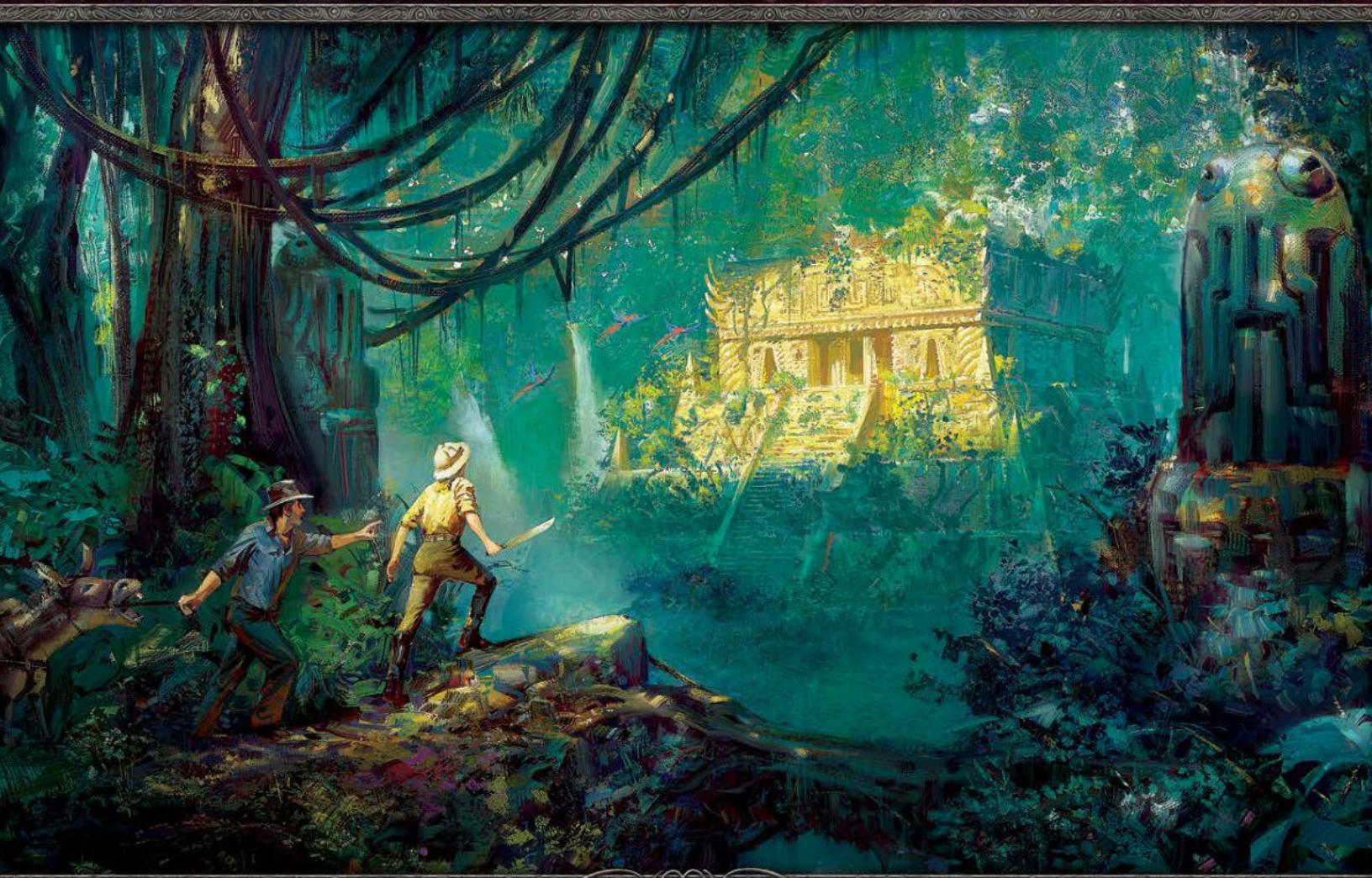


아웃호러

카드 게임



잊힌 시대

캠페인 안내서

아캄호러

카드 게임

캠페인 안내서 잊힌 시대

지구는 인류의 전유물이 아니다

“원시적인 신화와 근대적인 망상이 합쳐진 결과, 인류는 자신이 이 지구상에서 가장 오래전부터 진화하여 왕성히 활약해온 유일한 우세 종이라고 가정하기에 이르렀다.”

- H. P. 러브크래프트, “시간의 그림자”

1~4명이 즐기는 본 캠페인 확장에는 “길들지 않은 야생”, “에스틀리의 몰락”, “운명의 실 가닥”, “경계 너머”, “고대 문명의 심장부”, “기록물의 도시”, “요스 깊은 곳으로”, “산산조각난 영겁”의 여덟 가지 시나리오가 들어 있습니다. 이 시나리오들은 단독으로 즐길 수도 있고, 8부작으로 구성된 잊힌 시대 캠페인으로 즐길 수도 있습니다.

목차

추가 규칙과 규칙 명료화	2
캠페인 준비	3
서막	4
시나리오 I: 길들지 않은 야생	5
막간 I: 쉴 수 없는 밤	7
시나리오 II: 에스틀리의 몰락	8
막간 II: 탐사의 끝	10
시나리오 III: 운명의 실 가닥	12
물자 재보급	16
시나리오 IV: 경계 너머	17
막간 III: 손짓하는 밀림	20
시나리오 V-A: 고대 문명의 심장부(1부)	22
시나리오 V-B: 고대 문명의 심장부(2부)	23
시나리오 VI: 기록물의 도시	25
막간 IV: 포로가 되었던 자들	28
시나리오 VII: 요스 깊은 곳으로	29
막간 V: 어둠	32
시나리오 VIII: 산산조각난 영겁	34
후일담	37
디자이너의 후기	39
조우 세트 아이콘	42
빠른 참조 & 만든 사람들	42

확장 아이콘

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



추가 규칙과 규칙 명료화

탐험 물자

잊힌 시대 캠페인을 진행하다가 특정 지점에 도달하면, 조사자들은 밀림 탐사에 필요한 물자를 조달할 기회를 갖습니다. 캠페인 기록지의 조사자별 “탐험 물자” 항목에 각자가 가진 탐험 물자를 기록합니다.

탐험 물자는 물자 점수로 구매하며, 물자를 조달하는 시점이 될 때마다 조사자별로 물자 점수를 배분받습니다. 하지만 물자 점수를 남긴다고 하더라도 다음에 사용할 수는 없습니다. 남은 물자 점수는 전부 사라집니다.

조사자가 구비한 탐험 물자에 따라 개별 게임 진행 및 전체 캠페인 이야기 진행 과정에서 고를 수 있는 선택권이 정해집니다. 모든 보급 물자 자체는 어떠한 효과도 갖지 않습니다. 하지만 카드 효과, 이야기 선택지, 결말 등은 개별 조사자 혹은 전체 조사자 그룹이 가진 탐험 물자에 따라서 달라질 수 있습니다.

복수 X점

일부 카드에는 복수 점수가 적혀 있습니다. 복수 X점이라는 문구는 그 카드가 복수 점수 X점을 갖는다는 의미입니다.

승점 X점과 마찬가지로, 복수 X점이 있는 조우 카드는 조사자가 그 카드를 극복했을 때 승점 더미에 모아 놓습니다. 이런 복수 카드들은 게임이 끝날 때까지 승점 더미에 남아 있습니다. 하지만 승점과는 달리, 복수 점수는 경험치를 제공하는 것이 아니라 뱀의 아버지인 ‘이그’의 분노와 원한을 뜻합니다. 따라서 가급적이면 복수 점수를 얻지 않는 것이 좋습니다.

승점 더미에 있는 복수 점수는 다른 조우 카드에 의해 빈번하게 참조되지만, 그러한 경우가 아니라면 별도의 게임 효과를 갖지 않습니다.

복수 X점이 있는 적이 쓰러지면, 버린 카드 더미 대신 승점 더미에 그 카드를 놓습니다.

시나리오가 끝난 시점에, 복수 X점이 적힌 장소 카드 중에서 플레이 상태이고, 공개되어 있으며, 그 위에 놓인 단서가 없는 모든 장소 카드를 승점 더미에 둡니다.

(C) 복수 X점이 있는 음모 카드 해결을 완료하면, 버린 카드 더미 대신 승점 더미에 그 카드를 놓습니다.

(C) 승점 X점과 복수 X점이 같이 적혀 있지 않다면, 복수 점수가 적혀 있는 카드는 승점을 제공하지 않습니다.

탐사

이 캠페인에 포함된 일부 기능에는 굽은 글씨로 탐사라는 지정 행동이 적혀 있습니다. 이러한 기능은 대개 새로운 장소를 찾아서 플레이 영역에 두는 데 사용하며, “활성화” 행동을 사용하여 개시합니다.

탐사 기능은 “탐사 텍” 맨 위 카드를 1장 뽑으라고 지시합니다. 탐사 텍은 시나리오를 준비하는 과정에서 별도로 구성해 두는 텍입니다. 탐사 텍에는 단면 장소 카드와 음모 카드가 여러 장 포함되어 있습니다.

(C) 탐사 기능에는 당신이 뽑아야 하는 장소의 조건이 나와 있습니다. 조건에 맞는 장소 카드를 뽑았다면, 해당 장소 카드를 플레이 영역에 두고 당신이 그 장소로 이동합니다. 이를 “성공한 탐사”라고 간주합니다(“탐사에 성공했다”라고 합니다).

(C) 조건에 맞지 않는 장소 카드를 뽑았다면, 그것을 탐사 텍 옆에 놓아두고 탐사 텍에서 다음 카드를 뽑습니다. 조건에 맞는 장소 카드를 뽑거나 음모 카드를 뽑을 때까지 이 과정을 반복합니다. 이번 탐사 행동이 끝난 후, 탐사 텍 옆에 놓아둔 모든 장소 카드를 탐사 텍에 섞어넣습니다.

(C) 음모 카드를 뽑았다면, 뽑은 음모 카드를 정상적으로 해결합니다. 그 음모 카드가 버려질 때, 일반적인 경우와 마찬가지로 그 음모 카드를 버린 조우 카드 더미에 놓습니다. 버린 탐사 카드 더미는 별도로 만들지 않습니다. 이를 “실패한 탐사”라고 간주합니다(“탐사에 실패했다”라고 합니다).

(C) 탐사 텍으로부터 단면인 장소 카드를 가져와 플레이 영역에 둘 때, 그 카드의 단서값만큼 단서 토큰을 그 카드에 올려놓습니다.

예시: 주요사건 1a-‘야생의 밀림 속으로’는 다음과 같은 기능을 갖고 있습니다:

▶ 탐사. 탐사 텍 맨 위 카드를 1장 뽑습니다. 뽑은 카드가 이어진 장소라면, 그 장소를 플레이 영역에 두고 그 장소로 이동합니다.” ‘탐사대 야영지’에 있는 우르술라 다운즈는 새로운 장소를 찾아서 이동하고자 합니다. 그녀는 첫 행동으로 탐사를 하여, 탐사 텍 맨 위 카드를 1장 뽑습니다. 뽑은 카드는 ‘맴도는 길’입니다. ‘맴도는 길’은 ‘탐사대 야영지’와 이어진 장소가 아니므로, 일단 탐사 텍 옆에 놓아두고, 탐사 텍에서 다음 카드를 뽑습니다. 이번에는 ‘물자 부족’ 음모 카드를 뽑았으므로, ‘물자 부족’ 음모를 정상적으로 해결한 다음 버린 조우 카드 더미에 놓습니다. 우르술라는 탐사에 실패했으며, 이전에 뽑은 ‘맴도는 길’을 다시 탐사 텍에 합친 후 섞어야 합니다. 우르술라는 두 번째 행동으로 다시 한번 탐사를 하기로 합니다. 이번에는 ‘탐사대 야영지’와 이어진 장소인 ‘가시덤불 길’을 뽑았습니다. 탐사에 성공했습니다. ‘가시덤불 길’을 플레이 영역에 둡니다. 그런 다음, ‘가시덤불 길’의 단서값 만큼 단서 토큰을 그 위에 올려놓고, 우르술라는 즉시 ‘탐사대 야영지’에서 ‘가시덤불 길’로 이동합니다.

경계

조사자가 경계 키워드가 있는 적으로부터 회피를 시도하는 도중 능력 테스트에 실패할 때마다, 우선 그 능력 테스트의 모든 결과를 적용합니다. 그 후, 그 적이 자신에게 회피를 시도했던 조사자를 상대로 공격을 수행합니다(경계 공격). 적은 경계 공격을 수행한 후에도 소진 상태가 되지 않습니다. 경계 공격은 회피하는 조사자와 적이 교전하고 있는지 여부에 상관없이 발생합니다.

캠페인 준비

잊힌 시대 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

1. 조사자를 선택합니다.
2. 모든 조사자는 각자 자신의 조사자 텍을 만듭니다.
3. 난이도를 선택합니다.
4. 캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.
 - ◆ 쉬움 (스토리를 경험하고 싶은 플레이어):
+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣.
 - ◆ 보통 (게임에 도전하고 싶은 플레이어):
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♠.
 - ◆ 어려움 (진정한 악몽을 원하는 플레이어):
+1, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♠.
 - ◆ 전문가 (아寇호러를 원하는 플레이어):
0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♠.

이제 당신은 서막을 시작할 준비가 되었습니다.



서막

1925년 6월 20일, 화요일

아무래도 올여름엔 쉴 생각을 접어두는 편이 좋겠다.

오늘 미스캐토닉 대학의 역사학자이자 오랜 지인인 할런 언스톤을 만나고 왔다. 제안할 만한 일거리가 있다며 부른 건데, 솔직히 말하자면 나는 그에 어떤 일인지 제대로 알지도 못했다.

할伦은 미국 국경 이남에서 저명한 사학자이자 자신의 동료라며 알레한드로 벨라란 사람을 소개해 주었다. 알레한드로는 멕시코시티의 명문대를 졸업한 이후 수년간 아즈텍 제국에 관해 연구해 왔다고 한다. 그는 세간에 알려지지 않은 에스틀리라는 아즈텍의 도시국가가 존재했다는 증거를 발견했노라고 주장했다. 다만 이 전례 없고 기묘한 발견을 대학 측에서 수용해 줄 리 없었고, 그 이후로 알레한드로는 학계에서 따돌림을 당했다는 모양이다.

알레한드로는 멕시코 남부 우림지역에 아직 발견되지 않은 에스틀리 알테페들의 유적이 있다고 믿었으며, 이를 탐사하기 위해 자금줄을 찾아서 아컴으로 온 것이었다. 이 도시 국가의 기원에 대한 알레한드로의 이론은 근대 메소아메리카의 역사 통론에 반하는 내용이었다. 그런데도 할伦은 알레한드로의 발견에 매혹되었다. 뭐, 할린이라면 오히려 그 점 때문에 매혹된 것이라고 봐야겠지만. 미스캐토닉 대학 측에서는 비록 빙약하게나마 알레한드로의 탐사에 자금을 대기로 했고, 할린은 내가 동행해 주길 바랐다.

솔직히 말하자면, 존재하지도 않는 무언가를 찾아 헤맨다는 느낌을 지울 수가 없다. 하지만 만에 하나 에스틀리인이 존재했다는 실낱같은 가능성이라도 발견한다면, 역사에 어마어마한 죽적을 남길 수 있을 것이다. 우리는 제법 시간을 들여가며 이 문제에 대해 논의 했고, 마침내 알레한드로의 의견을 수용하기로 했다. 이달 말에는 출발해야 했기에 서둘러 준비에 착수하기로 했다. 잘만 된다면 탐사 일정에 온갖 흥미로운 발견물에 관해 한 가득 기록할 수 있겠지. 잘 안 된다 한들, 할린의 빠딱한 책상 아래에 끼워 넣는 반침으로 써버리면 될 일이다.

(C) 이번 캠페인에서 사용할 조사자로 '우르술라 다운즈'/'레오 앤더슨'/'몬터레이 쟈'을 선택했다면: 그중 한 명이 탐사대 대장이 됩니다. 탐사대 대장은 시나리오 I과 시나리오 II에서 대표 조사자를 맡습니다.

(C) 알레한드로는 주류 고고학계에서 이단아 취급을 받는지라, 탐사 재정을 확보하는 데에 한계가 있었습니다. 모든 조사자는 제한된 물자 점수만으로 이번 탐사에 가져갈 탐험 물자를 선택해야 합니다. 캠페인 기록지의 조사자별 "탐험 물

자" 항목에 해당 조사자가 가져갈 탐험 물자를 기록합니다. (알아두기: 물자 점수만 소비할 수 있다면 비상식량, 약품은 각자 2개 이상 가져갈 수도 있습니다.)

◆ 각 조사자는 자신에게 주어진 물자 점수를 소비하여 아래 목록에 있는 탐험 물자를 구매해도 됩니다. 캠페인에 참여하는 조사자 수에 따라서 각 조사자는 다음과 같이 물자 점수를 받습니다.

조사자 1명: 물자 점수 10

조사자 2명: 각자 물자 점수 7씩

조사자 3명: 각자 물자 점수 5씩

조사자 4명: 각자 물자 점수 4씩

◆ 이번 캠페인 동안 각각의 탐험 물자가 어떻게 쓰이는지 간략하게 설명하겠습니다. 신중하게 선택하세요.

◆ 구매할 수 있는 탐험 물자:

- ◎ **비상식량**(개당 물자 점수 1씩): 1인분의 음식과 물입니다. 어딜 가더라도 식량이야말로 필수품입니다.
- ◎ **약품**(개당 물자 점수 2씩): 질병, 감염, 맹독 등을 치료하기 위한 응급 약품입니다.
- ◎ **밧줄**(물자 점수 3): 여러 바퀴를 둘러 만 튼튼한 밧줄 꾸러미입니다. 등산과 동굴 탐험에서는 필수입니다.
- ◎ **담요**(물자 점수 2): 야간에 온기를 유지할 수 있습니다.
- ◎ **수통**(물자 점수 2): 시냇물 또는 강물을 담을 수 있습니다.
- ◎ **횃불**(물자 점수 3): 어두운 곳을 밝힐 수도 있고 초에 불을 붙일 수도 있습니다.
- ◎ **나침반**(물자 점수 2): 길을 완전히 잃었을 때 방향을 알려줍니다.
- ◎ **지도**(물자 점수 3): 당장은 아무 표시도 없는 지도입니다. 하지만 탐사를 이어감에 따라 주변 지형을 지도상에 표시할 수 있습니다.
- ◎ **쌍안경**(물자 점수 2): 먼 곳을 살펴보는 데에 유용합니다.
- ◎ **분필**(물자 점수 2): 거친 돌 표면 등에 기록할 수 있습니다.
- ◎ **펜던트**(물자 점수 1): 실용성은 없습니다. 하지만 집에서 멀리 떠나 온 여행자라면 행복한 기억을 떠올리며 마음을 달랠 수 있습니다.

(C) 시나리오 I: 길들지 않은 야생으로 이어집니다.



시나리오 1: 길들지 않은 야생

1925년 6월 28일, 일요일

끔찍한 하루였다. 우림 북쪽 가장자리를 따라서 이제 막 거점을 마련했다. 알레한드로의 말대로라면 이 인근에 한때 에스틀리가 위치했을 거라고 한다. 이곳의 밀림은 나무가 빼곡히 자란 데다 사람의 손길이 전혀 닿지 않았다. 나뭇잎 차양막이 머리 위를 덮어 하늘은 보이지 않았으나, 바람이 차가워지는 것을 보니 폭풍 구름이 물려들고 있는 게 분명하다.

이번 탐사가 위험할 거란 이야기야 여러 차례 나왔다. 문명의 자취에서 수백 킬로미터는 족히 떨어진 이곳은 근대에 들어 그 누구도 와 본 적 없을 뿐만 아니라, 딱히 이곳으로까지 와야 할 이유조차 없었던 야생지대 중심부이다. 메시코 이 일대에서 아즈텍의 유적을 찾는다는 게 말이 될 리가 없지 않나. 그런데도 우린 지금 여기까지 들어왔다. 아무리 생각해봐도 있을 곳이 아닌 곳에 존재하리라 생각하는 유적을 찾으러 말이다.

우리 측량사 한 명이 벌써 병을 앓았고, 또 다른 탐험대원은 살무사에게 물렸다. 아무래도 우린 우릴 달갑잖게 여긴다는 생각이 슬슬 들기 시작한다. 운이 이렇게밖에 따라주지 않았다면, 이번 탐험은 미스캐토닉 대학 역사상 가장 짧게 마무리된 탐험으로 남을 판이다. 일단 오늘은 쉬어 두자. 내일이면 사람의 발자취 하나 없는 야생으로 파고들 테니까.

게임 준비

- (①) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 길들지 않은 야생, 우림, 뱀, 탐사, 시간의 수호자, 이그의 권속, 독, 고대의 약. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- (②) '탐사대 애영지'를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '탐사대 애영지'에서 시작합니다.

- (③) 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 단면 밀림 장소 5장과 다음 음모 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: '야생에서 길을 잃다', '우거진 수풀', '뱀에 물리다', '물자 부족', '나무 사이로 날아온 화살'.

- (④) 다음 카드들을 비플레이 상태로 치워 둡니다: 단면 유적 장소 3장, 이그의 권속 조우 세트, '중독' 약점 4장, '알레한드로 벨라' 이야기 자산, '이츠타카' 적. 이그의 권속 조우 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- (⑤) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

- (⑥) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면):

1925년 7월 1일, 수요일

우리는 용케도 죽지 않고 애영지로 살아 돌아왔다.

누가 보면 정신 나간 소리라고 할지도 모르겠지만, 이 밀림은 인간이 상상할 수 있는 것 이상으로 위험하다고밖엔 달리 말할 길이 없다. 밀림에서 길을 잃는 것 만으로도 보통 일이 아닌데, 그런 건 걱정 측에도 못 들었다. 무언가가 우림을 지키고 있다. 세상에 존재할 줄은 꿈에도 몰랐던 무시무시한 것들, 분노와 적의에 차 우리를 살 새 없이 추격해 오는 뱀 형상의 괴물들 말이다.

우림 원주민도 우리 목숨을 앗으려 하는 건 매한가지였다. 복장이나 말하는 걸로 보아 아즈텍 전사인 듯했다. 수백 년 전에 정복당한 아즈텍인이 어떻게 지금에 이르기까지 발견되지 않고 살아남을 수 있었던 건지 상상이 가질 않는 다. 알레한드로라면 저들을 흥미로운 연구대상으로 볼 거라 생각했지만, 내 예상과는 달리 알레한드로는 아즈텍인을 멀리하려 했다. 하긴 알레한드로가 저들을 믿지 않는 게 그렇게 이상한 일도 아니다. 지금 믿기지 않는 것들이 어디 하나 둘인가.

뱀 괴물에게 죽히 며칠은 풀려난 것만 같다. 애영지로 간신히 돌아오긴 했지만 비싼 대가를 치러야 했다. 지금까지의 진척은 무로 돌아가 버렸고, 상당 수의 탐사대원이 부상을 입거나 뱀독으로 인해 끊임없이 쟁쟁 않았다. 가장 가까운 도시로 차를 보내어 물자를 쟁여 오길 기다렸다가 부상을 치료하는 것 외엔 달리 방도가 없겠다.

- (①) 캠페인 기록지에 조사자들이 하필없이 추가 탐험 물자가 도착하기만을 기다렸다라고 기록합니다.

- (②) 시나리오가 끝났을 때, 조사자들이 주요목적 1/2에 있었다면:

◆ 캠페인 기록지에 이츠타카가 조사자들의 행보를 눈여겨봤다라고 기록합니다.

◆ 캠페인 기록지에 알레한드로가 조사자들을 따라 유적으로 들어갔다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '알레한드로 벨라'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

- (③) "이츠타카와 싸웠다"면:

◆ 캠페인 기록지에 이츠타카가 조사자들을 경계한다라고 기록합니다.

◆ 캠페인 기록지에 알레한드로가 조사자들을 따라 유적으로 들어갔다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '알레한드로 벨라'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

- (④) "이츠타카가 길을 안내한다"면:

◆ 캠페인 기록지에 조사자들이 이츠타카의 신뢰를 얻었다라고 기록합니다.

◆ 캠페인 기록지에 알레한드로가 애영지에 남기로 했다라고 기록합니다. '알레한드로 벨라'를 어느 조사자의 텍에도 추가하지 않습니다.

④ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다. 주의하십시오. 뱀의 아버지인 이그의 노여움을 산다면 언젠가 그 대가를 치르게 될 것입니다.

⑤ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

⑥ 막간 I: 쉴 수 없는 밤으로 이어집니다.

결말 1:

1925년 7월 20일, 목요일

밀림에서 생고생을 하며 헤맨 지 몇 시간이나 지나서야, 우리는 알레한드로가 찾으려 했던 유적을 발견했다. 다만 지금 우리로서는 탐험 준비는커녕 저 혐준한 밀림 속에서 맞닥뜨린 것만 간신히 대비할 뿐이었다. 무언가가 우림을 지키고 있다. 세상에 존재할 줄은 꿈에도 몰랐던 무시무시한 것들, 분노와 적의에 찬 뱀 형상의 괴물들 말이다. 놈들은 원시적인 무기를 휘두르고 날카로운 소리로 쉬쉬거리며 우리를 쉴 새 없이 추격해 왔다.

우린 원주민도 우리 목숨을 앗으려 하는 건 매한가지였다. 복장이나 말하는 걸로 보아 아즈텍 전사인 듯했다. 수백 년 전에 정복당한 아즈텍인이 어떻게 지금에 이르기까지 발견되지 않고 살아남을 수 있었던 건지 상상이 가질 않는다. 이츠타카라 불리는 전사와의 만남이 특히나 놀라운 일이었다. 그 전사와의 첫 만남에서 우리는 격양된 그녀를 설득해 냈고, 놀랍게도 이츠타카는 이 밀림을 헤쳐나갈 길을 인도해 준 뒤 우리가 유적에 도착할 무렵 홀연히 사라졌다.

어쩐지 이츠타카를 볼 일이 이번이 마지막은 아닐 것 같은 예감이 든다.

에스틀리 전사들을 믿고 따라가기로 했을 때 알레한드로는 반발했다. 뭔가 눈에 띠는 걸 발견하기 전까지는 악영지에 남아 있겠다고 결정한 걸 보니 에스틀리인들과 함께 있는 것이 어지간히 불편했던 모양이다. 알레한드로라면 저들을 흥미로운 연구대상으로 볼 거라 생각했는데, 그의 “혁신적인” 이론으로도 차마 받아들이기가 어려웠던 듯하다. 하긴 알레한드로가 저들을 의심하는 게 그렇게 이상한 일도 아니다. 지금 믿기지 않는 것들이 어디 하나 둘인가.

우리는 알레한드로가 유적의 중심 사원이라고 주장한 곳으로 향하는 길을 확보했다. 숨 돌릴 틈도 없었다. 뱀 괴물들이 우릴 저지하려 했기에 낭비할 시간이 없었기 때문이다. 이제 곧, 우리는 유적에 들어가 그 안에 숨어 있는 비밀을 발견하게 될 것이다.

⑦ 캠페인 기록지에 조사자들이 에스틀리 유적으로 향하는 길을 냈다라고 기록합니다.

⑧ 캠페인 기록지에 알레한드로가 악영지에 남기로 했다라고 기록합니다. ‘알레한드로 벨라’를 어느 조사자의 텍에도 추가하지 않습니다.

⑨ 캠페인 기록지에 조사자들이 이츠타카의 신뢰를 얻었다라고 기록합니다.

⑩ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다. 주의하십시오. 뱀의 아버지인 이그의 노여움을 산다면 언젠가 그 대가를 치르게 될 것입니다.

⑪ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

⑫ 막간 I: 쉴 수 없는 밤으로 이어집니다.

결말 2:

1925년 7월 20일, 목요일

밀림에서 생고생을 하며 헤맨 지 몇 시간이나 지나서야, 우리는 알레한드로가 찾으려 했던 유적을 발견했다. 다만 지금 우리로서는 탐험 준비는커녕 저 혐준한 밀림 속에서 맞닥뜨린 것만 간신히 대비할 뿐이었다. 무언가가 우림을 지키고 있다. 세상에 존재할 줄은 꿈에도 몰랐던 무시무시한 것들, 분노와 적의에 찬 뱀 형상의 괴물들 말이다. 놈들은 원시적인 무기를 휘두르고 날카로운 소리로 쉬쉬거리며 우리를 쉴 새 없이 추격해 왔다.

우린 원주민도 우리 목숨을 앗으려 하는 건 매한가지였다. 복장이나 말하는 걸로 보아 아즈텍 전사인 듯했다. 수백 년 전에 정복당한 아즈텍인이 어떻게 지금에 이르기까지 발견되지 않고 살아남을 수 있었던 건지 상상이 가질 않는다. 알레한드로라면 저들을 흥미로운 연구대상으로 볼 거라 생각했지만, 내 예상과는 달리 알레한드로는 우리와 마찬가지로 아즈텍인을 경계했다. 우리는 그들의 우두머리인 이츠타카라는 전사를 붙잡고 심문했다. 그리고 그녀는 우리더러 유적에 가까이 가지 말라고 경고하고는 달아나 버렸다. 그녀에겐 유감스러운 이야기겠지만, 우리로서도 빙손으로 집에 돌아갈 순 없는 노릇이다.

알레한드로의 뒤를 따라서 우리는 그가 유적의 중심 사원이라고 주장한 곳으로 향하는 길을 확보했다. 숨 돌릴 틈도 없었다. 뱀 괴물들이 우릴 저지하려 했기에 낭비할 시간이 없었기 때문이다. 이제 곧, 우리는 유적에 들어가 그 안에 숨어 있는 비밀을 발견하게 될 것이다.

③ 캠페인 기록지에 조사자들이 에스틀리 유적으로 향하는 길을 냈다라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 알레한드로가 조사자들을 따라 유적으로 들어갔다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘알레한드로 벨라’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

⑤ 캠페인 기록지에 이츠타카가 조사자들을 경계한다고 기록합니다.

⑥ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다. 주의하십시오. 뱀의 아버지인 이그의 노여움을 산다면 언젠가 그 대가를 치르게 될 것입니다.

⑦ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

⑧ 막간 I: 쉴 수 없는 밤으로 이어집니다.



막간 I: 쉴 수 없는 밤

다음 항목을 순서대로 읽습니다. 그런 다음, 시나리오 II: 에스틀리의 몰락으로 이어집니다.

탐험 물자를 확인합니다. 담요를 가진 조사자들은 평온한 수면을 읽습니다. 담요가 없는 조사자들은 뒤판이는 밤을 읽습니다.

평온한 수면: 다행히도 매일 밤 잠자리 자체는 불편하진 않았다. 그러나 몸이 불편하지 않은 것과는 별개로 머릿속은 악몽으로 양망이 되어 버렸다. 짐승 아가리처럼 찍 벌어진 동굴 입구, 그곳은 어두침침한 붉은빛에 흠뻑 잠겨 있었다... 그리고 비늘 돋친 수백 마리 독사가 벽을 타고 기어다니는 광경까지... 차라리 잠들지 않는 편이 나을 지경이었다.

당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

뒤판이는 밤: 밀림으로 들어온 아래로 잠을 거의 자지 못했다. 매일 밤 야영지에 깔린 기묘한 안개는 극심한 추위를 흘 뿐였다. 침낭이 냉기를 막아 주긴 했지만, 이런 비정상적인 날씨에까지 대비가 될 수준은 아니었다. 잠에 빠져들라면 파리나 모기가 귓가에서 윙윙거렸고, 설사 잠이 들었다 해도 벌레나 도마뱀이 얼굴을 기어가는 듯한 느낌에 이내 깨고 말았다. 이번 탐사 내내 한숨이라도 잘 수 있을는지...

당신은 정신적 트라우마 1 또는 육체적 트라우마 1을 겪습니다
(둘 중 하나를 당신이 선택합니다).

탐험 물자를 확인합니다. 조사자들이 보유한 전체 탐험 물자에서, 조사자 수만큼 비상식량에 취소선을 그어야 합니다. 취소선을 긋지 못한 수만큼 조사자를 선택합니다. 선택된 조사자는 식량 부족을 읽습니다.

식량 부족: 식량과 식수는 넉넉하게 쟁쟁기에 부족할 리 없다 생각했는데, 고된 탐사가 이어지는 가운데 물량 조절에 차질이 있었던 모양이다. 우리는 아침 식사 시간이 되어서야 비상식량이 모두 동났음을 깨달았다.

다음 시나리오에서 당신은 자원을 3개 적게 갖고 시작합니다.

대표 조사자는 망꾼으로 삼을 조사자 한 명을 선택해야 합니다.

그런 다음, 망꾼이 된 조사자는 자신의 탐험 물자를 확인합니다. 망꾼이 쌍안경을 갖고 있다면, 그는 숲속의 형체를 읽습니다. 망꾼이 쌍안경을 갖고 있지 않으면, 그는 어둠 속의 눈동자를 읽습니다.

숲속의 형체: 이곳으로 오고 나서 밤 동안엔 별일은 없었다. 그런데 오늘 밤, 우리 야영지 공터의 남쪽 가장자리를 따라 늘어선 나뭇가지에서 바스락거리는 소리가 나기야 나는 깜짝 놀랐다. 한 치 앞도 보이지 않을 만큼 짙은 어둠 속인데도 쌍안경 너머로 나무 사이를 움직이는 형체가 보였다. 분명 사람인 것 같긴 한데... 저들은 왜 저 멀리에서 우리를 감시하고 있는 걸까? 대체 목적이 뭘까?

당신은 에스틀리인의 동기에 대해 더 잘 알게 되었으므로, 경험치를 추가로 2 얻습니다.

어둠 속의 눈동자: 범마다 누군가가 날 지켜보는 게 느껴진다. 아니, 지켜본다는 말 정도로는 부족하다. 저 눈빛들은 야영지를 휙감고 칠흑 같은 어둠을 훠뚫은 채 나를 관찰하고 있다. 저들은 우리가 여기 있음을 알고 있다. 우리를 감시하는 저 노란 눈들을 보며 바짝 긴장한 나는 무기를 빼들었고, 만일의 경우에는 야영지를 지키기 위해 맞서 싸울 각오를 했다. 놈들과 내 시선이 서로 교차하는 순간, 어둠이 내 심장을 움켜쥐었다.

당신은 정신적 트라우마 1을 겪습니다.

탐험 물자를 확인합니다. 약품을 가진 각 조사자는 자신의 탐험 물자에 있는 약품에 취소선을 그어도 됩니다. 이렇게 취소선을 그은 약품 1개마다, 아무 조사자 한 명의 텍에서 '중독' 약점 하나를 제거합니다. 그리고 난 후에도 자신의 텍에 '중독' 약점이 남아있는 모든 조사자는 독이 퍼지다를 읽습니다.

독이 퍼지다: 하루하루가 지날수록 온몸으로 독이 점점 더 퍼져나갔다. 둘째 밤에는 온몸이 땀범벅이 되었다. 점차 숨을 쉬기가 힘겨워졌고, 매일 아침이면 전날 저녁 식사를 죄다 토하며 잠에서 깨어났다.

당신은 육체적 트라우마 1을 겪습니다.

시나리오 II: 에스틀리의 몰락

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 하릴없이 추가 탐험 물자가 도착하기만을 기다렸다면: **도입부 1**을 읽습니다.

조사자들이 에스틀리 유적으로 향하는 길을 냈다면: **도입부 2**로 전너ථ니다.

도입부 1:

1925년 7월 8일, 수요일

며칠이 지나고, 호세와 마리아가 차에 식량과 식수, 아스피린, 무기를 잔뜩 싣고 돌아왔다. 메시코에서 알레한드로의 연출이란 대체 얼마나 되는 걸까. 주류 역사학계의 이단아라는 사람처럼, 아니 이단아라서 그런가, 예상보다 훨씬 빨리 좋이며 탄악을 확보해 왔다. 어쨌든 알레한드로의 자금 출처는 괜히 들춰내려고 하지 않는 편이 낫겠지.

이번에는 만반의 준비를 갖추고서 다시금 밀림으로 들어갔다. 이전의 탐사에서 알게 된 바로 미루어 우리는 강 협곡을 가로질러 나아가 지난번에는 감히 들어가지 못했던 밀림 남쪽 깊숙이까지 파고들었다. 마침내 우리는 알레한드로가 찾던 유적에 당도했다. 이제 곧, 우리는 알레한드로가 중심 사원이라고 주장하는 유적에 발을 들일 것이다. 묘하게도 우리의 우려와는 달리, 지난번에 마주쳤던 뱀 괴물들은 무력 충돌을 일으키지 않았다. 모두 달아난 걸까? 어쩌면 한밤중에 우리를 급습하고자 조용히 준비하고 있는 것은 아닐까?

게임 준비로 이어집니다.

도입부 2:

1925년 7월 30일, 금요일

유적 가까이 야영지를 옮기는 데에만 어제 하루가 다 걸렸다. 여전히 뱀 괴물들이 유적 일대를 지키고 있었기 때문에, 가급적 끌어가지 않고 중심 사원으로 다가가기 위해서 소규모로 무리 지어 움직일 수밖에 없었다. 일단 탐사대 박물학자인 마리아에게는 트럭 한 대를 몰고서 우림의 북쪽 가장자리에 대기하라고 말했고, 지도제작자인 호세는 우리가 돌아올 때까지 야영지를 지키기로 했다. 달리 외부의 도움을 요청하긴 의외치 않았으나, 상황이 악화될 경우에 대비해서 탈출로는 만들어 두었으니 어떻게든 되겠지...

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **에스틀리의 몰락**, **이그의 권속**, **이그의 맹독**, **불안정한 시간선**, **치명적인 함정**, **잊힌 유적**, **독**, **으스스한 한기**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



② '사원 진입로'를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '사원 진입로'에서 시작합니다.

③ 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 단면 **고대** 장소 5장과 다음 음모 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: '불길한 징조', '깊은 어둠', '치명적인 실수', '생매장', '으스스한 한기'.

④ 다음 카드들을 비플레이 상태로 치워 둡니다: '발루시아의 선봉장' 적, '시간의 방' 장소, '시대의 유물' 자산.

⑤ 아직 아무 조사자의 텍에 포함되어 있지 않은 '중독' 약점은 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⑥ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

⑦ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

독립 시나리오 모드

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

① 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -3, -5, ♀, ♀, ♂, ♀, ♀, ♀.

② 조사자들이 에스틀리 유적으로 향하는 길을 냈다.

③ 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

주의! 이 캠페인 안내서에 적인 다른 결말을 보기 전에, 쓰러진 조사자가 한 명이라도 있다면: 그 조사자는 아래의 쓰러진 조사자를 먼저 읽습니다.

쓰러진 조사자: 격렬한 저진과 함께 사원이 흔들리는 바람에 당신은 바닥에 쓰러지고, 그림자진 구석구석에서 뱀 괴물들이 뛰어나와 순식간에 당신을 포위합니다. "이렇게 끝이라니"라는 생각이 순간적으로 뇌리를 스치고 지나갑니다. 아무리 생각해 봐도 터무니없는 죽음입니다. 이 빌어먹을 유적지를 탐험하겠다고 들어오는 어리석은 자들이 더는 없기만을 바랄 뿐입니다.

① 캠페인 기록지를 확인합니다. "이그의 격노" 아래에 빗금이 4개 이상 있다면: 당신이 차마 어찌기도 전에 괴물들이 다가왔습니다. 면도날처럼 날카로운 창이 당신을 휘둘러 순간 고통에 잠 비명이 터져 나옵니다.

◆ 쓰러진 모든 조사자는 **사망합니다**. (캠페인을 계속 진행할 충분한 조사자가 남아 있지 않으면, 캠페인은 여기서 끝나고 모든 플레이어는 패배합니다.)

◆ 또 다른 결말에 도달했으면, 다른 조사자들은 그 결말을 읽습니다.

◆ 아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다): **결말 2**로 이어집니다.

② "이그의 격노" 아래에 있는 빗금이 3개 이하라면: 갑자기 저 멀리서 석션거리는 소리가 들려옵니다. 마치 다른 뱀들에게 지시하는 듯한 그 소리를 들은 뱀들은 일순 어둠 속으로 물려납니다. 당신은 목숨을 걸고 죽을힘을 다해 내달립니다.

◆ "이그의 격노" 아래에 빗금을 3개 표시합니다.

◆ 또 다른 결말에 도달했으면, 다른 조사자들은 그 결말을 읽습니다.

◆ 아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다): **결말 3**으로 이어집니다.

모든 조사자가 주요목적 3 전에 후퇴하여 아무 결말에도 도달하지 못했다면: **결말 3**으로 이어집니다.

결말 1(모든 쓰러진 조사자는 먼저 쓰러진 조사자 항목부터 읽고 해결해야 합니다):

(앞선 일지 내용에서 이어집니다.)

사원 유적지는 외관상으로는 아즈텍에서 기원한 듯이 보였지만, 내부로 들어와 보니 아즈텍은커녕 인간이 만든 것조차 아니라 해야겠다. 이 유적은 살아 있었다. 사원에 전력이 공급되는 듯, 벽을 따라 난 흄에서는 빛이 났고 에너지가 일렁이면서 나는 듯한 희미한 웅웅 소리가 복도를 따라 막돌했다. 뱀 괴물들을 제치면서 우리는 더욱 깊은 지하로 이어지는 비밀 통로까지 도달했다.

뒤엉킨 지하복도를 지나 도달한 중추실에는 진귀한 유물이 우리를 기다리고 있었다. 그것은 기원조차 알 수 없는 금속제 구체로, 열은 푸른 빛을 흘뿌리며 낮게 웅웅대는 소리를 냈다. 청동 틀에 정교하게 부착된 장치는 아무래도 종교적인 목적으로 사용되었을 법했다. 한 눈에 봐도 아즈텍 문명에서 만든 게 아니란 것 정도야 알 수 있었다.

우리는 그걸 쟁여서 유적에서 달아났다. 그러자 그 구체가 사원을 지탱해온 유일한 기둥이었던 것마냥, 건물이 사방에서 부서져 내리기 시작했다. 구체가 유적에 동력을 불어넣고 있더라도 했던 걸까? 이 장치가 대체 뭐기에 저 뱀들이 이를 쓰고 지키려 한단 말인가?

우린 북쪽 가장자리에 마침내 도달했을 즈음 마리아가 트럭에 탄 채로 기다리고 있었다. 목숨이 붙어 있을 때, 저 뱀들이 득실대는 밀림에서 뛰어야 한다.

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 시대의 유물을 손에 넣었다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘시대의 유물’을 자기 데에 추가해야 합니다. 이 카드는 조사자의 데 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지에 발루시아의 선봉장이 살아 있다고 기록합니다. 그 옆에 팔호를 치고, 팔호 안에 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다.

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

(C) 막간 II: 탐사의 끝으로 이어집니다.

결말 2:

(앞선 일지 내용에서 이어집니다.)

나는 일을 시작했으면 끝을 봐야 직성이 풀리는 성격이다. 죽어간 내 동료들을 위해, 우리 탐사의 뒷이야기는 내가 직접 이 일지에 기록하기로 한다.

다른 이들은 결국 사원에서 빠져나오지 못했다. 다른 탐사대원인 호세와 안드레아를 설득해 다른 이들을 수색해 보라고 했는데, 그 둘도 끔찍한 최후를 맞았을 거라는 생각에 소름이 끼친다.

다행히도 내 작전이 아주 헛된 일로 끝나진 않았다. 호세와 안드레아가 다른 이들을 찾아다니는 동안 난 사원 안으로 숨어들어가 또 다른 경로를 짚으며 들어갔다. 우리가 본 게 있고 겪어서 알게 된 것이 있는데, 변변한 증거 하나 손에 넣지 못한 채 대학으로 돌아갈 순 없는 노릇 아닌가. 뱀 괴물들의 정신이 다른 데로 팔린 틈을 타서 나는 지하 더 깊은 곳으로 이어지는 비밀 통로에 진입할 수 있었다.

마침내 나는 뒤엉킨 지하복도를 지나 도달한 중추실에서 그 장치를 발견했다. 구체는 여태껏 본 적 없는 일종의 금속으로 만들어졌고, 청동 틀에 정교하게 부착되어 있었다. 손으로 집어 들자, 구체가 모종의 힘으로 박동하면서 열은 푸른 빛을 흘뿌렸다. 제아무리 무식하다 해도 이게 아즈텍 문명에서 만든 게 아니라는 정도는 누구나 알아차리겠지만, 탐사대의 다른 누구도 이 물체의 진정한 목적이 무엇인지 짐작도 하지 못할 것이다. 내가 그 자리를 뜨는 순간부터 유적이 무너져 내리기 시작했지만, 그런 건 안중에도 없었다. 내겐 오직 유물만이 유일한 관심사였다.

나는 유물을 쟁여서 악영지로 돌아왔고 다른 이들에게 이제 떠날 때가 되었다고 말했다. 밀림 북쪽 가장자리에 마침내 도달했을 즈음 마리아가 트럭에

탄 채로 기다리고 있었다. 이제 우리는 텍사스 쪽으로 가서 미국 국경을 넘을 계획이다.

많은 이들이 비참한 일을 겪었다. 그들의 회생을 물거품으로 만들지 않기 위해, 내가 이 일을 이어가야 한다.

- 알레한드로 벨라

(G) 캠페인 기록지에 알레한드로가 시대의 유물을 손에 넣었다라고 기록합니다.

(C) ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지에 발루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록합니다. 그 옆에 팔호를 치고, 팔호 안에 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

(G) 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다.

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

(C) 막간 II: 탐사의 끝으로 이어집니다.

결말 3(모든 쓰러진 조사자는 먼저 쓰러진 조사자 항목부터 읽고 해결해야 합니다):

(앞선 일지 내용에서 이어집니다.)

실수였다. 이 모든 게 끔찍한 실수였다. 우리는 그야말로 죽음의 문턱에서 간신히 목숨만 부지한 채로 빠져나왔다. 유적은 살아 있었다. 마치 유적 그 자체가 우리가 침입했음을 알고 우리가 그 안에 존재하고 있다는 사실을 혐오하는 것만 같았다. 우리가 나가길 바라고, 우리가 죽기를 바라는 유적이라니.

우리는 사원 밖으로 나가 우리를 기다리고 있던 호세의 앞으로 모였다. 알레한드로는 이대로 빙손으로 돌아갈 수 없다는 눈치였다. 우리가 다시 유적 안으로 들어가길 원하는 것이다. 이제 선택은 우리 둘이 되었다.

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

(C) “여기서 물러설 순 없어. 다시 유적으로 들어가야 해!” 결말 4로 이어집니다.

(C) “이곳은 너무나도 위험해. 유적을 파괴해야 해!” 결말 5로 이어집니다.

결말 4:

(앞선 일지 내용에서 이어집니다.)

결정을 내렸다. 알레한드로의 말이 일리 있다. 이대로 돌아서기엔 이미 너무 멀리 와버렸다. 전원 재정비해서 사원으로 다시 들어가기로 결정했다. 사원 바깥에 서있는데도 내부 구조나 외형이 뒤틀리고 변화하는 장면이 생생히 보인다. 그리고 이젠 다시 잠잠해졌다. 운이 좀 따라준다면, 이번엔 해낼 수 있을 것이다...

(G) 조사자들은 시나리오 II: 에스틀리의 몰락을 다시 진행해야 합니다. 이 시나리오의 게임 준비 과정으로 되돌아갑니다. 캠페인 기록지에는 방금 진행한 게임에서 겪은 트라우마를 제외하고 어떤 항목도 기록하지 않습니다. 방금 진행한 게임에서는 경험치도 전혀 획득하지 않습니다.

(C) 자신의 조사자가 미쳐 버렸거나 사망한 모든 플레이어는 사용 가능한 조사자 중 하나를 선택합니다.

(G) 게임 준비 과정에서 ‘사원 진입로’를 플레이 영역에 둘 때, 이 결말 (“에스틀리의 몰락” 결말 4)에 도달한 횟수만큼 그 장소에 파멸을 옮겨놓습니다.

막간 II: 탐사의 끝

결말 5:

(앞선 일지 내용에서 이어집니다.)

결정을 내렸다. 함정 그 자체인 유적으로 다시 들어가는 정신나간 짓은 사양이다. 그렇게 하지 않아도 방법은 있으니까. 호세가 트럭에서 폭발물을 꺼내왔다. 이 빌어먹을 곳을 주저앉혀 버리고도 남을 양이다.

그날 밤, 우리는 끝내주는 불꽃놀이를 만끽했다. 밀림은 저항했다. 새들이 하늘로 날아오르고, 땅이 우르릉거렸으며, 악영지 사방에서 우리를 증오하는 짐승의 위협적인 소리가 들려왔다. 그러나 말거나, 다이너마이트는 제 역할을 톡톡히 해주었다. 우리는 먼지가 가라앉길 기다렸다가, 아컴으로 가져갈 만한 역사적, 문화적 가치를 가진 유물이 없을까 싶어서 잔해 더미를 살샅이 파헤쳤다.

사원 잔해 아래에서 푸른 불빛이 스며 나오는 걸 처음 발견한 사람은 호세였다. 빛은 시시각각으로 강렬하게 커져갔다. 저 불빛의 원천을 찾아 잔해 더미를 치우기 시작했을 무렵 갑자기 섭광이 번뜩이더니, 무너져 내린 유적 한가운데에 쌓여 있던 돌덩이들이 사방으로 흩어졌다. 누가 만들었는지는 모를 금속제 구체가 잔해 위에서 낫게 웅웅대는 소리를 내고 있었다. 청동 틀에 정교하게 부착된 장치는 아무래도 종교적인 목적에서 사용되던 도구처럼 보였다. 구체에 손을 대자 장치에서 뿜어져나오는 푸른 빛이 사그라들었다. 고대 아즈텍 인들이 이런 장치를 만들 수 있었을 리가 없다.

우리는 유물을 쟁진 뒤 잿더미로 되어 버린 사원을 뒤로 하고 떠났다. 밀림에서 너무 오래 머물렀고, 이 우림의 눈밖에 났다. 이미 알고 있다. 사방에서 밀림이 쉙쉱거리는 소리가 들려오니까. 땅바닥을 가득 메운 뱀들이 미끄러지며 기어다녔다. 젊은 어둠 속에서는 알아들을 수 없는 언어로 된 외침이 들려왔다. 악영지를 정리할 시간따윈 없었다. 우리는 더 늦기 전에 도망쳐야 했다. 한순간, 검은 깃이 달린 화살이 안드레아의 목을 꿰뚫었고, 단발마의 비명은 죽음과 함께 껴져 버렸다. 북쪽으로 달아나 강 협곡에 닿을 무렵 나타난 커다란 보아뱀이 호세를 낚아챘다. 우리가 미처 구하려 가기도 전에 호세의 목이 부러졌다.

밀림 북쪽 가장자리에 마침내 도달했을 즈음 마리아가 트럭에 탄 채로 기다리고 있었다. 멕시코시티로 넘어갈 때까지 우리는 한 번도 트럭을 세우지 않았다. 당장 지금도 안전한 것 같지 않다. 우리가 본 걸 봤다면 그 누가 감히 안심이란 걸 하겠는가.

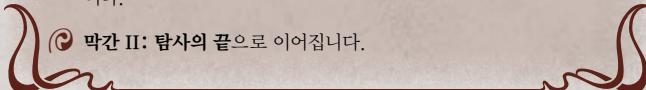
에스파뇰도, 이 망할 곳도, 다 지옥에나 떨어져라.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 시대의 유물을 손에 넣었다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '시대의 유물'을 자기 텍에 추가해야 합니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

④ '발루시아의 선봉장'이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지에 발루시아의 선봉장이 살아 있다고 기록합니다. 그 옆에 갤호를 치고, 갤호 안에 '발루시아의 선봉장'이 가진 피해를 기록합니다.

④ 캠페인 기록지의 "이그의 격노" 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빛금을 표시합니다. 당신은 어리석은 행동으로 이그의 노여움을 샀습니다. 추가로 빛금을 10개 더 표시합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.



막간 II: 탐사의 끝으로 이어집니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 시대의 유물을 손에 넣었다면: 탐사의 끝 1을 읽습니다.

알레한드로가 시대의 유물을 손에 넣었다면: 탐사의 끝 5로 건너뜁니다.

탐사의 끝 1:

1925년 7월 17일, 금요일

마침내 아컴으로 되돌아왔다. "성공적"인 탐사를 마무리하면서, 알레한드로는 자기가 발견한 것을 대학에 보고할 기대에 부풀어 있었다. 우리가 그 밀림에서 어떤 지옥을 겪었는지 알면서도 알레한드로가 눈을 반짝이며 탐사 결과를 긍정적으로 받아들이는 것이 나는 납득이 가지 않는다. 알레한드로는 유적에서 발견한 기이한 유물에 온 정신이 팔려 있었다. 우리는 저 유물의 기원에 대해 알아낸 것이 거의 없다. 그 점이 무척 불안하다. 저 장치는 내가 웅웅댔고... 아, 이렇게 말하면 될지 모르겠지만, 뭐라 묘사하기 힘든 이계적인 에너지를 규칙적으로 뿜어댔다. 유물을 가지고 아컴으로 돌아오는 내내 우리는 밤마다 끔찍한 악몽에 시달려야 했다. 다른 세계의 문명이 눈앞에 펼쳐지는 꿈이었다.

알레한드로는 유물을 미스캐토닉 박물관으로 가져가, 우리가 발견한 다른 에스파뇰 유물들과 함께 전시해 놓고 싶어했다. 나는 머릿속이 복잡해졌다. 박물관이라면 유물을 제대로 관리할 것이고, 역사가들이 유물을 연구하다보면 그 물건의 궁극적인 용도를 밝혀낼 수 있을지도 모른다. 그럼에도 불구하고, 유물을 공공에 공개하는 것이 너무 위험하지 않은가 하는 두려움이 가시질 않았다. 결국, 우린 저 빌어먹을 물건이 뭔지 눈곱만치도 모르지 않는가. 알레한드로라면 질색을 하겠지만, 저 유물을 안전한 곳에 간수하면서 할련과 내가 따로 연구하는 게 더 나을지도 모른다. 오늘 밤 결정을 내려야 한다. 내일이면 생각이 바뀌었다고 말할 틈도 없을 테니까.

④ 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 유물을 박물관으로 보내는 것이 좋겠어. 그러면 알레한드로와 박물관 직원들이 유물을 연구하고 유물이 만들어진 목적에 대해 알아낼 수 있을지도 몰라.

탐사의 끝 2로 이어집니다.

◆ 유물을 전시하는 건 너무 위험해. 유물에 대해 자세히 알아내기 전까진 차라리 안전한 곳에 숨겨두는 편이 좋겠어.

탐사의 끝 3으로 건너뜁니다.



탐사의 끝 2:

1925년 7월 19일, 일요일

유물 관리는 알레한드로에게 맡기기로 했다. 이번 탐사 자체가 그의 연구에 기반한 것이었으나, 누군가 유물을 연구해서 그 안에 담긴 비밀을 밝혀낼 자격이 있다면, 그게 바로 알레한드로가 아니면 누구겠는가.

유물은 미스캐토닉 박물관 신규 전시회를 빛낼 주역이 될 것이다. 알레한드로는 우리가 발견한 것들에 대해 벌써 엄청난 기록을 써내려가고 있었지만, 아직은 시작에 불과했다. 이번 탐사에는 불가사의한 점이 산더미이다. 에스틀리인들이 어떻게 이렇게 오랫동안 발견되지 않고 있었을까? 그들이 밀림을 지키고 있는 이유는 무엇이며, 무엇으로부터 밀림을 지키고 있었을까? 우리가 들어갔던 사원 유적을 **진정으로** 만든 자들은 누구일까? 분명 알레한드로라면, 언젠가 이 질문에 대한 해답을 낱낱이 밝혀내리라 믿는다.

이제 내 할 일은 다 끝났다. 그렇지만 다 내려놓고 편히 쉴 수가 없다. 밀림에서 겪은 것이 뇌리에서 가시질 않는다. 어둠 속에 숨은 뱀 인간들, 해골만 남은 시신에 박힌 흑요석 화살, 동굴처럼 깊은 지하에서 날카롭게 울려퍼지던 뒤틀린 목소리... 길을 따라 명하니 걷다 보면 나도 모르게 발길이 박물관으로 향하곤 했다. 유물을 다시 한번 보고 싶다는 마음이 끓어오르고, 뭔가 중요한 걸 잊고 있는 것 같은 느낌에 뒷골이 당겼다. 이런 감정을 진정시킬 길은...

(일지 내용이 여기서 끊겨 있습니다.)

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 알레한드로에게 유물 관리를 맡겼다라고 기록 합니다.

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 알레한드로의 신뢰를 얻었다라고 기록합니다. 아직 '알레한드로 벨라'가 아무 조사자의 텍에도 추가되어 있지 않다면, 조사자 중 한 명이 '알레한드로 벨라'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 탐사의 끝 4로 건너뜁니다.

탐사의 끝 3:

1925년 7월 19일, 일요일

일단은 유물을 숨겨 두기로 했다. 알레한드로가 반길 리 없는 결정이지만, 그 구체의 쓰임새를 알아내기 전까지는 안전한 곳에 두는 게 좋겠다. 아니 어쩌면 유물로 인해 다른 이들이 위해를 입을 수도 있으니 그 편이 최선이겠다. 할런도 이 의견에 동의하여 선뜻 유물 관리를 맡기로 했으며, 자기 개인 집무실에 보관하겠다고 했다. 우리는 그곳에서 유물을 비공개로 연구할 예정이다.

알레한드로는 한동안 아첨에 머무르기로 했다. 그는 탐사에 대한 기록을 남기는 한편, 미스캐토닉 박물관에서 보다 덜 위험한 발견물을 전시 진열하는 일을 돋기로 했다. 아무튼 나는 다른 불가사의에 대한 해답을 찾았으면 싶다. 에스틀리인들이 어떻게 이렇게 오랫동안 발견되지 않고 있었을까? 그들이 밀림을 지키고 있는 이유는 무엇이며, 무엇으로부터 밀림을 지키고 있었을까? 우리가 들어갔던 사원 유적을 **진정으로** 만든 자들은 누구일까?

밀림에서 겪은 것이 뇌리에서 가시질 않는다. 어둠 속에 숨은 뱀 인간들, 해골만 남은 시신에 박힌 흑요석 화살, 동굴처럼 깊은 지하에서 날카롭게 울려퍼지던 뒤틀린 목소리... 할런의 집무실에서 나올 때면 그대로 되돌아가 유물을 다시 한번 보고 싶다는 마음이 끓어오르고, 뭔가 중요한 걸 잊고 있는 것 같은 느낌에 뒷골이 당겼다. 이런 감정을 진정시킬 길은...

(일지 내용이 여기서 끊겨 있습니다.)

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 할런 언스톤에게 유물 관리를 맡겼다라고 기록 합니다.

(C) 캠페인 기록지에 알레한드로가 독자적으로 연구를 이어나간다라고 기록합니다. 지금 자신의 텍에 '알레한드로 벨라'가 있는 조사자는 '알레한드로 벨라'를 자신의 텍에서 제거합니다.

(C) 탐사의 끝 4로 이어집니다.

탐사의 끝 4:

문을 거칠게 두드리는 소리에 당신은 소스라치게 놀라며 펜을 떨어뜨립니다. 새벽 2시 30분이 되어가는 이 늦은 시간에 당신의 집 문을 두드릴 사람이 누가 있겠습니까? 머릿속으로 밀림이 다시 펼쳐지고, 뱀 괴물들이 당신의 집까지 찾아와 당신을 공격하는 상상에 빠져듭니다. 몸을 떨면서 무기를 찾아든 당신은 언제라도 공격할 만반의 준비를 갖추고는 현관문으로 다가가, 숨을 한 번 깊이 들이쉬고는 문을 열었습니다.

문 너머에는 낯익은 여성이 서 있습니다. 갈색 피부에 긴 갈색 머리칼을 한 그녀가 날카로운 노란 눈동자로 당신을 뚫어져라 쳐다봅니다. 복장이 바뀌긴 했지만, 당신은 우림에서 마주했던 여전사인 이즈타카를 단번에 알아보았습니다. 긴 코트를 걸치고 불맨 모자를 쓴 그녀는 한눈에 봐도 신발이 불편해 보입니다. 노여움에 일그러진 이즈타카의 입을 본 당신이 무기를 들어 방어 태세를 취하려는데, 그녀가 한숨을 푹 내쉬면서 천천히 집안으로 걸어 들어옵니다. 이즈타카의 등 뒤로 현관문이 콩 닫힙니다. "네가 무슨 짓을 했든 간에, 다 원상태로 돌려놓아라." 그녀가 목소리를 묵직하게 깔았습니다. "아니면 우리 모두의 존재가 날이 사라져 버릴 테니까."

이야기는 시나리오 III: 운명의 실 가닥으로 이어집니다.

탐사의 끝 5:

할런 언스톤은 주름진 이마에 맷한 땀방울을 손수건으로 훔치며 당신의 집 거실을 좌우로 섬습니다. "다 내 잘못이야. 그 끔찍한 탐사를 보내는 게 아니었는데." 당신과 언스톤씨는 이전까지 그저 몇 번 만나본 적 있는 게 다였으나, 지금 당신에게 있어서 그는 미스캐토닉 대학에 있는 중요한 연줄입니다. 최근 미스캐토닉 대학의 탐사대에서 극소수의 생존자들만이 기묘하고 원시적인 유물 몇 점만 쟁여서 귀환하자, 언스톤 씨는 당신에게 조언을 청하러 온 것이었습니다.

"나도 안다네, 안다고. 많은 것들을 잊었지만 어쨌든 탐사를 성공하긴 했다는 점에 위안을 얻는 게 맞겠지. 알레한드로의 말이 맞았단 말일세. 에스틀리인들은 실존했었어. 하지만... 이번에 발견한 것들을 보면 우려가 된단 말일세." 할런이 가방에서 작은 가죽 일지를 꺼내서 건넵니다. "탐사대 대장은 이 일지에다 탐사대가 발견한 많은 정보를 기록했지만, 그 역시 끔찍한 죽음을 맞았단다네. 살아 돌아온 탐사대원 중 한 명이 밀림에서 달아나기 전에 애영지에서 이걸 쟁겨왔지. 이 일지를 읽어 보면 내 말이 무슨 뜻인지 알게 될 걸세. 대원들이 겪은 일들이며 맞닥뜨린 괴물들..." 떨리는 손으로 안경을 고쳐 쓰는 할런의 몸까지 사시나무처럼 덜덜 떨립니다. "알레한드로만 걱정되는 게 아니야. 우리 모두가 처한 상황이 걱정인 거지. 일지를 읽어 보게. 그리고 가능하다면, 내 친구 알레한드로에게 눈을 떼지 말아주게나." 당신이 돌겠다고 말을 해도 언스톤 씨의 걱정은 누그러들지 않습니다. "자네에게 도움을 청한 게 옳은 일인지조차 모르겠네. 자네마저 내가 죽음으로 몰고가는 건 아닌지..."

당신은 밤 동안 탐사 일지를 살폈습니다. 기이한 뱀 괴물과 아즈텍 전사들에 대한 생각이 머릿속을 등등 떠다녔습니다. 할런이 당신의 집을 떠나고 한참 뒤, 문을 거칠게 두드리는 소리에 당신은 소스라치게 놀랐습니다. 새벽 2시 30분이 되어가는 이 늦은 시간에 당신의 집 문을 두드릴 사람이 누가 있겠습니까? 당신은 조심스럽게 현관문을 열었습니다. 문 너머에는 여성이 서 있습니다. 갈색 피부에 긴 갈색 머리칼을 한 그녀가 날카로운 노란 눈동자로 당신을 뚫어져라 쳐다봅니다. 긴 코트를 걸치고 불맨 모자를 쓴 그녀는 한눈에 봐도 신발이 불편해 보입니다. 노여움에 일그러진 그녀의 얼굴을 보자 순간 머릿속으로 번뜩 깨달음이 스치고, 당신은 그녀가 누구인지 단박에 알아차립니다. 에스틀리 전사인 이즈타카에 대해 일지에 묘사된 내용을 몇 번이고 반복해서 읽었기 때문입니다. 그녀가 한숨을 푹 내쉬면서 천천히 집안으로 걸어 들어옵니다. 이즈타카의 등 뒤로 현관문이 콩 닫힙니다. "그들이 무슨 짓을 했든 간에, 다 원상태로 돌려놓아라." 그녀가 목소리를 묵직하게 깔았습니다. "아니면 우리 모두의 존재가 날이 사라져 버릴 테니까."

이야기는 시나리오 III: 운명의 실 가닥으로 이어집니다.

시나리오 III: 운명의 실 가닥

도입부 1: 이즈타카는 밤 동안 당신의 집 거실에서 휴식을 취했지만, 정작 당신은 염려와 불신 사이에서 부유하는 상념으로 잠들지 못했습니다. 이즈타카의 이야기는 분명 터무니없었으나, 그 말을 믿지 않을 수가 없습니다. 에스틀리 유적에서 가져온 유물은 처음 봤을 때부터 뭔가 심오한 목적으로 만들어졌으리란 짐작이 갔습니다. 다음 날 아침 침대에서 일어났을 때, 초대받지 않은 손님은 팔짱을 긴 채로 식탁에 앉아 있었습니다. 날카로운 이즈타카의 눈빛은 멎잇감을 노리는 새처럼 당신의 행동 하나하나를 헤집습니다. 형식적인 아침 인사조차 없이 이즈타카가 성급하게 추궁합니다. “유물은 지금 어디 있나? 어디로 가져간 거냔 말이다.” 당신은 유물이 믿을 만한 이의 손에서 안전하게 보관되어 있노라고 말합니다. 이즈타카는 고개를 젓습니다. 절망적인 듯 짙은 주먹이 하얗게 뜹니다. “장담컨대, 그럴 리 없을 거다.”

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 알레한드로에게 유물 관리를 맡겼다면, 또는 알레한드로가 시대의 유물을 손에 넣었다면: 도입부 2로 이어집니다.

조사자들이 할런 언스톤에게 유물 관리를 맡겼다면: 도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 갈수록 떠오르는 수많은 질문을 뒤로하고, 미스캐토닉 대학 박물관으로 전화를 겁니다. 이른 시간이긴 하지만, 엘리 호로비츠 박사는 긴 하루를 준비하느라 집무실에 출근해 있을 거라 생각했습니다. 잠깐 시간이 흐른 후, 교환원이 전화를 연결해 주었습니다. 평소와는 달리 엘리의 인사는 무뚝뚝했고, 갈라지고 불안한 목소리가 수화기 너머로 들려옵니다. 당신이 유물에 대해서 묻자마자, 엘리가 짜증을 쏟아냅니다. “당신까지 왜 그러세요! 월스테드씨도 아침부터 집무실 문을 두들겨대질 않나, 기자들이 아침 댓바람부터 귀찮게 들려붙질 않나!”

무슨 문제라도 생긴 거냐고 물어보니 엘리가 긴 한숨을 내쉬며 말을 잇습니다. “유물이 사라졌어요. 박물관 경비원들조차도 뭐가 어찌 된 일인지 아는 사람 하나 없다네요. 방금 전 까지만 해도 진열장 안에 전시되어 있던 유물이 눈 깜짝할 새 사라졌다니까요. 아 그리고 물기 전에 먼저 말할게요, 벨라 씨 찾으시는 거죠? 알레한드로 벨라 씨마저 안 보여요.” 갑자기 엘리가 또 다른 사람들에게 외치는 소리가 들립니다. “잠깐만요! 지금 전화 중이라고요!” 그녀는 짧막하게 미안하다는 말을 남기고는 얼마 뒤 전화를 끊었습니다.

당연하게도 알레한드로는 전화를 받지 않았고, 그의 동료들에게 수소문해봐도 어제부터 그를 본 사람이 없었다 합니다. “이제 내 말을 믿나?” 이즈타카가 일어서서 물건을 쟁기며 말합니다. “이만하면 충분히 시간을 허비했다. 유물을 찾아서 오늘 밤 다시 여기서 만나자. 그리고 날 따라오지 마라.”

④ 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ “무슨 일이 벌어지고 있는지 말할 때까진 아무데도 못 가.” 도입부 4로 건너 됩니다.
- ◆ “좋으실 대로.” 도입부 5로 건너뜁니다.

도입부 3: 갈수록 떠오르는 수많은 질문을 뒤로하고, 미스캐토닉 대학에 있는 할런의 집 무실로 전화를 겁니다. 해가 지평선 위로 막 낮을 드러낸 시간이지만, 당신은 할런이 아침형 인간이란 걸 주지하고 있었습니다. 잠깐 시간이 흐른 후, 교환원이 전화를 연결해 주었습니다. 할런의 목소리는 거칠게 떨립니다. 당신이 유물에 대해 말을 꺼내려는 순간 그가 먼저 당신의 말을 자릅니다. “잠깐!” 할런이 외칩니다. “그들이 듣고 있네. 내가 여기 보관하고 있는 걸 아는 것 같아. 그들이 이미 알레한드로를 잡아갔다고.” 당신은 할런을 진정시키고 무슨 말인지 물어보려 했지만, 그가 대화를 끊습니다. “가야 하네. 그들이 여기 왔…” 그리고 전화가 끊깁니다.

당연하게도 알레한드로는 전화를 받지 않았고, 그의 동료들에게 수소문해봐도 어제부터 그를 본 사람이 없었다 합니다. “이제 내 말을 믿나?” 이즈타카가 일어서서 물건을 쟁기며 말합니다. “이만하면 충분히 시간을 허비했다. 유물을 찾아서 오늘 밤 다시 여기서 만나자. 그리고 날 따라오지 마라.”

④ 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ “무슨 일이 벌어지고 있는지 말할 때까진 아무데도 못 가.” 도입부 4로 이어 됩니다.
- ◆ “좋으실 대로.” 도입부 5로 건너뜁니다.

도입부 4: 이즈타카가 이를 악물고서 잠시 아무 말도 하지 않습니다. 대답 없이 바로 떠나리라 생각했지만, 놀랍게도 그녀가 누그러집니다. 이즈타카의 말에 따르면, 에스틀리인은 흥악한 목적으로 유물을 사용하려는 침입자들로부터 기나긴 세월 동안 유물을 지켜왔다고 합니다. 반쯤은 수수께끼 같은 이야기였기에 제대로 다 알아들을 수는 없었고, 그녀는 에스틀리인들이 어디서 왔는지, 그리고 어떻게 이리 오랫동안 발견되지 않을 수 있었는지 등에 대한 질문에는 답하지 않았습니다. 유물에 대해 이즈타카가 이야기해준 것이라고는, 그것이 시간의 흐름을 조종하는 정치이며 함부로 건드려선 안 된다는 것뿐이었습니다.

“유물을 제자리로 되돌려놓아야만 한다.” 이즈타카가 동요 없는 단호한 눈빛으로 말합니다. “무슨 뜻인지 알겠나? 그릇된 자의 손아귀에 들어가면 안 돼. 유물을 되찾는 걸 도와준다면, 보답으로 나도 당신을 도와주도록 하겠다. 단지 그걸 네가 사용하지 않겠다고만 약속해라.”

④ “이즈타카의 이야기를 들었다”라고 기억합니다.

④ 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 1개 추가합니다.

④ 게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 5: 이즈타카는 재빠른 동작으로 화려한 장식의 활을 메고서 집 문을 박차고 나갔습니다.

④ “이즈타카가 당신을 두고 나가버렸다”라고 기억합니다.

④ 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 할런 언스톤에게 유물 관리를 맡겼다면, 도입부 6으로 이어집니다. 그렇지 않으면, 게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 6: 이즈타카가 떠나고 난 후, 당신은 그녀의 말을 곱씹으면서 지금까지의 일을 하나하나 떠올려봅니다. 당신은 알레한드로에게 유물을 맡길 만큼 그를 신뢰하진 않았으며, 아무 것도 묻지 않고서 이즈타카를 떠나보냈습니다. 어쩌면 지금 너무 편집증적으로 굴고 있는 걸까요?

④ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ “그들 중 누구도 쉽게 믿어선 안 돼.” 혼돈 주머니에서 ♠ 토큰과 ♡ 토큰을 모두 세거하고, ♠ 토큰을 1개 추가합니다. 캠페인 기록지에, 조사자들이 자신만의 방법을 찾아 나섰다라고 기록합니다. 캠페인이 끝날 때까지, 모든 조사자는 자신의 텍스트에 ‘알레한드로 벨라’도 ‘이즈타카’도 추가할 수 없습니다. 어느 조사자가 저 둘을 텍스트에 추가할 기회가 생길 때마다, 그 카드를 텍스트에 추가하지 않고 그 대신 모든 조사자는 경험치를 2씩 얻습니다. 게임 준비로 이어집니다.
- ◆ “이런들 저런들 저들 말을 듣는 게 맞겠군...” 게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- (C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 운명의 실 가닥, 프나코티 결사단, 한밤의 가면, 잡긴 문, 나이트건트, 어둠의 사교. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



한밤의 가면 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 음모 카드 5장('수사가 난항에 빠지다' 2장, '추적해오는 그림자' 3장) 및 다음 장소들만 모읍니다: '아컴 북부', '아컴 변화가(제일 아컴 은행)', '아컴 동부', '미스캐토닉 대학', '아컴 강변'. 한밤의 가면 조우 세트에 속한 나머지 장소, 주요목적, 주요사건, 시나리오 참조 카드는 모으지 않습니다.

- (C) 시작 카드를 뽑기 전에, 보유 게임과 모든 플레이어의 텍에서 '알레한드로 벨라' 및 '시대의 유물'을 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- (C) '아컴 북부', '아컴 변화가', '아컴 동부', '미스캐토닉 대학', '아컴 강변', '벨마네 식당', '골동품 상점'을 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '아컴 강변'에서 시작합니다.
- (C) '아컴 시청' 장소, '이츠타카(잊힌 수호자)' 자산, '탐사 일지' 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- (C) 다음의 실 세 가닥, 주요목적 세 갈래 항목에 따라 주요목적 텍을 구성합니다.
- (C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.
- (C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

실 세 가닥, 주요목적 세 갈래

이 시나리오에서는 주요목적 텍을 3개("a/b" 텍, "c/d" 텍, "e/f" 텍) 사용합니다. 각각의 주요목적 텍은 별도로 구성되며, 일반적인 주요목적 텍과 마찬가지로 번호 순으로 쌓아둡니다(주요목적 1이 맨 위에 가도록). 이 시나리오를 진행하는 동안, 세 가지 주요목적 텍 모두가 플레이 상태에 놓이면, 플레이어들은 어느 주요목적을 쫓고 어느 주요목적을 무시할지 결정해야 합니다. 주요목적 3개의 문구 모두는 언제든지 활성화된 것으로 간주합니다. 세 가지 주요목적을 모두 달성하기는 힘들 수 있으니, 어느 실마리를 쫓을지 신중하게 선택하세요!

세 가지 주요목적 텍은 다음과 같이 구성합니다.

- (C) 다음과 같이 주요목적 "a/b" 텍에 사용할 카드를 결정합니다:

- ◆ 캠페인 기록지를 확인합니다. 알레한드로가 시대의 유물을 손에 넣었다면, 또는 조사자들이 알레한드로에게 유물 관리를 맡겼다면, 주요목적 "a/b" 텍에서 다음 카드를 제거합니다: '전시실에서' 사본 2장 중 무작위로 선택한 1장, '저주에 걸린 할린' 사본 2장, '할린이 위험에 처했다!' 사본 1장.
- ◆ 조사자들이 할린 언스톤에게 유물 관리를 맡겼다면, 주요목적 "a/b" 텍에서 다음 카드를 제거합니다: '저주에 걸린 할린' 사본 2장 중 무작위로 선택한 1장, '전시실에서' 사본 2장, '유물이 사라졌다!' 사본 1장.

- (C) 조사자들은 아래의 두 선택지 중 하나를 선택해야 합니다. 이에 따라 주요목적 "c/d" 텍에 사용할 카드가 결정됩니다:

- ◆ 알레한드로가 실종되었다고 경찰에 알리려면, 주요목적 "c/d" 텍에서 다음 카드를 제거합니다: '경찰서에서' 사본 2장 중 무작위로 선택한 1장, '고위층 지인' 사본 2장, '알레한드로를 찾아서' 사본 1장.
- ◆ 경찰의 도움을 받지 않고 알레한드로를 직접 찾아 나서려 한다면, 주요목적 "c/d" 텍에서 다음 카드를 제거합니다: '고위층 지인' 사본 2장 중 무작위로 선택한 1장, '경찰서에서' 사본 2장, '실종자들' 사본 1장.

- (C) 다음과 같이 주요목적 "e/f" 텍에 사용할 카드를 결정합니다:

- ◆ "이츠타카의 이야기를 들었다"면, 주요목적 "e/f" 텍에서 다음 카드를 제거합니다: '기이한 유물' 사본 2장 중 무작위로 선택한 1장, '어둠에 잡긴 동굴' 사본 2장, '사냥꾼의 시험' 사본 1장.
- ◆ "이츠타카가 당신을 두고 나가버렸다"면, 주요목적 "e/f" 텍에서 다음 카드를 제거합니다: '어둠에 잡긴 동굴' 사본 2장 중 무작위로 선택한 1장, '기이한 유물' 사본 2장, '수호자의 조사' 사본 1장.

독립 시나리오 모드

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

- (C) 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♤, ♤, ☆.

◆ 도입부를 진행하는 동안 혼돈 주머니의 구성을 바꾸지 않습니다.

- (C) 다음 중 하나를 선택합니다:

◆ 조사자들이 알레한드로에게 유물 관리를 맡겼다.

◆ 조사자들이 할린 언스톤에게 유물 관리를 맡겼다.

- (C) 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.



추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다 면): 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 당신은 집으로 돌아와 상황을 곱씹어 봅니다. 아뭏 시 전역을 조사하면서 비밀 조직의 존재를 밝혀냈습니다. 확실한 것은, 자신을 결사단이라고 부르는 그 조직이 에스틀리 유물과 알레한드로의 탐사대에 대해 당신보다도 더 많이 알고 있다는 점입니다. 결사단의 수법은 아직 모호한 데다, 그들의 동기 또한 불분명하기만 합니다. 그러나, 한 가지 결정적인 정보를 손에 넣었습니다.

“저들은 느카이의 연결점이라고 알려진 장소를 찾고 있다.” 이즈타카가 말합니다. 턱자 위에는 이전 탐사 경로가 표시된 중미 지도가 놓여 있습니다. “그곳에 대해서 들어본 적은 있지만, 정확한 위치는 나도 모른다.” 또다시, 이 정체불명의 길잡이는 걸보기와는 달리 많은 것을 알고 있다는 인상을 줍니다.

달리 따라갈 실마리가 없으니 별다른 선택의 여지도 없습니다. 해답을 찾으면 또 다시 지도에도 나와 있지 않은 밀림으로 향해야 합니다... 그러나 이번에는 무사히 돌아올 수 있을까요?

(P) 이번 시나리오 동안 완료한 주요목적을 확인합니다.

◆ 주요목적 3b를 완료했다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 읽어버린 유물을 찾아냈다라고 기록합니다. 아직 ‘시대의 유물’이 아무 조사자의 텍에도 추가되어 있지 않다면, 조사자 중 한 명이 ‘시대의 유물’을 자기 텍에 추가해야 합니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 캠페인이 끝날 때까지, ‘시대의 유물’의 소유자가 어떤 이유로든 캠페인을 떠나게 되면, 다른 조사자 한 명을 선택하여 그 조사자의 텍에 ‘시대의 유물’을 추가합니다.

◆ 주요목적 “a/b” 텍이 아직도 플레이 상태라면, 캠페인 기록지에 유물을 잃어버렸다라고 기록합니다. 누군가의 텍에 ‘시대의 유물’이 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 그 조사자의 텍에서 ‘시대의 유물’을 제거합니다.

◆ 주요목적 3d를 완료했다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 알레한드로를 구출했다라고 기록합니다. 아직 ‘알레한드로 벨라’가 아무 조사자의 텍에도 추가되어 있지 않다면, 조사자 중 한 명이 ‘알레한드로 벨라’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

◆ 주요목적 “c/d” 텍이 아직도 플레이 상태라면, 캠페인 기록지에 알레한드로가 실종되었다라고 기록합니다. 누군가의 텍에 ‘알레한드로 벨라’가 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 그 조사자의 텍에서 ‘알레한드로 벨라’를 제거합니다.

◆ 주요목적 3f를 완료했다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이즈타카와 유대감을 쌓았다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘이즈타카(잊힌 수호자)’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

◆ 주요목적 “e/f” 텍이 아직도 플레이 상태라면, 캠페인 기록지에 이즈타카의 행적을 쫓지 못했다라고 기록합니다. ‘이즈타카(잊힌 수호자)’를 어느 조사자의 텍에도 추가하지 않습니다.

(P) 대표 조사는 ‘탐사 일지’를 얻었습니다. 이 카드를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(P) 각 조사는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 각 조사는 결사단의 음모에 대해 알게 되었기 때문에, 이번 시나리오에서 완료한 주요목적 1 카드마다 추가로 경험치를 1씩 얻습니다.

(P) 물자 재보급으로 이어집니다.

물자 재보급

이제 시대의 유물에 감춰진 불가사의를 파헤치기 위해 다시 밀림으로 들어가야 합니다. 모든 조사자는 기준에 갖고 있던 탐험 물자에 더불어, 이번에 추가로 확보할 탐험 물자를 선택할 수 있습니다. 캠페인 기록지의 조사자별 “탐험 물자” 항목에 해당 조사자가 가져갈 탐험 물자를 기록합니다. (알아두기: 물자 점수만 소비할 수 있다면 비상식량, 약품, 휘발유는 각자 2개 이상 가져갈 수도 있습니다.)

(C) 몸 상태가 좋지 않다면 아컴을 떠나기 전에 세인트 메리 병원을 들러보는 것도 좋겠습니다.

◆ 자신의 텍에 ‘중독’ 약점을 가진 조사자는 경험치 3을 소비하여 자신의 텍에서 ‘중독’ 약점을 제거해도 됩니다.

◆ 각 조사자는 경험치 5를 소비하여 자신의 육체적 트라우마 1 또는 정신적 트라우마 1을 제거해도 됩니다(단, 각 조사자는 두 트라우마 중에 하나만, 그리고 단 한 번만 제거할 수 있습니다).

(C) 각 조사자는 자신에게 주어진 물자 점수를 소비하여 아래 목록에 있는 탐험 물자를 구매해도 됩니다. 캠페인에 참여하는 조사자 수에 따라 서 각 조사자는 다음과 같이 물자 점수를 받습니다.

조사자 1명: 물자 점수 8

조사자 2명: 각자 물자 점수 5씩

조사자 3명: 각자 물자 점수 4씩

조사자 4명: 각자 물자 점수 3씩

(C) 구매할 수 있는 탐험 물자:

◆ **비상식량**(개당 물자 점수 1씩): 1인분의 음식과 물입니다. 어딜 가더라도 식량이야말로 필수품입니다.

◆ **약품**(개당 물자 점수 2씩): 질병, 감염, 맹독 등을 치료하기 위한 응급 약품입니다.

◆ **휘발유**(개당 물자 점수 1씩): 차를 타고 장거리 이동을 하려면 필요합니다.

◆ **담요**(물자 점수 2): 야간에 온기를 유지할 수 있습니다.

◆ **수통**(물자 점수 2): 시냇물 또는 강물을 담을 수 있습니다.

◆ **나침반**(물자 점수 2): 길을 완전히 잃었을 때 방향을 알려줍니다.

◆ **쌍안경**(물자 점수 2): 먼 곳을 살펴보는 데에 유용합니다.

◆ **분필**(물자 점수 2): 거친 돌 표면 등에 기록할 수 있습니다.

◆ **주머니칼**(물자 점수 2): 든든한 무기라기엔 너무나도 작은 칼이지만, 쉽게 숨길 수 있습니다.

◆ **곡괭이**(물자 점수 2): 단단한 것을 깨부술 수 있습니다.



시나리오 IV: 경계 너머

첫누렇게 이글거리는 태양이 중천에 뜬 가운데, 당신이 탄 차는 텍사스 남부 샌안토니오 교외의 흙투성이 고속도로를 내달립니다. 아컴을 떠나 멕시코시티를 향해 도로 위에서 보낸 지도 벌써 며칠이나 지났습니다. 멕시코시티에 도착하면 알레한드로의 협력자들로부터, 더 나아가 운이 좋다면 역사 학계에서 알레한드로와 대립하는 타 연구자들로부터 해답을 얻어낼 수 있을지도 모릅니다. 최근 아컴에서의 조사로 많은 것을 밝혀냈으나, 얼마 지나지 않아 추적할 수 있는 실마리가 모조리 사라졌습니다. 당신이 밝혀낸 ‘결사단’조차 아컴에서 거의 종적을 감추고 말았습니다. 다만, 결사단원들로부터 캐낸 얼마 안 되는 정보에 따르면, 그들은 ‘느카이의 연결점’이라는 막강한 힘을 가진 성소를 찾고 있는 듯합니다. 이즈타카 역시 그곳이 결사단의 최종 목적지라고 믿습니다. 언제나처럼 꽁꽁이를 알 수 없는 이 에스틀리 전사는 조수석에 앉아서 한껏 긴장한 듯 스프링마냥 몸을 말고 있습니다. 아무래도 포드 차의 가죽 의자가 불편한가 봅니다.

다음 항목을 순서대로 읽습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 이즈타카와 유대감을 쌓았다면, 대표 조사자는 이즈타카의 임무를 읽습니다. 이즈타카의 행적을 짚지 못했다면, 그 대신 대표 조사자는 조용한 여정을 읽습니다.

이즈타카의 임무: “도착하려면 얼마나 남았나?” 아컴을 떠나온 뒤로 이즈타카는 이 질문만 벌써 뼈 번개입니다. “최대한 빨리 아나후악으로 가야 한다. 오래 걸리면 걸릴수록 결사단 놈들에게 연결점에 도달할 시간만 벌어 줄 뿐이다.” 당신은 이즈타카가 말한 아나후악이란 곳이, 오늘날 멕시코 계곡의 옛 아즈텍 이름임을 알아채고는 한 시간 아래로 멕시코 국경을 지날 거라고 말했습니다. 이즈타카는 팔짱을 낀 채로 이를 악물니다.

당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

조용한 여정: 이즈타카는 멕시코로 향하는 내내 조용히 생각에 잠겨 있습니다. 당신이 아무리 질문을 던져 봐도 침묵과 차가운 시선에 되튕겨나갈 뿐입니다. 이즈타카가 무슨 계획을 짜고 있건 간에, 당신으로선 알 길이 없습니다.

이번 시나리오에서 모든 조사자는 시작 카드가 2장씩 줄어듭니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 잃어버린 유물을 찾아냈다면, 대표 조사자는 웅옹거리는 비전음을 읽습니다. 유물을 잃어버렸다면, 그 대신 대표 조사자는 커져가는 불안감을 읽습니다.

웅옹거리는 비전음: 결사단의 손아귀에서 되찾아 낸 장치는 남쪽을 향해 내달리는 내내, 얇은 침대보에 싸인 채로 차량 뒷좌석 위에서 웅옹거리는 소리를 내고 있습니다. 저 유물의 본질에 대해 좀 더 이해할 수 있을 것만 같습니다.

‘시대의 유물(...일종의 장치 같은 걸까?)’을 자신의 텍에 가진 조사자는 그 카드를 ‘시대의 유물(닥쳐올 일을 방지하다)’과 맞바꿉니다.

커져가는 불안감: 에스틀리 유물을 잃어버렸다는 생각이 머리를 무겁게 짓누릅니다. 분명 학구적인 가치만을 지닌 물건은 아닐 겁니다. 그 안에는 당신이 가능할 수조차 없는 힘이 담겨 있습니다. 유물의 실종 사건 배후에는 분명 베일에 싸인 결사단이 있습니다. 과연 그들의 목적은 무엇일까요?

‘시대의 유물(닥쳐올 일을 방지하다)’을 게임에서 제거합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 알레한드로를 구출했다면, 대표 조사자는 알레한드로의 생각을 읽습니다. 알레한드로가 실종되었다면, 그 대신 대표 조사자는 빈자리를 읽습니다.

알레한드로의 생각: 멕시코를 향해 이동하는 내내, 알레한드로는 일지에 끊임없이 뭔가를 기록해 왔습니다. 연필이 종이 위로 사각거리는 소리는 여정 내내 그의 존재를 상기시켜 줍니다. 그는 뒷좌석에 웅크린 체로 무릎 위에 놓인 일지를 보면서 사색에 잠긴 듯 눈썹을 찌푸립니다. “진짜 문제는 이 ‘결사단’이란 자들이 아닙니다.” 알레한드로가 마침내 결론을 짓듯 말합니다. “저는 어태까지 장치에 새겨진 상형문자를 해독해 봤는데, 아즈텍의 문자도 아니고 마야의 문자도 아니더군요. 메소아메리카 일대에 존속했던 그 어떤 문명의 문자도 아닙니다. 어쩌면 이건 다른 곳에서 유래됐다는 생각이 드는군요. 다른 곳에서 가져왔다는 말입니다. 혹시 이즈타카 양도 그렇게 생각 하진 않습니까?”

그 말을 듣자 진작부터 음울해 보였던 이즈타카의 표정이 한층 어두워집니다. 이즈타카는 눈을 가늘게 뜨고서 알레한드로에게 뒤돌아보지도 않고서 말합니다. “그 힘을 남용해선 안 될 학자 나부랭이들이 ‘그 다른 곳’에서 가져온 바람에 문제가 되었다.” 이 냉담한 답변을 마지막으로 대화는 끝났습니다.

알레한드로의 연줄 덕분에, 멕시코 국경을 넘는 일은 생각보다 수월하게 펼렸습니다. 의심의 눈초리 하나 없는 출입국 관리 직원은 손을 들어 통과 신호를 보냈고, 당신은 잠시 후 멕시코시티로 가는 길에 올랐습니다.

이번 시나리오에서 모든 조사자는 추가로 자원을 2개 더 갖고 시작합니다.

빈자리: 국경 북쪽 인접한 곳에서 차를 세우고 밤 동안 쉬어가기로 합니다. 뒷좌석의 빈자리에 눈이 갑니다. 지금 알레한드로는 어디에 있는 걸까요...

당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

탐험 물자를 확인합니다. 아무 조사자 한 명이 자기 탐험 물자에서, 휘발유 하나에 취소선을 그어야 합니다. 어떤 조사자도 휘발유에 취소선을 긋지 못했다면, **기름 부족**을 읽습니다.

기름 부족: 남쪽으로 여행하는 내내 연료 걱정이 끊이질 않았습니다. 가는 길에 주유소가 눈에 들어올 때마다 몇 차례 재급유를 했지만, 결국 국경 바로 북쪽에서 차가 텔털거리더니 시동이 꺼져 버렸습니다. 당신과 이즈타카는 연료를 얻기 위해 가까운 마을까지 몇 킬로미터나 걸어야 했고, 이로 인해 일정이 몇 시간 이상 지연되고 말았습니다.

이번 시나리오에서 시작 카드를 뽑을 때, 조사자들은 멀리건을 할 수 없습니다.

멕시코시티에 도착한 이후, 당신은 결사단 내지는 연결점과 관련된 정보를 찾아서 동분서주했지만 결과는 참담했습니다. 도시 곳곳에 있는 도서관이나 대학에 보관된 기록물을 죄다 들쑤시 봤으나 이렇다 할 소득이 없었습니다. 멕시코시티에 있는 알레한드로의 옛 동료들을 찾아내지도 못했고, 심지어 학계에서 그와 대립하던 이들까지 당신과 말을 섞기를 거부하는 가운데, 간신히 한 명과 연락이 닿았습니다. 바로 파드마 암리타라는 여인입니다. 그녀는 알레한드로가 아컴으로 오기 전까지 다루던 주제를 연구했다고 합니다. 파드마와 도시 남부에 있는 세련된 라운지에서 범늦게 만나기로 약속을 잡았습니다. 이즈타카는 약간 거리를 두고 앉아, 새로운 정보원을 조용히 관찰하기로 했습니다.

파드마는 알레한드로의 연구에 관해 많은 것을 알고 있었으며, 심지어 느카이의 연결점에 대해서도 들어봤다고 합니다. 하지만 연결점을 찾는 방법에 대해서는 알려줄 의향이 없는 듯합니다. “헛짓거리라니까요. 누구도 발견 못 해요. 그냥 신화에 불과하니까. 그걸 찾겠다고 한 사람이 한둘이 줄 알아요? 죄다 허탕만 쳤지.” 에스틀리 또한 단순한 신화가 아니라 고 당신이 말하자 파드마는 매력적인 미소로 답합니다. “그럴지도 모르죠. 하지만 그 에스틀리라는 게 아직 남아 있다는 말인가요? 수 세기 동안 발견도 되지 않고서?” 파드마가 깔깔거리며 웃습니다. “진짜 시시하네요. 솔직히, 세상천지 그런 이야기를 믿을 진짜 학자가

있을 거라 기대한 건 아니겠죠?” 당신은 이즈타카를 향해 눈을 돌립니다. 팔짱을 긴 채 대화를 엿듣는 그녀의 손톱이 팔뚝 안쪽으로 파고 들어갈 지경입니다. 파드마의 시선이 혼들리더니 입가에 히죽이는 웃음기가 돋습니다. “여하튼, 미안하지만 드릴 정보가 더 없네요. 얼간이들이나 이파위 ‘연구’를 파헤치겠죠. 그럼 먼저 일어나 볼게요. 좋은 하루 되시길.” 파드마는 또 한 번 매혹적인 미소를 흘리고는 자리에서 일어났습니다. 그녀가 떠난 자리에는 달콤한 향이 남았습니다.

파드마가 자리를 떠나자 이즈타카가 당신 옆자리에 앉았고, 당신은 이제 어떻게 해야 할지 그녀와 이야기를 나눕니다. 연이은 실패로 얼룩진 한 주가 지나며 이즈타카의 인내심은 거의 바닥났습니다. 다음으로는 누구와 이야기를 해 볼지 당신이 몇 가지 제안을 해봤으나, 이즈타카는 전혀 집중하지 못하고 생각이 다른 데에 가 있습니다. 호텔로 돌아온 후에도 이즈타카는 내일 할 일을 준비해야겠다며 자기 방으로 쭉 들어가 버렸습니다. 오늘 밤은 푹 쉬기로 마음을 먹은 당신은 얼마 지나지 않아 꿈도 꾸지 않을 정도로 깊은 잠에 몽롱하게 빠져듭니다. 그렇게 잠에 빠져들고 있는 와중에, 이즈타카가 비밀스러운 주문을 읊조리는 소리가 들립니다...

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- (C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 경계 너머, 불안정한 시간선, 독. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 혼돈 주머니에 ♠ 토큰이 2개 이상 있다면, 프나코티 결사단과 어둠의 사교 조우 세트의 모든 카드도 함께 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 혼돈 주머니에 ♥ 토큰이 2개 이상 있다면, 이그의 맹독과 시간의 수호자 조우 세트의 모든 카드도 함께 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 위 둘 다 해당하지 않는다면, 프나코티 결사단과 시간의 수호자 조우 세트의 모든 카드도 함께 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- (C) ‘메트로폴리타나 대성당’, ‘소칼로’, ‘사원 유적’, ‘소치밀코’, ‘차풀테페 공원’, ‘코요아칸’을 플레이 영역에 둡니다. 각 조사자는 ‘소칼로’나 ‘코요아칸’ 중 한 곳을 선택하여 그 장소에서 시작합니다.

- (C) 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 단면 고대 장소 12장과 다음 조우 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: ‘다른 시간대를 비추는 창’, ‘불안정한 시간선’, ‘시간의 균열’, ‘시간의 흐름 속에서 잃어버리다’.

- (C) ‘파드마 암리타’ 적 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- (C) 주요목적 3a와 주요사건 3a를 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 두 카드는 아직 주요목적/주요사건 텍에 포함하지 않습니다.

- (C) 아직 아무 조사자의 텍에 포함되어 있지 않은 ‘중독’ 약점은 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- (C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

- (C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

장소 대체

이번 시나리오를 진행하는 동안, 기존 장소 위에 새로운 장소를 올려놓으라는 지시를 받게 될 것입니다. 이렇게 플레이 상태인 기존 장소 위에 새로운 장소를 올려놓을 때, 새로운 장소가 기존 장소를 대체합니다. 이에 따라 기존 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 이제부터 모두 새로운 장소에 있는 것으로 간주합니다(하지만 장소가 바뀐 것일 뿐, 그것들이 “이동”한 것은 아닙니다). 어느 장소가 플레이 영역을 떠날 때, 그 밑에 다른 장소가 놓여 있는 경우, 밑에 놓인 장소가 플레이 영역을 떠나는 장소를 대체합니다. 이에 따라 플레이 영역을 떠나는 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 이제부터 모두 밑에 놓인 장소에 있는 것으로 간주합니다.

독립 시나리오 모드

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

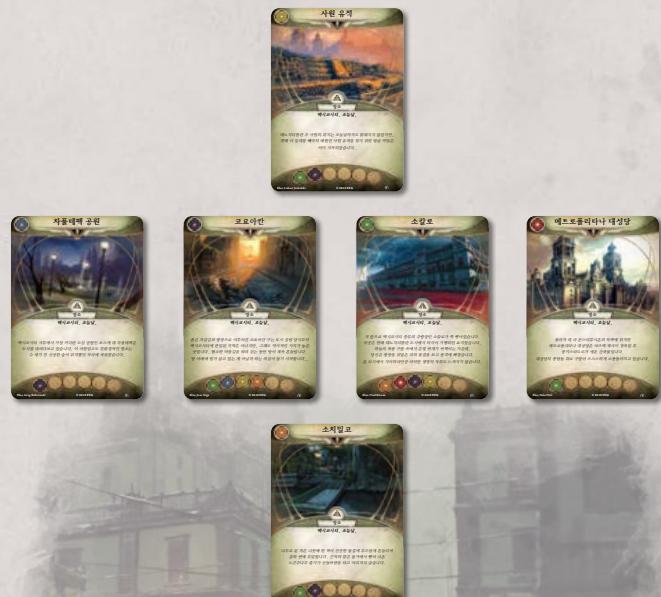
- (C) 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ★.

- (C) 이번 시나리오의 도입부에서 “캠페인 기록지를 확인합니다” 및 “탐험 물자를 확인합니다” 항목을 모두 건너뜁니다.

- (C) 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 다시 눈을 뜨자 익숙한 호텔 방 침대 위로 돌아와 있었습니다. 당신은 손을 들어 침실 커튼을 뚫고 들어오는 햇빛을 가립니다. 이글거리는 빛이 당신의 판자놀이를 뚫고 들어오는 것만 같습니다. 이와 함께 향연기 가닥이 흩어집니다.

제 별로 일어서기가 쉽지 않습니다. 당신의 뇌리에서 속삭임이 들리는 것만 같습니다. 이 모든 것이 당신의 상상의 소산일 뿐이라고, 팬한 걱정이 부추긴 악몽이라고... 광기에 사로잡히지 않으려는 자기방어의 목소리가 들려옵니다. 이를 무시하고 일어나니 공포와 탈진으로 두 다리가 후들거립니다. 당신은 조용히 이즈타카를 부릅니다. 그녀가 어젯밤의 일을 기억이나 할까요. 혹은 처음부터 이즈타카가 그곳에 있었던지조차 모르겠습니다. 이즈타카는 호텔 방문에 등을 대고서 바닥에 쓰러져 있었습니다. 창백한 낯빛을 한 그녀는 의식을 잃은 채 대답하지 못합니다. 걱정에 차 몇 분간 이즈타카를 깨우려 한 끝에 마침내 그녀가 의식을 되찾습니다. 이즈타카는 다급히 정신을 차렸고, 격한 기침을 하면서 신들린 듯이 몸부림을 칩니다. “하늘에 있던 동굴... 핏빛으로 물든 동굴의 아가리, 너도 봤나?”

어젯밤의 사건을 떠올리려니 머리가 지끈거립니다. 당신은 고개를 젓습니다. “그 동굴이 분명 느카이의 연결점으로 이어지는 길이겠지.” 이즈타카가 한 손으로 머리를 꽉 움켜쥔 채 말을 잇습니다. 그녀는 부축해 주려는 당신을 밀어냅니다. “내가 왜 그랬을까? 경계가 많아지고 있다. 약간만 잘못해도 박살 나 버리고 말 텐데.” 이즈타카의 시선이 당신을 향합니다. “널 여기에 끌어들이는 게 아니었다. 하지만 좋은 싫은 이미 얹혀 버렸지. 돌이키기엔 너무 늦었다. 어디서 느카이의 연결점을 찾아야 할지 알 것 같으니 따라와라.”

④ 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 2에 있었다면, 플레이 상태이며 단서가 하나도 없는 테노치티틀란 장소를 모두 승점 더미에 추가합니다.

④ 캠페인 기록지에, X가지 길을 알아냈다라고 기록합니다. X는 승점 더미에 있는 테노치티틀란 장소 개수입니다.

④ 이번 시나리오 동안 ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔었다면:

◆ ‘발루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.

◆ ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 괄호 안 숫자를 고쳐서 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

④ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 승점 더미에 있는 테노치티틀란 장소마다 경험치를 추가로 1씩 더 얻습니다.

④ 막간 III: 손짓하는 밀림으로 이어집니다.

결말 1: 정신이 들기 시작하면서 휘황찬란한 빛의 물결이 쇄도합니다. 다시 금 눈을 떠 보니, 당신은 멕시코시티의 중앙 광장에 누워 있습니다. 머리는 아직도 추락하는 감각에 사로잡혀 빙빙 돋니다. 당신의 뇌리에서 속삭임이 들리는 것만 같습니다. 이 모든 것이 당신의 상상의 소산일 뿐이라고, 팬한 걱정이 부추긴 악몽이라고... 광기에 사로잡히지 않으려는 자기방어의 목소리가 들려옵니다. 이를 무시하고 일어나니 공포와 탈진으로 두 다리가 후들거립니다.

“그 여자... 내가 누군지 알고서 내가 만들어 놓은 균열로 따라온 게 분명하다. 아마도 우리처럼 연결점의 위치를 알고자 했던 거다.” 이즈타카가 알 수 없는 말을 늘어놓습니다. 지난 몇 시간 동안 벌어진 일련의 사건들을 기억해내려 하자 머리가 고통으로 깨질 것만 같습니다. “너도 봤지, 그렇지 않나? 동굴 말이다. 하늘에 있던 그 아가리. 핏빛으로 물든 동굴의 아가리.” 이즈타카가 하늘을 바라보면서 말을 잇습니다. “그 동굴이 분명 느카이의 연결점으로 이어지는 길이겠지.”

시간의 경계 너머에서 무슨 일이 일어난 건지 떠올리기란 쉽지 않았지만, 머릿 속에서 붉은 동굴의 형상이 간헐적으로 떠오릅니다. 당신도 동굴을 봤노라고 이즈타카에게 말하며, 동굴이 느카이의 연결점으로 이어지는 길이란 걸 어떻게 아느냐고 물어봅니다. 이즈타카의 충혈된 눈이 당신을 바라보는 순간, 그녀의 입꼬리가 희미하게 올라가는 것을 연뜻 본 듯합니다. “경계 너머를 엿본단 건... 사실 쉽지 않은 일이다. 그 너머에 있는 시간의 실 가닥 그 자체를 읽는 거니까. 넌 보기보단 제법이구나.” 그녀는 그런 대답에 담긴 모순을 의식했는지 더는 말을 잊지 않습니다. 이즈타카는 당신의 질문에 대답을 하지 않고서 발걸음을 채촉했지만, 듣지 못한 대답이 무엇이었을지 알 법합니다. 희뿌연 연무 같이 산산조각이 난 시간선과 설명할 수 없는 기현상 속에서, 당신은 한 가지 길을 보았습니다. 그것은 “다가올 미래”, 당신이 손에 넣어야 할 미래였습니다.

④ 캠페인 기록지에, X가지 길을 알아냈다라고 기록합니다. X는 승점 더미에 있는 테노치티틀란 장소 개수입니다. X가 3 이상이면, 추가로 이즈타카가 조사자들을 믿는다라고 기록합니다.

④ 이번 시나리오 동안 ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔었다면:

◆ ‘발루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.

◆ ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 괄호 안 숫자를 고쳐서 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

④ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 승점 더미에 있는 테노치티틀란 장소마다 경험치를 추가로 1씩 더 얻습니다.

④ 막간 III: 손짓하는 밀림으로 이어집니다.

막간 III: 손짓하는 밀림

결말 2: 지평선을 따라 드리운 경계선이 어른거리더니 원래 시간대로 돌아가는 길이 눈앞에서 닫히고 말았습니다. 이 환상 속에서 경험해온 초현실적인 연무와 봉 떠다니는 듯한 감각이 점차 사그라질 즈음에야 당신은 이것이 꿈이 아님을 깨닫습니다. 당신은 다른 시간대에 갇히고 말았으며, 이즈타카는 어디에도 보이지 않습니다.

당신이 얼마나 방황했는지 모르겠습니다. 몇 시간이 지나고, 며칠이 되고, 몇 주가 되고... 당신의 정신은 더 이상 벼티지 못합니다. 여기에 영원히 갇혔다는 것을 깨닫자 공포가 밀려듭니다. 절망과 좌절이, 벗어날 수 없는 광기와 쓸쓸함이 마음속에 자리잡습니다. 여기 온 지 얼마나 지났는지조차 더 이상 기억나지 않습니다. 당신은 잠들지도 먹지도 못했습니다.

영원과도 같은 기다림이 지난 후, 갑자기 경계에 금이 가기 시작하더니 곧이어 눈이 멀 정도로 하얀빛이 하늘을 가득 채웁니다. 다시금 눈을 떠 보니, 당신은 멕시코시티의 중앙 광장에 누워 있습니다. 머리는 아직도 추락하는 감각에 사로잡혀 빙빙 돌니다. 이즈타카가 당신을 부축해서 일으켜 세워 주지만, 공포와 탈진으로 두 다리가 후들거립니다. 얼마나 오랜 시간이 지났는지 물어보지만, 이즈타카는 고개를 젓습니다. “그건 중요한 게 아니다. 다시 돌아왔으니까.” 이즈타카의 얼버무리려는 대답에 개의치 않으려 애써 보지만 끊어오르는 분노를 어쩔 수 없습니다. 이즈타카가 당신을 과거 시간대에 두고 떠난 것은 고의일까요? 아니면 사고일까요? 그때 이즈타카가 묻습니다. “너도 놀겠지, 안 그런가? 하늘에 있던 동굴, 펫빛으로 물든 동굴의 아가리 말이다.” 당신의 기억은 안개가 진 듯 흐릿한지라, 명하니 그녀만 바라봅니다. “어쨌든 상관없다.” 이즈타카가 혼자 말을 이어갑니다. “여러서 느카이의 연결점을 찾아야 할지 알 것 같으니 따라와라.”

④ 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 2에 있었다면, 플레이 상태이며 단서가 하나도 없는 템포티틀란 장소를 모두 승점 더미에 추가합니다.

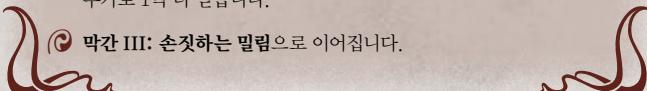
⑤ 캠페인 기록지에, X가지 길을 알아냈다라고 기록합니다. X는 승점 더미에 있는 템포티틀란 장소 개수입니다.

⑥ 이번 시나리오 동안 ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔다면:

- ◆ ‘발루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.
- ◆ ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 팔호 안 숫자를 고쳐서 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

⑦ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빗금을 표시합니다.

⑧ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 승점 더미에 있는 템포티틀란 장소마다 경험치를 추가로 1씩 더 얻습니다.



⑨ 막간 III: 손짓하는 밀림으로 이어집니다.

또 다시 안전한 문명사회를 뒤로하고 남쪽으로 향합니다. 허비할 시간이 없습니다. 느카이의 연결점으로 가는 길은 이전 탐사지에서 그리 멀지 않습니다. 당신은 가죽 장정 일지를 길잡이 삼아 탐사대가 갔던 길을 뒤따라갑니다. 얼마 지나지 않아 사방이 온갖 위협으로 가득찬 밀림 깊숙한 곳으로 들어섰습니다. 어떤 위협은 자연적인 것이지만, 한편으로도 저히 현실에 존재하리라 믿기 힘든 기묘한 위협도 닥쳐옵니다...

다음 항목을 순서대로 읽습니다. 그런 다음, 시나리오 V-A: 고대 문명의 심장부 (1부)로 이어집니다.

탐험 물자를 확인합니다. 아무 조사자 한 명이 자기 탐험 물자에서, 휘발유 하나에 취소선을 그어야 합니다. 어떤 조사자도 휘발유에 취소선을 긋지 못했다면, 기름 부족을 읽습니다.

기름 부족: 불행하게도, 우림 북쪽 가장자리에 이르기까지 십여 킬로미터쯤 남았을 무렵 연료가 다 떨어지고 말았습니다. 시간에 짚기고 있는지라, 재급유를 위해 되돌아가기보다 남은 길을 걸어서 가기로 결정했습니다. 걷다 보니 몇 시간이 더 흘렀지만, 결국엔 또다시 밀림의 처마에 도착했습니다.

다음 시나리오에서 시작 카드를 뽑을 때,
조사자들은 멀리건을 할 수 없습니다.

탐험 물자를 확인합니다. 지도를 가진 조사자가 있다면, 길을 찾았음을 읽습니다.

길을 찾아냈다: 이전 탐사 기록이 표시된 지도 덕분에 길을 잃지 않고 우림을 지나갈 수 있었습니다. 다행히 예상한 시간에 목적지에 도착했습니다.

캠페인 기록지에 조사자들이 앞으로 갈 길을 면밀히 검토했다
라고 기록합니다.

탐험 물자를 확인합니다. 조사자들이 보유한 전체 탐험 물자에서, 조사자 수만큼 비상식량에 취소선을 그어야 합니다. 취소선을 긋지 못한 수만큼 조사자를 선택합니다. 선택된 조사자는 식량 부족을 읽습니다.

식량 부족: 연결점으로 가는 길을 찾아 밀림을 가로지르는 데에 예상보다 시간이 더 걸린 데다, 발걸음을 재촉한 탓에 식량 조달을 위한 사냥이나 채집도 하지 않았습니다. 배에 구멍이라도 뚫린 듯 고통스러운 허기가 엄습해와 정신이 흐트러집니다.

다음 시나리오에서 당신은 자원을 3개 적게 갖고 시작합니다.

탐험 물자를 확인합니다. 약품을 가진 각 조사자는 자신의 탐험 물자에 있는 약품에 취소선을 그어도 됩니다. 이렇게 취소선을 그은 약품 1개마다, 아무 조사자 한 명의 텍에서 '중독' 약점 하나를 제거합니다. 그리고 난 후에도 자신의 텍에 '중독' 약점이 남아있는 모든 조사자는 **독이 퍼지다**를 읽습니다.

독이 퍼지다: 독이 계속해서 당신의 몸속으로 파고 들어가며 장기에게 심각한 손상을 끼칩니다. 끔찍한 고열이 당신의 몸을 태울 듯 하루하루 점점 더 강하게 달아오릅니다. 음식을 먹는 것도 힘겹고, 온몸에서 힘이 모조리 빠져나가는 것만 같습니다.

당신은 육체적 트라우마 1을 겪습니다.

우거진 밀림을 터덜터덜 걸으며 수풀이 무성한 낮익은 사원을 연이어 지나가던 도중, 당신의 예리한 눈이 주변 사원의 돌벽을 따라 새겨진 특이한 문양을 발견했습니다. 가까이서 살펴보니, 얹힌 덩굴과 더불어 들러붙은 흙덩이 아래로 정교한 상형문자가 각인되어 있습니다.

탐험 물자를 확인합니다. 수통을 가진 조사자가 있다면, 그 조사자는 **돌에 새겨진 문양**을 읽습니다.

수통을 가진 조사자가 한 명도 없다면, **돌에 남은 비밀**을 읽습니다.

돌에 새겨진 문양: 당신은 수통을 꺼내서 돌벽에 물을 끼얹고는 흙을 닦아내고 뻣뻣한 덩굴을 적십니다. 조금은 부드려워진 덩굴을 걷어내자 돌에 새겨진 상형문자가 선명하게 드러납니다. 상형 문자의 의미는 아직도 모호하기만 합니다만, 특정한 상형문자 여섯 개가 반복되어 적힌 걸로 미루어 볼 때, 어쩌면 일종의 지침이 아닐까 하는 생각이 듭니다...

다음 시나리오에서 수통을 가진 모든 조사자는 단서를 1개씩 갖고 시작합니다(토큰 저장소에서 가져옵니다).

돌에 남은 비밀: 아무리 안간힘을 써 봐도 맨손으로 말라붙은 흙과 덩굴을 떼어내기는 무리입니다. 어쩔 수 없이 돌에 새겨진 불가사의는 뒤로하고서 사원을 떠납니다.

당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

혼돈 주머니와 캠페인 기록지를 확인합니다. 아래의 항목이 모두 참일 경우, 대표 조사자는 **신뢰 회복**을 읽습니다.

◆ 혼돈 주머니에 **▲ 토큰**이 2개 이상 있다.

◆ 조사자들이 이즈타카와 유대감을 쌓았다.

◆ 이즈타카가 조사자들을 믿는다.

신뢰 회복: 다시 밀림으로 들어온 이튿날 저녁, 당신과 동료들은 흐릿한 모닥불 앞에 둘러앉았습니다. 열기를 쬐면서 눈앞에 놓인 과업의 부담을 잠시나마 내려놓고서 휴식을 취하려던 참에, 이즈타카가 불가로 다가와 맞은편에 앉습니다. 시선을 땅으로 떨군 이즈타카의 어깨는 육중한 부담감을 짊어진 듯이 축 처져 있습니다. "아무래도 사과를 해야 할 것 같다." 이즈타카가 깜박이는 불꽃을 훑어 쳐다보며 말합니다. "넌 현명하고 또한 강인한 모습을 보여주었다. 하지만 난 아무것도 하지 않은 채 명령만 내리고 매 순간 널 위협에 몰아넣기만 했지." 불가에선 길고 평화로운 침묵이 이어집니다. "아마도 인류에게 회망이 있는 게 아니겠나." 이즈타카가 당신의 눈을 바라보면서 숨죽여 말합니다. 당신에게 위안삼아 하는 말인지, 아니면 자기 자신에게도 위안을 주려고 하는 말인지는 분명치 않습니다.

잠시 후 이즈타카가 자리에서 일어섭니다. "그럼 널 믿고 첫 불침번을 맡기겠다. 뱀들을 경계하는 편이 좋을 거다. 놈들도 분명 우릴 찾고 있을 테니까." 그 날 밤, 야영지는 고요하기만 하고, 모닥불이 타닥거리는 소리와 벌레들이 우는 소리만이 밤공기를 채웁니다.

캠페인 기록지에 **이즈타카의 신뢰가 회복되었다**라고 기록합니다.

캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 **▲ 토큰**을 1개 추가합니다.



시나리오 V-A: 고대 문명의 심장부(1부)

도입부 1: 일행이 다시 밀립으로 돌아온 지 여러 날이 지났습니다. 맷닥프리는 위기는 하루가 멀다 하고 점점 더 잣아지고 더욱 위험해졌습니다. 충분한 음식과 물자를 확보하는 일만 해도 무척 고된데, 밀립에 사는 것들이 시시각각 습격해 와 긴장의 끈을 놓을 수가 없었습니다. 다행히도 이전에 탐사대를 공격했던 뱀 인간의 혼적은 어디에도 없습니다. 하지만 밀립 어디엔가 분명 그들이 기다리고 있을 겁니다. 당신을 감시하면서 말입니다.

엿새째 아침, 드디어 입구를 찾았습니다. 거대한 동굴 입구는 나무와 잡목 덩굴 따위로 가려져 있었습니다. 동굴의 아가리가 이렇게나 거대한데도 하마터면 놓칠 뻔했습니다. 동굴 입구 주변으로 여섯 개의 돌기둥이 있고, 돌기둥에 새겨진 흙과 문양마다 붉은빛이 뿐 어져 나옵니다. 당신의 길잡이라면 이 기둥의 정체를 알고 있진 않을까요?

▣ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ 이즈타카와 논의해 보자. ‘이즈타카’가 누군가의 텍에 포함되어 있을 경우에만 이 선택지를 고를 수 있습니다. **도입부 2**로 이어집니다.
- ◆ 알레한드로와 논의해 보자. ‘알레한드로 벨라’가 누군가의 텍에 포함되어 있을 경우에만 이 선택지를 고를 수 있습니다. **도입부 3**으로 건너뜁니다.
- ◆ 탐사 일지를 되짚어 보자. ‘탐사 일지’가 누군가의 텍에 포함되어 있을 경우에만 이 선택지를 고를 수 있습니다. **도입부 4**로 건너뜁니다.
- ◆ 좀 더 알아낼 수 있다면 좋을 텐데... 게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 2: “동굴의 입구에는 침입자를 막아내기 위한 수호 장치가 있다.” 이즈타카가 이상한 말을 하고는, 마치 초자연적인 각각으로 동굴을 조사하려는 듯 눈을 감습니다. “이 기둥들이 바로 열쇠다. 각 기둥이 우리의 지혜와 의지를 시험하지.” 이즈타카가 앞으로 나아가 기둥 하나를 손바닥으로 건드리자, 붉은빛이 더 밝게 불타오릅니다. 이제 보니 기둥의 토대를 따라 난 흙 모양이 이전에 어딘가에서 봤던 문양과 같습니다. 당신은 ‘이곳에 수호 장치가 있다’는 이즈타카의 말을 믿기로 합니다. 분명 어딘가에 수호 장치를 무력화 할 방법이 있을 겁니다...

이번 시나리오에서 ‘이즈타카’를 플레이 영역에 두고 시작합니다.
게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 3: 알레한드로가 여섯 개의 기둥을 세밀하게 살펴봅니다. “아, 이런 일종의 잡금 장치 같습니다. 이걸 좀 보시겠습니까? 기둥에 난 흙이 제대로 정렬되어 있지 않습니다.” 알레한드로가 기둥 하나를 돌리자, 그 기둥 측면에 있던 문양이 변화합니다. “장담컨대, 이 기둥 여섯 개를 올바른 문양으로 배치하지 않고서 동굴에 진입하면 아마 얼마 들어가지도 못할 겁니다. 뭐, 직감이긴 하지만... 어쨌든 더 들어가기 전에 이 일대를 좀 더 살펴보도록 합시다.” 알레한드로의 직감이 지금까지 놀랍게 잘 맞아떨어졌다는 점을 둘이켜보면, 그의 말을 믿는 게 좋겠습니다.

이번 시나리오에서 ‘알레한드로 벨라’를 플레이 영역에 두고 시작합니다.
게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 4: 전 탐사의 일지에 모든 해답이 나와 있지는 않지만, 책장을 넘기다 친숙한 그림을 발견했습니다. 이것은 아컴으로 귀환하지 못한 탐사대원인 로렌조가 그린 것으로, 어느 에스틀리 유적의 벽에 새겨진 각인을 상세하게 옮겨 그린 것이라 합니다. 이 그림에 있는 다수의 문양과 상형문자가 동굴 입구 기둥에도 똑같이 나와 있습니다. 단순한 우연일 리 없습니다. 이 여섯 개의 기둥이 분명 느카이로 가는 열쇠일 겁니다...

이번 시나리오에서 ‘탐사 일지’를 플레이 영역에 두고 시작합니다.
게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

▣ 캠페인 기록지를 확인합니다. 6가지 길을 알아냈다면, 이번 시나리오를 건너뛰고 즉시 결말 1로 진행합니다.

▣ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 시험의 기둥, 고대 문명의 심장부, 우림, 뱀, 탐사, 독. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



▣ ‘크느 얀의 아가리’를 (동굴 입구) 면으로 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘크느 얀의 아가리(동굴 입구)’에서 시작합니다.

▣ 캠페인 기록지를 확인합니다. 시간의 경계를 넘나들었던 여성을 거치면서 크느 얀으로 들어가는 방법을 익혔지만, 아직은 불완전합니다. X가지 길을 알아냈다고 기록된 부분을 확인하여, ‘크느 얀의 아가리’에 자원 토큰을 X 개 올려놓습니다. 이 자원 토큰은 ‘기둥’ 토큰으로 간주합니다.

▣ 이번 캠페인을 진행하는 동안, 이전에 이 시나리오를 플레이한 적이 있으며 이 시나리오의 주요목적 2a에 도달한 적이 있다면, 주요목적 1a를 뒤집어 ‘크느 얀의 아가리’에 올려놓습니다.

▣ 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 단면 밀림 장소 6장과 다음 조우 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: ‘구덩이 함정’, ‘개미 떠다!', ‘야생에서 길을 애다’, ‘물자 부족’.

▣ 다음 유적 장소 3장 중에서 무작위로 1장을 선택합니다: ‘수풀이 무성한 유적’, ‘송곳니의 사원’, ‘돌 제단’. 무작위로 선택한 장소 1장을 탐사 텍에 합친 후 섞습니다. 나머지 장소 2장은 게임에서 제거합니다.

▣ 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 앞으로 갈 길을 면밀히 검토했다면, 방금 무작위로 선택한 장소를 탐사 텍에 합치지 않고, 그 대신 그 장소를 플레이 영역에 둡니다.

▣ 아직 아무 조사자의 텍에 포함되어 있지 않은 ‘중독’ 약점을 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

▣ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

▣ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

독립 시나리오 모드

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

▣ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♀, ♀, ▲, ♀, ♀, ☆.

▣ 고대 문명의 심장부(1부)를 즐길 때, 몇 가지 길을 알아냈는지 조사자들이 결정할 수 있습니다(0~5가지). 알아낸 길이 많을수록 이 시나리오를 더 빠르고 쉽게 즐길 수 있습니다.

◆ 빠르고 간결한 게임을 하려면 4나 5를 선택하세요.

◆ 평범한 게임을 하려면 2나 3을 선택하세요.

◆ 궁극적인 도전을 원한다면 0이나 1을 선택하세요.

▣ 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.

1부가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 탐사를 계속 밀어붙이기엔 밀림에는 너무나도 많은 위험 요소가 도사리고 있습니다. 더 오래 버티다가는 저 기이한 기동들이 당신의 비석이 될 판입니다. 일단은 예기를 떠나서 몇 킬로미터 떨어진 공터에서 암영을 한 후에 돌아오기로 합니다. 결국 기동 앞으로 돌아와 나아갈 길을 열기 위해 문양을 맞춰야 한다는 사실은 변치 않겠지만... 일단 지금은 안전이 우선입니다.

- (C) 시나리오를 시작할 때와 비교해 ‘크느 얀의 아가리’에 놓인 기동 토큰 개수가 늘어났다면, 캠페인 기록지의 X가지 길을 알아냈다에 취소선을 긋습니다. 그런 다음, X가지 길을 알아냈다라고 새롭게 기록합니다. X는 ‘크느 얀의 아가리’에 놓인 기동 토큰 개수입니다.
- (C) 조사자들은 시나리오 V-A: 고대 문명의 심장부(1부)를 다시 진행해야 합니다. 이 시나리오의 게임 준비 과정으로 되돌아갑니다. 캠페인 기록지에는 방금 진행한 게임에서 겪은 트라우마와 바로 위의 항목을 제외하고 어떤 항목도 기록하지 않습니다. 방금 진행한 게임에서는 경험치도 전혀 획득하지 않습니다. 자신의 조사자가 미쳐 버렸거나 사망한 모든 플레이어는 사용 가능한 조사자 중 하나를 선택합니다.
- 결말 1:** 공포를 꾹꾹 씹어 삼키고서 동굴로 발을 내딛습니다...
- (C) 캠페인 기록지에 밀림이 지켜본다라고 기록합니다. 그 옆에 팔호를 치고, 팔호 안에는 승덤 더미에 있는 카드 중에서 복수 X점을 가진 카드의 이름을 모두 기록합니다. “이그의 격노” 아래에는 빗금을 표시하지 않습니다.
- (C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- (C) 조사자들은 시나리오 V-A와 V-B의 사이에 경험치를 소비하거나 조사자 텍의 구성을 변경할 수 없습니다. 즉시 시나리오 V-B: 고대 문명의 심장부(2부)로 이어집니다.

시나리오 V-B: 고대 문명의 심장부(2부)

당신은 가파르고 차가운 돌길을 따라 수 킬로미터를 내려갑니다. 잡석과 파편이 가득한 동굴 조입은 숨막히게 좁았지만, 마침내 평평한 곳에 도달하자 동굴의 진면목이 펼쳐집니다. 동굴의 천장은 머리 위로 하늘 같은 바위의 장막을 드리워 마치 땅 아래에 또 다른 세계가 있는 것만 같습니다. 더욱 광대하고 무시무시한 것은, 찢어진 바위 협곡과 그 위로 원호를 그리며 뻗은 교각 아래로 끝없이 내려가는 지하세계입니다. 이 지하 왕국은 당신이 볼 수 있는 한계 너머까지 뻗어 있는 듯합니다. 과연 이곳은 얼마나 넓은 걸까요? 지금껏 우리가 지구의 전부라고 여겨왔던 지상 세계는 어쩌면 지구에 있는 다른 세계들의 최상층에 불과할지도 모릅니다...

게임 준비

- (C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 크느 얀, 고대 문명의 심장부, 이그의 권속, 이그의 맹독, 잊힌 유적, 치명적인 합정, 독. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- (C) ‘크느 얀의 아가리’를 (동굴 지하) 면으로 플레이어 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘크느 얀의 아가리(동굴 지하)’에서 시작합니다.
- (C) 밀림이 지켜본다 옆 팔호 안에 적힌 모든 카드를 보유 게임에서 찾아옵니다. 이렇게 찾아온 카드를 모두 승점 더미에 추가합니다.
- (C) ‘요스의 하강로’ 장소를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- (C) 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 크느 얀 조우 세트에 포함된 나머지 단면 장소 5장과 다음 조우 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: ‘구덩이 합정’, ‘퇴로가 막혔다’, ‘깊은 어둠’, ‘치명적인 실수’.
- (C) 아직 아무 조사자의 텍에 포함되어 있지 않은 ‘중독’ 약점을 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- (C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.
- (C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

2부가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다): 당신은 일평생 도달해본 적 없는 깊고도 차디찬 지하 세계의 거친 돌바닥에서 정신을 차립니다. 몸을 일으켜 주변을 살피다, 원쪽으로 뻗은 동굴에서 붉은빛이 뿜어져 나오는 것을 발견했습니다. 붉은빛을 따라간 지 몇 분이 지났을까, 마침내 불 밝힌 진입로와 늘어선 기둥이 당신을 반깁니다. 진입로 저 끝으로 화려하고 세밀하게 장식된 문간이 모습을 드러냅니다. 문의 역할을 했을 돌 원판은 옆으로 굴러가 있어서, 문간 너머로 지옥의 왕국이 모습을 드러내고 있습니다.

④ 캠페인 기록지를 확인합니다.

- ◆ 조사자들이 알레한드로를 구출했다면, 결말 1로 이어집니다.
- ◆ 알레한드로가 실종되었다면, 결말 2로 이어집니다.

결말 1: “드디어 도착했습니다! 뱀의 동굴 요스! 밸루시아의 물락으로부터 달아난 저주받은 망명자들의 왕국!” 알레한드로는 환희에 차 두 팔을 치켜들고 눈에 경의를 품은 체 입구를 살핍니다. 도무지 알아들을 수가 없는 말만 읊어 대는 알레한드로의 모습을 보고 있으려니 섬뜩한 느낌이 차오릅니다. 바로 그 때, 무언가가 바닥을 쓸며 다가오는 소리와 함께 갈고리 발톱이 철그렁거리는 소리가 들려와 당신을 놀라게 합니다. 뒤풀의 어둠 속에서 지금껏 본 적 없는 외계 생물들이 모습을 드러냅니다. 3미터 정도의 키에 몸체는 원뿔형이고, 맨 위에는 길이가 제각각인 이상한 촉수 네 개가 달린 기묘한 생물입니다. “어서 오십시오.” 알레한드로가 차분한 목소리로 말합니다. 괴물 하나가 무슨 의사소통이라도 하듯 특정한 패턴으로 갈고리 발톱을 맞부딪치며 응답합니다. 알레한드로가 괴물들에게 명령합니다. “저들의 정신을 수거하십시오. 이제 저들은 쓸모가 없습니다.” 그것이 당신이 인간으로서 기억하는 마지막 장면입니다.

④ 이번 시나리오 동안 ‘밸루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔다면:

- ◆ ‘밸루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 밸루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.
- ◆ ‘밸루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 밸루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 팔호 안 숫자를 고쳐서 ‘밸루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

④ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빅금을 표시합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 시나리오 VI: 기록물의 도시로 이어집니다.

결말 2: 돌문 너머의 동굴로 들어가려는 찰나, 갈고리 발톱이 철그렁거리는 소리가 들려와 당신을 놀라게 합니다. 뒤풀의 어둠 속에서 지금껏 본 적 없는 외계 생물들이 모습을 드러냅니다. 3미터 정도의 키에 몸체는 원뿔형이고, 맨 위에는 길이가 제각각인 이상한 촉수 네 개가 달린 기묘한 생물입니다. 당신은 놈들의 선두에서 있는 사람을 보고 충격에 휩싸입니다. 다른 아닌 알레한드로입니다. 알레한드로가 괴물들에게 명령합니다. “저들의 정신을 수거하십시오. 이제 저들은 쓸모가 없습니다.” 그것이 당신이 인간으로서 기억하는 마지막 장면입니다.

④ 이번 시나리오 동안 ‘밸루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔다면:

- ◆ ‘밸루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 밸루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.
- ◆ ‘밸루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 밸루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 팔호 안 숫자를 고쳐서 ‘밸루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

④ 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 빅금을 표시합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 시나리오 VI: 기록물의 도시로 이어집니다.

시나리오 VI: 기록물의 도시

도입부 1: 그날 이후로 며칠간의 기억이 거의 없습니다. 당신의 의식은 완전히 탈진한 육체에서 깨어났다 사그라들길 반복했습니다. 무슨 일이 벌어진 건지 알아내고자 안간힘을 썼으나 무기력한 정신으로는 어찌할 도리가 없었습니다.

이곳에는 알레한드로와 한때였던 생물들이 거주하고 있습니다. 주름지고 전득거리는 커다란 원뿔형 몸뚱아리에 원뿔 꼭지에는 네 개의 두꺼운 수족 기관이 튀어나와 있습니다. 저들은 무시무시한 모습을 하고 있긴 하지만, 예상과는 달리 당신을 해치려 들지 않았습니다. 처음 며칠간은 구속된 채로 질문을 받았는데, 몇몇 개체는 어찌된 영문인지 당신과 영어로 의사소통할 수 있었습니다. 또 어떤 자들은 미래적인 느낌이 풍기는 기이한 장치를 악기처럼 다루면서 당신의 언어를 재현했습니다. 그걸 들으니 묘하게도 나이팅게일 클럽의 재즈 피아노가 떠올랐습니다. 그때 즈음에 당신은 몸이 뒤바뀌었다는 것을 알아차렸습니다. 지금 당신에게는 건반을 두드릴 손이나 손가락도 없고, 걸어 다닐 다리도 없으며 비명을 내지를 폐도 없습니다. 당신을 붙잡아 온 저 외계 생물들과 같은 몸뚱이가 되어 버린 것입니다. 당신의 본래 육체는 어디로 갔는지 보이지 않습니다.

외계 생물들에게 붙잡혀 있긴 하지만, 저들에게는 당신을 해칠 의도가 없는 듯합니다. 그 보다도 저들은 당신의 사회, 직업, 기술, 생태계, 인간의 몸 등등 광범위한 주제로 온갖 질문을 던져대기만 합니다. 지식에 대한 저들의 갈망은 확고하고도 무한했으며, 평범한 것부터 복잡한 것까지 다채로운 질문을 들이밀었습니다. 그들은 당신이 최대한 풍부한 언어로 기술해 주기를 간곡히 부탁했으며, 당신이 적은 것을 하나하나 방대한 기록서고에 보관해 두었습니다. 이제는 양전히 굴기만 한다면 도시를 자유롭게 돌아다니겠끔 혀락해 주겠다고 합니다.

▣ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 저들에게 협조하고 당신이 아는 것을 모두 알려줍니다. **도입부 2**로 이어집니다.

◆ 협조를 거부하고 나포 행위에 저항합니다. **도입부 3**으로 건너뜁니다.

도입부 2: 당신은 저들에게 협조하면서 자유를 얻기로 했습니다. 이렇게 억류되어 있는 데엔 신물이 나기도 했고, 이 도시를 자유롭게 돌아다니다 보면 다시 원래 시간대로 돌아갈 방법을 찾을 수 있을지도 모릅니다. 당신으로선 저들의 방식이 완전히 생소하기 했지만, 저들은 당신이 질문에 대답해 준 것이 꽤나 기쁜 모양입니다. 몇 날이 지나고, 몇 주가 지나고... 어쩌면 그보다 더 오랜 시간이 흘러갔을지도 모를 무렵, 마침내 저들 중 한명이 당신에게 도시의 복도를 자유로이 돌아다녀도 된다고 말해주었습니다. 대신 몇 가지 제약이 붙었습니다. 당신의 새로운 몸은 저들 종족 구성원의 것이기에 상해를 입혀선 안 되며, 도시를 떠나서도 안 된다는 것입니다. 당신의 구속 장치를 벗겨내고 나자, 저들은 당신이 원뿔형 몸뚱이에 익숙해지는 광경을 호기심 어린 눈길로 바라봅니다.

캠페인 기록지에 조사자들이 이스인에게 협조했다라고 기록합니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 3: 저들은 당신을 납치했을 뿐만 아니라, 당신의 육체에서 정신을 훔쳐내기까지 했습니다. 당신은 납치범들에게 어떠한 대답도 하지 않습니다. 할 수만 있다면 저들의 얼굴에 침이라도 뱉었겠지만, 이런 몸뚱이로 어떻게 침을 뱉는지 알 수가 없을뿐더러 놈들의 유연한 네 개의 촉수 중 어떤 게 얼굴인지조차 모르겠습니다. 구속 장치를 끊어내는 것은 협된 노력이었지만, 그럼에도 당신은 계속 탈출하고자 안간힘을 씁니다. 그러나 이러한 노력도 들키고 마는 바람에 결국엔 놈들 중 한명이 당신을 감시하게 되었습니다. 그런데 저들은 당신이 탈출하지 못하게 막는 것보단 당신이 탈출하려다 사해하지 않도록 하는 데에 더 신경 쓰고 있는 것처럼 보입니다. 붙잡힌 채로 여러 날이 지난 뒤, 당신은 이같은 저들의 대처를 역으로 이용할 방법을 짜냅니다. 당신이 구속된 상태로 격렬히 저항하는 통에, 구속 장치가 당신의 차가운 거죽 살점을 찢었고 끈적이는 점액질의 피가 흘러나왔습니다. 간수수 제발톱을 반복적으로 팽창거리면서 채빨리 다가왔습니다. 놈이 당신의 구속 장치를 푸는 바로 그 순간, 당신은 갈고리 발톱으로 놈의 목쯤 될 거라 생각하는 곳을 강타했습니다. 놈은 고통으로 신음하며 바닥에 고꾸라집니다.

캠페인 기록지에 조사자들이 나포에 저항했다라고 기록합니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

▣ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **기록물의 도시, 요고 소토스의 권속, 짚긴 문, 으스스한 한기, 임습하는 콩포**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



▣ 시작 카드를 뽑기 전에, 모든 조사자는 자신의 텍과 플레이 영역에서 고유 물품 자산(명칭 앞에 *가 표시된 물품 자산)을 모두 찾아서 비플레이 상태로 치워둡니다. 이러한 자산은 지금의 시간대에는 존재하지 않기 때문입니다.

▣ 시작 카드를 뽑기 전에, '알레한드로 벨라'가 누군가의 텍에 포함되어 있다면, 그 조사자의 텍에서 '알레한드로 벨라'를 찾아서 비플레이 상태로 치워둡니다.

▣ 모든 플레이어의 조사자 카드를 '이스인의 육신' 조사자 카드로 대체합니다(다음의 "이스인의 육신"을 참조합니다).

▣ 캠페인 기록지를 확인합니다.

◆ 조사자들이 이스인에게 협조했다면, '취조실(정신 전이실)'을 플레이 영역에 둡니다('정신 전이실'은 '취조실' 장소 카드 3장 중 하나입니다). 모든 조사자는 '취조실(정신 전이실)'에서 시작합니다. 나머지 '취조실' 장소 2장도 잘 섞어서 플레이 영역에 둡니다.

◆ 조사자들이 나포에 저항했다면, '취조실(구금실)'을 플레이 영역에 둡니다('구금실'은 '취조실' 장소 카드 3장 중 하나입니다). 모든 조사자는 '취조실(구금실)'에서 시작합니다. 나머지 '취조실' 장소 2장도 잘 섞어서 플레이 영역에 둡니다.

▣ 캠페인 기록지를 확인합니다.

◆ 조사자들이 이스인에게 협조했다면, 모아둔 조우 세트에서 '이스인 관찰자' 하나를 찾아서 대표 조사자가 위치한 장소에 출현시킵니다(주요목적 1a의 문구에 의해 이 적은 '냉담한' 키워드를 획득하므로, 조사자와 교전하지 않는 상태로 출현한다는 점에 유의하세요). 그런 다음, 모든 조사자는 톤은 저장소에서 단서를 1개씩 가져와 획득합니다.

◆ 조사자들이 나포에 저항했다면, 모아둔 조우 세트에서 '이스인 관찰자' 하나를 찾아서 승점 더미에 둡니다.

▣ '프나코투스의 복도' 3장을 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다). 나머지 장소를 모두 비플레이 상태로 치워둡니다.

▣ '서고 관리자'를 비플레이 상태로 치워둡니다.

▣ '육신을 벗어난 경험' 사본 4장을 모두 비플레이 상태로 치워둡니다.

▣ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

▣ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.



이스인의 육신

이번 시나리오를 준비하면서, 모든 조사자는 자신의 조사자 카드를 ‘이스인의 육신’ 조사자 카드로 대체합니다.

- ◉ 모든 조사자는 자신의 택을 그대로 사용합니다. 하지만 이번 시나리오에서, 조사자들은 ‘이스인의 육신’ 조사자 카드를 사용해야 합니다. 따라서 원래 조사자의 기능을 사용할 수 없습니다.
- ◆ 모든 조사자는 서로를 구별하기 위해 조사자 인물 카드를 그대로 사용합니다.
- ◉ 트라우마로 인해 원래 조사자에게 놓아야 하는 피해 및 공포는 ‘이스인의 육신’ 조사자 카드에 그대로 적용합니다.
- ◉ 당신의 조사자 카드에 부착되어야 하는 카드가 있다면, ‘이스인의 육신’ 카드에 부착합니다. 마찬가지로 조사자 카드 밑에 놓아야 하는 카드가 있다면, ‘이스인의 육신’ 카드 밑에 놓습니다.
- ◉ 이번 시나리오 동안, ‘이스인의 육신’ 카드는 당신의 원래 조사자 카드와 동일한 명칭을 갖는 것으로 간주합니다. (예시: 당신이 ‘웬디 애덤스’를 플레이하고 있다면 이번 시나리오 동안 당신의 ‘이스인의 육신’ 카드 명칭을 ‘웬디 애덤스’인 것처럼 간주합니다.)
- ◉ ‘이스인의 육신’ 카드에는 기록물의 도시 조우 세트 아이콘이 그려져 있습니다. 따라서, 별도로 명시되지 않은 한 기록물의 도시 외의 다른 시나리오에서는 사용할 수 없습니다.

독립 시나리오 모드

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

- ◉ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♦, ♦, ▲, ▲, ♣, ♣, ★.

- ◉ 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다): “알레한드로, 지금 무슨 짓...?” 당신은 갑자기 비명을 내치릅니다. 간호사가 당신을 내려다보며 작은 손전등으로 당신의 눈을 비춰봅니다. 당신은 간호사를 밀쳐내고 일어서지만, 그저 혼란스럽고 감각이 명하기만 합니다. 간호사의 만류를 뿌리치고 당신은 힘없이 비틀거리며 방문을 엽니다. 이곳은 병원입니다. 새하얀 복도에서는 소독약을 비롯한 갖가지 약품 냄새가 희미하게 풍깁니다. 방금 전까지 당신은 어떤 지하 동굴을 헤매고 있었는데... 아니, 그마저도 기억이 잘 나지 않습니다.

“환자분? 돌아오세요, 안정을 취하셔야 한다고요!” 간호사가 소리치며 당신의 팔뚝을 붙잡고 침대로 끌고 돌아갑니다. 당신이 그토록 짧은 순간에 지하에서 병원까지 순간이동한 충격을 떨쳐내는 동안, 간호사가 당신을 자세히 진찰합니다. “알레한드로란 사람이 누군가요?” 간호사가 묻습니다. 하지만 기억을 떠올리려 애써봐도 그런 이름은 전혀 기억나지 않습니다.

당신이 갑자기 병원에 나타났는데도 간호사는 전혀 놀란 기색이 없습니다. 당신이 병원에 어떻게 오게 된 건지 간호사에게 물어봅니다. “무슨 말씀이시죠? 제 별로 어젯밤에 세인트 메리 병원에 입원하셨는데, 기억 안 나세요?” 전혀 기억나지 않습니다. 이제는 슬슬 걱정되기 시작합니다. “솔직히 말하자면, 좀 이상해 보이긴 했어요. 특이한 발음으로 말씀하셨는데, 영어가 모국어가 아닌 사람이 말하는 것처럼 느껴졌던가? 지금 보니 어제는 좀 과하게 취하셨나 보네요.” 간호사는 의문에 찬 당신의 표정을 보고는 미소를 짓습니다. “걱정 말아요. 요즘엔 환자분 같은 사람이 많았거든요. 바며 주점이며 지금은 다시 호황이잖아요.”

당신은 거울에 비친 얼굴을 봅니다. 당신의 얼굴은 기억 속 모습보다도 더 피곤하고 늙어 보입니다. 뭔가 중요한 것이 있을 텐데 도무지 기억나지 않아 찢찝하기 이를 데 없습니다. 모든 것이 흐릿하고 모호하기만 합니다. 그렇게 잠시 앉아 있던 도중, 갑자기 간호사의 마지막 말이 뇌리에 박힙니다. “...바며 주점이며 지금은 다시 호황이잖아요...” 당신은 간호사 쪽으로 돌아보면서 올해가 몇 년도인지 묻습니다. 그녀의 대답이 두렵습니다.

“올해요? 1934년이잖아요. 이런, 어젯밤에 얼마나 퍼마신 거죠?” 간호사가 길걸거리며 웃습니다.

▣ 캠페인 기록지에 조사자들의 기억이 지워졌다고 기록합니다.

▣ 모든 조사자는 미칩니다.

▣ 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

결말 1: 당신은 차디찬 동굴 바닥에서 깨어났습니다. 시공간을 가로지른 여행으로 인해 머리가 지끈거리고 어지럽습니다.

▣ 주요목적 2b를 참조하여, 이번 시나리오에서 완수한 임무 개수를 확인합니다.

◆ 임무 6개를 모두 완수했다면, 캠페인 기록지에 **의식 전이 과정이 완벽했다**라고 기록합니다. 지구의 비밀에 관한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 4씩 얻습니다.

◆ 임무를 5개 완수했다면, 캠페인 기록지에 **의식 전이 과정이 성공적이었다**라고 기록합니다. 지구의 비밀에 관한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

◆ 임무 4개를 완수했다면, 캠페인 기록지에 **의식 전이 과정이 역효과를 낳았다**라고 기록합니다. 지구의 비밀에 관한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.

◆ 임무를 3개 완수했다면, 캠페인 기록지에 **의식 전이 과정이 어마어마한 역효과를 낳았다**라고 기록합니다.

▣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

▣ 막간 IV: 포로가 되었던 자들로 이어집니다.



막간 IV: 포로가 되었던 자들

다음 항목을 순서대로 읽습니다. 그런 다음, 시나리오 VII: 요스 깊은 곳으로로 이어집니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 의식 전이 과정이 역효과를 낳았다 면, 각 조사자는 혼돈 주머니에서 무작위로 혼돈 토큰을 1개 공개합니다. 그리고 아래의 목록을 확인하여 당신의 실수가 어떤 부작용을 낳았는지 확인하세요. 의식 전이 과정이 어마어마한 역효과를 낳았다면, 각 조사자는 혼돈 주머니에서 무작위 혼돈 토큰을 1개 대신 2개 공개합니다. 그리고 아래 목록에서 뽑은 토큰 2개에 해당하는 항목을 확인하여, 보다 아래쪽에 있는 항목을 선택합니다(선택하지 않은 다른 항목 하나는 무시합니다).

- (C) ★ 또는 +1 토큰을 공개한 모든 조사자는 부정적인 효과를 받지 않습니다.
- (C) +1 외의 다른 숫자, 또는 ♡ 토큰을 공개한 모든 조사자는 '육신을 벗어난 경험' 약점을 획득합니다. 획득한 약점은 자신의 텍에 추가해야 합니다.
- (C) ♀, ♂, ♪, ♫ 토큰을 공개한 모든 조사자는 캠페인이 끝날 때까지 자신의 조사자 카드 대신 '이스인의 육신' 카드를 사용해야 합니다. 또한 '육신을 벗어난 경험' 약점을 획득합니다. 획득한 약점은 자신의 텍에 추가해야 합니다.

혼돈 주머니와 캠페인 기록지를 확인합니다. 아래의 항목이 모두 참일 경우, 대표 조사자는 정신을 되찾다를 읽습니다. 아래의 항목 중 하나라도 참이 아닐 경우, 대표 조사자는 영원히 잃다를 읽습니다.

- ◆ 혼돈 주머니에 ♡ 토큰이 2개 이상 있다.
- ◆ 조사자들이 알레한드로를 구출했다.
- ◆ 지난 시나리오가 끝날 때, '서고 관리자'를 조종하는 조사자가 있었다.

정신을 되찾다: 당신은 주변을 둘러봅니다. 일행을 습격했던 외계 생물은 어디에도 보이지 않고, 알레한드로는 땅바닥에 누워서 정신을 차려가고 있습니다. 놀랍게도 알레한드로 역시 당신만큼이나 혼란스러워 보입니다. 처음에는 이전 탐사대나 에스틀리 유물에 대해서 아무것도 떠올리지 못하는 것처럼 보이더니, 드디어 기억해낸 듯 갑자기 눈동자에 불꽃이 트습니다. 알레한드로가 당신의 어깨를 꽉 붙잡고는 몇 년 만에 처음 본 것처럼 당신을 바라봅니다. "이제 다 기억나요! 그 외계 생물과 전 가끔씩 정신을 공유하곤 했어요. 놈은 에스틀리의 유물을 찾고자 했는데, 그 목적까지는 모르겠어요." 갑자기 기억이 돌아오는 통에 어지러운지, 알레한드로는 등 뒤의 돌벽에 기대어 쓰러집니다. "당신은 항상 절 믿어줬죠. 놈이 저를 조종할 때조차 말이에요. 그 참담한 구렁텅이에서 절 구해주고 인간성마저 되찾게 도와주었군요. 이걸 다 어떻게 갚아야 할지." 알레한드로가 갑작스럽고도 강렬한 결의에 차서 당신의 손을 잡고 격하게 흔듭니다. "우리 함께 이 모든 걸 바로잡도록 합시다. 그리고 나서 우리가 본 것을 세상에 알리는 거예요!"

캠페인 기록지에 알레한드로가 기억을 되찾았다고 기록합니다.
캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♡ 토큰을 1개 추가합니다.

영원히 잃다: 당신은 주변을 둘러봅니다. 일행을 습격했던 외계 생물과 알레한드로는 어디에도 보이지 않습니다. 알레한드로가 얼마나 오랫동안 그들과 함께였는지, 또 왜 그랬는지 의문스럽습니다. 아마도 영역 알 수 없을 겁니다. 하지만, 언젠가 다시 알레한드로를 마주할 거란 예감이 듭니다.

캠페인 기록지에 알레한드로와 척이 졌다라고 기록합니다.
누군가의 텍에 '알레한드로 벨라'가 있다면, 그 조사자는 캠페인이 끝날 때까지 '알레한드로 벨라'를 자신의 텍에서 제거합니다.

석조 입구 맞은편의 좁은 계단은 영원히 이어질 것처럼 길지만 합니 다. 침침한 붉은빛은 동굴 아래쪽 깊숙한 곳으로부터 뿐어져 나오고 있지만, 아무리 계단을 내려가 본들 불빛은 조금도 밝아지지 않습니다. 발걸음을 떼 때마다 불빛이 물러나는 것처럼 느껴지는 게, 마치 당신의 끈기를 조롱하는 것만 같습니다. 잠시 후, 당신의 발걸음은 작은 바위 턱에 조성된 석조 판문 앞에서 막혀버렸습니다. 판문에는 친숙한 문양이 그려져 있지만 긴 세월이 흘러 풍화되어 열어져 버렸고, 이상하게 변색된 점액질이 스며 나오고 있습니다.

탐험 물자를 확인합니다.
분필을 가진 조사자가 있다면, 그 조사자는 길이 열렸다를 읽습니다.
그렇지 않으면, 대표 조사자는 길이 닫혔다를 읽습니다.

길이 열렸다: 순간 예전 기억이 번개처럼 뇌리를 스칩니다. 당신은 탐사 일지를 뒤적인 끝에, 돌문에 새겨진 문양이 에스틀리 유적의 것과 유사하다는 점을 확인했습니다. 일지의 그림을 참조하여 돌문에 있는 문자를 분필로 복원하자, 돌문에 난 흠에서 환한 빛이 더져 나옵니다. 돌문이 스스로 들렸고, 일행은 앞으로 나아갈 수 있게 되었습니다.

당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

길이 닫혔다: 나아갈 방법을 도무지 찾을 수가 없습니다. 여러 가지 대책을 논의해 본 결과, 힘으로 여는 만만이 해답이라는 결론에 도달했습니다. 돌을 들어올리는 데 온 힘을 다하는 건 물론이고, 한 사람이 지나갈 때마다 계속 돌문을 밭치고 있어야 했습니다. 쉬운 일이 아니었습니다. 온몸이 부서질 것만 같습니다.

다음 시나리오에서 시작 카드를 뽑을 때,
조사자들은 멀리건을 할 수 없습니다.

탐험 물자를 확인합니다. 조사자들이 보유한 전체 탐험 물자에서, 조사자 수만큼 비상식량에 취소선을 그어야 합니다. 취소선을 긋지 못한 수만큼 조사자를 선택합니다. 선택된 조사자는 식량 부족을 읽습니다.

식량 부족: 몇 시간이 지났을 무렵, 도무지 나아갈 수 없을 만큼 진이 빠졌습니다. 한 걸음 떼 때마다 온몸에 지독한 고통이 엄습합니다. 이 황폐한 동굴에서 먹을 것이라고는 가끔씩 솟아 있는 경체불명의 벼섯뿐입니다. 마음속에서는 이걸 먹어 보고 싶은 욕望去 얻청나게 일었지만, 이중에서 식용 벼섯과 독벼섯을 제대로 구분할 수 있을지 확신이 서질 않습니다...

다음 시나리오에서 당신은 자원을 3개 적게 갖고 시작합니다.

탐험 물자를 확인합니다. 약품을 가진 각 조사자는 자신의 탐험 물자에 있는 약품에 취소선을 그어도 됩니다. 이렇게 취소선을 그은 약품 1개마다, 아무 조사자 한 명의 텍에서 '중독' 약점 하나를 제거합니다. 그리고 난 후에도 자신의 텍에 '중독' 약점이 남아있는 모든 조사자는 독이 피지다를 읽습니다.

독이 피지다: 독이 온몸으로 퍼져갑니다. 피부는 창백해지고 오한과 발열이 올라 온몸이 땀으로 흥건합니다. 한 발 때는 것조차 고여이고, 기진맥진한 상태에서도 밤에 잠들지 못합니다. 독이 당신의 목숨을 앗아가기까지 얼마 남지 않은 듯합니다.

당신은 육체적 트라우마 1을 겪습니다.

수백 개의 계단을 지나 또다시 수백 개의 계단을 내려간 후, 당신은 잠시 멈춰서 쉬기로 합니다. 하늘이 보이지 않으니 도무지 시간을 가늠할 수가 없습니다. 체내 시계도 고장나버렸고, 그저 시계를 확인해 지금이 밤이라는 것을 알 수 있을 뿐입니다. 평평한 바위 턱이 보이지 않기에, 일행들은 각자 떨어져 좁은 계단 한 칸씩에 자리를 잡고 잠을 청합니다.

탐험 물자를 확인합니다. 담요를 가진 조사자들은 **평온한 수면**을 읽습니다. 담요가 없는 조사자들은 **뒤척이는 밤**을 읽습니다.

평온한 수면: 침대가 간결하긴 하지만, 그래도 동굴에 펴져 있는 짜늘한 냉기를 막을 수 있는 담요라도 있는 게 다행입니다. “아침”이 왔을 무렵에도 몸은 잠을 더 원했으나, 가능한 한 빨리 느카이의 연결점을 향해 나아가야 한다는 것을 알기에 몸을 일으킵니다...

당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

뒤척이는 밤: 잠조차 쉽게 찾아오지 않습니다. 그 무엇으로 막아봐도 지하 동굴의 쓰라린 냉기가 파고들기 일쑤여서, 몇 시간 동안 누워서 오들오들 떨다가 마침내 진이 빠지고 말았습니다. 한 시간 정도 간격을 두고 잠에서 깨길 거듭 했고, 몸을 움직일 때마다 계단에서 굴러떨어질 뻔합니다. “아침”이 왔을 무렵, 당신은 오히려 전날 밤보다 더 극심한 피로감을 느낍니다.

당신은 정신적 트라우마 1 또는 육체적 트라우마 1을 겪습니다
(둘 중 하나를 당신이 선택합니다).

시나리오 VII: 요스 깊은 곳으로

도입부 1: 잠에서 깨지 몇 시간이 지나고, 고된 내리막길을 따라간 끝에 드디어 끝에 보이기 시작합니다. 한 발짝 한 발짝 디딜수록 계단 맨 아래에서 나오는 붉은빛은 더 밝아집니다. 돌바닥은 마침내 평평해졌고, 좁지만 했던 동굴 경사로 끝에 광대하면서도 미로처럼 뻗은 복잡한 동굴계가 드러납니다. 동굴 곳곳에는 당신이 전혀 알지 못하는 거대한 도시의 유적이 흘어져 있습니다. 정교하게 지어진 석조 건축물은 오랫동안 버려져 세월에 풍화되었지만, 그럼에도 이곳에는 당신이 감히 가늠할 수 없을 만큼 깊은 역사가 있을 것이라는 직감이 듭니다. 질문을 하려고 돌아어서 이즈타카를 보자, 그녀의 눈에서 노란빛이 나고 동공이 뱀처럼 좁게 오므라든 것이 보입니다. “요스... 이곳이 바로 밸루시아의 마지막 도피처다...” 이즈타카가 조용히 읊조립니다.

바로 그때, 끔찍한 포효가 동굴에 메아리칩니다. 동굴 벽과 바닥이 어마어마한 힘으로 흔들리고, 이 일대에 스민 붉은빛이 한층 밝아집니다. 사방의 굴에서 쉬쉬거리는 뱀 소리가 물결치듯 밀려옵니다. 이즈타카는 낭떠러지 가장자리까지 걸어가 헤아릴 수 없는 무서개를 내려다봅니다. “그가 여기 있다. 그 존재가 느껴진다. 뱀의 아버지, 이그가...”

캠페인 기록지를 확인합니다.
조사자들이 자신만의 방법을 찾아 나섰다면, **도입부 2**로 이어집니다.
이즈타카의 신뢰가 회복되었다면, **도입부 3**으로 건너뜁니다.
둘 다 해당하지 않으면, **도입부 4**로 건너뜁니다.

도입부 2: 이즈타카에게 내밀한 목적이 있었던 사실을 이제야 알게 되었습니다. 알레한드로도 마찬가지였지만, 둘 다 각자의 목적을 달성하기 위해 당신을 진실로부터 밀어내고 이용한 겁니다. 당신은 불시에 이즈타카를 향해 무기를 앞세워, 그녀를 붙잡고 대답을 요구합니다. “이그는 느카이의 연결점으로 유물을 가져오길 원하고 있다.” 이즈타카가 염려스러운 듯 대답하더니, 점점 그녀의 눈이 밝게 빛나고 피부 위로는 비늘이 돋칩니다. 당신은 눈을 가늘게 뜨고서 이즈타카가 탈아나지 못하도록 낭떠러지 가장자리로 몰아넣습니다. “유물이 결사단의 손에 들어가게 둘 수 없다. 그것만은 안 돼... 밸루시아의 영광을 되찾아야 한다. 이그가 나를 불렀으니, 그의 부름에 답해야만 한다.” 당신이 채 반응하기도 전에, 이즈타카는 낭떠러지 아래 깊은 곳으로 제 몸을 내던집니다.

캠페인 기록지에 **이즈타카와 척이 졌다**라고 기록합니다.
캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 **토큰**을 1개 추가합니다.
게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 3: 당신은 이즈타카에게 다가가 그녀의 어깨에 손을 올립니다. 이즈타카는 심호흡을 하더니 돌아서서 당신을 봅니다. 부끄러운 듯 시선을 아래로 멀군 이즈타카의 눈동자에서 노란빛이 가시더니 다시 원래 색깔로 돌아왔습니다. “미... 미안하다. 너를 파멸로 몰아넣었구나. 이그가 오래전 날 불렀고, 우리 유산과 우리 민족에 대해 말했다. 나는 저 금껏 기꺼이 그 명령을 따라왔다.” 이즈타카가 주먹을 꽉 쥐고 당신을 바라봅니다. “하지만 이젠 내가 잘못했던 걸 안다. 인류는 지구에서 제 시간을 누릴 자격이 있다. 인류의 시대가 그보다 더 강대한 존재들로부터 전해져 내려온 것일지는 몰라도, 인류의 시대는 오롯이 자신들의 것이지 다른 존재의 것이라 할 수 없다.” 이즈타카가 하는 말을 온전히 이해하진 못하더라도 그 의미는 가늠할 수 있었습니다. 이즈타카의 정체가 무엇이든 간에, 그녀는 당신의 편입니다. 이즈타카와 당신 사이에서 찬찬한 침묵이 흐르고, 굳이 입에 담진 않아도 유대감이 서로를 하나로 묶습니다. 잠시 후 이즈타카가 침묵을 깨고 말합니다. “연결점으로 가자. 뱀들이 유물을 손에 넣지 못하게 막아야 한다.” 당신은 고개를 끄덕여 답합니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 4: 어안이 병벙해진 당신은 어찌할 줄 모르고 주저합니다. 이즈타카의 진정한 동기는 무엇일까요? 왜 그녀는 당신을 여기까지 데리고 온 걸까요? 당신이 미쳐 반응하기도 전에 이즈타카가 활을 끌어당겨 당신의 가슴팍에 화살을 거둡니다. “지금까지 도와줘서 고맙다.” 이즈타카가 통명스럽게 말합니다. “하지만 이제 갈라설 시간이구나. 이그가 나를 불렀으니, 그의 부름에 답해야만 한다.” 이즈타카의 노란 눈이 가느다랗고 밝게 빛납니다.

캠페인 기록지에 **이즈타카와 척이 졌다**라고 기록합니다.
누군가의 텍스트에 ‘이즈타카’가 있다면, 그 조사자는 캠페인이 끝날 때까지 ‘이즈타카’를 자신의 텍스트에서 제거합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 유물을 잃어버렸다면, **도입부 5**로 이어집니다.
조사자들이 잃어버린 유물을 찾아냈다면, **도입부 6**으로 건너뜁니다.

도입부 5: “당장 이곳을 떠나라. 이건 우리의 싸움이지 인류가 끼어들 싸움이 아니다. 결사단이나 너희가 우리 계획을 망치게 둘 순 없다. 이렇게나 목전에 다가왔는데, 방해받을 순 없다.” 아주 짧은 한 순간 이즈타카의 손이 흔들리고, 그녀가 다시금 두 눈을 깜빡입니다. 무언가가 마음을 짓눌려 그녀를 망설이게 만든 게 분명합니다. 마침내 이즈타카가 다시 말합니다. “이제 여길 떠나라. 내가 마음을 바꾸기 전에. 살고 싶다면 따라오지 마라. 다음엔 가차없을 테니까.” 이즈타카가 재빨리 떠납니다. 그녀는 시야에서 완전히 사라질 때까지 계속 당신을 주시했습니다. 이즈타카는 따라오지 말라고 경고했지만 다른 도리가 없습니다. 당신이 손을 놓는다면 그 누가 인류를 구하겠습니까?

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 6: “이제 무기를 내려놓아라.” 배신감에 가슴이 조여오고 분노와 좌절감이 온몸을 휘감습니다. 달아나야겠다는 생각이 뇌리를 스쳤으나, 이즈타카의 활 솜씨는 이미 잘 알고 있습니다. 이렇게 조준을 하고 있다면, 당신은 두 걸음도 못 가서 죽어 널브러질 것입니다. 시키는 대로 할 수밖에 없습니다. 무기가 하나하나 땅에 떨어지면서 짹그랑 소리를 냅니다. “좋아. 이제 유물을 넘겨라.” 당신은 얼굴을 징그린 채로 이즈타카에게 다가가 유물을 건넵니다.

탐험 물자를 확인합니다. 주머니칼을 가진 조사자가 있다면, 그 조사자는 **도입부 7**을 읽습니다. 그렇지 않으면, **도입부 8**로 건너뜁니다.

도입부 7: 이즈타카가 유물에 손을 뻗는 순간, 당신은 숨겨두었던 주머니칼을 뽑아서 불시에 이즈타카의 팔뚝 깊숙한 곳을 긁습니다. 피가 당신의 가슴팍에 튀고, 이즈타카는 팔을 부여잡으며 고통으로 비틀거릅니다. 이즈타카의 뒤풀자치가 낭떠러지 가장자리를 던는 순간, 무게중심을 잃은 그녀가 절벽에서 굴러떨어지며 비명을 지릅니다. 비명 소리는 빠르게 멀어져 갑니다. 방금 일어난 사태의 충격을 떨쳐내기도 전에, 또 한 번 어마어마한 포효가 동굴을 채우고 지축이 흔들립니다. 당신은 물건을 챙겨 들고 계속해서 길을 따라 내려갑니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 8: 이즈타카가 유물을 받아 챙깁니다. 그녀의 손등은 단단한 비늘로 덮여 있습니다. 당신은 몇 걸음 뒤로 물러서면서, 분노에 차 손이 하얗게 되도록 주먹을 꽉くなります. “이제 여길 떠나라. 내가 마음을 바꾸기 전에.” 이즈타카가 말합니다. “살고 싶다면 따라오지 마라. 다음엔 가차없을 테니까.” 이즈타카가 재빨리 떠납니다. 그녀는 시야에서 완전히 사라질 때까지 계속 당신을 주시했습니다. 이즈타카는 따라오지 말라고 경고했지만 다른 도리가 없습니다. 당신이 손을 놓는다면 그 누가 인류를 구하겠습니까?

캠페인 기록지의 조사자들이 잊어버린 유물을 찾아냈다며 취소선을 긋습니다.
캠페인 기록지에 유물을 잊어버렸다라고 기록합니다.

누군가의 텍에 ‘시대의 유물’이 있다면,
캠페인이 끝날 때까지 그 조사자의 텍에서 ‘시대의 유물’을 제거합니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 요스 깊은 곳으로, 이그의 권속, 이그의 맹독, 탐사, 잊힌 유적, 독. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 캠페인 기록지의 ‘이그의 격노’ 아래에 있는 빛금 개수를 확인합니다.

◆ 빛금이 0개면, 모아둔 조우 카드에서 ‘구덩이 감시자’ 사본 전부와 ‘이그’를 찾습니다. 찾아온 모든 카드를 게임에서 제거합니다.

◆ 빛금이 1~5개면, 아무 변경 사항이 없습니다.

◆ 빛금이 6~10개면, 주요사건 1a를 게임에서 제거합니다. 게임은 주요사건 2a에서 시작합니다.

◆ 빛금이 11~14개면, 주요사건 1a, 2a를 게임에서 제거합니다. 게임은 주요사건 3a에서 시작합니다.

◆ 빛금이 15~17개면, 주요사건 1a, 2a, 3a를 게임에서 제거합니다. 게임은 주요사건 4a에서 시작합니다.

◆ 빛금이 18~20개면, 주요사건 1a, 2a, 3a, 4a를 게임에서 제거합니다. 게임은 주요사건 5a에서 시작합니다.

◆ 빛금이 21개 이상이면, 주요사건 1a, 2a, 3a, 4a, 5a를 게임에서 제거합니다. 게임은 주요사건 6a에서 시작합니다.

(C) 단면 장소 카드 10장을 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다. 그중에서 ‘요스의 계단’을 제외하고 1장을 무작위로 뽑아 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 방글 플레이 영역에 둔 장소에서 시작합니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 발루시아의 선봉장이 살아 있다면, 보유 게임에서 ‘발루시아의 선봉장’을 찾아와 치워 둡니다. 단, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다 옆에 팰호로 표시된 숫자만큼 이 적에게 피해를 올려놓습니다.

◆ 주요사건 5a 또는 6a에서 시작한다면, 치워 두었던 ‘발루시아의 선봉장’ 적을 추격 영역에 둡니다(다음의 “추격”을 참조합니다).

(C) ‘이그’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

◆ 주요사건 6a에서 시작한다면, 치워 두었던 ‘이그’ 적을 추격 영역에 둡니다.

(C) 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 치워 두었던 ‘요스의 계단’ 장소를 가져오고, 그 외의 치워 두었던 나머지 단면 장소 중에서 무작위로 4장을 더 선택하여, 총 5장을 함께 섞어 한 더미로 만듭니다.

(C) 시나리오 참조 카드의 “현재 깊이” 칸에 자원 토큰을 1개 올려놓습니다. 이번 시나리오가 끝날 때까지, “현재 깊이” 칸에 놓인 자원 개수를 현재 깊이라고 부릅니다(다음의 “깊이”를 참조합니다).

(C) ‘시대의 유물(과거를 되찾다)’을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) 아직 아무 조사자의 텍에 포함되어 있지 않은 ‘중독’ 약점은 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

(C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

깊이

이번 시나리오를 진행하는 동안, 시나리오 참조 카드의 ‘현재 깊이’ 칸에 놓인 자원 개수를 현재 깊이라고 부릅니다. 조사자들이 주요목적 1을 완수하여 요스 더 깊은 곳으로 내려가면, 현재 깊이에 자원을 1개 추가합니다. 조사자들이 모두 쓰러지거나 특정 깊이에 도달할 때까지 계속해서 게임을 진행합니다. 요스 더 깊은 곳으로 내려갈수록 모험은 점점 위험천만해집니다. 하지만 더 깊은 곳에 도달할수록 조사자들은 더욱 유리한 결말을 맞이하게 됩니다.

현재 깊이 자체는 어떠한 게임 효과도 갖지 않습니다. 현재 깊이에 따라 일부 조우 카드의 효과가 바뀌기도 하고, 더 위험해지기도 합니다.

추격

이번 시나리오에 등장하는 몇몇 카드에는 “추격 영역”이라는 용어가 언급되어 있습니다. 추격 영역은 주요목적 텍과 주요사건 텍 근처에 있는 비플레이 영역으로, 적들은 카드의 효과를 통해 추격 영역을 드나들 수 있습니다. 일반적으로, 조사자들이 한층 깊이 내려갈 때마다 플레이 영역에 있던 적들은 추격 영역으로 이동합니다. 추격 영역은 비플레이 영역이지만, 적이 추격 영역으로 이동할 때에는 각 적에 놓여 있던 토큰과 부착물을 그대로 유지한 채 이동합니다.

추격 영역에 있는 적을 “추격 중인 적”이라고 부릅니다. 추격 중인 적은 비플레이 상태로 간주하며, 플레이어 카드나 조사자의 행동에 의한 어떠한 영향도 받지 않습니다. 하지만, 추격 중인 적은 여러 가지 카드 효과에 의해서 다시 플레이 영역에 들어올 수 있습니다.

독립 시나리오 모드

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

(C) 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ♦, ♦, ▲, ▲, ♡, ♡, ★.

◆ 도입부를 진행하는 동안 혼돈 주머니의 구성은 바꾸지 않습니다.

(C) 조사자들이 자신만의 방법을 찾아 나서지 않았다.

(C) 이츠타카의 신뢰가 회복되지 않았다.

(C) 유물을 잃어버렸다.

(C) “이그의 격노” 아래에 있는 벗금 개수를 조사자들이 정할 수 있습니다. 벗금 개수가 적을수록 이 시나리오를 더욱 쉽고 안전하게 즐길 수 있습니다.

◆ 안전하고 쉬운 게임을 하려면 0이나 5를 선택하세요.

◆ 평범한 게임을 하려면 10이나 14를 선택하세요.

◆ 힘겨운 게임을 하려면 17이나 20을 선택하세요.

◆ 궁극적인 도전을 원한다면 21 이상을 선택하세요.

(C) 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.

(C) 이 시나리오를 독립 시나리오 모드로 즐길 때는 승리할 수 없습니다.

조사자들의 목표는 가능한 깊은 곳에 도달하는 것입니다. 모든 조사자가 쓰러졌을 때, 현재 깊이를 바탕으로 숙련도를 측정해 보세요.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다 면): 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 한참을 밀으로 내려갔지만, 실상은 이 끝없는 지하 세계의 겉부분만 파헤친 것이나 다름이 없었습니다. 인류가 몇 백년을 투자하더라도 이곳의 지도는 다 그려내지 못할 겁니다. 그 정도로 어마어마하게 광대한 지하 동굴입니다. 당신은 있는 힘껏 지하 깊은 곳으로 달아났지만, 저 뱀들은 끝까지 당신의 뒤를 따라왔습니다. 당신은 저들의 고향에 발을 들인 침입자이고, 저들은 이 지옥 같은 지하 동굴을 속속들이 훠고 있습니다. 늘어가는 부상으로 인해 전진 속도는 점차 더뎌졌고, 매 순간 판단 한 번을 내릴 때마다 공황의 감정이 정신을 뒤흔듭니다. 당신의 목숨을 쥐고 흔들려는 뱀들의 손아귀에서 빠져나갈 길이 없어 점차 절망만이 당신의 마음을 좀먹습니다. 넓고 커멓한 구렁텅이 위로 놓인 수많은 석조 교각 중 하나를 건널 무렵, 저 뱀들이 마침내 당신을 따라잡고야 말았습니다. 구렁텅이 양쪽에 포진한 뱀 꾀물들이 날카로운 창끝을 세워 당신을 다리 가장자리로 몰아냅니다. 뒷걸음질치는 당신의 발뒤꿈치에 부딪힌 작은 돌조각 하나가 저 아래 아가리를 찍하고 벌린 칠혹 같은 공허 속으로 떨어집니다. 돌조각이 바닥에 닿는 소리는 들리지 않습니다. 이번엔 달아날 도리가 없습니다. 당신은 그저 운명을 받아들입니다. 이내 창끝이 당신을 다리 가장자리까지 몰고 갔고, 당신은 눈을 질끈 감고 뛰어내립니다.

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 깊은 구렁텅이로 추락했다라고 기록합니다. 시나리오가 끝났을 때의 ‘현재 깊이’를 확인합니다.

◆ 현재 깊이가 1이라면, 낙사합니다. 산산조각난 당신의 육신을 느카이의 어둠에 집어삼킵니다. 모든 조사자는 사망합니다. 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

◆ 현재 깊이가 2라면, 모든 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 겪고, 보유 게임에서 무작위 기본 부상 약점을 1장씩 찾아와 자기 텍에 추가합니다. 이 트라우마를 겪고서 모든 조사자가 사망한다면, 조사자는 캠페인에서 폐배합니다.

◆ 현재 깊이가 3이라면, 모든 조사자는 육체적 트라우마를 1씩 겪습니다. 이 트라우마를 겪고서 모든 조사자가 사망한다면, 조사자는 캠페인에서 폐배합니다.

◆ 현재 깊이가 4라면, 당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

(C) 이번 시나리오 동안 ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 영역에 들어왔었다면:

◆ ‘발루시아의 선봉장’이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.

◆ ‘발루시아의 선봉장’이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 팔호 안 숫자를 고쳐서 ‘발루시아의 선봉장’이 가진 피해를 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “이그의 격노” 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 점수만큼 벗금을 표시합니다.

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

(C) 막간 V: 어둠으로 이어집니다.

막간 V: 어둠

결말 2: 첨첩이 쌓인 역경을 헤치고서 마침내 목적지에 도달했습니다. 요스에 도착한 이래로 도저히 벗어날 수 없을 것만 같았던 붉은빛이 가시고, 그 자리엔 아무것도 보이지 않는 짙은 어둠만이 드리웠습니다. 연결점에 가까이 온 것이 분명합니다... 당신의 직감이 그렇게 말하고 있습니다.

(C) 캠페인 기록지에 느카이의 연결점이 가까이 있다라고 기록합니다.

(C) 이번 시나리오 동안 '발루시아의 선봉장'이 플레이 영역에 들어왔다면:

◆ '발루시아의 선봉장'이 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다에 취소선을 긋습니다.

◆ '발루시아의 선봉장'이 플레이 상태거나 치워 둔 상태라면, 캠페인 기록지의 발루시아의 선봉장이 살아 있다라고 기록된 부분의 괄호 안 숫자를 고쳐서 '발루시아의 선봉장'이 가진 피해를 기록합니다.

(C) 캠페인 기록지의 "이그의 격노" 아래에, 승점 더미에 있는 카드의 복수 첨수만큼 빅금을 표시합니다.

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

(C) 막간 V: 어둠으로 이어집니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 깊은 구렁텅이로 추락했다면, 어둠 1로 이어집니다.

느카이의 연결점이 가까이 있다면, 어둠 2로 전너ථ니다.

어둠 1: 당신은 동굴의 차고 단단한 돌바닥에서 움찔하며 정신을 차립니다. 온몸이 명투성이에 엉망진창이지만, 어쨌든 목숨은 건졌습니다. 일어설 정도로 기운을 회복하는 데에 몇몇 분이 걸렸습니다. 이 말도 안 되게 거대한 동굴 안에서 완전히 길을 잃고야 말았고, 주변은 칠흑같이 검은 어둠뿐입니다. 지금까지 약착같이 살아남았는데, 고작해야 이딴 곳에서 세상 누구도 모르는 죄죽음을 맞이해야 한단 말인가요?

어둠 2로 이어집니다.

어둠 2: 음울한 핏빛 동굴과 분노에 찬 요스의 도시에 사는 주민들은 그 아래에 있는 이 끔찍이도 깊은 곳을 밝힐 초 하나 두지 않았습니다. 당신은 이즈타카가 "느카이"라고 말한지하 왕국 가장 깊은 동굴에 도달했습니다. 어떠한 빛도 깨뚫을 수 없는 이 사방을 에워싼 칠흑같은 어둠에 대해 당신은 아무런 준비도 되어 있지 않습니다. 당신은 어둠 속을 순으로 더듬어 유통불통한 동굴 벽을 찾아냈고, 앞으로 나아가는 길을 찾기만을 간절히 바라며 벽을 짚고서 무작정 나아가기 시작합니다. 머릿속으로 암울한 생각이 떠오릅니다. 당신이 과업을 완수한다 하더라도, 지상으로 돌아갈 길은 결코 찾을 수 없으리란 생각 말입니다. 이 동굴의 완전한 어둠은 지금껏 겪어 보지 못한 공포로 당신을 짓누릅니다. 어둠 속에서는 벽을 더듬는 당신의 손조지도 보이지 않았고, 지금 여기가 좁은 통로인지 광대한 공동인지조차 알 길이 없습니다. 어쩌면 수 킬로미터 이상 뻗어 있는 광활한 공간일 수도 있지만, 느닷없이 바닥 없는 구멍 투성이의 수직 동굴로 바뀔지도 모를 일입니다. 하지만 발걸음을 디디기 전에는 결코 알 수 없습니다. 어둠 속에서 천천히, 조심스레 신경을 곤두세우고 어기적거린 저 몇 시간이 흘렀습니다. 지금 당신이 떼는 한 걸음 한 걸음이, 인생의 마지막 걸음이 될 수도 있습니다...

다음 항목을 순서대로 읽습니다. 그런 다음, **시나리오 VII: 산산조각난 영겁**으로 이어집니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 잃어버린 유물을 찾아냈으면, 대표 조사자는 응용거리는 비전음을 읽습니다. 유물을 잃어버렸다면, 그 대신 대표 조사자는 커져가는 불안감을 읽습니다.

응용거리는 비전음: 주락의 충격으로 인해 에스틀리 유물이 깨지진 않았을까 걱정이 되어, 짐 속에 쭈셔 박아 둔 유물을 꺼내서 살펴봅니다. 신기하게도 장치는 완전히 멀쩡해 보입니다. 유물은 강렬한 빛을 발하면서 그 어느 때보다도 크게 흥성거립니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 시대의 유물을 순에 넣었으며, 조사자들이 자신만의 방법을 찾아 나섰다면, 아래의 최후의 서막을 읽습니다. 둘 중 하나라도 참이 아닌 경우, 당신은 부정적인 효과를 받지 않습니다.

커져가는 불안감: 바닥에서 일어나는 순간 땅이 우르릉거리는 소리를 내며 흔들립니다. 밤아래 깊숙한 곳에서 뭔가가 움직이고 있습니다. 뭔가가 이리저리 움직이며 변화하고 있습니다.

난이도에 따라, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다.

쉬움: -3 보통: -4 어려움: -5 전문가: -7

최후의 서막: 당신을 교란하려는 알레한드로와 이즈타카로부터 벗어난 당신은 마침내 유물을 자세히 살펴볼 수 있게 되었습니다. 당신의 “안내자”를 자칭하던 두 사람은 당신에게 거짓말만 일삼았습니다. 그들은 유물의 본질을 숨기고서, 당신을 조종해 이곳으로 유물을 가져오도록 만들었습니다. 이스의 위대한 종족과 함께한 경험 이후, 당신은 그 이유를 어느 정도 가늠할 수 있게 되었습니다. 이 장치는 인류가 도달하지 못한 어마어마한 기술의 집약체입니다. 어쩌면 이스인이 이 장치를 만들었지도 모릅니다. 그리고 보니, 유물의 몇몇 구성 요소에서 프나코투스에서 본 것과 유사한 기술이 엿보입니다. 어쩌다 유물이 에스틀리인의 손에 떨어지게 되었는지 그 경위는 알 수 없지만, 어쨌든 그들은 각종 괴물들로부터 유물을 지켜왔습니다. 인류를 먹잇감으로 삼으려던 괴물, 유물을 이용해 시간을 되돌리려던 괴물로부터 유물을 지켜온 것입니다. 그리고 이제 유물은 당신의 손으로 흘러왔습니다. 그러니 지금 벌어지려는 일을 막을 사람은 당신뿐입니다.

‘시대의 유물’을 자신의 텍에 가진 조사자는 그 카드를 ‘시대의 유물(과거를 되찾다)’과 맞바꿉니다.

몇 시간에 걸친 굼뜬 전진 끝에, 우연히 대리석 같은 입방체로 가득 찬 화로를 발견했습니다.

탐험 물자를 확인합니다. 횃불을 가진 조사자가 있다면, 그 조사자는 불을 밝히다를 읽습니다. 그렇지 않으면, 심연을 읽습니다.

불을 밝히다: 횃불에서 나온 빛 정도는 지하 왕국의 압도적인 어둠에 빨려 들어가겠지만, 지푸라기라도 잡는 심정으로 화로에 불을 붙여보기로 합니다. 그 기묘한 입방체에 잠시 횃불을 가져다 대자, 놀랍게도 화로에서 은청빛 화염이 폭발하듯 치솟습니다. 횃불을 놓치는 정도로 그쳤으니 망정이지, 하마터면 당신의 손까지 녹아 빠만 남을 뻔했습니다. 환한 불꽃은 주변 몇 미터 정도까지만 겨우 닿았으나, 저 멀리서 순차적으로 다른 화로가 빛을 발하기 시작합니다. 마치 당신의 앞길을 인도하는 것처럼 보입니다. ...어쩌면, 그렇게 믿고 싶은 건지도 모릅니다.

캠페인 기록지에 화로에 불을 밝혔다라고 기록합니다.

심연: 화로에 있는 기이한 입방체 물질에 불을 붙이려 아무리 시도해 봐도, 어떠한 불도 받아들이지 않는 듯합니다. 당신의 희망은 주변의 빛과 함께 사그라지고 말았습니다. 비참한 심정으로 눈앞의 어둠을 견딜 각오를 합니다.

캠페인 기록지에 화로에 불을 밝히지 못했다라고 기록합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 화로에 불을 밝혔다면, 탐험 물자를 확인합니다. 지도를 가진 조사자가 있다면, 되짚어 보다를 읽습니다.

되짚어 보다: 동굴을 가로지르다 뭔가에 이목이 끌립니다. 바로 동굴 벽을 따라 흘러내리는 차갑고 부드러운 물줄기입니다. 호기심에 찬 당신은 이전 탐사대의 지도를 펼치고는 불붙은 화롯가에 앉아서 걸어온 길을 머릿속으로 되짚어 봅니다. 당신의 계산이 맞다면, 짐작보다 훨씬 더 남쪽으로 내려왔습니다. 어쩌면 이 동굴이 해안선까지 쭉 이어져 있지 않을까요? 이 동굴에 끝이 있거나 한 걸까요?

지도를 가진 모든 조사자는 지구 표면 아래의 넓은 동굴계에 대해 통찰력을 얻었으므로, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

차갑고도 무시무시한 느카이의 심연에서 얼마나 오랜 시간이 흘렀는지조차 모르겠습니다.

조사자들의 탐험 물자에 남은 모든 비상식량과 약품에 취소선을 긋습니다.

시나리오 VIII: 산산조각난 영겁

캠페인 기록지를 확인합니다. 화로에 불을 밝혔다면, 도입부 1로 이어집니다.

화로에 불을 밝히지 못했다면, 도입부 2로 건너뜁니다.

도입부 1: 통로를 따라 길을 안내해 주는 은청색 불길만이 당신의 유일한 희망입니다. 하나씩 차례로 불을 밝히는 화로를 따라 당신은 서서히 앞으로 전진합니다. 누군가 혹은 어떤 것이 이 화로를 설치했는지 모르겠지만, 이 기술은 크느 양의 동굴에서 봤던 것, 그리고 유물을 처음 찾아냈던 에스틀리 유적에 있는 것과 다르지 않아 보입니다. 하지만, 지구의 표면 아래 이 깊은 심연까지 왔던 그 존재는 최후의 순간 뒤돌아 달아난 것이 틀림 없습니다. 마지막 화로가 옆으로 쓰러져 박살이 나 있고, 그 앞으로 더 이상 화로가 보이지 않기 때문입니다. 다행히도, 어둠을 헤치고 나아가는 시간은 그리 길지 않습니다. 몇 분 만에 커다란 석조 판문을 발견했습니다. 의심할 여지가 없습니다. 이곳은 연결점으로 향하는 출입구입니다.

도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 앞길을 비춰줄 빛도 하나 없는 어둠 속에서, 당신은 길을 잊지 않고자 차가운 동굴 벽에 품을 딱 붙이고 나아갑니다. 그러던 도중, 순가락 끝에 운기가 닿아 주변을 더듬어 보자 부드러운 흄 같은 것이 느껴집니다. 비록 휴면 상태에 빠져 있지만, 이곳에는 에스틀리 유적에 있던 것과 동일한 기술이 적용되어 있는 것입니다. 이 심연의 구렁에 당신보다 먼저 도착한 존재가 분명 있는 겁니다. 하지만, 이번에는 에스틀리 유적 때와는 다릅니다. 흄은 당신에게 길을 알려주지도 않고, 만진다고 분노의 빛을 내뿜지도 않습니다. 여기까지 왔던 존재가 누구든, 자신의 일을 끝맺기 전에 달아난 것이 분명합니다. 이 어둠 속에서 서서히 나아간 지 몇 시간째, 당신은 마침내 커다란 석조 판문 앞에 섰습니다. 의심의 여지가 없습니다. 이곳은 연결점으로 향하는 출입구입니다.

이번 시나리오에서 모든 조사자는 시작 카드가 2장씩 줄어듭니다.

도입부 3으로 이어집니다.

도입부 3: 당신은 판문에 새겨진 선을 순으로 짚으며 따라갑니다. 이는 일종의 글귀입니다. 오로지 파멸만이 기다리고 있으니, 이 문을 열지 말고 돌아가라는 경고의 글귀입니다. 너무 어두워서 어떤 언어로 기록된 것인지 정확히 확인하기는 어려우나, 오늘날 인류의 언어는 분명 아닙니다. 당신이 어떻게 이 글귀를 해석할 수 있는지조차 잘 모르겠습니다. 어쩌면 이스인의 몰락한 도시인 프나코투스에서 보았던 기억이 남아서일지도 모르겠습니다. 아니면 당신이 정말로 미쳐 버려서 돌벽에 난 자연적인 흄에서 의미를 만들어낸 것일지도 모릅니다. 하긴, 자연광을 본 지도 일주일 가까이 지나지 않았습니까.

조사자들이 잃어버린 유물을 찾아냈다면, 도입부 4로 이어집니다.

유물을 잃어버렸다면, 도입부 5로 건너뜁니다.

도입부 4: 이곳에 처음 도착했을 때만 해도 판문은 굳게 잠겨 있었지만, 당신이 판문 앞으로 다가가자 유물이 떨리면서 커다랗게 윙윙 소리를 내기 시작했습니다. 이와 함께 판문을 따라 난 흄에서 깜박이는 은은한 빛이 나오더니, 갑자기 판문이 저절로 열립니다. 당신은 유물을 꽉 움켜쥐고서 판문으로 걸어갑니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 5: 당신이 도착했을 때는 이미 석조 판문이 열려 있었습니다. 문에 난 흄에서는 은은한 빛이 나옵니다. 결사단이 먼저 도착한 게 분명합니다. 아슬아슬하게 도착했기에, 1분 1초도 허비할 시간이 없습니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 산산조각난 영겁, 프나코티 결사단, 불안정한 시간선, 고대의 악. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 혼돈 주머니에 ♠ 토큰이 ♣ 토큰보다 더 많이 들어 있다면, 어둠의 사교 조우 세트의 모든 카드도 함께 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 혼돈 주머니에 ♣ 토큰이 ♠ 토큰보다 더 많이 들어 있다면, 이그의 권속 조우 세트의 모든 카드도 함께 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 혼돈 주머니에 ♠ 토큰과 ♣ 토큰이 동일한 개수만큼 들어 있다면, 어둠의 사교와 이그의 권속 조우 세트의 모든 카드도 함께 모읍니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) ‘느카이의 연결점’을 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘느카이의 연결점’에서 시작합니다.

(C) 다음 적 카드 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다: ‘이흐타카(이그의 후예)’, ‘알레한드로 벨라(진정 그가 맞는 걸까?)’.

◆ 주의: 이 두 카드는 양면 카드로, 반대면은 이야 기 카드 양식을 취하고 있습니다. 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전에는 반대면을 보지 마세요.



(C) 다음 카드들을 비플레이 상태로 치워 둡니다: ‘형태 없는 종자’, ‘시대의 유물 (시간의 흄을 풀어놓다)’, ‘시간의 이질지대’, 주요목적 4a - ‘실낙원’, 주요 목적 4a - ‘시한부 종말’, 단면으로 된 6장의 산산조각난 장소.

(C) 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 남은 단면 장소 3장과 다음 조우 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: ‘시간의 고문’, ‘세계와 세계 사이’, ‘고대의 악’.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. “이그의 격노” 아래에 있는 빙금 10개마다, 대표 조사자의 맨 윗장부터 카드를 1장씩 가져와 승점 더미에 뒷면으로 놓습니다. 시나리오가 끝날 때까지, 이 뒷면 카드들은 복수 1점을 갖는 것으로 간주합니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

(C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

이야기 카드

이번 시나리오에는 이야기 카드라는 새로운 유형의 카드가 추가되었습니다. 이야기 카드는 풍부한 서사를 제공하며, 대개 시나리오 카드의 뒷면으로 구성되어 있습니다. 이야기 키드를 해결하라는 지시를 받으면, 해당 이야기 문구를 읽고 게임 문구를 해결하도록 합니다.

독립 시나리오 모드

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

④ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ♡, ♢, ♦, ♣, ☆.

④ 화로에 불을 밝혔다.

④ 유물을 잃어버렸다.

④ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해도 됩니다:

◆ 이츠타카와 척이 쳤다. 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 3개 추가합니다.

◆ 알레한드로와 척이 쳤다. 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 3개 추가합니다.

◆ 이츠타카와 척이 쳤다. 또한 알레한드로와 척이 쳤다. 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 2개 추가합니다. 극한의 도전을 원할 경우에만 이 선택지를 고르세요.

④ 당신은 아무런 탐험 물자도 갖고 있지 않습니다.

1부가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다 면): 결말 4로 이어집니다.

결말 1:

1925년 12월 17일, 목요일

1925년 여름에 벌어진 사건들에 대한 내 기억을 온전히 떠올리는 건 거의 무리에 가까운 일이다. 물론, 할린에게는 토씨 하나 빠뜨리지 않고 다 털어놓았다. 내 이야기를 믿고 지지해 줄 유일한 사람이니까. 어쨌든 지금까지는 제대로 기록을 남길 엄두도 내지 못했다. 그 사건들이 그저 내 상상의 산물이길 바라서 그런 건지도 모른다.

솔직히 털어놓자면, 우리가 그 밀림 아래 동굴에서 어떻게 살아서 나왔는지 기억나지 않는다. 그런 무서개까지 내려가는 것만 해도 지옥 같은 고난이었다. 귀환한길이 어떠했는지의 기억은 뒤풀박죽이 되어 버렸다. 그때, 어둠 속에서 점쳐 없이 나아가는 시간은 영원처럼 길게만 느껴졌다. 식량도, 보급품도, 희망도 바닥났다. 그런데도 우린 어찌 빠져나왔다.

대참사를 막아낸 우리에게 돌아온 것은 냉대와 조소였다. 우리가 발견한 것을 세간에 공표해 줄 신문사도 대학도 없었고, 탐사에 대한 증거 하나 가진 것이 없었으니 남은 것은 상흔과 악몽 뿐이었다. 그저 시간이 흘러 이 사건에 관한 기억이라도 잊어길 간절히 바라고 있지만, 사실은 결코 잊을 수 없는 기억임을 안다. 원뿔형 몸뚱아리 안에 갇혀 돌아다녔던 외계 도시의 광경도, 불ヶ 물든 요소에서 우리를 추격해 오던 뱀들도, 지구의 깊숙한 곳에 사는 형태 없는 흥물도...

우리가 발견한 것에 관해 기록을 남기기를 꺼리는 이유는 어쩌면 그것 때문인지도 모른다. 이 기억이 단단히 굳고 내 뇌리에 완전히 각인되어, 내가 살아 있는 동안 공포와 좌절의 나날만이 영원할 것이기에. 그럼에도 불구하고, 이 세상은 알아야만 한다. 우리가 무엇을 보았는지, 우리가 무엇을 했는지.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 시간 연속체에 난 균열을 봉합했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 그리고 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 느카이 탐사의 후유증에서 영영 회복할 수 없기 때문입니다.

④ '시대의 유물'에 부착된 장소 중에서, 승점 X점을 가진 장소를 모두 승점 더미에 추가합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 산산조각난 시간선을 봉합하고 지구를 대참사에서 구해냈기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5만큼 얻습니다.

④ 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

④ 후일담을 읽지 마십시오.

결말 2: 밸루시아와 이그의 자손은 다른 시간대로 이주하여 몰락을 피해갔습니다. 뱀 인간들은 오래전 고향을 파멸로 몰아넣은 대참사를 피해서 종족의 명운을 건졌고, 이제 당신이 새로 일궈낸 시간선에서 살아갑니다. 당신이 과거 뱀들에게 저지른 모든 해악과 잘못은 용서받았으며, 당신은 낙원과도 같은 밸루시아 왕국에서 이그의 일족으로 탈바꿈하여 살아갈 기회를 얻었습니다. 비록 당신이 온 인류를 등쳤다 하더라도, 지구를 완전한 대재앙으로부터 막아냈다는 사실에 안도감을 느낍니다. 당신이 이룩한 과업은 수많은 뱀들 사이에서 존경받게 되었으며, 새로운 아버지의 눈에도 들게 되었습니다. 당신의 새로운 삶은 상상도 못한 안락함과 경이로움으로 가득 창습니다. 물론, 이따금 밸루시아 너머의 야생 지대를 바라볼 때면, 어쩌면 다른 선택을 할 수도 있지 않았을까 하는 생각에 빠져들긴 합니다...

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 뱀의 문명을 구원했다라고 기록합니다.

(C) 조사자들이 지구를 구해냈으며, 캠페인에서 승리했습니다만...

(C) ... 조사자들은 세계를 재조직하였으며, 다른 시간대에서 살아갑니다. 따라서 이 조사자들을 그대로 가지고 다른 캠페인에 도전할 수 없습니다(새 캠페인은 다른 조사자로 시작해야 합니다).

(C) **후일담**을 읽지 마십시오.

결말 3: 프나코투스와 이스의 위대한 종족은 다른 시간대로 이주하여 몰락을 피해갔습니다. 이스인들은 자신을 끝장내려 했던 외계의 존재를 피해서 종족의 명운을 건졌고, 이제 당신이 새로 일궈낸 시간선에서 살아갑니다. 당신은 지금껏 프나코투스에 붙잡혀 온 포로들이 누리지 못했던 자유를 얻었습니다. 처음에 당신은 이전의 삶을 갈구했으나, 이 기묘하고도 새로운 지구에서 시간을 보내는 동안 그러한 감정도 차차 없어졌습니다. 당신은 거대한 비행선을 타고 세계를 누비고, 이스인들이 수 세기간 연구한 방대한 기록물과 지식의 총체를 탐독했습니다. 당신은 다른 인간이 결코 알 수 없을 비밀을 연구했고, 인류가 발견했다면 눈물을 훔칠 정도로 어마어마한 기술적 진보를 경험했습니다. 그리고 당신은 언젠가 또다시 찾아올지도 모르는 저주받을 미래를 막아내기 위해 대비합니다.

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 이스인의 문명을 구원했다라고 기록합니다.

(C) 조사자들이 지구를 구해냈으며, 캠페인에서 승리했습니다만...

(C) ... 조사자들은 세계를 재조직하였으며, 다른 시간대에서 살아갑니다. 따라서 이 조사자들을 그대로 가지고 다른 캠페인에 도전할 수 없습니다(새 캠페인은 다른 조사자로 시작해야 합니다).

(C) **후일담**을 읽지 마십시오.

결말 4: 당신이 알고 있던 현실은 완전히 달라지고 말았지만, 그렇다고 이것이 세계의 종말을 뜻하진 않을 것을 겁니다. 결국 시간이란 하나의 차원에 불과합니다. 인류가 간신히 이해하는 정도에 불과한 단 한 가지 차원 말입니다. 우리는 시간 속에서 살아왔지만 시간을 눈으로 볼 수 없습니다. 또한 우리는 시간을 측정할 수 있지만, 시간을 바꾸어 놓을 수 없습니다. 4차원의 세계가 수백 수천 가지의 실존하는 층위로 갈라진다면 어떻게 될까요? 미약한 인간의 지성으로는 그 결과를 이해할 수 없을 겁니다. 그럼에도 우주는 소멸하지 않으며, 영원히 확장되고 있는 우주의 경계는 더 이상 시간이라는 한계에 종속되지 않을 것입니다.

(C) 캠페인 기록지에 시간의 연속체가 한 가닥 한 가닥까지 해체되었다라고 기록합니다.

(C) 모든 조사자는 미칩니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

결말 5: 이 모든 일은 당신이 에스터리 유적에 침입한 순간부터 시작되었습니다. 이츠타카의 첫 경고는 그녀가 인간으로서 마지막으로 남긴 말이었습니다. 이츠타카는 당신과 다른 탐사대가 돌아가길 바랐으나, 호기심과 탐욕이 그녀의 경고를 무시하게 만들었습니다. 그리고 그날, 오랫동안 지켜져온 균형이 깨지고 말았습니다. 알레한드로는 자신의 목적을 달성하기 위해 유물을 찾고자 했으며, 이츠타카는 주인의 부름을 듣고 복종했습니다. 하지만 이 혼란의 진정한 원인은 인간이었습니다. 이제 당신은 해야 할 일을 깨닫습니다. 모두를 구할 방법이 떠올랐습니다.

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 시간을 되돌렸다라고 기록합니다.

(C) '시대의 유물'에 부착된 장소 중에서, 승점 X점을 가진 장소를 모두 승점 더미에 추가합니다.

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

(C) **후일담**으로 이어집니다.



후일담

캠페인 기록지를 확인합니다.

조사자들이 시간을 되돌렸다라고 적힌 경우에만 아래의 후일담을 읽습니다.

이 모든 일을 아예 일어나지 조차 않게 하는 방법은 단 하나뿐. 당신이 유적에 도착해서 모든 사건이 벌어지기 전까지 에스틀리 유적은 잡들어 있었고, 유물은 이 궁벽한 감옥 안에서 안전하게 보관되어 있었습니다. 알레한드로가 시대의 유물을 찾겠다는 욕망만 갖지 않았다면, 유물은 수 세기 동안 발견되지 않을 수 있었을지도 모릅니다. 지금껏 유물에 대해 알아낸 지식을 이용해 시간을 되돌리면 모든 일을 바로잡을 수 있습니다. 유물을 영원히 봉인하고 과거의 당신이 결코 유물을 발견할 수 없게 막아야 합니다... 그로 인해 당신이 목숨을 잃게 되더라도.

(C) 이야기는 시나리오 IX: 시간을 거슬러로 이어집니다.

후일담을 읽지 않았다면 읽지 마시오

비밀 시나리오 IX: 시간을 거슬러

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 하릴없이 추가 탐험 물자가 도착하기만을 기다렸다면, 도입부 1을 읽습니다.

조사자들이 에스틀리 유적으로 향하는 길을 냈다면, 도입부 2로 건너뜁니다.

도입부 1:

당신은 에스틀리 중심 사원 앞에 서 있습니다. 고온다습한 밀림의 공기 탓에 살갗을 타고 땀이 비 오듯이 쏟아집니다. 당신은 어리벙벙하게 주변을 돌아봅니다. 옆에서 있는 호세와 마리아가 정교한 사원 건물을 보고서 입을 꽉 벌린 채 경탄합니다. 저들의 집가방은 맥시코시티에 있는 알레한드로의 연줄로부터 재보급받은 물자로 불룩합니다. 알레한드로는 탐사대 후미에 서서 만족스러운 얼굴로 허죽 웃고 있습니다.

당신의 의식이 너무나도 긴 시간을 거슬러 과거로 돌아왔기 때문에, 시간 여행의 여파로 정신이 혼미합니다. 설상가상으로 몸에서도 기력이 다 빠져나가 덜덜 멀리기로 쓰러지지 않으면 안간힘을 쓰며 벅터야 합니다. 운명을 뒤바꾸었으니, 이제 응당 해야 할 일을 마쳐야 합니다. 나머지 탐사대가 애영지를 세우고 유적을 탐사할 준비를 하는 동안, 당신은 알레한드로와 나머지 일행을 뒤로하고 몰래 빠져나왔습니다. 그들은 이해할 수 없을 겁니다. 당신이 지금까지 겪은 것을 보지도 못했으니까...

캠페인 기록지를 확인합니다. 캠페인 중요 사항에서 처음으로 기록한 세 가지 항목만 유지하고, 다른 모든 항목에 취소선을 긋습니다. 시간을 거슬러 과거로 왔으므로 이렇게 취소선을 그은 항목은 없던 일로 돌아갔습니다.

게임 준비로 이어집니다.



도입부 2:

당신은 에스틀리 중심 사원 근처에 서 있습니다. 고온다습한 밀림의 공기 탓에 살갗을 타고 땀이 비 오듯이 쏟아집니다. 당신은 어리벙벙하게 주변을 돌아봅니다. 사원 앞 공터에 천막 몇 채가 세워져 있습니다. 호세는 애영지 가장자리에서 경계를 서고 있으며, 마리아는 과거에 당신이 내린 지시대로 장비와 비상식량을 배낭에 챙겨 밀림 북쪽 가장자리로 떠날 채비를 합니다. 알레한드로는 애영지 한가운데에 쓰러져 있는 통나무에 걸터앉아서 사원 진입로 근처에 세워져 있던 글귀를 해독하고 있습니다.

당신의 의식이 너무나도 긴 시간을 거슬러 과거로 돌아왔기 때문에, 시간 여행의 여파로 정신이 혼미합니다. 설상가상으로 몸에서도 기력이 다 빠져나가 덜덜 멀리기로 쓰러지지 않으면 안간힘을 쓰며 벅터야 합니다. 운명을 뒤바꾸었으니, 이제 응당 해야 할 일을 마쳐야 합니다. 나머지 탐사대가 애영지를 세우고 유적을 탐사할 준비를 하는 동안, 당신은 알레한드로와 나머지 일행을 뒤로하고 몰래 빠져나왔습니다. 그들은 이해할 수 없을 겁니다. 당신이 지금까지 겪은 것을 보지도 못했으니까...

캠페인 기록지를 확인합니다. 캠페인 중요 사항에서 처음으로 기록한 세 가지 항목만 유지하고, 다른 모든 항목에 취소선을 긋습니다. 시간을 거슬러 과거로 왔으므로 이렇게 취소선을 그은 항목은 없던 일로 돌아갔습니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

(C) “별도 지시가 없으면 열지 마시오”라고 적힌 카드 팩을 개봉합니다.

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 시간을 거슬러, 에스틀리의 몰락, 이그의 권속, 이그의 맹독, 불안정한 시간선, 치명적인 함정, 잊힌 유적, 독, 으스스한 한기. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 주요목적 텍을 준비할 때, 에스틀리의 몰락 조우 세트에 포함된 주요목적 카드들 대신, 시간을 거슬러 조우 세트에 포함된 주요목적 카드 3장을 사용합니다. 시간을 거슬러 조우 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) ‘시대의 유물(과거를 되찾다)’을 소유자의 텍에서 제거하여 비플레이 상태로 치워둡니다.

(C) ‘시대의 유물(...일종의 장치 같은 걸까?)’을 게임에서 제거합니다.

(C) ‘사원 진입로’를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘사원 진입로’에서 시작합니다.

(C) 다음과 같이 탐사 텍을 만듭니다. 단면 고대 장소 5장과 다음 음모 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 더미로 만듭니다: ‘불길한 징조’, ‘깊은 어둠’, ‘치명적인 실수’, ‘생매장’, ‘으스스한 한기’.

(C) ‘발루시아의 선봉장’ 적과 ‘시간의 봉’ 장소를 비플레이 상태로 치워둡니다.

(C) 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♦ 토큰을 1개 추가합니다.

(C) 아직 아무 조사자의 텍에 포함되어 있지 않은 ‘중독’ 약점은 모두 비플레이 상태로 치워둡니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

(C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면):
당신이 실패함으로써, 결국 충돌한 시간선의 역설이 당신을 따라잡고야 말았습니다. 그 모든 노력에도 불구하고 당신은 미래에 일어날 사건을 막아내지 못했습니다. 그 어떤 시간선에서라도 당신은 언제나 유물을 찾아낼 것이며, 유물을 지켜내지 못할 것입니다. 그리고 느카이의 연결점은 언제나 봉괴할 것입니다.

당신이 알고 있던 현실은 완전히 달라지고 말았지만, 그렇다고 이것이 세계의 종말을 뜻하진 않을 겁니다. 결국 시간이란 하나의 차원에 불과합니다. 인류가 간신히 이해하는 정도에 불과한 단 한 가지 차원 말입니다. 우리는 시간 속에서 살아왔지만 시간을 눈으로 볼 수 없습니다. 또한 우리는 시간을 측정할 수 있지만, 시간을 바꾸어 놓을 수 없습니다. 4차원의 세계가 수백 수천 가지의 실존하는 층위로 갈라진다면 어떻게 될까요? 미약한 인간의 지성으로는 그 결과를 이해할 수 없을 겁니다. 그럼에도 우주는 소멸하지 않으며, 영원히 확장되고 있는 우주의 경계는 더 이상 시간이라는 한계에 종속되지 않을 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 시간의 연속체가 한 가닥 한 가닥까지 해체되었다라고 기록합니다.

④ 모든 조사자는 미칩니다.

④ 조사자가 캠페인에서 패배했습니다.

결말 1:

1925년 12월 17일, 목요일

1925년에 실제로 벌어졌는지 제대로 아는 사람은 나 외에는 아무도 없다. 일지에 모든 기록을 남기고 나면 금고에 쳐박아서 잡아 버릴 것이기에, 앞으로도 그런 사람은 영영 없을 것이다. 나는 그저 이 사건에 대한 나만의 기록이 시간이 지남에 따라 완전히 지워져 버리는 것을 막고 보존하려는 것뿐이다. 이것이 내 기억이 아니라, 인류를 구하기 위해 시공을 넘는 여정에 뛰어들었던 또 다른 나의 기억이니까.

우리가 무엇을 어떻게 한 것인지 설명하기조차 쉽지 않다. 이즈타카, 알레한드로, 이스인의 도시, 요스... 이 모든 것들을 겪은 후에야 우리가 인류의 물학을 훨씬 일찍 초래했다는 것을 깨달았다. 바로 에스틀리 유적을 발견하려 처음 탐사를 떠났을 그때가 파멸의 서막이었던 셈이다. 이 모든 일의 원흉은 바로 우리였다. 대참사를 막기 위해 우리는 유물을 영구히 봉인해야 했다. 난 이 사건을 내가 직접 경험한 것처럼 생생히 기억한다. 그러나 내 실제 탐사는 기억과 완전히 다르게 흘러갔다. 우리는 에스틀리 유적의 중추실에 도달했지만, 그곳은 완전히 봉인되었으며 호세가 트럭에 실어 왔던 폭발물들로도 그 입구를 뚫을 수 없었다. 우리는 에스틀리가 존재했다는 증거를 가지고 아첨으로 돌아오긴 했지만, 그 이후 다른 이들이 진행한 어떤 탐사에서도 에스틀리인이나 에스틀리 유적은 발견되지 않았다. 또 다른 나는 에스틀리의 유적에서 사라졌다. 그러나 나는 기억한다. 어째선진 몰라도, 나는 모든 것을 다 기억한다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 시대의 유물을 영원히 봉인했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!



디자이너의 후기

잊힌 시대 캠페인을 완수한 것을 축하드립니다! 이번 캠페인을 통해 저희는 무엇보다도 공포와 불가사의로 가득하면서도 경이롭고 박진감 넘치는 모험을 선사하고 싶었습니다. 저희는 모름지기 최고의 모험담이란, 고된 여정 속에 몸을 담근 영웅들이 이야기 속에서 점차 자신의 삶을 변화시켜 나가는 모습을 그리고 있어야 한다고 생각합니다. 그것도 하고 싶어서가 아니라, 해야만 하기 때문에, 어쩔 수 없이 말이죠. 영웅들이 갖는 이러한 사명감이야말로 아컴의 조사자들이 평범한 사람들과 극명하게 다른 점이라 하겠습니다.

잊힌 시대에서는 시대의 유물을 둘러싸고 다양한 세력의 이권이 충돌하는 이야기가 펼쳐집니다. 하지만 저들의 진정한 목적이 무엇인지 여기서 누설하지는 않겠습니다. 여러분의 행동에 따라, 캠페인을 진행하면서 유물의 기원과 그를 둘러싼 다양한 세력의 동기 등 배후 사실이 달리 드러나기 때문입니다. 모든 좋은 모험담에서의 맥거핀처럼, 시대의 유물은 강력하면서도 불가사의하며 그 힘에 담긴 진실은 장막 뒤에 가려져 있습니다. 저희가 시대의 유물에 관한 실마리를 캠페인 곳곳에 뿌려두었으니, 두 번째로 캠페인을 즐길 때에는 다른 길을 택해 다른 선택을 해보길 권장합니다!

이번 캠페인의 내러티브는 H.P. 러브크래프트의 그 어떤 작품에도 직접적으로 기반하지는 않지만, 배경 설정의 상당수는 “시간의 그림자”, “고분”, “이름 없는 도시”에서 가져왔습니다. 또한 이 세 작품이 공통으로 내포하고 있는 설정이 있습니다. 그것은 바로 ‘인류는 기나긴 지구의 역사에서 단계적으로 존재했던 수많은 지적 종족 중에 하나에 불과하다’라는 설정입니다. 물론 위 작품에서 특정한 부분을 직접적으로 참고한 경우도 있습니다. 예를 들어, 기록물의 도시 시나리오는 “시간의 그림자”에서 상당 부분 영감을 받았으며, 그 이후로 캠페인에 등장하는 수많은 장소는 “고분”에서 차용했습니다. 하지만, 잊힌 시대에서는 이러한 요소들을 기반으로 하여 신화의 팬들이 즐길 수 있는 <아컴호리 카드게임>만의 고유한 이야기를 만들어냈습니다.

이야기를 촘촘하게 구성하기 위하여 저희는 기존 작품의 설정을 약간 변경했습니다. 이 점은 부디 러브크래프트 작품의 열렬한 팬분들께서 관대하게 봐주셨으면 합니다. 예를 들어, “고분”에 따르면 크느 얀은 멕시코가 아니라 오클라호마 지하에 있습니다. 그렇지만 작품에 나와 있듯 크느 얀은 어마어마하게 방대한 데다 그 아래로 계속 동굴이 뻗어 있기 때문에 “고분”에 제시된 것보다 크느 얀이 훨씬 넓게 뻗어 있다

고 가정해도 큰 무리는 없을 것입니다. 원전에서 크느 얀은 멕시코에서 북미로 이동 하던 스페인 콩기스타도르가 우연히 발견했다는 설정이 있습니다. 잊힌 시대는 정확히 그와 반대로 진행되는 조사자들의 여정을 그리고 있으나, 이는 저희로서 기본 좋은 우연이라 할 수 있겠습니다. 느카이의 연결점과 에스틀리인에 대한 요소는 잊힌 시대에서 저희가 독자적으로 구축한 설정입니다. 여러분이 이런 추가적인 설정을 달갑게 받아들여 주시면 감사하겠습니다.

또한 이스인의 정신 전이 과정에 대해 캠페인 내에서는 정확히 밝히지 않았지만, “시간의 그림자”에서는 정신 전이에 복잡한 기계 장치가 필요하다고 명확히 나와 있습니다. 조사자들은 기록물의 도시 결말에서 기계 장치를 만들어냈지만, 고대 문명의 심장부 결말에서 조사자들을 습격한 이스인이 이러한 기계 장치를 갖고 있었을 가능성은 희박합니다. 따라서 저희는 이스인이 활용할 수 있는 정신 전이 수단이 한 가지가 아니라고 감히 주장해 봅니다.

이스인에 관해서 이야기를 더 해보겠습니다. 과연 알레한드로의 계획은 무엇이었을까요? 그의 육신 안에 이스인의 정신이 깃들어 있었다면, “시간의 그림자”에서 너테니얼 피즐리가 5년간 몸을 장악당했던 기간처럼, 알레한드로 또한 어색하며 서툴고 기이한 행동을 보이지 않았을까요? 이스인들의 목적이 얼마나 중요한지 고려해 보면, 알레한드로와 몸을 바꾼 이스인은 분명 잘 훈련된 개체일 겁니다. 어찌면 이전에 이미 인간과 정신을 맞바꿔 본 적이 있는 자를 투입했을지도 모릅니다. 혹은 이스인과 알레한드로의 정신이 5년보다도 더 긴 시간 동안 맞바뀌어 있었을 가능성도 있습니다. 어느 쪽이든 간에, 캠페인 내에서 알레한드로의 이상한 행동을 노골적으로 드러낼 수는 없었습니다. 알레한드로와 여러분 사이의 신뢰를 구축하는 것이 무엇보다 중요했기 때문입니다.

신뢰에 관한 주제라면 이츠타카를 빼놓을 수가 없겠습니다. 캠페인 내내 저희는 이츠타카를 유능하지만 완전히 신용할 수 없어 보이는 인물상으로 묘사했습니다. 이츠타카의 실체는 의도적으로 숨겨 두었으나, 여러 곳에 실마리를 깔아 두었습니다. 이츠타카와 이그는 무슨 관계일까요? 그리고 저들과 에스틀리인은 또 어떤 관계일까요? 캠페인 동안에 이츠타카는 정말 조사자들을 속이려 했을까요? 어찌만 조사자가 아니라 뱀들, 그것도 아니면 자기 자신을 속이고 있던 것은 아닐까요? 이러한 질문에 대한 대답을 명확하게 제시하진 않았지만, 여러분의 행위에 따라 이츠타카가 이야기를 풀어나가는 방식이 결정될 것입니다.

그럼, 잊힌 시대에서 고대 지구의 불가사의를 만끽하셨길 바랍니다. 이어지는 캠페인도 기대해 주십시오!

— MJ Newman



캠페인 기록지: 잊힌 시대

조사자

플레이어 이름	플레이어 이름	플레이어 이름	플레이어 이름
조사자	조사자	조사자	조사자
사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치
트라우마 (육체적) (정신적)	트라우마 (육체적) (정신적)	트라우마 (육체적) (정신적)	트라우마 (육체적) (정신적)
얻은 이야기 자산/약점	얻은 이야기 자산/약점	얻은 이야기 자산/약점	얻은 이야기 자산/약점
탐험 물자	탐험 물자	탐험 물자	탐험 물자

캠페인 중요 사항

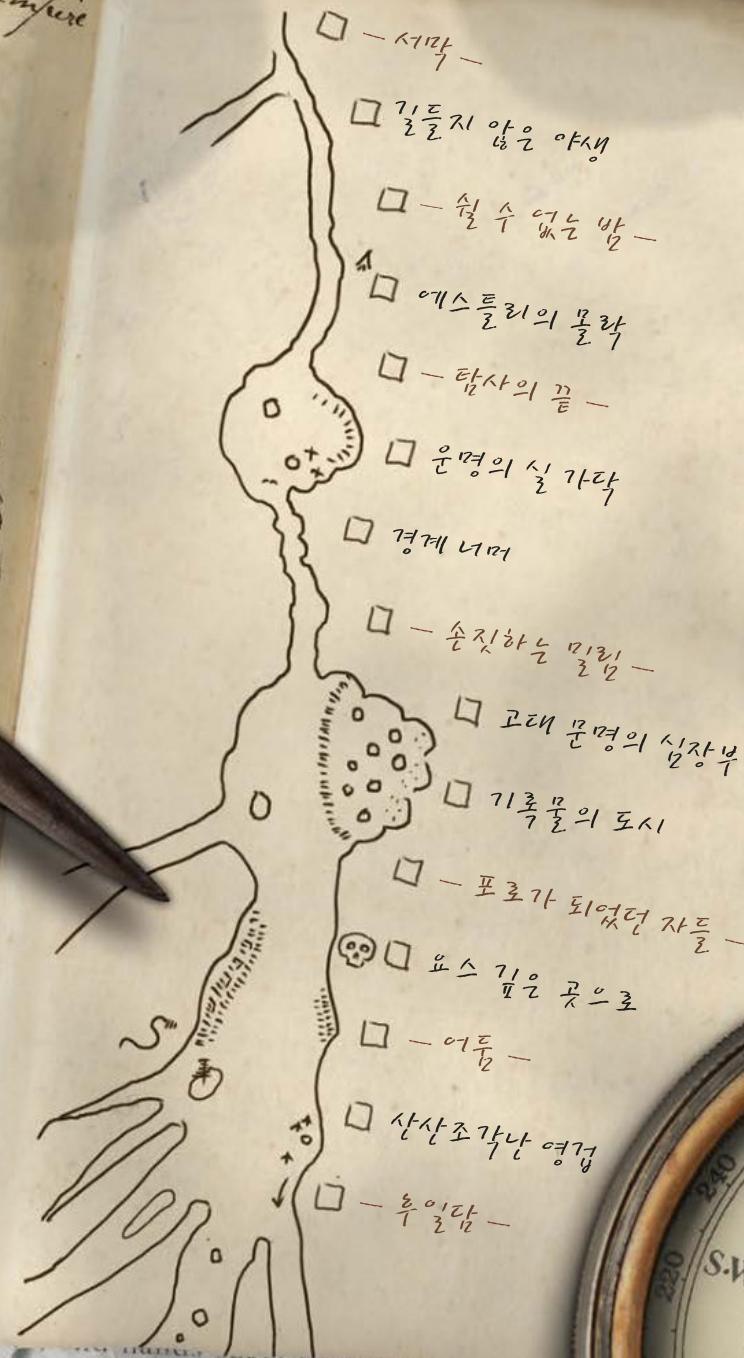
이그의 경로

It once had the highest glory of the empire
subject to perdition
Now the world wakes, and you
st again the issue of the pieces

Domes ad undas et cuncta via

혼돈 주머니

? many temples
beautiful
one, the principal
German tongue
in the provinces,
tower of some



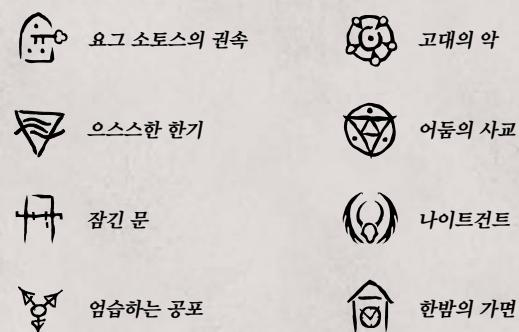
죽거나 미친 조사자들



조우 세트 아이콘



기본판 조우 세트:



빠른 참조

탐험 물자	2
복수 X점	2
탐사	3
경계	3
실 세 가닥, 주요목적 세 갈래	13
장소 대체	18
이스인의 육신	26
깊이	31
추격	31
이야기 카드	35

만든 사람들

확장 디자인 및 개발: MJ Newman
 프로듀서: Molly Glover
 검수: Christine Crabb
 카드 게임 매니저: Colin Phelps
 확장 그래픽 디자인: Christopher Hosch
 그래픽 디자인 코디네이터: Joseph D. Olson
 그래픽 디자인 매니저: Mercedes Ophéim
 표지 일러스트: Cristi Balanescu
 일러스트 감독: Taylor Ingvarsson and Jeff Lee Johnson
 수석 일러스트 감독: Tony Bradt
 아컴 호러 스토리 조율: Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Philip D. Henry, and Kate Swazee
 배경 및 스토리 크리에이티브 디렉터: Katrina Ostrander
 QA 전문가: Zach Tewalthomas
 생산 관리: Justin Anger and Austin Litzler
 비주얼 크리에이티브 디렉터: Brian Schomburg
 제작 총괄: John Franz-Wichlacz
 생산 전략 감독: Jim Cartwright
 수석 게임 디자이너: Nate French
 스튜디오 총괄: Chris Gerber

플레이 테스터

David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia "Find all da Clues" Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn

코리아보드게임즈



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

한국어판 번역 및 편집

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

플레이테스트: 강동구, 권오재, 김민기, 백민우, 송유진, 신성일, 심명보, 이충근, 천희수, 한지엽, 황인성

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