



La cueva de los monos

La zona está plagada de monos. Vimos que algunos de ellos se estaban discutiendo por algún objeto. ¿Podría ser que la expedición perdida lo dejara aquí? Como los monos parecen muy pacíficos, tal vez podamos ofrecerles algo a cambio.

Destierra un objeto de la mano para adquirir un objeto de la fila de cartas que tenga un coste hasta dos monedas superior y añadirlo a tu mano. Las cartas de Exploración y Financiación se consideran objetos de coste 0. Las cartas de Miedo no se pueden desterrar así.

O BIEN

Sin embargo, un poco más allá encontramos unos petroglifos rojos que señalaban la entrada de una pequeña gruta. Podríamos explorarla un poco, pero hay algo en ella que me produce escalofríos. Incluso los monos parecen evitarla.



Un viejo amigo

Hoy se ha puesto en contacto conmigo un antiguo compañero que se unió al equipo de Antoinette, y daba la impresión de estar reconsiderando su decisión. Tal vez pueda convencerle de que lo haga pronto, ¡nunca se sabe si otro de mis compañeros puede acabar sucumbiendo al carisma de Antoinette!

Intercambia uno de tus ayudantes por uno de los disponibles en la reserva. El nuevo ayudante será del mismo nivel y vendrá enderezado.

O BIEN

Por otro lado, tal vez sería más productivo seguir con mi investigación y esperar que mi dedicación haga cambiar de parecer a los miembros de mi equipo que todavía tengan dudas. Hace tiempo que quería investigar los cotos sagrados de caza que hay cerca de aquí.



El campamento abandonado

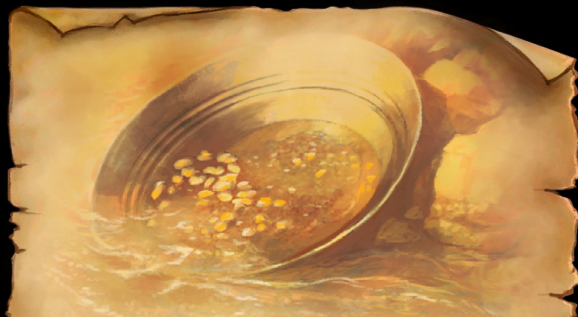
¡Hoy es nuestro día de suerte! Hemos encontrado un antiguo campamento que sin duda sería de la anterior expedición. Si investigamos entre sus cosas puede que hallemos alguna pista sobre dónde fueron.



O BIEN

Pero el campamento ha sido saqueado por bestias salvajes. Hay unas huellas bastante raras que podrían ser de alguna de esas enormes criaturas. Tal vez si estudiamos su rastro podamos conseguir alguna información útil para enfrentarnos a este guardián.

Pon una ficha de brújula encima del coste de un guardián visible que esté en cualquier yacimiento; derrotarlo sólo costará 1.



Un golpe de suerte

¡Es increíble! ¡Qué suerte hemos tenido! ¡Natasha acaba de regresar de un reconocimiento rápido y asegura que ha encontrado oro en un riachuelo cercano! Esto podría darnos cierta ventaja sobre Antoinette.



O BIEN

Por otro lado, también afirma que en el bosque se ha encontrado con una amiga que, a pesar de formar parte del grupo de Antoinette, ha accedido a compartir con nosotros algo de lo que sabe en aras de la ciencia.

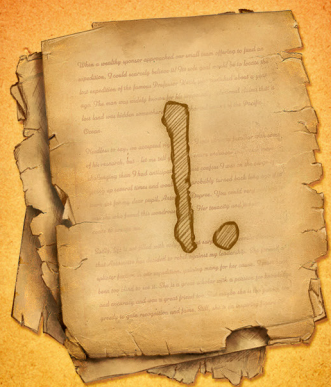
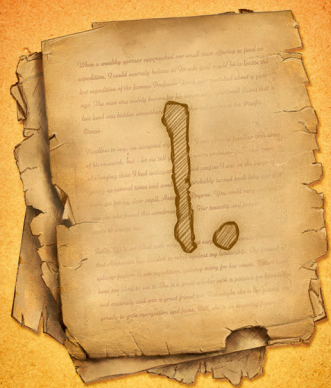
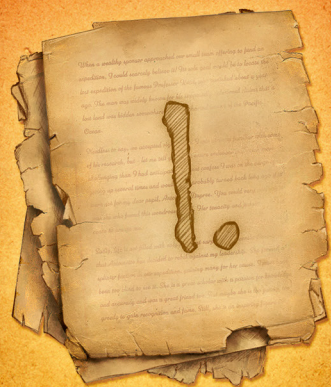
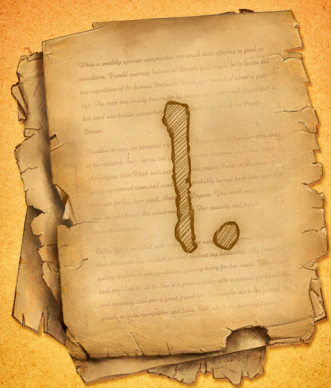
¡Puede que esta oportunidad sea aún más valiosa que el oro!



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mitr & Elwen | Redacción: Mitr | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mtn & Elwen | Redacción: Mtn | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



La estatua misteriosa

Cuando llegamos quedamos maravillados al descubrir una estatua prácticamente intacta de Ara-Anu. Curiosamente descubrimos que, al dejar inscripciones o puntas de flecha delante suyo, a la mañana siguiente habían sido sustituidas por alguna otra cosa. ¿Serán los animales?



O BIEN

Aunque todo esto es muy interesante, tal vez tendría que dedicar algo de tiempo a escribir algunas cartas. La financiación ha ido menguando. Además, he encontrado un fragmento de cerámica con un dibujo que parece un mapa. Estoy pensando en estudiar las marcas que tiene.





Un hallazgo inquietante

He visto muchas cosas, pero nada como lo que hemos descubierto hoy. La cámara estaba oculta debajo del lugar que encontramos. Me pregunto para qué serviría antes este sitio, aunque todo apunta a que sería para algo inquietante...



O BIEN

Otra opción sería irse lo antes posible. Aunque puede que, al hacerlo, perdamos algunas oportunidades, seguro que podremos compensarlo dedicando el tiempo a estudiar algunos de los materiales que hemos conseguido hasta ahora.

Traslada este  a un yacimiento  y actívalo.



Antiguas coordenadas

Hemos encontrado otra estatua de un guerrero-rana, parecida a las que vimos en otros lugares cercanos. Creemos que, si podemos comparar las inscripciones, tal vez podamos trazar un mapa que nos ayude a encontrar los caminos que hay entre los antiguos asentamientos.



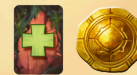
O BIEN

Aunque, para ser sinceros, creo que nos vendría bien descansar un poco. Hemos tenido que aguantar lo indecible, caminando durante días y enfrentándonos a las bestias que viven en la región. Tal vez andar un rato junto a la orilla del mar con la excusa de explorar una zona cercana animará a la gente...



Un merecido descanso

Mientras explorábamos entre la maleza encontramos un estanque. ¡Qué lugar tan tranquilo! Tengo la impresión de que, si nos quedamos un rato aquí, tendremos fuerzas suficientes como para seguir andando hasta que anochezca.



O BIEN

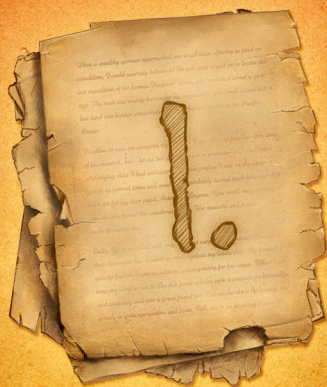
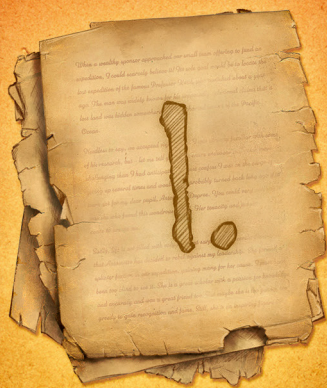
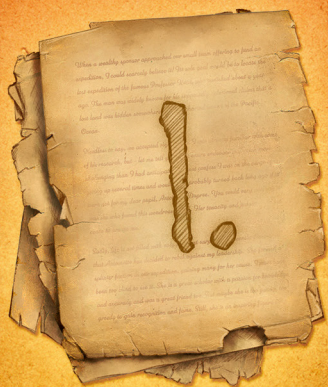
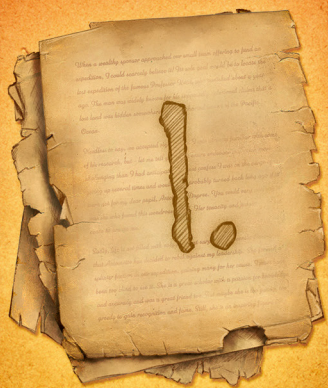
Aunque suena tentador, puede que André no me lo permita. Parece que está decidido a estudiar esa pequeña roca que ha descubierto y que, según él, podría contener información vital para enfrentarnos al guardián Búho.



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Míri & Elwen | Redacción: Míri | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdáina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kuttil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mtn & Elwen | Redacción: Mtn | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Una ayuda inesperada

Parece que algunos de mis antiguos compañeros se sienten culpables por haberme abandonado. Hoy me topé con Victor por casualidad. Estuvimos hablando un rato y se ofreció para ayudarnos un poco antes de regresar. Resulta agradable saber que sigue siendo un buen tipo.

Toma un  extra de la reserva rival. Cuando lo hayas usado, volverá a convertirse inmediatamente en un  rival (así que no podrías derrotar a un guardián con él en un turno posterior).




O BIEN

Aunque tal vez valga más la pena quedarse un rato aquí y examinar el lugar. ¡Este sitio es impresionante! Las columnas y su intrincada ornamentación se conservan sorprendentemente bien. André ya ha empezado a dibujarlas y transcribirlas, y a mí también me gustaría estudiarlas con más detenimiento.



Un mal día

Hoy nos hemos tomado un descanso. El ambiente estaba cada vez más tenso; Natasha y Hans se estaban discutiendo más de lo habitual, e incluso yo mismo me enojé más de lo debido contra unas cuantas personas. Esperemos que sea solo indicativo del cansancio y no de algo peor.

Puedes  en vez de conseguir   de la fila de investigación.




La bestia domada

Hoy el día me ha resultado especialmente largo y he echado en falta a algunos de mis antiguos compañeros. Incluso he releído fragmentos de nuestra anterior correspondencia y, de hecho, he encontrado algunas cosas interesantes que podrían resultar útiles para nuestra investigación actual.

Utiliza la cara dorada de un ayudante disponible en la reserva.

O BIEN




Pero también tenemos otras preocupaciones; curiosamente, la criatura a la que sobornamos la última vez no se ha separado de nosotros. ¿Será por qué le dimos algunos restos de comida? ¿Y si probamos a ofrecerle algo más de comida?

Consigue  y voltea un guardián que ya hayas usado; podrás volver a usar su favor otra vez.

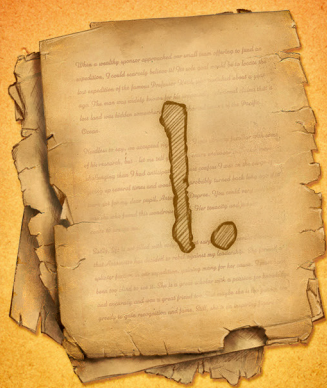
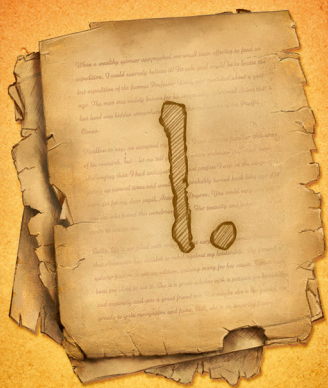


Una amiga inesperada

Aparte de los gigantes a quienes llamamos "guardianes", hay muchas criaturas más pequeñas que viven aquí y que no parecen tenernos miedo. Ayer mismo una tortuga no paraba de empujar nuestro bote en una dirección. Por si acaso, le dejamos que alterara nuestro rumbo. Y para nuestra sorpresa, nos llevó hasta una pequeña cala llena de peces. ¡Lo había hecho en señal de amistad!

Puedes  en vez de conseguir   de la fila de investigación.

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mán & Elwen | Redacción: Mán | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Una ruta tentadora

Hoy nos hemos encontrado con una estatua extrañamente cautivadora que parece señalar un sendero que discurre por el bosque. Me pregunto si debería ir a explorarlo o si tendría que escribir algunas cartas a nuestros patrocinadores; los fondos empiezan a escasear...

Puedes ganar en vez de conseguir de la fila de investigación.



Un hallazgo prometedor

Antes, mientras paseaba, vi un montículo sospechoso junto al campamento. Desde entonces no paro de darle vueltas... ¿Podría ser que hubiéramos acampado justo encima de un yacimiento?

Puedes comprar un con un descuento de en vez de conseguir de la fila de investigación.



Una niebla siniestra

Cuando nos hemos puesto a almorzar hoy una extraña neblina ha empezado a brotar de unas ruinas cercanas. Era muy inquietante... No estoy seguro de que tenga una explicación científica. Les dije a los demás que recogieran el campamento y nos fuéramos enseguida de allí, aun cuando supusiera dejar algunas cosas atrás.

Puedes pagar para evitar el efecto de esta fila.



Pensamientos sombríos

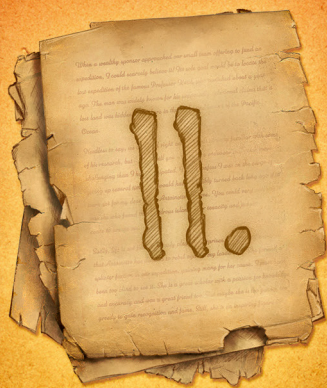
Hoy no me siento muy bien. ¿Será que la isla está empezando a afectarme? Incluso nuestro cocinero se ha dado cuenta y parece estar preocupado por mí. Me sugirió que habláramos más tarde. A decir verdad, no me apetece mucho, pero tal vez debería hacerlo...

Puedes agotar un ayudante para evitar el efecto de esta fila.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Míri & Elwen | Redacción: Míri | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrádina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

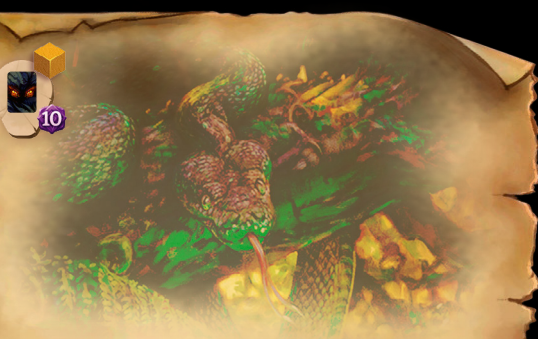
LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game


CRÉDITOS:

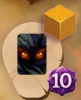
Diseño del juego: Mír & Elwen | Redacción: Mír | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Un peligro al acecho



Tal vez me esté volviendo paranoico, pero hay algo que no encaja... Confieso que me sentiría mejor si alguna de las bestias con quien hemos trabado amistad nos acompañara esta vez.

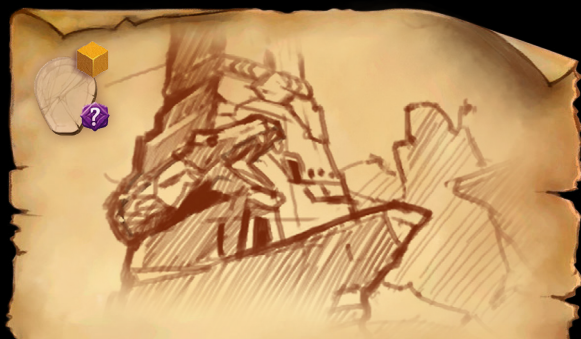
Puedes usar el favor de un guardián
(sin aplicar su efecto)
para evitar el  de esta fila.



Observados




Según nos acercamos a nuestro destino, el paisaje se va volviendo cada vez más extraño. A veces tengo esa sensación inexplicable de que algo —o alguien— nos está observando. Puede que solo sean imaginaciones mías, pero mejor será tomar precauciones.

Puedes  una carta que no sea de Miedo
para evitar el efecto  de esta fila.



Un día para recordar



¡Por fin! ¡Es increíble! ¡Qué lugar tan magnífico! Nadie se lo creería si se lo contara... Desde que llegamos me he pasado más de una hora haciendo esbozos de todo. Con las prisas, incluso perdí mi lápiz favorito. Pero da igual. ¡Las ruinas y los esbozos son el verdadero tesoro!

En vez de quedarte una loseta de recompensa,
puedes pagar  para conseguir  .



El portal sellado

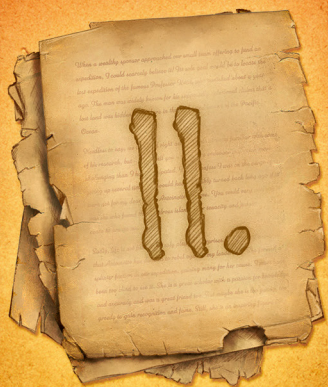
Ahora entiendo por qué el profesor Kuttil buscaba este lugar. ¡Es extraordinario! Su rastro conduce al interior del templo, pero el portal está cerrado. Quizás tenga que avisar a algún compañero que estuviera con otra tarea para que me ayude con esto. Puede que abrir el portal sea más complicado de lo que esperaba.

En vez de quedarte una loseta de recompensa,
puedes  una carta que no sea de Miedo
para devolver un  a tu tablilla.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mitr & Elwen | Redacción: Mitr | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | ¡Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mír & Elwen | Redacción: Mír | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Una entrada vigilada

¡Qué lugar tan asombroso! Curiosamente, junto al portal hemos encontrado una puerta lateral más pequeña que está custodiada por otra criatura. Me pregunto dónde llevará y si habrá algún modo de sortear al guardián...

En vez de quedarte una ficha de recompensa, puedes pagar   para conseguir .



¿Amigo o enemigo?

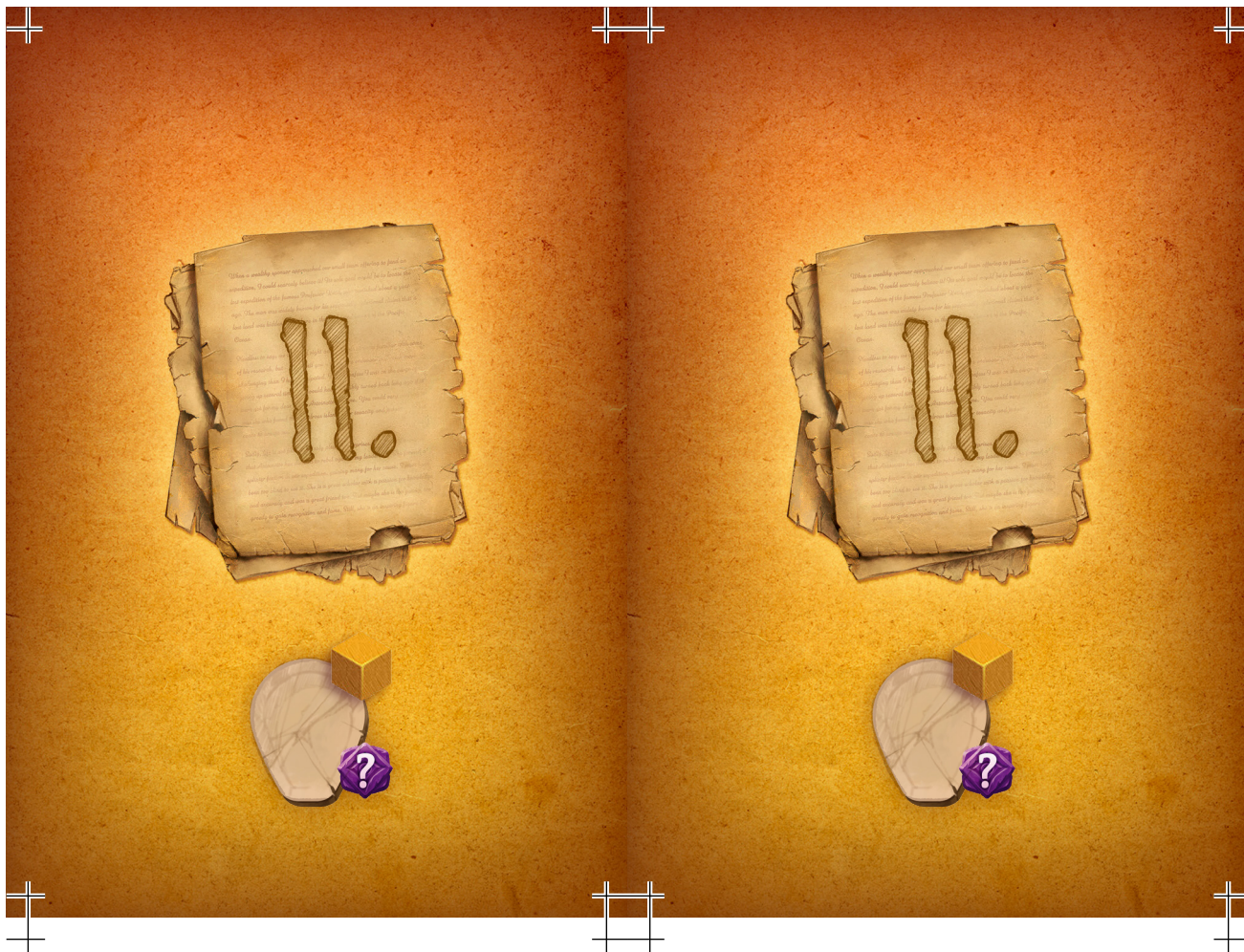
¡Lo hemos encontrado! Casi me lanzo corriendo a la entrada del templo, pero Natasha me dio un golpecito en el hombro señalando hacia la sombra de una columna; ¡había un guardián observándonos! Pero creo que debe tratarse de uno de los que ya nos hemos encontrado antes. Si se acuerda de nosotros, ¿conseguiremos que nos ayude una vez más?

En vez de quedarte una loseta de recompensa, puedes voltear un guardián usado para volver a usar su favor cuando quieras.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mírn & Elwen | Redacción: Mírn | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdána, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kuttil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mír & Elwen | Redacción: Mír | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Escondite secreto

Estos túneles están llenos de recovecos y se extienden en todas las direcciones. Espero que no nos perdamos... Ayer vi algunas marcas recientes en las paredes y, tras examinarlas un rato, encontramos un escondite secreto encima. ¡La expedición tiene que haber pasado por aquí!



Una oscuridad envolvente

Esto me está empezando a afectar. Aunque aquí abajo no podemos ver muy bien, a menudo oímos el ruido de las criaturas acercándose. Y oír este ruido, que no por conocido deja de ser detestable, resulta acongojante. Aun así, me encanta poder leer las elaboradas inscripciones que hay en las paredes; lo único bueno que tiene estar aquí abajo.



Peligro constante

De repente me he encontrado pensando que ojalá que Antoinette estuviera aquí, con su peculiar manera de tomárselo todo a risa. No creo que yo sea capaz de hacerlo. Hoy hemos luchado contra otra bestia y no puedo decir ni de lejos que me haya acostumbrado a esto. Aun así, pudimos encontrar varios objetos en su cubil.



Por los pelos

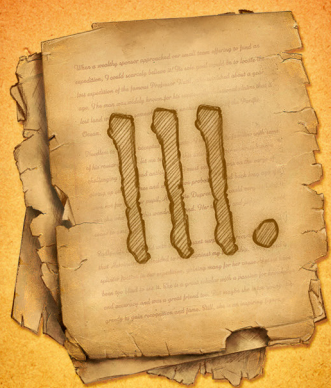
Hoy nos hemos enfrentado a una bestia feroz en los túneles. Esta vez creí que estábamos perdidos, pero Natasha me sorprendió; se abalanzó sobre la fiera con su cuchillo, entre siseos y chillidos, imitando el sonido de la criatura. Yo me quedé de piedra, pero la bestia dio medio vuelta y huyó. Contratarla como rastreadora posiblemente haya sido la mejor decisión que haya tomado nunca.



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Míri & Elwen | Redacción: Míri | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdána, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | ¡Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

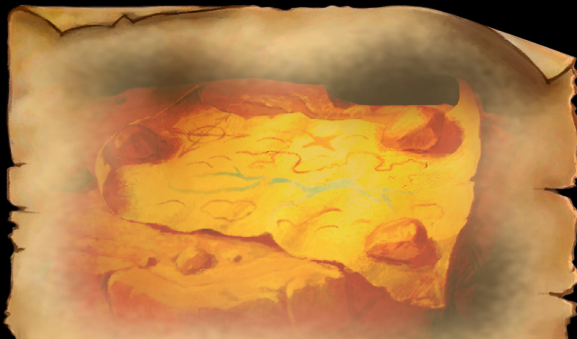
LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kuttil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game




CRÉDITOS:

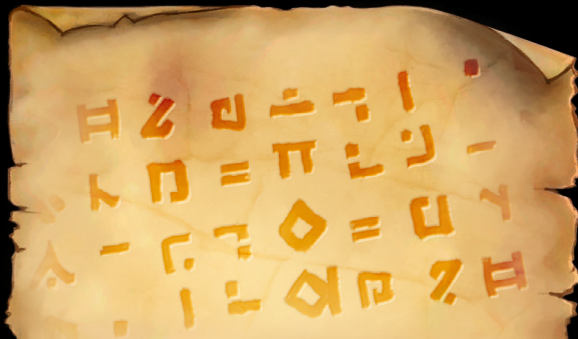
Diseño del juego: Mán & Elwen | Redacción: Mán | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdána, Jíří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Un compañero apasionado

¡Hemos vuelto a abrirnos paso! No puedo decir que esté disfrutando de la oscuridad... ¡Cuando todo esto haya terminado, prometo que pasaré más tiempo bajo la luz del sol! En cambio, André parece contento de estar aquí. Se le ve radiante y se ha empeñado en cartografiar estos túneles. Ya decir verdad se lo ha tomado muy a pecho.

Consigue  y pon el  en uno de tus ayudantes. Podrás usarlo para enderezar a ese ayudante en cualquier momento (si mejoras el ayudante no tendrás que retirarle el .)



Poesía antigua

No me canso de descifrar las inscripciones en las paredes de los túneles; siempre descubro algo nuevo. Ayer mismo pude traducir parte de un poema que, según creo, habla de uno de esos lugares que encontramos hace poco. Tendremos que volver a visitar el lugar para confirmar mis sospechas: ¡sería un hallazgo increíble!

Señala un yacimiento  o  con el . La próxima vez que vayas a él, actívalo dos veces.



Cementerios

Alguna vez, entre todos estos túneles, nos hemos topado con algunos lugares muy extraños. Este era uno de ellos, una especie de cementerio. Curiosamente encontramos huesos de animales junto a restos humanos y enterrados con el mismo grado de respeto. Junto a cada uno de ellos había un arma. Puede que este descubrimiento arroje algo más de luz sobre la relación entre los antiguos nativos y los guardianes.



Un guía insólito

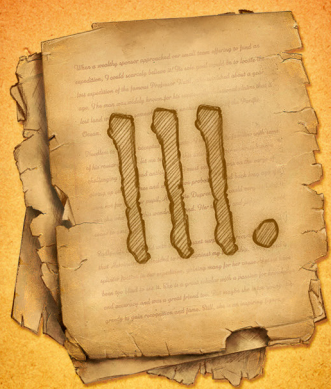
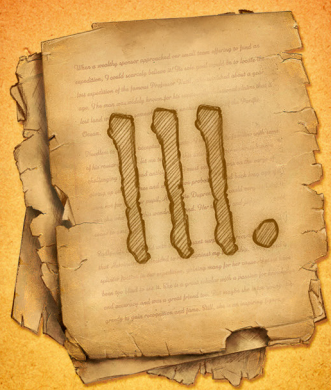
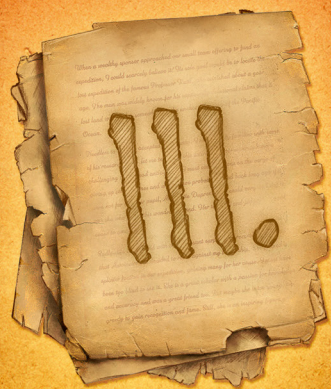
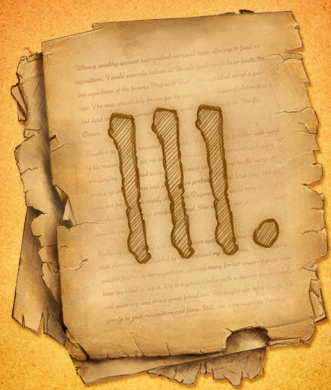
A veces me pregunto si estas criaturas son solo animales o algo más. Pueden mostrarse increíblemente hostiles y al cabo de poco dóciles y sumisas. Parece imposible. El último que encontramos se mostró excepcionalmente atento; nos ofreció obsequios y nos guió por el laberinto hasta una tranquila cámara donde pudimos descansar. Cuesta acostumbrarse a esto.



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mítin & Elwen | Redacción: Mítin | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrádina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | ¡Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kuttil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mán & Elwen | Redacción: Mán | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



Un torrente de agua



Hemos logrado abrir las dos primeras puertas del templo. El agua no para de crecer. Al principio lo hacía lentamente, pero la corriente cada vez es más fuerte. Cuesta mantener la calma. Deberíamos darnos prisa.

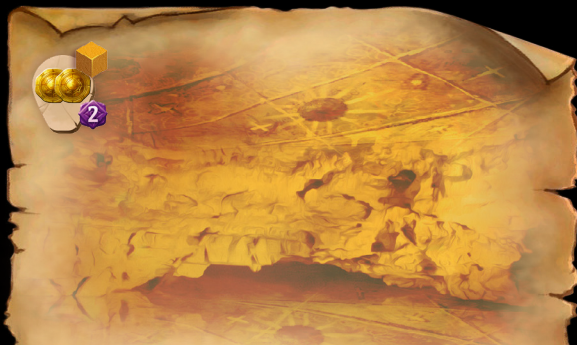
Puedes  en vez de conseguir  de la fila de investigación.



Carrera contrarreloj



Las aguas no dejan de crecer. Es una sensación que cuesta de describir: por un lado quieres arrancar a correr, pero no hay ningún sitio a dónde ir. Para no caer presa del pánico, he empezado a examinar el resto de la sala, antes de que el agua nos oculte sus secretos. Puede que encuentre algo útil por aquí.

Puedes usar el efecto de un yacimiento  que no esté inundado en vez de conseguir  de la fila de investigación.



Unas marcas en lo alto


Qué lugar tan extraño... Me recuerda a una cripta. El techo está cubierto por unas marcas que no había visto en toda la isla. Podrían tratarse de indicaciones o instrucciones. ¿Un mapa, tal vez?

Puedes  en vez de conseguir  de la fila de investigación.



Una agradable sorpresa

Es fantástico tener buenos amigos. Hoy mismo he descubierto que uno de los compañeros que habíamos dejado con el profesor Kuttil me ha dejado algo preparado en la mochila. ¡Seguro que será útil!

Revela cartas del mazo de objetos, una tras otra, hasta encontrar la primera que cueste exactamente 1 . Añádela a tu mano y luego baraja el resto del mazo.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mán & Elwen | Redacción: Mán | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrádina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mán & Elwen | Redacción: Mán | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



¿Águila o pez?

El camino que tenemos por delante ya está medio inundado, así que parece que habrá que sumergirse y bucear para llegar al otro lado.

Sin embargo, el acertijo que hay en esta sala parece indicar que habría otra manera: "Cuando el águila sobrevuela, el pez se asusta." Preferiría no ser el pez...


Puedes pagar  para evitar el efecto  de esta fila.



Guardianes silenciosos

A veces nos hemos encontrado algunos templos con estatuas en los nichos laterales, algunas de las cuales habían adquirido una extraña forma a resultas del agua que las había ido deformando. Cuando paso por delante suyo siempre siento una desazón.

Me pregunto si era habitual dejar ofrendas en estos nichos... ¿Podría ser una parte del acertijo que nos falta?

Puedes pagar  para evitar el efecto  de esta fila.



Un acertijo complicado

Me pregunto cómo será la próxima prueba. De momento hemos descifrado un breve mensaje: "Olvídate de la codicia y conserva tu honor."



Da a impresión de que estamos pasando algo por alto. ¿A qué se referirá con el "honor"?

Puedes pagar  para conseguir  y evitar el efecto  de esta fila.



Evitando las trampas

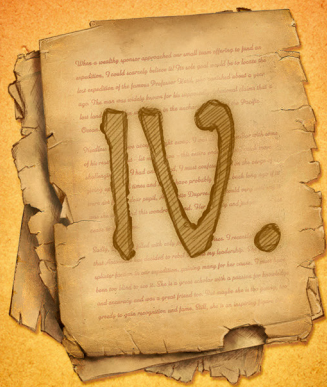
El pasaje que tenemos delante parece sospechoso. No puedo evitar pensar que hay algo que no encaja. Me preocupa que haya trampas ocultas, pero la única manera de sortearlas sería nadando alrededor del pasaje, lo cual supondría desviarnos considerablemente. ¿Valdría la pena?

Puedes pagar  para evitar el efecto  de esta fila.

CRÉDITOS:

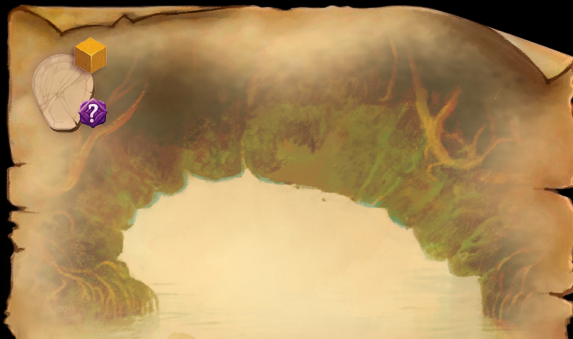
Diseño del juego: Mítin & Elwien | Redacción: Mítin | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdána, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil




CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mítin & Elwen | Redacción: Mítin | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!



¡Libres!

¡Por fin volvemos a ver la luz del día! Es sorprendente ver lo aliviados que se muestran todos mis compañeros; las miradas de incredulidad que se intercambian, las risas nerviosas... Parecía imposible, ¡pero hemos sobrevivido!

En vez de quedarte una loseta de recompensa, puedes usar el efecto gris de uno de tus ayudantes  (el estado del ayudante no cambiará).



Un hallazgo afortunado

¡Hemos superado la prueba y hemos vivido para contarlo! Mientras me centraba en buscar el modo de avanzar por los pasajes, me topé con algo. Curiosamente, era algo muy valioso; normalmente tardaría días en encontrar algo así. Qué lugar tan raro...

En vez de quedarte una loseta de recompensa, puedes pagar  para conseguir .



La última prueba

Cuando nos acercamos al portal que daba a la salida, vimos que tenía una inscripción encima. Podría ser solo un mensaje de bienvenida, aunque podría tratarse de un acertijo también. Rezaba: "Élevate como un pájaro; los dioses te contemplan." ¿Sabríamos adivinar a qué se refiere?

En vez de quedarte una loseta de recompensa, puedes pagar  para devolver un ídolo de una casilla a las cajas de provisiones.



Una apuesta tonta

Mientras estábamos en los túneles nos pusimos a bromear con los miembros del equipo para no pensar en la oscuridad que nos rodeaba, y acabé haciendo una apuesta con uno de ellos: si salíamos vivos de los túneles, le entregaría mi reloj de bolsillo y le nombraría "Maestro de las Predicciones". No era más que una broma, pero si lo cumplo seguro que ayudará a subir la moral de todos ahora que hemos encontrado la salida.

En vez de quedarte una loseta de recompensa, puedes pagar  para enderezar un ayudante.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mítin & Elwen | Redacción: Mítin | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdána, Jiri Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | ¡Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!

LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK: En busca del profesor Kutil



Puedes descargar la aplicación del juego en arnak.game

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Mítin & Elwen | Redacción: Mítin | Diseño gráfico: Radek "rbx" Boxan | Desarrollo de la aplicación: pajada & Faire | Ilustraciones: Ondřej Hrdina, Jiří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer y František Sedláček
De la edición en español: Responsable editorial: Xavier Garriga, Traducción y adaptación: Oriol Garcia | Un agradecimiento muy especial a todos los probadores de BGG que participaron en las pruebas!