

아컴호러

카드 게임

돌아온 끝맺지 못한 의식

돌아온 끝맺지 못한 의식은 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인을 보강하는 확장입니다. 이 확장에는 새로운 조우 세트, 보유 게임의 정리를 도와주는 칸막이 카드, 새로운 메이저 아르카나 타로 텍, 조사자 텍을 구성할 때 사용할 수 있는 새로운 플레이어 카드가 들어 있습니다.

이 확장의 사용 방법

이 확장을 사용하여 끝맺지 못한 의식을 캠페인 또는 독립 시나리오 모드로 즐기려면, 끝맺지 못한 의식 캠페인 안내서의 지시에 따라 게임을 준비합니다. 하지만, 이 확장을 사용하여 시나리오를 준비할 때에는 ‘돌아온 (시나리오 이름)’이라는 명칭의 시나리오 참조 카드를 찾아서, 해당 카드에 적힌 지시를 추가로 따릅니다.

새로운 시나리오에는 다음과 같이 기존의 시나리오에 변수를 주는 새 조우 세트를 사용합니다.



돌아온 황혼회
저택에서의 실종



돌아온 죽음의
문턱에서



돌아온 죄악의 응보



돌아온 합일과 환멸



돌아온 마녀의 시간



돌아온 비밀 이름



돌아온 대의를 위하여



돌아온 혼돈의
손아귀에서



돌아온 검은 옥좌 앞에

위와 같은 조우 세트에는 기존 카드를 대체할 새롭고 어려운 카드가 포함되어 있습니다. 위 조우 세트를 모을 때는 ‘돌아온 (시나리오 이름)’이라는 명칭의 카드 지시에 따라, 기존의 카드를 대체할 새로운 카드를 넣거나, 새로운 카드를 치워 두거나, 아니면 단순히 몇몇 카드를 조우 텍에 합칩니다.



예시: 이 확장을 사용하여 마녀의 시간 시나리오를 준비할 때, “돌아온 마녀의 시간”이라는 명칭의 카드를 찾아서 이 카드에 나온 추가 게임 준비 지시를 따릅니다.

또한, 이 확장에는 기존 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 사용했던 조우 세트 일곱 개를 대체할 새로운 조우 세트 일곱 개가 포함되어 있습니다.



- (C) 사악한 마술은 끝맺지 못한 의식의 흑마술 조우 세트를 대체합니다.
- (C) 피에 주린 영혼은 끝맺지 못한 의식의 불잡힌 영혼 조우 세트를 대체합니다.
- (C) 형언할 수 없는 운명은 끝맺지 못한 의식의 멈출 수 없는 운명 조우 세트를 대체합니다.
- (C) 불안정한 영역은 끝맺지 못한 의식의 죽음의 영역 조우 세트를 대체합니다.
- (C) 저주받은 자의 도시는 끝맺지 못한 의식의 죄악의 도시 조우 세트를 대체합니다.
- (C) 으스스한 안개는 기본판의 으스스한 한기 조우 세트를 대체합니다.
- (C) 임박한 악은 기본판의 고대의 악 조우 세트를 대체합니다.

위와 같은 조우 세트를 모아올 때, 기존 조우 세트 대신 이 확장에서 추가된 조우 세트를 사용합니다. 기존 조우 세트는 게임에서 사용하지 않고 제거합니다.



예시: 이 카드의 게임 준비 지시에 따라서 죄악의 도시 조우 세트 대신 저주받은 자의 도시 조우 세트를 사용하도록 합니다. 마찬가지로 고대의 악 조우 세트는 임박한 악 조우 세트로, 흑마술 조우 세트는 사악한 마술 조우 세트로 대체합니다.

선택 규칙: 무작위 변형 조우 세트

무작위성과 리플레이성을 높이고 싶다면, 기존 조우 세트와 새로운 조우 세트를 섞어서 써도 됩니다. 이 경우, 기존 조우 세트와 새로운 조우 세트의 카드를 함께 섞은 후, 해당 조우 세트의 원래 카드 장수만큼 무작위로 카드를 선택해서 사용합니다. 즉, 흑마술 + 사악한 마술에서 7장을 선택합니다. 마찬가지로 불잡힌 영혼 + 피에 주린 영혼에서 4장을, 멈출 수 없는 운명 + 형언할 수 없는 운명에서 6장을, 죽음의 영역 + 불안정한 영역에서 4장을, 죄악의 도시 + 저주받은 자의 도시에서 5장을, 으스스한 한기 + 으스스한 안개에서 4장을, 고대의 악 + 임박한 악에서 3장을 선택합니다.

타로 덱

본 확장에는 메이저 아르카나 카드 22장으로 구성된 타로 덱이 포함되어 있습니다. <아컴호러 카드게임>의 모든 시나리오/캠페인에서 타로 카드로 점을 쳐서 게임의 방향을 바꿔볼 수 있습니다.

알아두기: 타로 카드에는 정위치와 역위치라는 두 가지 방향이 있습니다. 타로 카드로 점을 칠 때에는, 역위치의 카드는 정위치와 반대되는 의미를 갖습니다(대개는 부정적인 효과입니다). 이 선택 규칙을 사용하는 경우, 정위치 카드는 게임을 쉽게 만들어 주고 역위치 카드는 게임을 어렵게 만들어 줍니다.



정위치

역위치

카드 1장으로 점치기: “혼돈”

다른 게임 준비 과정을 밟기 전에, 타로 덱을 잘 섞어서 맨 위 카드 1장을 무작위 방향으로 공개합니다. 이 카드의 효과는 이번 시나리오 동안 계속 활성화됩니다. 타로 카드의 방향에 따라서 긍정적인 효과를 줄 수도 부정적인 효과를 줄 수도 있습니다. 시나리오에 한 줌의 혼돈을 끼얹는 데 가장 적절한 방법입니다.

카드 2장으로 점치기: “균형”

다른 게임 준비 과정을 밟기 전에, 타로 덱을 잘 섞어서 맨 위 카드 1장을 정위치로 공개하고, 다음 카드 1장은 역위치로 공개합니다. 이 두 카드의 효과는 이번 시나리오 동안 계속 활성화됩니다. 한 장은 긍정적인 효과를 주지만, 다른 한 장은 부정적인 효과를 줍니다. 무작위성과 리플레이성을 가미하면서도 좀 더 균형잡힌 효과를 가져오는 데 가장 적절한 방법입니다.

카드 3장으로 점치기: “선택”

다른 게임 준비 과정을 밟기 전에, 타로 덱을 잘 섞어서 맨 위 카드 3장을 정위치로 공개합니다. 그런 다음, 그중 2장을 선택해서 역위치로 돌립니다. 이 세 카드의 효과는 이번 시나리오 동안 계속 활성화됩니다. 한 장은 긍정적인 효과를 주지만, 다른 두 장은 부정적인 효과를 줍니다. 그러나 어떤 카드가 긍정적인 효과를 주고, 어떤 카드가 부정적인 효과를 줄지 조사자들이 직접 정할 수 있습니다. 타로 효과를 전략적으로 결정하는 데 가장 적절한 방법입니다.

캠페인 점치기: “운명”

캠페인을 시작하기 전에, 타로 덱을 잘 섞어서 캠페인을 구성하는 시나리오마다 카드 1장씩을 공개합니다(단, 외전 이야기는 제외하며 1부/2부처럼 나뉜 시나리오의 경우 각 세부마다 개별 시나리오로 간주합니다). 이렇게 뽑은 카드를 가로로 쭉 늘어놓습니다(방향은 정위치로). 각각의 카드마다 캠페인을 구성하는 시나리오 하나에 대응합니다(각 카드는 대응하는 시나리오 동안 계속 활성화됩니다). 맨 왼쪽 카드는 첫 번째 시나리오이며, 맨 오른쪽 카드는 마지막 시나리오입니다. 그런 다음, 카드의 절반(소수점 올림)을 선택해서 역위치로 돌립니다. 캠페인 전체에 걸친 장기적인 결과를 보고서 계획을 설계하는 데 가장 적절한 방법입니다.

자유롭게 점치기

타로 덱으로 여러분의 앞길을 점치는 방법은 무궁무진합니다. 나만의 방법으로 타로 카드 점을 쳐 보세요!

추가 캠페인 안내서 지시

돌아온 끝맺지 못한 의식을 즐긴다면, 캠페인 안내서에 다음과 같은 지문이 추가됩니다.

황혼회 저택에서의 실종

돌아온 황혼회 저택에서의 실종을 플레이하는 것이 아니라, 그 대신 플레이어들은 다음 항목을 선택해도 됩니다:

(C) 기존과 마찬가지로 각 플레이어는 중립 조사자를 하나씩 선택합니다. 그런 다음, 각자 태로 텍에서 태로 카드를 무작위로 1장 뽑습니다. 뽑은 카드의 번호에 따라, 다음 목록을 참조하여 해당 인물의 운명이 어떻게 되었는지 확인합니다(캠페인 기록지의 “캠페인 세부 사항”에 기록하되, 남은 증거 개수는 합산하여 기록합니다). 여러 중립 조사자가 동일한 카드를 뽑을 수는 없습니다.

- ◆ 0: (인물 명칭)은/는 안개 속으로 사라졌다. 증거가 2건 남아 있다.
- ◆ 1-2: (인물 명칭)은/는 안개 속으로 사라졌다. 증거가 0건 남아 있다.
- ◆ 3-6: (인물 명칭)은/는 악령들의 손아귀에 떨어졌다. 증거가 3건 남아 있다.
- ◆ 7-9: (인물 명칭)은/는 악령들의 손아귀에 떨어졌다. 증거가 5건 남아 있다.
- ◆ 10-12: (인물 명칭)은/는 혼령계로 끌려갔다. 증거가 2건 남아 있다.
- ◆ 13-16: (인물 명칭)은/는 혼령계로 끌려갔다. 증거가 4건 남아 있다.
- ◆ 17-18: (인물 명칭)은/는 혼령계로 끌려갔다. 증거가 6건 남아 있다.
- ◆ 19-20: (인물 명칭)은/는 감시자에게 사로잡혔다. 증거가 3건 남아 있다.
- ◆ 21: (인물 명칭)은/는 감시자에게 사로잡혔다. 증거가 5건 남아 있다.

마녀의 시간

조사자들이 도입부 2를 해결하면서 당신은 스스로의 운명을 받아들였다면, 도입부의 두 번째 항목(‘탑·XVI’과 ‘지팡이 에이스’를 텍에 추가하는 것)을 해결하지 않고, 그 대신 대표 조사자는 다음과 같은 항목을 선택해도 됩니다:

(C) 캠페인 점치기를 수행하되, 태로 텍에서 무작위 카드를 뽑아서 늘어놓는 것이 아니라, 그 대신 ‘절제·XIV’, ‘정의·XI’, ‘은둔자·IX’, ‘매달린 남자·XII’, ‘법황·V’, ‘연인·VI’, ‘전차·VII’, ‘운명의 수레바퀴·X’를 가져와서 이 순서 그대로 늘어놓고 점치기를 합니다(앞장의 “태로 텍” 참조).

도입부에서 어떤 선택을 했든지 상관없이, 다음과 같은 결말을 기존 캠페인 안내서의 도달할 수 있는 결말 목록에 추가합니다:

결말 5: 당신은 마녀단의 지도자인 애넌이 사제들을 다시 한 번 불가로 모으는 모습을 바라봅니다. 이들은 의식을 마무리짓기 위해 함께 주문을 왕니다. 이와 함께 으슬으슬한 바람이 불어닥치고, 마녀들의 영창 소리는 아컴의 숲 곳곳으로 울려퍼집니다.

마녀들의 마법이 끝맺기 무섭게, 한 줄기 어두운 돌풍이 공터 중앙의 모닥불을 꺼트렸습니다. 그와 함께 숲속의 나무 사이사이를 채운 그림자들이 갑자기 공터를 휘감으며 꼬여 들어와 마녀들의 시커먼 망토 끄트머리에 들러붙더니, 마녀들을 어두운 숲속으로 하나하나씩 끌어당겼고... 마침내 공터에는 한 마녀만이 남았습니다.

홀로 남은 에린이라는 마녀는 당신의 의도를 가려내려는 듯 당신의 눈을 뚫어져라 바라봅니다. “네가 한 말이 사실이라면, 우리의 선조들이 묻힌 곳에서 만나자. 거기서 이야기를 하도록 하지.” 이 말과 함께, 에린 역시 사라져버리고 말았습니다. 공터에 우두커니 선 당신 위로, 집까지 길을 인도하는 부드러운 달빛만이 아련하게 비칩니다.

(C) 캠페인 기록지에 마녀의 마법이 시전되었다라고 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지에 에린이 만나길 원한다고 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 최면을 거는 피리와 기이한 주문을 기록합니다. 아컴의 비밀스러운 과거에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 3씩 얻습니다.

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

죄악의 응보

다음과 같은 결말을 기존 캠페인 안내서의 도달할 수 있는 결말 목록에 추가합니다:

결말 3: 교수대 언덕을 뒤로하며 아직도 걷히지 않은 비정상적인 안개를 바라봅니다. 당신이 아컴의 안전보다 지식과 힘을 품았다고 책망하는 듯한 안개입니다. 언덕을 내려와 개울을 다 건넌 차에 다리 바로 옆 나무에서 기묘한 것을 발견했습니다. 나무 껍질 사이로 피가 주르르 흘러내리는 모습이었습니다. 혐오스러운 광경이지만... 이 역시 모종의 의미를 가질 거라는 생각이 듭니다. 부디 올바른 판단이기만을 바라며, 다음 행선지로 발걸음을 돌리기 전에 나무에 새겨진 문양을 살펴봅니다.

- ⌚ 캠페인 기록지에 **이단자 1명이 아컴에 풀려났다**라고 기록합니다.
- ⌚ 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 **피흘리는 나무 껍질**을 기록합니다.
- ⌚ 캠페인 기록지에 **에린이 조사자들에게 합류했다**라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘에린 맥케이’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- ⌚ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

합일과 환멸

에린이 조사자들에게 합류했고 조사자들이 마녀단의 편에 섰다면, 이번 시나리오를 준비하는 동안 다른 시나리오 준비를 따르기 전에 다음과 같은 추가 도입부를 읽습니다:

추가 도입부: 대사제의 계획을 알아냈음에도 당신이 마녀단과 함께 황혼회의 속박 의식을 멈출 거라고 밝히자, 에린이 깊이 고민합니다. “이젠 나도 모르겠다. 정말 그려길 원하나?” 에린이 여느 때보다도 지치고 괴로운 모습으로 한숨을 쉽니다. “알겠다. 원한다면 그렇게 해라. 하지만, 부디 무슨 일을 하려는 건지 이해하고 있길 바란다...”

기존 캠페인 안내서의 **결말 4**를 다음과 같은 **결말 4**로 대체합니다. 그 외의 다른 추가 결말도 기존 캠페인 안내서의 도달할 수 있는 결말 목록에 추가합니다:

결말 4: 애닛이 혼령에게로 다가가 얼굴을 마주합니다. “자매여! 우리가 필멸의 세상 너머 위대한 죽음의 영역으로부터 그대를 불렀습니다.” 흐트러진 망령이 애닛을 바라보자 나머지 마녀단이 열망에 차서 이 광경을 지켜봅니다.

“뭘 하는 건가? 멍청한... 저 망령은 단순한 마녀가 아니라고!” 칼 샌포드가 소리치지만 이미 너무 늦었습니다. 애닛은 샌포드를 무시하고 혼령과 이야기를 이어갑니다. “수년간 우리는 부당함과 부조리함 속에서 고통받아 왔습니다. 그대의 비밀을 나눠주십시오, 자매여. 한마음, 한몸, 한 정신으로 합쳐져 새롭게 시작하는 겁니다.”

유령은 애닛을 향해 길고 양상한 팔을 뻗었습니다. 애닛이 앞으로 나와 그 앞에 무릎을 꿇고 자신을 바치자, 대사제의 자매들은 혁하고 숨을 몰아 쉽니다. 갑자기 혼령에서 에너지가 몰아치며 애닛에게 빨려들어가듯 쏟아지면서 애닛은 그 영적인 충격으로 밀려나 바닥에 나뒹굴더니 극심한 고통에 몸부림칩니다. 다른 마녀들은 두려움과 경탄이 뒤섞인 표정으로 보고만 있을 뿐 그 누구도 도우려 나서는 이가 없었습니다. 마침내 자리에서 일어난 애닛의 눈은 신비한 힘으로 타올랐습니다. “자매들이여, 기뻐하라. 내가 되살아났노라.” 그 음성은 더는 애닛의 목소리가 아니었습니다. 바로 케지아였습니다.

칼 샌포드가 지팡이로 당신을 톡 톡 두드리자, 눈앞에서 벌어진 일에 얼어붙었던 당신은 정신을 차립니다. 이제 와서 보니 나머지 황혼회 교단원들은 공터 바깥으로 슬금슬금 물러나고 있었습니다. 황혼회의 원로 한 명이 권총을 겨누었지만, 채 발포하기도 전에 대사제가 노려보는 것만으로도 총을 든 팔이 빠쩍 말라 썩어들어가기 시작합니다. 총이 짹컹이며 바닥을 턱굴고, 원로는 꺽꺽대는 소리를 끝으로 바닥에 고꾸라지며 썩어빠진 걸껍질만 남기고 말았습니다. “지금 즉시 여길 떠나야 하네. 저 존재는 생사를 좌우하는 힘을 가지고 있어. 더는 우리를 좌시하지 않을 걸세.” 샌포드가 냉정하게 말합니다.

애닛, 아니 케지아가 당신을 바라보는 눈이 형형하게 빛납니다. “만난 적 있는 아 이로구나. 이리 오렴. 무서워하지 마. 날 두려워해야 할 필요가 전혀 없단다.” 케지 아의 입가에 심술궂은 학박웃음이 번집니다. 그 목소리가 당신의 영혼을 후벼파는 비수처럼 느껴졌습니다... 그러나 지금 이 순간이야말로 당신이 그토록 기다리고 있던 기회가 아닐까요?

(C) 앞으로 걸어가 케지아의 제안을 승낙합니다. 결말 9로 건너뜁니다. 누군 가의 텍에 ‘검은 서책’이 있고 에린이 조사자들에게 합류했다여야만 이를 선택할 수 있습니다.

(C) 샌포드 및 황혼회와 함께 달아납니다. 결말 10으로 건너뜁니다.

결말 9: 당신은 케지아의 시선을 맞추며 앞으로 걸어 나갑니다. 그토록 기다렸던 순간이었습니다. 지금까지 조사하며 밝혀냈던 것, 지금까지 드러난 모든 불가사의에 이끌려 결국 이곳에 도달했습니다. 힘을 위해. 불멸을 위해. 케지아가 다 알겠다는 듯이 고개를 끄덕입니다. 그녀의 입꼬리에 사악한 미소가 걸립니다. “오너라, 자매들이여. 그대들의 충성에 마땅한 보상을 취할 순간이 왔노라.”

완전히 패배한 칼 샌포드와 은빛 황혼회는 당신과 마녀단을 내버려 두고 숲속으로 달아나버렸습니다. 당신을 비롯한 새로운 동료들은 하나 하나 앞으로 나와 아자토스의 검은 서책에 서명을 했습니다. 케지아는 자신의 지식과 힘을 일부 나누어 주고는, 당신의 충성심이 어떤 결실을 맺었는지 말합니다. 케지아는 위대한 고대의 존재, 불멸성, 전령, 사악한 지혜에 얹힌 이야기를 하나 하나 풀어냅니다. 이로써 당신은 이전과는 완전히 다른 존재가 되었습니다...

(C) 캠페인 기록지에 케지아의 마녀단이 온 세계를 장악했다라고 기록합니다.

(C) 마녀단이 캠페인에서 승리했습니다. (조사자들은 진정한 충성을 입증했 으므로 마녀단과 함께 캠페인에서 승리했습니다.)

결말 10: 인정하기는 싫지만, 샌포드의 말이 맞습니다. 이건 어리석기 그지 없는 짓입니다. 이런 생각을 품기가 무섭게 케지아의 얼굴이 싸늘해집니다. “그렇다면...” 케지아가 한 손을 뻗습니다. 공포에 휩싸인 당신은 마녀의 사술보다 달음박질이 빠르길 간절히 바라며 남은 교단원들과 함께 도망쳤습니다.

당신은 정신 차릴 새도 없이 달아났습니다. 마녀들과 혼령들이 적막한 숲을 따라 한 순간도 멈추지 않고 당신을 추격해 왔습니다. 당신은 그들에게 따라잡히기 전에 간신히 물가에 도착했지만, 모두가 운 좋게 빠져나오진 못했습니다. 교단원들은 여러 방향으로 흩어졌기 때문에 그들 중 몇 명이나 도망쳤을지 알 길이 없습니다. 칼 샌포드도 보이지 않지만, 아마도 그러면 대책을 강구해 두고 있으리라는 생각이 듭니다.

(C) 캠페인 기록지에 애닛 메이슨이 악에 지배당했다라고 기록합니다.

(C) 결말 8로 이어집니다.

운명의 장난

다음과 같은 조건 항목이 추가됩니다.

(C) 조사자들이 애닛을 체포했다면:

◆ 빗금을 1개 지웁니다. 혼돈 주머니에서 ♡ 토큰을 1개 제거합니다.

(C) 애닛이 당신에게 고대의 마법을 가르쳐 주었다면:

◆ 모든 조사자는 각자 보유 게임에서 자신이 원하는 계약/저주/징조/은 빛 황혼회 기본 약점 중 하나를 찾아서 자신의 텍에 추가해도 됩니다. 그렇게 한 모든 조사자는 경험치를 추가로 4씩 얻습니다. 단, 이 경험치는 마법/의식/주술사/마녀 카드를 구매하거나 향상시키는 데에만 소비할 수 있습니다.

(C) 조사자들이 샌포드를 체포했다면:

◆ 빗금을 1개 지웁니다. 혼돈 주머니에 -1 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 조사자들이 은빛 황혼회의 통솔권을 맡았다면:

◆ 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 2개 추가합니다. 모든 조사자는 다음 시나리오에서 자원을 2개씩 그리고 시작 카드를 2장씩 더 가지고 시작합니다.

검은 옥좌 앞에

다음과 같은 결말을 기존 캠페인 안내서의 도달할 수 있는 결말 목록에 추가합니다:

결말 6: 드디어 이곳에 이르렀습니다. 만물의 종말이자 칠흑같은 옥좌에 앉은 아자토스의 앞에. 저것에게 어떤 위해를 끼쳐봐야 소용없다는 것은 차치하고 그럴 방법조차 없음을 본능적으로 깨닫습니다. 결국 다른 방법을 찾기로 했습니다. 놈이 깨어나지 못하게 막는 것입니다. 이제야 이해가 갑니다. 교수대 언덕에서 마주했던 원들은 당신에게 경고하려 했던 것입니다. 오래 전 케지아가 자신들을 이끌었던 길로부터 당신을 빼어 놓으려고 했습니다. 애닛의 주문은 아자토스를 깨울 자명종이 되었으니, 당신은 그 주문을 자장가로 바꿔야만 합니다.

방대하고 시간조차 덧없는 전당에서 애닛의 주문을 되돌릴 영혼을 찾아 하염없는 세월을 떠돌았습니다. 그리고 그 영혼의 공허한 목구멍에서 역전 주문을 이끌어내는 것은 더욱 더 오랜 시간이 걸렸습니다. 그러나 끝내 함께 역전 의식을 펼치고 마침내 케지아가 별인 일에 종언을 고했습니다. 영원토록 잠에 들지는 아니할 것임을 알지만, 아자토스는 다시 뒤척이며 잠에 빠져들었습니다. 이제 당신의 과업이 끝났습니다. 뒤틀어서 어둠을 바라보며 이곳으로 타고 온 괴생명체를 불러냅니다. 이제 집으로 돌아갈 시간입니다.

④ 캠페인 기록지에 아자토스는 잠들어 있습니다. 적어도 지금은...이라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 우주가 집어삼켜지지 않도록 막았기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5만큼 얻습니다.

④ 각 조사자는 육체적 트라우마를 1씩 그리고 정신적 트라우마를 1씩 겪습니다. 역전 의식의 무시무시한 여파가 육신과 정신이 버틸 수 있는 한계를 넘었기 때문입니다.

④ 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

업적 목록

다음은 돌아온 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 노려볼 만한 업적 목록입니다. 이러한 업적은 돌아온 끝맺지 못한 의식 조우 세트를 사용하여 게임을 즐길 때만 달성할 수 있습니다. 이러한 업적을 달성할 때마다 각 항목 옆의 네모 칸에 체크 표시를 합니다. 여러분의 궁극적인 목표는 모든 업적을 달성하는 겁니다!

- **유령 퇴치반 부르신 분?: 유령 적과 혼령계 적을 도합 열세 장 쓰러뜨리십시오.** 이렇게 쓰러뜨린 적의 수는 캠페인 기록지에 빗금으로 기록합니다. 벼려지지도 승점 더미에 추가되지도 않은 적은 세지 않습니다.
- **인류의 구원자:** “죽음의 문턱에서”에서 나타난 은빛 황혼회 적을 모두 구하십시오.
- **별점... 아니 공포 10점 드립니다:** 캠페인을 진행하는 동안 ‘검은 서책’을 사용해서 공포를 도합 10 이상 받으십시오. 이렇게 받은 공포는 캠페인 기록지에 빗금으로 기록합니다.
- **“칼”로 물 베기:** 은빛 황혼회의 원로회 일원이 된 다음, “합일과 환멸”에서 황혼회를 배신하십시오.
- **배신은 3배로 갚아 주리:** 에린을 합류시킨 다음, “합일과 환멸”에서 마녀단을 배신하십시오.
- **신세계 질서:** 은빛 황혼회가 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리할 수 있도록 도우십시오.
- **불멸이라니 멋진걸:** 애닛의 마녀단이 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리할 수 있도록 도우십시오.

□ 평온한 하룻밤: 단 한 번의 침습도 발생시키지 않고서 “혼돈의 손아귀에서”를 완료하십시오.

기억이나 하실는지?: 다음 증표를 발견하십시오:

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 최면을 거는 피리 | <input type="checkbox"/> 케지아의 마법식 |
| <input type="checkbox"/> 의례용 도구 | <input type="checkbox"/> 낡아빠진 십자가 |
| <input type="checkbox"/> 찢어진 그림자 | <input type="checkbox"/> 혼령 안개 가타 |
| <input type="checkbox"/> 기이한 주문 | <input type="checkbox"/> 옥수수 걸껍질 인형 |
| <input type="checkbox"/> 길면의 일지 | <input type="checkbox"/> 피흘리는 나무 껍질 |

사전 종결: 다음 인물을 끔찍한 운명으로부터 구해내십시오:

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 발렌티노 리바스 | <input type="checkbox"/> 페니 화이트 |
| <input type="checkbox"/> 가브리엘라 미즈라 | <input type="checkbox"/> 제롬 데이비즈 |

□ 이제 신의 음악: 아자토스의 피리꾼이 되는 운명을 받아들임으로써 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리하십시오.

□ 그림자와 안개를 엮어: 운명을 거부하고 아자토스를 구속할 마법을 짜냄으로써 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리하십시오.

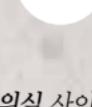
□ 검은 서책에 서명한 날로부터 100만년 이내에는 계약을 철회할 수 없으며, 이 경우 3일 이내에 우주를 멸망시켜드립니다: 아자토스의 검은 서책에 서명함으로써 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리하십시오.

□ 요세하음발 게크: 고대의 주문을 찾아내어 의식을 역전시킴으로써 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리하십시오.

□ 의식 전문가: 전문가 난이도로 끝맺지 못한 의식 캠페인에서 승리하십시오.

확장 아이콘

돌아온 끝맺지 못한 의식 확장에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



알아두기: 이 확장에 포함된 몇몇 카드는 기본판 또는 끝맺지 못한 의식 사이클에 존재하는 카드를 대체합니다. 어느 카드가 어느 제품에 속하는지 구별할 수 없도록, 이런 카드의 앞면 하단에는 기본판과 동일한 저작권 정보, 조우 세트 번호, 확장 아이콘, 카드 번호가 나와 있습니다. 하지만 뒷면 하단에는 본래의 카드 정보가 나와 있습니다.

만든 사람들

확장 디자인 및 개발: MJ Newman, Jeremy Zwirn

생산: Molly Glover | 편집/교정: B.D. Flory

카드 게임 관리: Jim Cartwright

아寇호러 이야기 검토: Kara Centell-Dunk, Phil Henry

이야기 및 구성 크리에이티브 감독: Katrina Ostrander

확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson | 그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

표지 일러스트: Jake Murray | 일러스트 감독: Jeff Lee Johnson

일러스트 감독 관리: Tony Bradt | 품질 보증 전문가: Zach Tewalthomas

생산 관리: Justin Anger, Tim Najmolhoda

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 제품 개발 매니저: John Franz-Wichlacz

게임 디자인 총괄: Nate French | 출판: Chris Gerber

플레이 테스터:

Kayli Ammen, Avita Amoeba, Cody Anderson, John "Hightower" Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Josiah "Duke" Harrist, James "Which Haunted Woods?" Howell, Bob Juraneck, John Juraneck, Nate Langreder, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh "Magnift" McCluey, Kevin "Langford" McLenithan, Chad "Sphere Undone" Reverman, Devin Stinchcomb, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson

한국어판 번역 및 편집

총괄: 권성현 | 번역: 번역팀 <지음> | 교정: 김의현, 임현진 | 편집: 백주현

* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 다이브다이스(www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

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

TM® & © 2021 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM® & © Gamegenic GmbH, Germany. Actual components may vary from those shown.

코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요봉길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



PROOF OF PURCHASE

AHC61

Return to The Circle Undone