ARKHAM HORROR®
THE CARD GAME

헴록 베일의 축일

캠페인 가이드

ARKHAM HORROR
THE CARD GAME

헴록 베일의 축일
캠페인 가이드

자연을 거스르다

"그것은 단지 우주 너머의 색채일 뿐이었습니다. 우리가 알고 있는 모 든 자연을 넘어선 형태가 없는 무한의 영역에서 온 무서운 사자였습니 다 그 존재만으로도 우리의 뇌를 혼란하고 마비시키는 광란의 눈앞에 펼쳐진 검은 우주 밖의 영역에서 온 색채이었습니다."

-H.P. 러브크래프트, "공간 밖의 색상

헴록 베일의 축일은 1~4인용 아캄 호러 카드 게임 캠페인입니다. 헴록 베일의 축일에는 다음과 같은 8가지 시나리오가 포함되어 있습니다: "바위에 기록", "헴록 하우스", "고요한 황야", "잃어버린 누이", 깊은 곳에 있는 존재", "뒤틀린 공", "가장 긴 밤", "베일의 운명" 등이 있습니다. 포함된 8개의 시나리오 중 6개만 특정 캠페인에서 플레이할 수 있으며, 몇 가지 확장된 플레이 가능한 서막도 함께 제공됩니다 각 시나리오는 독립형 모드에서 자체적으로 플레이할 수도 있 습니다.

목차

추가 규칙 과 규칙 명 료화 2
새로운 키워드 3
캠페인 준비 3
서막: 헴록 베일에 오신 것은 환영합니다! 4
헴록 베일의 축일의 서막을 플레이하세요. 6
시나리오: 바위에 기록 10
시나리오: 헴록 하우스 14
시나리오: 고요한 황야 19
시나리오: 잃어버린 누이 23
시나리오: 깊은 곳에 있는 존재 27
서막: 첫째날 저녁 31
시나리오: 뒤틀린 공허 34
서막: 둘째날 새벽 39
서막: 둘째날 저녁 43
시나리오: 가장 긴 밤 46
서막: 마지막 날 새벽 51
서막: 마지막 날 저녁 55
시나리오: 베일의 운명 61
후일담 68
업적 목록 69
디자이너의 후기 69
캠페인 로그 70
빠른 참조 및 만든 사람들 72

확장 아이콘

헴록 베일의 축일 캠페인 확장에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.

추가 규칙과 규칙 명료화

코덱스

헴록 베일의 축일 캠페인은 코덱스(Codex)라는 새로운 게임 플레이 컨 셉을 선보입니다. 이 캠페인 동안 일부 카드 효과는 플레이어에게 특 정 코덱스 항목을 읽도록 지시할 수 있습니다. 플레이하는 동안 쉽게 참조할 수 있도록 캠페인 가이드를 가까이에 두십시오. 헴록 베일의 축일의 특정 장소, 캐릭터 또는 적에게는( )로 표시된 코덱스 항목이 있습니다. 캐릭터 또는 장소의 코덱스 항목을 읽으려면 먼저 해당 능력에 대한 모든 비용을 지불한 다음 이 캠페인 가 이드에 있는 현재 시나리오 또는 서막의 코덱스로 전환하여 모든 텍스트를 해결해야 합니다.

- 달리 명시하지 않는 한 각 코덱스 항목은 시나리오 또는 서막 당 두 번 이상 해결할 수 없습니다.
- 코덱스 항목을 해결할 때 해당 항목을 트리거한 플레이어는 읽기 위해 모든 효과 (테스트 해결, 피해 받기, 자원 지불 등)를 해결해야만 합니다. 코덱스 항목을 트리거한 사람이 누구인지 확실하지 않은 경우 대표 조사자가 해당 항목을 해결합니다.
- 코덱스 항목에서 플레이어에게 지정 거주민을 지정하도록 지시하는 경우 달리 명시하지 않는 한 해당 캐릭터를 스토리 자산 면이 위로 향하게 하여 플레이에 투입합니다.
- 캠페인 로그에 이름이 지워진 거주민들은 서막이나 시나리오 중에는 플레이에 들어올 수 없습니다. 거주민의 이름이 지워진 경우 해당 주민의 메모에 있는 모든 항목에도 줄이 지워야 합니다.
- 특정 캐릭터에 대한 코덱스 항목을 해석하는 동안 요구 사항을 충족하는 단일 선택지만 읽을 수 있습니다. 코덱스 항목의 첫번째 선택지에 대한 요구 사항을 충족하지 않는 경우 다음 선택지로 건너뛰세요. 별도로 명시하지 않는 한 캠페인 로그에서 해당 캐릭터의 메모와 관계 수준만 참조하세요. (예: "리버 호쏜의 메모에, 리버 호쏜은 매력적인 남자였다" 는 플레이어에게 리버 캠페인 로그 항목의 "메모" 선택지를 변경하도록 지시합니다.)
- 코덱스 항목을 해결하고 캠페인 로그를 변경한 후 플레이를 재개하세요.

세 번의 낮과 세 번의 밤

헴록 베일의 축제 캠페인은 플레이어에게 게임 내에서 스토리를 플레이할 수 있는 시간을 단 3일 동안 제공합니다. 이 캠페인에는 조사자 헴록 베일 거주민들과 상호 작용하고, 헵록 섬의 비밀을 알아내고, 다음 시나리오를 준비할 수 있는 플레이 가능한 서막도 포함되어 있습니다.

서막은 장소와 시나리오 참조, 주요목적, 주요사건으로 구성된 비적립적인 구획입니다. 각 서막의 끝부분에서는 다음에 플레이할 시나리오에 대한 몇 가지 선택 사항을 제공합니다. 날짜와 시간에 따라 일부 시나리오는 새로운 스토리 옵션이나 도전 과제물 제공할 수 있습니다. 플레이어는 이 캠페인을 한 번 플레이하면서 모든 시나리오를 플레이 하거나 각 거주민과 친구가 될 시간이 없습니다 .

플레이어는 서막과 막간을 플레이하면서 경험치를 얻을 수 있습니다. 이 경험치를 "사용하지 않은 경험치"에 기록하되, 캠 페인 가이드에서 지시함 때까지 사용하지 마십시오.

현재 날짜/시간을 추적하려면 다음을 참조하고 업데이트하세요. 캠페인 기록지의 "날짜/시간" 섹션.

거주자와 관계 수준

때때로 스토리 텍스트는 조사자에게 특정 거주민과의 관계 수준을 높이도 지시할 수 있습니다. 그렇게 하라는 지시가 있는 경우 캠페인 로그를 확인하고 특정 주민의 항목을 찾으십시오.

거주민 관계 수준을 언급할 때. 항목에 체크된 상자의 수가 해당 거주민의 관계 수준을 나타냅니다 .

거주민의 관계 수준을 높이려면 해당 주민 항목에서 가장 왼쪽의 선택되지 않은 상자를 체크하세요.

거주민의 관계 수준을 낮추려면 해당 주민 항목에서 가장 오른쪽의 선택되지 않은 상자를 지우세요.

달리 명시하지 않는 한, 거주자의 관계 수준을 한 번에 1박스씩 체크하거나 지웁니다.

거주민의 관계 수준을 0으로 설정하라는 지시가 있는 경우 해당 거주민 항목의 관계 수준 상자를 모두 지웁니다.

캠페인 기록지에 이름이 지워진 거주민은 서막이나 시나리오가 진행되는 동안 플레이에 참여할 수 없습니다.

이 캠페인의 장소 인접성

이 캠페인의 대부분의 시나리오는 설정된 격자 모양으로 배열됩니다. **이번 시나리오에서 각 장소는 연결 아이콘 외에도 인접한 각 장소에 연결됩니다.**

인접한 장소는 측면(왼쪽, 오른쪽, 위 또는 아래)을 공유합니다. 모서리만 공유하는 장소는 인접한 것으로 간주되지않습니다.

장소를 플레이하라는 지시를 받으면 해당 위치의 위, 아래, 왼쪽이나 오른쪽에 인접한 빈 공간에 배치하세요.

기존 장소가 이미 있는 곳에 장소를 배치할 수 없습니다. 새 장소를 놓을 장소를 선택할 때 가능하다면 장소가 없는 위치를 선택해야 합니다. 그렇게 할 수 없으면 새로운 장소가 적용되지 않습니다.

베일 카드를 활용하는 서막과 시나리오에서는 조우 세트, 장소는 아이콘을 통해서만 연결됩니다.

새로운 키워드

경계

이 캠페인의 일부 적들은 경계 키워드을 가지고 있습니다. 조사자가 경계 키워도가 있는 적을 회피하려고 시도하는 동안 능력 테스트에 실패할 때 마다 해당 적은 해당 능력 테스트의 결과를 모두 적용한 후 회피 시도를 했던 조사자를 대상으로 공격을 수행합니다. 경계 공격을 수행한 후에도 적이 소진되지 않습니다. 이 공격은 적이 회피하는 조사자와 교전 여부에 관계없이 발생합니다 .

낮☼과 밤☾

이 캠페인을 준비하는 동안 플레이어는 시간 지표 카드를 사용하라는 지시를 받을 수 있습니다. 그렇게 하면 첫날 , 둘째 날, 마지막 날 조우 세트 에서 현재 날짜에 해당하는 시간 지표 카드를 찾아 주요사건 옆에 놓습니다. 이것은 현재 날짜와 시간입니다.
일부 카드는 시나리오가 낮/밤 따라 다른 효과를 갖습니다. (**낮** ☼) 또는 (**밤** ☾) 키워드 뒤에 오는 텍스트는 풀레이 중인 시나리오 또는 서막이 각각 낮 또는 밤인 경우에만 활성화됩니다. 이키워드가 앞에 오지 않는 다른 능력은 시간에 관계없이 활성화됩니다.

준비 지침에는 현재 날짜와 시간에 따라 구체적인 지침이 있을 수 있습니다 (예: "**둘째날 낮**이라면 크렌베리 높지에서 리버 호쏜을 플레이하세요"는 해당 시나리오를 **둘째날 낮**으로 플레이하는 경우에만 적용됩니다. **둘째날 밤** 시나리오에서는 아닙니다).

도주

이 캠페인의 일부 적들은 도주 키워드를 가지고 있습니다. 도주 적들은 자신의 생존을 위해, 혹은 자신의 목표를 달성하기 위해 조사자들을 피하고 싶어하는 적을 나타냅니다.
도주 키워드를 가진 준비된 적이 공격하거나 공격을 받으면 공격이 해결된 후 해당 적은 즉시 모든 조사자로부터 교전이 해제되고 연결된장소(가능한 경우 조사자가 없는 장소)로 이동한 후 소진됩니다. 이 효과는 적이 공격하는 조사자와 교전 여부에 관계없이 발동합니다.

순찰

이 캠페인의 일부 적들은 순찰 키워드를 가지고 있습니다. 적 단계(사냥꾼키워드 해결 3.2)동안 순찰 키워드가 있는 준비되고 교전하지 않은 각적은 지정된 장소를 향해 최단 경로를 따라 연결된 장소로 이동합니다 (순찰이라는 단어 옆의 괄호에 설명된 대로).

지정된 장소에 적합한 장소가 여러 개 있는 경우. 대표 조사자는 적이 어느 장소로 이동할지 선택할 수 있습니다.

순찰 적이 카드 능력으로 막힌 경로를 통해 강제로 이동하게 되면 적은 움직이지 않습니다.

캠페인 준비

헴록 베일의 축일 캠페인을 준비하려면 다음 단계를 순서대로 수행하세요.

1. **조사자를 선택합니다.**
2. **각 플레이어들은 조사자 덱을 구성합니다.**
3. **난이도를 선택하세요.**
4. **캠페인 혼돈 주머니를 구성하세요. (시작 혼돈 주머니에는 ✐토큰이 포함되지 않습니다.)**
   - **쉬움 (난 춤을 출거에요!)**
     +1, +1, 0, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, ☠, ☠, ✐
   - **보통 (난 축제를 원해요!)**
     +1, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −4, ☠, ☠, ✐
   - **어려움 (난 변신하고 싶어요!)**
     0, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −5, −5, −7, ☠, ☠, ✐
   - **전문가 (난 심연을 원해요!)**
     0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −4, −5, −5, −6, −6, −8, ☠, ☠, ✐
5. **이제 서막을 시작할 준비가 되었습니다 .**

서막: 헴록 베일에 오신 것을 환영합니다!

서막 1: 1926년 6월

미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈, 머스 그레이브 등.

미스케토닉 대학의 이사회와 보조금 위원회가 세 번의 검토를 거친 후 헴록 섬의 출항을 결정했습니다. 우리를 안내해주는 운전자는 썰물 때만 건널 수 있는 "둑길"이라고 불리는 자연 육교를 건너 '어콴'이라는 작은 어촌 마을로 우리를 데려갔습니다.

버티는 지역 주민들에게 알칼리성 꽃의 여러 스케치와 사진을 보여 주었지만 지역 주민들은 그것에 대해 관심이 없었습니다. 아니면 그 어떤 사람도 관심이 없는 것일 수도 있습니다. 그래서 인지 버티는 매우 짜증이 난것 같습니다.

조사는 저와 제 조수인 버티 머스그레이브, 그리고 박사 아미티지의 주도 하에 구성되었습니다. 그는 보조금 조건의 일부로 나와 동행해야 한다고 주장했습니다. 나는 단지 그들이 방해가 되지 않기를 바랄 뿐입니다.

이 섬은 사유지이므로 지금까지 한동안 방문객의 출입이 금지되었습니다. 지역 주민들은 뉴잉글랜드 전역, 심지어 남쪽으로 보스턴과 아캄까지 어떤 종류의 축제를 광고하고 있습니다.

- 로사 마르케즈 박사

"하지만 정말 여기가 마음에 들거에요." 운동 능력이 뛰어나보이고 태닝이 잘 된 테오가 트럭 창문에서 소리 쳤습니다. 40세의 마르케즈 박사는 조사 일지물 덮고 하늘을 올려다봅니다. "헴록 섬을 좋아하지 않는 사람은 없어요." 테오가 계속 말합니다. "그리고 우리가 왜 더 일찍 사람들을 초대하지 않았는지 모르겠어요! 내 생각엔 당신이 축제를 위해 여기에 온 것 같네요."

"이 축제는 일종의 지역 전통인가요?" 버티는 선명한 영국식 억양으로 말합니다. 바람으로 인해서인지 남자의 굵은 머리카락이 흔들리고 그의 몸을 앞으로 기웁니다. "이런 일은 처음이에요! 베일의 모든 사람들은 모든 사람들이 환영 받는다고 느낄 수 있도록 최선을 다하고 있어요. 우리는 방문객을 맞이하게 되어 매우 기쁘답니다!" 트럭이 언덕 꼭대기에 오르고 청년은 웃습니다.

헴록 섬은 모든 방향 으로 뻗어있습니다.남쪽에는 반짝이는 검은 호수가 해안까지 얽힌 습지에 흩어져 있습니다. 북쪽에는 튀어나온 척추처럼 보이는 돌출된 흑요석 바위 주위에 하얀 모자물 쓴 것 같은 언덕이 모여 있습니다. 뭉쳐진 언덕들을 지나 넓은 강에 의해 양분되는 바위 언덕 위로 빽빽한 서쪽 숲이 자라 있습니다. 그리고 하얀 언덕을 지나 더 북쪽으로 가면 슬레이트 대서양 바다 가장자리에 황량한 바위 해안선이 보입니다.

길은 무성한 농지를 지나 언덕에 자리잡은 마을로 이어집니다. 화려한 꽃꽂이와 눈부신 리본이 옥상과 울타리 기둥에 걸려 있습니다. 구름 한 점 없는 하늘에 무지개가 반짝이며 목가적인 분위기를 자아냅니다.

트럭이 교차로에 멈춰 섰을 때, 현지인과 백금 망토와 나무 동물 가면을 쓴 아이들이 주위에 모여서 행복한 얼굴에 큰 미소로 웃고 있습니다.

"환영합니다!" 강철빛 회색 머리카락과 백금색 망토를 입은 당당한 여성이 군중을 가르고 다가옵니다.

"헴록 베일에 오신 것을 환영합니다. 나는 레이첼 수녀이고 이들은 나의 아이들입니다. 당신은 여기에 뭐하러 오셨습니까?"

조사자들은 선택해야만 합니다.(하나만 선택하세요.)

"우리는 미스케토닉 대학에서 조사 차 여기에 왔습니다." **서막 2**로 진행합니다.

"우리는 축제 때문에 왔습니다." **서막 3**으로 건너뜁니다.

서막 2 : 미스케토닉 대학의 지원과 함께 자신과 조사 참가자의 이름을 소개합니다. 마르케즈 박사는 지팡이에 크게 기대어 악수를 위해 한 손을 뻗습니다.

남은 캠페인 동안 토큰을 혼돈 주머니에 추가합니다.

서막 4로 진행합니다.

서막 3: 여주인은 자비롭게 웃습니다. "그리고 우리는 당신을 만나서 매우 기쁩니다. 우리의 음식과 안식처는 당신의 것입니다. 축제는 3일동안 지속될 것입니다. 마음과 생각을 열어 우리 삶의 방식을 경험해 보시길 바랍니다. 마르케즈 박사는 지팡이를 짚고 몸을 앞으로 기울이면서 날카로운 시선으로 당신을 쳐다봅니다. " 사실 우리는 미스캐토닉 대학에서 실시한 조사에 참여하기 위해 왔습니다"

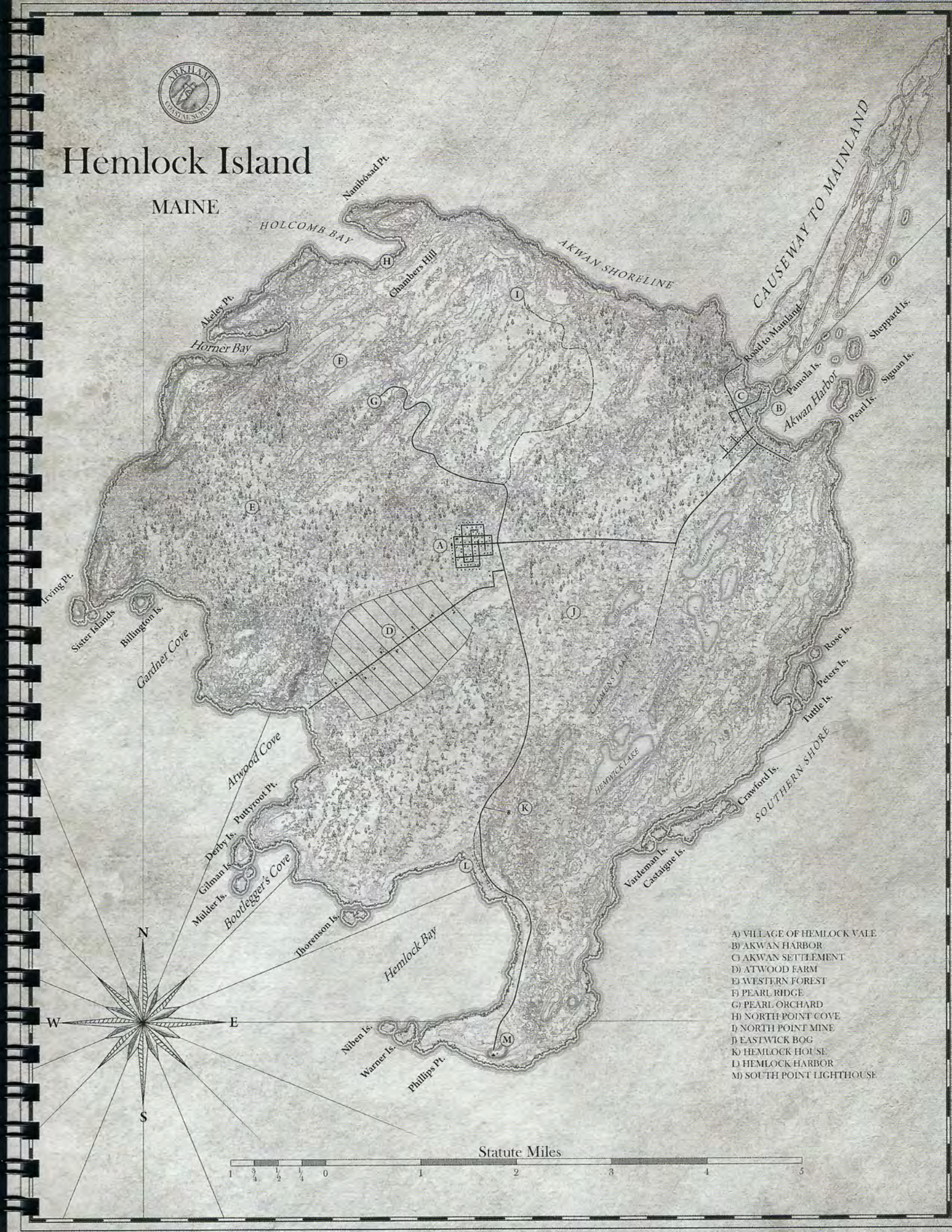
남은 캠페인 동안 토큰을 혼돈주머니에 추가합니다.

서막 4로 진행합니다.

서막 4: 레이첼 수녀의 친절한 가면이 여러분의 반응을 잠시 동안 깨집니다. "조사단이라 알겠어요. 그럼에도 당신을 환영합니다. 하지만 당신이 있는 곳이 어디인지 염두에 두십시오. 우리에게는 규칙이 있습니다. 베일에 있는 누구에게도 해를 끼치지 마십시오. 우리도 당신에게 해를 끼치지 않을 것입니다. 밤에는 마을에 머물고, 황야에서는 조심하세요. 여기는 자연이 더 잔인합니다"

긴 아래에는 작은 암사슴 한 마리가 두 명의 아이들과 함께 걸어가고 있는데, 그것은 마치 수녀의 말에 어긋나는 듯합니다. 그녀에게 물어보기도 전에, 본토의 소식을 간절히 바라는 현지 주민들이 트럭을 타고 내려 옵니다. 스포츠 결과와 선거에 관해 여러 가지 질문을 받은 후 마르케즈 박사는 지역 주민들과 친해지기 위해 각자 헤어지자고 제안합니다. "섬에 대해 물어보고 한 시간 후에 여기서 다시 만나요."

준비로 진행합니다(6페이지).


ARKHAM COASTAL SURVEY
Hemlock Island
MAINE
Nanibósad Pt.
HOLCOMB BAY
Chambers Hill
AKWAN SHORELINE
CAUSEWAY TO MAINLAND
Akeley Pt.
Horner Bay
Road to Mainland
Sheppard Is.
Pamola Is.
Siguan Is.
Akwan Harbor
Pearl Is.
Irving Pt.
Sister Islands
Billington Is.
Gardner Cove
Rose Is.
Peters Is.
Tuttle Is.
CLEMENT LAKE
HEMWICK LAKE
Atwood Cove
Puttyroot Pt.
Crawford Is.
SOUTHERN SHORE
Derby Is.
Gilman Is.
Milder Is.
Bootlegger's Cove
Vardeman Is.
Castaigne Is.
Thorenson Is.
Hemlock Bay
Niben Is.
Warner Is.
Phillips Pt.
N
W
E
S
A) VILLAGE OF HEMLOCK VALE
B) AKWAN HARBOR
C) AKWAN SETTLEMENT
D) ATWOOD FARM
E) WESTERN FOREST
F) PEARL RIDGE
G) PEARL ORCHARD
H) NORTH POINT COVE
I) NORTH POINT MINE
J) EASTWICK BOG
K) HEMLOCK HOUSE
L) HEMLOCK HARBOR
M) SOUTH POINT LIGHTHOUSE
Statute Miles
1 3/4 1/2 1/4 0 1 2 3 4 5

헴록베일의 장소배치

서막준비

- 다음 조우 세트에서 다음 카드를 모두 수집합니다: 첫번째 날,휴식의 날, 거주민, 그리고 베일. 이러한 세트는 다음 아이콘으로 표시되어 있습니다.

- 첫번째 날 지표 카드를 사용하세요. 해를 찬양합시다!
- 위의 장소 배치에 따라 베일 조우 세트의 각 장소를 해당 (낮 ☼) 쪽으로 배치합니다.

  = 이 서막 동안 장소는 다음을 통해서만 연결됩니다. 장소 연결 아이콘

  =각 조사자는 '갈림길'에서 플레이를 시작합니다.
- 거주민 조우의 각 카드를 플레이에서 제외하여 따로 보관합니다
- 조사자의 수만큼 파멸을 주요 사건에 놓습니다.
- 플레이하는 동안 캠페인 가이드를 가까이에 두십시오. 이 서막의 코덱스 항목은 다음 세 페이지 (7, 8, 9)에 있습니다.
- 이제 시작할 준비가 되었습니다.

헴록 베일의 축일에서 서막 플레이하는 법

- 이 캠페인의 서막에서는 조사자가 지도를 준비하고 행동해야 합니다. 아캄 호러: 카드 게임의 전통적인 시나리오와 매우 유사하게 주요사건을 준비하고 플레이합니다 .
- 헴록 베일은 일반적으로 안전한 장소입니다. 이 서막 중에는 조우 덱이 없습니다. 이는 조사자들이 조우 덱과 상호작용하는 능력을 어떤식으로든 사용할 수 없다는 것을 의미합니다. (예를 들어 조우 덱을 검색하거나 조우 덱에서 카드를 뽑거나 조우 덱에서 카드를 보는 등 의 효과는 해결될 수 없습니다.)
- 주민들의 욕구와 필요 사항, 그리고 그들이 하루 동안 어디로 가는지이해하는 것이 그들 각자와 신뢰를 구축하는 데 중요합니다. 각 주민 과의 관계는 스토리에 영향을 미치며 이후 서막에서 보상과 경험치를 얻을 수 있습니다.
- 헴록 베일은 물품을 비축하기에 좋은 곳입니다 / 서막 끝에 각 조사자는 다음을 유지합니다.

  ◈손에 들고 있는 카드(시작 손 크기까지 맞춥니다.) (참고하세요 조사자들은 (낮☼) 시나리오에 대해서는 기본적인 멀리건을 하지 않습니다.
  ◈가지고 있는 자원(시작 자원까지 맞춥니다.)
  ◈일반적인 시작플레이가 아닌 플레이 영역에 있는 단일 자산 1개.
  ◈조종하고 있는 모든 단서들.
- 서막 및 관계 수준에 대한 자세한 내용은 본 캠페인 가이드 2페이지의 추가 규칙 및 설명을 참조하십시오.

코덱스 : 헴록 베일에 오신 것을 환영합니다.

헴록 베일의 축일 서막을 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 7~9 페이지의 다음 항목을 읽으십시오 .

Codex 1: 레이첼 수녀

"별의 아이들이 뭔가요?" 레이첼 수녀는 어리둥절한 표정으로 당신의 질문에 대답했습니다. 창문을 통해 들어온 거친 빛 속에서 먼지가 소용돌이치고 있습니다. "간단히 말하면 우리 모두를 뜻합니다. 저는 종종 '빛으로 태어났다'고 말합니다. 천체처럼 우리 각자에게는 이생에서 자리와 목적이 있습니다. 이해해야 할 곳이 있는 사람들도 있습니다. 그리고 지켜 봐야 할 다른 사람들도 있습니다." 제단 근처에 앉기 위해 예배당으로 줄지어 들어오는 아이들을 보며 나이 많은 여인은 희미하게 미소를 짓습니다. "그리고 이제는 이야기가 시작될 나의 장소입니다."

비용을 무시하고 손에 있는 ***부적*** 이나 ***마법*** 자산을 플레이할 수 있습니다.

Codex 2: 레아 애트워드

빨간 빰의 나이든 여성은 자신을 레이첼 수녀의 여동생 레아 애트워드라고 소개합니다. "저는 여기 사람들이 배에 넣는 모든 것을 담당하고 있어요. 그건 다른 의미로 제가 축제를 책임 지고 있다는 뜻이에요. 언니가 원하는 것을 전부 미리 준비하는데 매우 까다로웠어요." 당신은 그녀에게 헴록 섬에서 조사할 관심 지점이 있는지 물었고, 그녀는 장갑을 낀 손으로 눈썹을 닦습니다. "베일을 떠나기만 해도 이상한 것을 발견할 수 있어요." 그녀는 한 손을 엉덩이에 얹습니다. "나는 오늘 진주 능선에 올라갈 계획이에요. 저기 위의 뭔가가 나무를 유리로 만들었거든요. 그것이 당신이 찾고 있는 것인지는 모르겠지만 확실히 이상해요."

당신은 비용을 무시하고 손에서 ***도구*** 카드를 플레이할 수 있습니다.
레아 에트워드와의 관계수준을 높입니다.

Codex 3: 시몬 애트워드

"파이어 안 더 홀!" 목소리가 들리더니 불꽃과 폭죽이 쏟아집니다. 하얀 개 한 마리가 연기 속에서 당신을 향해 질주하더니, 당신을 다정하게 핥습니다. 밝은 붉은 머리에 통통하고 주근깨가 많은 청년이 당황스러운 듯 뒤쫓아 다가옵니다.
"아, 미친. 난 당신이 테오라고 생각했어요. 그만둬, 딕비!"
그는 개에게 말한 다음 한쪽 무릎을 꿇고 잔해를 모읍니다.
"미안해요. 저는 시몬이에요. 우리 엄마는 항상 레이첼 이모를 위해 요리 하느라 바빠요." 그는 목에 붉게 솟아오른 딱딱한 피부를 긁습니다. "아,레이첼 아줌마는 우리가 베일에 쓰레기를 버리면 채찍질을 5번 당할 것이라고 말했거든요."
당신은 그에게 섬의 관심 지점에 대해 물어봅니다. "진주 능선에 있는 광산에 가는 것은 허락하지 않아요. 제가 비밀 결사를 위해 요구했었는데 말이에요."라고 청년이 말했습니다.

당신의 덱 맨 위 9장에서 ***전술*** 또는 ***속임수*** 카드를 찾아 손에 추가합니다 (덱을 섞습니다).
시몬 애트워드와의 관계수준을 높입니다.

Codex 4: 윌리엄 헴록

베일 학교 밖에서 자신을 윌리엄 헴록이라고 소개하는 남자를 맞이합니다. "방문자가 왔다고 들었습니다. 저는 당신들을 이렇게 빨리 만날 줄은 몰랐습니다. 그리고 저를 소개하자면 저는 헴록 가문의 마지막 상속자입니다." 당신이 아무것도 묻지 않았었지만 그는 큰 소리로 말합니다. "혹은 불청객 리버가 그들의 뜻대로 되었다면 마지막이 아닐 수도 있습니다."라고 그는 으르렁거렸습니다. 당신은 그의 팔 아래에 낡은 월든의 사본을 주목하며 지역의 관심 지점에 대해 물어봅니다. "다소 파격적인 말일 수도 있겠지만, 우리 가문의 오래된 집에는 특이한 침입이 있었습니다." 그는 당신의 말을 씹는 것 같습니다. "그것을 연구하기보다는 무엇이든 근절 할 수 있다면 우리 모두가 당신에게 빚을 지게 될 것 같군요"

당신의 덱 맨 위 9장에서 ***서적***이나 ***재능*** 카드를 찾아 손에 추가합니다 (덱을 섞습니다).
윌리엄 헴록과의 관계 수준을 높입니다.

Codex 5: 리버 호쏜

"저는 'Great Proile'과 친구입니다 당신은 그를 존 배리모어 로 알고 있을 것입니다. 우리는 로마의 한 광장에서 만났습니다. 완전 우연이지 않습니까"
버티와 이야기를 나누는 동안 리버는 열광을 냅니다. "비록 내 성은 호쏜이지만, 제가 헴록이라는 사실을 철저하게 알려 드리겠습니다. 저는 헴록 가문의 마지막 상속자입니다. 즉, 사랑스러운 윌리엄이 사실을 말한다면 말입니다." 그녀는 신랄하게 말합니다. 버티는 리버에게 관심 지점에 대해 질문하기 전에 뉴욕 상류 사회의 현재 상황에 대해 몇 가지 더 질문했지만 그녀는 아무것도 모른다고 대답합니다. "북쪽 포인트 광산에 매혹적인 수정이 있다고 들었습니다."라고 그녀는 대답합니다

자원 3개를 얻습니다.
리버 호쏜과의 관계 수준을 높입니다.

Codex 6: 기드온 미즈라

"넌 별로야, 마사 진." 노인이 중얼거립니다. 그는 당신이 아캄에서 왔다고 말할 때까지 당신을 조심스럽게 대합니다. "아마 30년 전쯤에 나는 미스캐토닉 강 아래의 이상한 빛을 지나 항해했었어" 늙은 선원의 재미없는 다섯 가지 이야기로 빠르게 흘러갔지만 여러분은 끝까지 들어야 했습니다. 지역의 관심 장소에 대해 물으니 그가 대답합니다. "조심해. 뭔가가 당신을 물기 전에 당신은 베일에서 다섯 걸음도 나가면 안돼"

카드를 3장 뽑습니다.
기디온 미즈라의 관계 수준을 높입니다.

Codex 7: 주디스 파크

당신은 매처럼 당신을 바라보는 멋진 사냥용 재킷을 입은 아담한 여성에게 다가갑니다. 당신이 조사단이라고 소개하자 그녀는 시가 끝에서 재를 튕겨내며 말합니다. "이름은 주디스예요. 주디스 파크. 저는 이 주변의 자경단?입니다.저는 주로 난폭한 동물을 쏘는 것을 주로 합니다. 낮에는 모두 얌전하고 다정해 보이지만 밤이 되면 이상해집니다. 그러지 않았던 그들 중 일부도 최근 이상해지기 시작했습니다.
가끔 마을로 배회할 때가 있는데 올 조모에게 그것들에 대해 자문을 구해야 합니다." 그녀는 거의 키만큼 큰 사냥용 소총을 휘두르며 말합니다. 감동받은 당신은 그녀를 고용할 수 있는지 묻습니다. 그녀는 당신을 살펴봅니다. "당신 친구 마르케즈가 오늘 그녀를 동쪽지구 습지까지 안내 하도록 나를 고용했습니다. 같이 가실 거면 준비하세요."

당신은 비용을 무시하고 손에 있는 ***무기*** 카드 하나를 플레이할 수 있습니다.
주디스 파크와의 관계 수준을 높입니다.

Codex 8: 테오 피터스

"잠시, 잠시만요." 테오는 차가운 천을 작업자의 이마에 대고 그녀에게 말합니다. 또 다시 소름끼치는 웃음을 지은 후 그녀는 기절합니다. 당신은 테오에게 무슨 일이 일어났는지 물어봅니다. "열사병과 비슷하지만, 어..... 기분을 좋게 만드는 걸 제외하곤 말이지만, 글쎄요." 그는 한숨을 쉬었다. "저는 그것이 무엇인지 잘 모르겠요. 가끔 사람들이 아플 때도 있어요."
여러 지역 주민들이 작업자를 인근 창고로 데려갑니다. 약간의 농담을 나눈 후, 당신은 헴록 섬에서 지역 야생 동물을 조사하기에 좋은 장소가 있는지 테오에게 물어봅니다. 그는 활짝 웃습니다. "저의 자매들과 저는 어콴 해안선에서 엄청 큰 투구게를 보았어요. 아직도 거기 있는지는 모르겠지만, 4륜 경마차만한 크기였던 것 같아요. 오늘 같이 가고 싶다면 어콴에 가족이서 하고 있는 사업이 있어요." "

어느 장소든 즉시 이동이 가능합니다.
테오 피터스의 관계 수준을 높입니다

Codex 9: 하숙집

하숙집 처마마다 꽃이 만발한 화환이 걸려 있습니다. 고기 파이와 맥주 등 육향이 가득한 냄새가 정문에서 흘러 나옵니다. 주인은 자신을 옴스테드라고 소개하고 방을 제공합니다. "저는 동네 주변에서 일어나는 일들을 계속 주시하고 있어요. 베일에서 사람들이 무엇을 하는지 알고 싶다면 기꺼이 도와드리겠습니다." 맥주에 대해 물으니 그녀는 한 손을 무시하듯 흔듭니다. "금지주의자에게 나를 신고하지 마세요. 우리는 헴록 섬에서 우리만의 규칙을 지킵니다."라고 그녀는 말한 다음 곁눈질로 현관을 바라봅니다. "즉, 누군가가 뜻대로 하지 않는 한 말입니다."
당신은 현관 쪽을 보니 암갈색 피부를 가진 화려한 모습이 보입니다. 그들은 트렌디한 드레스를 입고 그들이 직접 수놓은 것 같은 둥근 프레임의 꽃무늬가 있는 화이트 골드 베일 망토를 어깨에 자연스럽게 걸쳐 입고 있습니다. 버티는 당신을 여기로 끌어들인 샘플의 사진 몇 장과 스케치를 들고 그들에게 소심하게 질문합니다.

당신은 카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻을 수 있습니다.
치워둔 거주민 조우 세트에서 **리버 호쏜**을 찾아서
자산 면이 위로 향하게 하여 **하숙집**에 배치합니다.

Codex 10: 갈림길

갈림길 중앙에 있는 큰 나무 밑둥 주위에는 수십 명의 작업자들이 분주하게 움직이고 있습니다. 나무에 보이는 여러 얼굴 모양은 웃고 있는 표정, 슬픔에 잠긴 표정, 공포에 찬 표정 등 무수한 표정으로 당신을 내려다보고 있습니다. 표정 하나하나가 기괴하게 과장되어 보입니다. 근처에 있는 목수에게 나무에 대해 물어보자 그는 잠시 멈춰서 곰곰이 생각라면서 말을 꺼냅니다. "이 나무는 조각상이에요 . ... 의 .. 유사 .... 글쎄요, 아마도 천상의 영적인 존재이라고 생각하는 것이 가장 좋을 것 같네요. 우리 모두 안에도 같은 정신이 있거든요."
감독관이 내일 비가 올 것을 예상하여 밤새도록 일해야 한다고 말합니다. 그들이 일하는 것을 보고 있는데 목수 한 명이 무언가에 걸렸는지 넘어지고 있습니다. 테오는 트럭에서 달려가 그녀를 안았는데 그녀는 눈을 꼭 감고 히스테리하게 웃고 있었습니다.

당신은 카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻을 수 있습니다.
치워둔 거주민 조우 세트에서 **테오 피터스**를 찾아서
자산 면이 위로 향하게 하여 **갈림길**에 배치합니다.

Codex 11: 헴록 예배당

베일의 북쪽 언덕 꼭대기에 있는 작은 예배당은 조용하고 위엄있는 분위기를 풍깁니다 판자 자체에 꽃을 피우고 있었으며 같은 형식으로 작은 새싹이 접목되어 있습니다. 이 기이한 현상에 감탄하던 중, 백금 망토를 입은 두 여인이 다가옵니다. 당신은 그녀들에게 예배당과 그들의 신앙에 대해 더 물어보았고, 그녀들은 당신을 안으로 안내합니다. 뒤쪽에 있는 양식화된 덮개는 수많은 눈과 날개를 가진 팔이 많은 신화 속의 존재의 뒤틀린 모습을 묘사하고 있었습니다. "우리는 약 20년 전에 이 예배당을 지었지만 부흥할 때까지는 별로 사용되지 않았습니다. 레이첼 어머님께서는 항상 우리을 '별의 아이들'이라고 불렀습니다. 저는 이것이 그 별 중 하 나라고 생각합니다."

당신은 카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻을 수 있습니다.
치워둔 거주민 조우 세트에서 **레이첼 수녀**를 찾아서 자산 면이 위로 향하게 하여 **헴록 예배당**에 배치합니다.

Codex 12: 낡은 방앗간

마르케즈 박사는 지팡이에 위태롭게 기대어 방앗간 주변의 다양한 야생화 샘플을 채취하고 있습니다. "이것 좀 보세요." 교수는 줄기에 이어붙어 있는 화려한 보라색, 트럴리움, 루핀 꽃이 혼합된 것처럼 보이는 샘플을 내밀었습니다. "조사의 원인이였던 이상한 꽃과 비슷해요. 수십 가지의 다양한 표정을 지닌 모노포디얼(일정한 간격으로 가지/풀이 난 모양). 그러나 접목의 흔적은 없어요. 이건 자연스럽게 성장한거에요."
당신이 이것이 어떻게 가능한지 묻자 교수는 웃습니다. "그렇지 않습니다. 이것이 바로 이 조사가 내 경력을 만들게 된 이유입니다."
마르케즈 박사에게 샘플 수집을 맡길 때 작업복을 입고 현장에서 일하는 건장하고 체격이 좋은 여성을 발견합니다.

당신은 카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻을 수 있습니다.
치워둔 거주민 조우 세트에서 **레아 애트워드**를 찾아서
자산 면이 위로 향하게 하여 **낡은 방앗간**에 배치합니다.

Codex 13: 애트워드 가의 집

오래된 제국 스타일의 저택을 멀리서 보면 멋져 보였지만 가까이 다가가보니 빛이 바래고 낡아 보입니다. 연기가 자욱한 갈색 피부와 잿빛 피부를 가진 노파가 입구의 휠체어에 앉아 있습니다. 그녀는 약한 기침을 내뱉으며 손이 떨고 있습니다.
"이재 시간이야, 실비아." 노인이 집에서 나타나 당신을 쳐다 봅니다 :아, 벌써 손님이 오셨군요! 저를 동생 데이비드라고 부르시면 됩니다. 이 사람은 누나 실비아이고. 저는 레이첼 수녀의 남편입니다. 당신이 여기 와주셔서 정말 기뻐요." 그가 실비아을 안으로 밀어넣자 집 옆에서 나뭇가지가 바스락거리는 소리가 들립니다.

당신은 카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻을 수 있습니다.
치워둔 거주민 조우 세트에서 **시몬 애트워드**를 찾아서
자산 면이 위로 향하게 하여 **애트워드 가의 집**에 배치합니다.

Codex 14: 테드의 잡화점

소박한 잡화점은 약국으로도 사용되고 있습니다. 팔에 붕대를 감은 대머리 중년 남성이 카운터 뒤에 서서 자신을 테드라고 소개합니다. "우리는 베일에 방문객을 맞이하게 되어 매우 기쁩니다. 저는 레이첼 수녀의 새로운 얼굴을 보고 싶어서 흥분된 마음으로 막 흔들의자에서 벗어났음을 압니다. 그리고 이건 사업에도 좋습니다. 오늘은 뭐든 사신다면 신규 가입 할인을 드리겠습니다. 당연하게도 오늘 저녁 공동체 식사에 여러분 모두를 초대합니다."

당신은 자원 1개를 소비하여 덱에서 물품 카드를 찾고 비용을 무시하고 플레이할 수 있습니다.
이 효과를 해결하지 못한 조사자는 이 코덱스를 다시 발동할 수 있습니다.
치워둔 거주민 조우 세트에서 **주디스 파크**를 찾아서 자산 면이 위로 향하게 하여 **테드의 잡화점**에 배치합니다.

Codex 15: 베일 학교 건물

가까이 다가가자 학교 꼭대기에 있는 종소리가 세 번 울리며 동물 가면을 쓴 아이들을 모여듭니다. 토끼 가면을 쓴 빨간 머리 소녀가 들어오다가 넘어지고, 당신은 그녀를 도와줍니다. 날씬하고 엄격해 보이는 선생님이 여러분을 안으로 초대하고 뒷벽에 붙어있는 두 개의 책장, 즉 베일의 빈약한 학교도서관을 가리킵니다. 흑갈색 피부와 회색 턱수염을 기른 위풍당당한 중년 남성이 도서관에서 제공하는 물품을 살펴보는 동안 당신은 다른 선반을 정독합니다. 낡은 몇 권의 끝쪽 세상의 이야기, 생존 핸드북, 손으로 쓴 오래된 요리법 전집 등이 있습니다.
"근데 이디는 어디 있어요?" 아이들 중 한 명이 선생님에게 묻습니다 그녀는 노래소리 같은 목소리로 이렇게 대답합니다 "레이첼 수녀께서 이디가 자신의 자리를 찾았으니 이디에 대해 걱정하지 않아도 된다고 했단다. 이제 우리는 무엇을 말해야 할까?" "레이첼 수녀께서 가장 잘 아십니다" 반 학생들이 한 목소리로 말합니다.

당신은 카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻을수 있습니다
치워둔 거주민 조우 세트에서 **윌리엄 헴록**을 찾아서 자산 면이 위로 향하게 하여 **베일 학교 건물**에 배치합니다.

Codex 16: 공동 홀

"베일에 오신 것을 환영합니다!" 이중 헛간 문을 통해 들어서자 보브 컷을 입은 젊은 여성이 여러분을 맞이합니다. "오랜만에 손님이 왔습니다. 베일에 대해 알아야 할 한 가지는 우리가 공동 홀에서 대부분의 모든 작업을 수행한다는 것입니다. 저는 레아 자매님이 내일 저녁에 공동 무도회를 계획하고 있다는 것을 알고 있습니다."
"저기요! 기드온. 실내에서는 금연입니다!" 여자는 구석에 있는 길고 푸른 선원복을 입은 노인에게 소리칩니다. 그는 일어나서 밖으로 절뚝거리며 투덜거립니다.
뒷벽의 코르크판에는 아이들이 그린 여분의 이빨, 눈, 팔다리를 가진 새와 식물의 그림이 고정되어 있습니다. 그 여자가 당신의 집중력을 분산시킵니다. "만약 본토에 있는 사람을 부르고 싶거나 알고 싶은게 있거나 마을의 특별한 사람에게 선물을 보내고 싶다면 난 당신 여자입니다. 나를 마사 진이라고 불러주세요."

당신의 덱 맨 위 9장에서 **조력자** 카드를 찾아 손에 추가합니다(덱을 섞습니다).
치워둔 거주민 조우 세트에서 기드온 미즈라를 찾아서 자산 면이 위로 향하게 하여 공동 홀에 배치합니다.

시나리오가 끝날때까지 읽지마시오

결말 1: 갈림길에서 마르케즈 박사와 버티를 만납니다. 조사에 대한 몇 가지 가능한 단서를 각자 공유한 후 교수는 헴록 섬의 지도를 펼칩니다. 마르케즈 박사는 "마을이 이렇게 종교적일 것이라고는 예상하지 못했습니다." 라고 말합니다. 이에 대한 응답으로 버티가 말합니다. "그들은 거의 초월주의적 이상 속에 살고 있는 것 같습니다 저는 그들이 실제로 무엇을 믿는지 전혀 모르지만, 그들은 충분히 우호적인 것 같습니다."
"아, 친절하다는 말이에요." 마르케즈 박사는 침울한 미소를 짓습니다. "섬이 관광객으로 가득 차기까지 3일 정도의 여유가 있습니다. 제가 관광객을 싫어합니다."
"축하 행사를 생각하면 좀 무례한 것 같군요!" 버티가 과감하게 말합니다. 마르케즈 박사는 그에게 싫증나는 듯한 표정을 짓습니다. "내 말은 그들이 지역 서식지를 교란할 것이기 때문에 우리의 시간이 제한된다는 겁니다. 우리는 더 많은 영역을 커버하기 위해 분리될 수도 있고, 함께 뭉칠 수도 있습니다. 테오는 우리가 가야 할 곳이면 어디든 우리를 태워다 주겠다고 자원했고 심지어 밤에는 그의 트럭을 태워다 주겠다고까지 했습니다. 하지만 우리는 레이첼 수녀에게 이것에 대해 말하지는 않았습니다. 치명적인 야생 동물에 대한 이야기를 듣고 저는 주디스를 고용하여 동쪽지구 습지에 동행하도록 했습니다. 둘 중 누구라도 참여하실 수 있습니다. 해가 질 때 돌아올겁니다." 버티는 "서족 숲을 산책할 계획이에요. " 라고 말합니다 "괜찮다면 혼자서요. 옴스테드씨의 설명을 대로라면 정말 놀라울 것 입니다." 당신은 당신의 선택을 고려합니다

- 첫 번째 조사 준비를 시작합니다.
  - 다음 시나리오 플레이동안 보관할 자산 1개를 플레이 영역에서 선택하세요. 선택된 자산은 일반적인게임 시작 룰에 포함 되지 않습니다. 그 자산을 제외 하고 플레이 영역에서 다른 자산과 부착물을 전부 버립니다.
  - 시작 손 크기만큼 버립니다. 버린 카드 더미를 덱에 섞습니다. (당신의 현재 손은 다음 시나리오의 시작 할 손입니다. 새로운 시작에서 카드를 뽑거나 멀리건을 할 수 없습니다.)
  - 시작 자원까지 버립니다.
- 섬을 탐험한다는 것은 위험하다고 알려져 있습니다. 남은 캠페인 동안 토큰을 혼돈 주머니에 추가합니다.
- 다음 시나리오를 준비할 때 1~8단계를 건너뜁니다. 규칙 참조 페이지 중 27페이지의 '게임 준비' 참조. 조사자들은 오늘 조사할 곳을 선택해야 합니다! 캠페인이 진행되는 동안 여러 영역을 조사할 기회를 갖게 됩니다
- 북쪽에는 텅 비어 있고 이상한 야생 동물이 넘쳐나는 버려진 북쪽지점 광산이 자리잡고 있습니다. **바위에 기록된** 위험에 맞서기 위해 **10페이지**로 갑니다
- 남쪽에는 이상한 감염의 숙주가 되어버린 오래된 헴록 하우스가 있다고 합니다. **헴록 하우스**를 조사하기 위해 **14페이지**로 갑니다.
- 북서쪽의 황폐화된 진주 능지는 지속적인 흰색재 층으로 덮여 있습니다. **고요한 황야**를 살펴보기 위해 **19페이지**로 갑니다.
- 북동쪽의 어콴 황량한 해안선에 알곤퀸 인(새벽 땅의사람/ 동부 사람들)과 선원이 줄어드는 정착지. **잃어버린 누이**를 구하기 위해 **23페이지**로 갑니다.
- 마르케즈 박사는 동쪽지구 습지가 남동쪽에 당신을 여기로 끌어들인 샘플의 출처일 수도 있다고 믿고 있습니다. **깊은 곳에 있는 존재**를 조사하기 위해 **27페이지**로 갑니다.

시나리오:바위에 기록

북쪽지점 광산으로 가는 길은 진주 산등성이의 중심으로 좁은 계곡을 통과해야 합니다.
할 일이 거의 없어서 베일 주변에 광산에 대한 추가 정보를 요청했지만 수집할 수 있는 것은 여러 개의 서로 상반되는 설명뿐이었습니다. 최근 광산 작업이 중단된 것으로 알려졌음에도 불구하고 광산에서 사람들이 실종되었다고 합니다. 여러개의 상반된 의견들은 이득이 있어보이지만 일부는 죽음의 향기가 느껴집니다. 애초에 광산이 폐쇄된 이유를 아무도 설명하지 못했습니다
길은 하품하는 모양의 동굴 입구에서 끝이 납니다. 오래된 선로를 따라가면 밝은 노란색 곰팡이가 무성하게 자란 버려진 장비 더미를 발견할 수 있습니다. 곰팡이는 식용이 불가능해 보이며 부패한 악취를 풍깁니다. 결국 터널은 발광 버섯과 우뚝 솟은 수정 구조물로 가득 찬 거대한 동굴로 이어집니다. 약간의 진동과 함께 땅이 흔들리고, 뒤이어 광산 깊은 곳에서 메아리치는 비명 소리가 들립니다. 당신은 마음을 굳게 먹고 동굴 속으로 더 깊이 들어갑니다. 최소한 마르케스 박사는 녹슨 장비에 있던 이상한 과성장 샘플을 원할 것입니다.

준비로 진행합니다.

시나리오

◎ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 바위에 기록, 바위에 공포, 굴절, 으스스한 한기, 구울 . 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

◎ 또한, 오늘의 캠페인 로그를 확인하고 첫 번째 날, 두 번째 날, 마지막 날 중 현재 날짜에 일치하는 조우 세트를 모읍니다. 이러한 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있니다.

◎ 캠페인 로그에서 현재 날짜와 시간을 확인하세요. 시간 표시 카드를 해당하는 (낮 ☼) 또는 (밤☾) 쪽에 놓습니다 .

◎ 6개의 ***동굴*** 장소를 모아 게임에서 무작위로 2개를 제거합니다. 나머지는 11페이지의 장소 배치에 표시된 대로 배치합니다 (3페이지의 위치 인접성 참조.)

◎ **바위에 기록** 조우 세트 에서 모든 장소를 수집합니다 . 그림과 같이 '통제실'을 배치합니다. 나머지 15개 ***철로*** 장소는 비플레이 상태로 보관합니다.

◎ 각 장소에 자원 1개를 스크랩으로 배치합니다. (힌트: 주요목적 1에서 수집한 스크랩은 주요목적 2에서 조사자들에게 도움이 될 것입니다.

- ◈ 조사자는 가장 왼쪽 장소에서 플레이를 시작합니다.

◎ (낮 ☼) 이면 거주자 조우 세트에서 각 스토리 자산을 수집합니다. 이 세트는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

- ◈ 1일차인 경우 리버 호쏜을 3열(세로)의 장소에 배치합니다.
- ◈ 1일차 또는 2일차인 경우 시몬 애트워드를 따로 보관해 둡니다.
- ◈ 3일차라면 레아 애트워드를 따로 보관해 둡니다.
- ◈ 나머지 거주자 조우 세트는 게임에서 제거합니다.

◎ (낮 ☼)이면 '지하에 사는 짐승'을 게임에서 제거합니다.
◎ 시나리오 참조 카드를 주요목적 1 옆에 둡니다.
◎ '수정 기생충' 적의 사본 두 개와 바위에 기록 조우의 다른 카드를 따로 보관해 둡니다.
◎ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다
◎ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

시나리오막간: 동굴안으로

동굴안으로 1: 우렁찬 소리가 잦아들면서 무너진 터널을 돌아봅니다. 돌아갈 길이 없어졌습니다. 다른 방법 없어 당신은 오래된 철로를 따라 어둠 속으로 들어갑니다. 얼마 후, 근처 선로에 있는 오래된 광산 수레 옆에 밝게 빛나는 창고가 나타납니다.

캠페인 로그를 확인합니다

◎ (낮 ☼) 이라면 **동굴안으로** 2로 진행합니다.

◎ 그렇지 않으면 **동굴안으로** 3으로 건너뜁니다.

동굴안으로 2 : 이 창고는 이전 철도 통제실를 클럽하우스로 개조한 것 같습니다. 손으로 그린 지도와 차트가 벽과 천장을 덮고 있습니다. 젊은 사람의 글씨인 것 같습니다. 최근에 누군가 여기에 있었다면 현재 당신과 함께 광산에 갇혀 있을 수도 있습니다.

동굴안으로 4로 건너뜁니다.

동굴안으로 3: 날카로운 전음 소리가 동굴을 울리고 이어서 시끄러운 딸깍거리는 소리가 납니다. 연결 터널을 따라, 글을 쓰는 부속물들에 갇힌 스 티가안 톱이 전진합니다. 괴물이 또 다른 날카로운 스타카토를 내뿜고 당신을 향해 돌진할 때 당신의 심장은 거의 멈출 것입니다.

동굴안으로 4로 진행합니다.

동굴안으로 4: 입구가 무너져 광산에서 나갈 수 있는 유일한 길은 통과하는 것뿐입니다. 당신은 온 힘을 다해 광산 수레를 앞으로 밀고 녹슨 선로가 버틸 수 있기를 바라면서 뛰어들었습니다.

◎ 15개의 ***철로*** 장소를 모두 모읍니다.

- ◈ '철로 출구'와 7개의 '철로 터널' 장소를 다음과 같이 표시된 장소 배치에 따라 배치합니다.
- ◈ 나머지 철로 장소를 섞은 후 "?" 표시가 있는 공간에 1개씩 배치합니다.

◎ 시나리오 참조 카드에 스위치로 취급할 자원 1개 놓습니다.
◎ 따로 보관해 둔 '광산 수레' 자산을 통제실에 놓고 '광산 수레' 가 향할 방향을 선택합니다.
(11페이지의 슬라이딩 및 장소 교체 및 광산 수레 참조)

- ◈ 각 조사자 미니 카드를 광산 수레에 놓습니다.
- ◈ 시몬 에트워드 또는 레아 애트워드가 따로 있는 경우 2열의 맨 위 장소에 둡니다.
- ◈ 따로 보관해 둔 '프리즘 파편' 자산을 4열 맨 아래 장소에 둡니다.

◎ 밤(☾)이라면 , 소진한 채 따로 보관해둔 '지하에 사는 짐승'을 '통제실'에 배치합니다.
◎ 따로 보관한 남은 바위에 기록 조우 카드 와 조우 버린 카드 더미를 조우 덱과 함께 섞고 조우 덱을 만듭니다.

◎ 게임을 재개합니다.

「2막의 철도 노선과 인접성

각 ***철로*** 장소에는 하나 이상의 철로 아이콘이 인쇄되어 있습니다. 이 레일 아이콘은 '광산 수레'가 이동하는 트랙을 나타냅니다.

☯ 한 장소의 레일 아이콘이 인접한 장소의 레일 아이콘을 향하는 경우 장소에서는 레일 아이콘이 정렬됩니다.

☯ 레일 아이콘이 정렬된 인접한 장소는 서로 연결되어 레일 라인을 형성합니다. 정렬된 레일 아이콘이 없는 인접한 장소는 서로 연결되지 않습니다.

밀기 및 장소 교체

밀기 및 장소 교체를 통해 조사자는 레일 라인을 정렬하여 철로 출구로 가는 경로를 만들 수 있습니다.

장소를 슬라이드하려면 옆에 빈 공간이 있는 위치를 선택하세요.해당 장소(및 해당 장소에 있는 모든 카드)를 빈 공간으로 이동합니다.

2개의 장소를 교환하려면 각 장소(및 그 위치에 있는 모든 카드)를 다른 장소가 차지하고 있던 공간으로 동시에 이동시킵니다.

☯ 스토리 자산이 있는 장소는 밀거나 교체할 수 없습니다.」

「광산 수레

각 조사자의 미니 카드는 '광산 수레'와 겹쳐서 배치됩니다

☯ '광산 수레'에 탄 조사자도 그 장소에 있는 걸로 취급합니다. 조사자는 '광산 수레'에서 독립적으로 이동할 수 없습니다. '광산 수레'가 움직일 때, 각 조사자들도 함께 움직입니다.

☯ '광산 수레' 스토리 자산의 오른쪽에는 철로 아이콘이 있으며 향하고 있는 방향을 나타냅니다. '광산 수레'의 철로 아이콘은 항상 해당 장소의 철로 아이콘 중 하나와 같은 방향을 향해야 합니다.

☯ '광산 수레'를 이동할 때 연결된 장소의 철로를 따라서만 이동할 수 있습니다.

☯ '광산 수레'가 어떤 장소에 들어갈 때, 조사자들은 해당 장소에 있는 철로 아이콘과 같은 방향을 향하도록 어느 방향으로든 90도 회전시킬 수 있습니다.

☯ '광산 수레'는 철로 아이콘이 있는 방향으로만 이동할 수 있습니다. 이동하는 위치가 완전한 철로 라인을 형성하지 않는 경우(정렬되지 않음), '광산 수레'는 철로 라인을 벗어나 이동합니다.」

주요 목적 1 "바위에 기록"의 장소 배치

주요 목적 2 "바위에 기록"의 장소 배치

「이 예시에서 '광산 수레'는 '통제실' 옆의 인접한 장소를 향하고 있습니다. 강제 효과를 통해 이동할 때 철로 아이콘이 정렬되었으면 해당 장소로 이동합니다. 아이콘이 정렬되지 않으면 '광산 수레'가 선로를 벗어나 각 조사자가 패배합니다!

이것은 철로 아이콘입니다. 철로 아이콘은 철로 선을 연결합니다!

코덱스: 바위에 기록

바위에 기록 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 다음 항목을 읽으시오.

코덱스 2: 레아 애트워드

레아 애트워드가 조사자가 조종하고 있지 않는 경우:

당신은 레아가 유백색의 빛나는 액체 웅덩이를 내려다보고 있는 것을 발견합니다. 당신이 다가가니 그녀는 눈에서 눈물을 닦으며, 당신이 떠나라고 했지만 저항합니다. "여기가 내가 있고 싶은 곳이에요." 라고 그녀는 말합니다. 입구의 함몰과 현재의 위험에 대해 설명합니다. "아무것도 중요하지 않아요." 그녀는 굳은 표정으로 말했지만 결국 마음이 누그러진것 같습니다. 당신이 그녀를 수레로 데려가는 동안, 당신은 돌아서서 주위를 둘러보니, 백열 웅덩이를 배경으로 윤곽을 드러난 인공적인 모양이 보입니다. 바위 뒤로 빠르게 날아옵니다.

레아 애트워드를 조종할 조사자를 선택하세요. 그 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않으면:

레아는 침묵을 깨고 수레의 부러진 레버를 잡습니다. "남지 않았어요. 오른쪽!" 수레가 철로 위에서 흔들리다가 스스로 바로 일어섭니다. 카트가 앞으로 나아가는 동안 당신은 베일 요리사와 안도감을 공유합니다.

시나리오 참조 카드에 자원 1개를 스위치로 놓습니다.

코덱스 3: 시몬 애트워드

시몬 애트워드가 조사자가 조종하고 있지 않은 경우:

광산 수레가 구불구불한 다리 위로 흔들리는 동안 절벽 가장자리에 작은 형체가 매달려 있는 것을 발견합니다. 본능에 따라 당신은 광산 수레의 가장자리에 몸을 기대고 지나가면서 형체의 팔뚝을 잡습니다. 그를 카트에 끌어당기니 그가 베일의 가장 장난꾸러기인 시몬이라는 것을 알게 됩니다. 그는 종이처럼 하얗게 변한 뺨과 몸을 텁니다. "저는 제 은닉물을 찾고 있었어요. P — 의 모든 부분을 —" 그는 쌕쌕거리다가 호흡을 가다듬습니다. "저를 구해주셔서 감사합니다. 당신이 없었다면 내가 무엇을 해야할지 몰랐었거든요,"

시몬 애트워드를 조종할 조사자를 선택하세요. 그 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않으면:

"아니, 아니, 그런 식으로 하지 마세요." 시몬은 수레의 레버를 당깁니다. "어떻게 아직 살아 있는거에요? 당신이 저를 발견했다는 사실에 놀랐어요." 그는 터널 옆에 있는 스위치를 누르고 씩 웃었다. "이렇게 하는 겁니다."

시나리오 참조 카드에 자원 2개를 스위치로 놓습니다.

코덱스 5: 리버 호쏜

"여기서 만나니 반갑습니다." 당신이 다가가자 리버가 서있습니다. 그들은 인광 버섯과 핏빛 이끼류로 가득 찬 바구니를 들고 있습니다. "저는 꽤 안목 있는 미각을 가지고 있습니다. 외제니 브라지에(Eug'nie Brazier) 그녀도 내가 가장 까다로운 고객이라고 말했습니다. 이거 정말 맛있어요." 당신은 바구니에서 사치스럽게 숨을 들이마신 다음, 암울한 터널을 가리킵니다. "우리가 사랑을 위해 하는 일입니다." 당신은 그것들을 찾고 채집하는 것을 돕겠다고 제안합니다. 결국, 박사 마르케스는 특이한 생장의 샘플을 원할 것입니다.

리버 호쏜을 조종하세요. 조사자들이 시나리오 끝에 리버 호쏜과 2♣단서를 모두 조종하고 있는 경우 "당신이 리버를 도왔다"는 것을 기억합니다.

코덱스 θ: 로사 마르케즈 박사

주요 목적 2인 경우:

"시몬이 어디 있는지 궁금해요. 레아는 어젯밤에 너무 걱정하는 것 같았어요." 마르케즈는 흰색과 파란색 크리스탈 샘플을 들고 정신이 없이 말합니다. "이러한 형성은 자연스럽지 않습니다. 나는 지질학자는 아니지만 지층이 뒤틀려 있습니다. 이들 중 일부는 기본적인 대칭이 부족합니다."

시나리오 참조 카드에 자원 1개를 스크랩으로 놓습니다. 조사자는 다른 행동 중에 이 코덱스를 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 2인 경우:

"이런 일을 하기엔 전 너무 늙었어요!" 마르케즈 박사가 모자를 붙잡고 고함을 지릅니다. 광산 수레가 앞으로 나아가는 동안 어두워져가는 광선이 머리 위에서 윙윙거립니다. 어둠 속에서 박사는 지팡이로 근처의 스위치를 칩니다. 광산 깊숙한 곳에서 뭔가가 움직입니다.

2개의 인접한 장소를 교체합니다.

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

- 각 시간 표시 카드 모아 섞은 후 무작위로 1개를 뽑습니다. 뽑은 시간 표시 카드는 현재 날짜를 나타냅니다.
- 동전을 던져 (낮 ✪)과 (밤 ☾)을 결정합니다.
- 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:
  +1,0,0,−1,−1,−2,−2,−3,−3,−5,☠,☠,◆,✱,✱,✱,✱,✱
  - 만약 낮/밤 2인 경우 ◆ 1개와 ✱ 1개를 추가합니다.
  - 만약 낮 3인 경우 ◆ 2개와 ✱ 2개를 추가합니다.
- 시나리오 참조 카드에 2개의 자원을 스위치로 놓습니다.
- 주요사건 1, 주요목적 1, 철로 출구 장소를 게임에서 제거합니다. **시나리오 막간: 동굴안으로** 에 있는 설정 준비에 따라 주요목적 2와 주요사건 2로 시작합니다.
- 이 시나리오의 나머지 기간 동안 주요사건 2는 다음과 같은 효과를 얻습니다. "**강제** - 라운드 종료 시: 공개된 각 빈 철로 장소를 공개되지 않은 쪽으로 뒤집습니다. (모든 토큰을 버립니다.)"
- 이 시나리오는 독립형 모드에서는 승리할 수 없습니다. 당신의 목표는 가능한 한 오랫동안 게임을 계속하는 것입니다. 모든 조사자가 패배하면, 주요사건에 있는 파멸의 정도에 따라 당신이 얼마나 잘 수행했는지가 결정됩니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마십시오

「어떤 결말에 도달하지 못한 경우(모든 조사자가 패배함): 의식을 잃기 전에 마지막으로 기억하는 것은 빛의 협곡으로 돌진하는 수레입니다. 빛나는 푸른 곰팡이와 화려한 결정체에 둘러싸여 잠에서 깨어나니 머리가 울립니다. 바위 위로 올라가는 길이 있지만 철도 터널이 시작되는 곳까지 올라가는 데에도 몇 시간이 걸립니다. 당신은 지쳐서 한숨을 쉬면서 지하 강을 건너갑니다.

캠페인 로그를 확인하세요.

- 만약 **1일차 밤** 이거나 **2일차 밤**이면 시몬 애트워드의 이름에 빗금을 긋고 **결말 6**으로 건너뜁니다.
- **1일차 낮** 1이거나 **2일차 낮** 면 **결말 3**으로 건너뜁니다.
- **3일차 낮**이면 **결말 4**으로 건너뜁니다.

결말 1: 시몬은 멍한 표정으로 광산 수레에서 나갑니다. "정말 즐거웠어요!" 그는 걱정스러울 정도로 동요하지 않고 소리칩니다. "무슨 일이 있어도 당신은 분명히 광부 비밀 결사단의 명예의 전당에 들어갈 것입니다! 당신은 조지 워싱턴 카버(George Washington Carver)와 우리 엄마와 좋은 친구입니다." 그는 철로가 찬란한 하늘을 향해 위쪽으로 기울어질 때 거의 넘어질 뻔했습니다. 당신은 그가 일어설 수 있도록 도와주고 그를 바깥의 맑고 신선한 공기 속으로 인도합니다.

- 캠페인 로그를 업데이트하십시오.
  - 시몬 애트워드의 메모에 **시몬이 살아남았다**라고 기록합니다.
  - 시몬 애트우드의 관계 수준을 2 증가시킵니다.모든 조사자는 보너스 경험치 2를 얻습니다.
- **결말 6**으로 건너뜁니다.

결말 2: 당신이 내릴 때 레아는 카트의 측면을 잡습니다.그녀는 눈물을 참으며 입술을 깨물었다. 그녀를 다시 터널 위로 데려가자 부드러운 울음소리가 돌담에 울려퍼집니다. 깨끗하고 신선한 공기를 마시며 밖으로 나와 용기를 내어 레아에게 무엇을 보았는지 물어봅니다. "그는 사라졌습니다. 시몬은 사라졌어요."라고 그녀가 대답합니다.

- 캠페인 로그를 업데이트하십시오.
  - 레아 애트워드의 메모에 **레아가 광산에서 무엇인가 보았다**라고 기록합니다.
  - 레아 애트우드의 관계 수준을 2 증가시킵니다. 모든 조사자는 보너스 경험치 2를 얻습니다.
- **결말 6**으로 건너뜁니다.

결말 3: 당신이 수레에서 내릴 때 빈 터널에서 시몬 애트워드의 목소리가 들리는 것 같았습니다. 소리를 떨칠 수 없었던 당신은 청년을 찾기 위해 다시 터널을 통과합니다. 당신은 결국 수정으로 가득 찬 빛나는 심연에 도달하게 됩니다. 검은 인간형 형상이 작은 동물의 시체 위에 구부정하게 앉아 있습니다. 당신이 부르니 그것은 어둠 속으로 사라집니다.

- 캠페인 로그를 업데이트하십시오.
  - 시몬 애트워드의 메모에 **시몬은 사라졌다**라고 기록합니다.
  - 시몬 애트워드의 이름에 빗금을 긋습니다.
- **결말 6**으로 건너뜁니다.」

「**결말 4:** 당신이 수레에서 내릴 때 빈 터널에서 레아 애트워드의 목소리가 들리는 것 같았습니다. 소리를 떨칠 수 없었던 당신은 베일의 요리사를 찾기 위해 터널을 다시 통과합니다. 당신은 결국 수정으로 가득 찬 빛나는 심연에 도달하게 됩니다. 검은 인간형 형상이 레아의 몸 아래쪽에 구부정하게 앉아 있습니다. 당신이 부르니 어둠 속으로 사라집니다. 당신은 레아의 생명이 없는 몸을 마지막으로 본 다음 목에 무언가 끔찍한 응어리가 가진 채 출구로 발걸음을 되돌립니다.

- 캠페인 로그를 업데이트하십시오.
  - 레아 애트워드의 메모에 **레아와 시몬이 재회했다**라고 기록합니다.
  - 레아 애트워드의 이름에 빗금을 긋습니다.
- **결말 6**으로 건너뜁니다.

결말 5: 수레에서 내릴 때 익숙한 불규칙적인 소리가 들리고 뒤이어 썩은 냄새가 납니다. 더 많은 울부짖음과 고함소리가 뒤틀린 동굴에 울려퍼지자, 당신은 급하게 출구로 달려갑니다. 당신은 맑은 밤 공기 속으로 모습을 드러내고, 뒤를 돌아보며 섬 아래 바위에 또 어떤 공포가 적혀 있는지 궁금해합니다.

- 캠페인 로그에, **조사자들은 바위 속 공포에서 살아남았다**고 기록합니다.
- **결말 6**으로 건너뜁니다.

결말 6: "미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈,머스그레이브 회원, 등등. 우리는 운이 좋게도 북쪽 광산에서 목숨을 부지해 탈출했습니다. 극심한 불안정성과 지진의 진동. 발견된 것은 비대칭적인 결정형질, 설치류의 특이한 크기, 그리고 비정상적으로 공격적인 곤충 개체군 이였습니다."

- 시나리오가 끝났을 때 '프리즘 조각' 스토리 자산이 조사자가 조종하고 있었다면 조사자를 선택하여 덱에 추가하세요. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
- 캠페인 로그를 업데이트하십시오.
  - "당신이 리버를 도왔다"면, 리버 호쏜의 관계 수준을 증가시킵니다.
    모든 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.
  - 만약 조사자가 리버 호쏜을 조종하고 있고 위의 내용가 다르다면, 리버 호쏜의 관계 수준을 감소시킵니다.

- 모든 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승리 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. **이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**
- 캠페인 로그의 "조사 지역" 표에서 북쪽 광산을 체크합니다.
- 캠페인 로그를 확인합니다.
  - **1일차 낮**이라면 **서막: 첫째날 저녁**으로 갑니다. (31 페이지)
  - **1일차 밤**이라면 **서막: 둘째날 새벽**으로 갑니다. (39 페이지)
  - **2일차 낮**이라면 **서막: 둘째날 저녁**으로 갑니다. (43 페이지)
  - **2일차 밤**이라면 **서막: 마지막날 새벽**으로 갑니다. (51 페이지)
  - **3일차 낮**이라면 **서막: 마지막날 저녁**으로 갑니다. (55 페이지)

시나리오: 헴록 하우스

「캠페인 로그를 확인하세요.

1일차 밤 또는 **2일차 밤**이라면, **도입부 4**로 건너뜁니다. 그렇지 않으면:

- **1일차 낮**이라면, **인트로 1**로 진행합니다.
- **2일차 낮**이라면, **인트로 2**로 진행합니다.
- **3일차 낮**이라면, **인트로 3**로 진행합니다.

인트로 1: "아, 제발요. 유령이 아니길." 테오는 트럭을 우뚝 솟은 조약돌 저택 앞에 정차시키면서 무심코 미소를 지었습니다. "늙은 기디온이 이곳에 대해 많은 말을 했어요. 하지만 늙은 기디온은 물고기 인간들로 가득 찬 수중 왕국도 믿고 있어요."라고 그는 웃으며 말합니다. "뭔가 있을 거라고 확신해요 . 소문에 따르면 거기에 일종의 침입자가 있다고 해요. 아마도 쥐가 있거나 아니면 숲에서 피난처를 찾는 야생 동물도 있을 수 있어요. 오래된 집이잖아요, 아시죠? 벽에는 숨을 수 있는 구석이 많아요. 윌리엄은 파크씨에게 그것들을 찾아서 수리하고 벽에 숨어 있는 것은 무엇이든 치워달라고 부탁했지만 파크씨는 아직 그 일을 하지 못하고 있어요. 당신이 도와주고 싶다면 아직 내 트럭에 필요한 물품이 모두 있을 거에요."

당신은 테오의 트럭 뒤에서 몇 개의 나무 판자, 도구 상자, 악취가 나는 화학 혼합물 한 통을 내립니다. 그가 차를 몰고 가는 동안 당신은 무너져가는 저택을 올려다봅니다. 창문의 배열과 경사진 지붕의 경사에는 뭔가 구부러져 있고 불안한 느낌이 듭니다. 집의 이전의 웅장함은 아마도 기초에 균열이 생겨서 풍경과 맞지 않아 사라진것 같습니다. 또 소문이 맞다면 벽 안에 무엇이든지 살고 있을 것입니다.

준비로 진행합니다.

인트로 2: 테오의 트럭 뒷바퀴가 곶을 향해 달려가면서 진흙을 토해냅니다. 그곳에는 폐허가 된 언덕 꼭대기에 조약돌 저택이 우뚝 솟아 있습니다. "저기요." 테오는 앞유리를 두드리는 폭우 때문에 거의 보이지 않는 저택의 실루엣을 가리키며 말했습니다. "늙은 기디온이 이곳에 대해 많은 말을 했어요. 하지만 늙은 기디온은 물고기 인간들로 가득 찬 수중 왕국도 믿고 있어요." 라고 그는 웃으며 말합니다. "뭔가 있을 거라고 확신해요 . 소문에 따르면 거기에 일종의 침입자가 있다고 해요. 아마도 쥐가 있거나 아니면 숲에서 피난처를 찾는 야생 동물도 있을 수 있어요. 오래된 집이잖아요, 아시죠? 벽에는 숨을 수 있는 구석이 많아요. 이번 비로 인해 상황은 더욱 악화되었을 것 같아요."

헴록 섬에 닥치는 공포의 괴물 종류를 직접 본 당신은 그 집의 다른 주민들을 단순한 쥐나 너구리 생각하는 것보다 더 잘 알고 있습니다.당신은 테오에게 헴록 씨가 이 장소에 무엇을 하길 원하는지 물었고, 그 말에 짧은 웃음이 나왔습니다. "그는 파크씨에게 그 장소를 수리하고 벽에 숨어 있는 모든 것을 치워달라고 부탁했어요. 내 생각엔 둘 다 지금 여기 있을 것 같아요. 도움을 주거나 대화를 한번 나눠보세요. 그 사람이 아직도 그 곳이 복구 가능하다고 생각한다는 게 믿기지 않네요. 제가 누구를 판단하겠어요?"

테오는 진흙과 비를 뚫고 터벅터벅 걸어갈 필요가 없도록 무너져가는 저택 앞에 당신을 내려줍니다. 당신은 그 구부러진 틀을 올려다보며 몸서리칩니다. 창문의 배열과 맞배지붕의 경사에는 뭔가 매우 불안한 느낌이 듭니다. 이 집이 전생에 가졌던 웅장함은 사라진 지 오래입니다. 그것은 단지 이전 자아의 껍질에 불과합니다. 그리고 당신은 그 원인이 여전히 그 벽 안에 살고 있다고 의심합니다.

준비로 진행합니다.

인트로 3: "어젯밤에 댄스 파티에서 윌리엄이 무슨 이야기를 했는지 생각해 보세요. 그래, 아마도 유령이 나왔을지도 모르지요. 전 잘 모르겠어요." 트럭이 우뚝 솟은 조약돌 스타일의 저택 앞에 정차하자 테오는 한숨을 내쉽니다 . 검은 구름이 맞배지붕 위로 어렴풋이 나타나고, 그 뼈대는 구부러지고 기형적입니다. 다락방은 기둥까지 거의 타버렸고, 외벽은 광범위한 화재 피해로 인해 외부에 노출되어 있습니다. "늙은 기디온이 이곳에 대해 많은 말을 했어요. 하지만 늙은 기디온은 물고기 인간들로 가득 찬 수중 왕국도 믿고 있어요. 그래도..." 테오는 한숨을 쉬며 고개를 저습니다. "어쩌면 뭔가 있을 수도 있겠네요. 내 생각엔 침입자가 있었다면 아마도 쥐일 거라고 생각해요. 어쩌면 숲에서 피난처를 찾는 야생 동물도 있을 수 있어요. 그러나 윌리엄은는 어제 마을로 돌아왔을 때 완전히 겁에 질린 듯한 표정이였어요. 누가 알고 있을까요?"」

「당신은 테오에게 헴록 씨가 여기서 무엇을 하고 있었는지 물어봅니다. 아마도 그 장소에 무슨 문제가 있는지 알아내는데 도움을 줄 겁니다. "마지막으로 확인해 보니 파크씨에게 수리하고 벽에 숨어 있는 것을 모두 치워달라고 부탁했어요. 며칠 전이에요. 파크씨는 아직 여기 계시지만, 어제 이후로 윌리엄은 이 곳이 청소될 때까지 이 근처를 돌아다니고 있을 것 같애요."

당신은 이에 대해 휘파람을 불고 있는 테오에게 화재 피해를 지적합니다. "그래요, 그건 이번에 생긴거에요. 어젯밤 폭풍우가 몰아치는 동안 꽤 가까운 천둥소리를 들었는데 그것이 번개때문에 불탄것 같애요. 다행히 비가 와서 불이 꺼졌나 봐요." 오래된 저택을 유지한 것이 사실 행운 때문인지, 아니면 완전히 다른 이유인지 궁금합니다. 당신의 고민에 응답이라도 하듯, 다락방의 노출된 바닥에서 뭔가가 시야 밖으로 미끄러져 나옵니다. 당신은 테오에게 그것을 보았는지 묻지만 그는 어깨를 으쓱할 뿐입니다. "뭐 봤어? 거기까지 갈 생각은 없겠지요?, 그렇죠? 조심하세요. 이곳은 폭풍우가 오기 전부터 노후화되어 있었어요." 그는 시동을 끄고 트럭에서 내려 저택 현관의 가림막 아래로 여러분과 합류합니다. "저는 함께 갈수 있어요, 알았죠? 저기까지 올라가지는 않겠지만 혹시라도 무슨 일이 생길 수 있으니 여기 있을게요."

당신은 고개를 끄덕입니다. 헴록 섬에 닥치는 공포의 종류를 직접 본 당신은 집의 다른 주민들이 단순한 쥐나 너구리로 생각하는 것보다 더 잘 알고 있습니다. 신속한 출구를 위해 테오와 그의 트럭을 준비하는 것이 좋을 수도 있습니다. 깊은 숨을 들이마시면서 당신은 저택의 구부러진 틀을 다시 한 번 쳐다봅니다. 창문의 배열과 지붕의 경사에는 뭔가 매우 불안한 느낌이 듭니다. 이 집이 전생에 가졌던 웅장함은 오래 전에 사라졌습니다. 그것은 단지 이전 자아의 껍질에 불과합니다. 그리고 당신은 그 원인이 여전히 그 벽 안에 살고 있다고 의심합니다.

집에 들어서자마자, 테오를 아래층에 남겨두고 다락방까지 내부 계단을 즉시 올라갑니다. 화재 피해로 상처를 입고 부분적으로 바람에 노출된 낡은 침실에는 아래에서 본 생물의 흔적이 전혀 없습니다. 한 걸음 한걸음마다 낡은 건물이 위태롭게 신음소리를 냅니다. 그것이 과연 공복의 우르르르르르르르르르르특거리는 소리인지 궁금하지 않을 수 없습니다…

준비로 진행하세요.

인트로 4: 당신이 우뚝 솟은 조약돌 스타일의 저택 앞에 차를 세우자 테오의 트럭이 속도를 줄여 멈춥니다 . 당신이 들은 바에 따르면, 오래된 헴록 하우스에는 뭔가가 들끓고 있습니다. 정확히 무엇이 논쟁거리가 되었을까요? 테오는 밤 동안 트럭을 빌려주기 전에 벽에 쥐가 있거나 숲에서 피난처를 찾는 잠재적인 야생 동물에 대해 언급했으며 지평선에서 불어오는 폭풍은 말할 것도 없습니다. 하지만 당신은 그렇게 확신하지 않습니다. 결국, 당신은 이미 헴록 섬에 존재하는 종류의 공포를 직접 목격했습니다. 단순한 쥐나 너구리가 문제라고 가정하는 것보다 더 잘 알고 있습니다.

무너져가는 저택에 접근하면 입구 근처에 나무 판자 몇 개, 도구 상자, 악취가 나는 화학 혼합물이 담긴 양동이 등 보급품 비축물이 쌓여 있는 것을 발견합니다. 테오의 말에 따르면 헴록씨는 주디스에게 그 장소를 수리하고 벽에 침입하는 모든 것을 제거하도록 요청했습니다. 아직 멀리 가지 못한 것 같습니다. 당신은 어두운 폭풍구름을 배경으로 집의 구부러진 틀을 올려다봅니다 . 창문의 배열과 맞배지붕의 경사에는 뭔가 매우 불안한 느낌이 듭니다. 이 집이 전생에 가졌던 웅장함은 오래 전에 사라져 있습니다. 그것은 단지 이전 자아의 껍질에 불과합니다. 그리고 당신은 그 원인이 여전히그 벽 안에 살고 있다고 의심합니다.

준비로 진행하세요.」

「시나리오 준비

◎ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 헴록 하우스, 색체 대행자, 역병, 불이야! , 변형 , 잠긴 문, 쥐떼. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

◎ 또한, 오늘의 캠페인 로그를 확인하고 첫번째 날, 두번째 날, 마지막 날 중 현재 날짜에 일치하는 조우 세트를 모읍니다. 이러한 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있니다.

◎ 캠페인 로그에서 현재 날짜와 시간을 확인하세요. 시간 표시 카드를 해당하는 (낮 ✪)또는 (밤☾) 쪽에 놓습니다

- ◈ **주요목적 2a: 집에 맞서다**를 비플레이 상태로 치워둡니다.
- ◈ 1일차 낮/밤이나 3일차 낮이면 **주요사건 2a: 집이 움직이다** (v.II)을 게임에서 제거합니다.
- ◈ 그렇지 않으면 **주요사건 2a : 집이 움직이다**(v.I)를 게임에서 제거합니다.

◎ 13개의 장소를 모두 수집하세요. '형체 없는 지하실' 장소와 침실 장소의 무작위 사본 하나를 비플레이 상태로 치워둡니다. 다음 규칙과 장소 배치 다이어그램에 따라 남은 각 장소를 ***휴면상태*** 면이 보이도록 플레이에 배치합니다.

- ◈ 응접실, 로비, 식당을 그림과 같이 일렬로 배치합니다.
- ◈ 남은 각 장소를 섞은 후 그 장소 중 6개를 1층 위의 두 줄에 배치합니다.
- ◈ 치워둔 침실 장소를 4층 가운데 열에 배치합니다.
- ◈ 남은 각 장소를 게임에서 제거합니다.
- ◈ **1일차 낮/밤**이나 **2일차 낮/밤**이면, 모든 조사자는 로비에서 플레이를 시작합니다.
- ◈ **3일차 낮**이면, 모든 조사자는 4층 침실 장소에서 플레이를 시작합니다.

◎ (낮 ✪)이면 거주자 조우세트 에서 각 스토리 자산을 수집하세요. 이 세트는 다음 아이콘으이 그려져 있습니다.

- ◈ **1일차 낮**이라면 기디온 미즈라를 응접실 장소에 배치합니다. '리틀 실비' 스토리 자산을 가장 낮은 층의 침실 장소에 배치합니다.
- ◈ **1일차 낮**이거나 **2일차 낮**이면, 윌리엄 헴록을 4층 침실 장소에 배치합니다.
- ◈ **2일차 낮**이거나 **3일차 낮**이면, 주디스 파크를 응접실 장소에 배치합니다.
- ◈ **3일차 낮**이라면, 테오 피터스를 로비 장소에 배치합니다.
- ◈ 나머지 거주자 조우 세트를 게임에서 제거합니다.

◎ 양면 '포식하는 집' 스토리 카드를 비플레이 상태로 치워둡니다. 이 스토리 카드의 반대편에는 다른 시나리오 참조 카드가 있으며 시나리오가 진행되는 동안 플레이됩니다.

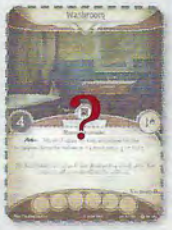
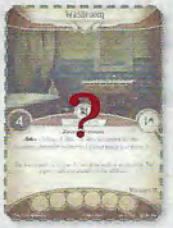
◎ 5개의 모든 불이야! 음모와 벽 밖으로 음모의 모든 사본과 안으로 끌려가다 음모 사본을 비플레이 상태로 치워둡니다.

◎ 남은 조우 카드를 섞어 조우 덱을 만듭니다.

◎ 이제 시작할 준비가 되었습니다.

"헴록 하우스" 의 장소 배치

층 / 열

층	왼쪽	가운데	오른쪽
4층			
3층			
2층			
1층			
지하실	(지하실의 층수는 카드 효과 적용 시 0으로 간주됩니다.)		

기억하세요: 이 시나리오에서는 각 장소는 연결 아이콘 외에도 인접한 각 장소와 연결됩니다 (3페이지의 위치 인접성 참조.)

적-장소

이 시나리오에서의 새로운 카드 유형: 적 장소. 적-장소는 적이자 장소이며 해당 적은 해당 장소에 있는 것으로 간주됩니다. 조사자들은 적-장소와 싸우고, 회피하고, 조사할 수 있습니다.

- 적-장소는 카드 효과로 인해 움직일 수 없습니다.
- 장소를 적-장소 면으로 바꾸거나 그 반대 방향으로 바꾸라는 지시를 받으면 모든 조사자, 적, 부착물 및 토큰을 해당 장소에 유지하십시오.
- 봉인이 있는 장소는 "봉인된" 것으로 간주되며 포식 테스트를 통해 적-장소 면으로 뒤집힐 수 없습니다.
  - 미봉인 장소는 봉인이 없는 장소입니다.
- 적-장소가 쓰러지면 승리 더미에 추가하고 빈 공간으로 남겨둡니다. 그런 다음 그 열 위에 있던 각 장소를 동시에 한 층 아래로 밀어내고, 그 빈 공간을 채웁니다. 쓰러뜨린 적-장소에 있던 각 조사자, 이야기 자산 및 적을 새로 옮긴 장소에 배치합니다.
  - 열의 빈 공간 위에 장소가 없으면 빈 공간에 인접한 장소를 선택하고 선택한 장소에 각 조사자, 스토리 자산 및 적을 배치합니다.
  - 가운데 열 전체가 제거된 경우 왼쪽 열 전체를 오른쪽으로 한 단계 밀어 나머지 두 열이 서로 인접하도록 합니다.
    (각각 왼쪽과 오른쪽 열로 유지되며 중간 열은 없습니다.)

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

- 각 시간 표시 카드 모아 섞은 후 무작위로 1개를 뽑습니다. 뽑은 시간 표시 카드는 현재 날짜를 나타냅니다.
- 동전을 던져 (낮 ☼)과 (밤 ☾)을 결정합니다.
- 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:
  +1,0,0,−1,−1,−2,−2,−3,−3,−5,☠,☠,◆,✸,✸,✸,✸
  - **2일차 낮/밤**인 경우 ◆ 1개와 ✸ 1개를 추가합니다.
  - **3일차 낮/밤**인 경우 ◆ 2개와 ✸ 2개를 추가합니다

코덱스: 헴록 하우스

헴록 하우스 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 17-18 페이지의 다음 사항을 읽으십시오.

코덱스 4: 윌리엄 헴록

1일차 낮이고 조사자가 '리틀 실비' 스토리 자산을 조종하는 경우:

"기다리십시오! 그 인형이, 저기 있습니다!" 윌리엄은 인형을 향해 손을 뻗었고, 그는 눈물을 흘립니다. 그는 인형의 죽은 눈을 응시하고, 부드럽고 미소를 지으며 그리운 표정을 합니다. "저희 어머니는 항상 이것을 좋아하셨습니다. 사람들이 그녀랑 닮았다고 했습니다."당신은 윌리엄에게 그것을 되찾았으니 이제 무엇을 하려고 하는지 묻습니다. "이건 그냥 인형일 뿐이지만…상징이기도 합니다."라고 그는 설명합니다. "제 유산의 상징입니다. 제가 어디에서 왔는지. 엄마가 기억할 수만 있다면... 아마도 우리는 재건할 수 있을 것입니다. 우리의 유산을 새롭게 시작할 수 있습니다." 그는 당신과 힘차게 악수를 나눕니다. "이것을 찾아주셔서 감사합니다. 진심으로 감사드립니다."

윌리엄 헴록을 조종하세요. "리틀 실비를 찾았다"는 것을 기억하십시오. 윌리엄 헴록의 관계 수준을 증가시킵니다. 각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

그렇지않고, 1일차 낮이라면:

당신은 윌리엄에게 그의 옛 집에 조심해야 할 것이 있는지 물어봅니다. "이 집은 오래된 가족 장신구와 귀중품으로 가득 차 있습니다. 특히 찾고 싶은 것이 있는데,바로 오래된 인형이에요." 당신은 아마도 인형이 아닌 귀중한 보석이나 가보를 기대했을 것입니다. 윌리엄은 빨리 따라잡는 것 같아요. "원래 인형 가지고 노는 걸 좋아했어요. 하지만 어머니가 더욱 인형을 더욱 사랑하셨습니다." 그는 아쉬운 듯 한숨을 쉽니다.

"나는 그녀가 항상 근처에 두었던 특별한 인형을 가지고 있었던 것을 기억합니다. 궁금해요... 보여주면 기억할까요? 그녀가 다시 예전의 모습으로 돌아올까요...?"

각 조사자는 (토큰 저장소에서) 단서 1개를 얻습니다.

나머지 시나리오 동안 '리틀 실비' 스토리 자산은 "➔: 리틀 실비를 조종하세요."를 얻습니다. 리틀 실비를 조종하는 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

2일차 낮이고 윌리엄 헴록과 주디스 파크가 모두 같은 장소에 있는 경우:

"마침내." 주디스가 팔짱을 끼고 서 있는 방에 들어서면서 윌리엄이 말했습니다. "어디 있었습니까? 당신의 도움이 필요했기 때문에 당신을 고용한 것이지, 어린 시절 집에서 고민에 빠져 돌아다니게 하기 위해서가 아닙니다." 두 사람의 사이에서, 긴장감 넘치는.....

코덱스 Σ: 논쟁(18페이지)으로 이동하세요.

그렇지않고, 2일차 낮이라면:

윌리엄은 오래된 집이 삐걱거릴 때마다 움츠러들며 앞뒤로 서성거립니다. 당신은 그에게 괜찮은지 물었고, 우울한 상속인은 깊은 한숨을 쉬었습니다. "아, 그래, 모든 게 그 놈때문이야. 주디스는 도망치고 저를 여기에 혼자 남겨 두었습니다. 어머니의 인형은 어디에서도 찾을 수 없으며 어린 시절의 집은 내 눈앞에서 무너지고 있습니다."라고 그는 씁쓸하게 말합니다. "주디스를 찾는 것을 도와주세요, 그래줄 수 있으시죠? 그 곰고양이같은 놈은 저를 보호하고 제가 이곳을 청소하는 데 도움을 주기로 되어 있어었습니다." 그는 집이 화가 나서 으르렁거리는 동안 그림자에서 그림자로 눈을 돌리며 당신의 뒤를 바짝 따라다닙니다.

윌리엄 헴록을 조종하세요. 윌리엄 헴록과 주디스 파크가 모두 같은 장소에 있으면 이 코덱스를 다시 실행할 수 있습니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

"당신은 기드온을 돕고 있습니다." 라면:

당신은 책에서 오래되고 누렇게 바랜 지도를 꺼내 기디온에게 건네줍니다. "예!" 그는 당신의 손에서 그것을 빼앗아 살펴보며 소리쳤습니다. "이것이 바로 내가 찾고 있던 것입니다. 정말 감사드립니다!"

기디온 미즈라의 관계 레벨을 증가시킵니다. 각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

그렇지 않으면:

당신이 다가가자 기디온은 곰팡내 나는 책에서 간신히 시선을 떼었습니다. "딜라일라(Delilah) 이야기를 들어본 적도 없는 것 같군요?" 당신은 그에게 거절했지만 곧 그렇게 될 것이라고 생각합니다. 그가 웃습니다. " 딜라일라호는 몇 년 전에 이 섬의 지도를 그린 어선이었습니다." 그는 딜라일라 뿐만 아니라 다른 세 가지 접선적인 이야기에 대해 이야기하면서 또 다른 책을 집어 들었습니다 . 마침내 당신은 이야기를 통해 그 노인이 응접실 어딘가에서 지도를 찾고 있다는 것을 알게 되었습니다.

다음 포식 테스트를 취소할 수 있습니다.

"당신은 기드온을 돕고 있습니다."를 기억하십시오.

조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

코덱스 7: 주디스 파크

2일차 낮이고 윌리엄 헴록과 주디스 파크가 모두 같은 장소에 있는 경우:

다.

"저기요." 주디스는 윌리엄이 공상에 잠긴 곳으로 뽐내며 걸어다. 그녀가 다가가자 그는 공상에서 빠져나와 손가락으로 그의 가슴을 가리켰다. "여기에는 쥐 문제가 있다고 하셨죠. 여기가 아니라…" 그녀가 모호한 몸짓으로 말했습니다. 두 사람의 사이, 긴장감 넘치는.....

코덱스 Σ: 논쟁(18페이지)으로 이동하세요.

그렇지 않고, 2일차 낮일 경우:

주디스는 여기서 무엇을 하고 있는지 묻는 질문에 눈을 굴립니다. "윌리엄은 어제 여기에 왔는데 겁이 나서 오늘 자기를 돌봐달라고 같이 가자고 했어요. 그런 다음 그는 '자신의 유산을 숙고'하고 '그의 조상을 반추'하거나 말도 안되는 말을 하면서 위층으로 달려갔습니다." 그녀는 고개를 저습니다. "보세요, 당신과 나 사이에 이곳은 난파선입니다. 윌리엄을 찾아보죠. 내가 그와 이야기를 나누고 이곳을 썩게 내버려둘 겁니다. 저랑 같이 가실 건꺼요?

주디스 파크를 조종하세요. 윌리엄 헴록과 주디스 파크가 모두 같은 장소에 있으면 이 코덱스를 다시 실행할 수 있습니다.

3일차 낮일 경우:

"쥐. '쥐'라고 그가 말했어요!" 주디스는 비웃습니다. "쥐새끼들아, 내 엉덩이..." 그녀는 투덜대다가 단호한 표정으로 당신을 마주합니다. "이곳은 쓰레기구덩이에요. 벽 속에 뭔가가 나를 따라오고 있어요." 그녀의 모든 두려움이 분노로 자리잡은 것 같습니다. "그가 오늘 나와 함께 돌아오고 싶어하지 않은 것은 당연해요. 여기에는 '유산'이 없어요. 그저 못생긴 가구들과 어떤 생명체가 자리를 잡았을 뿐이죠." 당신은 그녀가 무엇을 해야 한다고 생각하는지 묻습니다. "이대로 방치하기엔 너무 위험해요." 그녀의 말이 옳을 수도 있습니다. 그것은 확실히 윌리엄을 화나게 할 것입니다. 그러나 그대로 두면 이 집은 그와 헴록 섬의 나머지 사람들에게 위험할 것입니다.

주디스 파크를 조종하세요. "주디스가 리모델링 중입니다."라는 점을 기억하십시오.

Machine Translated by Google

코덱스 8: 테오 피터스

"안돼 안돼 안돼 안돼 안돼!" 청년이 복도를 달려가는 모습을 보기 훨씬 전에 테오의 비명소리가 들립니다. 그는 당신에게 달려들어 거의 쓰러질 뻔했습니다. "와아. 내 생각에는 당신이 —" 그는 어깨 너머로 시선을 돌립니다. 복도는 조용합니다. "당신에게는 보호가 필요할 것 같애요. 걱정하지 마세요. 난 할 수 있어, 어. 당신을 보호할게요." 그는 당신이 일어설 수 있도록 도와주면서 거짓 자신감를 펼칩니다.

테오 피터스를 조종하세요.

코덱스 Σ:논쟁

논쟁 1: "보세요, 윌리엄, 이곳은 쓰레기장이에요. 곳곳에 쓰레기가 있어요. 더럽고 낡았으며 벽에 사는 것이 무엇이든 쥐가 아닌 것은 확실해요."라고 주디스는 설명합니다. 윌리엄은 얼굴을 찡그린다. "이 '쓰레기통'은 나의 어린 시절 집이었습니다. 우리 가족의 지속적인 유산입니다. "이것이 우리 가족의 유산이라면 나는 이름을 바꿀 거에요. 누군가 이곳을 허물어야 해요." 주디스가 반박합니다. "나는 이 집을 헐지 않을 겁니다!" 윌리엄이 소리친다. "그건 정말 말도 안 되는 일입니다!" 두 사람은 계속 논쟁을 벌이고 점점 더 뜨거워지지만, 이 논쟁이 저절로 해결되지 않는다는 것을 깨닫게 됩니다. 당신은 들어와서 당신의 생각을 표현합니다.

이 코덱스를 해결하는 조사자는 다음을 결정해야 합니다(하나 선택)

"주디스 말이 맞아요. 여기엔 구할 게 하나도 없어요." **논쟁 2** 로 진행합니다.

"여기는 윌리엄의 집이에요. 우리는 그의 뜻을 존중해야 합니다."라고 말합니다. **논쟁 3** 로 건너뜁니다.

논쟁 2: 윌리엄의 시선은 애원하는 듯한 눈빛으로 당신을 바라보고 있습니다. 아마 그도 진실을 깨달았을 것입니다. 그는 상관하지 않을 것입니다. "그럼요." 그는 속삭입니다. "원하는 대로 하세요. 헴록 가족의 유산은 이미 너덜너덜해졌고 아무도 신경 쓰지 않는 것 같습니다. 꼭 그래야만 합니까?" 그는 머리를 숙인 채 떠납니다.

게임에서 윌리엄 헴록을 제거합니다.
각 조사자는 카드 1장을 뽑을 수 있습니다.
주디스 파크의 관계 레벨을 증가시킵니다.
각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

논쟁 3: 주디스가 당신을 노려봅니다. "정말? 너도?" 그녀는 눈을 비비며 숨을 죽이며 욕을 합니다. "좋아요. 내가 신경 쓰고 있는 것은 여기서 축제가 개최한다는 거에요. 하지만 이 장소가 무너지면 나에게 도움을 청하러 오지 마세요. 아니면 더 나빠지거나." 그녀는 자신의 물건들을 모으고 문을 향해 나아갑니다.

게임에서 주디스 파크을 제거합니다.
각 조사자는 카드 1장을 뽑을 수 있습니다.
윌리엄 헴록의 관계 레벨을 증가시킵니다.
각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

코덱스 Θ: 로사 마르케즈 박사

"나는 이 모든 것이 싫습니다." 마르케즈 박사가 책장을 살펴봅니다. "이전에는 도서관에 있었는데 그것이 살아났습니다. 거의 뭔가가 있어요. 죽은 나무를 다시 만드는 무언가가 있어요. 불가능하다고 말하고 싶지만 더 이상 불가능하다고 느껴지는 것은 없습니다." 그녀는 공허하게 웃습니다.

카드를 3장 뽑습니다.
플레이 중인 적-장소를 선택하고 1피해를 줍니다.

시나리오가 끝날때까지
읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못한 경우(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러진 경우): 벽이 닫히면 서 끔찍한 함성이 집 전체에 울려 퍼지며 무너질 위험이 있습니다. 여러분을 먹잇감처럼 삼켜버릴 것입니다. 겁에 질린 당신은 현관문으로 뛰어들어 도망칩니다.

결말 2로 건너뜁니다.

결말 1: 마침내 헴록 하우스의 공포가 여러분 뒤에 있습니다. 집의 "침략"이 사라지기를 바랄 뿐입니다.

결말 2로 진행합니다.

결말 2: "미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈, 머스그레이브 회원 등등. 헴록 하우스 조사가 완료되었습니다. 유기체의 이해를 거부합니다. 문어와 복족류의 군집이 집 전체를 감염시켰습니다. 생물은 집에서 진화한 것으로 보입니다. 더 나아가 관찰이 필요합니다."

포식 주머니에서 토큰 1개를 제거합니다. 남은 캠페인 기간 동안 포식 주머니에 남아잇는 토큰을 혼돈 주머니로 반환합니다.

조사자가 "리틀 실비를 발견했다"면, 조사자는 리틀 실비 스토리 자산을 자신의 덱에 추가할 수 있습니다. 해당 조사자의 덱 크기에 포함되지 않습니다.

시나리오 종료 시 승점 더미와 플레이 영역에 있는 봉인의 수를 확인하세요.

- 8개 이상의 봉인이 플레이 중이라면 각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다. 봉인이 10개 이상 있으면 각 조사자는 추가 경험치 1을 더 얻습니다.
- 승점 더미에 적-장소가 8개 이상이면 각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다. 승점 더미에 적-장소가 10개 이상 있으면 각 조사자는 추가 경험치 1을 더 얻습니다.
- 승점 더미에 적-장소가 8개 이상이고, 주디스 파크가 조사자의 조종 하에 있고, "주디스가 리모델링 중입니다."라면 주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다.
  각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. **이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**

캠페인 로그의 "조사 지역" 표에서 헴록 항구(Hemlock Harbor)를 체크하세요.

캠페인 로그를 확인합니다.

- **1일차 낮**이라면 **서막: 첫째날 저녁**으로 갑니다. (31 페이지)
- **1일차 밤**이라면 **서막: 둘째날 새벽**으로 갑니다. (39 페이지)
- **2일차 낮**이라면 **서막: 둘째날 저녁**으로 갑니다. (43 페이지)
- **2일차 밤**이라면 **서막: 마지막날 새벽**으로 갑니다. (51 페이지)
- **3일차 낮**이라면 **서막: 마지막날 저녁**으로 갑니다. (55 페이지)

시나리오: 고요한 황야

「켐페인 로그를 확인하세요.

◐ **1일차 밤**이나 **2일차 밤**이면, **인트로 4**로 건너뜁니다. 그렇지 않다면:

- ◈ **1일차 낮**이면, **인트로 1**로 진행합니다.
- ◈ **2일차 낮**이면, **인트로 2**로 건너뜁니다.
- ◈ **3일차 낮**이면, **인트로 3**로 건너뜁니다.

인트로 1: 레아 애트워드와 함께 테오의 트럭에서 내려 헴록 섬의 가장 높은 지점을 올려다봅니다. 좁고 구불구불한 길은 황야를 뒤덮고 있는 부드럽고 모래 같은 재로 이어집니다. 언덕 꼭대기에 있는 검은 바위는 들쭉날쭉한 이빨처럼 보입니다. 베일의 요리사와 함께 언덕을 오르는 동안 무서운 침묵이 모든 곳에 스며듭니다. "사람들이 더 이상 이곳에 살지 않는 데에는 이유가 있습니다. 여기서 조심하세요. 나는 동굴에 무엇이 살고 있는지 모르고 알아낼 생각도 없습니다." 라고 그녀는 말합니다. 이에 화답이라도 하듯 강한 바람이 하얀 재구름이 날립니다.

인트로 5로 건너뜁니다.

인트로 2: 당신은 마르케즈 박사와 함께 테오의 트럭에서 쏟아지는 비 속으로 나갑니다. 좁고 구불구불한 길은 황야를 뒤덮고 있는 부드럽고 모래 같은 재로 이어집니다. 언덕 꼭대기에 있는 검은 바위는 들쭉날쭉한 이빨처럼 보입니다. 밝은 노란색과 파란색 판초를 입은 교수와 함께 언덕을 오르는 동안 무서운 침묵이 모든 곳에 스며듭니다.

"현지인들이 믿을 수 있다면 우리는 이쪽으로 가고 싶습니다." 그녀는 언덕에서 반짝이는 과수원을 가리켰습니다. 가파른 오르막길을 오른 후 교수는 한숨을 내쉰다.

줄지어 늘어선 수정 같은 나무들이 빛을 받아 반짝입니다. 남쪽 구름에서 쏟아지는 번개는 매달린 사과와 매듭이 있는 유리 줄기를 통해 아름답고 프리즘적인 빛의 띠를 굴절시킵니다. 아름답지만 불안한 마음을 금할 수 없다: 나무들은 놀랍지만 오래 전에 죽어서 시간이 얼었습니다.

」

「마르케스 박사는 망치와 끌로 어린 묘목을 쪼개기 시작합니다. "괜아 웃하고 폐허를 탐험해보세요. 레아는 그것이 무엇을 의미하든 개미를 멀리하라고 나에게 경고했습니다. 개미집을 걷어차지 마세요." 그녀는 이미 일에 열중하고 있다고 말합니다.

인트로 5로 건너뜁니다.

인트로 3: 당신은 테오의 트럭에서 내려 헴록 섬의 가장 높은 지점을 올려다봅니다. 좁고 구불구불한 길은 황야를 뒤덮고 있는 부드럽고 모래 같은 재로 이어집니다. 언덕 꼭대기에 있는 검은 바위는 들쭉날쭉한 이빨처럼 보입니다. 언덕을 올라가면서 로브를 입은 인물이 튀어나온 바위 위에 서서 헴록 섬을 내려다보고 있는 것을 발견하면 무서운 침묵이 모든 곳에 스며듭니다. 가까이 다가가니 그 인물이 레이첼 부인임을 알아차립니다. 그녀는 당신의 존재를 인지한 듯 고개를 끄덕인 뒤, 환호하는 자세로 두 팔을 벌립니다. 머리 위의 하늘은 이상한 색의 띠로 반짝입니다.

인트로 5로 건너뜁니다.

인트로 4: 당신은 테오의 트럭에서 내려 헴록 섬의 가장 높은 지점을 올려다봅니다. 좁고 구불구불한 길은 황야를 덮고 있는 부드러운 모래 같은 재로 이어집니다. 달빛에 은빛으로 밝게 빛납니다. 언덕 꼭대기에 있는 검은 바위는 들쭉날쭉한 이빨처럼 보입니다. 언덕을 오르는 동안 당신은 고요함 속에서 이상하게도 차분함을 느끼고, 머리 위의 별빛 속에 찬란한 색의 띠를 봅니다.

준비로 진행하세요.

인트로 5: 당신은 오래된 진주 사유지에 도달하고 낡은 집 앞의 하품하는 어두운 틈으로 들어가는 것을 멈춥니다. 사유지 북쪽 끝에 있는 산산이 부서진 옥상은 어떤 폭력적인 충격에 대한 이야기를 말해줍니다. 흩어진 판자로 판단하면 대포알의 힘으로 내부에서 뭔가가 튀어나온 것 같습니다. 폐허를 조사하면서 당신은 펄 가족에게 어떤 끔찍한 재앙이 닥쳤는지 궁금해합니다. 당신의 시야 가장자리에 검은 그림자가 날아다닙니다. 고개를 돌려 보니 사라졌습니다.

준비로 진행하세요.

」

시나리오 준비

◎ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 고요한 황야 , 색체 대행자, 역병, 바위에 공포, 굴절, 변형, 엄습하는 공포. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져있습니다.

◎ 또한, 오늘의 캠페인 로그를 확인하고 첫 번째 날, 두 번째 날, 마지막 날 중 현재 날짜에 일치하는 조우 세트를 모읍니다. 이러한 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

◎ 캠페인 로그에서 현재 날짜와 시간을 확인하세요. 시간 표시 카드를 해당하는 (낮 ✪) 또는 (밤 ☾) 쪽에 놓습니다 .

- ◈ **1일차 낮** 또는 **1일차 밤**인 경우 **주요사건 2a: 황폐함**(v.II)를 게임에서 제거합니다.
- ◈ 그렇지 않으면 **주요사건 2a: 황폐함**(v.I)를 게임에서 제거합니다.

◎ 다음 장소를 플레이에 배치합니다: 수정 숲, 진주 사유의 유적, 그리고 잿빛 비탈길. 참조용으로 이 페이지의 다이어그램을 사용하십시오 (3페이지의 위치 인접성 참조).

- ◈ 각 조사자는 '진주 사유의 유적'에서 플레이를 시작합니다.

◎ 다음 각 항목을 비플레이 상태로 치워둡니다. 군집 여왕 적, 수정 기생충 적 사본 2장, 단면 장소(소금 방, 애벌레 터널, 수정 양식장).

◎ 3개의 '수정 파편' 스토리 자산 카드를 뒷면이 보이도록 섞어서 (어느 것이 어느 것인지 알 수 없도록) 비플레이 상태로 치워둡니다.

◎ 바위에 공포 조우 세트 에서 무작위로 3개의 장소를 선택하고 공개 면을 보지 않고 따로 보관합니다. 남아 있는 바위에 공포 장소를 게임에서 제거합니다.

◎ (낮 ✪)이면 거주자 조우 세트 에서 각 스토리 자산을 수집합니다 . 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

- ◈ **1일차 낮**이면, 레아 애트워드를 진주 사유의 유적 장소에배치합니다.
- ◈ **2일차 낮**이면, 로사 마르케즈 박사를 수정 숲 장소에 배치합니다.
- ◈ **3일차 낮**이면, 잿빛 비탈길 장소에 레이첼 수녀를 배치합니다.
- ◈ 나머지 거주자 조우 세트를 게임에서 제거합니다.

◎ 남은 조우 카드를 섞어 조우 덱을 만듭니다.

◎ 이제 시작할 준비가 되었습니다.

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

◎ 각 시간 표시 카드 모아 섞은 후 무작위로 1개를 뽑습니다. 뽑은 시간 표시 카드는 현재 날짜를 나타냅니다.

◎ 동전을 던져 (낮 ✪)과 (밤 ☾)을 결정합니다.

◎ 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1,0,0,−1,−1,−2,−2,−3,−3,−5,☠,☠,◆,✱,✱,✱,✱

- ◈ 2일차 낮/밤인 경우 ◆ 1개와 ✱ 1개를 추가합니다.
- ◈ 3일차 낮/밤인 경우 ◆ 2개와 ✱ 2개를 추가합니다

"고요한 황야"의 새로운 장소 배치

새로운 장소 배치

새 장소를 배치할 때는 장소 근처에 배치하세요. 시작 장소는 여전히 장소 연결 아이콘을 통해 연결할 수 있습니다.

(3페이지 위치 인접성 참조)

코덱스: 고요한 황야

고요한 황야 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 다음 항목을 읽으십시오.

코덱스 1: 레이첼 수녀

"우리는 우리의 길을 선택하지 않습니다. 단순한 사람이나 현명한 사람이나 스스로 현명하다고 생각하는 어리석은 사람이나 마찬가지입니다. 선택은 우리를 위해 이루어집니다. 우리가 할 수 있는 최선은 우리의 자리를 받아들이는 것입니다." 어머니는 무릎을 꿇으며 말했습니다. 그녀는 당신을 지나 폐허가 된 집을 바라보고 있습니다. "당신은 곧 당신의 위치를 알게 될 것입니다. 베일의 사람들도 마찬가지일 겁니다."

레이첼 수녀와의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

코덱스 2: 레아 애트워드

"예전에는 이곳이 섬에서 무엇이든 자랄 수 있는 유일한 장소였습니다. 사실, 당신은 성장을 멈출 수 없을 것입니다. 진주 가문은 채광과 포경은 말할 것도 없이 과수원과 포도원 등 전체 사업을 운영했었습니다. 그러다가 20년 전, 거의 이쯤에 무슨 일이 일어났습니다. 내 여동생이 마치 기적이도 본 것처럼 말하는 대 믿을 수 있겠습니까?" 그녀가 비웃습니다.

레아 애트워드의 메모에는 **레아가 진주 유적을 찾았다** 라고 기록합니다.
각 조사자는 (토큰 저장소에서) 단서 1를 얻습니다.

코덱스 θ: 로사 마르케즈

주요목적 1일 경우:

마르케즈 박사가 빛을 향해 둥근 유리 조각을 들고 있습니다. 그것은 비단무늬로 찢겨진 석화된 나무의 단면이였습니다. 교수는 샘플을 주머니에 넣습니다. "사과 과수원은 석화되지 않았습니다. 나무 자체의 구조가 바뀌었습니다. 이 단면은 서로 다른 나무 12그루로 구성되어 있으며 각각 고유한 역사와 나이테를 가지고 있습니다. 모두 결정화되어있습니다."

카드를 3장 뽑습니다.
조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요목적 2일 경우:

교수는 자신의 팔뚝만한 크기의 건조된 턱뼈를 들어올립니다.

"이 생물들은 흰개미, 말벌, 그리고 여러 곤충의 다른 특징을 모두 가지고 있습니다. 내 분야를 벗어났습니다. 크리스토퍼가 이것을 본다면 정신을 잃을 것입니다. 그러나 나는 터널에서몇 가지 흥미로운 발견을 발견할 수 있었습니다. 이걸 보세요."

플레이 중인 장소 하나를 선택하세요.
선택한 장소 아래에 있는 모든 카드를 공개합니다.
밝혀진 각 음모를 버리고 나머지는 원하는 순서대로 되돌립니다.

코덱스 Ψ: 애벌레 터널

푹신한 흰 벌레들이 기어다니는 터널에서 담즙 냄새가 풍깁니다. 괴물 같은 유충은 유백색 눈을 가지고 어둠 속에서 맹목적으로 응시합니다. 곤충 군집은 이 터널에서 새끼가 성숙할 수 있도록 유지합니다. 바닥에 있는 피투성이의 메마른 잔해로 미루어 볼 때 나이 많은 무리 병사들은 그들에게 지역 야생 동물과 동굴에 들어갈 만큼 어리석은 사람들을 꾸준히 공급하는 것 같습니다.

조우 덱의 맨 위 카드 2장과 함께 따로 보관된 수정 파편 카드 1장을 수집합니다. 이 카드 3장을 잘 섞은 후 애벌레 터널 아래에 카드 3장을 뒤집어놓습니다.

코덱스 Ω: 소금방

터널 옆의 좁은 틈이 넓은 동굴로 이어집니다.

소금층이 천장에 매달려 바닥에서 솟아오르는 섬세하고 거미 같은 패턴을 형성합니다. 공기는 씁쓸하고 알칼리성 맛이 나며, 불쾌한 사향 향이 섞여 있습니다. 바싹 마른 시체 몇 구(그 중 일부는 인간)가 소금으로 뒤덮인 채 바닥에 널려 있습니다. 아마도 지역 생물들은 이 방의 소금을 천연 방부제로 사용하는 것 같습니다. 일종의 식료품 저장실처럼 말입니다.

조우 덱의 맨 위 카드 2장과 함께 따로 보관된 수정 파편 카드 1장을 수집합니다. 이 카드 3장을 잘 섞은 후 소금방 아래에 카드 3장을 뒤집어놓습니다.

코덱스 Φ: 수정 양식장

당신은 유백색 수정으로 가득 찬 원형 극장 크기의 거대한 동굴에 들어갑니다. 수많은 곤충들이 벽에 매달려 있고, 천장에 있는 구멍을 통해 흘러내리는 창백하고 물기 있는 빛을 바닥에 쬐고 있습니다. 당신은 위의 구멍이 진주 사유지 앞의 거대한 틈이라는 것을 알고 있습니다. 낮고 아음속의 윙윙거리는 소리가 방 안을 울립니다. 마치 신성한 공간에 들어 온 듯한 느낌이 듭니다.

조우 덱의 맨 위 카드 2장과 함께 따로 보관된 수정 파편 카드 1장을 수집합니다. 이 카드 3장을 잘 섞은 후 수정 양식장 아래에 카드 3장을 뒤집어놓습니다.

코덱스 Σ: 군집 여왕

거대하고 비만한 형태의 곤충이 어두운 터널에서 튀어나옵니다. 군집 여왕의 더듬이는 어둠 속에서 흔들리며 불안한 진동을 발산합니다. 잠시 후, 동굴은 그녀의 새끼들로 가득 차게 되었고, 그들 각각은 희미한 푸른 빛으로 빛납니다.

가장 많은 조사자가 있는 가장 가까운 장소 (가능한 경우 **동굴** 장소)에 군집 여왕을 출현시킵니다.
승점 더미에서 각 **곤충** 적을 제거하고 군집 여왕가 위치한 장소에서 출현시킵니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 경우(모든 조사자가 후퇴했거나 쓰러진 경우): 완전히 지친 채 비탈길을 내려갈 때 백 개의 날개가 펄럭이는 소리가 들립니다. 핏기가 없고 반투명한 벌레들이 언덕 위의 검은 바위를 뒤덮고 끊임없이 윙윙거린다. 그들은 그들의 언어로 서로에게 무슨 말을 하고 있는 걸까요? 그들은 황야 너머의 세계에 대해 알고 있을까요? 아래 동굴에 얼마나 많은 것들이 숨어 있어있을지에 대해 생각한 당신은 몸서리를 칩니다.

- 승점 더미에 정확히 3개의 수정 파편이 있는 경우 **결말 1**로 진행합니다.
- 승점 더미에 1개 또는 2개의 수정 파편이 있는 경우 **결말 2**로 건너뜁니다.
- 그렇지 않다면**결말 4**로 건너뜁니다.

결말 1: 건조된 시체 세 구를 트럭 침대에 눕혔습니다. 수정의 파편은 동시에 무겁고 믿을 수 없을 정도로 부서지기 쉽습니다. 아들의 배는 농구공 크기의 결정으로 부어올랐고, 어머니의 피부는 소금으로 인해 가죽 같았습니다. 무엇이 진주 가족의 몸을 이렇게 뒤틀게 했는지는 알 수 없지만, 확실히 빠르게 진행되지는 않은 것 같습니다. 그들은 죽었을 때 끔찍하게 변형되었을 것입니다. 당신은 결정 성장의 잔해와 몇 가지 샘플을 문서화했습니다. 진주가문의 가족은 이보다 더 나은 자격이 있었습니다. 테오의 트럭 뒤쪽에 있는 삽을 사용하여 세 구의 시체를 적절한 무덤에 파기 시작했습니다.

- 캠페인 기록지에 **조사자들이 진주 가문 가족을 안식시켰다**라고 기록하십시오.
- **결말 3**로 건너뜁니다.

결말 2: 회수할 수 있는 유해를 테오의 하늘색 트럭 침대에 눕힙니다. 수정의 파편은 동시에 무겁고 믿을 수 없을 정도로 부서지기 쉽습니다. 무엇이 진주 가족의 몸을 이렇게 뒤틀게 했는지는 알 수 없지만, 확실히 빠르게 진행되지는 않은 것 같습니다. 그들은 죽었을 때 끔찍하게 변형되었을 것입니다. 당신은 결정 성장의 잔해와 몇 가지 샘플을 문서화한 다음, 잔해를 진주 산등성이 기슭의 얕은 무덤에 묻습니다.

- 캠페인 기록지에 **잔재가 부분적으로 복구되었다**라고 기록합니다.
- **결말 3**로 건너뜁니다.

결말 3: 진주 산등성이를 뒤로 하고 나면 진주 수잔 부인의 일기를 읽어봅니다. 이 기록은 1906년까지 10년 동안 헴록 섬에서 진주 수잔 부인이 농업과 광업에 투자한 흥망성쇠를 기록하고 있습니다. 사업 항목에는 기도문, 새 그림, 산등성이 아래에 있는 이상한 "워렌스"에 대한 가끔 세부 정보가 적혀져 있습니다. 다른 항목에서는 과수원 노동자와 진주가문 가족에게 질병이 퍼지고 채굴 작업에 반복되는 어려움이 언급되어 있습니다. 길고 불규칙하게 휘갈겨 쓴 마지막 항목이 여러분의 주의를 끌었습니다.

나는 아직도 내가 경험한 것이 꿈인지 환상인지 확신할 수 없다. 한밤중에 나는 누군가가 지켜보는 듯한 묘한 느낌에 잠에서 깨어났고, 눈을 떴을 때 내 방 한구석에서 마치 요정 이야기처럼 춤추는 창백한 물빛 구체를 보았다. 내가 그것을 보자마자 그것은 창문 밖으로 날아갔고, 나는 그것을 따라 과수원으로 나갔다. 내가 본 것은 기적이라밖에 표현할 수 없는 것이다. 과수원에서 백여 개의 요정 등불이 춤을 추고 있었고 그 빛을 보면 점점 더 밝아지고 마치 날아가는 듯한 느낌이 들었다. 황홀한 행복감이 내 마음을 사로잡았고, 어쩐지 기분이 달라진 것 같았다 . 마치 또 다른 나, 다섯 명의 나, 이 가슴 속에서 뛰고 있는것 같았다. 그리고 나무를 바라보니 그 안에 있는 나 자신도 보았다.

이 모든 것에서. 튼튼하고 두껍고 매듭이 있는 피부와 팔의 가지가 있다. 나는 모든 창조물 속에서 나 자신, 나의 자리를 보았다. 그리고 에즈라(Ezra)에 대한, 광산에 대한, 우리의 건강에 대한 나의 모든 두려움이 사라졌다. 나는 오직 기쁨만을 알다. 정말 기쁘다!

나는 눈이다. 보는 모든 눈. 나는 광채다

진주 수잔. 1906년 6월 22일.

- 캠페인 기록지에 **진주 부인의 일기가 회수되었다**라고 기록하세요.
- **결말 4**로 진행합니다.

결말 4: "미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈, 머스그레이브 회원 등등. 진주 산등성이를 조사했습니다. 북쪽 언덕은 알 수 없는 사건으로 인해 황폐화되었습니다. 지속적인 오염으로 인해 유기 생명체의 광물화 및 결정화, 거대한 곤충 서식지가 지역 동굴을 뒤덮었습니다. 곤충은 지독하고 흰개미 같은 행동과 생리학을 나타냈습니다. 추가 연구가 필요합니다."

- 각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. **이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**
- 캠페인 로그의 "조사 지역" 표에서 진주 산등성이를 체크하세요.
- 캠페인 로그를 확인합니다.
  - **1일차 낮**이라면 **서막: 첫째날 저녁**으로 갑니다. (31 페이지)
  - **1일차 밤**이라면 **서막: 둘째날 새벽**으로 갑니다. (39 페이지)
  - **2일차 낮**이라면 **서막: 둘째날 저녁**으로 갑니다. (43 페이지)
  - **2일차 밤**이라면 **서막: 마지막날 새벽**으로 갑니다. (51 페이지)
  - **3일차 낮**이라면 **서막: 마지막날 저녁**으로 갑니다. (55 페이지)

시나리오: 잃어버린 누이

「**인트로 1**: 당신은 헴록 섬의 북쪽 해안에 있는 어콴에 있는 피터 가족 집의 작은 부엌에 앉아 있습니다. 헬렌 피터가 김이 모락모락 나는 머그잔을 테이블 위에 올려 놓는 동안 차가운 대서양 바닷물이 집 아래 기둥 위로 찰랑거립니다. "북쪽 해안 동굴은 죽음의 함정이에요." 그녀가 단호하게 말했습니다. "내 생각엔 당신이 무슨 일을 하고 있는지 모르는 것 같아요."

당신은 그녀에게 위험을 잘 알고 있다고 말합니다. 현지 소문에 따르면 최근 몇몇 사람들이 실종됐다고 합니다. 가장 최근에 실종된 사람은 헬렌의 여동생이었습니다. 그래서 당신은 도움을 주기 위해 피터스 집을 방문했습니다.

헬렌은 당신을 평가하는 것처럼 당신을 살펴보더니 마침내 고개를 끄덕였습니다. "좋아요, 그럼. 당신은 용감하거나 멍청하거나 둘 중 하나에요. 아니면 둘 다일수 있겠네요 내 남동생처럼요." 그녀는 좌절감에 이마를 비빕니다. "리지(엘리자베스)가 우리 개 브루스와 함께 해안선을 따라 산책하는 모습을 마지막으로 봤어요. 나는 그녀에게 그 동굴에 접근하지 말라고 말했지만 그녀는 결코 듣질 않어군요. 거기에는 길을 잃기 쉽고 악몽을 꾸게 만드는 것들이 있거든요." 그녀는 테이블 위에 손전등을 놓습니다. "하지만 우리가 시작할 곳은 바로 거기에요."

켐페인 기록지를 확인합니다.

◐ **1일차 밤**이나 **2일차 밤**이라면 **인트로 5**로 건너뛰세요. 그렇지 않은 경우:

- ◈ **1일차 낮**이라면 **인트로 2**로 진행합니다.
- ◈ **2일차 낮**이라면 **인트로 3**로 건너뜁니다.
- ◈ **3일차 낮**이라면 **인트로 4**로 건너뜁니다.

인트로 2: 당신은 헬렌을 따라 바깥으로 나와 어콴 마을의 삐걱거리는 산책로로 들어갑니다. 섬 북쪽 해안의 작은 바위 만에 자리잡은 어콴은 여러 세대에 걸쳐 아베나키 가족과 이전 포경선의 본거지였습니다. 돌이 많은 해안에 바닷물이 꾸준히 불어나고 부서지는 모습은 그 장면에 으스스한 불안함을 더해줍니다. 헬렌은 포경선의 오두막에서 작살을 움켜쥐고 당신을 해변으로 안내합니다.

익숙한 낡은 픽업트럭이 속도를 늦추고 근처에 멈춰 섭니다. 테오가 밖으로 나와 환한 미소로 여러분을 맞이합니다. "내가 돌아왔어요! 뭔가를 위해 베일로 다시 달려가야 했어요."라고 그는 손을 흔들었습니다. 헬렌을 보더니 그의 미소가 사라집니다."너가 와서 놀랐어. 헬렌이 냉정하게 말합니다. 테오는 완전히 의기소침해 보입니다. "물론 왔어요, 누나. 내가 오면 안되는 거였어?"

그의 누이은 두 사람을 지나 황량한 해안선을 향해 성큼성큼 걸어가면서 아무 말도 하지 않습니다. 한 가닥의 파도가 산책길에 부딪쳐 순간의 명백한 드라마를 깨뜨립니다. 당신은 테오에게 누이의 냉담한 반응의 이유를 묻고, 그는 잠시 멍한 표정을 짓습니다.

「"알다시피, 가끔 사람들은 사이가 멀어지기도 해요. 두 나뭇가지처럼. 그들은 항상 연결되어 있지만 그들은—" 확장된 은유는 헬렌이 해변 동굴 입구로 당신을 부르는 목소리로 인해 중단됩니다.

준비로 진행하세요.

인트로 3: 헬렌과 함께 떠날 준비를 하는 동안 빗소리가 정적을 깨뜨립니다. 테오는 얼굴에 묻은 젖은 머리카락을 쓸어 넘기며 현관문으로 들어섭니다. 그는 헬렌과 눈을 맞춥니다. "아직 돌아오지 않았군요." 그가 냉정하게 말합니다. 헬렌이 그를 노려보는 동안 테오는 비바람에 시달린 바닥에 빗물을 떨어뜨립니다. "네가 와서 놀랐다, 동생아. 안 하는 것보다는 늦는 게 낫다고 본다. 밧줄을 잡아라." 그녀는 어깨에 작살을 메고 쏟아지는 비 속으로 걸어 나갑니다. 테오는 문제가 무엇인지 묻는 동안 밧줄과 두번째 손전등을 찾으러 다닙니다.

"우리 여동생이 없어졌어요. 나는 헬렌에게 다시 올 것이라고 말했고, 이제 이틀이 지났습니다. 그렇죠, 어. 그게 문제입니다."

준비로 진행하세요.

인트로 4: 헬렌을 따라 바깥으로 나가서 어콴 마을의 삐걱거리는 산책로로 들어갑니다. 섬 북쪽 해안의 작은 바위 만에 자리잡은 어콴은 여러 세대에 걸쳐 아베나키 가족과 이전 포경선의 본거지였습니다. "헴록 섬은 더 이상 안전하지 않습니다. 저는 이곳이 우리 집일지도 모른다고 생각했는데, 가는 길에 또 다른 정류장일 뿐인 것 같아요."라고 헬렌은 아쉽다는 듯이 말했습니다. 마을은 남색 코트를 입은 늙은 선원을 제외하고는 거의 황량합니다. 당신이 다가가자 그는 낚싯대를 거의 떨어뜨릴 뻔했습니다.

"기드온! 또 낚시?" 헬렌은 쓴웃음을 지으며 말합니다.

늙은 선원이 물 밖으로 짐을 꺼냅니다. "아니, 하지만 못생긴 대구야. 그리고 이건 더 못생긴 대구야." 바늘에 걸린 물고기에는 지느러미가 너무 많고 가시가 있는 따개비 같은 성장물이 있습니다. "그렇죠, 헬렌?" 기드온이 묻습니다. 헬렌은 늙은 선원에게 실종된 여동생에 대해 이야기합니다. 늙은 선원은 걱정스러운 표정을 짓고 있습니다. "리틀 리지는 정말 보물이에요. 원하신다면 제가 도와드리겠습니다."

준비로 진행하세요.

인트로 5: 당신은 헬렌을 따라 바깥으로 나와 어콴 마을의 삐걱거리는 산책로로 들어갑니다. 밤하늘은 음산하고 흐릿하지만 남쪽 지평선 위에는 불안한 빛이 남아 있습니다. 나무 꼭대기 너머로 멀리서 변화하는 파란색과 녹색의 발광이 있습니다. 빛은 친숙한 패턴을 형성합니다. 사자의 발, 봄꽃, 통쉽, 마지막으로 모호한 인간형 윤곽선. 당신은 헬렌이 더러워진 검은 동굴 속으로 사라지는 것을 내려다봅니다.

준비로 진행하세요.」

「시나리오 준비

◎ 다음 조우 세트에서 모든 카드를 모으십시오: 잃어버린 누이, 역병 , 바위 안 공포, 변이, 균사체. 이러한 세트는 다음 아이콘으로 표시되어 있습니다.

◎ 또한, 오늘의 캠페인 로그를 확인하고 첫 번째 날, 두 번째 날,마지막 날 중 현재 날짜에 일치하는 조우 세트를 모읍니다. 이러한세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

◎ 캠페인 로그에서 현재 날짜와 시간을 확인하세요. 시간 표시 카드를 해당하는 (낮 ✪) 또는 (밤☾) 쪽에 놓습니다 .

◎ 어콴 장소를 플레이 영역에 배치합니다.

◈ 각 조사자는 어콴 장소 플레이를 시작합니다.

◎ 다음과 같이 "동굴 덱"을 구성합니다:

◈ 바위 안 공포와 잃어버린 누이 조우 세트에서 각 장소를 수집합니다.

◈ 곰팡이 동굴 장소를 비플레이 상태로 치워둡니다.

◈ 바위 안 공포 조우 세트에서 무작위 **동굴** 장소 2개를 게임에서 제거합니다.

◈ 남은 각 장소를 섞어서 동굴 덱을 만듭니다. 이 덱을 시나리오 참조 카드 근처에 배치합니다.

◈ 동굴 덱 맨 위 3장을 비공개 상태로 어콴과 이어지게 왼쪽, 오른쪽, 아래쪽에 배치합니다.(3페이지 장소 인접성 참조.)

◎ (낮 ✪)이면 거주자 조우 세트 에서 각 스토리 자산을 수집합니다 . 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

◈ 헬렌 피터스를 조사자의 조종 하에 플레이합니다. 이 시나리오에서 그녀는 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.

◈ **1일차 낮**이나 **2일차 낮**이면, 테오 피터스를 조사자의 조종 하에 플레이합니다.

◈ **2일차 낮**이나 **3일차 낮**이면, 기드온 미즈라를 조사자의 조종 하에 플레이합니다.

◈ **3일차 낮**이면 윌리엄 헴록을 어콴에 배치합니다.

◈ 나머지 거주자 조우 세트를 게임에서 제거합니다.

◎ (밤 ☾)이면 거주자 조우 세트 에서 각 스토리 자산을 수집합니다 . 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

◈ 헬렌 피터스를 조사자의 조종 하에 플레이합니다. 이 시나리오에서 그녀는 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.

◈ 나머지 거주자 조우 세트를 게임에서 제거합니다.

◎ 모아놓은 카드 중에 다음 적들을 비플레이 상태로 치워둡니다: 잡종 투구게, 수정 기생충 사본, 잡종 갑각류 사본.

◎ 남은 조우 카드를 섞어 조우 덱을 만듭니다.

◎ 이제 시작할 준비가 되었습니다.

암흑 장소

잃어버린 자매 시나리오에서는 낮과 밤 효과가 다르게 적용됩니다.이 시나리오에서 ***암흑*** 장소 (장소 자체 포함)에 있는 카드는 (밤 ☾) 효과만 사용하세요 . 다른 모든 장소(장소 자체 포함)에 있는 카드는 (낮 ✪)효과만 사용합니다 . 이 규칙은 이 시나리오가 (낮 ✪)또는 (밤 ☾) 동안 플레이되는지 여부에 관계없이 적용됩니다.

◎ 저녁에는 달빛이 태양만큼 밝습니다. 이 캠페인의 다른 시나리오와 달리 리, 잃어버린 누이 시나리오에서는 시간 표시 카드가 기계적인 효과를 갖지 않습니다.

양면 적

잃어버린 누이 조우 세트에는 양면 적 3객체가 등장합니다. 이 적들은 (낮 ✪)면과 (밤 ☾)면이 있으며 동일한 적으로 간주됩니다. 이 적들이 ***암흑*** 장소 에 있다면 , 그것들을 (밤 ☾)면으로 뒤집으세요. 반대로, 이 적들이 ***암흑*** 특성이 없는 위치에 있다면 그것들을 (낮 ✪)면으로 뒤집습니다.

한쪽에서 다른 쪽으로 뒤집는 것은 중단할 수 없는 즉각적인 효과입니다. 양면 적이 뒤집히면 모든 토큰과 부착물을 유지합니다. (일부 적에게는 강제가 있습니다 . 한쪽으로 뒤집힌 후에 활성화되는 효과가 있습니다.)

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

◎ 각 시간 표시 카드 모아 섞은 후 무작위로 1개를 뽑습니다. 뽑은 시간 표시 카드는 현재 날짜를 나타냅니다.

◎ 동전을 던져 (낮 ✪)과 (밤 ☾)을 결정합니다.

◎ 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1,0,0,−1,−1,−2,−2,−3,−3,−5,☠,☠,◆,✱,✱,✱,✱

◈ 2일차 낮/밤인 경우 ◆ 1개와 ✱ 1개를 추가합니다.

◈ 3일차 낮/밤인 경우 ◆ 2개와 ✱ 2개를 추가합니다

코덱스: 잃어버린 누이

잃어버린 누이 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 다음 항목을 읽으십시오.

코덱스: 윌리엄 헴록

윌리엄은 바위가 많은 해안선에 서서 굽이치는 파도와 그 너머 머나먼 메인주 해안선을 바라보고 있습니다. "이 독이 묻은 섬은 헴록이라는 이름으로 남은 전부입니다. 우리 가족의 유산은 나에게서 끝날 것입니다."라고 그는 씁쓸하게 말했습니다. 헬렌은 얼굴이 붉어진 채 앞으로 성큼성큼 나아갑니다. "이 섬은 누구의 것도 아니에요. 당신의 유산은 없어졌어요. 당신의 가족이 자연에서 그것을 가져가기 오래 전에는 야생이었지만 이제는 야생이 그것을 다시 가져갈 거에요."
희미한 빛을 올려다보는 윌리엄의 입술이 떨렸다. 무지개 빛깔의 무지개 띠가 하늘을 일그러뜨립니다. "모든 좋은 것들은 자연스럽고 자유롭습니다."라고 그는 경건하게 인용합니다. "아마 이제 내가 그것을 받아들여야 할 때인 것 같습니다."

윌리엄 헴록의 관계 수준을 증가시키십시오.
각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

기디온은 앞으로 몸을 기울여 검은 모래와 바위의 형성을 살펴봅니다. "여기서 트웨렌이 항상 그렇게 이상한 것은 아니야. 헴록섬은 수년에 걸쳐 상당히 이상해졌어. 하지만 내 생각엔, 그럴 수도 있을 거라고 생각해" 노인은 생각에 잠겨 말을 잇습니다. 얼마 후, 그는 비틀거리며 일어섭니다. "여기서 오래된 가보의 일부를 잃어 버렸어. 글쎄, 그것을 땅에 묻고 그것이 어디에 있는지 잊어버렸기 때문에 잃어버린건 아니야." 그는 돌아서기 전에 관련 없는 세 가지 다른 이야기에 대해 수다를 떨었습니다. "그렇게 지루하지 않아서 모래 속에 묻어두었어. 아마 고래처럼 생긴 커다란 검은 바위가 있던것 같애. 찾는 도움을 주시면 고마울 것 같아."

"기드온은 가보를 찾고 있다"라는 것을 기억하십시오.
(힌트: 이 시나리오가 끝날 때 조사자가 최소한 2 개의 단서를 제어한다면 기디온이 원하는 것을 찾도록 도울 수 있습니다.

코덱스 Σ: 바닷가재

테오가 헬렌과 화해했다면:

썩은 생선과 곰팡이의 지독하고 악취가 나는 동굴에 넘쳐납니다. 테오는 그의 자매들이 분명히 갈등을 겪고 동굴에서 도망가는 것을 지켜본 다음 얼굴을 찡그린 채 당신에게 돌아섰습니다. 괴물 같은 생물이 꾸르륵 소리를 내는 동안 그는 당신 옆에 서 있습니다. "저 놈이 리지의 개를 잡아먹었다요." 그가 칼을 뽑으며 말했습니다. "이건 브루스를 위한 거예요!"

테오 피터스의 피해 1을 잡종 갑각류 적에게 옮깁니다.

그렇지 않다면:

테오는 그의 자매들이 동굴에서 도망치는 것을 지켜보며 분명히 갈등을 겪습니다. 이끼 낀 동굴에서는 곰팡이 냄새와 부패 냄새가 납니다. 그 괴물이 콸콸 울부짖자 청년은 뒤로 물러섭니다. "트럭에 뭔가를 잊어버렸어요. 곧 돌아올게요!" 그는 현장을 떠나면서 말합니다.

테오 피터스를 게임에서 제거합니다.

코덱스 8: 테오 피터스

"테오가 헬렌과 논쟁을 벌이고 있다"이고 테오 피터스와 헬렌 피터스가 같은 장소에 있다면:

테오와 헬렌이 서로에게 장난을 치자 긴장감이 고조됩니다.

(4)테스트를 할 테오 피터스와 같은 장소에 있는 조사자를 선택하세요.
만약 테스트에 성공했다면, 다음 내용을 계속 읽습니다.
그렇지 않으면, 조사자 중 한명이 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

"무슨 말을 하든, 베일은 나에게 당신보다 더 가족이에요!" 테오가 소리칩니다. 당신은 개입하여 두 명을 진정시키려고 노력합니다. 헬렌은 분명히 상처를 입은 오빠와 눈을 맞추고 대답합니다. "그런 말은 하지 마세요. 그런 말은 절대 하지 마세요. 당신과 리지는 내가 가진 유일한 안식처에요. 여기는 아니에요. 헴록섬이 아니라구요. 물론 버몬트도 아니에요. 나는 단지 우리가 가족이 되기를 바랄 뿐입니다." 그녀가 울기 시작하면서 그녀의 강인한 외관은 깨집니다. 잠시 후 테오는 입술을 떨며 누이를 바라보다가 말없이 포옹하며 그녀를 팔로 감싸 안습니다.

테오 피터스의 메모에 **헬렌과 화해했다**라고 기록합니다.테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다. 각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

그렇지 않으면:

당신과 테오가 헬렌을 따라 또 다른 끈적끈적한 터널을 통과하면서 당신은 원형극장 크기의 큰 방으로 나옵니다. 가지가 뻗은 산호와 거대한 갑각류가 주변의 젖고 어두운 바위를 붙잡고 있는데, 일행은 잠시 숨을 멈추고 믿을 수 없는 광경을 감상합니다. "계속 움직이자." 헬렌이 퉁명스럽게 말합니다. 그녀는 빠르게 당신과 테오를 앞지르며, 당신은 그 청년에게 그의 누이의 냉담한 태도에 대해 더 많이 물어보는 시간을 가집니다.

"그녀는 베일을 비난합니다. 음, 모든 것을요. 1년 전만 해도 우리는 어콴에서 간신히 생계를 유지하고 있었어요. 그녀는 나에게도 아버지처럼 낚시를 하게 하려고 했고.." 그는 그의 말에 목이 메는 듯했다. "제가 도움을 받은 적은 한 번도 없어요.그런데 베일을 방문했을 때, 제가 있을 곳이 있다는 느낌이 들었어요. 나는 어딘가에 속해 느낌이 들었어요. 레이첼 수녀가 말씀하시길-"

"닥쳐." 헬렌이 대화에 끼어듭니다. "리지가 집에 있을 때 너가 그 바보 같은 소리를 하는 것을 들었다는 것이 너무 끔찍해. 너는 그녀의 애완견이 되고 싶은 것 뿐이야. 너는 우리에게 등을 돌리고 싶어해. 제발 내 주변에서 그런 헛소리를 하지 마."

테오의 누이의 오래된 상처를 고백하자 그의 뺨이 붉어집니다.

"테오가 헬렌과 논쟁을 벌이고 있다."라고 기억하세요.
테오 피터스와 헬렌 피터스가 같은 장소에 있으면 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

코덱스: θ: 로사 마르케즈

마르케즈 박사는 무릎을 꿇고 밝은 노란색 곰팡이가 무성한 절단된 갑각류의 가지를 검사합니다. "여기에는 뭔가 심각한 문제가 있습니다. 이러한 돌연변이를 일으키는 원인은 무엇이든 지역 해양 생물에도 영향을 미치고 있습니다. 이 갑각에는 곰팡이만 자란 것이 아닙니다." 그녀는 그것을 깨뜨리자 가루 같은 노란색 포자를 방출합니다. "마치 자연의 기본 법칙이 부서져 버린 것 같습니다."

동굴 덱의 맨 위 카드를 봅니다.
당신은 그 장소를 가장 가까운 **동굴** 장소 근처에 놓거나 동굴 덱 맨 아래에 놓을 수 있습니다

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

어떤 결말에도 도달하지 경우(모든 조사자들이 후퇴하거나 쓰러진 경우): 귀하의 노력이 한계에 도달했습니다. 부자연스러운 곰팡이와 공격적인 야생동물은 당신이 감당하기에는 너무 많습니다. 검색을 포기할 수밖에 없습니다.

각 조사자는 해안 동굴의 공포와 마주하면서 보너스 경험치 1을 얻습니다.

결말 4로 건너뜁니다.

결말 1: 당신은 헬렌과 리지와 함께 어콴으로 돌아옵니다. 여동생은 동굴을 돌아보며 당신에게 고마워합니다. 헬렌은 그녀에게서 닳아 없어진 개 목줄을 빼앗습니다. "브루스는 좋은 개였어요."

헬렌이 어깨에 팔을 감고 있을 때 바닷바람이 그녀의 동그란 얼굴에 막내 피터스의 짙은 갈색 머리카락을 휘날립니다. 당신은 그들의 계획이 무엇인지 물어봅니다.

"우리는 여기에 머무를 수 없어요." 헬렌은 당신보다 엘리자베스에게 더 많이 말합니다.

동생이 항의하기도 전에 헬렌은 말을 이어나갑니다. "노켐스가 우리에게 들려준 이야기를 기억하나요? 진흙인간이 사람을 나무로 바꾸는 이야기 말이에요. 이 섬의 모든 것이 잘못되었어요. 그것은 치명적인 것으로 변했거든요. 아마도 우리가 포틀랜드에 있는 조지 삼촌을 방문할 때가 된 것 같아요."

캠페인 기록지를 확인합니다.

- "테오가 헬렌과 화해를 했다"라는 문구가 테오 피터스의 메모에 기록되어 있다면, **결말 2**로 진행합니다.
- 그렇지 않으면, **결말 3**으로 건너뜁니다.

결말 2: 트럭에서 돌아온 테오는 여동생에게 왜 떠났는지 묻습니다. 리지는 눈물을 닦고 찢어진 개 가죽끈을 들어올립니다. "브루스는 마지막 산책을 하고 싶었어요. 우리의 예전 모습처럼." 두 자매가 굽이치는 파도와 은빛 구름 너머로 바다를 바라보고 있는 동안 테오는 잔뜩 긴장한 표정을 짓고 있습니다. 테오는 자매들이 부서지는 파도에 맞서는 동안 무슨 말을 해야 할지 고민하며 머뭇거립니다. "이리로 와요, 테오." 헬렌이 그에게 손짓합니다. 세 남매는 함께 서서 말없이 바다를 바라봅니다.

각 조사자는 헬렌이 자신의 여동생을 구하는 데 도움을 준 대가로 보너스 경험지 2점을 얻습니다.

캠페인 기록지에 **피터의 가족이 재결합했다**라고 기록합니다.

결말 4로 건너뜁니다.

결말 3: "저는 곧 준비를 시작할 것이고 바라건대 우리는 며칠 안에 섬 밖으로 나갈 수 있을 거예요." 라고 헬렌이 당신에게 말합니다. "당신도 곧 떠날 것을 제안해요." 당신은 그녀에게 조사가 아직 끝나지 않았고, 아직 해야 할 일이 더 있다고 말합니다. 헬렌은 비웃습니다.

"당신의 장례식이 될거에요."라고 그녀는 말하고, 잠시 침묵한 후에 다시 당신을 쳐다봅니다. "미안해요. 제가 왜 그런 말을 했는지 모르겠어요."라고 그녀는 말합니다. "당신의 도움에 감사해요. 베일에서 온 그 누구도 돕지 않았을 거예요." 그녀는 검은 모래가 깔린 해안을 어콴을 향해 내려다봅니다. "기디언은 여기서 자주 낚시를 했지만, 이제는 아니에요. 베일이 그를 우리에게서 가져갔어요. 이제 그들은 테오를 가져갔어요."

그녀는 당신을 돌아봅니다. "한 가지 부탁이 있어요. 제발요. 테오를 잘 부탁해요. 그는 비록 머리가 좀 굵더라도 좋은 뜻을 가지고 있어요. 그가 괜찮은지 확인해 주세요. 그가 어떻게 생각하든, 그는 여전히 가족이거든요."

각 조사자는 헬렌이 자신의 여동생을 구하는 데 도움을 준 대가로 보너스 경험지 2점을 얻습니다.

캠페인 기록지에 **엘리자베스 피터스를 구했다**라고 기록합니다.

결말 4로 건너뜁니다.

결말 4: "미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈,머스그레이브 회원 등등. 북쪽 해안 및 해안 동굴은 매우 위험합니다. 지금까지 문서화되지 않은 수십 종의 생물 발광 곰팡이를 확인했습니다. 빛에 극도로 민감한 극도로 적대적인 생태계입니다. ~~추가 분석 및 관찰이 권장됩니다. 향후 탐험은 적절한 장비와 극도의 주의를 기울여 준비해야 합니다.~~ 가능하다면 어콴 동굴을 피하십시오."

캠페인 기록지를 업데이트하십시오. "기디온이 가보를 찾고 있다"고 조사자들이 2 ♠단서를 갖고 있다면: 기디온 미즈라의 관계 수준을 증가시킵니다. 각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다. 기드온 미즈라 메모에 **기드온이 그의 가보를 찾았다**라고 기록합니다.

각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. **이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**

캠페인 로그의 "조사 지역" 표에서 어콴 해안선을 체크하세요.

캠페인 로그를 확인합니다.

- **1일차 낮**이라면 **서막: 첫째날 저녁**으로 갑니다. (31 페이지)
- **1일차 밤**이라면 **서막: 둘째날 새벽**으로 갑니다. (39 페이지)
- **2일차 낮**이라면 **서막: 둘째날 저녁**으로 갑니다. (43 페이지)
- **2일차 밤**이라면 **서막: 마지막날 새벽**으로 갑니다. (51 페이지)
- **3일차 낮**이라면 **서막: 마지막날 저녁**으로 갑니다. (55 페이지)

시나리오: 깊은 곳에 있는 존재

캠페인 로그를 확인합니다.

1일차 밤 또는 **2일차 밤**인 경우 **인트로 8**로 건너뛰세요. 그렇지 않은 경우:

- **1일차 낮**이라면 **인트로 1**로 진행합니다.
- **2일차 낮**이라면 **인트로 4**로 건너뜁니다.
- **3일차 낮**이라면 **인트로 7**로 건너뜁니다.

인트로 1: 동쪽 습지로 가는 길은 어콴에서 들어온 길과 날카롭게 갈라집니다. 풍경은 믿을 수 없을 정도로 활기차고 거의 열대지방이며 무지개 패턴의 나무 줄기가 검은색 거울로 덮인 연못의 가장자리에 서 있습니다. 마르케즈 박사와 주디스는 트럭에서 다정하게 낚시 바늘을 주고받으며 가끔씩 모기를 때립니다. 대화가 틀어지면 주디스에게 사냥 이야기를 요청하며 긴장을 풀려고 합니다.

캠페인 로그를 확인하세요.

주디스 파크의 관계 수준이 1이상인 경우, **인트로 2**로 진행하세요.

그렇지 않으면 **인트로 3**으로 건너뜁니다.

인트로 2: 주디스는 한 순간도 놓치지 않습니다. "이 흉터 보여요? 주류밀매점에서 싸웠어요. 어떤 부자 아이가 깨진 병으로 나를 베었거든요. 우호적인 난투였죠. 그의 가족은 이 지역 출신이었고 매우 부유했어요. 더 더붙이자면 그들은 스캔들이 터질까 봐 너무 두려워서 저에게 일자리를 제안했어요. 전 그 사람을 비난할 생각은 없었어졌어요."

"경호원으로부터 무슨 말을 기대했는지는 모르겠지만, 그건 아닐겁니다."라고 마르케즈 박사는 짜증을 난것 같이 말합니다. 달콤한 죽음의 냄새를 풍기는 미풍이 늪지로 날라오며 대화를 끝냅니다. 트럭이 멈춥니다. 주디스는 주위를 둘러보며 낡은 방수 바지 한 쌍을 끌어당긴 다음 어깨에 소총을 걸고 늪지로 걸어 나갑니다.

"믿거나 말거나. 나는 단지 돈을 벌기 위해 여기에 왔어요."

주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.

준비로 진행하세요.

인트로 3: 젊은 여성의 강인한 태도가 편안해졌습니다. "동쪽 습지에는 뭔가 큰 것이 살고 있어요. 범고래만한 크기의 정점 포식자이며, 면도날처럼 날카로운 이빨과 너무 많은 눈을 가지고 있어요.그리고 썩은 해초 냄새를 풍기죠." 당신이 그녀에게 그 생물에 대해 개인적인 경험을 한 것 같다고 말하자 그녀는 고개를 끄덕입니다. "나는 빚을 졌어요. 아니 복수를 해야해요. 이것 좀 봐요" 그녀는 자신의 뺨에 난 사악한 흉터를 가리켰습니다. "그 것이 내 눈을 거의 찌를 뻔했어요. 명예로 정할 계획이죠." 마르케즈 박사는 어이가 없습니다. "당신은 학자들이 어떤 이야기든 사들일 것이라고 생각하겠지만, 만약 당신이 내가 믿을 것이라고 기대한다면…" 매콤한 바람과 달콤한 죽음의 냄새가 늪지에 날리고 주디스는 반박하는 것을 멈췄습니다. 트럭이 멈춥니다. 주디스는 코와 입에 두건을 걸치고 낡은 방수 바지 끌어당긴 다음 어깨에 소총을 걸고 늪지로 걸어 나갑니다.

주디스 파크의 메모에는 **주디스의 원한을 공유했다**라고 기록합니다.

준비로 진행하세요.

인트로 4: "저는 지구 중심으로의 여행에 대해 다른 모든 사람들이 좋아하는 것을 이해하지 못하겠어요. 속이 빈 지구? 미친 소리 같애요." 테오가 트럭 선실에 빗장을 내리며 재잘거립니다. 풍경은 믿을 수 없을 정도로 활기차고 거의 열대 지방이며, 검은 거울 연못의 가장자리에서 경계를 서고 있는 무지개 패턴의 나무 줄기가 있습니다. 트럭은 갑자기 깊은 진흙 조각에 부딪혀 헛바퀴를 돌며 멈춰 섭니다. "이거 도움이 필요할거 같은데요"라고 테오는 말합니다.

조사자는 다음 사항을 결정해야 합니다(하나 선택).

"우리가 한 번 밀어보죠!" **인트로 5**로 진행하세요 .

"엔진을 고쳐보죠." **인트로 6**으로 건너뛰세요.

인트로 5: 약간의 어려움을 겪은 후 트럭을 구덩이에서 끌어내고 테오에게 엉망인 다른 구덩이를 통과하여 바위가 많은 둑으로 향하게 합니다. 여러 개의 보급품 가방이 트럭 적재함에서 떨어집니다. 테오는 무시하며 손을 흔듭니다. "그건 돌아오는 길에 가져갈 수 있어요. 어콴에 가족의 일이 있어서 처리해야 할 일이 있어요." 테오는 당신을 차가운 비와 안개 속에 휩싸인 늪지 가장자리에 남겨 둡니다.

각 조사자는 다음 시나리오에서 자원 2개를 적게 가지고 시작합니다.

준비로 진행합니다.

인트로 6: 연료를 공급하는 동안 테오는 트럭 뒤쪽에 어깨를 얹습니다.차량은 앞으로 비틀거리며 앞 타이어가 다른 구덩이에 묻힙니다. 테오는 당신 옆에 올라타며 한숨을 내쉽니다. "여기부터는 계속 걸어서 가야 할 것 같아요. 그리 멀지는 않아요."

각 조사자는 다음 시나리오에서 행동 1개 잃고 시작합니다.

준비로 진행합니다.

인트로 7: 동쪽 습지로 향하는 길은 위 하늘에서 찬란하고 프리즘적인 광채를 반사하는 거친 움푹 들어간 곳으로 덮여 있습니다. 도로가 위험해지면서 테오는 트럭을 멈춥니다. "이런 일을 해서 미안하지만 이 늙은 트럭으로 이 진흙탕을 뚫고 여행할 수 없어요." 라고 테오는 말합니다. 당신은 트럭에서 내려와 테오에게 작별 인사를 하고, 빛의 갈라진 틈으로 갈라진 화려한 색깔의 나무들이 촘촘히 모여 있는 진흙길을 따라 걸어갑니다.

준비로 진행합니다.

인트로 8: 달빛이 대낮처럼 밝아 마치 그림 동화 속 한 장면처럼 트럭 주변의 황량한 풍경을 비춥니다. 매캐한 미풍이 늪지에서 불어오며 달콤한 죽음의 냄새를 풍깁니다. 해변에 멈춰 서서 구름에 가려진 달을 올려다봅니다. 한 그루의 가느다란 나무 한 그루가 달을 등지고 서서 마치 움켜쥔 손처럼 위로 뻗어있습니다. 당신은 트럭에서 보급품을 꺼내고 뒤를 돌아봅니다. 얇은 나무가 사라지고 그 자리에 어두운 잔물결이 남았습니다.

준비로 진행합니다.

「시나리오 준비

◎ 다음 만남 세트에서 모든 카드를 모으십시오: 깊은 곳에 있는 존재 , 역병, 삼림, 변이. 이러한 세트는 다음 아이콘으로 표시됩니다.

◎ 또한, 오늘의 캠페인 로그를 확인하고 첫 번째 날, 두 번째 날,마지막 날 중 현재 날짜에 일치하는 조우 세트를 모읍니다. 이러한 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

I II III

◎ 캠페인 로그에서 현재 날짜와 시간을 확인하세요. 시간 표시 카드를 해당하는 (낮 ✪) 또는 (밤☾) 쪽에 놓습니다.

- ◈ **2일차 낮**이나 **2일차 밤**이면, 주요사건에 파멸을 1개 놓습니다.
- ◈ **3일차 낮**이면, 주요사건에 파멸을 2개 놓습니다.

◎ 양면 장소 10개를 모아서 섞습니다. 게임에서 이 장소 중 하나를 무작위로 제거합니다. 장소 배치 다이어그램 (3페이지의 장소 인접성 참조)에 표시된 대로 나머지 9개 장소를 ***습지*** 쪽이 위로 향하게 하여 3x3 그리드로 배치합니다.

- ◈ 각 조사자는 '시작 위치"에서 플레이를 시작합니다.

◎ (낮 ✪)이면 거주자 조우 세트 에서 각 스토리 자산을 수집합니다 . 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

- ◈ 만약 **1일차 낮**이라면, 주디트 파크를 북쪽 강기슭에 배치합니다. 로사 마르케즈 박사를 조사자의 조종 하에 배치합니다. 그녀는 이 시나리오 동안 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.
- ◈ **2일차 낮**이나 **3일차 낮**일 경우 북쪽 강기슭 장소에 리버 호쏜을 배치합니다.
- ◈ 남은 거주자 조우 세트를 게임에서 제거합니다.

◎ 다음 카드를 비플레이 상태로 치워둡니다: 심해의 존재 적, 잡종 늑대거북 적, 움켜잡는 덩굴손 적의 사본 5개.

◎ 남은 조우 카드를 섞어 조우 덱을 만듭니다.

◎ 이제 시작할 준비가 되었습니다.」

가라앉은 장소

이 시나리오에서는 슬지가 가라앉는 것을 나타내기 위해 피해 토큰을 싱크홀로서 장소에 배치합니다. 장소에 3개 이상의 싱크홀이 있으면 주요사건의 강제 효과로 뒤집힙니다.

◎ 장소를 뒤집으라는 지시를 받으면 해당 장소에 있는 모든 피해 토큰을 버립니다 (조사자나 적이 아닌). 그런 다음 뒤집어서 모든 조사자, 적, 부착된 음모, 단서를 해당 위치에 유지합니다. 해당 위치에 있는 모든 플레이어 카드 부착물을 버립니다.

"깊은 곳에 있는 존재"의 장소 배치

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

◎ 각 시간 표시 카드 모아 섞은 후 무작위로 1개를 뽑습니다. 뽑은 시간 표시 카드는 현재 날짜를 나타냅니다.

◎ 동전을 던져 (낮 ✪)과 (밤 ☾)을 결정합니다.

◎ 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1,0,0,−1,−1,−2,−2,−3,−3,−5,☠,☠,◆,✱,✱,✱,✱

- ◈ 2일차 낮/밤인 경우 ◆ 1개와 ✱ 1개를 추가합니다.
- ◈ 3일차 낮/밤인 경우 ◆ 2개와 ✱ 2개를 추가합니다.

코덱스: 깊은 곳에 있는 존재

깊은 곳에 있는 존재 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 다음 항목을 읽으십시오.

코덱스 5: 리버 호쏜

리버 호쏜을 조종하고 있지 않은 경우:

"난 이 늪이 싫어. 베일에서 실종된 사람들이 모두 여기로 보내진 것 같단말야. 여긴 너무 위험해. 그럼에도 레이첼 수녀께서 나보고 여기로 오라고 하셨어. 뉴욕으로 돌아가고 싶다." 리버가 특대형 방수 바지를 입고 어색한 모습을 바라보며 말했습니다. 그들은 바구니를 당신의 팔에 밀어 넣습니다. "크랜베리 좀 갖다 줘 빨리."

"리버가 도움을 '요청'했다"는 것을 기억하세요.
리버 호쏜을 조종합니다. 크랜베리 습지 장소에서
이 코덱스를 다시 실행할 수 있습니다.
(28페이지 장소 배치 다이어그램 참조.)

리버 호쏜을 조종하고 있고 크랜베리 습지 장소에 있는 경우 (28페이지 장소 배치 다이어그램 참조.):

"고마워. 아마 혼자서 할 수도 있었지만 도워줘서 고마워." 리버가 크랜베리 꽃 다발을 모으며 말합니다. "크랜베리 꽃을 원하는사람이 누구까요? 레이첼 수녀이겠죠 뭐. 아마도 그녀는 자신을 좋아하지 않는 사람들이 '사라지길' 바라며 여기로 보냈을 거에요. 나는 그 늙은 오소리의 환심을 사기 위해 열심히 노력하고 있는 중이에요. 내가 애트워드에서 이 섬을 되찾고 나면 그녀를 가장 먼저 내보낼 거에요."

리버 호쏜과의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 보너스 경험치 1을 얻습니다.
리버 호쏜을 게임에서 제거합니다.

코덱스 7: 주디스 파크

주디스가 원한을 공유하고 있는 경우:

"엎드려!" 주디스가 소리칩니다. 몸집이 작은 여성이 라이플을 들고 조준하고 머리가 있던 자리에 사격을 가할 때 당신은 몸을 숙입니다. 비명소리가 들리더니 큰 소리가 들립니다. 주디스는 능글맞게 웃으며 당신이 일어설 수 있도록 도와줍니다. "깊은 곳에서 저 놈을 죽이는 걸 도와주는 게 좋을 거에요. 오늘."

플레이 중인 **정예가 아닌** 적을 선택하고 그 적을 쓰러뜨립니다.
주디스 파크를 조종합니다.

그렇지 않으면:

주디스는 자세를 안정시키기 위해 나뭇가지를 붙잡습니다. "이 늪지 전체가 가라앉고 있어요. 항상 이렇게 기분 나쁜 것은 아니었습니다. 뭔가 깊은 곳에서 이동하는 것 같은 느낌이에요. 큰 무언가요. 내 생각엔 우리가 함께 뭉쳐야 할 것 같아요. 알죠. 내가 지켜줄 수 있게요"라며 미소를 짓습니다.

주디스 파크를 조종합니다.

코덱스 θ: 로사 마르케즈 박사

"이것 좀 보시겠습니까."마르케즈 박사가 줄무늬 트렁크를 가리키며 손짓합니다. "이건 불가능합니다. 하나에 다섯 가지 종. 이런 것을 생산할 수 있는 접목 방법이 생각나지 않습니다." 그녀는 지팡이로 줄기를 두드리고 손을 뻗어 천사의 머리카락처럼 보이는 두껍고 다양한 색깔의 뿌리 다발을 뽑아냅니다. "그래도 튼튼한것 같습니다. 그들의 뿌리는 버섯 군집의 균사체 네트워크와 유사하지만 훨씬 더 두껍습니다. 나무에 붙어 있으면 가라앉지 않을 겁니다."

플레이 중인 장소를 선택합니다. ***습지*** 장소이면, 그 장소에 있는 싱크홀을 모두 제거합니다. 만약 ***가라앉은*** 장소면, 그 장소를 뒤집고, 모든 토큰과 부착물을 유지시킵니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

결말에 도달하지 못한 경우(각 조사자가 쓰러짐): 당신은 테오가 근처에 앉아 있는 늪지 해안 근처의 빈터에서 깨어납니다. 당신이 무슨 말을 하기도 전에 청년은 당신을 조용히 시키며 나무가 부러진 곳을 가리킵니다. 은은한 빛을 배경으로 실루엣을 이루고 있는 것은 웅장한 숫사슴입니다. 길고 고리처럼 생긴 뿔은 이끼와 곰팡이로 덮여 있으며 창백한 백열등처럼 빛납니다.

테오가 웃습니다. "아름답지 않나요? 내 말은, 그 놈이 우리를 보면 우리를 죽일 거라고 확신해요. 하지만 글쎄요." 그는 손을 흔들었다. "당신을 발견해서 기뻐요. 해안에서 뭔가 움직이는 것이 있었지만 굳이 확인하지는 않았어요. 당신이 괜찮아서 정말 기뻐요."

각 조사자는 헴록 섬의 독특한 생태계에 대한 통찰력을 얻으면서 보너스 경험치 1을 얻습니다.

결말 5로 건너뜁니다.

결말 1: 줄기를 자르는 순간부터 뭔가 잘못되었음을 알 수 있습니다. 당신이 빛나는 회색 꽃을 등에서 들어 올리자 파충류는 신음하고, 그것이 당신을 향해 탁탁 소리를 내면서 여러 줄의 톱니를 드러냅니다. 속이 빈 줄기에서 비소의 하얀 액체가 뿜어져 나와 당신의 피부를 태우는 악취 분비물이 당신을 덮칩니다. 당신은 뒤로 비틀거렸고 하마터면 꽃을 떨어뜨릴 뻔한 실수를 하게 됩니다. 유체에서 나오는 증기는 당신을 어지럽게 만들고 숲에 과장된 형광을 되어줍니다. 이 불쌍한 파충류 생물은 고통으로 펄럭이며 가라앉아 표면에 우유빛 피 소용돌이를 남깁니다. 날카로운 고통으로 인해 당신은 알칼리성 꽃을 떨어뜨렸고, 당신의 손을 살펴보니 손바닥에 날카로운 상처가 나 있었습니다. 상처의 모양은 줄기가 살을 관통하기 시작했음을 암시합니다. 당신은 표본 바구니에 샘플을 넣고 남쪽 해안으로 향합니다.

캠페인 기록지에 **잡종 늑대거북이 죽었다**고 기록하십시오.

각 조사자는 동쪽 습지의 독특한 동식물의 일부를 연구하면서 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

결말 5로 건너뜁니다.

결말 2: 뒤에서 총이 찰칵 소리를 냅니다. "잠깐만 기다려요." 주디스가 덤불에서 나오며 말합니다. 그녀는 혼종 파충류을 겨냥합니다. "그 일은 피하세요."

마르케즈 박사는 주디스와 생물체 사이를 오갑니다. "존경을 표하며, 그 '생명체'는 완전히 무해합니다." 그녀의 주장을 강조하려는 듯, 그 생물은 꽃이 만발한 가지를 씹습니다.

"이 섬에는 무해한 것이 단 하나도 없어요." 주디스가 반박합니다. "모든 것, 귀여운 거북이와 귀여운 사슴, 망할 토끼 까지 모두 위협적이에요. 마을 사람들이 왜 더 두려워하지 않는지 모르겠어요. 이 거북이 또한 장담할 수 없어요. 꽃만 먹는 게 아니거든요."

"내가 조사하러 온 걸 쏘면 돈을 받지 못할 겁니다."

마르케즈 박사는 차갑게 말합니다. 교수는 공책을 꺼내 그 생물의 스케치를 시작합니다. 한 쌍의 개구리가 그 생물 앞의 연못을 헤엄치자 그룹 전체에 침묵이 흘렀습니다. 즉시, 잡종 늑대거북은 입을 벌려 목 뒤쪽에 있는 4줄의 이빨을 드러낸 다음 두 개구리를 모두 잡아먹습니다.

마르케즈 박사는 스케치북을 내려놓습니다. "도대체 무슨 일이—"

캠페인 기록지에 **잡종 늑대거북이 살았다**라고 기록하세요.

각 조사자는 동쪽 습지의 독특한 동식물의 일부를 연구하면서 3개의 보너스 경험치를 얻습니다.

결말 5로 건너뜁니다.

결말 3: 검은 거울 연못에서 꽃이 만발한 파충류를 발견합니다. 당신이 움직이기도 전에 가시가 있는 촉수가 납골당 아가리 위로 혼종을 공중으로 들어올립니다. 그 생물은 송곳니가 있는 입에 떨어지면서 마지막으로 불쌍한 신음소리를 냅니다. 괴물의 강력한 턱 사이에서 껍질이 깨지는 소리가 들리면 속이 뒤집힐 것입니다. 사물이 늪지 아래로 가라앉으면서 낮고 만족스러운 웅웅거리는 소리가 뒤따릅니다.

캠페인 기록지에 **잡종 늑대거북이 삼켜졌다**라고 기록하세요.

각 조사자는 1개의 정신적 트라우마를 겪습니다.

각 조사자는 헴록 섬의 독특한 생태계에 대한 통찰력을 얻으면서 보너스 경험치 1을 얻습니다.

결말 5로 건너뜁니다.

결말 4: 그것은 많은 팔다리를 휘날리면서 고통에 비명을 지릅니다. 충격파가 부드럽고 젖은 땅에 퍼지면서 주위 나무들을 작게 부숩니다. 두 개의 날카롭게 터지는 공기 속에 당신은 수집하기 위해 달려듭니다. 이 괴물 같은 생명체는 떠오르기 위해 힘을 내려고 애씁니다. 그 생명체는 습지 아래로 가라앉으면서 마지막 굉음이 끊어집니다.

캠페인 기록지에 **심해의 존재가 쓰러졌다**라고 기록하십시오.

결말 5로 진행합니다.

결말 5: "미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈, 머스그레이브 회원 등등. 조사 지역: 동쪽 습지.

비정상적으로 크기가 다양한 수많은 식물군으로, 숙주를 통제할 수 있는 기생 품종입니다. 억압적일 만큼 풍부한 생태계. 공격적인 물 생활. 숲보다는 정글에 가깝습니다. 평범한 늪지가 아닙니다. 더 많은 자금을 가지고 돌아와야 할 것입니다."

캠페인 기록지를 업데이트하십시오.

- "리버가 도움을 '요청'했다"고 조사자가 리버 호쏜을 조종하는 중에 쓰러지거나 시나리오가 종료되었다면 리버 호쏜의 관계 수준을 감소시킵니다.
- 주디스 파크의 메모에서 주디스가 원한을 공유했다있고 심해의 존재 적이 승점 더미에 있는 경우: 주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다. 각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. **이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**

캠페인 로그의 "조사 지역" 표에서 동쪽 습지를 체크하세요.

캠페인 로그를 확인합니다.

- **1일차 낮**이라면 **서막: 첫째날 저녁**으로 갑니다. (31 페이지)
- **1일차 밤**이라면 **서막: 둘째날 새벽**으로 갑니다. (39 페이지)
- **2일차 낮**이라면 **서막: 둘째날 저녁**으로 갑니다. (43 페이지)
- **2일차 밤**이라면 **서막: 마지막날 새벽**으로 갑니다. (51 페이지)
- **3일차 낮**이라면 **서막: 마지막날 저녁**으로 갑니다. (55 페이지)

서막: 첫번째 날 저녁

「헴록 베일로 돌아오니 토끼 가면을 쓴 빨간 머리 소녀가 자신을 레이첼 부인의 딸인 레베카라고 소개하고 마을 저녁 식사에 여러분의 손을 잡고 안내합니다. 긴 건물의 커다란 헛간 문이 열려 있어 구운 야채와 고소한 고기의 진한 향기가 풍깁니다. 베일의 사람들은 각자 백금 망토를 입고 앉아 활발하게 대화를 나누며 식사를 하고 있습니다. 방 머리에서는 레이첼 수녀가 일어서서 주의를 모읍니다. 방이 조용해지면서 레베카가 저녁 식사로 여러분을 안내합니다.

"친애하는 친구들(독일어). 우리 모두가 여기, 무한의 문턱에 왔다는 것은 얼마나 큰 축복입니까? 순례자들이 빛과 호기심으로 가득 찬 이곳에 왔다는 것은 얼마나 큰 축복입니까!" 레이첼 수녀가 마르케즈 박사와 오른쪽에 있는 당신에게 손짓을 합니다.

"우리는 우리의 공동체를 열기 위한 적절한 순간을 기다려왔습니다. 우리의 공동체는 진정으로 우리가 오랫동안 꿈꿔왔던 '변신의 성역'입니다. 우리 각자는 우리의 빛과 우주의 빛을 함께 하기를 기다리며 새롭게 만들어지기를 열망합니다."

레아 애트워드와 여러 현지인들이 각 테이블 중앙에 붉은 과일을 얹은 꿀 케이크 트레이를 놓으면서 방에서 박수가 터져 나옵니다. 쪼글쪼글한 채소를 한 입 먹으면 배가 꼬르륵 소리를 냅니다. 희미한 쓴맛이 나고, 날카로운 냄새가 납니다.

각 조사자는 한 번에 한 명씩 개별적으로 다음 사항을 결정해야 합니다.

- 계속 먹습니다. 캠페인 기록지에 **[조사자 이름]이(가) 식사를 마쳤다**라고 기록합니다.
- 먹는 것을 그만둡니다.

마을 식사를 위해 어디에 앉을지 선택할 수 있습니다. 각 조사자는 한 번에 한 명씩 다음 중에서 다른 코덱스 항목을 선택할 수 있습니다. (조사자가 한 명이라면 대신 두 명을 선택해 해결해도 됩니다.)적절한 수의 문구를 읽은 후 **결말 1**(33페이지)로 진행합니다.

- 마르케즈 박사, 레이첼 수녀, 윌리엄은 커다란 열린 테이블 머리맡에 앉아 있습니다. 그들과 함께 앉으려면, (Θ)(31페이지)
- 외부 가장자리에서 주디스는 리버와 이야기를 나누면서 좌절감에 얼굴이 찌푸리고 있습니다. 그들과 함께 앉으려면, (Δ)(32페이지)
- 중심에서 레아는 기디온이 그녀와 이야기하는 동안 방을 지켜보고 있습니다. 그들과 함께 앉으려면, (Σ)(32페이지)
- 테오는 문기둥에 기대어 밖을 내다보고 있다. 공동 홀 입구에서 그와 합류하려면, (Ω)(32페이지)
- 동물 가면을 쓴 아이들이 구석에서 꿀 케이크를 먹고 있습니다. 베일의 어린 아이들과 함께 앉기 위하면, (Γ)(33페이지)
- 혼자 앉으려면,(Π)(33페이지). (조사자가 한 명일 경우 이 옵션이 첫 번째 선택이 될 수 없습니다.)」

코덱스: 첫번째 날 저녁

서막: 첫번째 날 저녁 동안 31~33페이지의 다음 항목은 지시가 있을 때만 읽으십시오.

코덱스 Θ : 헴록 유산

헴록 유산 1: 당신이 윌리엄과 레이첼 수녀 맞은편에 앉았을 때 황색 피부의 마르고 늙은 여자가 침울한 눈빛으로 당신을 쳐다봅니다. "부인, 제발요." 그녀의 눈동자가 당신을 바라보는 동안 윌리엄은 입술을 오므린 채 조개 스프를 숟가락으로 떠먹으려 했지만 헛수고였습니다. 레이첼 수녀와 마르케즈 박사는 자리에 앉아 흙향이 나는 차를 마십니다. "저는 이곳의 역사가 궁금했어요." 교수가 레이첼 수녀에게 말했습니다. 그녀는 당신에게 말하라고 고개를 끄덕입니다.

무엇을 말해야 할지 결정해야 합니다 (하나 선택).

- "애트워드 가문은 뭔가요?" **헴록 유산 2**로 진행합니다.
- "별의 아이들은 누구입니까?" **헴록 유산 3**으로 건너뜁니다.
- "헴록 가문은 뭔가요?" **헴록 유산 4**로 건너뜁니다 .

헴록 유산 2: 레이첼 수녀의 표정이 환해집니다. "우리 애트워드 가문은 헴록 가문만큼 오랫동안 여기에 있었습니다. 우리 가족은 헴록 항구 건설을 도왔습니다. 우리는 진주 과수원의 절반을 심었고 윌버 헴록과 그의 불운한 고래잡이 사업을 위해 목숨을 걸었습니다. 그리고 포경업이 거의 다 죽었을 때, 우리는 나머지를 정리하디 위해 여기에 있었습니다." 레이첼 수녀는 의기양양하게 말했습니다. 당신은 부인이 말을 계속하는 동안 윌리엄이 얼굴을 찡그린다는 것을 알아차렸습니다.

"이제 우리는 헴록 가문의 유산을 관리하는 사람이 됐습니다."

레이첼 수녀와의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

헴록 유산 3: 레이첼 수녀가 환하게 웃습니다. "우리는 그저 조용한 선의의 사람들일 뿐입니다. 저는 헴록 섬에서 태어나 수년간 해외에서 공부했습니다. 나는 사라 윈체스터와 함께 집회에 참석했고, 프랑스에서 최면술을 공부했으며, 런던에서 유령 클럽의 회원이 되었습니다. 공부하는 곳마다 우리의 연결성에 대해 점점 더 많이 배웠습니다. 우리의 다각적인 하나됨. 그그래서 나는 내 배움을 항상 소속되어 있는 가족의 집으로 가져왔습니다."

레이첼 수녀와의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

헴록 유산 4: "헴록 가족은 헴록 섬의 혈통입니다."라고 윌리엄이 자랑스럽게 말합니다. "전성기에는 헴록 항구가 전 세계 선원들의 번화한 중심지였습니다. 나의 할아버지 윌버는 수십 척의 포경선을 지휘했습니다. 그러나 그의 자부심과 기쁨은 점점 아스러져 갔습니다(Annabelle Lee)." 그는 나이든 어머니를 쓸쓸하게 바라봅니다.

"당연한 거였어요. 포경 산업의 이익도 마찬가지였습니다. 할아버지는 모든 것을 일종의 저주 때문이라고 비난하셨습니다. 그는 그 저주를 너무도 굳게 믿었기 때문에 불쌍한 나의 어머니를 우리 집 다락방에 몇 주 동안 가두어 두곤 했습니다." 윌리엄은 어머니의 손을 꼭 잡았습니다. "제 생각에는 어머니가 완전히 회복하기에는 어려울 것 같습니다."

윌리엄 헴록의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.
윌리엄 헴록의 메모에서 **윌리엄이 자신의 유산을 공유**했다라고 기록합니다.

코덱스 Δ: 최고의 '친구'

최고의 "친구" 1: 주디스와 리버의 건너편에 앉았는데 테이블 분위기가 갑자기 싸늘해집니다. "내 말은 그런 뜻이 아니었어요." 주디스가 리버를 노려보며 말합니다. "저는 방금 '재즈 때문에 머리가 돌아요'라고 말했어요." 리버는 정향 담배를 한 모금 피우고 그녀에게 윙크를 합니다. "자기야, 이 정도면 할렘에 있는 코튼 클럽에서 보내는 저녁은 나머지 사람들도 돌아가게 할 거야."

당신은 다음 사항을 결정해야 합니다 (하나 선택).

"리버, 재즈는 즐거워요." **최고의'친구' 2** 로 진행합니다.

"재즈는 지옥이죠, 주디스." **최고의'친구' 3**으로 건너뜁니다.

최고의 '친구' 2: 리버가 할렘에서 가장 좋아하는 재즈 헤비 음악에 대해 이야기 하는 동안 당신은 리버와 함께 장난스러운 농담을 합니다. 끝나지 않을 것을 직감한 주디스는 헐떡이며 떠납니다. 리버는 비웃습니다. "이 섬의 쓰레기 배를 청소하고 나면 더 이상 소박한 잔치는 없을 것입니다. 예술가들을 위한 휴식처로 만들겠습니다. 꿈 꾸는 자여. 그리고 재즈도 있을 거라고 확신해요."

리버 호쏜의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.리버 호쏜의 메모에서 **리버가 그들의 야망을 공유했다**라고 기록합니다.

최고의 '친구' 3: "나는 당신에게 의견을 묻지 않았어요" 리버는 헐떡거리며 변명했습니다. 주디스는 비정상적으로 큰 닭 허벅지를 들어올립니다. "지난번 클럽에 갔을 때 일을 하고 있었어요. 두 사람이 말다툼을 벌였죠. 한 남자가 총에 맞았는데 그 망할 밴드는 내내 계속 연주를 하더군요. 그리고 그건 재즈였어요." 그녀는 눈썹을 찡그립니다.

주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 Σ: 오래된 피

오래된 피 1: 게으른 파리가 중앙 테이블 주위에서 윙윙거립니다. 기디온이 멍하니 접시에 그레이비 소스를 긁어내는 동안 레아는 좌석 가장자리에 앉아 방을 둘러보고 있습니다. 당신이 도착하니 그들이 올려다봅니다.

당신은 다음 사항을 결정해야 합니다 (하나 선택).

"기디온, 당신이 선원이었다고 들었습니다." **오래된 피 2**로 진행합니다.

"레아, 당신이 하는 일에 대해 말해주세요" **오래된 피 3**으로 건너뜁니다.

오래된 피 2: "예, 헴록 선장과 함께 항해하던 시절에 대한 이야기가 많이 있습니다. 윌리엄의 할머니, 아버지." 그는 남대서양의 난파선에 대한 긴 이야기를 시작하지만 수기 신호 통신에 대한 설명에서 곧 이야기를 잃어버립니다.

기드온 미즈라의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.
기드온 미즈라의 메모에서 **기드온이 헴록 선장의 이야기를 들려주었다**라고 기록합니다.

오래된 피 3: "나는 언제 일하지 않은 적이 있나요?" 레아는 한숨을 쉬었다. "헴록 베일에는 먹여야 할 입이 50개 있는데, 레이첼은 축제를 위해 수백 개가 더 필요하다고 나에게 말했어요. 명절 동안 음식이 떨어지지 않는다면, 명절 이후에는 먹을 것이 아무것도 남지 않을 거예요. 그리고 내가 레이첼에게 물었을 때 그녀는 '그냥 계획을 믿으세요, 레아'라고만 대답하더군요."

레아 애트워드의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.
레아 애트워드의 메모에 **레아가 진주 유적을 찾았다**
라는 기록이 있으면 오래된 피 4로 진행합니다.
그렇지 않으면, 읽기를 중단하세요.

오래된 피 4: "그래서 난 내일 비가 오든 해가 쨍쨍하든 갈림길에 나가겠습니다. 내 언니는 나를 일꾼처럼 하루 종일 테드네로 왔다 갔다 하게 했어요." 나이 많은 여자가 한숨을 쉬었습니다.

레아 애트워드의 메모에서 **레아가 자신의 좌절감을 공유했다**
라고 기록합니다.

코덱스 Ω: 가족 문제

캠페인 기록지를 확인합니다. **피터스 가족이 재회**한 경우 :

"해변에서 보았던 그 거대한 조개들은 저에게 해저 20,000 리그에 있는 무엇인가를 생각나게 했어요. 저는 베른 씨가 헴록 섬을 방문한 적이 있는지 궁금하군요."라고 테오가 말합니다. "사실, 그가 방문했다면, 저는 그것에 대해 알고 있었을 거에요. 왜냐하면 저는 분명히 그의 사인을 요청했을 것이기 때문이죠." 당신은 베른 씨가 죽었을 때나 그가 헴록 섬을 방문했을 가능성에 대해 그 젊은 남자에게 말하지 않기로 결정합니다. 그가 헬렌이 다가오는 것을 보았을 때, 테오는 꽉 껴안으며 그녀를 맞이합니다. "난 너가 떠나는 줄 알았어!" 헬렌은 그녀와 리지가 아침에 떠난다고 대답하고, 테오는 걱정하는 표정을 짓고 있습니다. "버몬트로 돌아가지 않을꺼지?" 헬렌은 참을성 있게 웃습니다. "조지 삼촌의 배가 있어. 그래서, 아냐. 버몬트는 아니야. 넌 포틀랜드에 있는 조지 삼촌의 주소를 알고 있을거야. 넌 항상 우리를 보러 올 수 있어." 그녀는 그녀의 남동생의 뺨에 키스하고 그에게 마지막 포옹을 합니다. 테오는 소매로 눈을 비비고 나서 다시 공동 홀로 걸어 들어갑니다. 일단 그가 떠나니, 헬렌은 당신과 눈을 마주칩니다. "조사를 도와드릴게요. 리지는 포틀랜드에서 안전할 거예요. 아마도 함께라면, 그가 떠날 수 있도록 당신과 제가 설득할 수 있을 거예요."

테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.
캠페인 기록지 에 **헬렌 피터스가 조사에 참여했다**
라고 기록합니다.

조사자 중 누구라도 헬렌 피터스 스토리 자산을 덱에 추가할 수 있습니다. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
이 카드는 거주자 조우 세트에서 찾을 수 있으며
다음 조우 세트 아이콘으로 표시됩니다.

그렇지 않다면:

소박한 마을에 해가 질 때 당신은 테오와 함께 공동 홀 입구에서 눈부시게 서 있습니다. "알아요. 가끔 저는 태양이 눈이라고 생각하는 것을 좋아해요. 하늘의 눈. 항상 우리를 지켜 봐요. 하지만 그러고 나서 다른 눈이 어디에 있는지 생각해요." 테오는 어두워지는 수평선과 희미한 달을 가리킵니다. "꼼꼼하지 않나요? 당신은 저 하늘에 대해 절대 몰라요." 그는 눈을 가늘게 뜨고 달을 가리킵니다. "하지만 난 당신을 사랑해요, 달." 플란넬과 잘 차려입은 사냥 장비를 착용한 한 여성이 그의 몽상을 깨려고 다가옵니다. "이봐요, 내가 말했잖아요." 그녀는 입술을 으르렁거리며 끼어들었습니다.

"당신의 누이가 나에게 말했어요. 나는 당신이 결정했다는 것을 알아요. 하지만 리지가 당신에게 그것을 들어야 한다고 했어요. 그냥 어콴으로 돌아와요. 정말 그렇게 어렵나요?" 그 두 사람이 말다툼을 하는 동안, 당신은 스스로를 대화에서 벗어납니다. 몇 분 후, 테오는 당신이 안으로 돌아온 것을 발견합니다. "당신이에게 가족싸움을 보게해서 미안해요."

테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 Γ: 토끼

시몬 애트워드의 이름이 지워진 경우:

레베카는 가면을 뒤로 젖히고 걸쭉한 고기 수프 한 그릇을 천천히 홀짝이며 주근깨 있는 얼굴을 드러냅니다. 그녀의 목과 뺨에 여러 개의 융기된 흉터 같은 종양이 생겼습니다. "엄마가 당신을 많이 좋아해요. 당신이 매우 중요하다고 말하거든요. 거의 엄마만큼 중요하다고 했어요." 당신은 방 건너편에 있는 집회를 보며 따뜻하게 미소를 지고 있는 레이첼 수녀를 바라봅니다.

"가끔 누군가가 나를 보는 것을 원하지 않을 때 마스크를 써요." 레베카는 길고 붉은 흉터를 가리기 위해 토끼 마스크를 아래로 내리면서 말합니다. 그녀가 고개를 옆으로 기울이자 두꺼운 붉은 머리카락이 마스크 주위로 쏟아져 나옵니다.

"엄마가 우리가 당신을 항상 지켜보고 있다고 했어요."

각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

그렇지 않으면:

레베카는 가면을 뒤로 젖히고 걸쭉한 고기 수프 한 그릇을 천천히 홀짝이며 주근깨 있는 얼굴을 드러냅니다. 그녀의 목과 뺨에 여러 개의 융기된 흉터 같은 종양이 생겼습니다. 그녀가 말하려고 입을 열자 시몬 애트워드가 테이블 아래에서 나옵니다.

"광산의 비밀 결사단에 오신 것을 환영해요." 시몬은 규칙이 적힌 노트를 꺼내 몇 분 정도 시간을 들이기 시작합니다. "우리의 목표는 레이첼 아줌마의 계획을 혼란에 빠뜨리는 거에요. 왜냐하면 축제 때 불꽃놀이는 없을 거라고 했기 때문이죠. 그리고 그녀는 이 일을 예상하지 못할거에요." 라고 그는 음모적인 목소리로 말했습니다. "하지만 우리는 이 섬에서 본 것 중 최고의 쇼를 선보일 거에요. 그리고 당신이 저를 도울 거에요. 즉, 정식 회원이 되고 싶다면 말이죠"이라며 자신의 미친 계획에 동의하는 듯 고개를 끄덕입니다. "내일 아침 올드밀 뒤에서 만나요."

시몬 애트워드의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.시몬 애트워드의 메모에는 **시몬이 계획을 세웠다** 라고 기록합니다.

코덱스 Π: 친절한 이방인

당신은 신선한 공기를 마시기 위해 밖으로 나갑니다. 공동홀 근처에는 몇몇 현지인들이 작은 난로 주위에 앉아 웃으며 커피를 마시고 있습니다. 그들은 일상적인 작업복을 섞어 입고 (특히 망토는 입지 않음) 당신이 조사 차 왔다고 설명할 때까지 조심스러운 호기심으로 당신을 대합니다. 친절한 미소를 지으며 뺨에 긴 흉터가 있는 남자가 묻습니다. "야생 동물을 연구하러 오셨나요?" 당신이 그렇다고 대답하자 그와 그의 친구들은 폭소를 터뜨렸습니다. "우리는 어콴의 부두에서 일합니다. 우리는 단지 공짜 음식을 '연구'하기 위해 여기에 있을 뿐입니다." 당신은 그들의 거대한 조개류와 가장 큰 어획량에 대한 이야기를 들으며 웃습니다. 그들이 흩어지면서, 긴 흉터를 가진 남자가 부드럽고 완벽한 강 돌맹이를 당신의 손바닥에 건넵니다. "받아," 그가 말합니다. "그게 당신을 보호할 거야."

걱정 돌맹이 스토리 자산에 대한 가보 조우 세트를 검색하여 덱에 추가합니다. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
이 세트는 다음 조우 세트 아이콘으로 표시됩니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

결말 1: 주민들이 공동 홀 밖으로 조금씩 빠져나가면서 저녁 잡담이 사라집니다. 공동 홀 밖에서 다시 모이는 마르케즈 박사의 발걸음에는 평소와는 다르게 가벼워 보입니다.

일몰은 하늘을 황토색, 라일락, 보라색으로 물들입니다.

교수는 호두 몇 개를 깨면서 헴록 섬에 대한 인상을 공유합니다.

"이 섬은 정글의 밀도와 특별한 변화가 있지만, 어떤 정글보다도 훨씬 더 위험합니다. 누군가가 왜 그렇게 위험한 환경에서 뭐가 시작했는지 전혀 모르겠지만, 항상 그렇게 치명적이지는 않았다는 것을 이해합니다. 무언가가 도입되었고 지역 생태계를 근본적으로 바꿨습니다."라고 마르케즈 박사는 생각합니다.

마을의 모든 사람들이 공유하는 비정상적으로 좋은 기분에 대해 언급하니, 그 교수는 고개를 끄덕입니다. "대부분의 사람들은 제정신이 아닌 것처럼 보입니다. 그것은 마치 아편굴로 걸어 들어가는 것 같습니다. 하지만 제가 아는 한, 그 음식은 이상이 없었습니다. 비록 저는 빵 푸딩을 먹어보지 않았습니다. 저는 빵을 좋아해 본 적이 없고, 마지막으로 푸딩을 먹은 것은 옥스퍼드에서였습니다." 그 교수의 명문 대학에 대한 언급은 버티 머스그레이브를 생각나게 하고, 당신은 그가 어디에 있는지 묻습니다.

"그를 본 적이 없습니까? 저는 그가 쉬기 위해 하숙집으로 돌아갔을 거라고 짐작했습니다"라고 그녀는 얼굴을 찌푸립니다. "테오가 우리에게 저녁에 그의 트럭을 빌려주겠다고 했습니다. 저는 밤에 지역 야생 동물을 관찰할 수 있다고 생각했지만, 먼저 그를 찾아야 할 것 같습니다." 강한 바람이 삼나무와 소나무의 냄새가 나면서 당신 주위의 나무와 풀을 휘젓습니다. 마르케즈 박사는 그녀의 지팡이를 잡았습니다. "트럭을 타고 조사를 계속하는 것이 낫다면, 저는 혼자서 버티를 찾고 있겠습니다."

각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. 이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.

조사자들은 다음 사항을 결정해야 합니다 (하나 선택).

- 마르케즈 박사와 함께 버티 머스그레이브를 찾아봅니다. 34페이지의 **뒤틀린 공허**로 진행합니다.
- 밤에 헴록 섬의 독특한 생태계에 대한 더 많은 정보를 수집하세요. 캠페인 기록지의 "조사 영역" 표를 확인하고 아직 선택하지 않은 시나리오를 선택하세요. 그렇게 하면 남은 캠페인 동안 토큰 1개와 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.

시나리오: 뒤틀린 공허

인트로 1: "저는 그 꼬마가 혼자서 울리도록 놔두는 것보다 더 잘 알았어야 했어요. 멩세코 그 아이의 소중한 작은 무덤에서 멩세코, 만약 그 아이가 제비꽃을 뽑고 시를 낭송하는 것을 발견한다면, 저는 그를 추방시킬 거예요."라고 마르께스 박사는 애비 선생님을 베일의 보급품 창고 중 한 곳으로 안내하면서 거의 말을 뱉어냅니다.

마을을 수색했지만 아무도 결과를 얻지 못했습니다. 하숙집에 있는 그의 방에는 책 더미와 버티의 가죽 자루만 있었습니다. 아침부터 아무도 그를 본 것 같지 않습니다. 교수님은 구불구불한 창고를 열고 철제 갈고리에서 오래된 외양간 등불을 잡습니다.

"기름을 찾으세요."라고 그녀는 거칠게 말합니다. 당신은 지역 주민들이 밤에 외출하지 말라고 경고한 것을 언급했고, 교수님은 빈 기름통에 지팡이를 짚었습니다. "버티를 찾아야 할 더 많은 이유가 있어요." 긴 그림자가 두 사람 모두에게 드리워지고, 당신은 해질녘을 배경으로 실루엣을 비춘 레이첼 수녀를 보게 됩니다. "여러분 모두 저녁 식사 후에 그렇게 빨리 떠났더군요. 제가 찾을 수 있도록 도울 수 있는 것이 있나요?"

조사자는 다음 사항을 결정해야 합니다(하나 선택).

- 진실을 말합니다. **인트로 2**로 진행합니다.
- 그녀에게 거짓말을 합니다. **인트로 3**으로 건너뜁니다.

인트로 2: 당신이 그 심각한 상황을 공유하자, 그 수녀는 심각하게 고개를 끄덕입니다. "당신이 베일에 도착했을 때 말했듯이, 밤에 모험하는 것을 경고합니다. 그러나 당신의 친구는 혼자 놔두면 밤에 살아남지 못할 거예요." 그녀는 마르케즈 박사의 오래된 등불을 쳐다봅니다. "제발, 제 등불을 가져가세요. 빛 속에 머무르면 훨씬 더 안전한 길을 찾을 수 있을 겁니다." 그녀는 해가 질 때 당신을 숲의 가장자리로 안내합니다. 숲의 공기는 부자연스럽게 두껍고 당신은 숨쉬기가 어렵지만 그럼에도 불구하고 행렬을 따릅니다.

마침내, 레이첼 수녀는 당신을 넓고 탁 트인 들판으로 안내하고 작은 몸짓으로 안내합니다. "여기서부터, 당신은 당신의 삶을 당신의 손에 맡겨야 할겁니다. 베일 사람들은 당신이 안전하게 돌아올 수 있도록 기도할 것입니다." 초원의 실오라기와 아스터 위에서 흐릿한 빛이 춤을 춥니다. 레이첼 수녀는 탁한 심연을 가리킵니다.
"만약 다른 모든 것이 실패했다면, 반딧불이로 돌아가세요."

- 캠페인 기록지에 **레이첼 수녀가 길을 보여줬다**라고 기록합니다.
- 남은 캠페인 동안 ♠토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.

준비로 진행합니다.

인트로 3: 레이첼 수녀는 종이처럼 얇은 당신의 이야기에 고개를 끄덕입니다. "그렇군요. 베일이 도우러 왔다는 것을 이해해요. 조사에 최선을 다하기를 바라겠습니다." 좀 더 정중한 대화를 나눈 후, 수녀는 당신과 마르케즈 박사에게 헛간을 청소하도록 맡깁니다. 마침내, 당신은 기름이 단 5분의 1밖에 없는 부서진 석공 통을 발견합니다. "우리가 조금씩 나누면 해낼 수 있습니다."라고 교수는 말합니다. 당신은 희미한 랜턴 불빛을 따라 고즈넉한 개울을 향해 갈구어진 나무들의 입 속으로 들어간다음, 더 멀리 그리고 더 어둠 속으로 들어갑니다.

마침내, 당신은 한 오래된 마을의 폐허에 있는 무너진 다리와 무성하게 자란 자갈에 도달합니다. 머리 위의 나무들이 바스락거립니다. "저기 뭔가 있어요." 마르케즈 박사가 랜턴을 들어 올립니다. 한 쌍의 밝은 눈이 빛을 반사하지만, 어둠 속에서 빠르게 사라집니다. "조심하시고 가까이 있으세요. 밖에 무엇이 있는지 알 수 없습니다."

- 캠페인 기록지에 **조사자가 길을 잃었다**라고 기록합니다.
- 남은 캠페인 동안 ✱토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.

준비로 진행합니다.

시나리오 준비

- 다음 조우 세트에서 모든 카드를 수집합니다: 첫번째 날, 뒤틀린 황야, 산림, 균사체. 이러한 세트는 다음 아이콘으로 표시됩니다.

- 첫번째 날 밤 시간 체크 카드를 플레이에 놓습니다 . 자신만의 길을 만드세요.
- 켐페인 기록지를 확인합니다.
  - **레이첼 수녀가 길을 보여줬다**면: ***헤택*** 특성을 지닌 '베일 랜턴' 스토리 자산을 찾아 조사자의 조종하에 ***불이 켜진*** 면이 위로 향하도록 플레이하세요. 게임에서 다른 '베일 랜턴'을 제거합니다. 조사자가 1명뿐이라면 이 시나리오에서는 '베일 랜턴'이 손 슬롯을 차지하지 않습니다.
  - **조사자들이 길을 잃은** 경우 : ***헤택*** 특성을 없는 '베일 랜턴' 스토리 자산을 찾아 조사자의 조종하에 ***불이 켜진*** 면이 위로 향하도록 플레이하세요. 게임에서 다른 '베일 랜턴'을 제거합니다. 조사자가 1명뿐이라면 이 시나리오에서는 베일 랜턴이 손 슬롯을 차지하지 않습니다.
- 뒤틀린 공허 및 반짝이는 초원 장소를 비플레이 장소로 치워둡니다. (두 장소 모두 서쪽 숲 장소의 공개된 면입니다). 그런 다음 게임 내 조사자 수에 따라 수집된 서부 숲 장소에서 다음 항목을 무작위로 제거합니다.
  - 조사자가 1~2명일 경우 게임에서 2개의 장소를 제거합니다.
  - 조사자가 3~4명일 경우 게임에서 1개의 장소를 제거합니다.
- 켐페인 기록지를 확인합니다.
  - **레이첼 수녀가 길을 보여줬다**면: 반짝이는 초원 장소를 플레이 영역에 배치합니다. 모든 조사자는 반짝이는 초원에서 플레이를 시작합니다.
  - **조사자들이 길을 잃은** 경우 : 무작위 서쪽 숲 장소를 선택하고 강제 효과를 무시하고 플레이 영역에 놓습니다. 모든 .조사자는 해당 장소에서 플레이를 시작합니다.
- 아직 플레이되지 않은 경우, 따로 보관해 둔 반짝이는 초원 장소를나머지 서쪽 숲 장소와 섞어 "숲 덱"을 만듭니다. 숲 덱의 맨 위 카드 4장을 뽑아 시작 장소의 위, 아래, 오른쪽과 왼쪽에 놓습니다.
- 캠페인 기록지를 확인하고 거주자 조우 세트 에서 각 스토리 자산을 수집합니다 . 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

  - 테오 피터스와의 관계 수준이 2이상이면, 그를 비플레이 상태로 치둡니다.
  - 주디스 파크와의 관계 수준이 2이상이면, 그를 비플레이 상태로 치둡니다.
  - 로사 마르케즈 박사를 조사자의 조종 하에 플레이하십시오. 이 시나리오 동안 그녀는 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.
  - 버티 머스그레이브를 비플레이 상태로 치워둡니다.
  - 남은 거주자 조우 카드를 게임에서 제거합니다.
- 특별 주요사건: 베일로 돌아가!를 비플레이 상태로 치워둡니다.
- 남은 조우 카드를 섞어 조우 덱을 만듭니다.
- 시나리오 참조 카드의 "어둠 수준" 아래에 자원 1개를 놓습니다. 나머지 시나리오 동안 "어둠 수준" 아래의 자원 수가 시간의 경과를 나타냅니다.
- 이제 시작할 준비가 되었습니다.

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

- 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:

  +1,0,0,−1,−1,−2,−2,−3,−3,−5,☠,☠,☠,☠,☠,☠,☠

- 준비 동안:
  - 조사자들은 길을 잃었다.
  - 숲 덱을 준비할 때, 반짝이는 초원만 제거합니다. 플레이어 수에 관계없이 다른 위치를 제거하지 마십시오.
  - 게임을 주요목적 2에서 시작하고, 혼동 곰 적(주요목적 1a의 뒷부분)을 추격영역에 놓습니다.
  - 주요목적 2a의 목적 문구를 무시하십시오. 탈출구가 없습니다.
- 이 시나리오는 독립형 모드에서는 승리할 수 없습니다 . 당신의 목표는 가능한 한 많은 단서를 수집하는 것입니다. 모든 조사자가 패배하면 현재 어둠 수준과 단서 총합에 따라 수행 능력이 결정됩니다.

어둠 수준

이 시나리오 전반에 걸쳐 시나리오 참조 카드의 "어둠 수준" 아래에 있는 자원 수는 현재 밤의 단계를 나타냅니다. 시간이 지남에 따라 자원이 현재 어둠 수준에 추가되고 조사자가 특정 어둠 수준에 도달하거나 패배할 때까지 플레이가 계속됩니다. 숲이 어두울수록 덫는 더욱 치명적입니다. 현재 어둠 수준은 그 자체로는 게임에 아무런 영향을 미치지 않습니다. 그러나 일부 조우 카드 효과는 현재 어둠 수준에 따라 변경되거나 더 강해질 수 있습니다.

뒤틀린 공허의 장소 인접성

이 시나리오에서 장소는 설정된 패턴으로 배열되며, 숲 덱의 새로운 장소는 기존 장소 옆에 나타나며, 공개되지 않은 측면이 위로 향하게 됩니다. 이 시나리오에서는 인접한 장소가 서로 연결됩니다.

어떤 장소에 다른 장소와 공유된 가장자리가 없는 경우 가장 가까운 장소에 인접할 때까지 수직 또는 수평으로 밉니다.

추격

이 시나리오에서 일부 카드는 "추격 영역"이라고 불리는 영역을 나타냅니다.

추격 영역은 주요목적과 주요사건 덱 옆의 카드 효과를 통해 적들이 들어가고 나올 수 있는 게임 밖 영역입니다. 일반적으로 말해서, 게임 중인 적들은 밤이 진행됨에 따라 추격 영역으로 이동합니다. **추격 영역은 플레이가 불가능하지만, 적이 추격 영역으로 이동하거나 이동할 때마다 모든 토큰과 부착물을 같이 보관합니다.**

추격 영역에 있는 적들은 "추격 중"으로 간주됩니다. 추격 중인 적들은 작동되지 않는 것으로 간주되며 플레이어 카드나 조사자의 행동에 영향을 받을 수 없습니다. 하지만 추격 중인 적들은 다양한 카드 능력에 의해 게임에 다시 들어갈 수 있습니다. (적들이 추격하는 동안 해당 적들에 대한 모든 강제 효과는 무시하십시오. 추격 중인 적들에 대한 파멸은 작동되지 않으며 파멸의 임계값에 계산되지 않습니다.)

베일로 도망처! 장소 배치

(정확히 1~2명의 조사자와 플레이하는 경우 숲 덱의 장소가 1개 줄어듭니다. 장소를 배치할 때 이 자리를 비워 두세요.)

코덱스: 뒤틀린 공허

뒤틀린 공허 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 다음 항목을 읽으십시오.

코덱스 7: 주디스 파크

"이거나 먹어라!, 이 개자식아!" 어둠 속에서 익숙한 목소리가 들려옵니다. 몇 발의 총알이 곰의 부드럽운 털쪽에 박힙니다. 곰은 또 다른 하나의 총알이 두개골을 박히자 오른쪽을 바라봅니다. 고통에 비명을 지르며 소리가 나는 쪽으로 덤불 속으로 돌진한다. 그리고 더 많은 총소리가 울립니다. 오랜 시간이 흐른 후, 주디스 파크는 피가 나는 팔을 움켜쥐고 숲에서 나옵니다. 당신은 서둘러 상처를 치료했지만 그녀는 손을 흔들었습니다. "잘 지내요. 당신이 괜찮아서 다행이네요."

주디스는 건방진 미소를 짓습니다. "레이첼 수녀가 도움이 필요할 수도 있다고 말씀하셨어요. 그녀는 또한 나에게 커밍아웃하기 위해 20달러를 지불했고요."

주디스 파크에게 피해 2를 줍니다.
주디스 파크의 메모에 **주디스가 당신의 엉덩이를 구했다**라고 기록합니다.
코덱스 Σ: 곰 3 (이쪽 페이지)로 진행합니다.

코덱스 8: 테오 피터스

어둠 속에서 폭죽이 터져 나옵니다. "조심해!" 익숙한 목소리가 들립니다. 더 많은 폭죽이 나오자 곰은 뒷다리로 몸을 뒤로 젖힙니다. 테오는 어둠 속에서 나타나 당신의 손을 잡고 눈물을 흘리며 현장을 떠납니다. 곰은 어둠 속 어딘가에서 으르렁거립니다. "레이첼 어머니가 당신이 서부 숲에서 빌리를 찾고 있다고 하더군요." 테오가 숨을 헐떡이며 말합니다. "그리고 난 당신을 혼자 놔둘 수 없었어요. 그래서 시몬의 불꽃놀이를 좀 빌렸어요." 당신은 너무 안도해서 그 사람이 "빌리"가 아니라 "버티"라고 말합니다.

테오 피터스게 공포 2를 줍니다.
테오 피터스의 메모에 **테오가 곰의 주의를 산만하게 했다**라고 기록합니다.
코덱스 Σ: 곰 3 (이쪽 페이지)로 진행합니다.

코덱스 Ω: 버티 머스그레이브

"정말 곤경이군요." 버티가 숨을 헐떡이며 중얼거립니다. 청년은 수첩을 더듬으며 스케치를 시작합니다. 당신이 그에게 지금은 자연 연구를 할 시간이나 장소가 아니라고 말하니 그는 고개를 끄덕입니다. "아뇨, 죄송합니다. 지도입니다. 상황이 좋지 않군요." 그는 마지막 선을 그리며 손을 흔듭니다. "저는 전에 여기에 있었어요. 여기가 길입니다." 그는 나무들 사이를 가리킵니다.

(하나 선택): 각 조사자는 (토큰 저장소에서) 1개의 단서를 얻거나 베일 랜턴 자산을 준비시킵니다.

코덱스 θ: 로사 마르케즈

마르케즈 박사는 나뭇가지가 나선형으로 뻗어 있는 봉숭아 전나무를 연구하면서 지팡이에 기댑니다. 나무들의 반짝이는 빛은 희미한 빛을 제공합니다. 위를 올려다보면 빛나는 푸른 마디들이 보입니다. "저는 이렇게 아름다운 것을 본 적이 없어요," 라고 교수님이 놀라움을 억누르지 못하고 말합니다. 잠시 후, 그녀는 당신을 날카롭게 쳐다봅니다. "제가 그런 말을 했다고 버티에게 말하지 마세요, 그렇지 않으면 아미티지에게 당신이 조사에서 죽었다고 말할 겁니다."

플레이 중인 장소를 선택합니다. 강제 효과 를 무시하고 해당 위 장소를 공개할 수 있습니다.

코덱스 Σ: 곰

다음 내용을 읽을 가장 용감한 조사자를 선택하세요.

곰 1: 버티의 것과 분명히 다른 나뭇가지에 찢어진 트위드 조각이 걸려 있습니다. 뒤에서 거칠고 쌕쌕거리는 기침 소리와 함께 썩은 냄새가 동반됩니다. 당신은 돌아섭니다. 덩티 큰 곰이 어둠 속에서 유령 불처럼 빛납니다. 그 생물의 등에는 희미하게 빛나는 곰팡이 군락이 섬뜩한 백선과 함께 어둠을 밝히고 있습니다. 그 생물은 포효한 다음 돌격합니다.

비플레로 치워둔 카드를 확인합니다.

- 주디스 파크 또는 테오 피터스가 제외된 경우 둘 중 하나를 선택하여 당신의 조종 하에 플레이하고 즉시 조종한 자산의 코덱스 항목(이쪽 페이지에 있음)을 해결합니다.
- 그렇지 않으면, **곰 2**로 진행합니다.

곰 2: 당신이 반응하기도 전에 곰이 면도날처럼 날카로운 발톱으로 당신을 공격합니다. 악취가 나고 쌕쌕거리는 숨결이 당신의 가슴에 거대한 발을 누를 때 당신의 감각이 선명해집니다. 그 생명체의 무게로 인해 흉곽이 부러질 것 같은 아픔이 느껴지고 시야가 흐려지기 시작합니다.

다음 중 하나를 선택 하고 계속 읽으십시오.

- 육체적 트라우마 1을 겪고 직접적인 피해 1을 입습니다.
- 정신적 트라우마 1을 겪고 직접적인 공포 1을 입습니다.

갑자기 총성이 울리면서 곰의 노출된 두개골이 깨집니다. 두 발의 총알이 연약하고 부드럽운 털쪽에 충격이 가하자 그것은 고통스러워 낑낑대고 있습니다. 그것은 불쌍한 투덜거림을 내더니 그림자 속으로 사라집니다. 가까운 곳에서 레이첼 수녀의 목소리가 들립니다. "뛰어요."

레이첼 수녀의 메모에 **레이첼 수녀가 개입했다**라고 기록합니다.
곰 3으로 진행합니다.

곰 3: 당신은 죽어가는 나무 숲 속으로 도망쳐 랜턴을 들고 어둠 속에 반사된 곰의 섬뜩한 파란 눈을 느낍니다. 방향을 잡기 위해 애쓰는 동안 숲은 죽음처럼 조용합니다.

- 교전하지 않은 각 적을 추격 영역으로 이동시킵니다.
- 당신이 위치한 장소에 혼종 곰을 소진한 채로 출현시킵니다. 그리고 혼종 곰에 피해 1을 줍니다.
- 베일 랜턴 조사자의 조종 하에 있지 않다면 베일 랜턴을 조종할 조사자를 선택합니다.
- 숲 덱을 다시 만들기 위해 각각의 비어 있는 ***암흑*** 장소를 따로 보관해 두세요. 이런 다음을 수행합니다:
  - 따로 보관해 둔 뒤틀린 공허 장소를 3개의 무작위 서쪽 숲 장소를 함께 모아 숲 덱의 하단 4개 장소를 형성합니다. 서쪽 숲면이 위로 향하게 합니다.
  - 그런 다음 다른 모든 서쪽 숲 장소를 무작위 순서로 맨 위에 배치합니다. 숲 덱에 있는 모든 카드는 서쪽 숲 면으로 배치해서 조사자는 어느 것이 어느 쪽인지 알 수 없게 합니다.
- 숲 덱 상단의 장소를 조사자가 있는 장소의 위, 아래, 왼쪽과 오른쪽에 배치합니다.

게속 플레이합니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

결말에 도달하지 못한 경우(각 조사자가 후퇴하거나 쓰러진 경우): 머리 위로 천 개의 두꺼운 손이 잡는 것처럼 길고 가느다란 가지가 늘어납니다. 깊은 어둠 속에서 이상한 속삭임이 들려오자 당신은 현기증을 느낍니다.

당신은 온 힘을 다해 검은 호수 가장자리로 비틀거리며 나아갑니다. 찰랑이는 달이 물 표면에 완벽하게 반사되어 반짝이는 이상한 무지개 빛깔로 왜곡되어 비춰집니다. 호수 건너편 안개 속에 서있는 사람의 윤곽이 보입니다. 당신이 그것을 부르자, 그것은 물 위로 천천히 당신을 향해 움직입니다. 그것이 다가올때, 그 얼굴에서 볼 수 있는 것은 활짝 웃고 있는 표정뿐이였습니다.

"그럼 저를 도와주세요. 일어나세요!" 마르케스 박사가 당신을 악몽에서 깨워줍니다. 눈을 떠보니 그녀의 걱정스러운 표정이 금새 짜증난 것처럼 변합니다. "일어나서 다행입니다. 우리도당신을 잃었을 경우 서류 작업을 할 준비가 되어 있지 않았습니다. "당신은 숲 가장자리의 꽃밭에 있었습니다." 버티에 대해 물으니 그녀는 귀 뒤로 흘러내린 머리카락을 넘기며 떠오르는 태양을 올려다봅니다. "그는 사라졌습니다."

캠페인 기록지에 **버티가 숲에서 길을 잃었다**라고 기록합니다.

결말 3으로 건너뜁니다.

결말 1: 길고 가느다란 가지가 숲에서 나와 반짝이는 푸른 야생화로 빛나는 초원으로 손을 꼭 잡은 것처럼 뻗어 있습니다. 숨 막힐 듯한 어둠이 지나고, 파란색과 흰색의 화려한 들판을 보니 숨이 막힐 정도입니다. 어쩌면 그것은 단지 당신의 피곤한 마음일지도 모르지만, 헤더와 꽃은 맥동하는 것 같습니다. "보세요." 버티가 떨리는 손으로 가리켰습니다. 12개의 빛나는 줄기가 초원 위에 떠다니는 등불처럼 솟아올라 달빛을 받아 반짝입니다. "마치 우주 속을 걷고 있는 듯한 느낌이 들어요. 우리가 작은 신이 된 것처럼 말이에요." 그는 줄기에서 빛나는 새싹을 뽑습니다. "그리고 이것들은 작은 별입니다."

마르케즈 박사는 손에서 꽃을 쳐냅니다. "그 시적인 헛소리 때문에 숲에서 길을 잃었습니다. 우리는 당신을 위해 생명과 사지를 위험에 빠뜨렸습니다! 이 사건을 조사 보고서에서 제외시키는게 좋겠군요." 교수가 수많은 불행과 경범죄를 나열하는 동안 버티는 부끄러워하며 고개를 숙입니다. 하지만 그럼에도 불구하고 마르케즈 박사가 조수를 비난하는 목소리에는 걱정스러운 마음이 담겨 있습니다. 베일로 돌아오자 하늘은 다가오는 새벽으로 뒤흔들립니다.

캠페인 기록지에 **버티가 구출되었다**라고 기록합니다.

결말 3으로 건너뜁니다.

결말 2: 나무들이 우거진 곳, 무수한 눈과 시끄러운 벌레의 날개짓 소리로 가득차 있습니다. 당신은 익숙한 기침 소리를 듣고 달빛이 비치는 작은 공터로 나옵니다. 곰이 당신 뒤의 어둠 속에서 으르렁거리며 나옵니다. 그리고 버티는 크고 맑은 눈으로 당신을 바라보고 있습니다. "이건 제 잘못이에요. 당신에게 많은 폐를 끼쳐드려 정말 죄송해요. 베일에 돌아가서 나한테 한 마디만 해줄 수 있어요?"

당신이 개입하기도 전에 버티는 당신의 손에서 랜턴을 빼앗고 어둠을 향해 소리칩니다. "이 쪽이닷, 이 못생긴 놈아!"

이에 대해 곰이 으르렁거립니다. 푸른 빛을 내는 포자가 주위의 어둠 속에 흩뿌려져 생물을 옅은 푸른 빛으로 감싸줍니다. 버티는 이에 대응하여 용감한 비명을 지르고 그것을 향해 달려갑니다. 청년의 희생을 깨달은 당신은 산만함을 이용하여 빠져나와 안전한 곳으로 이동합니다.

캠페인 기록지에 버티가 숲에서 길을 잃었다라고 기록합니다.

결말 3으로 건너뜁니다.

결말 3: "미스케토닉 조사단, 1926년 6월. 마르케즈, 머스 그레이브 회원 등등. 밤에 서부 숲으로의 계획되지 않은 침입. 지역의 동식물군은 어두워진 후에 고도로 특화된 행동 패턴으로 진화되었는데, 이는 극단적인 일주기 리듬과 공격적인 포식에 의해 결정될 가능성이 높습니다. 매우 독성이 강한 환경. 새로운 종류의 기생균과 지금까지 알려지지 않은 공생관계를 확인했다. 추가 관찰이 필요하다"

각 조사자는 헴록 섬의 독특한 생태계에 대한 통찰력을 얻으면서 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

- 한 조사자는 버티 머스그레이브를 조종 하에 후퇴한 경우 추가 경험치를 1개 더 얻습니다.

각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. **이제 각 조사자는 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**

캠페인 기록지를 업데이트하십시오.

- 혼종 곰이 승점 더미에 있는 경우, 곰이 부상을 입었다라고 기록합니다.
- 캠페인 기록지의 "조사 지역" 표에서 서쪽 숲을 체크하세요.

서막: 둘째날 새벽(39페이지)으로 진행합니다.

서막: 둘째날 새벽

당신은 완전히 지친 기분으로 깨어납니다. 밖으로 걸어나가는 동안 가벼운 비가 내리지만, 그 비조차도 베일의 기운을 꺾지 않는 것 같습니다. 동물 가면을 쓴 아이들이 계속 장식하면서 경쾌한 멜로디를 부릅니다.

- 긴 밤의 피로가 당신을 따라잡습니다. 비기호 토큰 2개가 나올 때까지 혼돈 주머니에서 토큰을 무작위로 꺼냅니다. 캠페인의 나머지 기간 동안 이 토큰을 1 낮은 값의 혼돈 토큰으로 대체하십시오. (토큰을 교체할 수 없는 경우, 총 2개의 혼돈 토큰이 교체될 때까지 이 과정을 반복하세요.)
- 캠페인 기록지를 확인합니다. **식사를 마친** 각 조사자는 **'헴록의 저주'**를 읽어야 합니다. 다른 조사자들은 **'갉아먹는 배고픔'**를 읽어야 합니다.

헴록의 저주: 심장 박동에 맞춰 몸 전체가 고동치는 불편함이 느껴지는 것 같더니, 공기가 된 거 같은 맛있는 행복감을 느끼게 됩니다. 느낌이 서서히 사라집니다. 당신은 손등을 만집니다. 당신은 그것을 정확하게 설명할 수는 없지만 기분이 좋지 않습니다. 당신은 다르게 느낍니다.

- 비의 날 조우 세트에서 헴록의 저주 약점에 찾아 덱에 추가하십시오. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다. 이 세트는 다음 아이콘으로 표시되어 있습니다.
- **서막 준비**로 진행합니다 .

갉아먹는 배고픔: 하숙집에서 신선한 계란과 비스킷 냄새가 풍겨오자 배가 꼬르륵 소리를 냅니다. 당신은 배고픔에 사로잡힙니다.

- 육체적 트라우마 1을 겪습니다. **서막 준비**로 진행합니다 .

서막 준비

- 다음 조우 세트에서 모든 카드를 수집합니다: 두번째 날, 비의 날, 거주민, 베일. 이러한 세트는 다음 아이콘으로 표시됩니다.

- **2일차 낮** 시간 표시 카드를 사용하세요 . 아직도 배가 고프세요?
- 6페이지의 지도에 따라 베일 조우 세트 의 각 장소를 해당 (낮 ☼)쪽으로 배치합니다.
  - 각 조사자는 하숙집에서 시작합니다.
- 거주민 조우 세트를 모으고 캠페인 기록지를 확인합니다.
  - 이름이 지워진 각 거주민을 게임에서 제거하세요.
  - 주디스 파크를 교차로에 자산 면이 면이 위로 향하도록 배치합니다.
  - 남은 거주민 조우 카드를 비플레이 상태로 치워둡니다.
- 조사자의 수만큼 파멸을 주요사건에 놓습니다.
- 이제 시작할 준비가 되었습니다.

코덱스: 둘째날 새벽

둘째 날 새벽 서막을 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 39–42페이지의 다음 항목을 읽으십시오.

코덱스 1: 레이첼 수녀

레이첼 수녀 1: 레이첼 수녀가 행렬의 선두에 서 있습니다. 그녀의 행렬은 밝고 화려한 리본을 흔들며 경쾌한 노래를 부릅니다. "밤은 길고 숲은 어두워 / 별에서 태어난 아이는 나무껍질을 입어 / 조용,우리는 여름 비를 기다려 / 모든 고통을 끝내기 위해 정화해" 레이첼 수녀가 그룹에서 벗어나 여러분 곁으로 걸어가자 행렬은 중단됩니다.

레이첼 부인의 메모를 확인합니다.

- **레이첼 수녀가 개입했다**면 레이첼 수녀 2로 진행합니다 .
- 그렇지 않으면 레이첼 수녀 3으로 건너뜁니다.

레이첼 수녀 2: 레이첼 수녀의 눈에는 눈물이 고여 있습니다. "나는 죽음의 손길이 당신에게 닥친 것을 느꼈고, 그래서 나는 당신을 따라 숲으로 들어갔습니다. 그 짐승이 나타났을 때 나는 그것이 당신을 도와야 할 곳이라는 것을 알았습니다. 마치 헴록 섬의 두렵고 무서운 영광 속에서 기적을 목격할 수 있는 곳이 바로 여러분이 있는 것처럼 말입니다." 그녀는 손으로 만든 작은 인형을 당신의 손에 쥐어줍니다. "제 딸이 주는 선물입니다." 그녀는 행렬 한가운데에 있는 토끼 가면을 쓴 어린 소녀에게 손짓을 했습니다. 그녀의 손과 발목에는 꽃이 핀 화환이 줄로 묶여 있습니다.

레이첼 수녀와의 관계 수준을 높입니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

가보 조우 세트에서 옥수수 껍질 인형 이야기 자산을 찾아 당신의 덱에 추가합니다. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다. 이 세트는 다음 아이콘으로 표시됩니다.

레이첼 수녀 3: 레이첼 수녀는 당신의 두 손을 꼭 잡고 관대한 미소를 지으며 당신을 내려다봅니다. "아직 이해하지 못하는 것이 너무 많을 겁니다. 그래도 명절이 시작되면 이해해 주실 거라 믿습니다." 여주인이 행렬로 돌아오자 토끼 가면을 쓴 어린 소녀가 군중 가운데서 밖을 내다보고 있습니다.그녀의 손과 발목에는 꽃이 핀 화환이 줄로 묶여 있습니다.

레이첼 수녀와의 관계 수준을 높입니다.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.
카드 1장을 뽑습니다.
비용을 무시하고 손에 있는 **부적** 이나 **마법** 자산을 플레이할 수 있습니다.

코덱스 3: 시몬 애트워드

시몬이 계획을 세웠다면:

"비밀 결사단을 위하여!" 시몬이 당신의 발 앞에 폭죽을 던졌지만, 비가 와서 심지가 꺼집니다. "그것을 경고라고 생각하세요."그는 웃습니다. 청년은 복잡한 계획을 설명하면서 불꽃놀이가 가득 담긴 가방을 엽니다. "내일 아침 이 불꽃놀이를 교차로, 예배당, 상점, 학교 사람들이 찾지 않는 어딘가에 숨겨주세요. 그럼 명절날 밤에 학교 뒤에서 만나요." 왜 불꽃놀이를 직접 설치하지 않느냐고 묻자 그는 빙그레 웃습니다. "내 비밀 지하 은신처에서 화약을 더 구해야 해요. 하지만 걱정하지 마세요. 내일 다시 올게요."

시몬 애트워드의 메모에 **계획이 진행 중**이라고 기록합니다.

(힌트: 내일은 헴록 베일 주변에 1 불꽃놀이를 숨겨야 합니다)

그렇지 않으면:

"긴급 정지!" 시몬은 방앗간 주변에 있는 작은 굴에서 소리칩니다. 청년은 뭔가를 숨기고 있는 것이 분명하지만, 당신은 무엇을 숨기고 있는지 전혀 모릅니다. 폭죽이 나뭇잎 사이로 날아가지만 꺼지지 않습니다.

카드 1장을 뽑습니다. 덱의 상위 9장에서 **전술** 또는 **속임수** 카드를 찾아 손에 추가합니다(덱을 섞습니다).

코덱스 4: 윌리엄 헴록

리버는 당신이 그의 사촌을 방어하자 화를 내며 걸어 나갑니다. 윌리엄은 미소짓습니다. "친구여 고맙습니다. 반성할 게 많군여."

윌리엄 헴록의 메모에 **윌리엄은 자신감을 얻었다**라고 기록합니다

윌리엄 헴록의 관계 수준을 높이십시오.
리버 호쏜의 관계 수준을 낮추십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

덱의 맨 위 9장에서 **서적**이나 **재능** 카드를 찾아 손에 추가합니다 (덱을 섞습니다).

코덱스 5: 리버 호쏜

"당신의 지지에 감사드려요." 윌리엄이 달려가자 리버는 히죽히죽 웃습니다. "나의 멍청한 사촌은 모든 가족 채권과 증서를 애트워드에게 맡겼어요. 그 사람들이 어디에 숨겼는지 찾아야 해요."

리버 호쏜의 메모에 **계획이 진행 중**이라고 기록합니다.
리버 호쏜의 관계 수준을 2 높이십시오.
윌리엄 헴록의 관계 수준을 낮추십시오.
각 조사자는 2개의 보너스 경험치를 얻습니다.
자원 4개를 획득합니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

기드온 1: 기드온이 긴 탁자에 앉아 있었습니다. "북쪽 해안에서 정말 이상한 일에 대해 이야기하는 것을 들었어. 북쪽 해변에는 잡초와 조개 더미가 굴러다니고 있어. 저절로 움직인다고 하더군." 노인의 이야기는 곧 고래 해부학에 대한 설명으로 이어질 위험을 보입니다.

기드온 미즈라의 메모를 확인하세요.

기드온이 헴록 선장의 이야기를 들려줬다면 **기드온 2**로 진행하세요.

그렇지 않으면 **기드온 3**으로 건너뜁니다.

기드온 2: 늙은 선원의 또 다른 방황 이야기를 감지한 당신은 기디온에게 대서양에서 발견한 그와 헴록 선장의 난파선에 대해 물어봅니다. 질문에 노인의 얼굴이 밝아졌고, 그는 난파선을 방문한 후 중병에 걸린 그의 배의 선원인 애나벨 리(Annabelle Lee)가 어떻게 되었는지 자세히 설명하는 암울한 이야기를 시작합니다. 그가 이야기를 하는 동안, 열심히 듣고 있는 마르케즈 박사가 여러분과 합류합니다. 반백의 선원의 말투에서 오래된 두려움을 느껴져 당신은 압박을 그만둡니다.

기드온 미즈라의 메모에서 **기드온이 애나벨 리의 이야기를 들려주었다라**고 기록합니다.

카드를 3장 뽑습니다. 기디온 미즈라의 관계 레벨을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

기드온 3: 대신 대화는 따개비 제거에 대한 독백으로 이어집니다. 기디온이 한때 즐겼던 맛있는 전복 찌개에 대해 장황하게 설명하자 당신은 정중하게 양해를 구합니다.

카드를 3장 뽑습니다. 기디온 미즈라의 관계 레벨을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 7: 주디스 파크

주디스 1: 주디스는 애트워드가의 집 옆면에 기대어 지나가는 사람들을 관찰하면서 소총을 닦고 있습니다. "이 사랑스러운 어린 양들은 그들을 안전하게 지키기 위해 내가 어떤 일을 겪어야 하는지 조차 모릅니다. 그리고 절대로 그럴 일이 없기를 바라요, 조모." 당신은 그녀가 자신의 소총을 겨냥하고 있는 것이 당신이 아닌 것을 알고 있습니다. 그녀는 당신의 존재를 알아차린 듯 갑자기 멈춰 서서 당신과 시선을 맞춥니다.

주디스 파크의 메모를 확인합니다.

주디스가 당신의 엉덩이를 구했다면 **주디스 2**로 진행합니다.

그렇지 않으면 카드 1장을 뽑습니다. 당신은 비용을 무시하고 손에 있는 **무기** 카드를 플레이할 수 있습니다.

주디스 2: "그 곰은 살아 있고 당신에게 채취를 묻혔다고 확신해요." 주디스가 침울한 표정으로 말합니다. "여기 있는 동물 중 일부는 믿을 수 없을 정도로 똑똑해요. 너무나요. 오늘 밤엔 정말 끔찍한 일이 일어날 거라고 장담할 수 있어요. 다시는 숲 근처에도 가지 마세요."

당신은 다음 사항을 결정해야 합니다 (하나 선택):

"제 몸은 제가 알아서 하겠습니다." **주디스 3**으로 진행합니다.

"우리를 구해주셔서 감사합니다." **주디스 4**로 건너뜁니다.

주디스 3: 주디스가 당신을 살펴보며 당신을 평가합니다. "조사에는 당신 같은 사람이 참여해야 한다고 생각했어요. 압박감 속에서도 침착함을 유지할 수 있는 사람." 그녀는 엉덩이에 손을 얹습니다. "감동을 받을 수도 있겠어요."

주디스 파크의 관계 레벨을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

주디스 4: "고마워요? 당신을 구해줘서요?" 주디스는 눈썹을 치켜뜹니다. "천만에요. 그냥 내가 해야할 일을 하는 것뿐이에여."

주디스 파크의 관계 레벨을 낮추십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 3: 시몬 애트워드

시몬이 계획을 세웠다면:

"비밀 결사단을 위하여!" 시몬이 당신의 발 앞에 폭죽을 던졌지만, 비가 와서 심지가 꺼집니다. "그것을 경고라고 생각하세요."그는 웃습니다. 청년은 복잡한 계획을 설명하면서 불꽃놀이가 가득 담긴 가방을 엽니다. "내일 아침 이 불꽃놀이를 교차로, 예배당, 상점, 학교 사람들이 찾지 않는 어딘가에 숨겨주세요. 그럼 명절날 밤에 학교 뒤에서 만나요." 왜 불꽃놀이를 직접 설치하지 않느냐고 묻자 그는 빙그레 웃습니다. "내 비밀 지하 은신처에서 화약을 더 구해야 해요. 하지만 걱정하지 마세요. 내일 다시 올게요."

시몬 애트워드의 메모에 **계획이 진행 중**이라고 기록합니다.

(힌트: 내일은 헴록 베일 주변에 1 불꽃놀이를 숨겨야 합니다)

그렇지 않으면:

"긴급 정지!" 시몬은 방앗간 주변에 있는 작은 굴에서 소리칩니다. 청년은 뭔가를 숨기고 있는 것이 분명하지만, 당신은 무엇을 숨기고 있는지 전혀 모릅니다. 폭죽이 나뭇잎 사이로 날아가지만 꺼지지 않습니다.

카드 1장을 뽑습니다. 덱의 상위 9장에서 **전술** 또는 **속임수** 카드를 찾아 손에 추가합니다(덱을 섞습니다).

코덱스 4: 윌리엄 헴록

리버는 당신이 그의 사촌을 방어하자 화를 내며 걸어 나갑니다. 윌리엄은 미소짓습니다. "친구여 고맙습니다. 반성할 게 많군여."

윌리엄 헴록의 메모에 **윌리엄은 자신감을 얻었다**라고 기록합니다

윌리엄 헴록의 관계 수준을 높이십시오.
리버 호쏜의 관계 수준을 낮추십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

덱의 맨 위 9장에서 **서적**이나 **재능** 카드를 찾아 손에 추가합니다 (덱을 섞습니다).

코덱스 5: 리버 호쏜

"당신의 지지에 감사드려요." 윌리엄이 달려가자 리버는 히죽히죽 웃습니다. "나의 멍청한 사촌은 모든 가족 채권과 증서를 애트워드에게 맡겼어요. 그 사람들이 어디에 숨겼는지 찾아야 해요."

리버 호쏜의 메모에 **계획이 진행 중**이라고 기록합니다.
리버 호쏜의 관계 수준을 2 높이십시오.
윌리엄 헴록의 관계 수준을 낮추십시오.
각 조사자는 2개의 보너스 경험치를 얻습니다.
자원 4개를 획득합니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

기드온 1: 기드온이 긴 탁자에 앉아 있었습니다. "북쪽 해안에서 정말 이상한 일에 대해 이야기하는 것을 들었어. 북쪽 해변에는 잡초와 조개 더미가 굴러다니고 있어. 저절로 움직인다고 하더군." 노인의 이야기는 곧 고래 해부학에 대한 설명으로 이어질 위험을 보입니다.

기드온 미즈라의 메모를 확인하세요.

기드온이 헴록 선장의 이야기를 들려줬다면 **기드온 2**로 진행하세요.

그렇지 않으면 **기드온 3**으로 건너뜁니다.

기드온 2: 늙은 선원의 또 다른 방황 이야기를 감지한 당신은 기디온에게 대서양에서 발견한 그와 헴록 선장의 난파선에 대해 물어봅니다. 질문에 노인의 얼굴이 밝아졌고, 그는 난파선을 방문한 후 중병에 걸린 그의 배의 선원인 애나벨 리(Annabelle Lee)가 어떻게 되었는지 자세히 설명하는 암울한 이야기를 시작합니다. 그가 이야기를 하는 동안, 열심히 듣고 있는 마르케즈 박사가 여러분과 합류합니다. 반백의 선원의 말투에서 오래된 두려움을 느껴져 당신은 압박을 그만둡니다.

기드온 미즈라의 메모에서 **기드온이 애나벨 리의 이야기를 들려주었다라**고 기록합니다.

카드를 3장 뽑습니다. 기디온 미즈라의 관계 레벨을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

기드온 3: 대신 대화는 따개비 제거에 대한 독백으로 이어집니다. 기디온이 한때 즐겼던 맛있는 전복 찌개에 대해 장황하게 설명하자 당신은 정중하게 양해를 구합니다.

카드를 3장 뽑습니다. 기디온 미즈라의 관계 레벨을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 7: 주디스 파크

주디스 1: 주디스는 애트워드가의 집 옆면에 기대어 지나가는 사람들을 관찰하면서 소총을 닦고 있습니다. "이 사랑스러운 어린 양들은 그들을 안전하게 지키기 위해 내가 어떤 일을 겪어야 하는지 조차 모릅니다. 그리고 절대로 그럴 일이 없기를 바라요, 조모." 당신은 그녀가 자신의 소총을 겨냥하고 있는 것이 당신이 아닌 것을 알고 있습니다. 그녀는 당신의 존재를 알아차린 듯 갑자기 멈춰 서서 당신과 시선을 맞춥니다.

주디스 파크의 메모를 확인합니다.

주디스가 당신의 엉덩이를 구했다면 **주디스 2**로 진행합니다.

그렇지 않으면 카드 1장을 뽑습니다. 당신은 비용을 무시하고 손에 있는 **무기** 카드를 플레이할 수 있습니다.

주디스 2: "그 곰은 살아 있고 당신에게 채취를 묻혔다고 확신해요." 주디스가 침울한 표정으로 말합니다. "여기 있는 동물 중 일부는 믿을 수 없을 정도로 똑똑해요. 너무나요. 오늘 밤엔 정말 끔찍한 일이 일어날 거라고 장담할 수 있어요. 다시는 숲 근처에도 가지 마세요."

당신은 다음 사항을 결정해야 합니다 (하나 선택):

"제 몸은 제가 알아서 하겠습니다." **주디스 3**으로 진행합니다.

"우리를 구해주셔서 감사합니다." **주디스 4**로 건너뜁니다.

주디스 3: 주디스가 당신을 살펴보며 당신을 평가합니다. "조사에는 당신 같은 사람이 참여해야 한다고 생각했어요. 압박감 속에서도 침착함을 유지할 수 있는 사람." 그녀는 엉덩이에 손을 얹습니다. "감동을 받을 수도 있겠어요."

주디스 파크의 관계 레벨을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

주디스 4: "고마워요? 당신을 구해줘서요?" 주디스는 눈썹을 치켜뜹니다. "천만에요. 그냥 내가 해야할 일을 하는 것뿐이에여."

주디스 파크의 관계 레벨을 낮추십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 8: 테오 피터스

테오가 곰의 주의를 산만하게 한 경우:

테오는 학교 운동장에서 일어나 많은 사랑을 받은 '해저 20,000연맹'의 사본을 움켜쥐고 있습니다. "미리암 수녀님은 제가 책을 사달라고 부탁했을 때 화를 냈어요. 하지만 저는 이 책을 되돌려 놓기 싫었어요." 라고 그가 말합니다. "저는 항상 바다 가장 밑바닥까지 가보고 싶었어요. 내가 죽지않는 한 말이죠." 그가 여러분을 베일 주위로 태워다 주는 동안, 테오는 사색적인 표정을 짓고 있습니다. "저는 그 곰이 잊혀지지가 않아요. 이제 저는 왜 레이첼 부인이 우리에게 밤에 나가지 말라고 하는지 알겠어요. 지난 몇 달 동안 어떤 사람들은 실종되었어요. 베니, 에디 수녀님. 제가 결코 기억할 수없는 한 아이. 우리는 사라지는 사람들에 대해 이야기하지 않아요."

어느 장소로든 즉시 이동이 가능합니다.

테오 피터스의 관계 수준을 높이십시오.

각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

그렇지 않으면:

테오는 많은 사랑을 받은 '해저 20,000연맹'의 사본을 들고 학교 운동장에 서 있습니다. "내가 책을 사달라고 했을 때 미리암 자매는 화를 냈습니다. 하지만 저는 이 책을 되돌려 놓기 싫었어요" 라고 말합니다. "저는 항상 바다 가장 밑바닥까지 가보고 싶었어요. 내가 죽지않는 한 말이죠."

어느 장소로든 즉시 이동이 가능합니다.

코덱스 9: 하숙집

옴스테드 씨는 즙이 많은 과일과 지글지글 끓는 고기가 가득 담긴 요리를 차리며 귀하의 질문에 기꺼이 답변합니다. "오늘 저녁 댄스 파티에 참석하는 것을 잊지 마세요. 다들 거기 있을 거예요"라고 말하며 그녀는 웃습니다. 음식 냄새에 군침이 돌지만, 동시에 매운 느낌도 듭니다.

해결하려면 아래 옵션 중 하나를 선택하세요. 하숙집의 조사자들은 그룹으로서 추가 옵션을 선택하기 위해 원하는 만큼의 행동을 소비할 수 있습니다. 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

"레아는 교차로에서 잔치를 준비하기로 되어 있었습니다. 그녀에게 도움을 주면 그녀는 감사해할 것입니다." 하숙집에 있는 조사자은 즉시 교차로 이동할 수 있습니다.

"시몬은 아마도 들판에 숨어 있을 것입니다." 거주민 조우 세트에서 시몬 애트워드를 찾아 자산 면이 위로 향하게 낡은 방앗간에 배치합니다.

"기드온은 아마도 언제나처럼 공동 홀에 있을 겁니다." 거주민 조우 세트에서 기드온 미즈라를 찾아 자산 면이 위로 향하게 공동 홀에 배치합니다.

코덱스 10: 교차로

레아는 비가 내리자 인형을 방수포로 덮으라고 일꾼 간부들에게 소리칩니다. 수십 개의 작은 거울이 차임벨처럼 울리며 축제 장식이 비를 막아줍니다. 커다란 흰색 텐트 안에서 당신이 다가가자 레아가 위를 올려다봅니다. "아, 타이밍 딱 맞게 오셨네요. 가능한 한 빨리 테드네로 저걸 가져가주세요. 그래주시면 감사합니다." 그녀는 낡은 농기구가 쌓여 있는 상자로 고개를 치켜세웁니다.

카드 1장을 뽑습니다.

당신은 "**심부름을 하고 있다**"는 것을 기억하십시오.

코덱스 11: 헴록 예배당

헴록 예배당 입구는 백금 망토를 입은 주민들로 가득 차 있어 뒤로 돌아갑니다. 뒷문을 열자 조용조용한 대화가 들립니다. 당신은 문을 열어두고 귀를 기울입니다. 부드러운 목소리가 들립니다. "어머니, 말씀하신 대로 이루어질 거예요. 하지만 정확히 왜 우리가 그렇게 해야 하는지 궁금합니다." "질문하거나 대답하는 것이 아닌 순종하는 것이 당신이 지켜야할 자리입니다." 레이첼 부인의 단호한 목소리가 칼처럼 찢어집니다. "이제 당신도 형제들과 합류해야 하고 나도 행렬에 합류해야 합니다. 그냥 내가 시키는 대로 하세요."

거주민 조우 세트에서 레이첼 부인을 찾아 자산 면이 위로 향하게 헴록 예배당에 배치합니다.

코덱스 12: 낡은 방앗간

잡목이 무성한 곳을 둘러보는 동안 낡은 방앗간은 이상할 정도로 조용합니다. 천둥소리가 머리 위로 울리자 다리가 긴 메뚜기 한 마리가 공중을 날아다닙니다. 당신은 그 곤충이 기형적인 검은색 날개를 가지고 있다는 것을 알게 되었습니다.

카드를 3장 뽑습니다.

코덱스 13: 애트워드가의 집

윌리엄과 리버가 논쟁하는 것을 들립니다. "우리에게 남은 건 이것뿐이에요. 우리는 과거에 등을 돌릴 수 없습니다. 우리의 유산입니다." 라고 윌리엄이 주장합니다. 리버는 신랄한 표정으로 끼어듭니다. "헴록 유산은 죽었습니다. 그리고 나는 이 질척질척한 섬을 천국으로 만들려는 할렘의 몇몇 구매자들을 알고 있습니다."

귀하는 다음 사항을 결정해야 합니다 (하나 선택).

"윌리엄의 말이 일리가 있어요." (윌리엄 헴록의 관계 수준이 2 이상일 경우에만 이 옵션을 선택할 수 있습니다.) 거주민 조우 세트에서 윌리엄 헴록을 찾아 자산 면이 위로 향하게 애트워드가의 집에 배치합니다.

"리버의 말에 일리가 있어요." (리버 호쏜의 관계 수준이 2이상인 경우에만 이 옵션을 선택할 수 있습니다.) 거주민 조우 세트에서 리버 호쏜을 찾아 자산 면이 위로 향하게 애트워드가의 집에 배치합니다.

그들이 싸우게 놔둡니다. 계속 진행합니다.

두 사람은 믿을 수 없을 정도로 개인적인 모욕을 주고받는 동안 천둥소리가 둘 모두를 침묵시킵니다. 당신을 보는 윌리엄의 눈썹이 찌푸려집니다. 리버도 돌아서 얼굴을 찡그립니다. 불안한 침묵이 흐르고, 당신은 둘의 매우 민감한 대화를 방금 도청했다는 사실을 깨닫게 됩니다.

윌리엄 헴록과 리버 호쏜의 관계 수준을 낮추십시오.

코덱스 14: 테드의 잡화점

심부름을 하고 있는 경우:

둔탁한 소리를 내며 농기구 상자를 카운터 위에 떨어뜨립니다. 주인은 그것들을 집어넣으면서 미소를 짓습니다. "레아가 이것에 대해 매우 감사할 거에요. 내일 큰 잔치를 벌일 준비가 되어있나요?" 그는 가죽 같은 육포 조각을 씹으며 병에 침을 뱉습니다.

레아 애트워드의 관계 수준을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

그렇지 않으면:

"무엇을 사시겠나요?" 주인이 웃습니다. "적어도 태드는 그렇게 말하곤 했어요." 태드가 어디 있느냐고 물으니 그는 조용히 어디론가 갑니다.

비용을 무시하고 덱에서 **물품** 자산을 검색하고 플레이 하는 데 자원 3개를 소비할 수 있습니다.
조사자는 "심부름을 하고 있는" 경우 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

코덱스 15: 베일 학교 건물

"여긴 서점이 아니라 도서관이에요!" 화가 난 빨간 머리의 선생님이 소리칩니다. 테오는 학교에서 나와 학교 아이들이 태클을 가하는 순간 엉뚱한 미소를 짓습니다.

거주민 조우 세트에서 테오 피터스를 찾아 자산 면이 위로 향하게 베일 학교 건물에 배치합니다.

코덱스 16: 공동 홀

"특별한 사람에게 선물을 보내고 싶으신가요?" 마사 진은 화려한 리본으로 묶인 깔끔하게 엮은 선물 상자를 손짓합니다. "본토로 보내고 싶은 것은 내일 아침까지 기다려야 할 것 같아요. 우체부가 또 발이 묶였어요."

조사자는 자신의 덱, 버린 더미, 손에서 스토리 **물품** 자산을 찾아 덱에서 영구적으로 제거할 수 있습니다.
그렇다면 캠페인 기록지를 확인하고 관계 수준이 2 이하인 거주민을 선택하십시오.
선택한 거주민의 관계 수준을 높이십시오.
각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다

코덱스 17: 저주

거울 더미에 기대어 아래를 내려다보면 자신의 모습이 뒤를 바라보고 있는 것을 볼 수 있습니다. 당신의 특징이 늘어지고 왠지 달라 보입니다. 당신은 수척하고 지쳐 보입니다. 일어서면 회색의 벗겨지는 피부가 팔뚝에서 벗겨집니다.

아직 덱에 '헴록의 저주'가 없으면 따로 보관해 둔 비의 날 조우 세트에서 헴록의 저주를 찾아 덱에 추가하십시오.
이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
그렇지 않으면 다음 시나리오를 준비하는 동안 덱과 버린 더미에서 헴록의 저주 약점을 검색하여 손에 추가하여 시작합니다.

당신은 (그리고 당신만) 2개의 보너스 경험치를 얻습니다.

사막이 끝날 때까지 읽지 마십시오

결말 1: 마르케즈 박사가 굳은 표정으로 위층에서 내려옵니다. 버티는 붕대를 감은 팔을 보호하며 뒤에서 따라옵니다. 그를 여러번 본 경험으로는 현재 그의 얼굴은 어두워보였습니다. "저는 숲 가장자리를 걷고 있었어요. 아마도 한낮이었을 것에요. 그때가 가장 맛있는 기분을 느꼈어요. 음....."

그는 그것을 말로 표현하려고 애쓴다. "절대적인 기쁨이였어요. 그러다가 나 자신을 잃어버린 것 같았어요. 내가 정상적으로 돌아왔을 때는 밤이었고 나는 꽤 길을 잃은 시점이였어요. 그리고 이제 돌아와서 그 숨 막힐 듯한 느낌을 반성하지 않을 수 없었어요. '고요함 속에서 회상되는 감정'?" 교수는 눈을 굴렸지만 아무 말도 하지 않았습니다.

결말 3으로 건너뜁니다 .

결말 2: 마르케즈 박사가 들어갈 때 문이 쾅 닫힙니다. "레이첼 수녀는 버티가 오늘 아침에 돌아다니는 것을 발견했다고 말했습니다. 나는 그가 애트워드가의 집에서 회복하는 것을 보았는데 그는 괜찮은것 같았습니다. 말도 안되는 소리를 지껄이고 현지 시를 말하고 있었습니다."

결말 3으로 건너뜁니다 .

결말 3: 마라케즈 박사는 진한 커피를 한 잔 따릅니다. "나는 시원한 비를 틈타 진주 능지로 향할 예정입니다. 괜찮다면 같이 가시죠" 라고 말하며 달걀을 한 입 베어 물더니 코를 찡그립니다. "그게 금속 맛 인가요?" 옵스테드 씨가 플랩잭(귀리 케이크)을 잔뜩 들고 주방에서 나와 여러 명의 배고픈 손님들에게 음식을 대접하는 동안 그녀는 눈에 띄지 않게 계란을 손수건에 뱉습니다.

승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X값을 기록하지 마십시오. 각 조사자는 이 서막 동안 보너스 경험치를 얻습니다. 획득한 각 보너스 경험치를 캠페인 로그의 "사용하지 않은 경험치"에 기록하되 **다음 시나리오가 끝날 때까지 아무것도 사용하지 마십시오.**

다음 조사 준비를 시작합니다.

- 다음 시나리오 플레이동안 보관할 자산 1개를 플레이 영역에서 선택하세요. 선택된 자산은 일반적인 게임 시작물에 포함 되지 않습니다. 그 자산을 제외 하고 플레이 영역에서 다른 자산과 부착물을 전부 버립니다.
- 시작 손 크기만큼 카드를 버립니다. 버린 카드 더미를 덱에 섞습니다. (당신의 현재 손은 다음 시나리오의 시작할 손입니다. 새로운 시작에서 카드를 뽑거나 멀리건을 할 수 없습니다.)
- 시작 자원까지 자원을 버립니다.

다음 시나리오 준비 시 규칙 참조 27페이지의 '게임 준비하기' 1~8단계를 건너뜁니다. 캠페인 기록지의 "조사 지역" 표를 확인하고 아직 체크되지 않은 시나리오를 선택합니다.

바위에 기록된 부패한 북쪽지점 광산을 용감하게 지키려면 10페이지로 이동합니다.

오래전에 버려졌던 **헴록 하우스**에 대해 알아보려면 14페이지로 이동합니다.

고요한 황야인 진주 능선을 탐험하시려면 19페이지로 이동합니다.

잃어버린 누이가 있는 북쪽 어콴 해안선을 탐험하려면 23페이지로 이동합니다.

동쪽지구 습지를 조사하고 **깊은 곳에 있는 존재**와 마주칠 위험을 무릅쓰려면 27페이지로 이동합니다.

서막: 둘쨋날 저녁

둘째날 저녁 1: 비가 하루종일 계속됩니다. 저녁 식사를 위해 공동홀에 도착하니 테이블이 방 옆으로 밀려나고 화려한 리본에 걸려 있는 따뜻한 램프가 모여 듭니다. 망토를 두른 현지인들 사이에서 수십명의 새로운 얼굴들이 눈에 띕니다. 바로 본토에서 온 방문객들입니다. 방 중앙에는 부드러운 빛 속에서 두근두근거리는 것처럼 보이는 보라색과 흰색 꽃으로 장식된 커다란 조각품이 어렴풋이 보입니다.

레이첼 수녀가 집회에서 연설을 시작하니 방이 조용해집니다. "친구, 형제 여러분. 여러분 각자는 시간과 빛의 기적입니다. 당신은 당신의 진정한 자아에 대한 약속입니다." 수녀는 말을 하다가 말을 멈춥니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

- 시몬 애트워드의 메모에 **시몬이 살아남았다**라는 내용이 기록되어 있으면 **둘째날 저녁 2**로 진행합니다.
- 그렇지 않으면 **둘째날 저녁 3**으로 건너뜁니다.

둘째날 저녁 2: 기절할 것 같이 몸을 흔들고 있는 여주인의 얼굴 위로 그림자가 드리웁니다. 방 안의 공기가 짙게 소용돌이칩니다. 이제 익숙해진 현기증을 느끼면서 일렁이는 패턴이 빛 속에서 춤을 춥니다. 누군가 레이첼 수녀를 도우려고 앞으로 나오자 그녀는 한 손을 들고 몸을 가눕니다.

- 그렇지 않으면 **둘째날 저녁 4**으로 건너뜁니다.

둘째날 저녁 3: 건장한 인물이 군중을 가르고 지나갑니다. "시몬을 본 사람이 있나요?" 레아 애트워드가 떨리는 목소리로 묻습니다. 그녀는 집회를 빠르게 탐색합니다. "제발. 시몬. 장난치지마" 라고 소리 쳤지만 돌아오는 대답은 없었습니다. 방 안의 공기가 짙게 소용돌이칩니다. "그만해." 레이첼 수녀는 여동생을 쫓아냅니다. 이제 익숙해진 현기증을 느끼면서 일렁이는 패턴이 빛 속에서 춤을 춥니다.

- 캠페인 기록지를 업데이트합니다.
  - 레아 애트워드의 메모에 **레아가 시몬을 찾고 있다**라고 기록합니다.
  - 시몬 애트워드의 이름에 빗금을 긋습니다.
- **둘째날 저녁 4**으로 진행합니다.

둘째날 저녁 4: 레이첼 수녀가 평정을 되찾습니다. "오늘 밤은 일년 중 밤이 가장 짧은 날입니다 그리고 내일은 영원의 시작입니다. 그러니 오늘 밤에는 춤을 춥시다." 열광적인 박수가 터져 나옵니다. 구석에서는 오합지졸 밴드가 연주를 시작합니다. 몇몇 친근한 얼굴들이 당신에게 합류하라고 손짓합니다.

함께 춤을 추고 싶은 사람을 선택할 수 있습니다. 각 조사자는 한 번에 한 명씩 다음 중에서 다른 코덱스 항목을 선택할 수 있습니다(조사자가 한 명뿐이라면 대신 두 명을 선택하여 해결할 수 있습니다). 거주민의 이름에 줄이 그어져 있으면 해당 코덱스를 선택할 수 없습니다. 적절한 수의 항목을 읽은 후 결말 1(45페이지)로 진행합니다.

- 레이첼 수녀가 방을 지켜보고 있습니다(◮ 1).
- 저녁 식사 식탁 옆에 완전히 지쳐 보이는 레아가 있습니다(◮ 2).
- 시몬은 아이들에게 새 소리를 들려주고 있습니다(◮ 3).
- 윌리엄은 구석에 앉아 그의 가족 유산에 대한 과장된 시의 첫 줄을 쓰고 있습니다(◮ 4).
- 리버가 댄스 플로어를 찢어 버리고 있습니다(◮ 5).
- 기드온은 춤추는 곳 근처의 의자에 앉아 있습니다(◮ 6).
- 주디스는 입구 옆에 서서 문을 지켜보고 있습니다(◮ 7).
- 테오는 군중 속에서 리듬에 맞춰 고개 끄덕이고 있습니다(◮ 8).
- 혼자서 춤을 춥니다(◮ 9).
- 사냥복을 입은 여성이 방 가장자리에 서 있습니다(◮ Ω).
- 마르케즈 박사가 방 건너편에서 당신을 쳐다보고 있습니다(◮ Θ).

코덱스: 둘쨋날 저녁

둘쨋날 서막동안 43~44페이지의 다음 항목을 지시가 있을 때만 읽으십시오.

◮ 코덱스 1: 레이첼 수녀

베일의 여주인은 팔짱을 끼고 군중들 사이에서 떨어져 서 있습니다. 방을 바라보는 그녀의 뺨에는 눈물이 반짝거리고 있습니다. 당신은 그녀에게 다가가서 춤을 춰달라고 부탁합니다. "죄송합니다. 나는 할 수 없습니다." 라고 그녀는 대답합니다. 그녀의 목소리에는 긴장감이 뚜렷했고, 당신은 문제가 무엇인지 묻습니다. "우리는 이생에서 많은 것을 포기하라는 부름을 받았습니다. 우리가 얻는 것이 그만한 가치가 있기를 기도할 뿐입니다."

레이첼 수녀의 메모에 **레이첼 수녀가 자신의 의심을 공유했다**라고 기록합니다.

◮ 코덱스 2: 레아 애트워드

레아가 시몬을 찾고 있다면:

당신은 레아가 저녁 식사 식탁 옆에 서서 손을 떨고 있는 것을 발견합니다. "시몬은 최근 '마이너 클럽'에 대해 계속 이야기했어요. 혹시…" 그녀의 얼굴이 창백해졌습니다. "미안해요, 지금은 춤을 출 수 없어요."

그렇지 않으면:

레아는 당신과 함께 나무 바닥으로 나가서 함께 춤을 춥니다. 비록 그녀는 음악에 보조를 맞추지는 못하지만 놀라울 정도로 쉽게 당신의 발을 쓸어버리고 당신을 빙빙 돌립니다. 당신이 고개를 뒤로 젖히자 다른 사람이 환호합니다.

레아 애트워드의 메모에 **레아와 춤을 추었다**라고 기록합니다.

◮ 코덱스 3: 시몬 애트워드

시몬 애트워드와의 관계 수준이 3이상이라면:

"텍사스 토미를 맞이할 준비를 하세요!" 밴드가 템포를 높이자 시몬은 머리 위로 손을 흔들고 있습니다. "나쁘지 않아요, 나쁘지 않아요." 뭔가 차갑고 미끄러운 느낌이 다리를 타고 올라옵니다. 당신이 발목 주위의 가터뱀을 떼내자 그는 장난스럽게 미소를 짓습니다.

시몬 애트워드의 메모에 **시몬과 춤을 추었다**라고 기록합니다.

그렇지 않으면:

"미안해요. 그런데 좀 지루하시네요." 시몬이 어깨를 으쓱합니다. "텍사스 토미를 맞이할 준비를 하세요!" 그는 친구들에게 소리칩니다.

◮ 코덱스 4: 윌리엄 헴록

윌리엄 헴록과의 관계 수준이 3이상이라면:

"몇 년이나 지났고 연습도 안 됐는데 괜찮겠습니까?" 윌리엄이 댄스 플로어에 합류하여 왈츠를 추게 합니다. 몇 번의 충돌과 어색한 실수 끝에 댄스는 다행히 일찍 끝났습니다. 나이 든 헴록은 구석에 다시 자리를 잡으면서 매우 기뻐하는 것 같았습니다.

윌리엄 헴록의 메모에 **윌리엄과 춤을 추었다**라고 기록합니다.

그렇지 않으면:

"오랜 시간이 지났고 저는 연습을 그만뒀습니다." 윌리엄이 재킷을 펴며 말합니다. "하지만 물어봐줘서 고맙습니다."

코덱스 5: 리버 호쏜

리버 호쏜과의 관계 수준 3이상인 경우:

"앞으로 점프 그리고 뒤로 물러나세요!" 리버는 주변의 모든 사람에게 블랙 바텀 댄스에 대한 지시를 내립니다. 다른 사람들이 보조를 맞추려고 애쓰는 동안 당신은 리버와 눈을 맞추쳤고 그들의 움직임을 따라갑니다. 춤이 끝나자 리버가 어깨를 두드립니다. "나쁘지 않았어요. 정말 나쁘지 않았어요."

리버 호쏜의 메모에 **리버와 춤을 추었다**라고 기록합니다.

그렇지 않으면:

"미안하지만 당신은 따라할 수 없을 거에요."리버가 다른 댄서들에게 블랙 바텀을 가르칩니다. 불행하게도 당신은 성공하지 못합니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

기드온 미즈라와의 관계 수준 3이상인 경우:

"음. 하지만 양키 두들 춤을 추는 경우에만 가능하지." 기드온이 발랄한 미소를 지으며 말합니다. 당신은 밴드에 가서 요청을 했고, 돌아와 음악에 맞춰 몸을 흔들고 있는 늙은 선원을 찾습니다. "내 조카 가브리엘라가 이 노래를 좋아했지. 몇 년 동안 못 봤는데…"

기드온 미즈라의 메모에 **기드온과 춤을 추었다**라고 기록합니다.

그렇지 않으면:

"난 그럴 수가 없어." 기디온이 고개를젓습니다. "이 낡은 엉덩이가 예전 같지 않아."

코덱스 7: 주디스 파크

주디스 파크와의 관계 수준 3이상인 경우:

"일을 해야 하는데 도대체 뭐죠?" 주디스는 댄스 플로어에서 당신과 합류하면서 경쾌하게 미소를 짓습니다. 경호원은 찰스턴과 폭스 트로트를 당신을 리드하면서 놀라울 정도로 훌륭하게 춤을 춥니다. "기대했던 것보다 더 재미있었어요." 그녀가 뺨을 붉히며 말합니다.

주디스 파크의 메모에 **주디스와 춤을 추었다**라고 기록합니다.

그렇지 않으면:

"죄송하지만 저는 일하는 중이에요." 주디스가 말합니다. "한 번은 공동 홀 저녁 식사 중에 늑대 한 마리가 방황하고 있었어요. 다시는 그런 일이 일어나도록 놔둘 수 없어요." 그녀는 총개머리판에 한 손을 얹습니다.

코덱스 8: 테오 피터스

테오 피터스와의 관계 수준 3이상인 경우:

"하지만 우리가 이미 춤을 추고 있는데 어떻게 나에게 당신과 함께 춤을 추자고 요청할 수 있나요?" 테오는 박자를 초월하여 음악에 맞춰 킥킥 웃습니다. 그는 거의 진흙탕에 빠질 뻔했지만 당신은 제 시간에 그를 잡았습니다. "내 생각엔 당신이 내 생명을 구한 것 같아요." 그는 헐떡거립니다.

테오 피터스의 메모에 **테오와 춤을 추었다**라고 기록합니다.

그렇지 않으면:

"고마워요. 하지만 저는... " 테오는 인파 속으로 미끄러져 들어가 춤추는 커플에게 달려들었고, 그 커플은 또 다른 6명의 파티 참가자들을 넘어뜨렸습니다. 홀은 잠시 조용해졌습니다. "저는 괜찮아요!" 테오는 벌떡 일어나며 소리칩니다.

코덱스 9 : 혼자서 춤추기

당신은 음악에 맞춰 이동합니다. 바깥 하늘이 어두워지면서 희미한 빛이 각 얼굴을 부드럽고 어두운 그림자로 드리웁니다. 눈에 띄는 존재감이 방을 뒤덮고 춤추는 인물들 사이를 움직이며 감각을 둔화시킵니다. 잠시뿐인 듯한 느낌에 눈을 감습니다. 눈을 떠보니 당신은 바닥에 누워있었습니다. 몇몇 댄서들이 당신 주위에 서 있고 누군가 당신이 일어설 수 있도록 도와줍니다.

각 조사자는 1개의 보너스 경험치를 얻습니다.

코덱스 Ω: 헬렌 피터스

캠페기록지를 확인합니다. **헬렌이 조사단에 참여한** 경우 :

"당신이 절대 묻지 않을 거라고 생각했어요."헬렌이 미소를 짓습니다. 당신은 최선을 다해 그녀와 보조를 맞춥니다. 그녀는 놀라울 정도로 민첩하게 춤을 추었고, 노래가 경쾌한 곡에서 명상적인 곡으로 바뀌면 여러분을 리드합니다. 춤이 끝나자 당신은 군중을 바라보며 모두가 똑같은 멍한 미소를 지으며 바라보고 있는 것을 느낍니다.

캠페인 기록지에 **헬렌과 춤을 추었다**라고 기록합니다.

피터스 가족이 재회했다면: 헬렌 피터스는 투박한 옷차림을 입고 홀 입구에 서 있습니다. 리지는 근처에 서서 댄스 플로어를 바라보고 있습니다. 헬렌에게 춤을 추자고 하면 그녀는 쓴웃음을 지으며 고개를 젓습니다. "그냥 고맙다는 말을 할려고 왔어요. 그리고 부탁할 것도 있고요."

당신이 그녀에게 그게뭔지 물었고, 그녀는 따뜻하게 웃습니다. "조사를 도와드릴게요. 리지는 포틀랜드에서 안전할 거예요. 그리고 부탁할 건 내가 동생이 떠나도록 설득할 수 있도록 도와달라는 거죠."

캠페인 기록지에 **헬렌 피터스가 조사단에 참여했다**고 기록합니다.

조사자 중 누구라도 헬렌 피터스 스토리 자산을 자신의 덱에 추가 할 수 있습니다. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
이 카드는 다음 조우 세트 아이콘으로 표시된 거주민 조우 세트에서 찾을수 있습니다.

그렇지 않으면:

당신은 테오와 말다툼을 벌이고 있는 사냥복을 입은 여자를 찾기 위해 다가갑니다. "마지막으로 누나, 난 못해. 여기에 내가 필요해."테오는 당황하며 말합니다. 그녀는 그에게 불쌍한 표정을 짓습니다. "수녀는 정말 그렇게 생각할까?" 테오는 그녀를 노려봅니다. "그냥 가." 그가 무섭게 말합니다.

테오 피터스의 메모에 **테오가 가족을 거부했다**고 기록합니다.

코덱스 Θ: 로사 마르케즈 박사

마르케즈 박사는 "나중에 밖에서 만납시다."라고 말합니다. 당신이 그녀에게 이유를 묻자 그녀는 고개를 젓습니다. "여기가 제가 논의하고 싶은 마지막 장소입니다. 얘기하기 전에 물품을 좀 모아야겠습니다.당신도 그렇게 하시길 권합니다."

각 조사자는 추가 자원 2개를 가지고 다음 시나리오를 시작합니다.

서막이 끝날 때까지
읽지 마시오

결말 1: 저녁 중반쯤에 댄스 파티는 멈췄습니다. 밖에는 비가 추적추적 내리는 동안, 춤추는 사람들은 어두운 광장에서 연기처럼 움직입니다. 마르케즈 박사가 방 옆으로 오라고 신호를 보냅니다. "여기 뭔가 아주 잘못된 것 같습니다."그녀가 낮은 소리로 말합니다. "베일의 구성원 중 실종된 사람은 아마 십여 명쯤 될 겁니다. 심지어 지난 며칠 사이에 사라진 사람도 있죠." 레이첼 수녀는 행복한 걱정을 하지 않는 것 같아 보입니다. 그리고 모두가 말하는 '경이로움'이 있습니다. 여기서 느끼는'경이로운' 느낌은 단순한 저산소증이 아닌 것 같다는 의심이 들기 시작했습니다." 당신은 지난 며칠 동안 자신의 현기증과 이상한 행복감을 언급했습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

◈ **진주 부인의 일기장을 되찾았다**면 **결말 2**로 진행합니다.

◈ 그렇지 않으면 **결말 3**으로 건너뜁니다.

결말 2: 교수에게 진주 부인의 일기장을 건네줍니다. "그나저나 이것을 복구해 주셔서 감사합니다. 그것은 매혹적인 읽기입니다. 인생의 마지막 해에 진주 부인은 환각과 만성 소모성 질환에 시달렸습니다. 그것이 무엇이든 그것은 근육, 장기, 인지 기능을 파괴하기 전에 빠른 돌연변이를 유발합니다. 행간을 읽어보면 능선을 파괴한 사건 이전에 진주가의 가족 전체가 비슷한 영향을 받았다는 걸 알 수 있습니다."

조사자 중 누구라도 자신의 덱에 진주가의 일기 이야기 자산을 추가할 수 있습니다. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다. 다음 조우 세트 아이콘으로 표시되는 가보 조우 세트에서 카드를 찾을 수 있습니다.

결말 3으로 진행합니다.

결말 3: 헴록 섬에 대한 자신의 관찰을 공유합니다. 이곳의 생물들은 단순한 '경이로운 것' 이상으로, 병약하고 영양실조이거나 공격적으로 활기가 넘칩니다. 마르케즈 박사가 고개를 끄덕입니다. "모든 것이 영향을받습니다. 병난.배고픈.돌연변이. 그리고 그것은 모두 고도로 현지화되어 있습니다. 다른 곳에서는 이러한 이상한 현상에 대한 보고가 없었습니다. 여기 밖에 없습니다." 그녀는 섬의 구겨진 지도를 작성하고 북쪽 언덕을 가리킵니다. "진주 능선은 파괴된 이후 지난 20년 동안 회복되지 않았습니다."

마르케즈는동쪽지구 습지와 진주 과수원에서 가져온 유리질 나뭇가지 두 개를 들고 지도에 진주 능선 주변에 고리를 그립니다. "오늘 아침에 있던 달걀을 보니 퉁구스카 사건 이후의 보도가 생각나더군요. 운석은 수 마일에 걸쳐 러시아 시골 지역을 휩쓸었지만 지역 주민들에게 미치는 영향은 훨씬 더 파괴적이었습니다. 식품 저장소는 중독되고 가축이 멸망했었습니다. 또한 인근 마을은 대대로 살았던 가족들이 굶주림이나 그 이상으로 사망하면서 점차 황폐화되었습니다. "그녀는 첫 번째 동그라미에 더 큰 동심원을 그립니다.

"아무도 유성에 대해 말한 적이 없지만 진주 사유지 앞의 거대한 싱크홀로 판단하면 바위에서 뭔가가 튀어나온 것 같습니다. 내 이론은 광산 작업이 광맥을 열어 섬에 영향을 미치는 모든 독가스나 광물을 방출했다는 것입니다." 마르케스 박사의 표정이 심각해졌습니다. "다른 할 말이 있습니다. 여기서는 안됩니다. 저를 따라오세요. "홀 밖으로 교수를 따라가던 중, 건장한 인물과 부딪칩니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

◈ **버티가 구출되었다**면 **결말 4**로 진행합니다.

◈ 그렇지 않으면 **결말 5**로 건너뜁니다.

결말 4: "정말 죄송합니다." 버티가 말합니다. "교수! 당신은! 일찍 주무신 줄 알았는데요." 그의 눈이 커집니다. "우리가 음모를 꾸미는 걸까요? 측량? 저도 그러고 싶은데..." 마르케즈 박사가 날카로운 눈빛으로 그의 말을 끊습니다. "버티, 어젯밤에 이어 오늘 밤은 방에 머물면서 쉬는 것이 가장 좋을 것 같습니다."젊은 조수는 상당히 상처받은 것처럼 보였지만 반대하지는 않습니다. "알겠습니다." 그가 중얼거립니다.

결말 6으로 건너뜁니다.

결말 5: "짜증나게... 죄송합니다." 버티가 비방합니다. 그리고 그의 얼굴에 멍한 미소가 번집니다. "그들은 나에게 당신에 대해 걱정하지 말라고 했어요. 사람들은 나에게 말했어요. 사람들은." 버티는 사람들에게 손짓을 합니다.

"그곳. 나는 깨달음을 얻었지만 그것을 꽤 잊었어요. 레이첼 수녀가 저를 돌봐주었죠. 그들은 나에게 나중에 더 많은 춤과 큰 모닥불이 있을 것이라고 말했어요."

"당신은 쉬어야 합니다. 하숙집으로 돌아가세요."라고 마르케즈는 주장합니다. 버티가 빠져나가는 동안 그녀의 말을 들었는지도 확신할 수 없습니다.

캠페인 기록지에 **버티가 깨달음을 얻었다**라고 기록합니다.

결말 6으로 진행합니다.

결말 6: "우리는 그를 개입시킬 필요가 없었습니다. 어쨌든 그는 현장보다 실험실이 더 나을 겁니다."마르케즈□□박사가 당신을 밖으로 안내합니다. "오늘 능선에서 크고 굶주린 뭔가가 저를 따라왔습니다. 저는 옛 애트워드 농장에 대피소를 마련하려고 했으나 판자로 막혀 있었습니다. 창문과 문. 뭔가 끔찍한 냄새가 났습니다. 내부에서 무슨 소리가 들리더군요."라고 그녀는 냉정하게 말합니다. 좀 더 설명해달라고 했지만 그녀는 고개를 젓습니다.

"이 곳은 확실히 보이는 것과는 뭔가가 다릅니다. 베일 사람들이 그 오래된 농가에 무엇을 숨기고 있는지는 모르겠지만, 알아낼 생각입니다."

각 조사자는 이 서막 동안 획득한 보너스 경험치를 얻습니다. **획득한 각 보너스 경험치를 캠페인 기록지의 "사용하지 않은 경험치"에 기록하되 다음 시나리오가 끝날 때까지 사용하지 마십시오.**

조사자는 결정해야 합니다(하나를 선택).

◈ 마르케즈 박사의 안내를 따라 애트워드 농장으로 가세요. 베일은 무엇을 숨기고 있을까요? 46페이지의 **가장 긴 밤**으로 진행합니다.

◈ 밤에는 헴록 섬의 독특한 생태계에 대한 더 많은 정보를 수집하세요. 캠페인 기록지의 "조사 영역" 표를 확인하고 아직 선택하지 않은 시나리오를 선택하세요. 그렇게 하면 남은 캠페인 기간 동안 ☠토큰 1개, ◆토큰 1개, ✱토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가하세요.

Machine Translated by Google

시나리오: 가장 긴 밤

도입부 1: 애트워드 농장에 다가가니 구름이 물러나고 풍경에 흐릿한 그림자를 드리우는 핏빛 일몰이 드러납니다. 당신은 마르케즈 박사님을 따라 방치된 우리와 헛간을 지나 버려진 농가의 뒷 현관으로 향합니다. 교수가 널빤지 창문 아래에 쇠지렛대를 끼울 때 뒷주머니에 리볼버가 들어 있는 것을 발견합니다. "그냥 약간의 보험입니다." 그녀가 말합니다. 창문에서 보드를 들어 올리는데 시간이 걸립니다. 교수를 따라 올라가자 썩은 냄새와 소독약 냄새로 감각이 따끔거립니다. 눈이 어둠에 익숙해지니 참혹한 장면이 보입니다. 더러운 간이침대가 벽을 따라 늘어서 있고 바닥에는 쓰레기가 줄지어 있으며 열 명의 사람들이 간이침대에 누워 벽에 기대어 앉아 있었습니다. 그들의 피부는 매듭이 있고 단단하며 날카로운 박차와 힘줄로 가득 차 있습니다. 그들 중 몇몇은 축 늘어진 살덩어리를 가지고 있는데 곧 내장이라는 것을 깨닫게 됩니다. 다른 사람들은 흐릿한 눈으로 당신을 올려다보고, 회색의 가루 같은 피부를 가진 다른 사람들은 누워서 움직이지 않고 천장을 쳐다보고 있습니다. "당신은 여기 있어서는 안됩니다."라는 목소리가 들립니다. 너덜너덜한 베일 망토를 입은 대머리 남자가 당신을 향해 다가옵니다. 마르케즈 박사는 어둠 속에서 눈을 가늘게 뜹니다. "테드? 잡화점에서부터였나요?" 그가 대답하기도 전에 현관에서 목소리가 들립니다. 찰칵 소리와 함께 현관문이 열릴려고 히자 당신과 마르케즈 박사는 부서진 가구 더미 뒤로 달려갑니다. 레이첼 수녀와 망토를 입은 여섯명의 인물과 병든 지역 주민들 몇 명과 함께 들어옵니다. 수녀는 환하게 웃으며 방을 향해 말합니다. "나의 별 아이들. 마침내 당신의 시간이 왔습니다. 당신은 길을 준비하실 것입니다." 그녀는 몸을 굽혀 휠체어에 묶인 여성의 손을 잡습니다. "여러분 모두는 온전해졌습니다. 그리고 이제 당신은 영원히 다른 자아와 합류하게 될 것입니다."

조사자들은 다음 사항을 결정해야 합니다(하나 선택).

- 레이첼 수녀와 맞서세요. **도입부** 2로 진행합니다.
- 계속 숨으세요. **도입부** 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 당신은 마르케즈 박사와 함께 모습을 드러냅니다. "이것은 야만적입니다. 이 사람들은 병원에 속해 있어야 합니다!" 교수가 그녀를 향해 소리칩니다.

- 남은 캠페인 기간 동안 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.
- **도입부** 4로 진행합니다.

도입부 3:악취가 나는 바람이 무거운 공기를 휘젓는 동안 당신은 조용히 기다립니다. 태드가 레이첼 수녀에게 무엇인가 말하기 위해 어슬렁어슬렁 나아갑니다. "여기에 쥐새끼가 있습니다." 그는 당신이 숨어 있는 곳을 가리킵니다. 잠시 후, 당신과 교수는 거칠게 공개된 곳으로 끌려나갑니다.

- 남은 캠페인 기간 동안 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.
- **도입부** 4로 진행합니다.

도입부 4: 레이첼 수녀가 인자하게 웃습니다. "나의 아이들아. 그들을 볼 시간이 되기 전까지는 우리는 볼 수 없다. 하지만 난 안다, 이곳이 우리의 승천을 목도할 수 있는 것이라는 걸." 그녀는 두 팔을 벌리고 환호하는 포즈를 취합니다. "우리 각자는 창조에서 자신의 위치를 받아들입니다. 우리는 기존 의학의 한계을 넘어 재구성 되었습니다. 외부인에게는 그것이 어리석고 심지어 잔인해 보일 수도 있다는 것을 이해합니다. 그러나 우리 각자는 자신의 의지로 여기에 왔습니다. 당신도 마찬가지입니다." 방이 동의하는 듯 울렁입니다."당신들은 속고 있는 거예요! 모르겠어요?" 마르케즈 박사는 화가 나서 말합니다. "이 사람들은 죽어가고 있어요!"당신은 도움이 될만한 것들이 있길 바라며 방을 수색합니다.

켐페인 기록지에서 함께 춤을 추었던 각 거주민을 확인합니다.

- 2명이상의 거주민과 함께 춤을 추었다면 **도입부** 5로 진행합니다.
- 정확히 1명의 거주민과 춤을 추었다면 **도입부** 6으로 건너뜁니다.
- 그렇지 않으면 **도입부** 7로 건너뜁니다.

도입부 5: 후드를 쓴 여러 인물들이 후드를 뒤로 젖히고 당신 뒤에 섭니다. 그들은 불과 몇 시간 전에 함께 춤을 추었던 친구들입니다. 레이첼 수녀는 차례대로 당신과 그들을 응시합니다. "그럼 그러세요. 하지만 우리는 밀이고. 당신은 겨입니다.(우리는 금이고 당신은 돌입니다)"

- 남은 캠페인 기간 동안 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.
- **도입부** 8로 건너뜁니다.

도입부 6:레이첼 수녀 뒤에서 한 인물이 나타나 여러분 곁으로 다가옵니다. 불과 몇 시간 전에 같이 춤을 췄던 그 친구입니다. 레이첼 수녀는 당신들을 씁쓸하게 여깁니다. "그럼 그러세요. 하지만 우리는 밀이고. 당신은겨입니다.(우리는 금이고 당신은 돌입니다)"

- 남은 캠페인 기간 동안 토큰 1개와 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.
- **도입부** 8로 건너뜁니다.

도입부 7: 마르케즈 박사의 간청은 응답되지 않은 채 공중에 떠 있습니다. 포로들과 후드를 쓴 인물들은 레이첼 수녀가 근심스러운미소로 당신을 바라보는 동안 침묵을 지키고 있습니다. "아, 제 아이들입니다. 베일의 사람들은 모두 가족입니다. 우리는 각자 자신의 위치를 알고 있습니다. 당신은 아직 당신의 것을 배울 수 있습니다."

- 캠페인 기록지에 조사자들이 **가장 긴 밤을 혼자서 직면했다**라고 기록합니다.
- 남은 캠페인 기간 동안 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가합니다.
- **도입부** 8로 진행합니다.

도입부 8: 방을 가리키며 레이첼 부인의 눈은 눈물로 가득 차 있습니다. "당신의 희생은 헛되지 않습니다. 오늘 밤, 당신들은 각자 창조의 자리를 이행하고 내일 위대한 승천을 위해 우리와 함께 할 것입니다." 그녀는 당신에게 말할 때 걱정스러운 미소를 짓습니다. "이것은 당신이 희생하는 것이 아닙니다. 제발 베일로 돌아가세요." 마르케즈 박사는 대답을 듣자 불쾌한 표정을 짓습니다. 행렬을 따라 떠나는 레이첼 어머니의 눈에는 눈물이 보입니다. "그녀의 '창조의 자리를 이행한다'는 의미는 무엇인가요?" 마르케즈 박사는 팔뚝에서 비늘 모양의 성장물을 문지르며 태드에게 물었습니다. 대머리 남자는 미소를 짓습니다.

"내일, 핏빛 달이 우리의 승천을 알립니다. 하지만 오늘 밤, 일년 중 가장 짧은 밤에, 숲과 들판의 모든 생물체가 우리의 여행을 완료하도록 도울 것입니다." "미안하지만, 아직 제 질문에 대답하지 않습니다"라고 교수는 대답합니다. 태드가 씨익 웃습니다. "우리는 모두 삼켜질 것입니다. 그것은 우리가 이 희생을 할 곳입니다." 그가 수평선을 바라볼 때, 애절한 울부짖음의 합창이 들판에 울려 퍼집니다. 교수는 겁에 질린 채 태드를 바라봅니다. "당신이 그렇게 할 것처럼," 그녀가 말합니다. 당신은 그녀를 밖으로 따라갑니다. 어두운 모양들이 먼 언덕에 윤곽을 드러내고 있습니다. 교수는 잠시 생각에 잠겼다가, 날카로운 숨을 쉽니다. "그들 중 누가 제정신인지 의심스럽습니다. 하지만 아마도 우리가 충분히 오래 버티면, 우리는 그들에게 적절한 보살핌과 관심을 받을 수 있을 것입니다." 당신은 농장을 지나 구불구불한 들판을 바라봅니다. 당신은 일몰 전에 포획된 사람들을 대피시킬 시간이 없습니다. 게다가, 그들이 당신을 따를 것이라는 보장도 없습니다. 그러나 당신은 그들이 당신을 따를 것이라는 것을 전혀 없습니다. 그러나 당신은 시도해야 합니다. 당신과 교수는 함께, 준비를 위해 무너져 내리는 농장을 청소합니다. 당신은 이 장소를 강화하기 위한 나무 조각, 철조망, 그리고 오래된 덫 장비를 발견합니다. 만약 당신이 그 밤을 버틸 수 있다면, 포획된 사람들 중 일부를 구할 수 있을지도 모릅니다.

해가 지면서 끔찍한 소리가 고요한 공기를 깨뜨립니다.

일년 중 가장 짧은 밤이 이제 가장 긴 밤이 될 수도 있습니다.

게임 준비로 진행합니다.

Machine Translated by Google

게임 준비

- 다음 조우 세트에서 모든 카드를 수집합니다: 두번째 날, 가장 긴 밤, 역병, 변신, 불이야!, 으스스한 한기, 한밤의 가면, 엄습하는 공포. 이와 같은 조우 세트는 다음 아이콘으로 표시되어 있습니다.

한밤의 가면 조우 카드를 모을 때 음모카드만 모읍니다. 장소, 주요 목적, 주요사건, 적 조우 세트는 모으지 않습니다.

- **두번째 날 밤** 날짜 표시 카드를 플레이영역에 놓습니다. 낙심하지 마십시오.
- 게임에서 바깥 들판 장소 1개를 무작위로 제거합니다.
- 48페이지의 장소 배치에 표시된 대로 남은 각 장소를 플레이 영역에 배치합니다. (3페이지의 **장소 인접성** 참조)
  - 포로들 스토리 자산을 농가에 배치합니다.
  - 각 조사자는 자신이 선택한 장소에서 플레이를 시작합니다.
- 적 덱을 구성하려면 가장 긴 밤 조우 세트 에서 빨간색 뒷면의 적 카드 15장을 모으십시오 (**적 덱** 참조).
  - 혼종 곰 적을 바깥 들판 서쪽 장소에 놓습니다.
  - 남은 적 카드를 섞어 적 덱을 만들어 주요사건 덱 옆에 놓습니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다. **곰이 부상을 입었다**고 기록되어 있다면 혼종 곰 적에게 피해 2를 주고 소진시킵니다.
- 방어를 준비하세요! 시작 장소에 상관없이, 조사자들은 그룹으로 총 1개의 미끼, 1개의 함정, 1개의 장벽을 원하는 장소에 나누어 배치하도록 선택합니다. (오른쪽의 **장벽**, **미끼** 및 **함정**을 참조하십시오.)
- "장벽, 미끼 및 함정" 토큰 참조 카드를 시나리오 참조 카드 옆에 놓습니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다.
  - 조사자들이 가장 긴 밤을 혼자서 직면했다면, 각 조사자들은 (토큰 저장소에서)단서 3개를 얻습니다 .
  - 그렇지 않으면 각 조사자들은 (토큰 저장소에서) 단서 2개를 얻습니다.
- 캠페인 기록지를 확인하고 거주민 조우 세트에서 각 스토리 자산을 수집하세요. 이 세트는 다음 아이콘으로 표시됩니다.

  - 로사 마르케즈 박사를 한 조사자의 조종 하에 플레이합니다. 이 시나리오동안 그녀는 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.
  - **춤을 추었던 각 거주민**을 조사자의 조종 하에 가능한 한 균등하게 나누어 플레이합니다.
  - **헬렌과 춤을 추었다**면, 각 조사자의 덱에서 헬렌 피터스 스토리 자산을 검색하고 조사자의 조종 하에 플레이 합니다. 이 시나리오동안 그녀는 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.
  - 게임에서 나머지 거주민 조우 세트를 제거합니다.
- 불이야! 조우 카드 사본 5장과 에이젝스 스토리 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 남은 조우 카드를 섞어 조우 덱을 만듭니다.
- 이제 시작할 준비가 되었습니다.

장벽

몇몇 카드 능력을 사용하면 조사자는 농장 주변에 장벽을 세울 수 있습니다. 장벽은 적의 움직임을 차단합니다.

- 장벽을 설치하려면(토큰 저장소에서) 당신이 위치한 장소와 이어진 장소 사이에 자원 토큰 1개를 놓습니다. 이 자원 토큰을 장벽으로 취급합니다. 카드 효과가 당신이 위치한 장소 "에" 장벽을 설치하라고 지시하는 경우, 이어진 장소를 선택하고 당신이 위치한 장소와 선택한 장소 사이에 장벽을 배치하십시오. 이 장벽은 카드 효과의 목적으로 두 장소 모두에 있는 것으로 간주됩니다.
- 장소 간 장벽 수에는 제한이 없습니다.
- 적 하나가 키워드(예: 사냥꾼 또는 순찰)를 통해 이동할 때 해당 장소와 이동하려는 장소 사이에 하나 이상의 장벽이 있는 경우 해당 장벽 중 **하나**를 제거한 다음 이동 효과를 취소합니다.
- 장벽을 무시하는 적들은 위의 효과(장벽 제거 포함)를 해결하지 못합니다 .

미끼

몇몇 카드 능력은 농장 주변에 미끼를 설치하여 적을 저지합니다.

- 미끼를 설치하려면(토큰 저장소에서)공포 토큰 1개를 미끼로 당신의 위치에 놓습니다. **장소당 미끼 1개로 제한됩니다.**
- 미끼가 있는 장소에 적 하나가 진입하면 미끼를 제거하고,그 적에게 피해를 1 입히고 모든 조사자들과의 교전을 해제한 후 소진시킵니다. 그 적은 이번 라운드동안 준비될 수 없습니다.
- 미끼를 무시하는 적들은 위의 효과(미끼 제거 포함)를 해결하지 못합니다 .

트랩

몇몇 카드 능력은 농장 주변에 적들이 빠질 수 있는 함정을 배치합니다.

- 함정을 설치하려면(토큰 저장소에서)피해 토큰 1개를 당신이 있는 장소에 함정으로 놓습니다. **장소당 함정 1개로 제한됩니다.**
- 적 하나가 함정이 있는 장소에 진입하면 함정을 제거하고 그 적에게 피해 2를 줍니다.
- 함정을 무시하는 적들은 위의 효과(함정 제거 포함)를 해결하지 못합니다 .

적 덱

이 시나리오를 준비하는 동안 다른 조우 뒷면을 가진 두 번째 덱인 적 덱으로 구성됩니다. 이 덱은 적들로만 구성된 별도의 덱으로, 포로들을 노리는 광포한 짐승들의 무자비한 무리를 나타냅니다. 신화 단계에서 주요사건의 강제 효과로 인해 각 조사자들은 적 덱의 맨 위 카드를 뽑게 됩니다.

적 덱에는 자체 버림 더미가 있으며 플레이어 카드 효과에 면역입니다. 이 시나리오에서 약점이 아닌 적들은 적 덱의 버림 더미로 버려집니다. 적 덱이 비어 있으면, 버린 적 더미를 적 덱에 다시 넣고 섞습니다.

독립시나리오 모드

다른 게임 준비나 결말을 참조하지 않고 독립 시나리오 모드로 게임을 즐기려고 할 때, 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다

- 다음 토큰들을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다:

1, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠

- 조사자들은 가장 긴 밤을 혼자서 직면했다.
- 곰이 부상을 입었다는 기록은 없습니다.

Machine Translated by Google

"가장 긴 밤"의 장소 배치

북쪽

서쪽

동쪽

남쪽

Machine Translated by Google

코덱스: 가장 긴 밤

가장 긴 밤 시나리오를 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 다음 항목을 읽으십시오 .

코덱스 2: 레아 애트워드

날카롭고 반짝이는 이빨을 가진 루핀 형상이 하이에나처럼 웃으며 당신에게 돌진합니다. 레아가 당신 사이에 끼어들어 그 생물의 머리 위에 삽을 내려 칩니다. "감히 어디서!" 그녀는 그것에 소리를 지릅니다.

레아 애트워드의 메모에 **레아가 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요. 가장 가까운 적에게 피해를 3을 줍니다.

코덱스 3: 시몬 애트워드

"그들을 유인해서 넘어뜨려야 해요!" 시몬은 무너진 울타리 주위에 포장용 철사를 감으며 낄낄거립니다. 그 바로 너머에 그는 반쯤 먹은 뼈와 핏덩이로 얕은 구덩이를 채웠습니다. "이제 기다리죠." 그가 속삭입니다. 치명적인 함정을 설치하는 것에 대한 그의 분명한 즐거움은 아무리 말해도 문제가 됩니다.

시몬 애트워드의 메모에 **시몬이 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요. 원하는 장소에 미끼 1개를 배치합니다.

코덱스 4: 윌리엄 헴록

"이게 지하실에 보관되어 있는 걸 발견했습니다." 윌리엄은 도구와 고철로 가득 찬 배낭을 땅에 내려 놓습니다. "도움이 됐으면 좋겠습니다. 저는 저 자신이 특별히 편리한 사람이 아니라고 생각합니다." 당신은 가방에서 보급품을 찾기 전에 그에게 감사 인사를 전합니다.

윌리엄 헴록의 메모에 **헴록이 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요.
각 조사자는(토큰 저장소에서) 단서를 1개 얻습니다.

코덱스 5: 리버 호쏜

당신은 마당 건너편에서 빛나는 한 쌍의 파란 눈을 발견한 후 리버에게 당신의 계획을 설명합니다. "걱정하지 마세요, 자기. 나는 시선에 익숙해. 고맙게도 나는 한때 단거리 선수였거든." 리버는 욕설을 내지르며 그 생물을 끌어내리기 위해 가로질러 돌진합니다.

리버 호쏜의 메모에 **리버가 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요.
정예가 아닌 적을 선택하고 그 적을 원하는 장소로 이동시키세요.

코덱스 6: 기드온 미즈라

"단단한 문이나 자물쇠를 주의 깊게 살펴보시게." 기디온이 지시합니다. "조심하면 한 마리는 잡을 수 있을지도 몰라. 뉴기니 정글에서 죽을 뻔했던 때가 생각나는군. 나를 따라다니던 서멧 그 사람은…" 당신은 그 노인의 이야기를 금세 잊어버립니다.

기드온 미즈라의 메모에 **기드온이 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요.
다음 차례에 한 조사자가 적 덱에서 카드를 뽑을려고 할 때, 그 카드를 뽑는 대신 버립니다.

코덱스 7: 주디스 파크

"그들이 사냥을 우리에게 가져다줄 때가 되었어요. 작은 행동 하나 때문에 섬 곳곳을 하이킹하는 것이 지겨웠어요." 그녀는 날카로운 고철이 깔린 구덩이를 향해 소총을 겨누고 있습니다. "저는 그들이 여기까지 와서 지옥에 떨어질 때까지 기다리자고요."

주디스 파크의 메모에 **주디스가 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요. 원하는 장소에 함정 1개를 배치합니다.

코덱스 8: 테오 피터스

테오의 파란색 트럭이 으르렁거리고 게걸스러운 생물 무리와 함께 뜨거운 추격을 하며 당신을 향해 질주합니다. "들어 오세요!" 테오는 브레이크를 밟으면서 소리칩니다. 그가 엔진을 키는 동안 당신은 트럭에 올라탑니다.

테오 피터스의 메모에 **테오가 당신 곁을 지켰다**라고 기록하세요. 당신은 장벽, 미끼, 함정 중 1개를 당신이 위치한 장소에서 원하는 장소로 이동할 수 있습니다. 당신과 교전 중인 각 적으로부터 교전을 해제하고 해당 장소로 이동합니다.

코덱스 θ: 로사 마르케즈 박사

마르케즈 박사는 장벽을 형성하기 위해 무거운 상자 몇 개를 끌면서 이렇게 말합니다. "이 곳도 캔티니에서의 일이 일어나는군요 . 그녀는 제1차 세계 대전의 첫 번째이자 마지막 전투와 파트너의 죽음에 대해 자세히 설명합니다. "우리는 죽을 수 없습니다. 이럴 수 없어요."라고 그녀는 말합니다. "우리는 새벽까지 버티면 됩니다."

당신이 위치한 장소에 장벽 2개를 배치합니다.

코덱스 Ω: 에이젝스

헛간에서 들려오는 윙윙거리는 소리는 당신의 신경을 극도로 긴장시킵니다. 당신은 또 다른 괴물을 볼 것으로 예상하면서 머뭇거리며 헛간을 향해 걸어갔지만 대신 더러운 감
방에 서 있는 팔로미노 말을 발견했습니다. 그의 옆에 있는 표지판에는 에이젝스라는 이름이 새겨져 있습니다. 고귀한 짐승은 머리를 흔들면서 참을성 없는 울음소리를 냅니다.

에이젝스 스토리 자산을 조종합니다.
이 말은 이번 시나리오동안 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.

Machine Translated by Google

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

다른 결말에 도달하기 전에, 최소 한 명의 조사자가 쓰러진 경우: 쓰러진 조사자는 먼저 **조사자 쓰러짐**을 읽습니다 .

조사자 쓰러짐: 악몽 같은 형상이 당신을 압도하기 전에 마지막으로 기억나는 것은 강렬한 평온함입니다. 생물들이 당신의 살을 뜯어먹는 동안 은빛 달빛이 농장을 짙은 단색으로 물들이고 있습니다. 잠시 동안 당신은 레이첼 어머니가 의도한 대로 이 세상에서 당신의 위치를 봅니다. 당신은 단지 다른 형태의 에너지로 변환되는 에너지일 뿐입니다.

그보다 더 완벽한 것은 없어 보입니다.

- 쓰러진 조사자는 모두 **잡아먹혀집니다(죽음).** 캠페인을 계속할 생존한 조사자가 없으면 조사자는 캠페인에서 **패배합니다.**
- 다른 결말로 도달했다면 나머지 조사자들은 해당 결말로 진행합니다.
- 어떤 결말에도 도달하지 못한 경우(각 생존한 조사자가 후퇴한 경우): **결말 3**으로 건너뜁니다 .

결말 1: "제발 들어보세요." 마르케즈 박사가 포로들에게 간청합니다. "여러분 각자는 완전한 삶을 살 자격이 있습니다. 우리가 도와 줄 수 있어요! 육지에서도 진료를 받으실 수 있습니다." 테드는 이에 대해 침을 뱉습니다. "당신은 우리에게서 큰 특권을 빼앗았습니다. 우리는 선택됐어요." 마르케즈 박사는 삐죽삐죽한 나무판이 그녀 뒤에서 튀어나와 그녀의 어깨를 때리기 전까지 거의 대답하지 않았습니다. 포로 중 한 명이 그것을 머리 위로 들고 있고 다른 여러 명이 모여 있습니다. 테드는 교수를 심술궂게 바라보며 "지금 나가세요"라고 으르렁거립니다. 마르케즈 박사는 조심스럽게 일어나 농가 밖으로 나갑니다. 당신은 그녀를 따릅니다. "바보들. 우리는 그들의 생명을 구했습니다."라고 그녀는 비웃습니다. 당신이 떠나자, 토끼 가면을 쓴 어린 소녀가 잔해 밑에서 엿보고 있습니다. 당신은 그녀가 레이첼 수녀의 딸인 레베카임을 알아봅니다.

- 포로들 스토리 자산의 피해량에 따라 해결합니다.
  - 0, 각 조사자는 5개의 보너스 경험치를 얻습니다.
  - 1 또는 2, 각 조사자는 4개의 보너스 경험치를 얻습니다.
  - 3 또는 4, 각 조사자는 3개의 보너스 경험치를 얻습니다.
- 캠페인 기록지에 **포로가 구출되었다**고 기록합니다.
- **결말 4**로 건너뜁니다.

결말 2: 테드는 농가 중앙에 서 있고 그의 백금 베일 망토는 진홍빛으로 물들어 있습니다. 그의 주변에는 반쯤 먹은 살해당한 포로들의 시체가 일종의 원 모양으로 배열되어 있습니다. 다가가자 중년남자가 쓴웃음을 짓습니다. "왜 나는 살아남고 다른 많은 사람들은 잡혀갔습니까?" 그는 두 손을 얼굴에 대고 히스테리하게 웃습니다. "왜 모든 것이 그렇게 밝습니까?!" 그는 낄낄거리며 자기 눈을 할퀴습니다. 당신은 돌아서서 잔해더미 위로 몸을 구부린 채 밖에 있는 마르케즈 박사와 합류합니다. 토끼 가면을 쓴 어린 소녀가 잔해 밑에서 기어나옵니다. 당신은 그녀가 레이첼 수녀의 딸인 레베카임을 알아봅니다.

- 포로들 스토리 자산의 피해량에 따라 해결합니다.
  - 5 또는 6, 각 조사자는 3개의 보너스 경험치를 얻습니다.
  - 7 또는 8, 각 조사자는 2의 보너스 경험치를 얻습니다.
  - 9, 각 조사자는 1의 보너스 경험치를 얻습니다.
- 캠페인 기록지에 **많은 포로가 목숨을 잃었다**고 기록합니다.
- **결말 4**로 건너뜁니다.

결말 3: "우리는 여기에 머물 수 없습니다!" 마르케즈 박사가 소리칩니다. 완전히 압도된 당신은 전투에서 벗어나 옥수수밭으로 돌진합니다. 악몽 같은 그림자가 울부짖으며 당신을 지나쳐 옵니다. 당신은 농가에 갇혀서 그들의 죽음을 정면으로 바라보고 있는 포로들을 각합니다. 들판 저편에서 마르케즈 박사가 토끼 가면을 쓴 어린 소녀를 안고 있는 것을 발견했습니다. 당신은 그녀가 레이첼 수녀의 딸인 레베카임을 알아봅니다.

- 도움이 필요한 사람들을 돕지 못한 것에 대한 죄책감이 영원히 당신을 괴롭힐 것입니다. 각 조사자는 컬렉션에서 무작위 기본 광기 약점을 찾아 자신의 덱에 추가해야 합니다.
- 캠페인 기록지에 **모든 포로들이 실종되었다**고 기록합니다.
- **결말 4**로 건너뜁니다.

결말 4: 들판을 가로질러 베일로 돌아가는 동안 눈부시게 밝은 아침 해가 내리쬐고 있습니다. 밀어내면 시든 줄기에서 매끄럽고 어두운 액체 방울이 떨어집니다. 마르케즈 박사는 멈춰서 부서지기 쉬운 나뭇잎 아래로 손을 움직입니다. "들판은 피로 물들어 있습니다. 그런데 왜일까요?" 그녀는 손수건으로 피를 닦고 물이 뚝뚝 떨어지는 밭을 살펴봅니다. "어떤 괴물이 이런 짓을 했을까요? 그녀의 추종자들, 즉 자신의 딸에게 사형을 선고합니다. 그것은 거의 성경적이다." 레베카는 마스크를 뒤로 젖히고 고개를 흔듭니다. "어머니는 그것이 우리 방식이라고 말씀하셨어요. 그리고 내가 죽는 것을 원하지 않ㄴ,ㄴ다고 하셨죠. 어머니는 나에게 숨으라고 말했고 그녀는 우리가 게임을 하고 있다고 말했습니다. 몸을 아주 작게 만들어 등유통 근처에 숨어보세요. 그곳의 동물들은 당신의 냄새를 맡지 못할 것입니다." "근데 왜 당신을 여기로 데려왔나요?" 교수가 묻습니다. "어떤 사람들은 헛간에 오기를 원하지 않았습니다. 그런데 엄마가 나도 거기 있을 거라고 했더니 괜찮다고 하셨어요." 한 들판을 지나 빛나는 새벽 아래 황금빛으로 뒤덮인 베일의 시야로 돌아오자 일행은 침묵에 빠집니다. 갑자기 박사님. 마르케스는 멈추고 당신을 옆으로 데려갑니다. "우리는 이것을 증거로 사용할 수 있을 것입니다. 레베카는 듣기만 해도 끔찍할 정도로 레이첼 수녀의 위선을 보여주는 살아있는 증거입니다. 헴록 섬의 모든 사람들이 오늘밤 잔치에 참석할 것입니다. 만약 우리가 레베카에게 레이첼 수녀가 그녀에게 한 말을 그들에게 말해달라고 요청한다면, 우리는 적어도 그들 중 일부가 떠나도록 동요할 수 있을 것입니다. 그래도 문제가 해결되지 않으면 본토로 급히 돌아가 법을 찾아나야 겠습니다." 교수는 레베카에게로 향합니다. "우리 게임 하나 할 수 있을까? 어젯밤처럼요? 네 어머니는 명절 때까지 너보고 숨으라고 하셨지?." 어린 소녀가 고개를 끄덕입니다. 마르케즈 박사는 광적인 낄낄거림을 내보입니다. 그녀의 평소 통제된 감정과는 이상하게도 성격이 다릅니다. 방금 목격한 공포에도 불구하고 당신도 미소를 참을 수 없습니다.

- 이 시나리오가 끝났을 때 에이젝스 스토리 자산이 조사자의 조종 하에 있었다면 조사자를 선택하여 남은 캠페인 동안 덱에 추가하십시오. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
- 캠페인의 남은 기간 동안 로사 마르케즈 박사의 스토리 자산을 덱에 추가할 조사자를 선택합니다. 이는 덱 크기에 포함되지 않습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. 이제 각 조사자는 캠페인 기록지의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.
- 캠페인 기록지를 업데이트하십시오.
  - **마르케즈 박사는 계획을 가지고 있다**라고 기록합니다.
  - 캠페인 기록지의 "조사한 지역" 표에서 남부 필드를 표시합니다.
- 서막: **최후의 날의 새벽**(51페이지)으로 진행합니다.

서막:마지막 날의 여명

캠페인 기록지를 확인합니다.

- 마르케즈 박사에게 계획이 있다면 **도입부** 1로 진행합니다.
- 그렇지 않으면 **도입부** 2로 건너뜁니다.

도입부 1: 잠시 동안 잠을 자고 방에서 나오니 마르케즈 박사가 졸린 눈으로 뜨거운 블랙커피를 마시고 있습니다. "'죽은 사람처럼 보여요." 그녀가 어둡게 말합니다. 당신은 그녀에게 똑같다고 말했고 그녀는 공허하게 웃습니다. "더 심한 것도 겪어봤어요. 그것보단 낫죠.

도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 창밖에서 들려오는 노래 소리에 잠을 깹니다. 아래층으로 내려가 보니 마르케즈 박사가 어두운 표정으로 블랙 커피를 마시고 있습니다. 어젯밤에 있었던 일에 대해 묻자 그녀는 지친 표정으로 당신을 바라봅니다. "어젯밤에 무슨 일이 있었는지는 보고서에 쓰지 않을 거라는 말만 할게요." 이후 추가 질문이 이어지자 무거운 침묵이 흐릅니다.

도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 3: 간단한 아침 식사를 마치고 하숙집 밖으로 나오자 현지인들이 원을 그리며 춤을 추고 감미로운 멜로디를 부르며 이불 위에 기대어 누워 있는 동화 같은 분위기가 펼쳐집니다. 일상복을 입은 수십 명의 외지인들이 현지인들과 어울려 웃고 떠들고 있습니다. 여러분은 앞으로의 위험을 충분히 인지하고 마지막 조사를 준비합니다.

- 추가 조사 보조원이 도착했습니다. 기나긴 밤 시나리오에서 조사자가 **사망**한 플레이어는 새 조사자를 선택하고 새 덱을 이전 조사자의 획득 경험치의 절반(반올림)으로 업그레이드할 수 있습니다.
- 긴 밤의 피로가 당신을 괴롭힙니다. 혼돈 주머니에서 기호 이외의 토큰이 두 개가 될 때까지 무작위로 토큰을 뽑습니다. 남은 캠페인 동안 이 토큰을 1 낮은 값의 토큰으로 교체합니다. (토큰을 교체할 수 없는 경우, 총 2개의 카오스 토큰이 교체될 때까지 이 과정을 반복합니다).

게임 준비로 진행합니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다: *마지막 날, 축제의 날, 색체 대항자, 거주민, 베일* 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다:

- 3일차 **시간 표시** 카드를 플레이에 넣습니다. 아직도 배가 고프신가요?
- 사랑으로 가득하다와 마지막 날의 여명을 사용하여 주요 목적과 주요 사건 덱을 구성합니다. 게임에서 서로 다른 주요 목적과 주요 사건을 제거합니다.
- 6페이지의 지도에 따라 교차로와 낡은 방앗간을 제외한 각 장소를 해당 (낮 ✪) 날짜에 배치합니다.
  - 축제의 날 조우 세트의 교차로와 낡은 방앗간 장소를 (아침✪) 앞면이 위로 향하게 하여 사용합니다. 게임에서 나머지 교차로와 낡은 방앗간 장소를 제거합니다.
  - 각 조사자는 하숙집에서 게임을 시작합니다.
- 거주민 조우 세트를 수집하고 캠페인 기록지를 확인합니다.
  - 이름이 지워진 각 거주자를 게임에서 제거합니다.
  - 교차로에 레이첼 수녀와 주디스 파크를 자산 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다.
  - 거주민 조우 세트의 남은 카드들은 게임에서 제외하여 따로 보관합니다.
- 색체 대항자 조우 세트를 게임에서 제외하여 따로 보관합니다.
- 조사자 수만큼 주요 목적에 파멸을 추가합니다.
- 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

코덱스: 마지막 날의 여명

51-54페이지의 다음 항목은 **마지막 날의 여명** 서막을 플레이하는 동안 지시가 있을 때만 읽으세요.

코덱스 1: 레이첼수녀

레이첼수녀1:흰 금빛 망토를 입은 관광객과 현지인들이 헴록 베일 중앙에 있는 동상 주위로 모여듭니다. 레이첼 수녀가 그들 한가운데 서서 환한 미소로 한 사람 한 사람을 바라보고 있습니다.

캠페인 기록지의 조사 완료 지역을 확인하세요:

- 남쪽 들판이 조사 완료되었으면 **레이첼수녀2**로 이동합니다.
- 그렇지 않으면 관리자에게 연락할 수 없습니다. 계속 플레이하세요.

레이첼 수녀 2: 당신은 과감하게 군중을 뚫고 지나갑니다. 당신을 본 어머니는 눈물을 흘립니다. "당신이 무사히 돌아오길 기도했어요." 군중이 흩어지자 그녀는 당신의 손을 잡습니다. "죄책감에 시달리긴 했지만 제가 간섭할 일은 아니었어요. 당신이 살아 있어서 정말 감사해요."

당신은 선택해야합니다(하나 선택):

- "기도해 주셔서 감사합니다." **레이첼 수녀** 3으로 진행합니다.
- "저는 당신이 어떤 사람인지 알았습니다." **레이첼 수녀** 4로건너뜁니다.

레이첼 수녀 3:수녀가 따뜻하게 미소 짓습니다. "오늘 밤 잔치에서 귀빈으로서 제 곁에 서 주셨으면 좋겠어요." 대답하기도 전에 여러분은 성모상 주위를 둘러싼 춤추는 원 안으로 끌려 들어갑니다.

캠페인 기록지에 조사자들이 **자신의 위치를 알게 되었다**라고 기록합니다.
레이첼 수녀의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

레이첼 수녀 4: 수녀가 차가운 눈빛으로 대답합니다. "그리고 저도 당신이 어떤 사람인지 알았습니다. 우리와 함께 축제를 즐기길 바랍니다." 대답을 하기도 전에 성모상 주변을 춤추는 원 안으로 끌려 들어갑니다.

레이첼 수녀의 관계 수준을 감소시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

코덱스 2: 레아 애트워드

시몬 애트워드의 이름에 줄이 그어진 경우:

레아는 현관 앞에 앉아 머리를 손으로 받치고 있습니다. 당신이 다가오자 레아가 고개를 들었습니다. " 시몬은 항상 '광부들의 비밀 결사대'에 대해 이야기했죠. 그리고 시몬은 항상 광산에 대해 이야기했죠. 시몬은 무언가를 위해 연습하고 있었다고 했어요. '지구 중심으로의 여행'이라던가, 테오라는 소년과 무슨 말도 안 되는 이야기를 했었죠."

레아 애트워드의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

시몬 애트워드의 이름에 줄이 그어져 있지 않은 경우::

앳우드 저택의 현관문이 쾅 닫히자 레아가 당신을 향해 달려갑니다. " 시몬이 당신이 시몬을 위해 한 일을 말해줬어요. 믿을 수가 없어요." 그녀는 한 손을 머리 위로 들어올립니다. "당신이 도와줘서 기뻤어요. 진심으로 고마워요. 저희가 도와드릴 일이 있으면 언제든지 말씀해주세요."

레아 애트워드의 관계 수준을 2 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

코덱스 4: 윌리엄 헴록

윌리엄 1: 윌리엄이 평범한 책에서 메모를 긁적이는 것을 발견합니다. "소크라테스를 인용해야 할까? 아니, 그건 좀 무례할 것 같은데..." 설명을 부탁하자 윌리엄은 유려한 글씨체로 쓴 멋진 시 한 편을 보여 줍니다:

나는 보랏빛 꽃들 속에서 머문다.
내가 추측한 것의 도래를 축하합니다:
만개한 새싹의 기쁨.

캠페인 기록지를 확인합니다:

- 윌리엄이 곁에 있다면 **윌리엄 2**로 진행합니다.
- 그렇지 않으면 **윌리엄 3**으로 건너뜁니다.

윌리엄 2: 책을 돌려주자 윌리엄은 심각한 표정을 짓습니다. "어젯밤의 사건으로 축제에 차질이 생겼어. 레이첼 수녀님의 진짜 의도는 모르겠지만, 이제 헴록이 힘을 합쳐야 할 때라고 생각해. 리버와 내가 힘을 합치는 게 더 나을지도 모르지..."

윌리엄이 마음먹었다면
윌리엄 헴록의 노트에 **윌리엄이 결심했다**고 기록합니다.
윌리엄 헴록의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

윌리엄 3: "아! 알았다!" 윌리엄이 외칩니다. 1분 동안 격렬하게 낙서한 후, 그는 더 많은 것을 공유합니다:

타오르는 광채가 내 마음을 온전히
하늘로 향하게 하네
내 시야가 가득하네
우리의 영광스러운 승천이 가까웠으니.

윌리엄 헴록의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

코덱스 5: 리버 호쏜

리버가 당신 곁에 있었고 계획이 진행 중이라면:

리버가 군중 속에서 떨어져서 당신을 옆으로 데려갑니다. "어젯밤 당신을 도와줬으니 이제 보답이 필요해요. 오늘 밤 축제 시간 동안 어떤 수단을 써서라도 내 사랑스러운 윌리엄의 주의를 분산시켜 주세요. 윌리엄이 폭력을 휘두르면 여러분의 도움이 필요합니다!"

리버 호쏜의 노트에 **리버가 그들의 유산을 되찾고 있다**고 기록합니다.
리버 호손의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

그렇지 않은 경우:
"오늘 만찬의 모든 크랜베리 소스는 제가 목숨을 걸고 만들었다는 것은 여러분 모두 알아주세요." 리버는 자신의 말을 주의 깊게 듣고 있는 측근들을 거만하게 바라봅니다. "리버는 자신의 말을 주의 깊게 듣고 있는 측근들을 거만하게 바라봅니다. "그러니 여러분 모두가 대회에서 제 소스에 투표해 주실 뿐만 아니라 두 배나 많이 드셔주시길 바랍니다. 만약 제가 상을 받지 못하면 곧장 랭스턴에게 가서 여러분 각자에 대한 아주 험한 시를 써달라고 부탁할 겁니다."

자원 3개를 얻습니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

기드온이 당신 곁에 있었다면:

기드온은 예배당 뒤편에 앉아 모자를 쓰고 있습니다. 그는 여러분의 접근에 미소를 지었습니다. "제가 종교에 관심이 많지 않았지만 레이첼 수녀님의 설교 같은 걸 들어본 적은 없었어요. 인스머스의 뉴 처치 그린 같은 건 없었어요. 그들은 항상 동전을 구걸했죠. 그리고 설교는 비린내가 났어요."

기드온 미즈라의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

그렇지 않으면:
기드온은 성소 뒤편에 앉아 기도하거나 잠을 자고 있습니다. 기드온을 방해하는 대신 나무로 만든 나선형 조각품 몇 개를 감상합니다.

카드 3장을 뽑습니다.

코덱스 7: 주디스 파크

주디스 1:"뭔가 이상해." 주디스가 한 손을 권총집에 올린 채 태양을 올려다봅니다. 하늘 위로 어두운 하늘이 스쳐 지나갔다가 연기 구름이 되어 내려오면서 관광객들이 흩어집니다. 주디스가 총을 들어 연기 속으로 발사할 준비를 합니다.

따로 보관된 색채의 요원 조우 세트에서 독기 그림자 적 1마리를 찾아 교차로에 출현시킵니다.

캠페인 기록지를 확인합니다

- 주디스가 곁에 있었거나, 심해의 괴물이 쓰러졌거나, 주디스 파크의 관계 수준이 4 이상이면, **주디스 2**로 진행합니다.
- 그렇지 않은 경우 **주디스 3**으로 건너뜁니다.

주디스 2: 경호원에게 멈추라고 소리칩니다. 구름이 신기루처럼 흔들리자 총을 내려놓습니다. "'함께 가요!" 주디스가 손짓합니다.

주디스 박을 조종합니다.
주디스 박의 노트에 '**주디스를 지원했다**' 기록합니다.
주디스 박의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 추가 경험치 1을 획득합니다.

주디스 3: 경호원이 구름 속으로 무차별 사격을 가합니다. 관광객들이 엄폐물로 뛰어들면서 교차로에 비명 소리가 울려 퍼집니다. 소용돌이치는 구름이 신기루처럼 깜빡입니다. "젠장..." 주디스가 우레와 같은 소리를 지르며 외칩니다.

패에서 카드 1장을 무작위로 버립니다.

주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

코덱스 8: 테오 피터스

테오가 곁에 있었다면:

"그 개 마스크 당장 가져다 드릴게요, 샌더스 씨!" 테오가 외칩니다. 현지인과 관광객들의 요청을 받느라 정신이 없던 청년이 여러분을 보자 얼굴이 환해집니다. "거기 계세요! 어젯밤에 대해 얘기하고 싶었어요." 그는 잠시 휴식을 취한 뒤 매장 안쪽의 작고 어두운 방으로 안내합니다. "베일이 저를 돌봐주셨어요. 레이첼 수녀님이저를 돌봐주셨죠. 하지만 전... 더는 모르겠어요. 언니말이 맞다면요? 레이첼 수녀님은 무슨 생각을 하고 있는 걸까요?" 그는 입술을 깨물었다. "이런 얘기를 할 수 있는 사람은 당신뿐이에요."

테오 피터스의 노트에 '**테오가 다시 생각한다**' 기록합니다.
테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

그렇지 않으면:

"그 개 마스크 당장 가져다 드릴게요, 샌더스 씨!" 테오가 소리칩니다. "이걸 공유지에 배달해 주실 수 있나요?" 그가 소포를 건네줍니다. "포틀랜드에 있는 제 사촌들에게 보낼 거예요."

'**물건을 배달하고 있다**' 기억하세요.

코덱스 9: 하숙집

올름스테드 씨는 여러분이 축제와 베일 주변에서 일하는 사람들에 대해 묻자 웃음을 멈추지 못합니다.

아래 선택지 중 하나를 선택하여 해결하세요. 조사자들은 하숙집에서 그룹으로 행동을 소비하여 소비한 행동 횟수만큼 선택지를 선택할 수 있습니다. 조사자들은 이 코덱스를 다시 발동할 수 있습니다.

"윌리엄이 오래된 방앗간에서 뭔가 했었던 것 같아요." 따로 모아둔 **주민** 조우 세트에서 윌리엄 헴록을 찾아서 오래된 방앗간에 자산이 보이도록 배치하세요.

"테오는 오늘 태드의 매장을 관리하기로 되어 있었습니다." 따로 모아둔 **주민** 조우 세트에서 테오 피터스를 찾아서 태드의 잡화점에 자산이 보이도록 배치하세요.

"리버가 서재에서 친구들 몇 명과 즉흥연주하는 걸 본 것 같아요." 따로 모아둔 주민 조우 세트에서 리버 호손을 찾아서 하숙집에 자산이 보이도록 배치하세요.

코덱스 10: 교차로

시몬 애트워드의 노트를 확인하세요. 계획이 진행 중이라면:

교차로가 활기차게 돌아갑니다. 꽃이 만발한 울타리에 조심스럽게 폭죽을 박아 넣습니다.

또는 (3)을 테스트하여 폭죽을 숨깁니다. 성공하면 "계획 진행" 옆에 1을 표시합니다. (힌트: 시몬을 돕기 위해 폭죽 1 개를 숨겨야 합니다.) 실패하면 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않으면:

교차로가 활기로 가득합니다. 레이첼 수녀님이 우뚝 솟은 조형물에 형형색색의 리본이 매달리는 과정을 지켜보고 있습니다.

카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻습니다.

코덱스 11: 헴록 예배당

시몬 애트워드의 노트를 확인하세요. 계획이 진행 중이라면:

근처 숲에서 결혼식이 펼쳐지는 동안, 당신은 예배당 처마에 폭죽을 몰래 숨기려고 합니다.

기드온 미즈라가 아직 플레이하고 있지 않다면, 따로 모아둔 **주민** 조우 세트에서 기드온 미즈라를 찾아서 헴록 예배당에 자산이 보이도록 배치하세요.

(2) 을 테스트하여 폭죽을 숨깁니다. 성공하면 "계획 진행" 옆에 1을 표시합니다. (힌트: 시몬을 돕기 위해 폭죽 1 개를 숨겨야 합니다.) 실패하면 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않으면:

많은 사람들이 예배당 앞에 서서 결혼식을 지켜보고 있습니다. 커플이 미소를 지으며 춤을 추기 시작합니다.

따로 모아둔 ***거주민*** 조우 세트에서 기드온 미즈라를 찾아서 헴록 예배당에 자산이 보이도록 배치하세요.

코덱스 13: 애트워드 가의 집

애트워드 가의 집의 칙칙한 외관은 화사한 꽃과 화환 속에서 못생긴 흉터처럼 튀어나와 있습니다.

거주민 조우 세트에서 레아 애트워드를 찾아 자산 면이 앞으로 향하도록 애트워드 가의 집에 플레이하세요.

코덱스 14: 태드의 잡화점

시몬 앳우드의 노트를 확인하세요. 계획이 진행 중이라면

태드의 옥상은 불꽃놀이를 즐기기에 완벽한 장소입니다. 올라가는 동안 아침 햇살이 이미 뜨겁게 타오르고 있습니다.

또는 (3) 을 테스트하여 폭죽을 숨깁니다.
성공하면 "계획 진행" 옆에 1표시합니다
(힌트:시몬을 돕기 위해폭죽 1개를 숨겨야 합니다.)
실패하면 조사자는이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않다면:

잡화점에는 직원들이 오가며 꽃 화환과 화사한 이불을 구입하는 방문객들로 붐빕니다.

5 자원을 소모하여 덱에서 **물품** 카드를 찾아서 그 비용을 무시하고 플레이할 수 있습니다.
다른 조사자는 이 코덱스를 다시 발동할 수 있습니다.

코덱스 15: 베일 학교

시몬 애트워드의 노트를 확인하세요. 계획이 진행 중이라면:

학교는 텅 비어 있습니다. 화장실 뒤에서 커다란 빈 통을 발견하고 폭죽의 설치를 시도합니다.

또는 (3)을 테스트하여 폭죽을 숨깁니다.
성공하면 "계획 진행" 옆에 1을 표시합니다.
(힌트:시몬을 돕기 위해 폭죽 1개를 숨겨야 합니다.)
실패하면 조사자는 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않다면:

오늘은 학교가 비어 있습니다. 벽에는 수십 개의 밝고 다양한 색상의 생물이 손 그림으로 그려져 있습니다.

카드 1장을 뽑거나 자원을 1개 얻을 수 있습니다.

코덱스 16: 공동홀

"택배를 배송 중"인 경우:

카운터를 가로질러 마사 진에게 소포를 건네자 마사 진이 활짝 웃으며 인사를 건넵니다. 근처 바닥에 찻잔이 깨진 채 놓여 있습니다.

테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 추가 경험치를 1씩 얻습니다.

상관없이:

"특별한 사람을 위한 선물있나요?" 마사 진이 흘깃 쳐다보며 말합니다. "어젯밤에 왜 춤추자고 하지 않았어요? 승낙했을 텐데."

조사자는 획득한 **물품** 스토리 자산 1개를 자신의 덱, 버린 더미 또는 패에서 제거할 수 있습니다. 그렇게 했다면, 관계 수준이 2 이하인 주민 한 명을 선택해 그 주민의 관계 수준을 높입니다.
각 조사자는 추가 경험치를 1씩 얻습니다.

서막이 끝날 때까지 읽지 마시오

결말에 도달하지 못한 경우(각 조사자가 패배한 경우):동물 가면을 쓴 마을 사람들이 여러분의 발걸음을 끌어당깁니다. 자리에 서 있는 동안 잔잔한 행복이 온몸을 감싸며 미소 짓게 만듭니다. 사슴 가면을 쓴 한 여성이 설문조사에 다시 참여할 수 있도록 하숙집으로 돌아가도록 도와줍니다.

- 대표 조사자 카드에 파멸 1개를 놓습니다.
- **결말** 2로 건너 뜁니다.

결말 1:마르케즈 박사는 버티의 관찰에 고개를 끄덕입니다. "당신은 뭔가를 발견하고 있습니다. 행복감은 일종의 미끼와도 같습니다. 먹잇감을 끌어들여 고통을 마비시키고 능력을 빼앗은 다음 남은 것을 삼키는 거죠." 교수가 눈썹을 찌푸립니다. "고도로 발달한 최상위 포식자여야 할 겁니다. 이상 행동이 유독가스 때문인지 의심스럽긴 하지만요."

- 캠페인 기록지에 마르케즈 박사가 직감했다 고 기록합니다.
- **결말** 2로 진행합니다.

결말 2:마르케즈 박사는 테오의 파란색 트럭 뒤에 짐을 싣고 완전히 지친 표정을 짓습니다. "오늘이 마지막 날입니다."라고 그녀가 말합니다. "오늘을 최대한 활용합시다."

- 캠페인 기록지를 업데이트하세요. 시몬 앳우드의 노트에 계획이 진행 중 옆에 1이상 있다면:캠페인 가이드에 (노트가 아닌) 베일이 폭죽으로 가득하다 고 기록합니다.

- 각 조사자는 이 서막 동안 획득한 추가 경험치를 획득합니다. 획득한 추가 경험치는 캠페인 기록지에 "미사용 경험치"에 기록하되, **다음 시나리오가 끝날 때까지 사용하지 마세요.**
- 최종 설문조사를 준비합니다.
  - 플레이 영역에서 다음 시나리오에 가져갈 자산 1개를 선택합니다.
    이 자산은 일반적으로 시작시 플레이되지 않는 자산이어야 합니다. 선택한 자산을 제외한 플레이 영역에 있는 다른 자산과 부착물을 모두 버립니다.
  - 손패를 멀리건 핸드 사이즈까지 버립니다. 버린 더미를 덱에 넣고 섞습니다.(현재 패가 다음 시나리오의 오프닝 패가 됩니다.새 오프닝 패를 뽑거나 멀리건을 가져가지 않습니다.)
  - 시작 자원까지 버립니다.

- 다음 시나리오를 설정할 때는 규칙 참조 27페이지의 '게임 설정하기'의 1~8단계를 건너뛰세요.

캠페인 로그의 '조사 대상 지역' 섹션을 확인하고 아직 체크 표시되지 않은 시나리오를 선택합니다.

- 썩어가는 **노스 포인트 광산**에 용감하게 도전하려면 10페이지로 넘기세요.
- 오랫동안 버려진 **헴록 하우스**를 조사하려면 14페이지를 넘기세요.
- 섬뜩할 정도로 조용한 **사일런트 히스**의 펄 릿지를 탐험하려면 19페이지로 넘기세요.
- **로스트 시스터**의 북쪽 아콘 해안선을 탐험하려면 23페이지로 넘기세요.
- **이스트윅 늪지대**를 조사하고 심연의 괴물과의 조우 위험을 감수하려면 27페이지로 넘기세요.

서막: 마지막 저녁

도입부 1: 화려한 색채로 가득한 꽃 행렬이 교차로를 향해 마을을 지나갑니다. 오늘 밤 이곳에는 수백 명이 모일 겁니다. 당신은 마르케즈 박사와 함께 반사된 빛으로 빙글빙글 돌고 있는 무시무시한 조각상을 향해 발걸음을 옮깁니다. 레이첼 수녀가 군중 한가운데 서서 거울에 비친 나무 앞에서 나뭇가지처럼 두 팔을 벌리고 있습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

마르케즈 박사에게 계획이 있다면 **도입부 2**로 진행합니다.

그렇지 않으면 **도입부 5**로 건너뜁니다.

도입부 2: 교수는 레베카의 손을 잡고 앞으로 나아갑니다. 레이첼 수녀가 돌아서자 모든 축제가 멈춥니다. "모두 잘 들어요! 어젯밤 레이첼 수녀는 병든 사람들로 가득 찬 집을 사형에 처했습니다. 저도 거기 있었어요. 그들은 제정신이 아니었습니다." 마르케즈 박사가 사람들에게 호소합니다. "하지만 그게 전부가 아닙니다. 이 섬 밑에 무언가가 살고 있습니다. 섬 주변의 모든 생명체를 빨아들이고 있고, 이 마을 전체를 황폐화시킬 수 있어요. 당장 섬을 떠나야 해요!" 어머니 레이첼이 상처 입은 표정으로 당신을 바라봅니다. "무슨 죄목으로 날 비난하는 거요? 난 내 딸을 제물로 바쳤고, 딸은 내게 돌아왔어요."

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다.

"당신은 잘못한 것이 없습니다." **도입부 3**으로 진행합니다. (레이첼 수녀와의 관계 수준이 3 이상인 경우에만 이 옵션을 선택할 수 있습니다.)

(거짓말로 대답합니다) "당신은 잘못한 것이 없습니다." **도입부 4**로 건너뜁니다.(레이첼 수녀와의 관계 수준이 3 이상인 경우에만 선택할 수 있습니다.)

"당신은 이 마을에서 사형 선고를 내렸습니다." **도입부 5**로 건너뜁니다.

도입부 3: 마르케즈 박사가 숨소리를 내며 앞으로 나와 레이첼 수녀의 발 앞에 몸을 눕힙니다. 수녀님이 따뜻하게 맞이합니다. "식탁에 둘러앉아도 좋습니다. 제 오른편에 앉으시면 오늘 어떤 기적이 우리를 기다리고 있는지 보실 수 있습니다." 그녀는 당신의 손을 꽉 잡고 잔치로 안내합니다. 당신은 성실하게 그녀를 따릅니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈주머니에 토큰 1개를 추가합니다.

각 조사자의 덱에서 로사 마르케즈 박사 스토리 자산을 검색하여 게임에서 제거합니다.

캠페인 기록지에 **조사자들은 믿었다**라고 기록합니다.

게임 준비로 이어집니다.

도입부 4: 마르케즈 박사에게 신호를 보낸 후 레이첼 수녀님 앞에 절하기 위해 앞으로 나아갑니다. 수녀님이 여러분을 따뜻하게 맞이합니다. "식탁에 둘러앉아도 좋습니다. 제 오른편에 앉으시면 오늘 어떤 기적이 우리를 기다리고 있는지 보실 수 있습니다." 그녀는 당신의 손을 꽉 잡고 잔치로 안내합니다. 당신은 조심스럽게 그녀를 따라갑니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈주머니에 토큰 1개와 토큰 1개를 추가합니다.

캠페인 기록지에 **조사자들이 레이첼 수녀에게 거짓말을 했다**라고 기록합니다.

게임 준비로 이어집니다.

도입부 5: 교수가 앞으로 나아가 축제 위로 소리칩니다. "여기 음식에는 독이 들어 있습니다! 여러분은 모두 심각한 위험에 처해 있습니다. 이것이 무엇이든 간에 주변의 모든 것을 바꾸고 있습니다. 보이시나요?" 마르케즈 박사는 사람들의 마스크를 하나씩 찢으며 광란의 웃음을 터뜨리는 얼굴을 드러냅니다. 주변의 군중은 조용해집니다. 그러자 웃음소리와 함께 박수 소리가 들립니다. 레이첼 수녀는 두 팔을 들어 그들을 침묵시킵니다. "이 비방자들을 쫓아내세요! 그들의 비방이 우리의 축제를 방해하지 못하게 하세요. 하늘이 우리를 손짓하고 있어요! 축제를 벌입시다!" 소란에서 밀려나면서 마지막으로 보이는 것은 수녀의 승리의 미소입니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈주머니에 토큰 1개와 토큰 1개 추가합니다.

캠페인 기록지에 **조사자들이 축제를 방해했다**라고 기록합니다.

게임 준비로 이어집니다.

서막 준비

다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다: 마지막 날 , 축제의 날, 거주민, 베일이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다:

3일차 시간 표시 카드를 플레이에 넣습니다. 준비되셨나요?

'식탁 주변'을 사용하여 주요목적 및 주요사건을 구성합니다. '식탁 주변'은 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다. '도살장으로 가는 양들'을 따로 치워 둡니다. 게임에서 나머지 주요목적 및 주요사건을 제거합니다.

6페이지의 장소 배치에 따라 교차로와 낡은 방앗간을 제외한 각 장소를 해당 (낮) 면으로 배치합니다.

- 축제의 날 조우 세트의 교차로와 낡은 방앗간 장소를 (밤) 앞면이 위로 향하게 하여 사용합니다. 게임에서 나머지 교차로와 낡은 방앗간 장소를 제거합니다.
- 광란한 난봉꾼 적 사본 1장을 공동 홀에 놓습니다. 게임 내 조사자가 3~4명일 경우, 광란한 난봉꾼 적의 다른 사본을 헴록 예배당에 놓습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

- "조사된 지역"에 북쪽지점 광산이 체크가 되어 있지 않았으면 레아 애트워드의 이름에 빗금을 긋습니다.
- **조사자들이 축제를 방해했다**면, 각 조사자는 하숙집에서 게임을 시작합니다. 그렇지 않으면 각 조사자는 교차로에서 게임을 시작합니다.

거주민 조우 세트를 수집하고 캠페인 기록지를 확인합니다.

- 이름이 지워진 각 거주민을 게임에서 제거합니다.
- 교차로에 레이첼 수녀를 자산 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다.
- **버티가 깨달음을 얻었다**면, 버티 머스그레이브를 교차로에서 적면이 앞을 향하게 플레이 영역에 둡니다.
- **조사자들이 축제를 방해했다**면, 각 조사자들의 덱과 모든 게임 외 구역에서 마르케즈 박사를 찾아서 조사자의 조종 하에 플레이 영역에 둡니다. 그녀는 이 서막 동안 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.
- 레아 애트워드를 헴록 예배당에 자산 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다. 관계 수준이 2 이하인 경우, 대신 레아엣우드를 적 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다.
- 시몬 애트워드를 베일 학교 건물에 자산 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다. 그의 관계 레벨이 3 이하이면, 대신 그를 적면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다.
- 기드온 미즈라를 공동 홀에 배치하고 자산이 위로 향하게 합니다.
- 주디스 박을 올드 낡은 방앗간에 배치하고, 자산 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다. 만약 그녀의 관계 레벨이 2 이하인 경우,대신 그녀를 적 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다.
- 테오 피터스를 태드의 잡화점에 자산 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다. 그의 관계 레벨이 2 이하이면, 대신 그를적 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다.
- 게임에서 나머지 거주민 카드를 제거합니다.

이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

코덱스: 마지막 저녁

56-59페이지의 다음 항목은 마지막 저녁 시나리오를플레이하는 동안 지시가 있을 때만 읽으세요.

코덱스 1: 레이첼 수녀

조사자들이 믿었다면:

당신이 다가가자 레이첼 수녀가 일어납니다. 구운 고기와 구운 야채의 육즙이 군침을 돌게 합니다. 모든 것이 너무 아름답습니다. 수녀님이 말씀하십니다: "어젯밤 꿈을 꿨어요. 환상이었죠. 꿈속에서 저는 제 자신이 아니었어요. 나는 반사된 존재였어요. 다른 레이첼. 고통도 후회도 모르는 레이첼. 나는 지친 지상의 자아가 변형된 나 자신이었다. 변화된. 낙원에서 다시 태어났습니다. 낙원은 원래의 모습 그대로의 창조물이니까요." 수녀가 긴 예식용 칼을 뽑습니다. "그러나 아직 믿지 않는 사람들이 있습니다. 그들에게 자신의 처지를 알려줘야 합니다. 여러분들이 그들을 이해시키도록 도와주세요."

레이첼 수녀를 제외한 각 거주민 카드를 적 면으로 뒤집습니다. 따로 모아둔 거주민 카드를 한 장씩, 빈 장소에 적의 앞면이 보이도록 플레이 영역에 놓습니다.

현재 사건에서 모든 파멸을 제거하고 따로 보관한 '도살장으로 가는 양들'과 교환합니다.

조사자들이 레이첼 수녀에게 거짓말을 했다면:

레이첼 수녀가 다가옵니다. 머리가 두 개 달린 괴물과 내장이 엄청나게 부풀어 오른 로스트 치킨의 잔치 주변에서 파리가 윙윙거립니다. 안주인이 군중에게 연설합니다. "어젯밤 꿈을 꿨습니다. 그 꿈속에서 저는 제 자신이 아니라 거울에 비친 제 모습이었어요. 또 다른 레이첼. 고통도 후회도 모르는 레이첼. 나는 내가 되어야 할 나 자신이었다. 천국에서 다시 태어났다."

당신은 완벽한 순간의 공격으로 그녀의 망상을 방해합니다. 레이첼 수녀는 비틀거리며 뒤로 물러났지만, 이내 부자연스러운 힘으로 몸을 일으킵니다. 평정심을 잃은 그녀는 긴 예식용 칼을 뽑아들고 사악한 눈빛으로 노려봅니다.

"후회하게 될 것이다, 내 어린 양들아."

레이첼 수녀를 적 면으로 뒤집어 피해 2를 줍니다.

그렇지 않으면:

레이첼 수녀가 식탁에서 일어납니다. 수녀가 긴 예식용 칼을 꺼내 추종자 중 한 사람의 가슴에 꽂자 잔치장 주변에서 파리가 윙윙거립니다. 나머지 사람들은 주린 입에 음식을 밀어 넣느라 눈치 채지 못합니다. "동등한 희생 없이는 기적이 있을 수 없습니다."라고 말하며 연민으로 가득 찬 눈빛으로 여러분을 바라봅니다. "그리고 당신이 축제의 목격자입니다."

레이첼 수녀를 적 면으로 뒤집습니다.

코덱스 2: 레아 애트워드

레아가 광산에서 무언가를 봤다면:

레아 1: 레아는 예배당 뒤편 벤치에 앉아 있습니다. "저는 언니와 함께 이 예배당 건축을 도왔습니다." 레아는 유리처럼 맑은 눈동자로 베일을 가득 채운 기묘한 행복에 아무렇지도 않은 듯 말합니다.

둘 중 하나를 결정해야 합니다:

"노스 포인트 광산에서 뭘 봤나요?" **레아 2**로 진행합니다.

아무 말도 하지 않습니다. **레아 3**으로 건너뜁니다.

레아 2: 레아가 한쪽 귀 뒤로 머리카락을 집어넣으며 손을 떨고 있습니다. "모르겠어요. 시몬처럼 생긴 게 있었어요. 하지만 시몬은 아니었어요. 아니면 일부..." 그녀의 표정이 굳어집니다. "물론 당신과 당신의 조사는 사실을 기록하기 위해 여기 있는 겁니다. 이 내용이 당신들의 '연구'에 실리는 건 원치 않아요. 다시는 나한테 말 걸지 마세요."

레아 애투워드의 관계 수준을 0으로 설정합니다.

레아 3: 베일 요리사에게 자세한 내용을 묻지 않고 근처 벤치에 앉아 고요한 숲을 바라봅니다. 숲은 이제 불길한 곤충 날갯짓으로 윙윙거립니다. 레아는 고개를 손에 파묻습니다. 축제에 참여한 사람들의 노래 소리가 부드러운 울음소리를 덮어버립니다.

레아 애트워드의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 추가 경험치 1을 획득합니다.
레아 애트워드를 조종하세요.

그렇지 않다면:

"저는 언니와 함께 이 예배당 건축을 도왔습니다." 레아가 따뜻하게 웃습니다. 그녀의 눈은 석양을 바라보며 반짝입니다. "모든 것이 너무 아름다워요. 느껴지지 않나요? 우리는 무한의 끝자락에 있어요. 건너가기를 기다리고 있죠. 레이첼이 옳았을지도 모르죠..."

레아 애트워드의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 추가 경험치 1을 획득합니다.

코덱스 3: 시몬 애트워드

베일이 폭죽으로 가득찼다면:

"광부 비밀 장난단의 가장 중요한 회의에 오신 것을 환영합니다." 시몬이 교사의 처마 밑으로 여러분을 이끕니다. "이제 폭죽이 모두 설치되었으니 터뜨릴 적절한 순간만 기다리면 돼요. 레이첼 이모가 엄청 화낼 거예요!" 그는 장난스럽게 웃습니다. "단순 노동자치고는 잘했어요. 계속 그렇게 하면 승진시켜 줄 수도 있어요."

시몬 애트워드의 관계 수준이 2 증가합니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 획득합니다.
시몬 애트워드를 조종하세요.

그렇지 않다면:

"조심하세요!" 시몬이 불이 붙은 다이너마이트 막대기를 들고 덤불에서 뛰어내립니다. 재빨리 반응한 당신은 '다이너마이트'가 불꽃을 터뜨리자 몸을 숨기려고 뛰어내립니다. 시몬은 당신을 향해 낄낄거리며 일어납니다.

시몬 애트워드의 관계 수준이 2 증가합니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 획득합니다.

코덱스 4: 윌리엄 헴록

윌리엄이 서류를 정리하는 동안 당신은 리버를 막아섭니다. 윌리엄은 서류를 손에 들고 빰이 붉어지더니 울음을 터뜨리기 시작합니다. "내가 무슨 짓을 한 걸까요? 섬이 망가졌습니다. 모두 레이첼의 잘못입니다."
"아직 늦지 않았어." 리버가 으르렁거리며 일어섭니다.

"아직 내 걸 줄 수 있어."

윌리엄 헴록의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 획득합니다.
윌리엄 헴록을 조종합니다.

리버 호쏜의 관계 수준을 0으로 설정합니다.
거주민 조우 세트에서 리버 호쏜을 찾아 적 면이 보이도록 애트워드 가의 집에 배치합니다.

코덱스 5: 리버 호손

리버가 마지막 문서를 가져가는 동안 당신은 윌리엄을 막아섭니다. "계획대로 진행되지는 않았어요." 그들이 말합니다. "하지만 여전히 체크메이트입니다. 뉴욕에서 서류를 공증받으면 다시 돌아올 테니 믿어도 돼요. 우선 수렁부터 빼내야 할 것 같아요." 그들은 웃으며 말합니다. "그래야지!" 윌리엄이 주먹을 불끈 쥐며 포효합니다.

리버 호쏜의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 획득합니다.
리버 호쏜을 조종합니다.

윌리엄 헴록의 관계 수준을 0으로 설정합니다.
거주민 조우 세트에서 윌리엄 헴록을 찾아 적 면이 보이도록 애트워드 가의 집에 배치합니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

기드온이 애나벨 리의 이야기를 들려주었고 기드온이 가보를 되찾았다면:

밖에서 축제가 벌어지는 중, 휴게실에 들어서자 마르케즈 박사 맞은편 테이블에 앉아 있는 기디언을 발견합니다. "그 난파선에서 아무것도 가져가지 말았어야 했어. 절대 가져오지 말았어야 했죠. 제 승무원들은 병에 걸려 하나둘씩 죽어갔거든." 그는 눈물을 몇 번 닦으며 작은 유리 같은 돌조각을 만들어냅니다. "이 돌조각을 가지고 있던 우리를 제외하고는 모두 죽었지. 죄책감이 마지막까지 헴록 선장을 괴롭혔어. 그러던 어느 날 선장은 저주받은 돌을 마을 중심 우물 아래로 던졌고 그 이후로 이상한 일들이 벌어졌지."
교수는 아무 말도 하지 않고 열심히 듣고 있었습니다. 기드온은 낡은 외투를 꺼내 무지개처럼 빛나는 돌조각 하나를 건넵니다. "난 사실 아직 미신을 좀 믿어." 그가 수줍게 말합니다. "그래서 내 것은 해안에 숨겨뒀지. 당신들이 그걸 사용해 줬으면 좋겠어." 당신과 마르케즈 박사는 늙은 선원에게 감사를 표한 다음 밖으로 나갑니다. 그녀는 파편을 빛에 반사시켜 이상한 색 띠를 굴절시킵니다. "그 파편을 가진 선원들만이... 병으로부터 보호받았어. 크리스탈과 이 이상한 현상들이 연관되어 있는 건 아닐까 싶어."

캠페인 기록지에 **기드온이 애나벨 리의 이야기를 끝마쳤다**라고 기록합니다.
기드온 미즈라의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 획득합니다.
기드온 미즈라를 조종합니다.

그렇지 않다면:

기드온이 긴 식탁에 앉아 있고, 그 앞에 손대지 않은 음식이 놓여 있습니다. 당신이 그의 옆에 앉자 기드온은 깜짝 놀라며 반응합니다. "아, 미안하군." 그가 말합니다. "멀리 떨어져 있었어. 이 섬에서 일어나는 모든 일들이 애나벨 리 호 난파 사건 이후 우리 선원들을 떠올리게 하네..." 그는 생각에 잠긴 채 말을 잇지 못합니다.

기드온 미즈라의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 획득합니다.

코덱스 7: 주디스 파크

당신이 주디스를 지원했다면:

주디스에게 다가가자 작은 다리가 많은 그림자가 당신을 향해 뛰어나옵니다. 미처 반응하기도 전에 총성이 울려 퍼지고 고슴도치와 늑대의 잡종처럼 보이는 시체가 피를 흘리며 쓰러집니다. 주디스는 한 손에 총을 들고 시체를 바라보며 앞으로 다가갑니다. "올 조모가 또 당신의 뒤를 지켰네요." 그녀가 소총을 어깨에 걸치고 말합니다. "오늘로 계약이 끝났습니다. 계약이 끝나면 저는 바로 이곳을 떠날 겁니다." 그녀는 당신을 바라봅니다. "당신도 그러길 바랍니다."

당신은 패에서 ***무기*** 카드를 비용 무시하고 플레이할 수 있습니다.
주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 얻습니다.
주디스 파크를 조종합니다.

그렇지 않다면:

다가가자 덤불 아래에서 가시로 뒤덮인 설치류가 튀어나와 다리를 붙잡고 달려듭니다. 주디스가 방앗간 옆에서 자연스럽게 나옵니다. 설치류를 발로 차서 쫓아내자 주디스가 45구경 권총을 꺼내 눈 깜짝할 사이에 설치류를 쏴 죽입니다. "이 파티는 점점 미쳐가고 있어요." 그녀가 말합니다. "이 파티가 끝나면 전 여기서 나갈 거예요."

주디스 파크의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 얻습니다.

코덱스 8: 테오 피터스

테오가 다른 생각을 하고 있고 테오가 헬렌과 화해한 경우:

잡화점 옆에서 하얀 금빛 망토를 접고 있는 테오를 발견합니다. "어콴으로 돌아가야 해요. 일찍 가면 둑길이 열릴 거예요. 레이첼 수녀님 그녀는..." 그는 멍든 뺨을 한 손으로 잡았다. "헬렌을 도와야 해요. 내 트럭을 찾아야 해요. 제 생각엔 그들이 트럭을 테이블 운반에 사용한 것 같아요."

테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 2 얻습니다.
테오 피터스를 조종합니다.

테오가 다른 생각을 하고 있다만 기록된 경우:

잡화점 옆에서 하얀 금빛 망토를 접고 오른쪽 뺨의 멍을 간호하는 테오를 발견합니다. 무슨 일이냐고 묻자 테오는 얼굴을 찡그립니다. "방금 레이첼 수녀님께 몇 가지 질문을 했어요. 그리고 그녀는..." 그는 멈칫한다. "트럭을 찾아야 해요. 아직 물이 빠져 있을지도 몰라요."

테오 피터스의 관계 수준을 증가시킵니다.
각 조사자는 경험치를 추가로 1 얻습니다.
테오 피터스를 조종합니다.

그렇지 않다면:

잡화점 뒤편에서 하얀 금빛 망토를 두른 테오가 활짝 웃고 있는 모습을 발견합니다. "이보다 더 좋을 수는 없을 거라고 생각했는데 제가 틀렸어요!" 그가 외치며 새 도일의 '잃어버린 세계'를 꺼냅니다. "방문객 중 한 명이 이 책을 읽고 있는 것을 보고 저에게 주더군요! 공짜로요!" 청년은 목의 붉은 피부를 긁으며 웃음을 멈추지 않습니다.

테오 피터스를 조종합니다.

코덱스 9: 하숙집

하숙집의 긴 테이블은 기름기 많은 뼈와 껍질이 벗겨진 과일 껍질로 덮여 있습니다. 사슴의 해골은 아니지만 뿔이 달린 해골이 테이블 중앙에 놓여 있고, 화사한 야생화가 장식되어 있습니다.

카드 3장을 뽑거나 자원 3개를 얻습니다.

코덱스 10: 교차로

"같이 춤춰요!" 현기증이 날 정도로 흥분한 사람이 손을 잡고 모닥불 주변에서 춤을 추라고 합니다. 주변 테이블에는 썩은 음식과 뒤틀린 고기, 회색 가루가 된 과일이 쌓여 있습니다. 구경꾼들은 접시 위에 음식을 수북이 쌓아놓고 아무렇지도 않은 듯 조금씩 입에 밀어 넣습니다.

게임 내 아무 적을 선택합니다. 선택한 적을 모든 조사자로부터 교전 해제하고 교차로로 이동시킨 후 소진시킵니다.

코덱스 11: 헴록 예배당

밝은 웨딩드레스를 입은 한 커플이 예배당 앞에서 포옹을 하고 여러 하객이 그 주위를 돌며 춤을 춥니다. 가까이 다가가자 커플이 허리에 빨간 리본을 단단히 묶고 끊임없이 낄낄대고 있는 모습이 보입니다.

카드 1장을 뽑거나 자원 1개를 얻습니다.

코덱스 12: 낡은 방앗간

방앗간의 날개에는 덩굴과 무성한 꽃이 무성하게 자라고 있습니다. 덤불 속에서 무언가 바스락거립니다.

이 장소 또는 이어진 장소에 있는 ***거주민*** 적 하나를 선택하고 아무 능력 하나(2)를 테스트합니다. 성공하면 선택한 적을 자동으로 회피합니다.

코덱스 13: 애트워드 가의 집

헴록 가가 다투고 있다면:

두 상속인은 풀밭에 앉아 바람을 쐬고 있습니다. "어머니는 우리를 어떻게 생각하실까?" 윌리엄이 한숨을 내쉰다. 리버는 그들 사이에 놓인 서류 더미를 바라봅니다. "어머니는 더 이상 생각이 많지 않으실 거야, 윌리엄." 리버가 말합니다. 윌리엄이 반박하기도 전에 리버가 계속 말합니다. "하지만 네 말이 맞아. 서로 싸우는 건 아무 소용이 없잖아." 리버는 억지로 사과를 하려다 목이 메이는 듯한 표정을 지었습니다. 윌리엄은 너그럽게 받아들입니다.

캠페인 기록지에 **헴록 가가 휴전했다**고 기록합니다. 윌리엄 헴록과 리버 호쏜의 관계 수준을 모두 증가시킵니다. 각 조사자는 추가 경험치 2를 획득합니다. 거주민 조우 세트에서 윌리엄 헴록 또는 리버 호손 중 한 명을 찾아 조종합니다.

그렇지 않다면:

윌리엄과 리버가 오래된 애트워드 가의 집 앞에서 몸싸움을 벌이고 있는 것을 발견합니다. 리버는 오래된 문서 묶음의 한쪽을, 윌리엄은 다른 한쪽을 들고 있습니다. "이건 우리의 유산이야. 보존해야 해!" 윌리엄이 이를 악물고 말합니다. "정말 대단한 유산이지," 리버가 말합니다. ""나는 이 섬을 뉴잉글랜드의 자랑거리로 만들 수 있어!" 서류 뭉치가 날카롭게 찢어지면서 풀밭에 서류가 흩어졌습니다. 두사람은 즉시 무릎을 꿇고 엉망진창이 된 서류를 수거합니다.

결정해야 합니다(하나를 선택):

- 리버 편을 듭니다. (이 옵션은 **리버가 유산을 되찾았다**라는 문구가 리버 호쏜의 메모에 기록된 경우에만 선택할 수 있습니다). 거주민 조우 세트에서 리버 호쏜을 검색하여 자산 면이 앞으로 오도록 애트워드 가의 집에 배치합니다.
- 윌리엄 편을 선택합니다. (이 옵션은 **윌리엄은 해결되었다**고 윌리엄 헴록의 노트에 기록된 경우에만 선택할 수 있습니다). 거주민 조우 세트에서 윌리엄 헴록을 검색하여 자산 면이 앞으로 오도록 애트워드 가의 집에 배치합니다.
- 둘이 싸우게 둡니다. **윌리엄은 해결되었거**나 **리버가 유산을 되찾았다** 라는 문구가 윌리엄 헴록 또는 리버 호쏜의 노트에 기록되어 있다면, **"헴록이 다투고 있다"**는 것을 기억하세요. 이 코덱스를 다시 발동할 수 있습니다.

코덱스 14: 태드의 잡화점

잡화점에 도착하니 문이 잠겨 있습니다. 교차로로 향하는 앞쪽 세 명의 관광객 행렬에 합류합니다. 그 중 한 명이 술에 취해 당신을 비웃다가 넘어집니다. 당신이 그들을 일으켜 세우는 동안에도 그들은 계속 웃습니다.

자원 3개를 얻습니다.

코덱스 15: 베일 학교 건물

학교는 죽은 듯이 조용합니다. 멀리 교차로에서 모닥불이 깜박이고 아름다운 음악이 저녁 공기를 가득 채웁니다. 동물 가면을 쓴 몇몇 아이들이 그림자 속에서 조용히 여러분을 바라봅니다.

이 장소에 위치한 ***거주민*** 적 하나를 선택하고 아무 능력 하나(2)를 테스트합니다. 성공하면, 선택한 적을 자동으로 회피합니다.

코덱스 16: 공동 홀

마사 진은 카운터에 기대어 "왜 당신이 물건을 보내고 싶어 하는지 모르겠어요."라고 말합니다. 그녀는 눈을 크게 뜨고 턱에 침을 흘립니다. 그녀는 나무 카운터에 얼굴을 대고 여러분을 올려다봅니다. "죄송하지만 저는 지금 축제에 가려고 해요. 우체부 못 봤어요? 며칠 동안 못 봤는데..." 젊은 여성이 팔뚝에 벗겨진 회색 피부 조각을 긁으며 웃습니다.

즉시 다른 아무 장소로 이동할 수 있습니다. 만약 그렇게 했다면, 이번 턴에 추가 행동 하나를 더 할 수 있습니다.

코덱스 Ω: 버티 머스그레이브

"왜 레이첼 수녀님의 말을 믿지 않으세요?" 버티가 헉헉거린다. 춤과 환희는 멈추지 않고 계속됩니다. 모두들 청년의 고통은 잊은 채 각자의 몽상에 빠져 있는 듯합니다. 청년을 안아주면서 후회가 밀려옵니다. 버티는 수많은 빛으로 반짝이는 조각상을 향해 손을 뻗습니다. "다가오는 게 보여요. 느껴져요? 땅 밑에서 살아나는 게..." 버티의 눈이 머릿속으로 굴러가면서 얼굴에 활짝 웃음이 번집니다.

패에서 카드 3장을 선택하여 버립니다. 캠페인 기록지에 **버티가 사망했다**고 기록합니다.

코덱스 Θ: 로사 마르케스 박사

"다들 미쳤나요?" 마르케즈 박사는 원을 그리며 빙빙 돌거나 허공을 향해 말을 건네는 무용수들을 바라봅니다. 주변 숲과 나무에서 빛나는 포자 구름이 피어오릅니다. 교수는 재채기를 참기 위해 천을 입에 대고 있습니다. "그것이 무엇이든 들이마시지 마세요." 그녀가 신호를 보냅니다.

아무 장소에 있는 조사자 한 명을 선택하고 선택한 조사자는 카드 5장을 뽑습니다.

서막이 끝날때까지
읽지 마시오

아무 결말에 도달하지 못한 경우(각 조사자가 후퇴하거나 패배한 경우): 당신은 살랑이는 저녁 공기에 웃는 얼굴의군중과 당신을 쳐다보는 침묵하는 동물 가면을 보며 깨어납니다. 당신은 철조망에 의해 조각상에 묶여 있습니다. 레이첼수녀가 길고 날카로운 칼에 묻은 피를 닦으며 따뜻하게 웃으며 당신 앞에 서 있습니다. "깨어나서 정말 기뻐요."

캠페인 기록지를 확인합니다.

조사자가 믿었다 면 **결말 2**로 건너뜁니다.

그렇지 않으면 **결말 4**로 건너뜁니다.

결말 1: 레이첼 수녀가 옆구리를 움켜쥐고 비틀거리며 뒤로 물러섭니다. "우리의 진짜 목적이 보이지 않나요? 우리는 육체에 감긴 빛입니다. 그리고 육체는 더 큰 빛, 즉 무한하고 영원한 광채에 합류하기를 갈망합니다." 수녀는 피로 얼룩진 망토를 벗어 던지고 어깨를 드러냅니다. 그녀의 피부는 빛나는 마디와 외계인 무늬로 나무껍질처럼 매듭지어져 있습니다. 갑자기 개기월식으로 달이 어두워지면서 모든 것이 진홍색으로 변합니다. "얘들아, 때가 왔다." 레이첼 수녀가 감격에 겨운 목소리로 말합니다. 그녀는 팔을 들어 올려 여러 얼굴의 조각상을 흉내 냅니다. 군중들이 차례로 그녀의 포즈를 따라하자 조용한 분위기가 감돕니다.

결말 4로 건너뜁니다.

결말 2: 여러분이 더듬거리며 사과를 하지만 레이첼 수녀가 한 손을 들어 침묵시키고 냉정하게 "당신은 저를 실망시켰어요. 하지만 제가 너무 많은 것을 요구한 건 잘못인 것 같아요. 모든 것은 끝을 향해 나아갑니다. 당신은 마지막 기적을 목격하도록 부름받았습니다. 천상의 승천. 그리고 당신은 그것을 목격할 것입니다."

결말 3으로 진행합니다.

결말 3: 레이첼 수녀가 교차로에 있는 조각상 앞에 서서 두 팔을 하늘을 향해 나뭇가지처럼 벌리고 있습니다. 그녀 주변의 땅은 그녀의 추종자들의 뼈와 시체로 뒤덮여 있습니다. 군중들은 일제히 한숨을 내쉬며 희열의 물결이 방 안으로 퍼져나갑니다. "여기 있다!" 마녀가 외칩니다. 달이 개기월식으로 어두워지면서 모든 것이 진홍색으로 물듭니다.

조각상 주변의 땅이 갈라지면서 싱크홀이 생깁니다. 행복감은 메스꺼움과 극심한 통증으로 바뀌고 피부가 조각조각 벗겨집니다. 수정 같은 심연으로 자유낙하하는 동안 경건한 찬송가를 부르는 레이첼 수녀의 목소리와 함께 기쁨과 분노, 공허함, 슬픔, 호기심, 그리움, 절망의 감정이 밀려옵니다.

인간과 비인간, 산 자와 죽은 자, 젊음과 늙음 등 수백 가지의 다른 모습으로 변모하는 자신을 느끼며 숨이 멎습니다. 소용돌이치는 먹구름을 바라보니, 안개에 휩싸인 유리처럼 투명한 모습으로 변신한 레이첼 수녀가 보입니다. 이곳이 여러분의 자리입니다. 당신의 목적지입니다. 당신의 살이 회색 바위로 굳어지고 유리처럼 투명한 수정으로 변하는 동안, 당신은 손을 뻗어 그녀의 신성한 형상을 만지려고 안간힘을 씁니다.

그리고 차갑고 고요한 공허함이 느껴집니다.

각 조사자는 우주에서 온 색체에 의해 **삼켜집니다**.

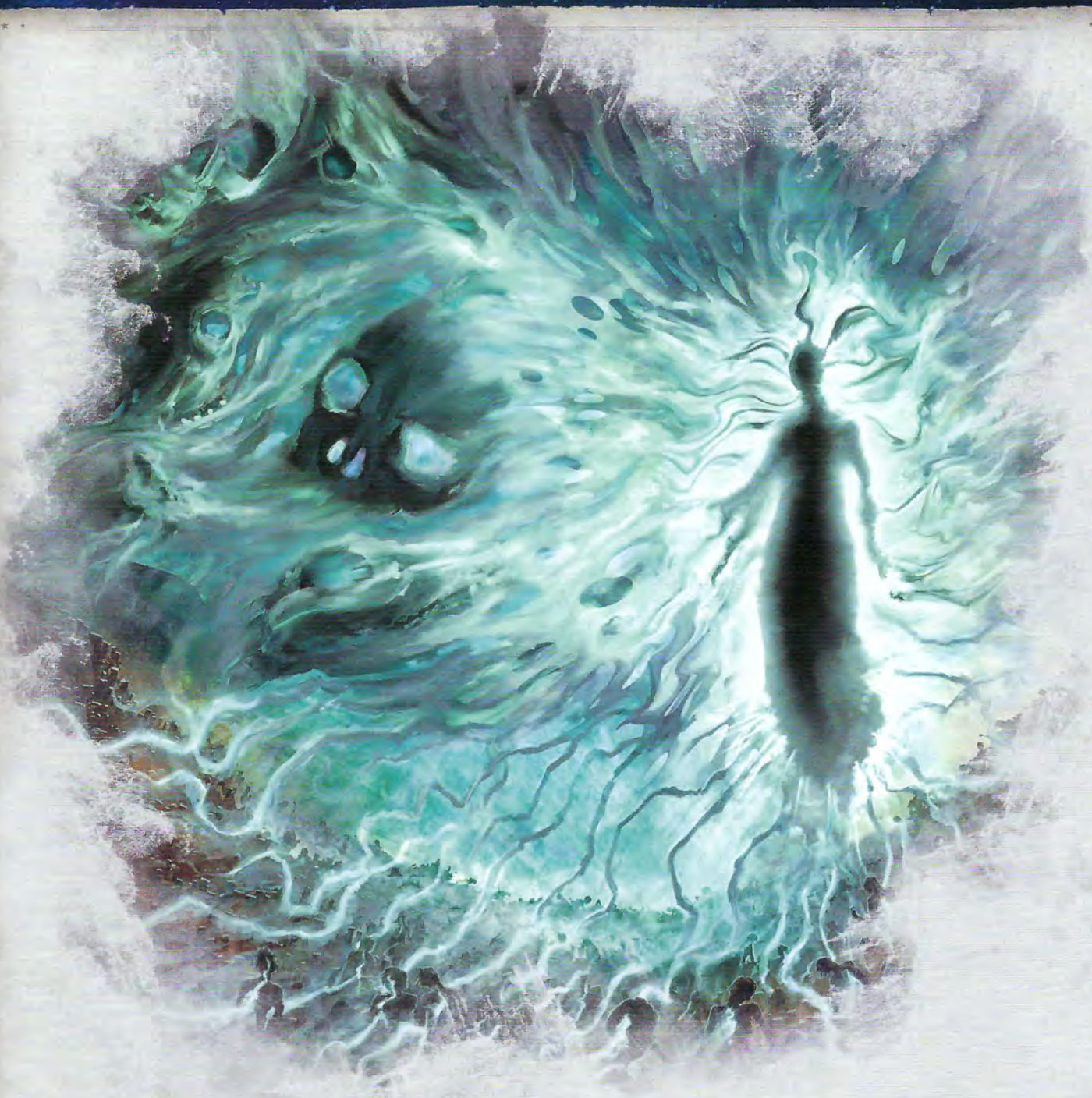
적어도 각 조사자의 이 버전은 먹혀버립니다. 위로 올라가면서 다른 버전의 자신을 볼 수 있습니다. 당신은 이 서막을 다시 플레이하여 다른 결과를 시도할 수 있습니다. 이 경우, 캠페인 가이드에 조사자가 믿었다를 지우고 이 서막을 다시 시작합니다(55페이지의도입부 1부터시작). 그렇지 않으면 조사자는 캠페인에서 패배합니다.

결말 4: "그만하세요." 마르케즈 박사가 웃고 있는 군중을 지나쳐 지팡이로 레이첼 수녀를 내리칩니다. 레이첼 수녀는 몸을 돌려 군중을 향해 외칩니다. "아직 늦지 않았습니다! 아직 떠날 수 있습니다!" 여러분은 응원을 외칩니다. 레이첼 수녀는 술에 취한 듯이 자리에서 벌떡 일어나 예식용 칼을 들고 교수를 향해 힘없이 휘두릅니다. 마르케즈는 타이밍을 잘 맞춰 발차기로 그녀를 밀어냅니다.

조각상 주변의 땅이 프리즘 빛으로 갈라지고 기둥이 결정체 파편으로 무너지면서 눈부시게 밝아집니다. 근처 우물에서 눈부신 빛의 기둥이 솟구칩니다. 교차로가 무너지면서 들리는 것은 레이첼 수녀의 공허한 웃음소리뿐입니다.

각 조사자는 승점에서 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 획득하며, 이 전주곡 동안 획득한 추가 경험치도 함께 획득할 수 있습니다. 이**제 각 조사자는 캠페인 기록지의 "미사용 경험치" 아래에 기록된 경험치를 사용할 수 있습니다.**

베일의 운명 (61페이지)로 진행합니다.



시나리오: 베일의 운명

머리가 빙글빙글 돌면서 당신은 무지개 빛깔의 동굴에서 일어납니다. 매끄러운 광택이 나는 벽이 시원한 푸른 빛으로 깜박이며 악몽 같은 이미지를 반사합니다. 뒤틀린 석순은 구불구불하게 나선형으로 펼쳐져 식물의 줄기처럼 천장을 향해 뻗어 있습니다. 비명소리가 공기를 가득 채웁니다. 동굴 바닥은 팔다리나 머리를 움켜쥐고 있는 향연자들로 덮여 있습니다. 빛나는 빛의 균열이 피부에 형성되고 강렬해집니다. 빛나는 방 안의 모든 것이 얼어붙는 듯한 인광에 의해 왜곡됩니다. 두껍고 따뜻한 공기 속에서 짙은 연기를 들이마시는 듯한 느낌이 듭니다.

방 중앙에 있는 천공의 광채 주위에 일시적인 형태가 소용돌이치고 있습니다. 새하얀 빛의 핵심 앞에는 머릿결을 풀고 깊은 물 속에 떠 있는 것처럼 레이첼 부인의 윤곽이 그려져 있습니다. 그 광채를 바라보니 당신은 머리를 울려 동굴 바닥을 내려다봅니다. 부상당한 구경꾼들은 움직임을 멈추고 회색빛 가루로 변했습니다. 몇몇은 유리처럼 투명하여 심연의 투명한 빛을 프리즘 배열로 굴절시킵니다. 다른 이들은 겁에 질린 채 광채를 향해 팔을 뻗은 채 서 있고, 저마다의 얼굴은 소름끼치는 미소로 얼어붙어 있습니다.

레이첼 부인의 웃음소리가 방 안에 울려 퍼지고, 부인은 머리 위로 팔을 들고 심연을 응시합니다. 그녀의 몸이 가스로 용해되면서 연기가 그녀 주위에 모입니다. 무슨 일이 일어나고 있는지 확실하지 않은 당신은 레이첼 부인과 심연을 향해 석화되어 가는 인간 형태의 언덕을 달려 올라갑니다. 정상에 오르는 동안 뼈와 말라붙은 시체가 발 밑에서 갈라집니다. 레이첼 부인은 몸이 창백한 불로 승화되기 직전에 웃으며 당신을 바라보고 있습니다.

이계의 빛이 진동하고 주위의 방을 구부리면서 너무나 친숙한 행복감이 당신의 감각을 차지합니다. 당신은 당신의 어깨에 보이지 않는 손이 있는 것을 느낍니다. 당신은 그것을 떨쳐냅니다. 하지만 뭔가 다른 느낌이 듭니다. 한 손을 들어보니 손바닥에 작고 거미줄 같은 빛의 균열이 생기는 것을 볼 수 있습니다. 균열이 길어져서 손목 위로 올라가고 그 다음 팔까지 올라갑니다. 동반되는 통증으로 인해 당신은 기절하게 됩니다.

당신은 깨어나니 당신 자신을 보게 되고, 그리고 yo urs e lfst an d in ga ttheed geo fab road chasms ta ring dOwn yoU sEe y our sel Fin the bod yof abl ack ca Tan dAsaq UeEnaswim MinGth Inga CrAwlIngchA otIc dA rkNes Sw Hoare youaNdWHYaRe yOuhEre

준비로 진행합니다.

시나리오 준비

다음 조우 세트에서 모든 카드를 수집합니다: 마지막 날, 베일의 운명, 축제의 날, 색채 대리인, 불이야!, 바위 안 공포, 굴절, 거주민, 변형, 베일.이러한 세트는 다음 아이콘으로 표시됩니다.

세번째 날 밤 날짜 표시 카드를 플레이에 놓습니다 . 당신은 혼자가 아닙니다.

각 플레이어의 조사자 카드를 산산조각난 자아로 교체합니다. 조사자 카드 (63페이지의 **산산조각난 자아** 참조). 남은 산산조각난 자아 카드를 게임에서 제거합니다.

양면 우주 사자 적의 각 사본과 함께 베일의 운명 조우 세트의 각 장소를 수집합니다 .

- 4개의 거울 둥지 장소를 섞어서 어느 것이 어느 것인지 알 수 없도록 하고 63페이지의 장소 배치에 따라 우주 사자 적과 함께 공개되지 않은 상태로 플레이에 놓습니다. 각 우주 사자 적은 색체 면이 위로 향한 상태로 플레이를 시작합니다.
- 각 거울 둥지 장소는 다른 거울 둥지 장소와 시계 방향 및 반시계 방향으로 연결됩니다.
- 각 조사자는 서로 다른 거울 둥지 장소를 선택하여 플레이를 시작합니다.

다음 카드를 플레이에서 제외하여 따로 보관해 두십시오: 심연 스토리 카드, 베일 및 바위 안 공포 조우 세트의 각 장소, 축제의 날, 거주민 및 불이야! 조우세트, 주요목적 3a-베일의 운명(vI-IV)의 각 사본, 수정 기생충 적 2장.

- 베일 조우 세트에서 시나리오 참조 카드를 게임에서 제거합니다.

시작 손패를 구성한 후 심연을 만듭니다.(**심연** 참조)

- 남은 조우 카드를 각 조사자 덱 맨 위 5장의 카드와 함께 섞습니다.
- 섞은 덱을 반으로 나누고 한 더미를 옆으로 치워 둡니다. "진짜" 조사자 카드를 반으로 나눈 나머지 더미와 섞고, 이 더미를 옆으로 치워둔 더미 위에 올려놓으세요. 이것이 '심연'입니다.
- 양면 심연 카드를 스토리 카드 면이 위로 향하게 하여 심연 위에 놓습니다.

이제 시작할 준비가 되었습니다.

심연

양면 심연 스토리 카드는 항상 심연의 상단을 덮고 절대 섞지 않습니다. 만약 1장 이상의 카드가 심연의 맨 위에 놓으라고 할 때, 해당 카드를 심연 카드 바로 아래, 다른 모든 카드의 맨 위에 놓습니다. 만약 1장 이상의 카드가 심연에 섞일려고 할 때, 심연 스토리 카드를 제거하고, 그 카드를 심연에 섞은 다음, 심연 스토리 카드를 다시 맨 위에 놓습니다.

조사자가 조우 덱에서 하나 이상의 카드를 뽑을 때(예: 신화 단계 또는 카드 효과를 통해) 대신 조우 카드의 뒷면이 그려진 카드가 공개될 때까지 심연 맨 아래에서 카드를 공개하고 해당 카드를 뽑습니다. 공개된 각각 카드를 섞어 심연 위로 올립니다(심연 스토리 카드 아래).

심연에서 카드를 뽑을 때마다 양면 심연 스토리 카드를 참조하여 해결 방법을 결정합니다.

조우 덱에서 카드를 보거나 검색하거나 카드를 추가하거나 버리는 플레이어 카드 및 약점 효과는 심연과 상호 작용할 수 없으며 모두 취소됩니다.

이 시나리오에서 조우 카드가 버려지면, 그 카드는 항상 심연의 맨 위에 놓입니다.

(참고: 카드 슬리브를 사용하면 심연에서 카드를 더 쉽게 찾을 수 있습니다. 괜찮습니다! 이 시나리오를 플레이하기 위해 카드를 다시 슬리브할 의무는 없습니다.)

우주 사자

우주 사자는 다수의 우주 사자 적들로 구성됩니다.

- 각 우주 사자 적들은 아래 그림과 같이 "대형"으로 배치합니다.

- 각 우주 사자 적들은 별도의 지시가 없는 한 항상 대형을 유지해야 합니다. 우주 사자의 진형을 무너뜨리면 각 적들은 서로 독립적으로 움직일 것입니다.

- 각 우주 사자 적들을 개별적으로 싸우고 회피할 수 있습니다. (체력 값이 없으면 적에게 피해를 줄 수 없습니다.)

- 대형을 형성하는 동안 각 우주 사자 적들은 카드가 물리적으로 접해있는 거울 둥지에 있는 것으로 간주합니다.

독립시나리오 모드

독립시나리오 모드에서 플레이 중이고 다른 준비나 결말을 참조하지 않으려면 다음 정보에 따라 시나리오를 준비하고 게임을 진행해도 좋습니다.

- 다음 토큰을 사용하여 혼돈 주머니를 구성합니다.
  +1, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −5, ☠, ☠, ☠, ▲, ◆, ◆, ✸, ✸, ✸, ✸, ✸2
- 각 거주민의 관계 수준을 0으로 합니다.
- 시나리오 막간: 베일의 운명에서 선택하라는 문구가 해결할려고 할때 조사자들은 해당 요구 사항을 무시하고 임의의 옵션을 선택할 수 있습니다.

산산조각난 자아

이 시나리오를 준비하는 동안 각 조사자는 조사자 카드를 베일의 운명 조우 세트에 포함된 산산조각난 자아 조사자 카드로 교체하라는 지시를 받습니다.

- 각 조사자의 덱은 동일하게 유지됩니다. 이 시나리오의 일부에서 조사자는 산산조각난 자아 조사자 카드를 사용해야 하며 조사자의 능력을 사용할 수 없습니다.
  - 각 조사자는 누가 누구인지 알 수 있도록 조사자 미니 카드를 계속 사용합니다.
  - 배치된 모든 카드 특정 자산을 가지고 플레이를 시작하도록 지시하는 조사자 카드의 모든 효과는 조사자 카드를 산산조각난 자기 조사자 카드로 교체하기 전에 해결합니다.

- 일반적으로 조사자가 겪었던 트라우마는 산산조각난 자아 조사자 카드로 옮겨집니다.

- 조사자 카드에 부착되거나 아래에 배치된 모든 카드는 산산조각난 자아카드에 부착되거나 아래에 배치됩니다.

- "진짜" 조사자 카드를 참조하는 카드 효과는 산산조각난 자아 카드가 아닌 원래 조사자 카드를 참조합니다.

- 산산조각난 자아 카드의 카드 제목은 "진짜" 조사자 카드와 동일합니다. (예: 나루카미 코하쿠를 플레이하는 경우, 산산조각난 자아 카드의 제목이 "나루카미 코하쿠"인 것처럼 간주합니다.)

- 만약 이 시나리오 동안 당신의 산산조각난 자아가 쓰러진다면, 당신은 **미칩니다**.

시나리오 막간: 베일의 운명

베일의 운명 1: 마르케즈 박사는 유리 방에서 형성된 희미하고 섬세한 선조 패턴을 응시합니다. "그것은 우리를 삼키고 있습니다. 우리가 아무것도 하지 않으면 이 섬 있는 모든 것이 파괴될 것입니다. 하지만 나에겐 생각이 있습니다." 그녀는 무지개 빛깔의 파편을 들고 건방진 미소를 짓습니다. "당신은 절 믿습니까?"

- 마르케즈 박사 스토리 자산이 플레이 중이 아닌 경우 아래를 해결합니다.
  조사자의 덱과 비플레이 영역에서 마르케즈 박사 자산 카드를 찾아 조사자의 조종 하에 플레이 합니다. 남은 시나리오 동안 조력자 슬롯을 차지하지 않습니다.
- 심연 스토리 카드를 장소 면으로 뒤집습니다.
- 각 우주 사자 적을 **산산조각난** 면으로 뒤집습니다(대형을 파괴합니다). 우주 사자(심연) 적을 심연 장소에 배치합니다. 물리적으로 접해있던 거울 둥지 장소에 서로 다른 우주 사자 적을 배치합니다.
- 주요목적 3a—베일의 운명(v.I)으로 진행합니다. 게임에서 다른 주요목적을 제거합니다.
- 게임을 재개합니다.

베일의 운명 2: 마르케즈 박사의 도움으로 당신은 싱크홀에서 기어나와 핏빛 안개에 휩싸인 헴록 베일을 발견합니다. 생존자를 찾기 위해 마을을 수색하니 여러 명의 친구를 찾았습니다. 마르케즈 박사는 "우리는 가능한 한 많은 사람을 구해야 합니다."라고 말합니다. 수색을 시작할려던 순간 깨진 유리처럼 굴절된 빛나는 존재가 싱크홀에서 나옵니다.

- 게임에서 각 거울 둥지와 **동굴** 장소를 제거합니다.
- 각 따로 보관된 **헴록 베일** 장소를 해당 (밤)쪽으로 '6페이지 장소배치'대로 배치합니다.
  - 각 조사자는 교차로로 이동합니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다.
  - **피터 가족이 재결합했다**면, 헬렌 피터스와 테오 피터스를 찾기 위해 플레이 영역 안팎에서 찾아 각각을 조사자의 조종 하에 자산 면으로 플레이합니다.
  - **헴록 형제가 휴전을 했다**면, 리버 호쏜과 윌리엄 헴록을 찾기 위해 플레이 영역 안팎에서 찾아 각각을 조사자의 조종 하에 자산 면으로 플레이합니다.
- 주요목적 3a—베일의 운명(v.II)으로 진행합니다. 게임에서 다른 주요목적을 제거합니다.
- 축제의 날 조우 세트에서 광란한 난봉꾼 2장을 찾아 따로 보관해 둔 **거주민** 카드와 섞은 다음 적 면으로 교차로를 제외한 각 장소 아래에 가능한 균등하게 배치합니다.
- 각 우주 사자 적을 **산산조각난** 면으로 뒤집습니다(대형을 파괴합니다). 우주 사자(심연)를 교차로에 배치합니다. 남은 우주 사자 적들을 섞어서 하숙집, 공동 홀, 애트워드 가의 집에 각각 하나씩 배치합니다.
- 게임을 재개합니다.

헴록의 운명 3: 마르케즈 박사의 도움으로 당신은 싱크홀에서 기어나와 핏빛 안개에 휩싸인 헴록 베일을 발견합니다. 이계의 존재가 섬의 사람, 동식물을 먹이로 삼고 있다면, 제물은 필요하지 않아도 될 겁니다. 마을이 불꽃놀이로 가득합니다. 아마도 섬을 불태울 만큼 충분할 것 같습니다.

- 주요목적 3a—베일의 운명(v.III)으로 진행합니다. 게임에서 다른 주요목적을 제거합니다.
- **헴록의 운명 5**로 진행합니다.

헴록의 운명 4: 마르케즈 박사의 도움으로 당신은 싱크홀에서 기어나와 핏빛 안개에 휩싸인 헴록 베일을 발견합니다. 교수는 재고를 조사하면서 관자놀이에 손을 대고 있습니다. "내 메모를 찾아야 하고 버티가 아직 살아 있다면 그를 찾아야 합니다. 저... 전 싫지만 탈출해야 합니다. 남쪽지점 등대가 여기서 멀리 떨어져 있을 수도 있습니다. 어쩌면 우리는 그곳에서 안전할 수도 있습니다."

- 주요목적 3a—베일의 운명(v.IV)으로 진행합니다. 게임에서 다른 주요목적을 제거합니다.
- **헴록의 운명 5**로 진행합니다.

헴록의 운명 5: 안개 사이로 은빛 빛이 빛나며 이상한 그림자를 드리웁니다. 그들 중 일부는 열광적인 마을 사람들의 모습입니다.

- 게임에서 각 거울 둥지와 **동굴** 장소를 제거합니다.
- 각 따로 보관된 **헴록 베일** 장소를 해당 (밤)쪽으로 '6페이지 장소배치'대로 배치합니다.
  - 각 조사자는 교차로로 이동합니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다.
  - 버티가 사망한 경우 따로 보관해둔 버티 머스그레이브를 게임에서 제거합니다. 그렇지 않으면 그를 하숙집에 자산 면이 위로 향하게 하여 배치합니다.
  - 축제의 날 조우 세트에서 광란한 난봉꾼 2장을 찾아 따로 보관해 둔 각 **거주민** 카드와 섞은 다음 교차로를 제외한 각 빈 장소에 적 면이 위로 향하게 하여 가능한 한 균등하게 분배합니다. (남은 빈 자리가 없으면 즉시 중단합니다.)
  - 남은 거주민 카드를 게임에서 제거합니다.
- 각 우주 사자 적을 **산산조각난** 면으로 뒤집습니다(대형을 파괴합니다). 우주 사자(심연)를 교차로에 배치합니다. 남은 우주 사자 적들을 섞어서 하숙집, 공동 홀, 애트워드 가의 집에 각각 하나씩 배치합니다.
- 게임을 재개합니다.

코덱스: 베일의 운명

65–66페이지의 다음 항목은 **베일의 운명** 시나리오를 플레이하는 동안 지시된 경우에만 읽으십시오.

코덱스 2: 레아 애트워드

주요 목적 2인 경우:

"대체 뭐야?" 레아는 경외감에 숨을 헐떡이며 마치 유리창을 누르는 것처럼 한 손을 빛에 대고 뻗습니다. "정말 믿기지 않아요."

비플레이 영역에서 **물품** 자산를 하나 찾고 뽑습니다. 조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 3인 경우:

"이곳은 우리 집이었어요." 레아가 눈물을 흘립니다. "레이첼, 무슨 생각하고 있는거니? 이건 다 제 잘못이에요. 나는 옆에 서서 이런 일이 일어나도록 내버려 두었어요."

각 조사자는 카드 2장을 뽑거나 공포 1을 치료할 수 있습니다.

코덱스 3: 시몬 애트워드

주요 목적 2인 경우:

시몬은 눈을 크게 뜨고 눈부신 빛을 바라봅니다. "이것은 어떤 불꽃놀이보다 아름다워요."라고 그는 넋을 잃고 말했습니다.

플레이 중인 각 우주 사자 적을 자동으로 회피합니다.조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 3a: 베일의 운명(v.III)인 경우:

"시몬은 낄낄거리며 연기가 나는 건초더미 위로 뛰어올랐습니다. "이거 엄청나네! 가져가세요, 레이첼 아줌마!" 그는 폭죽을 던집니다.

장소를 하나 선택하고 그 위에 자원 3개를 놓습니다. 그 자원은 폭죽으로 간주합니다.

그렇지 않으면:

"딕비 본 적 있어요?" 시몬은 길을 잃은 듯 주위를 둘러봅니다.

각 조사자는 카드 1장을 뽑거나 자원 2개를 얻을 수 있습니다.

코덱스 4: 윌리엄 헴록

주요 목적 2인 경우:

"이렇게 초월적이고 끔찍한 것이 존재할 수 있다고는 상상도 못했습니다." 헴록 상속자는 소용돌이치는 빛을 멍하니 바라보고 있습니다.

각 조사자는 (토큰 저장소에서) 단서 1개를 얻습니다.조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 3a: 베일의 운명(v.II)인 경우:

"모두 안전하게 대피하세요!" 윌리엄이 테이블 다리를 휘두르며 소리칩니다.

임의의 장소 아래에 있는 거주민 카드 1장을 뽑고 소진 상태로 적 면이 위로 향하게 하여 해당 장소에 배치합니다.

그렇지 않으면:

윌리엄은 주머니에 또 다른 보라색 구절을 적는다. "우리 가족의 유산은 소크라테스의 잔과 같습니다. 거기에는 죽음이 있지만 자유와 해방도 마찬가지입니다… 아, 그리고. 그리고…'축제'로 운율을 풀어..."

각 조사자는 최대 카드 2장까지 뽑을 수 있습니다.

코덱스 5: 리버 호쏜

주요 목적 2인 경우:

"오, 나의 별들…" 리버는 방 중앙에 있는 희미하게 빛나는 공포를 바라보았습니다. 일단 그들은 할 말을 잃었습니다.

모든 비용을 무시하고 손에 있는 **물품** 카드를 플레이할 수 있습니다. 조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 3a: 베일의 운명(v.II)인 경우:

"서둘러요. 당신은 내 가족과 함께하는 저녁식사보다 느려요." 리버는 당신을 향해 현지인을 몰고 옵니다. "여기, 데려가세요!"

임의의 장소 아래에 있는 거주민 카드 1장을 뽑고 소진 상태로 적 면이 위로 향하게 하여 해당 장소에 배치합니다.

그렇지 않으면:

"글쎄요, 이 모든 것은 청소일거에요" 리버는 당신을 침울하게 바라봅니다. "하지만 내 생각엔 이 비참한 바위가 언제나 실패작이었던 것 같아요." 그들의 표정이 짓궂게 변합니다. "적어도 헴록 재산은 그것이 속한 곳입니다."

자원 4개를 얻습니다.

코덱스 6: 기드온 미즈라

주요 목적 2인 경우:

늙은 선원의 눈에는 다채로운 심연이 비쳐지고 있습니다. "이건 처음 본 게 아니군." 그는 냉정하게 말했지만 더 이상 아무 말도 하지 않았습니다.

각 조사자는 각자 다음 차례에 추가 행동을 얻습니다. 조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 3a: 베일의 운명(v.I)인 경우:

기디온은 유리 조각을 들고 있습니다. "바위에서 나온 거예요. 선장이 우물을 던진 사람. 그러나 우리는 그것을 제거하지 않았죠. 전혀 그렇지 않았어요."

당신이 위치한 장소에 있는 우주 사자 적 하나를 자동으로 회피합니다.

그렇지 않으면:

"내가 여기서 나갈 수 없다면 내 조카를 찾아서 이걸 전해 주세요. 나한테 남은 건 그 사람뿐이에요." 기디온이 당신에게 소금으로 얼룩진 일기장을 건네며 말했습니다.

현재 주요사건에서 파멸 1개를 제거합니다.

코덱스 7: 주디스 파크

주요 목적 2인 경우:

주디스는 빛나는 공허를 향해 총을 쏜 다음 소총을 내려 놓고 빛과 색의 나선을 응시합니다. "이게 도대체 뭐야!"

아무 장소에 위치한 적 하나를 선택하고 자동으로 회피합니다. 조사자는 다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

주요 목적 3인 경우:

"우리가 살아남으면 나에게 술 한 잔 사줘요. 보스턴에는 최고의 술을 만드는 주류밀매점이 있거든요." 그녀는 당신과 눈을 고정합니다. "안됩니다, 저는 대답을 '아니오'로 받아들이지 않을 거에요"

당신의 덱, 패, 버린 더미에서 **무기** 카드를 찾아 모든 비용을 무시하고 플레이합니다.

코덱스 8: 테오 피터스

주요 목적이 2인 경우:

"너무 아름다워요." 테오는 반짝이는 빛을 올려다보며 그것을 만지려는 듯 한 손을 내밉니다. "적어도 일몰의 다섯 배만큼 아름다운 것 같아요. 리지가 이것을 볼 수 있었으면 좋았을껄." 그는 잠시 멈춥니다. "사실 걔가 그러지 못해서 다행이에요"

심연에서 장소를 찾아 플레이 영역에 놓은 후
즉시 해당 장소로 이동할 수 있습니다. 조사자는
다른 주요목적 중에 이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

그렇지 않으면:

"누나 말이 옳았어요." 테오가 냉정하게 말했다. "그녀는 모든 면에서 옳았어요. 나는 그녀를 다시 만날 수 있기를 바래요."

각 적과의 교전을 해제하고 원하는 장소로 이동하세요.

코덱스 θ: 로사 마르케즈 박사

주요 목적이 1인 경우:

"마리카?" 검은 머리의 여자가 멍하니 당신을 바라보고 있습니다. 당신은 당신의 이름을 기억하지 못하지만 마리카는 그렇지 않은 것 같습니다… 그렇겠죠? "난 무언가를 잊었어요, 마리카. 그런데 난 당신을 기억했어요."

심연 덱의 맨 아래 카드 6장을 공개합니다.
그 중 하나를 뽑을 수 있습니다.
나머지는 아무 순서대로 심연 맨 위에 다시 놓습니다.
조사자는 다른 주요목적 중에
이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

만약 주요목적 3a:베일의 운명(v.I)이라면:

마르케즈 박사는 "나는 그것이 무엇인지 알고 있습니다." 라고 말합니다. "살아있는 존재입니다. 고대의 존재, 이거나 이 세상이 아닌 것이겠죠. 그것은 아마도 헴록 선장에 의해 여기에 왔고, 물, 토양, 작물에 스며 들어 깊은 지하 속에서 퍼졌습니다. 그것은 본질적으로 주변의 모든 것에 유독합니다. 일종의 살아있는 독기, 또는 거의 지각이 없는 무감각한 병이죠. 20 년 전 진주 능선에서 한 번 드러났지만 그것은 아직 떠날....준비가되지 않았죠." 교수는 인광 파편을 꺼냅니다. "나는 그것이 이것에서 시작된 것 같습니다. 섬으로 가져온 원래 파편 중 하나, 존재는 기생충처럼 숙주를 배출하고 결정화 된 껍질을 남겨 둡니다. 시간을 얼립니다. 그리고 기생충은 '껍질'의 가스로 해치고… " 그녀는 한숨을 쉬었습니다. "보조금위원회는 결코 이것을 믿지 않을 것입니다."

각 조사자는 (토큰 저장소에서) 단서 1개를 얻습니다.

그렇지 않으면:

"우리는 여기에 오지 말았어야 했습니다. 이건 다 제 잘못입니다." 마르케즈 박사는 낙담한 표정으로 말했습니다.

각 조사자는 (토큰 저장소에서) 단서 1개를 얻습니다.
조사자는 다른 주요목적 중에
이 코덱스를 다시 발동시킬 수 있습니다.

코덱스 Ω: 버티 머스그레이브

"마치 함정 같았죠?" 청년은 마을 전체에 벌어지고 있는 참상을 보며 엄숙한 표정을 지습니다. "전염적인 행복은 이 보이지 않는 포식자가 희생자를 온순하게 유지하는 방법이었습니다." 그는 멍하니 웃습니다. "저는 과학자입니다. 메모를 하고 샘플을 채취해야 할 것 같아요. 하지만 내가 원하는 건 따뜻하고 안전한 곳으로 가는 것뿐이에요."

버티 머스그레이브를 조종하십시오.
주요목적 3a:베일의 운명(v.IV)인 경우
"버티가 도망가고 있습니다."라는 것을 기억하십시오.

시나리오가 끝날 때까지
읽지 않습니다.

어떤 결말에도 도달하지 못한 경우(각 조사자가 후퇴하거나 쓰러진 경우): 주변이 형언할 수 없는 광채에 삼켜집니다. 현실 자체가 당신 주위에서 산산이 부서지면서 익숙한 행복감이 당신을 사로잡고, 당신은 인간, 외계인, 동물 등 다른 얼굴들을 잠깐 엿봅니다. 당신의 몸이 붉은 가스로 승화되면서 그 행복은 극심한 고통으로 변합니다. 당신이 비명을 지르는 동안, 수천 개의 다른 얼굴들이 마음 속에서 당신과 함께 비명을 지릅니다. 당신은 그들 각각이 다른 시대, 다른 현실에서 또 다른 당신임을 깨닫게 됩니다. 당신의 모든 버전이 새로운 것으로 재탄생되면서 다른 얼굴들은 굴절되고, 두 개로 갈라지고, 깨진 거울처럼 다시 부서집니다. 그리고 따뜻함. 전체성. 더 이상 당신은 없습니다. 색상과 빛만 남아 있습니다.

마침내 당신은 당신의 자리를 찾았다.

- 캠페인 일지에 조사자들이 진정한 헴록 베일 축제가 되었다고 기록하십시오.
- 조사자들이 **잡아먹힙니다**(각 조사자들이 **죽습니다**).
- 조사자가 캠페인에서 패배했습니다.

결말 1: "나를 잊지 말기 바랍니다." 마르케즈 박사는 눈부신 공허의 끝으로 올라가 결의를 다해 여러분을 내려다본 후 빛의 심연 속으로 몸을 던집니다. 찬란한 고리 안의 연기가 자욱한 인간의 형상이 흔들리다가 죽어가는 형광에서 위로 솟아오르는 무차원의 무지개로 합쳐집니다. 작은 충격파가 당신을 쓰러뜨립니다.

어둠 속에서 거대한 지하실은 마치 무덤처럼 느껴집니다. 당신은 마운드 꼭대기에 올라가 싱크홀을 통해 별이 가득한 하늘을 올려다봅니다. 은빛 빛이 약하게 나선형으로 멀리 떨어져 나갑니다.

마르케즈 박사의 가방을 움켜쥔 당신의 마음은 무겁습니다. 당신이 아는 한 그 교수의 남은 전부입니다.

"거기 누구 없어요?" 떨리는 듯한 목소리가 들립니다. 올려다보니 너덜너덜한 백금 망토를 입은 베일 주민 중 한 사람의 실루엣이 보입니다. 그 주민은 나쁜 꿈에서 깨어난 듯한 모습을 하고 있었습니다. 망설이다가 대답합니다. 잠시 후 두꺼운 밧줄이 떨어지고 당신은 헴록 베일 쪼개진 잔해 위에 서게 됩니다. 생존자들이 당신 주위에 모입니다.

"부디 마음속에 앙금이 있다면 용서해주세요."라고 한 사람이 말합니다. 또 다른 사람은 가면과 남루한 망토를 벗습니다. 인파 가장자리를 지나가다가 익숙한 토끼 가면이 그림자 속에서 살짝 엿보이는 것 같지만, 고개를 돌려 보니 이미 사라져 있습니다.

- 캠페인 기록지를 업데이트합니다.
  - 게임이 끝날 때 조사자들이 조종하지 않은 각 거주민의 이름에 취소선을 긋습니다.
  - 캠페인 기록지에 **마르케즈 박사는 베일을 위해 자신을 희생했다**라고 기록합니다.
- 조사자의 덱에 로사 마르케즈가 포함되어 있다면 , 덱에서 그녀를 제거합니다.
- 각 조사자는 마르케즈 박사의 상실을 슬퍼하고 색의 퇴행성 효과에서 회복하면서 육체적 트라우마 1과 정신적 트라우마 1을 겪습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에서 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 우주 사자과 우주에서의 색상을 물리쳤기 때문에 5개의 보너스 경험을 얻습니다.
- 조사자들이 캠페인에서 승리했습니다.
- 에필로그 (68페이지)로 이동합니다.

결말 2: 교수의 의도를 깨닫고 당신은 그녀의 가방을 그녀의 팔에 다시 밀어 넣고 석화된 시체 더미를 기어올라 눈부신 심연 앞에 서게 됩니다. 당신은 프리즘 조각을 손에 쥐고 마지막으로 뒤를 돌아봅니다. 교수님은 믿을 수 없다는 표정으로 당신을 쳐다봅니다. 당신이 빛나는 나선형 아귀를 향해 돌아설 때 그녀는 당신의 이름을 외칩니다. 프리즘 파편을 가슴에 품고 무한한 공허 속으로 몸을 던집니다.

강렬한 행복감이 당신을 맞이합니다. 나선형 빛 속에 인간, 동물, 외계인의 얼굴이 접혀 있습니다. 당신은 미소 짓고, 수천 개의 입도 당신과 함께 웃습니다. 각각은 다른 시간, 다른 장소, 다른 현실에 있는 당신을 반영합니다. 당신은 공허 속으로 더 깊이 빠져들면서 다른 자아들과 따뜻한 친밀감을 느낍니다. 행복감은 진정되다가 무감각해집니다. 당신의 존재 자체가 분리되면서 다른 얼굴들은 굴절되고, 둘로 갈라지고, 다시 굴절됩니다.

극심한 고통과 함께 말없는 비명이 당신의 쪼개진 마음에 기록됩니다. 당신은 심연과 함께 자신도 녹아내리는 것을 느낍니다.
그리고 잊어버립니다.

- 캠페인 일지에 베일을 위해 희생한 조사자들을 기록하십시오.
- 조사자들이 **잡아먹힙니다**(각 조사자들이 **죽습니다**).
- 조사자들은 캠페인에서 승리했지만 전멸당했습니다.
- 에필로그 (68페이지)로 이동합니다 .

결말 3: 버려진 등대에 들어서자마자 지쳐서 거의 쓰러질 뻔했습니다. 다양한 생존자들은 멍한 현지인, 어콴의 선원, 혼란스러운 관광객으로 구성되어 있습니다. 당신이 그들의 상처를 치료할 때 그들은 당신을 무기력하게 바라봅니다. 바깥에서는 태양이 하늘을 선명한 색상으로 물듭니다.

당신은 깨끗한 아침 햇살 속으로 나가 며칠 만에 처음으로 편안한 숨을 쉬게 됩니다. 헴록 섬 전체가 하얀 눈재 아래 묻혀 있어 초겨울의 모습을 연출합니다.비옥한 서쪽 숲에 남아 있는 것은 고대 나무의 거대하고 옹이가 움푹 들어간 곳뿐입니다. 그 얽힌 가지가 하늘을 할퀴고 있습니다.

"우리는 미스캐토닉 대학교 이사회에 전할 말이 많습니다."라고 마르케즈 박사는 당신 옆에 옆으로 다가가더니 지친 한숨을 내쉽니다. "하지만 그들이 여기서 실제로 무슨 일이 일어났는지 이해하지 못할 것 같습니다." 당신은 고개를 끄덕이고 주의가 산만해졌습니다. 만 건너편에는 짧고 가느다란 구름 한 가닥이 햇빛을 받고 있습니다. 눈을 깜박이니 사라져 있습니다.

- 캠페인 기록지를 업데이트하십시오.
  - 게임이 끝날 때 승점 더미에 있던 각 거주민의 이름에 취소선을 긋습니다.
  - **베일을 구했다**라고 기록합니다.
- 각 조사자는 육체적 트라우마 2와 정신적 트라우마 2를 겪습니다. 심각한 인명 손실과 헴록 섬 아래 여전히 존재하는 공포에 맞서 싸우면서 트라우마를 겪게 됩니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 헴록 섬의 사람들을 끔찍한 운명으로부터 구했기 때문에 3개의 보너스 경험치를 얻습니다.
- 조사자들이 캠페인에서 승리했습니다!
- 에필로그(68페이지)로 이동합니다 .

결말 4: 등대가 짙은 회색 연기로 둘러싸여 있습니다. 당신과 남은 생존자들은 밤새도록 잠을 자려고 노력하지만 당신은 악몽에 시달립니다. 불타는 나무. 떨어지는 별. 긴 의식용 칼을 들고 당신을 비난하는 레이첼 부인의 유령.

아침에 당신은 회색의 특징 없는 풍경 속으로 나갑니다. 그 화재로부터 아무것도 피해갈 수 없었습니다. 섬은 고운 회색 재로 덮여 있고 구부러진 나무 몇 그루만이 부서져 있습니다.

"우리는 미스캐토닉 대학교 이사회에 전할 말이 많습니다."라고 마르케즈 박사는 당신 옆에 옆으로 다가가더니 지친 한숨을 내쉽니다. "하지만 그들이 여기서 실제로 무슨 일이 일어났는지 이해하지 못할 것 같습니다." 당신은 고개를 끄덕이고 주의가 산만해졌습니다. 만 건너편에는 짧고 가느다란 구름 한 가닥이 햇빛을 받고 있습니다. 눈을 깜박이니 사라져 있습니다.

- 캠페인 기록지를 업데이트하십시오.
  - 게임이 끝날 때 조사자들이 조종하지 않은 각 거주민의 이름에 취소선을 긋습니다.
  - **베일이 태워졌다**라고 기록합니다.
- 각 조사자는 육체적 트라우마 2와 정신적 트라우마 2를 겪습니다. 심각한 인명 손실과 헴록 섬 아래 여전히 존재하는 공포에 맞서 싸우면서 트라우마를 겪게 됩니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 우주 밖의 색상을 제거하였기 때문에 3개의 보너스 경험치를 얻습니다.
- 조사자들이 캠페인에서 승리했을까요?
- 에필로그(68페이지)로 이동합니다.

결말 5: 마르케즈 박사가 당신을 흔들어 깨웁니다. "당신은 잠결에 이상한 이야기를 하고 있었습니다. 하지만 그것은 당신이 말하는 것으로 들리지 않았습니다. 그것은 내가 들어본 적이 없는 언어였습니다." 당신의 마음은 낯선 기억으로 가득 차 있습니다.

그 기억에서 당신은 연기가 자욱한 주류밀매점에서 다른 사람의 목소리로 말하고 있었습니다. 또한 얼룩 고양이처럼 길모퉁이의 그림자를 맴돌거나 라일락 꽃처럼 햇빛을 받으며 마시고 예배당에서 당신의 손에 눈물을 흘리고 있습니다.

기억을 공유하는 대신 당신은 교수를 따라 고통스러운 오전 중반의 태양 속으로 나갑니다. 그 빛 자체가 베일 깊은 곳의 나선형 심연을 연상시키며 메스꺼움을 느끼게 합니다. 헴록 섬 전체가 하얀 눈재 아래 묻혀 있어 겨울의 초기의 모습을 하고 있습니다.

"우리는 미스캐토닉 대학교 이사회에 전할 말이 많습니다."라고 마르케즈 박사는 당신 옆에 옆으로 다가가더니 지친 한숨을 내쉽니다. "하지만 그들이 여기서 실제로 무슨 일이 일어났는지 이해하지 못할 것 같습니다." 당신은 고개를 끄덕였고 시야가 소용돌이칩니다. 눈을 감아도 불가능한 광채를 볼수 있습니다.

"괜찮습니까?" 마르케즈 박사가 당신의 이름을 계속 부릅니다. 들으면 들을수록 이상한 소리로 들립니다. 당신은 낄낄거리며 그녀에게 대답합니다. 당신 주변의 세상은 끔찍한 백열등으로 빛납니다. 최선을 다해 노력해도 웃음이 멈출 수 없습니다.

- 캠페인 기록지를 업데이트하십시오.
  - 게임이 끝날 때 조사자들이 조종하지 않은 각 거주민의 이름에 취소선을 긋습니다.
  - 조사자들이 **헴록 베일의 축제에서 간신히 살아남았다**라고 기록합니다.
- 각 조사자는 우주 밖의 색상의 화려하고 미치광이 효과에 사로잡혀 육체적 트라우마 3과 정신적 트라우마 3을 겪습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 각 카드의 승점 X 값과 동일한 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 축제에서 살아남아 2개의 보너스 경험치를 얻습니다.
- 조사자들이 캠페인에서 승리했지만... 다른 누구도 승리하지 못했습니다.
- 에필로그(68페이지)로 이동합니다.

에필로그

캠페인 기록지를 확인합니다. 살아남은 조사자가 있다면 에필로그에서 요구 사항을 충족하는 코덱스 항목을 읽을 수 있습니다.

마르케즈 박사는 베일을 위해 자신을 희생했다면 에필로그 1로 진행합니다.

조사자들이 베일을 위해 희생했다면 에필로그 2로 건너뜁니다.

그렇지 않다면 **에필로그 3**로 건너뜁니다.

에필로그 1: 1926년 6월

헨리 아미티지 박사의 사무실로

헴록 섬에 대한 조사는 마르케즈 박사 없이 끝났습니다. 그 황량한 섬에서 우리가 발견한 것은 법칙을 거스르는 것이였습니다. 외계 존재가 지역 생태계를 지배하여 근처에 있는 모든 생명체의 신체적, 정신적 균형을 왜곡시켰습니다. 우리는 이전에 문서화된 적이 없고 앞으로도 없을 가능성이 높은 종을 목격했습니다. 지역 주민들은 겉으로든 의도적으로든 그 퇴행적 영향을 인식하지 못한 채 수십 년 동안 이러한 존재와 공존해 왔습니다. 어떤 사람들은 심지어 그것을 숭배하기도 했습니다. 우리는 살아남은 것을 행운이라고 생각합니다.

불행히도 마르케즈 박사는 운이 좋지 않았습니다. 이 편지에는 이 독특한 생태계에 대한 그녀의 관찰을 자세히 설명하는 포괄적인 설명이 동봉되어 있습니다. 여기에는 그녀가 어떻게, 얼마나 용감하게 자신의 생명을 바쳤는지에 대한 이야기가 포함되어 있지 않습니다. 이것이 바로 우리가 여러분과 직접 공유하고 싶은 이야기입니다. 그녀의 기억을 존중하는 마음으로 이 기록을 단순한 환상으로 치부하지 마시기 바랍니다. 친애하는 당신에게

미스케토닉 조사단

에필로그 2: 1926년 6월

헨리 아미티지 박사의 사무실로

헴록 섬에 대한 조사는 막대한 비용을 들여 마무리되었습니다. 3일간의 여행 동안 우리는 모든 이유를 초월하는 공포와 경이로움을 목격했습니다. 다른 어떤 것과도 다른 기생 생명체는 지역 생태계를 먹으며 주변의 모든 생명체의 생물학을 왜곡합니다. 우리가 목격한 현상에 대한 포괄적인 설명을 샘플, 메모, 스케치와 함께 동봉했습니다.

처음에는 귀하의 연락에 대해 경계했지만 조사 내내 귀하의 연락은 귀중한 지원을 제공했습니다. 결국 우리가 발견한 이상한 기체 존재가 목숨을 잃었습니다. 그들의 희생이 없었다면 나도 헴록 섬의 대부분과 함께 멸망했을 망했을 것입니다.
돌아오면 모든 것에 대해 더 자세히 설명하겠니다.

로사 마르케즈 박사가

에필로그 3: 1926년 6월

헨리 아미티지 박사의 사무실로

헴록 섬에 대한 조사가 종료되었습니다. 3일간의 여행 동안 우리는 모든 이유를 초월하는 공포와 경이로움을 목격했습니다. 다른 어떤 것과도 다른 기생 생명체는 지역 생태계를 먹으며 주변의 모든 생명체의 생물학을 왜곡합니다. 우리가 목격한 현상에 대한 포괄적인 설명을 샘플, 메모, 스케치와 함께 동봉했습니다.

처음에는 귀하의 연락처를 경계했지만 조사를 통해 귀하의 연락처가 놀라운 자산임이 입증되었습니다. 그들의 도움이 없었다면 나는 다른 많은 사람들과 함께 죽었을 것이라는 데 의심의 여지가 없습니다. 다음 조사에 그들을 초대할 생각이 있습니다.

돌아오면 모든 것에 대해 더 자세히 설명하겠습니다. 그때까지 저와 조사팀은 충분한 휴식을 취할 예정입니다.

로사 마르케즈 박사가

코덱스 2 & 3: 애트워드

레아 애트워드와 시몬 애트워드의 이름 모두 취소선이 그어져 있지 않은 경우:

시몬과 레아는 긴장감 넘치는 구슬치기 게임을 연구하느라 정신이 없습니다. "속임수 쓰지 마세요." 레아는 아들의 손을 찰싹 때립니다. 시몬이 항의하고 두 사람은 당신을 우러러봅니다. 전직 메일 요리사는 "도와주신 모든 분들께 감사드려요."라고 말합니다. "우리는 킹스포트로 향하고 있습니다. 겨울에 살기 좋다고 들었어요." 시몬은 반지에 구슬을 던지고 당신을 올려다봅니다. "클럽 이름을 바꿨어요. 이제 우리는 식물학자들의 비밀 장난 조직입니다."

코덱스 4 & 5: 헴록

캠페인 기록지에 헴록가가 휴전을 맺었고레 윌리엄 헴록과 리버 호쏜의 이름 모두 취소선이 그어져 있지 않은 경우:

두 사촌은 해안선에 앉아 둑길 건너 본토를 바라보고 있습니다. 갈매기는 고르지 못한 회색 파도 위로 낮게 날아갑니다.

"헴록 섬은 끔찍한 탈출을 했을 것입니다. 뉴욕에 있는 내 친구들은 이미 내가 은혜에서 타락했다고 속삭이고 있습니다." 리버가 씁쓸하게 말합니다. 윌리엄은 그의 사촌을 존경합니다. "이제 사회로 복귀할 때가 된 것 같습니다. 나는 당신의 친구들을 바로잡을 수 있다고 확신합니다." 리버는 잠시 멈췄다가 아이디어가 떠오르자 히죽히죽 웃습니다. "오, 윌리엄. 내 친구들은 당신을 사랑할 거에요. 당신이 해야 할 일은 당신의 시 중 하나를 공유하면 될 거에요. 나는 그들에게 그것이 완전히 매혹적일거라고 확신해요"

코덱스 7: 주디스 파크

주디스 파크의 관계 수준이 5 이상이고 이름에 취소선이 그어져 있지 않은 경우:

주디스의 사냥용 재킷에는 피가 흩뿌려져 있고 그녀가 당신에게 다가와서 자세히 보니 그녀의 머리카락은 엉망이 되어 있었으며 그녀의 어깨에는 소총이 걸려 있습니다. 그녀는 당신이 걱정하는 표정을 보고 재킷을 내려다봅니다. "오, 걱정하지 마세요. 당신은 다른 사람들을 살펴보세요."라고 말하며 그녀는 윙크합니다. 당신이 그녀에게 아직도 보스턴에 가느냐고 묻자 그녀는 어깨를 으쓱합니다. "그럴 수도 있고 아닐 수도 있고. 다음에는 어디로 가는지 물어보려고 했어요."

당신은 그녀에게 아캄으로 간다고 말했고, 그녀는 믿을 수 없다는 듯이 코웃음을 칩니다. "아캄, 응? 격주로 이상한 소식으로 뉴스에 나오는 도시? 정말 거기로 돌아가는 거에요?" 그녀는 무슨 생각을 하는 듯 잠시 조용해진다. "당신의 등을 지켜줄 사람이 필요할 거에요."라고 그녀는 과감하게 말합니다. 당신이 그녀에게 긴 휴식을 취할 계획이라고 말하자 그녀는 히죽히죽 웃습니다. "이스트타운 어딘가에서 주류밀매점을 운영하는 친구가 있어요. 우리가 모든 일을 겪은 후에는 당신에게 한 잔의 빚을 졌다고 말하고 싶네요."

코덱스 8: 테오 피터스

테오 피터스의 관계 수준이 5 이상이고 이름에 취소선이 그어져 있지 않은 경우:

당신이 다가오자 테오는 수줍게 웃더니 당신을 꼭 끌어안습니다. 그가 떨어지고 그가 울고 있는 것을 볼 수 있습니다. 이유를 묻자 그는 아래를 내려다봅니다. "정말 이유를 모르겠어요." 그는 생각하기 위해 잠시 멈춘 다음 말합니다. "저는 항상 집처럼 느껴지는 곳을 원했어요. 엄마와 아빠가 세상을 떠난 후 헬렌은 힘들어졌습니다. 그리고 저는 베일 주변을 돕기 시작했고 그들은 제가 얼마나 힘든지 신경 쓰지 않았어요. 집처럼 느껴졌죠. 하지만 이제 그것도 없어졌어요." 그는 눈에서 눈물을 흘립니다. "집은 당신이 만드는 것 같아요. 언젠가 포틀랜드로 우리를 방문해야 합니다. 당신이 그것을 좋아할 거라는 걸 알아요." 그가 웃습니다.

Encounter Set Icons

- *The First Day*
- *The Second Day*
- *The Final Day*
- *Agents of the Colour*
- *Fate of the Vale*
- *Heirlooms*
- *Horrors in the Rock*
- *Myconids*
- *Residents*
- *The Longest Night*
- *The Silent Heath*
- *The Twisted Hollow*
- *Transfiguration*
- *Day of Rest*
- *Day of Rain*
- *Day of the Feast*
- *Blight*
- *Fire!*
- *Hemlock House*
- *Mutations*
- *Refractions*
- *The Forest*
- *The Lost Sister*
- *The Thing in the Depths*
- *The Vale*
- *Written in Rock*

From the Core Set:

- *Chilling Cold*
- *Locked Doors*
- *Rats*
- *Ghouls*
- *The Midnight Masks*
- *Striking Fear*

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM/® & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Quick Reference

The Codex 2
Three Days, Three Nights 3
Residents & Relationship Levels 3
Location Adjacency in this Campaign 3
Day ☼ and Night ☾ keywords 3
Elusive, Patrol, and Alert keywords 3
Playing Preludes in The Feast of Hemlock Vale 6
The Mine Cart & Rail Line *(in Written in Rock)* 11
Enemy-Locations *(in Hemlock House)* 16
Double-Sided Enemies *(in The Lost Sister)* 24
Darkness Level & Pursuit *(in The Twisted Hollow)* 36
Barriers, Decoys, and Traps *(in The Longest Night)* 47
The Abyss *(in Fate of the Vale)* 62
The Cosmic Emissary *(in Fate of the Vale)* 63
Shattered Self *(in Fate of the Vale)* 63

Credits

Expansion Design and Development: Josiah "Duke" Harrist with Michael Boggs, Nicholas Kory, and Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover with Eric Stanton

Editing: Andrea Dell'Agnese and Julia Faeta

Proofreading: Alyssa Barringer

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

***Arkham Horror* Story Review:** Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry, and MJ Newman

Cultural and Sensitivity Review: Alanaleilani Connolly, Lee Florian, and the members of the FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, and Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Ryan Blood, Rhylie Colby, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duckeck, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Bradley 'Pax' Galbraith, Richard Harris, Grace Holdinghaus, James Howell, Josh Jones, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Casey Lent, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Davi Paulino, Jamie Perconti, Chad Reverman, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Aaron Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht, Ben Wilkinson, and Jonathan Yasosky

Campaign Log: *Feast of Hemlock Vale*

INVESTIGATORS

PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME
INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR
UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE
TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)
EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES

Campaign Notes

No.376 PRICE 50 CENTS

AREAS SURVEYED	REF #
NORTH POINT MINE ☐ *Written in Rock*	p10
HEMLOCK HARBOR ☐ *Hemlock House*	p14
PEARL RIDGE ☐ *The Silent Heath*	p19
AKWAN SHORELINE ☐ *The Lost Sister*	p23
EASTWICK BOG ☐ *The Thing in the Depths*	p27
WESTERN WOODS ☐ *The Twisted Hollow*	p34
SOUTHERN FIELDS ☐ *The Longest Night*	p46

KILLED AND INSANE INVESTIGATORS

CHAOS BAG

DAY / TIME

1)

2)

3)

Permission granted to photocopy for personal use only. © 2024 FFG.
Campaign Log also available for download at www.fantasyflightgames.com

Mother Rachel

Notes

Relationship Level

Leah Atwood

Notes

Relationship Level

Simeon Atwood

Notes

Relationship Level

William Hemlock

Notes

Relationship Level

River Hawthorne

Notes

Relationship Level

Gideon Mizrah

Notes

Relationship Level

Theo Peters

Notes

Relationship Level

Judith Park

Notes

Relationship Level

Permission granted to photocopy for personal use only. © 2024 FFG.
Campaign Log also available for download at www.fantasyflightgames.com

Encounter Set Icons

- *The First Day*
- *The Second Day*
- *The Final Day*
- *Agents of the Colour*
- *Fate of the Vale*
- *Heirlooms*
- *Horrors in the Rock*
- *Myconids*
- *Residents*
- *The Longest Night*
- *The Silent Heath*
- *The Twisted Hollow*
- *Transfiguration*
- *Day of Rest*
- *Day of Rain*
- *Day of the Feast*
- *Blight*
- *Fire!*
- *Hemlock House*
- *Mutations*
- *Refractions*
- *The Forest*
- *The Lost Sister*
- *The Thing in the Depths*
- *The Vale*
- *Written in Rock*

From the Core Set:

- *Chilling Cold*
- *Locked Doors*
- *Rats*
- *Ghouls*
- *The Midnight Masks*
- *Striking Fear*

© 2024 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM/® & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

Quick Reference

The Codex ⚠ 2
Three Days, Three Nights 3
Residents & Relationship Levels 3
Location Adjacency in this Campaign 3
Day ☼ and Night ☾ keywords 3
Elusive, Patrol, and Alert keywords 3
Playing Preludes in The Feast of Hemlock Vale 6
The Mine Cart & Rail Line *(in Written in Rock)* 11
Enemy-Locations *(in Hemlock House)* 16
Double-Sided Enemies *(in The Lost Sister)* 24
Darkness Level & Pursuit *(in The Twisted Hollow)* 36
Barriers, Decoys, and Traps *(in The Longest Night)* 47
The Abyss *(in Fate of the Vale)* 62
The Cosmic Emissary *(in Fate of the Vale)* 63
Shattered Self *(in Fate of the Vale)* 63

Credits

Expansion Design and Development: Josiah "Duke" Harrist with Michael Boggs, Nicholas Kory, and Jeremy Zwirn

Producer: Molly Glover with Eric Stanton

Editing: Andrea Dell'Agnese and Julia Faeta

Proofreading: Alyssa Barringer

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Colin Phelps

***Arkham Horror* Story Review:** Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Philip D. Henry, and MJ Newman

Cultural and Sensitivity Review: Alanaleilani Connolly, Lee Florian, and the members of the FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Mauro Dal Bo

Art Direction: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, and Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Playtesters

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Ryan Blood, Rhylie Colby, Ernie Cottrell, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duckeck, Michael Feldman, Sam Fuhrman, Bradley 'Pax' Galbraith, Richard Harris, Grace Holdinghaus, James Howell, Josh Jones, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Casey Lent, Kenny Ling, Josh McCluey, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Davi Paulino, Jamie Perconti, Chad Reverman, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Aaron Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht, Ben Wilkinson, and Jonathan Yasosky