

LAS RUINAS PERDIDAS DE **ARNAK**

LA EXPEDICIÓN PERDIDA

Libro de campaña

¿DESCUBRIMIENTO
DE ISLA MÍTICA?



COLEGAS DE UN PROFESOR UNIVERSITARIO LOCAL AFIRMAN QUE HA PARTIDO EN BUSCA DE UNA ISLA MÍTICA. AHORA SU OBJETIVO ES ENCONTRAR AL PROFESOR.

SOR LOCAL DESAPARECIDO!



MÍN & ELWEN
GUIÓN DE MÍN & JASON A. HOLT

Reglas de campaña

¡LEE ESTO PRIMERO!

Este manual ha sido diseñado para ser leído en orden. En estas páginas introductorias, encontrarás las reglas generales para jugar la campaña. La narración empieza en la página 6. A partir de ahí, el manual se divide en seis capítulos, en los que se narra la historia de la búsqueda del profesor Kutil en la isla de Arnak.

Cada capítulo conlleva una nueva forma de jugar a *Las ruinas perdidas de Arnak*, con nuevas mecánicas que dan lugar a nuevos retos. Cuando hayas jugado toda la historia, puedes volver a cualquier capítulo y jugarlo de nuevo, ¡incluso con un nivel de dificultad mayor! Y, por supuesto, la campaña se puede jugar una y otra vez de principio a fin.



En solitario o con dos jugadores

Esta campaña está diseñada para un jugador, o para dos cooperando entre sí.

En una partida de dos jugadores, la narración asume que ambos lideráis la expedición, pero jugáis como dos jugadores distintos uniendo vuestros esfuerzos.

El texto de las reglas de campaña específicas para dos jugadores aparece destacado en este mismo color.

Preparación general de capítulo

Prepara la partida para un jugador más de los que sois. Por ejemplo, al formar las pilas de losetas de templo, tendrán 2 losetas si juegas en solitario, o 3 si se trata de una partida de dos jugadores. Esto se debe a que en cada partida también habrá un rival, con una tablilla y figuras para simular las acciones de un oponente.

 **No anules ninguna casilla con las losetas de anulación.** Sin embargo, ciertos capítulos pueden usar losetas de anulación para otras cosas.

 **El rival siempre lleva el rojo.** Prepara la tablilla del jugador rojo y asígnale los 6 arqueólogos rojos. El rival usa también la lupa roja; colócala en la casilla inicial junto a las demás.

 **El rival usa la pila de acciones roja.** Prepara la pila como se indica en las reglas de la variante en solitario del juego básico.

Determina el orden de juego de manera que el rival juegue el último en la ronda I. Los jugadores reciben recursos iniciales en función de este orden.



Cada capítulo cuenta con una carta de resumen para recordarte el objetivo y los logros.

RECURSOS INICIALES

Jugador 1: 

Jugador 2: 

PERSONALIZACIÓN

En la preparación según las reglas específicas del capítulo, dispones de algunas opciones para personalizar tu partida.



Cada jugador elige un líder de expedición. No tiene por qué ser el mismo líder elegido en el capítulo anterior. Piensa en el líder como en un miembro de tu expedición al que recurrir para que se ocupe de los desafíos de ese capítulo, y no como en un personaje que debas asumir. Esta expansión te permite elegir entre el periodista o la mecánica, y si dispones de la expansión *Líderes de la expedición*, puedes elegir uno de esos líderes. Si prefieres un líder sencillo, prueba con el prospector o el viajero, descritos en la página 10 del reglamento.

Elige un nivel de dificultad. La campaña está diseñada para jugadores de Arnak experimentados, en MODO NORMAL. Cada capítulo también ofrece un MODO ESTUDIANTE, con reglas de capítulo ajustadas específicamente para ayudar a los jugadores que aún estén aprendiendo. Para los que ya han completado la campaña en el modo normal, se recomienda probar el MODO ARNAKÓLOGO, con reglas de capítulo ajustadas específicamente para que la victoria suponga un mayor desafío. No es obligatorio usar el mismo nivel de dificultad durante toda la campaña.

No es necesario que ambos jugadores jueguen en el mismo nivel de dificultad. Para más detalles, consulta el apartado *Variantes* de la página 37.



Desarrollo general del juego

Excepto en el caso de cambios de capítulo específicos, los jugadores juegan sus turnos según las reglas habituales, y el rival según las reglas de la variante en solitario. Consulta las páginas 20 y 21 del reglamento del juego básico.



Al final de la ronda, pasa el indicador de jugador inicial, como si el rival fuera otro jugador (esto difiere de las reglas de la variante en solitario usuales).

PALOMAS



Solo en las partidas de dos jugadores, cada jugador empieza la partida con una paloma. Puedes usar tu paloma para enviarle a tu compañero 1 de tus fichas de recursos (, , , o).

Mandar una paloma es una acción gratuita. Recibir una paloma también es una acción gratuita, por lo que tu compañero puede enviarte una paloma durante tu turno.

Cuando una paloma te trae un recurso, conserva la paloma y ponla boca abajo para indicar que no se puede volver a usar en esta ronda. Al final de la ronda, las palomas usadas se vuelven a poner boca arriba.

Ten en cuenta que es posible empezar una ronda con dos palomas. En tal caso, puedes mandar hasta 2 palomas, pero tu compañero no podrá enviarte nada.

CARTAS DE ENCUENTRO

Cada capítulo cuenta con sus propias cartas de encuentro, presentándote misterios para que los explores según las reglas especiales de ese capítulo.



Cuando resuelvas una carta de encuentro, elige una de las dos opciones y aplica su efecto.

La opción de la izquierda es un efecto que se aplica de inmediato.

El efecto a la derecha, se puede guardar para más tarde. Si no está marcado como acción gratuita, solo se puede usar como acción principal del turno.

En partidas de dos jugadores, un efecto puede ser usado por cualquiera de los jugadores.

Cada opción presenta también un **símbolo de narración** en la esquina. Cuando eliges esa opción, consigues también ese símbolo. Estos símbolos quedarán registrados cuando termines el capítulo.

Para hacer un seguimiento de tus símbolos, desliza la carta de encuentro, una vez usado su efecto, bajo la carta de resumen, en el lado izquierdo o en el derecho, de manera que el símbolo quede a la vista (tal como se muestra en la imagen de la página siguiente).

En el caso de las acciones , consérvalas junto a tu tablilla hasta que uses su efecto.

LOGROS

Cada capítulo ofrece 3 cartas de objeto o de artefacto que se pueden conseguir durante el juego.

Cuando cumples los requisitos de la carta de capítulo, **obtienes la carta y la colocas encima de tu mazo** (no resuelvas su efecto en este momento, ni aunque sea un artefacto).

En partidas de dos jugadores, cualquiera de los jugadores puede obtener la carta, al margen de quién tenga el turno.

Cada logro te proporcionará también un símbolo de narración, como los de las cartas de encuentro.

Si consigues este símbolo, tú decides su equivalencia al final del capítulo.

Final de capítulo

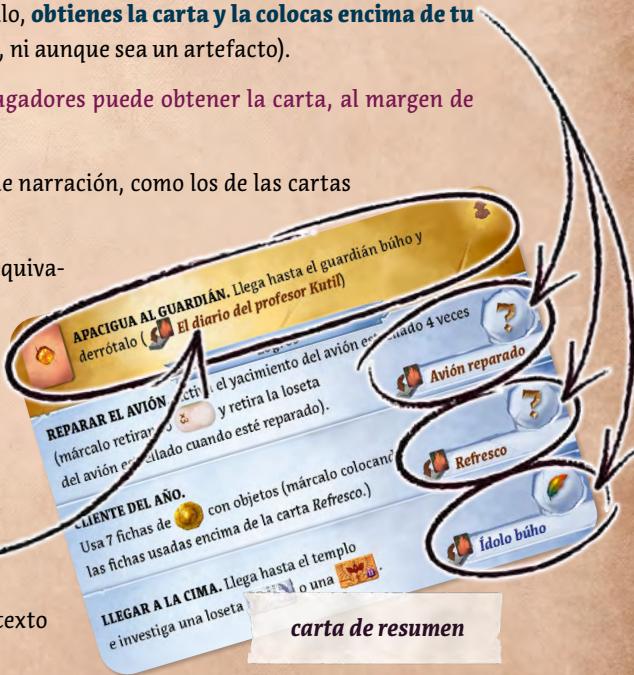
A menos que se indique lo contrario, **juegas el capítulo hasta el final de la ronda V**, como es habitual. Cada capítulo tiene su propio objetivo.

OBJETIVO DE CAPÍTULO

Si cumples el objetivo del capítulo, ganas. Lee el texto de narración especial del final del capítulo.

Si pierdes, puedes volver a intentarlo. Vuelve a jugar el capítulo como si la partida no hubiera tenido lugar.

O puedes optar por aceptar la derrota. Cada capítulo ofrece un final alternativo con una penalización que se aplica en el capítulo siguiente. Pero no estás obligado a aceptar una derrota. En su lugar, puedes volver a jugar el capítulo.



RUTAS DE NARRACIÓN

Si ganas (o si optas por aceptar una derrota) registra los símbolos de narración obtenidos de tus logros y cartas de encuentro marcándolos en la hoja de campaña.

Cada ruta empieza en el centro de la hoja de campaña y discurre a partir de ahí. Cuando maques un símbolo, debes hacerlo en el comienzo de su recorrido o continuando una ruta ya marcada.



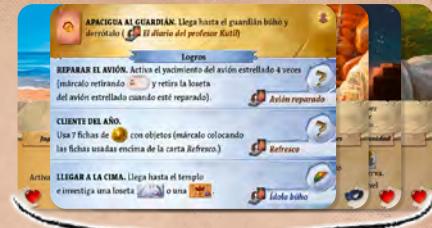
Ejemplo: Si a continuación marcas una huella, podrías usarla para continuar la ruta del antifaz, debido a la intersección. Pero después, tu siguiente huella tendría que empezar desde el principio, no podrías marcar el punto de trama.

PUNTOS DE TRAMA

Determinadas casillas de cada ruta de narración están señaladas como puntos de trama. Si llegas a un punto de trama, anota ese número bajo la casilla de puntuación de ese capítulo y luego búscalos al final del manual.

Cada punto de trama te proporciona una carta. **Empezarás el capítulo siguiente con esta carta debajo de tu mazo.** En partidas de dos jugadores, cualquiera de los jugadores puede empezar con ella.

Cuando llegues al final de una ruta, cualquier símbolo de narración adicional de ese tipo te cuenta como



Supongamos que has conseguido 3 y 1 de los encuentros, junto con y de los logros. Si usas tu como un , conseguirías un punto de trama en esa ruta.



PUNTUACIÓN DE CAPÍTULO

Si ganas, calcula tu puntuación del modo habitual. **En partidas de dos jugadores, sumad vuestras puntuaciones y dividid el total entre dos.** La puntuación del rival se calcula según las reglas de la variante en solitario del juego básico.

Para obtener tu puntuación del capítulo, resta la puntuación del rival de la tuya. El número resultante puede ser negativo, pero no te preocupes, pues conservas la victoria. Anota la puntuación en la hoja de puntuación.

Si optas por aceptar una derrota, no calcules tu puntuación; tu puntuación de capítulo es de -10.

Empezar la campaña

COMPONENTES SEPARADOS

 **Antes de empezar la campaña, asegúrate de separar todos los objetos, artefactos, y ayudantes marcados con este símbolo.** No estarán en sus mazos al iniciar la campaña.

Estos componentes se consiguen durante el juego. Los ayudantes y los logros conseguidos en un capítulo pasan a sus mazos habituales para futuros capítulos. Las cartas de punto de trama empiezan el capítulo siguiente debajo de tu mazo, y luego pasan a los mazos habituales para capítulos posteriores. Por el contrario, las cartas y los ayudantes que queden por conseguir se devuelven a la bolsa de componentes separados.

Los componentes solo se consiguen si ganas o si aceptas una derrota. Si optas por volver a jugar el capítulo, lo haces como si la partida que has perdido nunca hubiera tenido lugar.

Mezcla los guardianes y los ídolos de esta expansión en sus pilas habituales. Los yacimientos de esta expansión no se usan en la campaña.

¡EMPIEZA LA NARRACIÓN!

LA EXPEDICIÓN PERDIDA

Han pasado ocho meses desde que viste por última vez a tu querido amigo, el profesor Kutil. Creías que estaba de viaje en el extranjero, pero hace mucho que debería haber regresado y su familia ha denunciado su desaparición.

En estos tiempos modernos de periódicos y aeroplanos, la gente no desaparece así como así. Los responsables de la universidad de Kutil temen que pueda haber muerto, pero tú crees que ha encontrado un lugar más allá de los límites de la civilización moderna, una isla perdida en aguas desconocidas, la legendaria tierra de Arnak.

La obsesión de Kutil con la isla perdida empezó mucho antes de que lo conocieras. En su momento, sus extravagantes teorías sobre una civilización desaparecida fueron objeto de un intenso debate. Pero las evidencias de Kutil eran escasas y sus teorías resultaban imposibles de demostrar. Finalmente, sus colegas de la universidad lo convencieron de que abandonara sus locas teorías, dejara de hablar con los periódicos y enfocara sus estudios en algo más respetable.

Pero en privado, nunca se dio por vencido. Y por eso tú no te das por vencido con Kutil.

Tras ponerte en contacto con la familia de Kutil, consigues acceder a sus papeles. No te lleva mucho tiempo descifrar la dirección de sus investigaciones más recientes sobre Arnak. Kutil creía haber deducido por fin la ubicación de la isla perdida. Y ahora tu objetivo es seguir sus pasos con una expedición completamente equipada.

Pero, ¿cómo conseguir la financiación necesaria? Su familia contribuye, por supuesto, pero el problema no acaba de resolverse hasta que Antoinette, tu principal ayudante de investigación, te comunica que ha obtenido los fondos restantes de un donante que desea permanecer en el anonimato.

Tienes curiosidad sobre la identidad del donante, pero no encuentras motivo para entrometerte. Simplemente agradeces poder poner en marcha tu expedición sin demora. El profesor Kutil aún puede seguir con vida en algún lugar de la isla perdida de Arnak.

Ya estás listo para empezar el capítulo uno. ¡Que tengas mucha suerte!

Capítulo uno

Después de días de búsqueda en el despejado océano, una mancha borrosa en el horizonte te da un rayo de esperanza. A medida que tu barco se acerca, queda claro que estás ante una isla que no aparece en ninguno de tus mapas.

Examinando la costa, distingues una luz brillante entre el follaje de la jungla. La luz se desvanece poco después, pero estás seguro de haberla visto: un destello de luz solar reflejada. ¿Podría tratarse de una señal? Das la orden de echar el ancla y, poco después, tus barcas empiezan a transportar personas y equipo a un buen punto de desembarco de la playa.

Tu asistente de investigación, Antoinette, se ofrece a supervisar la instalación del campamento para que tú y tu personal de confianza podáis dirigiros a la jungla cuanto antes. Aceptas la propuesta sin dudarlo.

NECESITARÁS:



10 cartas de encuentro del capítulo uno



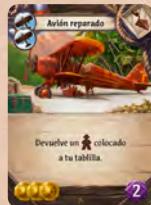
Carta de resumen del capítulo uno



4 o 7 fichas de multiplicación*



El diario del profesor Kutil



Avión reparado



Refresco



Ídolo búho



Notas sobre los guardianes



yacimiento del avión estrellado*



guardián búho*



guardián águila*



loseta de niebla

* componentes del juego básico



Preparativos y reglas del capítulo uno



Usa la cara del tablero del **TEMPLO DEL PÁJARO**.

¡A la jungla!

¿Quién sabe qué te puedes encontrar?

Baraja las 10 cartas de encuentro del capítulo uno.

- 1 Deja una **carta de encuentro** boca abajo en cada yacimiento de nivel y en los cuatro de nivel más exteriores (dejando a un lado las 2 cartas restantes).
- 2 Coloca también en cada yacimiento de nivel un **ídolo boca arriba** (pero no ídolo boca abajo).
- 3 Los yacimientos de nivel con cartas no reciben ídolos. Cada yacimiento sin cartas recibe un **ídolo boca abajo**.

EXPLORAR LA JUNGLA

Revela una carta de encuentro cuando descubras su yacimiento. Resuélvela inmediatamente antes o después del efecto de la loseta del yacimiento.

El avión estrellado

A poca distancia de la costa, te encuentras un panorama verdaderamente angustioso: un avión estrellado, abandonado desde hace meses en esta jungla salvaje e imponente. El destello que viste no era una señal, sino un reflejo de la ventana rota del avión. Los suministros de la expedición yacen esparcidos entre los escombros. Del querido profesor, ni rastro.

- 4 Coloca la carta de objeto **Avión reparado** en el yacimiento de la brújula .
- 5 Coloca la loseta del yacimiento de nivel del **avión estrellado** encima de ella.
- 6 Coloca **4 fichas de multiplicación** en la loseta de yacimiento. Son **fichas de reparación**.
En partidas de 2 jugadores, usa 7 fichas de reparación.

REPARAR EL AVIÓN

El yacimiento del avión estrellado es un yacimiento , reemplazando al yacimiento de brújula habitual hasta que esté reparado.

Las fichas de reparación son para el logro *Reparar el avión* de este capítulo, como se explica en la página 12.



Guardianes del aire

Inspeccionando las alas del avión, descubres daños de lo más curiosos. La lona de las alas está desgarrada, como por garras gigantes. El professor Kutil solía hablar de guardianes legendarios, fabulosas criaturas de gran tamaño que podrían haber sido domesticadas, incluso creadas, por la civilización perdida de Arnak. ¿Existirían tales criaturas?

Como si respondiera a tu pregunta, un pájaro de enorme envergadura sobrevuela las lejanas montañas y se posa sobre un elevado risco rocoso.

7

El marcador de investigación no contiene las habituales losetas de recompensa a la investigación.

8

Coloca *El diario del profesor Kutil* en la casilla de investigación derecha de la sexta fila y cúbrela con el guardián búho, boca arriba.

9

En partidas de dos jugadores, coloca también la carta **Notas sobre los guardianes** en la casilla al lado del búho, y cúbrela con el guardián águila, boca arriba.



ANTE LOS GUARDIANES

Los guardianes te bloquean el paso. No puedes investigar más allá de la sexta fila hasta que todos los guardianes del marcador de investigación hayan sido derrotados.

Para derrotar a un guardián del marcador de investigación, debes tener una pieza de investigación en la casilla de la loseta del guardián. El guardián puede ser derrotado como resultado de tu acción principal o por efectos que te permitan derrotar a un guardián en un yacimiento (pero los efectos que mueven guardianes no sirven).

Al final de la ronda, obtendrás una carta de *Miedo* por cada pieza de investigación que se encuentre en una casilla con un guardián.

Cuando derrotes a un guardián, recoge su loseta del modo habitual. Así mismo, lee la narración oculta al final de este manual. **Búho: narración oculta 11.**

Águila: narración oculta 27.

APACIGUAR A LOS GUARDIANES
Derrotar al guardián búho (*El diario del profesor Kutil*) y derrotar al guardián Águila (*Notas sobre los guardianes*).
Logros
REPARAR EL AVIÓN. Activa el yacimiento del avión estrellado 7 veces (marcador retirando $\frac{1}{2}$ y retorna la loseta del avión estrellado cuando esté reparado).
Avión reparado
CLIENTE DEL AÑO.
Usad 14 fichas de \diamond con objetos (marcador colocando las fichas usadas encima de la carta Refresco).
Refresco
MIGRAR A LA TIERRA. Cada jugador debe migrar hasta el final para investigar una loseta.
Conserva la carta de resumen del capítulo uno junto al tablero.

Un camino a través de la jungla

Has divisado la criatura que pudo haber derribado el avión de Kutil. Pero, ¿qué habrá sido de Kutil? ¿Se lo llevó la criatura a su nido? ¿O se quedó aquí, observando cómo la criatura se alejaba volando? En cualquiera de los casos, el destino de Kutil está vinculado con esa ave monstruosa. Debes encontrar una forma de llegar hasta su risco.

10

Coloca la loseta de niebla por encima de la segunda fila del marcador de investigación.

ENCONTRAR EL CAMINO

De entrada, no sabes cómo llegar hasta las aves del risco; **no puedes investigar la fila de la loseta de niebla, ni ninguna otra fila más allá** (así pues, al principio, solo puedes investigar la primera fila). Para encontrar un camino hasta el risco, tendrás que explorar la isla.

En una partida en solitario, **puedes avanzar la loseta de niebla una fila por cada yacimiento descubierto**. Avanzar la loseta es una acción gratuita que cuesta .

En partidas de dos jugadores, necesitarás 2 yacimientos descubiertos para avanzar, acción gratuita que cuesta . Sin embargo, tu compañero puede pagar el total o parte de dicho coste, jugando cartas para obtener valores de desplazamiento o con acciones gratuitas que proporcionen valores de desplazamiento.

Un consejo: Si avanzas la loseta de niebla en cuanto descubras un yacimiento, será más fácil hacer un seguimiento. Sin embargo, esto no es obligatorio. Por ejemplo, un jugador en solitario podría descubrir yacimientos en dos turnos y luego avanzar la loseta de niebla dos veces en un turno posterior. Si quieres hacer un seguimiento de este proceso, coloca una ficha de brújula  en la loseta de niebla cada vez que descubras un yacimiento. Cuando avances la loseta, retira una ficha (**2 fichas en partidas de dos jugadores**).

Para encontrar el camino hasta las aves, debes descubrir un total de **5 o 10** yacimientos. **Cuando avances la loseta más allá de las aves, retírala del juego.** ¡Has encontrado el camino hasta el risco!



¡Traición!

A tu regreso del lugar del accidente de Kutil, descubres que Antoinette no ha estado montando el campamento, como prometió. De hecho, Antoinette ha desaparecido, junto con todos los demás que no estaban contigo en la jungla. Al menos ha tenido la cortesía de dejar una nota:

A nuestros antiguos compañeros de expedición:

Tened la seguridad de que no es nuestra intención abandonaros aquí, ni privaros de alimento. El capitán Smythe está dispuesto a llevar a nuestras dos expediciones y, como podréis comprobar, os hemos dejado suficiente comida. Tampoco deseamos entorpecer vuestros esfuerzos para encontrar al profesor Kutil. Simplemente, creemos que una expedición, la nuestra, debe centrarse en prioridades de mayor altura. Esperamos que aceptéis este final de nuestra relación sin resentimientos.

~ Antoinette

Antoinette será tu rival en este capítulo.

11

Retira la acción **Descubrir un nuevo yacimiento** de la pila de tu rival.

Añade la loseta de acción **Comprar un objeto verde** a la pila de tu rival.

Sin la acción de descubrir, Antoinette no podrá descubrir nuevos yacimientos.

La acción de *Investigar* de Antoinette no se ve afectada por la loseta de niebla. Ella no interactúa con los guardianes en el marcador de investigación.



Logros

REPARAR EL AVIÓN



Coloca la carta **Avión reparado** bajo el yacimiento del avión estrellado.

Marca el yacimiento con un determinado número de fichas de reparación (usa las fichas de multiplicación $\times 3$ del juego básico). Retira una ficha de reparación cada vez que actives el yacimiento.

Colócalo encima de tu mazo cuando se hayan retirado todas las fichas de reparación. Retira también la loseta del yacimiento.

Solitario: 4 fichas de reparación **Cooperativo:** 7 fichas de reparación

CLIENTE DEL AÑO



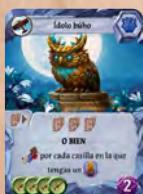
Coloca la carta **Refresco** junto a las fichas de la reserva.

Márcala con todas las fichas gastadas en objetos.

Colócalo encima de tu mazo cuando tenga suficientes fichas de moneda.

Solitario: 7 **Cooperativo:** 14

LLEGAR A LA CIMA



Coloca la carta **Ídolo búho** junto a las losetas de templo.

Colócalo encima de tu mazo cuando hayas llegado al templo y hayas investigado una loseta de templo de 6 u 11 puntos.

Cooperativo: cada jugador debe investigar una loseta requerida.

Derrota al guardián búho. **En partidas de dos jugadores**, también hay que derrotar al guardián águila.

SI GANAS, LEE ESTO

Extracto del diario de Kutil:

¡Me parece que la única manera de eludir al búho va ser sobornarlo con este diario! Lo que significa que esta, mi última entrada, no está escrita para mí, sino para ti, oh, descubridor de cosas escondidas. Tardes meses o siglos en seguir nuestros pasos, espero que estas notas arrojen algo de luz sobre el intento de un humilde arqueólogo de llegar al Templo de Kar-Kal.

Ajustes

MODO ESTUDIANTE

Durante los preparativos, revisa el mazo de objetos y toma el *Avestruz*, la *Tortuga marina* o la *Mula de carga*, lo que encuentres primero. Después vuelve a barajar el mazo.

Inicias la partida con esa carta encima de tu mazo. Haz esto antes de robar tu mano para la ronda I. **(En partidas de dos jugadores, cada jugador empieza con un animal de carga).**

MODO ARNAKÓLOGO

Empiezas con un menos (**cada uno**). Derrotar al búho y al águila cuesta el doble, y no pueden ser derrotados por otros medios.

Objetivos del capítulo uno

SI OPTAS POR ACEPTAR UNA DERROTA

Incapaz de recuperar las pertenencias de Kutil, optas por dar un rodeo para sortear a los guardianes, con la esperanza de encontrar el rastro de Kutil al otro lado.

Penalización: Empiezas el capítulo dos con una loseta de niebla, como en el paso 10 de este capítulo. Retírala cuando llegues al espacio de rescatar a un ayudante.

! Recuerda marcar tus símbolos de narración, incluyendo los de los logros.

Capítulo dos

Más allá del risco del guardián se extiende un valle oculto, el tipo de lugar al que un arqueólogo resuelto iría si estuviera buscando el misterioso Templo de Kar-Kal.

Kutil describió a Kar-Kal como un dios serpiente conectado de algún modo con «las Aguas de la Vida y la Muerte». Tú no sabes dónde están esas «aguas», pero sospechas que Kar-Kal estaba conectado más con el aspecto de la «muerte» que con otra cosa.

Sea como fuere, Kutil estaba vivo cuando pasó por aquí. Si estaba buscando el templo de Kar-Kal, tú debes hacer lo mismo.

NECESITARÁS:



10 cartas de encuentro del capítulo dos



Carta de resumen del capítulo dos



Transmisor-receptor



Silla de montar



Mapa del templo



1 ayudante aleatorio
de esta expansión
(2 en partidas de dos jugadores)



loseta
superpuesta

RECORDATORIOS:

- Las cartas conseguidas con los símbolos de narración del capítulo anterior empiezan debajo de tu mazo.
- Todas las demás cartas conseguidas en el capítulo uno deben barajarse en los mazos de artefactos y de objetos. Si has jugado en solitario y has ganado el capítulo anterior, también barajas la carta de objeto *Notas sobre los guardianes* en el mazo de objetos. Formará parte del mazo de objetos durante el resto de la campaña.
- Si has aceptado una derrota en el último capítulo, no te olvides de la penalización.

Preparativos y reglas del capítulo dos

Usa la cara del tablero del **TEMPLO DE LA SERPIENTE**.

Objetos abandonados

No muy lejos de tu campamento, tu equipo de exploración descubre indicios del paso de Kutil por allí. ¡Pero son tan siniestros como inquietantes! Equipo en perfectas condiciones, en absoluto escondido, a plena vista. Kutil levantó varios campamentos en esta jungla y, por lo visto, a menudo se vio obligado a abandonarlos a toda prisa.

- 1** En cada yacimiento  y , coloca una carta de objeto aleatoria, boca arriba y que cueste exactamente   .

Los yacimientos de nivel  no tienen ídolos.

- 2** Los yacimientos de nivel  tienen 1 ídolo boca arriba.

RECOGER PISTAS

Cuando descubres un nuevo yacimiento, obtienes un objeto y lo pones encima de tu mazo, antes de robar la loseta de yacimiento (en un yacimiento de nivel , puedes obtener el objeto inmediatamente antes o después de resolver el efecto del ídolo).

Al igual que tú, el rival obtiene un objeto del yacimiento cuando descubre un nuevo yacimiento.

Supervivientes

Tu rastreador afirma que algunos de los campamentos de Kutil han sido abandonados recientemente. ¡Puede que aún esté vivo!

- 3** Se trata de los preparativos habituales de rescatar a un ayudante, salvo que solo pondrás 1 ayudante aleatorio de esta expansión (2 en partidas de dos jugadores).

Tu rival no podrá recoger un ayudante de este espacio.

DESCUBRIR A LOS SUPERVIVIENTES

Como siempre, recoges a un ayudante cuando tu lupa llega al espacio correspondiente. Cuando rescates al primer ayudante, lee la narración oculta 14.



Encuentros sorprendentes

4 Coloca la loseta superpuesta del capítulo dos en la parte inferior del marcador de investigación para reemplazar los efectos de fila habituales.

Baraja las **cartas de encuentro del capítulo dos**. Crea una pila de 4 o de 8 y devuelve el resto a la caja. Deja la pila junto al marcador de investigación. Robas y resuelves la carta superior cada vez que evalúas este efecto:



Antoinette

Antoinette también está investigando a los guardianes, con un empeño que parece ir más allá de la mera curiosidad intelectual. Temes lo que podría pasar si ella encuentra el templo primero.

Este capítulo solo dura 4 rondas. Para ganar, debes (**debéis**) llegar al templo antes que Antoinette.

5 Sustituye la loseta Derrotar a un guardián de Antoinette por la loseta **Investigar verde**.

Antoinette no recoge un ayudante del espacio de rescate de ayudantes.

Al preparar la **ronda IV**, coloca la loseta **Investigar** del rival **debajo de la pila**.

Los guardianes de Kar-Kal

Huellas de pezuñas, plumas y marcas de garras indican que los guardianes expulsaron a Kutil de sus campamentos. Tal vez provocó estos ataques mientras investigaba la conexión entre los guardianes y Kar-Kal.

Cuando investigues, **en lugar de pagar el coste habitual para avanzar en el marcador, puedes descartar a cambio uno de tus guardianes**, hayas usado o no su favor. Ofendido por tu prueba, el guardián se va y vuelve al fondo de la pila de guardianes. Ya no cuenta como guardián que hayas derrotado, ni obtendrás los 5 puntos por ello.

Incluso el coste de un ídolo se puede pagar de esta forma. Sin embargo, no puedes descartar un guardián para pagar el coste de investigación de una loseta de templo.



Conserva la carta de resumen del capítulo dos junto al tablero.



Logros

BUSCAR EN TODAS PARTES ?



Coloca la carta **Transmisor-receptor** debajo del mazo de 4 u 8 cartas de encuentro.

Colócalo encima de tu mazo después de haber recogido la última (cuarta u octava) carta de encuentro.

JINETE DE BESTIAS



Coloca la carta **Silla de montar** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo cuanto tengas suficientes guardianes (al margen de si has usado o no sus favores).

Solitario: 3 **Cooperativo:** 6 en conjunto

TRAZAR LA RUTA



Coloca la carta **Mapa del templo** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo cuando tengas suficientes ídolos.

Solitario: 2 ídolos, en casillas o no.

Cooperativo: 3 ídolos que no estén en casillas, en conjunto.

Ajustes

MODO ESTUDIANTE

En los preparativos, empiezas con el guardián búho. En partidas de dos jugadores, el otro jugador empieza con el águila.

MODO ARNAKÓLOGO

Al preparar los objetos abandonados de Kutil (paso 1), usa artefactos de valor en lugar de objetos de valor . Cuando descubres un nuevo yacimiento, obtienes su artefacto y lo colocas encima de tu mazo.

Coloca 7 fichas de miedo bajo la pieza de investigación de Antoinette. Ella deja tras de sí un rastro de devastación. Coloca una ficha de miedo en cada casilla del recorrido del templo por la que pase. Cada vez que llegues a una de esas casilla, coloca una carta de Miedo en tu zona de juego.

Objetivos del capítulo dos

Debes (debéis) llegar al templo antes que Antoinette. Este capítulo solo dura 4 rondas.

SI GANAS, LEE ESTO

Has llegado al Templo de Kar-Kal, un siniestro lugar de oscuros presagios. Era el objetivo de Kutil, no el tuyo, y no tienes idea de si llegó tan lejos o de si un guardián enfurecido le quitó la vida.

El piloto de Kutil, sin embargo, sugiere que sigas adelante. El profesor creía que los túneles bajo el templo te conducirían hasta las Aguas de la Vida y la Muerte.

SI OPTAS POR ACEPTAR UNA DERROTA

Antoinette ha llegado antes al templo, y poco podrás sacar en claro. Todo lo que pudiera haber dejado Kutil aquí, ya se lo habrá llevado ella. A pesar de todo, sigue adelante. En tu opinión, el profesor puede haber descendido a los túneles bajo el templo.

Penalización: Antes de empezar tu primer turno del capítulo tres, avanza una fila con la lupa de Antoinette. Después, resuelve sus tres primeras loterías de acción.

! Recuerda marcar tus símbolos de narración, incluyendo los de los logros.

Capítulo tres

Después de una hora buscando en las cámaras del templo, encuentras una serie de escalones que descienden. Enciendes una antorcha y abres la marcha, con la esperanza de que ningún otro miembro de tu expedición pueda leer los jeroglíficos que anuncian que estás a punto de entrar en los Túneles del Terror.

NECESITARÁS:



8 cartas de encuentro del capítulo tres



Carta de resumen del capítulo tres



Arma
improvisada



Carretilla de
mimbre



Gafas



3 yacimientos con icono *



En partidas de dos jugadores, necesitarás también los yacimientos con icono de la expansión *Líderes de la expedición*. Si no los tienes, usa 3 yacimientos aleatorios del juego básico.

* componentes del juego básico

RECORDATORIOS:

- Las cartas conseguidas con los símbolos de narración del capítulo anterior empiezan debajo de tu mazo.
- Todas las demás cartas conseguidas previamente en la campaña deben barajarse en los mazos de artefactos y de objetos.
- Todo ayudante que hayas rescatado en el capítulo dos, ahora debe estar en las pilas habituales.
- Si has aceptado una derrota en el último capítulo, no te olvides de la penalización.

Preparativos y reglas del capítulo tres

Usa la cara del tablero del **TEMPLO DEL PÁJARO**.

¡Los Túneles del Terror!

Apenas has puesto un pie en los túneles, cuando ves una pluma de colores. Por un instante, la familiaridad de este rastro te resulta reconfortante. Es del guardián misterioso con el que ya te has cruzado varias veces. Si una criatura de los bosques puede entrar voluntariamente en estos túneles, quizás no sean tan peligrosos, después de todo.

Esta llama de optimismo se apaga cuando tu rastreador llama tu atención sobre las marcas de garras, los rastros de coletazos, las huellas y otras señales dejadas por muchos, muchos guardianes que han sido atraídos a este siniestro laberinto. Tal vez este lugar se ha convertido en su tumba. Y, tal vez, en la tuya.

- 1 Coloca los **3 yacimientos**  del juego básico en la columna izquierda, tal como se muestra. Son yacimientos de túnel.
- 2 En partidas de dos jugadores, coloca también **3 yacimientos**  más en la columna derecha, procedentes de la expansión *Líderes de la expedición*. Si no los tienes, usa tres yacimientos aleatorios del juego básico: 2 yacimientos  y un yacimiento  encima.
- 3 Baraja las **8 cartas de encuentro del capítulo tres** y reparte una a cada yacimiento de túnel, boca abajo. Devuelve las cartas sobrantes a la caja.
- 4 Coloca **guardianes** boca abajo en cada loseta de yacimiento: 2 guardianes en la fila inferior, 2 en la fila central, y 3 en la fila superior.



AVANZAR POR LOS TÚNELES

Los túneles son yacimientos descubiertos, pero no puedes excavarlos ni activarlos a menos que el yacimiento de debajo (en la misma columna) esté libre de guardianes. Así que, de salida, solo está disponible el yacimiento de más abajo. La primera vez que excavues o actives un yacimiento de túnel, revela todos sus guardianes.

Como es habitual, los guardianes no te impiden usar el efecto de su yacimiento y pueden ser derrotados. En un yacimiento con varios guardianes, se derrotan de uno en uno, en cualquier orden, usando acciones de derrotar independientes.

Al final de la ronda, si recuperas a un arqueólogo de un yacimiento con varios guardianes, **obtienes**  **por cada** **guardián**.

Cuando no quedan guardianes en el yacimiento, revela y resuelve la carta de encuentro.

Se considera que los guardianes boca abajo están presentes en ese yacimiento, en lo referente a los efectos de las cartas, pero no pueden ser derrotados hasta que hayan sido revelados.

Encontrar el camino

Para avanzar a través de los túneles, debes aprender a leer las inscripciones de las paredes.

5



Coloca una loseta de templo de 2 puntos bajo cada una de estas tres filas. **Con dos jugadores, coloca 2.** (Cada pila de losetas de 2 puntos en el templo tendrá solo 2 losetas).



DESCIFRAR LAS INSCRIPCIONES

No puedes avanzar tu pieza de investigación por encima de una loseta de templo.

Solo puedes retirar una loseta si tienes una pieza de investigación en la fila de abajo. Retirar la loseta es una acción de investigación de coste o ; es decir, pagas uno de los tres costes impresos en lo alto del marcador. Conserva la loseta; tiene un valor de 2 puntos, como siempre.

Antoinette

Antoinette parece saber algo que tú ignoras.

6

Antoinette empieza con una loseta de templo de 11 puntos.



Antoinette teme a los guardianes del túnel. Al determinar dónde enviará Antoinette a un arqueólogo, **ignora cualquier túnel donde haya todavía un guardián**; para ella, esos yacimientos no existen.

Conserva la carta de resumen del capítulo tres junto al tablero.

Logros

HAY QUE SER VALIENTE



Coloca la carta **Arma improvisada** junto al mazo de *Miedo*.

Márcala con cada carta de *Miedo* que destierres. (Para *Líderes de la expedición*, esto incluye la carta *Miedo* *soterrado* del capitán. El místico no la marca hasta que sus cartas de *Miedo* «desterradas» se hayan usado en un ritual).

Colócalo encima de tu mazo cuando tenga suficientes cartas de *Miedo*.

Solitario: 6 **Cooperativo:** 12

MANADA DE GUARDIANES



Coloca la carta **Carretilla de mimbre** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo cuando tengas suficientes guardianes con favores sin usar.

Solitario: 4 **Cooperativo:** 8 en conjunto

EXPERIENCIA EN ARTEFACTOS



Coloca la carta **Gafas** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo cuando tengas suficientes artefactos en tu zona de juego.

Solitario: 5 **Cooperativo:** 10 en conjunto

Ajustes

MODO ESTUDIANTE

En los preparativos, coloca el artefacto *Corona del guardián* junto a la fila de cartas. En partidas de dos jugadores, coloca también ahí la *Maza de guerra*. Marca cada uno con 2 fichas de para recordarte que en esta partida solo cuestan . Ambar cartas se pueden comprar de la fila de cartas y permanecen allí hasta que se compran. Antoinette las ignora.

MODO ARNAKÓLOGO

Cuando reveles los 3 guardianes del yacimiento de más arriba, añade también 3 guardianes que hayas derrotado (en partidas de dos jugadores, hazlo en ambos yacimientos). Los guardianes pueden provenir de cualquiera de los jugadores o de ambos. Puedes entregar guardianes con favores usados. Nota: si no tienes suficientes guardianes, no puedes excavar en el yacimiento.

Objetivos del capítulo tres

Todos los yacimientos de túnel deben estar libres de guardianes.

Debes (**debéis**) llegar al templo.

SI GANAS, LEE ESTO

Cubiertos de barro y cansado, conseguís salir por fin de los túneles, agradecidos de volver a ver el cielo de Arnak. Has aprendido mucho sobre las criaturas que guardan los pasajes, y estás empezando a entender cómo se comunican los animales de esta isla.

Pero el producto de tus esfuerzos más importante ha sido llegar a un antiguo puerto. En la playa se pueden distinguir varias huellas: ¡Kutil ha estado aquí!

SI OPTAS POR ACEPTAR UNA DERROTA

Después de dos noches terribles, finalmente lográis salir de los túneles. Tu gente expresa el ferviente deseo de no volver a toparse con un guardián.

Penalización: En el siguiente capítulo, tu casilla de ídolo más a la izquierda estará bloqueada por una ficha de miedo. La casilla no se puede usar y puntúa -2, a menos que la ficha de miedo sea desterrada.



Recuerda marcar tus símbolos de narración, incluyendo los de los logros.

Capítulo cuatro

Levantáis el campamento en la playa, cerca de un templo en un acantilado. Segundo los jeroglíficos de los túneles, los ancestros llamaban a este lugar el Templo de las Mareas. Las huellas de Kutil bajan por la playa, hacia el templo. No hay rastros que lleven de vuelta.

Miras a tu rastreador, buscando su aprobación, pero tiene la expresión sombría. Kutil lleva ahí dentro más de un día. Si no ha encontrado otra salida –si sigue con vida–, necesita tu ayuda.

Y así, preparas a tu equipo para entrar en el templo, tomándote el tiempo necesario para enumerar cada detalle de tu plan, ocupando sus mentes para que no piensen en lo que llena tu alma de profundos temores: ¿por qué este templo fue diseñado para ser accesible solo con marea baja?

NECESITARÁS:



10 cartas de encuentro del capítulo cuatro



Carta de resumen del capítulo cuatro



losetas de anulación*



Bote



Bendición
del guardián



Manto
del crepúsculo



yacimiento de avión
estrellado*



yacimiento
de árbol blanco*



loseta
superpuesta



loseta de marea



ayudantes sin
conseguir restantes



1 o 2 arqueólogos de un
color sin usar*

* componentes del juego básico

RECORDATORIOS:

- Las cartas conseguidas con los símbolos de narración del capítulo anterior empiezan debajo de tu mazo.
- Todas las demás cartas conseguidas previamente en la campaña deben barajarse en los mazos de artefactos y de objetos.
- Si has aceptado una derrota en el último capítulo, no te olvides de la penalización.



Preparativos y reglas del capítulo cuatro



Usa la cara del tablero del **TEMPLO DE LA SERPIENTE**.

Cambio de parecer

En el momento propicio, con resolución, conduces a tu equipo hasta la playa y descendéis por la pendiente de arena húmeda. Cuando os aproximáis a la puerta del templo, una voz resuena desde la linde del bosque: – ¡Esperen! ¡Quiero ir con ustedes!

Al darte la vuelta, ves a un conocido de la expedición, uno de los que se fueron con Antoinette.

– El profesor Kutil fue mi maestro. Si sigue con vida... –dice la figura, vacilante entre la vegetación.

Le dices a tu nuevo ayudante que se una a vosotros y que se dé prisa; el tiempo no se detiene (y la marea tampoco).

1

Empiezas **sin los habituales recursos iniciales**. En su lugar, empiezas con **1 ídolo** y **1 ayudante elegido** entre los tres disponibles inicialmente.

Terreno elevado

Dos colinas solitarias dominan la playa.

2

En cada uno de los 2 yacimientos centrales, coloca un **guardián** boca abajo. Encima de los guardianes, coloca la loseta de yacimiento de **avión estrellado** (en el yacimiento) y la loseta de yacimiento de **árbol blanco** (en el yacimiento), también boca abajo. Estos yacimientos no tienen ídolos.

Al iniciar la partida, no puedes descubrir ni excavar en estos yacimientos. Sin embargo, si los yacimientos se inundan en algún momento, revelarás estos dos yacimientos y contarán tanto como yacimientos y de nivel . Puede que ahora te preguntes qué quiere decir eso de «se inundan». Lo averiguarás al final de la ronda II.

Campamento de Antoinette

3

Retira la **loseta de Derrotar a un guardián** de la pila de tu rival.

La de tu rival no se usará durante esta partida. Déjala en la caja.



La gente de Antoinette parece estar ocupada en reubicar su campamento en un terreno más elevado. **Cada vez que tu rival investigue, tomará TODOS los objetos de la fila de cartas.** Colócalos en su tablilla y repón la fila de cartas.



¡Aventuras a la vista!

Quién sabe qué habrá dentro del templo...

- 4** El marcador de investigación no tiene losetas de recompensa a la investigación. Coloca la **loseta superpuesta del capítulo cuatro** en la parte superior del marcador de investigación para reemplazar los efectos de fila habituales. Baraja las **cartas de encuentro del capítulo cuatro**. Crea una pila de 4 u 8 cartas y devuelve el resto a la caja.



Presciencia

El piloto de Kutil tiene algunas notas sobre lo que Kutil esperaba encontrar.

- 5** Tu cuaderno empieza en la fila 3 del marcador de investigación. Sin embargo, sigue estando limitado por la regla habitual: no puedes avanzarlo a menos que la lupa vaya por delante (o en la misma fila, si eres el periodista).

La puerta se desliza hacia un lado, dejando pasar un pequeño reguero de agua. Chapoteando con las botas, entráis con cierta torpeza en el glorioso Templo de las Mareas.

En cuanto habéis entrado todos, la puerta se cierra a vuestras espaldas. Oís el cierre de un mecanismo de bloqueo. Y el nivel del agua a vuestros pies empieza a subir.



Conserva la carta de resumen del capítulo cuatro junto al tablero.

Sube la marea

El agua está subiendo. Tenéis que daros prisa. Pero, ¿cómo?
¿Hacia dónde?

- 6** Coloca una **loseta de anulación** en la 1^a, 2^a, 4^a, 5^a y 7^a filas del marcador de investigación. Coloca la loseta de marea en la reserva, debajo de las lamas.

El agua subirá hasta la siguiente fila marcada al final de cada ronda. **Si tu lupa no está por delante de la loseta de marea, pierdes en el acto.**

Tu **cuaderno** puede estar bajo el agua, pero querrás que al menos flote en la marea. Si está por debajo de la fila de la loseta de marea, recibes 1 por cada fila que necesitarías avanzar para llegar a la loseta de marea. Compruébalo al final de cada ronda, después de que haya subido la marea, incluso al final de la ronda V.

Desde las sombras, un sonido os distrae de vuestro pánico. Levantas una mano, pidiendo silencio a tus compañeros.

Sí. Ahí está. Un golpeteo débil y rítmico procedente de los niveles superiores. Reconoces esa cadencia. Alguien está enviado un S.O.S.

¡Kutil está vivo! Una vez más, te está indicando el camino. Decides llegar hasta él antes de que lo hagan las aguas.

¡Al rescate del profesor!

- 7** Coloca en el espacio de rescate de ayudantes **1 ayudante de esta expansión elegido al azar** que todavía no haya aparecido en la campaña. Coloca también 1 figura de arqueólogo de un color sin usar. Este es el profesor Kutil. **En partidas de dos jugadores, usa 2 ayudantes aleatorios y 2 figuras de arqueólogo.**

Cuando llegues al espacio de rescate de ayudantes (incluso con el cuaderno del periodista) lee la **narración oculta 45**. A partir de entonces, puedes usar acciones de investigación para avanzar una figura de Kutil en lugar de una pieza de investigación. Esto no activa ninguna recompensa; es el precio que debes pagar por salvar a Kutil. La figura no bloquea una casilla en lo alto del templo. **En partidas de dos jugadores, cualquier jugador puede hacer avanzar a Kutil, una vez que un jugador lo haya encontrado.**

Las figuras de arqueólogo de Kutil deben permanecer por delante de la loseta de marea; de lo contrario, pierdes en el acto.



TABLA DE MAREA

Al final de la ronda	Marea
I	Avanza la loseta de marea para cubrir la 1 ^a fila del marcador de investigación.
II	¡Inundación costera! (ver detalles más abajo)
III	Avanza la loseta de marea a la 4 ^a fila del marcador de investigación.
IV	Avanza la loseta de marea a la 5 ^a fila del marcador de investigación.
V	Avanza la loseta de marea hasta la fila justo debajo del templo. Debes tener tu lupa y el profesor Kutil en la fila del templo, o perderás (y con dos jugadores, por supuesto, necesitáis ambas lupas y ambos arqueólogos en el templo).

¡Inundación costera!

Al final de la ronda II, avanza la loseta de marea a la segunda fila. Usa la reserva para inundar todos los yacimientos  después.

Ya no están disponibles. Voltea los yacimientos de avión estrellado y de árbol blanco, y sus guardianes. Contarán tanto como yacimientos  y de nivel  durante el resto de la partida. Lee la narración oculta 43.



Logros

EXPLORAR EL TEMPLO ?



Coloca la carta **Bote** debajo del mazo de 4 u 8 cartas de encuentro.

Colócalo encima de tu mazo tras haber recogido la última (cuarta u octava) carta de encuentro.

GUARIDAS EN LAS PROFUNDIDADES ?



Coloca la carta **Bendición del guardián** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo cuando tengas suficientes guardianes (con favores usados o no).

Solitario: 4 **Cooperativo:** 8 en conjunto

RESCATE RÁPIDO ?



Coloca la carta **Manto del crepúsculo** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo si rescatas al profesor Kutil antes del final de la cuarta ronda (**en partidas de dos jugadores, las dos figuras**).

Ajustes

MODO ESTUDIANTE

En los preparativos, empieza con 2 ídolos boca abajo en lugar de uno.

MODO ARNAKÓLOGO

Tu cuaderno empieza en la segunda fila en lugar de la tercera. (No hay recompensa de fila de investigación por avanzar tu cuaderno a la tercera fila).

Objetivos del capítulo cuatro

Ganas si no pierdes. Es decir, tienes que llevar tu lupa y la figura de Kutil hasta el templo (**en partidas de dos jugadores, ambas lupas y figuras de arqueólogo**).

SI GANAS, LEE ESTO

Sin aliento y empapados, el profesor y tú salís por el acceso superior del templo, volviendo a ver la luz del día. Tu campamento de la playa ha sido trasladado a terreno más elevado. ¡Todo el mundo está a salvo!

Escudriñando la costa de Arnak, divisas un extraño barco anclado en la costa. La expedición de Antoinette se dirige hacia allí. ¿De qué podría tratarse?

Lee la narración oculta 46.

SI OPTAS POR ACEPTAR UNA DERROTA

Haciendo un esfuerzo heroico, consigues arrastrar el cuerpo inerte del profesor Kutil hasta la grada más alta del templo, donde intentas reanimarlo. Después de unas cuantas bocanadas de sofoco, jadea tomando aire, y sabes que vivirá. Por desgracia, no todos tus compañeros han tenido tanta suerte. Ahora debes organizar un funeral.

Penalización: Al iniciar tu primer turno del capítulo cinco, roba una carta de *Miedo* del mazo de *Miedo* y añádela a tu mano.

! Recuerda marcar tus símbolos de narración, incluyendo los de los logros.

Capítulo cinco

Has conseguido tu objetivo de encontrar al profesor. Sin embargo, con aquel extraño barco anclado frente a la costa, ni él ni tú queréis abandonar la isla. El profesor Kutil cree que los recién llegados son la expedición del doctor Roberto Havran, un antiguo alumno, ex colega y hombre de carácter cuestionable. A medida que la jungla se llena con el rugido de los vehículos, hacéis planes para averiguar qué está tramando Havran.

La ayuda llega de inmediato y de una procedencia inesperada. Tu ex ayudante de investigación, Antoinette, se presenta en tu campamento y pide hablar contigo y con Kutil en privado.

– He cometido un error –admite Antoinette–. Me sentía en deuda con el doctor Havran, pero...

– Pero ahora temes que sus motivos no se deban a una simple curiosidad científica –apunta Kutil.

Antoinette asiente.

– El doctor Havran es el donante anónimo que ha financiado esta expedición –supone Kutil–, pero no pretendía encontrarme. Estaba más interesado en... ¡los guardianes!

– Sí –dice Antoinette–. Le entregué todas mis notas. Era nuestro acuerdo. Pero yo creía que solo quería interpretar leyendas antiguas. ¡No me di cuenta de que el doctor Havran pretende convertirse en uno de los dioses de Arnak!

NECESITARÁS:



10 cartas de encuentro del capítulo cinco



Lupa de joyería



Pistola de bengalas



Cetro de Kar-Kal



Carta de resumen del capítulo cinco



3 o 5 fichas de miedo*



1 o 2 arqueólogos de un color sin usar



Templo de la Cascada

*componentes del juego básico

RECORDATORIOS:

- Las cartas conseguidas con los símbolos de narración del capítulo anterior empiezan debajo de tu mazo.
- Todas las demás cartas conseguidas previamente en la campaña deben barajarse en los mazos de artefactos y de objetos.
- Todo ayudante que hayas rescatado en el capítulo cuatro, ahora debe estar en las pilas habituales.
- Si has aceptado una derrota en el último capítulo, no te olvides de la penalización.



Preparativos y reglas del capítulo cinco



Usa la cara del tablero del **TEMPLO DE LA SERPIENTE** con el marcador de investigación del **TEMPLO DE LA CASCADA**. (Consulta la página 11 del reglamento).

Una fuerza rival

Desde una elevación cercana a la costa, puedes observar el extenso campamento del doctor Havran. Han descargado tanques de combustible. Matones armados se apiñan en los vehículos y abren caminos por la jungla. Empieza a salir humo de los nuevos campamentos levantados en el bosque. Más que una expedición arqueológica, parece una fuerza paramilitar.

- 1 Toma una **figura de arqueólogo** de un color distinto al del jugador y el rival y colócala en el yacimiento de nivel 1 inferior izquierdo, como muestra la imagen. Es el convoy de suministros del doctor Havran. **En partidas de dos jugadores, habrá dos figuras de convoy.**

Reunir información

Ante la superioridad numérica y logística de Havran, un enfrentamiento directo sería una insensatez. Pero dispones de una ventaja: tú conoces mejor la isla.

- 2 Baraja el mazo de **cartas de encuentro del capítulo cinco** y reparte una boca abajo en cada yacimiento de nivel 1 en lugar de un ídolo. Devuelve el resto del mazo (2 cartas) a la caja.

Cada vez que descubras un yacimiento de nivel 1, revela su carta de encuentro. Resuélvela inmediatamente antes o después del efecto de la loseta de yacimiento.

Cuando tu rival descubre un yacimiento, se queda con la carta de encuentro y se anota 3 puntos al final de la partida.

Tu rival



- 3 Retira esta loseta del mazo del rival.

El convoy de suministros sigue una ruta en forma de S, como se puede ver en la imagen. Cada vez que tu rival realice una de las cuatro acciones de excavar restantes, tras resolver la acción, avanzará la figura del convoy de suministros un tramo de su ruta. Ten en cuenta que esa figura del convoy de suministros **no** bloquea la casilla, por lo que tú (o posiblemente tu rival) aún puedes enviar allí a un arqueólogo.

Si el convoy llega al final de su ruta, pierdes en el acto.



Interrumpir la cadena de suministros

Por lo que parece, Havran está intentando levantar un campamento –yo quizá una fortificación!– en el Árbol Blanco. Según Kutil, algo así le proporcionaría un poder enorme.

– Los ancestros creían que los rituales realizados en el Árbol Blanco podían influir en las fuerzas naturales de toda la isla. ¡Hay que detener ese convoy!

Puedes hacer retroceder el convoy. Cada vez que compras una carta, comprueba la columna de yacimientos que tiene debajo. Si la figura del convoy está en esa columna, hazlo retroceder una casilla (a menos que ya esté en la casilla de salida). Puedes hacer retroceder el convoy desde el yacimiento del marcador de investigación comprando la quinta carta de la fila.

Aliados con tu causa

Los intrusos se asustan fácilmente ante los antiguos guardianes de Arnak. Cuando tu arqueólogo está en el mismo yacimiento que una figura de convoy de suministros, puedes gastar un favor de guardián para hacerla retroceder 1 casilla (en lugar del efecto habitual del favor). Esto es una acción gratuita. En partidas de dos jugadores, debe ser tu arqueólogo y tu guardián, no los de tu compañero.



Conserva la carta de resumen del capítulo cinco junto al tablero.

Dos convoyes

En partidas de dos jugadores, cuando el rival excava, cada de convoy avanza una casilla. Sin embargo, cuando un jugador hace retroceder una figura, solo puede mover una por acción (es decir, una por carta comprada, o una por favor gastado). Si cualquiera de las figuras de convoy de suministros llega al templo, pierdes, claro.

Logros

DERROCHE



Coloca la carta **Lupa de joyería** al lado de la fila de cartas.

Márcala con 1 ficha cada vez que compres u obtengas una carta de la fila de cartas con un valor mínimo de 3 o 3.

Colócala encima de tu mazo cuando tengas suficientes fichas.

Solitario: 6 Cooperativo: 12

EMBOSCADA AL CONVOY



Coloca la carta **Pistola de bengalas** junto al tablero principal.

Marca un yacimiento con una ficha de miedo si usas un guardián para enviar una figura de convoy de vuelta a ese yacimiento.

Coloca la carta **Pistola de bengalas** encima de tu mazo cuando hayas marcado suficientes yacimientos diferentes.

Solitario: 3 Cooperativo: 5

ENFRENTAMIENTO PREDESTINADO



Coloca la carta **Cetro de Kar-Kal** junto al marcador de investigación.

Colócala encima de tu mazo si tu lupa y la figura de convoy están en la casilla de yacimiento escondido. En partidas de dos jugadores, ambas figuras de convoy y las lupas de ambos jugadores deben estar en la casilla.

Ajustes

MODO ESTUDIANTE

Duplica tus recursos iniciales.

MODO ARNAKÓLOGO

En los preparativos, cuando retires la loseta del mazo de Havran, colócalas en su pila de descarte. Después de la ronda I, se volverá a barajar en la pila, y el convoy de Havran realizará 5 movimientos en las rondas II a V.



Objetivos del capítulo cinco



Para ganar, debes (debéis) llegar al templo y jugar las 5 rondas. Si un convoy llega al templo, pierdes en el acto.

SI GANAS, LEE ESTO

Tu equipo arqueológico se ha convertido en una eficaz banda de saboteadores y espías. ¡Hay que ver la de talentos ocultos que tiene tu gente!

El convoy se retrasa, pero tus observadores ven a Havran metiendo varios ídolos en una mochila antes de partir hacia el Árbol Blanco a pie. Tiene los medios y el conocimiento para controlar a los guardianes de Arnak, pero puede que tú sepas lo suficiente como para detenerlo.

SI OPTAS POR ACEPTAR UNA DERROTA

El convoy de Havran ha llegado al Árbol Blanco antes que tú, lo que dificultará que tu gente pueda hacerte llegar los suministros que necesitas.

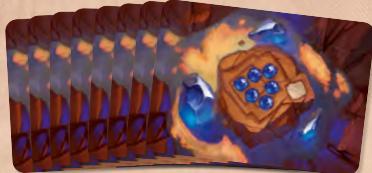
Penalización: Despues de reponer la fila de cartas durante los preparativos, coloca 2 cartas de Miedo encima del mazo de objetos. Bloquearán casillas de objeto hasta que la vara lunar las destierre. No se pueden comprar, pero se pueden desterrar con cartas como Martillo con ornamentos. No uses la vara de la luna roja de Líderes de la expedición.

! Recuerda marcar tus símbolos de narración, incluyendo los de los logros.

Capítulo seis

El doctor Havran ha sido visto dirigiéndose al Árbol Blanco, portando los elementos necesarios para los antiguos rituales que los sacerdotes guardianes de Arnak realizaban para controlar la isla. Pero has investigado formas de interrumpir estos rituales. Sabes cómo evitar que Arnak caiga en sus manos. Te apresuras hacia el Árbol Blanco, con la esperanza de llegar a tiempo.

NECESITARÁS:



8 cartas de encuentro del capítulo seis



Carta de resumen del capítulo seis



Motocicleta



Gong del despertar



Rama sagrada



10 fichas de miedo*



Templo del Árbol

* componentes del juego básico

RECORDATORIOS:

- Las cartas conseguidas con los símbolos de narración del capítulo anterior empiezan debajo de tu mazo.
- Todas las demás cartas conseguidas previamente en la campaña deben barajarse en los mazos de artefactos y de objetos.
- Si has aceptado una derrota en el último capítulo, no te olvides de la penalización.

Preparativos y reglas del capítulo seis

Usa la cara del tablero del **TEMPLO DE LA SERPIENTE** con el marcador de investigación del **TEMPLO DEL ÁRBOL**. (Consulta la página 12 del reglamento).

¡Demasiado tarde!

Cuando llegas al Árbol Blanco, te encuentras ante él al doctor Havran, con todo un ejército de guardianes a sus espaldas.

– Demasiado tarde –dice Havran, con tono burlón–. Ahora, Arnaky y sus guardianes me pertenecen.

Sois una expedición de arqueólogos, no de guerreros. No estás preparados para una batalla. Debes encontrar una manera de evitar que esto se convierta en una confrontación física.

Antoinette te coge del brazo y te susurra una sentida propuesta: «Huyamos».

1 Coloca una **figura roja de arqueólogo** en la fila del templo del marcador de investigación, representando al doctor Havran. En el marcador de investigación no hay **losetas de templo ni losetas de recompensa a la investigación**.

2 Baraja la **pila de guardianes** y toma 9 boca abajo para formar una pila junto al doctor Havran; **usa 18 en partidas de dos jugadores!** Si sobra algún guardián, devuélvelo a la caja. **La pila del templo será la pila de guardianes de este capítulo.** Siempre que robes un guardián para colocarlo en un yacimiento recién descubierto, róbalo de la pila del doctor Havran del tablero.



O tal vez no...

– ¡Corred! –gritas, antes de que Havran pueda decidir qué quiere hacer con vosotros. Tus compañeros y tú huís por un sendero.

– Por aquí –os llama Kutil, desapareciendo por un hueco entre las raíces del Árbol Blanco. Le seguís, entrando en una intrincada red de túneles bajo el árbol sagrado. Kutil aminora el paso.

– Él controla a los guardianes –concede Kutil–, pero aún no posee la Isla. Primero debe realizar dos rituales en estas mismas cavernas bajo el árbol.

– Y puede que su control sobre los guardianes no sea total –dice Antoinette–. Todavía obedecen sus leyes ancestrales y es posible que vuelvan a ponerse de nuestro lado.

3 Coloca **2 fichas de miedo** encima de la fila de cartas, en las casillas II y III.



Al iniciar la ronda II, y de nuevo al iniciar la ronda III, reparte un guardián de la pila del doctor Havran, boca arriba, en cada yacimiento de nivel I y nivel II que haya sido descubierto y no tenga un guardián en ese momento. Las fichas de miedo te recuerdan la aplicación de esta regla.

Conocimiento del terreno



4

Revisa el mazo de cartas de encuentro del capítulo seis y toma únicamente las cartas marcadas con un símbolo de una ruta de narración que haya sido completamente tachada en tu hoja de campaña. Coloca estas cartas en yacimientos de nivel 1 según se muestra en la imagen. Estos yacimientos no tienen ídolo, pero no te preocupes: tendrás ocasión de obtener un ídolo de la carta. En los demás yacimientos de nivel 1 se colocan ídolos boca abajo. En los yacimientos de nivel 2 se colocan uno boca arriba y otro boca abajo, como de costumbre.



Cuando descubras un yacimiento con una carta de encuentro, resuélvela inmediatamente antes o después del efecto de la loseta de yacimiento. Después, revela el guardián del yacimiento.

La obsesión de Havran

Los estudios del doctor Havran han concluido ¡Ahora pondrá a prueba sus teorías arqueológicas!

5

Usa la lupa de Havran para bloquear la casilla más a la izquierda del templo, y entrégale a Havran dos losetas de templo de 11 puntos.

6

Retira la loseta de acción de Descubrir de Havran y sustitúyela por la loseta de acción de Investigar verde.

EVIITA QUE EL VILLANO FINALICE EL RITUAL.

Legos

ALLANAR EL CAMINO. Descubrir todos los yacimientos de dos columnas.

MOTOCICLISTA

ROMPER EL HECHIZO. Colocar el de los dos jugadores en la misma fila que el .

Gong del despertar

CONTROLAR A LOS GUARDIANES. Devolver a todos los guardianes.

Derrotar a todos los guardianes.

Reserva adicional

Conerva la carta de resumen del capítulo seis junto al tablero.

En lugar de sus efectos habituales, la loseta Derrotar a un guardián de Havran y sus dos losetas de Investigar tendrán todas el mismo efecto: hacerle avanzar para completar un ritual ancestral...



El ritual del Árbol Blanco

El enfrentamiento con Havran tendrá lugar en el marcador de investigación. **Puedes interrumpir su ritual colocando un ídolo (2 ídolos en una partida cooperativa)** en cada una de las dos cámaras de ídolo.

EL DESCENSO DE HAVRAN

Cuando Havran investigue, desciende una fila con su figura y sus guardianes. El primer ritual tendrá lugar en la cámara de ídolo inferior. No podrás avanzar un pieza de investigación por encima de la cámara de ídolo inferior hasta que termine.



cámara de ídolo inferior

EL PRIMER RITUAL

Cuando Havran llega a la cámara de ídolo inferior, pone en marcha el primer ritual. **Con cada una de sus 4 acciones de Investigar siguientes, coloca una ficha de miedo** en una casilla donde no haya una todavía (la casilla más a la izquierda o más a la derecha, según la flecha de decisión). Sus fichas de miedo y tus ídolos no se bloquean entre ellos. Sin embargo, si colocas un ídolo en una ficha de miedo, debes añadir dos cartas de Miedo a tu zona de juego. Havran puede simplemente colocar sus fichas bajo tus ídolos.

LA CONFRONTACIÓN

Cuando Havran coloque la cuarta ficha de miedo, resuelve la confrontación.

Si no tienes un ídolo en la cámara (2 ídolos en una partida cooperativa), pierdes la partida.

Si tienes los ídolos necesarios, compara los guardianes (con un poco de suerte, habrás derrotado alguno para entonces). Si tienes (tenéis, en conjunto) como mínimo tantos guardianes como hay en la pila de Havran, no sucede nada. Si Havran tiene más, se hace con los tesoros de Arnak: roba 1 artefacto del mazo por cada guardián de más que tenga, y añade estos artefactos a la tablilla del rival. A continuación, Havran escapa.

LA FUGA DE HAVRAN

Desplaza la figura de Havran directamente hasta la cámara de ídolo superior. Deja atrás a los guardianes, en la cámara inferior, contigo. **Los guardianes ya no aparecerán en los nuevos yacimientos que descubras.**

Retira la loseta de *Investigar* verde del mazo de Havran. Solo investigará dos veces en cada una de las dos últimas rondas.



Revela los 3 guardianes de encima de la pila de Havran. Puedes derrotarlos tal como derrotaste al búho en el capítulo uno, en cualquier orden. Cada vez que derrotes a uno, revela otro de la pila.

No puedes avanzar mientras haya guardianes en la cámara. Sin embargo, **no recibes miedo** al final de la ronda.

EL SEGUNDO RITUAL

Mientras tanto, Havran inicia el segundo ritual, colocando una ficha de miedo con cada acción de *Investigar*, como hizo antes. Debes llegar a su cámara y colocar un ídolo –**¡2 ídolos!**– antes de su última acción.

Antes de la ronda V, apila el mazo de Havran de manera que su loseta de *Investigar* roja quede debajo.



Cuando Havran realice su última acción de la partida, resuelve la confrontación. Si no has colocado suficientes ídolos, pierdes. **Si has colocado suficientes ídolos, ¡ganas la campaña!**

Logros

En este capítulo, los logros valen puntos que se suman a tu puntuación del capítulo. **En partidas de dos jugadores, suma los puntos después de dividir vuestro total entre dos y de restarle la puntuación de Havran.**

ALLANAR EL CAMINO 3



Coloca la carta **Motocicleta** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo si has descubierto los 3 yacimientos de una columna. **En partidas de dos jugadores, descubre todos los yacimientos de dos columnas.**

ROMPER EL HECHIZO 4



Coloca la carta **Gong del despertar** junto al marcador de investigación.

Colócalo encima de tu mazo cuando tu cuaderno esté en la misma fila que la figura del doctor Havran. **En partidas de dos jugadores, ambos cuadernos deben estar en esa fila.**

CONTROLAR A LOS GUARDIANES 5



Coloca la carta **Rama sagrada** junto al tablero principal.

Colócalo encima de tu mazo cuando hayas derrotado a todos los guardianes.

Ajustes

REPETICIÓN INDEPENDIENTE

Si estás jugando este capítulo como desafío independiente, al margen de la campaña, simplemente puedes usar las cartas de encuentro que conseguiste la última vez que jugaste la campaña. O elige 2 o 4 al azar.

MODO ESTUDIANTE

En los preparativos, revisa el mazo de objetos y toma el *Automóvil*, la *Barcaza de vapor*, o el *Dirigible*, el que encuentres primero. Luego, vuelve a barajar. Empiezas la partida con esa carta encima de tu mazo. Haz esto antes de robar tu mano para la ronda I. **(En partidas de dos jugadores, cada jugador empieza con un vehículo).**

MODO ARNAKÓLOGO

Empiezas con un menos (**cada uno**).

No puedes ganar a menos que llegues (**lleguéis**) al templo.

Objetivo de la campaña

Para ganar, debes frustrar ambos rituales de Havran. Si aceptas la derrota, **lee la narración oculta 44.**



Final del capítulo seis

Si has ganado el capítulo seis, has ganado la campaña:

Con ojos ansiosos, el doctor Havran lleva el último ídolo hasta el pedestal final. Pero según se acerca, su expresión se transmuta por la perplejidad.

– Demasiado tarde –le dice Antoinette, emergiendo de las sombras, con rostro agotado. En su voz no hay animosidad alguna–. Que los guardianes de Arnak me perdonen mi participación en su desquiciado plan...

– ¡No! –grita Havran, enseñando los dientes como un animal acorralado.

Lo que sucede a continuación depende de las decisiones que hayas tomado.

Puntuación final

Calcula tu puntuación del capítulo seis. Seguidamente, suma tus puntuaciones de todos los capítulos para obtener tu puntuación de la campaña. (**En partidas de dos jugadores, redondead hacia arriba vuestra puntuación de campaña si no es un número entero**). Anótala. La necesitarás dentro de un momento.

Determinar tu ruta de narración

A continuación, cuenta los símbolos de narración que has recogido. Representan trayectos por 3 rutas diferentes. Lee únicamente la narración de la ruta con más símbolos.

Las intersecciones que hayas marcado cuentan para ambos símbolos. En caso de empate, elige la ruta que mejor se ajuste a tu historia.



Variantes

VARIANTE DE CAPÍTULO INDEPENDIENTE

Tras completar la campaña, puedes que quieras jugar únicamente un capítulo en particular, para explorar las posibilidades de una situación específica del juego. En tal caso, debes ignorar ciertos elementos narrativos; los símbolos de narración no tendrán efecto, y no tienes que preocuparte de separar los componentes de expansión de los mazos habituales.

VARIANTE COOPERATIVA CON DISTINTOS NIVELES DE DIFÍCULTAD

Dos jugadores pueden jugar una partida cooperativa con niveles de dificultad distintos. Puede ser una opción ideal para equipos formados por niños y adultos, o para dos jugadores con distintos niveles de experiencia. Para ello, simplemente prepara cada capítulo del modo habitual según los niveles de dificultad elegidos. El jugador del nivel más fácil no se verá afectado por las condiciones del nivel de mayor dificultad, con las siguientes excepciones:

Capítulo uno: Si un jugador está jugando en el modo arnakólogo, solo el guardián búho cuesta el doble de derrotar. Puede ser derrotado por cualquiera de los jugadores, pero debe ser derrotado pagando 6 .

Capítulo dos: Si un jugador está jugando en el modo arnakólogo, coloca las cartas de artefacto en los seis yacimientos exteriores únicamente. Solo el jugador arnakólogo se ve afectado por las fichas de miedo del marcador de investigación.

Capítulo tres: Si un jugador está jugando en el modo estudiante, solo coloca el artefacto *Corona del guardián* junto a la fila de cartas. Solo el estudiante puede adquirir la *Corona del guardián*. Si un jugador está jugando en el modo arnakólogo, añade los 3 guardianes solo al primer yacimiento de túnel de nivel  descubierto.

Capítulo cuatro: Sin cambios.

Capítulo cinco: Si un jugador está jugando en el modo arnakólogo, la loseta de acción  del rival solo avanza la figura de convoy de suministros que está más alejada del templo.

Capítulo seis: Si un jugador está jugando en el modo arnakólogo, solo ese jugador tiene que llegar al templo.

Narraciones ocultas

11.

Tras días de esfuerzo, encuentras por fin una ruta hasta la aguilera del monstruo y conduces a tu expedición risco arriba.

Según asomas la cabeza por encima del reborde, te encuentras cara a cara con un búho de un tamaño fabuloso. No parece que vaya a devorarte, al menos de momento.

Sin hacer movimientos bruscos, te encaramas donde se yergue el ave. Incluso de pie, tienes que levantar la vista para encontrar la mirada de la criatura.

Detrás de esos ojos refulgentes, percibes una inteligencia. La criatura es cautelosa, pero no hostil. ¿Habrá manera de comunicarse? Si supieras más sobre estos guardianes legendarios... Seguro que Kutil sabría algo al respecto.

¡Ah! ¡Pero Kutil ha estado aquí! En el centro del nido del guardián, ¡ves un cuaderno que debe pertenecer a la expedición de Kutil! Pero... ¿lo trajo Kutil? ¿O fue el ave la que lo trajo hasta aquí? O ¿se cayó del cuerpo sin vida de Kutil?

Para conseguir una respuesta, tienes que hacerte con ese cuaderno. Pero, ¿cómo? Después de la difícil escalada, dudas de tu rapidez de movimientos. Y no se te ocurre manera de subyugar a este monstruo... A lo mejor acepta un intercambio...

Cuando derrotes al guardián, coloca *El diario del profesor Kutil* encima de tu mazo.

12.

– ¡Lo conseguiré! –anuncia Havran, sacando de su bolsillo una piedra azul engastada en un medallón dorado y colgándosela del cuello.

Al estar tan cerca de él, percibes los cambios inmediatamente. La piel de sus manos adopta un color púrpura oscuro, y sus ojos se vuelven negros. Havran trastabilla, jadeando en busca de aire.

Abrumado por el horror, la lástima, y la inquietante sensación de que tú podrías haber acabado así, le ruegas a gritos que se quite el medallón.

Havran parpadea, mirándote sin comprender. Su mente se está desvaneciendo.

Sacas tu cuaderno de investigación y lees en voz alta un verso atávico, intentando pronunciarlo lo mejor posible. Es la lengua de los ancestros, pero ahora, ¡sí!, imbuida de un poder ancestral. ¡Havran parece entender!

El doctor Havran se quita el medallón del cuello y al instante se desploma. Corres a su lado y le tomas el pulso. Está vivo. De repente, sus párpados aletean y te agarra la mano. Su voz es torpe y débil, pero sus palabras son sinceras.

– Gracias... –dicho lo cual, pierde el conocimiento.

Kutil examina sus ojos, cuyo color antinatural se desvanece lentamente.

– Se recuperará –anuncia Kutil con alivio–. Puede que tenga la mente perturbada, pero me alegra de que no la haya perdido.

Fin

13.

El rastro del guardián de plumas brillantes te ha llevado a muchos lugares curiosos, pero ninguno como este nido de palos y ramaje. Sospechas que contenía varios huevos, pero ahora está vacío. Tu rastreador identifica una huella de bota cercana como perteneciente a Antoinette.

Tú sabes que este guardián es una criatura cautelosa. ¿Cabría la posibilidad de que hubiera escondido un huevo que pasara desapercibido para Antoinette?

¡Sí! Después de una búsqueda minuciosa, lo encuentras.

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Huevo extraño* debajo de tu mazo.

14.

¡Oh! ¡Qué grato encuentro! De todas las maravillas de este valle, nada comparable con haber encontrado al piloto de Kutil.

Separado de Kutil durante el ataque de un guardián, el piloto también se alegra mucho de haberlos encontrado. El piloto confirma que Kutil estaba buscando el Templo de Kar-Kal. Sigues sin saber el paradero actual de Kutil, pero tu grupo cuenta ahora con uno más para buscarle.

Es alentador saber que Kutil ha sido visto con vida recientemente.

15.

Estás aprendiendo mucho sobre las conductas de las bestias de Arnak. A pesar de sus diferencias fisiológicas, tienen muchos comportamientos en común. Hay inteligencia en sus acciones, y aunque suelen desplazarse solas, muchas veces parecen estar trabajando juntas, como, si de algún modo, se comunicaran a distancia.

Empiezas a entender por qué el profesor Kutil estaba tan fascinado por estas criaturas. Hay mucho que aprender estudiándolas.

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Pluma de piedra* debajo de tu mazo.

16.

Con la caída del crepúsculo, durante la cena, el cocinero del campamento se acerca a ti un tanto azorado. Alzando la voz lo suficiente para que todos puedan oírle, dice:

– Sabemos que la marcha de Antoinette ha sido dura para usted y... bueno... solo queríamos que supiera que, donde quiera que vaya, estamos con usted.

Tu equipo te da un *Obsequio*. Inicia el capítulo siguiente con la carta de objeto debajo de tu mazo.

17.

Al comprobar que no le atacáis, Havran se relaja un poco, y su mueca se torna en una sonrisa dirigida al profesor Kutil.

– ¡Esto supera cualquier ética arqueológica! Veo que has optado por apropiarte de este poder. Pero anticipé tal posibilidad.

Havran mete la mano en su bolsillo y saca un pedazo de piedra azul.

– Supongo que sabes qué esto.

Todos sabéis lo que es: el corazón del Árbol Blanco.

Havran asiente con satisfacción.

– Así que felicidades por convertirte en el amo y señor de este árbol. Pronto estará muerto, y yo tendré uno nuevo para mí.

Kutil está horrorizado.

– Pero, ¿no sabías que el ritual despertaría la piedra? ¡Robert, mira tu mano!

La mano del doctor Havran se ha vuelto del color de la piedra. Zarcillos azules reptan por las venas de su antebrazo mientras su mano se deseca y se marchita.

– ¡No puedo soltarla! –grita Havran–. ¡Ayúdame! ¡Socorro!

Avanzas para ayudarle. El árbol moribundo y el suelo tiemblan. Havran se desploma.

La mano de Havran, ahora fundida con la piedra azul, golpea el suelo de la cámara y se parte, separándose de su muñeca mineralizada y rodando hasta detenerse a tus pies.

– ¡Vamos! –grita Antoinette–. ¡Salva el árbol! ¡Nosotros salvaremos a los demás!

Recoges la piedra y echas a correr. La madera se parte y las piedras caen mientras corres entre las raíces que se desmoronan del árbol. El polvo llena tus pulmones. Emerges entre las raíces, ahogándote entre jadeos.

Sabes dónde debes colocar el corazón. Sin aliento, la escalada no es fácil, pero consigues llegar hasta el enorme boquete causado por la imprudente acción de Havran. Con suavidad, devuelves la piedra al árbol, y los temblores se aplacan.

Tu esmerada investigación te proporcionó el conocimiento necesario para salvar el Árbol Blanco. Pero ahora se te plantea un nuevo misterio: ¿por qué la piedra no te ha hecho daño, como hizo con Havran?

El árbol mudo no puede darte explicaciones, pero puedes sentir su gratitud.

Fin

18.

¡El huevo rescatado ha eclosionado!

¡Y menuda sorpresa te llevas al ver la cría! No es un ave, como suponías, sino que parece más bien un lagarto emplumado.

Por su parte, la cría no parece en absoluto sobresaltada por tu aspecto. Sospechas que te ha tomado por su madre, porque te sigue a todas partes.

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Cría de guardián* debajo de tu mazo.

19.

Mientras investigas la conexión entre los guardianes, tú mismo acabas de establecer una conexión. Ahora las bestias de Arnak te reconocen, aunque sea la primera vez que te las encuentras.

Según la tradición, los guardianes fueron creados y controlados por medio de rituales celebrados en «el Árbol Blanco». Tu nueva relación con los guardianes puede ayudarte a comprender dichos rituales y la naturaleza de las conexiones entre todas las criaturas de Arnak.

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Leyenda de los orígenes* debajo de tu mazo.

20.

Al examinar las piedras de Arnak, has identificado un mineral azul de propiedades magnéticas muy potentes. Ahora que entiendes por qué te has estado perdiendo, reajustas tu brújula. Puede que aún sigas perdido, pero quizás te lleve a algún sitio interesante.

Inicia el capítulo siguiente con el objeto *Brújula alterada* debajo de tu mazo.

21.

Varias fuentes de agua de esta isla desprenden un olor característico. Has reunido suficiente información como para concluir que esta agua –o tal vez su olor– sin duda afecta al comportamiento de los guardianes. Es hora de hacer unos cuantos experimentos.

Inicia el capítulo siguiente con el objeto *Cubo de pozo* debajo de tu mazo.

22.

Havran parece un animal acorralado porque, ahora mismo, lo es. Y los animales acorralados son peligrosos. Das un paso atrás e indicas a los guardianes que hagan lo mismo, dejándole a Havran una vía de escape.

Havran se recomponе la chaqueta y recupera su dignidad.

– Veo que también has resuelto el enigma de cómo los ancestros controlaban a los guardianes. Muy bien. Tú ganas este asalto.

Sin quitarte ojo, Havran se dirige hacia la salida, pero al pasar junto al pedestal derriba tu ídolo y coloca el suyo en su lugar.

No sucede nada.

– No estábamos haciendo el ritual –explica Kutil–, estábamos revirtiéndolo. Ahora los guardianes son libres y pueden hacer lo que quieran.

Havran os mira: a Kutil, a ti y a los guardianes que parecen obedecer tus órdenes.

– Pero, ¿entonces cómo... ?

– Empatía, respeto, y confianza –dice Antoinette.

Havran sacude la cabeza con incredulidad, se da la vuelta y sale huyendo, sin siquiera darse cuenta de que nadie lo persigue.

Fin



23.

¡Tus acciones de espionaje dan por fin sus frutos! En un descuido, un miembro de la expedición de Antoinette revela la ubicación de un antiguo dispositivo astrológico. Has visto artefactos similares de otras civilizaciones antiguas, pero ninguno como este. ¿Qué significado tendría para la gente que lo fabricó? Y, quizás lo más importante, ¿por qué lo buscaba Antoinette?

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Calendario de piedra* debajo de tu mazo.

24.

Intentando comprenderle, le pides a Havran que explique sus motivos. Al principio, se muestra suspicaz ante la pregunta, pero cuando se da cuenta de que no es una treta, que tu gente no está esperando una oportunidad para atacar, se relaja un poco:

– Ya no estoy seguro de saberlos... –admite. Mete la mano en el bolsillo y extrae un pequeño vial–. Las Aguas de la Vida y de la Muerte –asiente, mirando a Antoinette–. El medio para controlar a los guardianes, y tal vez... algo más. Un veneno, sin duda, pero también el alma de este árbol cuyas raíces crecen por toda la isla. Y también.. esperaba... –añade sacudiendo la cabeza –, ... pero fue una locura. Y yo lo sabía. –Su mirada se encuentra con la de Kutil–. Hace años que me lo dijiste.

Kutil niega con la cabeza.

– La aguas pueden posponer la muerte, pero no revertirla, y menos a alguien que se fue hace tanto tiempo.

– Me rindo. Tú ganas –admite Havran, lanzándole el vial a Kutil, quien lo coge y lo guarda en su bolsillo.

– No, Robert. Rindiéndote, también ganas tú.

Fin

25.

Tu investigación ha revelado que las distintas fuentes de agua tienen diferentes efectos sobre los guardianes, volviéndolos inquietos, furiosos, dóciles o cautelesos. Los ancestros creían que todos estos estados de ánimo se podían controlar por medio de rituales celebrados en un lugar conocido como el Árbol Blanco.

Tienes motivos para creer que esas aguas puedan afectar también a otros seres vivos.

Inicia el capítulo siguiente con el objeto *Extracto calmante* debajo de tu mazo.

26.

Has rastreado el mineral magnético hasta su origen: hace mucho tiempo, cayó un meteorito en Arnak. Venerado por los ancestros, el meteorito fue explotado para su uso en artefactos y templos en toda la isla. El calor del impacto del meteorito creó la obsidiana azul, que era especialmente apreciada para confeccionar armas ceremoniales. ¡Muchos de los objetos y los lugares sagrados de Arnak estaban conectados a través de estos minerales!

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Mineral magnético* debajo de tu mazo.

27.

Después de una penosa caminata, llegas por fin al nido del águila. Frente a frente con el ave monstruosa, ahora te preguntas si habrá sido buena idea.

Pero no es momento de conjeturas. Entre las ramas y la hojarasca del nido, distingues un tipo de hoja diferente: ¡páginas de un cuaderno!

No te atrevas a arrebatarle semejante tesoro a un ave de vista tan aguda... ¡y de pico tan afilado! ¿Aceptará algún tipo de intercambio?

Cuando derrotes al guardián águila, coloca las *Notas sobre los guardianes* encima de tu mazo.

28.

Cara a cara con tu adversario, tu sensación de triunfo da paso a la compasión. A fin de cuentas, ¿es en realidad tan diferente a ti, o a Kutil, o a Antoinette, que también fue tu adversaria en su momento?

No osas subestimar lo peligroso de la situación. Está acorralado, preparado para huir o para luchar. Pero quizás puedas convencerlo de que hable.

El resultado depende de tu habilidad como líder. Lee el texto correspondiente a tu puntuación del conjunto de la campaña.

19 o menos, lee la narración oculta 34.

De 20 a 59, lee la narración oculta 41.

De 60 a 99, lee la narración oculta 24.

100 o más, lee la narración oculta 39.

29.

Tú no eres un cazador de tesoros. Has venido a Arnak por Kutil, no por el oro. Pero esta... esta moneda. Brilla más que las demás. Tienes suerte de haberla encontrado, sí. Quédatela. Guárdala par ti. Quédatela para siempre.

Inicia el capítulo siguiente con el objeto *Moneda maldita* debajo de tu mazo.

30.

Con diligencia, paciencia, y meticulosa observación, tus espías han descubierto que la colección de ídolos del doctor Havran tiene un propósito siniestro: los ídolos son parte integral del ritual que planea celebrar para tomar el control de todas las fuerzas de la naturaleza de la isla. Puede que tu reciente comprensión de dicha ceremonia te ayude a impedírselo.

Inicia el capítulo siguiente con el artefacto *Estatuilla oscura* debajo de tu mazo.

31.

¿Crees en maldiciones? ¿En dioses serpiente y runas mágicas?

Puede que dé igual. Lo importante es que las gentes que vivieron aquí creían. La riqueza de esta isla no es monetaria. Cada artefacto, cada gema –¡hasta la moneda más insignificante!–, podría tener un valor espiritual.

Son estos misterios los que te impulsan a continuar, conduciéndote a lo más hondo del corazón de Arnak.

Inicia el capítulo siguiente con el objeto *Casco de miérino* debajo de tu mazo.



32.

Havran mete la mano en un bolsillo y extrae un vial con un misterioso líquido.

– ¿Creéis haber completado el ritual? –dice, negando con la cabeza–. ¡No hasta que hayáis hecho esto!

Havran destapa el vial y engulle el líquido con tres tragos apresurados.

Los ojos de Havran se abren horrorizados cuando empiezan a formarse escamas en su piel. De sus uñas, crecen garras, y su cráneo comienza a deformarse.

La criatura no te permite presenciar toda la transformación, sino que opta por salir corriendo a cuatro patas. Lo último que ves de él es la punta de su cola en cierres.

¿Esto era parte del ritual, entonces? Quién sabe, pero dudas que fuera el propósito de Havran. El hombre que creyó ser amo y señor del Árbol Blanco ahora deberá ser su guardián.

Fin

33.

Los guardianes que fueron marionetas de Havran, ahora son tus aliados. Acompañados por el sonido de sus garras y sus patas, avanzan hasta detenerse junto a ti.

Lo que sucede a continuación depende de lo bien que hayas aprendido las conductas de los guardianes. Lee el texto correspondiente a tu puntuación del conjunto de la campaña.

19 o menos, lee la narración oculta 38.

De 20 a 59, lee la narración oculta 22.

De 60 a 99, lee la narración oculta 42.

100 o más, lee la narración oculta 35.

34.

Intentando comprenderle, le pides a Havran que explique sus motivos, a lo que responde con tono burlón.

– Pero miraos, fingiendo que os importa, intentando manipularme para que me venga abajo, para que me rinda. No. He llegado demasiado lejos. –Havran mete una mano en el bolsillo y saca un pequeño vial–. Creéis haber ganado –dice, señalando hacia el pedestal–, ¡pero yo he destilado las Aguas de la Vida y la Muerte!

Havran destapa el vial y se bebe el contenido. Miras a Kutil, buscando una explicación, pero el profesor está tan desconcertado como tú.

Havran hace una mueca y luego se dobla, mirando el vial y, finalmente derrumbándose. Kutil corre en su ayuda, pero nada puede hacer.

Seguramente, la intención de Havran no era envenenarse, pero, para ser fracos, no tienes ni idea de qué pretendía conseguir en realidad.

Fin



36.

Tras las exigencias de la jornada, estás agotado. Y lo peor es que no debes manifestarlo. Eres el líder. Siempre debes ser el fuerte. Siempre debes animar a los demás. Debes inspirarlos para seguir esforzándote cuando tú mismo necesitas descansar con urgencia. Así que, en lugar de dirigirte a tu tienda, te acercas a la hoguera vespertina, cuadrando los hombros, aceptando la carga del mando. Pero lo que ves alrededor del fuego hace que te detengas en el mismo borde del círculo, con tu rostro aún en las sombras y la punta de tus botas iluminadas por las llamas.

Ves a los tuyos, cansados pero contentos, orgullosos de lo que hoy han conseguido. Al verte, sonrían y hacen sitio para que te unas a ellos.

Sí, debes ser fuerte por ellos. Son tu gente, y ellos también te dan fuerza.

Inicia el capítulo siguiente con el objeto *Bastón debajo de tu mazo*.

37.

Has descubierto los secretos de los guardianes, el Árbol Blanco, y las Aguas de la Vida y la Muerte. Has usado este conocimiento para tomar el control de los guardianes de Havran y frustrar sus rituales. Pero temes que guarde un as bajo la manga.

Lo que sucede a continuación depende de tu habilidad como investigador. Lee el texto correspondiente a tu puntuación del conjunto de la campaña.

19 o menos, lee la narración oculta 32.

De 20 a 59, lee la narración oculta 40.

De 60 a 99, lee la narración oculta 12.

100 o más, lee la narración oculta 17.

38.

A medida que los guardianes os cercan, el gesto de Havran se convierte en una mueca sonriente.

– Creías tenerlos domesticados –te dice–, pero yo sé el secreto. –Mete una mano en el bolsillo y saca un vial con un líquido misterioso–. No los controlas tú. ¡Los controlo yo! –afirma, alzando el vial por encima de su cabeza.

– ¡No! –grita Antoinette.

Havran estrella el vial contra el suelo. El vidrio se hace añicos, el líquido salpica, y el aire se llena de un olor que alarma a los guardianes y los pone frenéticos.

Havran se da cuenta de su error, pero solo alcanzas a ver su expresión horrorizada antes de que la bestias lo pisoteen. Tú y los tuyos salís huyendo. Aunque no os atacan, los guardianes están fuera de control y varios de tus compañeros resultan heridos por latigazos de las colas, zarpazos perdidos y aleteos descontrolados.

Consigues escapar de las cámaras y ayudas a tu gente a regresar al campamento, mientras los guardianes descargan su furia bajo las raíces del Árbol Blanco. Del doctor Havran, nunca más se supo.

Fin

39.

Intentando comprenderle, le pides a Havran que explique sus motivos. Sorprendido por tu empatía, Havran se explica:

– Todo era por mi hija. Al menos, al principio. –Havran saca una fotografía de un bolsillo y te la tiende–. Anastasia. Tenía doce años. Es de poco antes de su muerte.

El profesor Kutil niega con la cabeza.

– Robert, no hay poder en la tierra, ni siquiera las artes arcanas de los ancestros de Arnak, que pueda traer a alguien de regreso del mas allá.

– Semejante poder sería el de un dios –admite Havran–. Y, sin embargo... –señalando el conjunto de la cámara–, ¿no es acaso este sitio para eso? ¿Para darle a los mortales el poder de actuar como dioses? El control sobre los guardianes. El control sobre las corrientes de agua. Raíces que se comunican por toda la isla. He perseguido este poder durante años. Al principio, era por mi hija, pero luego... acabó siendo por mí.

Supongo que no ha sido más que una distracción, una forma de olvidar mi pesar.

Le devuelves la fotografía al doctor Havran. Has impedido que se convierta en un dios. Puede que ahora esté listo para aceptar la carga de ser mortal.

Fin

40.

Havran saca del bolsillo un fragmento de la piedra azul oscuro y lo lanza contra el pedestal, chocando contra tu ídolo y aterrizando en el centro del pedestal con un clic.

Cuando tu ídolo se estrella contra el suelo, de las paredes de la cámara brotan raíces capilares que secretan un icor de olor dulzón. Havran se tapa la nariz con un pañuelo y corre hacia la salida. Antoinette se interpone en su camino, haciéndole tropezar, y ambos ruedan por el suelo.

No puedes entretenerte con su forcejeo. Rápidamente, tratas de retirar la piedra, pero una poderosa fuerza magnética la retiene.

– ¡La gran ofrenda! –grita Kutil al verte en apuros.

¡Sí! ¡Eso es! Sacas de tu mochila una tablilla de piedra, una punta de flecha de obsidiana, y un rubí de Ara-Anu.

Colocas los objetos en el pedestal, en la alineación adecuada en torno a la piedra magnética. ¡Por suerte, funciona! Las raíces pilosas retroceden y todo queda en silencio.

Antoinette y Havran siguen en el suelo, cubiertos de icor pegajoso. Ella está mareada, y él inconsciente, víctima de su propio ataque.

– Bueno, esto facilitará las cosas –observa Kutil–. Me alegra de que hayamos impedido que este lugar cayera en sus manos. A pesar de todo, lo siento por él. Era un estudiante muy aplicado.

Fin

41.

Intentando comprenderle, le pides a Havran que explique sus motivos. Su respuesta es como un gruñido.

– ¿Cómo te atreves a preguntarme eso? ¡No sabes nada de mi vida! –Dejando caer su ídolo, saca una daga de obsidiana.

Havran dirige una estocada hacia tu vientre, pero Antoinette da un paso al frente y desvía el brazo del villano. La afilada hoja rasga la tela y te hace un corte, pero solo es un herida superficial.

Conmocionado por el ataque, contemplas como tu equipo se lanza a la refriega y, en un momento, reduce a Havran.

– ¡No! –grita– ¡ARNAK ME PERTENECE! ¡Nunca podréis controlar esta isla!

Pero someter la isla a tu voluntad nunca fue tu intención. Mientras el resto de la tripulación se lleva a Havran, Kutil te pone una mano en el hombro. Gracias a tu valiente grupo de amigos, ahora la tierra mítica de Arnak está a salvo.

Fin

42.

– Cobarde –gruñe Havran, sacando una pistola.

Al no reconocer tal artefacto moderno, los guardianes no responden a la amenaza.

O tal vez sienten que, en realidad, no es una amenaza. Lo siguiente que hace Havran es arrojarte la pistola.

– Dispárame –dice–. No hagas que me maten en lugar de hacerlo tú.

Estás totalmente perplejo. No tienes ni idea de cómo hacer que las criaturas ataquen. Ni deseas que lo hagan.

Havran asiente mirando hacia el pedestal.

– Has colocado el ídolo de Kar-Kal en el pedestal del vínculo. Los guardianes te servirán hasta la muerte.

– Santo cielo –te dice Kutil–, ese vínculo funciona en ambos sentidos. Si lo rompes, morirás.

Sacudes la cabeza con incredulidad, posando una mano sobre la espalda de un guardián cercano. Si se hubiera establecido tal vínculo, tú deberías notarlo, ¿no? Pero en cuanto tu mano toca la piel de la bestia, sabes que algo no va bien.

Tu cabeza se ve inundada por los pensamientos de la bestia, inhumanos y extraños, pero, de alguna manera, claros para ti. Del mismo modo, esta criatura debe reconocer tu mente. Te has convertido en el Sacerdote Guardián, un guardián de los guardianes, condenado a vivir tus días en Arnak, pero bendecido por tener a estas criaturas como tus amigos.

Una extraña luminosidad llena tu corazón. Es posible que, algún día, lleguen a Arnak otros visitantes indeseables, pero por fin puedes estar tranquilo, pues sabes que esta tierra estará protegida.

Fin

43.

El agua se precipita en cada cámara que entras. El nivel del agua crece a cada escalón que subes. ¿Cómo puede subir el agua tan rápido? ¿Cómo puede llegar hasta tan arriba? Temes por las personas que te acompañan, pero también por las que has dejado atrás. Si las aguas han llegado a esta altura en el templo, vuestro campamento debe haberse inundado.

Usa el tablero de la reserva para inundar los yacimientos  **Los yacimientos de avión estrellado y de árbol blanco pasan a estar disponibles.**

44.

Antes de que puedas detenerle, el doctor Havran deposita el último ídolo en el último pedestal, quedando allí bloqueado con un clic magnético.

– Todo vuestros esfuerzos son en vano –dice–. Ya tengo el control total y absoluto del árbol. Estas bestias están bajo mi hechizo.

Lleno de incertidumbre, miras alrededor de la estancia y te topas con la mirada de los muchos guardianes que os rodean. Escapar es imposible.

– ¿Dónde conduce todo esto, pues? –La pregunta de Antoinette flota en el aire por un instante y Havran asiente y se vuelve hacia vosotros.

– Ciento. ¿Qué voy a hacer con vosotros ahora? Quizá podríais ser los primeros en probar tan emocionante descubrimiento. ¡Haced que llueva! –grita a continuación, mirando a uno de sus secuaces cercanos, al tiempo que se cubre el rostro con un pañuelo y retrocede unos pasos.

Sin escapatoria, observas cómo sus secuaces empiezan a disponer los ídolos formando patrones desconocidos.

De repente, decenas de raíces empiezan a rezumar un extraño líquido que desprende un fuerte olor. Intercambias una mirada de impotencia con Kutil. Empieza a estar claro hasta dónde llegan las oscuras maquinaciones de Havran. Estás todos condenados. O no, decides de pronto.

Saltas hacia la niebla más densa y la inhalas, empuñando una piedra pequeña pero pesada en tu mano, rezando para que esto funcione.

Todo sucede con calma. Ya no oyes a Havran ni a Antoinette. Los ves, pero de otra manera; están abajo. Lejos, muy abajo, pero a tu abrigo. Por un momento, estás en todas partes y en ninguna, percibiendo todo Arnak a través de tus raíces. Dejas escapar un suspiro, pero ya no es tuyo. En un breve instante, eres el Árbol Blanco y tienes una tarea que cumplir. El tiempo es escaso.

Rápidamente, seccionas las raíces que llegan a la estancia, interrumpiendo la conexión con el perverso ritual, salvando el árbol, salvando también a las personas allí atrapadas, privando a Havran de su poder. Sin embargo, al hacerlo, cortas tu propia conexión con el árbol. Tu conciencia menguante acepta lo que debe ser la muerte. Pero sabes que no ha sido en vano.

Fin

45.

Una tramo de escaleras ascendente te permite situarte por encima del creciente nivel del agua... de momento. Una puerta de piedra te bloquea el paso. El ajuste de la puerta es tan fino que parece cerrada herméticamente. ¿Será para sellar la cámara del otro lado frente a las inundaciones?

Presionas la piedra que abre la puerta. Se desliza en un hueco de la pared, revelando a la luz de la antorcha una simple celda cúbica. Hay un hombre barbudo sentado en el suelo. Cuando levanta la cabeza, ¡contemplas el rostro demacrado del profesor Kutil!

Kutil parpadea confundido durante unos segundos, se pone en pie y se tambalea hacia la puerta.

– ¡No la cierras! ¡No la cierras! –suplica el profesor–. Por supuesto, no tienes intención de cerrarle la puerta a tu viejo amigo, y menos en tales circunstancias. Kutil se une a vuestro grupo fuera de la celda, y la viejas paredes resuenan con tantos saludos y expresiones de gratitud y alegría; entre el guirigay de voces, lo único que se entiende es que Kutil ha sido encontrado con vida y que todos os alegráis de ello.

Pero las aguas del templo siguen subiendo, y este feliz encuentro no se puede prolongar.

– Amigo mío –dice Kutil–, me alegro mucho de que me hayas encontrado, pero no hay forma de salir de aquí. Regresa por el agua mientras aún te queden fuerzas. Dejadme aquí. Daos prisa.

Habiendo encontrado por fin a Kutil, ahora no puedes abandonarlo en esta tumba de agua, o en una celda a oscuras. Sacarás fuerzas para ti y para él. **Para ganar, tu lupa y la figura del profesor Kutil deben llegar a la fila superior.**

46.

La marea ha subido tanto que se podría regresar al campamento en barca. Uno de tus ayudantes comenta que la marea parece antinatural.

– Es natural, en cierto modo –responde Kutil–, pero también tecnológica. Este tipo de misterios son los que he venido a investigar.

Kutil relata su peripécia con el guardián búho, lo que os lleva a comparar el producto de vuestras investigaciones.

– Tenía que encontrar respuestas mientras pudiera –explica Kutil–, pues sospechaba que no era el único que había deducido la ubicación de la isla. –Dirige su mirada hacia el extraño barco anclado en la costa–. La arqueología no es una competición, pero me dejé arrastrar a una carrera. Ese barco pertenece al doctor Robert Havran. Fue alumno mío, y luego, durante un tiempo, fuimos colegas, pero ahora... me temo que tendremos que ser adversarios.

! ¡LEE ESTO PRIMERO!

Tu mazo ya está preparado para la campaña. Su contenido se puede revelar capítulo a capítulo, mientras juegas la historia de seis capítulos, ya sea en solitario o en la variante cooperativa de dos jugadores.

Pero también puedes limitarte a mezclar las cartas nuevas con las de los mazos básicos y empezar a jugar una partida normal. Los detalles al respecto se explican en la página 2 del reglamento.

CADA CAPÍTULO CONTIENE

