

# 아컴호러

카드 게임

## 한탕과 허탕

### 운을 시험해 보겠습니까?

몬테카를로에 있는 카지노가 확률을 조작하는 힘을 사용하여 부를 축적하고 있지만, 그 대가로 사람들은 위험으로 내몰리고 있습니다. <아컴호러 카드게임>의 특별한 시나리오 **한탕과 허탕**에서 사교도가 부리는 행운의 원천을 강탈하는 과감한 작전을 계획하고 실행하세요. 이들이 더는 간악한 술수를 부릴 수 없게끔 저지하세요. 조사자들의 개입으로 행운의 흐름을 바꿀낼 수 있을까요? 아니면 그저 조사자들의 운이 모두 쇠진하는 결과로 치닫고 말까요?

### 확장 아이콘

**한탕과 허탕** 시나리오 팩에 속한 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



## 게임 모드

**한탕과 허탕**은 독립 시나리오 모드로 즐기거나 다른 캠페인에 삽입하여 외전 이야기로 즐길 수 있습니다. **한탕과 허탕**은 **진홍색 열쇠** 캠페인의 외전 이야기로 즐길 경우, 추가적인 이야기와 시나리오 보상을 제공합니다.

### 독립 시나리오 모드

독립 시나리오 모드로 플레이할 때에는, 참조 안내서 6쪽 독립 시나리오 모드의 규칙을 따릅니다. **한탕과 허탕**은 보통과 어려움의 두 가지 난이도로 즐길 수 있습니다. 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

☉ **보통:** +1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♣, ♣, ♠, ♠, ♣, ♣, ♠.

☉ **어려움:** 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -6, -7, ♣, ♣, ♠, ♠, ♣, ♣, ♠.

### 외전 이야기(캠페인 모드)

외전 이야기는 <아컴호러 카드게임> 캠페인의 시나리오와 시나리오 사이에 본 확장의 시나리오 하나를 진행하는 것을 일컫습니다. 외전 이야기를 즐기려면 캠페인을 진행 중인 각 조사자가 경험치를 일정량 소비해야 합니다. 외전 이야기에서 얻은 약점, 트라우마, 경험치, 보상은 캠페인을 마칠 때까지 조사자에게 남습니다. 각 외전 이야기는 캠페인마다 1번씩만 즐길 수 있습니다.

캠페인을 진행하는 동안 외전 이야기로 게임을 한다면, 해당 시나리오를 캠페인의 다음 시나리오로 간주하여 게임을 진행합니다. 즉, 혼돈 주머니, 약점, 트라우마, 기존에 획득한 이야기 자산을 그대로 유지합니다.

**한탕과 허탕을 외전 이야기로 즐기려면 모든 조사자가 경험치를 3씩 소비해야 합니다. 알라두기: 한탕과 허탕을 진홍색 열쇠** 캠페인의 외전 이야기로 즐길 경우, 외전 이야기로 즐기는 데 필요한 비용이 달라집니다. 상세한 내용은 **진홍색 열쇠** 캠페인 안내서를 참조하세요.

## 추가 규칙 및 규칙 명료화

### 체크포인트

**한탕과 허탕** 시나리오는 1부와 2부로 나뉘어 있습니다. 플레이어들은 1부와 2부를 한 번에 이어서 플레이할 수도, 1부를 마친 후에 쉬었다가 2부를 추후에 플레이할 수도 있습니다. 각각의 세부 시나리오는 별개의 게임이며, 고유한 게임 준비 과정과 결말을 갖습니다. **한탕과 허탕(1부)**을 완료한 후, 조사자들은 캠페인 안내서의 지시에 따라 체크포인트를 밟아서 어떻게 진행할지 결정합니다. 조사자들이 2부를 즉시 이어가기로 했다면, 체크포인트의 지시에 따라 게임 영역을 정리하고 **한탕과 허탕(2부)**을 준비합니다. 조사자들이 게임을 멈추고 나중에 다음 시나리오를 이어 하기로 했다면, 체크포인트의 지시에 따라서 다음번 게임을 빠르고 간편하게 준비하는 데 필요한 몇 가지 정보를 캠페인 기록지에 기록합니다.

## 경보 수치

이번 시나리오의 게임 준비 과정에서, 모든 조사자 카드에 파멸 토큰을 1개씩 올려놓게 됩니다. 이는 각 조사자의 현재 “경보 수치”를 나타냅니다. 물밑 작업과 강탈 작전을 진행함에 따라, 조사자가 취하는 행동이나 결정에 따라 경보 수치가 증가/감소합니다. 경보 수치가 높을수록 카지노 측에 당신의 행위가 발각될 가능성이 커지며 강탈 작전에 성공할 확률도 점차 줄어듭니다. 조사자의 경보 수치를 높이라는 효과를 적용할 때는, 높일 경보 수치만큼 파멸 토큰을 가져와 그 조사자 카드에 놓습니다. 마찬가지로, 경보 수치를 낮추라는 효과를 적용할 때는, 낮출 수치만큼 그 조사자의 카드에서 파멸 토큰을 제거합니다. **조사자의 경보 수치는 1보다 더 낮아질 수 없으며, 10보다 더 높아질 수도 없습니다.**

경보 수치를 파멸 토큰으로 표시하기는 하지만, 조사자의 경보 수치를 나타내는 파멸 토큰은 파멸이 아닙니다. 따라서 주요사건의 파멸 한계값에도 셈하지 않습니다.

조사자의 경보 수치는 다음과 같은 추가 효과를 갖습니다:

- ㉠ 경보 수치가 6 이상인 조사자가 위치한 장소에 있는 모든 **카지노** 적은 ‘냉담한’ 키워드를 잃습니다.

## 이사마라 오르도네스

‘이사마라 오르도네스’는 양면 이야기 자산 카드입니다. 어떠한 이유로라도 ‘이사마라 오르도네스’가 플레이 영역에서 나가거나 ‘이사마라 오르도네스’를 조종하는 조사자가 쓰러지면, ‘이사마라 오르도네스’를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

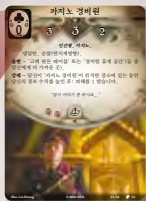
## 순찰

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

- ㉮ 명시된 장소 기준에 적합한 장소가 여럿일 경우, 어디로 이동할지 대표 조사자가 선택해도 됩니다.
- ㉮ ‘순찰’ 키워드를 가진 적이 카드 기능으로 막힌 장소로 이동하려 하면, 그 적은 이동하지 않습니다.
- ㉮ 이번 시나리오 동안, 장소를 **일반인 구역**과 **제한 구역**이라는 두 “구역”으로 나누어 배치합니다(15쪽, 26쪽 참조). 적의 순찰 장소가 “시계방향”/ “반시계방향”이라면, 이는 해당 적이 자기가 위치한 구역 내에서 각기 시계방향/반시계방향으로 이어진 장소를 향해 이동함을 뜻합니다. 다른 방법으로 인해 이동하지 않는 한, 위 방법으로는 적이 구역을 넘나들며 순찰하지 않습니다.

## 게임 아이콘

- 이벤 시나리오에 포함된 몇몇 조우 카드 기능에는 조사자로 하여금 조우 텍에서 카드들을 버려서 “버린 카드의 게임 아이콘을 체크”하라고 되어 있습니다. 그렇게 하기 위해서, 조사자는 지정된 장수만큼의 조우 카드를 버리고 이렇게 버린 카드들에 나와 있는 게임 아이콘을 체크합니다. 게임 아이콘은 색깔(빨간색/검은색), 수트(♥, ♦, ♠, ♣), 랭크(4/5/6/7/8/9/10/J/Q/K)의 조합으로 결정됩니다.
- 숫자 값을 결정하는 목적에서 J/Q/K는 10으로 간주합니다. 색깔을 결정하는 목적에서 ♥/♦는 빨간색, ♠/♣는 검은색입니다.
- 게임 아이콘을 체크하는 동안 조우 텍이 다 떨어졌을 경우, 지금 게임 아이콘을 체크하기 위해 버린 카드들을 잠시 옆으로 치워 두고, 나머지 버린 카드 더미를 섞어서 조우 텍을 만듭니다. 그런 다음, 카드 버리기를 이어갑니다.
- 카드 효과에 적힌 “연속적인 랭크”란, 체크한 게임 아이콘의 랭크가 연속된 순서(4/5/6/7/8/9/10/J/Q/K)로 구성된 것을 뜻합니다. 연속되는 순서대로 카드가 버려질 필요는 없습니다.
- 게임 아이콘이 없는 카드가 버려질 경우, 그 카드를 잠시 치워 두고 이를 대체할 카드를 1장 추가로 버립니다. (이렇게 잠시 치워 두었던 카드는 게임 아이콘의 체크를 마친 후에 버립니다.)
- 알아두기: “A” 랭크는 몇몇 조우 카드에 존재합니다. 그러나, 이러한 카드는 조우 텍에 들어가지 않으므로, 게임 아이콘을 체크할 때 사용되는 일은 없습니다.



## 멀리건

이번 시나리오 동안 몇몇 **게임** 장소의 효과의 지시를 따라, 조우 텍으로부터 카드를 버리게 됩니다. 그중에서 몇몇 효과에는 멀리건을 할 수 있다고 적혀 있기도 합니다. 멀리건을 하기로 했다면, 조사자가 지정된 장수만큼 조우 카드를 버리고 게임 아이콘을 체크한 후, 그중에서 원하는 만큼의 카드를 잠시 옆으로 치워 둡니다. 그런 다음, 조우 텍에서 그만큼 카드를 버려서 앞서 잠시 치워 두었던 카드의 자리를 대체합니다. 해당 효과의 해결을 마친 후, 잠시 치워 두었던 카드를 버립니다.

## 행운의 원천

이번 시나리오에는 ‘행운의 원천’이라는 “열쇠” 카드가 포함되어 있습니다. 열쇠 카드는 **진홍색 열쇠** 캠페인에서 도입된 새로운 카드 유형입니다. 열쇠 카드에 관한 규칙은 **진홍색 열쇠** 캠페인 안내서에 수록되어 있습니다. 이번 시나리오를 즐기는 목적에서, ‘행운의 원천’은 토큰을 놓기 위한 마커이자 조사자가 획득해야 하는 목표물로만 사용합니다. 이번 시나리오 동안, ‘행운의 원천’의 글 상자는 **백지화된 것처럼 취급합니다**. 따라서 이번 시나리

오를 즐기는 데는 열쇠와 관련된 규칙이 필요 없습니다. 그러나, **한탕과 허탕**을 **진홍색 열쇠** 캠페인의 외전 이야기로 즐기는 경우, ‘행운의 원천’을 후속 시나리오에서 사용할 수 있는 시나리오 보상으로 획득할 수도 있습니다.





## 한탕과 허탕(1부)

**도입부 1:** 한탕 잡았던 남자, 몇 분 후 벼락을 두 번이나 맞다! 자극적인 헤드라인이 눈길을 사로잡습니다. 보통이라면 그래 봐야 신문을 팔아먹기 위해 독특한 이야기에 과장한 큰술 보텐 정도겠거니 생각했을 겁니다. 헤드라인 사건 외에도 똑같은 곳에서 일어났다는 온갖 사건이 지면에 이어지고 있지 않았다면 말입니다. 그 모든 사건들이 몬테카를로에 있는 데피 드 라 룰렛이란 카지노를 중심으로 벌어졌다고 합니다. 뭔가 구린내가 납니다. 이 불운한 손님은 한탕 따고서 카지노를 뜨자마자 낙뢰를 맞았으며, 다른 이들 역시 카지노 내부 내지는 인근에서 끔찍하고도 별난 최후를 맞이했습니다. 추가적인 조사를 펼쳐 봤더니, 데피 드 라 룰렛 카지노는 누구도 예기치 못하게 어느날 갑자기 이곳에 개장했으며, 모나코 당국에서는 카지노의 배후는 물론 실소유주에 대해서도 의심스러운 정도로 입을 다물고 있습니다. 데피 드 라 룰렛 카지노는 개장 이래 믿기 어렵고 부자연스러운 일들을 자석처럼 끌어모아 왔습니다. 점점 더 캐내 갈수록, 이 모든 일이 단순한 우연의 일치인지 아니면 카지노에서 벌어지고 있는 보다 더 불길한 일의 영향인지 알아내기 위해 한번 직접 가보는 게 좋겠다는 생각이 들기 시작합니다.

**한탕과 허탕을 진홍색 열쇠** 캠페인 동안 외전 이야기로 즐기고 있다면,

**도입부 2**로 이어집니다.

그 외의 경우, **도입부 3**으로 건너뛵니다.

**도입부 2:** 독립 조사팀은 데피 드 라 룰렛에 있는 접선책임 이사마라 오르도네스의 정보를 받았습니다. 이사마라는 단순한 카지노 종업원이 아니라, 무대에서 공연하며 카지노로 손님들을 끌어모으는 일명 “플로르 드 니카라과”라는 가수였습니다. 이사마라는 지난 몇 달 동안 여러 단체에 도움을 청해온 것으로 알려졌으며, 카지노의 뒷선에서 벌어지는 몇몇 사건을 엿본 후로 대단히 우려하고 있었습니다. 재단 측에서는 일련의 해괴한 사건에 열쇠가 관여된 것으로 추정하고 있습니다. 당신은 카지노 라운지에 테이블을 하나 잡고, 이사마라의 눈길을 끌 기회를 노립니다. 몇 분 후, 새빨간 드레스를 입은 여인이 무대에 오릅니다. 매력적인 공연 앞에, 그녀가 무대를 떠날 때까지 당신은 여기 온 목적까지도 잊은 채 넋을 놓고 빠져들었습니다. 저 가수가 당신이 찾던 이사마라가 틀림없습니다.



가수가 관중을 흘끗 둘러볼 때, 당신은 살짝 손을 흔들어 신호를 보냅니다. 처음에는 그녀가 무관심하게 눈길을 돌리는 듯했으나, 이내 접선 자리에서 꽃고 있기로 약속했던 당신의 꽃 장식 위로 이사마라의 눈길이 향합니다. 마침내 이사마라가 당신의 테이블로 걸어와 자리에 앉습니다. 얼굴에 꽃피운 소소한 미소와는 달리, 이사마라가 단도직입적인 말을 날립니다. “그들이 보낸 건가요? 그렇다면 여기서 이야기하는 건 위험해요. 1시간 후에 만나요.” 이사마라가 근처 카페 주소가 적힌 명함을 건네더니, 드레스를 매만지며 일어섭니다. 그러고는 주변 관객들에게 감사의 인사를 전합니다. “공연이 마음에 드셨다니, 정말 감사합니다! 다시 뵙길 고대하겠습니다!”

**도입부 4로 건너웁니다.**

**도입부 3:** 며칠 동안 마을을 돌아다니며 카지노에 관해 수소문해 봤으나, 유력한 실마리는 메말라버린 것 같습니다. 카지노에 직접 찾아가 두 눈으로 현장을 살펴봐도 특기할 만한 점은 보이지 않았지만, 캐묻고 다닌 것이 누군가의 눈에 띄긴 한 모양입니다. 카지노 라운지에 앉아 사실 아무 일도 아닌데 몬테카를로까지 헛걸음한 게 아닌가 하는 생각을 곱씹던 중, 새빨간 드레스를 입은 여인이 당신의 테이블로 찾아옵니다. 조금 전까지 아름다운 목소리로 청중을 사로잡았던 가수 이사마라 오르도네스였습니다. 얼굴에 꽃피운 소소한 미소와는 달리, 이사마라가 단도직입적인 말을 날립니다. “경솔한 짓 하지 마요. 여기서는 이야기할 수 없어요. 진실을 알고 싶다면, 1시간 후에 만나요.” 이사마라가 근처 카페 주소가 적힌 명함을 건네더니, 드레스를 매만지며 일어섭니다. 그러고는 주변 관객들에게 감사의 인사를 전합니다. “공연이 마음에 드셨다니, 정말 감사합니다! 다시 뵙길 고대하겠습니다!”

**도입부 4로 이어집니다.**

**도입부 4:** 이사마라는 긴 검푸른색 오버코트를 두르고, 넓은 챙모자로 갈색 곱슬머리를 일부나마 가린 채로 카페에 찾아왔습니다. 자신을 알아보는 사람이 있을까 봐 잔뜩 걱정하는 듯합니다. 이사마라가 걸치레는 집어치우고 바로 본론부터 말합니다. “데피에서 뭔가 벌어지고 있는 게 아닌지 의심하고 있겠죠. 제대로 짚으셨어요. 외견상으로는 이곳도 여느 카지노와 다를 바 없어요. 하지만 그 누구도 감히 이곳에서 벌어지는 실상을 예상할 수 없을 거예요. 이 거창한 무대 뒤에서는, ‘행운이 선택한 자’라는 사교집단이 이 가장극을 운영하고 있어요. 위험하고 잔혹한 자들이죠. 진실에 가까이 다가가려고 했거나 카지노의 뜻에 반하는 자들은 누가 됐든 끔찍한 최후를 맞이하게 됐어요.”

당신은 카지노의 실소유주가 누구며, 그가 사교집단과 어떻게 연관되어 있는지 물어보았습니다. 이사마라가 우울한 미소를 지으며 답합니다. “아바란 말이죠? 그 사람이 바로 그들의 두목인걸요. 그뿐만이 아니라, 가장 질 나쁜 사람이죠. 데피 드 라 룰렛 카지노를 여기에 설립한 게 바로 아바란이고, 무엇보다도 문제의 ‘원천’을 가져온 것도 그 사람이니깐요.”

이사마라는 카지노 금고에 기묘하고도 강력한 유물이 보관되어 있다고 설명합니다. 이 유래조차 불가사의한 유물이 바로 카지노를 둘러싸고 벌어지는 각종 비현실적인 사건을 일으키는 원흉으로 보입니다. 그것은 ‘행운의 원천’이라고 불리며, 확률과 운을 조작하는 능력을 갖고 있습니다. 아바란은 자신의 입맛과 목적에 맞게끔 행운을 곁에 두기 위해서, 행운의 원천이 어떤 파멸적인 결과를 불러오는 개의치 않고 이 유물을 빈틈없이 지킵니다. 시간이 흐른 후, 아바란은 자신에게 충성을 바치는 자들에게 행운의 원천이 가진 힘을 나눠줌으로써 ‘행운이 선택한 자’라는 간부 조직을 창설했습니다. 이들은 행운의 원천을 마치 신처럼 떠받들었습니다. 이러한 진정한 신봉자들은 목에 독특한 동전 메달을 걸고 있으므로, 일반 카지노 직원과 쉽게 구분할 수 있다고 합니다. “아바란은 언제선지는 몰라도 저를 신뢰하고 있어요, 제게도 행운이 선택한 자에 들어오지 않겠냐고 제의하더군요. 잠재적인 이용 가치가 있다고 판단해서겠지요.” 이사마라가 기어들어 가는 목소리로 말합니다.

당신은 이사마라에게 무엇을 해 주길 원하느냐고 묻습니다. “행운의 원천을 훔쳐 내세요. 그리고 멀리, 여기서 아주 멀리 가져가 버리세요. 그보다 더 간결하게 말씀드릴 방법이 있나 싶군요. 아바란은 행운의 원천을 손아귀에 쥐고 있는 한, 그걸로 끝없이 자신의 사

리사육을 채워 나갈 거예요. 게다가 더욱 우려되는 건, 원천에서 힘을 끌어낼수록 카지노 고객들이 위험에 빠질 가능성이 점점 더 커진다는 점이에요. 행운의 원천을 없애지 못한다면, 다음에는 또 어떤 터무니없는 제앙을 불러올지 누가 알겠어요?”

이사마라의 말은 도움을 청하는 것보다는 행동에 나서라는 압박처럼 들립니다. 당신은 크게 고민하지도 않고 승낙합니다. 당신이 일어서려는 차, 이사마라가 손을 뻗어 당신을 멈춰 세웁니다.

“아, 마지막으로 한 가지 당부할게요. 아바란, 그 작자를 절대 과소평가하지 말아요. 어마어마하게 위험한 사람이나까요. 세상 정중한 얼굴을 하고 있지만, 그 가면 밑에는 간신히 억제된 날것의 분노가 들어차 있어요. 원천이 위험에 처한다면, 그 분노가 폭발할 거라고요. 그자가 화내는 걸 본 적 있어요. 그럴 만한 이유가 있다고 느꼈다면, 맨손으로 사람의 사지를 찢어버릴 남자랍니다.” 일단 이사마라의 마지막 말은 농으로 흘려듣기로 하고, 일생일대의 강탈 작전을 계획하기 시작합니다.

물밀 작업을 건너뛰고 즉시 강탈 작전을 진행하려면, **한탕과 허탕(2부)**으로 건너뛰니다. (주의: 물밀 작업을 건너뛰면 2부의 난이도가 대단히 높아집니다.)

그 외의 경우, **도입부 5**로 이어집니다.

**도입부 5:** 며칠 후, 당신은 다시 이사마라와 만나 강탈 작전에 앞서 물밀 작업을 위한 계획을 논합니다. 이사마라가 잠복 작업 중에 달성해 두면 좋을 몇 가지 목표를 제시했지만, 모든 것을 이룰 시간은 없을 거라고 경고합니다.

다음은 이사마라로부터 들은 정보를 요약한 것입니다. 카지노에서의 물밀 작업에서 조사자들이 수행할 수 있는 목표라고 할 수 있습니다.

- ㉠ 카지노에서는 큰 금액을 베풀수록 더 좋은 대접을 받습니다. 큰손들과 어울리며 돈을 충분히 뿌려 놓는다면, 강탈 작전에서 또 다른 길을 열 수 있습니다.
- ㉠ 카지노 종업원의 복장을 손에 넣을 수 있다면, 발각되지 않고 지나가는 데 큰 도움이 될 것입니다.

- ㉠ 이사마라는 이번 강탈 작전에 많은 것을 걸었지만, 당연하게도 작전에 직접 개입하는 것은 주저하고 있습니다. 이사마라를 설득할 수 있지 않을까요?
- ㉠ 당신이 돈을 많이 따낼수록, 강탈 작전이 벌어지는 날에 카지노 측이 현금 운송 수레를 꺼낼 수밖에 없을 가능성이 커집니다. 현금 운송 수레에는 사람 한 명이 넉넉히 숨을 수 있는 공간이 있습니다...
- ㉠ 카지노 어딘가에는 종업원용 출입구를 우회하여, 일반인 구역에서 제한 구역으로 들어갈 수 있는 환기구가 있습니다.
- ㉠ 아바란은 자신의 집무실 열쇠를 항상 갖고 다니며, 매일 직접 카지노를 순회한다고 합니다. 위험하기는 할 테지만, 아바란에게서 집무실 열쇠를 훔쳐낼 수 있다면 강탈 작전에서 그의 집무실로 들어갈 별도의 방법을 강구하지 않아도 됩니다.
- ㉠ 카지노 로비에는 강탈 작전에서 사용할 자산을 미리 숨겨둘 만한 공간이 있습니다. 그날 밤이 되면, 여기에 넣어 둔 자산을 즉시 사용할 수 있을 것입니다.
- ㉠ 행운의 원천은 사람들의 행운을 먹고 더욱더 강해지며 운을 조작합니다. 물밑 작업에서 확률 게임에 더 많이 뛰어들수록, 강탈 작전에서 행운의 원천을 손에 넣는 일이 보다 쉬워질 것입니다.
- ㉠ 마지막으로, 카지노 운영에 관한 단서를 더 많이 캐낼수록 강탈 작전에서 당신에게서 주목을 분산시킬 방법이 더 많아질 것입니다. 또한 당신이 맡은 역할에 더욱 능숙해질 것입니다.

## 게임 준비

- ㉠ **한탕과 허탕** 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ㉠ 주요사건 1 카드만을 사용하여 주요사건 텍을 구성하고, 주요목적 1 카드만을 사용해서 주요목적 텍을 구성합니다. 나머지 주요사건/주요목적 카드는 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ㉠ **행운이 선택한 자, 아수라장이 된 계획** 조우 세트를 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ㉠ ‘카지노 로비’, ‘카지노 라운지’, ‘고액 판돈 테이블’ 장소를 (평온한 밤) 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다. 나머지 모든 **일반인 구역** 장소를 플레이 영역에 둡니다. (15쪽의 장소 배치를 참조하여 놓습니다.)
- ◆ ‘물밑 작업’ 이야기 카드를 ‘카지노 로비’ 옆에 놓습니다.
  - ◆ 모든 조사자는 ‘카지노 로비(평온한 밤)’에서 시작합니다.
  - ◆ 모든 **제한 구역** 장소를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ㉠ ‘이사마라 오르도네스(밤무대 가수)’ 이야기 자산을 **이목을 끌지 않는** 면이 보이도록 플레이 영역 중 ‘바카라 테이블’에 둡니다.
- ㉠ ‘아바란 아리고리아카코아’ 적을 ‘고액 판돈 테이블’에 (루비 반지를 낀 남자) 면이 보이도록 출현시킵니다.

- ㉠ 무작위 ‘카지노 경비원’ 적 사본 1장을 ‘물렛 테이블’에 출현시킵니다. ‘저 정도면 잘 맞겠군...’ 이야기 카드를 그 적에게 부착합니다(‘저 정도면 잘 맞겠군...’은 ‘소포 배달’ 이야기 카드의 반대면에 있습니다).
- ㉠ 모든 조사자는 각자 **역할** 이야기 자산을 하나씩 선택하여, **미숙** 면이 보이도록 가져와 조종합니다. 조사자 한 명이 게임을 한다면, 그 조사자는 **역할** 이야기 자산을 추가로 하나 더 선택하여, **미숙** 면이 보이도록 가져와 조종합니다.
- ◆ 조사자들이 선택하지 않은 **역할** 이야기 자산을 모두 게임에서 제거합니다.
- ㉠ ‘행운의 원천’ 열쇠를 **안정한** 면이 보이도록 주요목적 텍에 부착합니다. ‘행운의 원천’에 단서를 7 개 놓습니다. 이번 시나리오 동안, ‘행운의 원천’의 글 상자는 백지화된 것으로 간주합니다.
- ㉠ ‘행운의 냉대’ 이야기 카드 3장, ‘현금 운송 수레’ 이야기 자산, ‘가능성의 텍’ 이야기 자산, ‘이사마라 오르도네스(토치 송 가수)’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ㉠ 모든 조사자 카드에 파멸 토큰을 1개씩 놓습니다. 이 파멸은 해당 조사자의 현재 경보 수치입니다(4쪽의 ‘경보 수치’를 참조하세요). 이렇게 조사자 카드에 놓인 파멸 토큰은 파멸로 간주하지 않으며, 따라서 현재 주요사건의 파멸 한계 값에도 셈하지 않습니다.
- ㉠ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.
- ㉠ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

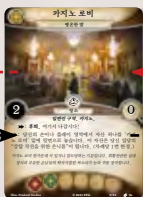
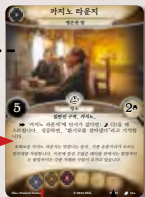
# 장소 배치(일반인 구역)



시계방향 순찰 경로



반시계방향 순찰 경로





## 시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

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

**결말 1:** 당신은 너무 많은 시선을 끈 나머지 결국 카지노에서 강제로 쫓겨나고 말았습니다. 당신의 인상착의가 직원들 사이에 나돌 것이 뻔하니, 강탈 작전이 시작되면 문제가 상당히 복잡하게 돌아갈 것이 자명합니다.

❶ 후퇴하지 못한 모든 조사자는 자신의 정보 수치를 2씩 높입니다.

❷ 조사자들은 **한탕과 허탕(1부)**과 **한탕과 허탕(2부)**의 사이에 경험치를 소비할 수도 조사자 텍의 구성을 변경할 수도 없습니다.

**체크포인트: 계획**으로 이어집니다. (아직 게임을 정리하지 마세요.)

**결말 2:** 오늘 밤에 이뤄낸 것과 파악한 것으로 충분하기를 바라며 카지노에서 물러납니다. 그래도 카지노 직원들이 당신에게 큰 관심을 두지 않았다는 사실은 명백하니, 조금은 마음 편히 쉴 수 있겠습니다. 그 덕에 본격적인 강탈 작전의 밤이 밝아오더라도, 눈에 띄지 않고 활약하기 쉬워질 것입니다.

❶ 조사자들은 **한탕과 허탕(1부)**과 **한탕과 허탕(2부)**의 사이에 경험치를 소비할 수도 조사자 텍의 구성을 변경할 수도 없습니다.

**체크포인트: 계획**으로 이어집니다. (아직 게임을 정리하지 마세요.)

## 체크포인트: 계획

**계획 1:** 물밑 작업을 마무리했으니, 이제 실제 작전의 계획을 세울 시간입니다. 강탈 작전은 데피 드 라 룰렛이 가장 붐비기에 군중 사이에 섞여 들어가기에 최적인 토요일 밤에 치르기로 했고, 그날은 바로 며칠 앞으로 다가왔습니다. 작전 계획은 적어도 이론상으로는 간단합니다. 토요일에 물려들 군중에 의해 카지노 직원과 보안 요원이 정신없어진 사이, 지난번과 마찬가지로 일반인 구역에 들어갈 것입니다. 그리고 가능한 한 카지노 측의 눈에 띄지 않도록 은밀하게 필요한 작업을 마칩니다. 여기까지 달성했다면, 이제 카지노 뒤편에 있는 직원 전용 제한 구역으로 몰래 잠입할 차례입니다. 이곳 어딘가에 행운의 원천이 보관된 금고가 자리하고 있습니다. 이사마라의 말에 따르면, 금고문은 단단한 강철로만 유물을 지키는 것이 아니라 모종의 강력한 에너지로 내부를 보호하고 있다고 합니다. 그것만으로도 충분하지 않았는지, 경비원과 보안 요원 그리고 행운이 선택한 자에 속한 사교도가 포진하고서 끊임없이 감시하고 있습니다. 이 모든 역경을 딛고서 작전을 성공적으로 마치려면, 치밀하게 계획을 실행하면서도 예상치 못한 상황이 닥칠 시 유연하게 대응해야 합니다. 남은 얼마 안 되는 시간 동안 물자를 모으고 계획을 연습하려면, 물밑 작업의 여파에서 충분히 회복할 휴식 시간도 빠듯합니다.

☉ 지금 당장 **한탕과 허탕(2부)**을 진행하고자 한다면 **계획 2**로 이어집니다. 지금은 게임을 정리하고 추후에 다시 진행하고자 한다면 **계획 3**으로 건너뛸니다.

**계획 2:** 심호흡을 하고, 강탈 작전에 앞서 마지막으로 준비할 것을 챙깁니다...

㉠ 각 조사자에게 놓인 피해와 공포 합계를 확인합니다. 피해와 공포 합계가 6 이상인 조사자가 한 명이라도 있다면, “조사자들에게 쉴 시간이 필요했다”라고 기억합니다.

㉠ 1부 종료 시점에서 ‘물밑 작업’ 이야기 카드에 놓여 있던 단서 1 개마다, 조사자들이 함께 논의하여 다음 중 한 가지를 선택합니다:

◆ 모든 조사자의 경보 수치를 1씩 낮춥니다.

◆ 게임이 끝났을 때 조사자 한 명이 조종하고 있던 **역할** 카드를 1장 선택합니다. 선택한 카드를 **숙련** 면으로 뒤집습니다.

㉠ ‘카지노 로비’ 밑에 뒷면으로 있던 자산(“강탈 작전을 위한 은닉품”)을 모두 모아옵니다. 모든 조사자는 각자 자기 소유의 “강탈 작전을 위한 은닉품”을 가져와 옆으로 치워 둡니다.

㉠ 플레이 영역에서 장소를 제거하지 않습니다. (이러한 장소에 놓인 토큰은 모두 제거하고, ‘행운의 원천’, ‘이사마라 오르도네스’, ‘아바란 아리고리아가코아’ 카드 외에 이러한 장소에 놓인 모든 카드는 일반적으로 게임을 정리할 때와 마찬가지로 버립니다.)

㉠ 모든 조사자 텍과 조우 텍을 초기화합니다.

㉠ **한탕과 허탕(2부)**으로 이어집니다.

**계획 3:** 심호흡을 하고, 강탈 작전에 앞서 마지막으로 준비할 것을 챙깁니다...

- ㉠ 캠페인 기록지에 이번 시나리오 동안 기억했던 모든 문구를 기록합니다. (이렇게 기록한 문구는 2부에서도 마찬가지로 기억해 두어야 합니다.)
- ㉠ 각 조사자에게 놓인 피해와 공포 합계를 확인합니다. 피해와 공포 합계가 6 이상인 조사자가 한 명이라도 있다면, 캠페인 기록지에 **조사자들에게 쉴 시간이 필요했다**라고 기록합니다.
- ㉠ 게임이 끝났을 때, 조사자별로 자신이 조종하고 있던 **역할** 카드의 명칭을 기록합니다.
- ㉠ 1부 종료 시점에서 ‘물밑 작업’ 이야기 카드에 놓여 있던 단서 1 개마다, 조사자들이 함께 논의하여 다음 중 한 가지를 선택합니다:
  - ◆ 모든 조사자의 정보 수치를 1씩 낮춥니다.
  - ◆ 게임이 끝났을 때, 조사자 한 명이 조종하고 있던 **역할** 카드를 1장 선택합니다. 캠페인 기록지에 앞서 기록한 선택한 카드의 명칭 옆에 **숙련**이라고 기록합니다.
- ㉠ 캠페인 기록지에 모든 조사자의 정보 수치를 기록합니다.
- ㉠ 캠페인 기록지에 ‘행운의 원천’에 놓인 단서 개수를 기록합니다.
- ㉠ ‘카지노 로비’ 밑에 뒷면으로 있던 자산(“강탈 작전을 위한 은닉품”)을 모두 모아옵니다. 캠페인 기록지에 “은닉품:” 과 함께 모아온 모든 자산의 명칭을 기록합니다.
- ㉠ 게임을 정리합니다.
- ㉠ 다음번에 게임을 다시 시작할 준비가 되면, **한탕과 허탕(2부)**으로 이어집니다.

## 한탕과 허탕(2부)

강탈 작전을 개시하기까지 몇 시간밖에 남지 않았습니다. 이사마라는 당신의 앞을 이리저리 서성이다 초조한 마음을 가라앉히기 위해 심호흡을 하더니, 카지노 지도가 펼쳐진 탁자로 다가가 한 손으로 지도를 가리킵니다. “어떤 방식으로 행운의 원천을 강탈할 작정이신지는 모르겠지만, 제가 알아낸 것부터 알려드리겠습니다...”

- ㉠ 플로어 매니저는 큰 판돈이 걸린 포커 게임을 즐깁니다. 그와의 포커 게임에서 충분히 돈을 따낸다면, 그가 패용한 “행운이 선택한 자” 메달을 판돈 대신 걸도록 유도할 수 있을지도 모릅니다.
- ㉡ 아바란은 카지노와 행운의 원천이 지닌 불가사의한 힘을 활용할 수 있게 해 주는 인장을 지니고 있습니다. 아바란이 인장을 어디에 보관하고 있는지 정확히 알 수는 없지만, 그와 아주 가까운 곳에 두고 있을 확률이 높습니다.
- ㉢ 카지노 재무회계를 담당하는 한 직원은 돈만 쪼러준다면 관련된 정보를 흘릴 가능성이 높습니다. 그에게서 카지노 전체를 가로지르는 배관 설계도를 받아 낼 수 있을 것입니다.
- ㉣ 카지노 뒤쪽의 직원 전용 구역에는 경비원들이 숙식을 해결하는 휴게 공간이 있습니다. 챙겨 두었던 종업원 복장을 착용하고 이곳에서 찾아낸 장비를 갖춘다면, 카지노 종업원으로 가장하고 제한 구역을 지나갈 수 있을 것입니다.
- ㉤ 카지노의 경비는 삼엄하지만, 카지노 곳곳을 감시하는 정확한 방법은 아직 확인되지 않았습니다. 이 감시 수단을 역으로 보안 요원에게 사용할 수 있다면, 이들의 이동을 추적하는 데 도움이 될 것입니다.
- ㉥ 현금 운송 수레를 손에 넣을 수 있다면, 중요한 순간에 몸을 숨길 수 있을 것입니다.
- ㉦ 카지노는 VIP 고객에게 특별한 귀중품 보관 서비스를 제공합니다. 이를 통해 중요한 물건을 금고 내지는 그와 가까운 곳으로 가져갈 수 있습니다.

- ㉠ 물밑 작업에서 환기로를 찾았다면, 이번 강탈 작전에서 다시 환기구로 다가가 환기रो에 들어갈 방법을 찾아야 합니다.
- ㉠ 조언: 2부에서 과업을 더 많이 달성할수록, 더 좋은 추가 보상을 손에 넣을 수 있습니다!

## 게임 준비(체크포인트에서 곧바로)

1부를 마친 후, 곧바로 게임을 준비할 경우에만 다음과 같은 게임 준비 지시를 따르기 바랍니다.

- ㉠ 모든 조사자는 각자 멀리전을 한 후, 자신이 치워 두었던 “강탈 작전을 위한 은닉품”을 자신의 시작 카드에 추가합니다.
- ㉠ 주요사건 2~4만을 사용하여 주요사건 텍을 구성하고, 주요목적 2~3만을 사용해서 주요목적 텍을 구성합니다.
  - ◆ “조사자들에게 쉴 시간이 필요했다”면, 주요사건 2a에 파멸을 1개 놓습니다.
- ㉠ 모든 **제한 구역** 장소를 플레이 영역에 둡니다. (26쪽의 장소 배치를 참조하여 놓습니다. 이 장소들은 15쪽에 그려진 일반인 구역 바로 위에 놓여야 합니다.)
  - ◆ ‘물밑 작업’ 이야기 카드를 ‘강탈 작전’ 면으로 뒤집어 ‘금고문’ 근처에 놓습니다.
  - ◆ ‘행운의 원천’ 열쇠를 **안정**한 면이 보이도록 ‘유물 보관실’에 부착합니다 (1부가 끝날 때 놓여 있었던 단서 개수를 유지한 채로).

㉠ ‘카지노 로비’, ‘카지노 라운지’, ‘고액 판돈 테이블’ 장소를 (봄비는 밤) 면으로 뒤집습니다.

◆ 모든 조사자는 ‘카지노 로비’에서 시작합니다.

㉠ “이사마라에게 강탈 작전에 합류해 달라고 설득했다”면, ‘이사마라 오르도네스(밤무대 가수)’를 **일당** 면으로 뒤집어 ‘카지노 라운지’로 이동시킵니다. (‘이사마라 오르도네스’에 놓인 단서는 모두 버립니다). 그 외의 경우, ‘이사마라 오르도네스(밤무대 가수)’를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

㉠ “도박장을 싹쓸이했다”면, 치워 두었던 ‘현금 운송 수레’를 플레이 영역 중 ‘고액 판돈 테이블’에 둡니다.

㉠ 모든 공개된 장소마다, 각기 단서값만큼 단서가 놓일 때까지 단서를 놓습니다.

㉠ ‘소포 배달’ 이야기 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다. (‘소포 배달’은 ‘저 정도면 잘 맞겠군...’ 이야기 카드의 반대면에 있습니다. 1부가 끝날 때 아직 치워져 있었던 다른 모든 카드는 그대로 치워진 채로 남습니다.)

㉠ ‘아바란 아리고리아가코아’ 적을 (진노한 아바란) 면으로 뒤집어 비플레이 상태로 치워 둡니다.

㉠ 조우 텍에서 무작위 ‘카지노 경비원’ 적 사본 1장을 찾습니다. 그 적을 ‘고액 판돈 테이블’에 출현시킵니다. 그런 다음, 조우 텍에서 무작위 ‘보안 요원’ 적 사본 1장을 찾습니다. 그 적을 ‘카지노 라운지’에 출현시킵니다.

㉠ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.



## 게임 준비(처음부터)

기존에 게임을 정리했거나 1부를 건너뛰었기에, 완전히 처음부터 준비할 경우에만 다음과 같은 게임 준비 지시를 따르기 바랍니다.

- ① 이번 시나리오에서 시작 카드를 뽑기 전, 모든 조사자는 자신의 텍에서 은닉품: 옆에 기록된 자신의 카드를 찾아 비플레이 상태로 치워 둥다(기록된 사본마다 사본 1장). 모든 조사자는 각자 멀리건을 한 후 자신이 치워 두었던 “은닉품”을 자신의 시작 카드에 추가합니다.

- ② **한탕과 허탕** 조우 세트의 모든 카드를 모읍다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ③ 주요사건 2~4만을 사용하여 주요사건 텍을 구성하고, 주요목적 2~3만을 사용하여 주요목적 텍을 구성합니다. 나머지 주요사건/주요목적 카드는 비플레이 상태로 치워 둥다.

◆ **조사자들에게 실 시간이 필요했다면**, 주요사건 2a에 파멸을 1개 놓읍다.

- ④ **행운이 선택한 자, 아수라장이 된 계획** 조우 세트를 비플레이 상태로 치워 둥다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



㉠ 캠페인 기록지를 참조하여, 모든 조사자는 각자 자신의 것으로 기록해 두었던 **역할** 이야기 자산을 가져와 **미숙** 면이 보이도록 조종합니다. 선택한 **역할**에 **숙련**이라고 기록되어 있다면, 그 대신 해당 자산은 **숙련** 면이 보이도록 플레이 영역에 들어옵니다.

◆ 1부를 건너뛰었다면, 모든 조사자는 각자 **역할** 이야기 자산을 하나씩 선택하여, **미숙** 면이 보이도록 가져와 조종합니다. 1명이 게임을 한다면, 그 조사자는 **역할** 이야기 자산을 추가로 하나 더 선택하여, **미숙** 면이 보이도록 가져와 조종합니다.

◆ 조사자들이 선택하지 않은 **역할** 이야기 자산을 모두 게임에서 제거합니다.

㉠ ‘카지노 로비’, ‘카지노 라운지’, ‘고액 판돈 테이블’ 장소를 (봄비는 밤) 면이 보이도록 플레이 영역에 둡니다. 나머지 모든 장소를 플레이 영역에 둡니다. (15쪽과 26쪽의 장소 배치를 참조하여 놓습니다. 26쪽에 그려진 제한 구역은 15쪽에 그려진 일반인 구역 바로 위에 놓여야 합니다.)

◆ ‘강탈 작전’ 이야기 카드를 ‘금고문’ 옆에 놓습니다. (‘강탈 작전’은 ‘물밑 작업’ 이야기 카드의 반대면에 있습니다.)

◆ ‘행운의 원천’ 열쇠를 **안정한** 면이 보이도록 ‘유물 보관실’에 부착합니다. 1부를 플레이했다면, 캠페인 기록지에 기록해 두었던 ‘행운의 원천’에 놓여 있는 단서 개수만큼 단서를 가져와 놓습니다. (그 외의 경우, 해당 카드에 단서를 7개 놓습니다.)

◆ 모든 조사자는 ‘카지노 로비’에서 시작합니다.

- ㉠ **이사마라에게 강탈 작전에 합류해 달라고 설득했다면**, ‘이사마라 오르도네스 (밤무대 가수)’ 이야기 자산을 **일당** 면이 보이도록 플레이 영역 중 ‘카지노 라운지’에 둡니다. 그 외의 경우, 이 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ㉠ ‘행운의 냉대’ 이야기 카드 사본 3장, ‘소포 배달’ 이야기 카드, ‘가능성의 텍’ 이야기 자산, ‘이사마라 오르도네스(토치 송 가수)’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다. ‘아바란 아리고리아가코야’ 적을 (진노한 아바란) 면이 보이도록 비플레이 상태로 치워 둡니다. (‘소포 배달’은 ‘저 정도면 잘 맞겠군...’ 이야기 카드의 반대면에 있습니다.)
- ㉠ **도박장을 싹쓸이했다면**, ‘현금 운송 수레’를 플레이 영역 중 ‘고액 판돈 테이블’에 둡니다. 그 외의 경우, 이 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ㉠ 조우 텍에서 무작위 ‘카지노 경비원’ 적 사본 1장을 찾습니다. 그 적을 ‘고액 판돈 테이블’에 출현시킵니다. 그런 다음, 조우 텍에서 무작위 ‘보안 요원’ 적 사본 1장을 찾습니다. 그 적을 ‘카지노 라운지’에 출현시킵니다.
- ㉠ 1부를 플레이했다면, 모든 조사자의 경보 수치를 체크포인트에서 기록했던 대로 설정합니다. 그 외의 경우, 모든 조사자의 경보 수치를 1로 설정합니다.
- ㉠ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

# 장소 배치(제한 구역)

시계방향 순찰 경로

반시계방향 순찰 경로




## 시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

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

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면:  
결말 3으로 이어집니다.


**결말 1:** 당신은 이사마라와 함께 이 모든 사태의 근원이었던 유물을 들여다봅니다. 어떻게 보면 그저 잊힌 고대 문명에서나 사용했을 법하게 엄청나게 오래된 주화에 지나지 않는 것처럼 보이지만, 이따금 그 주변의 공기가 뒤틀리는 것이 느껴집니다. 그리고 당신은 이 유물이 불가능해 보이는 일들을 구현하는 모습을 직접 보아왔습니다. 처음으로 이사마라의 얼굴에 미소가 활짝 꽃피니다. “감사의 뜻을 표해야겠군요. 행운의 원천을 아바란의 손아귀에서, 그리고 이 카지노에서 빼앗아 주셔서 고마워요. 그쪽이 도와주지 않으셨다면 무슨 일이 벌어졌을지... 비록 오늘도 순탄한 밤은 아니었지만, 이렇게 하지 않았으면 아바란은 사람들이 얼마나 죽어 나가든지 개의치 않고 제 목을 지키려 들었겠죠.” 당신은 이사마라를 따라 물건을 주섬주섬 챙깁니다. 아바란과 그가 이끄는 행운이 선택한 자들의 살아남은 잔당이 곧 원천을 찾아서 추적에 나설 테니, 곧바로 몬테카를로를 떠야만 합니다. 이사마라가 설명합니다. “탈출하기 직전에 아바란을 봤어요. 그 분노에 찬 표정, 격노한 눈이... 그가 아껴 마지않는 유물을 떠나보냈으니, 한층 더 분을 삭이지 못하겠죠.” 이사마라야말로 내부에서 아바란의 몰락을 지휘해 왔으니, 이사마라가 그를 두려워해야 할 게 아니라 반대로 아바란이 이사마라를 두려워해야 할 게 아니겠냐고 묻습니다. 당신이 그렇게 말하자, 이사마라의


얼굴에 다시금 미소가 스칩니다. “그건 괜찮네요.” 모든 준비를 마친 당신은 행운의 원천을 손에 쥐고서, 앞으로의 운도 이 유물처럼 당신의 손아귀에 잡히길 바라며 몬테카를로를 떠납니다.

 이 시나리오를 **진홍색 열쇠** 캠페인에서 즐기고 있다면:

◆ 캠페인 기록지에 **독립 조사팀이 아바란의 사업에 간섭했다**라고 기록합니다.


◆ 조사자 중 한 명이 ‘행운의 원천’ 열쇠의 보유자가 됩니다. 이에 따라 캠페인 기록지의 열쇠 항목을 갱신합니다.

 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.


 추가 보상으로 이어집니다.


**결말 2:** 어느 모로 보나, 한쪽에서는 무시무시한 괴물이 손아귀를 뻗치고, 다른 쪽에서는 카지노 직원과 보안 요원들이 군대처럼 물려드는 상황에서 탈출한 것만으로도 ‘성공적인 밤’이라 불러야 할 것입니다. 하지만 단 하나, 불운만 잇따랐던 강탈 작전의 표적이었던 행운의 원천 바로 그것 하나만이 당신의 손에서 벗어나고 말았습니다. 그 후로 며칠간, 당신은 용기일지 객기일지 모를 생각을 품고서 카지노로 되돌아가려 고심해봤지만, 카지노는 결코 다시 문을 열지 않았으며 아바란을 비롯한 행운이 선택한 자의 흔적조차도 완전히 사라져버리고 말았습니다. 신문은 그날 밤의 사건에 대해서, 그리고 카지노 손님들을 공포로 몰아간 기이한 괴물에 대해서는 전혀 언급하지 않고 이상하리만큼 침묵을 지키고 있습니다. 아무래도 누군가 혹은 어떤 조직이 아바란이 이곳에서 사업을 벌이는 것을 도왔으며 그 사건 후로도 아바란을 보호하고 있는 것처럼 보입니다. 무엇보다 중요한 것은, 당신의 강


탈 작전과 기묘한 차원 침습 현상이 벌어진 후로, 아바란이 행운의 원천을 몬테카를로에서 먼 곳으로 반출했다는 사실입니다. 아바란을 추적하고 유물을 손에 넣을 다른 방법을 강구할 수도 있겠지만, 현재로서는 아바란이 어디로 갔는지 알아낼 단서도 실마리도 모두 끊기고 말았습니다. 언젠가 아바란과 행운의 원천을 다시 만나게 될지, 그렇게 된다면 행운이라 불려야 할지 불행이라 해야 할지 의문을 떨치지 못한 채로, 당신은 쓰라린 상처를 매만지며 몬테카를로를 떠납니다.

 이 시나리오를 **진홍색 열쇠** 캠페인에서 즐기고 있다면:

- ◆ 캠페인 기록지에 **독립 조사팀이 아바란의 사업에 간섭했다**라고 기록합니다.
- ◆ ‘아바란 아리고리아가코아’가 ‘행운의 원천’ 열쇠의 보유자가 됩니다. 이에 따라 캠페인 기록지의 열쇠 항목을 갱신합니다.

 캠페인 기록지에 **행운이 선택한 자가 당신에게 불운이 따르도록 만들었다**라고 기록합니다. 혼돈 주머니에서 숫자 토큰 1개를 선택합니다. 그 토큰을 값이 2 낮은 숫자 토큰으로 대체합니다(예시: 0 토큰을 -2 토큰으로 대체할 수 있습니다. 또는 -3 토큰을 -5 토큰으로 대체할 수 있습니다).

 각 조사자는 승점 터미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

 추가 보상으로 이어집니다.



**결말 3:** 한참 시간이 흐른 후에야 비로소 정신을 차렸지만, 당신을 반기는 한없는 고요함에 충격부터 받습니다. 땅에 발을 딛고 일어나 주변을 살펴봤지만, 카지노는 텅텅 비었습니다. 사교도도, 괴물도, 손님도, 그 누구의 모습도 보이지 않습니다. 얼마 지나지 않아, 당신이 훔치려던 유물 역시 사라졌음을 알아차립니다. 당신은 어기적거리며 바깥으로 나가, 아무 일도 없었던 양 벌건 대낮에 일상적으로 돌아가는 도시의 모습을 바라봅니다. 그 후 며칠간 카지노를 확인해 봤지만, 카지노는 결코 다시 문을 열지 않았으며 아바란을 비롯한 행운이 선택한 자의 흔적조차도 완전히 사라져버리고 말았습니다. 언젠가 아바란과 행운의 원천을 다시 만나게 될지, 그렇게 된다면 행운이라 불려야 할지 불행이라 해야 할지 의문을 떨치지 못한 채로, 당신은 상처를 돌보며 몬테카를로를 떠납니다.

㉠ 이 시나리오를 **진홍색 열쇠** 캠페인에서 즐기고 있다면:

◆ 캠페인 기록지에 **독립 조사팀이 아바란의 사업에 간섭했다**라고 기록합니다.

◆ ‘아바란 아리고리아가코아’가 ‘행운의 원천’ 열쇠의 보유자가 됩니다. 이에 따라 캠페인 기록지의 열쇠 항목을 갱신합니다.

㉠ 캠페인 기록지에 **행운이 선택한 자가 당신에게 불운이 따르도록 만들었다**라고 기록합니다. 혼돈 주머니에서 숫자 토큰 1개를 선택합니다. 그 토큰을 값이 2 낮은 숫자 토큰으로 대체합니다(예시: 0 토큰을 -2 토큰으로 대체할 수 있습니다. 또는 -3 토큰을 -5 토큰으로 대체할 수 있습니다).

㉠ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

㉠ 추가 보상으로 이어집니다.

## 추가 보상

- ㉠ ‘강탈 작전’ 이야기 카드에 있는 과업 중에, 이번 시나리오 동안 완수한 과업 개수를 확인합니다. 1부를 건너뛰었다면, 이번 시나리오 동안 과업을 2개 더 완수한 것으로 취급합니다.
- ◆ 모든 조사자는 ‘강탈 작전’ 이야기 카드에 있는 과업 중에, ‘완수한 과업 개수-4’만큼 경험치를 추가로 얻습니다(최소 0).
  - ◆ 과업을 4개 이하로만 완수했다면, 아무런 추가 보상도 얻을 수 없습니다.
  - ◆ 과업을 5개 이상 완수했고 시나리오 끝에 ‘이사마라 오르도네스’가 플레이 상태 또는 조사자가 조종하는 상태였다면, 조사자들은 ‘이사마라 오르도네스’를 얻었습니다. 조사자 중 한 명이 ‘이사마라 오르도네스(토치 송 가수)’ 이야기 자산을 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
  - ◆ 과업을 6개 이상 완수했다면, 조사자들은 ‘가능성의 텍’을 얻었습니다. 조사자 중 한 명이 ‘가능성의 텍’ 이야기 자산을 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 매 시나리오를 준비하는 동안, 해당 조사자는 **한탕과 허탕**에서 다음과 같은 게임 아이콘을 갖는 조우 카드를 모읍니다(J♠, J♥, J♦, J♣, Q♦, Q♠, K♠, K♥, A♠). 이러한 카드를 별도로 섞어서 “가능성 텍”을 만듭니다. (**한탕과 허탕**에서 카드를 가져오는 것이 아니라, 그 대신 일반적인 플레이 카드를 사용해서 가능성 텍을 만들어도 됩니다.)

# 만든 사람들

**확장 디자인 및 개발:** Ian Martin, MJ Newman

**생산:** Molly Glover

**편집:** Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta

**검수:** Jeremiah J. Shaw

**게임 규칙 전문가:** Alex Werner

**게임 디자인 관리:** Colin Phelps

**아키텍처 이야기 검토:** Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Philip D. Henry

**문화적 민감성 요소 검토:** James Mendez Hodes 및 FFG 문화적 감수성 검토단

**이야기 및 구성 크리에이티브 감독:** Katrina Ostrander

**확장 그래픽 디자인:** Joseph D. Olson

**그래픽 디자이너 관리:** Mercedes Opheim

**표지 일러스트:** Borja Pindado

**일러스트 감독:** Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, Kate Swazee

**일러스트 감독 관리:** Tony Bradt

**품질 보증 조정:** Zach Tewalthomas

**생산 관리:** Justin Anger, Austin Litzler

**비주얼 크리에이티브 감독:** Brian Schomburg

**스튜디오 운영 감독:** John Franz-Wichlacz

**생산 전략 감독:** Jim Cartwright

**한국어판 번역 및 편집**

**게임 디자인 총괄:** Nate French

**번역:** 번역팀 <지음> | **교정:** 김의현, 임현진

**출판:** Chris Gerber

**편집:** 이준우

## 플레이 테스터:

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Shelley Danielle, Alice Ding, Johannes Duckeck, Justin Engelking, Jeremiah Fair, Bryce Feigum, Michael Feldman, Matt Froese, Cat Fuhrman, Sam Fuhrman, Bradley "Pax" Galbraith, Cécile Gléhen, Josh Jones, Rod Jordan, Michael Joyce, Joe Kennedy, Douglas Knight, Chris Kowall, Henry Kuah, Nate Langreder, Cayce Lent, Kenny Ling, Caitlyn McGrath, Josh Parrish, Jamie Perconti, Ryan Roskoski, Tim Rose, Larry Staszak, Solomon Stein, Devin Stinchcomb, Joel Turner, Jack Vorhies, Owen Weldon

※ <아키텍처 카드게임>은 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라, (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.



**코리아보드게임즈**

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)

[www.divedice.com](http://www.divedice.com)



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

