

아컴호러

카드 게임

진홍색 열쇠

조사자 확장

온 세상이 붉게 물듭니다

“그날부로 이 끔찍한 사건의 보도가 철저히 통제되었다. 이어진 사건을 대중에게 공개해 봐야 그 어떠한 이득도 없을 것이라고 한 명도 빠짐없이 동의했기 때문이었다.”

- 헤이즐 힐드(H. P. 러브크래프트 대필), “영겁으로부터”

진홍색 열쇠 조사자 확장에 수록된 조사자 및 플레이어 카드는 <아컴호러 카드게임>의 모든 시나리오 및 캠페인과 함께 사용하여 조사자 텍을 구성하고 향상시키는 데 활용할 수 있습니다.

확장 아이콘

진홍색 열쇠 조사자 확장에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



추가 규칙과 규칙 명료화

딜레마와 폭로 기능

본 확장에 수록된 몇몇 카드(**딜레마** 특성을 가진 카드)는 폭로 기능을 가지고 있습니다. 다른 카드 유형에 있는 폭로 기능과 마찬가지로, 이러한 폭로 기능 역시 플레이할 때 해결하는 것이 아니라, 카드가 뽑히거나 다른 방법으로 당신의 손에 들어왔을 때 해결합니다.

- ① **딜레마** 카드는 비용이 없습니다(“-”). **딜레마** 카드는 플레이할 수 없으며, 뽑거나 손으로 가져왔을 때에만 그 효과를 해결합니다.
- ② 플레이어 카드에 있는 폭로 기능을 해결한 후, 그 카드를 소유자의 버린 카드 더미에 놓습니다.
- ③ 폭로 기능은 게임을 준비하는 동안 해결하지 않습니다. 게임을 준비하는 동안, 폭로 기능을 가진 플레이어 카드를 1장 이상 뽑았다면, 게임을 시작할 때까지 기다립니다. 게임을 시작한 다음, 모든 플레이어가 (플레이어 순서대로) 각자 자기 손에 있는 카드의 폭로 기능을 본인이 원하는 순서대로 해결합니다.

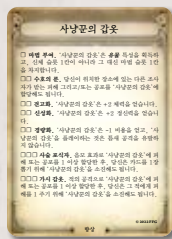
추방

몇몇 플레이어 카드는 사용할 때 추방해야 합니다. 추방된 카드는 게임에서 제거하고 당신의 보유 게임에 반납합니다. 캠페인 플레이를 할 때, 추방한 카드를 다시 텍에 추가하고 싶다면, (시나리오와 시나리오 사이에) 경험치를 지불하고 그 카드를 다시 구입해야 합니다. 카드를 추방하는 바람에 당신의 텍이 필요한 텍 크기 미만으로 줄어들었다면, 적합한 텍 크기가 되도록 (시나리오와 시나리오 사이에) 반드시 카드를 구입해야 합니다(이런 방법으로 카드를 구입할 경우, 적합한 텍 크기가 될 때까지 0 레벨 카드를 경험치 0으로 구입할 수 있습니다).

새로운 키워드: 맞춤형

본 확장에 수록된 몇몇 카드에는 '맞춤형' 키워드가 나와 있습니다. 맞춤형 카드 자체만으로는 특기할 만한 점이 없지만, 캠페인을 진행하며 향상시킬 수 있으므로 막대한 잠재력을 갖습니다. 경험치를 소비함으로써, 자신만의 막강한 카드를 제작해 보세요.

맞춤형 카드는 처음에는 레벨 0이며, 각각의 맞춤형 카드마다 대응되는 향상 시트가 존재합니다. 조사자는 경험치를 사용함으로써 시트에서 향상 요소를 구매할 수 있습니다. 각각의 향상 요소에는 하나 이상의 빈칸이 나와 있습니다.



맞춤형 카드와 그에 대응하는 향상 시트

카드 효과에 의해 따로 명시되지 않은 한, 조사자는 시나리오 전/후로 자신의 택을 향상시키거나 택에 새로운 카드를 구매할 때에만 향상 시트의 빈칸에 체크 표시를 할 수 있습니다. 조사자는 경험치 1점을 소비하면, 본인 카드의 향상 시트에서 빈칸 한 곳에 체크 표시를 할 수 있습니다.

향상 요소를 구매하기 위해, 조사자는 해당 향상 요소에 있는 빈칸을 모두 체크해야 합니다. 향상 요소를 구매하고 나면, 그에 대응되는 카드 사본 모두가 해당 향상 요소를 가진 것으로 취급됩니다(해당 카드 기능을 획득한 것으로 취급). 단, 이러한 향상 요소는 직접 향상 요소를 구매한 조사자 본인의 카드 사본에만 적용됩니다.

이 카드의 빈칸에 체크 표시하면, 다음을 적용하여 자신의 택에 할당해도 됩니다.

- ☒ **견고화.** '사냥꾼의 갑옷'은 +2 체력을 얻습니다.
- ☐ **신성화.** '사냥꾼의 갑옷'은 +2 정신력을 얻습니다.

예시: '사냥꾼의 갑옷'에는 다음과 같은 향상 요소가 나와 있습니다. "□□ **견고화.** '사냥꾼의 갑옷'은 +2 체력을 얻습니다." 경험치 1점을 소비하면서 견고화 왼쪽에 나와 있는 빈칸 중 한 곳에 체크 표시를 했다고 하더라도 아직 견고화 향상 요소를 구매한 것은 아닙니다. 두 칸에 모두 체크 표시한 후(총 경험치

2점을 소비)에는 해당 향상 요소를 구매한 것이 되며, 해당 조사자의 택에 포함된 모든 '사냥꾼의 갑옷' 사본이 견고화 향상 요소를 획득합니다.

④ 맞춤형 카드의 레벨은 그 향상 시트에 표시된 체크 표시 개수의 절반과 같습니다(소수점 올림). (예시: 체크 표시 3개가 된 맞춤형 카드는 레벨 2 카드입니다. 여기서 경험치 3점을 소비하여 체크 표시 3개를 더 한다면, 체크 표시가 총 6개가 되므로 레벨 3 카드로 간주합니다.)

❖ 알아두기: 따라서 조사자는 맞춤형 카드를 향상시키는 데 한도가 있습니다. 택 구성 선택지에서 특정 레벨 이상의 카드가 허가되지 않았다면, 허가된 레벨이 될 때까지 체크 표시를 할 수 있습니다.



맞춤형 카드는 체크 표시에 따라서 레벨이 달라집니다. 따라서 카드의 레벨 표시 칸에 경험치 표시가 나와 있지 않습니다.

④ 향상 시트에는 체크 표시를 10개 초과해서 기재할 수 없습니다. (즉, 각각의 맞춤형 카드마다 경험치를 최대 10점까지 소비할 수 있으며, 최대 레벨은 5가 됩니다.)

④ 이미 조사자의 택에 포함되어 있던 맞춤형 카드에서, 향상 요소에 경험치를 소비하는 것은 (카드 효과를 해결하는 목적에서) "카드를 향상"시키는 것으로 간주합니다.

④ 조사자가 새로운 맞춤형 카드의 사본을 1장 이상 새로 구매할 경우에, 그 카드가 한 가지 이상의 향상 요소를 가진 상태로 구매할 수도 있습니다. 이러한 경우에는 오직 "해당 향상 요소들을 구매하는 데 필요한 경험치 비용"만을 소비하면 됩니다. (이는 이미 존재하는 카드를 향상시키는 것이 아니라, 새로운 카드를 구매하는 것으로 간주합니다.)

④ 맞춤형 카드에서 구매한 향상 요소는 카드에 항시적으로 존재하는 것으로 간주합니다(그 카드가 조사자의 손/버린 카드 더미 등 비플레이 영역에 있는 동안이라 하더라도).

④ 맞춤형 카드의 향상 시트에서 체크 표시를 하는 데 소비하는 경험치는 영구적으로 소비한 것이므로 환불받을 수 없습니다.

④ 게임을 진행하는 동안, 향상 시트는 근처 비플레이 영역에 두어 쉽게 참조할 수 있도록 합니다. (불투명한 카드 슬리브를 사용하고 있다면, 카드 뒷면에 향상 시트를 함께 끼워서 필요할 때마다 시트를 참조해 봐도 좋습니다.)

④ www.divedice.net에서 인쇄용 향상 시트를 내려받을 수 있습니다.

사주 묻는 질문

Q. 이미 **딜레마** 카드를 2번 해결한 상황에서, 3번째 **딜레마** 카드를 뽑았다면 어떻게 되나요?

A. 해결할 수 없으며, 그대로 손에 남습니다. 물론 이미 해당 카드를 뽑았기 때문에, 당신은 추후에는 그 카드의 폭로 기능을 해결할 수 없습니다. (“쓸모없는 카드” 내지는, 흔히 “테드 드로우”라 불리는 상황입니다.) 이러한 상황을 피하려면, **딜레마** 카드를 댁에 너무 많이 넣지 않거나, ‘카자 이스트뱅크’를 사용해서 **딜레마** 카드를 관리해 보기 바랍니다.

Q. 둘 이상의 조사가자 정리 단계 동안 **딜레마** 카드를 뽑았다면, 어떤 순서대로 해결하나요?

A. 정리 단계 동안, 모든 플레이어는 플레이어 순서대로 카드를 1장씩 뽑습니다. 따라서, 플레이어가 순서대로 **딜레마** 카드를 해결하면 됩니다.

Q. **유물** 특성을 가진 카드를 댁에 포함할 수 있는 우르술라 다운즈라면, 경험치 1을 소비하여 마법 부여 향상 요소(**유물** 특성을 부여함)을 가진 ‘사냥꾼의 갑옷’을 구매할 수 있나요?

A. 그렇습니다. 우르술라 다운즈는 기본적으로 **유물** 특성이 없는 ‘사냥꾼의 갑옷’을 댁에 포함시킬 수 없습니다. 그러나, **유물** 특성이 없는 ‘사냥꾼의 갑옷’을 구매하는 것이 아니라, 마법 부여 향상 요소를 가진 채로 구매하는 것은 가능합니다.

Q. ‘막다른 길’ 효과를 해결하는 목적에서) “마지막 주요사건”이란 무엇인가요?

A. 주요사건 댁에 마지막으로 남은 카드라면 무엇이든 마지막 주요사건이 됩니다. (달리 말해, 주요사건 댁에 카드 1장만 남아있다면 그것이 마지막 주요사건입니다.) 드물기는 하지만 마지막 주요사건이 하나 이상이 될 수도 있습니다(게임을 준비하여 치워 두었던 주요사건이 존재하는 등의 이유로).

Q. 캠페인을 진행하는 동안 레벨 0 맞춤형 카드를 구매하고자 하는 경우에도 최소 경험치 1을 지불해야 하나요?

A. 그렇습니다. 단, 향상 시트에 경험치를 소비하지 않았을 경우에 한해서만 그렇습니다. 만약 향상 시트에 경험치를 1 이상 소비했다면, 이미 “경험치를 최소 1 지불해야 한다”는 규칙을 충족한 것이므로, 추가 비용 없이 해당 카드의 사본을 당신의 댁에 1장/2장 추가해도 됩니다.

Q. 위 질문과 비슷하게, ‘값고 님은 본능’이나 ‘지배의 언령’에서 해당 카드의 세 번째 사본을 댁에 추가하는 향상 요소를 구매했다면, 이 경우에는 최소 경험치 1을 지불해야 하나요?

A. 아닙니다. 해당 향상 요소를 구매하는 데 지불한 것만으로도 경험치 최소 지불 규칙을 충족한 것이기 때문입니다.

Q. 자기 역할군이 아닌 다른 역할군 전용 약점을 뽑지 않게 하려면 어떻게 해야 하나요?

A. 우선 선택한 조사자가 택할 수 있는 기본 약점 목록에 포함시키지 않는 방법이 있습니다. 아니면 적합하지 않은 약점이 나올 경우 기본 약점 목록으로 되돌려 두고 적합한 약점이 나올 때까지 다시 뽑아서 대체하는 방법도 좋습니다.

Q. ‘소환된 시종’의 행동은 어떻게 처리하나요? 이 행동이 능력 테스트를 유발한다면, 누가 능력 테스트를 수행하나요? 조종자 본인인가요 아니면 ‘소환된 시종’ 그 자체인가요?

A. 각각의 ‘소환된 시종’은 자신만의 행동 횟수를 가지며, 이러한 행동은 ‘소환된 시종’이 수행할 수 있는 행동에만 소비할 수 있습니다. 이러한 행동은 당신이 매 차례마다 수행할 수 있는 행동 횟수에 포함되지 않으며, (다른 카드 효과를 해결하는 목적에서) 당신이 수행한 행동으로 간주하지도 않습니다. 그러나, ‘소환된 시종’의 행동이 능력 테스트를 유발하는 경우(예시: ‘소환된 시종’이 공격/조사함), ‘소환된 시종’이 아닌 당신이 해당 능력 테스트를 수행합니다.

만든 사람들

확장 디자인 및 개발: Aaron Haltom, MJ Newman, Jeremy Zwirn

생산: Molly Glover

편집: Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta

카드 게임 관리: Colin Phelps

아케이드 이야기 검토: Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry

문화적 민감성 요소 검토: Rico Corazón, Ouissal Harize, Cyrus McGoldrick, FFG 문화적 민감성 패널

이야기 및 구성 크리에이티브 감독: Katrina Ostrander

확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 코디네이터: Joseph D. Olson

그래픽 디자인 매니저: Mercedes Opheim

표지 일러스트: Mauro Dal Bo

일러스트 감독: Jeff Lee Johnson, Chelzee Lemm-Thompson

수석 일러스트 감독: Tony Bradt

품질 보증 조정: Zach Tewalthomas

생산 관리: Justin Anger, Austin Litzler

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz

생산 전략 감독: Jim Cartwright

게임 디자인 총괄: Nate French

스튜디오 총괄: Chris Gerber

플레이 테스터:

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Yitzchak Besser, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Shelley Danielle, Benjamin Davan, Justin Engelking, Michael Feldman, Jeremy Fredin, Matt Froese, Ursula Gudmundsdottir, Josiah “Duke” Harist, Rod Jordan, Bob Juranek, Joe Kennedy, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guabrandur Magnússon, Josh McCluey, Caitlyn “The Forgotten” McGrath, Tyler Moore, Josh Parrish, Jamie Perconti, Chad Reverman, Devin Stinchcomb, Aaron “Kane’s Pet Emporium” Strunk, Michael Strunk, Owen Weldon, Ben Wiebracht

한국어판 번역 및 편집

총괄: 오세권 | 번역: 번역역 <지음> | 교정: 김의현, 임현진 | 편집: 이준우

※ <아케이드 카드 게임>은 ㈜아스모디코리아와의 계약에 따라, ㈜코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

© 2022 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are trademarks of Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are trademarks of 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.



아컴호러

파일즈

엘드리치 호러.

전 세계를 휘감은
미스터리와 공포에 도전하세요!

<엘드리치 호러>는 전 지구적 공포와 모험을 다룬 보드게임입니다.
여러분은 세계를 여행하며 파멸을 부르려는 신화적 권능과 맞서야 합니다.
동료들과 함께 조사자가 되어 지구 구석구석을 누비며 단서를 모으고,
미스터리를 해결하고, 이계의 위협으로부터 우리의 세상을 지켜 내세요.
12명의 저마다 특별한 조사자, 200개 이상의 토큰과 300장 이상의
카드를 통해 <엘드리치 호러>는 전 세계에 걸친 장대한 모험 서사시를
풀어낼 것입니다. 약과 맞설 마음의 준비가 되었다면 도전하시기 바랍니다.



코리아보드게임즈
경기도 파주시 탄현면 요동길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com

