

LOST RUINS OF ARNAK

아르낙의 잊혀진 유적

쿠틸 교수를 찾아서



어느 부유한 후원자가 우리의 작은 탐험대에 자금을 제공하겠다고 접근했을 때, 나는 믿을 수가 없었다! 이로써 우리가 그토록 바라던 쿠틸 교수의 탐험대를 찾아 나설 수 있게 되었다. 쿠틸 교수는 미지의 태평양 어딘가에 잃어버린 유지가 숨겨져 있다는 망상에 가까운 주장으로 널리 알려져 있었는데, 약 1년 전에 탐험대를 이끌다가 실종되었다.

두말할 것 없이, 우리는 후원자의 제의를 바로 수락했다. 나는 교수의 연구 중 일부는 잘 알고 있었는데도, 본격적으로 시작했더니 예상보다 훨씬 더 어려웠다. 고백하건대, 내 소중한 제자인 앙투아네트 뒤프레가 없었다면 난 이미 오래전에 포기하고 돌아갔을 것이다. 이 경이로운 섬을 발견한 것은 그녀나 다름없다. 그녀의 근성과 판단력은 나를 끊임없이 놀라게 했다.

슬프게도, 인생에서 놀랄 때는 항상 좋은 일로만 놀라지는 않는다. 나는 앙투아네트가 나에게 반기를 들려는 김새를 알아차렸다. 그녀는 우리 탐험대에서 분열 요소를 심어서, 바라는 많은 것을 얻고 있었다. 내가 너무 다른 것에 눈이 팔려서, 그 움직임을 보지 못했던 것 같다. 그녀는 지식과 확신에 열정을 가진 훌륭한 학자이며, 내 좋은 친구이기도 했다. 그러나 너무 어리고 욕심이 많은 나머지, 그녀를 따르면 인지도와 명성을 얻기는 어려울 수도 있다. 그럼에도 불구하고, 그녀는 의욕을 북돋는 힘이 있는 사람이어서, 많은 대원이 그녀의 열정에 흔들리고 있다.

우리 탐험대는 어떤 일이든 마주할 수 있어야 한다. 하지만 대열이 분열되고 있고, 많은 이들이 그녀를 따르고 있어서, 나는 우리가 여기서 우리의 목표를 이루지 못할까 봐 걱정이 앞선다.

쿠틸 교수를 찾아서

캠페인 규칙 소개

이 캠페인을 플레이하려면 **아르낙의 잊혀진 유적** 보드게임이 있어야 하고, 아르낙 1인 규칙을 알고 계셔야 합니다. 1인 규칙은 <http://dicetreegames.com/>에서 확인할 수 있습니다.

챕터마다 특수 사항을 반영한 다음, 일반적인 1인 게임 준비에 따라 나머지 부분을 준비합니다. 각 챕터에는 사용할 게임 보드 면과, 해당 챕터를 독특하게 만드는 특정 조정 사항이 명시되어 있습니다. 게임을 준비하기 전에 반드시 해당 챕터의 게임 준비 규칙을 먼저 확인하세요.

1인 게임 미니 확장의 자주색 행동으로 캠페인을 플레이할 수도 있습니다. 1인 게임 미니 확장은 <http://dicetreegames.com/>에서 확인할 수 있습니다.

새로운 용어

캠페인에 새로 등장하는 요소들에 대해 소개하겠습니다.

• 특수 규칙

스토리 진행에 따라 챕터마다 공개될 것입니다.

• 목표

목표를 전부 달성하면 그 챕터에서 승리한 것입니다. 그렇더라도, V 라운드가 끝날 때까지 플레이를 지속해서 자신의 최종 점수를 기록하세요.

• 업적

업적은 게임 승리 조건은 아닙니다. 업적을 달성하면 점수가 올라가고, 다음 챕터로 가져갈 수 있는 추가 보상이 제공됩니다.

• 스토리 마커

특정 스토리 포인트를 표시하기 위한 보드게임 토큰이나 코인 등이 약간 필요합니다. 본 게임에 있는 저장 타일  을 쓰셔도 됩니다. 시작 플레이어 마커  는 특별한 스토리 마커로 사용합니다. 상대는 스토리 마커를 얻거나 제거하지 않습니다.

• 스토리 카드

챕터마다 스토리 카드 더미가 하나씩 있습니다. 카드를 출력해서 사용하시거나, 웹 앱을 사용하면 됩니다. 게임 준비에 특별한 언급이 없다면, 게임을 시작하기 전에 해당 카드 더미를 섞어서 게임 보드 근처에 놓습니다.  를 얻을 때마다 카드 한 장을 펼치게 됩니다. 스토리 카드의 효과는 펼친 즉시 실행해야 합니다.

• 보상

한 챕터를 끝내면, 자신이 달성한 것에 따라 보상을 받게 됩니다.

• 점수 계산과 승리

난이도: 캠페인을 시작하면서 전체 캠페인의 난이도가 설정됩니다. 따라서, 자신의 점수를 나중의 플레이 결과 또는 다른 플레이어와 비교하기가 쉬워집니다.

플레이어 승리: 모든 목표를 달성하면 해당 챕터에서 플레이어가 승리한 것입니다. 자신과 상대의 점수 차이가 자신의 **압도력**입니다. 상대보다 점수가 높아야 승리하는 것은 아닙니다. 압도력이 음수여도 캠페인을 계속할 수 있습니다.

플레이어 패배: 챕터 목표를 달성하지 못했는데 게임이 끝나면 플레이어의 패배입니다. 점수는 기록되지 않습니다. 해당 챕터를 다시 플레이해 보세요.

캠페인 결과: 마지막 챕터에서 승리하면 최종 점수를 확인합니다. 선택한 난이도의 캠페인 점수는 각 챕터의 **압도력**을 전부 더한 값입니다.

경쟁 상대 확인

게임을 시작하기 전에, 전체 캠페인에서 사용할 상대방의 카드 더미 난이도를 정해야 합니다. 현명하게 선택하세요. 다른 플레이어와 자신의 점수를 비교하려면 전체 캠페인의 난이도가 같아야 합니다.

자신이 선택한 상대 카드의 값을 더해서 난이도를 계산할 수 있습니다. 녹색 카드는 0, 빨간색은 1, 자주색은 2입니다.

아래의 표를 보고 자신이 선택한 난이도의 이름과 시작 자원을 확인하세요. 이것은 일반적인 1인 규칙과 다를 수 있습니다.

0. 뒷마당 탐험가:



1. 정찰자:



2. 모험가:



3. 노련한 탐험가:



4. 개척자:



5. 탐험대장:



6. 알려진 고고학자:



7. 끈질긴 전통 설화 사냥꾼:



8. 세계적으로 유명한 고고학자:



9. 아라-아누에게 선택받은 자:



10. 아라-아누의 환생:



챕터 I - 사라진 탐험대

처음 도착했을 때, 이 섬은 자연 그대로인 것만 같았다. 하지만 이내 인간의 흔적을 발견했다. 해안가 근처에 비행기 잔해가 있지 않은가! 놀랍게도, 제대로 된 장비만 있으면 수리할 수 있을 것 같다. 대단한 발견이다!

잔해로 접근하면서 우리는 이상한 짐승을 건드렸다. 거대한 부엉이였는데, 처음에는 바위를 조각해서 만든 조각상인 줄 알았다. 그러나, 우리가 다가가자 그것은 날아가고 말았다. 그걸 본 요리사가 아직도 충격에 빠져있다. 그는 그 부엉이가 책처럼 보이는 것을 들고 갔다고 우겼다. 만약 그게 쿨티가 남긴 일기라면, 기필코 찾아야만 한다!

일단, 있을지도 모르는 생존자를 찾기 위해 해안 근처의 정글에서 탐험의 흔적을 찾고, 부엉이가 가져간 책을 되찾기 위해 부엉이를 추적하기로 했다. 그 책이 귀중한 정보를 담고 있을지도 모른다.

우리는 정글에서 처음 보는 짐승들과 마주쳤다. 그것들은 거대하고, 위풍당당하며, 무시무시했다. 어떤 녀석들은 선물을 주면 친근해 지는데, 어떤 녀석들은 정말이지 이상하게도, 그 녀석들과 잘 싸우면 응답을 한다. 녀석들은 거의 길들다시피 해서, 우리 주변에 머물러 다가 심지어 우리를 잠깐 도와주기도 한다. 이런 걸 나는 본 적이 없다. 이 현상을 연구할 수 있는 시간이 있기를 진심으로 바라본다.

좋은 건지 나쁜 건지, 앙투아네트와 그 추종자들은 폐허를 연구하는 데 집중하면서 다른 행동을 취하기로 했다. 그들의 목적은 알 수 없지만, 쿨티 교수를 찾는 것에는 관심이 없다는 것은 확실하다. 앙투아네트는 섬을 발견한 공로를 주장할 셈인가?

게임 준비

아래의 단계를 따라 첫 번째 챕터를 준비합니다. 그런 다음, 일반적인 1인 규칙의 게임 준비대로 나머지를 준비합니다.

1 단계

- **새의 신전** 게임 보드를 사용합니다.



- 유물 카드 중에서 **물 열쇠**, **아이템 카드** 중에서 **붓**을 제거합니다. 이 챕터에서는 사용하지 않습니다.



- **경비행기**, **학술지** 아이템을 따로 둡니다. 이들은 2단계와 3단계에 사용합니다.

2 단계



- 부서진 비행기 그림이 있는 **2 단계** 현장 타일로 나침반 2개짜리 **3 단계** 현장을 덮습니다. 그 타일 밑에 **경비행기** 카드를 놓습니다.

3 단계



- 부엉이 그림이 있는 연구 트랙 칸에 조사 보너스 타일 대신 **부엉이** 마커를 놓습니다.
- 부엉이 수호자 타일을 게임 보드 옆에 놓고, 그 아래에 **학술지** 아이템 카드를 놓습니다.

4 단계



- 게임 보드에 **우상** 타일을 놓지 않습니다.
- **우상** 대신, **2 단계** 현장마다 **우상** 하나씩 놓습니다. 이것은 스토리 마커이며, 저장 타일 같은 적당한 구성품을 사용합니다.

5 단계



- 상대방 행동 더미에서 나침반이 있는 고고학자 행동 타일을 제거합니다. 이 챕터에서는 사용하지 않습니다.

6 단계

- 자신의 난이도에 따라 시작 자원을 가져옵니다.

특수 규칙

이 챗터에서 승리하려면 부영이 수호자를 발견하고 물리쳐야 합니다.

새로운 현장 발견

- 단계 현장 지역에서는 새로운 현장 발견 행동을 할 수 없습니다.
- 단계 현장 지역에서 새로운 현장을 발견할 때마다 다음의 과정을 거칩니다.
 - 현장 타일 2개를 뽑아서, 하나를 선택하여 그 효과를 실행합니다. 다른 하나는 사용하지 않은 타일 더미의 맨 아래에 돌려놓습니다.
 - 수호자가 깨어난 다음, 스토리 마커를 가져옵니다.
 - 스토리 카드 한 장을 공개하고, 두 가지 선택지 중에서 하나를 고릅니다.
 - 그런 다음, 해당 현장의 스토리 마커를 조사 트랙의 한 줄 옆에 놓습니다. 플레이어는 줄 옆에 스토리 마커가 놓인 줄의 칸에만 조사 토큰을 놓을 수 있습니다.

조사

- 마커는 스토리 마커로 인정합니다. 해당 줄 옆에는 를 놓을 필요가 없습니다.
- 플레이어의 와 토큰은 또는 마커가 놓인 조사 트랙 줄에만 놓을 수 있습니다.
- 부영이 수호자를 물리치기 전에는 부영이 칸 위쪽을 조사할 수 없습니다.
- 신전을 포함하여, 부영이 칸 뒷줄을 조사하려면 그 줄 옆에도 가 있어야 합니다.

스토리

- 는 스토리 마커입니다. 획득하면 스토리 카드 한 장을 펼칩니다.
- 스토리 마커가 있는 칸을 조사하면, 해당 마커는 그대로 두고, 이 설명서에서 표시가 있는 부분을 읽습니다.
- 부영이 칸에 도착하면, 이후의 턴에 주요 행동으로 부영이 수호자를 물리칠 수 있습니다.

부서진 비행기가 있는 현장

- 이 챗터에서는 해당 현장을 현장으로 간주합니다.
- 플레이어는 주요 행동으로 금화 5개를 지불하고 **경비행기** 카드를 손으로 가져올 수 있습니다. 그렇게 하면 해당 현장 타일을 게임에서 제거합니다. 자신의 위치가 해당 타일이 아니어도 이 행동을 할 수 있습니다. 해당 현장 타일을 제거한 후에는 그 현장은 일반적인 현장이 됩니다.

상대방

- 이 챗터에서 상대는 나침반 행동을 하지 않습니다. 따라서, 행동 타일 더미에 9개의 타일만 있게 됩니다.
- 상대는 조사 트랙에서 스토리 마커의 제한을 받지 않습니다.
- 상대는 새로운 현장 발견을 하지 않고, 수호자를 깨우지도 않습니다. 그 대신, 상대가 새로운 현장을 발견해야 할 때, 게임 상에서 무작위로 타일 하나를 뽑습니다(단계 현장을 발견해야 하는 경우 두 개를 뽑습니다). 뽑은 타일은 일반적인 규칙대로 상대의 개인 보드에 앞면이 보이게 놓습니다. 상대는 게임이 끝날 때, 상대가 하나만 가지고 있는 은 3점, 중복인 것은 2점을 받습니다.

목표

이 챗터에서 승리하려면 두 가지 목표를 달성해야 합니다.

- - 플레이어의 돋보기 토큰을 시작 플레이어 마커 가 있는 곳까지 전진 시켜야 합니다.
- 부영이 수호자를 물리쳐야 합니다.

업적

- 플레이어의 수첩 토큰이 가 있는 곳까지 전진하면 4점을 얻습니다.
- **학술지** 카드를 방출하지 않고 위의 업적을 달성하면 추가로 3점을 얻습니다.
- 플레이어의 토큰이 신전에 도달하면 5점을 얻습니다.

플레이어의 돋보기로 에 도달하면 읽으세요.



해당 현장의 스토리 마커를 조사 트랙의 한 줄 옆에 놓습니다. 플레이어는 줄 옆에 스토리 마커가 놓인 줄의 칸에만 조사 토큰을 놓을 수 있습니다.

부영이 수호자를 물리치는 방법은 석판 3개를 지불하는 것입니다. 부영이 수호자를 물리치면, 일반적인 규칙대로 타일을 가져오고, 능력도 쓸 수 있습니다. 그리고, 학술지 카드를 손으로 가져옵니다.

부영이 수호자를 물리치면 읽으세요.



해당 현장의 스토리 마커를 조사 트랙의 한 줄 옆에 놓습니다. 플레이어는 줄 옆에 스토리 마커가 놓인 줄의 칸에만 조사 토큰을 놓을 수 있습니다.

보상

이 챗터를 성공적으로 끝냈다면 다음 챗터로 가져갈 보상 하나를 선택할 수 있습니다. 자신의 카드 더미 맨 밑에 추가 아이템 하나를 넣고 시작하게 됩니다.

- 이 챗터의 목표를 전부 달성하면 **학술지**를 가지고 시작할 수 있습니다.
- 업적 **한 가지**를 달성하면, **학술지** 대신 플레이어의 카드 더미에서 금화 3개 이하 가격의 아이템 하나를 선택할 수 있습니다.
- 업적을 **여러 개** 달성하면, **학술지** 대신 플레이어의 카드 더미 또는 상대방 더미에서 금화 3개 이하 가격의 아이템 하나를 선택할 수 있습니다.

다음 챗터를 시작할 때 잊지 않도록, 어떤 보상을 선택했는지 기록하세요.

챕터 II - 생존자

일기를 전부 해독한 것은 아니지만, 약간의 수확이 있었다. 쿠틸 교수의 탐험대가 어디로 향하는지 알게 됐기 때문에, 망설임 없이 바로 출발했다.

친구가 된 짐승들은 종종 우리 곁에 머물면서, 정글을 효율적으로 이동할 수 있도록 도와준다. 이 넓은 땅에서 쿠틸 교수의 탐험 흔적을 찾는 데 큰 도움이 되고 있다.

며칠 후, 우리는 사람이 이리저리 지나간 흔적을 조금씩 발견하기 시작했다. 불안하게도, 비교적 손상되지 않은 물품도 보였다. 탐험대에 무슨 일이 있었길래 이렇게 귀중한 장비를 정글에 방치했을까? 조금 걱정스럽지만, 다 잘 될 것이라고 믿어본다.

게임 준비

아래의 단계를 따라 이 챕터를 준비합니다. 그런 다음, 일반적인 1인 규칙의 게임 준비 대로 나머지를 준비합니다.

1 단계

챕터 I에서 획득한 보상

- 플레이어의 카드 더미 맨아래에 **학술지** 카드를 놓습니다. 이전 챕터에서 다른 보상을 얻었으면 해당 카드를 놓습니다.

상대방

- 신전 타일을 준비할 때, 11점짜리 타일 하나를 상대방 개인 보드에 놓습니다. 신전에는 11점짜리 타일이 하나만 있게 됩니다.

2 단계



- 신의 신전** 게임 보드를 사용합니다.
- 1 단계 현장 지역에 **우상 타일** 대신, 3개의 **가짜** 아이템을 앞면이 보이게 무작위로 한 장씩 놓습니다.
- 1 단계 현장 지역에는 원래 규칙대로 **우상 타일**을 하나씩 놓습니다.

3 단계



- 조사 트랙의 2, 6, 8번째 줄 끝에 **가짜**를 하나씩 놓습니다.
- 특별한 스토리 마커인 **시계**는 조사 트랙의 4번째 줄에 놓습니다.
- 스토리 카드의 뒷면에 따라 카드 더미를 세 개로 나눕니다. 그런 다음, 조사 트랙의 2, 6, 8번째 줄 옆에 스토리 카드를 무작위로 한 장씩 뒷면이 보이게 놓습니다.

4 단계

자신의 난이도에 따라 시작 자원을 가져옵니다.

특수 규칙

이 챕터에서 승리하려면 상대방보다 먼저 신전에 도착하고, 11점짜리 타일을 얻어야 합니다. 그리고, **우상 2개**를 모아야 합니다.

새로운 현장 발견

- 조사 트랙의 조수 구출간에 도착하기 전에 1 단계 현장 지역에서 새로운 현장 발견 행동을 할 수 없습니다.
- 1 단계 현장 지역에서는 **우상** 대신 그곳에 있는 아이템을 얻습니다. 해당 아이템을 자신의 카드 더미 맨 아래에 놓습니다. 새로운 현장 발견 행동의 다른 부분은 일반적인 규칙을 따릅니다.

조사

- 플레이어는 주요 행동으로 자신이 물리친 수호자 하나를 제거하고, **가짜** 또는 **가짜** 토큰으로 비용을 내지 않고 조사 행동을 할 수 있습니다. 능력을 사용한 수호자를 제거해도 됩니다. 이 행동은 조사 비용이 **가짜**이면 특히 도움이 될 것입니다. 그러나, 신전 타일을 가져올 때는 이 행동을 할 수 없습니다.

스토리

- 자신의 **가짜** 토큰이 **가짜**가 있는 줄에 도착할 때마다, 그 옆에 있는 스토리 카드를 공개합니다.
- 시계**는 플레이어의 목표 중 하나입니다. 플레이어의 **가짜** 토큰이 이 칸에 도착하면 이 설명서에서 **시계** 표시가 있는 부분을 읽습니다.
- 잃어버린 신전에 도착해서 얻는 스토리 카드는 신전 보너스 타일 대신 선택 가능한 보너스를 제공합니다. 스토리 카드의 보너스를 쓸지, 신전 보너스 타일을 가져올지 결정하기 전에, 신전 보너스 타일의 내용을 확인할 수 있습니다.

상대방

- 상대 탐험대가 1 단계 현장 지역에서 새로운 현장을 발견하면, 해당 아이템 카드와 남은 **우상** 타일 하나를 무작위로 가져옵니다. **우상** 타일은 일반적인 규칙대로 상대의 개인 보드에 앞면이 보이게 놓습니다. 상대는 게임이 끝날 때, 상대가 하나만 가지고 있는 **우상** 타일은 3점, 중복된 것은 2점을 받습니다.



목표

이 챕터에서 승리하려면 아래의 목표를 전부 달성해야 합니다.

- -플레이어의 토큰이 조수 구출 칸에 도착해야 합니다.
- 상대보다 먼저 뱀의 신전에 도착해야 합니다.
- 게임 보드에 있는 11점짜리 타일을 가져와야 합니다.
- 이상 두 개를 가지고 있어야 합니다

업적

- 게임이 끝났을 때, 사용하지 않은 이상 두 개를 가지고 있으면 4점을 얻습니다.
- 게임이 끝났을 때, 공포 카드를 가지고 있지 않으면 3점을 얻습니다.

조수 구출 칸에 도착하면 읽으세요.



'조수구출칸이름'을 사용하여 플레이어의
타일을 조수구출칸에 놓으십시오. 이 타일은
플레이어의 타일과 다른 타일과 다르게
색깔이 다릅니다. 이 타일은 플레이어의
타일과 다른 타일과 다르게 색깔이
다릅니다.

'조수구출칸이름'을 사용하여 플레이어의
타일을 조수구출칸에 놓으십시오. 이 타일은
플레이어의 타일과 다른 타일과 다르게
색깔이 다릅니다. 이 타일은 플레이어의
타일과 다른 타일과 다르게 색깔이
다릅니다.

이름
조수구출칸이름을 사용하여 플레이어의
타일을 조수구출칸에 놓으십시오. 이 타일은
플레이어의 타일과 다른 타일과 다르게
색깔이 다릅니다. 이 타일은 플레이어의
타일과 다른 타일과 다르게 색깔이
다릅니다.

조수구출칸

- 선택한 조수는 일반적인 규칙대로 플레이어의 탐험대에 탈진한 상태로 합류합니다. 해당 조수가 어떤 것인지 기록하세요. 나중에 이 정보가 필요해질 것입니다.
- 이제부터 단계 현장을 발견할 수 있습니다.

맞음말

'조수구출칸이름'을 사용하여 플레이어의
타일을 조수구출칸에 놓으십시오. 이 타일은
플레이어의 타일과 다른 타일과 다르게
색깔이 다릅니다. 이 타일은 플레이어의
타일과 다른 타일과 다르게 색깔이
다릅니다.

이름
조수구출칸이름을 사용하여 플레이어의
타일을 조수구출칸에 놓으십시오. 이 타일은
플레이어의 타일과 다른 타일과 다르게
색깔이 다릅니다. 이 타일은 플레이어의
타일과 다른 타일과 다르게 색깔이
다릅니다.

이름
조수구출칸이름을 사용하여 플레이어의
타일을 조수구출칸에 놓으십시오. 이 타일은
플레이어의 타일과 다른 타일과 다르게
색깔이 다릅니다. 이 타일은 플레이어의
타일과 다른 타일과 다르게 색깔이
다릅니다.

보상

이 챕터를 성공적으로 끝냈다면 다음 챕터로 가져갈 보상 하나를 선택할 수 있습니다. 우선, 지하 세계 탐험에 필요한 다음의 장비로 카드 더미를 만듭니다.

- 갈고리
- 밧줄
- 채찍
- 햇불
- 도끼
- 물통

챕터 II에서 달성한 업적 개수에 따라 이 카드 더미에서 카드를 무작위로 펼칩니다. 달성한 업적이 0/1/2개면 카드 2/3/4장을 펼치고, 한 장을 선택합니다. 자신의 카드 더미 맨 밑에 해당 아이템을 넣고 다음 챕터를 시작하게 됩니다.

이번 챕터에서 구출한 조수도 가진 채로 다음 챕터를 시작합니다.

다음 챕터를 시작할 때 잊지 않도록, 어떤 보상을 선택했는지 기록하세요.

만든 사람들

게임 디자인: Min & Elwen | 집필: Min | 그래픽 디자인: Radek "rbx" Boxan | 웹 앱 프로그래밍: pajada & Faire
일러스트: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček

한국어판 제작: DiceTree Games

테스팅에 참여해주신 BGG 커뮤니티의 모든 테스터들, 정말 고맙습니다!

챕터 III - 공포의 터널

쿠틸 교수는 신전 지하에 사방으로 펼쳐진 지하 터널을 이용해서 탐험을 계속한 것이 우리의 가장 그럴듯한 추측이다. 불길한 예감이 꿈이지 않고, 당장이라도 여길 벗어나고 싶지만 쿠틸 교수를 찾으려면 지하 터널을 조사해야만 했다. 잠시라도 긴장을 풀면 길을 잃기 딱 좋은 곳이지만, 터널 벽에 새겨진 글귀에 이 미로를 어떻게 헤쳐가야 할지 단서가 있을 것이다.

그런데, 추적을 담당한 대원은 안전부절못하고 있었다. 그녀는 나를 한쪽으로 데려가서, 마음에 걸려 하는 사실을 털어놓았다. 그녀는 터널이 우리가 '수호자'라고 부르던 무시무시한 괴생명체가 사는 곳 같다고 했다. 그것도 몇몇이 아니라, 아주 많이 살고 있다고. 그것이 사실이면, 이들의 특이한 습성을 연구할 시간이 없다는 것이 사무치게 안타깝다. 지금의 최우선 과제는 쿠틸 교수를 찾는 것이기 때문이다. 진심으로, 교수의 안전이 걱정된다.

터널을 탐험할 준비를 해야 할 것 같다.

게임 준비

아래의 단계를 따라 이 챕터를 준비합니다. 그런 다음, 일반적인 1인 규칙의 게임 준비대로 나머지를 준비합니다.

1 단계

챕터 II에서 획득한 보상:

- 추가 조수를 가지고 게임을 시작합니다. 이전 챕터를 플레이했으면 구출한 조수가 있을 것입니다. 이전 챕터를 하지 않았다면, 무작위로 조수 하나를 가져옵니다. 게임을 시작할 때 해당 조수는 회복한 상태이며, 은색 면이 보이도록 놓습니다.
- 챕터 II에서 보상으로 얻은 아이템을 자신의 카드 더미 맨 밑에 놓습니다. 이전 챕터를 하지 않았다면, 갈고리, 밧줄, 채찍, 햇불, 도끼, 물통 아이템으로 카드 더미를 만들고, 두 장을 무작위로 펼칩니다. 그중에서 한 장을 자신의 카드 더미 맨 밑에 놓습니다.



2 단계

일반적인 1인 게임 준비에서 달라지는 점:

새의 신전 게임 보드를 사용합니다.

수호자의 왕관 유물 카드를 게임에서 제거합니다. 이 챕터에서는 사용하지 않습니다.

🕒을 신전 타일 옆에 놓습니다.



3 단계

공포의 터널 준비:

- 아래의 현장 타일 세 개를 그림처럼 게임 보드에 놓습니다.



4 단계

공포의 터널 준비:

- 가장 아래의 현장 타일에 수호자 타일 1개를 무작위로 놓습니다. 중간 현장에는 수호자 타일 2개, 맨 위의 현장에는 수호자 타일 3개를 무작위로 놓습니다. 모든 수호자 타일은 앞면이 보이지 않게 놓습니다.
- 세 개의 현장 타일에 🟡를 하나씩 놓습니다.



5 단계

- 신의 난이도에 따라 시작 자원을 가져옵니다.

특수 규칙

이 챕터에서 승리하려면, 터널 현장에 있는 수호자를 전부 물리쳐야 합니다. 또한, 신전에 도착해야 하고, 11점짜리 타일 하나를 가져와야 합니다.

터널 현장

- 터널 타일 3곳은 이미 발견된 현장입니다.
- 게임을 시작할 때, 가장 아래의 터널 현장은 발굴할 수 있습니다. 나머지 터널은 발굴할 수 없습니다.
- 플레이어가 처음으로 터널 현장을 발굴하면 그 현장에 있는 모든 수호자가 깨어 납니다.
- 중간이나 맨 위의 터널 현장을 발굴하려면, 그 아래 현장의 수호자를 전부 물리쳐야 합니다.

수호자

- 여러 수호자가 있는 현장에서 플레이어의 고고학자가 개인 보드로 돌아오면, 수호자당 공포 카드를 한 장씩 받습니다.
- 공개되지 않은 수호자는 물리칠 수 없습니다.
- 플레이어가 여러 수호자가 있는 현장에서 수호자를 물리칠 때, 원하는 순서로 수호자를 물리칠 수 있습니다. 수호자마다 별개의 주요 행동으로 물리쳐야 합니다.
- 터널에 있는 여섯 수호자로부터 점수를 얻지 못하지만, 능력은 사용할 수 있습니다. 어떤 수호자를 터널에서 얻었는지 기억하지 않아도 됩니다. 점수를 계산할 때 수호자 6개의 점수를 세지 않으면 됩니다.

챕터 IV - 물결의 신전

쿠틀 교수의 동료를 구하려면, 썰물 때 누군가 비밀 입구로 들어가야 한다. 안타깝게도, 이 통로는 일종의 시험처럼 고안되었다. 신전에 들어간 뒤, 퍼즐을 풀어 문을 여는 방법을 찾아내면서 차오르는 밀물에서 탈출하는 시험을 마쳐야 한다.

쿠틀 교수에 따르면, 신전의 대부분은 실제 수위보다 아래에 지어졌다고 한다. 복잡한 댐과 잠금장치를 갖추고 있어서, 밀물 때는 물에 잠기고, 썰물 때는 드러난다.

방금 죽을 고비를 넘기고 와서, 다시 위험에 뛰어드는 이 상황이 얼마나 어리석게 보일지 않지만, 쿠틀 교수가 직접 이 도전을 할 수 없는 상태기 때문에 그를 돕는 것이 우리의 의무라고 생각했다. 교수를 안전한 장소에 남기고, 다른 대원들은 교수를 보살피기로 했다.

쿠틀 교수는 우리에게 도움이 될 연구 노트를 남겨주었다. 노트에는 비밀 입구와 이상, 그리고 일부 문을 여는 데 도움이 될 신비한 유물에 대한 기록이 있었다. 나머지는 우리가 충분히 짚싸고 영리하게 대처하기를 바라는 것뿐이다!

게임 준비

아래의 단계를 따라 이 챕터를 준비합니다. 그런 다음, 일반적인 1인 규칙의 게임 준비대로 나머지를 준비합니다.

1 단계

챕터 III에서 획득한 보상:

- 추가 조수를 가지고 게임을 시작합니다. 이전 챕터를 플레이했으면 챕터 III에서 가지고 있던 조수 하나를 선택합니다. 이전 챕터를 하지 않았다면, 무작위로 조수 하나를 가져옵니다. 게임을 시작할 때 해당 조수는 회복한 상태이며, 은색 면이 보이도록 놓습니다.
- 앞면이 보이지 않게 놓은 이상 하나를 가지고 시작합니다.
- 플레이어의 카드 덱 맨 아래에 돌 열쇠카드를 놓습니다. 이전 챕터에서 다른 보상을 얻었으면 해당 카드를 놓습니다.

2 단계



- **뱀의 신전** 게임 보드를 사용합니다.
- **별자리표** 유물 카드를 게임에서 제거합니다. 이 챕터에서는 사용하지 않습니다.
- **수호자의 왕관**, **수정 귀걸이**, **흑요석 귀걸이** 유물을 따로 둡니다. 이들은 4단계에 사용합니다.



- 부서진 비행기 현장을 앞면이 보이지 않게 뒤집어서, 단계 현장 중, 칸에 놓습니다.
- 게임을 시작할 때, 어느 칸에도 타일을 놓지 않습니다. 첫 라운드부터 모든 칸에 접근할 수 있습니다.

3 단계



- 플레이어의 토큰은 조사 트랙 3번 줄에서 시작합니다. (보너스 타일은 그대로 둡니다.)
- 조사 트랙의 2, 6, 8번째 줄 끝에 하나씩 놓습니다.
- 특별한 스토리 마커인 는 조사 트랙의 4번째 줄에 놓습니다.

4 단계



- 일반적인 규칙대로 신전 타일을 준비하지 않습니다.
- 그대신, 신전에 **수정 귀걸이**, **수호자의 왕관**, **흑요석 귀걸이**를 놓습니다.
- 그림처럼 2점짜리 타일을 유물에 놓습니다. 양 끝에는 타일 2개씩, 가운데에는 타일 3개를 놓습니다.

5 단계



- 조사 트랙의 첫 번째 줄에 타일 하나를 무작위로 놓습니다. 이것은 그라운드 끝날 때, 밀물이 들어온다는 것을 나타냅니다.

6 단계

난이도	6점짜리 타일 개수
0	0
1, 2	1
3, 4	2
5, 6	3
7, 8	4
9, 10	5

자신의 난이도에 따라 시작 자원을 가져옵니다. 신전 타일을 준비할 때, 자신의 난이도에 따라 상대방 개인 보드에 6점짜리 타일을 놓습니다. 자신이 선택한 상대 카드의 값을 더해 난이도를 계산할 수 있습니다. 녹색 카드는 0, 빨간색은 1, 자주색은 2입니다.

특수 규칙

이 챕터에서 승리하려면 신전에 도착해야 하고, 그곳에 숨겨진 유물 3개를 전부 획득해야 합니다.

밀물

- 게임을 진행하면서 수위가 높아집니다. 라운드가 끝날 때마다, 밀물 규칙을 참고하여 반영하세요.
- 언제나라도 플레이어의 토큰이 밀물에 잠기면 플레이어의 패배로 게임이 끝납니다.
- 라운드가 끝날 때마다 수위를 올린 다음, 공포 카드를 받습니다. 플레이어의 토큰이 수위보다 높은 줄로 이동하는 데 필요한 단계마다 공포 카드 1장씩 받습니다. 5라운드가 끝날 때도 받습니다.
- 밀물로 잠긴 현장은 카드 효과를 사용할 수 없습니다.

게임 보드

- 1라운드가 끝날 때, 부서진 비행기 현장이 공개됩니다. 이 챕터에서는 다양한 카드 효과 등을 적용할 때, 부서진 비행기 현장을 현장처럼 간주합니다. 이 현장을 미리 발견할 수 없습니다.
- 새로운 현장을 발견할 때마다 타일 2개를 뽑아서 하나를 선택합니다. 선택하지 않은 타일은 타일 더미 맨 밑에 놓습니다.

스토리

- 플레이어의 토큰이 가 있는 줄에 도착하면 스토리 카드 한 장을 펼쳐서 실행합니다.
- 마커는 플레이어의 목표 중 하나입니다. 플레이어의 토큰이 에 도착하면, 이 설명서에서 목표 중 해당하는 글을 읽습니다.
- 잃어버린 신전 줄에 있는 스토리 카드는 신전 보너스 타일 대신 선택 가능한 보너스를 제공합니다. 스토리 카드의 보너스를 쓸지, 신전 보너스 타일을 가져올지 결정하기 전에, 신전 보너스 타일의 내용을 확인할 수 있습니다.

상대방

- 상대가 고고학자를 배치해야 하는데, 배치할 수 없으면 금화 한 개를 받습니다. 게임이 끝났을 때 상대는 가진 금화당 1점을 얻습니다.
- 상대가 신전 타일을 가져와야 하는 경우, 게임 상에서 하나를 가져옵니다.

조사

- 쿠틸 교수의 연구 노트 덕에, 플레이어는 자신의 토큰을 조사 트랙의 세 번째 줄에 놓고 시작합니다. 아래 두 줄은 건너뛰었기 때문에 그에 대한 보상을 받지 않습니다. 다른 일반 규칙은 동일하게 적용됩니다. 돈보기 토큰이 수첩 토큰을 앞설 때까지 수첩 토큰을 움직일 수 없습니다.
- 이 챕터에서 플레이어는 토큰으로도 신전에 도착할 수 있습니다. 도착하면 토큰을 비어있는 가장 왼쪽 칸에 놓고, 남은 보너스 타일 중 하나를 가져옵니다.
- 물결의 신전을 탐험하면 일반적인 규칙대로 비용을 내고 신전 타일 하나를 가져올 수 있습니다. 단, 2점짜리 타일을 우선 가져와야 합니다.
- 유물 카드 한 장에 있는 마지막 타일을 가져오면 즉시 해당 카드를 자신의 개인 공간에 놓고, 그 효과를 실행합니다. 따라서, 카드를 얻기 전에 그 위의 타일을 가져올 때 다음과 같은 것이 필요합니다.
 - 수정 **귀걸이**를 얻으려면 그 위의 2점짜리 타일 2개를 가져올 때마다 을 내야 합니다.
 - 수호자의 **왕관**을 얻으려면 그 위의 2점짜리 타일 3개를 가져올 때마다 을 내야 합니다.
 - 흑요석 **귀걸이**를 얻으려면 그 위의 2점짜리 타일 2개를 가져올 때마다 을 내야 합니다.

- 유물 3개를 전부 얻은 즉시, 일반적인 규칙에 따라 신전 타일을 계속해서 구입할 수 있습니다. 이 챕터에서는 신전 타일 개수 제한이 없기 때문에, 필요한 만큼 게임 상자에서 가져오면 됩니다.
- 언제든지 필요하면 보조 행동으로 자신의 2점짜리 타일 1개를 게임에서 제거하고 하나를 얻을 수 있습니다.

밀물 규칙

I 라운드 종료 시:



- 타일 3개를 무작위로 뒤집습니다. 해당 타일과 일치하는 현장의 효과를 가립니다. 그 현장들은 밀물이 들어와서 남은 게임에서 사용할 수 없게 되었습니다.
- 그림처럼 조사 트랙의 첫 번째 줄 옆에 있던 타일로 그 줄의 돈보기 효과 칸을 가립니다.
- 남은 타일 하나를 조사 트랙의 두 번째 줄 옆에 놓습니다. 이것은 두 번째 라운드가 끝날 때, 해당 칸이 밀물로 잠긴다는 것을 나타냅니다.
- 단계 현장 지역의 칸에 있던 부서진 비행기 타일을 공개합니다. 이 타일은 이번 챕터의 카드 효과에서 현장으로 간주합니다.

II 라운드 종료 시:



- 공급 보드를 사용해서, 현장과 조사 트랙의 처음 두 줄을 전부 가립니다. 거기에 있던 타일을 전부 회수합니다. 가져온 조사 트랙에 상대방의 조사 토큰이 있으면 공급 보드의 시작 지점에 놓습니다.
- 타일 3개를 조사 트랙의 3, 4, 5번 줄 옆에 놓습니다. 이것은 세 번째 라운드가 끝날 때, 해당 칸이 전부 밀물로 잠긴다는 것을 나타냅니다.

III라운드 종료 시:



- 조사 트랙의 3, 4, 5번 줄 옆에 있던 타일을 각 줄의 돋보기 효과 칸에 놓습니다.
- 타일 2개를 조사 트랙의 6, 7번 줄 옆에 놓습니다. 이것은 네 번째 라운드가 끝날 때, 해당 칸이 전부 밀물로 잠긴다는 것을 나타냅니다.

IV라운드 종료 시:



- 조사 트랙의 6, 7번 줄 옆에 있던 타일을 각 줄의 돋보기 효과 칸에 놓습니다.
- 이제, 신전 지역을 제외한 조사 트랙이 완전히 잠겼습니다. 신전 지역은 남은 게임 동안 잠기지 않습니다.
- 플레이어의 고고학자가 개인 보드로 돌아온 후, 수호자 4개를 발견한 현장에 하나씩 놓습니다. 게임 보드 가장 위의 왼쪽 칸부터 오른쪽 칸 순서로 놓습니다. 이미 수호자가 있는 현장은 건너뛹니다. 수호자 4개를 놓기에 현장이 부족하면 놓을 수 있는 만큼만 놓습니다.

목표

이 챕터에서 승리하려면 플레이어는 3개의 목표를 달성해야 합니다.

- - 토큰이 조수 구출 칸에 도착해야 합니다.
- - 자신의 토큰을 밀물이 들어온 줄보다 위에 있도록 해야 하며, 잃어버린 신전 칸으로 전진시켜야 합니다.
- 잃어버린 신전에서 신성한 유물 3개를 전부 얻어야 합니다.

조수 구출 칸에 도착하면 읽으세요.



이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다. 이 목표를 달성하기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다. 유물을 얻기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다.

이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다.



마커를 가져와서 잃어버린 신전에 놓습니다.

잃어버린 신전에 도착하면 읽으세요.



이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다. 이 목표를 달성하기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다. 유물을 얻기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다.

이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다.

이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다. 이 목표를 달성하기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다. 유물을 얻기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다.

이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다.

이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다. 이 목표를 달성하기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다. 유물을 얻기 위해서는 신전에 도착하여 유물을 얻어야 합니다.

이러한 목표는 매우 중요하며, 이를 달성하는 것은 매우 어렵습니다.

업적

- 플레이어의 토큰이 신전에 도착하면 해당 칸의 점수와 별도로 3점을 얻습니다.
- 수호자를 4 이상 물리치면 4점을 얻습니다.
- 게임이 끝났을 때, 플레이어의 카드 덱에 공포 카드가 3장 이하이면 3점을 얻습니다.

맺음말

이 챗터에서 승리하면 읽으세요.

결국 우리는 사제의 왕관과 귀걸이를 손에 넣는 데 성공했고, 이것으로 잠시나마 수호자들을 진정시킬 수 있었다. 가까스로 계곡에서 빠져나와서 해안에 다다랐지만, 이곳도 안전하지 않다. 처음에 이 섬은 비교적 평화로웠는데, 이제는 완전히 달라져서 구석구석에 위험이 도사리고 있었다. 아무런 유물을 가지고 있어도 계속 머무를 엄두를 낼 수가 없다.

양투아네트는 섬이 이렇게 변한 것은 자신이 원흉일 것 같다고 고백했다. 양투아네트에게 자금을 낸 익명의 후원자는 그녀에게 토착 동물들과 고대 문화 간의 연관성을 연구해달라고 요청했다. 그녀는 이 땅의 짐승들에게 영향을 줬을 듯한 의식 방법을 발견했다. 그 의례를 행한 후, 뭔가 심각하게 잘못됐다고 느꼈다고 한다. 수호자들이 맹목적인 분노에 휩싸인 채 진정하지 못했기 때문이다.

일단 수호자들의 분노를 피해 집으로 돌아가야겠다. 쿠털 교수가 회복에 집중할 수 있도록 안전한 곳으로 데려가야 한다. 우리가 다시 이곳에 돌아올 수 있을지는 두고 봐야 한다. 시간이 지나서 수호자들이 진정하기를 바랄 수밖에. 아니면 지금까지 수집한 자료에서 이 상황을 해결할 방법이 있는지 찾아내야 한다.

여전히 의문은 남아있다. 양투아네트에게 의심스러운 후원을 한 사람은 누구였으며, 왜 정체를 밝히지 않았을까? 사람들은 수호자는커녕 이 섬에 대해서도 모르는데, 어떻게 그는 관심을 가지게 된 걸까? 이 모든 것이 뭔가 조금 이상하다.



축하합니다!
캠페인을 완료하셨습니다!

캠페인에서 얻은 압도력에 해당하는 캠페인 결과를 읽으세요.

압도력 0 미만:

빛바랜 탐험대

이번 탐험은 우리가 예상했던 것보다 훨씬 더 힘들었다. 솔직히 살아 돌아온 것만으로도 감사하다. 반면에 양투아네트는 섬에서 따로 시간을 보내는 동안 꽤 많은 자료를 모은 것 같다. 집으로 돌아온 직후, 그녀는 놀라운 기사를 게재했고, 호평이 쏟아졌다. 그에 비하면 우리의 업적은 초라해 보인다.

압도력 0-20:

만족스러운 탐험대

이번 탐험은 우리가 스스로 설정한 목표를 살짝 넘길 정도로 달성했다. 우리 모교 대학은 우리를 따듯이 환영해 주었고, 그곳에서 영구적인 자리를 제공받았다. 연구 결과도 학계에서 널리 찬사를 받았다. 운이 좋으면, 이번 탐험으로 다음 탐험의 자금 지원을 제공받을 수 있을 것 같다.

압도력 21-40:

이례적으로 특출난 탐험대

돌아온 이후로 점점 바빠지고 있다. 그 섬의 고대 문명과 고대 짐승들 사이의 독특한 연관성을 설명하는 우리의 발견은 과학계에서 많은 논의를 불러일으켰다. 혹자는 우리 탐험을 세기의 탐험이라고 부르기도 한다. 우리는 명문 대학들로부터 수많은 협업 제안을 받았고, 다음 탐험에 관심을 보이는 기부자들도 많아졌다.

압도력 40 초과:

세상을 바꾸는 탐험대

돌아온 이후로 우리 탐험대는 일약 관심의 중심이 되었다. 우리의 발견은 진정으로 놀라운 것이었고, 즉각적인 센세이션을 불러일으켰다. 우리는 고대인의 비밀을 밝혀냈다. 이로 인해, 문명의 발달에 대한 우리의 시각뿐만 아니라, 일부 문화의 기원에 대한 우리의 이해에도 변화를 줄 수 있다고 믿는다. 저명한 과학자들은 우리 탐험대에 합류하고 싶어하고, 기부자들은 우리의 다음 탐험에 자금을 덜 명예를 차지하려고 앞다투어 손을 내밀고 있다.

감사합니다!
이 모험이 즐거우셨기를
바랍니다!

만든 사람들

게임 디자인: Mìn & Elwen | 집필: Mìn | 그래픽

디자인: Radek "rbx" Boxan

웹 앱 프로그래밍: pajada & Faire

일러스트: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan

Vavroň, Jakub Politzer,

František Sedláček

한국어판 제작: DiceTree Games

테스팅에 참여해주신 BGG 커뮤니티의 모든 테스터들.

정말 고맙습니다!