

LOST RUINS OF ARNAK

นครสถาบสูญแห่งอาร์นัค

THE MISSING EXPEDITION

คณะสำรวจที่สูญหาย

หนังสือกฎแควมแพช

ค้นพบเกาะ แห่งตำนาน?



กลุ่มเพื่อนของศาสตราจารย์ในทวีปอาร์นัค
กำลังค้นคว้า ค้นพบซากเขาเชื่อกันว่า
เขาได้ขุดค้นพบเกาะในตำนาน
แล้วพวกเขาจะค้นพบอะไร

เตรียมบ้านของคุณอย่างไร
สำหรับ...

ศาสตราจารย์ต้องดิ้นหายตัวไป!

ศาสตราจารย์ต้องดิ้นหายตัวไป!
นี่เป็นเรื่องที่น่าเศร้า
ซึ่งไม่มีใครคาดคิดว่าเขา
จะหายไปพร้อมกับความหวัง
ที่จะค้นพบเกาะในตำนาน
ที่ซ่อนอยู่ใต้น้ำ



MIN & ELWEN

เนื้อเรื่องโดย MIN & JASON A. HOLT

กฎการเล่นแคมเปญ

โปรดอย่าอ่านข้าม!

หนังสือเล่มนี้ออกแบบมาเพื่อให้อ่านตามลำดับ ในหน้าเกริ่นนำเหล่านี้ คุณจะพบกฎทั่วไปในการเล่นแคมเปญ เนื้อเรื่องจะเริ่มต้นในหน้าที่ 6 หลังจากนั้นหนังสือจะถูกแบ่งออกเป็นหกบท ซึ่งจะบอกเล่าเรื่องราวของคุณในการออกตามหาศาสตราจารย์คูทิลบนเกาะอาร์นัค

แต่ละบทคือวิธีใหม่ในการเล่น **นครสาบสูญแห่งอาร์นัค** โดยมีกลไกใหม่ที่สร้างความท้าทายใหม่ๆ เมื่อผ่านเนื้อเรื่องแล้ว คุณสามารถกลับมาเพื่อเล่นบทใดอีกครั้งก็ได้ บางที

อาจเล่นในระดับความยากที่สูงขึ้น! และแน่นอนว่าแคมเปญสามารถเล่นซ้ำทั้งหมดอีกครั้งได้ ตั้งแต่เริ่มต้น



เล่นคนเดียว หรือผู้เล่นสองคน


แคมเปญนี้ถูกออกแบบสำหรับผู้เล่นคนเดียว หรือสำหรับเล่นสองคนแบบร่วมมือกัน


ในเกมสำหรับสองคน เนื้อเรื่องจะดำเนินให้คุณเป็นสองผู้นำของทีมสำรวจทีมหนึ่ง แต่คุณจะเล่นเกมโดยแยกออกเป็นผู้เล่นสองคนที่ทำงานร่วมกัน


กฎแคมเปญเฉพาะเกมสำหรับผู้เล่นสองคนจะถูกเขียนเป็นตัวอักษรพิเศษเช่นนี้

การจัดเตรียมทั่วไปของบท

จัดเตรียมเกมให้มีมากกว่าที่มีอยู่จริงอีกหนึ่งผู้เล่น ตัวอย่างเช่น เมื่อคุณสร้างกองของไทลิวีหาร ในเกมสำหรับผู้เล่นคนเดียวจะมีไทลิวีหาร 2 ชั้น หรือ 3 ชั้น ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน เป็นเพราะในแต่ละเกมจะมีคู่แข่งด้วย - กระดาน และหุ่นจะใช้เพื่อจำลองแอคชั่นของคุณแข่ง


 ห้ามปิดช่องใดๆ ด้วยไทลิ่งกีดขวาง อย่างไรก็ตาม บางบทอาจใช้ไทลิ่งกีดขวางในรูปแบบอื่น

 คู่แข่งใช้สีแดงในการเล่นเสมอ วางกระดานผู้เล่นสีแดง และมอบนักโบราณคดีให้คู่แข่งทั้งหมด 6 ชั้น คู่แข่งของคุณใช้แว่นขยายสีแดงเช่นเดียวกัน - วางไว้บนช่องเริ่มต้นข้างช่องของคุณ

 คู่แข่งใช้กองแอกชั้นสีแดง จัดเตรียมกองแอกชั้นตามกฎการเล่นคนเดียวจากเกมหลัก



เลือกลำดับการเล่นของคุณโดยให้คู่แข่งเล่นเป็นลำดับสุดท้ายในรอบที่ I ผู้เล่นจะได้รับทรัพยากรเริ่มต้นตามลำดับดังนี้



 สัญลักษณ์ของบท

 จำนวนผู้เล่น

แต่ละบทจะมีการ์ดภาพรวมบทเพื่อเตือนความจำคุณในส่วนของเป้าหมาย และความสำเร็จ

ทรัพยากรเริ่มต้น

ผู้เล่น 1:  

ผู้เล่น 2:  

การปรับแต่งเกมการเล่น

ในขณะที่กำลังจัดเตรียมเกมตามกฎเฉพาะสำหรับบทนั้น คุณมีตัวเลือกบางอย่างที่สามารถปรับแต่งเกมของคุณได้



ผู้เล่นแต่ละคนเลือกผู้นำการสำรวจของตนเอง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเลือกผู้นำเดียวกับที่คุณใช้ในบทก่อนหน้านี้ ให้คิดว่าผู้นำเป็นสมาชิกในคณะสำรวจของคุณที่คุณเรียกใช้เพื่อเผชิญกับความท้าทายในบทนั้นๆ และไม่ใช่ตัวละครที่คุณรับบท ภาคเสริมนี้จะช่วยให้คุณเลือกใช้ระหว่างนักหนังสือพิมพ์ หรือ ช่างเครื่อง และถ้าคุณมีภาคเสริมผู้นำคณะสำรวจ คุณสามารถเลือกใช้ผู้นำจากในภาคเสริมนั้นแทนได้ ถ้าคุณต้องการผู้นำที่เรียบง่ายกว่านี้ ให้ลองใช้ นักสำรวจ หรือ นักเดินทาง ซึ่งจะถูกอธิบายอยู่ในหนังสือกฎอีกเล่ม (หน้า 10)

เลือกระดับความยากของเกม แคมเปญนี้ถูกออกแบบสำหรับผู้เล่นอาร์นัคที่มีประสบการณ์เล่นในโหมดปกติ นอกจากนี้แต่ละบทยังเสนอโหมดนักเรียน ซึ่งเป็นการปรับกฎเฉพาะในแต่ละบทเพื่อช่วยเหลือผู้เล่นที่กำลังเรียนรู้ ผู้ที่เคยเอาชนะแคมเปญในโหมดปกติแล้ว เชิญทดลองโหมดนักอาร์นัควิทยา - ซึ่งเป็นการปรับกฎเฉพาะในแต่ละบทที่ทำให้การชนะมีความท้าทายมากขึ้น คุณไม่จำเป็นต้องใช้ระดับความยากเดียวกันตลอดทั้งแคมเปญ

ผู้เล่นทั้งสองคนไม่จำเป็นต้องเล่นในระดับความยากเดียวกัน ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 37 ในหมวดรูปแบบตัวเลือก



รูปแบบการเล่นทั่วไป

ยกเว้นการปรับกฎเฉพาะในแต่ละบท ผู้เล่นเล่นตาของตนเองตามกฎปกติ และตาของคุณจะดำเนินตามกฎในรูปแบบการเล่นคนเดียว รายละเอียดเพิ่มเติม โปรดดูหน้า 20 และ 21 ของหนังสือกฎเกมหลัก



ให้ส่งต่อไทล์ผู้เล่นคนแรกเมื่อสิ้นสุดรอบการเล่น ดังที่คุณจะทำหากคู่แข่งเป็นผู้เล่นอีกคนหนึ่ง (กฎนี้แตกต่างจากกฎการเล่นคนเดียวรูปแบบปกติ)

นกพิราบ



เฉพาะเกมสำหรับผู้เล่นสองคน แต่ละผู้เล่นเริ่มเกมด้วยนกพิราบหนึ่งตัว คุณสามารถใช้นกพิราบของคุณเพื่อทำการส่งโทเค็นทรัพยากร 1 ชิ้น (🍌, 🍌, 🍌, 🍌, หรือ 🍌) ให้กับคู่หูของคุณได้

การส่งนกพิราบถือเป็นแอคชั่นเสริม การรับนกพิราบก็เช่นกัน ดังนั้นคู่หูของคุณสามารถส่งนกพิราบให้แก่คุณระหว่างตาของคุณได้

เมื่อนกพิราบนำทรัพยากรมาให้คุณ ให้เก็บนกพิราบนั้น และคว้าไว้เพื่อแสดงว่าไม่สามารถใช้งานมันได้อีกในรอบนี้ เมื่อสิ้นสุดรอบให้หยายนกพิราบที่ใช้แล้วขึ้นอีกครั้ง

โปรดอย่าลืมว่าการเริ่มต้นรอบด้วยนกพิราบสองตัวนั้นเป็นไปได้ ในรอบดังกล่าวคุณสามารถส่งนกพิราบได้สูงสุด 2 ตัว และคู่หูของคุณจะไม่สามารถส่งสิ่งใดให้แก่คุณได้อีกในรอบนั้น


การ์ดการเผชิญหน้า


แต่ละบทจะมีชุดการ์ดการเผชิญหน้าอยู่ ซึ่งนำเสนอความลึกลับต่างๆ ให้คุณได้สำรวจตามแต่กฎพิเศษของบทนั้นๆ



เมื่อคุณทำการแสดงผลของการ์ดการเผชิญหน้าให้คุณเลือกหนึ่งในสองตัวเลือก และแสดงผลความสามารถของตัวเลือกนั้น


ตัวเลือกทางด้านซ้ายเป็นความสามารถที่คุณต้องแสดงผลทันที

ความสามารถ  ทางด้านขวาสามารถเก็บไว้ใช้ในภายหลังได้ หากไม่ได้รับระบุว่าเป็นแอคชั่นเสริมจะสามารถใช้เป็นแอคชั่นหลักในตาได้เท่านั้น

ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ความสามารถ  สามารถใช้โดยผู้เล่นคนใดก็ได้

แต่ละตัวเลือกยังมีสัญลักษณ์ของเนื้อเรื่องอยู่ที่มุมด้วย เมื่อคุณเลือกตัวเลือกนั้น คุณจะได้รับสัญลักษณ์นั้นมาเก็บสะสม คุณจะบันทึกสัญลักษณ์เหล่านี้เมื่อคุณเล่นบทนั้นจบ

ในการติดตามสัญลักษณ์ของคุณ ให้สอดการ์ดการเผชิญหน้าไว้ใต้การ์ดภาพรวมจากด้านซ้าย หรือด้านขวาเมื่อคุณได้ใช้ความสามารถของมันไปแล้ว เพื่อให้มีเพียงสัญลักษณ์เท่านั้นที่แสดงอยู่ (ซึ่งคุณจะได้เห็นในหน้าถัดไป)

สำหรับแอคชั่น  ให้เก็บไว้ข้างกระดานของคุณจนกว่าคุณจะใช้ความสามารถของพวกเขา

ความสำเร็จ

แต่ละบทจะมอบการดอปกรณ์ หรือการวัตถุโบราณทั้งหมด 3 ใบที่สามารถได้รับระหว่างการเล่น เมื่อคุณบรรลุข้อกำหนดของบทที่อยู่บนการ์ดได้สำเร็จ **คุณจะได้รับการ์ดไว้ที่ด้านบนสุดของกองการ์ดคุณ** (ไม่ต้องแสดงผลความสามารถของการ์ดในตอนนี้ ถึงแม้ว่าจะเป็นวัตถุโบราณก็ตาม)

ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน หนึ่งในผู้เล่นสามารถได้รับการดอปจะไม่ว่าจะเป็นตาของใครก็ตาม

แต่ละความสำเร็จยังคงให้สัญลักษณ์เนื้อเรื่องแก่คุณ เช่นเดียวกับที่อยู่บนการ์ดการเผชิญหน้า



ถ้าคุณได้รับสัญลักษณ์นี้ เมื่อถึงตอนสิ้นสุดของบท คุณจะมีสิทธิ์ในการตัดสินใจว่าสัญลักษณ์นั้นคืออะไร

สิ้นสุดบท

เว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น **คุณจะเล่นบทนี้ไปจนสิ้นสุดรอบ V** ตามปกติ แต่ละบทนั้นมีเป้าหมายของตัวเอง

เป้าหมายของบท

หากคุณทำเป้าหมายของบทนั้นสำเร็จ คุณชนะ อ่านข้อความของเนื้อเรื่องพิเศษในตอนสิ้นสุดของบท



การ์ดภาพรวม

ถ้าคุณแพ้ คุณสามารถลองอีกครั้งได้ ทำการเล่นบทนั้นใหม่เสมือนว่าเกมนั้นไม่เคยเกิดขึ้น

หรือคุณสามารถเลือกยอมรับความพ่ายแพ้ได้ แต่ละบทจะมีการจบเกมอีกทางหนึ่งที่มาพร้อมกับบทลงโทษซึ่งจะถูกนำมาใช้กับบทถัดไป แต่คุณไม่จำเป็นต้องยอมรับความพ่ายแพ้ คุณสามารถเล่นบทนั้นใหม่แทนได้

เส้นทางของเนื้อเรื่อง

ถ้าคุณชนะ (หรือหากคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้) ให้บันทึกสัญลักษณ์ของเนื้อเรื่องจากการ์ดความสำเร็จ และการจัดการเผชิญหน้าของคุณ โดยทำเครื่องหมายบนแผ่นแคมเปญ

แต่ละเส้นทางเริ่มต้นที่จุดศูนย์กลางของแผ่นแคมเปญ และเคลื่อนที่ออกด้านนอก เมื่อคุณทำเครื่องหมายสัญลักษณ์ คุณต้องทำเครื่องหมายที่จุดเริ่มต้นของเส้นทางนั้น หรือในตำแหน่งที่ต่อเนื่องจากเส้นทางที่มีเครื่องหมายอยู่แล้ว



สมมติว่าคุณได้รับ 3 และ 1 จาก
การเผชิญหน้า พร้อมกับ
และ จากความสำเร็จ
ใช้ ของคุณเสมือนเป็น คุณจะ
ได้รับจุดเกิดเหตุการณ์จากเส้นทางนั้น



ตัวอย่าง: ถ้าเครื่องหมายถัดไปของคุณคือรอยเท้าสัตว์ คุณสามารถใช้มันเพื่อดำเนินต่อไปในเส้นทางของหน้ากาก เนื่องจากเป็นเส้นทางที่ตัดกัน แต่หลังจากนั้น เส้นทางรอยเท้าสัตว์ของคุณจะต้องเริ่มจากจุดเริ่มต้นใหม่จากจุดเกิดเหตุการณ์

จุดเกิดเหตุการณ์

บางช่องในแต่ละเส้นทางของเนื้อเรื่องจะมีการทำเครื่องหมายเป็นจุดเกิดเหตุการณ์ หากคุณไปถึงจุดเกิดเหตุการณ์ ให้บันทึกหมายเลขนั้นลงใต้ช่องคะแนนของบทนั้น แล้วใช้หมายเลขนั้นตรวจสอบที่หน้าท้ายของหนังสือ

แต่ละจุดเกิดเหตุการณ์จะให้การ์ดหนึ่งใบแก่คุณ คุณจะเริ่มต้นบทถัดไปพร้อมกับการ์ดใบนี้ที่ด้านล่างของกองการ์ดของคุณ ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ผู้เล่นคนใดก็ได้สามารถเริ่มต้นพร้อมกับการ์ดนี้

หลังจากคุณเดินทางไปถึงจุดสุดท้ายของเส้นทาง สัญลักษณ์เนื้อเรื่องเพิ่มเติมใดๆ ของประเภทนั้นถือเป็น ให้แก่คุณ



การนับคะแนนของบท

ถ้าคุณชนะ คำนวณคะแนนของคุณตามปกติ ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้บวกคะแนนของทั้งสองคนเข้าด้วยกันแล้วนำมาหารสอง คะแนนของคุณจะถูกคำนวณตามกฎการเล่นคนเดียวในเกมหลัก

ลบคะแนนของคุณออกจากคะแนนของคุณเพื่อให้ได้ผลคะแนนของบทนั้น ผลอาจออกเป็นค่าลบได้ ถ้าเป็นเช่นนั้น ไม่ต้องกังวล คุณยังชนะอยู่ บันทึกคะแนนของคุณในแผ่นแคมเปญ

ถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้ ไม่ต้องคำนวณคะแนนของคุณ คะแนนของบทของคุณคือ -10

เป้าหมายสำเร็จ

คะแนนของบท 5

ความสำเร็จที่ได้รับ

เริ่มต้นแคมเปญ

แยกอุปกรณ์

✈ ก่อนเริ่มแคมเปญ ตรวจสอบให้แน่ใจว่า อุปกรณ์, วัสดุโบราณ, และผู้ช่วย ทั้งหมดที่มีสัญลักษณ์นี้ ถูกเก็บแยกไว้ต่างหาก มันจะไม่รวมอยู่ในกองของตัวเองตอนเริ่มแคมเปญ

อุปกรณ์เกมเหล่านั้นจะได้รับระหว่างการเล่น ผู้ช่วยและความสำเร็จที่ได้รับในบทหนึ่ง จะถูกนำไปใส่ในกองการ์ดปกติสำหรับบทต่อไป การ์ดจากจุดเกิดเหตุการณ์จะเริ่มต้นบทถัดไปที่ด้านล่างของกองการ์ดของคุณ จากนั้นจะไปยังกองการ์ดปกติสำหรับบทต่อไปภายหลังจากในทางกลับกัน การ์ดและผู้ช่วยที่ไม่ได้รับจะถูกนำกลับไปยังกองอุปกรณ์เพื่อเก็บแยกไว้

จะได้รับอุปกรณ์เกมก็ต่อเมื่อคุณชนะ หรือถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้เท่านั้น หากคุณเลือกเล่นซ้ำบทนั้น คุณจะเริ่มเล่นใหม่เหมือนกับเกมที่คุณแพ้ไม่เคยเกิดขึ้น

รวมเหล่าผู้พิทักษ์ และเทวรูปทั้งหมดจากภาคเสริมนี้เข้ากับกองปกติ พื้นที่จากภาคเสริมนี้จะไม่ถูกใช้ในแคมเปญ

เริ่มเนื้อเรื่อง!

บทละครที่สูญหาย

ผ่านมาแล้วแปดเดือนตั้งแต่ครั้งสุดท้ายที่คุณได้พบกับเพื่อนรักคนดีของคุณ ศาสตราจารย์คูทิล คุณเชื่อว่าเขาอาจแค่เดินทางไปต่างประเทศ แต่กำหนดการกลับของเขาได้ล่วงเลยมานานแล้ว และตอนนี้ครอบครัวของเขาประกาศว่าเขาหายตัวไป

ในยุคสมัยของหนังสือพิมพ์ และเครื่องบิน ผู้คนไม่ได้หายตัวไปง่ายขนาดนั้น ผู้ดูแลที่มหาวิทยาลัยของคูทิลสงสัยว่าเขาอาจจะเสียชีวิตแล้ว แต่คุณเชื่อว่าเขาได้ค้นพบสถานที่ที่อยู่เหนือขอบเขตของอารยธรรมสมัยใหม่ เกาะที่สาบสูญในน่านน้ำที่ยังไม่เคยมีการสำรวจ ดินแดนที่ถูกเล่าขานแห่งอาร์นัค

ความหลงใหลของคูทิลต่อเกาะที่สาบสูญนั้นเริ่มมานานก่อนที่คุณจะพบเขา ครั้งหนึ่งทฤษฎีอันพิสดารของเขาเกี่ยวกับอารยธรรมที่สูญสิ้นไปแล้วได้ถูกนำมาเป็นหัวข้อให้ถกเถียงกันอย่างครึกครื้น แต่หลักฐานของคูทิลนั้นน้อยนิด และทฤษฎีของเขาก็ไม่สามารถพิสูจน์ได้ในที่สุดเพื่อร่วมงานที่มหาวิทยาลัยของเขาได้โน้มน้าวให้ละทิ้งทฤษฎีแสนฝันเพื่อยุดคุดคุยกับสื่อสิ่งพิมพ์ และให้ความสนใจกับการศึกษาของเขาในเรื่องที่ดูเหมาะสมมากกว่านี้

แต่ส่วนตัวแล้ว เขาไม่เคยยอมแพ้ และนั่นคือเหตุผลที่คุณไม่ยอมหมดหวังต่อตัวคูทิลเช่นกัน

หลังจากที่ติดต่อกับครอบครัวของคูทิล คุณได้รับสิทธิในการเข้าถึงเอกสารของเขา คุณไม่ต้องใช้เวลามากนักที่จะปะติดปะต่อแนวทางการวิจัยล่าสุดของเขาเกี่ยวกับอาร์นัค คูทิลเชื่อว่าในที่สุดเขาก็ได้ข้อสรุปถึงตำแหน่งของเกาะที่สาบสูญแล้ว ตอนนี้คุณตั้งเป้าที่จะตามรอยของเขาด้วยคณะเดินทางพร้อมกับอุปกรณ์ที่ครบครัน

แต่จะระดมเงินทุนอย่างไร? แน่แน่นอนว่าครอบครัวของเขาจะต้องช่วยเหลือ แต่ปัญหา ยังไม่ได้แก้ไขอย่างสมบูรณ์จนกระทั่งอึ้งตัวแน่ชัด หัวหน้าผู้ช่วยการวิจัยคนสำคัญของคุณแจ้งให้คุณทราบว่าเธอได้รับเงินทุนส่วนที่เหลือจากผู้บริจาคที่ไม่ประสงค์ออกนาม

คุณสงสัยเกี่ยวกับผู้บริจาครายนี้ แต่ไม่มีเหตุผลที่จะสอดรู้สอดเห็น คุณเพียงรู้สึกขอบคุณที่คุณสามารถเริ่มการเดินทางได้โดยไม่มีเวลาล่าช้า ศาสตราจารย์คูทิลอาจยังมีชีวิตอยู่ที่ไหนสักแห่งบนเกาะที่สาบสูญแห่งอาร์นัค

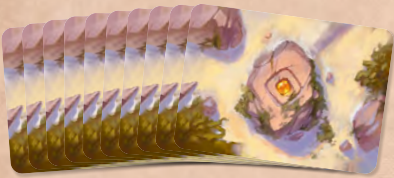
คุณพร้อมที่จะเริ่มต้นบทที่หนึ่งแล้ว ขอให้โชคดีในการเดินทางของคุณ!

บทที่หนึ่ง

หลังจากใช้เวลาหลายวันในการค้นหาหาสมุทรที่ว่างเปล่า กลุ่มควีนจางๆ บนเส้นขอบฟ้ามอบแสงสว่างให้กับความหวังของคุณ ขณะที่เรือของคุณเคลื่อนใกล้เข้าไป มันยิ่งกระจ่างขึ้นว่าคุณกำลังมองเห็นเกาะที่ไม่มีอยู่ในแผนที่ใดๆ ของคุณ เมื่อสำรวจรอบๆ แนวชายฝั่ง คุณมองเห็นแสงที่ส่องประกายท่ามกลางดงป่า แสงสว่างกลืนหายไปไม่นานหลังจากนั้น แต่คุณมั่นใจว่าคุณเห็นมัน - แสงวิบวับที่ถูกละท้อนออกมา มันอาจจะเป็นสัญญาณ? คุณออกคำสั่งให้ทั้งสมอ และไม้ซ้ำเรือของคุณก็ได้เคลื่อนย้ายคนพร้อมกัปตันไปยังจุดเทียบเรือบนชายหาด

อ็องตัวแน็ตผู้ช่วยวิจัยของคุณ เสนอตัวที่จะดูแลการจัดตั้งแคมป์เพื่อให้คุณ และกลุ่มคนที่คุณไว้วางใจสามารถเข้าสู่ป่าได้ทันที คุณตอบตกลงอย่างไม่ลังเล

คุณจำเป็นต้องใช้:



การ์ดการเผชิญหน้าบทที่หนึ่ง 10 ใบ



การ์ดภาพรวมบทที่หนึ่ง



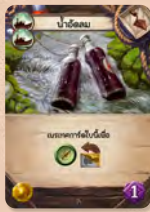
*ไพ่สัตว์คุณ 4 หรือ 7 ชั้น



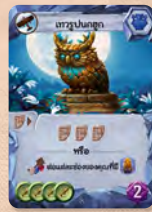
สมุดบันทึกของ ค.คูทิล



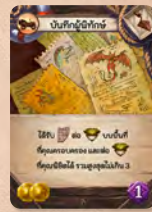
เครื่องบินที่ซ่อมแซมแล้ว



น้ำอัดลม



เทวรูปนกฮูก



บันทึกผู้พิทักษ์



*พื้นที่เครื่องบินตก



*ผู้พิทักษ์นกฮูก



*ผู้พิทักษ์นกอินทรี



ไทล์หมอก

*แสดงถึงอุปกรณ์เกมที่มาจกจากภาคหลัก





กฎการเล่น และการจัดเตรียมบพที่หนึ่ง

ใช้กระดานด้านบริหารปึกษา

มุ่งเข้าสู่ป่า!

ใครจะรู้ว่าคุณจะพบกับอะไรบ้าง?

สับการ์ดการเผชิญหน้าบพที่หนึ่งทั้ง 10 ใบ



- 1 วางการ์ดการเผชิญหน้าคว่ำไว้บนแต่ละพื้นที่ระดับ  และบนพื้นที่ระดับ  ที่ด้านนอกสุด 4 พื้นที่ (วาง 2 ใบ ที่เหลือแยกไว้)
- 2 วางเทารูปหงายไว้หนึ่งชิ้นบนแต่ละพื้นที่ระดับ  เช่นกัน (แต่ไม่มีเทารูปที่วางคว่ำ)
- 3 พื้นที่ระดับ  ที่มีการ์ดจะไม่วางเทารูป แต่ละพื้นที่ที่ไม่มีการ์ดให้วางเทารูปคว่ำไว้หนึ่งชิ้น

สำรวจป่า


หงายการ์ดการเผชิญหน้าเมื่อคุณทำการค้นพบพื้นที่แสดงผลของการค้นที่ก่อน หรือหลังความสามารถของไทล์พื้นที่นั้น

เครื่องบินตก

เพียงแค่ระยะทางสั้นๆ จากชายฝั่ง คุณได้พบกับภาพที่น่าสั่นหวั้ง - ซากเครื่องบินตกที่ถูกทิ้งไว้เป็นเวลาหลายเดือนในป่าต้องห้าม และอันตรายเช่นนี้ แสงที่คุณเห็นไม่ใช่สัญญาณแต่อย่างใด แต่เป็นเพียงการสะท้อนจากหน้าต่างที่แตกของเครื่องบิน อุปกรณ์การสำรวจกระจายไปทั่วท่ามกลางเศษซากของเครื่องบิน ไม่มีร่องรอยใดๆ ของศาสตราจารย์อันเป็นที่รัก

- 4 วางการ์ดอุปกรณ์เครื่องบินที่ซ่อมแซมแล้วบนพื้นที่เข็มทิศ 
- 5 วางไทล์พื้นที่เครื่องบินตกระดับ  ทับบนการ์ด
- 6 วางไทล์ตัวคุณ 4 ชิ้น ไว้บนไทล์พื้นที่ เหล่านี้คือโทเค็นซ่อมแซมในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้ใช้โทเค็นซ่อมแซม 7 ชิ้น แทน

การซ่อมแซมเครื่องบิน

พื้นที่เครื่องบินตกคือพื้นที่  ใช้แทนที่พื้นที่เข็มทิศเดิมจนกว่าจะซ่อมแซมเสร็จ

โทเค็นซ่อมแซมเหล่านี้สำหรับความสำเร็จในการซ่อมแซมเครื่องบินของบพนี้ ซึ่งจะถูกริบายในหน้าที่ 12

ผู้พิทักษ์แห่งเวหา

เมื่อตรวจสอบปีกของเครื่องบิน คุณพบจุดเสียหายที่น่าสงสัยที่สุด ผืนผ้าใบถูกฉีกขาดราวกับถูกฉีกด้วยกรงเล็บขนาดยักษ์ ศาสตราจารย์คูทิลได้พูดถึงผู้พิทักษ์ในตำนาน - สิ่งที่มีชีวิตขนาดใหญ่อย่างเหลือเชื่อซึ่งอาจจะถูกทำให้เชื่อง หรือ บางทีอาจแม้กระทั่งถูกสร้างขึ้นโดยอารยธรรมที่สาบสูญแห่งอารันด์ ตำนานเหล่านี้เป็นเรื่องจริงหรือ?

เสมือนเป็นการตอบในคำถามของคุณ นกตัวหนึ่งที่มีปีกขนาดมหึมาได้บินขึ้นสู่เนินเขาที่ไกลออกไป และร่อนลงบนยอดผาหินสูง



7 แลกการวิจัยจะไม่วางไทล์โบนัสการวิจัยใดๆ

8 วางสมุดบันทึกของ ศ.คูทิลไว้ที่ช่องการวิจัยด้านขวาของแถวที่หก จากนั้นวางผู้พิทักษ์นกซุกแบบหงายทับไว้

9 ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้วางการ์ดบันทึกผู้พิทักษ์ลงบนช่องต่างๆ นกซุกเช่นกัน จากนั้นวางผู้พิทักษ์นกอินทรีแบบหงายทับไว้

เผชิญหน้าผู้พิทักษ์

ผู้พิทักษ์กีดขวางเส้นทางของคุณ คุณไม่สามารถทำการวิจัยเหนือแถวที่หกได้ จนกว่าผู้พิทักษ์ทั้งหมดบนแถบการวิจัยนั้นจะถูกพิชิต

ในการพิชิตผู้พิทักษ์บนแถบการวิจัย คุณต้องมีโทเค็นการวิจัยอยู่บนช่องที่มีไทล์ผู้พิทักษ์ ผู้พิทักษ์สามารถถูกพิชิตจากแอคชั่นหลัก หรือจากความสามารถที่ช่วยให้คุณพิชิตผู้พิทักษ์บนพื้นที่ได้ (แต่ความสามารถในการย้ายผู้พิทักษ์นั้นจะไม่ได้ส่งผล)

เมื่อจบรอบ คุณจะได้รับการลดความกลัว 1 ใบ ต่อโทเค็นการวิจัยแต่ละชิ้นที่อยู่ในช่องเดียวกับผู้พิทักษ์

เมื่อคุณทำการพิชิตผู้พิทักษ์ ให้หยิบไทล์ผู้พิทักษ์ตามปกติ รวมถึงอ่านข้อความที่ซ่อนอยู่ที่ท้ายเล่มของหนังสือนี้ นกซุก: ข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 11 นกอินทรี: ข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 27



วางการ์ดตามรวมบทที่หนึ่งไว้ด้านข้างกระดาน

เส้นทางผ่านป่าทึบ


คุณได้สังเกตเห็นสัตว์ประหลาดที่อาจเป็นเหตุทำให้เครื่องบินของคุณตกลง แต่เกิดอะไรขึ้นกับคูทิลล่ะ? เขาถูกจับไปยังรังของมันหรือเขาถูกปล่อยทิ้งไว้ที่นี่ จ้องมองเจ้านกบินหายไป! ไม่ว่าจะป็นกรณีใดก็ตาม ชะตาของคูทิลถูกเชื่อมโยงกับเจ้านกยักษ์นั้น คุณจะต้องหาทางไปยังหน้าผาของมัน


10 วางไทม์หมอกทับบนแถวที่สองของแถบการวิจัย

ค้นหาเส้นทาง

เริ่มแรก คุณยังไม่รู้วิธีการเข้าไปถึงนภนหน้าผา **คุณยังไม่สามารถทำการวิจัยทั้งในแถวที่มีไทม์หมอก หรือกระทั่งแถวที่อยู่เหนือขึ้นไปทั้งหมด** (ฉะนั้นในตอนเริ่ม คุณสามารถทำการวิจัยได้เพียงแถวแรกเท่านั้น) เพื่อหาเส้นทางไปยังหน้าผานั้น คุณต้องทำการสำรวจเกาะ

ในเกมรูปแบบการเล่นคนเดียว **คุณสามารถเลื่อนไทม์หมอกไปด้านบนหนึ่งแถวต่อแต่ละพื้นที่ที่ถูกค้นพบ** การเลื่อนไทม์เป็นแอคชั่นเสริมซึ่งมีค่าใช้จ่ายเป็น 

ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน **คุณจำเป็นต้องค้นพบ 2 พื้นที่เพื่อเลื่อนไทม์หมอก และการเลื่อนถือเป็นแอคชั่นเสริมซึ่งมีค่าใช้จ่ายเป็น  หนึ่ง** อย่างไรก็ตาม คู่หูของคุณสามารถจ่ายทั้งหมด หรือส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายนี้ - โดยการเล่นการ์ดสำหรับค่าเดินทาง หรือแอคชั่นเสริมที่มอบค่าเดินทางให้

คำแนะนำ: มันช่วยให้ง่ายต่อการจดจำ หากคุณเลื่อนไทม์หมอกทับพื้นที่ที่คุณค้นพบพื้นที่ อย่างไรก็ตาม นี่ไม่เป็นการบังคับ ตัวอย่างเช่น รูปแบบการเล่นคนเดียวสามารถค้นพบพื้นที่ในสองตา จากนั้นเลื่อนไทม์หมอกสองครั้งในตาหลังได้ หากคุณต้องการวิธีการในการจดจำ ให้วางโทเค้น  บนไทม์หมอกทุกครั้งที่คุณค้นพบพื้นที่ เมื่อคุณเลื่อนไทม์หมอก ให้เอาโทเค้นออก - 2 โทเค้น ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน

โดยรวมแล้ว **คุณต้องค้นพบ 5 หรือ 10 พื้นที่** เพื่อหาเส้นทางไปยังหน้าผา **เมื่อคุณเลื่อนไทม์ขึ้นไปเหนือจนแล้ว ให้นำไทม์ออกจากเกม** คุณเจอเส้นทางไปยังหน้าผาแล้ว!



คนทรยศ!

หลังจากกลับมาจากพื้นที่เครื่องบินของคูทิลต คุณพบว่าอ็องตัวเน็ตไม่ได้กำลังจัดตั้งแคมป์อย่างที่เธอได้สัญญาไว้ แต่เธอหายตัวไป พร้อมกับคนอื่นๆ ที่ไม่ได้เดินทางเข้าไปในป่าร่วมกับคุณ อย่างน้อยเธอก็ยังแสดงมารยาทโดยการทิ้งจดหมายไว้:

ถึงบรรดาสหภาพของเราที่ได้เดินทางร่วมกัน:
โปรดเชื่อว่าเราไม่ได้มีเจตนาทอดทิ้งท่านไว้ที่นี่ เซอร์ปโก้ให้ท่านฉิวโซซ กับต้นสนธิมิใจจะเค็ล่อนข้าง
คณะสำรวจของเราทั้งสองกลุ่ม และท่านจะพบว่าเราได้ทั้งอาหารให้ท่านไว้รอข้างเพิงพอ เราไม่ต้องการจัด
หวางความพวามของท่านในการค้นหาศาสตราจารย์คูทิล เราเพียงแต่รู้สึกว่าคุณจะสำรวจ - ของพวก
เรา - ต้องการมุ่งเน้นไปในเรื่องที่สำคัญกว่า ได้โปรดยอมรับการสิ้นสุดเส้นทางพันธมิตรของพวกเราอย่าง
ไม่โกรธด้วยกัน

~ อ็องตัวเน็ต

สำหรับบทนี้อ็องตัวเน็ตจะเป็นคู่แข่งของคุณ

11 นำแอคชั่นค้นพบพื้นที่ใหม่ออกจากกองของคุณคู่แข่งของคุณ

เพิ่มไทล์แอคชั่นซื้ออุปกรณ์สี่เหลี่ยมลงในกองของคุณคู่แข่งของคุณ

เมื่อไม่มีแอคชั่นค้นพบ อ็องตัวเน็ตจะไม่มีกรค้นพบพื้นที่ใหม่

ไทล์หมอกจะไม่มีผลกับแอคชั่นการวิจัยของอ็องตัวเน็ต เธอจะไม่มีปฏิสัมพันธ์ใดๆ กับผู้พิทักษ์บนแถบการวิจัย



ความสำเร็จ

ซ่อมแซมเครื่องบิน ?



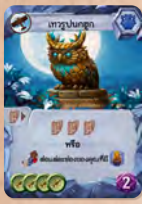
วางเครื่องบินที่ซ่อมแซมแล้วไว้ใต้พื้นที่เครื่องบินตก
ทำเครื่องหมายที่พื้นทีนั้นด้วยไทล์ซ่อมแซมตามจำนวนที่กำหนด (ใช้ไทล์ตัวคุณ x3 จากเกมภาคหลัก) นำไทล์ซ่อมแซมออกในแต่ละครั้งที่คุณทำการใช้งานพื้นที่
ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อไทล์ซ่อมแซมทั้งหมดถูกนำออก รวมถึงให้นำไทล์พื้นที่ออกด้วย
เล่นคนเดียว: ไทล์ซ่อมแซม 4 ชิ้น รวมมือกัน: ไทล์ซ่อมแซม 7 ชิ้น

ลูกค้าแห่งปี ?



วางน้ำอัดลมไว้ข้างโทเค็น ของกระดานทรัพยากร
ทำเครื่องหมายด้วยโทเค็น ทั้งหมดที่คุณใช้จ่ายกับอุปกรณ์
ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อมีจำนวนโทเค็นเหรียญทองตามที่กำหนด
เล่นคนเดียว: 7 รวมมือกัน: 14

ปืนส่วยอดเขา



วางเทวรูปนกฮูกไว้ด้านข้างไทล์วิหาร
ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อไปถึงวิหาร และทำการวิจัยไทล์วิหาร 6 คະแนน หรือ 11 คະแนน
รวมมือกัน: แต่ละผู้เล่นต้องทำการวิจัยไทล์ตามที่กำหนด

การปรับเปลี่ยน โหมดนักเรียน

เมื่อจัดเตรียมเกม ให้ดูกองการ์ดอุปกรณ์ทั้งหมด และนำการ์ดนกกระจอกเทศ, เต่าทะเล, ลายนสัมผัส, ใบไม้ก็ตามที่คุณเจอก่อน (จากนั้นสับกองการ์ดอีกครั้ง) ให้เริ่มเกมโดยวางการ์ดใบไม้ไว้ด้านบนสุดของกองการ์ดคุณ ทำเช่นนี้ก่อนการจั่วการ์ดขึ้นมือสำหรับรอบ I (ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้แต่ละผู้เล่นเริ่มต้นด้วยสัตว์ที่ใช้นของหนึ่งตัว)

โหมด นักอาร์ทควิทยา

เริ่มต้นด้วย (แต่ละคน) นกฮูกและนกอินทรีมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นหนึ่งเท่าในการพิชิต และพวกมันไม่สามารถถูกพิชิตด้วยวิธีอื่นได้

เป้าหมายของบทที่หนึ่ง

พิชิตผู้พิทักษ์นกฮูก ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน คุณต้องพิชิตผู้พิทักษ์นกอินทรีด้วย

อ่านส่วนนี้ถ้าคุณชนะ

ข้อความที่ตัดมาจากบันทึกของคุณทิล:

ดูเหมือนว่าวิธีเดียวที่จะผ่านเจ้านกฮูกได้คือทิดลินเนดด้วยสมุดบันทึกนี้! นั่นหมายความว่านี่คือการพิชิตครั้งสุดท้ายของฉัน ไม่ใช่สำหรับฉันเอง แต่สำหรับคุณผู้ค้นหาสิ่งลับ! ไม่ว่าคุณจะมาหลังจากเราเป็นเดือน หรือเป็นศตวรรษ ฉันหวังว่าข้อความเหล่านี้จะให้ความกระจ่างแก่นักโบราณคดีที่มีใจอ่อนนุ่มรักคนที่ไม่พยายามเดินทางไปยังวิหารคาร์-เดิร์ก ไม่มากก็น้อย

ถ้าคุณเลือกยอมรับ ความพ่ายแพ้

หลังจากที่ไม่สามารถกู้สัมภาระของคุณกลับมาได้ คุณจึงเลือกเดินทางอ้อมผู้พิทักษ์ โดยหวังที่จะพบเส้นทางของคุณทิลที่ซ่อนอยู่อีกฝั่ง

บทลงโทษ: เริ่มบทที่สองด้วยไทล์หมอกหนึ่งชิ้น เช่นเดียวกับที่คุณทำในขั้นตอนที่ 10 ของบทนี้ และนำออกเมื่อไปถึงช่องคู่ภัยผู้ช่วย

! โปรดอย่าลืมทำเครื่องหมายจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องของคุณ รวมถึงจากความสำเร็จ

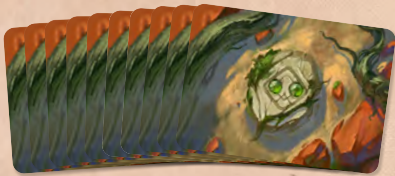
บทที่สอง

ไกลออกไปจากผาของผู้พิทักษ์มีหุบเขาที่ถูกละทิ้งอยู่ที่ซึ่งนักโบราณคดีผู้มีความมุ่งมั่นอาจเดินทางไปหากเขากำลังตามล่าหาวิหารรัตติกาลแห่งคาร์-เคาล์

คูทิลได้บรรยายถึงคาร์-เคาล์ ไว้ว่าเป็นเทพเจ้าอสรพิษผู้เชื่อมต่อกับ "น่านน้ำแห่งชีวิตและความตาย" คุณไม่รู้ว่า "น่านน้ำ" เหล่านี้คืออะไร แต่คุณสงสัยถึงความเชื่อมโยงของคาร์-เคาล์ นั่นคือในแง่ของ "ความตาย"

แม้คูทิลยังคงมีชีวิตเมื่อเขาผ่านเส้นทางนี้ หากเขากำลังตามหาวิหารคาร์-เคาล์ คุณต้องทำเช่นเดียวกัน

คุณจำเป็นต้องใช้:



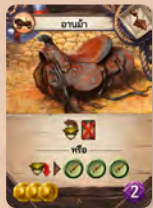
การ์ดการเผชิญหน้าในบทที่สอง 10 ใบ



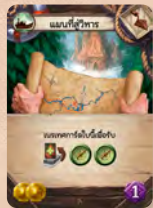
การ์ดภาพรวมบทที่หนึ่ง



วิทยุรับส่งสัญญาณ



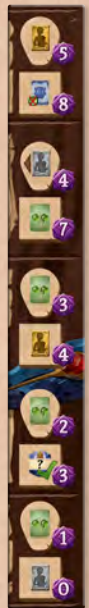
อานม้า



แผนที่สูวิหาร



ส่ม 1 ผู้ช่วยจากภาคเสริมนี้
(เกมสำหรับผู้เล่นสองคนใช้ 2 ผู้ช่วย)



ไทล์สำหรับวางทับ

ข้อควรจำ:

- การ์ดที่ได้รับจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องในบทก่อนหน้านี จะเริ่มต้นด้วยการอยู่ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ
- การ์ดใบอื่นทั้งหมดที่ได้รับในบทที่หนึ่งควรนำไปสับรวมกับกองการ์ดวัตถุโบราณ และกองการ์ดอุปกรณ์ (ถ้าคุณเล่นรูปแบบการเล่นคนเดียว และชนะในบทก่อนหน้านี้ ให้สับการ์ดบันทึกผู้พิทักษ์เข้าสู่กองการ์ดอุปกรณ์ด้วย มันจะเป็นส่วนหนึ่งของกองการ์ดอุปกรณ์ตลอดการเล่นแคมเปญนี้)
- ถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้ในบทล่าสุดที่เล่น จงอย่าลืมรับบทหลงโทษของคุณ



กฎการเล่น และการจัดเตรียมบทที่สอง



ใช้กระดานด้านวิหารอสรพิษ

อุปกรณ์ที่ทิ้งไว้

ไม่ไกลจากแคมป์ของคุณ ทีมนักสำรวจของคุณได้พบกับสัญญาณที่บ่งบอกว่าคูทิลได้เดินทางผ่านเส้นทางนี้มาก่อนอย่างแน่นอน แต่มันช่างเป็นสัญญาณที่น่ากลัว และเป็นลางไม่ดีเอาเสียเลย! อุปกรณ์ที่สภาพสมบูรณ์ ไม่ได้ถูกนำไปซ่อนไว้รอบคอบ แต่กลับอยู่ในตำแหน่งที่มองเห็นได้ง่าย คูทิลสร้างแคมป์ไว้หลายตำแหน่งในป่าแห่งนี้ แต่ทว่าดูเหมือนบ่อยครั้งที่เขาถูกบิบบังคับให้ต้องทิ้งแคมป์ไปอย่างเร่งรีบ

- 1 ทำการสุมจิวาร์ตอุปกรณ์ที่มีค่าใช้ง่าย 3 เม็ดเท่านั้น แล้ววางหงายไปยังแต่ละพื้นที่ และ
- ไม่วางเทารูปบนพื้นที่ระดับ
- 2 วางหงายเทารูป 1 ชิ้น บนพื้นที่ระดับ



รวบรวมเบาะแส

เมื่อคุณค้นพบพื้นที่ใหม่ คุณจะได้รับอุปกรณ์ของพื้นที่นั้นมาวางที่ด้านบนสุดของกองการ์ดคุณก่อนการจั่วไพ่พื้นที่ ในพื้นที่ระดับ คุณสามารถรับอุปกรณ์ทันทีก่อนหรือหลังการแสดงผลความสามารถของเทารูป)
เช่นเดียวกันกับคุณ คู่แข่งจะได้รับอุปกรณ์ของพื้นที่เมื่อเธอค้นพบพื้นที่ใหม่

ผู้รอดชีวิต

นักแกะรอยของคุณแจ้งว่า แคมป์บางแห่งของคูทิลเพิ่งจะถูกทิ้งไว้เมื่อไม่นานนี้ เขาอาจยังมีชีวิตอยู่!


- 3 นี่คือการจัดเตรียมการกู้ภัยผู้ช่วยตามปกติ ยกเว้นผู้ช่วยจากภาคเสริมนี้ที่คุณต้องสุมเตรียมไว้เพียง 1 ผู้ช่วย (เกมสำหรับผู้เล่นสองคนใช้ 2 ผู้ช่วย)
คู่แข่งของคุณจะไม่หยิบผู้ช่วยจากช่องนี้

ค้นพบผู้รอดชีวิต

ดังเช่นปกติ ทำการหยิบผู้ช่วยเมื่อแว่นขยายของคุณไปถึงช่องกู้ภัยผู้ช่วย เมื่อคุณช่วยผู้ช่วยคนแรกให้อ่านข้อความที่ซ่อนไว้เลข 14

การเผชิญหน้าที่ น่าประหลาดใจ

4 วางไทม์สำหรับวางทับของบทที่สองลงบน ส่วนล่างของแถบการวิจัยเพื่อแทนที่ความสามารถของแถบปกติ

สับการ์ดการเผชิญหน้าของบทที่สองสร้างกอง สำหรับการ์ด 4 หรือ 8 ใบ แล้วนำการ์ดที่เหลือ กลับคืนกล่องวางกองการ์ดไว้ข้างแถบการวิจัย ให้คุณจั่ว และแสดงผลการ์ดใบบนสุดเมื่อใด ก็ตามที่คุณ ทำการประเมินความสามารถนี้: 



ผู้พิทักษ์แห่ง คาร์-เคาล์

รอยเท้า ขนบก และรอยกรงเล็บแสดงให้เห็นว่าคุณถูกรบกวนไข่ออกจากแคมป์โดยผู้พิทักษ์ บางทีเขาอาจจะ ทำการช่วยเหลือเพื่อให้เกิดการโจมตีเหล่านี้ขณะที่กำลังวิจัย ความเชื่อมโยงระหว่างผู้พิทักษ์ และคาร์-เคาล์

เมื่อคุณทำการวิจัย คุณสามารถทิ้งผู้พิทักษ์หนึ่งตัวของคุณแทนการจ่ายค่าใช้จ่ายปกติเพื่อเลื่อนโทเค็นบนแถบ การวิจัยขึ้น (ไม่ว่าคุณจะใช้พรของมันแล้วหรือไม่ก็ตาม) ผู้พิทักษ์ไม่พอใจต่อการทดลองของคุณ มันจากไป และ กลับคืนสู่ด้านล่างของกองผู้พิทักษ์ มันไม่นับเป็นหนึ่งในผู้พิทักษ์ที่คุณพิชิตได้อีกต่อไป และคุณจะไม่ได้รับ 5 คะแนนจากไทม์นั้น

ถึงแม้ว่าค่าใช้จ่ายของเทวรูปจะสามารถจ่ายได้ด้วยวิธีนี้ อย่างไรก็ตาม คุณไม่สามารถทิ้งผู้พิทักษ์เพื่อจ่ายค่าใช้จ่ายของการวิจัยไทม์วิหารได้



วางการ์ดภาพรวมบทที่สองไว้ด้านข้างกระดาน

อ็องตัวแน็ต

อ็องตัวแน็ตก็กำลังทำการวิจัยผู้พิทักษ์อยู่เช่นกัน ด้วยความกระตือรือร้นเกินไปที่ดูเหมือนจะมากกว่าความอยากรู้อยากเห็นที่มีสติ คุณกลัวว่าจะเกิดอะไรขึ้นหากเธอเป็นผู้ค้นพบวิหารก่อน

บทนี้จะเล่นเพียง 4 รอบเท่านั้น ในกรณีนี้ คุณ (คุณทั้งสองคน) ต้องไปถึงวิหารก่อนอ็องตัวแน็ต

5 แทนที่ไทม์พิชิตผู้พิทักษ์ของอ็องตัวแน็ตด้วยไทม์วิจัยสีเขียว อ็องตัวแน็ตจะไม่ได้รับผู้ช่วยจากช่องกู้ภัยผู้ช่วย

เมื่อทำการจัดเตรียมรอบ IV ให้วางไทม์วิจัยสีแดงของคุณไว้ด้านล่างสุดของกอง



ความสำเร็จ

ค้นหาทุกแห่ง



รางวัลรับส่งสัญญาณไว้ใต้กองการ์ดการเผชิญหน้า 4 หรือ 8 ใบ

ได้รับการโต้ไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณหลังจากที่คุณได้รวบรวมการ์ดการเผชิญหน้าใบสุดท้าย (ใบที่สี่ หรือ ใบที่แปด)

ผู้ควบคุมสัตว์ร้าย



วางอานม้าไว้ข้างกระดานหลัก

ได้รับการโต้ไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณมีจำนวนผู้พิทักษ์ตามที่กำหนด (โดยไม่ว่าคุณจะใช้พรของพวกมันหรือไม่)

เล่นคนเดียว: 3 ร่วมมือกัน: **รวมกัน 6**

สร้างผังเส้นทาง



วางแผนที่สู่วิหารไว้ข้างกระดานหลัก

ได้รับการโต้ไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณมีจำนวนเทวรูปตามที่กำหนด



เล่นคนเดียว: เทวรูป 2 ชั้น อยู่ที่แท่น หรือไม่กี่ตาม

ร่วมมือกัน: เทวรูปที่ไม่อยู่บนแท่นรวมกัน 3 ชั้น

การปรับเปลี่ยน โหมदनักเรียน

เมื่อทำการจัดเตรียม ให้เริ่มด้วยผู้พิทักษ์นกฮูก ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคนให้ผู้เล่นอีกคนเริ่มต้นด้วยนกอินทรี

โหมदनักอาณัติวิทยา

เมื่อทำการจัดเตรียมอุปกรณ์ที่ถูกทิ้งของคูทิล (ขั้นตอนที่ 1) ให้ใช้วัตถุโบราณที่มีค่า  แทนอุปกรณ์ที่มีค่า  เมื่อคุณค้นพบพื้นที่ใหม่ คุณจะได้รับวัตถุโบราณของพื้นที่นั้นไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณ

ให้วางไทม์ความกลัว 7 ชั้น ไว้ด้านล่างโทเค็นการวิจัยของอ็องตัวแน็ต เธอจะทิ้งเส้นทางของความวิบัติไว้เบื้องหลังเธอ วางไทม์ความกลัวลงบนแต่ละช่องของเส้นทางอาหารที่เธอได้ออกมาแต่ละครั้งที่คุณทำการวิจัยที่ช่องเหล่านั้น ให้นำการ์ดความกลัววางในพื้นในการเล่นการโต้ของคุณหนึ่งใบ

เป้าหมายของบทที่สอง

คุณ (คุณทั้งสองคน) ต้องไปถึงวิหารก่อนอ็องตัวแน็ต บทนี้จะจบลงในรอบที่ 4 เท่านั้น

อ่านส่วนนี้ถ้าคุณชนะ

คุณได้มาถึงวิหารแห่งคาร์-เคาล์ มันคือสถานที่ชั่วร้ายของนิมิตที่มีดมน ที่นี้ไม่ใช่เป้าหมายของคุณ แต่เป็นของคูทิล และคุณไม่รู้เลยว่าเขาได้มาไกลถึงที่นี่หรือไม่ หรือเขาอาจถูกฆ่าตายโดยผู้พิทักษ์ที่เกรี้ยวกราด

แต่นักบินของคูทิลแนะนำให้คุณค้นหาต่อไป ศาสตราจารย์เชื่อว่าอูโมงค์ภายใต้วิหารจะนำเขาไปสู่หนาน้ำแห่งชีวิต และความตาย

ถ้าคุณเลือกยอมรับ ความพ่ายแพ้

อ็องตัวแน็ตมาถึงวิหารก่อนคุณ และมีเพียงสิ่งเล็กน้อยที่คุณสามารถเรียนรู้ได้ตอนนี้ อะไรที่คูทิลอาจทิ้งไว้ที่นี่เธอเอาไปด้วยอย่างแน่นอน ไม่ว่าจะอย่างไรคุณจะเดินทางต่อไป คุณเชื่อว่าศาสตราจารย์อาจลงไปในอูโมงค์ใต้วิหารแล้ว

บทลงโทษ: ก่อนที่จะเริ่มต้นการเล่นรอบแรกของบทที่สาม ย้ายแวนขยายของอ็องตัวแน็ตขึ้นหนึ่งแถว จากนั้นทำการแสดงผลไทม์แอคชั่นสามขั้นแรกของเธอ

 โปรดอย่าลืมทำเครื่องหมายจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องของคุณ รวมถึงจากความสำเร็จ

บทที่สาม

หลังจากการค้นหาทั่วทั้งเื่องวิหารเป็นเวลาร่วมหนึ่งชั่วโมง คุณพบเข้ากับบรรดาชั้นบันไดที่พาลงสู่ด้านล่าง คุณจุดคบเพลิง และนำทางไปโดยหวังว่าจะไม่มีใครในคณะสำรวจของคุณสามารถอ่านอักขระโบราณที่บอกว่าคุณกำลังเข้าไปในอุโมงค์แห่งความหวาดกลัวแห่งนี้

คุณจำเป็นต้องใช้:



การ์ดการเผชิญหน้าบทที่สาม 8 ใบ



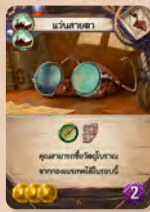
การ์ดภาพรวมบทที่สาม



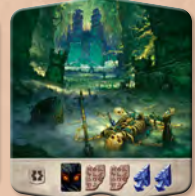
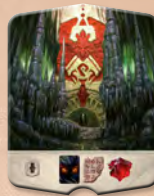
อาวุธตัดแปลง



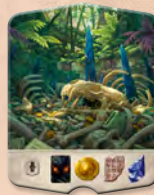
เกวียนสาน



แว่นสายตา



*3 พื้นที่ที่มีสัญลักษณ์



สำหรับเกมผู้เล่นสองคน คุณยังต้องใช้พื้นที่ที่มีสัญลักษณ์ จากภาคผู้นำคณะสำรวจอีกด้วย ถ้าคุณไม่มี ให้ใช้การสุ่ม 3 พื้นที่จากเกมภาคหลัก

*แสดงถึงอุปกรณ์เกมที่มาจากภาคหลัก

ข้อควรจำ:

- การ์ดที่ได้รับจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องในบทก่อนหน้านี้ จะเริ่มต้นด้วยการอยู่ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ
- การ์ดใบอื่นทั้งหมดที่ได้รับก่อนหน้านี้ในแคมเปญ ควรนำไปสับรวมกับกองการ์ดวัตถุโบราณ และกองการ์ดอุปกรณ์
- ผู้ช่วยใดก็ตามที่คุณได้รับการกู้ภัยในบทที่สอง ตอนนี้ควรนำไปรวมในกองปกติ
- ถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้ในบทล่าสุดที่เล่น จงอย่าลืมรับบทลงโทษของคุณ





กฎการเล่น และการจัดเตรียมบพที่สาม

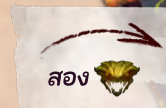
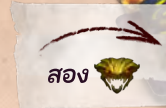
ใช้กระดานด้านบริหารปีกขา

อูโมงค์แห่งความหวาดกลัว!

แทบในทันทีที่เท้าของคุณก้าวเข้าสู่อูโมงค์คุณก็สังเกตเห็นขนนกสีสนับสนุนใส ช่วงขณะหนึ่งคุณรู้สึกใจชื้นเมื่อได้เห็นร่องรอยที่คุณคุ้นเคยมาก่อน มันมาจากผู้พิทักษ์ลึกลับที่คุณได้พบกับมันมาหลายครั้งแล้ว ถ้าสิ่งมีชีวิตจากในป่าเต็มใจเข้าสู่อูโมงค์เหล่านี้ได้อย่างไม่กลัว บางทีความอันตรายที่นี้อาจไม่ได้เลวร้ายมากนัก

แต่ความคาดหวังนี้ได้ถูกดับลงเมื่อนักแกะรอยของคุณชี้ให้เห็นรอยข่วนของกรงเล็บ ร่องรอยของหาง รอยเท้า และสัญญาณอื่นๆ ที่ถูกสร้างไว้โดยผู้พิทักษ์จำนวนมาก ซึ่งถูกดึงเข้าสู่เขาวงกตแห่งความชั่วร้ายนี้ บางทีพวกมันอาจจะทำที่นี้ให้เป็นที่ฝังศพของพวกมันเอง หรือบางทีมันอาจจะทำเพื่อเป็นที่ฝังศพของคุณ


- 1 วางพื้นที่  3 แผ่น จากเกมภาคหลักลงบนพื้นที่แถวในแนวตั้งด้านซ้ายตามภาพ เหล่านี้คือพื้นที่อูโมงค์
- 2 ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้วางพื้นที่  อีก 3 แผ่น ลงบนแถวในแนวตั้งด้านขวา ซึ่งเป็นไทม์จากภาคเสริมผู้นำคณะสำรวจ ถ้าคุณไม่มีไทม์เหล่านั้น ให้สุ่ม 3 พื้นที่จากเกมภาคหลัก พื้นที่  2 แผ่น และวางพื้นที่  1 แผ่น ไว้ด้านบนสุด
- 3 สับการ์ดการเผชิญหน้าของบพที่สามทั้ง 8 ใบ แล้วจั่วหนึ่งใบวางคว่ำไว้ที่พื้นที่อูโมงค์แต่ละแห่ง (นำการ์ดที่เหลือนกลับคืนสู่กล่องเกม)
- 4 จั่วไทม์ผู้พิทักษ์แล้ววางคว่ำลงบนแต่ละไทม์พื้นที่ - 2 ผู้พิทักษ์ลงบนแถวล่างสุด, 2 ไทม์ ที่แถวกลาง, และ 3 ไทม์ ที่แถวบนสุด



รูดหน้าผ่านอูโมงค์

อูโมงค์เป็นพื้นที่ที่ถูกค้นพบแล้ว แต่คุณไม่สามารถขุด หรือใช้งานพื้นที่ได้ ยกเว้นพื้นที่แถวกลาง (ในแถวแนวตั้งเดียวกัน) ที่ไม่มีผู้พิทักษ์อยู่ ดังนั้นในตอนแรกมีเพียงพื้นที่แถวกลางสุดเท่านั้นที่ใช้ได้ ครั้งแรกที่ขุด หรือใช้งานพื้นที่อูโมงค์ ให้หงายผู้พิทักษ์ทั้งหมดขึ้น

เหมือนเช่นเคย ผู้พิทักษ์ไม่ได้ขัดขวางคุณจากการใช้ความสามารถของพื้นที่ และพวกมันสามารถถูกพิชิตได้ในพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์หลายตัว จะสามารถพิชิตพวกมันได้ที่ละตัวในลำดับใดก็ได้ โดยแยกใช้แอคชั่นพิชิตผู้พิทักษ์

เมื่อจบรอบ ถ้าคุณนำนักโบราณคดีกลับจากพื้นที่ที่มีผู้พิทักษ์หลายตัว **คุณจะได้รับ**  ต่อผู้พิทักษ์แต่ละตัวที่อยู่ในพื้นที่นั้น

เมื่อพื้นที่ไม่มีผู้พิทักษ์เหลืออยู่ ให้หงาย และแสดงผลของการ์ดการเผชิญหน้า

ผู้พิทักษ์ที่คว่ำอยู่ให้ถือว่าปรากฏตัวอยู่บนพื้นที่นั้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อผลของความสามารถบนการ์ด แต่จะไม่สามารถทำการพิชิตได้จนกว่าพวกมันจะถูกเปิดหงาย

หาหนทาง

ในการหาเส้นทางเดินผ่านภายในอุโมงค์ คุณต้องเรียนรู้การอ่านเครื่องหมายจราจรต่างๆ บนกำแพงให้ได้

5



วางไทม์วิหาร 2 คะแนน หนึ่งชิ้นไว้ด้านบนล่างของแต่ละแถวในสามแถวนี้ วางสองชิ้นในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน (กองไทม์ 2 คะแนน แต่ละกองในวิหารจะมีไทม์เพียง 2 ชิ้น เท่านั้น)

ถอดข้อความของสัญลักษณ์

คุณไม่สามารถเลื่อนโทเค้นการวิจัยเหนือตำแหน่งของไทม์วิหารได้

คุณสามารถนำไทม์ออกได้เมื่อคุณมีโทเค้นการวิจัยอยู่ในแถวด้านบนของมันเท่านั้น การเอาไทม์ออกเป็นแอคชั่นวิจัยโดยมีค่าใช้จ่ายคือ หรือ หรือ ซึ่งคุณจ่ายค่าใช้จ่ายใดก็ได้จากหนึ่งในสามตามที่ระบุไว้ด้านบนของแถบเก็บไทม์ไว้ มันที่มีค่า 2 คะแนน ตามปกติ



2 3 4
สำหรับ
ร่วมมือกัน

อ็องตัวแน็ต

ดูเหมือนว่าอ็องตัวแน็ตจะรู้อะไรบางอย่างที่คุณไม่รู้

6

อ็องตัวแน็ตเริ่มต้นด้วยไทม์วิหาร 11 คะแนน หนึ่งชิ้น



อ็องตัวแน็ตกลัวผู้พิทักษ์ของอุโมงค์ ในขณะที่กำลังตัดสินใจว่าอ็องตัวแน็ตจะส่งนักโบราณคดีไปที่ไหน ไม่ต้องสนอุโมงค์ใดก็ตามที่ยังมีผู้พิทักษ์อยู่ - สำหรับเธอแล้วพื้นที่เหล่านั้นไม่ได้มีอยู่จริง



วการ์ดภาพรวมบทที่สาม
ไว้ด้านบนข้างกระดาน

ความสำเร็จ

รวบรวมความกล้าของคุณ ?



วางอาวุธตัดแปลงไว้ข้างกองการ์ดความกลัว

ทำเครื่องหมายด้วยการลดความกลัวแต่ละใบที่คุณเนรเทศ (สำหรับภาคผู้นำคณะสำรวจให้รวมความกลัวแฝงของกัปตันด้วย สำหรับจอมอาคมไม่ต้องทำเครื่องหมายจนกว่าการ์ดความกลัวที่ถูกเนรเทศของเขาจะถูกนำไปใช้ในพิธีกรรม)

ได้รับการลดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อมีจำนวนการ์ดความกลัวตามที่กำหนด

เล่นคนเดียว: 6 ร่วมมือกัน: **รวมกัน 12**

ฝูงผู้พิทักษ์ 🐾

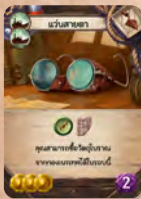


วางเกรียนसानไว้ข้างกระดานหลัก

ได้รับการลดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณมีจำนวนผู้พิทักษ์ที่พวยยังไม่ถูกใช้ตามที่กำหนด

เล่นคนเดียว: 4 ร่วมมือกัน: **รวมกัน 8**

ผู้เชี่ยวชาญศาสตร์โบราณคดี 🌐



วางแว่นสายตาไว้ข้างกระดานหลัก

ได้รับการลดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณมีจำนวนอุปกรณ์ในพื้นที่เล่นของคุณตามที่กำหนด

เล่นคนเดียว: 5 ร่วมมือกัน: **รวมกัน 10**

การปรับเปลี่ยน โหมดนักเรียน

เมื่อทำการจัดเตรียม วางวัตถุโบราณ มงกุฎผู้พิทักษ์ไว้ข้างแผงการ์ด ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคนให้วางกระบองสงครามไว้ข้างแผงการ์ดด้วยทำเครื่องหมายบนการ์ดแต่ละใบด้วยโทเค็น 🍌 2 ชิ้น เพื่อช่วยเตือนคุณว่าการ์ดนี้มีค่าใช้จ่ายเพียง 🍌 2 ในเกมนี้ การ์ดทั้งสองใบสามารถซื้อได้จากแผงการ์ด และจะยังคงอยู่จนกว่าจะถูกซื้อไป อ้องตัวแน่ตั้งใจจะไม่สนใจการ์ดสองใบนี้

โหมด นักอาร์ทควิทยา

เมื่อคุณหงายผู้พิทักษ์ 3 ตัว ที่พื้นที่ด้านบนสุดแล้ว ให้เพิ่มผู้พิทักษ์ 3 ตัว ที่คุณพิชิตแล้วไปยังพื้นที่นั้นด้วย (ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้ทำเช่นนี้ที่ทั้งสองพื้นที่) ผู้พิทักษ์สามารถมาจากผู้เล่นคนหนึ่ง หรือทั้งคู่ก็ได้ คุณสามารถมอบผู้พิทักษ์ที่ถูกใช้พรแล้วได้ หมายเหตุ: หากคุณมีผู้พิทักษ์ไม่เพียงพอ คุณจะไม่สามารถขุดพื้นที่นั้นได้

เป้าหมายของบทที่สาม

พื้นที่อุโมงค์ทุกแห่งต้องไม่มีผู้พิทักษ์คุณ (ทั้งสองคน) ต้องไปถึงวิหาร

อ่านส่วนนี้ถ้าคุณชนะ

ท่ามกลางความเหนื่อยล้า และเนื้อตัวเต็มไปด้วยโคลน ในที่สุดคุณก็ได้ออกจากอุโมงค์ คุณรู้สึกขอบคุณที่ได้เห็นท้องฟ้าของอาร์นัคอีกครั้งหนึ่ง คุณได้เรียนรู้มากมายเกี่ยวกับบรรดาสิ่งมีชีวิตที่เผ่าพิทักษ์ตามทาง และคุณกำลังเริ่มเข้าใจว่าสัตว์ร้ายบนเกาะแห่งนี้ทำการสื่อสารกันอย่างไร

แต่ผลลัพธ์ที่สำคัญที่สุดสำหรับความพยายามของคุณคือการเดินทางไปถึงท่าเรือโบราณ บนชายหาดคุณเห็นรอยเท้าทอดยาวอยู่บนผืนทราย - คูทิลเคมาทีนี่!

ถ้าคุณเลือกยอมรับ ความพ่ายแพ้

หลังจากสองคำคืนแห่งความหวาดกลัว ในที่สุดคุณก็เดินโซเซออกมาจากอุโมงค์จนได้ คนของคุณแสดงออกถึงความปรารถนาในหวังว่าจะไม่พบเจอกับผู้พิทักษ์อีก

บทลงโทษ: สำหรับบทต่อไป แทนเทารูปตำแหน่งซ้ายสุดของคุณจะถูกปิดด้วยไทม์ความกลัว ช่องนี้ จะไม่สามารถใช้งานได้ และมีคะแนน -2 ยกเว้นไทม์ความกลัวจะถูกเนรเทศ

! โปรดอย่าลืมทำเครื่องหมายจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องของคุณ รวมถึงจากความสำเร็จ

บทที่สี่

คุณตั้งแคมป์อยู่ที่ชายหาด ใกล้กับวิหารผาชัน จากรูปแกะสลักในอุโมงค์ ชาวโบราณเรียกสถานที่นี้ว่าวิหารแห่งกระแสน้ำ ร่องรอยของคูทึลนำลงไปสู่ชายหาด ตรงคูวิหารโดยไม่มีร่องรอยการย้อนกลับมา

คุณมองไปที่นักแกะรอยของคุณเพื่อขอกำลังใจ แต่นักแกะรอยกลับดูเคร่งขรึม คูทึลอยู่ข้างในมากกว่าหนึ่งวันแล้ว หากเขาไม่พบทางออกทางอื่น - หากเขายังมีชีวิตอยู่ - เขาต้องการความช่วยเหลือจากคุณ

ดังนั้นคุณจึงเตรียมทีมของคุณเพื่อเข้าไปในวิหาร ใช้เวลาในการแจกแจงรายละเอียดแผนการต่างๆของคุณ แล้วทำให้ความคิดของพวกเขาไม่มีที่ว่างในการคิดตั้งคำถามที่จะทำให้จิตใจของคุณหวาดหวั่น: ทำวิหารแห่งนี้ถึงถูกออกแบบให้สามารถเข้าถึงได้เฉพาะในช่วงเวลาน้ำลงเท่านั้น?

คุณจำเป็นต้องใช้:



การ์ดการเผชิญหน้าบทที่สี่ 10 ใบ



การ์ดภาพรวมบทที่สี่



*ไทล์คลื่น



เรือบดเล็ก



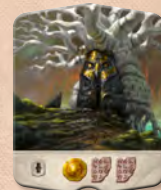
ขອງขวัญจากผู้พิทักษ์



เลือดคลุมแห่งรัตติกาล



*ไทล์พื้นที่เครื่องบินตก



*ไทล์พื้นที่พฤษชาขาว



ไทล์น้ำขึ้นน้ำลง



ผู้ช่วยที่ยังไม่พบที่เหลืออยู่



*1 หรือ 2 นักโบราณคดีจากสี่ที่ไม่ได้ใช้

ไทล์สำหรับวางทับ

*แสดงถึงอุปกรณ์เกมที่มาจากภาคหลัก

ข้อควรจำ:

- การ์ดที่ได้รับจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องในบทก่อนหน้านี้ จะเริ่มต้นด้วยการอยู่ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ
- การ์ดใบอื่นทั้งหมดที่ได้รับก่อนหน้านี้ในแคมเปญ ควรนำไปสับรวมกับกองการ์ดวัตถุโบราณ และกองการ์ดอุปกรณ์
- ถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้ในบทล่าสุดที่เล่น จงอย่าลืมรับบทลงโทษของคุณ



กฎการเล่น และการจัดเตรียมบทที่สี่



ใช้กระดานด้านวิหารอสรพิษ

ใจที่เปลี่ยนแปลง

ในที่สุดช่วงเวลาที่เหมาะสมก็มาถึง ด้วยความเด็ดเดี่ยว คุณนำทีมของคุณออกไปยังชายหาด และลงไปสู่ทางลาดของทรายที่ชุ่มไปด้วยน้ำทะเล ขณะที่คุณเข้าใกล้ประตูลิขิต มีเสียงหนึ่งดังออกมาจากแนวชายป่า "รอก่อน! ฉันต้องการไปกับคุณ!"



เมื่อหันไปมอง คุณเห็นบุคคลที่คุ้นตาจากคณะสำรวจของคุณ - หนึ่งในคนที่จากไปพร้อมกับอ็องตัวแน็ต




"ศาสตราจารย์คูทิลเป็นอาจารย์ของฉัน ถ้าเขายังมีชีวิตอยู่จริงๆ --" บุคคลนั้นยังยืนลังเลท่ามกลางใบไม้ที่ปกคลุม คุณเรียกผู้ช่วยคนใหม่ของคุณให้รีบมา และเร่งมือเข้า เวลาและกระแสน้ำไม่รอท่า

- 1 เริ่มเกมโดยไม่มีทรัพยากรเริ่มต้นตามปกติ ให้เริ่มเกมด้วยเทวรูป 1 ชิ้น และผู้ช่วย 1 คน ทำการเลือกจาก 3 ผู้ช่วย ข้างต้นที่เหลืออยู่


ที่ราบสูง

สองเนินเขาอันโดดเดี่ยวที่สังเกตเห็นชายหาด

- 2 ทำการจับผู้พิทักษ์แล้ววางคว่ำลงบนแต่ละพื้นที่ที่อยู่ตรงกลาง 2 พื้นที่ จากนั้นทำการวางไทล์พื้นที่เครื่องบินต (บนพื้นที่  และไทล์พื้นที่พฤษภาคม (บนพื้นที่ ) ทับลงบนผู้พิทักษ์แบบคว่ำ พื้นที่เหล่านี้จะไม่มีเทวรูปใดๆ

ในตอนเริ่มต้นของเกม คุณไม่สามารถค้นพบ หรือขุดบนพื้นที่เหล่านี้ อย่างไรก็ตาม ถ้าพื้นที่  นั้นมีน้ำท่วม คุณจะต้องหยายสองพื้นที่นี้ และพวกมันจะถูกนับเป็นทั้ง  และพื้นที่ระดับ  ตอนนี้คุณอาจสงสัยว่าความหมายของ "น้ำท่วม" คืออะไร ซึ่งคุณจะทราบคำตอบเมื่อจบรอบ II

แคมป์ของอ็องตัวแน็ต

- 3 นำไทล์พิชิตผู้พิทักษ์ออกจากกองของคุณ  ของคู่แข่งคุณจะไม่ถูกนำมาใช้ระหว่างเกมนี้ ดังนั้นเก็บมันไว้ในกล่องเกม



ดูเหมือนคนของอ็องตัวแน็ตจะจดจ่อกับการย้ายตำแหน่งแคมป์ไปยังพื้นที่ที่สูงขึ้น เมื่อใดก็ตามที่คุณแข่งของคุณต้องการวิจัย เธอจะเอาอุปกรณ์ทั้งหมดจากแผงการ์ดแทน ให้นำการ์ดที่ได้วางลงบนกระดานของเธอ และเติมแผงการ์ด



การพจญภัยรอคุณอยู่!

ใครจะรู้ว่ามึสิ่งใดซ่อนอยู่ภายในของวิหาร?

- 4 แล่นการวิจัยจะไม่มีไทม์ไลน์ส วางไทม์สำหรับวางทับของบทที่สี่ลงบนส่วนบนของแล่นการวิจัยเพื่อแทนที่ความสามารถของแล่นปกติ สับการ์ดการเผชิญหน้าของบทที่สี่สร้างกองด้วยการ์ด 4 หรือ 8 ใบ และนำการ์ดที่เหลือคืนสู่กล่องเกม



การหยั่งรู้อ่างหน้า

นักบินของคุณก็ลมีบันทึกบางส่วนเกี่ยวกับสิ่งที่คูทิลคาดหวังว่าจะได้พบ

- 5 สมุดบันทึกของคุณจะเริ่มต้นบนแถวที่ 3 ของแล่นการวิจัย อย่างไรก็ตามมันยังคงถูกจำกัดด้วยกฎการเล่นปกติ คุณไม่สามารถเลื่อนมันได้นอกจากแวนขยายของคุณจะอยู่ในระดับที่สูงกว่า (หรือในระดับเดียวกันถ้าคุณเป็นนักหนังสือพิมพ์)

ประตูหินเลื่อนออกไปด้านข้าง น้ำไหลซึมลงอย่างช้าๆด้วยร่องเท้าบูทที่เต็มไปด้วยโคลน ทำให้คุณเข้าสู่วิหารแห่งกระแสน้ำอันยิ่งใหญ่อย่างทุลัตุล

ทันทีที่พวกเขาทุกคนอยู่ในวิหาร ประตูข้างหลังคุณก็ปิดลงทันที กลไกการล็อกเลื่อนมันกลับไปเข้าที่และน้ำรอบเท้าของคุณค่อยๆ เริ่มสูงขึ้น




วางการ์ดภาพรวมบทที่สี่ไว้ด้านข้างกระดาน

กระแสน้ำขึ้น

น้ำกำลังท่วมสูงขึ้น คุณจำเป็นต้องรีบแล้ว แต่คุณจะไปทางไหนล่ะ? จะไปทางไหนดี?

6 วางไทม์สไลน์บนแถวที่ 1, 2, 4, 5, และ 7 ของแถบการวิจัย และวางไทม์น้ำขึ้นน้ำลงบนกระดานทรัพยากรไว้แถวขยาย

ระดับน้ำจะสูงขึ้นไปยังแถวถัดไปที่มีไทม์สไลน์ระบุไว้เมื่อสิ้นสุดในแต่ละรอบ ถ้าแถวขยายของคุณไม่ได้อยู่เหนือไทม์น้ำขึ้นน้ำลง คุณจะแพ้ทันที

สมุดบันทึกของคุณนั้นสามารถอยู่ใต้น้ำได้ แต่อย่างน้อยคุณควรต้องให้มันลอยอยู่ในระดับเดียวกับน้ำขึ้นน้ำลง ถ้ามันอยู่ใต้แถวของไทม์น้ำขึ้นน้ำลง คุณจะได้รับ 1  สำหรับแต่ละแถวที่คุณต้องเลื่อนมันขึ้นไปเพื่อให้ถึงระดับเดียวกับไทม์น้ำขึ้นน้ำลง ตรวจสอบสิ่งนี้เมื่อจบรอบหลังจากน้ำขึ้นรวมถึงตอนจบรอบที่ V ด้วย

เสียงจากเงามืดหันเหความสนใจจากอาคารหวั่นวิตกของคุณ คุณยกมือขึ้นเพื่อให้เพื่อนร่วมทีมของคุณเงียบ ไซริงจริงๆ มีเสียงเคาะเป็นจังหวะอย่างอ่อนแรงดังมาจากด้านบน มันเป็นจังหวะที่คุณรู้จัก ใครบางคนกำลังส่งสัญญาณเคาะขอความช่วยเหลือ

คูทิลยังมีชีวิตอยู่! อีกครั้งแล้ว ที่เขากำลังนำทางคุณ คุณถอดรหัสเพื่อให้เจอเขาก่อนที่น้ำจะท่วมถึง

ช่วยศาสตราจารย์!

7 วาง 1 ผู้ช่วยที่ยังไม่เคยเปิดเผยในแคมเปญมาก่อน ที่ช่องกุ๊ยกัยผู้ช่วย โดยสุ่มจากภาคเสริมนี้ และวาง 1 นักโบราณคดีของลี้ที่ไม่ถูกใช้ที่ช่องนี้ด้วย ให้หุ่นจำลองนี้เป็นศาสตราจารย์คูทิล ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้สุ่ม 2 ผู้ช่วย และใช้หุ่นจำลองนักโบราณคดี 2 ชิ้น

เมื่อคุณมาถึงช่องกุ๊ยกัยผู้ช่วย (แม้จะด้วยสมุดบันทึกของนักหนังสือพิมพ์) ให้อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 45 ตั้งแต่นั้นเป็นต้นไป คุณสามารถใช้แอกชั่นการวิจัยในการเลื่อนหุ่นจำลองคูทิลแทนการเลื่อนโทเค็นการวิจัย สิ่งนี้จะไม่ก่อให้เกิดรางวัลใดๆ มันถือเป็นค่าใช้จ่ายที่คุณต้องจ่ายเพื่อช่วยคูทิล หุ่นจำลองจะไม่ได้ปิดกั้นช่องบนสุดของวิหาร ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ผู้เล่นหนึ่งคนใดก็ได้สามารถเลื่อนคูทิลเมื่อมีหนึ่งในผู้เล่นได้พบคูทิลแล้ว




หุ่นจำลองนักโบราณคดีของคูทิลต้องอยู่เหนือไทม์น้ำขึ้นน้ำลง ไม่เช่นนั้นคุณแพ้ทันที



ตารางน้ำขึ้นน้ำลง

เมื่อสิ้นสุดรอบ	น้ำขึ้นน้ำลง
I	เลื่อนไทม์กระแสน้ำขึ้นน้ำลงขึ้นมาปิดแถวที่ 1 ของแถบการวิจัย
II	น้ำท่วมชายฝั่ง! (รายละเอียดที่ด้านล่าง)
III	เลื่อนไทม์น้ำขึ้นน้ำลงขึ้นมาปิดแถวที่ 4 ของแถบการวิจัย
IV	เลื่อนไทม์น้ำขึ้นน้ำลงขึ้นมาปิดแถวที่ 5 ของแถบการวิจัย
V	เลื่อนไทม์น้ำขึ้นน้ำลงขึ้นไปยังแถวใต้วิหาร คุณต้องมีแว่นขยาย และศาสตราจารย์คูทิลอยู่ในแถวเดียวกับวิหาร ไมเช่นนั้นคุณแพ้ (และสำหรับเกมผู้เล่นสองคน แน่แน่นอนว่าคุณจำเป็นต้องมีแว่นขยายทั้งสองชิ้น และนักโบราณคดีทั้งสองคนในวิหาร)

น้ำท่วมชายฝั่ง!

เมื่อสิ้นสุดรอบ II ให้เลื่อนไทม์น้ำขึ้นน้ำลงขึ้นไปยังแถวที่สอง จากนั้นใช้กระดานทรัพยากรในการทำให้น้ำท่วมทุกพื้นที่  พื้นที่เหล่านั้นไม่สามารถใช้งานได้อีกต่อไป ให้กลับด้านพื้นที่เครื่องบินตก และพวกษาขาว พร้อมกับผู้พิทักษ์ของพวกเขา มัน ตอนนี้พื้นที่ทั้งสองพร้อมใช้งาน และถูกคุ้มครองโดยผู้พิทักษ์ พวกมันจะนับเป็นทั้งพื้นที่  และพื้นที่ระดับ  ในส่วนที่เหลือของเกมอ่านข้อความที่ซ่อนอยู่เลข 43



ความสำเร็จ สำรวจวิหาร 7



วางเรือใบเล็กไว้ด้านล่างสุดของกองการ์ดการเผชิญหน้า
4 หรือ 8 ใบ

ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณหลังจากคุณ
รวบรวมการ์ดการเผชิญหน้าใบสุดท้าย (ใบที่ 4 หรือใบที่ 8)

รังในถ้ำลึก



วางของขบวนการผู้พิทักษ์ไว้ด้านข้างกระดานหลัก

ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณมี
จำนวนผู้พิทักษ์ที่กำหนด (ที่ใช้พรแล้ว หรือยังไม่ใช้พร)

เล่นคนเดียว: 4 รวมมือกัน: **รวมกัน 8**

กู้ภัยฉุกเฉิน



วางเสื้อคลุมแห่งรัตติกาลไว้ด้านข้างกระดานหลัก

ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณถ้าคุณช่วย
ศาสตราจารย์คูทิลได้ก่อนสิ้นสุดรอบที่สี่

(ซึ่งหมายถึงหุ่นจำลองทั้งสองชิ้นในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน)

การปรับเปลี่ยน โหมดนักเรียน

เมื่อจัดเตรียมเกม ให้เริ่มต้นด้วยวง
เทอรูปกว่า 2 ชั้น แทนหนึ่งชั้น

โหมด นักอาร์ทคิวทียา

สมุดบันทึกของคุณจะเริ่มต้นที่แถว
ที่สองแทนที่จะเริ่มที่แถวที่สาม ไม่มี
รางวัลของแถวการวิจัยจากการ
เลื่อนสมุดบันทึกของคุณไปยังแถว
ที่สาม)



เป้าหมายของบทที่สี่



คุณชนะเกมหากคุณไม่แพ้ นั่นแปลว่า คุณต้องพาแว่นขยายของคุณ และหุ่นจำลองคูทิลไปถึงวิหาร
- แว่นขยายทั้ง 2 ชิ้น และหุ่นจำลองของทั้ง 2 คน ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน

อ่านส่วนนี้ถ้าคุณชนะ

หายใจเหนื่อยหอบ และตัวเปียกโชก คุณและ
ศาสตราจารย์คูทิลปรากฏตัวออกมาจากประตูด้านบน
ของวิหาร และได้มองเห็นแสงตะวันอีกครั้ง ที่ตั้งแคมป์
ของคุณบนชายหาดได้ถูกย้ายไปยังพื้นที่สูงแล้ว และ
ทุกคนปลอดภัย!

ขณะที่กวาดสายตาไปตามแนวชายหาดของอาร์นัค
คุณเห็นเรือที่ไม่คุ้นตาทอดสมอยู่กลางทะเล และ
คณะสำรวจของอ็องตัวแน็ตกำลังเดินทางไปทางนั้น
มันอาจมีอะไรบางอย่างริปล่าณะ?

อ่านข้อความที่ซ่อนอยู่เลข 46

ถ้าคุณเลือกยอมรับ ความพ่ายแพ้

ด้วยความพยายามที่กล้าหาญ คุณจัดการพาร่างที่อ่อน
แรงของศาสตราจารย์คูทิลขึ้นสู่ชั้นบนสุดของวิหาร
ที่ซึ่งคุณพยายามทำให้เขาฟื้นคืนชีพ หลังจากสลัก
อากาศหายใจอยู่ไม่กี่ครั้ง เขาเริ่มหายใจหอบ และคุณรู้
ว่าเขาจะรอดชีวิต นำเครื่องไม้เครื่องมือของคุณทุกคนจะ
โชคดี ตอนนี้คุณต้องจัดพิธีฝังศพ

บทลงโทษ: เมื่อเริ่มต้นตาแรกของคุณในบทที่ห้า ให้
จั่วการ์ดความกลัวหนึ่งใบจากกองการ์ดความกลัวขึ้น
มือของคุณ

! โปรดอย่าลืมทำเครื่องหมายจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องของคุณ รวมถึงจากความสำเร็จ

บทที่ห้า

คุณทำภารกิจสำเร็จ คุณพบศาสตราจารย์แล้ว แต่ทั้งคุณ และเขาไม่ต้องการออกจากเกาะแห่งนี้ในขณะที่ยังมีเรือประหลาดทอดสมออยู่นอกชายฝั่ง ศาสตราจารย์คูทิลเชื่อว่าผู้ที่มาเยือนใหม่นี้คือคณะสำรวจของด็อกเตอร์โรแบร์โต ฮาฟราน อดีตนักเรียน, อดีตเพื่อนร่วมงาน, และชายผู้มีบุคลิกดูน่าสงสัย ขณะที่ป่าเต็มไปด้วยเสียงอึกทึกของยานพาหนะ คุณวางแผนที่จะหาคำตอบให้ได้ว่าฮาฟรานกำลังทำอะไร

ความช่วยเหลือมาถึงในทันที ซึ่งมาจากแหล่งที่ไม่คาดคิด อดีตผู้ช่วยวิจัยของคุณ อ็องตัวแน็ต เธอมาถึงค่ายของคุณ และขอพูดคุยกับคุณ และคูทิลเป็นการส่วนตัว

“ฉันทำผิดพลาด” อ็องตัวแน็ตยอมรับ “ฉันรู้สึกว่าคุณเป็นหนี้หม้อฮาฟราน แต่...”

“แต่ตอนนี้คุณกลัวว่าแรงจูงใจของเขาอาจไม่ใช่ความอยากรู้อยากเห็นทางวิทยาศาสตร์ต่างๆไป” คูทิลกล่าว

อ็องตัวแน็ตพยักหน้า

“ด็อกเตอร์ฮาฟรานคือผู้บริจาคเงินที่ให้ทุนสนับสนุนการเดินทางของคุณ” คูทิลสันนิษฐาน “แต่เขาไม่ได้สนใจที่จะตามหาผม เขาให้ความสนใจใน ... ผู้พิทักษ์มากกว่า?”

“ใช่” อ็องตัวแน็ตกล่าว “ฉันให้บันทึกทั้งหมดแก่เขา มันเป็นข้อตกลงของเรา แต่ฉันคิดว่าฉันแค่ตีความตำนานโบราณเท่านั้น ฉันไม่รู้เลยว่าด็อกเตอร์ฮาฟรานแสวงหาที่จะเป็นหนึ่งในเทพเจ้าของอาร์นัค!”

คุณจำเป็นต้องใช้:



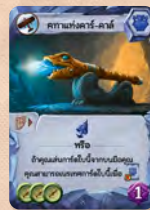
การ์ดการเผชิญหน้าบทที่ห้า 10 ใบ



แวนสองอัญมณี



ปืนพลุ



คทาแห่งคาร์-เคลล์



วิหารน้ำตก



การ์ดภาพรวมบทที่ห้า



* ไทล์ความกลัว 3 หรือ 5 ชิ้น



*1 หรือ 2 นักโบราณคดี จากสีที่ไม่ได้ใช้

*แสดงถึงอุปกรณ์เกมที่มาจากภาคหลัก

ข้อควรจำ:

- การ์ดที่ได้รับจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องในบทก่อนหน้านี้ จะเริ่มต้นด้วยการอยู่ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ
- การ์ดใบอื่นทั้งหมดที่ได้รับก่อนหน้านี้ในแคมเปญ ควรนำไปสับรวมกับกองการ์ดวัตถุโบราณ และกองการ์ดอุปกรณ์
- ผู้ช่วยใดก็ตามที่คุณได้รับการกู้ภัยในบทที่สี่ ตอนนี้ควรนำไปรวมในกองปกติ
- ถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้ในบทล่าสุดที่เล่น จงอย่าลืมรับบทลงโทษของคุณ



กฎการเล่น และการจัดเตรียมบทที่ห้า



ใช้กระดานด้านวิหารอสรพิษร่วมกับแถบการวิจัยน้ำตก (ดูหนังสือกฎอีกเล่ม หน้า 11)

กองกำลังศัตรู

จากยอดเขาใกล้ชายฝั่ง คุณสามารถสังเกตการณ์อาณาเขตแคมป์ที่กว้างขวางของต็อกเตอร์ฮาฟรานได้ บรรดาสังน้ำมันถูกยกลง กลุ่มอาชญากรติดอาวุธอัดแน่นกันบนยานพาหนะ และมีการสร้างถนนตัดผ่านเข้าไปในป่า ควันเริ่มลอยขึ้นจากพื้นที่แคมป์ใหม่ในป่า คณะสำรวจนี้มีพฤติกรรมไม่เหมือนทีมที่เป็นนักโบราณคดี แต่ดูเหมือนกองกำลังทหารเสียมากกว่า

- 1 หยิบหุ่นจำลองนักโบราณคดีที่มีสีแตกต่างจากสีผู้เล่น และคู่แข่ง นำมาวางไว้บนพื้นที่ระดับ 1 ในแถวล่างฝั่งซ้าย ตามที่แสดง นี่คือนขบวนรถขนส่งเสบียงของต็อกเตอร์ฮาฟราน ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคนจะมีหุ่นจำลองขบวนรถสองชิ้น

การรวบรวมข้อมูล

เมื่อเทียบกันเรื่องจำนวน และระบบขนส่งที่เหนือกว่าของฮาฟราน การเข้าปะทะโดยตรงน่าจะไม่ใช่การฉลาดนัก แต่มีข้อได้เปรียบอยู่อย่างหนึ่งที่คุณสามารถใช้ได้: ความรู้เกี่ยวกับเกาะแห่งนี้ที่คุณมีเหนือกว่า

- 2 สับกองการ์ดการเผชิญหน้าบทที่ห้า และจั่วหนึ่งใบ วางคว่ำไว้ที่แต่ละพื้นที่ระดับ 1 แทนการวางเทารูป นำส่วนที่เหลือของกอง (การ์ด 2 ใบ) คืนสู่กล่องเกม

เมื่อใดก็ตามที่คุณค้นพบพื้นที่ระดับ 1 ให้หงายการ์ดการเผชิญหน้า ทำการแสดงผลทันทีก่อน หรือหลังความสามารถของไทล์พื้นที่

เมื่อคู่แข่งของคุณค้นพบพื้นที่ เขาเก็บจะการ์ดการเผชิญหน้า และได้รับ 3 คะแนนสำหรับการ์ดนั้นในตอนจบเกม

คู่แข่งของคุณ



- 3 นำไทล์นี้ออกจากกองของคุณ

เส้นทางของขบวนรถขนส่งเสบียงจะเคลื่อนเป็นตัว S ดังที่ปรากฏ เมื่อใดก็ตามที่คุณใช้หนึ่งในสี่ของแอคชั่นชุดที่เหลือ เมื่อแสดงผลแล้ว ให้เลื่อนหุ่นจำลองขบวนรถขนส่งเสบียงไปหนึ่งก้าวตามเส้นทางของมัน โปรดจำไว้ว่าหุ่นจำลองขบวนรถเสบียงไม่ได้ปิดกั้นพื้นที่ ดังนั้นคุณ (หรืออาจเป็นคู่แข่งของคุณ) ยังสามารถส่งนักโบราณคดีไปที่นั่นได้

ถ้าขบวนรถไปถึงตำแหน่งสุดท้ายของเส้นทาง ถือว่าคุณแพ้ทันที



ขัดขวางเส้นทางการลำเลียงเสบียง

ดูเหมือนว่าฮาฟรานกำลังพยายามสร้างค่าย – หรือบางทีอาจถึงขั้นสร้างป้อมปราการ! – ที่ภูเขาขาว คุณก็กลัวว่าสิ่งนี้จะทำให้เขาได้รับพลังไม่น้อยเลย “คนโบราณเชื่อว่าการทำพิธีกรรมที่ภูเขาขาวจะก่อให้เกิดอิทธิพลต่อพลังแห่งธรรมชาติไปทั่วทั้งเกาะ ฉะนั้นต้องหยุดขบวนรถพวกนั้นไว้!

คุณสามารถเคลื่อนย้ายขบวนรถกลับได้ เมื่อใดก็ตามที่คุณซื้อการ์ด ให้ตรวจสอบแถบแนวตั้งของพื้นที่ที่อยู่ด้านล่างของการ์ดใบนั้น ถ้าหุ่นจำลองขบวนรถอยู่ในแถบแนวตั้งนั้น ให้ทำการเคลื่อนย้ายกลับหนึ่งช่อง (เว้นแต่ว่ามันยังอยู่ที่พื้นที่เริ่มต้น) คุณสามารถเคลื่อนย้ายขบวนรถกลับจากพื้นที่ของแถบการวิจัยได้โดยการซื้อการ์ดลำดับที่ห้าที่แผงการ์ด

เงื่อนไขแลกเปลี่ยนมิตร

กลุ่มผู้บุกรุกถูกทำให้หวาดกลัวอย่างง่ายดายโดยเหล่าผู้พิทักษ์โบราณแห่งอาร์นัค เมื่อนักโบราณคดีของคุณอยู่ในพื้นที่เดียวกันกับหุ่นจำลองขบวนรถบนเสปียง คุณสามารถใช้พรผู้พิทักษ์ในการเคลื่อนย้ายหุ่นจำลองกลับ 1 ช่อง (แทนความสามารถปกติของพร) นี่คือการแถมเสริม แม้ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน นักโบราณคดี และผู้พิทักษ์จำเป็นต้องเป็นของคุณไม่ใช่ของคู่หูคุณ



สองรถบนเสปียง

ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน เมื่อคู่แข่งทำการขุดให้แต่ละขบวนรถทำการเคลื่อนที่หนึ่งช่องอย่างไรก็ตาม เมื่อผู้เล่นเคลื่อนย้ายหุ่นจำลองกลับ มันสามารถถูกเคลื่อนย้ายได้เพียงหนึ่งตัวต่อหนึ่งแอสซันเท่านั้น (นั่นคือหนึ่งต่อการรถหนึ่งใบที่ซื้อ หรือหนึ่งต่อหนึ่งพรที่ใช้ไป) แน่แน่นอนว่า คุณจะแพ้ถ้าหนึ่งในหุ่นจำลองรถบนเสปียงไปถึงวิหาร

วางการ์ดภาพรวมบทที่ห้าไว้ด้านข้างกระดาน

ความสำเร็จ

จ่ายหนัก



วางแวนสองอันมุมไว้ข้างแผงการ์ด

ทำเครื่องหมายด้วยโทเค็น 1 ชิ้น ในแต่ละครั้งที่คุณซื้อ หรือได้รับการ์ดจากแผงการ์ดที่มีมูลค่าอย่างน้อย หรือ



ได้รับการ์ดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณมีจำนวนโทเค็นที่กำหนด

เล่นคนเดียว: 6 รวมมือกัน: **รวมกัน 12**

ลอบโจมตีขบวนรถ



วางปืนพลูไว้ข้างกระดานหลัก

ทำเครื่องหมายพื้นที่ด้วยโทเค็นความกลัวถ้าคุณใช้ผู้พิทักษ์ในการส่งหุ่นจำลองขบวนรถกลับจากพื้นที่นั้น

ได้รับปืนพลูไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณ เมื่อจำนวนที่คุณทำเครื่องหมายพื้นที่ที่ต่างกันได้ตามที่กำหนด

เล่นคนเดียว: 3 รวมมือกัน: **รวมกัน 5**

เผชิญโชคชะตา



วางคทาแห่งคาร์-เคาส์ไว้ใกล้แถบการวิจัย

ได้รับการ์ดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณถ้าแวนขยายของคุณ และหุ่นจำลองขบวนรถอยู่บนช่องพื้นที่ลึบ

ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน หุ่นจำลองขบวนรถทั้งคู่ และแวนขยายของทั้งสองผู้เล่นจำเป็นต้องอยู่บนช่องนั้น

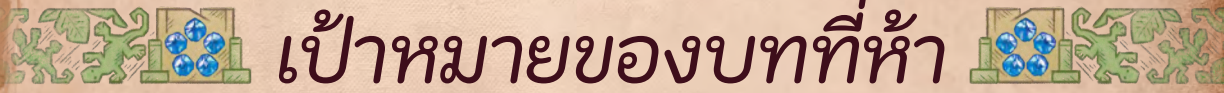
การปรับเปลี่ยน

โหมदनักเรียน

เพิ่มทรัพยากรเริ่มต้นของคุณเป็นสองเท่า

โหมदनักอาร์นัควิทยา

ระหว่างการจัดเตรียมเกม เมื่อคุณนำไทม์ ออกจากกองของฮาฟราน ให้ใส่ลงในกองทิ้งของเขา หลังจากรอบ I มันจะถูกสับกลับเข้าไปในกอง และขบวนรถของฮาฟรานจะเคลื่อนย้าย 5 ครั้งในรอบ II ไปจนถึง V



เป้าหมายของบทที่ห้า

ในการชนะ คุณต้องไปถึงวิหาร และเล่นครบทั้ง 5 รอบ หากรถขนส่งเพียงคันใดคันหนึ่งไปถึงวิหาร คุณแพ้ทันที

อ่านส่วนนี้ถ้าคุณชนะ

ทีมนักโบราณคดีที่แสนธรรมดาของคุณได้กลายเป็นกลุ่มผู้ก่อการร้าย และเหล่าสายลับที่มีประสิทธิภาพช่างเป็นกลุ่มที่มีพรสวรรค์ซ่อนเร้นอะไรขนาดนี้!

ขบวนรถถูกทำให้ล่าช้า แต่ทีมสอดแนมของคุณสังเกตเห็นฮาฟรานกำลังยึดตัวรูปหลายชิ้นลงหีบห่อ ก่อนที่เขาจะออกเดินเท้าไปสู่ยุทศาสตร์ เขาใช้ทั้งวิธีการและความรู้ที่จะควบคุมเหล่าผู้พิทักษ์แห่งอาร์นัค แต่บางทีคุณอาจรู้วิธีพอที่จะหยุดเขาได้

ถ้าคุณเลือกยอมรับความพ่ายแพ้

ขบวนรถของฮาฟรานมาถึงพดุงษาขาวก่อนหน้าคุณ ซึ่งมันจะทำให้คนของคุณนำสิ่งจำเป็นที่คุณต้องการมาให้ นั่นยากลำบากขึ้น

บทลงโทษ: หลังจากแผงการ์ดถูกเติมจนเต็มระหว่างการเตรียม ให้วางการ์ดความกลัว 2 ใบ ไว้ด้านบนสุดของกองการ์ดอุปกรณ์ มันจะเป็นการปิดกั้นช่องของอุปกรณ์จนกว่าไม้เท้าแสงจันทร์จะเนรเทศพวกมันออกไป พวกมันไม่สามารถถูกซื้อได้ แต่พวกมันสามารถถูกเนรเทศโดยการ์ดเช่น ค้อนประดับลวดลาย ได้ โปรดอย่าใช้ไม้เท้าแสงจันทร์สีแดงของภาคผู้นำคณะสำรวจ

โปรดอย่าลืมทำเครื่องหมายจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องของคุณ รวมถึงจากความสำเร็จ

บทที่หก

ด็อกเตอร์ฮาฟรานถูกพบเห็นที่กำลังมุ่งหน้าไปยังพฤษชาขาว โดยถือสิ่งของที่จำเป็นสำหรับการทำโบราณพิธีของนักบวชผู้พิทักษ์แห่งอาร์นัค - พิธีกรรมที่พวกเขาทำก็เพื่อควบคุมเกาะ แต่คุณได้ค้นคว้าหาวิธีการที่จะขัดขวางพิธีกรรมเหล่านี้ คุณรู้วิธีป้องกันที่จะไม่ให้อาร์นัคตกอยู่ในมือของเขา คุณเริ่มรีบไปยังพฤษชาขาวโดยหวังว่าจะไปถึงทันเวลา

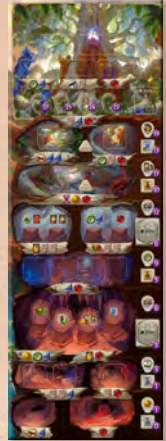
คุณจำเป็นต้องใช้:



การ์ดการเผชิญหน้าบทที่หก 8 ใบ



การ์ดภาพรวมบทที่หก



วิหารพฤษชา



มอเตอร์ไซด์



ช่องปลุกชีพ



กิ่งไม้
ศักดิ์สิทธิ์



*ไถ่ความกลัว
10 ชั้น

*แสดงถึงอุปกรณ์เกมที่มาจากภาคหลัก

ข้อควรจำ:

- การ์ดที่ได้รับจากสัญลักษณ์เนื้อเรื่องในบทก่อนหน้านี จะเริ่มต้นด้วยการอยู่ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดของคุณ
- การ์ดใบอื่นทั้งหมดที่ได้รับก่อนหน้านี้ในแคมเปญ ควรนำไปสับรวมกับกองการ์ดวัตถุโบราณ และกองการ์ดอุปกรณ์
- ถ้าคุณเลือกรับความพ่ายแพ้ในบทล่าสุดที่เล่น จงอย่าลืมรับบทลงโทษของคุณ

กฎการเล่น และการจัดเตรียมบพท์ที่หก

ใช้กระดานด้านวิหารอสรพิษร่วมกับแถบการวิจัยพฤษชา (ดูหนังสือกฎอีกเล่ม หน้า 12)

สายเกินไป!

เมื่อคุณมาถึงพฤษชาขาวก็ต้องตกใจกับสิ่งที่เห็น ดอกเตอร์ฮาฟรานยืนอยู่ที่ใต้ต้นไม้ และมีกองทัพของผู้พิทักษ์อยู่ด้านหลังเขา

"คุณมาช้าเกินไป" ฮาฟรานพูดด้วยเสียงเยาะเย้ย "ตอนนี้อาร์นัค และบรรดาผู้พิทักษ์เป็นของฉันแล้ว"

กลุ่มคุณเป็นแค่นักโบราณคดีของคุณจะสำรวจไม่ใช่สู้รบ คุณไม่พร้อมที่จะรับมือกับการปะทะในการต่อสู้ คุณต้องหาวิธีป้องกันไม่ให้สิ่งนี้กลายเป็นการเผชิญหน้าที่ต้องใช้กำลัง

อ็องตัวแน็ตคิดว่าแขนคุณ และกระซิบคำแนะนำจากใจ: "ริง"

- 1 วางหุ่นจำลองนักโบราณคดีสีแดงไว้บนแถววิหารของแถบการวิจัย นี่คือดอกเตอร์ฮาฟราน แถบการวิจัยจะไม่มีไทม์วิหาร หรือไทม์บั้นสการวิจัย
- 2 ลับกองทัพพิทักษ์ และจั่ว 9 ไทล์ วางความเป็นกองไว้ข้างดอกเตอร์ฮาฟราน - ใช้ 18 ไทล์ ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน! นำไทม์พิทักษ์ที่เหลือกลับคืนสู่กล่องเกม กองที่อยู่ในวิหารจะเป็นกองทัพพิทักษ์สำหรับบพท์นี้ เมื่อใดก็ตามที่คุณจั่วผู้พิทักษ์เพื่อวางบนพื้นที่ที่ถูกค้นพบใหม่ ให้จั่วจากกองของดอกเตอร์ฮาฟรานบนกระดาน

หรือยังไม่สายเกินไป?

"ริง!" คุณตะโกน อย่าให้ฮาฟรานมีเวลาตัดสินใจถึงสิ่งที่เขาปรารถนาจะทำกับคุณ คุณและสหายวิ่งลงมาตามเส้นทาง

"ทางนี้" คูทิลเรียก เขาหายตัวเข้าไปในช่องระหว่างรากของพฤษชาขาว คุณตามเข้าไป เข้าไปสู่เครือข่ายที่พันกันเป็นเกลียวของอูโมงค์ใต้ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ คูทิลค่อยๆ เดินอย่างช้าๆ

"เขาควบคุมบรรดาผู้พิทักษ์" คูทิลยอมรับ "แต่เขายังไม่ได้ครอบครองเกาะนี้ อย่างแรกเลย เขาต้องทำการประกอบพิธีกรรมสองอย่างในอูโมงค์ขนาดใหญ่ใต้ต้นไม้เหล่านี้"

"และการควบคุมผู้พิทักษ์ของเขาอาจไม่สมบูรณ์" อ็องตัวแน็ตกล่าว "เหล่าผู้พิทักษ์ยังคงเชื่อฟังในบัญญัติโบราณอยู่ และบางทีอาจจะยังสามารถพาให้กลับมาอยู่ฝ่ายเดียวกับเราได้"

- 3 วางไทม์ความกลัว 2 ชั้น เหนือแผงการ์ดบนช่อง II และ III

เมื่อเริ่มต้นรอบ II และอีกครั้งเมื่อเริ่มต้นรอบ III ให้จั่วผู้พิทักษ์จากกองของดอกเตอร์ฮาฟราน วางหงายลงบนแต่ละพื้นที่ระดับ 1 และพื้นที่ระดับ 2 ที่ถูกค้นพบแล้ว และยังไม่มียูพิทักษ์อยู่ ไทม์ความกลัวจะช่วยเตือนคุณถึงกฎนี้



ความรู้ภาคพื้นดิน



- 4** เปิดดูกองการ์ดเผชิญหน้าบทที่หก และหยิบเฉพาะการ์ดที่มีสัญลักษณ์กำกับไว้จากเส้นทางที่ได้กาบาทไปแล้วบนแผ่นแคมเปญของคุณ วางการ์ดเหล่านี้ไว้บนพื้นที่ระดับตามภาพประกอบ พื้นที่เหล่านี้จะไม่ได้รับเทวรูป แต่ไม่ต้องกังวล - คุณจะได้รับโอกาสที่จะได้รับเทวรูปจากการ์ดพื้นที่อื่นๆ ในระดับ จะได้รับเทวรูปวางคว่ำไว้ พื้นที่ระดับจะได้รับแบบหงายหนึ่งชิ้น และแบบคว่ำหนึ่งชิ้นตามปกติ

เมื่อคุณค้นพบพื้นที่ที่มีการ์ดการเผชิญหน้า ให้แสดงผลทันทีก่อน หรือหลังความสามารถของไทล์พื้นที่ จากนั้นให้เปิดผู้พิทักษ์ของพื้นที่นั้น



ความหลงใหลของฮาฟราน

ด็อกเตอร์ฮาฟรานได้ทำการศึกษาจนเสร็จสิ้นแล้ว ตอนนี้เขาจะนำทฤษฎีโบราณคดีของเขามาทำการทดสอบ!

- 5** ใช้แว่นขยายของฮาฟรานเพื่อปิดกั้นพื้นที่ด้านซ้ายสุดของวิหาร และให้ไทล์วิหาร 11 คะแนน 2 ชั้น แก่ฮาฟราน
- 6** นำไทล์แอคชั่นการค้นพบของฮาฟรานออก และแทนที่ด้วยไทล์แอคชั่นการวิจัยสีเขียว

แทนความสามารถเดิมของพวกมัน ไทล์พิชิตผู้พิทักษ์ของฮาฟรานและไทล์การวิจัยของเขาทั้งหมดจะมีความสามารถเดียวกัน: เพื่อเลื่อนเขาไปสู่ความสำเร็จของพิธีกรรมโบราณ ...



วางการ์ดภาพรวมบทที่หกไว้ด้านข้างกระดาน

พิธีกรรมของพฤกษาขาว

การต่อสู้ระหว่างคุณ และฮาฟรานจะเกิดขึ้นที่แถบการวิจัย **คุณสามารถขัดขวางพิธีกรรมของเขาได้โดยการวางเทวรูปหนึ่งชิ้น (2 ชิ้นในเกมร่วมมือกัน) ลงในแต่ละกรเทวรูปทั้งสอง**

การมาถึงของฮาฟราน

เมื่อฮาฟรานทำการวิจัย ให้ยับยั้งจำนวนของเขาและผู้พิทักษ์ของเขาลงหนึ่งแถว พิธีกรรมแรกจะเกิดขึ้นในกรเทวรูปชั้นล่าง จนกว่าจะจบพิธี คุณจะไม่สามารถเลื่อนโทเค็นการวิจัยขึ้นไปเหนือกรเทวรูปชั้นล่างได้



กรเทวรูปชั้นล่าง

พิธีกรรมที่หนึ่ง

เมื่อฮาฟรานไปถึงกรเทวรูปชั้นล่าง เขาจะเริ่มพิธีกรรมแรก **ในแต่ละแอคชั่นการวิจัยของเขา 4 ครั้งถัดไปให้วางไทม์ความกลัวหนึ่งชิ้นลงบนแท่นที่ยังไม่มีเทวรูป - ช่องซ้ายสุด หรือขวาสุด โดยดูจากลูกศรการตัดสินใจ ไทม์ความกลัวของเขา และเทวรูปของคุณจะไม่ปิดกันกันและกัน** อย่างไรก็ตามหากคุณวางเทวรูปบนไทม์ความกลัว คุณต้องเพิ่มการ์ดความกลัว 2 ใบ ลงในพื้นที่เล่นการ์ดของคุณ ฮาฟรานสามารถวางไทม์ของเขาไว้ใต้เทวรูปของคุณได้

การเผชิญหน้า

เมื่อฮาฟรานทำการวางไทม์ความกลัวชิ้นที่สี่ ให้แสดงผลการเผชิญหน้า

ถ้าคุณไม่มีเทวรูปอยู่ในกร (2 ชิ้นในเกมร่วมมือกัน) คุณแพ้เกม

จากนั้นเปรียบเทียบผู้พิทักษ์ (หวังว่าคุณจะพิชิตได้บ้างแล้วในตอนนี้อย่างน้อยเท่ากับที่อยู่ในกองของฮาฟราน จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น แต่ถ้าฮาฟรานมีจำนวนมากกว่า เขาจะทำการยึดทรัพย์สินสมบัติของอาร์นัค - จั๋ววัตดูโบราณ 1 ใบ จากกองต่อจำนวนผู้พิทักษ์แต่ละตัวที่เขา มีมากกว่าคุณ และเพิ่มการ์ดวัตดูโบราณเหล่านี้ไปยังกระดานของคุณแข่ง จากนั้นฮาฟรานทำการหลบหนี

การหลบหนีของฮาฟราน

ย้ายหุ่นจำลองของฮาฟรานขึ้นไปยังกรเทวรูปชั้นบน ทั้งผู้พิทักษ์ไว้ที่กรชั้นล่างกับคุณ ผู้พิทักษ์จะไม่ปรากฏในพื้นที่ใหม่ที่คุณค้นพบอีกต่อไป

นำไทม์การวิจัยสี่เขี้ยวออกจากกองของฮาฟราน เขาจะทำการวิจัยเพียงสองครั้งในแต่ละรอบของสองรอบสุดท้าย



หงายผู้พิทักษ์ 3 แผ่นบนสุดจากกองของฮาฟราน คุณสามารถพิชิตพวกมันในลำดับใดก็ได้เช่นเดียวกับที่คุณพิชิตนกฮูกในบทที่หนึ่ง ทุกครั้งที่คุณพิชิตหนึ่งตัว ให้หงายอีกตัวจากกอง

คุณไม่สามารถเลื่อนขึ้นด้านบนในขณะที่มีผู้พิทักษ์อยู่ในกร อย่างไรก็ตาม **คุณไม่ต้องรับความกลัวเมื่อสิ้นสุดรอบ**

พิธีกรรมที่สอง

ในระหว่างนั้น ฮาฟรานได้เริ่มพิธีกรรมที่สอง โดยวางไทม์ความกลัวหนึ่งชิ้นต่อแอคชั่นการวิจัยแต่ละครั้ง เหมือนที่เขาทำก่อนหน้านี้ไปที่กรของเขา และวางเทวรูปหนึ่งชิ้น - 2 ชิ้น! - ก่อนการทำแอคชั่นครั้งสุดท้ายของเขา

ก่อนรอบ V ให้สร้างกองของฮาฟรานขึ้นโดยให้ไทม์การวิจัยสีแดงของเขาอยู่ด้านล่าง



เมื่อฮาฟรานทำแอคชั่นครั้งสุดท้ายของเขาในเกม ให้แสดงผลการเผชิญหน้า **ถ้าคุณไม่ได้วางเทวรูปไว้ตามจำนวนที่กำหนด คุณแพ้** **ถ้าคุณวางเทวรูปได้ตรงตามที่กำหนด คุณชนะแฉมเปญ!**

ความสำเร็จ

ในบทนี้ ความสำเร็จจะมีค่าเป็นคะแนน ซึ่งจะถูกนำไปบวกกับคะแนนบทของคุณ ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ให้บวกคะแนนเข้าไปหลังจากคุณหาผลรวมของคุณด้วยสอง และลบกับคะแนนของฮาฟราน

กลยุทธ์ 3



วางมอเตอร์ไซค์ไว้ข้างกระดานหลัก

ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณ ถ้าคุณค้นพบทั้ง 3 พื้นที่ในหนึ่งแถวแนวตั้ง ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ค้นพบทุกพื้นที่ในแถวแนวตั้งสองแถว

ทำลายคำสาป 4



วางห้องปลุกชีพไว้ใกล้กับแถบการวิจัย

ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อสมุดบันทึกของคุณอยู่ในแถวเดียวกันกับหุ่นจำลองดีออกเตอร์ฮาฟราน ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน คุณต้องมีสมุดบันทึกทั้งสองชิ้นในแถวนั้น

ควบคุมเหล่าผู้พิทักษ์ 5



วางกิ่งไม้ศักดิ์สิทธิ์ไว้ข้างกระดานหลัก

ได้รับการดไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณเมื่อคุณพิชิตผู้พิทักษ์ทุกตัว


การปรับเปลี่ยน เล่นบทเดียวซ้ำ

ถ้าคุณกำลังเล่นบทนี้ในความท้าทายแบบ เล่นบทเดียว และไม่ใช้ในแบบที่เป็นส่วนหนึ่งของแคมเปญ คุณสามารถใช้การดการเผชิญหน้าที่คุณได้รับจากที่คุณเล่นแคมเปญครั้งล่าสุด หรือเลือกกลุ่ม 2 หรือ 4 ใบ

โหมดนักเรียน

เมื่อจัดเตรียม ให้เปิดดูกองการ์ดอุปกรณ์ และหยิบมอเตอร์ไซค์, เรือไอน้ำ, หรือเรือเหาะใบใดก็ตามที่เจอเป็นใบแรก (จากนั้นสับใหม่) ให้เริ่มเกมด้วยการดใบนั้นอยู่ด้านบนของกองการ์ดคุณ ทำสิ่งนี้ก่อนการจั่วการ์ดขึ้นมือของคุณในรอบ I ในเกมสำหรับผู้เล่นสองคน ผู้เล่นแต่ละคนเริ่มต้นด้วยยานพาหนะหนึ่งใบ)

โหมด นักอาร์ทคริทยา

เริ่มต้นด้วย  น้อยลงหนึ่งชิ้น (แต่ละผู้เล่น)
คุณไม่สามารถชนะได้ เว้นแต่คุณ (ทั้งสองคน) จะไปถึงวิหาร

เป้าหมายของแคมเปญ

ในการชนะคุณต้องขัดขวางทั้งสองพิธีกรรมของฮาฟราน หากคุณยอมรับความพ่ายแพ้ให้อ่านข้อความที่ซ่อนไว้เลข 44

จบบทที่หก

หากคุณชนะบทที่หก คุณได้ชนะแคมเปญแล้ว:

ดีอกเตอร์ฮาฟรานอัมเทวรูปชิ้นสุดท้ายไปที่แทนบูชาด้วยสายตาที่กระตือรือร้น แต่เมื่อเขาเข้าไปใกล้ ใบหน้าของเขา กลับถอดสีด้วยความตกใจ - เทวรูปของคุณตั้งอยู่ตรงนั้นแล้ว!

"คุณมาช้าเกินไป" อีองตัวแน่ตีบอกเขา เธอก้าวออกมาจากเงามืด ใบหน้าของเธอเหนื่อยล้า เสียงของเธอไร้ซึ่งการเย้ยหยัน "ผู้พิทักษ์แห่งอาร์นิคทั้งหลายโปรดยกโทษให้ฉันด้วย ในส่วนที่ฉันทำในแผนการที่บ้าคลั่งของนาย"

"ไม่!" ฮาฟรานร้องไห้ และเขากัดฟันราวกับสุนัขจนตรอก

สิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปขึ้นอยู่กับตัวเลือกที่คุณได้ตัดสินใจ

นับคะแนนจบเกม

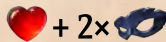
คำนวณคะแนนของคุณสำหรับบทที่หก จากนั้นรวมคะแนนของคุณสำหรับทุกบทเพื่อคิดคะแนนแคมเปญของคุณ (ในเกมสำหรับผู้เล่น 2 คน ให้ปิดเศษคะแนนแคมเปญของคุณขึ้น ถ้าไม่ได้เป็นจำนวนเต็ม) จดไว้ อีกสักครู่คุณ จะต้องใช้มัน

ตัดสินเส้นทางของคุณ

ตอนนี้ ให้นำสัญลักษณ์เนื้อเรื่องที่คุณรวบรวมไว้ พวกมันคือตัวแทนการเดินทางไปตาม 3 เส้นทางที่แตกต่างกัน อ่านข้อความเฉพาะเส้นทางที่นับได้สูงสุด

ทางแยกที่คุณทำเครื่องหมายไว้ให้นับทั้งสองสัญลักษณ์ หากมีการเสมอกันให้เลือกเส้นทางที่ดูเหมาะสมกับเนื้อเรื่องของคุณ

เส้นทางของความเป็นผู้นำ



ข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 28

เส้นทางของนักพิฆาตอสูร



ข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 33

เส้นทางของนักวิชาการ



ข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 37


เกมแบบตัวเลือก

ตัวเลือกแบบเล่นบทเดี่ยวจบ


หลังจากที่คุณเล่นแคมเปญจบแล้ว คุณอาจต้องการเล่นเพียงเฉพาะบทใดบทหนึ่งเพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในบางสถานการณ์ของเกมเป็นพิเศษ ในกรณีนี้คุณสามารถเพิกเฉยต่อองค์ประกอบของเนื้อเรื่องบางส่วนได้ สัญลักษณ์ของเนื้อเรื่องจะไม่มีผล และคุณไม่จำเป็นต้องระวังเกี่ยวกับการแยกอุปกรณ์ของภาคเสริมออกจากกองปกติ

ร่วมมือกันบนความแตกต่างของระดับความยาก


ผู้เล่นสองคนสามารถเล่นเกมแบบร่วมมือกันบนระดับความยากที่แตกต่างกันได้ นี่อาจเป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับทีมของผู้ปกครอง-เด็ก หรือผู้เล่นสองคนทีมใดก็ได้ที่มีระดับทักษะการเล่นที่ต่างกัน สามารถทำได้เพียงจัดเตรียมแต่ละบทตามปกติในระดับความยากที่ต้องการ ผู้เล่นที่อยู่ในระดับความยากที่ง่ายขึ้นจะไม่ได้รับผลกระทบจากเงื่อนไขของระดับความยากที่ยากขึ้นด้วยข้อยกเว้นบางประการ

บทที่หนึ่ง: ถ้าผู้เล่นหนึ่งคนกำลังเล่นโหมดนักอาร์ทคริเวีย มีเพียงผู้พิทักษ์คนสุดท้ายเท่านั้นที่มีค่าใช้จ่ายเป็นสองเท่าในการพิชิต มันสามารถถูกพิชิตได้โดยผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง แต่มันต้องถูกพิชิตโดยการจ่าย 6 

บทที่สอง: ถ้าผู้เล่นหนึ่งคนกำลังเล่นโหมดนักอาร์ทคริเวีย ให้วางการ์ดวัตถุโบราณไว้บน 6 พื้นที่รอบนอกเท่านั้น เฉพาะผู้เล่นโหมดนักอาร์ทคริเวียเท่านั้นที่ได้รับผลจากโทเค็นความกลัวบนแถบการวิจัย

บทที่สาม: ถ้าผู้เล่นหนึ่งคนกำลังเล่นโหมดนักเรียน ให้วางวัตถุโบราณมงกุฎผู้พิทักษ์ไว้ข้างแผงการ์ดเท่านั้น เฉพาะนักเรียนเท่านั้นที่สามารถซื้อมงกุฎผู้พิทักษ์ได้ หากผู้เล่นหนึ่งคนกำลังเล่นโหมดนักอาร์ทคริเวีย ให้เพิ่มผู้พิทักษ์ 3 ตัว ลงบนพื้นที่แรกที่ถูกค้นพบที่พื้นที่อุโมงค์ระดับ  เท่านั้น

บทที่สี่: ไม่มีการเปลี่ยนแปลง

บทที่ห้า: ถ้าผู้เล่นหนึ่งคนกำลังเล่นโหมดนักอาร์ทคริเวีย ไทล์แอคชั่น  ของคู่แข่งจะเลื่อนเพียงหุ่นจำลอง ขบวนรถขนส่งเพียงที่อยู่ห่างจากวิหารมากที่สุดเท่านั้น

บทที่หก: ถ้าผู้เล่นหนึ่งคนกำลังเล่นโหมดนักอาร์ทคริเวีย เพียงผู้เล่นคนนั้นเท่านั้นที่ต้องไปถึงวิหาร

ข้อความเนื้อเรื่องที่ถูกซ่อน

11.

หลังจากที่ต้องฝ่าฟันมาหลายวัน ในที่สุดคุณก็ได้พบเส้นทางสู่รังอสูร คุณนำคณะสำรวจของคุณมุ่งขึ้นสู่หน้าผา

ขณะที่ศีรษะของคุณเงยขึ้นเหนือแนวหินที่ยื่นจากหน้าผา คุณก็ได้เผชิญหน้ากับนกฮูกขนาดมหึมา มันไม่กินคุณ - ไม่ในทันที

ไม่ทำการเคลื่อนไหวอย่างฉับพลัน คุณปีนขึ้นไปบนเชิงผาของเจ้านก ตอนนี้คุณยืนขึ้นบนสองเท้าของคุณ คุณยังต้องงยหน้าขึ้นมาพบกับสายตาของสิ่งมีชีวิตที่กำลังจ้องมองคุณอยู่

เบื้องหลังดวงตาดั่งอัญมณีคู่ นั้น คุณรับรู้ถึงสติปัญญาของมัน เจ้าสิ่งมีชีวิตนี้ระแวดระวัง แต่ไม่ได้มีท่าที่เป็นศัตรู อาจมีวิธีที่คุณสามารถสื่อสารกับมันได้? หากเพียงคุณรู้เกี่ยวกับตำนานผู้พิทักษ์เหล่านี้มากขึ้นสักหน่อย คุณก็น่าจะรู้

อ้อ! แต่คุณก็รู้ได้แล้ว! ที่กลางรังของผู้พิทักษ์คุณเห็นสมุดบันทึก นั่นต้องมาจากคณะสำรวจของคุณอย่างแน่นอน! ... แต่คุณก็เป็นคนนำมันมารึ? หรือเจ้านกนำมันมาที่นี่? หรือมันตกลงมาจากร่างที่ไร้วิญญาณของคุณก็คิด?

เพื่อให้ได้คำตอบ คุณต้องได้สมุดบันทึกเล่มนั้นมาก่อน แต่อย่างไรละ? หลังจากการปีนขึ้นมาอย่างยากลำบาก ความเร็วของคุณในตอนนี้ไม่น่าจะไวใจได้ และไม่มีทางเลยที่คุณจะเอาชนะเจ้าสัตว์ประหลาดตัวนี้ได้... บางทีมันอาจจะสนใจการแลกเปลี่ยน

เมื่อคุณพิชิตผู้พิทักษ์นกฮูกแล้ว จะได้รับสมุดบันทึกของ ศ.คูทิล ไปยังด้านบนสุดของกองการด์คุณ

12.

"ฉันจะยังชนะ" ฮาฟรานประกาศ และดึงหีบสีน้ำเงินที่ติดอยู่บนเหรียญทองจากกระเป๋าของเขา นำมาห้อยไว้ที่คอ

การที่อยู่ใกล้กับเขามากทำให้คุณสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงในทันที ผิวหนังบนมือทั้งสองข้างของเขา เปลี่ยนเป็นสีม่วงเข้ม ดวงตาของเขาดำสนิท เขาเดินโซเซแล้วอ้าปากค้างเพื่อหายใจ

ความหวาดกลัว, เหนื่อย, และความรู้สึกไม่สบายใจครอบงำนี้อาจเป็นชะตากรรมของคุณ

คุณร้องเรียกเขา ขอร้องให้เขาถอดเหรียญออก

ฮาฟรานกะพริบตาให้คุณโดยที่ไม่มีมารู้ สติของเขา กำลังจะหลุดลอยไป

คุณดึงสมุดบันทึกการวิจัยของคุณออกมา และอ่านบทโบราณเสียงดังโดยหวังว่าคุณจะออกเสียงได้อย่างถูกต้อง มันคือภาษาโบราณ แต่ ถูกต้องแล้ว! ตอนนี้มันได้ดูดซับพลังอำนาจแห่งอดีตกาล ฮาฟรานเข้าใจมัน!

ดีออกเตอร์ฮาฟรานดึงเหรียญออกจากคอของเขา ทันใดนั้นเขาก็ทรุดตัวลง คุณรีบเข้าไปหาเขาข้างๆ และตรวจสอบชีพจรของเขา ฮาฟรานยังมีชีวิตอยู่ ทันใดนั้นเปลือกตากระพือขึ้น และเขาคำว่ามือคุณ เสียงของเขาเหือดแห้ง และอ่อนแรง แต่คำพูดนั้นจริงใจ "ขอบ...คุณ." จากนั้นเขาก็หมดสติไป

คูทิลตรวจสอบดวงตาทั้งสองข้างของเขา ลีที่ผิดธรรมชาติ เหล่านั้นค่อยๆ จางหายไป

"เขาจะฟื้นตัว" คูทิลเอ่ยด้วยความโล่งใจ

"สภาพจิตใจของเขาวouldจะมีปัญหา แต่ฉันดีใจที่เขาไม่ได้สูญเสียมันไป"

จบ

13.

เส้นทางของผู้พิทักษ์บนกลีตีสไล ได้นำทางคุณสู่สถานที่ที่แปลกประหลาดมากมาย แต่ไม่มีที่ไหนเลยที่น่าสนใจเท่ากับรังที่ทำจากแก่งไม้ และกิ่งไม้ี่นี่ยเลย คุณสงสัยว่ามันเคยมีไข่อยู่มากในหลายฟอง แต่ตอนนี้มันว่างเปล่า นักแกะรอยของคุณวิเคราะห์รอยเท้าในบริเวณใกล้เคียงว่ามันเป็นของอ็องตัวแน็ต

คุณรู้ว่าผู้พิทักษ์ตัวนี้เป็นสิ่งมีชีวิตที่ลึกลับ บางทีมันอาจซ่อนไข่อะไรบางอย่างไว้ในที่ที่หลุดรอดจากการสังเกตของอ็องตัวแน็ต?

ใช่! หลังจากการค้นหาอย่างระมัดระวัง คุณก็พบมัน

เริ่มบทต่อไปด้วยการดวลอาวุธโบราณไข่อะไรสักอันที่ด้านล่างสุดของกองการด์คุณ

14.

ไอ้ช่างเป็นการค้นพบที่น่ายินดี! จากสิ่งมหัศจรรย์ทั้งหมดในหุบเขานี้ ไม่มีใครยอดเยี่ยมเท่าสายตาของนักบินของคูทิล

การพลัดหลงกับคูทิลระหว่างการโจมตีของผู้พิทักษ์ นักบินดีใจไม่แพ้กันที่ได้พบคุณ! นักบินยืนยันว่าคูทิลกำลังตามหาวิหารคาร์-คาลส์ ตำแหน่งปัจจุบันของคูทิลยังคงไม่มีใครทราบ แต่ผู้ค้นหาก็คนอื่นได้ถูกเพิ่มเข้ามาให้กับทีมของคุณ เป็นเรื่องน่ายินดีที่ได้รู้ว่าคูทิลถูกพบเห็นว่ายังมีชีวิตอยู่เมื่อไม่นานนี้

15.

คุณกำลังเรียนรู้วิถีของสัตว์ร้ายแห่งอาร์นัค แม้ว่าจะแตกต่างกันที่รูปลักษณ์ แต่พวกมันมีพฤติกรรมที่เหมือนกันหลายอย่าง พวกมันมีสติปัญญาที่เห็นได้จากการกระทำต่างๆ และแม้ว่าพวกมันมักจะเดินทางลำพังแต่ดูเหมือนพวกมันมักจะทำงานร่วมกัน โดยการสื่อสารจากระยะไกลด้วยวิธีใดก็ตาม

คุณเริ่มเข้าใจว่าทำไมศาสตราจารย์คูทิลถึงหลงใหลในสิ่งมีชีวิตเหล่านี้มาก ยังมีสิ่งที่จะต้องเรียนรู้อีกมากมายจากการศึกษาพวกมัน

เริ่มต้นบทต่อไปด้วยการดวลดาบโบราณหินชนบทที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

16.

ขณะพลบค่ำในช่วงมือเย็น พ่อครัวประจำแคมป์เข้ามาหาคุณเขาดูค่อนข้างเขินอาย เขาเปล่งเสียงของเขาซึ่งดังมากพอสำหรับทุกคนที่จะได้ยิน เขากล่าวว่า "เรารู้ว่ามันยากสำหรับคุณเมื่ออ็องตัวแน็ตจากไป และ ...เออละ... พวกเราแค่อยากให้คุณรู้ว่าทุกที่ที่คุณนำทางไป...เราอยู่ข้างหลังคุณ"

ทีมของคุณมอบของขวัญที่ใส่ใจให้กับคุณ

เริ่มต้นบทต่อไปด้วยการดวลอุปกรณ์นี้ที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

17.

เมื่อเห็นว่าคุณไม่ทำการโจมตี ฮาฟรานก็ผ่อนคลายลงเล็กน้อย และหน้าบูดบึ้งของเขาเปลี่ยนเป็นรอยยิ้มเยาะที่มองมายังศาสตราจารย์คูทิล

"พอแล้วใช้ไหมสำหรับจรรยาบรรณทางโบราณคดี! ฉันเห็นคุณเลือกที่จะยึดอำนาจนี้เพื่อตัวคุณเอง แต่ฉันก็คาดการณ์ถึงการกระทำเช่นนี้ไว้แล้ว"

ฮาฟรานเอื้อมมือเข้าไปในกระเป๋าของเขาและหยิบก้อนหินสีน้ำเงินชิ้นใหญ่ออกมา "ฉันเดาว่าคุณรู้ว่าสิ่งนี้คืออะไร"

พวกคุณทุกคนรู้ว่ามันคืออะไร มันคือหัวใจของพสกษาวา

ฮาฟรานพยักหน้าด้วยความสับสน "ขอแสดงความยินดีด้วยในการเป็นเจ้านายของคุณไม้ต้นนี้ อีกไม่นาน มันจะตาย และฉันจะมีต้นไม้ต้นใหม่ของตัวเอง"

คูทิลรู้สึกหวาดกลัว "แต่คุณรู้ไหมว่าหินจะถูกปลุกให้ตื่นจากการทำพิธีกรรม? โรแบร์โต ดูมือของคุณสิ!"

มือของด็อกเตอร์ฮาฟรานได้เปลี่ยนเป็นสีของหิน กิ่งก้านสีน้ำเงินเลื้อยคืบคลานผ่านเส้นเลือดบนท่อนแขนของเขา ในขณะที่มือของเขาเหมือนถูกดูดของเหลวออก และเหี่ยวแห้งลง

"ฉันปล่อยมันไม่ได้!" ฮาฟรานร้องไห้ "ช่วยฉันด้วย! ช่วยด้วย!"

คุณรีบไปช่วยต้นไม้ที่กำลังตายสิ้นไหว พื้นดินสั่นสะเทือน ฮาฟรานล้มลง

ตอนนี้มีोरรวมเป็นหนึ่งในเดียวกับหินสีฟ้าแล้ว มือของฮาฟรานทุบลงที่พื้นกรู หักออกจากข้อมือที่กำลังแปรธาตุของเขา และกลิ้งไปหยุดที่เท้าของคุณ

"ไป!" อ็องตัวแน็ตร้อง "รักษาต้นไม้ไว้ พวกเราจะไปช่วยคนอื่น!"

คุณซ่อนหินขึ้นมาแล้ววิ่ง ไม้แตกหัก และก้อนหินร่วงหล่นขณะที่คุณพุ่งผ่านเหล่ารากไม้มีหิมะที่กำลังพังทลาย ฝุ่นเข้าไปเต็มปอดของคุณ คุณโผล่ออกมารากรากไม้สลักและอ้าปากหายใจหอบ

คุณรู้ว่าหัวใจควรอยู่ที่ไหน ในภาวะที่หายใจแทบไม่ออก การปีนนั้นไม่่ง่ายเลย แต่คุณสามารถไปถึงที่ช่องอากาศที่ยังเหลืออยู่จากการกระทำที่ประมาทของฮาฟราน คุณนำหินกลับคืนสู่ต้นไม้อย่างนุ่มนวล และแรงสั่นสะเทือนได้ลดลง

การวิจัยอย่างรอบคอบของคุณให้ความรู้ในการกอบกู้พสกษาวา แต่ตอนนี้คุณได้เจื่อน้ำใหม่

ทำไมหินไม่ทำอันตรายกับคุณเหมือนที่ทำกับฮาฟราน?

ต้นไม้ที่เอ่ยไม่ได้นั้นไม่สามารถให้คำอธิบาย แต่คุณรู้สึกได้ถึงความสำเร็จในบุญคุณ

จบ

18.

ไข่ที่เก็บมาได้ ฟักตัวออกมาแล้ว!

และคุณประหลาดใจแค่ไหนที่ได้พบกับเจ้าตัวน้อย! มันไม่ใช่คนอย่างที่คิด ดูเหมือนกับกิ้งก่าที่มีขนมากมาย

สำหรับตัวมันเอง เจ้าตัวน้อยดูเหมือนจะไม่ตกใจกับรูปลักษณ์ของคุณเลย คุณสงสัยว่ามันได้ผูกจิตกับคุณแล้ว เพราะมันติดตามทุกที่ที่คุณไป

เริ่มบทต่อไปด้วยการดวลดาบโบราณผู้พิทักษ์ตัวน้อยที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

19.

ในขณะที่ค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างผู้พิทักษ์ คุณได้สร้างสัมพันธ์ของคุณด้วย ตอนนี้อยู่ที่ร้านแห่งอาร์นัค สามารถจดจำคุณได้ ถึงแม้ว่าจะเป็นครั้งแรกที่คุณพบกัน

ตามตำนานที่เล่าขาน ผู้พิทักษ์ถูกสร้างขึ้น และควบคุมโดยการประกอบพิธีกรรม ณ "พฤษชาขาว" ความสัมพันธ์ใหม่ของคุณกับผู้พิทักษ์อาจช่วยให้คุณเข้าใจในพิธีกรรมเหล่านี้ และธรรมชาติของความสัมพันธ์ ท่ามกลางสิ่งมีชีวิตทั้งหลายในอาร์นัค

เริ่มบทต่อไปด้วยการดวลดาบโบราณเรื่องเล่าแห่งจุดกำเนิดที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

20.

ด้วยการสังเกตก้อนหินแห่งอาร์นัค คุณได้วินิจฉัยว่าแร่ธาตุสีน้ำเงินนี้มีคุณสมบัติของแม่เหล็กแรงสูง ตอนนี้คุณถึงได้เข้าใจแล้วว่าทำไมคุณหลงทางในป่านี้บ่อยครั้ง ถึงแม้ว่าคุณจะปรับตั้งค่าเข็มทิศของคุณแล้วก็ตาม มันยังคงพาคุณหลงทิศได้อยู่ดี แต่บางทีมันอาจจะนำคุณไปสู่สถานที่ที่น่าสนใจก็ได้

เริ่มต้นบทต่อไปด้วยการดวลดาบโบราณเข็มนาฬิกาที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

21.

แหล่งน้ำหลายแห่งบนเกาะแห่งนี้มีกลิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ คุณได้รวบรวมข้อมูลเพียงพอที่จะสรุปได้ว่าน้ำนี้ - หรืออาจจะเป็นกลิ่น - มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเหล่าผู้พิทักษ์อย่างแน่นอน ตอนนี่ถึงเวลาสำหรับการทดลองบางอย่างแล้ว

เริ่มต้นบทต่อไปด้วยการดวลดาบโบราณถึงต้นน้ำในบ่อที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

22.

ฮาฟรานดูเหมือนสัตว์ที่จนตรอกเพราะเขาเป็นแบบนี้จริงๆ สัตว์จนตรอกนั้นเป็นอันตราย คุณถอยกลับ และขอให้ผู้พิทักษ์ทำเช่นเดียวกัน เพื่อให้ทางแก่ฮาฟรานหนีออกไป

ฮาฟรานจัดทรงเสื้อตัวนอกของเขาเพื่อรักษาคัดศรีของเขาไว้ "เห็นแล้วว่าคุณได้ไขปริศนาเกี่ยวกับวิธีแห่งอาร์นัค โบราณในการควบคุมเหล่าผู้พิทักษ์ได้เหมือนกัน ดีแล้วล่ะ ครั้งนี้ถือว่าคุณชนะ"

ฮาฟรานเดินตรงไปยังทางออก ด้วยตาที่คอยจ้องเผ่าระวัง คุณอยู่ขณะที่เขากำลังเดินผ่านแท่นศิลา เขาปิดเทวรูปของคุณหล่นลง และวางเทวรูปของเขาไปแทนที่

ไม่มีอะไรเกิดขึ้น

"เราไม่ได้กำลังประกอบพิธีกรรมอยู่" คุณทูลอธิบาย "เราได้ทำการถอนพิธีกรรมแล้ว ผู้พิทักษ์เป็นอิสระที่จะทำอะไรก็ได้"

ฮาฟรานจ้องมองไปยังคุณ, คุณ, ผู้พิทักษ์ที่คุณเชื่อฟังคำสั่งของคุณ "แล้วทำไม..."

"ความเห็นใจ, ความเคารพ, และความเชื่อใจยังฝังลึก" อึ้งตัวแน่นตกล้ำ

ฮาฟรานส่ายหัวอย่างกังขา จากนั้นหันหลังและหนีไป ไม่แม้แต่จะตระหนักได้ว่าไม่มีใครไล่ตามเขาไปเลย

จบ



23.

การจารกรรมของคุณนั้นเป็นผลแล้ว! คำพูดที่ไม่ระวังบางคำจากคณะสำรวจของอ็องตัวแน็ตนั้นได้เปิดเผยสถานที่ที่มีเครื่องมือทางโหราศาสตร์โบราณอยู่ คุณได้พบกับวัตถุโบราณที่คล้ายคลึงกันในอารยธรรมดึกดำบรรพ์อื่นๆ มาก่อน แต่ไม่มีสิ่งใดที่เหมือนกับชิ้นนี้ มันมีความสำคัญขนาดไหนกับคนที่สร้างสิ่งนี้ขึ้นมา? แต่สิ่งที่สำคัญกว่าคือ ทำให้อ็องตัวแน็ตถึงพยายามเสาะหามัน?

เริ่มบทต่อไปด้วยการดัดวัตถุโบราณศักราชศิลาที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

24.

เพื่อหวังที่จะเข้าใจชายคนนี้ คุณถามฮาฟรานถึงเหตุผลใจของเขาในตอนแรกเขาดูไม่ใส่ใจกับคำถามของคุณ แต่เมื่อเขาเข้าใจว่านี่ไม่ใช่การหลอกล่อใดๆ ไม่ใช่การที่คนของคุณจะคอยหาโอกาสจู่โจม เขาจึงผ่อนคลายลง และยอมสารภาพ "ฉันไม่มั่นใจว่าฉันยังรู้อยู่ไหม"

ฮาฟรานเอื้อมมือไปที่กระเป๋าลือ และดึงขวดขนาดเล็กออกมา "น่านน้ำแห่งชีวิต และความตาย" เขาพยักหน้าให้อ็องตัวแน็ต "มันเป็นสิ่งที่ทำให้สามารถควบคุมเหล่าผู้พิทักษ์ได้ และบางที... บางสิ่งที่ยิ่งใหญ่" แน่นอนมันคือยาพิษ แต่มันยังเป็นเลือดสำหรับหล่อเลี้ยงต้นไม้แห่งนี้ ที่เหล่ารากไม้ของมันได้เจริญเติบโตไปทั่วทั้งเกาะ และมันคือ... ฉันมีความหวังว่า..." เขาส่ายหัว "แต่มันเป็นเรื่องที่โง่เขลา และฉันก็รู้อยู่แล้ว" เขาจึงไปที่คูทิล "คุณบอกกับฉันเมื่อหลายปีก่อน"

คูทิลส่ายหัว "น้ำนี้สามารถยื้อเวลาตายได้ แต่มันยื้อเวลาตายไม่ได้ โดยเฉพาะผู้ที่ได้จากไปนานแล้ว"

ฮาฟรานโยนขวดขนาดเล็กให้คูทิล "ฉันยอมแพ้ คุณชนะแล้ว"

คูทิลเก็บมันไว้ในกระเป๋าลือ "ไม่หรอกโรแบร์โต การยอมแพ้ ทำให้คุณเป็นผู้ชนะ"

จบ

25.

ในงานวิจัยของคุณได้แสดงให้เห็นว่า แหล่งน้ำที่แตกต่างกันก่อให้เกิดผลที่ต่างกันต่อผู้พิทักษ์ ไม่ว่าจะทำให้พวกมันกระวนกระวาย, หรือเกรี้ยวกราด, หรือสงบ ชาวโบราณเชื่อว่าอารมณ์ต่างๆ นี้สามารถควบคุมได้โดยการประกอบพิธีกรรม ณ สถานที่ที่รู้จักกันในชื่อว่า พฤษชาขาว

คุณมีเหตุผลที่ทำให้เชื่อว่าน้ำในแต่ละแหล่งกำเนิดมีผลกับสิ่งมีชีวิตอื่นที่อาศัยอยู่ด้วยเช่นกัน

เริ่มบทต่อไปด้วยการดัดอุปกรณ์สารสกัดช่วยสงบจิตใจที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

26.

คุณได้ตามรอยส่วนประกอบของแม่เหล็กจนเจอแหล่งของมัน อุกกาบาตที่ได้ตกมายังอาร์นัคเมื่อนานมาแล้ว ซึ่งเป็นสิ่งบูชาของชาวโบราณ อุกกาบาตได้ถูกขุดขึ้นมาเพื่อใช้เป็นวัตถุโบราณ และสร้างวิหารทั่วทั้งเกาะ ปฏิกริยาความร้อนจากการปะทะของอุกกาบาตทำให้เกิดหินออบซิเดียนสีน้ำเงิน ซึ่งถือเป็นของมีค่าในการทำอาวุธสำหรับพิธีกรรม วัตถุอันศักดิ์สิทธิ์ของอาร์นัค และสถานที่มากมายนั้นถูกเชื่อมโยงผ่านแร่ธาตุเหล่านี้!

เริ่มบทต่อไปด้วยการดัดวัตถุโบราณแร่พลังงานแม่เหล็กที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

27.

หลังจากการป็นเขาอันยากลำบาก ในที่สุดคุณก็ได้ขึ้นไปถึงรังของนกอินทรี เพชฌัญห่ากับนกตัวมหึมา ตอนนี้คุณสงสัยว่านี่เป็นเรื่องที่ฉลาดหรือไม่

แต่มันไม่ใช่เวลาที่จะมาสงสัย ท่ามกลางกิ่งไม้ และใบไม้ที่อยู๋ในรัง คุณสังเกตเห็นแผ่นอะไรสักอย่าง - มันคือบรรดาหน้ากระดาษจากสมุดบันทึก!

คุณไม่กล้าที่จะคว่ำสมบัติของเจ้านกที่มีสายตาอันเฉียบคม - และจะงอปากที่คมกว่า! บางทีมันอาจจะสนใจการแลกเปลี่ยน?

เมื่อคุณพิชิตผู้พิทักษ์นกอินทรีแล้ว จะได้รับการดัดบันทึกผู้พิทักษ์ไปยังด้านบนสุดของกองการ์ดคุณ

28.

เมื่อยื่นต่อหน้าศัตรูของคุณ ความรู้สึกถึงชัยชนะนั้นได้ก่อให้เกิดเป็นความเมตตา ชายผู้นี้ต่างจากคุณจริงหรือ, หรือคูทิล หรืออ็องตัวแน็ตที่ก่อนหน้านี้เคยเป็นอริกับคุณมาก่อน?

คุณไม่กล้าที่จะเพิกเฉยต่อสถานการณ์ที่ดูอันตรายนี้ เขาจนมุมแล้ว จะหลบหนี หรือต่อสู้ก็มีค่าเท่ากัน แต่บางทีคุณสามารรถโน้มน้าวให้เขาพูดได้

ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับทักษะในความเป็นผู้นำของคุณ อ่านข้อความที่สอดคล้องกับคะแนนที่คุณได้จากทั้งแคมเปญ

19 หรือน้อยกว่า อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 34

20 ถึง 59 อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 41

60 ถึง 99 อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 24

100 หรือมากกว่า อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 39

29.

คุณไม่ใช่นักล่าสมบัติ คุณมาที่อาร์นัคเพื่อคูทิล ไม่ใช่เพื่อทองคำ แต่ว่า...เหรียญนี้ มันส่องแสงประกายสว่างไสวกว่าสิ่งอื่นใด ใช่แล้ว... คุณช่างโชคดีที่ได้พบมัน เก็บมันไว้ เก็บมันไว้เป็นของตัวเอง เก็บมันไว้ตลอดกาล

เริ่มบทต่อไปด้วยการดอุปกรณ์เหรียญทองคำที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

30.

ด้วยความอุตสาหะ, ความอดทน, และการเฝ้าดูด้วยความระมัดระวัง สายลับของคุณได้ค้นพบว่าเทวรูปของต็อกเตอร์ฮาฟรานที่สะสมไว้นั้นมีจุดประสงค์อันชั่วร้าย เทวรูปเป็นส่วนประกอบสำคัญในพิธีกรรมที่เขาวางแผนไว้เพื่อยึดการควบคุมพลังแห่งธรรมชาติของเกาะแห่งนี้ บางทีความเข้าใจในพิธีกรรมใหม่นี้อาจจะช่วยให้คุณหยุดยั้งเขาได้

เริ่มบทต่อไปด้วยการดวัตถุโบราณรูปปั้นสลักที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ

31.

คุณเชื่อในคำสาปไหม? เชื่อในเทพแห่งอสรพิษ และศิลาอาถรรพ์ริเปล่า?

มันอาจจะไม่สำคัญ สิ่งที่สำคัญคือคนที่เคยอาศัยอยู่ในที่แห่งนี้มันมีความเชื่อ ความรุ่งเรืองของเกาะแห่งนี้ไม่ได้มาจากเงินตรา แต่ละวัตฤโบราณ แต่ละหินอัญมณี แม้แต่เหรียญที่เล็กที่สุด! มันอาจจะมีความสำคัญยิ่งในโลกของสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ความลึกลับนี้แหละที่เป็นตัวขับเคลื่อนคุณให้ก้าวไปข้างหน้า นำพาคุณไปยังจุดที่ลึกที่สุดสู่ใจกลางของอาร์นัค

เริ่มบทต่อไปด้วยการดอุปกรณ์หมวกชุดเหมืองที่ด้านล่างสุดของกองการ์ดคุณ



32.

ฮาฟรานเอื้อมมือไปที่กระเป่าเสื้อ และดึงขวดขนาดเล็กที่มีของเหลวลึกลับอยู่ออกมา "คุณคิดว่าคุณประกอบพิธีกรรมเสร็จสิ้นแล้วหรือ?" เขาสายหัว "ไม่หรอก หากคุณยังไม่ได้ทำสิ่งนี้!"

ฮาฟรานเปิดฝาขวดออก และดื่มของเหลวเข้าไปสามอีก

ตาทั้งสองของฮาฟรานเบิกโพลงด้วยความสยดสยอง ขณะที่ผิวหนังเริ่มก่อตัวเป็นสะเก็ด กงเล็บงอกออกจากนิ้วของเขา และกะโหลกของเขาเริ่มแปรเปลี่ยนรูปทรง

สิ่งมีชีวิตนั้นไม่ให้คุณรู้เห็นการเปลี่ยนแปลงโดยสมบูรณ์ แต่มันเลือกที่จะวิ่งหนีไปด้วยทั้งสี่เท้าแทน คุณเห็นเขาครั้งสุดท้ายแค่เพียงปลายหางของเขาเท่านั้น

นี่คือส่วนหนึ่งของพิธีกรรมหรือ? ไม่แน่ แต่คุณไม่มั่นใจว่ามันคือความตั้งใจของฮาฟรานหรือเปล่า ชายผู้คิดว่าตัวเองคือผู้มีอำนาจแห่งพฤษภาคม ตอนนี้ได้กลายเป็นผู้พิทักษ์ของมันไปเสียแล้ว

จบ

33.

ผู้พิทักษ์ที่เคยเป็นหุ่นเชิดของฮาฟรานได้กลายเป็นพันธมิตรของคุณแล้ว ด้วยกรงเล็บแหลมคม และเท้าลากพื้น พวกมันรวมกันยื่นเคียงข้างคุณ

สิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปขึ้นอยู่กับว่าคุณได้เรียนรู้วิถีของผู้พิทักษ์เพียงใด อ่านข้อความที่สอดคล้องกับคะแนนที่คุณได้จากทั้งแคมเปญ

19 หรือน้อยกว่า อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 38

20 ถึง 59 อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 22

60 ถึง 99 อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 42

100 หรือมากกว่า อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 35

34.

เพื่อหวังที่จะเข้าใจชายคนนี้ คุณถามฮาฟรานถึงเหตุผลใจของเขา เขาตอบกลับมาด้วยท่าทางเยาะเย้ย

"ดูคุณสิ แสร้งทำเป็นใส่ใจ พยายามหลอกใช้ให้ฉันใจอ่อน ยอมแพ้ ไม่มีทาง ฉันมาไกลเกินไปแล้ว"

ฮาฟรานเอื้อมมือไปที่กระเป่าเสื้อ และดึงขวดขนาดเล็กออกมา "คุณคิดว่าคุณชนะแล้วล่ะสิ" เขาเอ่ยขึ้นพร้อมขี้อยิ้มไปที่แทนบูซา "แต่ฉันยังมีสารสกัดของน้ำแห่งชีวิตและความตาย!"

ฮาฟรานเปิดจุกขวดออก และดื่มสารนั้นเข้าไป คุณมองไปยังคูลิเพื่อหาคำอธิบาย แต่ศาสตราจารย์ก็สับสนไม่น้อยไปกว่าคุณ

หน้าตาของฮาฟรานดูเบี้ยว จากนั้นยิ่งทวีคูณ เขามองไปที่ขวดนั้นด้วยความสับสนแล้วล้มตัวลง คูลิรีบเข้าไปช่วยเขา แต่ไม่มีสิ่งใดที่ศาสตราจารย์สามารถทำได้

แน่นอนว่าฮาฟรานไม่มีความตั้งใจที่จะวางยาตัวเอง แต่คุณไม่รู้เลยว่าเขาหวังว่าจะเกิดอะไรขึ้น

จบ



35.

ฮาฟรานดูเหมือนสัตว์ที่จนตรอกเพราะเขาเป็นแบบนี้จริงๆ แต่คุณมีวิธีรับมือกับสัตว์ประเภทนี้ ใช้น้ำเสียงที่สงบ คำที่ปลอบประโลม และไม่ขยับตัวแบบจับพลัด คุณพยายามโน้มตัวให้เขาเชื่อว่าคุณไม่มีเจตนาร้าย

"ไม่ได้มุ่งร้ายหรือ?" ฮาฟรานถาม "คุณควบคุมผู้พิทักษ์ที่อยู่บนเกาะนี้ทั้งหมด"

มันเป็นเรื่องจริงในแง่หนึ่ง คุณได้พบกับวิธีการใช้กรงเล็บเพื่อส่งสารไปยังผู้พิทักษ์ที่อยู่ไกลออกไป และบางทีสารเหล่านั้นอาจจะถูกตีความได้ว่าเป็นคำสั่ง แต่คุณคงไม่บีบบังคับสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ใช่ไหม? แน่นอนว่ามันเชื่อฟังคำสั่งของคุณด้วยความสมัครใจของมันเอง

คุณเกิดความไม่แน่ใจในตัวเองขึ้น ผู้พิทักษ์เหล่านี้มีหน้าที่ปกป้องรักษาเกาะนี้ไว้ ด้วยวิธีใดก็ตามคุณอาจจะใช้ความรู้สึกรับผิดชอบในหน้าที่ของมัน เป็นเหตุให้สิ่งมีชีวิตที่น่าเกรงขามนี้จงรักภักดีเพียงคุณเท่านั้น? ไม่ควรมีมนุษย์คนใดปกครองพวกมัน

เคลื่อนไหวอย่างเงิบๆ แต่ด้วยความแน่วแน่ คุณคว้าเทวรูปจากมือของฮาฟราน หันไปทางผู้พิทักษ์ คุณผิวปากเรียกชื่อของนกฮูก

ส่วนผู้พิทักษ์ นกฮูกสะบัดเท้าเดินออกมา แสดงการรับรู้ถึงเสียงเรียกของคุณ

คุณถวายนกฮูกและผู้พิทักษ์นกฮูกด้วยท่าคุกเข่า เจ้านนอมรับ ผู้พิทักษ์ตัวอื่นดูพอใจ

ต่อไปนับจากวันนี้ จะไม่มีมนุษย์คนใดใช้แทนบูซานี้เพื่อควบคุมผู้พิทักษ์ได้อีก ต่อไป ผู้พิทักษ์แห่งอาร์นัคจะปกครองตัวมันเอง

จบ

36.

คุณเหนื่อยล้าจากอุปสรรคที่ผ่านพ้นมาในวันนี้ และส่วนที่ยากที่สุดคือคุณไม่สามารถแสดงมันออกมาได้ คุณคือผู้นำ คุณต้องเป็นผู้ที่แข็งแกร่งอยู่เสมอ คุณต้องให้กำลังใจผู้อื่นเสมอ คุณต้องเป็นแรงบันดาลใจผลักดันให้พวกเขาต่อสู้ดิ้นรนในเวลาที่คุณต้องการหยุดพักแทบจะขาดใจจะนั้นแทนที่จะมุ่งไปยังเส้นทางของคุณ คุณเดินไปยังแคมป์รอบกองไฟ ตั้งทำนองป่าตรึงรับภาระของผู้บัญชาการ แต่สิ่งที่คุณเห็นรอบกองไฟทำให้คุณต้องหยุดนิ่ง ที่ท้ายของวงที่นั่งล้อมอยู่ หน้าของคุณในเงามืด และร่องเท้าบูทของคุณในแสงไฟ

คุณเห็นคนของคุณ เหนื่อยล้าแต่ยังคงยึดมั่น ภาคภูมิใจกับสิ่งที่พวกเขาได้ทำสำเร็จในวันนี้ พวกเขายิ้มแยมเมื่อเห็นคุณ และร้องเรียกให้คุณเข้ามาหาเพื่ออยู่ร่วมกัน

ใช่แล้ว คุณต้องเข้มแข็งเพื่อพวกเขา เพราะพวกเขาคือคนของคุณ และพวกเขาคือผู้ให้พลังแก่คุณ

เริ่มบทต่อไปด้วยการตอบกรณ์ไม้เท้าที่ด้านล่างสุดของกองไฟของคุณ

37.

คุณได้รู้ความลับของผู้พิทักษ์ พกษาขาว และน่านน้ำแห่งชีวิต และความตาย คุณใช้ความรู้นี้ในการเข้าควบคุมผู้พิทักษ์ของฮาฟราน และขัดขวางพิธีกรรมของเขา แต่คุณเกรงว่าเขายังมีกลยุทธ์อื่นแอบซ่อนอยู่

สิ่งที่จะเกิดขึ้นหลังจากนี้ขึ้นอยู่กับทักษะการเป็นนักวิจัยของคุณ อ่านข้อความที่สอดคล้องกับคะแนนที่คุณได้จากทั้งแคมเปญ

19 หรือน้อยกว่า อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 32

20 ถึง 59 อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 40

60 ถึง 99 อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 12

100 หรือมากกว่า อ่านข้อความที่ถูกซ่อนไว้เลข 17

38.

ขณะที่ผู้พิทักษ์ล่อมเข้ามาใกล้คุณ และฮาฟราน หน้าของเขากลับเป็นประกายได้แปรเปลี่ยนเป็นยิ้มแยม

"คุณคิดว่าคุณทำให้พวกมันเชื่อใจได้หรือ" เขาเอ่ย "แต่ฉันรู้ความลับของพวกมัน" เขาเอื้อมมือเข้าไปในกระเป๋า และดึงขวดขนาดเล็กที่บรรจุของเหลวลึกลับ "คุณไม่ได้ควบคุมพวกมันหรอก นี่ต่างหาก!" เขายกภาชนะขึ้นเหนือหัวของเขา "ไม่ใช่!" อีองตัวแฉิ่งร้อง

ฮาฟรานปาดลงพื้น แก้วแตกกระจาย ของเหลวกระเซ็น และอากาศได้เต็มไปด้วยกลิ่นที่ทำให้ผู้พิทักษ์สะดุ้งจนคุ้มคลั่ง

ฮาฟรานตระหนักถึงความผิดพลาด แต่คุณได้เห็นใบหน้าที่เขาอดกลั้นของเขาเพียงชั่วขณะเท่านั้น ก่อนที่เขาจะโดนผู้พิทักษ์ที่กำลังอาละวาดเหยียบย้ำ คุณและคนของคุณหลบหนี ทว่าคนของคุณไม่มีใครถูกทำร้าย ผู้พิทักษ์ควบคุมไม่อยู่ และลูกสมุนหลายคนได้รับบาดเจ็บจากทางที่สะบัดไปมา ขาทั้งหลายที่วิ่งกระสับกระส่าย และปีกที่กระพือ

คุณหนีออกมาจากกรู และช่วยเหลือคนของคุณกลับไปแคมป์ ในระหว่างที่ผู้พิทักษ์ยังคงคลั่งอยู่ใต้รากของพกษาขาว ดอกเตอร์ฮาฟรานไม่ถูกพบเห็นอีกต่อไป

จบ

39.

เพื่อหวังที่จะเข้าใจชายคนนี้ คุณถามฮาฟรานถึงเหตุจูงใจของเขา ด้วยความประหลาดในความเข้าอกเข้าใจของคุณ ฮาฟรานอธิบายว่า:

"มันก็เพื่อลูกสาวของฉัน อย่างน้อยก็ในตอนแรก" ฮาฟรานนำรูปภาพออกมาจากกระเป๋าเสื้อของเขา และยื่นมันให้คุณ "อนาสตาเซีย เธอเพิ่งอายุ 12 ขวบ ได้ไม่นานก่อนที่เธอจะจากไป"

ศาสตราจารย์คูทิลสายหัว "โรแบร์โต ไม่มีอำนาจใดในโลกไม่แม้แต่ศาสตร์ลึกลับแห่งอาร์คันโบริออน จะสามารถปลุกให้คนฟื้นคืนชีพกลับมาได้"

"อำนาจแบบนั้นคงจะมีแต่พระเจ้าเป็นเจ้าเท่านั้น" ฮาฟรานยอมรับ "แต่แล้ว..." เขาใช้มือชี้ไปรอบๆ กรู "ที่แห่งนี้ไม่ใช่หรือที่มีไว้เพื่อทำเช่นนั้นได้? เพื่อให้พลังแก่นมนุษย์ในการลำแดงเป็นพระเจ้าได้? ควบคุมผู้พิทักษ์ มีพลังเหนือน้ำเพลิงที่สามารถลือสารกันได้จากทั่วทั้งเกาะ ฉันตามหา

พลังเช่นนี้มีมานานนับปี เริ่มแรกก็เพื่อลูกสาวของฉัน แต่หลังจากนั้น... ก็เพื่อตัวฉันเอง ฉันคิดว่ามันก็เป็นแค่การเบี่ยงเบนความสนใจ วิธีที่ใช้หลบเลี่ยงความเศร้าโศกของตัวเอง"

คุณคืนรูปภาพให้แก่ต็อกเตอร์ฮาฟราน คุณได้ขัดขวางเขาจากการกลายเป็นพระเจ้า บางทีตอนนี้เค้าอาจจะพร้อมที่จะเผชิญกับความลำบากในการเป็นมนุษย์แล้ว

จบ

40.

ฮาฟรานเอื้อมมือเข้าไปในกระเป๋าเสื้อ และดึงหีบสีน้ำเงินเข้มชิ้นหนึ่งออกมา เขาโยนมันไปที่แท่นบูชา มันกระแทกกับเทวรูปของคุณจนโยกไปมา และตกลงสู่จุดศูนย์กลางของแท่นบูชาจนเกิดเสียงกรีก

เมื่อเทวรูปของคุณหล่นลงพื้น รากฝอยของต้นไม้แตกกระแหงจากกำแพงไปทั่วทุกด้านของกรู และเริ่มหลังกลิ่นหอมหวานดังโลहितของทวยเทพ ฮาฟรานปิดจมูกของเขาด้วยผ้าเช็ดหน้า และพุ่งถลาไปที่ทางออก

อ็องตัวแน็ตทำให้เขาสะดุด และทั้งคู่ล้มแผ่ไปกับพื้น

คุณไม่รีรอระหว่างที่พวกเขากำลังตะเกียกตะกาย ด้วยความว่องไว คุณพยายามคว้าก้อนหินนั้น แต่มันถูกดึงดูดด้วยแม่เหล็กที่ทรงพลัง

เมื่อเห็นคุณกำลังตกอยู่สถานการณ์ที่ยากลำบาก คูทิลร้อง "บูชาทวยเทพ!"

ใช่แล้ว! จริงด้วย! คุณหยิบหีบแผ่นจารึก, หัวลูกศรหินอบซิเดียน, และอัญมณีแห่งอารา-อานู

คุณวางมันลงบนแท่นบูชา เรียงเป็นแนวล้อมรอบหินพลังแม่เหล็ก โชคดีจริงๆ มันได้ผล! รากฝอยนั้นหดกลับ แล้วทุกอย่างก็เงียบงัน

อ็องตัวแน็ต และฮาฟรานยังคงนอนล้มอยู่กับพื้น ปกคลุมไปด้วยของเหลวเหนียวเหนอะดังเลือด เธอดูมึนงง ส่วนเขาผู้เป็นเหยื่อในการกระทำของตัวเองนั้นยังไม่ได้สติ

"ดีเลย นี่จะช่วยให้เราจัดการกับเขาง่ายขึ้น" คูทิลออกความเห็น "ฉันดีใจที่พวกเราช่วยให้สถานที่แห่งนี้ไม่ตกอยู่ในมือของฮาฟราน แต่ยังรู้สึกเสียใจกับเขา เขาเคยเป็นนักเรียนที่ช่างใส่ใจ"

จบ

41.

เพื่อหวังที่จะเข้าใจชายคนนี้ คุณถามฮาฟรานถึงเหตุผลใจของเขา เขาตอบด้วยเสียงตะคอก

"กล้าดียังไงมาถามฉันแบบนี้! คุณไม่รู้อะไรเกี่ยวกับชีวิตฉันหรอก!" เขาทิ้งเทวรูปของเขาและหยิบมิดหินอบซิเดียนออกมา

ฮาฟรานพุ่งไปที่ห้องของคุณ อ็องตัวแน็ตวิ่งมาด้านหน้า และแขนของผู้มั่งร่ำถูกปิดไปด้านข้าง ปลายมิดอันแหลมคมได้เฉือนเสื้อจนขาด และบาดผิวหนังคุณ แต่เป็นรอยแผลแค่เพียงผิวเผินเท่านั้น

ด้วยความตกใจกับการถูกจู่โจม คุณได้แต่มองคณะสำรวจของคุณที่รีบเข้ามาต่อสู้อย่างไม่หวั่นไหว ฮาฟรานก็ถูกจับกุม

"ไม่!" เขาโอดครวญ "อาร์นัคเป็นของฉัน! คุณไม่มีหวังที่จะควบคุมเกาะนี้ได้หรอก!"

แต่คุณไม่เคยตั้งใจที่จะทำให้เกาะนี้ศิโรราบแก่คุณเลย ระหว่างที่คณะของคุณกำลังลากฮาฟรานที่กำลังเกรี้ยวกราดออกไป คูทิลวางมือบนบ่าของคุณ ขอบคุณสำหรับกลุ่มมิตรสหายที่กล้าหาญของคุณ แผ่นดินลึกลับแห่งอาร์นัคปลอดภัยแล้ว

จบ

42.

"พวกขี้ขลาด" ฮาฟรานตะคอกพร้อมชักปืนสั้นออกมา

ด้วยความไม่คุ้นเคยกับอุปกรณ์สมัยใหม่ ผู้พิทักษ์ทั้งหลายไม่ตอบสนองต่อการคุกคามนี้

หรือความจริงแล้วมันอาจจะรู้สึกได้ เพียงแต่ไม่รู้รู้สึกคุกคาม สิ่งที่ฮาฟรานทำต่อคือโยนปืนให้แก่คุณ

"ยิงฉันสิ" เขาบอก "อย่าให้มือของพวกมันเปื้อนเลือดแทนคุณ"

คุณสับสนเป็นที่สุด คุณรู้ว่าไม่มีทางใดที่สามารถทำให้สิ่งมีชีวิตเหล่านี้โง่โง่ได้ และคุณก็ไม่หวังให้เป็นเช่นนั้นด้วย

ฮาฟรานผงกหัวไปทางแท่นบูชา "คุณได้วางเทวรูปแห่งคาร์-เคาล์บนแท่นพันธะบูชาแล้ว พวกผู้พิทักษ์จะรับใช้คุณจนกว่าชีวิตคุณจะหาไม่"

“โอ แอแล้ว” คุณทิลกล่าว “พันธะสัญญาที่ทำงานทั้งสองฝ่าย หากคุณทำลายมัน คุณอาจตายได้”

คุณส่ายหัวด้วยความไม่เชื่อ วางมือของคุณลงบนบ่าของผู้พิทักษ์ที่อยู่ข้างคุณ แน่ใจว่าคุณต้องรู้สึกหากพันธะนั้นเป็นเรื่องหลอกลวง? แต่แม้ขณะที่มือของคุณแตะโดนผิวหนังของสัตว์ประหลาด คุณก็รู้สึกถึงบางอย่างที่ผิดปกติ


ในหัวของคุณพรุ่งพรุ่งไปด้วยความนึกคิดของผู้พิทักษ์ตนนั้น ไม่ใช่มนุษย์ และมนุษย์จากนอกโลก ด้วยเหตุใดก็ตามคุณรู้แจ้ง เช่นเดียวกับสัตว์ตนนี้ มันก็รับรู้ถึงความคิดของคุณด้วย คุณได้กลายเป็นผู้ทรงศิลปะของผู้พิทักษ์ผู้พิทักษ์ของผู้พิทักษ์ ถูกกำหนดให้มีชีวิตอยู่ ณ อาร์นัคตราบเท่าที่คุณยังหายใจ แต่ยังมีชีวิตที่มีชีวิตเหล่านี้ อยู่เป็นมิตรข้างกาย

ความรู้สึกเบิกบานอย่างแปลกประหลาดเข้ามาเติมเต็มหัวใจคุณ วันหนึ่งอาร์นัคตราบจะมีผู้มาเยือนที่ไม่น่ายินดีมาอีกครั้ง และคุณจะได้ใส่ใจเสียที่รู้ว่าพื้นดินนี้จะไม่มีใครสักคนคอยปกป้องมัน

จบ

43.

ทุกครั้งที่คุณเข้าไปนั่นมีน้ำหลังไหลเข้ามา ทุกวันใดที่คุณปีนป่ายระดับน้ำสูงขึ้นเรื่อยๆ ระดับน้ำสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่นนี้ได้อย่างไรกัน? มันสูงขนาดนี้ได้อย่างไร? คุณกลัวแทนคนของคุณ แต่ก็กลัวแทนคนที่คุณทิ้งไว้ข้างหลังด้วยเช่นกัน ถ้าน้ำในวิหารขึ้นสูงขนาดนี้ พื้นที่แคมป์ของคุณต้องท่วมไปด้วยน้ำแล้วแน่ๆ

ใช้กระดานทรายขาวเพื่อทำให้น้ำท่วมพื้นที่  พื้นที่เครื่องบินตก และพฤษกาขาวเปิดให้ใช้งานได้

44.

ก่อนที่คุณจะสามารถหยุดเขาได้ ด็อกเตอร์ฮาฟรานวางเทวรูปชิ้นสุดท้ายลงบนแท่นบูชาสำเร็จ มันลือกอยู่กับที่ด้วยพลังแม่เหล็ก

“ความพยายามของคุณนั้นไร้ค่า” เขาเอ่ย “ตอนนี้ฉันทำสำเร็จ และได้เข้าควบคุมต้นไม้เป็นอย่างดีไม่มีเงื่อนไข สัตว์ร้ายเหล่านี้ตกอยู่ภายใต้คาถาของฉันแล้ว”

ด้วยความลังเล คุณมองไปรอบๆ ห้อง ชายตาไปเจอกับผู้พิทักษ์ทั้งหลายที่ห้อมล้อมคุณอยู่ การหลบหนีนั้นเป็นไปได้

“แล้วมันจะจบอย่างไร?” คำถามของอ็องตัวแน็ตถูกทิ้งไว้ชั่วคราว จากนั้นฮาฟรานพยักหน้า และหันมาที่คุณอีกครั้ง

“นั่นสิ ตอนนี้ฉันจะทำอย่างไรกับคุณดี? ถ้าเป็นไปได้ คุณอาจจะเป็นหนึ่งในคนแรกที่ได้เป็นผู้ทดสอบการค้นพบที่ป่าต้นตานี้” เขาเหลือบตาไปมองที่ลูกสมุนต่างๆ และตะโกน: “ตอนนี้แหละ ทำให้ฝนตกลงมาเลย!” ระหว่างที่เขาใช้ผ้าเช็ดหน้าปิดหน้า และเดินถอยหลังสองสามก้าว

คุณไม่สามารถหนีไปไหนได้ ดูเหล่าลูกสมุนของเขาเริ่มโยกย้ายเทวรูปไปในตำแหน่งที่ไม่คุ้นเคย

ทันใดนั้น รากไม้ไม่ถาวรเริ่มปล่อยของเหลวประหลาดที่ส่งกลิ่นฉุนออกมา คุณแลกเปลี่ยนสายตาที่ไร้ซึ่งหนทางกับคูทิลภาพของแผนการอันดำมืดที่สมบูรณ์ของฮาฟรานค่อยๆ กระจ่างขึ้น

ไม่มีใครรอดแน่ๆ

แต่อาจจะไม่ คุณเป็นคนตัดสินใจ

คุณกระโจนไปข้างหน้า ไปยังกลุ่มหยดน้ำที่ดูหนาที่สุด และคุณหายใจมันเข้าไป กำหินชิ้นเล็กแต่หนักอึ้งแน่นไว้ในมือคุณ ภาวนาว่ามันจะสำเร็จ

ทุกอย่างยังคงดำเนินไปแต่คุณไม่ได้ยินเสียงฮาฟรานหรืออ็องตัวแน็ต คุณมองเห็นพวกเขา แต่มันแปลกไปจากเดิม พวกเขาอยู่ข้างล่าง ห่างออกไป ห่างลงไป แต่ยังคงอยู่เพียงเอื้อมมือ ชั่วขณะหนึ่ง คุณได้อยู่ในทุกที่ และไม่ได้รู้สึกที่ในเวลาเดียวกัน รับรู้ถึงความคิดของอาร์นัคตราบของคุณ คุณปล่อยลมหายใจออก แต่ลมหายใจนั้นไม่ใช่ของคุณแล้ว ในชั่วขณะนั้นคุณคือพฤษกาขาว และคุณมีหน้าที่ที่ต้องทำให้สำเร็จ เวลานั้นอยู่ลงเรื่อยๆ

คุณรีบตัดรากที่นำไปยังห้องนั้น เพื่อยับยั้งความเชื่อมโยงในพิธีกรรมที่ต่ำช้า ช่วยต้นไม้ช่วยคนอื่นที่ถูกรังอยู่ในนั้น ตัดขาดฮาฟรานจากพลังของเขา แต่เมื่อทำเช่นนั้นแล้วความเชื่อมโยงระหว่างคุณ และพฤษกาขาวจะถูกตัดขาดไปด้วย จิตใต้สำนึกของคุณนั้นอาลัยอาวรณ์ คุณยอมรับว่าบางสิ่งต้องตายจากกัน แต่คุณรู้ว่ามันจะไม่เปลาประโยชน์

จบ

ขึ้นบันไดนำทางคุณขึ้นไปสู่เหนือน้ำที่ขึ้นสูง... ณ ขณะนั้น
เส้นทางของคุณถูกปิดกั้นด้วยประตูหิน ดูเหมือนว่ามันปิด
ไว้อย่างแน่นหนา เป็นไปได้ใหม่ว่ากรูที่อยู่ถัดไปจะถูกฉกฉวย
ไว้จากน้ำที่ท่วมสูง?

คุณผลักหินที่ใช้เปิดประตู มันเลื่อนเข้าไปในซอกของผนัง
และคบเพลิงของคุณเผยให้เห็นห้องสี่เหลี่ยมเล็กๆ มีชายไว้
หนวดเครานั่งอยู่ที่พื้น เขาเงยหน้าขึ้น และคุณจ้องมองไป
ยังใบหน้าที่ซูบผอมของศาสตราจารย์คูทิล!

คูทิลกระพริบตาเพียงสองจังหวะหัวใจเต้น จากนั้นเขา
ตะเกียกตะกายลุกขึ้นยืน และเดินโซเซตรงไปที่ประตู

"อย่าปิดมันนะ! อย่าปิดมัน!" เขาร้องขอ แน่ใจว่าคุณไม่มี
ทางที่จะกระแทกประตูปิดแล้วทิ้งเพื่อนเก่าไว้โดยเฉพา
ในสถานการณ์แบบนี้ยิ่งเป็นไปได้เลย คูทิลเข้าร่วม
กับกลุ่มคนของคุณภายนอกห้องขัง และกำแพงโบราณ
ก็ก้องไปด้วยเสียงของการท้าทาย การแสดงความยินดี
อันแอ้อลัน ความอัศจรรย์ใจ และความปลื้มปิติแต่เสียงทั้ง
หลายนั้นไม่สามารถเข้าใจเป็นภาษาได้ ยกเว้นแต่จะได้พบ
คูทิลยังมีชีวิตอยู่ และทุกคนดีใจเป็นอย่างมาก

แต่น้ำในวิหารยังคงสูงขึ้นเรื่อยๆ และการรวมตัวอัน
สุขสันต์นี้ไม่สามารถยืดเยื้อต่อไปได้ "สหายของฉัน"
คูทิลกล่าว "ฉันดีใจเป็นอย่างยิ่งที่คุณเจอฉัน แต่มันไม่มี
ทางออกไปจากที่นี่ได้ กลับไปทางเดิม ผ่านน้ำที่ท่วมสูงใน
ขณะที่คุณยังมีแรงทำได้ ทั้งฉันไว้ที่นี้ รีบไปซะ"

ในที่สุดคุณก็เจอคูทิล ตอนนี้คุณไม่สามารถทิ้งเขาไว้เพื่อ
รอให้น้ำหลากเข้ามาในห้องขังอันมืดสนิทนี้ได้ คุณจะต้อง
แข็งแรงแง่งเพื่อตัวคุณเอง และเพื่อคูทิลด้วย ในการชนะ
แค้นขยายของคุณ และหุ่นจำลองศาสตราจารย์คูทิลต้อง
ไปถึงแถวบนสุดของวิหาร

คุณสามารถกลับไปตั้งแคมป์โดยใช้เรือได้ ระดับของ
กระแสน้ำขึ้นสูงมาก หนึ่งในสหายของคุณแสดงความคิด
เห็นว่าน้ำท่วมขึ้นสูงอย่างผิดปกติ

"มันดูเหมือนเป็นเรื่องธรรมชาติ" คูทิลตอบ "แต่ด้วยทาง
เทคโนโลยีแล้ว ความลึกกลับเช่นนี้คือสิ่งที่ฉันมาที่นี่เพื่อ
ศึกษา"

คูทิลเล่าถึงการผจญภัยของเขากับผู้พิทักษ์นกฮูก และใน
ไม่ช้า คุณและเขาก็กำลังเปรียบเทียบเรื่องราว เปรียบเทียบ
ถึงการวิจัย

"ฉันต้องหาคำตอบในขณะที่ฉันทำได้" คูทิลอธิบาย "เพราะ
ฉันสงสัยว่าฉันไม่ใช่คนเดียวที่อนุমানถึงที่ตั้งของเกาะ"
เขาจ้องมองไปที่เรือแปลกๆ ที่ทอดสมออยู่นอกชายฝั่ง
"โบราณคดีไม่ใช่การแข่งขัน แต่ฉันปล่อยให้ตัวเอง
ถูกดึงเข้าสู่การแข่งขัน เรื่อนั้นเป็นของดีอกเตอร์โรแบร์โต
ฮาฟราน ครั้งหนึ่งเขาเคยเป็นนักเรียนของฉัน จากนั้น
ระยะเวลาหนึ่งเราเคยเป็นเพื่อนร่วมงาน ตอนนี้ ฉันกลัว
ว่าเราจะต้องเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน"

! อ่านส่วนนี้ก่อน!

กองการ์ดของคุณพร้อมสำหรับเล่นแคมเปญแล้ว เนื้อหาสามารถถูกเปิดเผยได้แบบบทต่อบทในระหว่างที่คุณเล่นเนื้อเรื่องทั้งหมดในรูปแบบการเล่นคนเดียว และการเล่นสองคนแบบร่วมมือกัน

แต่คุณยังสามารถรวมการ์ดชุดใหม่เข้ากับชุดเก่าได้ และเริ่มเล่นในรูปแบบเกมปกติ
รายละเอียดเพิ่มเติมที่หนังสือกฎอีกเล่มในหน้าที่ 2

การ์ดที่มีในแต่ละบท

การ์ดผู้นำ
เริ่มต้น



บทที่หนึ่ง



บทที่สอง



บทที่สาม



บทที่สี่



บทที่ห้า



บทที่หก



รางวัลจากเหตุการณ์
(อุปกรณ์ และวัตถุโบราณ)



การ์ดภาพรวม
เล่นคนเดียวและ
ร่วมมือกัน



รางวัลจาก
ความสำเร็จ



กองการ์ด
เผชิญหน้า

