuk een verlies hebt geaccepteerd, vergeet dan niet de bijbehorende straf.


Hoofdstuk 2: Voorbereiding en spelregels


Gebruik het speelbord met de kant met de **SLANGENTEMPEL**.

Achtergelaten voorwerpen


Niet ver van je kamp ontdekt je verkenningsteam sporen dat Kutil inderdaad deze kant op is gegaan. Maar wat een akelige en onheilspellende sporen zijn dat! Volledig intacte uitrusting, niet zorgvuldig opgeborgen, maar gewoon in het zicht liggend. Kutil zette verschillende kampen op in deze jungle en het lijkt erop dat hij vaak gedwongen werd om het kamp overhaast te verlaten.

- 1 Leg een willekeurige **voorwerpkaart** die precies  kost open op elke niveau  en  locatie.

Leg **geen** afgodsbeelden op niveau  locaties.

- 2 Leg **1 open afgodsbeeld** op elke niveau  locatie.

AANWIJZINGEN VERZAMELEN

Als je een nieuwe locatie ontdekt, ontvang je het voorwerp en leg je de kaart bovenop je trekstapel voordat je de locatietegel van de stapel neemt. (Op een niveau  locatie ontvang je het voorwerp vóór of meteen na het uitvoeren van het afgodsbeeldeffect.)

Als de rivaal een nieuwe locatie ontdekt, ontvangt zij het voorwerp.

Overlevenden

Je verkenner zegt dat sommige kampen van Kutil zeer recent zijn verlaten. Misschien leeft hij nog!

- 3 Leg bij de voorbereiding **slechts 1 willekeurige assistent uit deze uitbreiding** op dit veld van het onderzoekspoor (2 in een spel met 2 spelers).

Je rivaal zal geen assistent van dit veld verwijderen.

OVERLEVENDEN ONTDEKKEN

Neem zoals gewoonlijk een assistent van het veld wanneer je vergrootglas de te redden assistent bereikt. Als je de eerste assistent redt, lees dan **verborgen tekst 14**.

Verrassende ontmoetingen

4 Leg de hoofdstuk 2 afdekstrook op het onderste gedeelte van het onderzoekspoor om daarmee de gebruikelijke effecten te vervangen.

Schud de **10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 2**. Vorm een stapel van **4 of 8 kaarten** en leg de rest terug in de doos. Leg de stapel naast het onderzoekspoor. Je neemt voor dit effect de bovenste kaart en voert die uit.



De bewakers van Kar-Kal

Veren en afdrukken van poten en klauwen duiden erop dat Kutil door bewakers uit zijn kampen werd verdreven. Misschien lokte hij deze aanvallen uit terwijl hij onderzoek deed naar het verband tussen de bewakers en Kar-Kal.

Als je de actie Onderzoek uitvoert, **mag je 1 van je overwonnen bewakers afleggen in plaats van de gebruikelijke kosten te betalen om op het spoor vooruit te verplaatsen**, of je de gunst hebt gebruikt of niet. Beledigd door je experiment gaat de bewaker weg. Leg hem onderop de bewakersstapel. Hij telt niet langer als een overwonnen bewaker en je ontvangt de 5 punten niet.

Ook de afgodsbeeldkosten kun je op deze manier betalen. Maar je kunt geen bewaker afleggen om de onderzoekskosten van een tempeltegelt te betalen.



Leg de overzichtskaart van hoofdstuk 2 naast het speelbord.

Antoinette

Antoinette doet ook onderzoek naar de bewakers, met een ijver die meer lijkt dan intellectuele nieuwsgierigheid. Je bent bang voor wat er kan gebeuren als ze als eerste de tempel vindt.

Dit hoofdstuk duurt slechts 4 rondes. Om te winnen, moet je **(moeten jullie beide)** de tempel bereiken vóór Antoinette.

5 Vervang Antoinettes Overwin een bewaker actietegel door de groene Onderzoek actietegel.

Antoinette verwijdert geen assistent van het veld met te redden assistenten.

Bij de voorbereiding van **ronde IV**, leg je de rode **Onderzoek actietegel onderop de stapel rivaaltiegels**.



Prestaties

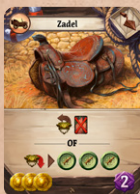
ZOEK OVERAL



Leg **Radiozendentvanger** onderop de stapel met 4 of 8 ontmoetingskaarten.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je de laatste (vierde of achtste) ontmoetingskaart van de stapel hebt verzameld.

BEESTBERIJDER



Leg **Zadel** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je genoeg bewakers hebt overwonnen (ongeacht of je hun gunsten hebt gebruikt).

Solo: 3 **Co-op:** 6 gezamenlijk

BRENG HET PAD IN KAART



Leg **Route naar de tempel** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je genoeg afgodsbeelden hebt.

Solo: 2 afgodsbeelden, gebruikt of niet

Co-op: 3 ongebruikte afgodsbeelden, gezamenlijk

Aanpassingen

LEERLING MODUS

Bij de voorbereiding ontvang je de uil-bewaker. In een spel met 2 spelers ontvangt de andere speler de arend-bewaker.

ARNAKOLOOG MODUS

Bij stap 1 van de voorbereiding ('Achtergelaten voorwerpen') gebruik je artefacten die  kosten in plaats van voorwerpen die  kosten. Als je een nieuwe locatie ontdekt, ontvang je het artefact en leg je de kaart bovenop je trekstapel.

Leg 7 angsttegels onder Antoinettes onderzoeksteen. Ze laat een spoor van verwoesting achter. Laat een angsttegel achter op elk veld van het onderzoekspoor dat ze verlaat. Elke keer als je zo'n veld onderzoekt, ontvang je een angstkaart in je speelgebied.

Hoofdstuk 2: Doelen

Je moet (jullie moeten beide) de tempel bereiken vóór Antoinette. Dit hoofdstuk duurt slechts 4 rondes.

LEES DIT ALS JE WINT

Je hebt de tempel van Kar-Kal bereikt, een sinistere plaats van duistere voorgevoelens. Dit was het doel van Kutil, niet het jouwe. En je hebt geen idee of hij ook zo ver is gekomen of dat hij vermoord is door een boze bewaker.

De piloot van Kutil stelt echter voor dat je doorgaat. De professor vermoedde dat tunnels onder de tempel hem naar de Wateren van Leven en Dood zouden leiden.

ALS JE ERVOOR KIEST OM EEN VERLIES TE ACCEPTEREN

Antoinette heeft als eerste de tempel bereikt en daar kun je nu weinig van leren. Alles wat Kutil hier misschien heeft achtergelaten, heeft ze zeker meegenomen. Hoe dan ook, je gaat door. Je vermoedt dat de professor in de tunnels onder de tempel is afgedaald.

Straf: voordat je aan je eerste beurt van hoofdstuk 3 begint, verplaats je het vergrootglas van Antoinette 1 rij omhoog. Voer daarna haar eerste 3 actietegels uit.

 **Vergeet niet om je verhaalsymbolen te markeren, inclusief die van prestaties.**

Hoofdstuk 3

Na een uur zoeken in de kamers van de tempel, vind je een trap die naar beneden leidt. Je steekt een fakkel aan en gaat voorop, hopen dat niemand anders van je expeditie de hiërogliefen kan lezen die vertellen dat je op het punt staat de Tunnels der Verschrikking binnen te gaan.

JE HEBT NODIG:



8 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 3



overzichtskaart van hoofdstuk 3



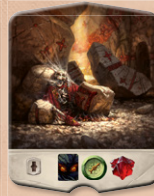
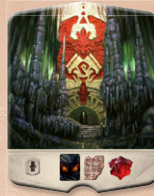
Geïmproviseerd
wapen



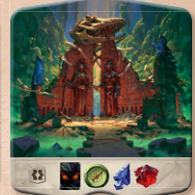
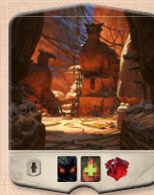
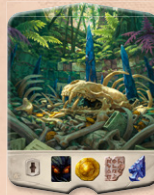
Rieten kar



Bril



*3 locatietegels met een symbool



In een spel met 2 spelers heb je ook de locatietegels met een symbool uit de uitbreiding *Expeditieleiders* nodig. Als je die niet hebt, gebruik dan 3 willekeurige locatietegels uit het basisspel.

* dit is spelmateriaal uit het basisspel

TER HERINNERING:

- Kaarten die je met verhaalsymbolen in het vorige hoofdstuk verdiend hebt, liggen onderop je trekstapel.
- Alle andere kaarten die in de campagne zijn verdiend, worden door de artefact- of voorwerpstapel geschud.
- Assistenten die je eventueel in hoofdstuk 2 hebt gered, gaan naar de gebruikelijke stapels.
- Als je in het vorige hoofdstuk een verlies hebt geaccepteerd, vergeet dan niet de bijbehorende straf.





Hoofdstuk 3: Voorbereiding en spelregels

Gebruik het speelbord met de kant met de **VOGELTEMPEL**.

De Tunnels der Verschrikking!

Je bent nog maar net in de tunnels en je ziet meteen een kleurrijke veer. Je wordt even bemoedigd doordat je die herkent. De veer is van de mysterieuze bewaker wiens pad je al verschillende keren hebt gekruist. Als een wezen uit het bos vrijwillig deze tunnels in zou gaan, is het hier misschien toch niet zo gevaarlijk.

Dat optimisme wordt weggenomen wanneer je verkenner op klauwafdrukken, staartpatronen, voetafdrukken en andere tekens wijst die zijn achtergelaten door vele, vele bewakers die dit sinistere labyrint in zijn gegaan. Misschien hebben ze van deze plek hun graf gemaakt. Misschien maken ze er ook 1 van voor jou.


- 1 Leg de 3  locatietegels uit het basisspel in de linkse kolom, zoals in de afbeelding. Dit zijn de tunnellocaties.
- 2 In een spel met 2 spelers leg je nog 3  locatietegels in de rechtse kolom. Deze komen uit de uitbreiding *Expeditleiders*. Als je die niet hebt, gebruik dan 3 willekeurige locatietegels uit het basisspel – 2 niveau  locatietegels en 1 niveau  locatietegel bovenaan.
- 3 Schud de 8 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 3, leg er 1 gedekt op elke tunnellocatie en leg de rest terug in de doos.
- 4 Leg willekeurige bewakertegels gedekt op elke tunnellocatie – 2 bewakers op de onderste locatie, 2 in het midden en 3 op de bovenste.



DOOR DE TUNNELS GAAN

Tunnels zijn ontdekte locaties, maar je kunt er geen opgraving doen of ze activeren voordat de eronder liggende locatie (in dezelfde kolom) vrij is van bewakers. Dus in eerste instantie is alleen de onderste tunnellocatie beschikbaar. De eerste keer dat je een opgraving doet op een tunnellocatie draai je alle daar aanwezige bewakers open.

Zoals gebruikelijk verhinderen de bewakers je niet om het effect van hun locatie uit te voeren en kun je ze overwinnen. Op een locatie met meerdere bewakers worden ze 1 voor 1 overwonnen in een volgorde naar keuze en met afzonderlijke hoofdadacties.

Als een archeoloog aan het einde van de ronde terugkeert naar je spelersbord van een locatie met meerdere bewakers, **ontvang je een  voor elke bewaker**.

Als de locatie geen bewakers meer heeft, draai je de ontmoetingskaart open en voer je deze uit.

Gedekte bewakers worden met betrekking tot kaarteffecten gezien als aanwezig op die locatie, maar ze kunnen niet worden overwonnen voordat ze zijn opgedraaid.

Vind de weg

Om je weg door de tunnels te vinden, moet je de tekens op de muren leren lezen.

- 5** Leg een **tempelteg** van **2 punten** onder elk van deze 3 rijen. **Leg er 2 in een spel met 2 spelers.** In de tempel heeft elke stapel tempeltegels van 2 punten maar 2 tegels.

DE TEKENS ONTCIJFEREN

Je kunt je onderzoeksteen niet voorbij een tempelteg verplaatsen.

Je kunt een tegel alleen verwijderen als je een onderzoeksteen in de rij eronder hebt liggen. Het verwijderen van de tegel is een onderzoeksactie en kost   of  of  – dat wil zeggen, je betaalt 1 van de 3 kosten die bovenaan het onderzoekspoor staan. Leg de tegel op je spelersbord. Deze is zoals gebruikelijk 2 punten waard.



Antoinette

Antoinette lijkt iets te weten wat jij niet weet.

- 6** Antoinette begint met een **tempelteg van 11 punten.**



Antoinette is bang voor de bewakers van de tunnels. Als Antoinette een archeoloog naar een locatie stuurt, **negeer je elke tunnellocatie waar nog een bewaker ligt** – voor haar bestaan die locaties niet.



Leg de overzichtshaart van hoofdstuk 3 naast het speelbord.

Prestaties

VERZAMEL MOED



Leg **Geïmproviseerd wapen** naast de angststapel. Leg er elke angstkaart op die je vernietigt. (Voor *Expeditioneiders* geldt dat ook voor *Verborgen angst* van de kapitein. De mysticus legt er geen angstkaarten op totdat zijn "vernietigde" angstkaarten gebruikt worden voor een ritueel.)

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra er genoeg angstkaarten op liggen.

Solo: 6 **Co-op:** 12

GROEP BEWAKERS



Leg **Rieten kar** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je genoeg bewakers hebt met ongebruikte gunsten.

Solo: 4 **Co-op:** 8 **gezamenlijk**

EXPERT IN ARTEFACTEN



Leg **Bril** naast het speelbord.




Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je genoeg artefacten in je speelgebied hebt.

Solo: 5 **Co-op:** 10 **in totaal**

Aanpassingen

LEERLING MODUS

Leg bij de voorbereiding het artefact *Kroon van bewaker* naast de kaartrij.

In een spel met 2 spelers leg je er ook artefact *Oorlogsknots* bij. Leg er 2  op om aan te geven dat deze gedurende dit spel slechts   kost(en). Beide kaarten kunnen uit de kaartrij gekocht worden. Ze blijven naast het speelbord liggen totdat ze gekocht zijn. Antoinette negeert ze.

ARNAKOLOOG MODUS

Als je de 3 bewakers op de bovenste tunnellocatie opendraait, leg er dan ook 3 bewakers op die je al hebt overwonnen. **(In een spel met 2 spelers doe je dat aan beide kanten. De bewakers mogen van beide spelers komen.)** Dat mogen bewakers zijn waar je de gunst van hebt gebruikt. Opmerking: als je niet genoeg bewakers hebt, kun je op die locatie geen opgraving doen.

Hoofdstuk 3: Doelen

Alle tunnellocaties moeten vrij zijn van bewakers.

Je moet **(jullie moeten beide)** de tempel bereikt hebben.

LEES DIT ALS JE WINT

Modderig en vermoeid kom je eindelijk uit de tunnels, dankbaar dat je de lucht van Arnak weer kunt zien. Je hebt veel geleerd over de wezens die de doorgangen bewaken en je begint te begrijpen hoe de beesten van dit eiland met elkaar communiceren.

Maar het belangrijkste resultaat van je inspanningen is het bereiken van een oude haven. Op het strand zie je voetafdrukken – Kutil is hier geweest!

ALS JE ERVOOR KIEST OM EEN VERLIES TE ACCEPTEREN

Na 2 nachten van terreur strompel je eindelijk uit de tunnels. Je mensen spreken de vurige wens uit om nooit meer bewakers tegen te komen.

Straf: in het volgende hoofdstuk wordt je meest linkse afgodsbeeldveld afgedekt met een angsttegel. Het veld is niet te gebruiken en levert -2 punten op, tenzij de angsttegel wordt vernietigd.



Vergeet niet om je verhaalsymbolen te markeren, inclusief die van prestaties.

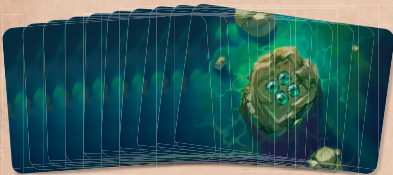
Hoofdstuk 4

Je zet je kamp op het strand op, vlakbij een tempel op een klif. Volgens hiërogliefen in de tunnels noemden de Ouden deze plaats de Tempel der Getijden. Kutils sporen leiden over het strand naar de tempel. Er leiden geen sporen terug.

Je zou willen dat je verkenners je aanspoort, maar hij is grimmig. Kutil zit al meer dan een dag binnen. Als hij geen andere uitweg heeft gevonden – als hij nog leeft – heeft hij jouw hulp nodig.

En dus bereid je je team voor om de tempel binnen te gaan, waarbij je de tijd neemt om elk detail van je plan door te nemen en hen daarmee bezig te houden zodat ze niet gaan nadenken over de vraag die jou met diepe twijfels vervult: waarom is deze tempel zo ontworpen dat deze alleen bij eb toegankelijk is?

JE HEBT NODIG:



10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 4



overzichtskaart van hoofdstuk 4



*blokkeertegels



Sloep



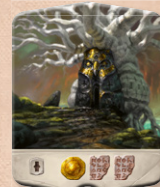
Zegen van bewaker



Schemeringsmantel



*locatietegel met het kapotte vliegtuig



*locatietegel met de witte boom



afdekstrook



getijdetegel



ongeziene nieuwe assistenten



*1 of 2 archeologen in een ongebruikte kleur

* dit is spelmateriaal uit het basisspel

TER HERINNERING:

- Kaarten die je met verhaalsymbolen in het vorige hoofdstuk verdiend hebt, liggen onderop je trekstapel.
- Alle andere kaarten die in de campagne zijn verdiend, worden door de artefact- of voorwerpstapel geschud.
- Als je in het vorige hoofdstuk een verlies hebt geaccepteerd, vergeet dan niet de bijbehorende straf.

Hoofdstuk 4: Voorbereiding en spelregels

Gebruik het speelbord met de kant met de **SLANGENTEMPEL**.

Verandering van inzicht

Dit is eindelijk het juiste moment. Vastberaden leid je je team over het strand en de helling van nat zand af. Als je de deur naar de tempel nadert, hoor je een stem vanuit de bosrand: "Wacht! Ik wil met je mee!"

Als je je omdraait, zie je een bekende figuur van je expeditie – 1 van degenen die met Antoinette waren vertrokken.



"Professor Kutil was mijn leraar. Als hij inderdaad nog leeft..." De gestalte blijft aarzelend tussen het gebladerte staan.




Je zegt tegen je nieuwe assistent dat hij snel erbij moet komen. Tijd en getijde wachten niet.

- 1 Je begint **zonder de gebruikelijke startmiddelen**. In plaats daarvan begin je met **1 afgodsbeeld** en **1 assistent** die je uit de 3 beschikbare kiest.

Hoog terrein


2 eenzame heuvels bieden uitzicht over het strand.

- 2 Leg een **bewakertegel** gedekt op de 2 centrale locaties. Bovenop de bewakertegels leg je de locatietegel met het **kapotte vliegtuig** (op de  locatie) en de locatietegel met de **witte boom** (op de  locatie), beide ook gedekt. Deze locaties krijgen geen afgodsbeelden.

Aan het begin van het spel kun je deze 2 locaties niet ontdekken en je kunt er ook geen opgraving doen. Maar als de  locaties ooit onder water komen staan, moet je deze 2 locaties opendraaien en zullen ze gelden als zowel  als niveau  locaties. Nu vraag je je misschien af wat wordt bedoeld met "onder water komen staan". Daar kom je aan het einde van ronde II achter.

Antoinettes kamp

- 3 Verwijder de actietegel **Overwin een bewaker** uit de stapel rivaaltegels.

Het  van de rivaal wordt in dit spel niet gebruikt. Laat het in de doos liggen.



Het team van Antoinette lijkt gefocust op het verplaatsen van hun kamp naar hoger gelegen terrein. **Elke keer als je rivaal onderzoek zou doen, neemt ze in plaats daarvan ALLE voorwerpen uit de kaartrij.** Leg ze op haar spelersbord en vul de kaartrij aan.

Avonturen wachten!

Wie weet wat er in de tempel ligt?

- 4** Het onderzoekspoor krijgt geen onderzoekbonustegels. Leg de **hoofdstuk 4 afdekstrook** op het bovenste deel van het onderzoekspoor om daarmee de gebruikelijke effecten te vervangen. Schud de **10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 4** en vorm een stapel van **4 of 8 kaarten** en leg de rest terug in de doos. Leg de stapel naast het speelbord.



Voorkennis

Kutils piloot heeft enkele notities over wat Kutil dacht te vinden.

- 5** **Je logboek start op rij 3** van het onderzoekspoor. De gebruikelijke regel geldt nog steeds: je mag je logboek niet naar een volgende rij verplaatsen totdat je vergrootglas er voorbij is (of in dezelfde rij als je de journalist bent).

De stenen deur schuift opzij. Een straaltje water sijpelt naar binnen. Met zompige laarzen maak je een nogal slordige binnenkomst in de glorieuze Tempel der Getijden.

Zodra jullie allemaal binnen zijn, gaat de deur achter je dicht. Een vergrendelingsmechanisme schuift op zijn plaats. En het water rond je voeten begint te stijgen.



Leg de overzichtskaart van hoofdstuk 4 naast het speelbord.

Vloed

Het water stijgt. Je moet snel zijn. Maar welke kant op? Waarheen?

6 Leg een **blokkeertegel** op de rijen 1, 2, 4, 5 en 7 van het onderzoekspoor. Leg de **getijdetegel** op het voorraadbord onder de vergrootglazen.

Het water stijgt aan het einde van elke ronde naar de volgende blokkeertegel. **Als je vergrootglas daarna niet boven de getijdetegel ligt, verlies je onmiddellijk.**

Je **logboek** mag onder water liggen, maar je wilt hem in ieder geval op het getij laten drijven. Als het logboek onder de rij van de getijdetegel ligt, ontvang je 1 voor elke rij die je vooruit zou moeten verplaatsen om het logboek bij de getijdetegel te krijgen. Controleer dit aan het einde van de ronde, nadat het water is gestegen, ook aan het einde van ronde V.

Een geluid uit de schaduw leidt je af van je paniek. Je steekt een hand op om je metgezellen het zwijgen op te leggen.

Ja. Daar is het weer. Een zwak, ritmisch getik, afkomstig van een verdieping boven je. Het ritme is er 1 dat je kent. Iemand tikt een SOS.

Kutil leeft! Hij leidt je opnieuw. Je besluit hem te bereiken voordat het water dat doet.

Red de professor!

7 Leg 1 **willekeurige assistent uit deze uitbreiding** die nog niet in de campagne verschenen is op het veld voor de te redden assistenten. Plaats er ook 1 archeoloog in een ongebruikte kleur op. Dit is professor Kutil. **In een spel met 2 spelers doe je dat met 2 assistenten en 2 archeologen.**

Als je het veld met te redden assistenten bereikt (geldt ook voor het logboek van de Journalist) lees je **verborgen tekst 45**. Vanaf dat moment mag je de actie onderzoek gebruiken om, in plaats van een onderzoeksteen, een Kutil-archeoloog vooruit te verplaatsen. Hiervoor ontvang je geen beloningen; het zijn kosten die je moet betalen om Kutil te redden. De Kutil-archeoloog blokkeert geen veld in de bovenste rij van de tempel. **In een spel met 2 spelers kunnen beide spelers Kutil verplaatsen zodra 1 speler hem heeft bereikt.**


De Kutil-archeologen moeten boven de getijdetegel blijven, anders verlies je onmiddellijk.





GETIJDEKAART

Aan het einde van ronde	Getijde
I	Verplaats de getijdetegel omhoog zodat deze de 1e rij van het onderzoekspoor bedekt.
II	Overstroming van de kust! (Zie hieronder.)
III	Verplaats de getijdetegel omhoog naar de 4e rij van het onderzoekspoor.
IV	Verplaats de getijdetegel omhoog naar de 5e rij van het onderzoekspoor.
V	Verplaats de getijdetegel omhoog tot de rij net onder de tempel. Je moet je vergrootglas en professor Kutil in de tempel hebben, anders verlies je. <i>(En in een spel met 2 spelers moeten natuurlijk beide vergrootglazen en beide archeologen in de tempel zijn.)</i>

Overstroming van de kust!

Aan het einde van ronde II verplaats je de getijdetegel naar de tweede rij. Gebruik daarna het voorraadbord om alle  locaties onder water te zetten.

Ze zijn niet meer beschikbaar. Draai het kapotte vliegtuig, de witte boom en hun bewakers om. Die locaties zijn nu beschikbaar en worden beschermd door hun bewakers. Ze gelden voor de rest van het spel zowel als  als niveau  locaties. Lees verborgen tekst 43.



Prestaties

VERKEN DE TEMPEL ?



Leg **Sloep** onderop de stapel met 4 of 8 ontmoetingskaarten.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel nadat je de laatste (vierde of achtste) ontmoetingskaart hebt verzameld.

SCHUILPLAATS IN DE DIEPTE



Leg **Zegen van bewaker** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je genoeg bewakers hebt (ongeacht of de gunst gebruikt is).

Solo: 4 Co-op: 8 gezamenlijk

SNELLE REDDING



Leg **Schemeringsmantel** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel als professor Kutil vóór het einde van de vierde ronde de tempel bereikt heeft. (Beide Kutil-archeologen in een spel met 2 spelers.)

Aanpassingen

LEERLING MODUS

Bij de voorbereiding begin je met 2 gedekte afgodsbeelden in plaats van met 1.

ARNAKOLOOG MODUS

Je logboek begint op de tweede rij in plaats van op de derde rij. (Je ontvangt geen onderzoeksbeloning wanneer je het logboek naar de derde rij verplaatst.)

Hoofdstuk 4: Doelen

Je wint als je vergrootglas en de Kutil-archeoloog in de tempel zijn. (Beide vergrootglazen en Kutil-archeologen in een spel met 2 spelers.)

LEES DIT ALS JE WINT

Buiten adem en drijfnat kom je met professor Kutil uit de deuropening bovenaan de tempel en jullie zien weer daglicht. Je kamp aan het strand is naar hoger gelegen terrein verplaatst. Iedereen is veilig!

Als je naar de kustlijn van Arnak kijkt, zie je een vreemd schip voor de kust voor anker liggen. De expeditie van Antoinette gaat die kant op. Wat zou dat kunnen betekenen?

Lees verborgen tekst 46.

ALS JE ERVOOR KIEST OM EEN VERLIES TE ACCEPTEREN

Met heldhaftige inspanning lukt het je om het slappe lichaam van professor Kutil naar de bovenste trede van de tempel te slepen en je probeert hem daar te reanimeren. Na een paar verstikkende ademstoten hapt hij naar lucht en je beseft dat hij zal blijven leven. Helaas hadden niet al je metgezellen zoveel geluk en moet je een begrafenissen regelen.

Straf: neem aan het begin van je eerste beurt in hoofdstuk 5 een angstkaart van de angststapel en neem die op hand.



Vergeet niet om je verhaalsymbolen te markeren, inclusief die van prestaties.

Hoofdstuk 5

Je hebt je taak volbracht. Je hebt de professor gevonden. Maar noch jij noch hij willen het eiland verlaten terwijl er een vreemd schip voor de kust voor anker ligt. Professor Kutil denkt dat de nieuwkomers de expeditie zijn van dokter Roberto Havran, een oud-student en oud-collega en een man met een twijfelachtig karakter. Terwijl het gebrul van voertuigen door de jungle klinkt, ga je bedenken hoe je erachter kan komen wat Havran van plan is.

Hulp komt onmiddellijk en uit onverwachte hoek. Je voormalige onderzoeksassistente, Antoinette, arriveert in je kamp en wil een privégesprek met jou en Kutil.

"Ik heb een fout gemaakt", geeft Antoinette toe. "Ik had het gevoel dat ik iets verschuldigd was aan dr. Havran, maar..."

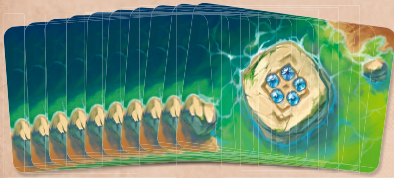
"En nu ben je bang dat zijn motieven niet louter wetenschappelijke nieuwsgierigheid zijn", suggereert Kutil.

Antoinette knikt.

"Dr. Havran was de anonieme donateur die je expeditie financierde", gist Kutil. "Maar hij was er niet in geïnteresseerd om mij te vinden. Hij was meer geïnteresseerd in... de bewakers?"

"Ja", zegt Antoinette. "Ik heb hem al mijn aantekeningen gegeven. Dat was onze afspraak. Maar ik dacht dat ik gewoon oude legendes interpreteerde. Ik wist niet dat dr. Havran 1 van de goden van Arnak wil worden!"

JE HEBT NODIG:



10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 5



Juweliersloep



Lichtpistool



Scepter van Kar-Kal



Waterfalltempel



overzichtskaart van hoofdstuk 5



*3 of 5 angsttegels



*1 of 2 archeologen in een ongebruikte kleur

* dit is spelmateriaal uit het basisspel

TER HERINNERING:

- Kaarten die je met verhaalsymbolen in het vorige hoofdstuk verdiend hebt, liggen onderop je trekstapel.
- Alle andere kaarten die in de campagne zijn verdiend, worden door de artefact- of voorwerpstapel geschud.
- Alle assistenten die je in hoofdstuk 4 hebt gered, moeten in de gebruikelijke stapels zitten.
- Als je in het vorige hoofdstuk een verlies hebt geaccepteerd, vergeet dan niet de bijbehorende straf.




Hoofdstuk 5: Voorbereiding en spelregels



Gebruik het speelbord met de kant met de **SLANGENTEMPEL** en het onderzoekspoor met de **WATERVAL**.
(Zie spelregels, pagina 11.)


Een sterke rivaal


Vanaf een bergtop bij de kust kun je het uitgestrekte kamp van dr. Havran observeren. Brandstoftanks worden uitgeladen. Gewapende misdadigers propen zich in voertuigen en banen wegen door de jungle. Er begint rook op te stijgen van nieuwe kampen in het bos. De expeditie gedraagt zich nauwelijks als een archeologisch team, maar meer als een paramilitaire strijdmacht.

- 1 Neem een **archeoloog** in een ongebruikte kleur en plaats deze linksonder op de niveau  locatie, zoals in de afbeelding. Dit is het bevoorradingskonvooi van dr. Havran. **In een spel met 2 spelers plaats je er 2 konvoien.**

Informatie verzamelen

Tegen de overmacht en superieure logistiek van Havran zou een direct conflict niet verstandig zijn. Maar je hebt 1 voordeel waar je gebruik van kunt maken: je weet veel meer van het eiland.

- 2 Schud de **10 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 5** en leg er 1 op elke niveau  locatietegel in plaats van een afgodsbeeld. Leg de rest (2 kaarten) terug in de doos.

Als je een niveau  locatie ontdekt, draai je de ontmoetingskaart open en voer je deze vóór of meteen na het effect van de locatietegel uit.

Als de rivaal een locatie ontdekt, bewaart hij de ontmoetingskaart en ontvangt hij er 3 punten voor aan het einde van het spel.

Je rivaal



- 3 Verwijder deze actietegel uit de stapel rivaaltegels.

Het bevoorradingskonvooi volgt een S-vormig pad, zoals in de afbeelding. Elke keer als je rivaal 1 van de 4 overgebleven acties Opgraving doet uitvoert, verplaats je het bevoorradingskonvooi, na het uitvoeren van de actie, 1 stap verder vooruit op het pad. Opmerking: het bevoorradingskonvooi **blokkeert het veld niet**, dus jij (of de rivaal) kan er nog steeds een archeoloog naartoe sturen.

Als het konvooi het einde van het pad bereikt, verlies je onmiddellijk.



De bevoorrading verstoren

Het lijkt erop dat Havran een kamp probeert op te zetten – of misschien zelfs een vesting! – bij de witte boom. Kutil zegt dat dit hem veel macht zou geven. “De Ouden geloofden dat ceremonies die bij de witte boom werden uitgevoerd de natuurlijke krachten op het hele eiland konden beïnvloeden. Dat konvooi moet tegengehouden worden!”

Je kunt een konvooi achteruit verplaatsen. **Als je een kaart koopt, controleer je de kolom met locaties eronder. Als het konvooi in die kolom staat, verplaats het dan 1 veld terug** (behalve als het nog steeds op de startlocatie staat). Je kunt het konvooi vanaf de locatie op het onderzoekspoor terug verplaatsen door de vijfde kaart uit de kaartrij te kopen.

Je hebt bondgenoten!

De indringers laten zich gemakkelijk intimideren door de eeuwenoude bewakers van Arnak. Als je archeoloog zich op dezelfde locatie bevindt als een bevoorradingskonvooi, **mag je de gunst van een bewaker gebruiken om het konvooi 1 veld terug te verplaatsen** (in plaats van het gebruikelijke effect van de gunst). Dit is een vrije actie. **In een spel met 2 spelers moet het je eigen archeoloog en je eigen bewaker zijn, niet die van je partner.**



Leg de overzichtskaart van hoofdstuk 5 naast het speelbord.

Twee konvooien





Als de rivaal in een spel met 2 spelers een opgraving doet, worden beide konvooien 1 veld vooruit verplaatst. Wanneer een speler echter een terug verplaatst, kan er slechts 1 per actie worden verplaatst (dat wil zeggen 1 per gekochte kaart of 1 per gebruikte gunst). Je verliest als 1 van de bevoorradingskonvooien de tempel bereikt.

Prestaties

BIG SPENDER



Leg **Juweliersloep** naast de kaartrij.

Leg er elke keer 1 munt of kompas op als je een kaart uit de kaartrij koopt of ontvangt die minstens   of   kost.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra er genoeg middelen op liggen.

Solo: 6 **Co-op:** 12

LOK HET KONVOOI IN EEN HINDERLAAG



Leg **Lichtpistool** naast het speelbord.

Markeer een locatie met een angsttegel als je een bewaker gebruikt om een konvooi 1 veld vanaf die locatie terug te verplaatsen.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je genoeg verschillende locaties hebt gemarkeerd.

Solo: 3 **Co-op:** 5

NOODLOTTIGE CONFRONTATIE



Leg **Scepter van Kar-Kal** naast het onderzoekspoor.


Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel als je vergrootglas en het bevoorradingskonvooi beide op het veld met de verborgen locatie zijn. **In een spel met 2 spelers moeten beide konvooien en de vergrootglazen van beide spelers op het veld zijn.**

Aanpassingen

LEERLING MODUS

Verdubbel je startmiddelen.

ARNAKOLOOG MODUS

Als je bij de voorbereiding de  actietegel uit de stapel van Havran verwijderd, leg je deze op zijn aflegstapel. Na ronde I wordt de tegel weer door de stapel geschud waardoor het konvooi van Havran in elke volgende ronde 5 keer vooruitgaat.

Hoofdstuk 5: Doelen

Als een konvooi het einde van zijn pad bereikt, verlies je onmiddellijk. Je moet **(jullie moeten beide)** de bovenste rij van de tempel bereiken om te winnen.

LEES DIT ALS JE WINT

Je eenvoudige archeologische team is een effectieve bende saboteurs en spionnen geworden. Wat een verborgen talenten heeft je team!

Het konvooi heeft vertraging, maar je verkenners zien Havran verschillende afgodsbeelden in een rugzak proppen, voordat hij lopend op weg gaat naar de witte boom. Hij heeft de middelen en de kennis om de bewakers van Arnak te overheersen. Misschien heb je genoeg kennis om hem tegen te houden.

ALS JE ERVOOR KIEST OM EEN VERLIES TE ACCEPTEREN

Het konvooi van Havran heeft de witte boom eerder bereikt dan jij. Dit zal het voor je team lastig maken om je de spullen te brengen die je nodig hebt.

Straf: nadat de kaartrij bij de voorbereiding is gevuld, leg je 2 angstkaarten bovenop de voorwerpstapel. Ze zullen voorwerpvelden bezet houden, totdat de maanstaf ze vernietigt. Ze kunnen niet worden gekocht, maar ze kunnen worden vernietigd door kaarten zoals *Sierlijke hamer*. Gebruik de blauwe maanstaf, dus niet de rode uit *Expeditioneiders*.

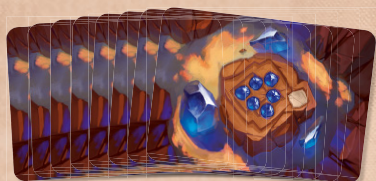


Vergeet niet om je verhaalsymbolen te markeren, inclusief die van prestaties.

Hoofdstuk 6

Men heeft gezien dat dr. Havran op weg is naar de witte boom met spullen die nodig zijn voor de eeuwenoude priesterceremonies van de bewakers van Arnak – ceremonies die ze uitvoerden om het eiland te overheersen. Maar je hebt manieren bestudeerd om deze ceremonies te verstoren. Je weet hoe je kunt voorkomen dat Arnak in zijn handen valt. Je haast je naar de witte boom in de hoop op tijd aan te komen.

JE HEBT NODIG:



8 ontmoetingskaarten van hoofdstuk 6



overzichtskaart van hoofdstuk 6



Motorfiets



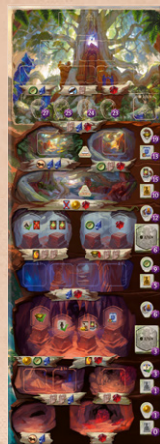
Gong van ontwaking



Heilige tak



*10 angsttegels



Boomtempel

* dit is spelmateriaal uit het basisspel

TER HERINNERING:

- Kaarten die je met verhaalsymbolen in het vorige hoofdstuk verdiend hebt, liggen onderop je trekstapel.
- Alle andere kaarten die in de campagne zijn verdiend, worden door de artefact- of voorwerpstapel geschud.
- Als je in het vorige hoofdstuk een verlies hebt geaccepteerd, vergeet dan niet de bijbehorende straf.



Hoofdstuk 6: Voorbereiding en spelregels



Gebruik het speelbord met de kant met de **SLANGENTEMPEL** en het onderzoekspoor met de **BOOM**. (Zie spelregels, pagina 12.)

Te laat!

Je komt bij de witte boom aan en je vindt dr. Havran aan de voet ervan met een leger van bewakers achter hem.

"Je bent te laat", zegt Havran grijnzend. "Arnak en zijn bewakers zijn nu van mij."

Je expeditie is er een van archeologen, geen strijders. Je bent niet voorbereid om een gevecht aan te gaan. Je moet een manier zien te vinden die voorkomt dat dit een fysieke confrontatie wordt.

Antoinette grijpt je arm en fluistert een slimme suggestie: "Rennen."

- 1 Plaats een **rode archeoloog** bovenaan het onderzoekspoor. Dit is dr. Havran. Het onderzoekspoor krijgt **geen tempeltegels en geen onderzoekbonustegels**.
- 2 Schud de **bewakertegels** en leg er 9 (**18 in een spel met 2 spelers**) in een gedekte stapel naast dr. Havran. Als er nog bewakertegels over zijn, leg je die terug in de doos. **De stapel in de tempel is de bewakerstapel voor dit hoofdstuk**. Elke keer als je een bewaker op een nieuw ontdekte locatie moet leggen, neem je die van de stapel van dr. Havran op het onderzoekspoor.



Of misschien niet?

"Rennen!" schreeuw je, Havran geen tijd gevend om te beslissen wat hij met je zal doen. Je vlucht samen met je team over een pad naar beneden.

"Deze kant op", roept Kutil. Hij verdwijnt in een opening tussen de wortels van de witte boom. Je volgt en gaat een kronkelend netwerk van tunnels onder de heilige boom binnen. Kutil gaat langzamer lopen.

"Hij overheerst de bewakers", geeft Kutil toe. "Maar hij bezit het eiland nog niet. Hij moet eerst nog twee ceremonies in deze spelonken onder de boom uitvoeren."

"En zijn overheersing van de bewakers is misschien niet volledig", zegt Antoinette. "Ze gehoorzamen nog steeds hun oude wetten en we kunnen ze nog aan onze kant terugwinnen."

- 3 Leg 2 **angsttegels** boven de kaartrij, bij velden II en III.

Aan het begin van ronde II en ook aan het begin van ronde III, leg je een bewaker van de stapel van dr. Havran open op elke ontdekte niveau  en niveau  locatie waar op dat moment geen bewaker ligt. De angsttegels herinneren je aan deze regel.



Terreinkennis



4

Kijk op de achterkant van de **ontmoetingskaarten van hoofdstuk 6** en neem alleen de kaarten met het symbool van een pad dat volledig op je campagneblad is gemarkeerd. Leg deze kaarten op niveau 1 locaties volgens de afbeelding. Deze locaties krijgen geen afgodsbeeld. Maar geen zorgen – de kaart biedt je de kans om een afgodsbeeld te ontvangen. Leg op de andere niveau 1 locaties 1 gedekt afgodsbeeld. Leg zoals gebruikelijk op elke niveau 1 locatie 1 open en 1 gedekt afgodsbeeld.

Als je een locatie met een ontmoetingskaart ontdekt, draai je de kaart open en voer je deze vóór of meteen na het effect van de locatietegel uit. Daarna leg je er een bewakertegel op.



Havrans obsessie

Dr. Havran is klaar met bestuderen. Hij gaat nu zijn archeologische theorieën op de proef stellen!

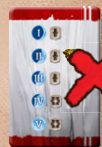
5

Gebruik het **vergrootglas** van Havran om het meest linkse veld in de tempel te blokkeren en geef Havran 2 tempeltegels van 11 punten.

6

Vervang Havrans **Ontdek een nieuwe locatie** actietegel door de **groene Onderzoek** actietegel.

In plaats van de gebruikelijke effecten hebben Havrans Overwin een bewaker tegel en zijn beide Onderzoek tegels allemaal hetzelfde effect: ze helpen hem met de voltooiing van een oude ceremonie.



VOORKOM DAT DE SCHURK HET RITUEEL VOLTOOIT.

Prestaties

DE WEG BANEN.
Ontleek alle locaties in 2 kolommen.  3

VERBREEK DE BETOVERING.
Bereik met het  van beide spelers dezelfde rij als de  van Havran.  4

OVERWINNEN DE BEWAKERS.
Overwin elke bewaker.  5

Leg de overzichtskaart van hoofdstuk 6 naast het speelbord.

De ceremonie van de witte boom

De strijd tussen jou en Havran speelt zich af op het onderzoekspoor. **Je kunt zijn ceremonie verstoren door 1 afgodsbeeld (2 afgodsbeelden in een spel met 2 spelers) in elk van de twee afgodskamers te leggen.**

HAVRANS AFDALING

Als Havran onderzoek doet, verplaatst je hem en zijn stapel bewakers 1 rij naar beneden. De eerste ceremonie vindt plaats in de onderste afgodskamer. Totdat die voorbij is, kun je geen onderzoekstenen boven de onderste afgodskamer verplaatsen.



onderste afgodskamer

DE EERSTE CEREMONIE

Zodra Havran de onderste afgodskamer bereikt, begint hij de eerste ceremonie. In zijn volgende 4 onderzoeksacties legt Havran een angsttegel op een veld waar er nog geen licht – het meest linkse of meest rechtse veld, volgens de beslispil. Zijn angsttegels en jouw afgodsbeelden blokkeren elkaar niet. Als je echter een afgodsbeeld op een angsttegel legt, moet je 2 kaarten van de angststapel in je speelgebied leggen. Havran kan zijn angsttegels onder je afgodsbeelden leggen.

DE CONFRONTATIE

Als Havran de vierde angsttegel legt, handel je de confrontatie af.

Als je geen afgodsbeeld in de kamer hebt gelegd (2 afgodsbeelden in een spel met 2 spelers), verlies je het spel.

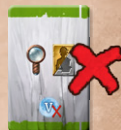
Vergelijk dan de bewakers. (Hopelijk heb je er nu een paar overwonnen.) Als je (jullie beiden gezamenlijk) nu minstens evenveel bewakers hebt als in de stapel van Havran zitten, gebeurt er niets. Als Havran er meer heeft, grijpt hij de schatten van Arnak: neem 1 artefact van de stapel voor elke bewaker die hij er meer dan jou heeft en leg die artefacten op het spelersbord van de rivaal. Daarna ontsnapt Havran.

HAVRANS ONTSNAPPING

Verplaatst de figuur van Havran rechtstreeks naar de bovenste afgodskamer. Laat de bewakers bij jou in de onderste kamer achter. **Als je nieuwe locaties ontdekt, leg je er geen bewakers meer op.**

Verwijder de groene actietegel Onderzoek uit de stapel rivaaltegels van Havran. Hij zal in de laatste 2 rondes telkens maar 2 keer onderzoek doen.

Draai de bovenste 3 bewakers van de stapel van Havran open. Je kunt ze overwinnen net zoals je de uil in hoofdstuk 1 hebt overwonnen, in een volgorde naar keuze. Elke keer als je er 1 overwint, draai je een nieuwe van de stapel open.

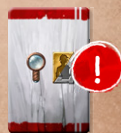


Je kunt niet voorbij de kamer zolang er nog bewakers in zijn, maar aan het einde van een ronde **ontvang je geen angst** voor die bewakers.

DE TWEDE CEREMONIE

Ondertussen begint Havran aan de tweede ceremonie, waarbij hij bij elke onderzoeksactie een angsttegel in de kamer legt, zoals hij dat eerder deed. Ga naar de tweede kamer en leg er een afgodsbeeld – 2 afgodsbeelden! – vóór zijn laatste actie.

Bij de voorbereiding van ronde V leg je de rode actietegel Onderzoek van Havran even apart, schud je de andere actietegels en leg je de apart gehouden actietegel onderop de rivaalstapel.



Als Havran zijn laatste actie van het spel heeft uitgevoerd, handel je de confrontatie opnieuw af. Als je niet genoeg afgodsbeelden in de kamer hebt gelegd, heb je verloren. **Als je er genoeg afgodsbeelden hebt gelegd, win je de campagne!**

Prestaties

In dit hoofdstuk zijn prestaties punten waard die bij je hoofdstukscore worden opgeteld. **In een spel met 2 spelers tel je de punten erbij op, nadat je jullie totaal door twee hebt gedeeld en de score van Havran ervan is afgetrokken.**

DE WEG BANEN



Leg **Motorfiets** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je alle 3 locaties in 1 kolom hebt ontdekt.

In een spel met 2 spelers, ontdek alle locaties in 2 kolommen.

VERBREEK DE BETOVERING



Leg **Gong van ontwaking** bij het onderzoekspoor.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je logboek op dezelfde rij is als dr. Havran. **In een spel met 2 spelers moeten beide logboeken op die rij zijn.**

OVERHEERS DE BEWAKERS



Leg **Heilige tak** naast het speelbord.

Ontvang de kaart en leg deze bovenop je trekstapel zodra je alle bewakers hebt overwonnen.

Aanpassingen


APART HERSPEELBAAR

Als je dit hoofdstuk als een opzichzelfstaande uitdaging speelt en niet als onderdeel van de campagne, kun je gewoon de ontmoetingskaarten gebruiken die je de laatste keer dat je de campagne speelde, hebt verdiend. Of neem er willekeurig 2 of 4.

LEERLING MODUS

Bij de voorbereiding van het spel ga je door de stapel met voorwerpen en neem je de **Automobiel**, **Stoomboot** of **Zeppelin** eruit (welke je het eerst tegenkomt). Daarna schud je de stapel opnieuw. Begin het spel met die kaart bovenop je trekstapel. Doe dit voordat je de kaarten voor ronde I op hand neemt. **(In een spel met 2 spelers beginnen beide spelers met 1 van deze vervoermiddelen.)**

ARNAKOLOOG MODUS

Begin het spel **(beide)** met 1  minder.

Om te winnen moet je **(jullie beide)** de tempel bereikt hebben.

Campagnedoel

Om te winnen, moet je beide ceremonies van Havran verstoren. Als je het verlies accepteert, lees dan **verborgen tekst 44**.

Einde van Hoofdstuk 6

Als je hoofdstuk 6 hebt gewonnen, heb je ook de campagne gewonnen:

Met gretige ogen draagt dr. Havran het laatste afgodsbeeld naar de laatste sokkel. Maar zodra hij dichterbij komt, wordt hij wit van schrik – op de sokkel staat jouw afgodsbeeld al!

"Je bent te laat", zegt Antoinette tegen hem, terwijl ze met een vermoeid gezicht uit de schaduw stapt. Er klinkt geen spot in haar stem. "Ik hoop dat de bewakers van Arnak me kunnen vergeven voor mijn aandeel in je gestoorde plan."

"Nee!" schreeuwt Havran, en hij ontbloot zijn tanden als een in het nauw gedreven dier.

Wat er daarna gebeurt, hangt af van de keuzes die je hebt gemaakt.

Eindscore

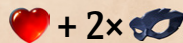
Bereken je punten voor hoofdstuk 6. Bereken je campagnescore door je scores voor alle hoofdstukken bij elkaar op te tellen. (In een spel met 2 spelers rond je naar boven af als de campagnescore geen geheel getal is.) Schrijf het op, je hebt het straks nodig.

Je pad bepalen

Tel nu de verhaalsymbolen die je hebt verzameld op volgens onderstaand schema. Ze stellen de reizen over 3 verschillende paden voor. Lees alleen de tekst voor het pad met het hoogste totaal.

Als je kruispunten hebt gemarkeerd, tellen ze voor beide symbolen. Als er een gelijke stand is, kies dan het pad dat het beste bij je verhaal lijkt te passen.

PAD VAN DE LEIDER



verborgen tekst 28

PAD VAN DE MEESTERTEMMER



verborgen tekst 33

PAD VAN DE LEERLING



verborgen tekst 37


Varianten

VARIANT ZELFSTANDIGE HOOFDSTUKKEN


Nadat je de campagne hebt voltooid, kun je ervoor kiezen om slechts 1 bepaald hoofdstuk te spelen om andere mogelijkheden van die specifieke spelsituatie te ontdekken. In dit geval negeer je bepaalde verhaalelementen – de verhaalsymbolen hebben geen effect en je hoeft niet al het spelmateriaal van de uitbreiding apart te houden.

CO-OP MET VERSCHILLENDE MOEILIKHEIDSGRADEN


2 spelers kunnen een co-op met verschillende moeilijkheidsgraden spelen. Dit kan een goede optie zijn voor een team bestaande uit een kind met ouder of voor 2 spelers met verschillende spelvaardigheid. Bereid het spel normaal voor volgens de regels van de verschillende moeilijkheidsgraden. De speler die met de eenvoudiger moeilijkheidsgraad speelt, wordt niet beperkt door de regels voor de moeilijkere moeilijkheidsgraad, op enkele uitzonderingen na:

Hoofdstuk 1: Als 1 speler met de Arnakoloog modus speelt, kost alleen de uil-bewaker 2 keer zoveel om te overwinnen. Hij kan door beide spelers worden overwonnen, maar alleen door 6  te betalen.

Hoofdstuk 2: Als 1 speler met de Arnakoloog modus speelt, leg je de artefactkaarten alleen op de 6 buitenste locaties. Alleen de speler met de Arnakoloog modus wordt beïnvloed door de angsttegels op het onderzoekspoor.

Hoofdstuk 3: Als 1 speler met de Leerling modus speelt, leg je alleen artefact *Kroon van bewaker* naast de kaartrij. Alleen de speler met de Leerling modus mag *Kroon van bewaker* kopen. Als 1 speler met de Arnakoloog modus speelt, leg je de 3 extra bewakers alleen op de eerste ontdekte niveau  tunnellocatie.

Hoofdstuk 4: Geen wijzigingen.

Hoofdstuk 5: Als 1 speler met de Arnakoloog modus speelt, verplaatst de  actietegel alleen het bevoorradingskonvooi dat het verste van de tempel verwijderd is.

Hoofdstuk 6: Als 1 speler met de Arnakoloog modus speelt, moet alleen die speler de tempel bereiken.

Verborgen verhaalteksten

11.

Na dagen ploeteren heb je eindelijk een pad gevonden naar het nest van het monster. Je leidt je expeditie de helling van de klif op.

Als je je hoofd boven de richel uitsteekt, kom je oog in oog te staan met een enorme uil. De uil vreet je niet op – niet meteen althans.

Zonder plotselinge bewegingen te maken, klim je op de richel. Nu je rechtop staat, moet je nog steeds omhoog kijken om de starende ogen van het wezen te zien.

In die glinsterende ogen zie je intelligentie. Het wezen is op zijn hoede, maar niet vijandig. Kunnen jullie misschien op een of andere manier communiceren? Wist je maar wat meer over deze legendarische bewakers. Kutil zou het wel weten.

Ah! Maar Kutil is hier geweest! In het midden van het bewakersnest zie je een notitieboekje dat van Kutil's expeditie moet zijn! ... Maar heeft Kutil dat hier zelf gebracht? Of is het door de vogel hier neergelegd? Of viel het van het levenloze lichaam van Kutil?

Om het antwoord te krijgen, moet je dat notitieboekje pakken. Maar hoe? Na je zware klim ben je waarschijnlijk niet snel genoeg. En je kunt dit monster op geen enkele manier overmeesteren. ... Misschien wil de uil het ruilen.

Als je de uil-bewaker overwint, ontvang je Prof. Kutil's dagboek en leg je de kaart bovenop je trekstapel.

12.

"En toch win ik nog steeds!" zegt Havran. Hij haalt een gouden medaillon met een blauwe steen erin uit zijn zak en hangt die om zijn nek.

Omdat je zo dicht bij hem staat, merk je de veranderingen meteen op. Zijn handen worden donkerpaars, zijn ogen zwart. Met knikkende knieën snakt hij naar adem.

Je wordt overweldigd door afschuw, medelijden en het ongemakkelijke gevoel dat dit jouw lot had kunnen zijn. Je roept smekend naar hem dat hij het medaillon af moet doen.

Havran kijkt je niet begrijpend aan. Hij begint zijn verstand te verliezen.

Je haalt je onderzoeklogboek tevoorschijn en leest een oud vers hardop voor, in de hoop dat je de juiste uitspraak gebruikt. Het is de taal van de Ouden, maar... Ja! Havran, volledig onder invloed van de oude krachten, begrijpt het!

Dokter Havran doet het medaillon van zijn nek. Meteen zakt hij in elkaar. Je rent naar hem toe en controleert zijn pols. Hij leeft. Zijn oogleden beginnen te trillen en hij pakt je hand vast. Zijn stem is zwak, maar het met dikke tong uitgesproken woord is oprecht. "Bedankt." Daarna raakt hij bewusteloos.

Kutil controleert zijn ogen, de onnatuurlijke kleur vervaagt langzaam.

"Hij zal wel herstellen", zegt Kutil opgelucht. "Hij mag dan een slecht geweten hebben, maar ik ben blij dat hij zijn verstand niet is kwijtgeraakt."

Einde.

13.

Het spoor van de bewaker met de kleurige veren leidde je al naar vele merkwaardige plaatsen, maar geen enkele was zo merkwaardig als dit nest van takken en twijgen. Je vermoedt dat er meerdere eieren in lagen, maar het is nu leeg. Je verkenner vindt in de buurt een afdruk van een laars die van Antoinette moet zijn.

Je weet dat deze bewaker een geheimzinnig wezen is. Misschien heeft het een ei verborgen op een plek die Antoinette niet ontdekt heeft.

Ja! Na goed zoeken vind je het.

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact Bijzonder ei onderop je trekstapel.

14.

O, wat een geweldige ontdekking! Van alle wonderen die we in deze vallei zagen, is het tegenkomen van de piloot van Kutil toch wel het grootste wonder.

De piloot die door een aanval van een bewaker van Kutil's team gescheiden is, is net zo blij om jou te zien! De piloot zegt dat Kutil inderdaad op zoek is naar de tempel van Kar-Kal. Je weet nog steeds niet waar Kutil is, maar gelukkig is er nu een extra verkenner bij je team gekomen.

Het is goed om te weten dat Kutil pas nog levend is gezien.

15.

Je ontdekt hoe de beesten van Arnak zich gedragen. Hoewel ze van uiterlijk verschillen, hebben ze veel gedrag gemeen. Ze gedragen zich met enige intelligentie en hoewel ze meestal alleen zijn, lijken ze vaak samen te werken en op de een of andere manier op afstand te communiceren.

Je begint te begrijpen waarom professor Kutil zo gefascineerd was door deze wezens. Er valt veel te leren door ze te bestuderen.

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact *Stenen veer* onderop je trekstapel.

16.

Als het tijdens het avondeten gaat schemeren, komt de kok enigszins beschaamd op je af. Hij spreekt net luid genoeg zodat iedereen het kan horen en zegt: "We weten dat je het moeilijk had met het vertrek van Antoinette en ... nou ... we willen je gewoon laten weten dat, waar je ook heen gaat ... we achter je staan."

Je team geeft je een *Attent geschenk*. Begin het volgende hoofdstuk met dat voorwerp onderop je trekstapel.

17.

Havran ziet dat je niet aanvalt en ontspant een beetje, zijn grimas richting professor Kutil verandert in een grijns.

"Tot zover de ethiek van de archeologie! Ik merk dat je besloten hebt om deze krachten voor jezelf te bemachtigen. En dat had ik al verwacht."

Havran pakt zijn rugzak en haalt er een stuk blauwe steen uit. "Ik neem aan dat je weet wat dit is."

Jullie weten allemaal wat het is. Het is het hart van de witte boom.

Havran knikt tevreden. "Dus gefeliciteerd met het feit dat je meester over deze boom bent geworden. Hij zal snel dood zijn en ik zal een nieuwe boom voor mezelf hebben."

Kutil is geschokt. "Maar besef je wel dat de steen door de ceremonie actief wordt? Roberto, kijk naar je hand!"

De hand van dr. Havran heeft de kleur van de steen gekregen. Blauwe strepen trekken door de aderen van zijn onderarm, terwijl zijn hand uitdroogt en hard wordt.

"Ik kan de steen niet meer loslaten!" schreeuwt Havran uit. "Help! Help me dan!"

Je maakt aanstalten om hem te helpen. De stervende boom beeft. De grond trilt. Havran valt.

De hand van Havran, die nu de kleur van de blauwe steen heeft, raakt de grond, breekt van zijn versteende pols, rolt naar je toe en blijft voor je voeten liggen.

"Snel!" roept Antoinette. "Red de boom. We kunnen alle anderen redden!"

Je raapt de steen op en rent weg. Hout knapt af en stenen rollen omlaag als je door de afbrokkelende boomwortels rent. Stof vult je longen. Je komt naar adem happend weer tussen de wortels vandaan.

Je weet waar het hart hoort. Vrijwel zonder adem is het een lastige klim, maar je slaagt er wel in om het gapende gat te bereiken dat is ontstaan door de roekeloze daad van Havran. Voorzichtig leg je de steen terug in het gat van de boom en de trillingen nemen af.

Je zorgvuldige onderzoek bracht je de kennis hoe je de witte boom kon redden. Maar nu zit je met een nieuw mysterie. Waarom had de steen bij jou niet hetzelfde effect als bij Havran?

De boom kan niet praten en dus geen verklaring geven, maar je voelt dat hij dankbaar is.

Einde.

18.

Het geredde ei is uitgekomen!

En je bent verrast als je het jong ziet! Het is geen vogel zoals je verwachtte, het lijkt meer op een hagedis met veren.

Het jong lijkt helemaal niet verbaasd door je uiterlijk. Je vermoedt dat het denkt dat je zijn ouder bent, want het volgt je overal waar je heen gaat.

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact *Jong van bewaker* onderop je trekstapel.

19.

Bij het onderzoek naar wat de bewakers verbindt, heb je zelf een connectie gemaakt. De beesten van Arnak herkennen je nu, zelfs als het de eerste keer is dat jullie elkaar ontmoeten.

Volgens de overlevering werden de bewakers gecreëerd en gecontroleerd door ceremonies die werden uitgevoerd bij de "witte boom". Je nieuwe relatie met de bewakers kan je helpen om die ceremonies en de aard van de verbindingen tussen alle wezens van Arnak te begrijpen.

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact *Ontstaansverhaal* onderop je trekstapel.

20.

Door de steensoorten van Arnak te bestuderen, heb je een blauw mineraal met sterke magnetische eigenschappen ontdekt. Nu begrijp je waarom je telkens verdwaalt en je kalibreert je kompas opnieuw. Het zal nog steeds niet helemaal goed werken, maar misschien leidt het je naar een interessante plek.

Begin het volgende hoofdstuk met het voorwerp *Ontregeld kompas* onderop je trekstapel.

21.

Verschillende waterbronnen op dit eiland hebben een kenmerkende geur. Je hebt genoeg kennis vergaard om te concluderen dat dit water – of misschien de geur ervan – een zekere invloed heeft op het gedrag van de bewakers. Nu is het tijd om wat te experimenteren.

Begin het volgende hoofdstuk met het voorwerp *Putemmer* onderop je trekstapel.

22.

Havran ziet eruit als een in het nauw gedreven dier, omdat hij dat eigenlijk ook is. In het nauw gedreven dieren zijn gevaarlijk. Je doet een stap achteruit en vraagt de bewakers om dat ook te doen, zodat Havran kan ontsnappen.

Havran trekt zijn jas recht en probeert zijn waardigheid te herstellen. "Ik zie dat jij ook het raadsel hebt opgelost hoe de Ouden van Arnak de bewakers onder controle hielden. Goed dan, je hebt deze ronde gewonnen."

Met zijn behoedzame ogen op je gericht, gaat Havran richting de uitgang. Als hij langs de sokkel loopt, stoot hij je afgodsbeeld omver en zet zijn eigen afgodsbeeld op die plaats.

Er gebeurt niets.

"We waren niet met de ceremonie bezig", legt Kutil uit. "We waren het aan het terugdraaien. De bewakers mogen nu doen wat ze willen."

Havran staart – naar Kutil, naar jou, naar de bewakers die je lijken te gehoorzamen. "Maar hoe dan ...?"

"Empathie, respect en vertrouwen", zegt Antoinette.

Havran schudt ongelovig zijn hoofd, draait zich dan om en vlucht weg zonder te beseffen dat niemand hem achtervolgt.

Einde.



23.

Je spionage werpt eindelijk vruchten af! Een paar ondoordachte woorden van iemand van Antoinettes expeditie hebben de plaats van een oud astrologisch apparaat verraden. Je hebt vergelijkbare artefacten gezien bij andere oude beschavingen, maar geen enkele zoals deze. Wat betekende dit voor de mensen die het maakten? Misschien nog belangrijker: waarom spoorde Antoinette dit op?

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact *Stenen kalender* onderop je trekstapel.

24.

In de hoop dat je de man zal begrijpen, vraag je aan Havran om zijn motieven te verklaren. In eerste instantie lijkt hij je vraag te wantrouwen, maar wanneer hij zich realiseert dat dit geen list is – dat je mensen niet zitten te wachten op een kans om toe te slaan – ontspant hij zich enigszins en geeft toe: "Ik weet het niet meer zeker."

Havran steekt zijn hand in een zak en haalt er een klein flesje uit. "De Wateren van Leven en Dood." Hij knikt naar Antoinette. "Het middel om de bewakers onder controle te houden, en misschien... nog iets meer. Het is een vergif, maar ook het levenssap van deze boom waarvan de wortels over het hele eiland groeien. En ook... ik had gehoopt..." Hij schudt zijn hoofd. "Maar het was een stomiteit en dat wist ik." Hij kijkt naar Kutil. "Je hebt het me jaren geleden al verteld."

Kutil schudt zijn hoofd. "Dat water kan de dood uitstellen, maar niet terugdraaien. Zeker niet voor iemand die al zo lang overleden is."

Havran gooit het flesje naar Kutil. "Ik geef het op. Je hebt gewonnen."

Kutil stopt het flesje in zijn zak. "Nee, Roberto. Door op te geven heb je ook gewonnen."

Einde.

25.

Je onderzoek heeft aangetoond dat verschillende waterbronnen verschillende effecten hebben op de bewakers, waardoor ze rusteloos, boos, volgzzaam of waakzaam worden. De Ouden dachten dat al deze gemoedstoestanden beheerst konden worden door ceremonies uit te voeren op een plaats die bekend staat als "de witte boom".

Je hebt reden om aan te nemen dat deze waterbronnen ook andere levende wezens kunnen beïnvloeden.

Begin het volgende hoofdstuk met het voorwerp *Kalmerend middel* onderop je trekstapel.

26.

Je hebt de oorsprong van het magnetische materiaal ontdekt. Lang geleden viel er een meteoriet op Arnak. De Ouden vereerden de meteoriet en gebruikten materiaal ervan voor artefacten en in tempels over het hele eiland. De hitte van de meteorietinslag vormde het blauwe obsidiaan dat vooral werd gebruikt voor ceremoniële wapens. Door dit mineraal waren vele heilige voorwerpen en plaatsen van Arnak met elkaar verbonden!

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact *Magnetisch erts* onderop je trekstapel.

27.

Na een zware tocht heb je eindelijk het arendsnest bereikt. Oog in oog met de monsterlijke vogel vraag je je nu af of dit wel verstandig was.

Maar dit is niet het moment om daarover na te denken. Tussen de twijgen en bladeren van het nest zie je een ander soort blad – pagina's uit een notitieboek!

Je durft deze schat niet af te pakken van een vogel met zulke scherpe ogen – en scherpe snavel! Misschien wil het beest het ruilen?

Als je de arend-bewaker overwint, ontvang je *Notities over bewakers* en leg je de kaart bovenop je trekstapel.

28.

Als je oog in oog staat met je concurrent, maakt je gevoel van triomf plaats voor medelijden. Is deze man echt zo anders dan jij, of Kutil, of Antoinette, die ook ooit je concurrenten waren?

Je durft deze gevaarlijke situatie niet te negeren. Hij is in het nauw gedreven en klaar om te vluchten of te vechten. Maar misschien kun je hem overhalen om te praten.

Het resultaat hangt af van je vaardigheid als leider. Lees de tekst die bij je campagnescore hoort.

19 of lager, lees verborgen tekst 34.

20 tot en met 59, lees verborgen tekst 41.

60 tot en met 99, lees verborgen tekst 24.

100 of hoger, lees verborgen tekst 39.

29.

Je bent geen schatzoeker. Je kwam naar Arnak voor Kutil, niet voor goud. Maar deze... deze munt. De munt heeft een sterkere glans dan de anderen. Je hebt geluk dat je de munt hebt gevonden. Houd de munt. Houd het voor jezelf. Bewaar het voor altijd.

Begin het volgende hoofdstuk met het voorwerp *Vervloekte munt* onderop je trekstapel.

30.

Door ijver, geduld en zorgvuldige observatie hebben je spionnen ontdekt dat de verzameling afgodsbeelden van dr. Havran een sinister doel heeft: de afgodsbeelden zijn een integraal onderdeel van de ceremonie die hij wil uitvoeren om alle natuurlijke krachten van het eiland te beheersen. Misschien zal deze ontdekking over de ceremonie je kunnen helpen om Havran tegen te houden.

Begin het volgende hoofdstuk met het artefact *Duister beeldje* onderop je trekstapel.

31.

Geloof jij in vervloekingen? In slangengoden en magische runen?

Misschien maakt het niets uit. Waar het om gaat is wat de mensen die hier woonden geloofden. De rijkdom van dit eiland betrof niet alleen maar geld. Elk artefact, elke edelsteen – zelfs de kleinste munt! – kan een spirituele betekenis hebben.

Die mysteries laten je doorgaan, drijven je dieper het hart van Arnak in.

Begin het volgende hoofdstuk met het voorwerp *Mijnwerkershelm* onderop je trekstapel.



32.

Havran steekt zijn hand in een zak en haalt er een flesje mysterieuze vloeistof uit. "Denk je dat je de ceremonie hebt voltooid?" Hij schudt zijn hoofd. "Niet voordat je dit hebt gedaan!"

Havran haalt het dopje eraf en drinkt de vloeistof met drie snelle slokken op.

Havrans ogen worden groot van afschuw als er schubben op zijn huid beginnen te komen. Zijn vingernagels worden klauwen en zijn hoofd begint te vervormen.

Het wezen dat ontstaat, laat je niet de hele transformatie afwachten, maar rent op handen en voeten weg. Het laatste wat je van hem ziet is het puntje van zijn beginnende staart.

Was dit echt een onderdeel van de ceremonie? Misschien, maar je betwijfelt of dit de bedoeling van Havran was. De man die dacht meester over de witte boom te zijn, moet nu als 1 van zijn bewakers verder leven.

Einde.

33.

De bewakers die eerst deden wat Havran wilde, zijn nu jouw bondgenoten. Met klikkende klauwen en schurende poten komen ze naast je staan.

Wat er nu gebeurt hangt af van hoe goed je de gedragingen van de bewakers kent. Lees de tekst die bij je campagnescore hoort.

19 of lager, lees verborgen tekst 38.

20 tot en met 59, lees verborgen tekst 22.

60 tot en met 99, lees verborgen tekst 42.

100 of hoger, lees verborgen tekst 35.

34.

In de hoop dat je de man zal begrijpen, vraag je aan Havran om zijn motieven te verklaren. Hij antwoordt met een spottend lachje.

“Kijk eens naar jezelf, je doet alsof het je iets kan schelen, probeert me te beïnvloeden om op te geven. Nee. Ik ben al te ver gekomen.”

Havran steekt zijn hand in een zak en haalt er een klein flesje uit. “Je denkt dat je gewonnen hebt”, zegt hij terwijl hij naar de sokkel wijst. “Maar ik heb de Wateren van Leven en Dood gezuiverd!”

Havran maakt het flesje open en drinkt de inhoud op. Je kijkt naar Kutil voor een verklaring, maar de professor is net zo verbijsterd als jij.

Havran trekt een grimas en klapt dan dubbel. Hij kijkt verward naar het flesje en zakt in elkaar. Kutil schiet hem te hulp, maar de professor kan niets doen.

Havran was vast niet van plan zichzelf te vergiftigen, maar je hebt geen idee wat hij hoopte te bereiken.

Einde.



35.

Havran ziet eruit als een in het nauw gedreven dier, omdat hij dat eigenlijk ook is. Maar je weet hoe je met in het nauw gedreven dieren om moet gaan. Met rustige kalmerende bewoordingen en zonder plotselinge bewegingen te maken, probeer je de man ervan te overtuigen dat je geen bedreiging bent.

“Geen bedreiging?” vraagt Havran. “Jij overheerst elke bewaker op dit eiland!”

Dat is waar, in zekere zin. Je hebt ontdekt hoe deze kamers berichten sturen naar bewakers op afstand. En misschien kunnen die berichten als commando's worden opgevat. Maar je gaat deze wezens toch niet dwingen? Ze moeten je bevelen toch uit eigen vrije wil opvolgen?

Je merkt dat je onzeker bent. Deze bewakers hebben de plicht dit eiland te beschermen. Heb je op de een of andere manier hun plichtsbesef gemanipuleerd, waardoor deze majestueuze wezens jou loyaal zijn geworden? Niemand zou hun heerser moeten zijn.

Rustig maar resoluut pak je het afgodsbeeld uit Havrans hand. Je keert je naar de bewakers en fluit de naam van de uil.

De bewakers gaan opzij. De uil schuifelt naar voren om aan je oproep gehoor te geven.

Op 1 knie bied je het afgodsbeeld aan de uil-bewaker aan. De vogel accepteert het en de andere bewakers lijken tevreden.

Vanaf vandaag zal geen mens deze sokkel gebruiken om de bewakers te manipuleren. Vanaf nu regeren de bewakers van Arnak over zichzelf.

Einde.



36.

Je bent moe van de beproeving van vandaag. En het moeilijkste is dat je dat niet mag laten merken. Je bent de leider en je moet altijd de sterkste zijn. Je moet de anderen altijd aanmoedigen. Je moet ze inspireren om door te blijven gaan als je zelf hard aan rust toe bent.

Dus in plaats van naar je tent te gaan, loop je naar het kampvuur, je recht je schouders om de last van het leidinggeven aan te kunnen. Maar door wat je rond het kampvuur ziet, blijf je aan de rand van de lichtkring stilstaan, je gezicht in het donker en je laarzen in het licht van het vuur.

Je ziet je mensen, moe maar tevreden, trots op wat ze vandaag hebben bereikt. Ze glimlachen als ze je zien en schuiven vrolijk opzij zodat je erbij kunt zitten.

Ja, je moet sterk zijn voor hen. Maar het is je team en ze geven je ook kracht.

Begin het volgende hoofdstuk met het voorwerp Wandelstok onderop je trekstapel.

37.

Je hebt de geheimen van de bewakers, de witte boom en de Wateren van Leven en Dood ontrafeld. Je hebt deze kennis gebruikt om Havrans bewakers te overheersen en zijn ceremonies te verstoren. Maar je vreest dat hij nog een truc in petto heeft.

Wat er nu gebeurt hangt af van je vaardigheid als onderzoeker. Lees de tekst die bij je campagnescore hoort.

19 of lager, lees verborgen tekst 32.

20 tot en met 59, lees verborgen tekst 40.

60 tot en met 99, lees verborgen tekst 12.

100 of hoger, lees verborgen tekst 17.

38.

Terwijl de bewakers jou en Havran insluiten, verandert zijn grimas in een grijns.

“Je denkt dat je ze getemd hebt”, zegt hij. “Maar ik ken hun geheim.” Hij steekt zijn hand in een zak en haalt er een flesje met mysterieuze vloeistof uit. “Je houdt ze niet zelf in bedwang. Maar dit wel!” Hij houdt het flesje boven zijn hoofd.

“Nee!” roept Antoinette.

Havran gooit het flesje op de grond. Het glas versplintert, de vloeistof spat rond en de geur ervan maakt dat de bewakers plotseling woest worden.

Havran realiseert zich zijn fout, maar je vangt slechts een glimp op van zijn met afschuw vervulde gezicht voordat hij wordt vertrapt door razende beesten. Je vlucht, samen met je team. Hoewel niemand van jullie wordt aangevallen, zijn de bewakers buiten zinnen en raken verschillende kameraden gewond door zwiepende staarten, uitgestoken poten en fladderende vleugels.

Je ontsnapt uit de kamers en je leidt je team terug naar het kamp, terwijl de bewakers onder de wortels van de witte boom tekeergaan. Dr. Havran is nooit meer teruggezien.

Einde.

39.

In de hoop dat je de man zal begrijpen, vraag je aan Havran om zijn motieven te verklaren. Hij antwoordt met een spottend lachje. Verrast door je betrokkenheid, legt Havran uit:

“Het was voor mijn dochter. Tenminste in eerste instantie.” Havran haalt een foto uit een zak en geeft die aan je. “Anastasia. Twaalf jaar oud. Kort voor haar dood.”

Professor Kutil schudt zijn hoofd. “Roberto, geen enkele macht op aarde – zelfs niet de geheimzinnige rituelen van de Ouden van Arnak – kan iemand laten herrijzen.”

“Zo'n macht zou goddelijk zijn”, geeft Havran toe. “En toch ...”, hij wijst rond in de kamer, “... deze plek is daar toch voor? Om stervelingen de macht te geven om als goden te handelen? De bewakers overheersen. Controle hebben over overstromingen. Wortels die over het hele eiland kunnen communiceren. Jarenlang

heb ik naar die macht gezocht. In eerste instantie voor mijn dochter. Maar toen ... deed ik het voor mezelf. Ik neem aan dat het niet meer dan afleiding is geweest. Een manier om mijn verdriet te ontlopen."

Je geeft de foto aan dr. Havran terug. Je hebt voorkomen dat hij een god werd. Misschien is hij nu in staat om de last van sterfelijkheid onder ogen te zien.

Einde.

40.

Havran haalt een stuk van de donkerblauwe steen uit een zak. Hij gooit het op de sokkel, waardoor je afgodsbeeld gaat overhellen. De steen blijft met een klik in het midden van de sokkel liggen.

Terwijl je afgodsbeeld op de grond klettert, ontspruiten haarwortels uit de kamermuren die meteen een zoetgeurend spul af gaan scheiden. Havran houdt zijn zakdoek voor zijn neus en rent naar de uitgang.

Antoinette laat hem struikelen waardoor ze beiden languit op de grond vallen.

Je hebt geen tijd voor hun gevecht. Snel grijp je de steen, maar het zit met een sterke magnetische kracht vast.

Kutil ziet je hachelijke situatie en roept: "De belangrijkste ceremonie!"

Ja! Natuurlijk! Je haalt een kleitablet, een obsidiaan pijlpunt en een Ara-Anu robijn uit je rugzak.

Je legt ze in de juiste rangschikking rond de magnetische steen op de sokkel. Gelukkig, het werkt! De haarwortels trekken zich terug en het is weer rustig.

Antoinette en Havran liggen nog steeds op de grond, overdekt met het plakkerige goedje. Zij is versuft. Hij is bewusteloos, slachtoffer van zijn eigen aanval.

"Nou, hij is in ieder geval makkelijker te hanteren", merkt Kutil op. "Ik ben blij dat we deze plek niet in zijn handen hebben laten vallen. Toch heb ik medelijden met hem. Hij was een oplettende leerling."

Einde.

41.

In de hoop dat je de man zal begrijpen, vraag je aan Havran om zijn motieven te verklaren. Hij antwoordt met een snauw.

"Hoe durf je dat te vragen! Je weet helemaal niets van mij!" Hij laat zijn afgodsbeeld vallen en trekt een obsidiaan dolk.

Havran haalt naar je buik uit. Antoinette doet een stap vooruit en raakt Havrans arm waardoor die van richting verandert. Het scherpe lemmet scheurt je kleding en raakt je huid, maar de wond is maar oppervlakkig.

Geschokt door de aanval kijk je toe hoe de rest van je expeditie zich in de strijd stort. Binnen enkele ogenblikken is Havran gevangen genomen.

"Nee!" schreeuwt hij. "Arnak is van MIJ! Je moet niet denken dat je dit eiland kunt overheersen!"

Maar het was nooit je bedoeling om het eiland naar je hand te zetten. Terwijl de rest van je team de woedende Havran wegsleept, legt Kutil een hand op je schouder. Dankzij je dappere vriendengroep is het mystieke eiland Arnak nu veilig.

Einde.

42.

"Lafaard", snauwt Havran. Hij trekt een pistool.

Omdat ze het moderne wapen niet herkennen, reageren de bewakers niet op die bedreiging.

Of ze voelen misschien aan dat het in werkelijkheid geen bedreiging is, want Havran gooit het pistool naar je toe.

"Schiet me neer", zegt hij. "Laat ze niet voor je moorden."

Je bent totaal verbijsterd. Je kent geen manier om deze wezens aan te laten vallen. En dat wil je ook niet.

Havran knikt naar de sokkel. "Je hebt het Kar-Kal afgodsbeeld op de sokkel van verbondenheid geplaatst. De bewakers zullen je dienen tot aan je dood.

"O, jee", zegt Kutil. "Dat verbond werkt twee kanten op. Als je het verbreekt, ga je dood."

Vol ongeloof schud je je hoofd en je legt je hand op de romp van een bewaker. Je zou het toch weten als zo'n

verbond was gesloten? Maar zodra je hand de huid van het beest aanraakt, weet je dat er iets mis is.


Je hoofd vult zich met de gedachten van het wezen, onmenselijk en buitenaards, maar op de een of andere manier begrijp je ze toch. En dit wezen moet nu ook jouw gedachten kennen. Je bent de priester van de bewakers geworden, een bewaker van de bewakers, gedoemd om altijd op Arnak te blijven, maar gezegend met deze wezens als je vrienden.

Je voelt een vreemde opluchting. Er kunnen ooit nog andere onaangename bezoekers naar Arnak komen, waarvoor je niet meer bang hoeft te zijn omdat je weet dat dit eiland altijd beschermd zal worden.

Einde.

43.

Zodra je een kamer in loopt, stroomt er water in. En elke trap die je opgaat, laat het water stijgen. Hoe kan het water zo snel stijgen? En zo hoog? Je vreest voor het leven van de mensen die bij je zijn, maar ook voor degenen die je achterliet. Als het water in de tempel zo hoog staat, moet je kamp onder water staan.

Gebruik het voorraadbord om de  locaties onder water te zetten. De locaties met het kapotte vliegtuig en de witte boom komen nu beschikbaar.

44.

Voordat je hem kunt tegenhouden, zet dr. Havran nog een laatste afgodsbeeld op de laatste sokkel. Het wordt met een magnetische klik op zijn plaats vergrendeld.

“Je hebt je helemaal voor niets ingespannen”, zegt hij. “Ik heb nu volledige controle over de boom. En ik overheers deze beesten.”

Onzeker kijk je de kamer rond en je ziet de starende blikken van de vele bewakers die om je heen staan. Ontsnappen is onmogelijk.

“Dus hoe loopt dit af?” De vraag van Antoinette blijft even hangen, waarna Havran knikt en zich weer naar je toe draait.

“Tja. Wat zal ik nou met je doen? Misschien ben je een van de eersten die deze opwindende ontdekking gaat uitproberen. Hij werpt een blik op een van zijn handlangers en roept: “Laat het nu gaan regenen!” terwijl hij zijn gezicht bedekt met een zakdoek en een paar stappen achteruit doet.

Je kunt niet ontsnappen en moet toezien hoe zijn handlangers de afgodsbeelden in voor jou onbekende patronen gaan verplaatsen.

Plotseling druppelt een vreemde vloeistof met een zware geur uit tientallen wortels. Je wisselt een hulpeloze blik uit met Kutil. De volledige omvang van de duistere intriges van Havran wordt nu duidelijk. Iedereen gaat sterven.

Of misschien toch niet, bedenk je.

Je springt naar voren, de damp in, en je ademt het in terwijl je een kleine maar zware steen in je hand houdt en bidt dat het zal werken.

Alle beweging stopt. Je kunt Havran en Antoinette niet meer horen. Je ziet ze wel, maar anders; ze staan onder je. Heel ver onder je, maar nog steeds binnen je bereik. Heel even ben je overal en nergens en neem je heel Arnak met al je zintuigen waar. Je ademt uit, maar het is niet meer jouw adem. Gedurende enkele seconden ben je de witte boom en je beseft dat je een taak moet volbrengen. Maar je hebt weinig tijd.

Je snijdt snel de wortels door die in de kamer uitsteken en verbreekt daarmee de verbinding met de besmette ceremonie, je redt de boom en ook de mensen die daarin vastzitten, en je berooft Havran van zijn macht. Maar daardoor wordt ook je eigen verbinding met de boom verbroken. Je verliest je bewustzijn en je accepteert dat je blijkaar dood gaat. Maar je weet dat het niet voor niets was.

Einde.

45.

Via een trap kom je boven het stijgende water uit... voorlopig dan. Je weg wordt geblokkeerd door een stenen deur die zeer goed in de sponning lijkt te passen. Zou de deur ervoor kunnen zorgen dat de kamer erachter niet overstroomt?

Je duwt tegen de steen die de deur opent. De deur glijdt in een uitsparing in de muur en je zaklamp verlicht een eenvoudige kubusvormige cel. Op de grond zit een man met een baard. Hij heft zijn hoofd op en je ziet het magere gezicht van professor Kutil!

Kutil knippert heel even verward met zijn ogen. Dan komt hij overeind en strompelt naar de deur.

"Niet sluiten! Sluit de deur niet!" smeekt hij. Natuurlijk ben je niet van plan de deur voor je oude vriend dicht te doen, zeker niet in zijn toestand. Kutil komt naar buiten en sluit zich bij je gezelschap aan. De muren weergalmen de vele begroetingen en uitingen van dankbaarheid, verbazing en vreugde zodanig dat je ze eigenlijk niet kunt verstaan en er alleen maar uit blijkt dat iedereen blij is dat Kutil levend is teruggevonden.

Maar het water in de tempel blijft stijgen en dit gelukkige weerzien kan niet langer duren. "Vriend", zegt Kutil, "ik ben blij dat je me hebt gevonden, maar er is hier geen uitgang. Ga door het water terug nu je daar de kracht nog voor hebt. Laat me hier en ga snel."

Nu je Kutil eindelijk hebt gevonden, kun je hem niet achterlaten om te verdrinken in het pikdonker. Je moet de kracht hebben om jullie beide te redden.

Om te winnen moet je (jullie) vergrootglas en de Professor Kutil-archeologen de bovenste rij bereikt hebben.

46.

Het water is zo hoog gestegen dat je met een boot naar het kamp kunt varen. 1 van je mensen merkt op dat de overstroming heel erg onnatuurlijk lijkt.

"Het is in zekere zin natuurlijk", antwoordt Kutil. "Maar het is ook technologisch. Ik ben hierheen gekomen om dat soort mysteries te bestuderen."

Kutil vertelt over zijn avontuur met de uil-bewaker en al snel wisselen jullie verhalen en onderzoeken uit.

"Ik moest antwoorden vinden zolang ik kon", legt Kutil uit. "Want ik vermoedde dat ik niet de enige was die de ligging van het eiland had ontdekt." Hij staart naar het vreemde schip dat voor de kust voor anker ligt. "Archeologie is geen wedstrijd, maar ik heb me wel laten meeslepen in een wedstrijd. Dat schip is van dr. Roberto Havran. Ooit was hij mijn leerling. Daarna waren we een tijdje collega's. Nu ... ik vrees dat we nu concurrenten zijn.

! LEES DIT EERST!

Zo vorm je de stapel kaarten om de campagne te spelen. Hoofdstuk voor hoofdstuk worden kaarten opgedraaid en komen ze beschikbaar als je de 6 hoofdstukken van het verhaal speelt. Dit kan in een solospel of in coöperatief spel met 2 spelers.

Maar je kunt ook gewoon de nieuwe kaarten door de stapels van het basisspel schudden en een standaard spel spelen. De details staan in het spelregelboek op pagina 2.

ELK HOOFDSTUK BEVAT

startkaarten van
expeditieleiders

hoofdstuk 1

hoofdstuk 2

hoofdstuk 3

hoofdstuk 4

hoofdstuk 5

hoofdstuk 6

kaarten van plotpunten
(voorwerpen & artefacten)

overzichtskaarten
voor solo en co-op

prestatiebeloningen

ontmoetingskaarten

