

ZAGINIONA WYSPA ARNAK

POSZUKIWANIA EKSPEDYCCJI

Księga kampanii

MITYCZNA WYSPA ODNALEZIONA?



PRZYJACIELE PROFESORA Z MIEJSCOWEGO
UNIWERSYTETU SĄ PRZEKONANI, ŻE
UCZONY WYRUSZYŁ NA POSZUKIWANIA
LEGENDARNEJ WYSPY. PLANUJĄ GO ODNALEZĆ.

JAK PRZYGOTOWAĆ DOM
NA NADCHODZĄCĄ

ZNANY PROFESOR ZAGINIONY!



WY CZASU WYDAJE
PŁOŚĆ – MÓWI JEDEN ZE
WYKŁADNIKÓW, KTÓRY CHCE
WYJAZDU. – TE LEG-
PRENDY PROFESORA.
OBRAZĄDY BY NIE
ZWIAZĄŁY JEJ PASJI.
POLOWAĆ
MUSIAŁY CZASU,
ŻYWIENIA
PRZYTRAK? JAK
POSIŁKI? TO TYLKO
NIEGRACOWNIK

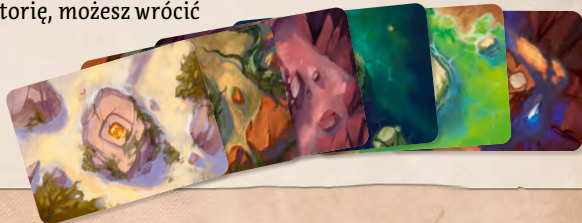
MİN & ELWEN
HISTORIA: MİN i JASON A. HOLT

Zasady kampanii

NIE WYPRZEDZAJ FAKTÓW!

Księgę kampanii należy czytać po kolei. Na pierwszych stronach znajdziesz ogólne zasady rozgrywania kampanii. Historia zaczyna się na stronie 6. Dalej księga jest podzielona na 6 rozdziałów, które opowiadają o Twoich poszukiwaniach profesora Kutila na wyspie Arnak.

Każdy rozdział to nowy sposób grania w *Zaginioną wyspę Arnak*, z nowymi mechanikami i nowymi wyzwaniem. Gdy przejdiesz całą historię, możesz wrócić do dowolnego rozdziału i rozegrać go ponownie, może nawet na wyższym poziomie trudności! I oczywiście możesz zagrać w całą kampanię jeszcze raz od początku.



Rozgrywka 1- albo 2-osobowa

Kampania jest przeznaczona dla 1 albo 2 graczy.


Rozgrywka 2-osobowa ma charakter kooperacji. Gracze wspólnie kierują jedną ekspedycją, są jednak niezależnymi graczami, którzy współpracują.

Zasady przedstawione w Księdze kampanii dotyczą rozgrywki zarówno 1-osobowej, jak i 2-osobowej, a zatem w rozgrywce kooperacyjnej obowiązują obydwu graczy.

Modyfikacje i uściślenia odnoszące się do rozgrywki 2-osobowej, które wymagają szczególnego podkreślenia, są wyróżnione tym kolorem.

Ogólne zasady przygotowania rozdziału

Przygotuj grę jak do rozgrywki z udziałem o 1 gracza więcej, niż faktycznie w niej uczestniczy. Na przykład w rozgrywce 1-osobowej stosy kafelków świątyni powinny zawierać po 2 kafelki, a w rozgrywce 2-osobowej – po 3. Wynika to stąd, że w każdej rozgrywce będzie też brać udział wirtualny gracz – przeciwnik z planszatką i pionkami, które pozwolą symulować jego akcje.

 Nie blokuj żadnych pól akcji za pomocą żetonów blokady. W niektórych rozdziałach żetony blokady mogą zostać wykorzystane w inny sposób.



Przeciwnik zawsze gra kolorem czerwonym. Przygotuj dla niego planszatkę gracza i wszystkie 6 pionków archeologów w tym kolorze. Przeciwnik używa też czerwonego znacznika lupy. Umieść go na polu startowym obok swoich znaczników.





Przeciwnik używa czerwonych kafelków akcji. Przygotuj stos akcji zgodnie z zasadami przygotowania rozgrywki 1-osobowej przedstawionymi w instrukcji do podstawowej wersji gry.



Ustal kolejność graczy w taki sposób, aby w I rundzie przeciwnik był ostatni. Gracze otrzymują zasoby początkowe zależnie od ustalonej kolejności.



Każdy rozdział ma swoją kartę, która przypomina o jego celach i osiągnięciach.

ZASOBY POCZĄTKOWE:

Gracz 1:  

Gracz 2:  

MODYFIKACJE

Rozgrywkę przygotowuje się zgodnie z zasadami danego rozdziału, wciąż masz jednak możliwość dostosowania pewnych aspektów gry do własnych potrzeb i preferencji.



Każdy z graczy wybiera przywódcę ekspedycji. Nie musisz wybierać tego samego przywódcy w każdym rozdziale. Przywódcę traktuj jako członka ekspedycji, którego wyznaczasz, aby stawił czoła wyzwaniom danego rozdziału, a nie jako postać, w którą sam się wcielasz. Ten dodatek pozwala wybrać Dziennikarza albo Mechaniczkę. Jeśli masz rozszerzenie *Przywódca ekspedycji*, znajdziesz w nim więcej przywódców, spośród których możesz wybierać. A jeśli wolisz prostszego przywódcę, możesz wybrać Poszukiwacza albo Podróżnika. Zasady ich przygotowania zostały omówione w drugiej instrukcji (str. 10).

Wybierz poziom trudności. Kampania jest przeznaczona dla graczy, którzy dobrze znają *Zaginioną wyspę Arnak*, więc przedstawione zasady rozgrywki są w TRYBIE NORMALNYM. Każdy rozdział proponuje jednak też TRYB UCZNIA – modyfikacje zasad ułatwią rozgrywkę tym, którzy wciąż poznają grę. A gracze, którzy przejdą pomyślnie kampanię na normalnym poziomie trudności, mogą wypróbować TRYB ARNAKOLOGA – tym razem modyfikacje zasad sprawiają, że rozgrywka będzie jeszcze większym wyzwaniem. Nie trzeba rozgrywać całej kampanii na tym samym poziomie trudności.

W rozgrywce 2-osobowej gracze nie muszą grać na tym samym poziomie trudności. Więcej na ten temat można znaleźć w sekcji *Warianty* na stronie 37.



Ogólne zasady rozgrywki






Poza zasadami wprowadzonymi w poszczególnych rozdziałach gracze rozgrywają swoje tury zgodnie ze standardowymi zasadami, a przeciwnik – zgodnie z zasadami rozgrywki 1-osobowej. Jest ona omówiona na stronach 20 i 21 instrukcji do podstawowej wersji gry.




Na koniec rundy przekaz znacznik pierwszego gracza tak, jakby przeciwnik był innym graczem (ta zasada różni się od standardowych zasad rozgrywki 1-osobowej).

GOŁĘBIE



Wyłącznie w rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z żetonem gołębia. Możesz użyć swojego gołębia, aby wysłać partnerowi 1 ze swoich zasobów (, , , ) albo .

 Wysłanie gołębia jest akcją darmową. Przyjęcie gołębia też jest akcją darmową, a zatem Twój partner może wysłać do Ciebie gołębia w Twojej turze.

Gdy gołąb przyniesie Ci zasób, zachowaj ten żeton gołębia i zakryj go, aby pamiętać, że nie może zostać ponownie użyty w tej rundzie. Na koniec rundy użyte gołębie należy znowu odkryć.

Może się zdarzyć, że rozpoczniesz rundę z 2 gołębiami. W takiej rundzie Ty możesz wysłać do 2 gołębi, ale Twój partner nie będzie mógł Ci nic wysłać.


KARTY WYDARZEŃ

Każdy rozdział ma swój zestaw kart wydarzeń wprowadzających tajemnice, które będziesz zgłębiać według specjalnych zasad danego rozdziału.



Gdy rozpatrujesz kartę wydarzenia, wybierasz 1 z 2 dostępnych na niej opcji.


Efekt po lewej rozpatruje się natychmiast.

Efekt po prawej, oznaczony symbolem , można zachować na później. Jeśli nie jest oznaczony jako akcja darmowa, może być użyty tylko jako akcja główna w turze.


W rozgrywce 2-osobowej efekt  może być użyty przez dowolnego z graczy.

Każda z opcji ma również **symbol historii** (w rogu). Gdy wybierasz daną opcję, uzyskujesz jej symbol. Zebrane symbole zaznaczysz na arkuszu kampanii, gdy skończysz rozdział.

Aby śledzić zebrane symbole, po użyciu efektu karty wydarzenia wsuń ją pod kartę rozdziału po lewej albo prawej stronie (w zależności od tego, którego efektu użyłeś) w taki sposób, aby widoczny był tylko symbol. Ilustracja na następnej stronie pokazuje, jak to robić.

Jeśli wybierzesz opcję z efektem , zachowaj kartę wydarzenia obok swojej planszетки do czasu, aż użyjesz tego efektu.

OSIĄGNIĘCIA

Każdy rozdział wprowadza 3 karty przedmiotów lub artefaktów, które można zdobyć podczas rozgrywki. Gdy spełnisz wymagania opisane na karcie rozdziału, **otrzymasz wskazaną kartę – umieść ją wtedy na wierzchu swojej talii**  (nie rozpatruj jej efektu w tym momencie, nawet jeśli jest to artefakt).

W rozgrywce 2-osobowej kartę może otrzymać dowolny z graczy, niezależnie od tego, czyja jest tura.

Każde osiągnięcie zapewnia też symbol historii, taki jak te na kartach wydarzeń.



Jeśli uzyskasz ten symbol, na koniec rozdziału zdecydujesz, którym symbolem się stanie.

Koniec rozdziału

Jeśli nie wskazano inaczej, **rozegranie rozdziału trwa 5 rund**, czyli tyle samo co standardowa rozgrywka. Każdy rozdział ma swój cel.

CEL ROZDZIAŁU

Jeśli zrealizujesz cel rozdziału, **wygrywasz**. Przeczytaj specjalny opis fabularny na końcu danego rozdziału.

Jeśli przegrasz, możesz po prostu spróbować jeszcze raz.

Rozegraj dany rozdział ponownie, tak jakbyś jeszcze w niego nie grał.

Możesz też uznać swoją przegraną. Każdy rozdział ma alternatywne zakończenie wprowadzające karę, która ma zastosowanie w następnym rozdziale. Nie musisz jednak uznawać przegraney. Możesz rozegrać dany rozdział jeszcze raz.



ŚCIEŻKI HISTORII

Jeśli wygrasz (albo uznasz swoją przegraną), zaznacz na arkuszu kampanii symbole historii uzyskane za osiągnięcia i z kart wydarzeń.

Każda ścieżka zaczyna się na środku arkusza i biegnie na zewnątrz. Gdy zaznaczasz symbol, musisz zaznaczyć go albo na początku odpowiedniej ścieżki (zaczynasz ścieżkę), albo obok zaznaczonego wcześniej symbolu (kontynuujesz już istniejącą ścieżkę).



Uzyskałeś 3 i 1 z kart wydarzeń oraz i za osiągnięcia.

Jeśli użyjesz jako , dotrzesz do punktu zwrotnego na tej ścieżce historii.



Przykład. Jeśli masz zaznaczyć symbol odcisku łapy, możesz użyć go, aby kontynuować ścieżkę maski, ponieważ na jej kolejnym polu krzyżują się 2 ścieżki. Ale jeśli tak zrobisz, następny symbol odcisku łapy będziesz musiał zaznaczyć na początku ścieżki, nie na punkcie zwrotnym historii, który znajduje się tuż za skrzyżowaniem.

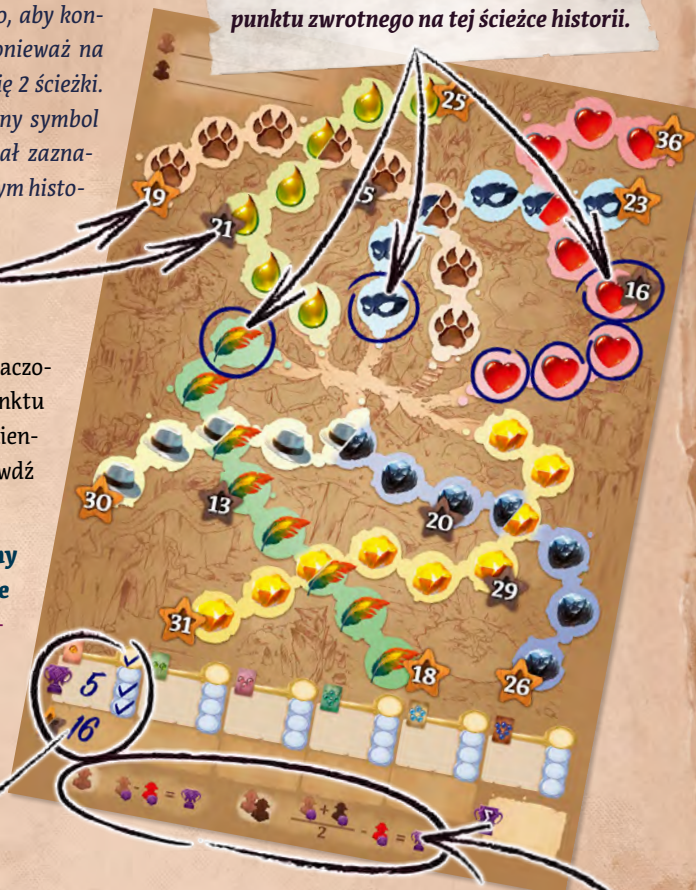
Jeśli użyjesz jako , dotrzesz do punktu zwrotnego na tej ścieżce historii.

PUNKTY ZWROTNE HISTORII

Niektóre pola każdej ze ścieżek historii są oznaczone jako punkty zwrotne. Jeśli dotrzesz do punktu zwrotnego historii, zapisz jego numer pod okienkiem punktacji tego rozdziału, a następnie sprawdź w końcowej części książki, co się wydarzyło.

Każdy punkt zwrotny daje Ci kartę. **Następny rozdział rozpoczniesz z tą kartą na spodzie swojej talii.** W rozgrywce 2-osobowej dowolny z graczy może rozpocząć następny rozdział z tą kartą.

Po tym, jak dotrzesz do końca ścieżki, kolejne symbole tego rodzaju, które uzyskasz, traktuj jako .



zrealizowany cel

wynik rozdziału

zdobyte osiągnięcie

PUNKTOWANIE ROZDZIAŁU


Jeśli wygrasz, podlicz swoje punkty według standardowych zasad. W rozgrywce 2-osobowej należy zsumować wyniki obydwu graczy i podzielić przez 2. Wynik przeciwnika oblicza się zgodnie z zasadami punktowania w standardowej rozgrywce 1-osobowej.

Odejmij wynik przeciwnika od swojego – otrzymana różnica to wynik, który uzyskałeś w danym rozdziale. Może być ujemny. Nie przejmuj się, jeśli tak się stanie. I tak wygrałeś. Zapisz ten wynik na arkuszu kampanii.

Jeśli uznasz przegraną, nie podliczaj swoich punktów. Twój wynik w danym rozdziale wynosi -10.

Rozpoczęcie kampanii

OSOBNY ELEMENTY

 **Przed rozpoczęciem kampanii upewnij się, że wszystkie karty przedmiotów i artefaktów oraz kafelki asystentów oznaczone tym symbolem przechowujesz oddzielnie.** Na początku kampanii nie będą się znajdować w swoich taliach/stosie.

Te elementy zdobywa się w trakcie kampanii. Kafelki asystentów i karty za osiągnięcia zdobyte w jednym rozdziale w kolejnych trafiają do swoich standardowych talii/stosu. Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii na początku następnego rozdziału będą się znajdować na spodzie Twojej talii, a w kolejnych rozdziałach trafiają do swoich standardowych talii. Niezdobyte karty i kafelki asystentów należy w dalszym ciągu przechowywać oddzielnie.

Nowe elementy zapewnia tylko wygrana albo uznanie przegranej. Jeśli postanowisz rozegrać rozdział ponownie, graj tak, jakby rozgrywka, którą przegrałeś, nie miała miejsca.

Kafelki strażników i bożków z tego rozszerzenia włączają do ich standardowych stosów. Kafelków stanowisk archeologicznych z tego rozszerzenia nie używa się w kampanii.

HISTORIA SIĘ ZACZYNA!

POSZUKIWANIA EKSPEDYCYJ

Minęło 8 miesięcy, odkąd ostatni raz widziałeś swojego drogiego przyjaciela profesora Kutila. Byłeś przekonany, że wyjechał za granicę, ale już dawno powinien wrócić i teraz jego rodzina zgłosiła zaginięcie.

W nowoczesnych czasach, kiedy działa prasa i podróżujemy aeroplanami, ludzie nie znikają tak po prostu. Koledzy Kutila z uniwersytetu podejrzewają, że nie żyje. Ty jednak wierzysz, że znalazł miejsce poza granicami znanej cywilizacji, zaginioną wyspę na niezbadanych wodach, o której opowiadają legendy – Arnak.

Obsesja Kutila na punkcie zaginionej wyspy zaczęła się na długo, zanim go poznałeś. Kiedyś jego dziwaczne teorie na temat wymarłej cywilizacji były przedmiotem ożywionej debaty. Kutil nie miał jednak dowodów i nie mógł potwierdzić swoich przypuszczeń. W końcu współpracownicy z uczelni przekonali go, aby porzucił szalone teorie, przestał opowiadać o nich prasie i skoncentrował się w swoich badaniach na czymś bardziej poważnym.

Ale tak naprawdę nigdy się nie poddał. I dlatego Ty nie poddasz się w poszukiwaniach Kutila.

Rodzina profesora dała Ci dostęp do jego materiałów. Nie potrzebowałeś wiele czasu, aby zorientować się, gdzie w ostatnim czasie szukał wyspy Arnak. Kutil był przekonany, że wreszcie udało mu się wydedukować faktyczne położenie wyspy. Chcesz wyruszyć jego śladem z dobrze przygotowaną i wyposażoną ekspedycją.

Ale jak zdobyć środki na wyprawę? Rodzina profesora oczywiście pomoże, ale problem w pełni rozwiązuje się dopiero wtedy, gdy Antoinette, Twoja główna asystentka badawcza, oznajmia, że zdobyła brakującą kwotę od darczyńcy, który pragnie zachować anonimowość.

Jesteś ciekawy, kto jest sponsorem, ale nie widzisz powodu, by drążyć ten temat. Jesteś po prostu wdzięczny, że możesz natychmiast wyruszyć na poszukiwania. Być może profesor Kutil wciąż żyje gdzieś na zaginionej wyspie Arnak.

Jesteś teraz gotowy, aby rozpocząć rozdział 1. Powodzenia podczas ekspedycji!

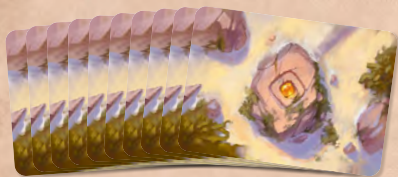
Rozdział 1

Po wielu dniach poszukiwań na pustych wodach oceanu na horyzoncie pojawia się ledwie dostrzegalna plamka, która daje Ci iskrę nadziei. Gdy statek pod pływa bliżej, staje się jasne, że to wyspa, której nie ma na Waszych mapach.

Podczas rozpoznania linii brzegowej dostrzegasz jasne światło połyskujące między koronami drzew w dżungli. Po chwili znika, ale jesteś pewien, że je widziałeś – błysk odbitych promieni słonecznych. Może to być sygnał? Dajesz rozkaz, by zarzucić kotwicę, i niedługo potem łodzie przeważają załogę i ekwipunek na piaszczysty brzeg.

Twoja asystentka badawcza Antoinette proponuje, że będzie nadzorować rozbijanie obozu, tak abyś Ty z najbardziej zaufanymi ludźmi mógł natychmiast udać się do dżungli. Chętnie na to przystajesz.

POTRZEBNE ELEMENTY:



10 kart wydarzeń rozdziału 1



karta rozdziału 1



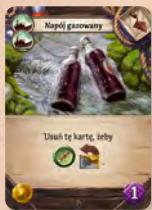
*4 albo 7 kafelków z mnożnikiem



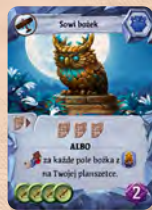
Dziennik prof. Kutila



Naprawiony samolot



Napój gazowany



Sowi bożek



Zapiski o strażnikach



*kafelki stanowiska archeologicznego z rozbitym samolotem



*kafelki sowiego strażnika



*kafelki orlego strażnika



kafelki mgły

* elementy z podstawowej wersji gry





Przygotowanie i zasady rozdziału 1

Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ PTAKA**.

W głąb dżungli!

Kto wie, co możesz znaleźć?

Potasuj 10 kart wydarzeń rozdziału 1.



- 1 Umieść zakrytą **kartę wydarzenia** na każdym stanowisku archeologicznym  i na 4 zewnętrznych stanowiskach archeologicznych  (2 niewykorzystane karty oddłóż do pudełka).
- 2 Na każdym stanowisku archeologicznym  umieść też po 1 **odkrytym kafelku bożka** (ale nie umieszczaj zakrytych bożków).
- 3 Na stanowiskach archeologicznych , na których znajdują się karty, nie umieszczaj kafelków bożków. Na tych bez kart umieść po 1 **zakrytym kafelku bożka**.

EKSPLORACJA DŻUNGLI


Gdy odkryjesz stanowisko archeologiczne, na którym znajduje się karta wydarzenia, odkryj tę kartę. Rozpatrz ją natychmiast przed albo po rozpatrzeniu efektu kafelka stanowiska.

Rozbity samolot

Niedaleko od brzegu Waszym oczom ukazuje się bardzo niepojęcy widok – rozbity samolot, porzucony kilka miesięcy wcześniej w tej dzikiej i nieprzystępnej dżungli. Błysk, który widziałeś, nie był sygnałem. To raczej światło objażyło się w potłuczonym oknie samolotu. Ekwipunek ekspedycji leży porzucany wśród szczątków maszyny. Nie ma śladu profesora...

- 4 Umieść kartę przedmiotu **Naprawiony samolot** na stanowisku archeologicznym  zapewniającym kompas.
- 5 Na tej karcie umieść kafelek stanowiska archeologicznego  z **rozbitym samolotem**.
- 6 Na kafelku stanowiska połóż 4 kafelki z mnożnikami. To kafelki naprawy. **W rozgrywce 2-osobowej należy użyć 7 kafelków naprawy.**

NAPRAWA SAMOLOTU

Stanowisko z rozbitym samolotem to stanowisko , które zastępuje standardowe stanowisko zapewniające kompas do czasu, aż samolot zostanie naprawiony.

Kafelki naprawy są potrzebne w tym rozdziale do śledzenia postępu w realizacji osiągnięcia *Naprawa samolotu*, zgodnie z opisem na stronie 12.



Strażnicy przestworzy

Przeglądasz się uważnie skrzydłom samolotu i dostrzegasz bardzo osobliwe uszkodzenia. Pokrycie wygląda, jakby rozdarły je olbrzymie szpony. Profesor Kutil często mówił o legendarnych strażnikach – olbrzymich stworzeniach, które mogły zostać ujarzmione albo nawet stworzone przez dawną cywilizację wyspy Arnak. Czy w tych legendach kryje się ziarno prawdy?

Jakby w odpowiedzi na Twoje pytanie ptak o ogromnych skrzydłach wzbija się ponad odległymi górami, po czym ląduje na wysokim, skalistym klifie.

- 7 Nie rozkładaj na torze badań kafelków nagród naukowych (inaczej niż w standardowej rozgrywce).
- 8 Umieść kartę **Dziennik prof. Kutila** na prawym polu w 6. rzędzie toru badań. Następnie przykryj ją odkrytym kafelkiem **sowiego strażnika**.
- 9 W rozgrywce 2-osobowej należy dodatkowo umieścić kartę **Zapiski o strażnikach** na polu obok sowiego strażnika. Następnie należy przykryć tę kartę odkrytym kafelkiem **orlego strażnika**.



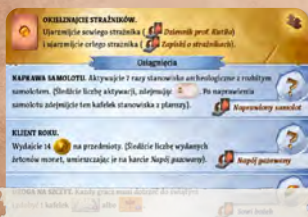
STAWIENIE CZOŁA STRAŻNIKOM

Strażnicy blokują drogę. Nie można prowadzić badań powyżej 6. rzędu, dopóki wszyscy strażnicy na torze badań nie zostaną ujarzmieni.

Aby ujarzmić strażnika na torze badań, Twój znacznik badań musi się znajdować na tym samym polu co kafelek strażnika. Możesz ujarzmić strażnika w ramach swojej akcji głównej albo za pomocą efektów, które pozwalają ujarzmić strażnika na stanowisku (nie działają jednak efekty, które przesuwiają strażników).

Na koniec rundy otrzymasz kartę **Strachu** za każdy swój znacznik badań na polu ze strażnikiem.

Po ujarzmieniu strażnika zdejmij go z planszy i umieść obok swojej planszетки zgodnie ze standardowymi zasadami. Przeczytaj też odpowiedni ukryty tekst w końcowej części tej książki. **Sowi strażnik: ukryty tekst 11. Orli strażnik: ukryty tekst 27.**



Kartę rozdziału 1 połóż obok planszy.


Droga przez dżunglę


Zobaczyłeś stworzenie, które mogło spowodować rozbicie się samolotu Kutila. Ale co się stało z profesorem? Czy ptak zaniósł go do swojego gniazda? Czy profesor został tu i patrzył, jak ptak odlatuje? Tak czy inaczej, los Kutila jest powiązany z tym monstrualnym ptakiem. Musisz znaleźć drogę na klif.


10 Umieść kafelek mgły na torze badań tak, aby przykryć nim 2. rząd.

ODNALEZIENIE DROGI

Początkowo nie wiesz, jak dotrzeć do ptasich strażników na klifie. **Nie możesz prowadzić badań w rzędzie z kafelkiem mgły ani w żadnym rzędzie nad nim** (oznacza to, że na początku możesz badać tylko 1. rząd). Aby znaleźć drogę na klif, musisz eksplorować wyspę.

W rozgrywce 1-osobowej **możesz przesunąć kafelek mgły o 1 rząd za każde nowe stanowisko, które zostało odkryte**. Przesunięcie kafelka mgły jest akcją darmową o koszcie .

W rozgrywce 2-osobowej kafelek mgły przesuwa się o 1 rząd za każde 2 nowe stanowiska, które zostały odkryte. Przesunięcie kafelka mgły jest akcją darmową o koszcie . Koszt (całość albo jego część) może jednak opłacić Twój partner – zagrywając karty dla ich symboli podróży albo wykonując akcje darmowe, która zapewniają symbole podróży.

Wskazówka. Jeśli będziesz przesuwać kafelek mgły od razu po odkryciu nowego stanowiska, na pewno przesuńiesz go tyle razy, ile trzeba. Natychmiastowe przesuwanie kafelka mgły nie jest jednak konieczne. Na przykład gracz w rozgrywce 1-osobowej może odkryć po 1 nowym stanowisku w 2 turach i dopiero potem przesuwać kafelek mgły 2 razy. Jeśli chcesz śledzić liczbę odkrywanych stanowisk, to za każdym razem, gdy odkryjesz nowe stanowisko, połóż żeton  na kafelku mgły. Gdy przesuńiesz kafelek mgły, zdejmij z niego 1 żeton albo 2 żetony w rozgrywce 2-osobowej.

W sumie trzeba odkryć 5 albo 10 nowych stanowisk, aby znaleźć drogę do ptasich strażników. **Gdy przesuńiesz kafelek mgły do rzędu nad ptasimi strażnikami, zdejmij go z planszy i odłóż do pudełka.** Znalazłeś drogę na klif!



Zdrada!

Gdy wracasz z miejsca katastrofy samolotu Kutila, okazuje się, że Antoinette wcale nie rozbiła obozu, jak obiecała. Za to zniknęła, a razem z nią zniknęły wszystkie osoby, które nie były z Tobą w dżungli. Przynajmniej raczyła zostawić list:

Do byłych członków ekspedycji,
przyjmijcie zapewnienie, że nie jest naszym zamiarem porzucenie Was tutaj ani zagłodzenie. Kapitan Smythe przeprawi obydwie nasze ekspedycje. Przekonacie się też, że zostawiliśmy Wam mnóstwo jedzenia. Nie mamy też zamiaru utrudniać Wam poszukiwań prof. Kutila. Po prostu czujemy, że jedna ekspedycja – nasza – musi się skoncentrować na wyższych priorytetach. Przyjmijcie zakończenie naszej współpracy bez urazy.
~ Antoinette

W tym rozdziale Twoją przeciwniczką będzie Antoinette.

11 Ze stosu akcji przeciwniczki wyjmij i odłóż do pudełka **kafelki akcji odkrycia nowego stanowiska archeologicznego**.

Dodaj natomiast **zielony kafelek akcji kupna przedmiotu**.

Bez kafelka akcji odkrycia nowego stanowiska archeologicznego Antoinette nie będzie odkrywać nowych stanowisk.

Kafelek mgły nie wpływa na akcję badań Antoinette. Antoinette nie wchodzi też w interakcje ze strażnikami na torze badań.



Osiągnięcia

NAPRAWA SAMOLOTU



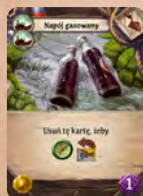
Umieść **Naprawiony samolot** pod kafelkiem stanowiska z rozbitym samolotem.


Umieść na tym stanowisku określoną liczbę kafelków naprawy (użyj kafelków z mnożnikiem $\times 3$ z podstawowej wersji gry). Zdejmij 1 kafelek naprawy za każdym razem, gdy aktywujesz to stanowisko.


Otrzymasz tę kartę, gdy zdejmiesz wszystkie kafelki naprawy. Umieść ją na wierzchu swojej talii. Zdejmij też z planszy kafelek stanowiska.

1-os.: 4 kafelki naprawy 2-os.: 7 kafelków naprawy

KLIENT ROKU



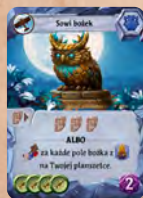
Umieść **Napój gazowany** obok żetonów  na planszy zasobów.

Umieszczaj na tej karcie wszystkie żetony  wydane na przedmioty.

Otrzymasz tę kartę, gdy znajdzie się na niej wymagana liczba żetonów monet. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 7 2-os.: 14

DROGA NA SZCZYT



Umieść **Sowiego bożka** obok kafelków świątyni.

Otrzymasz tę kartę, gdy dotrzesz do świątyni i zdobędziesz kafelek świątyni o wartości 6 albo 11 punktów. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

2-os.: Każdy z graczy musi zdobyć wymagany kafelek świątyni.


Modyfikacje

TRYB UCZNIĄ

Podczas przygotowania do gry przejrzyj talię przedmiotów i odzyskaj w niej 1 z następujących kart (weź tę, którą znajdziesz pierwszą): *Struś*, *Żółw morski* albo *Juczny osioł*. Następnie potasuj talię przedmiotów. Rozpoczynasz rozgrywkę z tą kartą na wierzchu swojej talii. Wykonaj ten krok przed dobraniem kart na rękę w I rundzie.

(W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 1 z tych kart).

TRYB ARNAKOLOGA

Rozpoczynasz (każdy z graczy rozpoczyna) z 1  mniej.

Koszty ujarznienia swojego strażnika i orlego strażnika są podwojone. Nie można ujarzmić tych strażników w żaden inny sposób.

Cel rozdziału 1

Ujarmij sowiego strażnika. W rozgrywce 2-osobowej należy też ujarzmić orlego strażnika.

WYGRANA

Fragment dziennika Kutila:

Wydaje się, że jedyny sposób, aby ominąć sowę, to przekupić ją tym dziennikiem! A to oznacza, że mój ostatni wpis jest przeznaczony nie dla mnie, lecz dla Ciebie, odkrywco tajemnic. Niezależnie od tego, czy dotrzesz tu miesiące, czy wieki po nas, mam nadzieję, że te zapiski rzucą nieco światła na próby dotarcia do świątyni Kar-Kala podejmowane przez skromnego archeologa.

UZNANIE PRZEGRANEJ

Nie jesteś w stanie odzyskać rzeczy Kutila, więc postanawiasz ominąć strażników. Masz nadzieję, że po drugiej stronie natrafisz na ślad profesora.

Kara. Rozpocznij rozdział 2 z kafelkiem mgły. Przygotuj go tak samo jak w tym rozdziale (zob. krok 10). Zdejmij ten kafelek, gdy dotrze do rzędu z polem, na którym znajduje się asystent czekający na ratunek.

 Pamiętaj, aby zaznaczyć na arkuszu kampanii uzyskane symbole historii, także te za osiągnięcia.

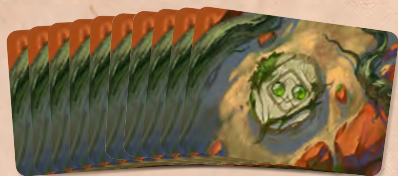
Rozdział 2

Za klifem strażnika znajduje się ukryta dolina. Wygląda na miejsce, gdzie mógłby się udać zawzięty archeolog, gdyby poszukiwał mrocznej świątyni Kar-Kala.

Kutil opisał Kar-Kala jako wężowe bóstwo powiązane w jakiś sposób z „Wodami Życia i Śmierci”. Nie wiesz, czym są te „wody”, ale przypuszczasz, że Kar-Kala łączył z nimi przede wszystkim element „śmierci”.

Tak czy inaczej, Kutil tędy szedł, czyli wciąż żył. Jeśli on szukał świątyni Kar-Kala, Ty musisz uczynić to samo.

POTRZEBNE ELEMENTY:



10 kart wydarzeń rozdziału 2



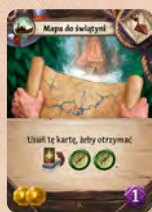
karta rozdziału 2



Radiostacja



Siodło



Mapa do świątyni



1 losowy kafelek asystenta z tego rozszerzenia
(2 kafelki w rozgrywce 2-osobowej)



nakładka z nowymi efektami rządów

PRZYPOMNIENIE:

- Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii w poprzednim rozdziale na początku tego rozdziału znajdują się na spodzie Twojej talii.
- Wszystkie pozostałe karty zdobyte w rozdziale 1 należy wtasować do talii artefaktów i przedmiotów. (W rozgrywce 1-osobowej, jeśli wygrałeś poprzedni rozdział, wtasuj do talii przedmiotów także kartę *Zapiski o strażnikach*. Pozostanie w talii przedmiotów do końca kampanii).
- Jeśli uznałeś swoją przegraną w poprzednim rozdziale, nie zapomnij o karze.



Przygotowanie i zasady rozdziału 2



Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ WĘŻA**.

Porzucone przedmioty

Niedaleko od Waszego obozu zespół przeprowadzający rozpoznanie odkrywa ślady, które potwierdzają, że Kutil rzeczywiście podążał tą drogą. Jednak te ślady nie wróżą nic dobrego! Ekwipunek jest w doskonałym stanie, ale nie został dokładnie ukryty, lecz pozostawiony na widoku! Kutil rozbił w tej dżungli kilka obozów i wygląda na to, że często był zmuszony opuszczać je w pośpiechu.

- 1 Na każdym stanowisku archeologicznym i umieść losową odkrytą **kartę przedmiotu** o koszcie wynoszącym dokładnie .

Na stanowiskach archeologicznych **nie umieszczaj kafelków bożków**.

- 2 Na stanowiskach archeologicznych umieść po 1 **odkrytym kafelku bożka**.

ZBIERANIE WSKAZÓWEK

Gdy odkrywasz nowe stanowisko archeologiczne, otrzymujesz znajdującą się na nim kartę przedmiotu, zanim weźmiesz ze stosu kafelek stanowiska. Umieść tę kartę na wierzchu swojej talii. (Na stanowisku możesz otrzymać przedmiot natychmiast przed albo po rozpatrzeniu efektu kafelka bożka).

Jeśli przeciwniczka odkryje nowe stanowisko archeologiczne, tak jak Ty otrzymuje znajdującą się na nim kartę przedmiotu.

Ocaleni

Tropiciel uważa, że niektóre obozy Kutila zostały opuszczone bardzo niedawno. Jest nadzieja, że profesor wciąż żyje!

- 3 To pole na torze badań przygotowuje się zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji *Na ratunek asystentem* w instrukcji do podstawowej wersji gry (str. 19), przygotuj jednak tylko 1 losowy kafelek asystenta z tego rozszerzenia (2 kafelki asystentów w rozgrywce 2-osobowej).

Przeciwniczka nie bierze asystenta z tego pola.


ODKRYCIE OCALAŁYCH

Zgodnie ze standardowymi zasadami weź asystenta, gdy Twoja lupa dotrze na pole, na którym znajduje się asystent czekający na ratunek. Gdy zostanie uratowany **pierwszy** asystent, przeczytaj **ukryty tekst 14**.



Nieoczekiwane wydarzenia

4 Umieść nakładkę z nowymi efektami rządów **rozdziału 2** na dolnej części toru badań w taki sposób, aby przykryć standardowe efekty.

Potasuj karty wydarzeń rozdziału 2. Utwórz stos składający się z 4 albo 8 kart, a pozostałe odłóż do pudełka. Umieść ten stos obok toru badań. Za każdym razem, gdy będziesz rozpatrywać efekt , dobierz i rozpatrz kartę z wierzchu tego stosu.

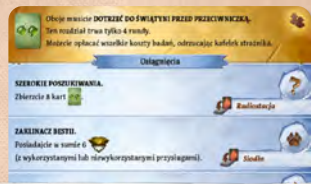


Strażnicy Kar-Kala

Odciski łap, pióra i ślady pazurów wskazują, że Kutila przepędzali z jego obozów strażnicy. Może prowokował ich ataki, badając związek między strażnikami a Kar-Kalem.

Podczas akcji badań, **zamiast opłacać standardowy koszt przesunięcia znacznika badań do następnego rzędu, możesz odrzucić 1 ze swoich strażników**, niezależnie od tego, czy skorzystałeś z jego przysługi, czy nie. Strażnik, urażony Twoimi eksperymentami, odchodzi i wraca na spód stosu kafelków strażników. Nie liczy się już jako strażnik, którego ujarzmiłeś, i nie otrzymasz za niego 5 punktów.

Możesz opłacić w ten sposób nawet koszt w postaci kafelka bożka. Nie możesz jednak odrzucić strażnika, aby opłacić koszt zdobycia kafelka świątyni.



Kartę rozdziału 2
połóż obok planszy.

Antoinette

Antoinette też prowadzi badania dotyczące strażników, i to z zapalem, który przekracza ciekawość poznawczą. Obawiasz się, co może się wydarzyć, jeśli pierwsza znajdzie świątynię.

Ten rozdział trwa tylko 4 rundy. Aby wygrać, musisz (każdy z graczy musi) dotrzeć do świątyni przed Antoinette.

5 Zastąp kafelek akcji ujarznienia strażnika w stosie akcji Antoinette zielonym kafelkiem akcji badań.

Antoinette nie bierze asystenta z pola toru badań.

Podczas przygotowania do **IV rundy** umieść czerwony kafelek akcji badań na **spodzie stosu akcji przeciwniczki**.



Osiągnięcia

SZEROKIE POSZUKIWANIA



Umieść **Radiostację** na spodzie stosu 4 **albo** 8 kart wydarzeń.

Otrzymasz tę kartę, gdy zdobędziesz ostatnią (4. **albo** 8.) kartę wydarzenia. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

ZAKLINACZ BESTII

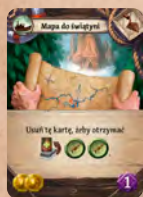


Umieść **Siodło** obok planszy.

Otrzymasz tę kartę, gdy będziesz mieć wystarczającą liczbę strażników (z wykorzystanymi lub niewykorzystanymi przysługami). Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 3 2-os.: w sumie 6

WYTYCZENIE DROGI



Umieść **Mapę do świątyni** obok planszy.

Otrzymasz tę kartę, gdy będziesz mieć wystarczającą liczbę bożków. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 2 użyte lub nieużyte bożki







2-os.: w sumie 3 nieużyte bożki

Modyfikacje

TRYB UCZNIĄ

Rozpoczynasz rozgrywkę z swoim strażnikiem. **W rozgrywce 2-osobowej drugi gracz rozpoczyna z orlim strażnikiem.**

TRYB ARNAKOLOGA

Podczas przygotowania porzuconych przedmiotów Kutila (krok 1) użyj artefaktów wartych    zamiast przedmiotów wartych   . Gdy odkrywasz nowe stanowisko archeologiczne, otrzymujesz znajdującą się na nim kartę artefaktu. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

Umieść pod znacznikiem badań Antoinette 7 kafelków strachu. Przeciwniczka zostawia za sobą ślady zniszczenia. Na każdym polu toru badań, które opuszcza, umieść kafelek strachu. Za każdym razem, gdy badasz takie pole, umieść kartę **Strachu** w swoim obszarze gry.

Cel rozdziału 2

Musisz (**każdy z graczy musi**) dotrzeć do świątyni przed Antoinette. Ten rozdział trwa tylko 4 rundy.

WYGRANA

Dotarłeś do świątyni Kar-Kala, złowieszczego i mrocznego miejsca. To był cel Kutila, nie Twój, ale nie wiesz, czy profesor dotarł tak daleko, czy zginął wcześniej raniony przez rozgniewanego strażnika.

Pilot Kutila uważa jednak, że nie możesz ustawać w wysiłkach. Profesor wierzył, że tunele pod świątynią zaprowadzą go do Wód Życia i Śmierci.

UZNANIE PRZEGRANEJ

Antoinette dotarła do świątyni pierwsza, więc niewiele możesz się teraz dowiedzieć. Jeśli Kutil coś tutaj zostawił, Antoinette z pewnością to zabrała. Nie zważając na to, kontynuujesz poszukiwania. Przypuszczasz, że profesor zszedł do tuneli pod świątynią.

Kara. Przed swoją 1. turą w rozdziale 3 przesuń lupę Antoinette o 1 rząd do góry. Następnie rozpatrz jej 3 pierwsze kafelki akcji.

 **Pamiętaj, aby zaznaczyć na arkuszu kampanii uzyskane symbole historii, także te za osiągnięcia.**

Rozdział 3

Po godzinie poszukiwań w komnatach świątyni znajdujecie schody prowadzące w dół. Zapalasz pochodnię i idziesz przodem. Masz nadzieję, że nikt inny z ekspedycji nie potrafi odczytać glików, które obwieszczają, że właśnie wkraczacie do Tuneli Grozy.

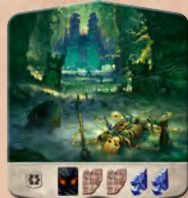
POTRZEBNE ELEMENTY:



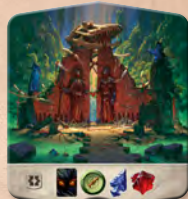
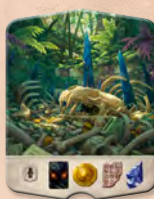
8 kart wydarzeń rozdziału 3



karta rozdziału 3



*3 kafelki stanowisk archeologicznych z symbolem



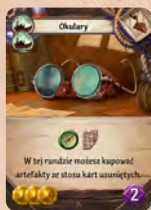
W rozgrywce 2-osobowej należy też przygotować kafelki stanowisk z symbolem z rozszerzenia *Przywódca ekspedycji*. Jeśli go nie masz, użyj 3 losowych kafelków stanowisk z podstawowej wersji gry.



Prowizoryczna broń



Wiklinowy wózek



Okulary

* elementy z podstawowej wersji gry

PRZYPOMNIENIE:

- Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii w poprzednim rozdziale na początku tego rozdziału znajdują się na spodzie Twojej talii.
- Wszystkie pozostałe karty zdobyte wcześniej w trakcie kampanii należy wtasować do talii przedmiotów i artefaktów.
- Asystenci uratowani w rozdziale 2 powinni się teraz znajdować w standardowych stosach asystentów.
- Jeśli uznałeś swoją przegraną w poprzednim rozdziale, nie zapomnij o karze.





Przygotowanie i zasady rozdziału 3

Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ PTAKA**.

Tunele Grozy!

Ledwie weszliście do tuneli, gdy dostrzegasz kolorowe pióro. Wygląda znajomo, więc na chwilę dodaje Ci otuchy. Zgubił je tajemniczy strażnik, na którego ślad już kilka razy natrafiliście. Jeśli leśne stworzenie dobrowolnie wchodzi do tych tuneli, to może nie są aż tak niebezpieczne.

Twój optymizm gaśnie, gdy tropiciel pokazuje ślady pazurów, ogona, łap i inne znaki pozostawione przez wielu, wielu strażników przyciągniętych do tego złowieszczygo labiryntu. Może uczynili to miejsce swoim cmentarzyskiem. A może uczynią je Twoim grobem.


- 1 Umieść 3 kafelki stanowisk archeologicznych z symbolem  z podstawowej wersji gry w lewej kolumnie, jak pokazano na ilustracji. To tunele.
- 2 W rozgrywce 2-osobowej należy też umieścić w prawej kolumnie 3 dodatkowe kafelki stanowisk archeologicznych z symbolem . Znajdują się one w rozszerzeniu *Przywódca ekspedycji*. Jeśli go nie masz, użyj 3 losowych kafelków stanowisk z podstawowej wersji gry – 2 stanowiska  i 1 stanowisko  (umieść to stanowisko w górnym rzędzie).
- 3 Potasuj 8 kart wydarzeń rozdziału 3 i umieść po 1 zakrytej karcie na każdym tunelu (pozostałe karty odłóż do pudełka).
- 4 Na każdym tunelu umieść zakryte kafelki strażników – po 2 na stanowiskach w dolnym i środkowym rzędzie i po 3 w górnym rzędzie.



PRZEMIERZANIE TUNELI

Tunele to stanowiska archeologiczne, które zostały już odkryte, nie możesz jednak prowadzić na tych stanowiskach wykopalisk ani ich aktywować, dopóki na stanowisku znajdującym się niżej (w tej samej kolumnie) są strażnicy. Oznacza to, że na początku dostępny jest tylko najniższy tunel w danej kolumnie. Gdy będziesz pierwszy raz prowadzić wykopaliska w tunelu albo go aktywujesz, odkryj wszystkich jego strażników.

Podobnie jak w standardowej rozgrywce strażnicy nie uniemożliwiają używania efektu stanowiska, na którym się znajdują, i można ich ujarzmić. Jeśli na stanowisku znajduje się kilku strażników, należy ich ujarzmić po jednym w dowolnej kolejności, używając osobnych akcji ujarzmienia strażnika.

Na koniec rundy, jeśli zabierasz swojego archeologa ze stanowiska z kilkoma strażnikami, **otrzymujesz**  **za każdego z nich**.

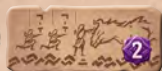
Gdy w tunelu nie zostanie żaden strażnik, odkryj i rozpatrz kartę wydarzenia.

Zakrytych strażników uznaje się za obecnych na danym stanowisku na potrzeby efektów kart, ale nie można ich ujarzmić, dopóki nie zostaną odkryci.

Szukanie drogi

Aby znaleźć drogę przez tunele, musisz nauczyć się odczytywać znaki na ich ścianach.

5



Umieść po 1 kafelku świątyni o wartości 2 punktów

pod każdym z 3 wskazanych na ilustracji rzędów toru badań. **W rozgrywce 2-osobowej należy umieścić po 2 kafelki** (każdy ze stosów kafelków o wartości 2 punktów w świątyni będzie zawierać tylko 2 kafelki).



ODSZYFROWANIE ZNAKÓW

Nie możesz przesunąć znacznika badań nad kafelek świątyni.

Kafelek świątyni możesz zdjąć z toru tylko wtedy, gdy Twój znacznik badań znajduje się w rzędzie pod nim. Zdjęcie kafelka wymaga wykonania akcji badań o koszcie albo , albo . Innymi słowy, trzeba opłacić 1 dowolny koszt z 3 kosztów widocznych na końcu toru badań. Zachowaj kafelek. Jest wart 2 punkty – jak każdy kafelek świątyni tego rodzaju.

Antoinette

Wydaje się, że Antoinette wie coś, czego Ty nie wiesz.

6 Antoinette rozpoczyna z kafelkiem świątyni o wartości 11 punktów.



Antoinette boi się strażników tuneli. Określając, gdzie Antoinette wyśle swojego archeologa, **ignoruj wszystkie tunele, w których wciąż są strażnicy** – dla Antoinette te stanowiska nie istnieją.



Kartę rozdziału 3 połóż obok planszy.

Osiągnięcia

OGROMNA ODWAGA



Umieść *Prowizoryczną broń* obok talii *Strachu*.

Umieszczaj na tej karcie każdą kartę *Strachu*, którą usuwasz. (W rozgrywce z rozszerzeniem *Przywódca ekspedycji* dotyczy to też *Ukrytego strachu* Kapitana. Mistryk umieszcza tu swoje „usunięte” karty *Strachu* dopiero po użyciu ich do odprawienia rytuału).

Otrzymasz tę kartę, gdy znajdzie się na niej wystarczająca liczba kart *Strachu*. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 6 2-os.: 12

STADO STRAŻNIKÓW



Umieść *Wiklinowy wózek* obok planszy.

Otrzymasz tę kartę, gdy będziesz mieć wystarczającą liczbę strażników z niewykorzystanymi przystługami. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 4 2-os.: w sumie 8

ZNAWCA ARTEFAKTÓW






Umieść *Okulary* obok planszy.

Otrzymasz tę kartę, gdy będziesz mieć wystarczającą liczbę artefaktów w swoim obszarze gry. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 5 2-os.: w sumie 10

Modyfikacje

TRYB UCZNIĄ

Podczas przygotowania do gry umieść kartę artefaktu *Korona strażnika* obok rzędu kart. **W rozgrywce 2-osobowej należy też umieścić tam *Maczugę***. Połóż na każdej z tych kart po 2 żetony , aby pamiętać, że w tej rozgrywce kosztują tylko  . Obydwie karty można kupić z rzędu kart i pozostają tam, aż zostaną kupione. Antoinette ignoruje te karty.

TRYB ARNAKOLOGA

Gdy odkryjesz 3 strażników na stanowisku w górnym rządzie, dołóż do nich 3 strażników, których ujarzmiłeś. **(W rozgrywce 2-osobowej dotyczy to obydwu stanowisk z 3 strażnikami w tym rządzie)**. Dołożeni strażnicy mogą pochodzić z zasobów dowolnego z graczy albo obydwu. Możesz dołożyć strażników, z których przysługi już skorzystałeś. Uwaga! Jeśli nie masz wystarczającej liczby strażników, nie możesz przeprowadzić wykopalisk na tym stanowisku ani go aktywować.

Cel rozdziału 3

Wszyscy strażnicy w tunelach muszą zostać ujarzmieni.

Musisz (każdy z graczy musi) dotrzeć do świątyni.

WYGRANA

Wreszcie wydostajecie się z tuneli, ubłoceni i zmęczeni, ale niezmiernie szczęśliwi, że znów widzicie niebo nad wyspą Arnak. Wiele się dowiedzieliście o strażnikach strzegących korytarzy i zaczynacie rozumieć, w jaki sposób zwierzęta na wyspie się komunikują.

Ale najważniejszy efekt Waszych wysiłków to dotarcie do starożytnej przystani. Na plaży dostrzegacie ślady stóp – Kutil tu był!

UZNANIE PRZEGRANEJ

Po dwóch nocach grozy wreszcie wydostajecie się z tuneli. Twój ludzie wyrażają żarliwe pragnienie, by nigdy więcej nie ujrzeć żadnego strażnika.

Kara. W następnym rozdziale 1. od lewej pole bożka na Twojej planszecie będzie zablokowane kafelkiem strachu. Nie możesz użyć tego pola i będziesz musiał odjąć za nie 2 punkty, jeśli nie usuniesz tego kafelka strachu.

 Pamiętaj, aby zaznaczyć na arkuszu kampanii uzyskane symbole historii, także te za osiągnięcia.

Rozdział 4

Rozbijacie obóz na plaży, niedaleko świątyni zbudowanej w ścianie klifu. Z glifów w tunelach wynika, że starożytni nazywali to miejsce Świątynią Pływów. Ślady Kutila prowadzą przez plażę w stronę świątyni. Nie ma jednak śladów w przeciwnym kierunku.

Spoznądasz na tropiciela w nadziei, że podniesie Cię na duchu, ale widzisz jego ponurą minę. Kutil jest wewnątrz ponad dzień. Jeśli nie znalazł innego wyjścia – i jeśli żyje – potrzebuje pomocy.

Przygotowujesz zatem zespół do wejścia do świątyni. Powoli przedstawiasz każdy szczegół swojego planu, chcąc odwrócić uwagę towarzyszy od pytania, które wywołuje w Tobie wielkie obawy: dlaczego tę świątynię zbudowano tak, aby można się było do niej dostać tylko podczas odpływu?

POTRZEBNE ELEMENTY:



10 kart wydarzeń rozdziału 4



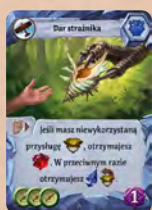
karta rozdziału 4



*żetony fali



Łódź



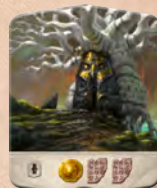
Dar strażnika



Płaszcz ciemności



*kafelki stanowiska archeologicznego z rozbitym samolotem



*kafelki stanowiska archeologicznego z białym drzewem



kafelki przyplwywu



pozostałe kafelki asystentów niewprowadzone do rozgrywki



*1 albo 2 pionki archeologów w nieużywany kolorze

nakładka z nowymi efektami rządów

* elementy z podstawowej wersji gry

PRZYPOMNIENIE:

- Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii w poprzednim rozdziale na początku tego rozdziału znajdują się na spodzie Twojej talii.
- Wszystkie pozostałe karty zdobyte wcześniej w trakcie kampanii należy wtasować do talii przedmiotów i artefaktów.
- Jeśli uznałeś swoją przegraną w poprzednim rozdziale, nie zapomnij o karze.

Przygotowanie i zasady rozdziału 4

Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ WĘŻA**.

Zmiana zdania

Wreszcie jest odpowiedni moment. Zdecydowanym krokiem prowadzisz swój zespół na plażę, a potem po pokrytym mokrym piaskiem zboczach. Gdy zbliżacie się do wejścia do świątyni, od strony lasu dobiega krzyk:

– Zaczekajcie! Chcę iść z wami!

Odwracasz się i widzisz znajomą postać ze swojej ekspedycji – to jedna z osób, które odeszły z Antoinette.



– Profesor Kutil był moim nauczycielem. Jeśli rzeczywiście żyje... – postać wciąż stoi niepewnie na skraju lasu.




Zapraszasz nowego asystenta, by się do Was przyłączył. I ponaglasz go, nie macie przecież czasu, przyływ nie poczeka.

- 1 Rozpoczynasz **bez standardowych zasobów początkowych**, ale za to z **1 zakrytym bożkiem** i **1 asystentem** wybranym spośród 3 dostępnych na początku rozgrywki.

Wzniesienie


Nad plażą górują 2 samotne wzgórza.

- 2 Na każdym z 2 środkowych stanowisk archeologicznych umieść zakryty **kafelki strażnika**. Na każdym ze strażników umieść zakryte kafelki stanowiska archeologicznego: na stanowisku z kosztem  – z **rozbitym samolotem**, a na stanowisku z kosztem  – z **białym drzewem**. Na tych stanowiskach nie umieszczaj kafelków bożków.

Na początku rozgrywki nie możesz odkryć tych stanowisk ani prowadzić na nich wykopalisk. Gdy jednak stanowiska  zostaną zatopione, odwrócisz te 2 kafelki stanowisk. Od tej pory będą się liczyć jako stanowiska zarówno , jak i . Co oznacza „zatopione”? Wyjaśni się to pod koniec II rundy.

Obóz Antoinette

- 3 Ze stosu akcji przeciwniczki wyjmij i odłóż do pudełka **kafelki akcji ujarznienia strażnika**.

Przeciwniczka nie używa w tej rozgrywce . Odłóż ten znacznik do pudełka.



Ekspedycja Antoinette skoncentrowała wysiłki na przeniesieniu obozu na wyżej położony teren. **Za każdym razem, gdy przeciwniczka ma wykonać akcję badań, zamiast tego bierze WSZYSTKIE przedmioty z rzędu kart.** Umieść je na jej planszecie i uzupełnij rząd kart.

Przygody czekają!

Kto wie, co się znajduje wewnątrz świątyni?

- 4** Nie rozkładaj na torze badań kafelków nagród naukowych. Umieść nakładkę z nowymi efektami rządów rozdziału 4 na górnej części toru badań w taki sposób, aby przykryć standardowe efekty. Potasuj karty wydarzeń rozdziału 4. Utwórz stos składający się z 4 albo 8 kart, a pozostałe odłóż do pudełka.



Pomocne informacje

Pilot Kutla ma notatki, które wyjaśniają, co profesor spodziewał się znaleźć.

- 5** Twój brulion zaczyna w 3. rzędzie toru badań. Wciąż jednak obowiązuje standardowa zasada: brulion można przesunąć tylko wtedy, gdy lupa go wyprzedza (albo znajduje się w tym samym rzędzie w przypadku Dziennikarza).

Kamienne wrota przesuwają się. Strużka wody sączy się do środka. Woda zaczyna chlupotać Wam w butach, więc Wasze wejście do wspaniałej Świątyni Pływów trudno nazwać efektywnym.

Gdy wszyscy już jesteście w środku, drzwi zamykają się za Wami, a specjalny mechanizm je zatrzaskuje. Tymczasem woda, w której stoicie, zaczyna się podnosić.




**Kartę rozdziału 4
połóż obok planszy.**

Przypływ

Woda podnosi się. Musicie działać bardzo szybko. Ale którą drogą iść? Którą drogą?

6 Umieść po **żetonie fali** obok 1., 2., 4., 5. i 7. rzędu toru badań. Umieść kafelki przypływu na plan-szy zasobów pod torem badań, a na nim połóż lupy.

Na koniec każdej rundy woda podniesie się do kolejnego oznaczonego rzędu. **Jeśli Twoja lupa nie będzie się znajdować nad kafelkiem przypływu, natychmiast przegrywasz.**

Twój **brulion** może znaleźć się „pod wodą”, ale staraj się, aby znajdował się przynajmniej na kafelku przypływu. Jeśli znajdzie się niżej, otrzymasz tyle , o ile rzędów musiałbyś przesunąć brulion, aby znalazł się na kafelku przypływu. Sprawdź to na koniec każdej rundy po podniesieniu kafelka przypływu, także na koniec V rundy.

Dźwięk dochodzący spośród cieni odwraca Twoją uwagę od ogarniającej Cię paniki. Podnosisz rękę na znak, by Twoi towarzysze zachowali ciszę.

Tak. Coś słyhać. Słabe, rytmiczne stukanie dobiegające z wyższych poziomów świątyni. Rozpoznajesz ten sygnał. Ktoś wystukuje SOS.

Kutil żyje! Znowu wskazuje Ci drogę. Wiesz, że musisz go odnaleźć, zanim dosięgnie go woda.

Uratuj profesora!

7 Na wskazanym polu umieść **1 losowego asystenta z tego rozszerzenia**, który jeszcze nie pojawił się w kampanii. Umieść tam też 1 pionek archeologa w nieużywany kolorze. To profesor Kutil. **W rozgrywce 2-osobowej należy umieścić 2 losowych asystentów i 2 pionki archeologów.**

Gdy dotrzesz na pole z profesorem Kutilem czekającym na ratunek (nawet brulionem Dziennikarza), przeczytaj **ukryty tekst 45**. Od tej pory podczas wykonywania akcji badań możesz przesuwac pionek Kutila zamiast swojego znacznika badań. Przesuwanie go nie zapewnia jednak żadnych nagród. To koszt, który musisz ponieść, aby uratować Kutila. Pionek Kutila nie blokuje pola w najwyższym rzędzie toru badań. **W rozgrywce 2-osobowej, po tym jak 1 z graczy odnajdzie profesora, pionki Kutila może przesuwać dowolny z graczy.**


Pionki archeologów Kutila muszą się zawsze znajdować nad kafelkiem przypływu. W przeciwnym razie natychmiast przegrywasz.





TABELA PRZYPIYWU

Koniec rundy	Przyptyw
I	Przesuń kafelek przyptywu do 1. rzędu toru badań.
II	Zatopienie wybrzeża! (opis znajduje się niżej)
III	Przesuń kafelek przyptywu do 4. rzędu toru badań.
IV	Przesuń kafelek przyptywu do 5. rzędu toru badań.
V	Przesuń kafelek przyptywu do rzędu tuż pod świątynią. Twoja lupa i profesor Kutil muszą się znajdować w rzędzie świątyni. W przeciwnym razie przygrywasz. (W rozgrywce 2-osobowej w świątyni muszą się znajdować obydwie lupy i obydwa pionki Kutila).

Zatopienie wybrzeża!

Na koniec II rundy przesunij kafelek przyptywu do 2. rzędu toru badań. Następnie użyj planszy zasobów, aby zatopić wszystkie stanowiska archeologiczne .

Zatopione stanowiska nie są już dostępne. Odwróć znajdujące się wyżej kafelki stanowisk (z rozbitym samolotem i białym drzewem) i ich strażników. Od tej pory te stanowiska są dostępne i chronione przez strażników. Do końca rozgrywki liczą się jako stanowiska zarówno , jak i . **Przeczytaj ukryty tekst 43.**



Osiągnięcia

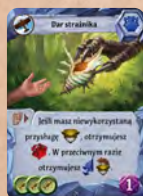
EKSPLORACJA ŚWIĄTYNI ?



Umieść **Łódź** na spodzie stosu 4 **albo** 8 kart wydarzeń.

otrzymasz tę kartę, gdy zdobędziesz ostatnią (4. **albo** 8.) kartę wydarzenia. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

LEŻA W OTCHŁANI

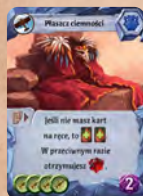


Umieść **Dar strażnika** obok planszy.

otrzymasz tę kartę, gdy będziesz mieć wystarczającą liczbę strażników (z wykorzystanymi lub niewykorzystanymi przysługami). Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 4 2-os.: **w sumie 8**

SZYBKI RATUNEK



Umieść **Płaszcz ciemności** obok planszy.

otrzymasz tę kartę, jeśli uda Ci się uratować profesora Kutila (przesunąć jego pionek do świątyni) przed końcem IV rundy. Umieść ją na wierzchu swojej talii. (W rozgrywce 2-osobowej dotyczy to obydwu pionków Kutila).

Modyfikacje

TRYB UCZNIĄ

Rozpoczynasz (**każdy z graczy rozpoczyna**) rozgrywkę z 2 zakrytymi bożkami zamiast z 1.

TRYB ARNAKOLOGA

Twój brulion (**brulion każdego z graczy**) rozpoczyna w 2. rzędzie toru badań zamiast w 3. rzędzie. (W 3. rzędzie nie ma efektu za przesunięcie do niego brulionu).

Cel rozdziału 4

Wygrywasz, jeśli... nie przegrasz. Innymi słowy, przed końcem rozgrywki musisz doprowadzić do świątyni swoją lupę i pionek profesora Kutila (w rozgrywce 2-osobowej – obydwie lupy i obydwa pionki Kutila).

WYGRANA

Zdyszani i przemoknięci wychodzicie z profesorem Kutilem przez górne wrota świątyni. Znów możecie ujrzeć światło dnia. Wasz obóz został przeniesiony z plaży na wyżej położony teren. Wszyscy są bezpieczni!

Gdy przyglądasz się linii brzegowej wyspy Arnak, dostrzegasz nieznaną statek zakotwiczony w pobliżu. Ekspedycja Antoinette zmierza w jego kierunku. Co to może oznaczać?

Przeczytaj ukryty tekst 46.

UZNANIE PRZEGRANEJ

Nieludzkim wysiłkiem udaje Ci się wciągnąć bezwładne ciało profesora na górny stopień świątyni, gdzie próbujesz go reanimować. Po chwili zaczyna się krztusić i łapczywie wdychać powietrze. Wiesz, że będzie żyć. Niestety nie wszyscy Twoi towarzysze mieli tyle szczęścia. Musisz teraz ich pochować.

Kara. Na początku swojej 1. tury w rozdziale 5 do bierz na rękę kartę Strachu z talii Strachu.

! Pamiętaj, aby zaznaczyć na arkuszu kampanii uzyskane symbole historii, także te za osiągnięcia.

Rozdział 5

Wykonałeś zadanie. Odnalazłeś profesora. Ale żaden z Was – ani Ty, ani profesor – nie chce opuszczać wyspy, dopóki w jej pobliżu jest zakotwiczony nieznaną statek. Profesor Kutil uważa, że nowo przybyli to ekspedycja, którą kieruje doktor Roberto Havran, jego były uczeń i współpracownik, człowiek o wątpliwej reputacji. Gdy dżunglę wypełnia warkot pojazdów, postanawiasz dowiedzieć się, co knuje Havran.

Natychmiast pojawia się pomoc, i to z nieoczekiwanego źródła. Do obozu przybywa Twoja była asystentka badawcza Antoinette. Chce porozmawiać z Tobą i Kutilem na osobności.

– Popełniłam błąd – przyznaje Antoinette. – Miałam poczucie długu wobec doktora Havrana, ale...

– Ale teraz obawiasz się, że kieruje nim coś więcej niż naukowa ciekawość – kończy za nią Kutil.

Antoinette przytakuje.

– To doktor Havran był tym anonimowym darczyńcą, który sfinansował waszą ekspedycję – domyśla się Kutil. – Tyle że nie chodziło mu o odnalezienie mnie. Bardziej interesowali go... strażnicy?

– Tak – potwierdza Antoinette. – Dałam mu wszystkie swoje notatki. Taką mieliśmy umowę. Ale myślałam, że po prostu interpretuję starożytne legendy. Nie zdawałam sobie sprawy, że doktor Havran chce stać się jednym z bogów wyspy Arnak!

POTRZEBNE ELEMENTY:



10 kart wydarzeń rozdziału 5



Lupa jubilerska



Pistolet sygnałowy



Berło Kar-Kala



Świątynia Wodospaðu



karta rozdziału 5



*3 albo 5 kafelków strachu



*1 albo 2 pionki archeologów w nieużywany kolorze

* elementy z podstawowej wersji gry

PRZYPOMNIENIE:

- Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii w poprzednim rozdziale na początku tego rozdziału znajdują się na spodzie Twojej talii.
- Wszystkie pozostałe karty zdobyte wcześniej w trakcie kampanii należy wtasować do talii przedmiotów i artefaktów.
- Asystenci uratowani w rozdziale 4 powinni się teraz znajdować w standardowych stosach asystentów.
- Jeśli uznałeś swoją przegraną w poprzednim rozdziale, nie zapomnij o karze.




Przygotowanie i zasady rozdziału 5



Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ WĘŻA**, ale umieść na niej tor badań ze **ŚWIĄTYNIĄ WODOSPADU** (zob. str. 11 w drugiej instrukcji).


Siły przeciwnika


Ze szczytu w pobliżu wybrzeża możesz obserwować rozległy obóz doktora Havrana. Widzisz wyładunek zbiorników z paliwem. Uzbrojeni ludzie wsiadają do pojazdów i wjeżdżają do dżungli, żeby przecierać drogi. Zaczyna unosić się dym z nowych obozów w lesie. Ekspedycja Havrana bardziej przypomina siły paramilitarne niż zespół archeologów.

- 1 Umieść **pionek archeologa** w kolorze innym niż Twój i przeciwnika na 1. od lewej stanowisku archeologicznym  w niższym rzędzie, jak pokazano na ilustracji. To konwój z zasobami doktora Havrana. **W rozgrywce 2-osobowej należy tam umieścić 2 pionki konwoju.**

Zbieranie informacji

Havran ma przewagę liczebną i logistyczną, więc otwarty konflikt nie byłby mądrym posunięciem. Ale w pewnym obszarze Ty masz przewagę: wiesz więcej o wyspie.

- 2 Potasuj **karty wydarzeń rozdziału 5** i umieść po 1 zakrytej karcie na każdym stanowisku archeologicznym  zamiast kafelka bożka. Pozostałe 2 karty odłóż do pudełka.

Za każdym razem, gdy odkryjesz stanowisko , odkryj znajdującą się na nim kartę wydarzenia. Rozpatrz ją natychmiast przed albo po rozpatrzeniu efektu kafelka stanowiska.

Jeśli przeciwnik odkryje któreś z tych stanowisk, zachowuje kartę wydarzenia. Na koniec gry otrzyma za nią 3 punkty.

Twój przeciwnik



- 3 Ze stosu akcji przeciwnika wyjmij i odłóż do pudełka widoczny obok kafelek.

Konwój przemieszcza się drogą w kształcie litery S, jak pokazano na ilustracji. Za każdym razem, gdy przeciwnik wykonuje 1 z 4 pozostałych akcji prowadzenia wykopalsk, po jej rozpatrzeniu przesunij pionki konwoju o 1 stanowisko wzdłuż tej drogi. Pionki konwoju **nie blokuje** pola, więc wciąż możesz wysłać na dane stanowisko swojego archeologa (albo może to zrobić przeciwnik).

Jeśli konwój dotrze do końca drogi, natychmiast przegrywasz.



Przerwanie łańcucha dostaw

Wygląda na to, że Havran chce rozbić obóz – a może nawet zbudować fortyfikacje! – przy Białym Drzewie. Według Kutilla da to Havranowi wielką moc:

– Starożytni wierzyli, że ceremonie odprawiane pod Białym Drzewem mogą wpływać na siły natury na całej wyspie. Trzeba zatrzymać konwój!

Możesz cofnąć konwój. Za każdym razem, gdy kupujesz kartę, sprawdź kolumnę stanowisk poniżej tej karty. Jeśli znajduje się w niej pionek konwoju, cofnij go o 1 stanowisko (chyba że wciąż jest na początkowym stanowisku). Możesz cofnąć pionek konwoju z pola stanowiska na torze badań, jeśli kupisz 5. kartę w rzędzie kart.

Sprzymierzeńcy

Pradawni strażnicy wyspy Arnak pomagają Ci odstraszyć intruzów. Gdy Twój archeolog znajduje się na tym samym polu co pionek konwoju, **możesz wydać przysługę strażnika, aby cofnąć ten pionek konwoju o 1 stanowisko** (zamiast skorzystać z przysługi w standardowy sposób). Jest to akcja darmowa. W rozgrywce 2-osobowej musi to być Twój archeolog i Twój strażnik – nie partnera.



2 pionki konwoju

W rozgrywce 2-osobowej, gdy przeciwnik wykonuje akcję prowadzenia wykopalski, każdy konwoju przesuwają się o 1 stanowisko. Ale gdy któryś z graczy cofa pionek konwoju, w ramach 1 akcji może przesunąć tylko 1 pionek (czyli 1 pionek za 1 kupioną kartę albo 1 wydaną przysługę). Gracze przegrywają, jeśli któryś z pionków konwoju dotrze do świątyni.



**Kartę rozdziału 5
połóż obok planszy.**

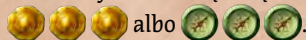
Osiągnięcia

WIELKIE ZAKUPY



Umieść *Lupę jubilerską* obok rzędu kart.

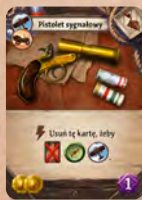
Umieść na tej karcie 1 żeton za każdym razem, gdy kupisz albo otrzymasz kartę z rzędu kart o koszcie przynajmniej



Otrzymasz tę kartę, gdy znajdzie się na niej wystarczająca liczba żetonów. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 6 2-os.: 12

ZASADZKA NA KONWÓJ



Umieść *Pistolet sygnałowy* obok planszy.

Umieść na stanowisku kafelek strachu, gdy użyjesz strażnika, aby cofnąć pionek konwoju z tego stanowiska.

Otrzymasz tę kartę, gdy oznaczysz wystarczającą liczbę różnych stanowisk. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

1-os.: 3 2-os.: 5

NIEUCHRONNA KONFRONTACJA



Umieść *Berło Kar-Kala* obok toru badań.

Otrzymasz tę kartę, gdy Twoja lupa i pionek konwoju znajdują się na polu z ukrytymi stanowiskami archeologicznymi.


Umieść ją na wierzchu swojej talii. **W rozgrywce 2-osobowej na tym polu muszą się znajdować obydwa pionki konwoju i obydwie lupy graczy.**

Modyfikacje

TRYB UCZNIĄ

Rozpoczynasz (**każdy z graczy rozpoczyna**) rozgrywkę z podwojonymi zasobami początkowymi.

TRYB ARNAKOLOGA

Podczas przygotowania do gry kafelek  wyjęty ze stosu akcji Havrana umieść na jego stosie odrzuconych kafelków. Po I rundzie wtasuj go do stosu akcji. Oznacza to, że w rundach II–V konwój Havrana przesunie się po 5 razy.

Cel rozdziału 5

Aby wygrać, musisz (**każdy z graczy musi**) dotrzeć do świątyni i rozegrać 5 pełnych rund. Jeśli w trakcie rozgrywki konwój dotrze do świątyni, natychmiast przegrywasz.

WYGRANA

Twój zespół prostych archeologów przekształcił się w grupę skutecznych szpiegów i sabotażystów. Cóż za ukryte talenty ujawnili Twoi ludzie.

Konwój jest opóźniony, ale Twoi zwiadowcy widzieli, jak Havran pakował do plecaka kilka bożków, zanim wyruszył pieszo w kierunku Białego Drzewa. Ma środki i wiedzę, by zapanować nad strażnikami wyspy Arnak. Ale może Ty masz wystarczającą wiedzę, aby go powstrzymać.

UZNANIE PRZEGRANEJ

Konwój Havrana dotarł do Białego Drzewa przed Tobą. A to znaczy, że Twoi ludzie będą mieli trudności z dostarczeniem Ci zasobów, których potrzebujesz.

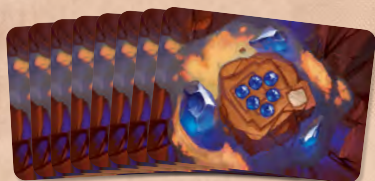
Kara. Podczas przygotowania do gry w rozdziale 6 po wyłożeniu kart w rzędzie kart umieść 2 karty Strachu na wierzchu talii przedmiotów. Będą blokować pola na karty przedmiotów, dopóki nie usunie ich księżycowe berło. Nie można ich kupić, ale można je usunąć za pomocą takich kart jak *Zdobiony młot*. Nie używaj czerwonego księżycowego berła z rozszerzenia *Przywódca ekspedycji*.

 Pamiętaj, aby zaznaczyć na arkuszu kampanii uzyskane symbole historii, także te za osiągnięcia.

Rozdział 6

Widziano doktora Havrana, jak podąża w kierunku Białego Drzewa. Niósł przedmioty potrzebne do odprawienia pradawnych ceremonii – obrzędów, które strażnicy-kapłani odprawiali, aby panować nad wyspą. Ale dzięki swoim badaniom wiesz, jak przerwać te ceremonie. Wiesz, jak uniemożliwić Havranowi przejęcie władzy nad wyspą Arnak. Wyruszenie w pośpiechu do Białego Drzewa. Obyście dotarli tam na czas!

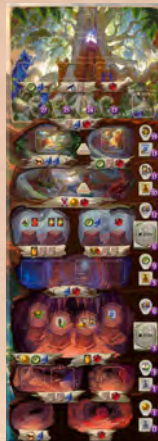
POTRZEBNE ELEMENTY:



8 kart wydarzeń rozdziału 6



karta rozdziału 6



Świątynia Drzewa



Motocykl



Gong przebudzenia



Święty konar



*10 kafelków strachu

* elementy z podstawowej wersji gry

PRZYPOMNIENIE:

- Karty zdobyte w punktach zwrotnych historii w poprzednim rozdziale na początku tego rozdziału znajdują się na spodzie Twojej talii.
- Wszystkie pozostałe karty zdobyte wcześniej w trakcie kampanii należy wtasować do talii przedmiotów i artefaktów.
- Jeśli uznałeś swoją przegraną w poprzednim rozdziale, nie zapomnij o karze.

Przygotowanie i zasady rozdziału 6

Użyj strony planszy ze **ŚWIĄTYNIĄ WĘŻA**, ale umieść na niej tor badań ze **ŚWIĄTYNIĄ DRZEWA** (zob. str. 12 w drugiej instrukcji).

Za późno!

Gdy docieracie pod Białe Drzewo, zastajecie tam już doktora Havrana z armią strażników u jego boku.

– Za późno – mówi Havran z szyderczym uśmiechem. – Wyspa Arnak i jej strażnicy należą teraz do mnie.

Twój zespół to archeolodzy, nie wojownicy. Nie jesteście przygotowani do walki. Nie możesz dopuścić do fizycznej konfrontacji.

Antoinette chwytą Cię za ramię i szepcze szczerą radę:

– Biegnij.

1 Umieść **czerwony pionek archeologa** w rzędzie świątyni na torze badań. To doktor Havran. Na torze badań **nie umieszczaj kafelków świątyni ani kafelków nagród naukowych**.

2 Potasuj **stos strażników** i umieść 9 zakrytych kafelków w stosie obok doktora Havrana. **W rozgrywce 2-osobowej należy użyć 18 kafelków!** Pozostałych strażników odłóż do pudełka. **W tym rozdziale stos znajdujący się w świątyni zastąpi standardowy stos kafelków strażników.** Za każdym razem, gdy masz umieścić strażnika na nowo odkrytym stanowisku archeologicznym, weź go ze stosu Havrana na planszy.

A może nie?



– Biegnijcie! – krzyczysz, nie dając Havranowi chwili na zastanowienie, co ma z Wami zrobić. Razem z towarzyszami rzucacie się do ucieczki.

– Tędy – woła Kutil. Znika w szczelinie między korzeniami Białego Drzewa. Podążacie za nim i wchodziście do sieci krętych tuneli pod świętym drzewem. Kutil zwalnia.

– Havran kontroluje strażników – przyznaje profesor. – Ale nie ma jeszcze kontroli nad wyspą. Najpierw musi odprawić dwie ceremonie w tych pieczarach pod drzewem.

– A jego władza nad strażnikami może nie być absolutna – dodaje Antoinette. – Wciąż są posłuszni starożytnym prawom, więc jeszcze możemy odzyskać ich przychylność.

3 Umieść po 2 kafelki strachu na polach „II” i „III” nad rzędem kart.

Na początku II rundy i ponownie na początku III rundy umieść po 1 odkrytym strażniku ze stosu doktora Havrana na każdym stanowisku  i , które zostało już odkryte i na którym nie ma aktualnie strażnika. Przypominają o tym kafelki strachu umieszczone nad rzędem kart.



Znajomość terenu



- 4** Przejrzyj talię kart wydarzeń rozdziału 6 i weź z niej tylko te oznaczone symbolami ścieżek historii, które zostały w całości wykreślone na arkuszu kampanii. Umieść te karty na stanowiskach zgodnie z ilustracją obok. Na tych stanowiskach nie umieszczaj kafelków bożków. Bożki będzie można uzyskać z kart wydarzeń. Na pozostałych stanowiskach umieść po 1 zakrytym kafelku bożka. Na stanowiskach umieść po 1 odkrytym i 1 zakrytym kafelku bożka zgodnie ze standardowymi zasadami.

Gdy odkryjesz stanowisko z kartą wydarzenia, rozpatrz ją natychmiast przed albo po rozpatrzeniu efektu kafelka stanowiska. Następnie umieść na tym stanowisku odkryty kafelek strażnika.



Obsesja Havrana

Doktor Havran zakończył badania. Teraz ma zamiar sprawdzić swoje archeologiczne teorie!

- 5** Użyj **lupy** Havrana, aby zablokować 1. od lewej pole świątyni. Havran zdobywa 2 kafelki świątyni warte 11 punktów.
- 6** Ze stosu akcji Havrana wyjmij i odłóż do pudełka kafelek akcji odkrycia nowego stanowiska archeologicznego. Zastąp go zielonym kafelkiem akcji badań.



**Kartę rozdziału 6
połóż obok planszy.**

Zamiast swoich standardowych efektów kafelek akcji ujarzmienia strażnika i obydwu kafelek akcji badań w stosie przeciwnika będą miały taki sam efekt – będą przybliżać Havrana do odprawienia pradawnej ceremonii...

Ceremonie pod Białym Drzewem

Starcie między Tobą a Havranem rozegra się na torze badań. **Możesz przerwać jego ceremonie poprzez umieszczenie po 1 bożku (po 2 bożki w rozgrywce 2-osobowej) w każdej z 2 komnat bożków.**

HAVRAN W KOMNATACH

Gdy Havran wykonuje akcję badań, przesuń jego pionek i strażników o 1 rząd niżej. Pierwsza ceremonia zostanie odprawiona w dolnej komnacie bożków. Dopóki nie zostanie zakończona, nie możesz przesunąć znacznika badań nad tę komnatę.



dolna komnata bożków

PIERWSZA CEREMONIA

Gdy Havran dotrze do dolnej komnaty bożków, rozpoczyna pierwszą ceremonię. **Każda z jego 4 kolejnych akcji badań powoduje umieszczenie 1 kafelka strachu** na polu bożka, na którym jeszcze nie ma strachu – na 1. takim polu od lewej albo prawej w zależności od wskazania strzałki decyzji. Kafelki strachu Havrana i Twoje bożki nie blokują się wzajemnie. Jeśli jednak umieścisz bożka na kafelku strachu, musisz dołożyć 2 karty *Strachu* do swojego obszaru gry. Havran może po prostu umieszczać swoje kafelki pod Twoimi bożkami.

KONFRONTACJA

Gdy Havran umieści 4. kafelek strachu, dochodzi do konfrontacji.

Jeśli nie ma w komnacie co najmniej 1 bożka (2 bożków w rozgrywce 2-osobowej), natychmiast przegrywasz.

W przeciwnym razie porównaj liczbę strażników. (Mamy nadzieję, że do tej pory już kilku ujarzmiłeś). Jeśli masz *(obydwaj gracze mają w sumie)* przynajmniej tyle kafelków strażników, ile znajduje się w stosie Havrana, nic się nie dzieje. Jeśli Havran ma więcej strażników, zdobywa skarby wyspy Arnak – dobierz z talii tyle kart artefaktów, ile wynosi przewaga Havrana, i umieść je na jego planszecie. Następnie Havran ucieka.

UCIECZKA HAVRANA

Przesuń pionek Havrana bezpośrednio do górnej komnaty bożków. Strażnicy zostają z Tobą w dolnej komnacie. **Nie będą się już pojawiać na nowych stanowiskach archeologicznych, które odkryjesz.**

Ze stosu akcji Havrana wyjmij i odłóż do pudełka zielony kafelek akcji badań. W 2 ostatnich rundach przeciwnik wykona tylko po 2 akcje badań.

Odkryj 3 kafelki strażników z wierzchu stosu Havrana. Możesz ujarzmić tych strażników (w dowolnej kolejności) tak jak sowiego strażnika w rozdziale 1. Za każdym razem, gdy ujarzmisz strażnika, odkryj nowego ze stosu.



Nie możesz przesunąć się wyżej, dopóki w komnacie są strażnicy. Nie otrzymujesz jednak strachu na koniec rundy.

DRUGA CEREMONIA

Tymczasem Havran zaczyna drugą ceremonię. Tak jak wcześniej umieszcza po 1 kafelku strachu za każdym razem, gdy wykonuje akcję badań. Musisz dotrzeć do górnej komnaty bożków i umieścić tam bożka **(2 bożki!)** przed ostatnią akcją Havrana.

Podczas przygotowania do V rundy umieść czerwony kafelek akcji badań na spodzie stosu akcji przeciwnika.



Gdy Havran wykona swoją ostatnią akcję w rozgrywce, rozpatrz konfrontację. Jeśli nie umieściłeś wymaganej liczby bożków, natychmiast przegrywasz. **A jeśli udało Ci się to zrobić, wygrywasz kampanię!** W takiej sytuacji dograj V rundę do końca (gra nie kończy się po ostatniej akcji Havrana).

Osiągnięcia

Osiągnięcia w tym rozdziale zapewniają punkty. Dodaj je do swojego wyniku uzyskanego w tym rozdziale. **W rozgrywce 2-osobowej punkty należy dodać po podzieleniu sumy wyników graczy przez 2 i odjęciu wyniku Havrana.**

PRZETARCIE SZLAKU



Umieść **Motocykl** obok planszy.

Otrzymasz tę kartę, gdy odkryjesz wszystkie 3 stanowiska w 1 kolumnie. Umieść ją na wierzchu swojej talii. **W rozgrywce 2-osobowej gracze muszą odkryć wszystkie stanowiska w 2 kolumnach.**

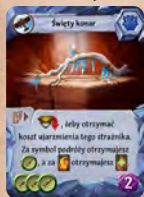
PRZEŁAMANIE CZARU



Umieść **Gong przebudzenia** obok toru badań.

Otrzymasz tę kartę, gdy Twój brulion znajdzie się w tym samym rzędzie co pionek doktora Havrana. Umieść ją na wierzchu swojej talii. **W rozgrywce 2-osobowej w tym rzędzie muszą się znajdować obydwaj bruliony graczy.**

OSWOJENIE STRAŻNIKÓW



Umieść **Święty konar** obok planszy.

Otrzymasz tę kartę, gdy ujarzmisz wszystkich strażników. Umieść ją na wierzchu swojej talii.

Modyfikacje


NIEZALEŻNA ROZGRYWKA

Jeśli rozgrywasz ten rozdział niezależnie, a nie w ramach kampanii, możesz użyć kart wydarzeń, które zdobyłeś podczas ostatniej gry w kampanię. Możesz też użyć 2 albo 4 losowych kart.

TRYB UCZNI

Podczas przygotowania do gry przejrzyj talię przedmiotów i odzyskaj w niej 1 z następujących kart (weź tę, którą znajdziesz pierwszą): *Automobil*, *Łódź parowa* albo *Sterowiec*. Następnie potasuj talię przedmiotów. Rozpoczynasz rozgrywkę z tą kartą na wierzchu swojej talii. Wykonaj ten krok przed dobraniem kart na rękę w I rundzie. **(W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z 1 z tych kart).**

TRYB ARNAKOLOGA

Rozpoczynasz **(każdy z graczy rozpoczyna)** z 1  mniej.

Aby wygrać, musisz **(każdy z graczy musi)** dotrzeć do świątyni.

Cel kampanii

Aby wygrać, musisz udaremnić obydwie ceremonie Havrana. Jeśli uznasz swoją przegraną, przeczytaj **ukryty tekst 44**.



Koniec rozdziału 6

Jeśli wygrałeś rozdział 6, wygrałeś kampanię.

Doktor Havran niesie ostatniego bożka. Chce jak najszybciej postawić go na ostatnim postumencie w komnacie. Ale gdy się zbliża, na jego twarzy pojawia się wyraz szoku i niedowierzania – jest tam już Twój bożek!

– Spóźniłeś się – mówi Antoinette, wyłaniając się z cienia. Na jej twarzy maluje się zmęczenie. W jej głosie nie słychać sztyderstwa. – Oby strażnicy wyspy Arnak wybaczyli mi mój udział w twoim obłąkanym planie.

– Nie! – krzyczy Havran. I szczerzy zęby niczym osaczone zwierzę.

Dalszy ciąg historii zależy od wyborów, których dokonałeś.

Punktowanie końcowe

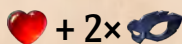
Oblicz wynik, który uzyskałeś w rozdziale 6. Następnie zsumuj wyniki uzyskane we wszystkich rozdziałach. To Twój wynik w kampanii (w rozgrywce 2-osobowej w razie otrzymania liczby niecałkowitej wynik należy zaokrąglić w górę). Zapisz go. Za chwilę będzie Ci potrzebny.

Określenie drogi

Teraz policz uzyskane symbole historii. Reprezentują 3 różne drogi. Przeczytaj tekst tylko tej drogi, dla której uzyskałeś najwięcej symboli.

Zaznaczone skrzyżowania liczą się jako obydwa widoczne na nim symbole. W razie takiej samej liczby symboli wybierz tę drogę, która bardziej pasuje do Twojej historii.

DROGA PRZYWÓDCY



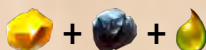
ukryty tekst 28

DROGA POGROMCY BESTII



ukryty tekst 33

DROGA UCZONEGO




ukryty tekst 37

NIEZALEŻNE ROZDZIAŁY


Po ukończeniu kampanii może zechcesz rozegrać tylko 1 z rozdziałów, aby lepiej przyjrzeć się możliwościom dotyczącym konkretnego aspektu gry. Ignoruj wtedy pewne elementy historii – symbole historii nie mają znaczenia, nie ma też potrzeby przechowywania elementów rozszerzenia oddzielnie od standardowych talii i stosów.

KOOPERACJA NA RÓŻNYCH POZIOMACH TRUDNOŚCI


W 2-osobowej rozgrywce kooperacyjnej gracze mogą grać na różnych poziomach trudności. To może być dobre rozwiązanie, jeśli zespół tworzą rodzic i dziecko albo 2 graczy o różnym poziomie umiejętności. Każdy rozdział należy wtedy przygotować odpowiednio do wybranych poziomów trudności. Na gracza grającego na niższym poziomie trudności nie będą wpływać modyfikacje dotyczące wyższego poziomu, należy jednak wprowadzić kilka zmian.

Rozdział 1. Jeśli tylko 1 z graczy gra w trybie arnakologa, podwojony koszt ujarznienia dotyczy tylko so-wiego strażnika. Może go ujarznić dowolny z graczy, ale musi zostać opłacony koszt 6 .

Rozdział 2. Jeśli tylko 1 z graczy gra w trybie arnakologa, karty artefaktów należy umieścić tylko na 6 zewnętrznych stanowiskach. Kafelki strachu znajdujące się na torze badań wpływają tylko na arnakologa.

Rozdział 3. Jeśli tylko 1 z graczy gra w trybie ucznia, obok rzędu kart należy umieścić tylko kartę artefaktu *Korona strażnika*. Wyłącznie uczeń może kupić tę kartę. Jeśli tylko 1 z graczy gra w trybie arnakologa, 3 strażników należy dołożyć tylko na 1. odkryty tunel .

Rozdział 4. Bez zmian.

Rozdział 5. Jeśli tylko 1 z graczy gra w trybie arnakologa, kafelek akcji  przeciwnika powoduje przesunięcie tylko tego pionka konwoju, który znajduje się dalej od świątyni.

Rozdział 6. Jeśli tylko 1 z graczy gra w trybie arnakologa, tylko ten gracz musi dotrzeć do świątyni.

11.

Po wielu dniach starań wreszcie udało się Wam znaleźć drogę do gniazda bestii. Prowadzisz ekspedycję w górę po ścianie klifu.

Gdy wychylasz głowę ponad skalny występ, stajesz oko w oko z ogromną sową. Nie pożera Cię – przynajmniej nie od razu.

Nie wykonując żadnych gwałtownych ruchów, wspinasz się na półkę skalną, na której stoi ptak. Choć stoisz już na dwóch nogach, i tak musisz patrzeć w górę, aby spotkać wzrok stworzenia.

W jego lśniących oczach dostrzegasz inteligencję. Ptak jest ostrożny, ale nie przejawia wrogości. Może jest jakiś sposób, by się z nim porozumieć? Szkoda, że nie wiesz więcej o tych legendarnych strażnikach. Kutil by wiedział.

Ale co to!? Kutil tu był! Pośrodku sowiego gniazda dostrzegasz brulion, który musiał należeć do ekspedycji Kutila! Ale czy to profesor go tu przyniósł? Czy może ptak? A może wypadł z rąk Kutila, gdy profesor stracił życie?

Aby uzyskać odpowiedź, musisz zdobyć ten brulion. Ale jak? Po mozolnej wspinaczce nie jesteś w stanie szybko się poruszać. I na pewno nie pokonasz bestii siłą. A może strażnik zgodzi się na wymianę?

Po ujarzmieniu sowiego strażnika otrzymujesz Dziennik profesora Kutila. Umieść tę kartę na wierzchu swojej talii.

12.

– Jeszcze wygram! – wykrzykuje Havran, po czym wyjmując z kieszeni złoty medalion z niebieskim kamieniem i zawiesza go sobie na szyi.

Stoisz bardzo blisko, więc natychmiast dostrzegasz zmiany. Skóra na jego rękach robi się ciemnofioletowa, oczy stają się czarne. Potyka się, z trudem łapiąc powietrze.

Ogarnięty przerażaniem, litością i niepokojącym poczuciem, że to mogło przydarzyć się Tobie, błagasz Havrana, by zdjął medalion.

Havran mruga oczami, nie rozumiejąc, o co Ci chodzi. Traci zmysły.

Wyjmujesz swój brulion z zapiskami z badań i odczytujesz na głos pradawny werset. Masz nadzieję, że dobrze wymawiasz słowa. To starożytny język, ale udało się! Havran, przepełniony starożytną mocą, rozumie, co mówisz!

Zdejmuje z szyi medalion. I natychmiast upada. Podbiegasz do niego i sprawdzasz puls. Żyje. Nagle zaczyna mrugać oczami i chwyta Cię za rękę. Ma zachrypnięty i słaby głos, ale jego słowa płyną prosto z serca.

– Dziękuję Ci... – mówi, po czym traci przytomność.

Kutil sprawdza jego oczy. Widać, że wracają do naturalnego koloru.

– Wyjdzie z tego – oznajmia z ulgą Kutil. – Jego umysł będzie niespokojny, ale cieszę się, że go nie stracił.

Koniec.

13.

Ślady strażnika o jasnych piórach zaprowadziły Cię w wiele ciekawych miejsc, ale żadne nie było tak ciekawe, jak to gniazdo zbudowane z patyków i gałęzi. Przypuszczasz, że znajdowało się w nim kilka jaj, ale teraz jest puste. Twój tropiciel rozpoznaje w pobliżu odcisk buta Antoinette.

Wiesz, że ten strażnik jest skrytym stworzeniem. Może ukrył jedno jajo w miejscu, które umknęło uwadze Antoinette?

Tak! Znajdujesz je po uważnym przeszukaniu miejsca.

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu Osobliwe jajo na spodzie swojej talii.

14.

Co za wspaniałe odkrycie! Żaden z cudów tej doliny nie może się równać z widokiem pilota Kutila.

Pilot, który stracił kontakt z profesorem podczas ataku strażnika, jest równie uradowany na Wasz widok. Potwierdza, że Kutil rzeczywiście szukał świątyni Kar-Kala. Nie wiadomo, gdzie profesor jest teraz, ale zyskałeś dodatkowego członka ekspedycji poszukiwawczej.

Więści, że Kutila widziano niedawno żywego, są bardzo krzepiące.

15.

Poznajesz zachowania stworzeń z wyspy Arnak. Mimo że te zwierzęta mają przeróżne formy, wiele zachowań je łączy. Ich działania zdradzają inteligencję i, choć bestie zwykle poruszają się samotnie, wydaje się, że często współpracują, komunikując się w jakiś sposób na odległość.

Zaczynasz rozumieć, dlaczego te stworzenia tak fascynowały profesora Kutila. Dzięki badaniom możesz się o nich wiele dowiedzieć.

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu Kamienne pióro na spodzie swojej talii.

16.

Zapada zmierzch. Podczas kolacji podchodzi do Ciebie obozowy kucharz. Wygląda na zakłopotanego. Mówi na tyle głośno, by wszyscy słyszeli jego słowa.

– Wiemy, że było Ci ciężko, gdy Antoinette odeszła. I chcemy... to znaczy... chcemy tylko, żebyś wiedział, że jesteśmy z tobą. Pójdziemy tam, gdzie nas poprowadzisz.

Otrzymujesz od towarzyszy Przemysłany prezent. Rozpocznij następny rozdział z tą kartą przedmiotu na spodzie swojej talii.

17.

Widząc, że nie atakujesz, Havran nieco się rozluźnia, a grymas na jego twarzy zmienia się w złośliwy uśmiešek skierowany w stronę profesora Kutila.

– I tyle z etyki archeologii! Widzę, że chcesz sam pojąć tę moc. Ale przewidziałem to.

Havran sięga do plecaka i wyjmuje z niego spory niebieski kamień.

– Zakładam, że wiesz, co to jest.

Wszyscy wiecie, co to jest. To serce Białego Drzewa.

Havran przytakuje z satysfakcją.

– Gratuluję, panujecie teraz nad tym drzewem. Wkrótce będzie martwe, a ja będę mieć swoje nowe drzewo.

Kutil jest przerażony.

– Ale czy zdawałeś sobie sprawę, że ceremonia zbudzi ten kamień? Roberto, spójrz na swoją rękę!

Dłoń doktora Havrana przybrała kolor kamienia. Żyły na jego przedramieniu robią się niebieskie, a dłoń usycha i więdnie.

– Nie mogę go puścić! – krzyczy Havran. – Pomóżcie mi! Pomocy!

Ruszasz na pomoc. Umierające drzewo drży. Ziemia się trzęsie. Havran upada.

Dłoń Havrana, zespojona teraz z niebieskim kamieniem, uderza w kamienną podłogę, odłamuje się od skamieniałego nadgarstka i toczy do Twoich stóp.

– Biegnij! – krzyczy Antoinette. – Uratuj drzewo. My uratujemy pozostałych!

Podnosisz kamień i ruszasz. Gdy biegniesz wśród kruszących się korzeni drzewa, słyszysz trzask łamiącego się drewna i rumor spadających kamieni. Płuca wypełnia Ci pył. Wydostajesz się spomiędzy korzeni, krztusząc się i z trudem łapiąc powietrze.

Wiesz, gdzie jest miejsce serca. Zdyszany ledwo wspinasz się po drzewie, ale udaje Ci się dosięgnąć zięjącej pustką dziury, która została po lekkomyślnym czynie Havrana. Delikatnie odkładasz kamień na miejsce i drzenie ustaje.

Dzięki wnikliwym badaniom wiedziałeś, jak uratować Białe Drzewo. Ale teraz nurtuje Cię nowa tajemnica. Dlaczego kamień zranił Havrana, a Ciebie nie?

Nieme drzewo nie może udzielić Ci odpowiedzi, ale czujesz, że jest wdzięczne.

Koniec.

18.

Z jaja, które uratowałeś, wykuło się młode!

Patrzysz na nie zaskoczony. Nie jest to ptak, jak się spodziewałeś. Wygląda raczej jak upierzona jaszczurka.

A młode wcale nie jest zdziwione Twoim widokiem. Przypuszczasz, że uznało Cię za rodzica, bo wszędzie za Tobą chodzi.

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu *Pisklą strażnika* na spodzie swojej talii.

19.

Badając więź między strażnikami, sam stworzyłeś z nimi relację. Bestie z wyspy Arnak rozpoznają Cię, nawet gdy spotykasz je po raz pierwszy.

Legendy głoszą, że strażników stworzono, a potem kontrolowano za pomocą ceremonii odprawianych pod Białym Drzewem. Może relacja, jaką nawiązałeś ze strażnikami, pomoże Ci zrozumieć te obrzędy i naturę więzi łączącej wszystkie stworzenia wyspy Arnak.

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu *Opowieść o początku* na spodzie swojej talii.

20.

Podczas badań skał na wyspie Arnak znaleźliście niebieski minerał o silnych właściwościach magnetycznych. Już wiesz, dlaczego się gubiliście, więc odpowiednio regulujesz kompas. Wciąż będzie wskazywać złą drogę, ale może zaprowadzi Was w ciekawe miejsce.

Rozpocznij następny rozdział z kartą przedmiotu *Zepsuty kompas* na spodzie swojej talii.

21.

Kilka źródeł wody na wyspie ma specyficzny zapach. Zebrałeś wystarczająco dużo danych, aby stwierdzić, że ta woda – albo jej zapach – z pewnością wpływa na zachowanie strażników. Pora trochę poeksperymentować.

Rozpocznij następny rozdział z kartą przedmiotu *Wiadro studienne* na spodzie swojej talii.

22.

Havran wygląda jak osaczone zwierzę, bo nim jest. A osaczone zwierzęta są niebezpieczne. Cofasz się i prosisz strażników, aby uczynili to samo, tak by Havran miał drogę ucieczki.

Havran poprawia kurtkę i próbuje odzyskać swoją godność.

– Widzę, że też rozwiązaście zagadkę, jak starożytni mieszkańcy wyspy kontrolowali strażników. Bardzo dobrze. Tę rundę wygraliście.

Nie odrywając od Ciebie nieufnego spojrzenia, Havran kieruje się w stronę wyjścia. Gdy przechodzi obok postumentu, strąca z niego Twojego bożka i stawia tam swojego.

Nic się nie dzieje.

– Nie odprawialiśmy ceremonii – wyjaśnia Kutil. – Odwracaliśmy ją. Strażnicy są teraz wolni, mogą robić, co chcą.

Havran wpatruje się w Kutila, w Ciebie i w strażników, którzy słuchają Twoich poleceń.

– Jak w takim razie...?

– Empatia, szacunek i zaufanie – odpowiada Antoinette.

Havran kręci głową z niedowierzaniem, po czym odwraca się i ucieka. Nawet nie zauważył, że nikt go nie ściga.

Koniec.



23.

Twój wywiad wreszcie przynosi owoce! Kilka słów nie dbale rzuconych przez kogoś z ekspedycji Antoinette zdradziło lokalizację starożytnego urządzenia astrologicznego. Widziałeś podobne artefakty wśród znalezisk pochodzących z innych starożytnych cywilizacji, ten się jednak od nich różni. Jakie znaczenie miał dla ludzi, którzy go zbudowali? I, co ważniejsze, dlaczego szuka go Antoinette?

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu *Kamienny kalendarz na spodzie swojej talii.*

24.

Pytasz Havrana, co nim kierowało, w nadziei, że uda Ci się go zrozumieć. Początkowo podchodzi do Twojego pytania z podejrzliwością, ale gdy zdaje sobie sprawę, że nie kryje się w nim żaden podstęp i że Twój ludzie nie czekają na okazję, aby uderzyć, nieco się rozluźnia.

– Sam już chyba nie wiem – przyznaje.

Havran sięga do kieszeni i wyjmuje z niej buteleczkę.

– Wody Życia i Śmierci. – Kiwa głową w kierunku Antoinette. – Sposób na to, by kontrolować strażników... I może coś więcej. Trucizna, to jest pewne, ale też sok życia tego drzewa, którego korzenie oplatają całą wyspę. I również... Miałem nadzieję... – Kręci głową. – Ale to było szaleństwo. I wiedziałem o tym – dodaje. Spotyka wzrok Kutila. – Powiedziałeś mi to przed laty.

Kutil kręci głową.

– Wody mogą odroczyć śmierć, ale nie mogą jej cofnąć. Zwłaszcza jeśli ktoś od dawna nie żyje.

Havran rzuca buteleczkę do Kutila.

– Poddaję się. Wygrałeś.

Kutil wkłada buteleczkę do kieszeni.

– Nie, Roberto. Poddając się, jednocześnie wygrałeś.

Koniec.

25.

Twoje badania pokazały, że w zależności od źródła woda w różny sposób wpływa na strażników. Wywołuje w nich niepokój albo złość, sprawia, że są potulne albo czujne. Starożytni wierzyli, że nastroje strażników można kontrolować za pomocą ceremonii odprawianych w miejscu nazywanym Białym Drzewem.

Masz podstawy, by sądzić, że te wody mogą wpływać też na inne żywe stworzenia.

Rozpocznij następny rozdział z kartą przedmiotu *Ekstrakt uspokajający na spodzie swojej talii.*

26.

Już wiesz, skąd się wzięła magnetyczna substancja: dawno temu na wyspę Arnak spadł meteor. Starożytni mieszkańcy docenili jego właściwości i używali wydobytego z niego materiału do wytwarzania artefaktów w świątyniach na całej wyspie. Wysoka temperatura wywołana uderzeniem meteoru doprowadziła do powstania niebieskiego obsydianu, wykorzystywanego zwłaszcza do wyrobu broni rytualnej. Dzięki tym minerałom wiele świątych przedmiotów i miejsc na wyspie Arnak było połączonych!

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu *Ruda magnetyczna na spodzie swojej talii.*

27.

Po uciążliwym marszu wreszcie dotarliście do orlego gniazda. Gdy stoisz oko w oko z monstrem, zastanawiasz się, czy przyjdzie tutaj było mądre.

Ale nie czas na wątpliwości. Coś przykuwa Twoją uwagę wśród gałęzi i liści, z których zbudowane jest gniazdo – kartki brulionu!

Nie odważysz się wyrwać tego skarbu ze szponów ptaka o orlim wzroku. Nie chciałbyś się bliżej poznać z jego dziobem! Ale może strażnik zgodzi się na wymianę?

Po ujarzmieniu orlego strażnika otrzymujesz *Zapiski o strażnikach.* Umieść tę kartę na wierzchu swojej talii.

28.

Gdy stoisz twarzą w twarz z przeciwnikiem, Twoje poczucie triumfu ustępuje współczuciu. Czy ten człowiek naprawdę tak się różni od Ciebie, Kutila czy Antoinette, która przecież też kiedyś była Twoją przeciwniczką?

Nie śmiesz ignorować niebezpieczeństwa, z jakim wiąże się ta sytuacja. Havran jest przyparty do muru, szykuje się do walki albo ucieczki. Ale może uda Ci się go przekonać do rozmowy.

Efekt zależy od Twoich zdolności przywódczych. Przeczytaj tekst odpowiadający Twojemu wynikowi całej kampanii:

19 albo mniej – przeczytaj ukryty tekst 34,

20–59 – przeczytaj ukryty tekst 41,

60–99 – przeczytaj ukryty tekst 24,

100 albo więcej – przeczytaj ukryty tekst 39.

29.

Nie jesteś poszukiwaczem skarbów. Przybyłeś na wyspę Arnak, by szukać Kutila, nie złota. Ale ta... ta moneta. Błyszczący jaśniej niż inne. Masz szczęście, że ją znalazłeś. Zachowaj ją. Zachowaj ją dla siebie. Zachowaj ją na zawsze.

Rozpocznij następny rozdział z kartą przedmiotu *Przekłęta moneta* na spodzie swojej talii.

30.

Dzięki pracowitości, cierpliwości i uważnej obserwacji Twoi szpiedzy odkryli, że kolekcja bożków doktora Havrana ma służyć mrocznemu celowi – bożki są integralną częścią obrzędu, który Havran planuje odprawić, aby zapanować nad wszystkimi naturalnymi siłami wyspy. Może dzięki tej wiedzy uda Ci się go powstrzymać.

Rozpocznij następny rozdział z kartą artefaktu *Mroczny posążek* na spodzie swojej talii.

31.

Czy wierzysz w kłątwy? W węzowych bogów i magiczne runy?

Być może nie ma to znaczenia. Znaczenie ma to, że wierzyli ludzie, którzy tu żyli. Bogactwo tej wyspy nie kryło się w zwykłej walucie. Każdy artefakt, każdy klejnot – nawet najmniejsza moneta! – każda z tych rzeczy mogła mieć wartość mistyczną.

To te tajemnice popychają Cię naprzód, w głąb – aż do serca wyspy Arnak.

Rozpocznij następny rozdział z kartą przedmiotu *Kask górniczy* na spodzie swojej talii.



32.

Havran sięga do kieszeni i wyjmuje z niej buteleczkę z tajemniczym płynem.

– Myślisz, że zakończyłeś ceremonię? – Kręci głową. – To niemożliwe bez tego!

Wyjmuje z buteleczki korek i wypija jej zawartość trzema szybkimi haustami.

Havran z przerażeniem w oczach patrzy, jak jego skórę zaczynają pokrywać łuski. Jego paznokcie zmieniają się w pazury, a czaszka zaczyna się deformować.

Nie obserwujesz całej transformacji, bo stworzenie postanawia czmychnąć na czworakach. Ostatnie, co widzisz, to koniec wyrastającego mu ogona.

Czy to rzeczywiście była część ceremonii? Być może, ale nie sądzisz, by Havran planował taką przemianę. Tak oto człowiek, który chciał być panem Białego Drzewa, musi teraz być jego strażnikiem.

Koniec.

33.

Strażnicy, którzy jeszcze niedawno byli niczym mario-
netki w rękach Havrana, teraz są Waszymi sprzymie-
rzeńcami. Słysząc stukanie pazurów i szuranie łap,
gdy zbliżają się, aby stanąć po Waszej stronie.

**Dalszy ciąg historii zależy od tego, jak dobrze po-
znałeś strażników. Przeczytaj tekst odpowiadający
Twojemu wynikowi całej kampanii:**

19 albo mniej – przeczytaj ukryty tekst 38,

20–59 – przeczytaj ukryty tekst 22,

60–99 – przeczytaj ukryty tekst 42,

100 albo więcej – przeczytaj ukryty tekst 35.

34.

Pytasz Havrana, co nim kierowało, w nadziei, że uda
Ci się go zrozumieć. Odpowiada z szyderczym uśmie-
chem.

– No proszę, udajesz, że interesują Cię moje motyw-
y, a tak naprawdę to manipulacja. Chcesz mnie złamać,
doprowadzić do tego, że się poddam. Nie. Za daleko
zaszedłem.

Havran sięga do kieszeni i wyjmuje z niej buteleczkę.

– Wydaje Ci się, że wygrałeś – mówi, wskazując po-
stument. – Ale mnie się udało pozyskać Wody Życia
i Śmierci!

Wyjmuje z buteleczki korek i wypija jej zawartość.
Patrzysz na Kutila w oczekiwaniu wyjaśnienia, ale
profesor jest tak samo zdumiony jak Ty.

Havran się wykrzywia, a potem zgina w pół. Patrzy na
buteleczkę z konsternacją, po czym upada. Kutil rzuca
się na pomoc, ale nic już nie może zrobić.

Havran z pewnością nie miał zamiaru się otruć, ale nie
masz pojęcia, co chciał osiągnąć.

Koniec.

35.

Havran wygląda jak osaczone zwierzę, bo nim jest. Ale
Ty wiesz, jak postępować z osaczonymi zwierzętami.
Używając spokojnych, kojących słów i nie wykonując
żadnych gwałtownych ruchów, starasz się przekonać
Havrana, że nie stanowią zagrożenia.

– Nie jesteś groźny? – pyta Havran. – Kontrolujesz
każdego strażnika na tej wyspie!

To prawda, w pewnym sensie. Odkryłeś, jak te komna-
ty przesyłają wiadomości do oddalonych strażników.
Być może strażnicy interpretują te wiadomości jako
polecenia. Ale przecież nie mógłbyś tych stworzeń do
niczego zmusić, prawda? Na pewno słuchają Twoich
poleczeń z własnej woli?

Ogarnia Cię niepewność. Strażnicy mają obowiązek
strzec tej wyspy. Czy w jakiś sposób wpłynąłeś na ich
poczucie obowiązku i sprawiłeś, że te majestatyczne
stworzenia są teraz lojalne wobec Ciebie? Żaden czło-
wiek nie powinien nad nimi panować.

Spokojnym, ale zdecydowanym ruchem bierzesz bożka
z rąk Havrana. Odwracasz się w kierunku strażników
i przywołujesz sowę.

Strażnicy się rozstępują. Sowa wychodzi do przodu na
Twoje wezwanie.

Przykłękasz na jedno kolano i ofiarujesz bożka sowie-
mu strażnikowi. Ptak go przyjmuje. Inni wydają się
zadowoleni.

Nidy więcej żaden człowiek nie może użyć tych postu-
mentów do manipulowania strażnikami. Od tej pory
strażnicy wyspy Arnak będą poddani tylko sobie.

Koniec.



36.

Jesteś zmęczony trudami minionego dnia. A najtrudniejsze jest to, że nie możesz tego po sobie pokazać. Jesteś przywódcą. Zawsze musisz być silny. Zawsze musisz motywować innych. Musisz ich inspirować do wysiłku, gdy sam bardzo potrzebujesz odpoczynku.

Zatem wieczorem zamiast do swojego namiotu idziesz w kierunku obozowego ogniska, prostując ramiona, by przyjąć ciężar dowodzenia. Ale to, co widzisz wokół ogniska, sprawia, że przystajesz na chwilę na skraju kręgu, schowany w cieniu.

Widzisz swoich ludzi, zmęczonych, ale zadowolonych, dumnych z tego, co dziś osiągnęli. Uśmiechają się, gdy Cię dostrzegają, i radośnie przesuwają się, abyś mógł do nich dołączyć.

Tak, musisz być dla nich silny. Ale to Twoi ludzie i oni też dają Ci siłę.

Rozpocznij następny rozdział z kartą przedmiotu *Laska na spodzie swojej talii*.

37.

Poznałeś tajemnice strażników, Białego Drzewa i Wód Życia i Śmierci. Dzięki tej wiedzy udało Ci się przejąć kontrolę nad strażnikami Havrana i udaremnić odprawienie ceremonii. Obawiasz się jednak, że łotr może jeszcze mieć w zanadrzu jakiś plan.

Dalszy ciąg historii zależy od Twoich umiejętności badawczych. Przeczytaj tekst odpowiadający Twojemu wynikowi całej kampanii:

19 albo mniej – przeczytaj ukryty tekst 32,

20–59 – przeczytaj ukryty tekst 40,

60–99 – przeczytaj ukryty tekst 12,

100 albo więcej – przeczytaj ukryty tekst 17.

38.

Gdy strażnicy coraz bardziej zacieśniają krąg wokół Was i Havrana, grymas na jego twarzy zmienia się w uśmiech.

– Myślisz, że ich ujarzmiłeś – mówi. – Ale ja znam ich sekret. – Sięga do kieszeni i wyjmuje z niej buteleczkę z tajemniczym płynem. – Nie kontrolujesz ich. Kontroluje ich ten płyn! – Unosi buteleczkę nad głowę.

– Nie! – krzyczy Antoinette.

Havran rzuca buteleczkę na ziemię. Szkło się roztrzaskuje, płyn się rozpryskuje i w powietrzu zaczyna się unosić zapach, który wprawia strażników w szal.

Havran uświadamia sobie swój błąd, ale tylko przez chwilę widzisz jego przerażoną twarz, zanim zostaje stratowany przez oszalałe bestie. Ty i Twoi ludzie uciekacie. Choć nikt z Was nie został zaatakowany, strażnicy wymknęli się spod kontroli i kilkoro Twoich towarzyszy zraniły machające ogony, nieuważne łapy i trzepoczące skrzydła.

Uciekacie z komnat i wracacie do obozu. Tymczasem strażnicy dalej wściekle szaleją pod korzeniami Białego Drzewa. Doktora Havrana nigdy więcej nie widziano.

Koniec.

39.

Pytasz Havrana, co nim kierowało, w nadziei, że uda Ci się go zrozumieć. Zaskoczony Twoją empatyczną postawą Havran wyjaśnia:

– Robiłem to dla córki. Przynajmniej początkowo. – Wyjmuje z kieszeni zdjęcie i Ci je podaje. – Anastazja w wieku 12 lat. Tuż przed śmiercią.

Profesor Kutil kręci głową.

– Roberto, żadna siła na ziemi, nawet sztuki tajemne starożytnych mieszkańców wyspy Arnak, nie są w stanie przywrócić życia.

– To byłaby moc, jaką mają bogowie – przyznaje Havran, po czym wskazuje ręką komnatę. – Czyż jednak nie temu służy to miejsce? Czy nie ma dać śmiertelnikom mocy bogów? Kontrola nad strażnikami. Władza nad wodami. Korzenie, które komunikują się w obrębie całej wyspy. Latami pragnąłem tej mocy. Najpierw chodziło o moją córkę. Ale potem... chodziło o mnie. Sądzę, że w ten sposób po prostu chciałem zająć swój umysł, odwrócić uwagę od smutku i żałoby.

Oddajesz doktorowi Havranowi zdjęcie. Uniemożliwiłeś mu stanie się bogiem. Może teraz jest gotów, by stawić czoła trudom śmiertelności.

Koniec.

40.

Havran sięga do kieszeni i wyjmuje z niej ciemnoniebieski kamień. Ciska nim w postument. Kamień strąca Twojego bożka i ląduje na środku postumentu z odgłosem kliknięcia.

Bożek upada na ziemię, a ze ścian komnaty zaczynają wyrastać wypustki korzeni wydzielające ichor o słodkim zapachu. Havran zasłania nos chusteczką i rzuca się do wyjścia.

Antoinette podstawia mu nogę i oboje upadają na ziemię.

Nie masz czasu zajmować się ich walką. Szybko chwytasz kamień, ale okazuje się, że mocno trzyma go siła magnetyczna.

Kutil widzi Twoją sytuację i woła:

– Wielka ofiara!

Tak! Oczywiście! Wyjmujesz z plecaka kamienną tabliczkę, obsydianowy grot strzały i rubin Ara-Anu.

Kładziesz je na postumencie w odpowiednim ułożeniu wokół kamienia magnetycznego. Na szczęście działa! Wypustki korzeni cofają się i wszystko się uspokaja.

Antoinette i Havran wciąż leżą na podłodze pokryci kleistym ichorem. Antoinette jest zamroczona. Havran jest nieprzytomny – padł ofiarą własnego ataku.

– Cóż, tak będzie nam łatwiej sobie z nim poradzić – stwierdza Kutil. – Cieszę się, że nie pozwoliliśmy mu przejąć kontroli nad tym miejscem. Ale i tak mi go żal. Był takim ważnym uczniem.

Koniec.

41.

Pytasz Havrana, co nim kierowało, w nadziei, że uda Ci się go zrozumieć. Odpowiada ze złością.

– Jak śmiesz mnie o to pytać! Nic nie wiesz o moim życiu! – Upuszcza bożka i wyciąga obsydianowy sztylet.

Wykonuje nim zamach w kierunku Twojego brzucha. Antoinette robi krok przed Ciebie i odtrąca rękę łotra. Ostry sztylet przecina Twoje ubranie i skórę, ale rana jest tylko powierzchowna.

Wstrząśnięty atakiem patrzysz, jak Twoi towarzysze ruszają do boju. Chwilę później Havran zostaje schwytany.

– Nie! – krzyczy. – Arnak należy do MNIE! Nigdy nie uda się wam zdobyć kontroli nad tą wyspą!

Ale Ty nigdy nie miałeś takiego zamiaru. Gdy pozostali członkowie ekspedycji odprowadzają wzburzonego Havrana, Kutil kładzie dłoń na Twoim ramieniu. Dzięki odwadze Twojej i Twoich przyjaciół mistyczna wyspa Arnak jest teraz bezpieczna.

Koniec.

42.

– Tchórz – warknął Havran. Wyciąga pistolet.

Strażnicy nie rozpoznają nowoczesnego narzędzia, więc nie reagują na zagrożenie.

A może czują, że tak naprawdę nie jest to zagrożenie. Havran rzuca pistolet do Ciebie.

– Zastrzel mnie – mówi. – Nie każ im Cię wyręczać.

Jesteś zdumiony. Nie wiesz, jak można skłonić te stworzenia do ataku. I wcale nie chcesz, aby atakowały.

Havran wskazuje głową postument.

– Umieściłeś bożka Kar-Kala na postumencie więzi. Strażnicy będą Ci służyć aż do twojej śmierci.

– O nie – mówi Kutil. – Ta więź działa w obydwie strony. Jeśli ją zerwiesz, umrzesz.

Kręcisz głową z niedowierzaniem, kładąc dłoń na ramieniu stojącego w pobliżu strażnika. Z pewnością byś poczuł, gdyby taka więź powstała? Gdy tylko dotykasz skóry bestii, wiesz, że coś się zmieniło.

Twój umysł zalewają myśli strażnika, nieludzkie i obce, a jednak w jakiś sposób dla Ciebie jasne. Podobnie zwierzę musi czytać Twój umysł. Stałeś się strażnikiem strażników, ich kapłanem. Jesteś skazany na


pozostanie na wyspie Arnak do końca swoich dni, ale jednocześnie masz wielkie szczęście, że te istoty są Twoimi przyjaciółmi.

Dziwna lekkość wypełnia Twoje serce. Być może pewnego dnia na Arnak znów przybędą niechciani goście, ale teraz możesz wreszcie być spokojny, bo wiesz, że wyspa będzie chroniona.

Koniec.

43.

Woda wlewa się wszędzie. Zalewa każdą komnatę, do której wchodzić, każde schody, po których się wspinacie. Jak to możliwe, że poziom wody podnosi się tak szybko? Tak wysoko? Boisz się o ludzi, którzy są tu z Tobą, ale też o tych, którzy zostali w obozie. Jeśli poziom wody jest taki wysoki w świątyni, to obóz musi być zatopiony.

Użyj planszy zasobów, aby zatopić stanowiska archeologiczne . **Od tej pory dostępne są stanowiska archeologiczne z rozbitym samolotem i białym drzewem.**

44.

Zanim jesteś w stanie go powstrzymać, doktor Havran kładzie ostatniego bożka na ostatnim postumencie. Słychać magnetyczne kliknięcie sygnalizujące, że bożek znalazł się na właściwym miejscu.

– Twoje wysiłki nie zdały się na nic – mówi. – Mam teraz całkowitą władzę nad drzewem. Te bestie są pod moją kontrolą.

Rozglądasz się niepewnie wokół i spotykasz wzrok wielu strażników, którzy Cię otaczają. Nie ma drogi ucieczki.

– Jak to się zatem skończy? – Pytanie Antoinette przez chwilę pozostaje bez odpowiedzi, potem Havran kiwa głową i patrzy znów na Ciebie.

– A właśnie. Co mam z wami zrobić? Może jako pierwsi sprawdzicie nasze ekscytujące odkrycie – mówi. Spogląda na jednego ze swoich ludzi, stojącego w pobliżu.

– Niech pada! – krzyczy do niego, po czym zasłania twarz chusteczką i cofa się o kilka kroków.

Nie możesz uciec, więc patrzysz, jak człowiek Havrana zaczyna przesuwac bożki, układając je w nieznane Ci wzory.

Nagle z dziesiątków korzeni zaczyna kapać dziwny płyn o mocnej woni. Wymieniasz bezradne spojrzenie z Kutilem. Staje się jasny pełny rozmiar mrocznych machinacji Havrana. To Wasz koniec.

Ale może nie. Postanawiasz działać.

Robisz krok w najgęstszą mgłę i wdychasz ją, ściskając mocno w dłoni mały, ale ciężki kamień. Modlisz się, by się to udało.

Zapada cisza. Nie słyszysz już Havrana ani Antoinette. Widzisz ich, ale w inny sposób. Są niżej. Znacznie niżej, a jednak wciąż w Twoim zasięgu. Przez chwilę jesteś wszędzie i nigdzie, przez swoje korzenie widzisz całą wyspę Arnak. Oddychasz, ale to nie jest już Twój oddech. Przez krótką chwilę jesteś Białym Drzewem i masz do wykonania zadanie. Czasu jest niewiele.

Szybko przecinasz korzenie, które prowadzą do komnaty, i przerywasz połączenie z mrocznym obrzędem. Ratujesz w ten sposób drzewo i uwięzionych tam ludzi, a Havranowi odbierasz moc. Ale czyniąc to, przerywasz swoje połączenie z drzewem. Czujesz, że tracisz przytomność. Przyjmujesz to, co ma się stać – śmierć. Wiesz jednak, że nie był to daremny trud.

Koniec.

45.

Udaje się Wam wbiec po schodach ponad wciąż podnoszący się poziom wody. Woda Was nie dosięga... przynajmniej w tej chwili. Drogę blokują kamienne drzwi. Wydają się ciasno wpasowane w skalną ścianę. Może do komnaty za nimi nie przedostaje się woda?

Pchasz kamień, który otwiera drzwi. Gdy przesuwają się we wnękę w ścianie, w świetle Twojej pochodni ukazują się zwykła sześcienna cela. Na podłodze siedzi brodaty mężczyzna. Podnosi głowę i widzisz wychudłą twarz profesora Kutila!

Kutil przez chwilę mruga oczami zdezorientowany. Potem podnosi się z trudem i chwiejnym krokiem kieruje się w stronę drzwi.

– Nie zamykaj ich! Nie zamykaj! – błaga. Oczywiście nie masz zamiaru zatrzaskać drzwi przed swoim drogim przyjacielem, zwłaszcza w takich okolicznościach. Kutil dołącza do Twojego zespołu czekającego na zewnątrz celi. Starożytne ściany odbijają rozbrzmiewające słowa powitania, wdzięczności, zaskoczenia i radości. Jest ich tak wiele, że nic nie da się zrozumieć w tym gąszczu głosów poza tym, że Kutil jest cały i zdrowy i każdy się z tego bardzo cieszy.

Ale poziom wody w świątyni wciąż się podnosi, więc radosne powitanie nie może trwać dłużej.

– Przyjacielu – mówi Kutil – bardzo się cieszę, że mnie odnalazłeś, ale stąd nie ma wyjścia. Wracajcie przez wodę, póki jeszcze macie siłę, by z nią walczyć. Zostawcie mnie. Musicie się spieszyć.

Po tym, jak wreszcie udało Ci się odnaleźć Kutila, nie możesz go zostawić na pastwę losu w wodnej otchłani czy ciemnej celi. Znajdziesz siłę dla siebie i dla niego.

Aby wygrać, musisz przesunąć swoją lupę i pionek profesora Kutila do najwyższego rzędu.

46.

Przypływ jest tak wysoki, że możecie wrócić do obozu łodzią. Jeden z Twoich towarzyszy komentuje, że ta powódź wydaje się bardzo nienaturalna.

– W pewien sposób jest naturalna – odpowiada Kutil. – Ale ma też swoją technologię. To właśnie takie tajemnice przyjechałem tu badać.

Kutil opowiada o swojej przygodzie z sowim strażnikiem i wkrótce porównujecie swoje historie i badania.

– Musiałem znaleźć odpowiedzi, póki mogłem – wyjaśnia Kutil. – Bo podejrzewałem, że nie tylko mnie udało się wydedukować położenie wyspy. – Spogląda w kierunku nieznanego statku zakotwiczonego w pobliżu brzegu. – Archeologia to nie zawody, ale dałem się wciągnąć w wyścig. Ten statek należy do doktora Roberto Havrana. Kiedyś był moim uczniem. Potem przez pewien czas byliśmy współpracownikami. A teraz... obawiam się, że staniemy się przeciwnikami.

! PRZECZYTAJ NAJPIERW!

Karty są przygotowane do kampanii. Treści i elementy można odkrywać po kolei w trakcie obejmującej 6 rozdziałów rozgrywki w pojedynkę albo w 2 osoby w wariacie kooperacyjnym.

Można też wymieszać nowe karty z dotychczasowymi i rozegrać standardową grę. Zostało to wyjaśnione w drugiej instrukcji na stronie 2.

karty
początkowe
przywódców



Rozdział 1



Rozdział 2



Rozdział 3



Rozdział 4



Rozdział 5



Rozdział 6



Karty z punktów
zwrotnych historii
(przedmioty i artefakty)



KAŻDY ROZDZIAŁ ZAWIERA:

karty rozdziału
(1-os., 2-os.)



karty za
osiągnięcia



talię kart
wydarzeń

