

아呸호러

카드 게임

캠페인 안내서
암흑 물질

우주에서는 그 누구도 그대의 비명을 들을 수 없으리

“와일드는 카르코사 왕조의 탄생과 하스터, 알데바란, 불가사의한 히아데스를 잊는 호반 도시에 관한 이야기를 풀어놓았다. 그리고는 카실다와 카밀라 그리고 아득한 땅해의 무저갱과 할리 호수에 대해서도 언급했다.”

- 로버트 W. 제임버스, “명예 회복 전문가”

때는 2147년, 여러분은 거의 버려지다시피 한 우주선 동면실에서 눈을 떴습니다. 이곳에서 인류의 멸종을 막기 위해 태양계 곳곳과 심우주를 누비는 여정으로 휘말려듭니다. **암흑 물질은** 〈크톨루의 부름〉 테이블탑 암피지의 부가 시나리오인 **카르코사의 파문**(オスカ 라이오스 저)과 **종말**(마이클 C. 라보 셔 저)에 기반한 〈아呸호러 카드게임〉 캠페인입니다.



추가 규칙 및 규칙 명확화

잠깐!

암흑 물질 캠페인을 즐기려면 카르코사로 가는 길 딜럭스 확장이 필요합니다. 최선의 경험을 위해서는, 암흑 물질 캠페인을 즐기기 전에 카르코사로 가는 길 캠페인을 완료할 것을 강력히 권고합니다.

확장 아이콘

암흑 물질 캠페인에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



캠페인 준비

암흑 물질 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

1. 조사자를 선택합니다.
2. 모든 조사자는 각자 자신의 조사자 텍을 만듭니다.
3. 난이도를 선택합니다.
4. 캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.

(C) 쉬움(달로 가고자 합니다):

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ▲, ▲, ♣, ♣.

(C) 보통(화성으로 가고자 합니다):

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ▲, ▲, ♣, ♣.

(C) 어려움(성간 여행을 하고자 합니다):

0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ▲, ▲, ♣, ♣.

(C) 전문가(그 누구도 밟 디딘 적 없는 곳으로 가고자 합니다):

0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ▲, ▲, ♣, ♣.

이제 당신은 서막...?을 진행할 준비가 되었습니다.

스캔

이 캠페인에 일부 조우 카드 뒷면 하단에는 기호가 나와 있습니다. 이러한 조우 카드를 “스캔 카드”라고 칭하며 “스캔 텍”을 구성하는 데 사용합니다. 스캔 텍은 비 플레이 영역에 속하며, 몇몇 시나리오를 준비하는 동안 구성하게 됩니다.

이번 캠페인에서 조사자는 특정 상황에서 스캔이라는 지정 행동 기능을 통해 주변 환경을 수색할 수 있습니다. 스캔 기능은 이야기 자산, 이야기 카드, 장소 등 시나리오의 진행을 돋는 요소를 찾는 데 사용합니다. 이러한 스캔 기능은 대개 “활성화” 행동을 사용하여 개시합니다.

스캔 기능은 스캔 텍 맨 위장부터 1장씩 특정 기호가 표시된 카드가 나올 때까지 카드를 확인해 보라고 지시합니다. 이 경우, 스캔 텍에서 카드 뒷면 하단의 기호가 일치하는 카드를 확인해 봅니다. 이렇게 확인한 카드를 뽑고, 이를 “성공한 스캔”이라 합니다(“스캔에 성공했다”라고도 합니다). 스캔을 통해 어떠한 카드도 뽑지 못했다면 “실패한 스캔”이라 합니다(“스캔에 실패했다”라고도 합니다).

스캔 텍 맨 위 카드가 아이콘이 일치하지 않는다면, 그 카드를 스캔 텍 옆에 뒷면으로 놓아두고 스캔 텍의 다음 카드가 아이콘이 일치하는지 확인해 봅니다. 조건이 맞는 스캔 카드를 뽑을 때까지 이 과정을 반복합니다. 이번 스캔 행동이 끝난 후, 스캔 텍 옆에 놓아둔 모든 스캔 카드를 스캔 텍에 섞어넣습니다.

스캔 기능은 대개 특정 장소와 기호가 일치하는 스캔 카드를 확인하라고 지시합니다. 장소의 기호란 카드 좌측 상단(장소 명칭 원쪽)에 표시된 연결 기호를 뜻합니다.

스캔 카드를 버리거나 (또는) 스캔 카드를 다른 텍에 섞어넣어야 하는 상황이 발생할 경우, 그 대신 해당 카드를 스캔 텍에 섞어냅니다.



서막...?

당신은 골백번은 읽었을 법한 프로그램 안내지를 뒤적거리면서 또 한 번 훑어봅니다. “미스캐토닉 극단 제공:『황색의 왕』. 아矜 시의 명물 와드 극장에서 단 하룻밤의 특별한 공연을 만끽하세요. 2막으로 구성된 숨막히는 드라마. 나이젤 잉그램 각색 및 감독.” 캐스팅된 배우진은 몇 안 되는 데다 제일 마지막에는 실명조차 거론되지 않은 배역이 나와 있습니다. “이방인”.

비록 단 하룻밤의 공연이라 할지라도, 파리에서도 상연된 적 있는 유명 공연이 아矜에 찾아온다는 사실은 금세 장안의 화제가 되었습니다. 실은 몇 주 동안 이 공연에 대한 이야기가 마을 사람들의 입방아에 오르내렸습니다. 여기까지는 특별할 것 없는 자연스러운 일로 보였지만, 그 와중에 당신은 불온한 일이 벌어지고 있다는 증거를 확보했습니다. 사건은 극단 무대 담당자의 실종사건으로 시작되었습니다. 이제 고작 열입곱 살 된 그 소년은 어느 날 밤 예행연습 중에 어디론가 사라져서는 다시는 나타나지 않았습니다. 그 뒤, 공연을 2주도 남기지 않은 상황에서 음악 담당자의 시신이 총구를 입에 문 채로 발견되었습니다. 그중에서도 가장 소름 끼치는 사건은, 경찰이 독립 광장에서 데려온 어느 미처광이에 얹힌 일이었습니다. 그자는 광장에서 훌린 듯이 “왕의 귀환”을 예찬하며 고합치다가 아矜 정신병원으로 이송되었습니다. 더 놀라운 사실은, 그런 혀소리를 하는 이가 한 명만이 아니었다는 겁니다.

수상쩍은 사건들이 연이는 가운데, 당신은 동료들과 함께 이 일을 좀 더 깊게 파헤쳐 보기로 했습니다. 지금까지 벌어진 사건과 공연의 연관성이 밝혀지진 않았지만, 단지 인기 있는 공연을 앞두고 벌어지는 기묘한 일로만 치부할 것이 아닙니다. 자살을 비롯해 광기 어린 사건이 하나하나 터지고 있으니, 이제는 원인을 밝혀내야 합니다.

관객석이 어두워지고 스포트라이트가 무대 위를 밝힙니다. 지금까지의 전개는 당신의 예상을 크게 벗어났습니다. 『황색의 왕』! 막은 구성이 단조로운 데다 전개마저 느리기 그지없어 장황하고 지루합니다. 극의 기본 배경이나 배우들은 매력적이었으나, 이야기는 두서없고 엉터리인지라 재미도 교훈도 느낄 수가 없습니다. 이쯤 되자 『황색의 왕』를 둘러싼 끔찍한 사건에 관한 당신의 추론이 그저 과대망상이었을 뿐 결국 아무런 연결고리도 없지 않나 하는 생각이 들기 시작합니다. 저런 평범하고 심심한 공연에 무슨 악이 스며들어 있겠습니까? 극적인 고조도 새롭게 드러나는 진실도 하나 없이 1막이 끝나고 나니 당혹스럽기까지 합니다. 1막과 2막 사이 중간 휴식 시간이 되어 불이 켜지자, 당신은 터져 나오는 하품을 참으면서 일찍 빠져나가려 합니다. 그렇게 막 마음을 먹으려는 찰나, 갑자기 정신이 혼미해져 옵니다. 아득히... 아득히... 잠에 빠져듭니다...

시나리오 I: 누더기호로 이어집니다.

기억

몇몇 시나리오 카드/결말/막간에서 “기억”이라는 용어를 언급할 것입니다. 각 조사자마다 캠페인 기록지에 개별적으로 자신의 “기억”을 기록합니다. 이러한 “기억”은 조사자 각자에게만 귀속되며 서로 공유하지 않으니 유념하세요.

종종 특정 조사자의 “기억”에 빗금을 긋거나 빗금을 지우라는 지시를 받게 됩니다. 이 경우, 캠페인 기록지의 해당 조사자 “기억” 항목에 빗금을 긋거나 이미 그 어진 빗금을 지웁니다. 각각의 조사자가 가진 “기억”은 자신의 “기억” 항목에 그 어진 빗금 개수와 같습니다(지워진 빗금은 세지 않습니다).

경계

조사자가 경계 키워드가 있는 적으로부터 회피를 시도하는 동안 능력 테스트에 실패할 때마다. 우선 그 능력 테스트의 모든 결과를 적용합니다. 그 후, 그 적이 자신에게 회피를 시도했던 조사자를 상대로 공격을 수행합니다(경계 공격). 적은 경계 공격을 수행한 후에도 소진 상태가 되지 않습니다. 경계 공격은 회피하는 조사자와 해당 적이 교전하고 있는지 여부에 상관없이 발생합니다.





시나리오 1: 누더기호

얼음과 눈더미 속에 생매장당한 기분을 느끼며 화들짝 잠에서 깨어났습니다. 피부며 장기며 심지어 뺃속까지 얼어붙은 것만 같습니다. 처음엔 움직이기는 커녕 이 상황을 타개하기 위한 논리적인 사고조차 할 수가 없었습니다... 그래도 서서히 온기가 혈관을 타고 온몸으로 퍼져나갑니다...

천근만근 굳어버린 눈꺼풀을 마침내 간신히 들어 올려 보니, 뽀얗게 서리 칸 카드란 유리창만이 반깁니다. 무슨 일이 벌어진 걸까요? 여긴 대체 어딜까요? 분명 방금 전까지 만 해도 와드 극장의 관객석에서 지루한 공연이나 보고 있었는데, 이젠 캡슐 속이라니.

인간 동면 기술이라... 그런 말을 들어 본 기억조차 없지만, 이게 어떤 절차인지는 본능적으로 알고 있습니다. 정신에는 오롯이 새겨지지 못했지만, 당신의 육신은 분명 냉동과 해동 과정을 골백번 거쳤을 겁니다. 이토록 이질적인 과정에서 친숙함을 느끼는 괴리감 때문인지 머릿속은 완전히 뒤틀어져 되어갑니다.

마침내 순가락 끝까지 온기가 퍼져나갔고, 동면 캡슐의 창이 미끄러지며 열리며 당신은 어둑한 금속질 선실로 내몰립니다. 이 ‘동면 관��’ 옆에 달린 제어판에서 낭랑한 컴퓨터 음성이 흘러나옵니다. “누더기호에 다시 승선하신 여러분을 진심으로 환영합니다. 오늘은 성력(星曆) 2147년 4월 4일입니다.” 가까운 유리창 너머로는 칠흑같이 시커먼 캔버스 위로 펼쳐진 무수한 별의 바다와 거대한 쪽빛 구체, 바로 해왕성만이 펼쳐져 있습니다. 아寇에서의 전생에서까진 아닐지라도, 현생의 당신은 평생을 우주에서 살아왔기에 무한히 넓은 공간을 표류한다고 할 지라도 두렵지는 않습니다. 이 꿈이 얼마나 더 기이해질 수 있을지 궁금해지기 시작하면 차에, 커다란 경보음이 빙 우주선에 쩌렁쩌렁 울려 퍼집니다...

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

▣ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 누더기호, 시대착오, 어두운 과거. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



▣ 인공 지능 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



▣ ‘가상 접속 열쇠’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

▣ 모든 스캔 카드(뒷면에 기호가 표시된 조우 카드)를 모아서 함께 섞어, 스캔 맥을 만듭니다.

▣ 나머지 모든 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘동면실’에서 시작합니다.

▣ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 맥을 만듭니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다며): 소녀의 차갑지만 고사리 같은 손이 당신을 다시 한번 잡아서 깨웁니다. “됐다! 오셨네요! 이쪽으로 따라오세요, 빨리요.” 놀랍게도 주변으로는 동면실이 아니라 잔디밭이 펼쳐져 있습니다. 태양이 밀려드는 먹구름을 뚫지 못한 탓에, 시커먼 하늘이 소용돌이치고 있습니다... 이곳이 더는 누더기호가 아니란 사실은 확실하지만, 어딘지 짐작이 가지 않는 건 때 마찬가지입니다. 저 멀리 작은 마을 위로 붉은빛으로 맥동하는 금속 원기동이 우뚝 솟아 있으며, 등 뒤로는 커다란 흑요석 문이 우두커니 서 있습니다.

당신은 소녀에게 여기는 어디고 뭐가 어떻게 된 건지 묻습니다. “여기는 시뮬레이션 된 꿈속이에요. 사실, 제 꿈속이죠. 괴물이 제 친구들을 잡아먹기 전에 빨리 따라와 주세요.”

(C) 캠페인 기록지에 **당신은 자마에 의해 가상현실 속 몽환의 땅으로 전송되었다**라고 기록합니다.

(C) 손에 ‘사이버 바이러스’를 가진 채로 쓰러졌거나 후퇴했거나 게임을 마쳤던 조사자가 있다면, 캠페인 기록지에 **(해당 조사자 이름)은/는 사이버 바이러스에 감염되었다**라고 기록합니다.

(C) 승점 더미에 ‘회상’ 음모가 하나 이상 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♪ 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) **시나리오 II: 전기 신호 속 악몽**으로 이어집니다.

결말 1: 정신을 차리자 당신은 놀랍게도 잔디밭에서 있었습니다. 태양이 밀려드는 먹구름을 뚫지 못한 탓에, 시커먼 하늘이 소용돌이치고 있습니다... 이곳이 더는 누더기호가 아니란 사실은 확실하지만, 어딘지 짐작이 가지 않는 건 때 마찬가지입니다. 저 멀리 작은 마을 위로 붉은빛으로 맥동하는 금속 원기동이 우뚝 솟아 있습니다.

이 시스템의 독립된 꿈 차원은 지금껏 겪어본 그 무엇과도 비교할 수 없을 정도로 사실적입니다. 색상도, 질감도, 소리와 향기도 실제와 똑같습니다. 당신의 등 뒤로 이 가상현실에 도착했음을 알려주는 커다란 흑요석 판문만이 우두커니 서 있습니다.

당신은 멀리서 소녀가 걸어오는 모습을 보고서 깜짝 놀랐습니다. “때마침 오셨군요! 괴물이 제 친구들을 잡아먹기 전에 빨리 따라와 주세요.”

(C) 캠페인 기록지에 **당신은 자력으로 가상현실 속 몽환의 땅에 들어왔다**라고 기록합니다.

(C) 손에 ‘사이버 바이러스’를 가진 채로 쓰러졌거나 후퇴했거나 게임을 마쳤던 조사자가 있다면, 캠페인 기록지에 **(해당 조사자 이름)은/는 사이버 바이러스에 감염되었다**라고 기록합니다.

(C) 승점 더미에 ‘회상’ 음모가 하나 이상 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♪ 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) **시나리오 II: 전기 신호 속 악몽**으로 이어집니다.

시나리오 II: 전기 신호 속 악몽

당신은 혈떡이며 작은 마을을 향해 뛰어가는 어린 소녀를 뒤쫓아갑니다. “저는 마자라고 해요. 합선의 기록 보관소를 관리하고 있죠.” 마자는 2045년 1월 16일에 ‘나쁜 사람들’이 학교에서 자신과 반 친구들을 납치했다고 다급하게 설명합니다. 그리고는 뇌를 적출해서 특수한 실험 장치에 보존했고, 이 장치가 결국 누더기호를 관리하는 강력한 슈퍼컴퓨터인 K2-PSI187이 되었다고 합니다.

마을을 걷다 보니 마치 최근에 폭동이라도 났던 듯 주위가 난장판입니다. 노란색 페인트로 기묘한 기호와 상형 문자를 갖 칠한 그라피티가 보이고, 질퍽한 혈흔과 떨어져 나온 탄피 그리고 창백한 가면 따위의 기괴한 것이 도彻에 널려 있습니다. 이 지역도 속에서도 시체 한 구 찾을 수 없었지만, 거리 너머 멀리서 비명이며 총성이며 사이렌 소리가 울려 퍼집니다. 근처에는 전복된 경찰차와 옆으로 쓰러진 새카만 트럭이 있습니다. 거대한 발톱이 트럭의 금속 부분을 찢어발긴 자국이 남아 있고 적재실 문은 경첩에서 떨어져 나가 대통대롱 매달려 있습니다. 그 옆을 지나쳐 가자 트럭 안쪽에서 치지직거리는 무선 통신음이 울려 퍼졌습니다. “12번, 12번, 거기 있나? 응답 바란다.” 마자는 이 K2-PSI187의 꿈속 세계가 자신들이 붙잡혔던 바로 그날, 바로 전 세계가 종말을 맞이한 그날에 영영 머물러 있다고 합니다. 먼 미래의 지구에서 대체 무슨 일이 일어난 것일까요? 아니 외려 면 과거라고 해야 할까요?

마침내 큰 벽돌 건물 앞에 도착하자, 마자가 발걸음을 멈추더니 건물 쪽을 가리킵니다. “여기 제 친구들이 숨어 있어요. 나쁜 사람들이 저희 보고 무서운 이야기를 들려주고는 그걸로 영화를 만들라고 했어요. 하기 싫었지만, 억지로 해야 했어요. 며칠 뒤에, 범용 번역 담당이던 애니가... 애니가...” 눈물을 꾹꾹 짊어삼키면서 말을 벌으려는 마자의 눈에는 절절한 두려움이 서려 있었습니다. “믿지 못하시겠지만, 부기맨이... 진짜 부기맨이 애니를 잡아먹고 말았어요! 전 기록 보관소로 도망쳐서 도와줄 사람이 있을지 살살이 뒤짚어요. 한참 뒤에야, 누군가를 찾아내서 도와 달라고 소리쳤어요. 그 때, 그쪽이 깨어나신 거예요! 이제 시스템 안으로 들어오셨으니 저희를 구해 주세요!”

길 끝에 자리한 여닫이문 위에는 “공립학교 187”이라고 되어 있습니다. 그 바로 아래엔 누군가가 노란색 스프레이로 “**하스터님이 깨어나신다!**”라고 써 놓았습니다. 그때 학교 안에서 인간의 것이라 할 수 없는 무시무시한 괴성이 울려 퍼졌고, 공포에 질린 아이들의 비명 소리가 뒤집었습니다.

 캠페인 기록지를 확인합니다. “기억”이 3 이하인 모든 조사자는 **비동기화**를 읽어야 합니다.

 게임 준비로 이어집니다.



비동기화

운동장 한켠에 전복된 차로 뾰얗게 먼지가 쌓인 스쿨버스가 보입니다. 페인트와 얼룩으로 오염된 유리창에 당신의 모습이 흐릿하게 비칩니다. 하지만 그 모습이 너무나도 생경합니다. 전체적인 얼굴상에 특징적인 부분 모두 낯이 익지만서도, 이것은 당신의 품이 아니라는 느낌을 받습니다. 믿지 못할 광경에 명하니 창문을 바라보고 있자니, 반사된 당신의 얼굴이 입도 코도 눈도 없는 텅 빈 창백한 가면으로 변해 갑니다. 가상 현실이 더는 당신의 자아 이미지를 읽어들이지 못하고 있습니다. 디지털에 투사된 당신의 정신적 자아가 점차 무로 스러져 갑니다.

 당신의 데크에 ‘비동기화’ 약점을 추가해야 합니다. 이 카드는 당신의 데크 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

게임 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 전기 신호 속 악몽, 종말, 어두운 과거. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 부기멘 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 주요목적 1 - “공립학교 187” 사본 3장 중에서 무작위로 1장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 나머지 주요목적 1 사본 2장은 게임에서 제거합니다.

(C) ‘벽 속의 반짝임’ 장소와 모든 ‘미확인 공간’ 장소 사본을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) ‘운동장’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘운동장’에서 시작합니다.

(C) ‘마자’ 이야기 자산을 ‘운동장’에 부착합니다.

(C) ‘K2-PS187’의 모든 사본, ‘알마’, ‘데이비드’, ‘틸데’, ‘윌리엄’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 사이버 바이러스에 감염되었다라고 기재된 조사자는 보유 게임에서 ‘사이버 바이러스’를 찾아 그 카드를 자신의 손에 든 채 시나리오를 시작합니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 택을 만듭니다.



가상현실 속 몽환의 땅에서의 장소

이번 시나리오 도중, 장소 기호로 표시된 배치도에 따라 장소 카드를 배치하게 됩니다. 장소는 사방(위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽)으로만 이웃하며 대각선 방향으로는 이웃하지 않습니다. 각 장소는 (위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽으로) 이웃한 모든 장소와 이어져 있습니다.

장소 맞바꾸기

이번 시나리오를 진행하는 동안, 두 장소를 서로 맞바꾸라는 지시를 받게 될 것입니다. 이렇게 장소 하나가 다른 장소와 맞바뀔 때, 이 두 장소는 장소 배치 상에서 서로가 원래 있던 위치를 차지합니다. 두 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 원래 있던 그 장소에 그대로 남습니다(이들은 장소와 함께 “물리적으로 움직인” 것이며, 장소 배치와 연결만 바뀐 것입니다).

예를 들어, ‘웬디 애덤스’가 ‘운동장’에 있고 자신이 위치한 장소를 ‘운동장’ 위쪽으로 이웃한 ‘현관’과 맞바꾸라고 지시받았다면, 이 두 장소의 위치를 맞바꿉니다. 이 두 장소가 서로 맞바뀐 후에도, ‘웬디 애덤스’는 이제 ‘현관’ 위쪽으로 이웃한 ‘운동장’에 그대로 남습니다.

무리

이번 시나리오에서, 적 카드 밑에 다른 카드가 놓인 적은 하나가 아니라 여러 개체가 무리지어 움직이는 적을 뜻합니다. 이렇게 밑에 놓은 카드를 “무리 카드”라고 부르며, 원래의 적 카드를 “우두머리 적”(혹은 간단히 “우두머리”)이라고 부릅니다. 이번 시나리오에서는 조우 카드를 무리 카드로 사용하게 될 수도 있습니다. 이러한 무리 카드가 쓰러지면, 해당 카드를 범한 조우 카드 더미에 벙립니다.

(C) 우두머리 적 밑에 있는 모든 무리 카드는 대부분의 경우 개별적으로 작용합니다. 모든 무리 카드는 우두머리 적과 동일한 수치값, 문구를 갖습니다. (예를 들어, 무리 카드 2장이 깔린 우두머리와 교전하고 있는 조사자는 동시에 적 셋과 교전하고 있는 것입니다.)

(C) 적 단계 동안 적이 공격할 때, 모든 무리 카드는 개별적으로 공격을 합니다. 이 과정 동안 우두머리 적과 그에 딸린 무리 카드가 모두 한 번씩 공격을 하고난 후, 이들을 한꺼번에 소진시킵니다.

(C) 모든 무리 카드는 피해를 받거나 공격을 당할 때에도 서로 별개로 간주합니다. 하지만 우두머리 적 밑에 무리 카드가 있다면 우두머리 적을 쓰러뜨릴 수 없습니다. 무리 카드 하나가 쓰러질 때, 초과분의 피해가 있다면 이를 같은 무리 적 아래에 있는 다른 무리 카드에 할당해도 됩니다. 만일 다른 무리 카드가 없다면 초과분의 피해는 우두머리 적에 할당해도 됩니다.

(C) 우두머리 적과 그에 딸린 무리 카드는 하나의 개체처럼 이동/교전/소진합니다. (예를 들어, 우두머리 적 또는 그에 딸린 아무 무리 카드 하나를 회피한다면, 그 무리에 속한 모두를 소진하고 교전이 풀립니다.)

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

승점 더미에 '재결합' 이야기 카드가 없으며 아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 결말 1로 이어집니다.

승점 더미에 '재결합' 이야기 카드가 1장 이상 있으나 아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 결말 2로 이어집니다.

결말 1: 당신은 박수갈채 소리에 놀라 깨어납니다. 극장의 관객들이 자리에서 일어나 끌임없는 갈채를 퍼붓습니다. 앞줄에 있던 관객 가운데 몇몇은 무대 위의 배우를 향해 장미꽃을 던지고, 배우들은 만면에 미소를 띤 채로 인사를 합니다. 머리가 타들어 가는 듯한 두통이 관자놀이를 찌릅니다. 어떻게 여기로 돌아온 걸까요? 지금껏 내내 극장에 있었던 걸까요? 대체 우주선은 뭐였으며, 또 가상현실은 무엇이었을까요? 모든 것이 악몽에 불과했던 걸까요? 당신이 객석에서 일어나 나갈 새도 없이, 불빛이 미친듯이 깜빡거리더니 스포트라이트가 무대 위에 선 광대 차림의 배우를 비춥니다. 시뮬레이션이 뭔가 잘못된 게 틀림없습니다. 이곳은 더 이상 K2-PS187의 악몽 속이 아니라, 바로 당신의 악몽 속입니다. 외부 간섭 없이는, 현실에 속한 당신의 육체는 끝없는 우주 공간을 영원히 표류하게 되겠지만, 정신만은 이 씩어 비틀어진 채로 구현된 세계 속에서 서서히 망가져 갈 것입니다. 이방인이 깊은 곳에서 웃기 시작합니다. 끔찍한 웃음소리가 귓가를 파고듭니다.

(C) 캠페인 기록지에 당신은 가상현실 속 악몽에 감히 벼렸다라고 기록합니다.

(C) 모든 조사자는 미칩니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 패배했습니다.

결말 2: 가상 교실에서 눈을 뜨자, 부기맨으로부터 구해낸 아이들이 당신을 둘러싸고 있었습니다. 지저분하고 흐트러진 모습은 온데간데 없이, 모두 말끔한 교복을 입고 티하나 없이 깨끗한 모습입니다. 아이들은 시스템 메인프레임에서 겪리된 개별 가상 현실을 구성하여 광기에 빠진 아이들을 그 안에 격리했습니다. 아이들은 친구를 잊게 되어 슬퍼하면서도, 무시무시한 부기맨이 소멸했고 자신들에게 불합리한 일을 강요하는 악한이 더는 없다는 사실에 기뻐합니다. 가상현실 속에 펼쳐진 지옥과도 같았던 꿈의 풍경은 이제 완전히 바뀌어버렸습니다.

(C) 캠페인 기록지에 당신은 K2-PS187의 정신을 일부나마 회복시켰다라고 기록합니다.

(C) 승점 더미에 있는 '재결합' 이야기 카드 개수를 확인합니다:

◆ 정확히 1개라면: 조사자 중 한 명이 'K2-PS187(기능 25% 작동)'을 자기 텍에 추가해도 됩니다.

◆ 정확히 2개라면: 조사자 중 한 명이 'K2-PS187(기능 50% 작동)'을 자기 텍에 추가해도 됩니다.

◆ 정확히 3개라면: 조사자 중 한 명이 'K2-PS187(기능 75% 작동)'을 자기 텍에 추가해도 됩니다.

(C) 승점 더미에 '회상' 음모가 하나 이상 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 막간 I: 임무 브리핑으로 이어집니다.

결말 3: 학교를 나서자 구름이 흩어지고 해가 비치자 가상현실에도 따스한 봄날이 찾아옵니다. 뒤틀어본 학교 안도 말끔하게 정돈되어 있으며, 곳곳에 유쾌한 변화가 그려져 있습니다. 아이들은 지저분하고 흐트러진 모습은 온데간데 없이, 모두 말끔한 교복을 입고 티하나 없이 깨끗한 모습입니다. 아이들은 마침내 부기맨과 악한 모두가 소멸했다는 사실에 매우 기뻐합니다. 아이들은 결코 집으로 돌아갈 수 없을 것이며 가족은 오래 전에 모두 죽었다는 것을 알지만, 무서운 부기맨이 사라졌고 자신을 돌봐 줄 진정한 선생님이 다시 생겼다는 사실에 행복해합니다. 이제 가상현실 속에 펼쳐진 꿈의 풍경은 행복하고 사랑스런 아이들로 가득 차 있습니다.

(C) 캠페인 기록지에 당신은 K2-PS187의 정신을 완전히 회복시켰다라고 기록합니다.

(C) 조사자 중 한 명이 'K2-PS187(기능 100% 작동)'을 자기 텍에 추가해도 됩니다.

(C) 승점 더미에 '회상' 음모가 하나 이상 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 막간 I: 임무 브리핑으로 이어집니다.

막간 I: 임무 브리핑

캡페인 기록지를 확인합니다. 당신은 마자에 의해 가상현실 속 몽환의 땅으로 전송되었다면, 임무 브리핑 1로 이어집니다.

그 외의 경우, 임무 브리핑 2로 건너뜁니다.

임무 브리핑 1: 가상현실 속 꿈의 풍경이 파란색 코드로 뒤섞이더니 완전한 어둠 속으로 사라집니다. 당신은 누더기호로 돌아왔습니다. 기계 팔이 머리 뒤에 체결되어 있던 사이버 케이블을 뽑아 찌르는 듯한 고통이 몰려옵니다. K2-PS187은 침습적인 방법으로 당신을 가상현실 속 몽환의 땅으로 데려간 일은 미안하다며 사과했고, 앞으로 당신에게 완전히 협력하겠다고 말합니다. 사이버네틱스 슈퍼 컴퓨터가 우선 누더기호에서 일어난 최근 사건부터 브리핑하기 시작합니다...

임무 브리핑 3으로 건너뜁니다.

임무 브리핑 2: 당신 주변의 가상현실 속 꿈의 풍경이 파란색으로 뒤섞이더니 스러져갑니다. 당신은 가상현실 속 몽환의 땅에서 접속을 끊고 이제는 익숙한 동면실로 비틀거리며 나옵니다. K2-PS187은 앞으로 당신에게 완전히 협력하겠다고 전하며, 우선 누더기호에서 일어난 최근 사건부터 브리핑하기 시작합니다...

임무 브리핑 3으로 이어집니다.

임무 브리핑 3: 누더기호의 승조원들은 한때 지구에 강림했던 고대의 존재인 하스터를 숭배하고 있었습니다. 이 사교도들은 얼마 전 “파편”이라는 코드명이 붙은 소행성을 탐사하기 위해 임무에 나섰습니다. 그곳에 수감되었다는 소문이 도는 하스터의 여식인 타실다를 석방하기 위해서였습니다. 이윽고 함선은 파편에 도달했고 소행성 내의 동굴을 수색하기 위해 여러 조사팀을 보냈습니다. 현재의 정신을 이식받기 전에, 당신은 타실다를 깨울 운명을 진 사교도 탐험가였던 것입니다.

몇 주 간의 조사 끝에, 어느 조사팀에서 외계 상형문자 석판을 회수해 와 K2-PS187에게 해독을 맡겼습니다. 또 다른 조사팀에서는 타실다가 갇힌 내실을 찾아내어 봉인 마법진을 파괴했다고 보고했으나, 그 뒤로 연락이 두절되고 말았습니다.

당신은 비롯한 사교도 전원은 카르코사의 왕녀가 깨어나 누더기호를 공격하기 전에 재빨리 소행성에서 철수했습니다. 그러나 순수한 혼돈의 신들을 숭배하는 데는 원래 위협이 따르는 법. 잃어버린 동료를 애도할 필요는 없었습니다. 당신은 주어진 임무를 달성했고, 누더기호는 다시 태양계 내측으로 귀환할 예정이었습니다. 당신이 하스터의 여식인 타실다를 해방시켰으니, 타실다가 이내 하스터의 뜻에 따라 새로운 고대의 존재로 등극하게 될 것이었습니다.

대부분의 사교도는 기나긴 귀환길 동안 동면에 들어갔으며, 그 사이 K2-PS187은 분주하게 외계 문석판을 분석해 나갔습니다. 끝내 K2-PS187은 석판에서 “카르코사의 후계자”라는 제목의 이야기를 해독하고 그 내용을 받아들여버렸습니다. 그로 인해 미

쳐 벼른 컴퓨터는 공포에 빠져 모든 깨어 있던 승조원들을 학살했고, 우주선은 혼란에 빠져 우주 공간을 정처없이 표류하게 된 것입니다. K2-PS187은 마지막 수단을 강구하여, 기록 보관소에 저장되어 있던 당신의 두뇌 기록을 다시 동면 장치에 있는 사교도의 육신에 덮어 죄웠습니다.

지금까지 벌어진 일을 듣고 나자, 무엇을 해야 할지 확실히 알겠습니다. 비록 인류는 더는 지구에서 삶을 영위하지 못하게 되었지만, 태양계 각지의 식민지에 퍼져 두려움과 고립 속에서 살아가고 있습니다. 타실다라는 카르코사의 후계자가 아비의 뒤를 이어 왕위에 오른다면, 그녀가 카르코사의 왕기를 퍼트려 인류의 식민지를 모조리 손에 넣으리란 것은 불보듯 뻔한 일입니다. 당신은 과거를 속죄하고 새로운 고대의 존재가 등극하는 일을 막기 위해 타실다를 제거해야만 합니다. 유감스럽게도, 파편의 위치를 기록한 마지막 데이터는 K2-PS187이 왕기에 빠졌을 때 소실되어 버렸습니다. 하지만 K2-PS187이 항해 기록에서 몇 가지 단서를 찾아냈습니다. 소행성의 좌표를 찾고 타실다의 승천을 막기 위해서 태양계를 가로질러 이곳저곳을 확인해 봐야 합니다.

(P) 조사자들은 “카르코사의 후계자” 연극 시뮬레이션을 관람해도 됩니다. 관람하기로 했다면, **카르코사의 후계자를** 읽습니다.

(P) **파편을 찾아서로** 이어집니다.

파편을 찾아서

카르코사의 후계자

위험을 각오하고 읽으시오

막이 오르고, 하스터의 화신인 황색의 왕 앞에 이털의 왕가가 고개를 조아리는 장면이 펼쳐집니다. 그 뒤로 3시간 동안 배신, 음모, 공포로 가득 찬 끔찍한 공연이 이어졌습니다. 연극의 내용은 이러했습니다...

이털을 차지해 카르코사 왕국에 병합해버린 황색의 왕은 광기에 굴복한 왕녀 카밀라를 배우자로 삼았습니다. 죽음을 맞이하기 전에, 왕녀는 하스터와의 사이에서 아이 셋을 낳았습니다. 토프후트와 테이지록이라는 두 남자아이와 타실다라는 여자아이였습니다. 아이들은 처음에는 평범해 보였지만, 커 가면서 생김새며 능력까지 제 아비를 닮아가기 시작했습니다. 카밀라는 변화하는 아이들을 바라보며 이또한 카르코사가 퍼트리는 수많은 타락의 여파 중 한 가지로 여겼습니다. 그것이 카밀라의 심장에 꽂힌 마지막 비수가 되어, 그녀는 절망과 슬픔에 점철된 생을 마감하고 말았습니다.

한동안 이털의 세 왕족은 그 아비와 함께, 그리고 아비를 충직하게 섬기는 사악한 대신들과 함께 카르코사에서 기거하였습니다. 그러나 곧 그들의 어머니, 삼촌, 할머니가 그랬던 것처럼 카르코사의 왕자와 왕녀는 말다툼하고 간계를 꾸미기 시작했습니다. 그리고 종국엔 권력을 텁하고 왕위를 친탈하고자 꿈꾸었습니다. 그중 토프후트와 테이지록은 어리석게도 역모를 실행해 옮기기 시작했습니다. 그러나 하스터는 두 아들의 역모를 날낱이 알고 있었고, 그들의 합정 따위는 손쉽게 피해갔습니다. 그리고 자비란 없었습니다. 형용할 수 없을 정도로 끔찍한 방법으로, 하스터는 순수 두 아들의 목숨을 거두었습니다.

왕자들의 역모를 알고 있었지만 이에 동조하지 않은 왕녀 타실다는 살아남았습니다. 그러나 타실라도 꿈공이가 없는 것은 아니었습니다. 그저 두 왕자의 역모가 어떤 결과를 빚을지 지켜보면서 설부른 행동만 하지 않았을 뿐, 아비에게 경고하지 않았다는 죄목마저 면할 수는 없던 것입니다. 그 조용한 배신에 타실다에게도 다른 별이 내렸습니다. 타실다의 아비, 이름을 입에 담아선 안 될 존재는 타실다를 그녀의 궁궐에 봉인했고, 이를 기반으로 카르코사에서 뜯어내 우주로 내던졌습니다. 언젠가 때가 되어 타실다가 풀려나 자신의 후계자가 되어 원하는 모든 것을 거머쥐질 때까지, 기나긴 유배를 선고한 것입니다.

(P) 캠페인 기록지에 조사자들이 카르코사의 후계자라는 공연을 관람했다고 기록합니다.

(P) 각 조사자는 정신적 트라우마를 1씩 겪습니다.

(P) ‘카르코사의 후계자’ 약점의 소유자가 있다면, 그 조사자는 자신의 “기억”에 빗금을 2개 그어도 됩니다.

누더기호에 승선한 당신과 동료들은 하스터의 여식 타실다의 승천을 막기 위해 파편이라는 소행성의 좌표를 찾고 있습니다. K2-PSI87과 함께 함선에 남은 데이터를 분석해 본 결과, 세 가지 자취를 추적해보기로 결정했습니다. 그러나 늘 그렇듯 시간이 촉박하니, 가장 가능성 있는 곳부터 찾아가보는 것이 좋겠습니다.

조사자들은 다음 자취들 중 아직 선택하지 않은 것 중에서 어떤 자취를 쫓을지 선택해야 합니다. 선택할 수 없다면(이미 모든 시나리오 III을 완료했다면), 막간 II: 자아성찰로 건너뜁니다.

자취 1: 파편으로 이동하기 전 누더기호의 마지막 행선지는 엘브루스라는 이름의 외딴 소행성에 위치한 연구 시설이었습니다. 이 시설은 양자적으로 거동하는 물질을 연구하기 위해 설립되었습니다. 사교도들이 엘브루스에서 무엇을 하고자 했는지는 아직 알 수 없으나, 이곳의 과학자들이 올바른 길을 알려주리란 기대를 품어봅니다.

11쪽의 시나리오 IIIa: 잊어버린 양자로 이어집니다.

자취 2: 기록 보관소를 살샅이 분석한 결과, 향수 2호라는 지구 조사선의 메인프레임을 해킹했던 기록이 남아 있었습니다. 관련 기록에는 “격리”나 “아무도 믿지 말라”는 교신 내역이 보입니다. 향수 2호의 승조원과 접촉할 수 있다면 사교도들이 무엇을 찾고 있었는지 파악할 수 있을 것입니다.

13쪽의 시나리오 IIIb: 지구의 그림자에서로 이어집니다.

자취 3: 누더기호는 지난 몇 년 동안 토성의 위성 하나에 수차례 착륙한 것으로 확인되었습니다. 항해 일지에는 “협상”을 목적으로 한 착륙이었다고 기록되어 있습니다. 그러나 K2-PSI87에 따르면, 토성권에는 알려진 인류의 진초기지가 없으므로 의문스러운 기록이라고 콕찝어 말합니다. 이 좌표를 방문하여 “협상”的 정체를 파헤쳐볼 수 있습니다.

16쪽의 시나리오 IIIc: 기묘한 위성으로 이어집니다.



시나리오 IIIa: 잃어버린 양자

“지구가 멸망하자, 화성과 목성 사이의 소행성대에 놓여 있는 다국적 과학 및 광산 조합은 인류의 존속을 보장하기 위한 협정을 맺었다. [...] 식민지 연방은 크기, 인구, 목적 모두가 제각각인 식민지 스무 곳으로 구성되어 있다. 그중에는 오로지 채굴만을 위해 존재하거나, 과학 연구 시설 내지 공업 중심지 역할을 하는 상주 인원 200명 미만의 소규모 식민지도 존재한다. 반면 거대한 수경 농장, 대학, 휴양지 등이 존재하는 인구 중심지 소행성도 곳곳에 있으며, 대개 천 명도 넘는 식민지인이 이러한 중심지 소행성을 삶의 터전으로 삼고 있다...”

- 마자, 정보 기록 보관소

엘브루스에 가까워지자 당신은 소행성이 밟는 자홍색 빛에 넋 놓고 매료됩니다. 양자 물질은 발견된 지 얼마 되지 않았지만, 인류는 이에 힘입어 고전적인 물질로 만들 수 없었던 장치를 설계할 수 있게 되었습니다. 하지만 양자 물질은 한 가지 심각한 문제점을 야기하기도 했습니다. 양자 물질이 생성하는 양자장이 재래식 무선 통신을 방해하는 탓에, 엘브루스 내부의 연구진과 교신할 수 없다는 것입니다. 당신과 동료들은 별 고민 없이, 착륙선 하나에 타고 엘브루스로 하강하여 직접 과학자들과 접촉하기로 했습니다...

보라색 오로라가 물 위에 떨어져 퍼져나가는 우유처럼 창문 너머로 뻗어나가면서, 착륙선 내에서도 파지직거리는 정전기가 맴돕니다. 당신은 최종 착륙지를 소행성의 대형 운석 화구 위로 설정했습니다. 컴퓨터가 착륙 궤적 계산을 마치고 소행성의 바위 표면으로 최종 하강을 시작합니다. 바로 그때 단거리 무선 통신 장치가 치지직거리는 소음을 내더니 겁에 질린 남자 목소리가 들려옵니다. “즉시 착륙 절차를 멈추십시오! 당장 멈춰야 합니다! 안 그러면...” 그러나 너무 늦었습니다. 착륙선이 통제 불능 상태에 빠져 빙빙 돌고 경고등이 깜빡이기 시작합니다. 당신은 뛰라도 붙잡으려고 발 악했지만, 착륙선이 점차 빠르게 회전해갔고 끝내 당신은 팔에 힘을 잃으며 혼절하고 말았습니다...

게임 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 잃어버린 양자, 심우주. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) ‘어원 시몬스’ 이야기 자산 사본 2장을 비플레이 상태로 치워둡니다.

(C) 뒷면이 스캔 카드인 ‘아득한 곳에서 찾아온 행락객’ 적을 비플레이 상태로 치워둡니다.

(C) 남은 모든 스캔 카드(뒷면에 기호가 표시된 조우 카드)를 모아서 함께 섞어, 스캔 텍을 만듭니다.

(C) 스캔 텍에서 ‘착륙선’ 장소를 찾아 플레이 영역에 놉니다. 모든 조사자는 ‘착륙선’에서 시작합니다.

(C) 주요사건 1 사본 3장을 무작위로 함께 섞어 주요사건 텍을 구성합니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

뒷면 조우 카드

이번 시나리오에서, 조우 카드를 당신의 위협 영역에 뒷면으로 놓으라는 지시를 받게 됩니다. 뒷면으로 위협 영역에 놓인 조우 카드는 비플레이 상태로 간주하지만, 다른 시나리오 카드에 의해 참조될 수 있습니다.

당신이 조우 텍에서 카드를 뽑으려 할 때, 조우 텍과 버린 조우 카드 더미 둘 모두에 카드가 없다면, 조우 텍에서 카드를 뽑지 않고 그 대신 당신의 위협 영역에 있는 뒷면 조우 카드를 1장 뽑습니다. 이때 당신의 위협 영역에 뒷면 조우 카드가 없다면, 당신은 쓰러집니다. (따라서 가급적 이러한 상황에 몰리지 않는 것이 좋습니다.)

양자 영역에서의 단서와 장소

이번 시나리오에서, 장소들은 플레이 영역에서 나갔다가 이후에 다시 들어올 수 있습니다. 장소 한 곳이 플레이 영역에서 나갈 때, 그 장소에 부착된 카드와 장소에 놓인 단서를 모두 버립니다. 장소 한 곳이 플레이 영역에 들어올 때, 그 장소가 이전에 플레이 영역에 있었는지 여부와 상관없이 당신이 마치 그 장소를 처음 공개한 것으로 취급합니다. 따라서, 장소가 공개될 때마다 해당 장소의 단서값만큼의 단서를 (토큰 저장소에서 가져와) 해당 장소에 놓습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했고(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러져서), 조사자 한 명이 '어원 시몬스' 이야기 자산을 조종한 상태로 후퇴했다면: 결말 3으로 이어집니다.

아무 결말에도 도달하지 못했고(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러져서), 누구도 '어원 시몬스' 이야기 자산을 조종한 상태로 후퇴하지 않았다면: 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 마침내 정신을 차렸을 때에는 일행 모두가 누더기호로 돌아와 있었습니다. 창밖으로 엘브루스의 모습은 온데간데 없는 것으로 보아, 양자 영역 내의 시공간 속으로 사라진 것으로 보입니다. 그곳에서 무슨 일이 있었는지, 기억은 온통 흐릿하기만 한지라 정말 엘브루스에 내려갔다 온지조차 확신할 수 없었습니다. 그러나 선체를 점검하던 도중, 이 모든 것이 사실이었다는 증거를 발견했습니다. 누더기호 선창에서 양자 거동을 보이는 수정 조각을 발견한 것입니다. 당신이 무의식중에 엘브루스에서 회수해 온 거라고 밖에 설명할 수가 없었습니다. 사교도들이 엘브루스를 찾았던 이유는 아직도 불분명하지만, 다음 행선지에서는 의문만 불어나는 것이 아니라 부디 답을 찾을 수 있기를 고대하며 항로를 설정합니다.

(C) 캠페인 기록지에 엘브루스 연구 기지가 양자 영역 속으로 사라져 버렸다라고 기록합니다.

(C) 아직 캠페인 기록지에 당신은 테고의 혼돈을 목도했다라고 기록되어 있지 않으면, 지금 그렇게 기록합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 캠페인 기록지의 "임박한 파멸" 아래에 빗금을 4개 긋습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

결말 2: 물리학자는 당신의 도움에 연신 감사를 표했습니다. "이 중요한 연구 기록물이 죄다 날아갈 뻔 했습니다... 제 때 와주셔서 얼마나 다행인지 몰라요. 식민지 연방에서 도와드릴 일이 생긴다면, 제가 말을 잘 해 두겠습니다." 당신은 고개를 끄덕이고 어원과 어색한 악수를 나눈 뒤, 누더기호로 돌아왔습니다. 사교도들이 엘브루스의 양자 수정 조각을 훔쳐갔다는 사실은 밝혀냈지만, 아직 그 목적까지는 불분명합니다.

어원이 선물해준 양자 수정 조각의 덧없는 빛을 바라보며, 당신이 처한 괴이한 상황을 이리저리 곱씹어 봅니다. 하지만 자기 생활에 혀비할 시간 따위 없습니다. K2-PS187이 다음 행선지를 결정하기만을 기다립니다.

(C) 캠페인 기록지에 엘브루스 연구 기지가 완전히 안정화되었다라고 기록합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 황색의 왕의 시선을 끌었기에, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 캠페인 기록지의 "임박한 파멸" 아래에 빗금을 1개 긋습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

결말 3: 당신이 누더기호로 귀환한지 얼마 되지 않아, 엘브루스는 덧없는 면지구름으로 조그마들더니 현실 영역에서 사취를 감춰 버렸습니다. 물리학자가 안도의 한숨을 내쉽니다. "제 때 와주셔서 다행입니다. 연구하던 것들이 다 날아간 건 안타깝지만, 그래도 모두 안전하니 다행이군요. 허나 한 가지 물어봐도 될까요? 우리가 왜 엘브루스를 노략질했던 바로 그 배에 타 있는 겁니까?" 당신은 지금까지 벌어진 일을 어원에게 소상히 밝히고서, 사교도가 양자 수정 조각으로 무엇을 하려 한 것일지 머리를 맞대고 추측해 봤습니다. 어원은 사교도가 양자 수정을 이용해 일종의 무기나 장치를 개발하려 한 건 아닐까 하는 의견을 내놓았지만, 그걸로는 설명되지 않는 부분이 너무 많습니다. 어쨌든 간에, 그는 선의인지 호기심에서인지는 몰라도 기꺼이 당신을 돋">*

(C) 캠페인 기록지에 엘브루스 연구 기지가 양자 영역 속으로 사라져 버렸다라고 기록합니다.

(C) 조사자 중 한 명이 '어원 시몬스(양자 물리학자)'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 캠페인 기록지의 "임박한 파멸" 아래에 빗금을 2개 긋습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

시나리오 IIIb: 지구의 그림자에서

“21세기 중반, 지구는 그야말로 혼돈의 도가니가 되었다. 하루가 며다하고 발발하는 폭동, 범죄, 광기는 예삿일이 되었고, 그보다 더한 것까지 잇따랐다. [...] 인류는 최후의 방책으로 두 개의 방주를 완성했고, 세 번째 방주까지 건조하기 시작했으나 이내 세 번째 방주의 예비 부품을 얻기 위해 해체되었다. 완성된 우주선 두 척은 각각 동면 상태의 이주민 3,000명씩을 싣고 화성을 향해 출발했다. 그 중 하나인 자유호는 전력 시스템 이상으로 인해 화성에 도착하기도 전에 탑승자 전원이 사망했으나, 다른 방주인 희망호는 끝내 화성에 당도했다...”

- 마자, 정보 기록 보관소

지구는 한때 인류의 안식처였지만, 강렬한 고대의 존재 앞에 광기로 스러지고 말았습니다. 인류는 결국 지구를 버렸으며 이제는 그곳에 무엇이 남아 있는지에 대한 정보마저 전무하다시피 합니다. 그러나 혹시라도 지구에 잔존 세력이 있어 외부로 교신을 시도한다면, 향수 2호와 같은 근지구 탐사선에서는 충분히 신호를 수신할 수 있을 것입니다.

지구로의 여정은 평온했습니다. 조종실에서 공허한 우주를 배경으로 청백한 푸른 점이 서서히 커져가 지구가 되는 모습을 보는 것이 하루 일과가 되었습니다. 마침내 대륙 몇 개를 알아볼 수 있을 즈음, 누더기호가 멀리 외딴 곳에서 오는 신호 하나를 포착했습니다. 향수 2호에서 나오는 조난 신호였습니다. 그 즉시, 교신을 시도했지만 전혀 응답이 없었기에 직접 향수 2호에 승선해서 상황을 살펴보기로 결정했습니다. 누더기호가 도킹을 위해 속도를 늦추기 시작했고, 당신은 희망조차 저버린 함선에 승선할 준비를 합니다.

게임 준비

(+) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **지구의 그림자에서**, **심우주**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(+) ‘감염원’, ‘아득한 곳에서 찾아온 행락객’ 적을 비플레이 상태로 치워둡니다.

(+) 남은 모든 스캔 카드(뒷면에 기호가 표시된 조우 카드)를 모아서 함께 섞어, 스캔 텍을 만듭니다.

(+) 모든 단면인 이야기 카드를 모아서 함께 섞어, 뒷면 “증거” 텍을 만듭니다.

(+) 나머지 모든 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘에어록’에서 시작합니다.

(+) “증거” 텍 맨 위 카드를 앞면을 보지 않고 뒷면으로 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다. 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 있는 빗금 3개마다 이 파장을 한 번씩 더 반복합니다. (예시: “임박한 파멸” 아래에 빗금이 5개 있다면, 시나리오 참조 카드 밑에 카드를 총 2장 둡니다.)

(+) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

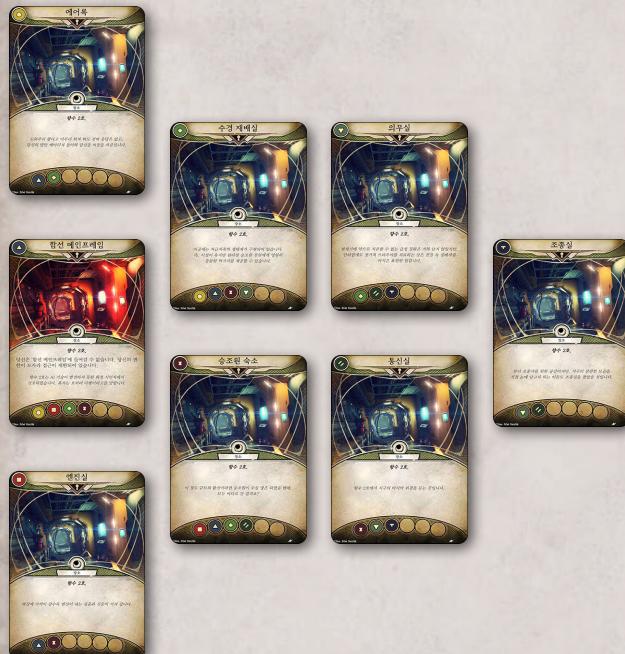
게임에서 제거된 카드

이번 시나리오에서는 게임에서 제거되는 카드를 확인하는 경우도 있으므로 별도로 모아서 관리해야 합니다(비플레이 영역에 모아둡니다).

움직임 스캔

이번 시나리오에서, 스캔은 조사자가 움직임 감지 장치로 선체 내의 움직임을 추적하는 것을 뜻합니다. 따라서 기존 시나리오와는 스캔 지정 행동이 조금 달라졌습니다. 당신은 스캔 텍 맨 위 카드와 일치하는 기호를 가진 장소에 있을 때만 스캔할 수 있습니다. 스캔할 때, 스캔 텍 맨 위장부터 일치하는 기호의 카드를 찾는 것이 아니라 그 대신, 스캔 텍 맨 위 카드를 바로 뽑습니다. 그러므로, 스캔 텍 맨 위 카드에 그려진 기호를 따라 직접 험선 곳곳을 탐험해야 합니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다 면): 현재 주요목적이 3이라면, 결말 3으로 이어집니다. 그 외의 경우, 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 당신은 아수라장에서 간신히 목숨만 건진 채 빠져나왔습니다. 향수 2호에 남아 있던 선원들이 변해버린 모습은 당신이 맨정신으로 감당하기에 너무나도 벼거웠습니다.

(P) 승점 더미에 승조원 이야기 자산이 없다면, 결말 5로 이어집니다.

(P) 승점 더미에 승조원 이야기 자산이 있다면, 시나리오 참조 카드 밑에 있는 이야기 카드를 확인해 봅니다(읽지는 않습니다). 이러한 이야기 카드마다, 혼돈 주머니에서 무작위로 혼돈 토큰을 1개씩 공개합니다. 공개한 토큰이 ♠, ♦, '+1', '0' 토큰이 아니라면, 그 이야기 카드에 해당하는 승조원 이야기 자산은 '감염원'이 만들어낸 모사체입니다!

◆ 승점 더미에 모사체인 승조원 이야기 자산이 있다면, 결말 2로 이어집니다.

◆ 승점 더미에 모사체인 승조원 이야기 자산이 없다면, 결말 3으로 이어집니다.

결말 2: 끔찍한 비명이 누더기호 안에 울려 퍼집니다. 당신이 우주선 안으로 데려온 승조원 중 하나는 인간 흉내를 내는 모사체였던 것입니다! 모사체가 정체를 드러내고, 지금까지 당신이 겨우겨우 구해냈던 승조원을 모조리 짊어 삼켜버렸습니다. 끝끝내 당신이 놈을 에어락으로 몰아내어 우주로 사출시키는 데 성공했지만, 선체가 입은 피해가 막대한 탓에 임무가 몇 달 가량 지연되고 말았습니다.

(P) 결말 5로 이어집니다.

결말 3: 당신은 몇몇 승조원을 구하지 못한 채로 지역과도 같았던 향수 2호를 탈출했습니다. 살아남은 승조원들은 며칠간 목숨을 잃은 동료들을 애도했습니다. 다행히도 누더기호로 데려온 승조원 중에는 모사체가 없었습니다. 시간이 흐르며 이들에게서 향수 2호에서 벌어진 사건의 전말을 들을 수 있었습니다. 어느 날, 지구로부터 미지의 신호가 전송되었으며, 이를 해독하자 의미를 알기 힘든 시가 나왔다고 합니다. 그로부터 며칠 뒤, 향수 2호에 광기가 들불처럼 퍼져나갔습니다.

“붉은 새벽빛이 떠오르게 두어라
우리가 무엇을 할 수 있으랴,
푸른 별빛이 사그라들 그때에
이 모든 것 지나가리라.”

분명 사교도들이 이 시를 죽고 있었을 거라는 생각이 들지만, 당신에게는 시구가 전혀 의미가 와닿지도 않으며 파편의 좌표를 밟히는 데에도 전혀 도움이 되지 않았습니다.

당신은 살아남은 승조원들을 화성 궤도 정거장까지 태워다 주었고, 생존자들은 마지막 갑사의 인사와 함께 작별을 고했습니다. 어찌되었든, 이제 이 일은 뒤로하고 다른 실마리를 찾아서 나아가야 합니다.

(C) 캠페인 기록지에 당신은 향수 2호의 남은 승조원을 구출했다라고 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 1개 긋습니다. 그런 다음, (게임에서 제거되었거나)/‘감염원’에 부착되어 있거나/스캔 텍스트에 있는 승조원 이야기 자산 2장마다 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 추가로 1개씩 긋습니다.

(C) 각 조사는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

결말 4: 향수 2호의 남은 승조원들은 흉물을 쓰러뜨릴 수 있도록 도와줘서 고맙다고 말하며, 사건의 전말을 들려주었습니다. 어느 날, 지구로부터 미지의 신호가 전송되었으며, 이를 해독하자 의미를 알기 힘든 시가 나왔다고 합니다. 그로부터 며칠 뒤, 향수 2호에 광기가 들불처럼 퍼져나갔습니다.

“붉은 새벽빛이 떠오르게 두어라
우리가 무엇을 할 수 있으랴,
푸른 별빛이 사그라들 그때에
이 모든 것 지나가리라.”

분명 사교도들이 이 시를 죽고 있었을 거라는 생각이 들지만, 당신에게는 시구가 전혀 의미가 와닿지도 않으며 파편의 좌표를 밟히는 데에도 전혀 도움이 되지 않았습니다. 어찌되었든, 이제 이 일은 뒤로하고 다른 실마리를 찾아서 나아가야 합니다.

(C) 캠페인 기록지에 향수 2호를 구했다라고 기록합니다.

(C) 조사자 중 한 명이 ‘우주 함포’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) 황색의 왕의 시선을 끌었기에, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♦ 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 1개 긋습니다. 그런 다음, ‘감염원’에 부착되어 있는 승조원 이야기 자산 2장마다 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 추가로 1개씩 긋습니다.

(C) 각 조사는 조사자들이 조종하는 승조원 이야기 자산 카드와 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

결말 5: 단 한 명의 승조원조차 구할 수 없었습니다. 그나마 다행이라 할 것은, 사달이 벌어지던 와중에 K2-PSI87이 메인프레임을 해킹해 사교도들이 찾던 것을 밝혀냈다는 점입니다. 사교도들은 지구로부터 전송된 신호를 갈취해 갔습니다. 그러나 이 통신 기록을 해독하려고 시간을 좀 써 봤지만 별 소득이 없습니다. 이 암호같은 신호와 충격적인 경험은 접어두고, 다른 실마리를 찾아서 나아가야 합니다.

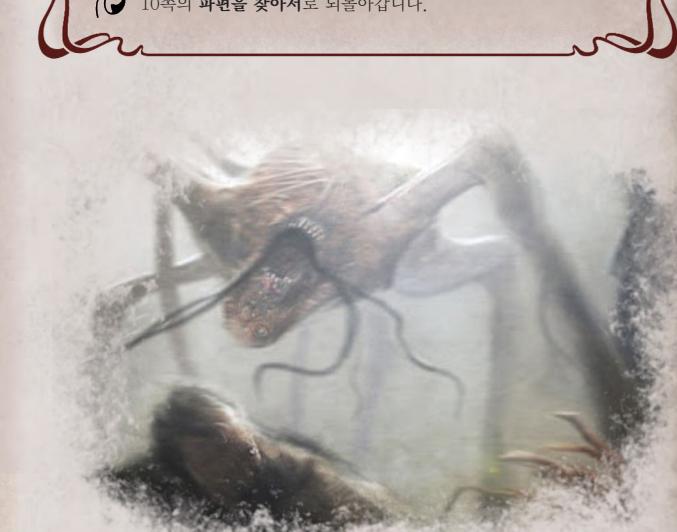
(C) 캠페인 기록지에 당신은 향수 2호의 승조원을 단 한 명도 구하지 못했다라고 기록합니다.

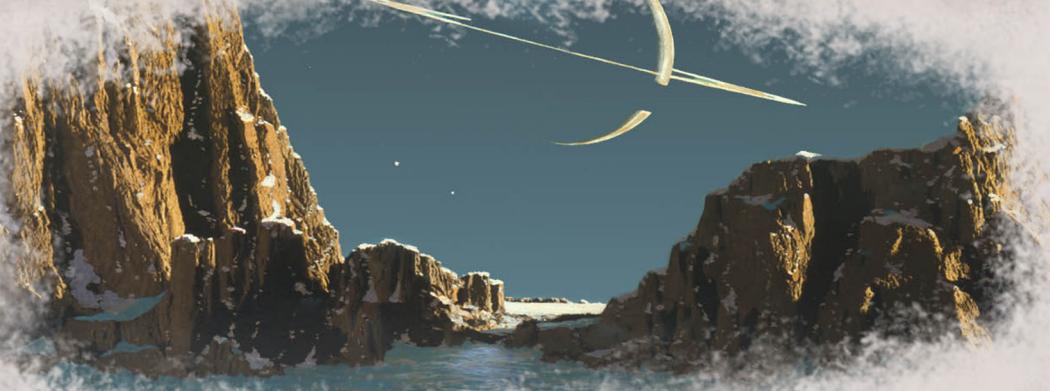
(C) 캠페인 기록지에 모든 조사는 (자신의 조사자 이름)은/는 지구에 의해 오염되었다라고 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 4개 긋습니다.

(C) 각 조사는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 상상할 수조차 없는 일을 목격했기 때문에, 각 조사는 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.





시나리오 IIIc: 기묘한 위성

“인류가 외계 존재와 처음으로 접촉한 것은 21세기 초의 일로, 달 탐사대가 우연히 표토층 아래서 외계 구조물들이 이루는 광대한 지하 연결망을 발견하면서인 것으로 알려졌다. ‘그레이’라는 별칭의 외계인은 초기 문명을 관찰하고 조사하기 위해 태양계에 발을 들인 호기심 많은 종족으로 보였다. 그러나 그들이 달에서 무엇을 하고 있었는지는 오랫동안 비밀에 싸여 있었다...”

- 마자, 정보 기록 보관소

타이탄으로 하강하는 내내 창밖을 내다 봐도, 사방이 짙은 주황색 구름뿐입니다. 착륙선이 대류권까지 내려온 후에야, 짙은 구름 아래로 펼쳐진 지면이 보입니다. 강한 바람이 부는 메탄 눈 언덕이 수 킬로미터에 걸쳐 펼쳐져 있고, 그 사이를 마치 칼처럼 날카로운 화산 능선이 가르고 있었습니다. 화산 분화구에서는 용암이 아니라 액체 상태의 물, 암모니아, 메탄이 분출되어 비탈길을 따라 쏟아져 내리다 환상적인 형태를 이루며 얼어붙은 장관이 펼쳐집니다. 타이탄의 생경한 풍경이 이토록 아름다우리라고는 꿈에도 생각지 못했습니다.

착륙선은 평평한 빙판 위에 부드럽게 착륙했습니다. K2-PS187를 통해 이 좌표가 사교도들이 특이한 “출장”을 다녀왔던 곳임을 최종 확인하고서, 장비를 차려 입고는 자동문을 열고 협한 타이탄 지표에 발을 내딛습니다. 주황색 절벽 사이를 파고든 커다란 터널이 당신을 맞이합니다. 터널 안쪽에서 뻗어 나오는 녹색 빛이 입구를 지키는 기묘한 형체를 비춥니다...

게임 준비

(P) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **기묘한 위성, 심우주**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(P) **성간 포식자** 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(P) 모든 **두뇌** 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워둡니다.

(P) 스캔 카드인 ‘아득한 곳에서 찾아온 행락객’ 적을 비플레이 상태로 치워둡니다.

(P) 남은 모든 스캔 카드(뒷면에 기호가 표시된 조우 카드)를 모아서 함께 섞어, 스캔 텍을 만듭니다.

(P) 나머지 모든 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘입구 터널’에서 시작합니다.

(P) ‘그레이’ 적을 ‘입구 터널’에 출현시킵니다.

(P) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

봉인

몇몇 카드의 효과는 하나 이상의 봉인 토큰을 봉인하는 기능을 갖습니다. 이는 다음 과정을 따릅니다: 혼돈 주머니에서 지정된 토큰을 찾고, 그 토큰을 혼돈 주머니에서 제거하며, 해당 카드에 놓습니다. 혼돈 주머니에 지정된 토큰이 없다면, 효과 해결에 실패합니다.

혼돈 토큰이 “해방”될 때는, 해방된 토큰을 혼돈 주머니에 다시 넣습니다. 이렇게 다시 넣은 혼돈 토큰은 이제부터 봉인된 것으로 간주하지 않습니다. 하나 이상의 혼돈 토큰을 봉인하고 있는 카드가 어떠한 이유로든 플레이 영역에서 나가면, 그 위에 봉인된 모든 혼돈 토큰을 즉시 해방시킵니다.

순찰

몇몇 적은 ‘순찰’ 키워드를 갖고 있습니다. 적 단계 (“사건 구조 상세” 3.2 과정) 동안, 준비 상태이고 교전 중이 아니며 ‘순찰’ 키워드를 가진 모든 적은 명시된 장소(순찰 단어 옆 팔호 안에 명시되어 있습니다)를 향해 가장 가까운 경로를 따라 이어진 장소 한 곳으로 이동합니다.

두뇌 스캔

이번 시나리오에서, 스캔 기능은 스캔 텍에서 “일치하는 두 개의 기호”를 둘 다 가진 카드를 찾으라고 지시합니다. 둘 중 하나만 표시된 카드는 조건에 맞지 않는 것으로 스캔 대상으로 유효하지 않습니다. 일치하는 기호가 둘 다 표시된 카드(표시 순서는 상관없이)만 스캔 대상으로 유효합니다.

합산된 능력 테스트

이번 시나리오에서 몇몇 능력 테스트는 조사자에게 여러 능력을 한 번에 테스트 하라고 요구합니다. 이러한 능력 테스트를 수행하려면, 단순히 지시된 두 능력을 더하고 혼돈 토큰 하나를 공개하고 해결하며, 이렇게 보정된 능력값을 능력 테스트 난이도와 비교합니다. 이러한 테스트는 두 가지 능력 테스트 모두에 속한 것으로 간주합니다. 따라서 둘 중 어느 능력 아이콘을 가진 카드든지 해당 테스트에 소모할 수 있고, 두 종류의 아이콘 모두 테스트와 일치하는 능력 아이콘으로 간주합니다. (같은 능력을 여러 번 더하게 되는 능력 테스트의 경우, 그 능력 아이콘은 한 번만 기여합니다.)

장소 대체

이번 시나리오를 진행하는 동안, 기존 장소 위에 새로운 장소를 올려놓으라는 지시를 받게 될 것입니다. 이렇게 플레이 상태인 기존 장소 위에 새로운 장소를 올려놓을 때, 새로운 장소가 기존 장소를 대체합니다. 이에 따라 기존 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 이제부터 모두 새로운 장소에 있는 것으로 간주합니다(하지만 장소가 바뀐 것일 뿐).

그것들이 “이동”한 것은 아닙니다). 어느 장소가 플레이 영역을 떠날 때, 그 밑에 다른 장소가 놓여 있는 경우, 밑에 놓인 장소가 플레이 영역을 떠나는 장소를 대체합니다. 이에 따라 플레이 영역을 떠나는 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 이제부터 모두 밑에 놓인 장소에 있는 것으로 간주합니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했고 조사자가 한 명 이상 후퇴했다면:
결말 2로 이어집니다.

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면: 결말
1로 이어집니다.

결말 1: 당신이 타이탄에 도착한 지 얼마 되지 않아, 외계 군단이 괴성과 함께 날개를 펼려이며 시설을 강습했습니다. 다행히라 해야 할지, 놈들의 목적은 당신이 아니었습니다. 외계인의 시설은 약탈당했고 당신이 죽을 만한 실마리는 좌다 소실되었으나, 놈들은 당신에게는 달려들지 않고 다시 날아가 버렸습니다. 마침내 해안에 들끓던 괴물 무리가 사라지자, 당신은 폐허가 된 연구 시설을 뒤지다 제각기 크기가 다른 황금 원반을 몇 개 찾아냈습니다. 일단 이것이나마 회수하여 누더기호로 귀환했습니다. 원반들을 만지작거리며 이런저런 방향으로 결합해 보려고 했지만, 황금으로 되어 있다는 재료 자체의 가치 외에는 다른 쓰임새를 찾을 수 없었습니다. 아직도 당신이 모르는 것이 많으니, 결의를 다지고 다음 탐사를 준비합니다.

(C) 캠페인 기록지에 당신은 미고와 반목하고 있다라고 기록합니다.



(C) 승점 더미에 이야기 카드가 3장 있다면, 캠페인 기록지에 당신은 사교도들이 사용하는 추악한 방법을 알아냈다라고 기록합니다. 그런 다음, 황색의 왕의 시선을 끌었기에, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♡ 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 1개 긋습니다. 그런 다음, 플레이 상태인 두뇌 이야기 자산마다 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 추가로 1개씩 긋습니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 황색의 왕의 권속에 대해 더 잘 알게 되었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

결말 2: 누더기호에 올라 외계 시설에서 보았던 것들이 대체 무슨 의미를 갖는지 골몰했지만, 크게 와닿는 것은 없었습니다. 그려던 도중 미고와 사교도가 물물교환을 했던 것이 떠올라, 누더기호의 선장을 삽삽이 수색해봤습니다. 아니나 다를까 선장 한켠에 사교도들이 미고로부터 받았던 황금 원반이 무더기로 쌓여 있었습니다. 원반들을 만지작거리며 이런저런 방향으로 결합해 보려고 했지만, 황금으로 되어 있다는 재료 자체의 가치 외에는 다른 쓰임새를 찾을 수 없었습니다. 아직도 당신이 모르는 것이 많으니, 결의를 다지고 다음 탐사를 준비합니다.

(C) 승점 더미에 이야기 카드가 3장 있다면, 캠페인 기록지에 당신은 사교도들이 사용하는 추악한 방법을 알아냈다라고 기록합니다. 그런 다음, 황색의 왕의 시선을 끌었기에, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♡ 토큰을 1개 추가합니다.

(C) ‘미고 과학자’ 사본이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지에 당신은 미고와 반목하고 있다라고 기록합니다. 그 외의 경우, 캠페인 기록지에 당신은 미고와 동맹을 맺었다라고 기록합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 빗금을 1개 긋습니다.

(C) 10쪽의 파편을 찾아서로 되돌아갑니다.

막간 II: 자아성찰

기묘한 양자 수정 조각, 미고에게 얻은 황금 원반, 지구로부터 전송된 뜻 모를 신호... 태양계 각지를 떠돌며 이처럼 퍼즐 조각은 모았다가지만, 도저히 하나의 퍼즐로 완성할 수가 없습니다. 이 모든 것을 아귀가 맞게 합칠 결정적인 단서가 누락되었습니다. 물론, 이 문제에 대한 명쾌한 답을 찾을 수 있을 만한 장소가 아직 한 곳 있지만, 그곳에서 마주하게 될 것이 두렵습니다. 그곳은 바로 당신 자신의 정신 속입니다.

당신의 현재 의식 깊숙한 곳, 사념의 변두리에 아직 물의 원래 주인이었던 사교도의 의식이 깊숙히 있습니다. 그 “당신”이라면 분명 파편을 찾을 방법을 기억하고 있을 것입니다.

가상으로 구현된 스스로의 정신 속에 들어가는 것은, 아주 사소한 실수 하나만으로 당신이라는 존재 전체가 광기의 구렁텅이에 빠질 수 있기에 극도로 위험한 일입니다. 하지만 당신은 스스로의 과거와 마주해 결착을 지을 준비가 되어 있습니다. K2-PS187의 도움을 받아 동면 장비의 꿈 프로토콜을 당신 내면의 기억에 접근할 수 있도록 조정했습니다. 또 다시 당신은 관짝같은 동면 캡슐에 몸을 누입니다. 떨깍. 스위치 소리와 함께, 서서히 무의식 속으로 빠져듭니다...

(C) 원한다면 혹여나 놓쳤을지 모르는 중요한 정보를 찾아서 누더기호를 수색해 도 됩니다. 그렇게 하기로 하면, 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 벗금을 1개 짚고 각 조사자의 “기억”에 벗금을 1개씩 짚습니다.

(C) 조사자들은 이 “미래”에 대해 더 알아보기 위해, 지구 역사 시뮬레이션에 들어가 외전 이야기 하나를 플레이해도 됩니다. 이 때 외전 이야기를 플레이하는 데 경험치를 소비하지 않고 그 대신, 그만큼 각 조사자의 “기억”에 있는 벗금을 지웁니다. 마찬가지로 외전 이야기에서 경험치를 얻지 않고 그 대신, 그만큼 각 조사자의 “기억”에 벗금을 짚습니다. (외전 이야기를 완료한 후, 본 항목으로 되돌아옵니다.)

(C) 난이도에 따라 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다:

◆ 쉬움: -3.

◆ 어려움: -6과 ■■■.

◆ 보통: -5.

◆ 전문가: -7과 ■■■.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 당신은 사교도들이 사용하는 추악한 방법을 알아냈다면, 자아성찰 1로 이어집니다.

(C) 그 외의 경우, 시나리오 IV: 황색의 기계로 전너립니다.

자아성찰 1: 전생의 기억이 밀물처럼 밀려들어옵니다. 이 끔찍한 환상 속에서 당신은 재굴 기지에 미사일을 발사했고, 모방성 생물 바이러스를 살포했으며, 그 외에도 인류에게 형언할 수조차 없는 악한 일을 수도 없이 저질렀습니다. 사교도였던 전생의 “당신”은 이 잔혹한 행위에 마땅히 응보를 받아야 할 것입니다. 당신은 마침내 자신 안에 잔존하는 그 괴물을 지워 버릴 준비를 마쳤습니다.

(C) 다음 시나리오에서 모든 조사자는 추가로 자원을 1개씩 더, 시작 카드를 1장씩 더 가지고 시작합니다.

(C) 시나리오 IV: 황색의 기계로 이어집니다.



시나리오 IV: 황색의 기계

당신은 흄칫 놀라며 눈을 뜁니다. 마치 보이지 않는 힘이 당신을 흔들어 깨운 것만 같습니다. 객석에는 다른 관객이 몇 명 없고 무대에도 공연하는 사람이 아무도 없습니다. 조명은 어두어둡하고 무대 커튼은 너털너덜하고 찢어져 있습니다. 고약하지만 알 아체기 어려운 냄새가 공기에 스며듭니다. 이 모든 것이 시작되었던 와드 극장으로 돌아왔습니다. 이것은 당신의 기억의 산물일까요? 아니면 이 모든 것이 계속 꿈속이었던 걸까요? 줄음을 떨쳐 버리고 혀공에다 K2-PS187을 불러 봅니다. 다행히도, 어쩌면 약간 실망스럽게도, 모든 절차가 정상적으로 개시되었다는 낭랑한 기계음이 울려 퍼집니다. 드디어 당신의 정신 속에 도착했습니다...

게임 준비

- (C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **황색의 기계**, **커튼콜**, **어두운 과거**, **망상**, **쥐 떼**. (**커튼콜**과 **망상** 조우 세트는 카르코사로 가는 길 딜리스 확장에 있습니다.) 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



커튼콜 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 장소 카드만 모읍니다.

- (C) 조사자들은 망상 조우 세트 대신 (돌아온 카르코사로 가는 길에 있는) 광기를 부르는 망상 조우 세트를 사용해도 됩니다. 그렇게 하기로 하면, 각 조사자의 “기억”에 빛금을 1개씩 긋습니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- (C) ‘공연장’, ‘로비’, ‘특별석’, ‘무대 뒤편’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘공연장’에서 시작합니다.

- (C) 모든 ‘로비 출입구’ 사본, 모든 ‘무대 뒤편 출입구’ 사본을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- (C) 모든 ‘당신의 다른 자아’ 적 사본을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- (C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 꿈을 꾸었습니다. 생생하고, 명쾌하고, 너무나도 현실적인 꿈이었습니다. 당신은 와드 극장을 탈출하여 비가 쏟아지는 길거리로 나왔습니다. 그 뒤로는 무시무시한『황색의 왕』기념 만찬회에 방문하고, 아케임을 가로질러 프랑스를 거쳐 카르코사에 이르는 장대한 모험에 올랐습니다. 당신이 마침내 동면 캡슐에서 식은땀을 흘리며 깨어났을 때는, 지금의 새로운 현실을 거의 잊어버릴 지경이었습니다. 비록 고된 시련은 예상보다 훨씬 더 오래 이어졌지만, 드디어 당신의 또 다른 자아가 숨기고 있던 기억의 편린, 바로 카르코사의 파편의 위치를 찾는 의식을 알아냈습니다.

(C) 승점 더미에 '회상' 음모가 하나 이상 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 자신의 이전 기억을 다시 겪었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

(C) 캠페인 기록지의 "임박한 파멸" 아래에 빙금을 2개 긁습니다.

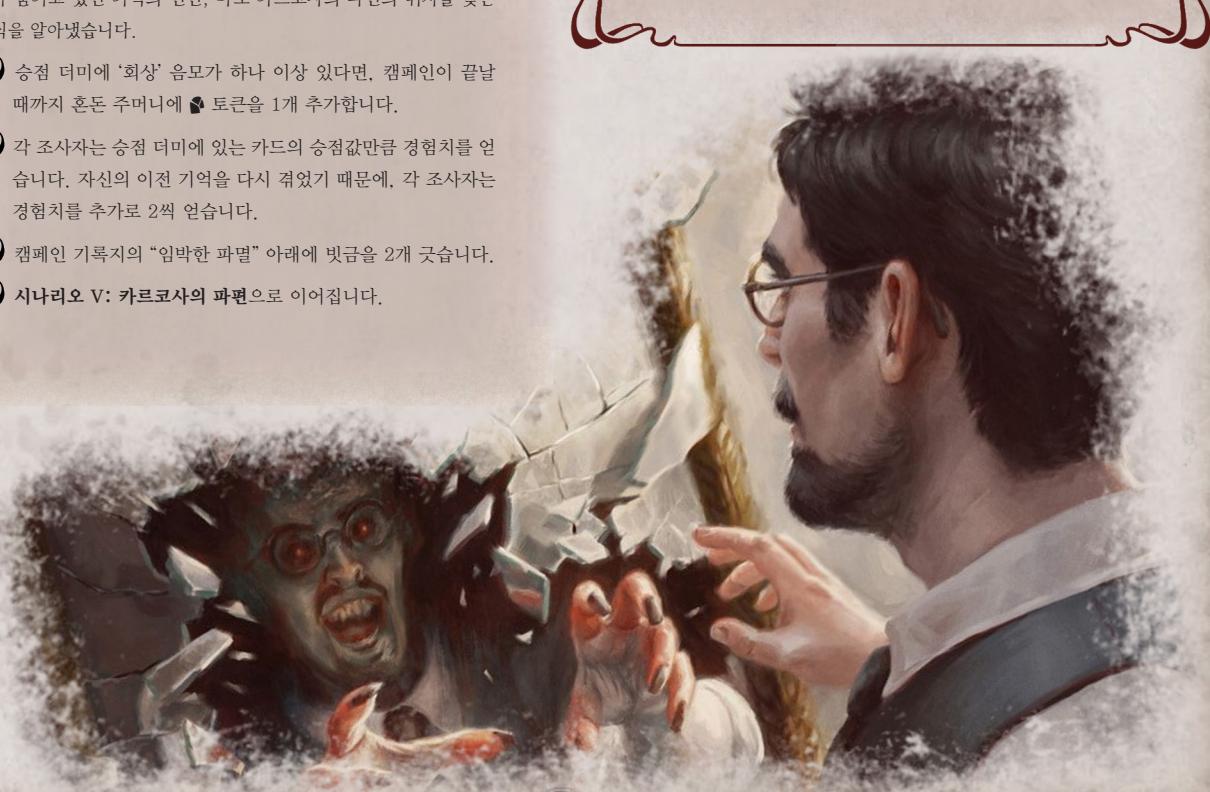
(C) 시나리오 V: 카르코사의 파편으로 이어집니다.

결말 2: 사교도의 정신이라는 전염성 종양을 마침내 당신의 정신 속에서 걷어내고 나자, 당신의 또 다른 자아가 숨기고 있던 기억의 편린, 바로 카르코사의 파편의 위치를 찾는 의식을 알아냈습니다. 더 이상 고민하지 않고, 당신은 가상현실 속 몽환의 땅으로의 연결을 끊고 누더기호의 몸으로 돌아왔습니다. 기나긴 모험 끝에, 드디어 타설다와 대면할 준비를 마쳤습니다.

(C) 승점 더미에 '회상' 음모가 하나 이상 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 시나리오 V: 카르코사의 파편으로 이어집니다.



시나리오 V: 카르코사의 파편

낭비할 시간이 없습니다. 당신은 마치 몸에 뱜 기억인 것처럼 제단을 구성해 나갔습니다. 한가운데에는 양자 수정 조각 하나를 설치하고, 그 앞으로는 미고에게 얹은 황금 원반을 정렬해 두었습니다. 모든 것을 제 위치에 놓고 난 뒤, 지구로부터 전송된 입에 담아선 안 될 시구를 읊습니다.

“붉은 새벽빛이 떠오르게 두어라
우리가 무엇을 할 수 있으랴,
푸른 별빛이 사그라들 그때에
이 모든 것 지나가리라.”

황금 원반들이 파르르 떨리기 시작하더니, 모두가 똑바로 서서 한 방향으로 가속하더니 제단 주변을 빙빙 돌기 시작했습니다. 양자 수정이 노란색 섬광을 잡깐 띠더니, 돌연 강렬하고 짙은 빨간 빛을 내뿜습니다. 원반들은 일정하지만 제각기 다른 속도로 빙그르르 주변을 돌다가, 결국엔 속도가 느려지더니 모두 동시에 쓰러집니다. 그러자, 의식이 시작되었을 때와 마찬가지로 금작스럽게 붉은색 조각이 희미한 가스 안개를 분출하여 눈앞을 완전히 가렸습니다.

안개가 걷히자 양자 수정은 온데간데 없고, 바닥 여기저기 놓인 황금 원반들만이 보입니다. 황금 원반이 배치된 형태를 본 순간, 이것이 태양계의 행성 배치라는 것을 직감했습니다. 자세히 살펴보니, 독성과 토성의 궤도 사이에 자줏빛 수정 파편 하나가 보입니다. K2-PSI87의 분석을 통해 황금 원반이 현재 태양계의 행성 배치와 정확히 일치한다는 것을 동일하다는 것을 확인하고서, “파편”으로 향로를 설정했습니다.

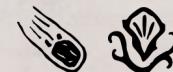
파편을 향해 누더기호가 날아가는 사이, 당신은 현생과 전생에서 찾아갔던 수많은 행성과 이루 말할 수 없는 장대한 모험을 머릿속으로 되뇌입니다. 사람들을 만나고 이야기를 나누고 그들의 부탁을 들으면서도, 그 기저에서 짹트는 희망과 미래를 향한 기대를 엿보았습니다. 다가올 미래마저 광기어린 왕의 또 다른 경기랄 따위로 전락하게 둘순 없기에, 무슨 일이 있더라도 그런 일이 일어나지 못하게 막아야 합니다.

파편은 예상과는 완전히 다른 모습이었습니다. 타원형의 소행성은 장축의 길이가 약 4 km 가량 되는 너무나... 평범한 천체였습니다. 소행성에 감도는 노란빛은 금색보다는 어두운 갈색에 가깝고, 혹독한 우주에 이리저리 치이며 생긴 운석 화구와 균열이 표면 곳곳에 흩어져 있었습니다. 당신은 카르코사의 왕녀와 맞설 준비를 하고, 한치 고민 없이 파편으로 하강을 시작합니다.



게임 준비

(P) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **카르코사의 파편**, **카르코사의 거주자**, (**카르코사의 거주자** 조우 세트는 **카르코사**로 가는 길 텔러스 확장에 있습니다.) 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(P) ‘파편 표면’ 장소와 ‘벼려진 착륙지’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘파편 표면’에서 시작합니다.

(P) 양면 장소 카드 6장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(P) 단면 이야기 카드 4장(‘왕의 도착’, ‘즐거움’, ‘오직 그대를 위한 것’, ‘실종된 조사팀’)을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(P) ‘속삭임이 든 병’ 이야기 자산, ‘헬거인’ 적, ‘알데바란의 야수’ 적, ‘할리 호수의 피조물’ 적 사본 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(P) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

파편에서 장소 뒤집기

이번 시나리오에서, 당신은 장소를 그 반대면으로 뒤집으라는 지시를 받게 됩니다. 이런 지시를 받게 될 때, 단순히 장소를 뒤집습니다. 이 때, 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 그대로 유지됩니다 (이 반대면 장소의 명칭은 달라집니다). 그런 다음, 해당 장소에 그 장소의 단서값에 도달할 때까지 단서를 추가합니다.

장소에 “뒤집힐 수 없습니다”라는 문구가 있다면, 해당 장소는 뒤집으라는 지시를 받았을 때에도 무시합니다. 그러나, 이로 인해 장소들을 뒤집는 기능의 격발이 방지되지는 않습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했고, 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1/2에 있었다면: 결말 1로 이어집니다.

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했고, 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 3에 있었다면: 결말 2로 이어집니다.

결말 1: 마침내 눈을 뜨자, 저 멀리서 뒤틀린 도시의 외계의 첨탑들 이 구름 속으로 떠오르는 광경이 펼쳐집니다. 당신 뒤로, 호수의 어두운 표면이 두 개의 태양의 빛을 반사해 빛나고 있습니다. K2-PS187에 게 도와 달라고 소리쳐 봤지만, 아무런 응답도 없었습니다. 이건 시뮬레이션이 아닙니다. 당신은 카르코사의 왕국에 갇혀 버렸으며, 이곳을 탈출할 방법도 태양계를 구할 길도 없습니다.

(C) 캠페인 기록지에 조사자들은 카르코사에 갇혀 버렸다라고 기록합니다.

(C) 모든 조사자는 미칩니다.



(C) 조사자가 캠페인에서 패배했습니다.

결말 2: 당신은 동면 캡슐에서 식은땀을 흘리며 깨어났습니다. 혼란스럽고 방향감각도 없는 와중에, K2-PS187의 기계음이 들립니다. 당신은 자신의 정신 속으로 들어가기로 결정한 후, 두 달 넘게 혼수상태에 빠져 있었다고 합니다. 소행성에서 겪은 일이나 하스터의 실체는 상상의 소산이라기에는 너무나 현실적이었으니, 이 모든 것이 사교도의 파면화된 기억 속에서 재구성된 것이 틀림없습니다. 상황이 어찌됐건, 이제 태양계의 파멸이 임박했음을 알게 되었고, 무엇을 해야 할지도 명확해졌습니다. 피할 수 없는 파멸이 닥치기 전에 가능한 한 많은 이들을 구해내야 합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 벗금을 2개 줍습니다.

(C) **시나리오 VI: 저무는 별로** 이어집니다.

결말 3: 마침내 누더기호에 다시 모였을 때, 당신은 스스로가 직면한 진짜 위협을 기억해냈다면 얼마나 많은 시간을 아낄 수 있었을지에 대한 생각을 떨칠 수 없습니다. 태양이 비칠 시간이 몇 년밖에 남지 않았고, 대부분의 인류는 곧 찾아올 멸망에 대해 아무 것도 모릅니다. 이 임박한 파멸 앞에서, 당신이 무엇을 해야 할지 알 것 같습니다. 피할 수 없는 파멸이 다가오기 전에 가능한 한 많이 구해내야 합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) **시나리오 VI: 저무는 별로** 이어집니다.

시나리오 VI: 저무는 별

의심의 여지란 없습니다. 태양의 수소 핵이 전례 없는 속도로 붕괴되어 가고 있습니다. K2-PSI87의 추정에 따르면 태양에 연료를 공급하는 핵융합 반응이 고갈되고, 끝내 붕괴되어 수 광년 내의 모든 생명체를 절멸시킬 방사성 초신성이 되기까지 몇 년도 남지 않았다고 합니다. 사교도들이 파편에서 벌인 것 때문에 태양계는 때이른 종말을 맞이할 운명에 놓였습니다.

이제 유일한 희망은 인류의 날은 식민지에 별의 죽음이 가속화되었다고 전하고, 사람들을 설득하여 초신성으로부터 살아남기 위해 필요한 자원과 기술을 모으도록 모든 방법을 동원해 둡는 것밖에 남지 않았습니다. 당신이 인류를 구하기 위해 태양계를 가로지르는 대장정에 대비하는 사이, K2-PSI87가 항법 콘솔을 설정합니다.

© 캠페인 기록지를 확인합니다. **왕위 계승을 부정하는 의식**을 알아냈다면, 다른 길로 이어집니다.

© 그 외의 경우, 게임 준비로 건너뜁니다.

다른 길: 어쩌면 다른 방법이 있을지도 모릅니다. 타실다의 신전에서 목도한 의식은 준비하는 데 수 개월 이상 걸릴 것이고, 의식을 어디서 수행해야 하는지도 아직 불분명합니다. 그러나 의식을 수행할 수 있다면, 인류가 생존에 필요한 기술을 개발하는 데 충분한 시간을 벌어 줄 것입니다. 하나의 의식 장소를 찾는 것은 인류의 식민지를 구하는 일과 완전히 다른 문제이기에 둘 다 달성하기는 대단히 힘들 것입니다...

© 게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

© 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **저무는 별, 시대착오, 심우주, 종말, 요그 소토스의 권속**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



© **하스터의 응시** 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



© ‘카실다호’ 장소, ‘도마그 트일’ 적, ‘미고 파수꾼’ 적, ‘이스인 경비병’ 적, ‘아득한 곳에서 찾아온 행락객’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

© ‘암흑 물질’ 주요사건과 ‘타실다의 각성’ 주요목적, ‘타실다’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

© 캠페인 기록지를 확인합니다:

◆ **엘브루스 연구 기지가 완전히 안정화되었다면**, ‘인공 신경 생물’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다. 그 외의 경우, ‘오리가미 프로젝트’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

◆ **향수 2호를 구했다면**, ‘츠신 회장’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다. 그 외의 경우, ‘마지막 희망’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

◆ **당신은 미고와 동맹을 맺었다면**, ‘미고 수집가’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다. 그 외의 경우, ‘문턱 수리’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

© 모든 스캔 카드(뒷면에 기호가 표시된 조우 카드)를 모아서 함께 섞어, 스캔 텍을 만듭니다. (위에서 치워 두지 않은 카드를 포함합니다.)

© ‘누더기호’, ‘화성’, ‘소행성대’, ‘명왕성’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘누더기호’에서 시작합니다.

© 캠페인 기록지의 “임박한 파멸” 아래에 있는 빛금마다 주요사건에 파멸을 1개씩 놓습니다.

© 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다): 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 눈부신 빛이 태양계를 비춥니다. 초신성 폭발이 공허를 통해 퍼져나가며 방비하지 못했던 모든 생명체를 절멸시키고 모든 천체에서 귀중한 대기를 벗겨냈습니다. 결국 폭발이 지나간 길에는 불모의 세계만이 남았습니다.

(C) 캠페인 기록지에 **태양이 초신성을 일으켜 태양계 대부분을 말살했다**라고 기록합니다.

(C) ‘문턱 수리’가 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지에 **미고가 고향 세계로 안전하게 돌아갔다**라고 기록합니다.

(C) ‘마지막 희망’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지에 ‘**희망**’이 폭발에서 살아남았다고 기록합니다. ‘희망’에서 후퇴한 조사자들은 **희망 너머**를 읽습니다.

(C) ‘오리가미 프로젝트’가 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지에 **식민지 연방이 다른 은하계로 도망쳤다**라고 기록합니다. ‘뉴 브루클린’에서 후퇴한 조사자들은 **떠나면 곳에서**를 읽습니다.

(C) 위에 언급된 이야기 카드가 승점 더미에 전혀 없다면, 남은 조사자들은 **막이 내리다 1**을 읽어야 합니다. 그 외의 경우, **막이 내리다 2**를 읽습니다.

결말 2: 카르도사의 왕녀가 결국 당신의 공격에 굴복했고, 점차 힘을 잃어 갔습니다. 타실다가 물리쳤으니 이로써 태양의 이른 봉괴를 막아낸 것입니다. 그때 갑자기 차운 바람이 불어오더니 끔찍한 냄새가 진동하기 시작합니다. 미처 반응하기도 전에, 노란색과 흰색의 에너지로 번쩍거리는 먹구름이 태양에서 튀어나와 우주선 전체를 감쌉니다. 구름 속에는 무시무시한 괴물이 떠다니고 있었습니다. 그것이 거대하고 구부정한 살덩이에, 괴악한 송곳니가 돋친 죽수 수십 개를 휘둘러댑니다. 이것이 타실다가 말했던 존재이자 그의 아버지, 바로 마지막 왕일 것입니다. 순식간에, 거대한 흉물이 선체를 짓이기기 시작합니다. 당신이 최후를 맞이하는 순간에도, 자신의 목숨은 폭발로 산화할지언정 다른 사람들을 구함으로써 전생의 과오를 속죄했음을 만족합니다.

(C) **막이 내리다 3**으로 이어집니다.

희망 너머에: 마침내 전력이 복구되자, 당신은 희망의 지하 대피소에서 나와 휘황찬란한 그림처럼 얼룩진 대기와 희미한 흰색 구체를 목도합니다. 저것이 바로 태양이 남긴 유산일 것입니다. 식민지 연구자들은 때마침 근처의 외계 유적에서 발생한 에너지 증폭 현상이 없었더라면, 전자기 보호막도 행성 전체를 지킬 수 없었을 것이라고 주장했습니다. 이제 인류는 백색 태양의 시대라는 이름 아래, 새로운 출발선에 섰습니다. 당신은 거대 도시가 스스로 유지될 수 있도록 돋고, 전생에 지구에서 보냈던 환상적인 이야기를 풀어놓으면서 여생을 보냅니다. 그럼에도 백색 왜성의 빛을 바라볼 때면, 언젠가는 저 별도 저물어 인류가 다시 한 번 멸종을 피해야 할 때가 오리라는 생각에 잡깁니다...

(C) 캠페인 기록지에 **(당신의 조사자)는 희망과 함께 여생을 보냈다**라고 기록합니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 승리했을까요...?

(C) **후일담으로** 이어집니다. (모든 조사자들이 자신의 결말을 읽을 때까지 기다리세요)

떠나면 곳에서: 시나이의 과학자들은 폭발 일보 직전에 시공간 왜곡 장치를 작동시켰습니다. 뉴 브루클린의 식민지는 시공간 주름을 이리저리 훙겨나가 새로운 은하, 새로운 미래를 향했습니다. 쌍성계로 추정되는 목적지에는 수많은 행성이 돌고 있으며, 더욱이 안전한데다 옛 지구와는 달리 고대의 존재들이 닿지 못하는 거리에 있습니다. 당신은 훗날 이주민들이 “낙원”이라 부르게 될, 새로운 보금자리의 터없는 하늘 아래 전초지를 건설하는 일을 도우며 여생을 보냅니다. 당신은 전생에 지구에서 보냈던 환상적인 이야기를 풀어놓습니다. 그 이야기는 동화가 되고, 끝내는 전설이 될 것입니다. 이 새로운 행성의 주민들은 평화와 번영 속에서 함께 살아가고 함께 일합니다. 이제 인류의 신세역이 되었습니다. 그럼에도 불구하고, 생생한 별들의 빛을 바라볼 때면, 언젠가는 저 별들도 저물어 인류가 다시 한 번 멸종을 피해야 할 때가 오리라는 생각에 잡깁니다...

(C) 캠페인 기록지에 **(당신의 조사자)는 낙원에서 여생을 보냈다**라고 기록합니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 승리했을까요...?

(C) **후일담으로** 이어집니다. (모든 조사자들이 자신의 결말을 읽을 때까지 기다리세요)

막이 내리다 1: 초신성의 빛이 하늘을 뒤덮고 당신과 동료들을 휘감습니다. 수많은 노력을 기했지만, 당신은 스스로의 과오를 만회할 수도 인류의 멸망을 막을 수도 없었습니다. 최후를 맞이하는 순간, 눈부신 빛 속에서 황색 누더기에 복을 입은 형체가 앞으로 다가옵니다. 당신은 무릎을 꿇고 그녀의 손을 잡습니다. 타실다가 당신을 반기며 어스레한 카르코사 왕국으로 이끌니다.

(C) 캠페인 기록지에 **당신은 어스레한 카르코사의 왕궁으로 돌아갔다**라고 기록합니다.

(C) 모든 조사자는 사망합니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 패배했습니다.

막이 내리다 2: 초신성의 빛이 하늘을 뒤덮고 당신과 동료들을 휘감습니다. 자신의 목숨은 이렇게 산화할지언정 다른 사람들을 구함으로써 전생의 과오를 속죄했음을 만족합니다. 최후를 맞이하는 순간, 충격파가 당신의 육체적 본질을 벗겨내기 전에 당신은 끔찍한 운명을 받아들이며 눈을 감습니다.

(C) 캠페인 기록지에 **(당신의 조사자)는 초신성 폭발에 휩쓸렸다**라고 기록합니다.

(C) 모든 조사자는 사망합니다.

(C) 모든 조사자가 여기를 읽고 있다면, 조사자가 캠페인에서 패배했을까요…?

(C) 후일담으로 이어집니다.

막이 내리다 3: 당신은 박수갈채 소리에 놀라 깨어납니다. 극장의 관객들이 자리에서 일어나 끊임없는 갈채를 퍼붓습니다. 앞줄에 있던 관객 가운데 몇몇은 무대 위의 배우를 향해 장미꽃을 던지고, 배우들은 만면에 미소를 띤 채로 인사를 합니다. 머리가 타들어 가는 듯한 두통이 판자놀이를 찌릅니다. 어떻게 극장으로 되돌아온 걸까요? 누더기호는 대체 뭐였을까요? 또 K2-PS187은 상상일 뿐이었을까요? 과연… 당신이 겪은 미래는 다 무엇이었을까요? 그게 전부 한낱 악몽에 불과했던 걸까요? 공연이 끝나 귀가하려는 관객들이 우르르 몰려나오기 전에, 당신은 한 발 먼저 객석에서 빠져나왔습니다. 피로와 현기증이 당신의 감각을 지배합니다. 기나긴 조사의 압박감이 정신을 짓누릅니다. 마침내 로비에 도착했을 즈음에는 거의 땅바닥을 기다시피합니다. 땅… 지구. 당신은 드디어 집에 돌아왔습니다. 이것이 시뮬레이션 이거나 마음의 속임수일 수도 있다는 생각이 은연중에 들지만, 더 이상 신경쓰지 않기로 합니다. 그 정도는 감수할 수 있습니다. 적어도 지금은 더 밝은 미래에 대한 희망이 있으니…

(C) 캠페인 기록지에 **조사자들이 마침내 하스터의 손아귀에서 벗어났고 하스터가 감옥에서 탈출하지 못하도록 막았다**라고 기록합니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 각 조사자는 정신적 트라우마를 2까지 회복해도 됩니다. 이제 그들에게는 희망이 있기 때문입니다.

(C) 캠페인 기록지에 **'희망'이 폭발에서 살아남았다. 식민지 연방이 다른 은하계로 도망쳤다. 미고가 고향 세계로 안전하게 돌아갔다**라고 기록합니다.

(C) 후일담으로 이어집니다.

후일담

캠페인 기록지를 확인합니다. ‘희망’이 폭발에서 살아남았거나 식민지 연방이 다른 은하계로 도망쳤다면, 후일담 1로 이어집니다.

그 외의 경우, 후일담 2로 전너립니다.

후일담 1: 인류는 모든 역경을 이겨내고 두 번째 종말에서 살아남았습니다. 새로운 별빛 아래 죽은 이들의 먼지 사이로 인류는 과학 발전과 번영의 황금기를 맞이합니다. 한때는 태양이었던 백색 왜성이 소멸할 때쯤에는 인류는 은하계의 절반은 될 수의 별을 식민지로 삼을 것입니다. 일부 식민지는 고대의 존재의 광기에 굴복하겠지만, 대부분은 살아남아 번성할 것입니다. 그럼에도 수십억 년이 흐르고 나면 우주의 총 엔트로피는 천천히, 꾸준하게 증가해 나갈 것입니다. 별은 하나씩 하나씩 빛을 잃어 갈 것이고, 그 때까지 살아남은 인류의 자손 격 되는 종족은 우주에 유일하게 남았을 천체일 블랙홀에서 방출되는 얼마 되지 않는 양의 방사선을 추출하여 생존해야 할 것입니다. 그것도 끝이 아닙니다. 유한하지만 셀 수 없는 시간이 지나면 언젠가 블랙홀조차 증발할 것입니다...

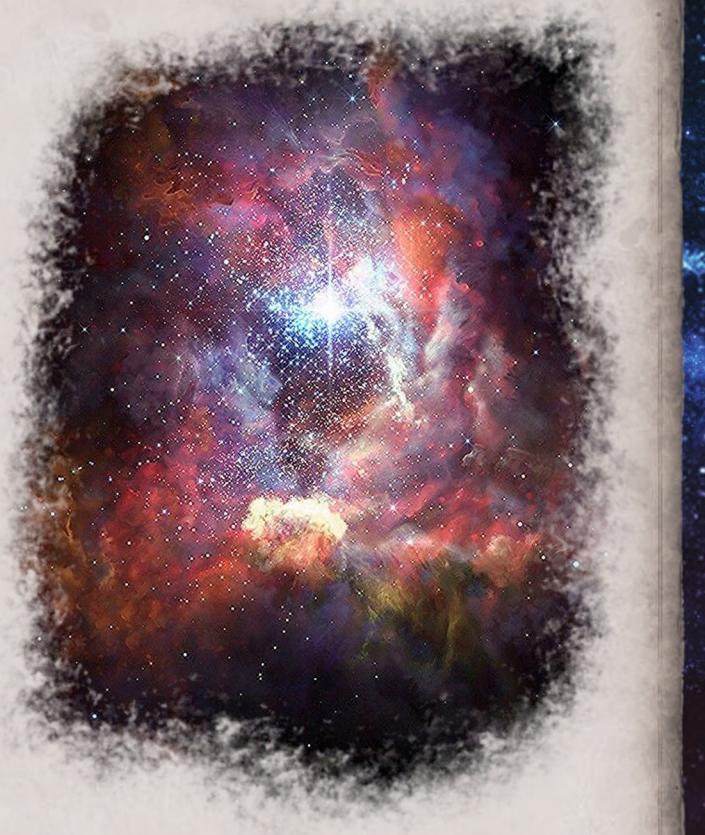
(C) 미고가 고향 세계로 안전하게 돌아갔다면 후일담 4로 전너립니다. 그 외의 경우, 후일담 3으로 전너립니다.

후일담 2: 인류는 태양과 함께 멸망했을지 몰라도, 온 우주의 모든 생명체가 고대의 존재의 편에 서지는 않았습니다. 진균류 미고 과학자들은 인류를 관찰하며 수집했던 무한한 지식을 가지고 태양계를 탈출했습니다. 미고의 후손들은 계속 살아남아, 그들의 굶주린 호기심을 충족시키기 위해 더 많은 지식을 갈구하며 수많은 은하계를 식민지로 삼을 것입니다. 그럼에도 수십억 년이 흐르고 나면 우주의 총 엔트로피는 천천히, 꾸준하게 증가해 나갈 것입니다. 별은 하나씩 하나씩 빛을 잃어 갈 것이고, 그 때까지 살아남은 미고의 자손 격 되는 종족은 우주에 유일하게 남았을 천체일 블랙홀에서 방출되는 얼마 되지 않는 양의 방사선을 추출하여 생존해야 할 것입니다. 그것도 끝이 아닙니다. 유한하지만 셀 수 없는 시간이 지나면 언젠가 블랙홀조차 증발할 것입니다...

(C) 후일담 3으로 이어집니다.

후일담 3: 그렇게 블랙홀조차 모두 사라지고, 진공 속에서 하염없는 거리를 두고서 떠도는 광자와 전자밖에 남지 않는 날이 오면, 우주에는 생명체라고는 존재하지 않게 될 것입니다. 우리의 우주는 차갑고 공허한 죽음을 맞이하고, 봉괴와 무한한 암흑 물질의 세계만이, 한때 카르코사라고 알려졌던 세계만이 남을 것입니다.

(C) 캠페인 기록지에 카르코사 왕국이 현실 세계의 우주와 병합되었고, 타실다가 짐은 별들을 모두 다스린다라고 기록합니다.



후일담 4: 하지만 인류는 혼자가 아닙니다. 인류는 우주 전역에서 수많은 외계 종족을 만나 지식을 교류하고, 엔트로피를 역전시키는 방법을 찾기 위해 함께 연구를 이어나갔습니다. 그 퍼즐의 마지막 조각은 고대의 존재가 처음 눈뜨기 전에, 지구의 어느 유치원 같은 밤에 다녔던 여섯 아이의 뇌에 남아 있던 데이터였습니다. 유고스의 미고 과학자들이 간직하고 있었던 이 데이터를 사용하여 카르코사 왕실을 다시 한 번, 별들 사이 광기의 왕국 카르코사에 가두는 데 성공했습니다. 이와 함께 더욱 밝은 우주가 재탄생했고, 다시 노란 별들이 떠오르기 시작합니다.

(C) 캠페인 기록지에 하스터와 타실다는 다시 한 번 카르코사에 간했고, 우주는 피할 수 없는 운명을 뛰어넘었습니다. 적어도 지금은...이라고 기록합니다.

캠페인을 재밌게 즐기셨길 바랍니다! 이 캠페인을 만드는 것은 멋진 여정이었습니다. 이 캠페인은 처음에 **누더기호**, **전기 신호 속 악몽**, **저무는 별**로 구성된 3부작 캠페인이었습니다. 하지만 플레이테스팅을 몇 번 거친 후, 이 설정과 이야기는 그렇게 짧게 끝내기에는 너무나도 흥미롭다고 생각했습니다.

〈아컴호러 카드게임〉의 프레임워크는 사실 이야기를 전달하는 매체라고 할 수 있습니다. 심우주 SF 공포는 러브크래프트 테마와 밀접하게 이어져 있는 장르이기에, 이런 장르를 결국 누군가는 팬 제작 시나리오를 통해 탐색했을 것이라고 생각합니다. 처음에는 이런 SF 테마를 갖는 캠페인이 아컴호러 파일즈 세계관의 분위기에서 벗어나기 너무 쉬울 것이라 생각해 만들지 않으려고 했지만, 조사자들을 너무 우스꽝스럽지 않게 미래로 데려올 방법과 너무 뻔하지 않게 신화를 녹여낼 방법을 찾아내고 나자 캠페인을 만들지 않고는 못 배기게 되었습니다. 황색의 왕은 심리적 공포와 현실 인식을 무기로 삼는다는 점, 연극과 연관되어 있다는 점 때문에 제가 가장 좋아하는 고대의 존재이고, **카르코사로 가는 길**은 지금까지 출시된 것 중 제가 가장 좋아하는 캠페인입니다. 이에 따라 **카르코사로 가는 길**의 느슨한 속편격으로, 가장 현실을 뒤틀고 기억과 관련된 **암흑 물질** 캠페인을 쌓아 올렸습니다. 바로 이러한 연유에서, 대개 심우주와 관련성이 별도 없는 하스터가 이번 캠페인에 가장 잘 어울리는 고대의 존재가 되었습니다.

이 캠페인이 심우주 SF 캠페인을 찾는 사람들에게 만족스러웠기를 바랍니다. 판타지 플라이트 게임즈의 글 스타일과 분위기를 유지하면서 'SF' 캠페인에서 기대되는 SF스러운 요소들을 최대한 많이, 유기적으로 접목시키려고 노력했습니다. 다른 사람들도 아컴이라는 프레임워크 안에서 SF 이야기를 더 탐색해 보았으면 하는 바람입니다. 제가 한 것보다 더 먼 미래로 갈 수도 있을 테고, 어쩌면 스페이는 오포라 비슷한 무언가라거나, 에일리언 시리즈를 가져올 수도 있겠죠. 하지만 지금은, 제게는 이 암울한 미래를 다루는 것은 여기까지입니다.

어쨌든 여러분이 이 캠페인을 재밌게 즐겨 주셨기를 바랍니다. 저는 이제 이토록 **어두운 시대**를 위한 캠페인 작업에 돌입해야겠군요.

한국어판 번역

번역: Bires

편집 및 교정: 팀 지음, 빠요, 엘케인, 김민기

※ 본 캠페인과 관련해 궁금한 점이 있거나 소감을 나누고 싶으시다면 [아컴파일즈\(cafe.naver.com/arkhamfiles\)](http://cafe.naver.com/arkhamfiles)에 들러주세요. 오른쪽 QR코드를 스캔해서 방문하실 수 있습니다.



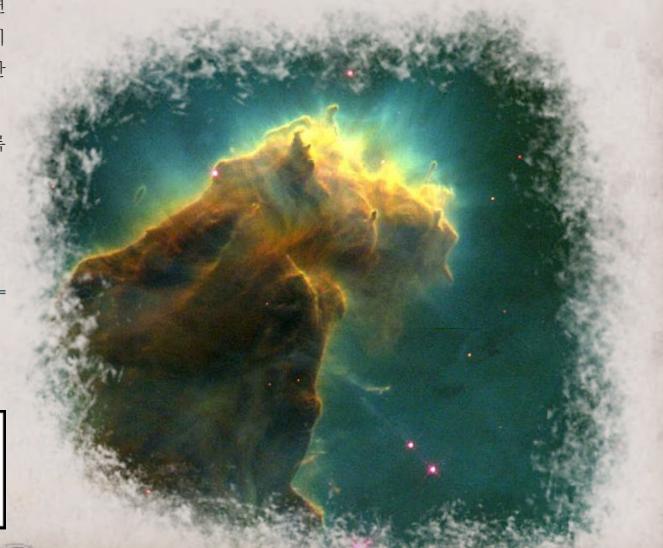
캠페인 디자인: Axolotl

MJGrenier, bluehg (Pat), Ekthelion, Jaxtraxi, Eole, 5yndicateassassin, The Beard, Zow Martinez, Spencer Wilkinson, Goober, Knot_I, CSerpentine, DerBK, Dr. Jack Science, ZinjanthrOpus, LordHypnos, toastsushi, HarrisonF, **Tofu Mushroom**(테스트 플레이 버전을 10번 넘게 플레이해주셨습니다!). CuddlyZombie, dantrolene, zyloemm, Gold, Curtis, Thoth, Tranman, Iados_Kairon, zzorba, Pax Cecilia, SpiritReacher, Jam, Lew, ArtemisHarp and their stream on twitch, Kodab Games and their stream on twitch, PlayingBoardGames and their youtube channel, the MythosBusters discord, the SCED developers, Jefferson, bigstupidgrin, TerranChef, Serendipigans, Pugtato, brandonglee123, mnBroncos, AnJoPeC, Argus, hunter5a, socraticmethod, TheBudiez를 비롯하여 (제가 잊어먹지 않았으면 좋겠지만) 혹여 언급하지 못했던 많은 분들께 감사의 말씀을 전합니다.

이루 말할 수 없는 도움을 주신 여러분의 도움이 없었다면 이 캠페인은 빛을 보지 못했을 것입니다.

놀라운 게임의 기틀을 다져준 MJ Newman과 Nate French를 비롯한 판타지 플라이트 게임즈의 〈아컴호러 카드게임〉 관계자 분들께도 감사의 말씀을 드립니다.

본 캠페인은 비공식 팬 제작 캠페인이며 판타지 플라이트 게임즈의 공식 허기를 받은 제품이 아님을 밝힙니다. 모든 원화의 권리는 해당 원화가에게 있습니다.



캠페인 기록지: 암흑 물질

조사자

플레이어 이름	플레이어 이름		
조사자	조사자		
사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치		
트라우마 (육체적)	(정신적)	트라우마 (육체적)	(정신적)
기억		기억	
얻은 이야기 자산 / 악점	얻은 이야기 자산 / 악점		
플레이어 이름	플레이어 이름		
조사자	조사자		
사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치		
트라우마 (육체적)	(정신적)	트라우마 (육체적)	(정신적)
기억		기억	
얻은 이야기 자산 / 악점	얻은 이야기 자산 / 악점		

임박한 파일



캠페인 종료 사함

활성화 시퀀스

1. 누더기호

2. 전기선호 속 악몽

임무 브리핑

파편을 찾아서

3a. 잃어버린 양자

3b. 지구의 그림자에서

3c. 기묘한 위성

자아성찰

4. 황색의 기계

5. 카르코사의 파편

*6. 저무는 별

죽거나 미친 조사자들