

아컴호러

카드 게임

돌아온 잊힌 시대

돌아온 잊힌 시대는 <아컴호러 카드게임> 잊힌 시대 캠페인을 보장하는 확장입니다. 이 확장에는 새로운 조우 세트, 보유 게임의 정리를 도와주는 칸막이 카드, 조사자 텍을 구성할 때 사용할 수 있는 새로운 플레이어 카드가 들어 있습니다.

이 확장의 사용 방법

이 확장을 사용하여 잊힌 시대를 캠페인 또는 독립 시나리오 모드로 즐기려면, 잊힌 시대 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 변주를 주는 새 조우 세트를 사용합니다.



돌아온 길들지 않은 야생



돌아온 에스틀리의 몰락



돌아온 운명의 실 가닥



돌아온 경계 너머



돌아온 고대 문명의 심장부



돌아온 시험의 기둥



돌아온 크느 안



돌아온 기록물의 도시



돌아온 요스 깊은 곳으로

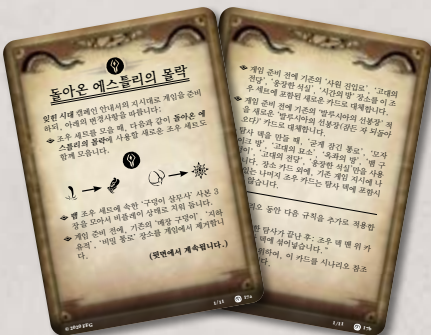


돌아온 산산조각난 영겁



돌아온 시간을 거슬러

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 길들지 않은 야생 시나리오를 준비할 때, “돌아온 길들지 않은 야생”이라는 명칭의 카드를 찾아서 이 카드에 나온 추가 게임 준비 지시를 따릅니다.

또한 이 확장에 포함된 돌아온 우림 조우 세트는, 우림 조우 세트를 사용하는 모든 시나리오에서 기존 우림 조우 세트에 합쳐 사용해야 합니다.



돌아온 우림

또한, 이 확장에는 기존 **잊힌 시대** 캠페인에서 사용했던 조우 세트 네 개를 대체할 새로운 조우 세트 네 개가 포함되어 있습니다.



☞ 프나코투스 사교는 기본판의 어둠의 사교 조우 세트를 대체합니다.

☞ 비운의 탐사는 잊힌 시대의 탐사 조우 세트를 대체합니다.

☞ 시간을 넘나드는 사냥꾼은 잊힌 시대의 불안정한 시간선 조우 세트를 대체합니다.

☞ 독기 어린 증오는 잊힌 시대의 이그의 맹독 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.

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, 어둠의 사교 + 프나코투스 사교에서 6장을 선택합니다. 마찬가지로 탐사 + 비운의 탐사에서 5장을, 불안정한 시간선 + 시간을 넘나드는 사냥꾼에서 5장을, 이그의 맹독 + 독기 어린 증오에서 5장을 선택합니다.

추가 탐사 규칙

돌아온 잊힌 시대에서 탐사 기능을 해결하는 동안, 다음과 같은 추가 규칙을 따릅니다.

☞ 탐사 텍에서 적을 뽑았다면, 그 적을 일반적인 경우와 마찬가지로 해결합니다. 탐사 텍에서 적이 버려진다면, 그 적을 일반적인 경우와 마찬가지로 버린 조우 카드 더미에 놓습니다. 탐사 텍에서 적을 뽑은 경우 역시, 음모를 뽑았을 때처럼 “실패한” 탐사로 간주합니다.

☞ 몇몇 시나리오에서는 탐사 규칙이 다소 바뀌기도 합니다. 이러한 경우, 각 시나리오의 준비 카드에 명시되어 있습니다.

추가 캠페인 안내서 지시

돌아온 잊힌 시대를 즐긴다면, 캠페인 안내서에 아래와 같은 지문이 추가됩니다.

운명의 실 가닥

시나리오 도입부를 읽은 후, 게임 준비를 수행하기 전에 아래의 내용을 읽습니다:

도입부 7: 당장 눈앞에 떨어진 문제만으로 이미 머릿속이 복잡했음에도, 오늘 **아컴 애드벤처** 시간에 실린 “프랑스 언덕의 대참사!”라는 기사가 당신의 호기심을 자극합니다. 유서깊은 프랑스 언덕에 위치한 마셜 헤이스팅스의 저택에서 기묘한 사건이 연이었다는 기사였습니다. 익명의 제보에 따르면, 헤이스팅스 저택은 밀림으로 변해 버렸으며 뱀이 들끓는 난장판이 되었다 합니다. 기사 내용을 좀 더 읽어 보니 최근 탐사대는 기이한 유물 몇 점을 헤이스팅스 저택에서 전시할 목적으로 쟁겨서 아컴으로 귀환했습니다. 어쩌면 이 사건이 당신의 에스틀리 탐사와 모종의 연관성이 있진 않을까 싶습니다. 물론, 전혀 연관이 없는 사건으로 밝혀지더라도 이를 조사하는 과정에서 새로운 인맥을 쌓을 수도 있겠습니다.

결말 1을 해결하는 동안, 아래의 항목도 해결합니다:

- ㉠ 주요목적 3g를 완료했다면, 캠페인 기록지에 **조사자들이 다른 탐사대로부터 도움을 받았다**라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘베다 휘출리’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- ㉡ 각 조사자는 결사단의 음모에 대해 알게 되었기 때문에, 이번 시나리오에서 완료한 주요목적 2, 주요목적 3 카드 1장마다 추가로 경험치를 1씩 얻습니다. **주요목적 카드를 완료하여 얻는 추가 경험치(기존 캠페인 안내서에 명시된 주요목적 1 추가 경험치도 포함)는 카드를 구매하는 데 소비할 수 없습니다. 그 대신, (중독 제거/트라우마 치료/물자 점수로 변환)하는 데에만 소비할 수 있습니다. 이에 대해서는 아래 항목을 확인하세요.** 이외의 다른 경험치는 일반적인 경우와 마찬가지로 카드 구매 및 다른 용도로 사용할 수 있습니다.
- ㉢ 이번 시나리오 끝에 물자 재보급을 진행하는 동안, 경험치를 소비하여 트라우마를 치료하는 데 한도가 없습니다. 경험치만 충분하다면 여러 번 트라우마를 치료해도 됩니다. 추가로, 각 조사자는 자신의 경험치를 최대 10까지 물자 점수로 변환할 수 있습니다(경험치 2당 물자 점수 1로 변환합니다).
- ㉣ 이번 시나리오 동안 ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔었다면:
 - ◆ ‘발루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 **발루시아의 선봉장이 살아 있다**에 취소선을 긋습니다.
 - ◆ ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 **발루시아의 선봉장이 살아 있다**라고 기록된 부분의 괄호 안 숫자를 고쳐서 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

고대 문명의 심장부(1부)

이 시나리오의 “아무 결말에도 도달하지 못했다면” 결말을 해결하는 동안, 시나리오 V-A: “고대 문명의 심장부(1부)”를 다시 진행하는 것이 아니라 그 대신, 조사자들은 아래와 같은 결말로 진행해도 됩니다:

결말 2: 크느 양의 관문 역할을 하는 여섯 기둥의 비밀을 완전히 밝혀내진 못했지만, 노골적인 적의를 내비치는 정글에서 추호도 더 머무르고 싶지 않았습니다. “수호 장치”라는 기둥이 단지 고대의 미신에 불과하길 바라며 동굴 입구로 발을 들입니다...

- ㉠ 당신을 적대하는 금단의 땅에 발을 들였습니다. ‘크느 양의 아가리’에 정확히 기둥 토큰이 6개 놓일 때까지 기둥 토큰을 추가합니다. 그런 다음, 이렇게 추가한 기둥 토큰마다 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에 빗금을 2개씩 표시합니다.
- ㉡ 기둥의 경고를 무시하고 지나갔더니 참을 수 없는 고통이 온 몸을 쥐어짜고 끔찍한 저주가 내려졌습니다. 중독된 모든 조사자는 정신적 트라우마를 1씩 겪습니다. 중독되지 않은 모든 조사자는 치워 두었던 ‘중독’ 약점 하나를 가져와 자신의 텍에 추가합니다.
- ㉢ **결말 1로 이어집니다.**

요스 깊은 곳으로

어떤 결말을 해결하든 간에, 아래의 항목도 추가로 해결합니다:

- ㉠ 탐험 물자를 확인합니다. 끈적끈적한 물질을 가진 조사자가 있고, “기묘한 액체를 수통에 담았다”는 조사자도 있다면, 분수에서 떠온 액체가 끈적끈적한 점액질을 녹였고 그 속에서 단단한 물체가 모습을 드러냅니다. 조사자 한 명의 탐험 물자에 “에스틀리의 열쇠”를 기록합니다.

업적 목록

다음은 **잊힌 시대** 캠페인에서 노려볼 만한 업적 목록입니다. 이러한 업적은 **돌아온 잊힌 시대** 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!

- **왜 하필 뱀인 거야?: 뱀** 적을 스무 장 쓰러뜨리십시오. 쓰러뜨린 뱀 적의 개수는 캠페인 기록지에 빗금으로 기록합니다.
- **제가 한 번 풀어보겠습니다:** 한 번의 게임을 진행하는 동안, “운명의 실가닥” 주요목적 텍 네 개를 모두 완료하십시오.
- **인류에게도 희망이 있어:** “경계 너머”에서 인류에 대한 이즈타카의 신뢰를 회복시키십시오.
- **내 사전에 1부는 존재하지 않는다:** “고대 문명의 심장부(1부)”를 건너뛰십시오.
- **완.벽.파.행.:** 한 번의 게임을 진행하는 동안 “기록물의 도시” 임무 8가지들을 모두 수행하십시오.
- **다 기억났다고!:** “기록물의 도시”에서 알레한드로가 기억을 되찾도록 하십시오.
- **패륜:** “요스 깊은 곳으로”에서 ‘이그’를 쓰러뜨리십시오.
- **어이가... 있네?:** “산산조각난 영겁”에서 ‘알레한드로’의 편에 서십시오.
- **발루시아라니 멋진 생각이야:** “산산조각난 영겁”에서 ‘이즈타카’의 편에 서십시오.
- **독 저항을 찍길 잘했지:** 단 한 번도 ‘중독’되지 않고 **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.
- **당사자와 원만히 처리했습니다:** ‘발루시아의 선봉장’에게 단 한 번도 피해를 주지 않고 **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.
- **고수는 장비를 탓하지 않는다:** 아무런 탐험 물자도 구입하지 않고 **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.
- **혼자 있고 싶습니다 나가주세요:** 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에 빗금이 하나도 없이 **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.
- **이그 처리반:** 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에 빗금 25개 이상이 표시된 상태로 **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.
- **시간을 거슬러 갈 순 없나요:** 자신만의 방법을 찾아 나서서 시나리오 IX를 해금한 뒤, **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.
- **요스 전문가:** 전문가 난이도로 **잊힌 시대** 캠페인에서 승리하십시오.

확장 아이콘

돌아온 잊힌 시대 확장에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



알아두기: 이 확장에 포함된 몇몇 카드는 기본판에 존재하는 카드를 대체합니다. 어느 카드가 기본판에 속하고 어느 카드가 돌아온 잊힌 시대에 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: Matthew Newman, Jeremy Zwirn
 생산: Calli Oliverius | 편집: B.D. Flory
 검수: Christine Crabb | 카드 게임 관리: Jim Cartwright
 아키텍처 이야기 검토: Kara Centell-Dunk, Phil Henry
 확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen
 그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson
 그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch
 표지 일러스트: Cristi Balanescu

일러스트 감독: Jeff Lee Johnson
 일러스트 감독 관리: Tony Bradt
 품질 보증 조정: Andrew Janeba, Zach Tewalthomas
 생산 관리: Justin Anger, Jason Glawe
 비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg
 수석 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz
 수석 제품 개발 매니저: Chris Gerber
 게임 디자인 총괄: Nate French | 출판: Andrew Navaro

플레이 테스터:

Cody Anderson, Dane Bicott, Riley “No More Sneks” Colby, John “Hard Jars” George, James “Braindead” Howell, Chad “Snake Pun” Reverman, Aaron Strunk, Michael Strunk, Yu-Chi Wang

한국어판 번역 및 편집

총괄: 권성현 | 번역: 번역팀 <지음>
 검수: 류인곤, 김의현 | 편집: 백주현

TM/© 2020 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.

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



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

※ <아키텍처 카드게임>은 Fantasy Flight Games와의 계약에 따라, (주) 코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단 복제 시 법의 처벌을 받습니다.



B1069

