



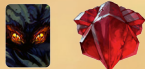
### 원숭이 동굴

이 지역은 원숭이투성이이다. 원숭이 중 몇몇은 무언가를 놓고 다투는 것 같았다. 혹시 실종된 탐험대가 남겨둔 것은 아닐까? 원숭이는 우리에게 꽤 친근하기 때문에, 다른 것과 교환해 볼 수 있을 것 같다.

자신의 손에서 아이템 하나를 방출합니다. 방출한 카드보다 금화 2개까지 비싼 카드 한 장을 카드 열에서 손으로 가져옵니다. 펀딩과 탐험 카드의 가격은 금화 0개로 간주합니다. 공포 카드는 이 방법으로 방출할 수 없습니다.

또는

원숭이와 교환을 포기하고 조금 더 갔더니, 작은 동굴의 입구를 표시한 붉은 암각화를 발견했다. 안쪽을 더 탐험해 볼 수도 있지만, 장소의 기운이 소름 끼쳤다. 이곳은 원숭이조차 피하는 것 같다.




### 버려진 야영지

오늘은 운이 좋은 날이다! 우리는 우연히 옛 야영지를 발견했는데, 실종된 탐험대가 이곳에 머물렀다는 것에 의심의 여지가 없었다. 흩어져 있는 물건들을 살펴보면 목적지에 대한 단서를 얻을 수 있을 것 같다.



또는

그런데, 야영지가 짐승의 습격을 받았던 모양이다. 어떤 발자국은 아주 독특하다. 거대한 짐승일 수도 있다. 흔적을 조사하면 이 특별한 수호자를 다룰 중대한 정보를 얻을 수 있을 것이다.

수호자가 있는 현장 한 곳의 비용을 나침반 토큰 하나로 덮습니다. 해당 수호자를 물리치는 비용은 이제 1 입니다.



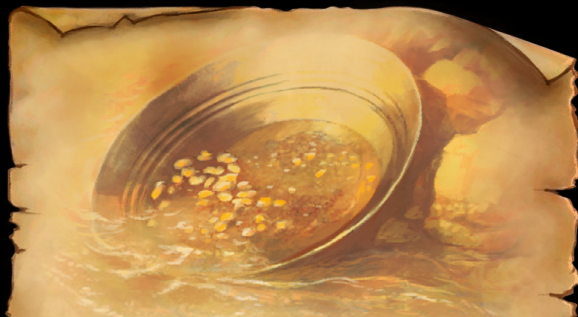
### 옛 친구

오늘, 앙투아네트 쪽에 합류했던 옛 친구가 나에게 연락했다. 다시 돌아올지 망설이는 것 같은데, 내가 나서서 설득하면 결정을 앞당길 수 있을까? 또 다른 대원들이 앙투아네트의 매력에 언제 흔들릴지 모른다.

자신의 조수 하나를 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수와 교환합니다. 새로 가져온 조수의 등급은 기존과 같고, 상태가 회복됩니다.

또는

어쩌면 나는 하던 대로 연구를 계속하고, 망설이던 주변 사람들이 내 헌신적인 모습에 마음을 바꾸기를 바라는 것이 더 효율적일 수도 있다. 나는 근처에 있는 성스러운 사냥터를 조사하려던 참이었다.



### 운 좋게 발견하다

말도 안 된다! 이렇게 운이 좋을 수가! 정찰을 나갔던 나타사가 방금 돌아왔는데, 근처 개울에서 금을 발견했다고 한다. 이걸로 앙투아네트보다 우리 쪽이 더 유리해질 수도 있다.

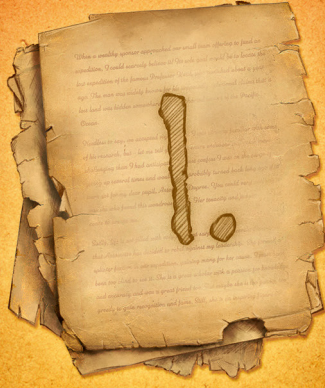
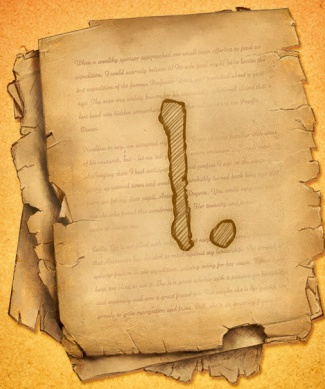
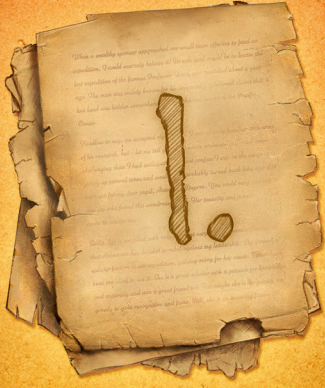
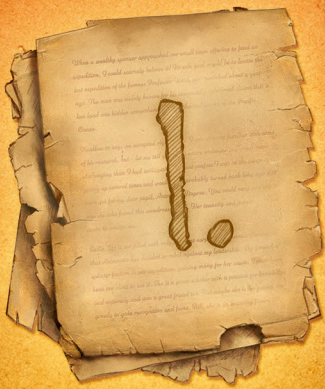


또는

그 밖에도, 나타사는 숲에서 어떤 친구를 만났다고 한다. 그는 앙투아네트의 일행이지만, 과학이라는 이름으로 우리와 지식을 공유하고 싶어 한다. 이 기회는 어쩌면 금덩어리보다 가치 있을 수 있다!



**LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil**



See Companion App on [arnak.game](http://arnak.game)

**CREDITS:**  
Game Design: MIn & Elwen | Writing: MIn | Graphic Design: Radek "rbx" Boxan | WebApp programming: pajada & Faire | Art: Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!



### 신비한 조각상

이곳에 도착하자마자, 기쁘게도 온전한 아라-아누의 조각상을 발견했다. 어떤 석판이나 화살촉을 조각상 앞에 두면, 하루밤 사이에 다른 것으로 교체된다는 흥미로운 사실을 알아냈다. 동물들이 이렇게 할 수 있을까?



또는

흥미로운 건 둘째치고, 자금이 점점 바닥을 드러내고 있어서 일단 집에 편지를 써야 한다. 그리고, 지도가 그려진 아름다운 도자기 파편을 발견했다. 지도의 표시를 조사하는 것에 자꾸 마음이 끌린다.



### 고대의 길잡이

근처 몇 군데에서 본 것과 비슷한 개구리 전사 조각상을 하나 더 발견했다. 비문을 서로 비교하면, 고대 정착지 사이의 통로를 발견할지도 모른다.



또는

그런데 솔직히, 우린 휴식이 필요하다. 며칠 동안 쉬지 않고 걸었고, 이 땅의 짐승들과 마주치며 많은 일을 겪었다. 근처 지역을 정찰한다는 핑계로 브래사장을 따라 가볍게 산책하면 모두의 사기가 올라가지 않을까?








### 불길한 발견

흙, 그동안 많은 것을 봐왔지만 오늘 발견한 건 처음이다. 그 석실은 우리가 처음 발견한 장소 아래에 숨겨져 있었다. 이곳이 무슨 목적으로 사용됐는지 궁금한데, 으스스한 의식의 흔적이 있다.



또는

가능한 한 이곳을 빨리 떠나는 것도 한 방법이다. 그러면 몇 가지 기회를 잃겠지만, 지금까지 손에 넣은 자료를 연구하는 시간을 확보할 수 있다.

배치된      현장 한 곳으로 재배치하고, 활성화합니다.



### 한숨 돌리다

목적지에서 가까운 정글을 둘러보다가 작은 연못을 발견했다. 정말 고요한 장소다! 여기서 잠깐이라도 시간을 보내면 해질 때까지 걸을 수 있을 것 같다!

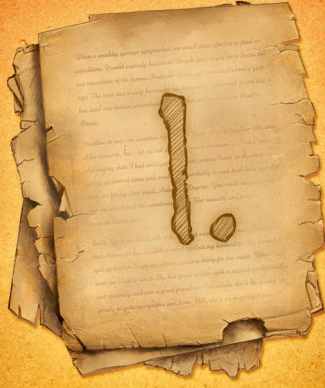
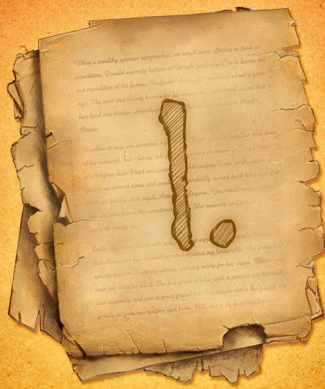
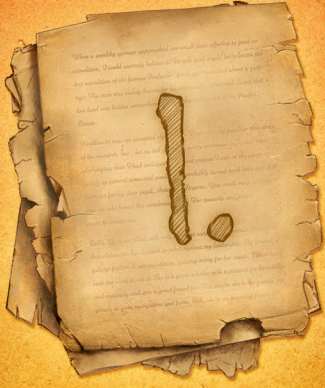
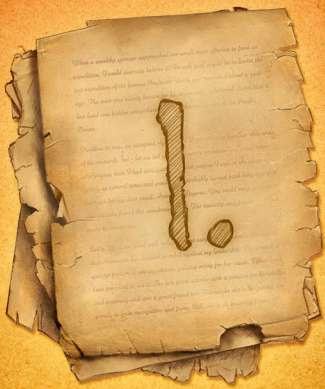


또는

휴식은 달콤한 유혹이지만, 앙드레는 반대할 수도 있다. 그는 자신이 발견한 작은 바위 조각을 연구하느라 꼼짝하지 않는다. 앙드레는 그 조각이 부엉이 수호자를 다루는 데 중대한 정보를 가졌다고 말했다.



**LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil**



See Companion App on [arnak.game](http://arnak.game)

**Game Design:** MIn & Elwen | **Writing:** MIn | **Graphic Design:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp programming:** pajada & Faire | **Art:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!**

**CREDITS:**



### 뜻밖의 조력자

옛 대원들 몇몇은 나를 떠난 것에 죄책감을 느끼는 것 같다. 오늘 우연히 빅터를 만나서 얘기를 나눴는데, 만난 길에 일을 도와주겠다고 했다. 여전히 좋은 친구라는 것을 확인할 수 있어서 새삼 기뻐다.

상대의 개인 보드에서 하나를 가져옵니다. 이 고고학자는 사용하면 즉시 상대의 로 돌아갑니다. 따라서, 이후의 턴에 이 고고학자로는 수호자를 물리칠 수 없습니다.

#### 또는

아니면 여기서 잠깐 멈추고 풍경을 즐기는 것도 좋은 방법일 것 같다. 이곳은 숨 막히게 아름답다! 기둥마다 정교한 장식이 있고, 보존 상태도 놀라울 정도다. 앙드레는 이미 스케치를 포함한 기록 작업에 착수했다. 나도 빨리 자세히 보고 싶다.



### 길든 짐승

오늘은 유난히 긴 하루였고, 옛 대원들이 그리웠다. 나는 예전 편지들을 살펴봤는데, 우리의 현재 연구에 유용한 몇 가지 흥미로운 사실을 발견했다.

공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 쪽 효과를 사용합니다.

#### 또는

그러나 또 다른 걱정거리가 있다. 이상하게도, 전에 우리가 먹이를 준 짐승이 주변을 계속 어슬렁거리고 있다. 먹다 남은 음식을 쥐서 그런가? 먹이를 좀 더 쥐보는 것이 어떨까?

를 얻고 자신이 사용한 수호자 중 하나를 뒤집습니다. 해당 수호자의 능력을 다시 사용할 수 있습니다.



### 형편없는 하루

오늘은 쉬어야 했다. 분위기가 점점 긴장되고 있었다. 나타샤와 한스는 평소보다 훨씬 더 심하게 말다툼을 했고, 나조차도 대원 몇몇 대원에게 심한 말을 했다. 단지 피곤해서 그런 거지, 근본적으로 뭔가 잘못된 것은 아니길 바란다.

해당 조사 줄에서 대신, 을 선택할 수 있습니다.

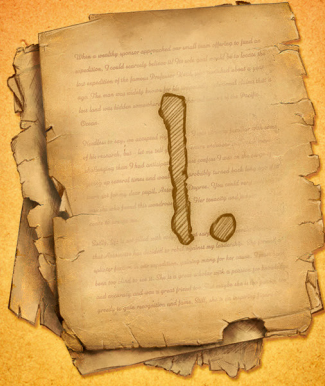
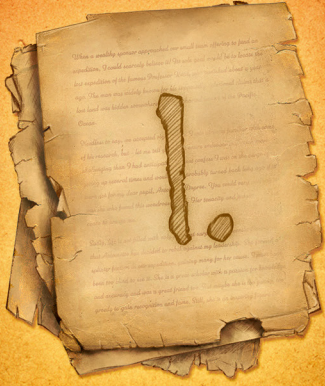


### 예상치 못한 친구

우리가 수호자라고 부르는 거대 괴생명체 외에, 작은 짐승들도 인간을 두려워하지 않는 것처럼 보인다. 바로 어제 거북이 한 마리가 우리 배를 툭툭 쳐서 특정 방향으로 몰아갔다. 주변을 경계하며, 거북이가 우리 진로를 바꾸게 내버려 두었다. 놀랍게도, 거북이는 물고기가 가득한 작은 만으로 우리를 이끌었다. 친구감의 포시였구나!

해당 조사 줄에서 대신, 을 선택할 수 있습니다.

LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil



See Companion App on [arnak.game](http://arnak.game)

**Game Design:** MIn & Elwen | **Writing:** MIn | **Graphic Design:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp programming:** pajada & Faire | **Art:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**CREDITS:**  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!



### 슬깃한 경로

오늘 신비롭고 매혹적인 조각상을 우연히 발견했다. 마치 숲으로 난 길을 가리키는 것 같았다. 내가 가서 답사를 해야 할지, 아니면 집에 편지를 써야 할지 모르겠다. 자금이 점점 바닥을 드러내고 있다.

해당 조사 줄에서 대신, 을 선택할 수 있습니다.



### 조짐이 좋은 발견

아까 야영지 주변을 좀 산책했는데, 캠프 가장자리에서 수상한 둔덕을 발견했다. 이게 계속 신경 쓰인다. 혹시 우리가 발굴 현장 위에 야영지를 세운 건 아닐까?

해당 조사 줄에서 대신, 할인하여 구입을 선택할 수 있습니다.



### 불길한 안개

점심을 먹으러 자리에 앉았을 때, 근처 폐허에서 이상한 안개가 피어오르기 시작했다. 과학적으로 설명이 되지 않는 현상이어서 굉장히 섬뜩했다. 나는 다른 대원들에게 빨리 짐을 꾸려서 그 장소에서 물러나라고 했다. 실경 비품을 다 챙기지 못하는 한이 있더라도.

를 지불하고 해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.

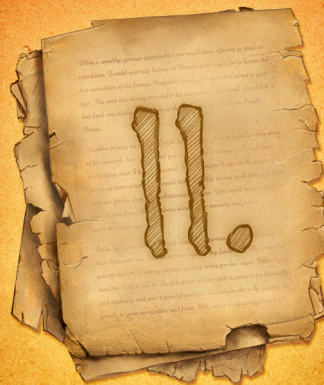


### 어두운 생각

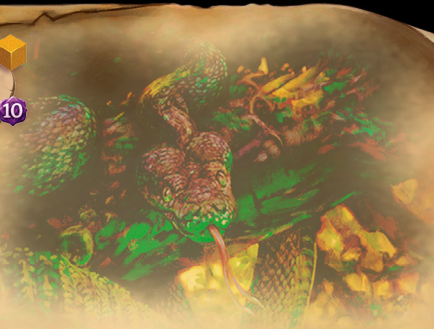
오늘 나는 내가 아닌 것 같다. 섬이 나를 잠식하는 걸까? 심지어 요리사도 이상한 짐새를 느꼈는지, 나를 걱정하는 것 같았다. 그는 얘기를 좀해보자고 했다. 그럴 기분이 들지 않지만, 그해야 하는 걸까?

조수 하나를 탈진 상태로 바꾸고 해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.

LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil







### 도사린 위험

괜한 걱정일 수도 있지만, 오늘은 뭔가 느낌이 좋지 않다. 이번에는 짐승 중 하나가 우리 동료가 되었으면 좋겠다. 그러면 기분이 나아질 텐데.

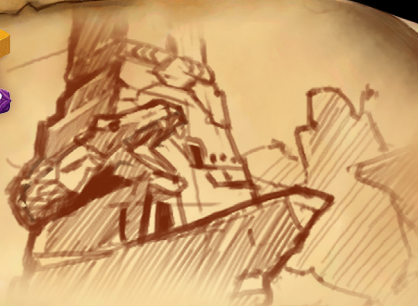
수호자 하나의 능력을 소진하고 해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다. 수호자 능력의 효과는 받지 않습니다.



### 관찰당하고 있다

목적지에 가까워질수록 풍경이 점점 낯설어진다. 가끔 누군가가 우리를 지켜보고 있다는 느낌을 받았다. 이 기분을 설명할 수는 없는데, 어쩌면 사람이 아닐 수도 있다. 나만 그렇게 느낄지도 모르지만, 미리 주의해야 할 것 같다.

공포카드가 아닌 카드 한 장을 하고 해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.



### 기록해야 하는 발견

말문이 막힌다! 드디어 이 엄청난 장소에 도착했다! 우리가 본 것을 말해도 사람들은 아마 믿어주지 않을 것이다. 여기 도착한 후 한 시간 동안 모든 걸 스케치했다. 그러다가 내가 제일 아끼는 펜을 잃어버렸지만, 상관없다. 이 폐허와 스케치가 진짜 보물이니깐!

보너스 타일 하나를 가져오는 대신, 하나를 지불하고 을 얻을 수 있습니다.



### 봉인된 문

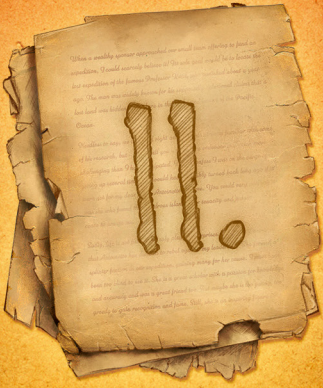
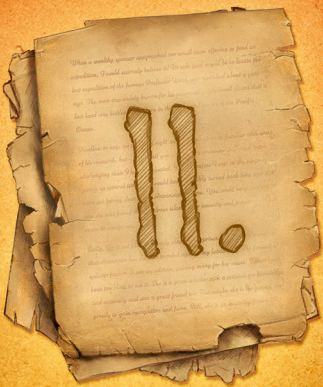
쿠릴 교수가 왜 이곳을 찾았는지 이제야 비로소 알 것 같다. 놀라운 광경이다! 교수의 발자취는 신전으로 향하고 있지만, 문이 굳게 닫혀있다. 다른 작업을 하는 동료들 불러서 도와달라고 해야 할 것 같다. 생각보다 문 열기가 복잡할 것 같다.

보너스 타일 하나를 가져오는 대신, 공포카드가 아닌 카드 한 장을 하고 하나를 자신의 개인 보드로 되돌릴 수 있습니다.

**CREDITS:**

Game Design: Min & Elwen | Writing: Min | Graphic Design: Radek "rbx" Boxan | WebApp programming: pajada & Faire | Art: Ondřej Hrdina, Jiri Kus, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!




LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil





### 수호자가 지키는 입구

정말 경이로운 곳이 아닌가! 그러나, 거대한 문 옆에 조금 더 작은 보조 문을 찾았지만, 다른 짐승이 딱 버티고 있는 것이 문제다. 이 문은 어디로 향하는지 궁금하다.  
수호자를 따돌릴 방법이 있을까?

보너스 타일 하나를 가져오는 대신,  
  을 지불하고  을 얻을 수 있습니다.



### 적인가, 아군인가?

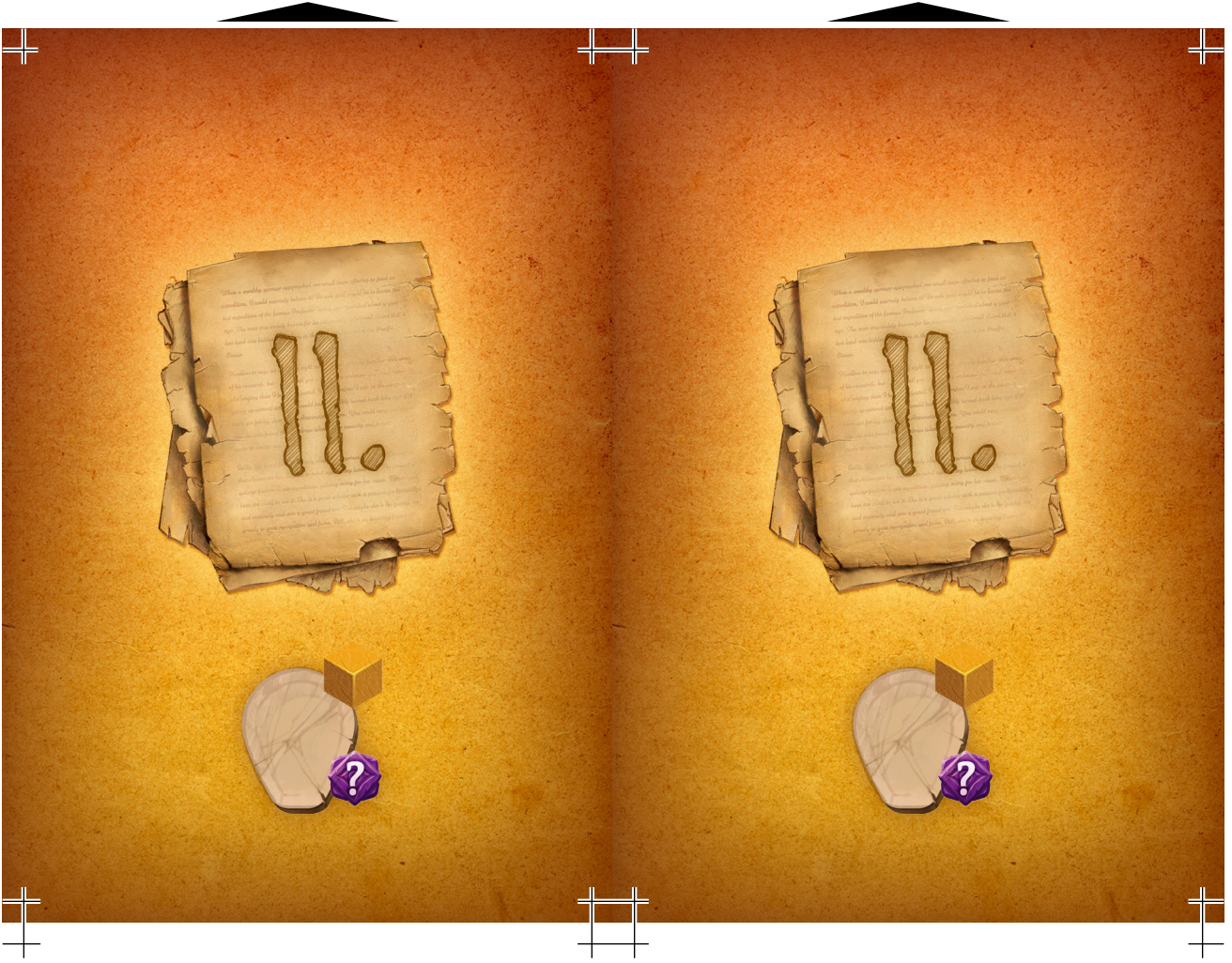
하마터면 못 볼 뻔했다. 신전 입구로 달려가기 직전에, 나타사가 내 어깨를 잡고 기둥의 그림자를 가리켰다. 그곳에는 수호자가 우리를 지켜보고 있었다! 어쩌면 우리가 전에 봤던 녀석일 수도 있다.  
혹시 우리를 기억한다면, 어쩌면 한 번 더 우리에게 호의를 베풀 수도 있지 않을까?

보너스 타일 하나를 가져오는 대신,  
능력을 사용한 수호자를 뒤집습니다.  
해당 수호자의 능력을 다시 사용할 수 있습니다.

**CREDITS:**

Game Design: MIn & Elwen | Writing: MIn | Graphic Design: Radek "rbx" Boxan | WebApp programming: pajaada & Faire | Art: Ondřej Hrdina, Jiri Kus, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!

## LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil

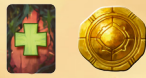


**Game Design:** MIn & Elwen | **Writing:** MIn | **Graphic Design:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp programming:** pajada & Faire | **Art:** Ondřej Hrdina, Jiri Kus, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!



### 비밀스러운 흔적

터널은 미로처럼 사방으로 꼬여있다. 부더 길을 잃지 않기를. 어제 동굴 벽면에서 최근에 새겨진 흔적을 발견했는데, 주변을 둘러보니 그 위에 숨겨놓은 물품을 발견했다. 탐험대는 분명히 이 길로 갔을 것이다!



### 영원한 어둠

아까부터 저 소리가 내 신경을 건드린다. 이 아래쪽에서는 잘 보이지 않지만, 짐승들이 다가오는, 익숙하면서도 혐오스러운 소리가 종종 들린다. 잔뜩 긴장하면서도, 벽에 새겨진 정교한 글귀를 읽는 즐거움은 포기할 수 없다. 움짱달짝 못하는 이 순간에 유일한 희망이기도 하다.



### 끝없는 위험

갑자기 든 생각인데, 앙투아네트가 여기 있었으면 좋겠다. 나는 절대로 흉내 낼 수 없을 것 같은 묘한 웃음 소리를 내면서 말이다. 오늘 또 다른 짐승을 물리쳤는데, 비교적 온건한 싸움이었다. 그렇다고 짐승과 싸우는 게 익숙해졌다는 얘기는 아니다. 어쨌거나, 은신처에서 도움될만한 것을 좀 주웠다.

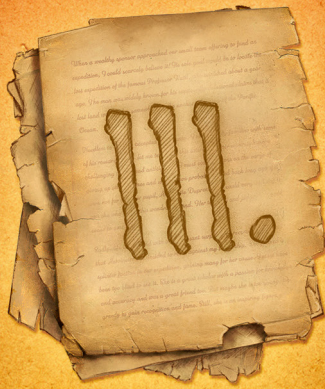
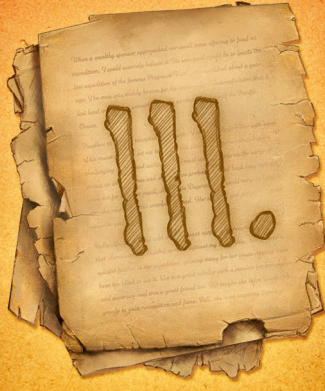
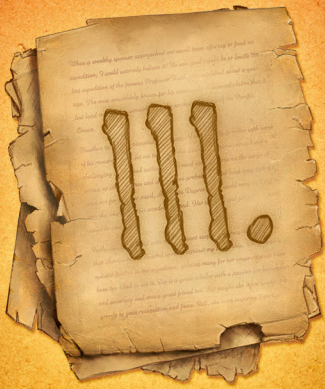


### 위기일발

오늘 터널에서 사나운 짐승을 마주쳤다. 이번엔야말로 끝이구나, 하고 생각했는데, 놀랍게도 나타샤가 칼로 짐승을 맹렬히 공격하기 시작했다. 짐승의 소리를 흉내내서, 쉬쉬 거리는 소리와 깽깽대는 거슬리는 소리를 섞어냈는데, 당황스럽지만 효과가 있었다. 짐승이 돌아서서 뛰어갔다. 내 최고의 결정은 그녀를 고용한 것이다.

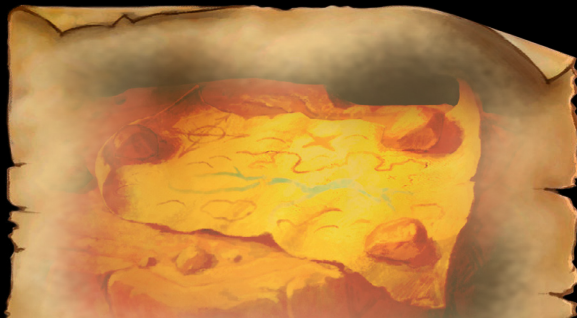


**LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil**






See Companion App on [arnak.game](http://arnak.game)

**Game Design:** MIn & Elwen | **Writing:** MIn | **Graphic Design:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp programming:** pajada & Faire | **Art:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**CREDITS:**  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!



### 열정적인 동료




다른 동료가 뿔했다! 나는 원래 어두운 것을 좋아하지 않는다. 장담하는데, 모든 게 끝나면 내내 햇살 아래에서만 있을 것이다. 하지만 앙드레는 오히려 활기를 띠며, 여기 온 것에 만족하는 것 같다. 앙드레는 진지하게 터널 지도를 만들겠다고 자처했다.

 을 얻습니다. 그리고, 자신의 조수 중 하나에  를 놓고, 언제든지 이것을 쓰고 조수의 상태를 회복시킬 수 있습니다. 조수를 업그레이드할 경우,  를 제거하지 않습니다.



### 고대의 시

나에게 터널 해독은 전혀 지치지 않는 일이다. 항상 흥미로운 것들이 발견된다. 바로 어제, 얼마 전에 우리가 찾은 장소 중 하나에 대한 시 일부를 겨우 번역했다. 내 가설을 확인하려면 그곳에 다시 한번 가야 한다. 분명, 놀라운 것을 발견하게 될 거다!

 또는  단계 현장 중 한 곳에  를 놓습니다. 플레이어가 다음에 해당 현장을 방문했을 때, 효과를 두 번 적용합니다.



### 무덤

때때로, 우리는 꼬여있는 터널 깊숙한 곳에 숨겨진 이상한 장소를 발견하는데, 일종의 무덤 같다. 이상하지만, 인간의 유골 옆에 동물의 뼈가 놓여 있고, 같은 예우로 대하여 매장해 놓았다. 그 옆에는 무기가 놓여있었다. 어쩌면 고대인들과 수호자들의 관계에 새로운 시각을 제시하는 발견일지도 모른다.

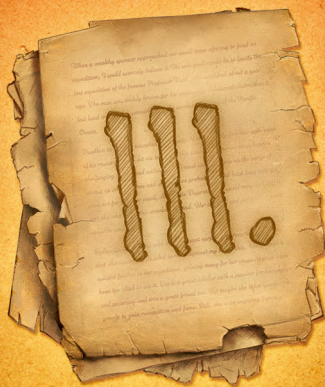
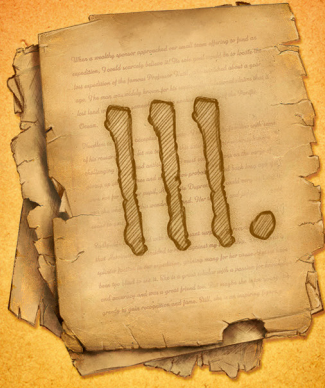
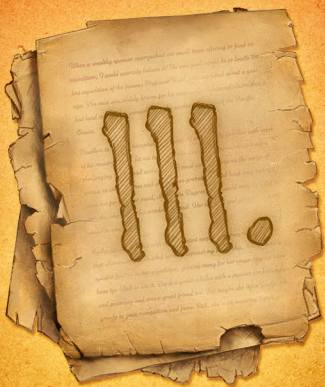
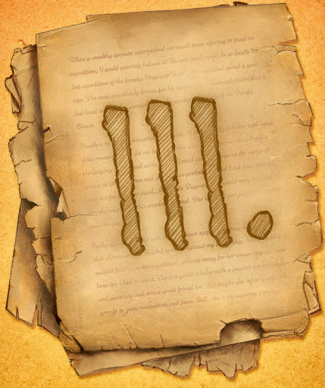


### 예상 밖의 안내자

가끔 나는 이 괴생명체들이 단순한 동물인지, 아니면 그 이상의 것인지 궁금하다. 믿을 수 없도록 적대적이었다가, 한순간에 길들어서 복종하는 모습은 거의 초현실적으로 느껴진다. 가장 최근의 수호자는 아주 우호적이었다. 우리에게 선물을 주고, 미로에서 우리가 설 수 있는 평화로운 장소로 이끌었다. 도무지 적응이 안 된다.



**LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil**



See Companion App on [arnak.game](http://arnak.game)

**Game Design:** MIn & Elwen | **Writing:** MIn | **Graphic Design:** Radek "rbx" Boxan | **WebApp programming:** pajada & Faire | **Art:** Ondřej Hrdina, Jíří Kús, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
**CREDITS:**  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!





### 밑어닥치는 물

가파스로 우리는 신전의 처음 두 개의 문을 열 수 있었다. 물이 점점 차오르고 있다. 처음에는 수위가 천천히 올라갔는데, 점점 거세지고 있다. 서둘러야 한다.

해당 조사 줄에서 대신, 을 선택할 수 있습니다.



### 시간 싸움

수위가 높아질 때의 내 기분이 어땠는지 표현하기가 어렵다. 전력으로 달려가고 싶었지만, 도망갈 곳이 없다. 패닉 상태에 빠지지 않으려고, 방의 나머지 부분을 조사하기 시작했다. 물이 모든 비밀을 덮기 전에, 뭔가 유용한 것을 찾을 수 있을 것이다.

해당 조사 줄에서 대신, 밀물에 잠기지 않은 현장 한 곳의 효과를 사용할 수 있습니다.



### 위쪽의 표식

여기는 정말 이상한 곳이다. 꼭 오래된 교회 지하의 관을 모아둔 석실 같다. 천장에는 무슨 표식이 잔뜩 있었는데, 이 섬에서 본 적이 없던 것이다. 뭔가를 알려주는 힌트나 방법일 수도 있다. 어쩌면 일종의 지도일까?

해당 조사 줄에서 대신, 을 선택할 수 있습니다.



### 반가운 선물

좋은 친구들이 있다는 것은 참 좋은 일이다. 쿠릴 교수와 함께 남았던 동료 하나가 내 가방에 예상치 못한 물건을 넣어두었다. 마침 필요했던 건데!

가격이 정확히 1 인 아이템 하나가 나올 때까지 아이템 카드 더미를 한 장씩 펼칩니다. 해당 카드를 자신의 손으로 가져오고, 나머지는 카드 더미에 섞습니다.

**CREDITS:**

Game Design: Min & Elwen | Writing: Min | Graphic Design: Radek "rbx" Boxan | WebApp programming: pajada & Faire | Art: Ondřej Hrdina, Jiri Kus, Milan Vavroň, Jakub Politzer, František Sedláček  
Special thanks to all testers from the BGG community who participated in the testing!

LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil





### 독수리인가, 물고기인가?

앞쪽의 길이 잠겨서, 반대편에 닿으려면 물속으로 잠수해서 헤엄쳐야 할 것 같다. 이 방에 있는 수수께끼는 다른 방법을 암시하는 것 같다.  
"독수리가 날아오를 때 물고기는 두려워하러."  
우리가 물고기 꼴이 나지 않기를 바란다.



해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.



### 침묵의 수호자

간혹 옆면에 우묵하게 파인 조각상이 있는 사당을 보게 된다. 어떤 것은 밀물 때문에 형태가 바뀌어 기괴한 모양을 하고 있다. 그런 조각상을 지나칠 때 항상 불안하다. 파인 부분에 공물을 두는 것이 관례가 아니었을까 궁금하다. 우리가 놓치고 있는 퍼즐의 일부가 아닐까?



해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.



### 까다로운 수수께끼

다음 시험은 무엇에 대한 것인지 궁금했다. 우리는 지금까지 해독한 것은 "탐욕을 버리고 명예를 지켜라"라는 간단한 메시지였다. 뭔가 놓치고 있는 것 같아서 두렵다. "명예"는 뭘 가리키는 걸까?



해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.



### 함정 피하기

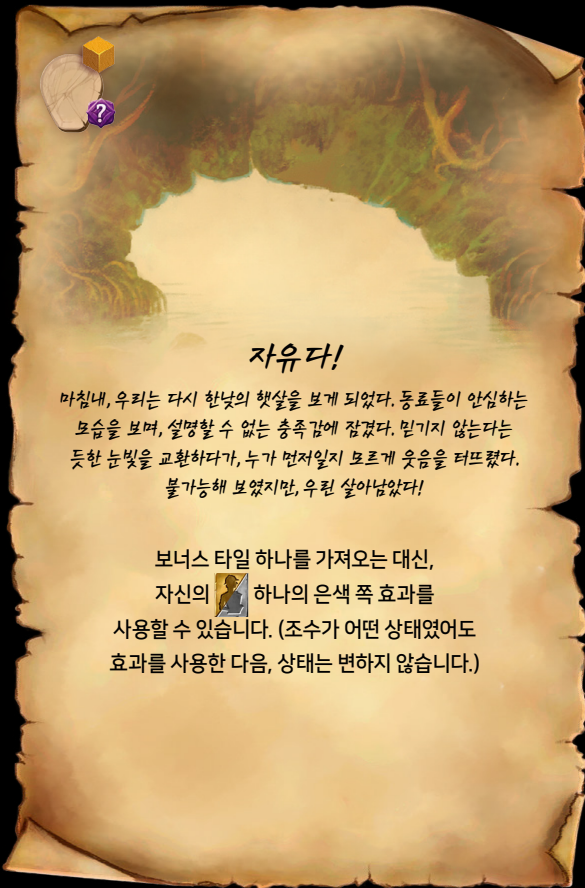
앞에 있는 통로가 수상해 보였다. 뭔가 잘못됐다는 느낌을 떨칠 수가 없다. 통로에 함정이 숨겨져 있을까 걱정되지만, 거기를 지나칠 수 있는 유일한 방법은 통로 주변을 헤엄쳐서 건너는 것이다. 꽤 우회하게 될 텐데, 그럴 가치가 있을까?



해당 조사 줄의 효과를 피할 수 있습니다.


LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil





### 자유다!

마침내, 우리는 다시 한낮의 햇살을 보게 되었다. 동료들이 안심하는 모습을 보며, 설명할 수 없는 충족감에 잠겼다. 믿기지 않는다는 듯한 눈빛을 교환하다가, 누가 먼저인지 모르게 웃음을 터뜨렸다. 불가능해 보였지만, 우린 살아남았다!

보너스 타일 하나를 가져오는 대신, 자신의  하나의 은색 쪽 효과를 사용할 수 있습니다. (조수가 어떤 상태였어도 효과를 사용한 다음, 상태는 변하지 않습니다.)



### 운 좋게 넘어지다

시험에 통과했다! 우리는 살아서 한낮의 햇살을 보게 되었다! 나는 통로를 빠져나오느라 집중하다가, 뭔가에 걸려 넘어졌다. 재미있게도, 그것은 꽤 귀중한 것이었다. 한 번 찾으려면 여찰이 걸리던 것인데, 이렇게 발에 차이는 곳에 굴러다니다니. 여기는 참 이상한 곳이다.

보너스 타일 하나를 가져오는 대신,  을 지불하고  을 얻을 수 있습니다.



### 마지막 시험

정문에 가까워졌을 때, 그 위에 새겨진 글귀를 봤다. 단순한 인사일 수도 있지만, 수수께끼일 수도 있다. "새처럼 솟아오르라; 신이 너를 지켜볼 것이니." 이게 무슨 뜻인지 우리는 알아낼 수 있을까?

보너스 타일 하나를 가져오는 대신,  를 지불하고, 우상 하나를 우상 칸에서 자신의 개인 보드 공급 상자로 옮깁니다.



### 바보 같은 내기

터널 깊은 곳에서 어둠에 대한 생각을 떨쳐버리려고 동료들과 농담을 주고받고 있었다. 우리가 터널에서 살아 나온다면, 나는 그들에게 주머니 시계와 "예측의 대가"라는 칭호를 주겠다고 내기했다. 물론 농담이었지만, 이제 출구를 찾았으니 모두의 사기를 북돋아 줄 수 있을 것 같았다.

보너스 타일 하나를 가져오는 대신,  를 지불하고 조수 하나의 상태를 회복시킬 수 있습니다.

LOST RUINS OF ARNAK: The Search for Professor Kutlil



CREDITS: