

ЗАГУБЛЕНІ РУЇНИ АРНАКУ

ЗНИКЛА ЕКСПЕДИЦІЯ

Книжка компанії

МІТИЧНИЙ ОСТРІВ ЗНАЙШОВСЯ?



ДРУЗІ ПРОФЕСОРА МІСЦЕВОГО УНІВЕРСИТЕТУ ПЕРЕКОНАНІ, ЩО ТОЙ ВИРУШИВ НА ПОШУКИ МІТИЧНОГО ОСТРОВА. ВІН ПРАГНУТЬ ЗНАЙТИ СВОГО КОЛЕГУ.

ЧИК МІСЦЕВИЙ ПРОФЕСОР!

Це дуже зрозуміло, — мітує один з колег. Фавши лишитися с... — Він завжди воліє легендами. Це невеличкий час, коли артефакти пошуки. легенди острові? Та це невідомий історії та пошукував, що релігійними



МІН ТА ЕЛВЕН

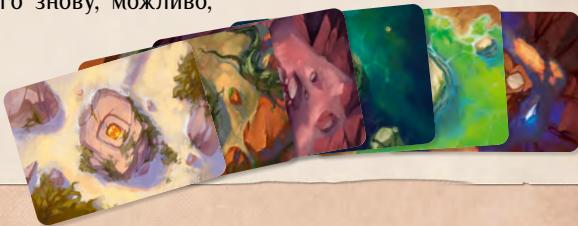
ІСТОРІЯ ВІД МІН ТА ДЖЕЙСОНА А. ГОЛТА

Правила кампанії

НЕ ГОРТАЙТЕ ВПЕРЕД!

Цю книжку треба читати послідовно. На вступних сторінках ви знайдете загальні правила проходження кампанії. Сама історія починається зі сторінки 6. Після цього вас чекає шість розділів, протягом яких ви переживатимете історію пошуків професора Кутіла на острові Арнак.

Кожен розділ — це новий варіант гри «Загублені руїни Арнаку» з новими механіками, які поставлять вас перед новими викликами. Пройшовши всю історію, можете повернутися до будь-якого розділу й зіграти його знову, можливо, навіть на вищому рівні складності! І, звісно ж, кампанію можна неодноразово грати з самого початку.



👤 Соло-гра або гра вдвох 🧑‍🤝‍🧑


Кампанія призначена для одного гравця або для двох гравців у кооперативному режимі.

У грі вдвох сюжет передбачає, що ви спільно очолюєте одну експедицію, але граєте як два окремі гравці.

Правила кампанії, що стосуються гри вдвох, позначено текстом такого кольору.

Загальні приготування розділів

Підготуйте гру так, ніби гравців на 1 більше, ніж є насправді. Наприклад, коли ви формуєте стоси плиток храму, то в соло-грі буде по 2 плитки у стосі, а у грі вдвох — по 3. Це пов'язано з тим, що в кожній грі також буде конкурент — планшет і фігурки, що імітуватимуть дії суперника.

 Не блокуйте ніяких місць жетонами блокування. Однак у деяких розділах жетони блокування використовують по-іншому.



Конкурент завжди вибирає червоний колір. Підготуйте червоний планшет гравця і візьміть усіх 6 червоних археологів. Конкурент також використовує червону лупу — покладіть її на початкове місце біля своєї лупи.




Конкурент використовує червоні плитки дій. Підготуйте стос дій за правилами соло-гри з базової гри.


Виберіть порядок ходів так, щоб у раунді 1 конкурент виконував хід останнім. Гравці отримують початкові ресурси відповідно до порядку ходів.



Кожен розділ має свою карту огляду, на якій зазначено завдання та досягнення.

ПОЧАТКОВІ РЕСУРСИ

Перший гравець: 

Другий гравець: 

ОСОБИСТІ ВПОДОБАННЯ

Під час приготувань відповідно до конкретних правил певного розділу ви маєте кілька варіантів приготувань на ваш вибір.



Кожен гравець вибирає лідера експедиції. Це не обов'язково повинен бути той самий лідер, якого ви вибрали в попередньому розділі. Трактуйте лідера як учасника вашої експедиції, який допомагає вам впоратися з завданнями цього розділу, а не як персонажа, яким ви стаєте. Це доповнення дає змогу вибрати Журналіста або Механікню, а якщо ви маєте доповнення «Лідери експедицій», то можете натомість вибрати одного з лідерів звідти. Якщо ви хочете грати з простішими лідерами, спробуйте Золотошукача або Мандрівницю, описаних у книжці правил (с. 10).

Виберіть рівень складності. Кампанія призначена для досвідчених гравців у «Арнак», які грають у ЗВИЧАЙНОМУ РЕЖИМІ. Кожен розділ також пропонує РЕЖИМ УЧНЯ — особливі правила розділу, що мають допомогти гравцям-початківцям. Тим, хто вже пройшов кампанію у звичайному режимі, ми пропонуємо спробувати РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ — особливі правила розділу, що ускладнюють здобуття перемоги. Ви не зобов'язані використовувати той самий рівень складності протягом усієї кампанії.

Також необов'язково, щоб обидва гравці грали на однаковому рівні складності. Докладніше див. розділ «Варіанти» на с. 37.



Загальний перебіг гри

За винятком особливих правил кожного розділу, гравці виконують свої ходи за звичайними правилами, а конкурент — за правилами соло-гри. Див. с. 20–21 правил базової гри.



Наприкінці раунду передайте маркер першого гравця, трактуючи конкурента як іншого гравця. (Це відрізняється від звичайних правил соло-гри.)

Голуби



Лише у грі вдвох кожен гравець починає гру з жетоном голуба. Ви можете використовувати свого голуба, щоб надіслати своєму партнерові 1 зі своїх жетонів ресурсів (🟡, 🟢, 🟠) або 🔴).

Відправлення голуба — це додаткова дія. Отримання голуба — також додаткова дія, тому ваш партнер може надіслати вам голуба під час вашого ходу.

Коли голуб приносить вам ресурс, залиште собі жетон голуба й переверніть його долілиць, щоб показати, що в цьому раунді його більше не можна використовувати. Наприкінці раунду ви перевертаєте жетони використаних голубів горілиць.

Зауважте, що можна почати раунд із двома голубами. У такому раунді ви зможете відправити до 2 голубів, але ваш партнер не зможе вам нічого відправити.


КАРТИ ЗУСТРІЧЕЙ


У кожному розділі є окремий набір карт зустрічей, які пропонують вам розгадати таємниці за особливими правилами цього розділу.



Розігруючи карту зустрічі, ви вибираєте один з двох варіантів і застосовуєте його ефект.


Варіант ліворуч — це негайний ефект.

Ефект  праворуч можна зберегти на потім. Якщо він не позначений як додаткова дія, то цей ефект можна застосувати лише як основну дію ходу.


У грі вдвох ефект  може застосувати будь-який гравець.

Кожен варіант також має **символ сюжету** в куті. Вибравши варіант, ви отримуйте відповідний символ. Ви запишете отримані символи після завершення розділу.

Ви відстежуєте свої символи, підкладаючи карту зустрічі під лівий чи правий бік карти огляду розділу відразу після застосування її ефекту так, щоб було видно лише отриманий символ. (Див. на наступній сторінці.)


Дії  зберігайте біля свого планшета, поки не застосуєте їхній ефект.

Досягнення

Протягом проходження кожного розділу ви можете здобути 3 карти предметів або артефактів. Виконавши вимоги розділу до карти, **ви отримуєте карту й кладете її на верх своєї колоди** . (Ви не застосовуєте її ефекту в момент отримання, навіть якщо це артефакт.)

У грі вдвох карту може отримати будь-який гравець — байдуже, чий це хід.

Кожне досягнення також дасть вам символ сюжету, схожий на символи на картах зустрічей.

 Якщо ви отримаєте цей символ, то наприкінці розділу самі вирішите, що він означає.

Кінець розділу

Якщо не вказано інакше, **ви дограєте розділ аж до кінця раунду V**, як зазвичай. Кожен розділ має власне завдання.

Завдання розділу

Виконавши завдання розділу, ви досягаєте успіху.

Прочитайте відповідний сюжетний текст в кінці розділу.

Якщо ви зазнаєте невдачі, то просто спробуйте ще раз. Переграйте розділ так, ніби граєте його вперше.

Або змиріться з невдачею. Кожен розділ має альтернативну розв'язку зі штрафом, який застосовується до наступного розділу. Утім, ви не зобов'язані миритися з невдачею, бо завжди можете переграти розділ.

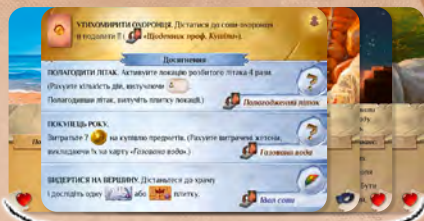







Карта огляду розділу

СЮЖЕТНІ ЛІНІЇ

Якщо ви досягли успіху (або вирішили змиритися з невдачею), позначте символи сюжету, які отримали за досягнення й карти зустрічей, на листі кампанії.

Кожна сюжетна лінія починається в центрі листа кампанії й продовжується в різних напрямках. Ви повинні або позначити символ на початку нової лінії, або продовжити вже розпочату лінію.



Припустімо, ви здобули 3  та 1  за зустрічі, а також  та  за досягнення. Трактуючи як , ви могли б досягти місця кульмінації сюжету цієї лінії.




Приклад. Якщо наступним ви позначите відбиток лапи, то можете використати його, щоб продовжити сюжетну лінію з масок, бо там сюжетні лінії перетинаються. Однак у такому разі наступний відбиток лапи вам

доведеться позначити на початку лінії, а не на місці кульмінації сюжету.

КУЛЬМІНАЦІЯ СЮЖЕТУ

Певні місця на кожній сюжетній лінії позначені як кульмінація сюжету. Досягнувши місця кульмінації, запишіть його число в клітинку результату цього розділу, а потім знайдіть це число в кінці книжки (с. 38–47).

Кожне місце кульмінації сюжету дає вам карту. На початку наступного розділу ви підкладете цю карту під низ своєї колоди. У грі вдвох кожен із гравців може взяти цю карту.

Дійшовши до кінця лінії, будь-які додаткові символи сюжету цього типу ви трактуєте як .



Виконане завдання

Результат розділу

Здобуте досягнення

РЕЗУЛЬТАТ РОЗДІЛУ


Досягнувши успіху, порахуйте свій результат як зазвичай. У грі вдвох додайте свої результати й поділіть на 2. Результат конкурента ви рахуєте за правилами соло-режиму базової гри.

Відніміть результат конкурента від свого результату, щоб визначити свій результат розділу. Він може бути від'ємним. Утім, не хвилюйтеся, ви все одно досягли успіху. Запишіть свій результат на листі кампанії.

Якщо ви вирішуєте змиритися з невдачею, не рахуйте свій результат; ваш результат розділу становить -10.

Початок кампанії

СОРТУВАННЯ КОМПОНЕНТІВ

 **Перед початком кампанії відкладіть убік предмети, артефакти та помічників із цим символом.** На початку кампанії ці компоненти не будуть у відповідних колодах чи стосах.

Ви здобуватимете їх протягом гри. Помічники та досягнення, отримані в одному розділі, потрапляють у звичайні колоди для майбутніх розділів. Карти, здобуті завдяки кульмінаціям сюжету, на початку наступного розділу ви кладете під низ своєї колоди, а в наступних розділах вони потрапляють у звичайні колоди. І навпаки, не здобуті карти та помічників повертають у коробку з компонентами, які зберігають окремо.

Ви здобуваєте компоненти лише тоді, коли досягаєте успіху або вирішуєте змиритися з невдачею. Якщо ви вирішуєте розіграти розділ знову, то все відбувається так, ніби ви не зазнавали невдачі з проходженням цього розділу.

Додайте охоронців та ідолів з цього доповнення в їхні звичайні стоси. Локації з цього доповнення не використовують у кампанії.

Почнімо нашу пригоду!

ЗНИКЛА ЕКСПЕДИЦІЯ

Минуло вісім місяців, відколи ви востаннє бачили свого любого друга, професора Кутіла. Ви вважали, що професор просто поїхав за кордон, але він мав би вже давно повернутися, тож його сім'я заявила про його зникнення.

У наші часи газет і літаків люди просто так не зникають. Адміністрація університету, де працював Кутіл, побоюється, що він міг загинути. Однак ви вірите, що професор знайшов землі за межами сучасної цивілізації — загублений острів у незвіданих водах, легендарний край Арнак.

Одержимість Кутіла загубленим островом почалася задовго до того, як ви з ним познайомилися. Свого часу його дивовижні теорії про зниклу цивілізацію були предметом жвавих дискусій. Утім, доказів у Кутіла майже не було, тож його припущення так і залишалися припущеннями. Урешті-решт університетські колеги переконали його відмовитися від божевільних теорій і перестати давати інтерв'ю газетам, а ліпше зосередитися на серйозніших дослідженнях.

Утім, у глибині душі Кутіл не покидав надії знайти загублений острів. І саме тому ви теж не покидаєте надії знайти професора.

Зв'язавшись із родиною Кутіла, ви отримуєте доступ до його паперів. Доволі швидко ви збагнули напрямок його недавніх досліджень щодо Арнаку. Кутіл вірив, що йому нарешті вдалося визначити місце розташування загубленого острова. Тепер ви маєте намір піти його слідами з повністю спорядженою експедицією. Але де знайти достатнє фінансування? Його родина, звісно, допомогла, але грошові проблеми зникли тільки тоді, коли Антуанетта, ваша головна наукова співробітниця, повідомила вас, що отримала решту коштів від мецената, який побажав залишитися невідомим.

Вам хотілося б дізнатися більше про цього благодійника, але ви не маєте особливих причин пхати носа в чужі справи. Ви просто вдячні, що можете без зволікань розпочати свою експедицію. Можливо, професор Кутіл ще живий і чекає на порятунок на загубленому острові Арнак.

Тепер ви готові розпочати перший розділ. Щасливої вам подорожі!

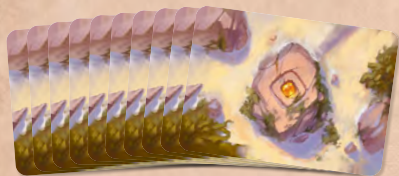
Розділ перший

Після кількадедних пошуків у порожньому океані ледь помітна пляма на горизонті дає вам проблиск надії. Підпливши ближче, ви переконуєтеся, що перед вами острів, якого немає на жодній з ваших мап.

Роздивляючись берег, ви помічаєте яскраве світло, що мерехтить серед джунглів. Через мить світло зникає, але ви впевнені, що бачили відблиски сонячних променів. Невже це був сигнал? Ви наказуєте опустити якір і починаєте перевозити човнами людей та спорядження, закріпивши місця для висадки на пляжі.

Антуанетта, ваша наукова співробітниця, пропонує облаштувати табір, щоб ви разом зі своїми найнадійнішими людьми могли негайно відправитися у джунглі. Ви охоче погоджуєтеся.

ВАМ ЗНАДОБИТЬСЯ:



10 карт зустрічей 1-го розділу



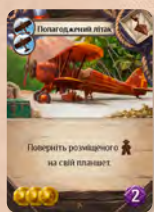
Карта огляду 1-го розділу



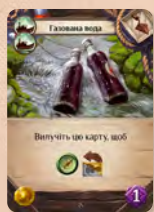
*4 або 7 плиток накопичення



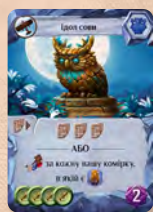
Щоденник проф. Кутіла



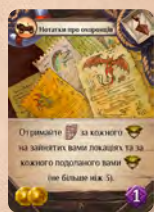
Полагоджений літак



Газована вода



Ідол сови



Нотатки про охоронців



* Локація розбитого літака



* Охоронець-сова



* Охоронець-орел



Плитка туману

* компоненти з базової гри





Приготування і правила 1-го розділу

Виберіть сторону поля із **ХРАМОМ ПТАХА**.

У джунглі!

Хтозна, що вам вдасться знайти?

Перетасуйте 10 карт зустрічей 1-го розділу.



- 1 Покладіть долілиць по 1 карті зустрічі на кожну локацію рівня  та на чотири межові локації рівня . (2 карти зустрічей, що залишилися, відкладіть убік.)
- 2 На кожну локацію рівня  також покладіть по 1 плитці ідола горілиць (але не долілиць).
- 3 Не кладіть плитки ідолів на локації рівня , де є карти зустрічей. На кожну локацію без карти зустрічі покладіть плитку ідола долілиць.

Дослідження джунглів


Відкривши локацію, переверніть горілиць її карту зустрічі. негайно розіграйте цю карту перед застосуванням ефекту локації або після цього.

Розбитий літак

Зовсім неподалік від берега ви бачите приголомшливу картину — розбитий літак, що кілька місяців пролежав у цих безлюдних джунглях. Спалах, який ви бачили, був не сигналом, а простим відбиттям сонячного світла від розбитого ілюмінатора. Припаси експедиції лежать розкидані серед уламків літака. Ніде не видно слідів шанованого професора.

- 4 Покладіть карту предмета «Полагоджений літак» на локацію  з символами компасів.
- 5 Зверху карти покладіть плитку локації розбитого літака рівня .
- 6 На цю плитку локації покладіть 4 плитки накопичення. Це будуть плитки ремонту. У грі вдвох вам знадобиться 7 плиток ремонту.

РЕМОНТ ЛІТАКА

Локація розбитого літака — це локація , яка замінюватиме звичну локацію з символами компасів, поки ви не полагодите літак.


Плитки ремонту потрібні, щоб виконати досягнення цього розділу «Полагодити літак» (див. с. 12).



Охоронці повітря

Оглядаючи крила літака, ви зауважуєте, що пошкодження доволі незвичні. Немов хтось чи щось пошматувало їх гігантськими кігтями. Професор Кутіл часто розповідав про легендарних охоронців — велетенських істот, яких зниклій цивілізації Арнаку вдалося приручити, якщо не створити самим. Невже ці легенди були правдою?

Немов у відповідь на ваше запитання вдалині з'являється велетенський птах і велично приземляється на високій кручі.

- 
- 7 Не викладайте на трек дослідження плиток дослідницьких бонусів.
 - 8 Покладіть карту «Щоденник проф. Кутіла» на крайнє праве місце дослідження в 6-му ряді. Зверху цієї карти покладіть горілиць плитку охоронця-сови.
 - 9 У грі вдвох також покладіть на місце біля сови карту «Нотатки про охоронців». Зверху цієї карти покладіть горілиць плитку охоронця-орла.

Зіткнення з охоронцями

Охоронці блокують вам шлях. Ви не можете досліджувати вище 6-го ряду, поки не подолаєте всіх охоронців на треку дослідження.

Щоб подолати охоронця на треку дослідження, ваша фішка дослідження повинна перебувати на місці з плиткою охоронця. Ви можете подолати охоронця своєю основною дією або завдяки ефектам, що дають змогу подолати охоронця на локації (однак це не стосується ефектів, які переміщують охоронців).

Наприкінці раунду ви отримаєте карту страху за кожну фішку дослідження на місці з охоронцем.

Подолавши охоронця, ви берете плитку охоронця як зазвичай. Крім того, прочитайте прихований текст у кінці цієї книжки. **Сова:** прихований текст 11. **Орел:** прихований текст 27.



Карту огляду 1-го розділу розмістіть біля ігрового поля.


Шлях через джунглі


Ви помітили створіння, яке, ймовірно, збило літак Кутіла. Але що сталося з професором? Невже те створіння віднесло його у своє гніздо? Чи, може, він лишився стояти тут, споглядаючи, як птах відлітає? У будь-якому разі доля Кутіла пов'язана з цим моторошним створінням. Ви повинні знайти шлях до скелі, де живе птах.


10 Покладіть плитку туману поверх другого ряду треку дослідження.

Пошук шляху

Спочатку ви не знаєте, як дістатися до птахів на скелі; **ви не можете досліджувати ні ряд з плиткою туману, ні будь-які ряди над нею.** (Отже, спершу ви можете дослідити лише перший ряд.) Щоб знайти шлях до скелі, ви повинні дослідити острів.

У соло-грі **ви можете просувати плитку туману на один ряд вище за кожну локацію, яку ви відкриваєте.** Просування плити — це додаткова дія, яка коштує .

У грі вдвох для просування плити потрібні 2 відкриті локації, а просування — це додаткова дія, яка коштує . Однак ваш партнер може оплатити всі або частину цих витрат граючи карти заради їхніх символів транспорту або виконуючи додаткові дії, що дають символи транспорту.

Підказка. Якщо ви просуватимете плитку туману відразу після відкриття локації, то стежити за цим буде неважко. Однак це не обов'язково. Наприклад, у соло-грі ви можете відкрити локації за два ходи, а потім двічі просунути плитку туману під час наступного ходу. Для відстеження відкритих локацій можете класти по 1 жетону  на плитку туману щоразу, коли відкриваєте локацію. Просунувши плитку, приберіть жетон, а у грі вдвох — 2 жетони.

Загалом ви повинні відкрити 5 або 10 локацій, щоб знайти шлях до птахів. **Перемістивши плитку туману над птахами, вилучіть її з гри.** Ви знайшли стежку до скелі!



Зрада!

Після повернення з місця аварії літака Кутіла ви виявляєте, що Антуанетта не облаштувала табір, як обіцяла. Ба більше, вона зникла разом з усіма, хто не пішов з вами в джунглі. Але їй принаймні вистачило ввічливості залишити записку:

Усім колишнім учасникам експедиції:

Щиро запевняємо, що не маємо наміру ані кинути вас напризволяще, ані змусити голодувати. Капітан Сміт готовий перевезти обидві наші експедиції, і ви побачите, що ми залишили вам достатньо їжі. Ми також не хочемо перешкоджати вашим пошукам професора Кутіла. Ми просто вважаємо, що одна експедиція, наша, повинна зосередитися на важливіших пріоритетах. Будь ласка, не тримайте на нас зла за таке завершення нашого партнерства.

~ Антуанетта

У цьому розділі Антуанетта буде вашою конкуренткою.

11 Вилучіть червону плитку дії «Відкрити нову локацію» зі стосу конкурентки.

Додайте зелену плитку дії «Купити предмет» у стос конкурентки.

Не маючи плитки дії «Відкрити нову локацію», Антуанетта не відкриватиме нові локації.

Плитка туману не впливає на дії дослідження Антуанетти. Антуанетта не взаємодіє з охоронцями на треку досліджень.



Досягнення

Полагодити літак ?



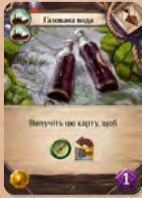
Покладіть «Полагоджений літак» під плитку локації розбитого літака.


Позначте локацію певною кількістю плиток ремонту. (Використовуйте плитки накопичення «×3» з базової гри.) Вилучайте плитку ремонту після кожної активації цієї локації.


Отримайте цю карту на верх своєї колоди після вилучення всі плиток ремонту. Також вилучіть плитку локації.

Соло: 4 плитки ремонту Кооп: 7 плиток ремонту

Покупець року ?



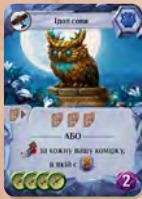
Покладіть карту «Газована вода» біля жетонів  на полі запасу.

Викладайте на неї всі жетони , які ви витратили на предмети.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли на карті буде достатньо монет.

Соло: 7 Кооп: 14

Видертися на вершину 



Покладіть карту «Ідол сови» біля плиток храму.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди після того, як доберетеся до храму й дослідите 6-очкову або 11-очкову плитку храму.


Кооп: потрібну плитку повинен дослідити кожен гравець.

Варіації

РЕЖИМ учня

Під час приготувань перегляньте колоду предметів і візьміть будь-яку з цих карт, яка трапиться вам першою, — «Страус», «Морська черепаха», «В'ючний осел». (Потім перетасуйте колоду.) покладіть вибрану карту на верх своєї колоди. Зробіть це перед тим, як узяти карти на руку для раунду I. (У грі вдвох кожен гравець починає з в'ючною твариною).

РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ

Ви починаєте гру, маючи на 1  менше (ваш партнер також). Витрати на подолання сови й орла збільшуються вдвічі, і їх не можна подолати іншими способами.

Завдання першого розділу

Подолати охоронця-сову. У грі вдвох ви також повинні подолати охоронця-орла.

Досягнувши успіху, прочитайте це
Зі щоденника проф. Кутіла:

Схоже, єдиний спосіб пройти повз сову — підкупити її цим щоденником! А це означає, що цей останній запис я зробив не для себе, а для тебе, шукачу таємниць. Байдуже, читаєш ти ці рядки через місяць чи через століття, сподіваюся, ти довідаєшся більше про спробу скромного археолога досягти храму Кар-Каль.

Якщо ви вирішили
ЗМИРИТИСЯ З НЕВДАЧЕЮ

Не маючи змоги забрати речі Кутіла, ви натомість обходите охоронців, сподіваючись натрапити на слід Кутіла з іншого боку.

Штраф. Почніть другий розділ із плиткою туману (див. крок 10 цього розділу). Вилучіть плитку, коли вона досягне місця порятунку помічника.



Не забудьте позначити свої символи сюжету, зокрема й отримані за досягнення.

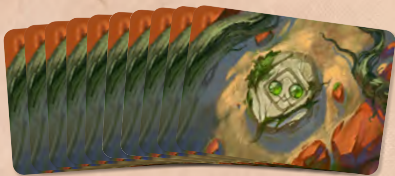
Розділ другий

За скелею охоронця лежить прихована долина, те саме місце, куди впертий археолог пішов би в пошуках темного храму Кар-Каля.

Кутіл описував Кар-Каля як зміїне божество, якимось пов'язане з «Водами життя і смерті». Ви не знаєте, що це за «води», але підозрюєте, що Кар-Каль мав стосунок саме до «смерті».

Хай там як, але Кутіл був живий, коли проходив цим шляхом. Якщо він шукав храм Кар-Каля, ви повинні зробити те ж саме.

ВАМ ЗНАДОБИТЬСЯ:



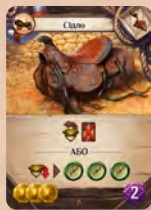
10 карт зустрічей 2-го розділу



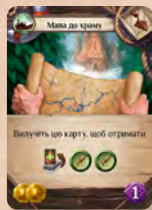
Карта огляду 2-го розділу



Радіопередавач



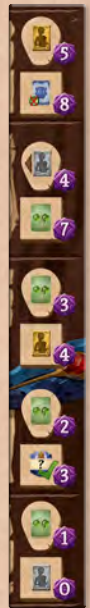
Сідло



Мапа до храму



1 випадковий помічник з цього доповнення (2 помічники у грі вдвох)



Накладна плитка

НАГАДУВАННЯ:

- Карти, які ви здобули за попередній розділ завдяки символам сюжету, покладіть під низ своєї колоди.
- Усі інші карти, здобуті протягом 1-го розділу, затасуйте в колоди артефактів і предметів відповідно. (Якщо ви грали соло й досягли успіху в попередньому розділі, також затасуйте карту «Нотатки про охоронців» у колоду предметів. Вона залишиться в колоді предметів до кінця кампанії.)
- Якщо ви змирилися з невдачею в минулому розділі, не забудьте про свій штраф.

Приготування і правила 2-го розділу

Виберіть сторону поля із **ХРАМОМ ЗМІІ**.

Покинуті предмети

Недалеко від свого табору ви знаходите докази того, що Кутіл справді проходив цим шляхом. Але які це страшні та зловісні докази! Цілоком справне спорядження лежить просто неба, хоча мало би бути ретельно заховане. Кутіл облаштував кілька таборів у цій джунглях, і здається, йому часто доводилося покидати їх поспіхом.

- 1 Покладіть горілиць 1 випадкову карту предмета вартістю рівно на кожну локацію та .

Не викладайте ідолів на локації рівня .

- 2 Викладіть по 1 ідолу горілиць на локації рівня .

ЗБИРАННЯ ДОКАЗІВ

Відкривши нову локацію, отримайте її предмет на верх своєї колоди перед тим, як узяти плитку локації. (Локація рівня дає змогу отримати предмет відразу перед застосуванням ефекту ідола або після цього.)

Як і ви, конкурентка отримує предмет локації, коли відкриває нову локацію.

Уцілілі

Ваш провідник каже, що деякі табори Кутіла покинуті зовсім недавно. Можливо, професор усе ще живий!

- 3 Це звичайні приготування місця порятунку помічника, за винятком того, що ви підготуєте лише 1 випадкового помічника з цього доповнення (2 помічників у грі вдвох).

Ваша конкурентка не братиме помічника з цього місця.


Виявлення уцілих

Як завжди, ви берете помічника, коли ваша лупа досягає місця порятунку помічника. Після порятунку першого помічника прочитайте **прихований текст 14**.



Дивовижні зустрічі

4 Розмістіть накладну плитку 2-го розділу в нижній частині треку досліджень, щоб замінити звичайні ефекти рядів.

Перетасуйте **10 карт зустрічей 2-го розділу**. Утворіть стос із **4 або 8 карт**, а решту поверніть у коробку. Покладіть стос біля треку дослідження. Ви берете й розігруєте верхню карту цього стосу щоразу, коли застосовуєте цей ефект: .

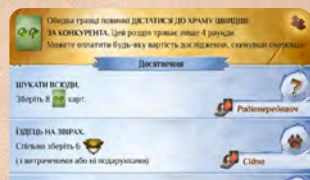


Охоронці Кар-Каля

Відбитки лап, пір'я і кігті вказують на те, що охоронці прогнали Кутіла з його табору. Можливо, він сам спровокував ці атаки, досліджуючи зв'язок між охоронцями й Кар-Калем.

Виконуючи дію дослідження, **можете не платити звичайну вартість за просування треком, а натомість скинути одного зі своїх охоронців**, незалежно від того, скористалися ви його подарунком чи ні. Ображений вашим експериментом, охоронець відступає і повертається під низ стосу охоронців. Ви більше не трактуєте цього охоронця як такого, якого ви подолали, і не отримуєте за нього 5 очок.

Таким способом можна оплатити навіть ту частину вартості, яка потребує оплати ідолом. Однак ви не можете скинути охоронця, щоб оплатити вартість дослідження плитки храму.



Карту огляду 2-го розділу розмістіть біля ігрового поля.

Антуанетта

Антуанетта також вивчає охоронців із завзяттям, яке здається чимось більшим, ніж проста наукова цікавість. Ви починаєте остерігатися того, що може статися, якщо вона знайде храм першою.

Цей розділ триває лише 4 раунди. Щоб досягти успіху, ви **(разом з партнером)** повинні дістатися до храму раніше за Антуанетту.

5 Замініть плитку дії Антуанетти «Подолати охоронця» на зелену плитку дії дослідження.

Антуанетта не бере помічника з місця порятунку помічника.

Готуючись до **раунду IV**, покладіть червону плитку дії дослідження конкурентки під **низ стосу**.



Досягнення

ШУКАТИ ВСЮДИ ?



Покладіть карту «**Радіопередавач**» під низ колоди з 4 або 8 карт зустрічей.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди після того, як зберете останню (четверту або восьму) карту зустрічі.

ЇЗДЕЦЬ НА ЗВІРАХ 🐾



Покладіть карту «**Сідло**» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли матимете достатньо охоронців (незалежно від того, чи використовували ви їхні подарунки, чи ні).

Соло: 3 Кооп: спільно 6

НАМІТИТИ ШЛЯХ 💧



Покладіть карту «**Мапа до храму**» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли матимете достатньо ідолів.

Соло: 2 ідоли, в комірках або ні

Кооп: 3 ідоли на двох гравців, не в комірках

Варіації

РЕЖИМ УЧНЯ

Під час приготувань ви починаєте гру з охоронцем-совою. У грі вдвох інший гравець починає з орлом.

РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ

Під час приготувань предметів, залишених Кутілом (крок 1) використовуйте артефакти вартістю  замість предметів вартістю . Відкривши нову локацію, отримайте її артефакт на верх своєї колоди.

Покладіть 7 плиток страху під фішку дослідження Антуанетти. Вона залишає за собою тільки спустошення. Кладіть плитку страху на кожне місце треку храму, яке вона залишає. Щоразу, коли ви досліджуєте таке місце, кладіть карту страху у свою ігрову зону.

Завдання 2-го розділу

Щоб досягти успіху, ви (разом з партнером) повинні дістатися до храму раніше за Антуанетту. Цей розділ триває лише 4 раунди.


Досягнувши успіху, ПРОЧИТАЙТЕ ЦЕ

Ви дісталися до храму Кар-Каля, зловісного місця, повного похмурих передчуттів. Це була мета Кутіла, а не ваша, і ви й гадки не маєте, чи зміг він зайти він так далеко, чи його вбив розлючений охоронець.

Утім, пілот Кутіла пропонує вам рухатися далі. Професор вважав, що тунелі під храмом приведуть його до Вод життя і смерті.

Якщо ви вирішили змиритися з невдачею Антуанетта першою дісталася до храму, і тепер ви мало що можете дізнатися. Усе, що Кутіл мін залишити тут, вона напевно забрала з собою. Хай там як, ви рухаєтеся далі. Ви вважаєте, що професор міг спуститися в тунелі під храмом.

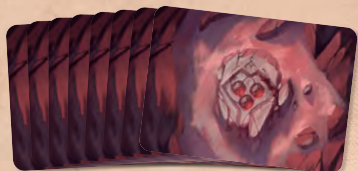
Штраф. Перш ніж виконати свій перший хід у третьому розділі, перемістіть лупу Антуанетти на один ряд угору. Потім розвграйте її перші три плитки дій.

 Не забудьте позначити свої символи сюжету, зокрема й отримані за досягнення.

Розділ третій

Після години пошуків приміщеннями храму ви натрапляєте на сходи, що ведуть вниз. Ви запалюєте смолоскип і ведете експедицію туди, сподіваючись, що ніхто інший не зможе прочитати символи, які сповіщають про те, що ви ось-ось увійдете в тунелі жаху.

ВАМ ЗНАДОБИТЬСЯ:



8 карт зустрічей 3-го розділу



Карта огляду 3-го розділу



* 3 локації з символом



Для гри вдвох вам також знадобляться локації з символами з доповнення «Лідери експедицій». Якщо ви їх не маєте, візьміть 3 випадкові локації з базової гри.



Імпровізована зброя



Плетений візок



Окуляри

* компоненти з базової гри

НАГАДУВАННЯ:

- Карти, які ви здобули за попередній розділ завдяки символам сюжету, покладіть під низ своєї колоди.
- Усі інші карти, здобуті раніше в кампанії, затасуйте в колоди артефактів і предметів відповідно.
- Усі помічники, яких ви врятували у другому розділі, тепер повинні бути у звичайних стогах.
- Якщо ви змирилися з невдачею в минулому розділі, не забудьте про свій штраф.

Приготування і правила 3-го розділу

Виберіть сторону поля із **ХРАМОМ ПТАХА**.

Тунелі жаху!

Увійшовши в тунелі, ви відразу помічаєте знайоме строкате перо. На якусь мить його вигляд підбадьорює вас. Це перо таємничого охоронця, і ваші шляхи перетинаються вже не вперше. Якщо ця лісова істота добровільно ввійшла в ці тунелі, можливо, тут не так уже й небезпечно.

Утім, цей спалах оптимізму гасне, коли ваш провідник вказує на сліди кігтів, відбитки хвоста й ніг та інші сліди, залишені багатьма охоронцями, які наважилися ввійти в цей зловісний лабіринт. Можливо, це місце стало їхньою могилою. Можливо, стане й вашою.

- 1 Покладіть 3 локації з з базової гри в лівий стовпець (див. малюнок). Це — локації тунелю.
- 2 У грі вдвох також покладіть ще 3 локації з у правий стовпець. Візьміть ці локації з доповнення «Лідери експедицій». Якщо ви не маєте цього доповнення, візьміть три випадкові локації з базової гри: 2 локації та локацію для верхнього місця у стовпці.
- 3 Перетасуйте 8 карт зустрічей 3-го розділу й покладіть долілиць по 1 карті на кожен локацію тунелю (карти, що залишилися, поверніть у коробку).
- 4 Покладіть долілиць плитку охоронців на кожен локацію: по 2 охоронці в нижній і середній ряди, а також 3 у верхній ряд.



Просуваючись тунелями

Тунелі — це відкриті локації, але ви не можете копати на них чи активувати їх, якщо тільки локація нижче (в тому ж стовпці) не звільнена від охоронців. Отже, спочатку вам доступна лише найнижча локація. Коли ви вперше копаєте на локації тунелю або активуєте її, то відкриваєте всіх її охоронців.

Як завжди, охоронці не перешкоджають вам застосовувати ефект їхньої локації, і їх можна подолати. Якщо на локації є кілька охоронців, то ви долаєте їх у довільному порядку по одному за раз, використовуючи окремі дії «Подолати».


Якщо наприкінці раунду ви заберете археолога з локації, де було кілька охоронців, **ви отримаєте** **за кожного охоронця**.

Коли на локації не залишиться охоронців, відкрийте й розіграйте карту зустрічі.

Охоронців, що лежать долілиць, вважають присутніми на локації для цілей ефектів карт. Однак ви можете подолати охоронця лише після того, як відкриєте його.


Пошук шляху

Щоб знайти шлях крізь тунелі, ви повинні навчитися читати написи на стінах.

- 5  Покладіть 2-очкову плитку храму під кожним із цих трьох рядів. У грі вдвох покладіть по 2 такі плити. (У кожному стосі 2-очкових плиток храму буде лише 2 плити.)

РОЗШИФРУВАННЯ ЗНАКІВ

Ви не можете просунути свою фішку дослідження вище за плитку храму.


Ви можете вилучити плитку, лише якщо ваша фішка дослідження перебуває в ряді під нею. Вилучення плитки — це дія «Дослідити», вартість якої становить    або  або  . Тобто ви сплачуєте будь-яку з трьох вартостей, зазначених у верхній частині треку. Плитку ви лишаєте собі, вона дає 2 очки як зазвичай.



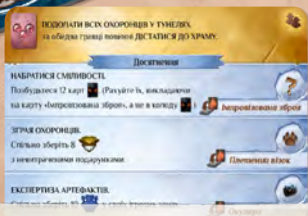
2 3 4
Для кооп-режиму

Антуанетта

Антуанетта, здається, знає щось, чого не знаєте ви.

- 6  Антуанетта починає з 11-очковою плиткою храму.

Антуанетта боїться охоронців тунелю. Визначаючи, куди Антуанетта відправить археолога, **ігноруйте кожну локацію тунелю, де ще є охоронець** — для неї цих локацій не існує.



Карту огляду з-го розділу розмістіть біля ігрового поля.

Досягнення

НАБРАТИСЯ СМІЛИВОСТІ



Покладіть карту «Імпровізована зброя» біля колоди страху.

Викладайте на неї кожен карту страху, яку ви вилучаєте. (Якщо граєте з доповненням «Лідери експедицій», це стосується карти Капітана «Прихований страх». Містик не кладе сюди карти страху, поки не використає «вилучені» карти страху в ритуалі.)

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли на ній буде достатньо карт страху.

Соло: 6 Кооп: 12

ЗГРЯЯ ОХОРОНЦІВ



Покладіть карту «Плетений візок» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли матимете достатньо охоронців з невтраченими подарунками.

Соло: 4 Кооп: спільно 8

ЕКСПЕРТИЗА АРТЕФАКТІВ





Покладіть карту «Окуляри» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли матимете достатньо артефактів у своїй ігровій зоні.

Соло: 5 Кооп: загалом 10

Варіації

РЕЖИМ УЧНЯ

Під час приготувань розмістіть артефакт «Корона охоронця» біля ряду карт. У грі вдвох також розмістіть там «Бойовий дрючок». Покладіть на кожен з них 2 жетони , як нагадування, що в цьому розділі вони коштують лише . Обидві карти можна купити з ряду карт, і вони залишаються там, поки їх не куплять. Антуанетта ігнорує їх.

РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ

Відкривши 3 охоронців найвищої локації, також додайте 3 охоронців, яких ви подолали. (У грі вдвох зробіть це на обох локаціях.) Охоронці можуть походити як від одного гравця, так і від обох. Ви можете позбуватися охоронців з витраченими подарунками. Примітка. Якщо у вас замало охоронців, ви не зможете копати на цій локації.

Завдання 3-го розділу

Усі локації тунелю повинні бути вільні від охоронців.

Щоб досягти успіху, ви (разом з партнером) повинні дістатися до храму.

Досягнувши успіху, прочитайте це

Брудні і втомлені, ви, нарешті, виходите з тунелів, радіючи можливості ще раз побачити небо Арнаку. Ви багато дізналися про істот, які охороняють проходи, і починаєте розуміти, як спілкуються звірі на цьому острові.

Але найважливішим результатом ваших зусиль стало досягнення стародавньої гавані. На пляжі ви бачите безліч слідів ніг — Кутіл був тут!

Якщо ви вирішили змиритися з НЕВДАЧЕЮ

Після двох ночей жаху ви нарешті вибираєтеся з тунелів. Ваші люди висловлюють гаряче бажання ніколи більше не бачити жодного охоронця.

Штраф. У наступному розділі ваша крайня ліва комірка буде заблокована плиткою страху. Цю комірку не можна використовувати. Якщо ви не вилучите з неї плитки страху, то втратите 2 очки.



Не забудьте позначити свої символи сюжету, зокрема й отримані за досягнення.

Розділ четвертий

Ви влаштуєте свій табір на пляжі, неподалік від храму на скелі. Якщо вірити ієрогліфам у тунелях, то стародавні люди називали це місце храмом Припливів. Сліди Кутіла ведуть пляжем до храму, і ніяких слідів, які виходили б звідти, не видно.

Ви звертаєтеся до свого провідника за підтримкою, але він збентежений. Кутіл усередині вже понад добу. Якщо він не знайшов іншого виходу — якщо він ще живий, — йому потрібна ваша допомога.

Отже, ви готуєте свою команду до входу в храм, докладно пояснюючи кожен крок свого плану. Ви хочете відволікти їх від роздумів над запитанням, яке наповнює вашу душу глибокими побоюваннями, — чому цей храм був збудований так, щоб до нього можна потрапити лише під час відпливу?

ВАМ ЗНАДОБИТЬСЯ:



10 карт зустрічей 4-го розділу



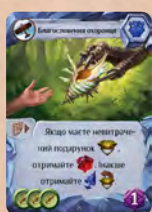
Карта огляду 4-го розділу



* Жетони хвиль



Дингі



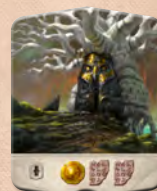
Благословення охоронця



Мантія сутінків



* Локація розбитого літака



* Локація Білого дерева



Плитка припливу



Решта незустрінутих помічників



* 1 або 2 археологи невикористаного кольору

Накладна плитка

* компоненти з базової гри

НАГАДУВАННЯ:

- Карти, які ви здобули за попередній розділ завдяки символам сюжету, покладіть під низ своєї колоди.
- Усі інші карти, здобуті раніше в кампанії, затасуйте в колоди артефактів і предметів відповідно.
- Якщо ви змирилися з невдачею в минулому розділі, не забудьте про свій штраф.

Приготування і правила 4-го розділу

Виберіть сторону поля із **ХРАМОМ ЗМІЇ**.

Зміна настроїв

Нарешті настав відповідний момент. Набравшись рішучості, ви виводите свою команду на пляж і спускаєтеся схилом, вкритим мокрим піском. Коли ви наближаєтеся до входу в храм, з узлісся лунає голос.

— Почекайте! Я піду з вами!

Обернувшись, ви бачите знайомого учасника вашої експедиції — одного з тих, хто пішов з Антуанеттою.



— Професор Кутіл був моїм учителем. Якщо він справді живий... — чоловік нерішуче переступає з ноги на ногу в гущавині.




Ви підкликаєте свого нового помічника і просите його поспішити. Час і приплив не чекатимуть.

- 1 Ви починаєте без звичних початкових ресурсів. Натомість ви маєте 1 ідола та 1 помічника, вибраного з трьох доступних помічників на початку гри.


Височина

Два самотні пагорби височіють над пляжем.

- 2 Покладіть долілиць по 1 охоронцю на кожную з двох локацій посередині. Потім покладіть долілиць на одного охоронця плитку локації розбитого літака (локація з ) , а на іншого охоронця плитку локації Білого дерева (локація з ). Не викладайте ідолів на ці локації.

На початку гри ви не можете відкривати ці локації чи копати на них. Однак, якщо локації  стають затоплені, ви відкриваєте ці дві локації та вважаєте їх локацією  і локацією рівня . Вас, мабуть, зацікавило, що означає «затоплені». Ви дізнаєтеся про це наприкінці раунду II.

Табір Антуанетти

- 3 Вилучіть зі стосу конкурентки плитку дії «Подолати охоронця». Протягом цього розділу конкурентка не використовує свою . Залиште її в коробці.



Люди Антуанетти, схоже, зосередилися на перенесенні свого табору на височину. Щоразу, коли ваша конкурентка виконує дослідження, вона натомість бере всі предмети з ряду карт. Ви кладете ці карти на її планшет і поповнюєте ряд карт.

Пригоди чекають!

Хтозна, що всередині храму?

- 4 Не викладайте плиток дослідницьких бонусів на трек дослідження. Розмістіть накладну плитку 4-го розділу в нижній частині треку досліджень, щоб замінити звичайні ефекти рядів. Перетасуйте карти зустрічей 4-го розділу. Утворіть стос із 4 або 8 карт, а решту поверніть у коробку.



Передбачення

Пілот Кутіла має кілька записів про те, що професор сподівався знайти.

- 5 На початку гри ви розміщуєте свій записник у 3-му ряді треку дослідження. Однак ви не можете переміщувати його вперед, поки лупа не опиниться вище (або в тому ж ряді, якщо ви Журналіст).

Кам'яні двері відсуваються вбік. Усередину просочується потічок води. Хлюпаючи черевиками, ви доволі буденно входите в чудовий храм Припливів.

Щойно ви всі опиняєтеся всередині, як двері за вами замикаються. Ви чуєте клацання механізму. І тут вода навколо ваших ніг починає підійматися.




Карту огляду 4-го розділу розмістіть біля ігрового поля.

Приплив підіймається

Води стає все більше. Треба діяти швидко. Але куди йти? У який бік?

6 Покладіть по жетону хвилі у 1-й, 2-й, 4-й, 5-й та 7-й ряд треку дослідження. Покладіть на плитку припливу лупи, а саму плитку розмістіть нижче треку дослідження (див. малюнок).

Наприкінці кожного раунду вода підійматиметься до наступного позначеного ряду. **Якщо ваша лупа не перебуває вище за плитку припливу, ви негайно зазнаєте невдачі.**

Ваш **записник** може перебувати під водою, але бажано, щоб він принаймні залишався на плитці під час припливу. Якщо записник розміщується нижче ряду плитку припливу, отримайте 1  за кожен ряд, який вам треба ним пройти, щоб дістатися до плитку припливу. Перевіряйте це наприкінці раунду після того, як приплив підіймається, зокрема наприкінці раунду V.

Звук, що долинає з тіней, відволікає вас від паніки. Ви підіймаєте руку, просячи супутників замовкнути.

Так. Ось воно. Слабке ритмічне постукування, що доноситься з верхніх рівнів. Цей ритм ви впізнаєте. Хтось вистукує SOS.

Кутіл живий! І знову він указує вам шлях. Вам треба дістатися до нього раніше, ніж це зроблять води.

Врятуйте професора!

7 Покладіть на місце порятунку помічника 1 випадкового помічника з цього доповнення, який ще не з'являвся в кампанії. Також покладіть туди 1 фігурку археолога невикористаного кольору. Це — професор Кутіл. У грі вдвох візьміть 2 випадкових помічників і 2 фігурки археологів.

Досягнувши місця порятунку помічника (навіть записником Журналіста), **прочитайте прихований текст 45**. Відтепер можете виконувати дії «Дослідження», щоб просувати фігурку Кутіла замість фішки дослідження. Це не дає вам ніякої винагороди; це ціна, яку ви повинні заплатити, щоб врятувати Кутіла. Фігурка не блокує місце у верхній частині храму. У грі вдвох будь-який гравець може просунути Кутіла вперед, щойно один з гравців знайде його.


Фігурки археологів Кутіла повинні залишатися над плиткою припливу, інакше ви негайно зазнаєте невдачі.





ГРАФІК ПРИПЛИВІВ

Наприкінці раунду	Приплив
I	Перемістіть плитку припливу вгору, щоб закрити 1-й ряд треку дослідження.
II	Затоплення узбережжя! (докладніше див. нижче)
III	Перемістіть плитку припливу вгору, щоб закрити 4-й ряд треку дослідження.
IV	Перемістіть плитку припливу вгору, щоб закрити 5-й ряд треку дослідження.
V	Перемістіть плитку припливу вгору в ряд відразу під храмом. Ваша лупа й професор Кутіл повинні розміщуватися в ряді храму, інакше ви програєте. (У грі вдвох треба, щоб у ряді храму були обидві лупи й обидва археологи.)

Затоплення узбережжя!

Наприкінці раунду II перемістіть плитку припливу у 2-й ряд. Використовуйте поле запасу, щоб затопити всі локації .

Вони більше недоступні. Переверніть плитки локацій розбитого літака та Білого дерева, а також їхніх охоронців. Ці локації тепер доступні, і їх стережуть охоронці. Вважайте їх відповідно локацією  та локацією рівня  до кінця гри. Прочитайте прихований текст 43.



Досягнення

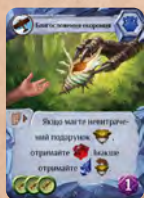
Дослідити храм



Покладіть карту «Дингі» під низ колоди з 4 або 8 карт зустрічей.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди після того, як зберете останню (четверту або восьму) карту зустрічі.

Лігва в низовині



Покладіть карту «Благословення охоронця» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли матимете достатньо охоронців (з витраченими чи невитраченими подарунками).

Соло: 4 Кооп: спільно 8

Швидкий порятунок



Покладіть карту «Мантія сутінків» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, якщо врятуєте професора Кутіла до кінця раунду IV. (У грі вдвох це означає обидві фігурки.)

Завдання 4-го розділу

Ви досягаєте успіху, якщо не зазнаєте невдачі. Тобто вам треба просунути до храму свою лупу та фігурку Кутіла. У грі вдвох — обидві лупи та обидві фігурки археологів.


Досягнувши успіху, прочитайте це
Задихані й наскрізь промоклі, ви з професором
Кутілом виходите з дверей на вершині храму
та знову бачите денне світло. Ваш табір пе-
ремістився з пляжу на височину. Усі в безпеці!

Оглядаючи берегову лінію Арнаку, ви бачи-
те дивний корабель, що стоїть на якорі біля
берега. До нього поспішає експедиція на чолі
з Антуанеттою. Що б це значило?

Прочитайте прихований текст 46.

Якщо ви вирішили змиритися з невдачею
Героїчними зусиллями вам вдається витягну-
ти слабке тіло професора Кутіла на верхню
сходинку храму, де ви намагаєтеся привести
його до тями. Кілька разів хапнувши ротом по-
вітря, Кутіл отямлюється, і ви розумієте, що
він виживе. На жаль, не всім вашим супутникам
так пощастило. Тепер ви повинні організувати
похорон.

Штраф. На початку свого першого ходу в 5-му
розділі візьміть на руку карту страху з колоди
страху.

 Не забудьте відмітити свої символи сюжету, зокрема й отримані за досягнення.

Розділ п'ятий

Ви виконали своє завдання і знайшли професора. Однак ні ви, ні він не хочете залишати острів, поки біля берега стоїть на якорі чужий корабель. Професор Кутіл вважає, що це — експедиція доктора Роберто Гаврана, колишнього студента, колишнього колеги і чоловіка сумнівних моральних якостей. Коли джунглі наповнюються ревом транспорту, ви намагаєтеся придумати, як розгадати плани Гаврана.

Допомога приходить звідки ви й не чекали. Ваша колишня наукова співробітниця, Антуанетта, прибуває до вашого табору і просить дозволу поговорити з вами та Кутілом наодинці.

— Я помилилася, — зізнається Антуанетта. — Мені здавалося, що я в боргу перед доктором Гавраном, але...

— Але тепер ви боїтеся, що ним керує не проста наукова цікавість, — зауважує Кутіл.

Антуанетта киває.

— Доктор Гавран якраз і був тим анонімним меценатом, який фінансував вашу експедицію, — припускає Кутіл. — Проте він не так хотів знайти мене, як дізнатися про... охоронців?

— Так, — погоджується Антуанетта. — Я віддала йому всі свої записи. Така була наша угода. Я гадала, що просто інтерпретую стародавні легенди. Хто ж знав, що доктор Гавран прагне стати одним з богів Арнаку!

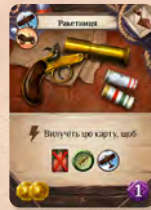
ВАМ ЗНАДОБИТЬСЯ:



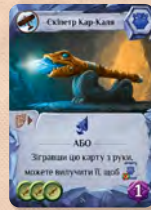
10 карт зустрічей 5-го розділу



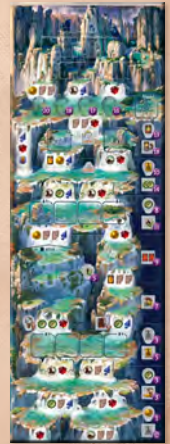
Лупа ювеліра



Ракетниця



Скіпетр
Кар-Каля



Храм Водоспаду



Карта огляду 5-го розділу



* 3 або 5 плиток страху



* 1 або 2 археологи
невикористаного
кольору

* компоненти з базової гри

НАГАДУВАННЯ:

- Карти, які ви здобули за попередній розділ завдяки символам сюжету, покладіть під низ своєї колоди.
- Усі інші карти, здобуті раніше в кампанії, затасуйте в колоди артефактів і предметів відповідно.
- Усі помічники, яких ви врятували у 4-му розділі, тепер повинні бути у звичайних стосах.
- Якщо ви змирилися з невдачею в минулому розділі, не забудьте про свій штраф.




Приготування і правила 5-го розділу



Виберіть сторону поля із **ХРАМОМ ЗМІІ**, а також візьміть трек дослідження **ВОДОСПАДУ**.
(Дивіться с. 11 книжки правил.)


Сила конкурента


З вершини біля узбережжя ви добре бачите великий табір доктора Гаврана. Там уже розвантажили паливні баки. Озброєні головорізи сідають у вантажівки й прокладають дороги через джунглі. Над новими таборами в лісі починає підійматися дим. Експедиція справляє враження військового загону, а не компанії археологів.

- 1 Візьміть фігурку археолога такого кольору, що відрізняється від кольорів фігурок гравця і конкурента, та розмістіть її на нижній локації рівня  (див. малюнок). Це автоколона з припасами доктора Гаврана. У грі вдвох візьміть 2 фігурки автоколони.

Збирання інформації

Зважаючи на чисельну перевагу людей Гаврана та кращу логістику, вступати в прямий конфлікт буде нерозумно. Утім, є одна перевага, якою ви можете скористатися: ваше чудове знання острова.

- 2 Перетасуйте колоду карт зустрічей 5-го розділу та покладіть по 1 карті долілиць на кожен локацію рівня  замість ідолів. Поверніть решту карт колоди (2 карти) в коробку.

Щоразу, коли ви відкриваєте локацію рівня , відкривайте її карту зустрічі. негайно розіграйте цю карту перед застосуванням ефекту локації або після цього.

Коли ваш конкурент відкриває локацію, він зберігає карту зустрічі й набирає за неї 3 очки наприкінці гри.

Ваш конкурент



- 3 Вилучіть цю плитку зі стосу конкурента.

Автоколона рухається S-подібним шляхом, як показано на малюнку. Щоразу, коли ваш конкурент виконує одну з чотирьох своїх дій «Копати на локації», після завершення дії просуньте фігурку автоколони на 1 крок уперед її шляхом. Зауважте, що фігурка автоколони **не блокує** місце, тож ви (або, можливо, ваш конкурент) можете відправляти туди археолога.

Якщо автоколона досягає кінця свого шляху, ви негайно зазнаєте поразки.



Перешкоджання автоколоні

Схоже, Гавран намагається розгорнути табір — або, можливо, навіть укріплення! — біля Білого дерева. Кутіл каже, що це дало б йому чималу владу.

— Древні вірили, що ритуали, які проводять біля Білого дерева, можуть впливати на природні сили по всьому острову. Цю колону треба зупинити!

Ви можете перемістити автоколону назад. Щоразу, коли ви купуєте карту з ряду, подивіться на локації (у стовпці) під нею. Якщо фігурка автоколони розміщується в цьому стовпці, перемістіть її на одне місце назад (якщо тільки це не початкове місце). Ви можете перемістити автоколону назад з місця на треку дослідження, купивши п'яту карту в ряді.


Союзники

Непрояних гостей легко залякати стародавніми охоронцями Арнаку. Коли ваш археолог перебуває на одній локації з фігуркою автоколони, ви можете витратити подарунок охоронця, щоб пересунути фігурку на 1 місце назад (замість звичайного ефекту подарунка). Це — додаткова дія. Навіть у грі вдвох це повинен бути ваш археолог та ваш охоронець, а не вашого партнера.



Карту огляду 5-го розділу розмістіть біля ігрового поля.

Дві автоколони

У грі вдвох, коли конкурент виконує дію «Копати», кожна автоколонка  просувається на 1 місце вперед. Однак коли гравець переміщує фігурку назад, за кожну дію можна перемістити лише 1 фігурку (тобто 1 фігурку за придбану карту або за витрачений подарунок). Звісно, ви зазнаєте невдачі, якщо будь-яка фігурка автоколони дістається до храму.

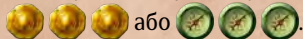
Досягнення

МАРНОТРАТ



Покладіть карту «Лупа ювеліра» біля ряду карт.

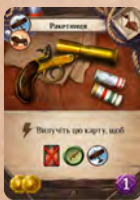
Кладіть на цю карту 1 жетон щоразу, коли купуєте або отримуєте карту з ряду карт вартістю не менше ніж



Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли на карті буде достатньо жетонів.

Соло: 6 Кооп: 12

ВЛАШТУВАТИ ЗАСІДКУ НА АВТОКОЛОНУ



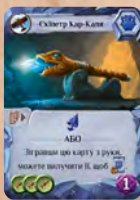
Покладіть карту «Ракетниця» біля ігрового поля.

Кладіть на локацію плитку страху, якщо ви використовуєте охоронця, щоб перемістити назад фігурку автоколони з цієї локації.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли ви позначите достатньо різних локацій.

Соло: 3 Кооп: 5

ДОЛЕНОСНЕ ПРОТИСТОЯННЯ



Покладіть карту «Скінтер Кар-Каля» біля треку дослідження.


Отримайте цю карту на верх своєї колоди, якщо ваша лупа й фігурка автоколони перебувають на місці прихованої локації. У грі вдвох обидві фігурки автоколон та лупи обох гравців повинні перебувати на одному місці.

Варіації

РЕЖИМ УЧНЯ

Кількість ваших початкових ресурсів подвоюється.

РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ

Під час приготувань, коли ви вилучаєте плитку з  зі стосу Гаврана, покладіть її в його скид. Після раунду I ви затасуєте цю плитку у стос, а автоколону Гаврана виконає по 5 ходів у раундах II–V.

Завдання 5-го розділу

Щоб досягти успіху, ви повинні дістатися храму й розіграти всі 5 раундів. Якщо автоколону досягає кінця свого шляху, ви негайно зазнаєте невдачі.

ДОСЯГНУВШИ УСПІХУ, ПРОЧИТАЙТЕ ЦЕ

Ваша звичайна команда археологів перетворилася на ефективну банду диверсантів і шпигунів. Якими ж прихованими талантами наділені ваші люди!

Автоколону затримується, але ваші розвідники помічають, як Гавран закидає кількох ідолів у рюкзак, перш ніж пішки вирушити до Білого дерева. Гавран має засоби та знання, щоб контролювати охоронців Арнаку. Але, можливо, ви теж знаєте достатньо, щоб зупинити його.

Якщо ви вирішили змиритися з невдачею Автоколону Гаврана досягла Білого дерева раніше за вас. Це ускладнить вашим людям доставлення потрібних вам запасів.

Штраф. Заповнивши ряд карт під час приготувань, покладіть 2 карти страху на верх колоди предметів. Вони блокуватимуть місця для предметів, поки ви не вилучите їх завдяки місячному посоху. Їх не можна купити, але можна вилучити за допомогою таких карт, як «Чудернацький молоток». Не використовуйте червоний місячний посох з доповнення «Лідери експедицій».

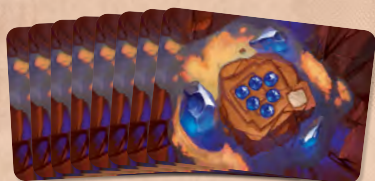


Не забудьте відмітити свої символи сюжету, зокрема й отримані за досягнення.

Розділ шостий

Ви помітили, як доктор Гавран прямує до Білого дерева з предметами, потрібними для стародавніх церемоній священників-охоронців Арнаку – ритуалів, які вони проводили для здобуття контролю над островом. Утім, ви досліджували способи, якими можна завадити цьому ритуалу. Ви знаєте, як уберегти Арнак від потрапляння в руки Гаврана. Тож поспішаєте до Білого дерева, сподіваючись не запізнитися.

ВАМ ЗНАДОБИТЬСЯ:



8 карт зустрічей 6-го розділу



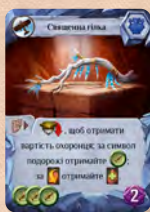
Карта огляду 6-го розділу



Мотоцикл



Гонг пробудження



Священна гілка



* 10 плиток страху



Храм Дерева

* компоненти з базової гри

НАГАДУВАННЯ:

- Карти, які ви здобули за попередній розділ завдяки символам сюжету, покладіть під низ своєї колоди.
- Усі інші карти, здобуті раніше в кампанії, затасуйте в колоди артефактів і предметів відповідно.
- Якщо ви змирилися з невдачею в минулому розділі, не забудьте про свій штраф.

Приготування і правила 6-го розділу

Виберіть сторону поля із **ХРАМОМ ЗМІЇ**, а також візьміть трек дослідження **ДЕРЕВА**. (Дивіться с. 12 книжки правил.)

Занадто пізно!

Ви прибуваєте до Білого дерева й застаєте там доктора Гаврана, що стоїть біля його підніжжя, а за ним — армію охоронців.

— Ви спізналися, — усміхаючись, каже Гавран. — Арнак і його охоронці тепер мої.

Ваша експедиція — це експедиція археологів, а не воїнів. Ви не готові до бою. Треба знайти будь-який спосіб, щоб уникнути фізичного протистояння.

Антуанетта хапає вас за руку й щиро шепоче: «Тікайте».

- 1 Розмістіть червону фігурку археолога в ряд храму на треку дослідження. Це — доктор Гавран. Ви не викладаєте на трек дослідження ні плиток храму, ні плиток дослідницьких бонусів.
- 2 Перетасуйте стос охоронців і покладіть 9 плиток стосом долілиць біля доктора Гаврана (18 плиток у грі вдвох!). Охоронців, що залишилися, поверніть у коробку. **Стос у храмі буде стосом охоронців у цьому розділі.** Щоразу, коли вам треба взяти охоронця, щоб розмістити його на щойно відкритій локації, ви берете його зі стосу доктора Гаврана на полі.

Чи ще ні?

— Біжімо! — кричите ви, не даючи Гаврану часу вирішити, що з вами робити. Ви з супутниками біжите вниз по стежці.

— Сюди, — гукає Кутіл. Він зникає в просвіті між корінням Білого дерева. Ви йдете за ним, входячи в звивисту мережу тунелів під священним деревом. Кутіл сповільнює ходу.

— Гавран контролює охоронців, — визнає Кутіл, — але ще не підкорив острів. Спершу він повинен провести два ритуали в цих самих печерах під деревом.

— І він ще не може повністю контролювати охоронців, — каже Антуанетта. — Вони досі підкоряються своїм древнім законам, і їх ще можна схилити на наш бік.

- 3 Покладіть 2 плитки страху над рядом карт, на місця II та III.

На початку раунду II та на початку раунду III покладіть горілиць охоронців зі стосу доктора Гаврана на кожну відкриту локацію рівня I та рівня II, де на цю мить немає охоронців. Плитки страху нагадують вам про це правило.



Знання місцевості



- 4 Перегляньте колоду карт зустрічей 6-го розділу і візьміть лише карти, позначені символом зі шляху, який був повністю закреслений на вашому листі кампанії. Покладіть ці карти на локації рівня 1 згідно з малюнком. На цих локаціях немає ідолів, але не хвилюйтеся — ви матимете шанс отримати ідолів з карт. Покладіть долілиць ідолів на інші локації рівня 1. Як зазвичай, покладіть на кожну локацію рівня 1 ідола долілиць та 1 ідола горілиць.

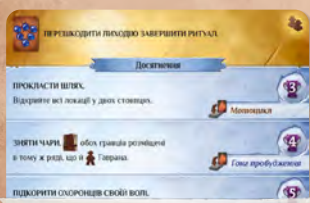
Відкривши локацію з картою зустрічі, негайно розіграйте її перед застосуванням ефекту плитки локації або після цього. Потім відкрийте охоронця локації.



Нав'язлива ідея Гаврана

Доктор Гавран закінчив дослідження. Тепер він готовий перевірити свої археологічні теорії на практиці!

- 5 Використайте лупу Гаврана, щоб заблокувати крайнє ліве місце храму, і дайте Гаврану дві 11-очкові плитки храму.
- 6 Вилучіть плитку дії «Відкрити локацію» Гаврана та замініть її зеленою плиткою дії «Дослідити».



Карту огляду 6-го розділу розмістіть біля ігрового поля.

Замість своїх звичайних ефектів плитка з дією «Подолати охоронця» та обидві плитки дії «Дослідити» матимуть однаковий ефект: наблизити Гаврана на крок до завершення давнього ритуалу...

Ритуал Білого дерева

Битва між вами й Гавраном відбуватиметься на треку дослідження. Ви можете зірвати його ритуал, поклавши по 1 ідолу (2 ідоли в кооперативному режимі) в кожну з двох печер з ідолами.

СХОДЖЕННЯ ГАВРАНА

Коли Гавран досліджує, ви переміщуєте його фігурку та його охоронців вниз на один ряд. Перший ритуал відбудеться в нижній печері з ідолами. До його завершення ви не зможете просунути фішку дослідження вище за нижню печеру з ідолами.



нижня печера з ідолами

ПЕРШИЙ РИТУАЛ

Коли Гавран досягає нижньої печери з ідолами, він починає перший ритуал. Кожною зі своїх наступних 4 дій дослідження він розміщує 1 плитку страху в комірку, в якій її ще немає — крайню ліву або крайню праву таку комірку, згідно зі стрілкою рішення. Його плитки страху та ваші ідоли не блокують одне одного. Однак якщо ви розмістите ідола на плитці страху, то повинні додати 2 карти страху у свою ігрову зону. Гавран може просто розміщувати свої плитки під вашими ідолами.

ПРОТИСТОЯННЯ

Коли Гавран покладе четверту плитку страху, розіграйте протистояння.

Якщо в печері немає вашого ідола (2 ідолів у кооперативній грі), ви зазнаєте невдачі.

Потім порівняйте кількість охоронців. (Сподіваймося, що на цю мить ви вже подолали деяких із них.) Якщо ви (або разом з партнером) тепер маєте щонайменше стільки охоронців, скільки є у стосі Гаврана, нічого не відбувається. Якщо в Гаврана охоронців більше, він забирає скарби Арнаку — візьміть з колоди по 1 артефакту за кожного охоронця, яких у нього більше, ніж у вас. Потім покладіть ці артефакти на планшет конкурента. Після цього Гавран тікає.

УТЕЧА ГАВРАНА

Перемістіть фігурку Гаврана у верхню печеру з ідолами. Залиште охоронців у нижній печері, з вами. Охоронці більше не з'являтимуться на нових локаціях, які ви відкриватимете.

Вилучіть зелену плитку дії «Дослідити» зі стосу Гаврана. Він виконає дослідження лише двічі в кожному з останніх двох раундів.



Відкрийте 3 верхніх охоронців зі стосу Гаврана. Ви можете подолати їх у довільному порядку так само, як ви подолали сову в першому розділі. Щоразу, коли ви долаєте одного з них, відкрийте іншого охоронця зі стосу.

Ви не можете просуватися вперед, поки в печері є охоронці. Однак наприкінці раунду ви не отримуєте карт страху.

ДРУГИЙ РИТУАЛ

Тим часом Гавран починає другий ритуал, розміщуючи плитку страху під час кожної своєї дії дослідження, як він це робив раніше. Дістаньтеся до його печери й розмістіть там ідола — 2 ідолів! — перед його останньою дією.

Перед раундом V сформууйте стос Гаврана так, щоб його червона плитка дії «Дослідити» опинилася в самому низу.



Коли Гавран виконає свою останню дію в грі, розіграйте протистояння. Якщо ви розмістили недостатньо ідолів, ви зазнаєте невдачі. Якщо ви розмістили достатню кількість ідолів, ви успішно завершили кампанію!

Досягнення

У цьому розділі за досягнення ви набираєте очки, які додаєте до свого результату за розділ. У грі вдвох додайте очки після того, як поділите суму набраних вами очок на 2 й віднімете від неї результат Гаврана.

Прокласти шлях



Покладіть карту «Мотоцикл» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, якщо ви відкрили всі 3 локації в одному стовпці. У грі вдвох відкрийте всі локації у двох стовпцях.

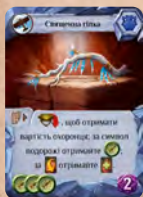
Зняти чари



Покладіть карту «Гонг пробудження» біля треку дослідження.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли ваш записник опиниться в тому ж ряді, що й фігурка доктора Гаврана. У грі вдвох треба, щоб у ряді опинилися обидва записники.

Підкорити охоронців своїй волі



Покладіть карту «Священна гілка» біля ігрового поля.

Отримайте цю карту на верх своєї колоди, коли подолаєте кожного охоронця.

Варіації


РОЗІГРУВАННЯ РОЗДІЛУ

Якщо ви граєте цей розділ окремо, а не як частину кампанії, то можете просто використовувати карти зустрічей, які ви отримали під час останньої партії в режимі кампанії. Або виберіть 2 або 4 випадкові карти зустрічей.

РЕЖИМ УЧНЯ

Під час приготувань перегляньте колоду предметів і візьміть будь-яку з цих карт, яка трапиться вам першою, — «Автомобіль», «Пароплав», «Дирижабль». (Потім перетасуйте колоду.) Покладіть вибрану карту на верх своєї колоди. Зробіть це перед тим, як узяти на руку карти для раунду I. (У грі вдвох кожен гравець починає з транспортом).

РЕЖИМ АРНАКОЗНАВЦЯ

Ви починаєте гру, маючи на 1 менше (ваш партнер також). 

Ви не зможете досягти успіху, поки ви (разом з партнером) не доберетеся до храму.

Завдання кампанії

Щоб досягти успіху, ви повинні зірвати обидва ритуали Гаврана. Якщо ви змирилися з невдачею, прочитайте прихований текст 44.

Кінець 6-го розділу

Якщо ви досягли успіху в 6-му розділі, то ви успішно завершили кампанію:

З вогнем в очах доктор Гавран переносить останнього ідола на останній п'єдестал. Але підійшовши ближче, він ошелешено завмирає — там уже стоїть ваш ідол!

— Ви спізналися, — каже йому Антуанетта, виходячи з тіні. У неї втомлене обличчя, а в її голосі не чути глузування. — Нехай охоронці Арнаку пробачать мені участь у вашому божевільному плані.

— Ні! — кричить Гавран і вишкірюється, мов загнаний звір.

Те, що станеться далі, залежатиме від ваших попередніх рішень.

Фінальний підрахунок

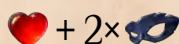
Підрахуйте свої очки, набрані в 6-му розділі. Потім додайте свої очки за всі розділи, щоб дізнатися результат вашої кампанії. (У грі вдвох округліть до більшого свій результат кампанії, якщо це не ціле число.) Запишіть свій результат, він знадобиться вам за мить.

Вибір шляху

Тепер підрахуйте, скільки символів сюжету ви зібрали. Вони представляють подорожі трьома різними сюжетними лініями. Прочитайте текст лише тієї сюжетної лінії, що дала вам найбільший результат.

Позначені вами перетини ліній вважають обома символами. У разі нічийї виберіть сюжетну лінію, що найліпше пасує до вашої історії.

Шлях лідера



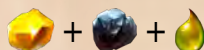
Прочитайте прихований текст 28.

Шлях приборкувача звірів



Прочитайте прихований текст 33.

Шлях ученого




Прочитайте прихований текст 37.

Розігрування ОКРЕМОГО РОЗДІЛУ


Після завершення кампанії ви можете захотіти розіграти якийсь один конкретний розділ, щоб ліпше ознайомитися з можливостями його успішного проходження. У такому разі ігноруйте певні сюжетні елементи — символи сюжету не матимуть ефекту, і вам не треба стежити за тим, щоб компоненти доповнення не потрапляли у звичайні колоди.

Рівні складності КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМУ


Два гравці можуть разом грати в кооперативному режимі, але на різних рівнях складності. Такий варіант підходить для двох гравців з різними рівнями майстерності або для батьків з дітьми. Для цього ви просто підготовлюєте кожен розділ як зазвичай для вибраних рівнів складності. На гравця, який грає на легшому рівні складності, не поширюються умови складнішого рівня (за деякими винятками).

Розділ перший. Якщо гравець грає в режимі арнакознавця, то вдвічі збільшуються лише витрати на подолання охоронця-сови. Сову може подолати будь-який гравець, але для цього треба заплатити 6 .

Розділ другий. Якщо гравець грає в режимі арнакознавця, покладіть карти артефактів лише на 6 межових локацій. Плитки страху на треку дослідження впливають лише на гравця в режимі арнакознавця.

Розділ третій. Якщо гравець грає в режимі учня, покладіть біля ряду карт лише артефакт «Корона охоронця». Тільки учень може купити «Корону охоронця». Якщо гравець грає в режимі арнакознавця, додайте 3 охоронців лише на першу відкриту локацію тунелю рівня .

Розділ четвертий. Ніяких змін.

Розділ п'ятий. Якщо гравець грає в режимі арнакознавця, то плитка дії конкурента з  дає змогу просувати лише ту фігурку автоколони, яка розміщується найдалі від храму.

Розділ шостий. Якщо гравець грає в режимі арнакознавця, то лише йому треба дістатися до храму.

11.

Після кількох днів боротьби ви нарешті знайшли шлях до гнізда монстра. Ви ведете свою експедицію вгору по схилу скелі.

Визирнувши над виступом, ви опиняєтеся лицем до лица з велетенською совою. Вона не з'їдає вас — принаймні не відразу.

Намагаючись не робити різких рухів, ви забираєтеся на виступ. Навіть стоячи на ногах, вам усе одно доводиться задирати голову, щоб зустрітися поглядом з істотою.

У її очах ви помічаєте ознаки інтелекту. Істота явно насторожилася, але не проявляє ворожості. Можливо, якось вдасться з нею поспілкуватися? Якби ж ви знали більше про цих легендарних охоронців. Кутіл точно знав.

Овва! Але ж професор був тут! У центрі гнізда охоронця ви бачите записника, який, мабуть, належав експедиції Кутіла!.. Але чи сам Кутіл приніс його сюди? Чи це зробив птах? Чи, може, записник випав з неживого тіла професора?

Щоб отримати відповідь, ви повинні дістати цього записника. Але як? Ви так довго видиралися вгору, що втомилися і не зможете рухатися швидко. А монстра ніяк не подолати... Можливо, вдасться обміняти записника на щось.

Подолавши охоронця-сову, отримайте карту «Щоденник проф. Кутіла» на верх своєї колоди.

12.

— Я все одно доб'юся свого! — заявляє Гавран, дістає з кишені золотий медальйон з блакитним каменем і надягає його на шию.

Стоячи неподалік Гаврана, ви відразу помічаєте зміни. Шкіра на його руках стає темно-фіолетовою, а очі — чорними. Він спотикається, хапаючи ротом повітря.

Охоплені жахом, жалем і усвідомленням, що такою могла бути й ваша доля, ви кричите до нього, бажаючи зняти медальйон.

Гавран спантеличено моргає, дивлячись на вас. Видно, що він втрачає розум.

Ви дістаєте свого записника й починаєте читати вголос стародавнього вірша, сподіваючись, що правильно вимовляєте слова. Це мова древніх, але тепер, наповнений давньою силою, Гавран розуміє її!

Доктор Гавран знімає медальйон із шиї та миттєво непритомніє. Ви кидаєтеся до нього й перевіряєте пульс. Він ще живий. Раптом його повіки починають тремтіти й він хапає вас за руку. Хрипким і слабким голосом Гавран дякує вам і після цього знову непритомніє.

Кутіл заглядає в очі Гаврана, які поступово набирають природного кольору.

— Він одужає, — полегшено зітхнувши, заявляє Кутіл. — Можливо, його розум ще не відновився, але я радий, що він не збожеволів.

Кінець.

13.

Сліди охоронця з яскравим пір'ям привели вас до багатьох захопливих місць, але жодне з них не було таким цікавим, як це гніздо з палиць і гілок. Воно порожнє, проте ви підозрюєте, що в ньому нещодавно було кілька яєць. Ваш провідник каже, що відбиток черевика неподалік належить Антуанетті.

Ви знаєте, що цей охоронець — потайлива істота. Можливо, він сховав одне яйце в такому місці, де Антуанетта його не знайшла?

Так! Після ретельних пошуків ви знаходите яйце.

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Незвичайне яйце» під низ своєї колоди.

14.

Яке ж довгоочікуване відкриття! З усіх чудес у цій долині поки що жодне не принесло стільки втіхи, як вигляд пілота Кутіла.

Під час атаки охоронців його відкинуло від професора, і він страшенно радий вас зустріти! Пілот підтверджує, що Кутіл справді шукав храм Кар-Каля. Де професор тепер, нікому невідомо, але до вашої групи додався ще один учасник.

Утім, новина про те, що Кутіла недавно бачили живим, не може не радувати.

15.

Ви вивчаєте звички звірів Арнаку. Хоч чудовиська й різні, але мають багато спільного в поведінці. У їхніх діях проявляється інтелект, і хоч вони зазвичай подорожують самі, часто здається, ніби вони узгоджують свої дії, якимось способом спілкуючись на відстані.

Ви починаєте розуміти, чому професор Кутіл був так зачарований цими істотами. Досліджуючи їх, можна багато чого навчитися.

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Кам'яне перо» під низ своєї колоди.

16.

Сутеніє. Ви якраз вечеряєте, коли до вас підходить дещо зняковілий кухар експедиції. Підвищивши голос так, щоб усі чули, він каже:

— Ми знаємо, що вам було важко, коли Антуанетта покинула експедицію і... ну ... ми просто хотіли, щоб ви знали, що ми підемо за вами... куди скажете.

Ваша команда підносить вам «Щирий подарунок». Почніть наступний розділ, поклавши цю карту під низ своєї колоди.

17.

Бачачи, що ви не нападаєте, Гавран трохи розслабляється, і гримаса на його обличчі змінюється на усмішку, яку він адресує професору Кутілу.

— Ось тобі й археологічна етика! Бачу, ви хотіли, щоб уся могутність дісталася вам. Але я передбачив такий крок.

Гавран запирає руку у свій рюкзак і дістає звідти шматок блакитного каменю.

— Гадаю, ви знаєте, що це таке.

Звісно, ви всі впізнаєте цей камінь. Це — серце Білого дерева.

Гавран задоволено киває.

— Отже, вітаю вас з тим, що ви стали господарями цього дерева. Незабаром воно засохне, і я матиму власне.

— Ви розумієте, що камінь пробудиться під час ритуалу? — питає переляканий Кутіл. — Роберто, подивіться на свою руку!

Рука доктора Гаврана набула кольору каменю. Сині лінії повзуть венами його передпліччя, а рука починає морщитися і сохнути.

— Я не можу його відпустити! — кричить Гавран — Поможіть мені! Поможіть!

Ви кидаєтеся йому на допомогу. Вмираючи, дерево починає тремтіти. Земля двиготить, і тієї миті Гавран падає.

Його рука з блакитним каменем вдаряється об підлогу печери, відламується від його мінералізованого зап'ястя і підкочується до ваших ніг.

— Біжіть! — кричить Антуанетта. — Врятуйте дерево, а ми врятуємо всіх інших!

Ви хапаєте камінь і біжите. Дерево тріщить, падають кам'яні брили, а ви намагаєтеся вибратися з-під коріння. Навколо здійсмається пилюка. Хапаючи ротом повітря, ви вибираєтеся на поверхню.

Ви знаєте, куди повернути серце. Задихаючись, ви все-таки дістаєтеся до діри, що залишилася після безрозсудного вчинку Гаврана. Ви обережно повертаєте камінь на місце, і тремтіння вщухає.

Завдяки ретельним дослідженням ви знали, що треба було зробити для порятунку Білого дерева. Утім, тепер ви маєте нову таємницю для

розгадування. Чому камінь не завдав вам шкоди, як Гаврану?

Дерево нічого вам не може пояснити, але ви відчуваєте його вдячність.

Кінець.

18.

Врятоване яйце тріснуло!

І як же ви дивуетесь, побачивши, що з нього вилупилося дитинча охоронця! Це не птах, як ви припускали, а щось більше схоже на пернату ящірку.

Водночас дитинча, здається, анітрохи не здивоване вашою появою. Ви підозрюєте, що воно сприйняло вас за матір, бо всюди ходить за вами.

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Дитинча охоронця» під низ своєї колоди.

19.

Досліджуючи зв'язок між охоронцями, ви самі встановили з ними зв'язок. Тепер звірі Арнаку почали впізнавати вас, навіть якщо ви бачите їх уперше.

Згідно з переказами, охоронців створили й контролювали за допомогою ритуалів, які проводилися біля Білого дерева. Ваші нові стосунки з охоронцями можуть допомогти вам зрозуміти суть цих ритуалів і природу зв'язків між усіма істотами Арнаку.

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Історія походження» під низ своєї колоди.

20.

Спостерігаючи за камінням Арнаку, ви встановили, що блакитний мінерал має сильні магнітні властивості. Тепер, коли ви розумієте, чому заблукали, ви перекалібруєте свій компас. Він усе одно не покаже вам правильний шлях, але, можливо, приведе вас у цікаве місце.

Почніть наступний розділ, поклавши карту предмета «Несправний компас» під низ своєї колоди.

21.

Кілька джерел води на цьому острові мають характерний запах. Ви зібрали достатньо даних, щоб зробити висновок, що ця вода — або, можливо, її запах — безумовно впливає на поведінку охоронців. Тепер настав час для деяких експериментів.

Почніть наступний розділ, поклавши карту предмета «Колодязне відро» під низ своєї колоди.

22.

Гавран скидається на загнаного в кут звіра, бо насправді так і є. Загнані в кут звірі небезпечні. Ви відступаєте назад і просите охоронців зробити те саме, даючи Гаврану шлях до відступу.

Він поправляє куртку, намагаючись повернути собі хоч якусь гідність.

— Бачу, ви теж розгадали таємницю того, як стародавні жителі Арнаку контролювали охоронців. Дуже добре. У цьому раунді ви перемогли.

Насторожено дивлячись на вас, Гавран прямує до виходу. Проходячи повз п'єдестал, він скидає вашого ідола та ставить на його місце свого.

Нічого не відбувається.

— Ми не проводили ритуал, — пояснює Кутіл, — а навпаки, скасовували його. Охоронці тепер можуть робити все, що їм заманеться.

Гавран витріщається на Кутіла, на вас, і на охоронців, які, здається, слухаються ваших наказів.

— Тоді як?..

— Емпатія, повага та довіра, — пояснює Антуанетта.

Гавран недовірливо хитає головою, потім повертається і тікає, навіть не усвідомлюючи, що ніхто за ним не женеться.

Кінець.



23.

Ваше шпигування нарешті приносить плоди! Кілька необережних слів учасника експедиції Антуанетти викрили місце, де зберігається стародавній астрологічний прилад. Ви бачили подібні артефакти в інших стародавніх цивілізаціях, але жоден з них не був схожий на цей. Яке значення він мав для людей, які його створили? А що важливіше, то навіть Антуанетта шукала його?

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Кам'яний календар» під низ своєї колоди.

24.

Сподіваючись зрозуміти цю людину, ви розпитуєте Гаврана про його мотиви. Спершу він підозріло ставиться до вашого запитання, але коли розуміє, що це не хитрість — що ваші люди не чекають нагоди завдати удару, — то трохи розслабляється і зізнається:

— Я вже не впевнений, що знаю,

Гавран лізе в кишеню і дістає маленьку пляшечку.

— Це Води життя і смерті, — киває він в бік Антуанетти. — Засіб контролю над охоронцями і, можливо... щось більше. Звісно, це отрута, але також і життєва сила цього дерева, коріння якого росте по всьому острову. А також... Я сподівався... — Гавран хитає головою. — Але це було нерозсудливо. І я це знав.

Він зустрічається поглядом з Кутілом.

— Ви сказали мені про це багато років тому.

— Води можуть затримати смерть, але не відвернути її цілком, — хитає головою Кутіл. — Особливо для того, хто давно вже не з нами.

— Здаюся, — Гавран кидає пляшечку Кутілу. — Ви перемогли.

— Ні, Роберто, — відповідає Кутіл і кладе пляшечку в кишеню. — Здавшись, ви теж перемогли.

Кінець.

25.

Ваше дослідження показало, що різні джерела води по-різному впливають на охоронців, роблячи їх неспокійними, або сердитими, або слухняними, або пильними. Стародавні вірили, що всіма цими настроями можна керувати за допомогою ритуалів, що проводяться в місці, відомому як Біле дерево.

Ви маєте підстави вважати, що ці води можуть впливати й на інших живих істот.

Почніть наступний розділ, поклавши карту предмета «Заспокійливий екстракт» під низ своєї колоди.

26.

Ви знайшли джерело магнітного мінералу: давним-давно на Арнак впав метеорит. Стародавні високо цінували цей мінерал і добували його, щоб використовувати в артефактах і храмах по всьому острову. Тепло від удару метеорита створило блакитний обсидіан, який використовували для виготовлення ритуальної зброї. Завдяки цим мінералам між багатьма священними предметами й місцями Арнаку існує зв'язок!

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Магнітна руда» під низ своєї колоди.

27.

Після важкого походу ви нарешті дісталися до орлиного гнізда. Опинившись віч-на-віч з жадливим птахом, ви тепер сумніваєтеся в розумності свого вчинку.

Але зараз не час для роздумів. Серед гілочок і листя гнізда ви помічаєте листки паперу — сторінки з записника!

Ви не посмієте вкрасти цей скарб у птаха з такими пильними очима й гострим дзьобом! Але, мабуть, записника можна на щось обміняти?

Подолавши охоронця-орла, отримайте карту «Нотатки про охоронців» на верх своєї колоди.

28.

Опинившись віч-на-віч з Гавраном, ви не тріумфуйте, а натомість співчуваєте йому. Чи справді ця людина так сильно відрізняється від вас, Кутіла чи Антуанетти, яка нещодавно теж ворогувала з вами?

Не варто ігнорувати всю небезпеку ситуації. Загнаний у кут, Гавран готовий бігти або битися. Утім, можливо, вам вдасться переконати його заговорити.

Результат залежить від ваших лідерських умінь. Прочитайте текст, що відповідає вашому результату за всю кампанію.

19 очок або менше: прочитайте прихований текст 34.

Від 20 до 59 очок: прочитайте прихований текст 41.

Від 60 до 99 очок: прочитайте прихований текст 24.

100 очок або більше: прочитайте прихований текст 39.

29.

Ви не мисливець за скарбами. Ви прийшли на Арнак за Кутілом, а не за золотом. Але ця... ця монета. Вона сяє яскравіше за інші. Якщо вже вам пощастило знайти цю монету, то треба її залишити собі. Залишити та зберегти. Зберегти назавжди.

Почніть наступний розділ, поклавши карту предмета «Проклята монета» під низ своєї колоди.

30.

Завдяки старанності, терпінню та ретельному спостереженню ваші шпигуни з'ясували, що колекція ідолів доктора Гаврана потрібна для зловісної мети. Ці ідоли — невіддільна частина ритуалу, який він планує провести, щоб захопити контроль над усіма природними силами острова. Можливо, дізнавшись суть цього ритуалу, ви зможете зупинити його.

Почніть наступний розділ, поклавши артефакт «Темна статуетка» під низ своєї колоди.

31.

Ви вірите в прокляття? У зміїних богів і магичні руни?

Можливо, це не має значення. Важливо лише те, що вірили люди, які тут жили. Багатство цього острова полягало не тільки у грошах. Кожен артефакт, кожен самоцвіт — та навіть найменша монета! — може мати духовне значення.

Саме ці таємниці рухають вас уперед, ведуть усе глибше в серце Арнаку.

Почніть наступний розділ, поклавши карту предмета «Шахтарська каска» під низ своєї колоди.



32.

Гавран лізе в кишеню і дістає маленьку пляшечку з дивною рідиною.

— Гадаєте, що завершили ритуал? — він хитає головою. — Ні, аж поки не зробите цього!

Гавран відкорковує пляшечку й випиває рідину трьома швидкими ковтками.

Очі Гаврана розширюються від жаху, коли на його шкірі починають утворюватися лусочки. З-під нігтів у нього виростають кігті, а череп починає деформуватися.

Істота не дозволяє вам побачити всю трансформацію цілком, а натомість тікає рачки. Останнє, що ви бачите, це те, як розпускається кінчик його хвоста.

Невже це було частиною ритуалу? Можливо, але ви сумніваєтеся, що Гавран прагнув саме цього. Людина, яка хотіла стати господарем Білого дерева, тепер повинна бути його охоронцем.

Кінець.

33.

Охоронці, що були марionетками Гаврана, тепер стали вашими союзниками. Клацаючи кігтями й човгаючи лапами, вони підходять до вас.

Те, що станеться далі, залежить від того, як добре ви вивчили звички охоронців. Прочитайте текст, що відповідає вашому результату за всю кампанію.

19 очок або менше: прочитайте прихований текст 38.

Від 20 до 59 очок: прочитайте прихований текст 22.

Від 60 до 99 очок: прочитайте прихований текст 42.

100 очок або більше: прочитайте прихований текст 35.

34.

Сподіваючись зрозуміти цю людину, ви просите Гаврана пояснити його мотиви. Він відповідає з усмішкою.

— Подивіться на себе — вдаєте, ніби вам байдуже, але намагаєтеся маніпулювати мною, щоб я зламався, здався. Цього не буде. Я зайшов занадто далеко.

Гавран лізе в кишеню і дістає маленьку пляшечку.

— Гадаєте, що перемогли, — каже він, вказуючи на п'єдестал. — Однак я очистив Води життя і смерті!

Гавран відкорковує пляшечку й випиває її. Ви запитально дивитесь на Кутіла, але професор так само розгублений, як і ви.

Гавран морщиться, потім згинається навпіл. Він розгублено дивиться на пляшечку, потім неприйнятно. Кутіл кидається йому на допомогу, але уже нічого не може зробити.

Звісно, Гавран не збирався отруювати себе, але ви й гадки не маєте, чого він справді сподівався досягти.

Кінець.

35.

Гавран скидається на загнаного в кут звіра, бо насправді так і є. Утім, ви знаєте, як поводитися з загнаними в кут звірами. Спокійними, заспокійливими словами, не роблячи різких рухів, ви намагаєтеся переконати чоловіка в тому, що ви для нього не загроза.

— Не загроза? — перепитує Гавран. — Ви контролюєте кожного охоронця на цьому острові!

У певному сенсі це правда. Ви з'ясували, як через ці печери охоронці отримують повідомлення в будь-якому місці острова. І, можливо, ці повідомлення можна трактувати як команди. Але ви ж не нав'язуватимете свою волю цим істотам, правда? Звісно ж, вони повинні підкорятися вашим наказам з власної волі.

Вам бракує впевненості. Ці охоронці зобов'язані захищати острів. Невже ви якось зманіпулювали їхнім відчуттям обов'язку, змушуючи цих величезних істот стати відданими вам? Жодна людина не повинна керувати ними.

Рухаючись спокійно, але рішуче, ви забираєте ідола з рук Гаврана. Повернувшись до охоронців, ви насвистуєте ім'я сови.

Охоронці розступаються. Сова виходить уперед, відповідаючи на ваш поклик.

Схиливши коліно, ви пропонуєте ідола охоронцю-сові. Птах бере подарунок. Решта, здається, задоволені.

Віднині жодна людина не повинна використовувати ці п'єдестали для маніпулювання охоронцями. Відтепер охоронці Арнаку самі керуватимуть островом.

Кінець.



36.

Ви втомилися від щоденних клопотів. І найважче те, що ви не можете цього показувати. Ви — лідер. Ви завжди повинні бути сильними. Завжди повинні підбадьорювати інших. Ви повинні надихати їх долати труднощі, навіть коли самим страшенно хочеться відпочити.

Тому замість того, щоб прямувати до свого намету, ви підходите до вечірнього багаття, несучи на своїх плечах тягар лідерства. Ви на якусь мить зупиняєтесь біля багаття, залишаючись у тіні й розглядаючи людей.

Вони втомлені, але задоволені, пишаючись тим, чого вони досягли за сьогодні. Побачивши вас, вони всміхаються і посуваються, щоб звільнити вам місце біля вогню.

Так, ви повинні бути сильними заради них. Однак вони ваші помічники і також дають вам силу.

Почніть наступний розділ, поклавши карту предмета «Тростина» під низ своєї колоди.

37.

Ви розгадали таємниці охоронців, Білого дерева та Вод життя і смерті. Ви використали ці знання, щоб взяти під контроль охоронців Гаврана й зірвати його ритуали. Але боїтеся, що він має ще один козир у рукаві.

Те, що станеться далі, залежить від ваших дослідницьких умінь. Прочитайте текст, що відповідає вашому результату за всю кампанію.

19 очок або менше: прочитайте прихований текст 32.

Від 20 до 59 очок: прочитайте прихований текст 40.

Від 60 до 99 очок: прочитайте прихований текст 12.

100 очок або більше: прочитайте прихований текст 17.

38.

Коли охоронці оточують вас з Гавраном, його гримаса перетворюється на криву посмішку.

— Гадаєте, що приручили їх, — каже Гавран, — але я знаю їхню таємницю. — Він лізе в кишеню і дістає маленьку пляшечку з дивною рідиною. — Не ви контролюєте їх, а оце!

Він підіймає пляшечку над головою.

— Ні! — кричить Антуанетта.

Гавран кидає пляшечку на підлогу. Скло розбивається вщент, рідина розбризкується, і повітря наповнюється запахом, від якого охоронці шаленіють.

Гавран усвідомлює свою помилку, але запізно. Ви встигаєте лише мигцем побачити його перелякане обличчя, перш ніж його розлючені звірі роздирають його. Ви втікаєте разом зі своїми людьми. Хоча охоронці ні на кого з вас не нападали, але кілька ваших товаришів зазнали поранень від їхніх небережних рухів хвостами, ногами та крилами.

Ви тікаєте з печер і допомагаєте своїм людям повернутися до табору, поки охоронці продовжують лютувати під корінням Білого дерева. Доктора Гаврана більше ніхто ніколи не бачив.

Кінець.

39.

Сподіваючись зрозуміти цю людину, ви розпитуєте Гаврана про його мотиви. Здивований вашим співчуттям, Гавран пояснює:

— Це було заради моєї дочки. Принаймні спочатку.

Гавран дістає з кишені фотографію і простягає її вам.

— Це Анастасія. Їй тут дванадцять років. Незадовго до її смерті.

Професор Кутіл хитає головою.

— Роберто, ніяка сила на землі — навіть таємне мистецтво стародавніх жителів Арнаку — не може повернути когось із того світу.

— Така сила перетворювала б людину на Бога, — визнає Гавран. — І все ж, — він обводить жестом печеру, — хіба не для цього призначене це місце? Щоб дати смертним силу діяти як боги? Підкорити

охоронців своїй волі. Контролювати повені. Коріння, що охоплює цілий острів. Протягом багатьох років я шукав таку силу. Спершу заради своєї дочки, а потім... потім уже заради себе. Припускаю, що це мене просто відволікало... Відволікало від мого горя.

Ви повертаєте фотографію доктору Гаврану. Ви завадили йому стати богом. Можливо, тепер він готовий змиритися з тягарем смертності.

Кінець.

40.

Гавран лізе в кишеню, дістає уламок темно-синього каменю і кидає його на п'єдестал. Зіштовхнувши вашого ідола, камінь із клацанням приземляється в центрі п'єдесталу.

Коли ваш ідол падає на підлогу, зі стін печери проростають тонкі корінці й починають виділяти солодкуватий запах рідини. Гавран прикриває ніс хустинкою і кидається до виходу.

Антуанетта спотикається об нього, і вони обидвоє розтягуються на підлозі.

Ви не можете витратити час на їх боротьбу. Тому швидко хапаєте камінь, але потужна магнітна сила тримає його на місці.

Бачачи ваше скрутне становище, Кутіл кричить:

— Велике підношення!

Так! Звісно! Ви дістаєте зі свого рюкзака кам'яну скрижаль, обсидіановий наконечник стріли й рублик Ара-Ану.

Ви розміщуєте їх на п'єдесталі в потрібному порядку навколо магнітного каменю. На щастя, це спрацьовує! Корінці відступають, і все затихає.

Антуанетта і Гавран усе ще лежать на підлозі, покриті липкою рідиною. Вона немов захмеліла. Гавран, жертва власного нападу, лежить непритомний.

— Ну, так з ним буде легше впоратися, — зауважує Кутіл. — Я радий, що ми не дозволили цьому місцю потрапити в його руки. І все ж мені його шкода. Гавран був таким уважним учнем.

Кінець.

41.

Сподіваючись зрозуміти цю людину, ви просите Гаврана пояснити його мотиви. Він відповідає з кривою усмішкою.

— Як ви смієте питати мене про це! Ви нічого не знаєте про моє життя!

Гавран упускає на землю свого ідола, дістає обсидіановий кинджал і кидається на вас, цілячись у живіт. Антуанетта встає перед вами й відводить руку лиходія вбік. Гостре лезо розриває тканину й розсікає її шкіру, але рана лише поверхнева.

Вражені нападом, ви спостерігаєте, як решта членів вашої експедиції кидається в бій. Через кілька хвилин Гаврана скручують.

— Ні! — кричить він. — Арнак належить мені! Ви ніколи не зможете контролювати цей острів!

Утім, ви ніколи й не прагнули підпорядкувати острів своїй волі. Поки решта вашої команди відтягує розлюченого Гаврана, Кутіл кладе руку вам на плече. Завдяки вашій відважній групі друзів містичний край Арнаку тепер у безпеці.

Кінець.

42.

— Боягуз, — гарчить Гавран і дістає пістолет.

Не розуміючи, що це зброя, охоронці не реагують на загрозу.

Або, можливо, вони відчувають, що загрози для них немає. Потім Гавран кидає вам пістолет.

— Застрельте мене, — каже він. — Не змушуйте їх убивати замість вас.

Ви повністю спантеличені, адже не лише не знаєте, як змусити цих істот атакувати, а взагалі не маєте таких намірів.

Гавран киває в бік п'єдесталу.

— Ви розмістили ідола Кар-Каля на п'єдестал зв'язку. Охоронці служитимуть вам аж до вашої смерті.

— О боже, — озивається Кутіл. — Цей зв'язок працює в обох напрямках. Якщо розірвете його, то помрете.

Ви недовіриливо хитаєте головою, кладучи руку на плече найближчого охоронця. Якби такий зв'язок

утворився, ви ж мали б відчути його? Але навіть коли ваша рука торкається шкіри звіра, ви розумієте, що щось не так.

Ваша голова наповнюється думками цієї істоти, нелюдськими й чужими, але чомусь зрозумілими вам. Так само ця істота повинна тепер знати ваш розум. Ви стали священиком-охоронцем, охоронцем охоронців, приреченим доживати свої дні на Арнаку, але благословенним тим, що ці істоти стали вашими друзями.

Дивна легкість наповнює ваше серце. Одного дня в Арнак можуть навідатися неприємні відвідувачі, і ви нарешті будете спокійні, знаючи, що цей край захищений.

Кінець.

43.

У кожну печеру, в яку ви входите, вривається вода. Ви підіймаєтеся сходинками вгору, і рівень води також підіймається. Як вода може прибувати так швидко та ще й так високо? Ви боїтеся за людей, які з вами, але також і за тих, кого залишили позаду. Рівень води в храмі такий високий, що ваш табір, певно, вже затоплений.

Використовуйте поле запасу, щоб затоплювати локації ▲. Локації розбитого літака й Білого дерева стають доступні.

44.

Ви не встигаєте зупинити його, і доктор Гавран опускає останнього ідола на останній п'єдестал. Ідол фіксується на місці зі звуком клацання магнітів.

— Усі ваші зусилля марні, — каже Гавран. — Тепер я маю повний контроль над деревом. Ці звірі тепер під мою владу.

Ви невпевнено озираєтеся, зустрічаючись поглядом з численними охоронцями, що оточують вас. Утекти неможливо.

— Тож як усе закінчиться?

Питання Антуанетти на мить зависає в повітрі, потім Гавран киває і знову повертається до вас обличчям.

— А й справді. Що мені тепер з вами робити? Можливо, ви станете одним з перших, хто випробує на собі це захопливе відкриття. — Гавран кидає погляд на найближчого помічника й кричить:

— А тепер зроби так, щоб пішов дощ!

Закривши обличчя хустинкою, він робить кілька кроків назад.

Нездатні утекти, ви спостерігаєте, як його помічники починають пересувати ідолів за невідомою вам схемою.

Раптом з десятків коренів починає капати дивна рідина, що видає важкий запах. Ви обмінюєтеся безпорадним поглядом з Кутілом. Тепер ви розумієте всі масштаби темних махінацій Гаврана. Усі приречені!

А може, й ні. Вирішувати вам.

Ви стрибаєте вперед, у найгустіший туман, і вдихаєте його, стискаючи в руці маленький, але важкий камінь, молячись, щоб це спрацювало.

Усе завмирає. Ви більше не чуєте ані Гаврана, ані Антуанетти. Ви бачите їх, але все якось інакше. Вони чомусь далеко внизу, хоч і в межах досяжності. Усього лише на мить ви опиняєтеся скрізь і ніде, сприймаючи весь Арнак через своє коріння. Ви видихаєте, але це вже не ви. На якусь мить ви стаєте Білим деревом, і ви маєте завдання, яке треба виконати. Часу залишилося мало.

Ви швидко відсікаєте корені, що ведуть до приміщення, припиняючи зв'язок з ритуалом і рятуючи дерево, а також людей, що опинилися там в пастці, та водночас позбавляючи Гаврана його сили. Однак після цього ваш власний зв'язок з деревом розривається. Ваша свідомість згасає, ви приймаєте те, що має бути смертю. Але ви знаєте, що це було не даремно.

Кінець.

Сходи ведуть вас угору, й ви підіймаєтеся над водою... на якусь мить. Кам'яні двері перегороджують вам шлях. Прохід видається досить вузьким. Чи, може, печера за ними запечатана від повеней?

Ви натискаєте на камінь, який відчиняє двері. Вони відсуваються у заглиблення в стіні, й у світлі ліхтарика ви бачите просте кубоподібне приміщення. На підлозі сидить бородатий чоловік. Він підіймає голову, і ви бачите виснажене обличчя професора Кутіла!

Кілька секунд Кутіл розгублено кліпає. Потім він зводиться на ноги і, похитуючись, прямує до дверей.

— Не зачиняйте їх! Не зачиняйте! — благає він.

Звісно, ви не маєте наміру грюкати дверима перед своїм старим другом, особливо за таких обставин. Кутіл приєднується до вашої компанії за межами камери, і стародавні стіни бринять такою кількістю привітань, стількома виразами подяки, подиву й радості, що серед гулу голосів можна розібрати лише те, що всі раді бачити Кутіла живого.

Але вода в храмі продовжує прибувати, і це щасливе возз'єднання не повинно затягуватися.

— Друже мій, — каже Кутіл, — я радий, що ви знайшли мене, але звідси немає виходу. Повертайтеся по воді, поки ще маєте сили здолати стихію. Поки що залиште мене. Не зволікайте.

Нарешті знайшовши Кутіла, ви не можете кинути його напризволяще у воді чи в непроглядній темряві печери. Вам вистачить сил і для себе, і для нього. Щоб досягти успіху, ваша лупа та фігурка професора Кутіла повинні бути в найвищому ряді.

Приплив був такий високий, що ви змогли повернутися в табір на човні. Один із ваших супутників зауважує, що повинь видається надзвичайно неприродною.

— У певному сенсі все відбувається природно, — відповідає Кутіл. — Однак не без впливу технологій. Саме такі таємниці я і приїхав сюди вивчати.

Кутіл розповідає про свою пригоду з охоронцем-совою, і незабаром ви з ним обмінюєтеся історіями та власними дослідженнями.

— Я мав знайти відповіді, поки була можливість, — пояснює Кутіл, — бо підозрював, що не я один визначив місце розташування острова.

Він дивиться в бік дивного корабля, що стоїть на якорі біля берега.

— Археологія — це не змагання, але я таки дозволив втягнути себе в перегони. Це судно належить доктору Роберто Гаврану. Колись він був моїм учнем. Потім, деякий час, ми були колегами. А тепер... боюся, що ми стали суперниками.

СПЕРШУ ПРОЧИТАЙТЕ ЦЕ!

Ваша колода готова до кампанії. Ви розкриватимете її вміст розділ за розділом у міру проходження історії в соло-режимі або кооперативному режимі для двох гравців.

Але також можна просто змішати нові карти зі старими колодами і почати стандартну гру. Докладніше про це читайте в книжці правил на с. 2.

Початкові
карти
лідерів



Розділ перший



Розділ другий



Розділ третій



Розділ четвертий



Розділ п'ятий



Розділ шостий



Нагороди за сюжетні лінії
(предмети та артефакти)



КОЖЕН РОЗДІЛ МІСТИТЬ

Карти огляду розділів
для соло- та коопера-
тивного режимів



Нагороди за
досягнення



Колода
зустрічей

