

아컴호러

카드 게임

캠페인 안내서 인스머스에 드리운 음모

바다 저 깊은 곳에서, 저들이 변성하고 있다

“넓게 자리 잡은 마을은 빼곡히 건물로 들어차 있었다지만, 불길하리만치 사람이 사는 흔적이 보이지 않았다.”

- H. P. 러브크래프트, “인스머스에 드리운 그림자”

인스머스에 드리운 음모는 <아컴호러 카드 게임>의 캠페인입니다. 본 딜럭스 확장에는 “절망의 구령”과 “엘리나 하퍼의 실종”의 두 가지 시나리오가 들어 있습니다. 이 두 시나리오는 단독으로 즐길 수도 있고, 인스머스에 드리운 음모 사이클을 구성하는 신화 팩 여섯 개와 합쳐서 8부작으로 구성된 더 큰 캠페인으로 즐길 수도 있습니다.

추가 규칙과 규칙 명료화

열쇠

이번 확장에는 시나리오 동안 조사자들이 획득하여 사용하는 열쇠 토큰이 추가되었습니다. 열쇠 토큰은 중요한 물건이나 핵심적인 정보를 나타냅니다.

열쇠 토큰은 양면으로 되어 있습니다. 7개의 열쇠 토큰은 모두 뒷면이 동일하므로, 뒤집어서 섞어 두면 열쇠 토큰의 앞면을 구분할 수 없습니다. 반면, 열쇠 토큰의 앞면은 색상과 모양이 상이합니다.



미확인 열쇠



빨간색



파란색



초록색



노란색



보라색



검은색



흰색

시나리오에서 하나 이상의 열쇠를 사용하는 경우, 시나리오 준비 과정에서 특정 열쇠를 치워 두거나/앞면으로 두거나/뒷면으로 섞어 두라는 등 상세한 지시를 받게 됩니다. 열쇠는 여러 가지 카드 효과를 통해서 플레이 영역에 들어올 수 있으며, 대개는

적/장소/이야기 자산에 놓입니다. 열쇠는 다음과 같은 세 가지 방식으로 손에 넣을 수 있습니다:

(C) 열쇠가 놓인 장소에 단서가 없다면, 그 장소에 있는 조사자가 기능을 격발함으로써, 그 장소에 놓인 열쇠를 가져와 조종해도 됩니다.

(C) 열쇠가 놓인 적이 플레이 영역에서 나갔다면, 그 적을 플레이 영역에서 나가도록 한 조사자가 반드시 그 적에 놓여 있던 열쇠를 모두 조종해야 합니다. (적이 무언가 다른 이유로 플레이 영역에서 나갔다면, 그 적이 위치한 장소에 열쇠를 놓습니다.)

(C) 그 이외에 여러 가지 카드 효과를 통해서 조사자가 열쇠를 가져와 조종하게 될 수도 있습니다.

조사자가 열쇠를 조종하게 될 때, 그 조사자는 그 열쇠를 자신의 조사자 카드에 놓습니다(뒷면으로 있었다면, 앞면이 보이도록 뒤집어 가져옵니다). 하나 이상의 열쇠를 조종하고 있던 조사자가 탈락하면, 그가 조종하던 모든 열쇠를 그 조사자가 위치한 장소에 놓습니다. 열쇠를 가진 조사자는 기능으로 격발해서, 조종하는 열쇠를 원하는 만큼 같은 장소에 있는 다른 조사자 한 명에게 줄 수 있습니다.

열쇠 자체는 고유한 게임 효과를 갖지 않습니다. 하지만 조사자가 어떤 열쇠를 조종하고 있느냐에 따라서 몇몇 카드 효과가 달라지기도 합니다. 또한, 시나리오를 전전시키려면 종종 열쇠가 필요한 상황이 닥칠 것입니다.

침수 토큰

이번 캠페인을 진행하면서, 시나리오 카드 효과에 의해 장소가 침수될 수 있습니다. 각 장소의 침수 수준에는 “침수되지 않음”, “부분적으로 침수”, “완전히 침수”라는 세 가지 상태가 있습니다. 본 딜럭스 확장에 포함된 양면 침수 토큰을 사용하여 장소의 침수 수준을 표시합니다. 장소의 침수 수준 자체는 고유한 게임 효과를 갖지 않습니다. 하지만, 당신이 침수된 장소에 있는 동안, 몇몇 카드의 효과가 달라지거나 위력이 더욱 강해질 수 있습니다. 특히나 완전히 침수된 장소를 주의해야 합니다.

(C) 침수 토큰이 없는 장소는 침수되지 않은 장소입니다.

(C) 장소가 부분적으로 침수되면, 그 장소에 침수 토큰을 “부분적으로 침수” 면이 보이도록 놓습니다.

(C) 장소가 완전히 침수되면, 그 장소에 침수 토큰을 “완전히 침수” 면이 보이도록 놓습니다(이미 부분적으로 침수되어 있던 장소가 완전히 침수되는 경우, 침수 토큰을 뒤집어서 “완전히 침수” 면이 보이게 두면 됩니다).



부분적으로 침수



완전히 침수

(C) 장소의 침수 수준을 “한 단계 높입니다”라고 되어 있는 경우, 침수되지 않은 장소는 부분적으로 침수된 상태가 되며 부분적으로 침수된 장소는 완전히 침수된 상태가 됩니다. 이미 완전히 침수된 장소의 침수 수준을 더 높일 수는 없습니다.

(C) 장소의 침수 수준을 “한 단계 낮춥니다”라고 되어 있는 경우, 부분적으로 침수된 장소는 침수되지 않은 상태가 되며 완전히 침수된 장소는 부분적으로 침수된 상태가 됩니다. 어느 장소가 침수되지 않은 상태가 되면, 그 장소에서 침수 토큰을 제거합니다.

(C) 카드 효과를 해결하는 목적으로, 부분적으로 침수된 장소와 완전히 침수된 장소를 통틀어 “침수된” 장소로 간주합니다.

축복 토큰과 저주 토큰

본 확장에는 새로운 혼돈 토큰이 2종 추가되었습니다. 바로 축복(+) 토큰과 저주(-) 토큰입니다. 기본적으로, 혼돈 주머니에는 어떠한 토큰도 토큰도 들어있지 않습니다. 하지만, 몇몇 카드 효과로 이러한 토큰을 혼돈 주머니에 추가하거나 혼돈 주머니에서 제거할 수 있습니다.



축복(+) 토큰



저주(-) 토큰

(C) 능력 테스트 동안 공개된 토큰은 다음 효과를 갖습니다: “+2. 다른 혼돈 토큰을 하나 더 공개합니다. 이 토큰을 혼돈 주머니로 되돌려 놓는 것이 아니라, 그 대신 토큰 저장소로 되돌려 놓습니다.”

◆ 게임 중 언제라도, 혼돈 주머니에 든 것과 플레이 상태인 카드에 봉인된 것을 합쳐 토큰은 10개를 초과할 수 없습니다.

(C) 능력 테스트 동안 공개된 토큰은 다음 효과를 갖습니다: “-2. 다른 혼돈 토큰을 하나 더 공개합니다. 이 토큰을 혼돈 주머니로 되돌려 놓는 것이 아니라, 그 대신 토큰 저장소로 되돌려 놓습니다.”

◆ 게임 중 언제라도, 혼돈 주머니에 든 것과 플레이 상태인 카드에 봉인된 것을 합쳐 토큰은 10개를 초과할 수 없습니다.

(C) 능력 테스트 외의 상황에서 공개한 토큰은 (카드 효과에 의해 별도로 명시되지 않은 이상) 아무런 효과도 갖지 않습니다.

봉인

‘봉인’ 키워드를 가진 카드를 플레이 영역에 둘려면 한 가지 추가 비용을 더 지불해야 합니다. 이 추가 비용이란, 그 카드의 조종자가 혼돈 주머니에서 지정된 혼돈 토큰을 가져와 해당 카드에 놓아 봉인하는 행위를 의미합니다. 봉인할 수 있는 토큰이 여러 개라면, 그 중에서 어떤 토큰을 봉인할지는 그 카드의 조종자가 결정합니다. 하지만 지정된 혼돈 토큰이 혼돈 주머니에 없다면, 그 카드는 플레이 영역에 들어올 수 없습니다.

봉인된 혼돈 토큰은 혼돈 주머니에 있는 것으로 간주하지 않습니다. 따라서 봉인된 혼돈 토큰은 능력 테스트나 기능에 의하여 혼돈 주머니에서 공개될 수 없습니다. 혼돈 토큰이 “해방”될 때는, 해방된 토큰을 혼돈 주머니에 다시 넣습니다. 이렇게 해방되어 다시 넣은 혼돈 토큰은 더 이상 봉인된 것으로 간주하지 않습니다. 하나 이상의 혼돈 토큰을 봉인하고 있는 카드가 어떠한 이유로든 플레이 영역에서 나가면, 그 위에 봉인된 모든 혼돈 토큰이 즉시 해방됩니다.

몇몇 카드는, 그 효과의 일부로서 하나 이상의 혼돈 토큰을 봉인하는 기능을 갖습니다(그 카드에 ‘봉인’ 키워드가 있든 없든 상관없습니다). 이 역시 위와 같은 과정을 그대로 따릅니다: 혼돈 주머니에서 지정된 토큰을 찾고, 그 토큰을 혼돈 주머니에서 제거하여 그 카드에 놓습니다. 혼돈 주머니에 지정된 토큰이 없다면, 그 효과 해결에 실패합니다.

캠페인 준비

인스마스에 드리운 음모 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

- 조사자를 선택합니다.
- 모든 조사자는 각자 자신의 조사자 택을 만듭니다.
- 난이도를 선택합니다.
- 캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.

◆ 쉬움 (스토리를 경험하고 싶은 플레이어): +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♦, ♦, ▲, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ★.

◆ 보통 (게임에 도전하고 싶은 플레이어): +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ▲, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ★.

◆ 어려움 (진정한 악몽을 원하는 플레이어): 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♦, ♦, ▲, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ★.

◆ 전문가 (아寇호러를 원하는 플레이어): 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♦, ♦, ▲, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ★.

이제 당신은 시나리오 1: 절망의 구렁을 시작할 준비가 되었습니다.

확장 아이콘

인스미스에 드리운 음모 캠페인에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다.
이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



시나리오 준비

④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 절망의 구령, 심해의 괴물, 침수 동굴, 밀물, 파편화된 기억, 크툴루의 권속, 쥐 폐. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



알아두기: 모든 '조수 동굴' 장소의 조우 세트 아이콘은 오직 해당 장소 카드의 공개 면에만 나와 있습니다(다음 쪽의 "조수 동굴" 항목을 참조하세요).

④ 다음과 같이 열쇠를 준비합니다:

- ◆ 파란색, 초록색 열쇠는 앞면으로 치워 둡니다.
- ◆ 빨간색, 노란색, 보라색 열쇠는 뒷면으로 치워 둡니다. 이 세 열쇠는 서로 구분할 수 있도록 잘 섞어 둡니다.
- ◆ 검은색, 흰색 열쇠는 게임에서 제거합니다. 이 두 열쇠는 이번 시나리오에서 사용하지 않습니다.

④ '낯선 석실' 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '낯선 석실'에서 시작합니다.

④ '우상의 방', '데이곤에게 바쳐진 제단', '잠긴 탈출구' 장소를 비플레이 상태로 치워 둡니다(이러한 장소의 미공개 면은 모두 '조수 동굴' 장소입니다).

④ 남은 '조수 동굴' 장소를 잘 섞어서 '낯선 석실'의 아래쪽/왼쪽/오른쪽에 1장씩 미공개 면으로 놓습니다(다음 쪽의 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

④ 나머지 '조수 동굴' 장소를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ '융합체' 적, '맹감각' 음모 사본 2장, '구령 밑바닥으로부터' 음모 사본 3장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ 토큰 저장소에 침수 토큰을 함께 모아 둡니다.

④ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

④ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

시나리오 I: 절망의 구령

며칠 동안 죽은 듯이 잠이라도 잔 것처럼 나른한 눈을 깜빡여 봅니다. 깜각이 쉽사리 돌아오지 않습니다. 눈을 깜빡... 또 깜빡. 사방의 칠흑 같은 어둠을 페뚫어 보려고 눈을 연달아 깜빡입니다. 구석구석 묵직한 고통이 온몸을 짓누릅니다. 살갗은 뻐져린 냉기만 느낄 뿐 다른 감각은 무디기만 하고, 웃은 온통 물에 푹 젖어 있습니다. 당신의 정신은 곳곳에 구멍이 뻥뻥 뚫린 생각과 뒤엉킨 기억 속을 휘휘 저으며 혼연칠퇴합니다. 여기가 어딘지도 대체 어쩌다 여기 있는 것인지도 전혀 기억나지 않습니다.

서둘러 정신을 차리려 애쓰자 가슴팍에서 심장이 널뛰입니다. 당신은 들쭉날쭉한 돌바닥 위, 얼음장처럼 차가운 얕은 물웅덩이 속에 누워 있습니다. 겁내 봐야 상황만 나빠질 뿐 이런 걸 잘 알기에, 심호흡을 몇 번 하면서 마음을 가다듬습니다. 당신의 발자취를 되짚어 줄 수 있는 거라면 뭐라도 기억해 내려고 끙끙대봤지만, 머릿속은 텅텅 비었습니다. 다행히도 자신이 누구인지까지 잊어버려진 않았지만, 최근 벌어진 일은 전혀 기억에 남지 않았습니다. 당신은 잠시 안정을 취하고서 주변을 살피기 시작합니다.

이곳은 일종의 자연적으로 형성된 동굴처럼 보입니다. 천장에는 해초 가닥이 매달려 있고, 돌벽과 바닥은 축축하고 개흙투성이입니다. 똑. 똑. 똑. 주기적으로 떨어지는 물방울 소리 외에는 동굴 전체가 고요합니다. 이 동굴은 얼마 전까지만 해도 물에 잠겨 있었을 것이고, 아마도 만조 시기가 오면 다시 물이 차오를 듯합니다. 차가운 척렁어리 같 은 두려움을 꼭 삼킵니다. 그렇다면 물이 없는 지금은 간조 시기일 테니... 등뼈를 타고 오르는 한기에 절로 몸서리쳐집니다. 당신은 머리 위를 올려다보다 거친 돌 천장에 박힌 금속판을 보고서 화들짝 놀립니다. 저 반질반질한 금속 표면은 분명 이 자연 동굴의 구조와 이질적입니다. 당신은 누군가 듣기를 간절히 바라며 도와달라고 부르짖습니다.

하지만 이에 되돌아오는 대답은 무시무시하기 짹이 없었습니다. 개골개골 깥깍대는 기괴한 소리가 동굴에 울려 퍼집니다. 필시 인간이 낼 수 있는 소리가 아닙니다.

조수 동굴

미공개 면이 ‘조수 동굴’인 장소 카드는 한 가지 조우 세트에만 들어 있는 것이 아니라 여러 조우 세트에 나뉘어 있습니다. (예를 들어, 이번 시나리오에서는 침수 동굴과 절망의 구령 두 조우 세트에 각각 미공개 면이 ‘조수 동굴’인 장소가 포함되어 있습니다.) 이처럼 여러 조우 세트에 걸쳐 있으므로, ‘조수 동굴’의 미공개 면에는 조우 세트 아이콘이 없습니다. ‘조수 동굴’이 어느 조우 세트에 속해 있는지 구분하려면 공개 면을 확인해 보세요.



구령 밑바닥

이번 시나리오에 속한 일부 카드에는 “구령 밑바닥”이라는 영역이 언급되어 있습니다. 구령 밑바닥은 주요목적 텍과 주요사건 텍 옆에 있는 비플레이 영역이며, ‘융합체’ 적은 각종 카드 효과에 의해 구령 밑바닥을 드나들 수 있습니다. 구령 밑바닥에 있는 동안 ‘융합체’는 비플레이 상태이며, 플레이어 카드나 조사자 행동에 영향을 받을 수 없습니다.

④ ‘융합체’가 플레이 영역에서 구령 밑바닥으로 이동할 때, 열쇠 토큰 외에 ‘융합체’에게 놓인 토큰을 모두 제거합니다. 조사자에 의해 쓰러지는 경우 외의 방법으로 ‘융합체’가 구령 밑바닥으로 이동할 때, ‘융합체’에 놓여 있던 열쇠 토큰을 제거하지 않습니다. 조사자에 의해 쓰러지는 경우, 그 조사자가 ‘융합체’에 놓여 있던 열쇠 토큰을 모두 가져와 조종합니다.

열쇠

이번 시나리오에서 열쇠는 다음과 같은 요소를 나타냅니다:

- ④ 파란색: 흥하게 일그러진 수생 동물의 우상.
- ④ 초록색: 끝단이 네 갈래로 나뉜 에메랄드 열쇠.
- ④ 빨간색: 물고기 심장 모양으로 생긴 호박 조각. 손에 쥐고 있을 때면 머릿속에 기묘한 속삭임이 들립니다.
- ④ 노란색: 죽수 형상의 석회화된 키친질 파편.
- ④ 보라색: 일그러진 대리석과 오니스로 된 들쭉날쭉한 열쇠.

절망의 구령에서의 장소 배치와 이웃

이번 시나리오를 진행하는 동안, 장소 카드를 격자 모양으로 배열하게 됩니다. 조수 동굴 텍에서 가져온 새로운 장소를 기준의 장소의 아래쪽/왼쪽/오른쪽에 배치하게 될 것입니다. (알아두기: 게임 초반부에는 조수 동굴 텍이 존재하지 않습니다. 시나리오를 진행하다 보면 추후 조수 동굴 텍을 구성하라는 지시와 함께, 조수 동굴 텍을 구성하는 방법을 안내받을 것입니다.)

- ④ 이번 시나리오 동안, 각 장소는 (위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽으로) 이웃한 모든 장소와 이어져 있습니다.
- ④ 아래쪽/왼쪽/오른쪽에 장소를 배치할 때는 기준 장소와 바로 닳게 배치해야 합니다. 즉, 기준 장소와 새로이 놓일 장소 사이에 다른 장소가 있으면 안 됩니다. 이와 같이 다른 장소와 맞닿은 장소는 서로 이웃한 것으로 간주합니다.
- ④ 장소는 사방(위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽)으로만 이웃하며 대각선 방향으로는 이웃하지 않습니다.
- ④ 새로운 장소를 놓아야 할 칸을 이미 다른 장소가 점유하고 있다면, 그곳에는 장소를 놓을 수 없습니다. 조수 동굴 텍에서 가져온 장소가 놓여야 할 공간을 다른 장소가 점유하고 있다면, 그 새로운 장소는 플레이 영역에 들어오지 않습니다.

“절망의 구령”에서의 장소 배치



알아두기: 주요목적 2 동안, 더 많은 장소가 그림 상의 아래쪽/왼쪽/오른쪽으로 추가될 것입니다.

회상

인스머스에 드리운 음모 캠페인을 진행하면서, 때때로 아래에 수록된 것처럼 “회상”이라고 하는 항목을 읽게 됩니다. 이러한 회상은 조사자가 과정입니다. 기억의 편린을 충분히 되찾는다면 이를 한데 모아서 지금까지 벌어진 사건을 밝혀낼 수도 있을 것입니다. 몇몇 회상은 정보 외에도 추가 경험치를 제공하거나 혼돈 주머니에서 해로운 기호 토큰을 제거하는 등 다양한 보상을 주기도 합니다.

회상 I

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

당신은 작은 사무실에 서서 반질반질한 나무 액자에 담긴 낡은 사진을 바라봅니다. 사진 속에는 군복을 입은 남자들이 브리스톨 F.2 전투기 앞에서 포즈를 취하고 있습니다. 몇몇은 황갈색 영국 군복 차림이지만, 한 남자는 미국 군복 특유의 올리브색 오버코트와 카키색 바지를 입었습니다. 미국 군복을 입은 사내의 소매에는 대위를 나타내는 은색 막대 2개가 세로로 그어져 있는 직사각형 모양의 휘장이 붙어 있습니다. 사진 아래에는 검은색 잉크로 쓴 필기체 손글씨가 보입니다. “1918년 생왕태 외곽에서, 영국 제4군단.”

그때, 갑자기 사무실 문이 열립니다. 당신은 깜짝 놀라 사진을 내려놓고 갑작스레 들어온 남자를 바라봅니다. 구릿빛 피부, 억센 턱, 넓은 어깨. 바로 사진 속에 있던 미국인이었습니다. 이 토머스 도슨이라는 사내는 눈 밑 살이 무겁게 쳐져서 그런지, 세계 대전 때 사진보다 다소 나이가 들어 보입니다. “전쟁이 끝나면 새로운 전쟁이 시작되는 법이라지만, 이번 적은 뿌리 뽑기가 훨씬 더 어렵겠습니다.” 도슨이 나직하게 읊조립니다.

전쟁 영웅이 왜 사건 수사 쪽에 발을 들였는지 묻자, 도슨이 싱긋 미소짓습니다. “전쟁 영웅이라고요? 어디서 그런 말을 들으셨는지 모르겠군요. 전 그냥 군 복무 중이었을 뿐입니다만.” 도슨 대위가 구해낸 비행대대라면 저 말에 동의하진 않았을 거라고 생각했지만 구태여 입 밖으로 말을 꺼내진 않습니다. 그저 고개만 저으며 딱히 활가왕 부하시는 않기로 합니다.

“어쨌든 본론으로 넘어갑시다. 왜 여기 보스턴까지 불렀는지 궁금하시죠?” 도슨이 책상 앞에 앉으라고 손짓합니다. 당신은 자리에 앉아, 그렇다고 답하면서 왜 전화로 이야기하지 않았는지 물었습니다. “이건... 좀 민감한 문제라서 말입니다. 며칠 전, 저희 측 요원인 엘리나 하퍼 양과 연락이 끊겼습니다. 최근 몇 달 동안 기묘한 보고가 연이어 지기에, 하퍼 요원에게 좀 조사해달라고 부탁했었죠. 모두 인스머스라는 마을에 얹힌 보고였습니다. 혹시 인스머스란 곳을 아십니까? 당신이 사는 아컴에서 동부 해안을 따라 북쪽으로 쭉 가면 있는 작은 어촌입니다. 입스위치 바로 옆에 있죠.”

인스머스라... 그곳에 대해 기억이 납니다. 보통 사람이라면 음습하고 오래된 인스머스 항에 대해 들어볼 일은 거의 없다시피 하며, 어쩌다 들을 일이 있다 해도 흥흉한 소문 뿐입니다. 당신이 아는 바대로라면, 인스머스는 1812년의 전쟁 이전에는 활기찬 항만 도시였지만 그 이후로는 완전히 변해버렸다고 합니다. 지금은 음침하고 황폐한 어촌에 불과한 데다, 인스머스를 지나는 유일한 철길마저 폐선되었습니다. 게다가 지금까지 접한 어떤 지도책이나 여행 안내서에도 인스머스에 대한 내용은 나와 있지 않습니다.

“하퍼가 뭔가 유별난 걸 발견했거나 몸을 숨긴 것일 뿐일지도 모르겠지만, 뭔가 나쁜 일이 일어나진 않았을까 우려됩니다. 폭력 조직이 연관되어 있을 수도 있겠지만, 그럴 가능성은 낮을 것 같군요. 일단은 무슨 일이 벌어졌는지 확실히 알기 전엔 요원을 더 보내진 않을 겁니다. 하지만, 예산 내에서 당신 같은 제삼자를 재량껏 고용할 여지는 있죠.” 진실을 숨기고 변죽만 울리는 도슨 요원의 모습을 보자니, 그는 당신을 그저 소모품으로만 여기는 듯합니다. “사실 별일은 없을 거라고 생각합니다만, 하퍼 요원의 신변을 알아야 해서 그렇습니다. 지금 와선 차라리 나쁜 소식이 무소식보다는 나은 판이니까요. 아무튼 이 사건을 맡아 주시면, 우리 기관에선 큰 빚을 졌다 생각하고 정말 감사히 여기도록 하겠습니다.” 당신은 어느 ‘기판’을 뜯는 것인지 물어봤지만, 도슨은 입가에 미소만 흘립니다.

눈앞이 번쩍하더니 다시 현재로 돌아왔지만, 아직도 당신은 도슨 요원의 얼굴을 마주하고 있습니다. 하지만 그의 미소는 악몽에나 나올 것처럼 무시무시하고 고통스러운 얼굴로 뒤틀려버렸습니다. 도슨 요원의 얼굴은 혐오스러운 괴물의 비늘 돋친 몸뚱이에 박힌 채, 꿀령이는 살갗과 함께 고통스럽게 몸부림치는 무수한 얼굴 중 하나일 뿐입니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 토머스 도슨과의 만남이라고 기록합니다.

회상 II

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

흉포하게 몰아치는 파도와 수면 아래서 거대한 괴수가 뻗은 촉수에 휩쓸려 낡은 배가 좌우로 격렬하게 흔들립니다. “누가 저 망할 것 좀 죽여 보쇼!” 선장이 고래고래 소리칩니다. 거대한 촉수가 선체를 휘감고 조여오자 큰 충돌음과 함께 찍하고 갈라지는 소리가 납니다. “놀이 우리를 휘감았소! 이젠 저 것도 어디 내버지 못할 테니, 지금이 기회요!” 머리가 희끗희끗한 선장이 고함을 지릅니다. 당신은 눈에 불을 켜고 무기를 내리칩니다...

다시 현재로 돌아왔습니다. 육지가 치밉니다. 그 괴수의 머리뼈가 명하니 당신을 바라보고 있습니다. 대체 저 **망할 것**의 정체는 무엇이었을까요?

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 무시무시한 악마와의 전투를 기록합니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에서 ♠ 토큰을 1개 제거합니다.

회상 III

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

“이것 좀 보시죠.” 당신을 고용한 이가 기묘한 조각상을 손에 쥐여줍니다. 에메랄드색 돌로 깎아낸 석상은 미묘하게 수생 동물처럼 보이며, 감정 없이 공허한 두 개의 눈과 날카로운 이빨이 줄지어 돋아 있습니다. 조각상의 한 가운데에는 심장 모양의 호박석 조각이 끼워져 있었습니다. “이게 뭔지 짐작이라도 가십니까?”

당신은 지금껏 이것과 비슷하기라도 한 것조차 눈으로 본 적은 없지만, 이렇게 생긴 “악마”가 인스더스 항구에서 몇 킬로미터 떨어진 암초에 출몰한다는 소문은 들어 보았다고 답합니다. “여기서 뭔가 수상쩍은 일이 벌어지고 있군요.” 남자가 팔짱을 끼며 중얼거립니다. “이번 사건에 당신을 끌어들여서 정말로 다행이다 싶군요. 조사를 하면 할수록, 이번 일이 단순한 조직 범죄일 가능성은 희박해 보입니다.” 당신은 고개를 끄덕이며 기묘한 조각상을 되돌려주었습니다. 이 마을의 모든 것이 역겹게만 느껴집니다. “여기서부터는 함께 다니도록 하죠...” 그의 말이 점점 흐릿해집니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 함께 수색하기로 결정을 기록합니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에서 ♠ 토큰을 1개 제거합니다.

회상 IV

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

당신은 읊침하고 더러운 저하실 안에서 끔찍하게 생긴 오닉스 조각상을 마주하고 있습니다. 큐퀴하고 뉙눅한 공기에는 생선 썩는 내가 진동합니다. 이 조각상은 물고기와 인간을 합쳐 놓은 괴물처럼 생겼으며, 흉측하고 기형적인 비늘로 뒤덮여 있습니다. 고통에 몸부림치는 인간의 육신에 과상한 아가미와 지느러미가 뒤섞인 형체입니다. 조각상의 툭 불어진 커다란 눈이 당신을 노려봅니다. 멀리서 모종의 의식을 벌이는 것인지, 기묘한 단어를 부르짖는 소리가 들립니다. “이하 느틀레이! 이하 느틀레이!” 그 기이한 발음을 겨우 알아들으려던 찰나, 뒤에서 물이 철벽하는 소리가 들립니다. 당신은 재빨리 오닉스 조각상 뒤로 몸을 피해서는, 몇몇 사람들이 방금까지 당신이 서 있던 자리로 다가오는 사이 숨소리조차 죽이고서 기다립니다. 저들이 다시 물을 헤치고 나가며 철벽 철벽거리는 소리가 점점 멀어지기 시작합니다. 당신은 잠깐 안도의 한숨을 쉬고는 저들의 뒤로 바짝 따라붙습니다...

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 **비의적인 사교집단과의 조우**를 기록합니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에서 ♦ 토큰을 1개 제거합니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했다면:

당신은 폐에 한가득 들어찬 더러운 바닷물과 모래를 토해내며 콜록거립니다. 철썩대는 파도 위로 입안에 맴도는 씽贶한 소금기를 벨어내는 사이, 차갑고 겹은 바닷물이 밀려와 살갗에 부대깁니다.

그때 등 뒤에서 따스한 두 손이 당신을 끌어당겨 바닷가에 앉힙니다. “살아 있어서 정말 다행이네요.” 이 낯설고 긴장된 목소리 속에서 리드미컬한 인도식 억양과 함께 훈련된 전문가로서의 자신감이 묻어납니다. 당신의 시야가 서서히 또렷해지자, 핏빛으로 일렁이는 하늘과 어두운 태양 바로 아래 보름달이 걸린 모습이 보입니다. “낭비할 시간 없어요. 어서 일어나시죠.”

눈에서 따가운 소금기를 닦아내고, 서서히 몸에 힘이 돌아오는 것을 느낍니다. 당신을 구해낸 사람은 까마귀처럼 새카만 머리를 기른 여자였습니다. 여자의 트렌치코트는 한때 말끔했겠지만 지금은 누더기 꼴이 되어버렸고, 흙투성이 살갗을 따라서 이리저리 멍이 나 있습니다. “아직 정신이 없나 보군요. 왜 그런 눈으로 보는 거죠?” 낯선 여자가 물습니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

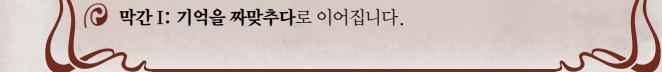
④ 막간 I: 기억을 짜맞추다로 이어집니다.

결말 1:

저 멀리 짙은 핏빛 하늘이 일렁이고 어두운 태양 바로 아래 보름달이 걸려 있습니다. 두 눈이 절로 감기고 의식마저 잃으려던 찰나, 당신은 갑자기 들려온 여자의 목소리에 깜짝 놀라 다시 일어납니다. “오! 살아 있었군요!” 이 낯설고 긴장된 목소리 속에서 리드미컬한 인도식 억양과 함께 훈련된 전문가로서의 자신감이 묻어납니다. 돌아보자 까마귀처럼 새카만 머리를 기른 여자가 서 있습니다. 여자의 트렌치코트는 한때 말끔했겠지만 지금은 누더기 꼴이 되어버렸고, 흙투성이 살갗을 따라서 이리저리 멍이 나 있습니다. “아직 정신이 없나 보군요. 왜 그런 눈으로 보는 거죠?” 낯선 여자가 물습니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

④ 막간 I: 기억을 짜맞추다로 이어집니다.



막간 I: 기억을 짜맞추다

이 여자의 정체도, 어떻게 그녀가 당신을 알고 있는지도 전혀 종잡을 수 없지만, 어제 선지 여자 쪽은 당신에게 친숙하고 편한 사이처럼 여기는 듯 보입니다. 만난 적이 있는지 떠올리려고 한참을 기억을 이리저리 뒤져봐도 허사였습니다. 결국, 당신은 저 여자와 구면일 리가 없다고 확신합니다. 게다가 기억을 잃고서 차갑고 죽죽한 동굴 감옥에서 깨어난 탓에, 지금으로선 사교성이라고는 전혀 발휘할 수가 없는 처지입니다. 그러자 당신의 눈에서 불신과 공포를 읽었는지, 여자가 뒤로 물려서 눈을 가늘게 뜹니다. “뭐죠? 왜 그래요?”

당신은 혹시 자신을 아느냐고 되묻습니다. “정말 기억 안 나나 봐요? 음, 일이 상당히 복잡하게 됐는데... 혹시 뭐 기억나는 거 있어요? 뭐라도 말해봐요!”

당신은 얼마 전 번뜩이며 되돌아왔던 기억을 하나하나 늘어놓습니다...

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 항목을 확인합니다. 다음 중 현재 상황과 일치하는 단락을 모두 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다.

“되찾은 기억” 아래에 아무 것도 기록되어 있지 않으면:

당신은 고개를 내젓습니다. 아무것도 떠오르지 않습니다. “일이 심각하게 꼬였군요.” 여자가 한숨을 내웁니다. “그래요, 좋아요. 일단 제가 아는 데까지 설명해 볼게요. 저는 엘리나 하퍼 요원이고, 당신은 제 상관인 토마스 도슨 요원에게 고용되었다고 알고 있어요. 당신이 그 분야를... 그러니까... 우리 같은 일반인은 이해도 못 할 일들을 잘 아신다고 들었거든요.” 그래서 대체 무슨 일을 위해 고용된 것인가 묻자, 하퍼 요원이 허죽 웃습니다. “실은 저를 찾기 위해서 고용된 거예요. 밀교회 놈들에게 유쾌하지 못한 일이었겠죠. 설명하자면 긴데, 우선 여기부터 끄고 봐요. 나머진 그 다음에 설명해 드릴게요.”

“되찾은 기억” 아래에 토마스 도슨과의 만남이 기록되어 있다면:

기억을 짜내고 싸내서 혹시 하퍼 요원이 맞는지 묻습니다. “아, 정말로 제가 기억나긴 하나 보네요?” 여자가 장난스럽게 웃으며 묻습니다. 그러나 당신은 고개를 젓고, 토마스 도슨이라는 남자에게 고용되어 하퍼 요원을 찾는 임무를 수행 중이었던 것만 기억난다고 답합니다. “하지만... 그건... 아... 당신 정말 어마어마하게 잊어버렸군요. 말이 나와서 말인데, 도슨 씨는 어디 있죠? 그 아래에 도슨은 없던가요?”

과거로 되짚어가다가 갑작스러운 회상을 불러일으켰던 일그러진 도슨 요원의 얼굴을 떠올립니다. 당신의 눈을 바라보던 하퍼 요원의 표정이 흐려집니다. “...알겠어요. 차라리 이 저주받은 마을에 오지 않았더라면... 저 집승만도 못한 놈들, 언젠가 대가를 치르게 될 거예요.” 누가 도슨을 사지로 몰아넣었느냐고 묻자, 하퍼가 눈썹을 치켜올립니다. “그래요, 기억이 안 난다고 하셨죠... 제가 아는 한에는, 누군가 당신이나 도슨 씨를 마지막으로 본 때는 데이온 밀교회당으로 들어가기 직전이라더군요. 무슨 일이 벌어졌는지 직접 떠올려봐요.”

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 모든 조사자는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 1 더 기록합니다.

“되찾은 기억” 아래에 무시무시한 악마와의 전투가 기록되어 있다면:

당신은 일종의 바다 괴물과 싸웠던 기억이 떠올랐다고 말합니다. 하퍼 요원이 몸서리를 치며 말합니다. “악마의 암초로군요. 이 마을에 벌어지고 있는 일의 내막까진 몰라도, 악마의 암초야말로 그 근원지란 건 확실해요. 거기로 되돌아갈 일이 없길... 부디 놈이 죽은 채 그대로 있길 바라죠.”

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 모든 조사자는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 1 더 기록합니다.

“되찾은 기억” 아래에 함께 수색하기로 결정이 기록되어 있다면:

“그래서 도슨 씨와 함께 저를 찾고 있었다는 거죠? 흥미롭군요.” 하퍼 요원은 한동안 이 말을 꼽씹습니다. “그 비범하다는 도슨 대위마저도 당황할 때가 있군요. 그래도 저를 찾느라 그렇게 생고생을 했다니까 감격스럽기도 한걸요. 그래도...” 여자의 시선이 수평선 언저리를 향습니다. “알겠어요, 도슨. 당신의 죽음이 헛되지 않게 할게요. 이 마을을 잿더미로 만드는 한이 있더라도...”

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 모든 조사자는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 1 더 기록합니다.

시나리오 II: 엘리나 하퍼의 실종

“되찾은 기억” 아래에 비의적인 사교집단과의 조우가 기록되어 있다면:

일종의 사교집단 본거지에서 벌어졌던 일을 떠올리자 하퍼 요원이 설명합니다. “인스머스 북부에 있는 데이콘 밀교회당에서 벌어진 일처럼 들리는군요. 아주 지독하고도 사악한 사교집단이죠. 확실하지만 물증이 없어요. 게다가 당신은 거기서 알아낸 사실을 모조리 잊어먹었겠고요.” 하퍼가 숨죽여 육지 거리를 벨습니다.

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 모든 조사자는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 1 더 기록합니다.

당신은 하퍼 요원의 뒤풀이로 펼쳐진 기묘한 진홍빛 수평선을 가리키며 태양과 달이 정렬된 모습을 가리킵니다. “당신과 도슨 요원이 밀교회 본거지에 들어간 직후부터 저렇게 됐어요. 별씨 사흘이나 됐네요. 저게 뭘 뜻하는지 모르겠지만, 길조일 리는 없어 보이는군요. 그 이래로 인스머스 사람들은 집집마다 쑤셔박혀서 집이며 상점이며 죄다 걸어 잡았어요. 돌아다니는 사람도 없고요. 제가 그쪽을 찾아낸 게 아주 기적이라고 봐야죠.”

머릿속이 빙글빙글 돌기 시작합니다. 죽죽한 구렁에서 깨어나기 전, 마지막으로 기억에 남아 있는 것은 아컴에서의 편안한 늦여름 밤이었습니다. 그러나 지금은 기억 한가운데 구멍이 송송 뚫린 채로 완전히 다른 마을에서 우두커니 서 있는 꼴이라니... 지금이 몇 월 며칠인지 묻자 하퍼 요원이 답합니다. “9월 24일이요. 당신이 언제 인스머스에 도착했는지도 어디서부터 기억하지 못하는 건지도 모르겠군요. 그 외에 또 기억나는 게 없나요? 뭐라도 말이에요.”

혼신을 다해 기억을 짜내려는 당신의 빛자리 바닷물이 쏴아아 밀려듭니다. 몇 분도 되지 않아, 바닷물은 몇 센티미터 이상 차올랐고 느려질 기미도 보이지 않습니다. 당신의 눈길은 여자의 자진 눈, 흐트러진 옷매무새, 손목에 난 붉은 자국을 맴돕니다... 그 모습을 보자 뭔가가 다시금 당신을 과거로 잡아채기 시작합니다.

“정신차려요. 거의 다 왔어요.” 의식의 벼랑 끝에 숨어있던 기억이 당신을 당장이라도 어둠 속으로 끌어들이려 위협합니다. “이봐요. 정신차려요, 일어나라고요.” 두개를 전체에 날카로운 통증이 번져나가자 당신은 머리를 부여잡습니다. “젠장, 일어나 봐요!”

시야의 가장자리부터 어둠이 깎아들어옵니다. 더 많은 기억이 밀물처럼 차오릅니다...

④ 시나리오 II: 엘리나 하퍼의 실종으로 이어집니다.

1927년 8월 17일, 수요일

5주 전...

“젠장, 일어나 봐요!” 도슨 요원이 오른손으로 당신을 흔들어 깨웁니다. 당신은갓 뽑은 듯한 최신식 자동차의 조수석에 앉아 있습니다. 안개가 자욱한 메사추세츠 시골길을 따라 달빛을 받아 반짝이는 차체가 굴러갑니다. “거의 다 왔습니다.” 도슨이 알려줍니다. 평소에는 차보다는 기차 편을 선호했지만, 불행하게도 인스머스를 거치는 노선은 없습니다. 유일한 대중 교통수단이라고는 보스턴에서 뉴버리포트까지 향하는 버스를 타고, 뉴버리포트에서 환승하여 다시 인스머스로 가는 길뿐입니다. 하지만 도슨은 인스머스 까지 직접 태워다 주겠다고 고집했습니다. 상황이 악화되면 당신이 탈출할 수단을 제공하겠다는 명분이야 있었지만, 그저 비싼 자동차를 과시하고 싶어서인지도 모르겠습니다. 아마 둘 다일 듯합니다.

인스머스에 도착하자, 묵은 생선 비린내와 노쇠하고 퀴퀴한 건물의 곰팡내가 덮쳐옵니다. 마을 서쪽 건물은 대부분 폐가로 보이지만, 이따금 창문 사이로 오가는 인영이 스칩니다. 이 지저분하고 음침한 마을을 도슨 요원의 호화로운 자동차로 가로지르면 단박에 사람들의 주의를 모조리 끌어모을 거라는 생각이 듭니다. 차라리 텔嫉妒거리는 고물차를 몰고 오는 게 좋지 않았겠냐고 농담을 던지자, 도슨 요원이 멋쩍은 미소를 지으며 답합니다. “그건 멋이 안 나잖습니까.”

얼마 지나지 않아, 몇 년 전 폐선되어 버려진 기차역에 도착했습니다. 철로 위로는 버려진 객차 몇 대가 주저앉아 있고, 역사의 창문과 문에는 온통 판자를 쳐두어 음침한 흥가를 방불케 합니다. 도슨이 갑자기 얼굴을 징그리더니 주차장에 덩그러니 주차된 컨버터블을 가리킵니다. “하퍼 요원의 차로군요. 여기 주차하고 도보로 이동하도록 합시다. 그 편이 마을을 가로지르기 더 쉬울 테니.”

폐역을 떠나기 전에 하퍼 요원의 차를 살펴봤지만, 하퍼 요원의 행방에 대한 단서는 전혀 없었습니다. 당신과 도슨 요원은 동쪽으로 방향을 잡고 마뉴셋 강을 따라가면서 수많은 폐창고, 음침한 골목길, 냉랭한 마을 주민들을 지나쳤습니다. “이 빌어먹을 마을 어딘가에 하퍼가 있을 겁니다. 주민들은 그다지 친절해 보이지 않는군요. 하퍼 요원이 인스머스 토박이들의 시선을 너무 끌었을지도 모르겠군요. 아니면...” 도슨이 고심하며 말합니다. 당신은 하퍼 요원이 잠시 몸을 사리며 은신해 있는 것은 아닌지 물입니다. “아, 그래요. 음... 만약 그랬다면 전보를 치거나 편지라도 보냈을 겁니다. ‘용건이 좀 생겼다’는 말만 보냈다면 당분간 연락을 끊고 은신하겠다는 신호거든요. 이런 암호도 보내지 않고서 연락이 끊겼으니 최악의 상황을 가정할 수밖에 없다는 겁니다.” 주택가의 주저앉은 박공지붕과 둑형 지붕 그리고 망대 너머 북동쪽으로 음울한 형체를 드리운 몇몇 공장 건물이 보입니다. 중심가를 향하는 내내 일행에게 인사라도 건네려 다가오는 마을 주민은 전혀 없습니다. 하지만 저들의 혼오스러운 용모를 보자니, 보통 작은 시골 마을 사람들이 으레 그러듯 친근하게 다가오지 않는 것이 차라리 다행스럽습니다.

마침내 당신과 도슨은 마뉴셋 강 바로 남쪽에 자리한 인스머스 마을 광장에 도착했습니다. 그러나 마을 중심부를 둘러싼 벽돌 건물들의 허물어져 가는 모양새를 보자니 하퍼

요원의 안위가 더욱 걱정됩니다. 광장에는 낡은 버스 한 대가 정차해 있고, 범들거리는 얼굴의 버스 기사가 버스 문에 기대어 당신을 수상쩍은 눈으로 바라봅니다. 달리 단서라 할 만한 게 없는지라, 당신과 도순은 흘러져서 더 넓게 조사해 보기로 했습니다. “주민들에게서 정보를 좀 캐 보고 이 마을에 대해서 좀 더 알아봅시다. 이 마을 같은 곳의 실세들이 누구인지 찾아주세요. 그들 중 하나라면 하퍼가 마지막으로 목격된 곳이 어디인지 혹은 누구와 함께 있었는지 알고 있을 테니까요. 저는 그동안 하퍼 요원이 은신처로 삼았을 만한 곳을 찾아서 흔적을 남긴 게 있는지 찾아보겠습니다. 19시에 여기서 다시 만나기로 하죠. 아시겠습니까?” 당신은 도순의 말에 고개를 끄덕이고서 다른 곳으로 향합니다.

버스 운전사라면 이 마을에 대해 빠삭하게 알고 있을 터이니 그에게 먼저 물어보기로 했습니다. 운전사의 용모는 범상치가 않습니다. 가장 기억했던 것은 거칠고 헉헉무례한 피부였고, 그에 못지않게 이질적이었던 것은 목 뒤에 난 유난히도 깊고 그늘진 주름살이었는데 그 탓에 나이에 비해 어마어마하게 늙어 보였습니다. 톡 튀어나온 눈은 커림처럼 하기 그지없었으며, 당신이 가까이 다가가는 와중에도 그가 단 한 번이라도 눈을 깜빡이기는 했는지 의심이 듭니다. 당신은 자기소개를 하며 손을 내밀었지만, 막상 손을 내밀기 무섭게 저자가 당신이 들어본 적도 없는 질병을 앓고 있거나 앓을까 하는 생각에 손이 움츠려듭니다. 버스 운전사는 자신을 조 사전트라고 소개하며, 이 인근에 무슨 건물이 있는지 대충이나마 설명해 주었습니다.

다음은 조 사전트와 이야기를 나누며 알아낸 인스머스에 관한 정보입니다.

④ 마을 광장에서 바로 보이는 곳에 퍼스트 내셔널 식료품점이 있습니다. 이곳은 아컴에서 온 외지인인 브라이언 베니이라는 젊은이가 운영하고 있습니다. 당신처럼 아컴에서 인스머스까지 온 다른 이가 있다는 사실에 약간의 희망이 샘솟으면서도, 이 청년에게 약간의 연민도 생깁니다.

④ 오테라 길면이 소유한 길면 하우스 호텔은 인스머스에서 유일한 호텔입니다. 허름한 외관을 보자니 차라리 당일치기로 왔으면 좋았을 걸 하는 마음이 드는 건 어쩔 수 없나 봅니다.

④ 길면 하우스 호텔에서 길을 따라 내려가다 보면 형편없는 음식점과 약국 사이에 리틀 서점이라는 건물이 있습니다. 가게 크기 때문이 아니라 주인인 조이스 리틀의 이름을 떠나고 하지만, 사전트는 리틀에게 전혀 관심이 없어 보입니다.

④ 북쪽으로 마뉴셋 강가에는 인스머스의 유일한 산업 중심지인 마쉬 제련공업사가 있습니다. 조는 경영자인 바나버스 마쉬를 “마쉬 노인”이라고 칭하며 그에 대한 존경과 감탄의 말을 연신 쏟아냈습니다.

④ 조 사전트는 가급적 피시 가에 있는 다리는 피하라고 경고 했습니다. 수년 동안이나 보수를 거치지 않은 텃에 지금은 완전히 무너져 노숙인 소굴이 되었다고 합니다. “아, 주정뱅이 제이더 양만 말은 믿지 마세요. 이야기야 이야기로 들어야지. 별 뜻 있을까요.”

④ 위터 가를 지나 동쪽 멀리엔 인스머스 항만이 자리 잡고 있습니다. 조 사전트는 부두 노동자를 방해하거나 그들의 일에 끼어들지 말라고 경고했습니다. 부두 노동자들은 외지인을 싫어해서 톡하면 부딪치기 일쑤이고, 특히나 로버트 프렌들리라는

친구가 극성이라는, 사전트는 그가 마음에 안 드는 눈치입니다. 성이 프렌들리면서 그렇게나 호전적이라니 이런 모순이 또 있나 싶습니다.

④ 북쪽으로 뉴 쳐치 그린 구역에는 오래된 프리메이슨 집회소가 있습니다. 하지만 지금은 “데이콘 밀교회”라는 단체가 건물의 소유권을 넘겨받았습니다. 이 낡고 허름한 건물 안에서 무슨 일이 벌어지고 있는지 제대로 아는 사람은 아무도 없습니다.

마지막으로 조 사전트는 당신이 인스머스에서 뛸 하려는 작성인지 물어보았습니다. 당신은 그냥 사적인 일이라며 에둘러 질문을 피하고는, 하퍼 요원의 생김새를 묘사하면서 마을에서 이런 사람을 본 적 있는지 캐물어 봤습니다. 조 사전트는 잠시 말을 멈췄다가 고개를 젓습니다. “아뇨. 못 봤습니다만.” 그는 당신의 눈길을 애써 피하며 투덜거립니다.

당신은 온종일 마을의 거리와 건물을 익히며 지역 주민과 대화를 시도해 봤지만 헛수고였습니다. 이 기묘하고도 추레한 마을에서 시간을 보낼수록 도순 요원의 의뢰를 받아들인 것이 후회스러워져 갑니다. 이곳의 공기에는 뭔가 끔찍한 냄새가 감돕니다. 뭔가 썩은 듯한 고약한 약취가 당신의 몸속 깊은 곳까지 전율케 합니다.

저녁이 되자 이제 인적이 없어진 마을 광장에서 도순과 다시 접선해 그간 모든 정보를 공유했습니다. 도순은 수신인에 자기 이름이 적힌 구겨진 편지 한 통을 건네며 말합니다. “이것 좀 보시죠. 하퍼가 저 허름하고 역겨운 호텔에 숙소를 잡았더군요. 뭐... 엄밀히 따지자면 아직도 하퍼의 이름으로 방이 잡혀 있긴 하지만, 멀찌 동안 방에 들어오지 않은 듯합니다. 몰래 객실에 잡입해서 하퍼의 짐꾸러미를 뒤져보니 이런 편지가 나오더군요.”

부처지 못한 편지로 판단컨대, 하퍼 요원은 인스머스에서 누군가가 자신을 미행하고 있다는 사실을 알아챈 듯합니다. 편지에는 이렇게 적혀 있었습니다. ‘미행당하고 있어요. 놈들이 어떻게 저를 아는지는 모르겠지만, 제 신분까지도 아는 듯합니다. 온 동네가 사건에 휘말려 있습니다. 여기선 밑을 사람 하나 없군요. 이번 사건을 해결하려면 저 혼자로는 부족하지 않을지 걱정됨...’

편지는 중간에 끊겨 있습니다. “흠, 이제 하퍼가 원하는 대로 요원들이 더 왔군요.” 당신이 편지를 읽고 나자 도순이 씁쓸하게 말합니다. “하퍼 요원이 편지를 보내지 못한 이유는 단 하나, 위험에 처했기 때문이겠죠. 이 구질구질한 마을에 하퍼의 행방을 아는 사람이 분명히 있을 겁니다.” 당신은 도순 요원과 함께 하퍼를 찾을 계획을 세우기 시작합니다. 첫째, 하퍼 요원이 마지막으로 머무른 장소를 찾을 것. 둘째, 하퍼가 인스머스에 있다는 것을 알아챈 사람을 찾을 것. 그러고는... 불시에 습격할 것.

조사자 준비

당신의 조사자를 준비하기 전에 이 과정을 밟습니다.

- ④ 도슨 요원이 이번 임무에 관한 정보와 더불어 몇 가지 준비해야 할 것을 짧게 설명해 주었습니다. 모든 조사자는 지금 캠페인 기록지에서 자신의 “사용하지 않은 경험치”에 기록된 경험치를 소비해도 됩니다.

시나리오 준비

- ④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 엘리나 하퍼의 실종, 헤이건의 권속, 인스머스에 드리운 안개, 인스머스 토박이, 으스스한 한기, 잡긴 문, 나이트컨트, 한밤의 가면. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



한밤의 가면 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 음모 카드 5장 만(‘수사가 난항에 빠지다’ 2장, ‘추적해오는 그림자’ 3장) 모읍니다. 한밤의 가면 조우 세트에 속한 그 외의 다른 카드는 모으지 않습니다.

- ④ ‘인스머스 광장’, ‘마쉬 제련소’, ‘인스머스 항만’, ‘피시가 다리’, ‘페스트 내셔널 식료품점’, ‘길면 하우스 호텔’, ‘리틀 서점’ 장소를 플레이 영역에 둡니다(다음 쪽의 추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

◆ 모든 조사자는 ‘인스머스 광장’에서 시작합니다.

- ④ 다음 시지에 따라 실마리 텍을 구성합니다.

◆ ‘하퍼 요원을 찾아서’ 양면 참조 카드를 플레이 영역 중 시나리오 참조 카드 옆에 둡니다.

◆ 용의자 특성을 가진 고유 적 카드 6장과 은신처 특성을 가진 단면 장소 카드 6장을 확인합니다. 이들을 각기 용의자 적 카드 더미와 은신처 장소 카드 더미로 나눕니다.

◆ 두 카드 더미에서 무작위로 카드를 1장씩 선택합니다(즉, 용의자 적 하나와 은신처 장소 하나를 무작위로 선택합니다). 이렇게 무작위로 선택한 카드 2장은 앞면을 확인해보지 않고서 ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드 밑에 뒷면으로 놓습니다.

◆ 나머지 카드 10장을 한데 모아 섞어서 텍을 구성합니다. 이 텍을 “실마리 텍”이라 칭합니다. 실마리 텍을 시나리오 참조 카드 근처에 놓습니다.

- ④ 주요사건 3 카드와 주요목적 2 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다. (이 두 카드는 주요사건 텍/주요목적 텍을 구성할 때 사용하지 않습니다.)

- ④ ‘토머스 도슨’ 이야기 자산, ‘엘리나 하퍼’ 이야기 자산, ‘추적해오는 나이트컨트’ 적 사본 2장, ‘날개 둑친 괴수’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

④ 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 진행해도 좋습니다.

- ④ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ▲, ▲, ♪, ♪, ♫, ♫.

- ④ “되찾은 기억” 아래에 함께 수색하기로 결정이 기록되어 있지 않습니다.

하퍼 요원을 찾아서

이번 시나리오에서는 어떤 용의자 적(납치범)이 하퍼 요원을 납치해서 어느 은신처 장소(감금 장소)에 감금했는지 가려내야 합니다. 이를 위해, 단서를 발견하고 소비함으로써 실마리 텍에 있는 카드를 확인해 보거나 뽑습니다.

실마리 텍은 유력한 용의자 적이나 유력한 은신처 카드로 구성되지만, 게임을 준비하면서 실제 납치범과 실제 감금 장소는 ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드 밑에 놓게 됩니다. 따라서 실마리 텍에 있는 카드는 절대 실제 납치범/실제 감금 장소가 될 수 없습니다. 실마리 텍에 있는 카드를 확인해 보거나 플레이 영역에 둠으로써, 실제 납치범과 실제 감금 장소의 후보군을 좁혀나가야 합니다. 캠페인 기록지에 있는 유력한 용의자/유력한 은신처 항목에서 이러한 적과 장소를 기위표 쳐 나가며 진실에 한 발짝씩 더 다가가세요.

지금껏 모든 정보를 기반으로 납치범인 용의자와 감금 장소인 은신처를 가려냈다고 자신한다면, 주요목적 1a 카드에 있는 목표 기능을 사용해서 주요목적을 진행하세요. 하지만 조심하세요. 시간은 한정적이니, 가진 정보만으로 납치범과 감금 장소를 추측해야 할 수도 있습니다...

“엘리나 하퍼의 실종”에서의 추천 장소 배치



알아두기: 위 그림에서 점선으로 된 곳은 유력한 **온신처** 장소가 놓일 곳을 뜻합니다.

게임을 시작할 때는 이러한 장소를 플레이 영역에 두지 않지만,

시나리오를 진행하며 조사자의 행동에 따라 이곳에 장소가 놓일 수도 있습니다.

시나리오 막간: 고발

읽으라는 지시가 있기 전에는 이 막간을 읽지 마세요.

지금까지 수집한 정보를 기반으로, 엘리나 하퍼의 납치범과 감금 장소를 고발해야 합니다. 고발하는 방법은 다음과 같습니다. 플레이어들은 함께 논의하여 ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드에 적힌 목록 중에서 **용의자** 적 하나와 **온신처** 장소 하나를 선택해야 합니다.

알아두기: 플레이 상태거나 승점 더미에 있는 **용의자** 적은 절대 납치범이 아닙니다. 마찬가지로 플레이 상태인 **온신처** 장소 역시 감금 장소가 될 수 없습니다. 이 정보를 기반으로 선택지를 좁혀나가세요.

④ 납치범과 감금 장소를 고발했다면, 다음 과정을 따릅니다:

- ◆ ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드 밑에 있는 **용의자** 적과 **온신처** 장소를 공개합니다. 캠페인 기록지의 “유력한 용의자/유력한 온신처” 아래에서 그와 일치하는 **용의자** 적(납치범)과 **온신처** 장소(감금 장소)에 동그라미를 칩니다.
- ◆ **용의자** 적과 **온신처** 장소 둘 다 고발한 내용과 일치하지 않는다면, 완전히 헛짚었기에 그 즉시 모든 조사자가 후퇴해야 합니다.
- ◆ 둘 중 하나만 고발한 내용과 일치했다면, 조사자들은 일부나마 진실을 밝혀냈으므로 계속해서 진행하게 됩니다. 하지만 부주의하게 인스머스를 들쑤시고 다니는 과정에서 주민들의 분노를 샀습니다. ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드를 뒤집어 반대면에 있는 ‘성난 군중’ 적을 ‘인스머스 광장’에 출현시킵니다.
- ◆ 둘 다 고발한 내용과 일치했다면, 조사자들은 납치범과 감금 장소를 모두 밝혀냈으므로 계속해서 진행하게 됩니다.

④ 다음과 같이 마지막 주요목적과 마지막 주요사건을 준비합니다:

- ◆ 주요목적: 치워 두었던 주요목적 2a로 곧바로 진행합니다.
- ◆ 주요사건: 치워 두었던 주요사건 3a로 곧바로 진행합니다.
- ◆ ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드 밑에 있었던 **온신처** 장소를 플레이 영역에 둡니다. 그 장소에 추가로 단서를 1 개 추가합니다. 치워 두었던 ‘엘리나 하퍼’ 이야기 자산을 이 장소 밑에 놓아서, 이곳이 엘리나 하퍼가 납치된 장소임을 표시합니다.
- ◆ ‘하퍼 요원을 찾아서’ 참조 카드 밑에 있었던 **용의자** 적을 ‘엘리나 하퍼’가 위치한 장소에 출현시킵니다(해당 카드의 폭로 기능은 무시합니다). 시나리오가 끝날 때 까지, 해당 적을 “납치범”이라고 부릅니다.
- ◆ 실마리 텍스트를 게임에서 제거합니다.
- ◆ 이제 마지막 주요목적/주요사건을 이어갈 준비가 되었습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면):

인스머스 마을 전체가 당신이 상상한 것보다도 훨씬 더 당신을 적대시하고 있습니다. 도처에서 추악한 야수와 흉한 형체가 뒤를 밟아오고, 어두컴컴한 구석에서 무언가가 네발로 기어 다니며 툭 불기지고 깜빡이지 않는 눈으로 당신을 감시했습니다. 당신은 이곳저곳 캐묻고 다니느라 주민들의 이목을 끈 것은 아닌지 우려하며 호텔 방으로 돌아왔지만, 객실은 완전히 난장판이 되어 있었습니다. 짐방은 다 파헤쳐져서 안에 든 것들이 사방에 흩어져 있었고, 장비는 대부분 도난당했습니다. 게다가 벽에는 검은색 페인트로 경고가 휙갈겨 쓰여 있습니다.

침입자 놈들은 바닷속에 바쳐 죽으리라

④ 결말 1로 이어집니다.

결말 1:

난장판이 된 방을 치우던 도중, 방문 너머로 발을 질질 끄는 소리가 들려옵니다. 당신은 최악의 경우를 두려워하며 벽에 바짝 붙어 숨을 죽이고 기다립니다. 이 방에는 더러운 유리창 하나 외에 다른 탈출로가 없지만, 그마저도 몸을 비집고 나가기엔 너무나도 작습니다. 문을 두드리는 소리가 들려 올지, 아니면 문을 부수며 침입해 들어올지, 아니면... 무슨 일이 벌어질지 기다리는 사이 가슴이 시시각각 떨립니다. 하지만 전혀 예상치도 못한 일이 벌어집니다. 문 밑의 틈새로 자그마한 가죽 장정의 수첩이 미끄러져 들어온 것입니다.

잠시 시간이 흐른 후에야 당신은 안도의 한숨을 내쉬고 문간으로 걸어가 수첩을 집어 듭니다. 수기로 된 낡은 수첩에는 1800년대 초엽까지 거슬러 올라가는 기묘한 인스머스의 역사가 기술되어 있었지만, 저자의 이름은 그 어디에도 적혀있지 않습니다. 기록은 오랫 마쉬가 데이콘 밀교회라는 수상한 조직을 처음 설립했던 이야기를 중심적으로 다루고 있습니다. 인스머스 현지 서점에서 이런 종류의 필사본을 판매하는 것은 본 적이 없으며, 인스머스에 이렇다 할 도서관이 있을 리도 만무합니다. 이 수첩은 어디서 발견된 것이고, 대체 누가 당신에게 전달한 걸까요?

결국 호기심이 두려움을 이겨내며, 당신은 객실 문을 열어젖힙니다. 하지 만 어두컴컴하고 먼지가 자욱한 복도만이 당신을 반기고, 수첩을 전달할 이의 모습은 전혀 보이지 않습니다. 하지만 이런 절호의 기회를 놓칠 수는 없습니다. 당신은 밤이 새도록 기록을 조사하고 여백에 주석을 달며 인스마스의 과거와 지난 몇 주간 벌어졌던 사건 사이의 연결점을 되짚습니다. 그 과정에서 한 가지는 확실해졌습니다. 이 데이콘 밀교회란 조직의 정체가 뭐 든 간에, 바로 이들이 하퍼 요원 납치의 배후에 있다는 것입니다. 도슨 요원이 의심했던 것처럼, 저들의 목적은 단순한 금주법 회피 따위와는 거리 가 멀어 보입니다...

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항 목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

④ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

결말 2:

“...제발요, 저... 절 믿어 주셔야 해요!” 브라이언이 겁에 질려 말을 더듬습니다. 하퍼 요원은 기껏해야 17살짜리 소년 앞에 서서 권총집을 위협적으로 툭툭 두들기며 노려봅니다. “다른 선택지가 없었어요, 정말이에요! 밀교회! 미, 밀교회가 시킨 일이라고요!”

하퍼 요원이 눈을 침착하고 당신을 향해 돌아섭니다. “이런 얼간이한테 납치 당하다니 참나. 경력에 먹칠 제대로 했네요.” 당신은 외려 저 칠칠치 못한 소년의 모습 탓에 방심했을 거라고 말합니다. “그래요, 그 말이 맞네요. 어쨌든, 끝난 건 끝난 거고 당신은 어떻게 생각하세요?” 하퍼 요원이 팔짱을 끼고 물습니다. “이 꼬맹이는 ‘밀교회’인지 뭔지에 맞서는 것보다 연방 요원을 급습하는 게 더 현명한 짓거리라고 생각했나 본데, 진짜 이놈이 진실을 말하고 있는 게 맞기나 할까요?”

당신이 브라이언 범주의 능력을 오판하고 있는 걸지는 몰라도, 브라이언은 당신 일행보다도 ‘밀교회’라는 조직을 더욱 두려워하고 있는 것이 분명합니다. 당신은 한숨을 내쉬며 고개를 끄덕입니다.

하퍼 요원이 브라이언을 일으켜 세우며 말합니다. “좋아, 꼬맹아. 이제 다 털어놓아 봐. 알고 있는 건 모조리 다 말하라고.”

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항 목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

④ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

결말 3:

오테라는 포박에서 벗어나려고 아등바등하며 악착같이 대듭니다. “풀어 줘! 날 풀어 줘야 한다고!” 오테라가 울부짖습니다. 하퍼 요원은 극적으로 반전된 이 상황을 즐기며 씩 웃습니다.

“뭐니가 기분이 좋겠군요. 안 그런가요?” 하퍼 요원이 비웃습니다.

오테라는 답합니다. “당신은 이해 못 할 일이야. 저 안을 봐. 그럼 알게 될 거야.” 오테라는 하퍼 옆에 있는 문을 가리킵니다. 아직 수색하지 못했던 방입니다. 방 안에는 수십 점은 족히 넘을 유화가 잔뜩 쌓여있으며, 하나같이 동일한 장면이 그려져 있습니다. 대양 한가운데서 몰아치는 소용돌이, 그 위로 완벽하게 한 곳으로 정렬된 해와 달, 그리고 핏빛으로 물든 하늘입니다. “대체 이건...?” 하퍼 요원은 수많은 복제품 유화를 이리저리 살피며 어안이벙벙한 듯 되묻습니다.

입술을 깨문 오테라의 뺨을 타고 눈물 한 방울이 흘러내립니다. “밀교회야.” 오테라가 나지막이 읊조립니다. “우리 모두가 밀교회의 손아귀에 떨어진 거야.”

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항 목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

④ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

결말 4:

조이스는 억류된 상황에서도 체념한 듯 한치 저항 없이, 당신이 심문하는 와중에도 줄곧 다른 곳을 바라보고 있습니다. 마침내 조이스가 말을 뗉니다. “제가 그쪽을 내쫓을 방도라도 있었으면 저자리 그렇게 했을 거예요. 믿어 주세요. 하지만 그쪽이 너무 깊이 파고들어 왔으니, 저로서도 해야 할 일을 한 거예요.”

“이해할 수가 없네요. 그러니까 제가 대체 뭐에 가까이 다가갔단 말이죠 리틀 양?” 하퍼가 묻습니다.

“이 마을의 중심에는 비밀이 있어요. 우리에게 부를 안겨준 비밀. 우리에게 힘을 안겨준 비밀. 그리고 우리를...” 조이스가 적절한 단어를 선택하느라 고심하더니 말합니다. “...운명으로 인도할 비밀.”

“그래서 그 비밀이란 게 뭔가요?” 하퍼 요원이 캐묻습니다.

조이스가 씩 웃으며 고개를 젓습니다. “제가 왜 외지인에게 비밀을 나눌 거라고 생각하셨나요?”

“당신이 연방 요원을 급습했기 때문이죠. 그리고 제가 원하는 걸 털어놓지 않는다면, 당신의 ‘운명’이고 나발이고는 감옥 독방에서 썩어갈 거라고 장담해줄 수 있어요.”

결국, 그 말 앞에 조이스 리틀의 자신감이 산산이 조각나버립니다. 마지막 날은 자존심마저 집어삼키는 조이스의 이마에서 땀방울이 똑똑 떨어집니다. “이건 밀교회로부터 시작된 일이에요.” 조이스가 소리죽여 설명하기 시작합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

⑤ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

⑥ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

결말 5:

심문을 하려 하자 바나버스가 당신의 얼굴에 침을 뱉습니다. “한마디도 말 안 한다. 이 침입자야.” 톡 불거진 눈을 조금도 깜박이지 않고서 당신을 노려보는 바나버스의 눈에는 한없는 증오가 서려 있습니다. “네놈들은 이곳에 속하지 않은 외부인이야. 너희 족속들은 이번 주가 끝나기 전에 모두 개처럼 죽을 거다.”

하퍼 요원이 이방인의 말에 눈을 가늘게 뜁니다. “마쉬 양반, 그게 무슨 말이지? 우리 족속? 아니 외부인은 또 뭐고?”

바나버스가 으르렁대자, 둥글넓적한 입술이 위로 젖혀지며 그 사이로 인간의 것이라고 믿기 힘들 만큼 널카로운 이빨이 드러납니다. “외부인들. 침입자들. 우리 건실한 마을에 마름병처럼 주저앉은 낚작들. 하지만 머지않아 너희들은 숙청될 거다.”

당신은 노인의 끓어오르는 증오와 위협에 물려났지만, 하퍼 요원은 그저 너털웃음만 짓습니다. “이 마을이 떡이나 ‘건실’하다고?” 당신은 하퍼 요원의 조롱을 무시하고서, 바나버스에게 다 털어놓지 않으면 아주 오래 철창 신세를 지게 될 거라고 협박합니다.

“철창 신세를 지는건 내가 아니라 너겠지. 밀교회가 네놈들에게 볼일이 끝나기만 하면, 모조리 물고기 밥 신세를 면치 못할 거다.”

당신과 하퍼 요원은 서로 알겠다는 표정으로 눈빛을 교환합니다. 하퍼 요원이 묻습니다. “네가 말한 ‘밀교회’란 게 뭐지? 당장 말해!”

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

⑤ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

⑥ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

결말 6:

“헤헤헤헤...이제야 이 마을이 썩어문드러진게 보이나벼?” 제이덕이 광기어린 듯 두 눈을 부라리며 고함지를니다. 제이덕은 자신을 구속하려는 손길은 전혀 개의치 않고서 당신의 팔뚝만 미친 사람처럼 부여잡습니다. “우리 모두 놈들 손아귀에 들어간게 아녀? 안 그려? 헤헤헤헤!”

“이 주정뱅이가 뭐라고 지껄이는 거죠?” 하퍼 요원이 조롱하듯 말합니다. “여봐요, 제이덕 어르신. 그딴 헛소리 일랑 짊어지고 당신 속셈이 뭔지나 봄 어봐요.”

몸을 앞뒤로 흔들어 젖히는 제이덕의 목소리가 점차 크고 대답해집니다. “속셈? 지금 너 내 속셈이라고 했나?” 제이덕이 완전 정신이 나간 것처럼 걸걸거립니다. “그려, 내 탓이지. 근디 우리 사이에 물괴기 악마들이 있는데, 놈들은 못본거? 시커먼 거리에 괴물이 돌아다니는 거두 못본거? 울어제끼고 짖고 풀썩풀썩 뛰는 놈들 못봤냐 말여. 데이콘 밀교회당에서 매일 밤마다 울부짖는 소리를 못들었냐고! 울부짖는 소리가 뭔지 니네는 모르제. **하! 알리가 있나.**” 제이덕이 지르는 악소리가 걸걸대는 웃음소리로 잣아듭니다.

하퍼가 눈을 가늘게 뜨고 답합니다. “그래요, 우린 모르죠. 그러니 우리한테 다 털어놓는 게 어때요?”

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

④ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

결말 7:

로버트는 연초 한 개비를 받기 전엔 단 한 마디도 입 밖에 내지 않겠다고 합니다. 차라리 자비를 보여주면 보답이 돌아올까 싶어서 당신은 마지못해 한 개비를 건넵니다. “부둣가를 조사하고 있었는데 저자 일당에게 납치당했어요.” 하퍼 요원이 씁쓸하게 되닙니다. 당신은 “일당”이라는 게 누구인지 물었지만, 하퍼는 어깨만 으쓱합니다. “잘 모르겠네요. 부두 일꾼이거나 선원이겠죠, 물론 제 추측이지만요. 프렌들리 씨를 고용한 사람은 분명 인스머스 주민들 사이에 큰 영향력을 행사하는 사람일 거예요.”

당신이 건넨 답배를 건네받은 로버트는 이를 값은 할 만큼 친절해지진 않았으나, 그래도 전에 비한다면 놀라우리만치 순순히 말을 털어놓기 시작했습니다. “소용 없어 아가씨.” 로버트가 답배 연기 한 줄기를 내뿜으며 중얼거립니다. “당신들은 어차피 이미 다 죽은 목숨이니까. 악의는 없어.”

“떠나니 악의가 없겠네요.” 하퍼 요원이 몇 번 아침입니다. “그게 무슨 뜻인지 말해보기나 해요.”

“데이콘 밀교회 말이야.” 로버트의 답변은 나직하지만 결연합니다. “저들은 이 마을에 무슨 일이 벌어지는지 손바닥 안처럼 훤히 훑고 있어. 아마 지금쯤이면 날 찾고 있을 거야. 저들이 날 찾을 때까지 함께 있고 싶은 거야?” 로버트의 입가에 가학적인 미소가 번집니다.

하퍼 요원은 조금도 움찔하지 않은 채, 손가락 마디를 두두두 꺾으며 답합니다. “그래요, 그럴 작정이거든요. 이제 제대로 털어놓기나 하시죠.”

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 임무를 달성했다라고 기록합니다.

④ 막간 II: 천체 정렬로 이어집니다.

막간 II: 천체 정렬

천체 정렬 1:

불빛이 번쩍입니다. 기억이 희미해지면서 그림자가 당신의 생각을 좀먹습니다. 당신은 또다시 바위투성이 해안가에 널브러져 있고, 두개골 위로 고통이 널립니다. 하퍼 요원의 걱정어린 얼굴이 당신을 내려다보고 있습니다. “이봐요! 이봐요! 정신이 들어요?”

당신은 일어나 앉았지만, 온몸의 근육이 땅깁니다. 정신을 잃었던 동안 물은 수센티미터는 더 높이 차올랐습니다. 쳐가운 물이 발목을 적시고 신발 안으로 스며듭니다. “무슨 일이죠? 이번엔 뭘 본 건가요?”

캠페인 기록지를 확인합니다.

(C) 임무에 실패했다면, 천체 정렬 2로 이어집니다.

(C) 임무를 달성했다면, 천체 정렬 3으로 전너립니다.

천체 정렬 2:

드디어 하퍼 요원을 찾아서 인스머스에 왔던 일이 기억났다고 말하며, 일주일 동안 수색을 벌였지만 결국 하퍼를 찾는 데엔 실패했다고 덧붙입니다. 마지막으로 기억나는 것은 누군가가 당신의 호텔 객실 아래로 “데이콘 밀교회”라는 조직에 관해 기록된 수첩을 밀어 넣었던 일뿐입니다.

“아, 그렇군요. 그건 저였어요. 미안해요. 합류해서 말을 나눌 시간이 없었어요. 다른 볼일이 있었거든요.” 하퍼가 해명합니다. 하퍼는 며칠간 감금되어 있었지만, 간신히 납치범을 따돌리고 달아났으며 그 과정에서 부상을 당했다고 합니다. 그 말을 입증하려는 듯, 하퍼는 여민 트렌치코트를 펼치며 버튼 업 셔츠 위로 스며 나온 검붉은 짓자국을 보여줍니다. 웃간 밑으로 감긴 봉대가 보입니다. “간신히 신장을 비껴갔어요. 이 정도면 운이 좋은 거겠죠?”

하퍼를 찾아서 마을을 살살이 뒤지느라 시간을 허비했다고 불평하자 그녀가 고웃을 칩니다. “천만에요! 제가 2주에 걸쳐 알아낸 것보다 당신이 단 한 주 만에 알아낸 게 더 많은걸요. 당신이 뭔가를 하려는 듯해서 도움을 주고 싶었지만, 그때까지는 계속 미행 당하고 있었어요. 그래서 제가 찾아낸 정보를 넘기고 한동안은 물을 사렸죠. 나머지는 당신이 해낸 거예요. 진짜로요.” 애석하게도 그 “나머지”라는 것은 도저히 기억나지 않습니다.

천체 정렬 4로 전너립니다.

천체 정렬 3:

하퍼를 찾아 인스머스에 왔던 일과 납치범을 심문했던 것이 떠올랐다고 말하자, 하퍼가 미소짓습니다. “그땐 정말 고마웠어요. 그건 그렇고, 사실은 제가 혼자서 처리할 수 있었다는 거 다 아시죠?” 하퍼가 농담을 던집니다. “그 후로는 기억나는 게 없나요?”

당신은 고개를 젓습니다. 마지막으로 기억나는 거라곤 “데이콘 밀교회”라는 조직에 관한 이야기입니다.

하퍼가 낮은 목소리로 욕지거리를 내뱉습니다. “안타깝군요. 기억상실이든 어쨌든 뭐 그래도, 당신을 믿어도 될 것 같아요. 기억과는 별개로 과거에 절 위해 인스머스로 와준 건 변함이 없으니까요.”

조사자 중 한 명이 ‘엘리나 하퍼’를 자기 텍에 추가해도 됩니다.

이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

천체 정렬 4로 이어집니다.

천체 정렬 4:

“걱정하지 말아요, 제가 알려줄 테니까. 그쪽이 아직 기억하지 못하는 일이 잔뜩 있어요.” 바로 그때 동쪽 수평선 상에서 뭇가가 떨리는 소리와 함께 강력한 파도가 밀려들어와 방파제에 부서집니다. 해와 달은 둘러싸고 휘도는 검은 폭풍 구름 뒤로 짙은 핏빛 하늘이 펼쳐져 있습니다. 해와 달은 완벽하게 한 곳으로 모인 모습입니다. “좋은 현상일 리가 없겠죠.” 하퍼의 입술이 걱정으로 굳어갑니다. “좋아요, 인스머스로 돌아갑시다. 가는 길에 제가 아는 걸 설명해드리도록 할게요.”

조각난 기억 일부분을 되찾으며,
과거의 사건이 조금 더 생생하게 떠오릅니다.

모든 조사자는 지금 캠페인 기록지에서 자신의
“사용하지 않은 경험치”에 기록된 경험치를 소비해도 됩니다.

시나리오 III: 너무나 깊은 수렁으로 이어집니다.



캠페인 기록지: 인스머스에 드리운 응모

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

캠페인 중요 사항

되찾은 기억

죽거나 미친 조사자들

□ 짧았던 수명

- 기억을 지울 것이다

□ 길리나 하려의 실종

- 천체 정령

□ 너무나 길은 수명

■ 악마의 암초

- 과도 아래에

□ 공포의 추격전

□ 안개 속 한 줄기 빛

□ 레이온의 침소

- 숨은 진실

□ 물아치는 소용돌이 속으로

- 후원암

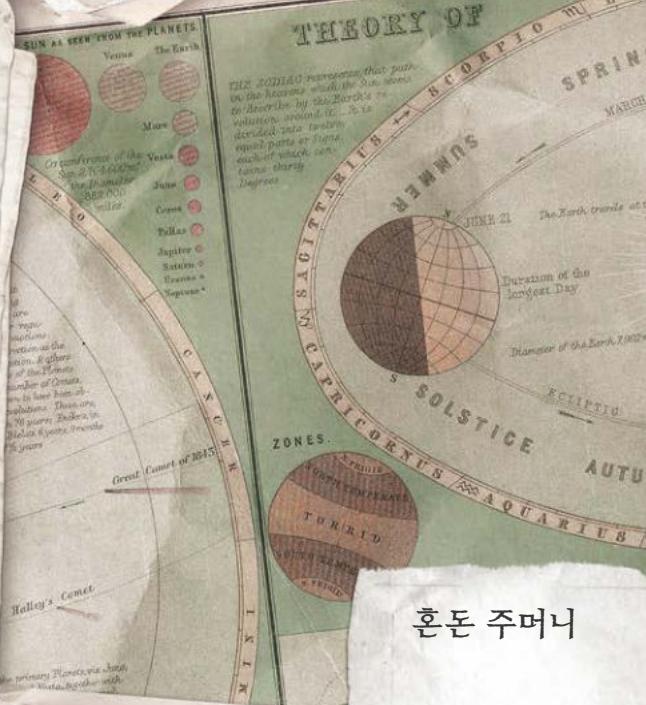
유력한 용의자?

- 브라이언 베넷
- 오래라 길면
- 조이스 리틀

- 바나버스 마수
- 제이크 엘렌
- 로버트 프렌들리

- 인스미스 감옥
- 해안 빙하
 - 쏘본 골목

- 유력한 은신처?
- 위터 가에 있는 집
 - 데이콤 밀교회당
 - 뉴욕치 그린



혼돈 주머니

Comets, which
are called 'dirty snowballs'
as they move closer to the Sun,
and 22 November, because
they were seen
The second
satellite
Sputnik
at least.

Mercury
Venus
Earth
Mars
Jupiter
Saturn
Uranus
Neptune

조우 세트 아이콘



데이곤의 권속



하이드라의 권속



심해의 괴물



침수 동굴

인스머스에
드리운 안개

고장



밀물



파편화된 기억



천체 정렬



인스머스 토박이



절망의 구령



엘리나 하퍼의 실종

다음에는?

인스머스에 드리운 음모 사이클에 있는 각 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐길 수도 있고, 8부작으로 이루어진 전체 캠페인으로 합쳐서 즐길 수도 있습니다. 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 다음 시나리오는 너무나 깊은 수렁 신화 팩에 수록되어 있습니다. 이 모든 이야기는 인스머스에 드리운 음모 사이클에 포함되어 있는 여섯 개의 신화 팩에서 계속 이어집니다.

만든 사람들

화장 디자인 및 개발: MJ Newman, Jeremy Zwirn

생산: Calli Oliverius

편집: B.D. Flory

검수: Christine Crabb

카드 게임 관리: Jim Cartwright

아점호러 이야기 검토: Kara Centell-Dunk, Phil Henry

화장 그레픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그레픽 디자인 조정: Joseph D. Olson

그레픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

포지 일러스트: Tomasz Jedruszek

일러스트 감독: Jeff Lee Johnson, Deborah Garcia

수석 일러스트 감독: Tony Bradt

풀질 보증 조정: Andrew Janeba, Zach Tewalthomas

생산 관리: Justin Anger, Jason Glawe

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 제품 개발 매니저: John Franz-Wichlacz

수석 제품 개발 매니저: Chris Gerber

게임 디자인 총괄: Nate French

출판: Andrew Navaro

플레이 테스터:

Cody Anderson, John Bagley, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley Colby, Stephen Coleman, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnesse, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Josiah "Duke" Harrist, James "Finbred" Howell, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kevin McLennithan, Joseph Mutch, Josh Parrish, Chad "Fully Blessed" Reverman, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson, Nick "#Blessed" Willis 모든 베타 테스터 분들께 감사드립니다.

한국어판 번역 및 편집

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

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

* <아점호러 카드게임>은 주어스모디코리아와의 계약에 따라, 주코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유헤길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



PROOF OF PURCHASE

AHC52
The Innsmouth Conspiracy

자주 묻는 질문

능력 테스트가 아닌 상황에서 공개된 토큰도 보정값이나 수치를 갖나요?

아닙니다. 능력 테스트가 아닌 상황에서 공개된 토큰은 아무런 보정값도 수치도 갖지 않습니다.

어떤 기능의 효과 일부로서 또는 토큰을 혼돈 주머니에 추가하는데, 해당 효과를 온전히 해결할 만큼의 토큰이 남아있지 않으면 어떻게 되나요?

추가할 수 있는 개수까지만(남은 토큰이 없을 때까지만) 토큰을 추가합니다.

어떤 카드/기능의 비용으로서 또는 토큰을 혼돈 주머니에 추가하는데, 해당 비용을 온전히 지불할 만큼의 토큰이 남아있지 않으면 어떻게 되나요?

비용을 온전히 지불할 수 없다면, 해당 카드/기능은 플레이/격발될 수 없습니다.

'어맨다 샤프' 밑에 놓인 카드가 "능력 테스트에 소모된 동안 다른 플레이 영역으로 들어가려 하면" 어떻게 되나요?

그런 경우에는 그 카드는 원래 지정된(카드에 명시된) 플레이 영역으로 들어갑니다. 그러지 않고(가령 능력 테스트 끝에) 버려지려 할 경우 해당 카드는 '어맨다 샤프'에 남습니다.

© 2020 Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

아컴호러

카드 게임

너무나 깊은 수령

신화팩

너무나 깊은 수령은 <아컴호러 카드게임> 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 세 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

이번 사이클에 포함된 몇몇 플레이어 카드에는 ♦(축복) 토큰과 ♤(저주) 토큰이 언급되어 있습니다. 이 두 종류의 토큰은 인스머스에 드리운 음모 딜러스 확장에 포함되어 있습니다.

시나리오 III: 너무나 깊은 수령

해안을 따라 인스머스 마을로 가는 길에도 바닷물은 멈출 줄을 모르고 차올랐습니다. 저 멀리 수평선 위로 한 점이 되어 걸려 있는 태양과 달은 섬뜩하고 불확실한 미래만을 아스라이 암시합니다.

인스머스에 도착했던 날 마주했던 묘한 인상의 사람들과 마을의 길목 그리고 건물은 어렵잖하게 기억에 남아 있지만, 어쩌다 수몰된 동굴에서 눈을 뜨게 된 것인지는 전혀 감을 잡을 수가 없습니다. 하퍼 요원이 당신에게 여러 가지 이야기를 해주었지만, 기억에 뻥뻥 뚫린 공백이 너무 크다 보니 설명을 들을수록 외려 혼란스러워질 뿐입니다.

“인스머스에 온 아래 상황은 계속 나빠지기만 했어요. 여기 토크이들이 말썽이었죠. 날이 갈수록 소란을 피워대는가 하면 마주할 때마다 적대시하기 일쑤였어요. 특히나 저나 당신 같은 외지인에게는 더욱 그랬죠. 으... 그놈들 중에 특히 어떤 놈들은 얼마나 역겨운 꼴을 하고 있었는지 기억나시나요? 미끄럽고 생기 없는 피부 하며 옆으로 쭉 찢어진 입술에 툭 불거진 눈깔까지. 어휴 진절머리나네요.”

당신은 고개를 끄덕입니다. 차라리 기억나지 않는 게 나을 판이었는데 이젠 그럴 수도 없게 되었습니다. 다만 역겨운 것은 놈들의 외양만이 아니었습니다. 목소리는 인간의 발성과 닮은 구석이 없을 정도로 꺽꺽거리는 후두음이었으며, 가까이 가지 않아도 생선 씹은 내가 진동을 했습니다.

하퍼가 몸서리칩니다. “인스머스에서 문젯거리를 일으키는 게 바로 그놈들이에요. 하지만 얼마 전부터 인간 외에도 이상한 괴생명체들이 인스머스 주변을 배회하기 시작했어요. 당신도 봤을 텐데요. 그건... 아마도 데이온 밀교회와 얹혀 있을 거예요. 아직은 잘 모르겠지만, 진상을 규명해... 봐야...”

하퍼 요원이 바위 위로 올라서더니 말을 흐릅니다. 대체 무엇을 보고서 넋을 잃은 건지는 모르겠지만 좋은 일이 아니란 것쯤이야 짐작이 갑니다. 바위를 덮고서 몸을 끌어올려 선 순간, 당신도 눈 앞에 펼쳐진 참상을 목도하고서 아찔해집니다.

인스머스는 침공당했습니다. 제물 구덩이 속에서 마주했던 바로 그 물고기 괴물들이 바닷속... 아니 어쩌면 그보다 더 깊은 곳에서 올라와 길거리를 배회합니다. 놈들은 골목과 교차로를 살샅이 뒤지며 뭔가를 수색하고 있습니다. 마뉴셋 강이 범람하면서 거리가 침수되었고, 부유물과 임시 바리케이드가 마을 곳곳의 길목을 틀어막았습니다.

“이럴 수가...” 하퍼 요원의 탄식에 이어 일행 사이에는 암울한 침묵이 내려앉습니다. 인스머스에서 더는 안전을 기대할 수 없게 되었습니다. 당신은 문득 인스머스 서쪽 변두리에 있는 벼려진 기차역이 떠올라, 거기 하퍼 요원의 차 옆에 도순 요원의 차도 대여 뒀다고 말합니다. 하퍼가 알겠다는 듯 고개를 끄덕입니다. “좋아요. 그럼 서둘러 마을을 가로질러야겠군요.”

머리 위의 하늘은 선명한 푸른빛에 잠겨 들었습니다. 부디 저 색깔이 인스머스 길바닥에 흘뿌려지지 않길 바랄 뿐입니다...

시나리오 준비로 이어집니다.

시나리오 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 너무나 깊은 수령, 심해의 괴물, 밀물, 천체 정렬, 인스머스 토크이, 크툴루의 권속. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 장소 15장을 모두 플레이 영역에 둡니다(다음 쪽의 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

◆ 장소들 사이에 방해물(자원 토큰을 사용합니다) 24개를 배치합니다(장소 배치를 참조하여 놓습니다).

◆ 모든 조사자는 ‘황량한 해안선’에서 시작합니다.

(C) 다음과 같이 열쇠를 준비합니다:

◆ 캠페인 기록지의 ‘유력한 은신처’ 항목에서 동그라미 쳐진 장소를 확인합니다. 그 장소에 검은색 열쇠를 놓습니다. (동그라미 쳐진 장소가 없다면, 건너뜁니다.)

◆ 다른 모든 열쇠는 뒷면으로 치워 둡니다. 이 열쇠들은 서로 구분할 수 없도록 잘 섞어 둡니다.

(C) 캠페인 기록지에서 복수의 칼을 갖고 있다라고 적힌 용의자 적을 모두 확인합니다. 이러한 적들의 폭로 기능을 해결하되, 그들에게 단서는 놓지 않습니다.

(C) ‘심해에서 올라온 파괴자’ 적 사본 2장, ‘어린 심해인’ 적 사본 2장, ‘조 사전트’ 이야기 자산, ‘밀교회의 교리’ 이야기 자산, ‘인스머스 쇼고스’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) 보유 게임에서 ‘성난 군중(인스머스에 드리운 음모 #62b)’을 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. (이 카드의 반대면은 “하퍼 요원을 찾아서” 참조 카드입니다.)

(C) 토큰 저장소에 침수 토큰을 함께 모아 둡니다.

◆ ‘워터 가에 있는 집’, ‘인스머스 항만’, ‘황량한 해안선’의 침수 수준을 한 단계씩 높입니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

(C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

방해물

이번 시나리오에서는 인스머스를 지나는 도로와 골목길 사이로 방해물이 쳐져 있습니다. 방해물은 두 장소 사이에 자원 토큰을 놓아서 표시합니다. 방해물은 조사자가 해당 경로를 따라 이동하지 못하도록 막습니다.

(C) 두 장소 사이에 방해물이 1개 이상 놓여 있다면, 조사자들은 해당 두 장소가 서로 이어져 있다고 하더라도 오갈 수 없습니다.

(C) 방해물은 몇몇 장소의 기능이나 주요목적 1a에 있는 기능으로 제거할 수 있습니다. 게임을 진행하면서 방해물이 늘어나기도 하므로, 이러한 기능을 사용해서 방해물을 제거하고 길을 내야 합니다.

(C) 사냥꾼 적이 움직일 때, 해당 적은 (일반적인 규칙대로) 어느 조사자를 향해 움직일지 결정한 후, 그 적은 방해물로 막히지 않은 가장 빠른 경로를 따라서 이동합니다. 그런 경로가 존재하지 않는다면, 해당 적은 방해물을 무시합니다. 이외의 다른 방법으로 적이 이동하는 경 우에는 방해물을 무시합니다.

“너무나 깊은 수렁”에서의 장소 배치

부록



서쪽



동주



남쪽

독립 시나리오 모드

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

◉ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , , , .

복수의 칼을 갖고 있는 용의자가 없다.

キャンペ인 기록지에서 동그라미 쳐져 있어야 할 “유력한 은신처” 한 곳을 무작위로 선택합니다

열쇠

이번 시나리오에서 역쇠는 다음과 같은 요소를 나타냅니다:

④ 빨간색/파란색/초록색/노란색/보라색/흰색: 악화 일로를 걷고 있는 인스마스에서 아직 임각성을 유지하고 있는 시민들로부터 얻은 마음의 상황에 대한 정보

▣ 겪은색: 하퍼 요원의 납치범에 관련된 정보.



회상 V

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

당신은 버스 기사 조 사전트와 이야기를 나누고 있었습니다. 분명 몇 주 전의 기억입니다. 거리는 아직 물에 잠기지 않았고, 건물들은 당장이라도 주저앉을 듯하지만 용케도 무너지지 않고 버티고 서 있습니다. “어이 외지인 양반, 말했잖습니까. 오늘은 인스머스에서 나가는 버스가 없다고요.” 당신은 인스머스에서 나가는 버스를 찾고 있는 게 아니라고 말하며 한 가지 제안을 합니다. 조 사전트는 누가 엿듣더라도 하는지 근처 거리를 눈으로 이리저리 훑고는 답합니다. “그래서 제안이란 게 뭡니까?”

도덕적인 설교 따위로는 이를 선뜻 설득하지 못하리라는 사실을 알아채고서, 당신은 조 사전트의 물질적인 욕망을 끌어내 봅니다. 당신은 도와준다면 껍질한 대가를 지불하겠다고 말합니다. 악마의 암초에서 돌아온 후에는, 그렇지 않아도 손님 대접받기 힘들었던 인스머스에서 모두가 당신을 적대시하고 있으며 어딜 가든 감시의 눈초리를 뿌리칠 수 없었습니다. 이런 판국에 도보로 이동하는 것은 위험천만한 벌상입니다.

“아, 그래서 일일 운전사 해달란 겁니까? 예?” 조 사전트는 잠시 쳐울질을 하나 싶더니 손을 내밀어 악수합니다. “그까짓 거 해드리죠.”

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 조 사전트와의 거래라고 기록합니다.

‘인스머스 광장’에 있는 조사자 중 한 명이 치워 두었던 ‘조 사전트’ 자산을 가져와 자신의 플레이 영역에 두고 조종합니다.

회상 VI

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

리를 서점의 문을 희 잡아당겼지만, 문은 열리지 않고 입구에 달린 종만 딸랑거립니다. 예상했던 대로, 창문 너머 비치는 가게 안은 어둡습니다. 당신이 인스머스에서 보낸 일주일 내내 서점은 닫혀 있었습니다. 서점 주인인 조이스 리틀은 자신 외엔 달리 종업원을 쓰고 있지는 않았나 봅니다. 다행히도 자물쇠를 따는 것은 그리 어렵지 않습니다. 당신은 어둡고 면지 쪄인 선반 사이로 살금살금 발걸음을 디디며 데이콘 밀교회에 대한 정보를 찾아 곳곳을 수색해봅니다.

가게는 고요함만 가득하고 뒤에 달라붙은 미행꾼도 서점까지 들려붙진 않았습니다. 비좁고 어두침침한 선반을 살피다 지하실로 통하는 잠긴 문을 발견합니다. 당장에 이 문을 따고 들어갈 방법은 없지만, 사슬로 칭칭 감겨 있는 수상쩍은 모양새를 보아하니 당신이 찾고 있던 대답이 이 문 뒤에 있으리라 싶습니다. 어떻게든 저 안에 들어가야 합니다. 하지만 그때, 서점 앞쪽 창문 너머로 순전등이 실내를 비춥니다. 여기까지 미행이 따라 붙었습니다. 당신은 언젠가 다시 돌아올 수 있길 바라며 서점 뒷문으로 빠져나갑니다...

...찰나의 순간에 밀려 들어왔던 기억이 그렇게 끝났습니다. 당신은 리틀 서점의 허물어진 전래 속에 서 있습니다. 범람한 물로 인해서 선반은 완파되었고 책은 죄다 못쓰게 생겼습니다. 하지만 시야 언저리, 과거 잡아 있었던 문이 이제 빼꼼히 열려 있는 모습이 보입니다. 당신은 문을 열어젖히고 계단을 뛰어 내려갑니다. 무릎까지 차오른 물을 헤치고 첨벙첨벙 나아간 끝에 모인 두루마리 뭉치와 고서들을 발견했습니다. 대부분은 생경한 문 문자로 기록되었으나, 아무하게도 친숙한 느낌을 쳐낼 수가 없습니다. 이 “지식의 보고”가 무엇이든 간에, 데이콘 밀교회와 밀접한 연관이 있는 것이 분명합니다. 당신은 챙길 수 있는 만큼 자료를 짐가방에 쑤셔 박고서 다시 수물된 거리로 빠져나옵니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 이어진 실마리를 기록합니다.

‘리를 서점’에 있는 조사자 중 한 명이 ‘밀교회의 교리’를 자기 띡에 추가해도 됩니다. 그렇게 한다면, 그 조사자는 ‘밀교회의 교리’를 가져와 자신의 플레이 영역에 두고 조종합니다.

회상 VII

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

인스머스에 갖 도착한 날이었습니다. 마을을 조사하고 있는데, 쭈그렁한 노부인이 전혀 말도 안 되는 헛소리만 중얼거리는 모습이 보입니다. “이야! 이하 느틀레이... 푼글루이 므글루나프 프트티아 르이... 하이드라 프타근... 므글루나프 프트티아 르이...” 무시한 채 지나가려는데, 갑자기 노부인이 손을 뻗어 당신의 팔뚝을 움켜집니다. 늙은이의 팔뚝에서 나오는 힘이라고 믿을 수 없을 만큼 굳세게 움켜집니다. “프트티아 르이! 여왕은 심해에 온거하고 있도다! 심해인의 도시에 거하도다!” 노부인의 강렬한 시선은 당신의 두개골 뒤쪽까지 뚫어버릴 것만 같습니다.

당신은 정중하게 노부인의 손을 잡고서 팔뚝에서 떼어냅니다. 괴짜들의 눈을 끌지 않고서 인스머스를 길거리로 오가겠다는 생각부터가 헛된 꿈이었나 싶지만, 노부인의 뿌옇게 흐린 눈동자에 서린 비통과 상실감을 읽고 나서는 잠시 이야기를 들어 보기로 합니다. 무슨 횃불수설을 하고 있는 것인지는 모르겠지만, 노부인은 자기가 하는 말이 진실이라고 절씩 같이 믿고 있습니다. 당신은 한숨을 푸 내쉬며 대체 무슨 말을 하고 있느냐고 물어봅니다.

“그...그들이 오고 있어. 우선, 해와 달이 늘어서고 밀풀이 밀려들게야. 그리고 나면, 어미 하이드라의 명을 받드는 자손들이 물려들겠지.” 이미 희끄무레하게 멀어버린 노부인의 두 눈이 당신을 이리저리 훑습니다. 정작 이야기를 들어봐도 터무니없는 개소리괴소리일 뿐 쓸 만한 정보라곤 전혀 없었습니다. 자리를 뜨려는 자, 노부인이 당신을 더듬더듬 만지며 손을 찾더니 당신의 손바닥에 뭔가를 덥썩 쥐여줍니다. “이거 받아!” 당신은 화들짝 놀라 받은 것을 되돌려 주고는 손을 빼냅니다. 당신의 목적은 하퍼 요원을 찾는 것이지 수상쩍은 잡동사니나 수집하는 게 아니었으니, 이런 명청한 장난질이나 하고 있을 여력은 없었습니다. 뒤돌아서는 당신을 바라보는 노부인의 얼굴에 씁쓸한 표정이 스칩니다.

다시 과거의 기억이 물러가고 현재로 돌아오자, 눈앞에는 갈가리 찢긴 노부인의 시신이 널브러져 있습니다. 당신은 한낱 “개소리괴소리”로 치부했지만, 사실 노부인은 진정 당신에게 경고하려던 것이었습니다. 시신의 뻣뻣한 손은 몇 주 전, 노부인이 당신의 손에 쥐여 주려던 이상한 금화를 움켜쥐고 있습니다. 이번에는 금화를 쟁기기로 합니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 간섭이라고 기록합니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 +1 토큰을 1개 추가합니다.

회상 VIII

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

당신의 앞에는 인스머스 감옥의 교도관이 서 있습니다. 두툼한 살집에는 온통 주름이 쳐 있고 피부는 기름이라도 벌린 것처럼 번들번들 거리는 중년 남성입니다. 교도관에게서는 코를 찌르는 감옥의 냄새보다도 한층 지독한 악취가 납니다. 교도관은 축축한 복도 수감동 저편을 가리킵니다. “직접 보쇼.” 당신은 하퍼 요원의 납치범을 찾아서 감옥에 왔지만, 정작 교도관에게서 들은 말이라고는 지난 밤 용의자가 도주했다는 비보 뿐이었습니다.

당신은 수감동 복도를 따라 달려가며 주먹을 짙칩니다. 자력으로 이 감옥을 탈출할 수 있을 리가 없습니다. 분명 누군가의 도움을 받았을 테고, 정황 상 누가 도움을 줬다고 한들 놀랍지 않을 듯합니다. 어쩌면 교도관이 도왔을지도 모릅니다. 마을 사람들에게 시시각각 당신의 조사를 걸고넘어지는 것을 보면, 인스머스 전체가 당신을 적대시하는 것만 같습니다.

모퉁이를 돌아서자 납치범이 수감되었던 감방이 눈에 들어옵니다. 텅 빈 것은 둘째 치고, 철창살이 좌우로 구부려져 사람 크기... 아니면 그보다 좀 더 큰 것도 통과할 정도로 커다란 틈이 나 있습니다. 막대기를 두들겨 보지만 단단한 강철입니다. 사람의 힘으로는 절대 구부릴 수 없는 창살입니다.

납치범은 대체 무슨 수로 감방을 빠져나온 걸까요...?

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 탈옥을 기록합니다.

▲, ♀, ♀ 중에 하나를 선택하여, 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에서 그 토큰을 1개 제거합니다.

시나리오가 끝날 때까지

읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면: 인스머스에서 빠져나가는 길에는 시시각각 위협이 도사리고 있습니다. 안전한 곳은 없었으며, 끔찍한 괴물들이 길목 길목마다 순찰하며 껌뻑이지 않는 두 눈에 불을 켜고서 살아있는 인간의 혼적을 살살이 수색하고 있습니다. 이따금씩 주악한 괴물에게 붙들린 희생자의 비명소리가 들릴 때가 아니면 괴괴한 침묵이 가실 일도 없습니다. 가능한 한 빨리 인스머스를 가로지르지만, 놈들은 사방에서 포위망을 좁혀왔으며 당신의 발자취를 바짝 쫓고 있습니다. 숨을 곳을 찾지 못한다면 붙잡히는 것은 시간문제입니다. 그렇게 된다면 당신 역시 다른 이들과 마찬가지로 고통에 찬 비명의 대열에 서게 될 것이 불 보듯 뻔합니다.

하나하나 지워간 선택지가 결국 바닥이 났습니다. 당신은 반쯤 주저 앉은 가까운 주택으로 들어가서 몸을 숨겼고, 건물 밖에서 들려오는 발소리에 귀를 기울입니다. **철 벽... 철 벽...** 그러나 일 초가 일 분이 되고, 일 분이 수 시간이 되었습니다. 마침내 해가 저물어가고 바깥의 하늘이 절은 핏빛으로 물들고는, 끝내 그 핏빛마저도 점점 들어갑니다.

당신은 어둠을 틈타서 움직입니다. 수풀 구역의 상황이 좋지 않아 인스머스를 가로질러 갈 수나 있을까 싶었으나, 마침내 해했습니다. 저 멀리 기차역이 눈에 들어온 순간, 당신은 마지막 힘을 짜내어 냅다 달리기 시작합니다.

(C) 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 이 지역 같은 곳에서 달아나게 되었다는 희망을 품고서 있는 힘 없는 힘 짜내서 내달렸습니다. 하지만 차에 도착하고 나자 오히려 머릿속에 망설임이 표류하기 시작합니다. 하퍼 요원을 향해 돌아보니, 그녀도 당신의 생각을 읽은 듯합니다.

당신이 이해하기로는 당신은 하퍼 요원을 구출하기 위해 고용되었으나 그 과정에서 뭔가 일이 잘못 돌아갔습니다. 당신과 도슨 요원은 납치당했고, 당신은 이렇게 살아남았지만... 도슨은 제물로 바쳐져 조수 동굴에 있는 그것...의 일부가 되고 말았습니다. 이제 당신과 하퍼는 안전한 곳에 도착했고 보스턴으로 돌아갈 수 있게 되었습니다. 그러나 문제는 해결되지 않았습니다...

하퍼가 당혹스러운 듯 눈썹을찌푸리며 말합니다. “그냥 떠날 순 없어요.” 당신도 같은 생각입니다. 하퍼는 수몰된 인스머스 마을의 잔해를 가리키며 말을 잇습니다. “그러니까, 이 참사를 말예요. 완파된 마을과, 저...저 괴물들을 모른 체 하고서 여길 들 수는 없어요. 여기서 무슨 일이 벌어지고 있는 건지 알아내야 해요. 안 그랬다면...” 하퍼가 말을 흐릅니다.

무슨 말인지 이해가 갑니다. 밀물이 이렇게나 빠르게 차오르고 있다면, 여기 뿐만 아니라 미 동부 해안선 모든 곳이 마찬가지일 것입니다. 아寇도 보스턴도 그 어떤 도시도 안전을 담보할 수 없게 되었습니다. 게다가 무슨 일이 일어났는지 사람들을 붙잡고 장광설을 늘어놓아 봐야 이런 터무니없는 일을 믿어줄 리도 없으니 말입니다.

더군다나 저 정체불명의 괴물들은 전 세계를 위협에 빠뜨릴지도 모르는 모략을 꾸미고 있습니다. 이 역시 좌시할 수 없는 일입니다.

“혹시 도슨 요원의 열쇠를 갖고 있지 않나요?” 하퍼가 묻습니다. 설마 열쇠를 갖고 있을 거란 생각조차 해본 적 없지만, 소지품을 뒤져보다 세련된 은색 열쇠를 찾아냈습니다. 도슨이 때 이른 최후를 맞기 전에 넘겨 준 듯합니다. 운전석 문에 열쇠를 넣고 돌리자 칠각 소리와 함께 문이 열립니다. “흠, 천만다행이네요.”

당장이라도 여길 뜨고 싶어진 하퍼가 자기 차에 시동을 겁니다. 엔진이 텔嫉妒이며 커진 순간, 갑작스런 고통과 함께 기억이 엄습해옵니다. 밝은 빛이 작열하는 한낮의 태양처럼 커지더니 눈앞을 모조리 집어 삼켜버립니다. “좋아요, 그럼... 어디로 가죠?” 하퍼 요원이 묻지만, 그 말을 알아듣는 것조차 고역입니다. 눈이 멀 듯한 섭광은 점점 더 크고 밝아집니다. 엔진의 굉음이 모든 소리를 지워나가고, 세상이 빙빙 돌기 시작합니다. 당신은 판자놀이를 부여잡고 땅에 쓰러집니다. 머리 전제가 불타버리는 것만 같습니다. 하퍼가 다급하게 부르는 소리가 들리지만, 그조차도 깊은 물 속에 잠긴 것처럼 먹먹하게만 들립니다. 아니, 물 속에 잠긴 건 당신일지도 모릅니다.

눈앞이 흐려집니다. 엔진의 굉음에 부서지는 파도 소리가 섞여듭니다. 그러고는...

(C) 각 조사는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 안전하게 차량에 도착했다면, 모든 조사는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 2 더 기록합니다.

(C) 시나리오 IV: 악마의 암초로 이어집니다.

계속...

이야기는 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다음 신화팩인
“악마의 암초”로 이어집니다.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES



아컴호러

카드 게임

악마의 암초

신화팩

악마의 암초는 <아컴호러 카드게임> 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 네 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

이번 사이클에 포함된 몇몇 플레이어 카드에는 ♦(축복) 토큰과 ♪(저주) 토큰이 언급되어 있습니다. 이 두 종류의 토큰은 인스머스에 드리운 음모 딜러스 확장에 포함되어 있습니다.

시나리오 IV: 악마의 암초

1927년 9월 2일, 금요일

3주 전...

도입부 1: 엔진의 굉음에 텔퀴 몽상에서 깨어납니다. “그래 괜찮으신가? 귀신이라도 본 것 같소만. 아주 얼굴이 백지장 같은데?” 선장이 결걸한 목소리로 묻습니다.

뒤돌아 서자 머리가 희끗희끗한 무어 영감이 보입니다. 무어는 인스머스에서 구인할 수 있던 유일한 선장이었으며, 인스머스를 휩쓸어버린 듯한 기형적인 저주에도 아무런 영향도 받지 않은 듯한 용색이었습니다. 그러나 그런 ‘인간적인’ 특질조차도 깨진 이, 비뚤어진 턱, 오른쪽 뺨에 쪽 짖어진 큰 흉터마저 가려주진 못했습니다. 그렇더라도 지금까지 당신의 조사가 어떻게 흘러왔는지 생각하자면 반색하며 맞이해야 할 형국입니다.

“저주받은 악마의 암초로 가자는 말이오? 믿을 수가 없군. 헛고생만 할 텐데?” 무어가 고개를 저으며 외칩니다.

그만하면 만족할 정도로 벗장을 지불하지 않았느냐고 되묻자, 선장이 너털웃음을 터트립니다.

“그래, 그거면 됩쇼. 자 이제 준비하시오. 10분 안에 출항할 거요.” 당신이 악마의 암초로 떠날 채비를 마치는 사이, 무어는 항로를 점검하고자 어기적거리며 함교로 걸어갑니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

(?) 임무를 달성했다면, 도입부 2로 이어집니다.

(?) 임무에 실패했다면, 도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 마침내 두꺼운 오버코트 차림에 한쪽 어깨에 산탄총을 멘 도슨 요원도 승선합니다. “하퍼 요원이 총기 몇 정을 은닉해 뒀길래 쟁겨웠습니다. 소문대로라면, 대비를 좀 해야 할 것 같아서요. 밀져봐야 본전 아니겠습니까?”

도슨이 말한 소문이 무엇인지 짐작이 갑니다. 인스머스 해안에서 머지않은 곳에 악마의 암초란 곳이 있습니다. 저주받았다느니 사악한 바다 괴물이 출현한다느니 하는 흥흉한 소문과 전설로 가득한 곳입니다. 인스머스의 선원들 사이에서도 악마의 암초를 이루는 군도에 난 해식 동굴로 정체 모를 기묘한 것들이 들락날락한다는 이야기, 수면을 따라서 기괴한 지느러미가 목격됐다는 이야기, 들쭉날쭉한 암초에 부딪혀 좌초된 배들이 파도 밑으로 사라졌다는 이야기가 떠돕니다.

“조사 결과를 검토해 보니 모든 실마리가 저기로 이어지고 있었어요. 마을에서 일어나는 일이며 예상은 밖에... 저 ‘악마의 암초’라는 곳이야말로 사건의 온상이 분명합니다. 하퍼 요원은 오히려 데이콘 밀교회에서 이런 소문을 떠뜨려서 선원들이 악마의 암초에 다가가지 못하게 하는 건 아닐지 의심하더군요. 그 말이 맞다면 밀교회가 그 암초에 뭔가를 숨기고 있을 겁니다.”

하퍼는 어딨는지 물어보자 도슨이 매서운 눈초리로 쏘아봅니다. “하퍼는 자기 나름의 임무가 있습니다. 저희도 저희대로 임무가 있고요.” 하퍼를 구출한다는 소기의 목적을 달성했으니 계약을 이행한 게 아니냐고 반문하자 굳어진 참전용사의 얼굴에 화색이 돋습니다. “맞습니다. 그런데 당신은 아직 여길 안 뜨셨잖습니까?”

정곡을 찔렀습니다. 하퍼를 구출한 후에 바로 인스머스를 뜰 수도 있었지만, 이들의 조사를 돋기 위해서 계속 머물러왔습니다. 의무감 때문인지 호기심 때문인지... 한 마디로 설명할 수는 없을 일이지만, 당신은 아직 인스머스를 떠나지 않았습니다. 물론 지금 와서 돌아갈 수도 없습니다.

조사자 준비로 건너뜁니다.

도입부 3: 마침내 눈 밑 살이 피로로 축 쳐진 도슨 요원도 승선했습니다. “모든 실마리가 끊겼습니다. 하퍼 요원의 행방은 알 수 없고, 우리가 더는 손 쓸 수도 없다는 느낌이 드는군요.” 도슨이 자포자기한 듯 말합니다.

낙담한 도슨에게 다가가 왜 악마의 암초를 조사하기로 했는지 상기시키며 위로의 말을 보냅니다. 소문에 따르면 인스머스 해안에서 머지않은 곳에 악마의 암초란 곳이 있습니다. 저주받았다느니 사악한 바다 괴물이 출현한다느니 하는 흥흉한 소문과 전설로 가득한 곳입니다. 인스머스의 선원들 사이에서도 악마의 암초를 이루는 군도에 난 해식 동굴로 정체 모를 기묘한 것들이 들락날락한다는 이야기, 수면을 따라서 기괴한 지느러미가 목격됐다는 이야기, 들쭉날쭉한 암초에 부딪혀 좌초된 배들이 파도 밑으로 사라졌다라는 이야기가 떠돕니다.

도슨이 땅이 꺼져라 한숨을 내쉬며 인정합니다. “맞습니다. 하퍼 요원에게 무슨 일이 벌어졌는지 몰라도, 분명 데이콘 밀교회와 밀접한 연관이 있을 겁니다. 호텔 방문 아래로 들어온 책만 봐도 그렇죠. 그리고 제 가설이 맞다면 악마의 암초에 대해 소문을 흘리고 다니는 건, 다른 아닌 데이콘 밀교회일 겁니다. 이 말인 즉슨 밀교회가 그곳에 뭔가를 숨기고 있단 말이죠.”

당신은 고개를 끄덕이고서 입무에 나설 준비를 합니다. 그러는 내내 도슨 요원이 당신을 호기심 어린 눈으로 뚫어져라 바라보다 한 마리를 꺼냅니다. “왜 아직 남아 있는 겁니까? 하퍼 요원을 구출하는 데 실패했을 때 인스머스를 뜰 수도 있었을 텐데요. 그런데도 저와 함께 움직이기로 한 이유가 뭔가?”

사실대로 말하자면 당신조차도 확답할 수가 없었습니다. 의무감에서 떨지 단순한 호기심이 동해서 떨지... 한마디로 정리할 수가 없습니다. 당신은 어깨를 으쓱하고는 그런 건 아무 상관 없다고 답합니다. 당신은 인스머스를 떠나지 않았으며, 물론 지금 와서 돌아갈 수도 없습니다. 굳어질 대로 굳어진 참전용사의 얼굴에 화색이 돋습니다.

“알겠습니다. 그럼 이제 놈들이 뭘 숨기고 있는 건지 밟혀봅시다.”

조사자 준비로 이어집니다.

조사자 준비

당신의 조사자를 준비하기 전에 이 과정을 밟습니다.

(?) 모든 조사자의 텍스에서 ‘엘리나 하퍼’를 찾아서 이번 시나리오 동안 게임에서 제거합니다.

(?) 캠페인 기록지를 확인합니다. 임무를 달성했다면, 보유 게임에서 ‘토마스 도슨’을 찾습니다. 아무 조사자 한 명이 시작 카드에 추가로 ‘토마스 도슨’을 가지고 시작합니다. 임무에 실패했다면, 보유 게임에서 ‘토마스 도슨’을 찾아서 아무 조사자 한 명의 텍스에 섞어넣습니다(이번 시나리오 동안에는 그 조사자 텍스의 일부가 됩니다).

시나리오 준비

(?) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 악마의 암초, 하이드라의 권속, 심해의 괴물, 침수 동굴, 고장, 밀물. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(?) 다음과 같이 열쇠를 준비합니다:

◆ 보라색, 흰색, 검은색 열쇠는 앞면으로 치워 둡니다.

◆ 노란색, 초록색, 빨간색, 파란색 열쇠는 뒷면으로 치워 둡니다. 이 네 열쇠는 서로 구분할 수 있도록 잘 섞어 둡니다.

회상 IX

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

물에 잠긴 동굴을 헤치고 나아가다 밤 끝에 단단한 금속성 물질이 차입니다. 시커먼 물보라로 인해 수면 아래에 뭐가 있는지 전혀 보이지 않았기에, 당신은 숨을 참고서 물 속으로 뛰어들어 이리저리 손을 뻗어 봅니다. 마침내 손에 매끈하고 육직한 물체가 접혔고, 당신은 물체를 수면 위로 끌어올려 돌출된 바위에 놓습니다. 그것은 어떠한 괴생명체를 본뜬 조각물로, 마치 일종의 신적 존재를 묘사한 우상처럼 보이기도 합니다. 그러나 이런 신을 숭배한다는 종교는 지금껏 듣도보도 못했습니다. 가시 돋친 무시무시한 촉수와 투명한 수정 조각으로 깎은 외눈을 들여다보니 소름이 절로 끼칩니다. 게다가 이 조각상은 안개 친 해안에서 부서지는 파도 소리처럼... 당신을 부르고 있습니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 기묘한 우상을 발견함을 기록합니다.

보라색 열쇠와 치워 두었던 ‘파도에 닳은 우상’ 이야기 자산을 함께 가져와 조종합니다. 보라색 열쇠를 ‘파도에 닳은 우상’에 놓습니다. (이렇게 놓더라도 열쇠는 여전히 해당 조사자가 조종하는 것입니다.) 게임이 끝날 때까지, 누구든지 보라색 열쇠를 조종하게 되면, ‘파도에 닳은 우상’도 함께 가져와 조종합니다. 보라색 열쇠가 다른 카드에 놓이면, ‘파도에 닳은 우상’을 그 카드 근처에 놓아둡니다(누구도 조종하지 않은 상태로). 보라색 열쇠가 플레이 영역에서 나가면, ‘파도에 닳은 우상’을 게임에서 제거합니다.

회상 X

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

당신은 광대한 해저 전당을 헤치고 나아가 원형으로 늘어선 기둥에 도착했습니다. 이 물에 잠긴 환상열석 가운데에는 화려한 천 조각이 덮인 제단이 솟아 있습니다. 화려한 금사로 수놓여 있고 감청색 오페 장식이 붙은 천 조각은 물에 뚝 접어 있는데도 흐트러짐 없이 보존된 것처럼 보입니다. 이런 게 왜 수중 동굴 깊은 곳에 있는지는 모르겠지만, 일단은 쟁겨 가기로 합니다.

물 속에서 빠져나와 마른 바위 위로 기어올라 천 조각을 본 순간, 그것이 물기조차 없는 것을 보고서 깜짝 놀립니다. 게다가 뒤집어보니 이런 단순한 천 조각이 아니라 황금 결쇠가 달린 일종의 망토였습니다. 모종의 예복에 덧입는 의복처럼 보입니다. 이 기묘한 망토를 걸치자, 망토를 장식한 보석들이 불가사의한 힘으로 맥동합니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 불경스러운 망토를 발견함을 기록합니다.

흰색 열쇠와 치워 두었던 ‘깨어난 망토’ 이야기 자산을 함께 가져와 조종합니다. 흰색 열쇠를 ‘깨어난 망토’에 놓습니다. (이렇게 놓더라도 열쇠는 여전히 해당 조사자가 조종하는 것입니다.) 게임이 끝날 때까지, 누구든지 흰색 열쇠를 조종하게 되면, ‘깨어난 망토’도 함께 가져와 조종합니다. 흰색 열쇠가 다른 카드에 놓이면, ‘깨어난 망토’를 그 카드 근처에 놓아둡니다(누구도 조종하지 않은 상태로). 흰색 열쇠가 플레이 영역에서 나가면, ‘깨어난 망토’를 게임에서 제거합니다.

회상 XI

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

당신은 일종의 의식터를 내려다보는 바위 끝에 올라섭니다. 의식터에 우뚝 선 거대한 두 개의 조각상 앞에서 큼찍한 물고기 괴물들이 경배를 올리고 있습니다. 하나는 오닉스로 된 조각상이며 다른 하나는 대리석으로 된 조각상입니다. 놈들의 신단이 자리한 벼랑 끝에는 황금 머리관이 놓여 있습니다. 조가비와 고등 같은 장식에 세 개의 뾰족한 뿔이 뻗은 모양새입니다. 이 유물의 정체는 알 수 없지만, 저놈들에게 분명 중요한 물건입니다. 당신은 용기를 짜내어 유물을 집어채서는 냅다 달립니다. 달아나는 당신의 손에서 유물이 강력한 힘으로 고동칩니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 신비한 유물을 발견함을 기록합니다.

검은색 열쇠와 치워 두었던 ‘이하 느틀레이의 머리관’ 이야기 자산을 함께 가져와 조종합니다. 검은색 열쇠를 ‘이하 느틀레이의 머리관’에 놓습니다. (이렇게 놓더라도 열쇠는 여전히 해당 조사자가 조종하는 것입니다.) 게임이 끝날 때까지, 누구든지 검은색 열쇠를 조종하게 되면, ‘이하 느틀레이의 머리관’도 함께 가져와 조종합니다. 검은색 열쇠가 다른 카드에 놓이면, ‘이하 느틀레이의 머리관’을 그 카드 근처에 놓아둡니다(누구도 조종하지 않은 상태로). 검은색 열쇠가 플레이 영역에서 나가면, ‘이하 느틀레이의 머리관’을 게임에서 제거합니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

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

결말 1: 해가 뉘엿뉘엿 지고 밀물이 더욱 치솟아 인스머스 연안의 섬들을 집어삼키기 시작하는 모습을 보면서, 이제는 찾아낸 것을 챙겨 항만으로 돌아가기로 했습니다. “원하던 걸 찾았소?” 배가 안전하게 해안에 도착하자 무어 영감이 뭉습니다.

그 말에 확답할 수가 없었습니다. 당신이 발견한 것은 실로 까무러칠 만한 것이었습니다. 악마의 암초 인근의 만과 조수 동굴은 데이콘 밀교회의 유물을 은닉해 둔 곳일 뿐만 아니라 인간과 물고기가 섞인 기괴한 괴물의 본거지였던 것입니다. 비록 목숨을 건져서 탈출했다고 하나, 동굴에서 봤던 큼찍한 것들은 영영 뇌리에서 지워지지 않으리라 싶습니다. 날카로운 이빨, 피칠갑 된 제단, 불경한 기도문, 다가올 대재앙의 전조... 악마의 암초를 빠져나와서도 이 모든 것이 머릿속을 죄다 해집어 놓고 있습니다.

그렇다고 하나 인스머스는 안전할까요? 과연 어디든 물에 상륙한들 안전하다 할 수 있을까요?

☞ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

☞ ‘악마의 암초에 도사린 공포’가 어디에 있는지 확인합니다.

☞ 게임이 끝났을 때 조사자들이 주요사건 1a에 있었거나 ‘악마의 암초에 도사린 공포’가 플레이 상태였다면, 캠페인 기록지에 악마의 암초에 도사린 공포가 아직 살아 있다라고 기록합니다.

☞ ‘악마의 암초에 도사린 공포’가 승점 더미에 있다면, 캠페인 기록지에 악마의 암초에 도사린 공포가 죽었다라고 기록합니다.

막간 III: 파도 아래에로 이어집니다. 아직 보라색, 검은색, 흰색 열쇠를 치우지 않고 제자리에 들플니다. **막간 III: 파도 아래에**에서 이 열쇠들의 위치에 따라 해결 과정이 달라지기 때문입니다.

막간 III: 파도 아래에

당신은 과거의 기억 사이에서 텁겨 다니며 다시 현재로 돌아가려 애쓰지만, 이내 다른 기억이 이어집니다. 어두운 깅방 안, 당신의 목 앞으로 단도가 다가옵니다. 예복 두건을 걸친 사내가 당신 앞에서 있습니다. 두건 아래, 특 불거진 두 눈이 전혀 깜박이지 않고서 당신을 노려봅니다. 다른 이가 말합니다. “오세이로스님, 이놈들도 데이콘 님의 침소에 있었습니다. 악마의 암초를 염탐하던 그놈들 같습니다.”

두건을 쓴 오세이로스가 고개를 끄덕이고, 칼날이 당신의 목을 더 깊게 짓누릅니다. “놈들이 훔친 것을 당장 등대로 가져가라. 우리의 대업을 개시할 시간이 되었도다. 그 누구도 밀교회의 과업을 방해하지 못하리라.”

그 순간 당신은 다시 현재로 되튕겨져 나옵니다. 정신을 차려 갈수록 자동차의 굉음이 더욱더 세게 몇 전을 때립니다. 하퍼가 당신의 어깨를 잡고서 눈을 들여다보고 있습니다. “또다시 과거의 기억을 본 건가요? 이번엔 뭐죠? 뭐가 기억나요?” 하퍼의 목소리에서 깜짝 놀란 기색이 엿보입니다.

당신은 머리에 널뛰는 통증을 멀쳐내고서 하퍼에게 오세이로스라는 이름을 들어본 적 있느냐고 물습니다. “오세이로스 마쉬 말인가요? 송골매 곳에 있는 오래된 등대에 있는 등대지기죠. 오세이로스는 왜요? 뭘 본 건가요?”

시나리오 IV: 악마의 암초가 끝났을 때, 현재 주요목적에 놓여 있었거나 조사자들이 조종하고 있던 열쇠에 따라서 다음 중 현재 상황과 일치하는 단락을 모두 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다.

시나리오가 끝났을 때, 검은색 열쇠가 현재 주요목적에 놓여 있었거나 조사자 한 명이 조종하고 있었다면:

하퍼 요원에게 악마의 암초를 조사하다가 두 개의 석상이 들어선 의식터에서 머리판을 훔쳐냈다고 말합니다. “이하 느틀레이의 머리판이 아닐까 싶어요. 밀교회를 캐다가 관련된 내용을 읽었거든요. 그걸 갖고 도망쳤다니 당신 정말 대단하시군요. 어쨌든 그건 결사단에게 어마어마하게 귀중한 물건일 거예요. ‘이하 느틀레이’라는 게 뭔지는 아직 모르겠지만요.” 하지만 지금은 머리판을 갖고 있지 않다고 말하니 하퍼가 알았다는 듯 고개를 끄덕입니다. “당신이 기억을 잃기 전에 놈들이 당신의 소지품과 함께 등대로 보냈을 거예요.”

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 모든 조사자는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 2 더 기록합니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 1개 추가합니다.

캠페인 기록지에 머리판이 등대로 옮겨졌다라고 기록합니다. (아직 어느 조사자의 텍스트에 ‘파도에 닿은 우상’을 추가하지 않습니다. 그 전에 이 유물을 되찾아야 합니다.)

시나리오가 끝났을 때, 보라색 열쇠가 현재 주요목적에 놓여 있었거나 조사자 한 명이 조종하고 있었다면:

당신은 해저 암굴에서 찾아냈던 우상을 떠오르는 대로 묘사했습니다. 하퍼 요원이 맞장구를 칩니다. “당신이 악마의 암초를 조사하러 나간 사이, 기록을 뒤집다 그것과 비슷한 것을 본 적 있어요. 일종의 고대 신을 묘사한 우상 같은데 인스마스에 들끓는 사악한 괴물들이 숭배하는 존재 같더군요.” 하퍼의 목소리가 작아지다 못해 귓속말보다도 더 작아집니다. “난만 이런 그저 신화가 아닌가 봐요...” 우상이 어딨는지 물어보자 하퍼는 고개를 젓습니다. “아마도 당신이 그 구렁에 던져졌을 때 빼았겼겠죠.”

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 모든 조사자는 자신의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 추가로 경험치를 2 더 기록합니다.

이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ▲ 토큰을 1개 추가합니다.

캠페인 기록지에 우상이 등대로 옮겨졌다라고 기록합니다. (아직 어느 조사자의 텍스트에 ‘파도에 닿은 우상’을 추가하지 않습니다. 그 전에 이 유물을 되찾아야 합니다.)

시나리오가 끝났을 때, 현재 주요목적에 놓여 있는 열쇠도 조사자가 조종하고 있는 열쇠도 없다면:

악마의 암초를 처음 탐험했던 기억 뒤로 대체 무엇을 봤는지 떠올리려 머리를 쥐어짰습니다. 기묘한 괴물과의 전투, 암초 인근 섬을 조사한 일, 멈출 줄 모르고 차오르는 밀물까지는 기억나지만 그게 다였습니다. 악마의 암초에는 분명 비밀이 숨겨져 있었을 것이나, 당신이 찾아내지 못했을 수도, 아니면 그저 떠올리지 못하는 것일 수도 있습니다. 공허한 머릿속에서 기억을 끄집어내려고 애쓸수록 머리가 육신거릴 뿐입니다. “괜찮아요. 함께 알아보도록 하죠.” 하퍼 요원이 당신의 어깨에 손을 얹으며 위로합니다.

하퍼가 망설이는 듯한 미소를 지으며 말합니다. “이제 기억이 좀 더 돌아오기 시작한 것처럼 보이네요. 그래, 기분이 어떤가요?”

기분을 묘사할 적절한 단어가 떠오르질 않습니다. 기억이 차차 돌아온다는 점에 안도감이 들기도 하지만, 속으로는 너무 생생한 나머지 고통스러운 기억이 꺼려지기까지 합니다. 이참에 아침으로 돌아가 다니는 인스마스에 발을 들여놓지 않는 게 정답은 아닐까 싶습니다. 그때 하퍼 요원의 시선을 마주하고, 그 눈에서 맹렬하게 타오르는 결의를 느낍니다. 그 눈을 보면 당신도 다시금 결의의 불꽃을 지펴 올립니다.

당신은 입을 꾹 다물었지만, 하퍼는 다 이해한 듯합니다. “오롯이 받아들이기에 너무나도 큰 일이겠죠. 일단은 송골매 곳으로 가기로 해요. 당신의 말이 맞다면 오세이로스도 데이콘 밀교회에 속해 있을 테니, 등대에 답이 있겠죠.” 하퍼가 어깨 너머로 서쪽 지평선을 바라봅니다. 수해 아래로 막 가라앉은 태양이 하늘을 짙은 핏빛으로 물들여갑니다. “다면, 이게다가 아닌란 직감이 드네요.”

④ ‘토머스 도슨’을 보유 계임으로 되돌려놓습니다. (캠페인을 진행하면서) ‘엘리나 하퍼’를 얻었던 조사자가 있다면, 그 조사자는 ‘엘리나 하퍼’를 다시 자신의 텍스트에 추가해도 됩니다.

④ 조각난 기억 일부분을 되찾으며, 과거의 사건이 조금 더 생생하게 떠오릅니다. 모든 조사자는 지금 캠페인 기록지에서 자신의 “사용하지 않은 경험치”에 기록된 경험치를 소비해도 됩니다.

시나리오 V: 공포의 추격전으로 이어집니다.

계속...

이야기는 인스마스에 드리운 음모 사이클의 다음 신화적인

“공포의 추격전”으로 이어집니다.

코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요통길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



아컴호러

카드 게임

공포의 추격전

신화팩

공포의 추격전은 <아컴호러 카드게임> 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 다섯 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

이번 사이클에 포함된 몇몇 플레이어 카드에는 ♦(축복) 토큰과 ♪(저주) 토큰이 언급되어 있습니다. 이 두 종류의 토큰은 인스머스에 드리운 음모 딜러스 확장에 포함되어 있습니다.

시나리오 V: 공포의 추격전

인스머스 외곽의 오래된 비포장도로 위로 차가 덜컹거리며 달려가자, 빼빼이 늘어선 나무들이 차창 너머로 훑휙 지나갑니다. 서쪽의 지평선으로 해가 얼굴을 감추며, 어느샌가 떠오른 보름달이 흙이 풀풀 휘날리는 도로를 섬뜩하고도 혼령한 빛으로 씻어내립니다.

조수석에 앉은 하퍼가 자동차 엔진의 굉음에 지지 않으려 고래고래 소리 지릅니다. “이곳이요!” 하퍼는 자신의 무릎 위에 펼쳐둔 지도에서 한 곳을 연달아 툭툭 두들깁니다. “송골매 곶 등대! 오세이로스는 분명 거기 있을 거예요!”

별안간 등골을 타고 한기가 올라옵니다. 기억의 파편이 사실이라면, 물이 차오르는 조수 동글로 당신을 던져 넣은 장본인이 바로 오세이로스입니다. 당신이 탈출했다는 사실이 밀교회에 알려지기 전에 도착하길 간절히 바라며, 하퍼 요원에게 송골매 곶은 인스머스 시가지에서 얼마나 머나고 물어봅니다.

하퍼가 한숨을 내쉬며 말합니다. “그렇게 멀진 않지만, 길이 워낙 굽이굽이 돌아가는지라, 길을 찾기가 힘들지도 몰라요. 까딱하다 길을 잘못 들기라도 하면...” 그 순간 당신과 하퍼 요원은 동시에 백미터에 벗치는 불빛을 보며 굳어버립니다. 분명 전조등 불빛입니다. 시시각각 더욱 밝게 커지는 불빛을 보며, 하퍼가 육지거리를 내뱉습니다. “아무리 봐도 당신 친구들은 아닌 것 같은데요?”

당신은 고개를 세차게 흔들고서 운전대를 움켜집니다. 이미 레이콘 밀교회가 당신이 탈출했다는 것을 알아챈 듯합니다. 당신은 하퍼 요원에게 단단히 붙잡으라고 말하며 액셀을 내리밟습니다.

시나리오 준비로 이어집니다.

시나리오 준비

(Q) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 공포의 추격전, 인스머스에 드리운 암개, 고장, 평화된 기억, 고대의 악. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(Q) 다음 지시에 따라 도로 맥을 구성합니다.

◆ ‘송골매 곶 진입로’와 ‘멀고 먼 우회로’ 사본 6장을 모두 확인합니다. 이러한 장소는 모두 ‘인스머스 구도로’ 장소의 공개 면에 있습니다. 이 장소를 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다(‘멀고 먼 우회로’는 아래의 도로 맥 구성 과정에서 사용하지 않으니 주의하세요).

◆ ‘인스머스 구도로’ 장소 2장과 치워 두었던 ‘송골매 곶 진입로’를 ‘인스머스 구도로’ 면이 보이게 섞어 “도로 맥” 맨 밑 카드 3장을 구성합니다.

◆ 나머지 ‘인스머스 구도로’ 장소를 모두 그 위에 무작위 순서대로 옮겨놓습니다.

◆ 공개 면의 카드를 구분할 수 없도록 “도로 맥”에 속한 카드는 모두 ‘인스머스 구도로’ 면이 보이도록 두어야 합니다.

(Q) 도로 맥 맨 위 카드 3장을 왼쪽에서 오른쪽 순서대로 가로로 늘어놓습니다. 왼쪽을 “뒤쪽”, 오른쪽을 “앞쪽”이라고 칭합니다(다음 쪽의 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

(C) 탑승물을 선택합니다. 이번 시나리오에서 조사자들은 ‘토머스 도슨의 차’와 ‘엘리나 하퍼의 차’를 사용할 수 있습니다. 모든 조사자는 각자 본인이 탈 탑승물을 하나씩 선택합니다. 단, 하나의 탑승물에는 조사자가 최대 둘까지만 탈 수 있습니다. (다음 쪽의 “탑승물”을 참조합니다.)

◆ 한 명 이상의 조사자가 탄 모든 탑승물을 플레이 영역 중, 맨 앞쪽 ‘인스머스 구도로’ 장소에 둡니다. 나머지 탑승물은 게임에서 제거합니다.

◆ 모든 탑승물은 (주행 중) 면으로 시작합니다(다음 쪽의 “주행 중/정차 중”을 참조합니다).

◆ 모든 조사자는 각자 자신이 탄 탑승물에서 시작합니다.

◆ 어떤 장소를 공개할 때, 해당 장소의 ‘도로 X’ 키워드를 격발합니다(다음 쪽의 “도로 X”를 참조합니다).

(C) 운전자를 선택합니다. 각 탑승물마다, 해당 탑승물에 탑승한 조사자 한 명을 운전자로 지정해야 합니다.

◆ 조사자가 한 명 이상 탑승해 있는 탑승물에는 언제나 운전자 한 명이 지정되어 있어야 합니다. 운전자가 탑승물에서 나가거나, 운전자가 탈락하면, 해당 탑승물에 있는 다른 조사자 한 명을 선택하여 새로운 운전자로 지정합니다.

(C) 플레이어 인원수에 따라 다음 사항을 적용합니다:

◆ 한 명이 게임을 한다면, 아무 변경 사항이 없습니다.

◆ 두 명 또는 세 명이 게임을 한다면, 모든 조우 세트에서 무작위 탑승물 적 하나를 찾습니다. 그 적을 맨 뒤쪽 장소에 출현시킵니다.

◆ 네 명이 게임을 한다면, 모든 조우 세트에서 무작위 탑승물 적 둘을 찾습니다. 그 적들을 모두 맨 뒤쪽 장소에 출현시킵니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 이번 시나리오에서는 다음 상황에 따라서 어떤 주요사건 1 카드를 사용할지 정합니다. 사용하지 않는 주요사건 1 카드는 게임에서 제거합니다.

◆ 악마의 암초에 도사린 공포가 죽었다면, 주요사건 1a - ‘놈들이 따라붙었어! (v. II)’를 사용합니다.

◆ 그 외의 경우, 주요사건 1a - ‘놈들이 따라붙었어! (v. I)’를 사용합니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

(C) 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 진행해도 좋습니다.

(C) 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ▲, ▲, ♪, ♪, ♦, ♦.

(C) 악마의 암초에 도사린 공포가 살아 있다.

탑승물

'탑승물' 키워드를 가진 자산은 조사자가 타거나 내릴 수 있는 탑승물을 뜻합니다. 이러한 '탑승물' 키워드를 가진 자산을 간단히 탑승물이라고도 부르며 탑승물은 다음과 같은 규칙을 따릅니다:

- ④ 조사자 인물 카드가 탑승물과 겹쳐 있는 동안, 해당 조사자는 그 탑승물에 있는 것입니다.
조사자 인물 카드가 장소와 겹쳐 있는 동안, 해당 조사자는 탑승물에 있지 않은 것입니다.
즉, (탑승물과 조사자가 같은 장소에 위치해 있다라도) 실제로 인물 카드가 탑승물과 겹쳐 있지 않으면 탑승해 있지 않은 것입니다.
- ◆ 조사자는 기능으로 격발함으로써 자신이 위치한 장소에 있는 탑승물에 타거나(탑승물에 들어간다라고도 칭합니다) 탑승물에서 내릴 수 있습니다(탑승물에서 나간다라고도 칭합니다). 조사자 인물 카드를 탑승물에 옮겨 놓거나, 탑승물에 놓인 조사자 인물 카드를 장소로 옮겨 놓아서 새로운 위치를 표시합니다. 각 조사자마다 이 기능을 (타고 내리기를 통틀어) 라운드에 한 번씩만 수행할 수 있습니다.
- ◆ 탑승물에 있는 조사자는 해당 탑승물이 위치한 장소에도 있는 것으로 간주합니다.
- ◆ 조사자가 탑승물에 있는 동안, 해당 조사자는 탑승물과 별개로는 이동할 수 없습니다.

- ④ 대개 탑승물은 이어진 장소로 이동할 수 있는 기능을 하나 이상 갖습니다. 탑승물이 어느 장소에서 다른 장소로 이동하면, 해당 탑승물에 있는 모든 조사자도 탑승물과 함께 이동합니다.
- ④ 탑승물은 별도로 명시되어 있지 않은 이상, 적의 이동 및 적의 교전 규칙을 바꾸지 않습니다.

주행 중/정차 중

이번 시나리오의 탑승물은 카드가 어느 면으로 놓여 있는지에 따라 "주행 중" 또는 "정차 중"이라는 두 가지 상태 중 하나를 갖습니다. 주행 중/정차 중인 탑승물의 차이는 해당 카드 문구에 나와 있습니다. 탑승물에 있는 기능을 사용하여 시동을 걸거나 차를 세움으로써, 탑승물 카드를 반대 면으로 뒤집을 수 있습니다.

- ④ 일반적으로, 탑승물이 주행 중이어야만 신속하게 게임을 풀어나갈 수 있습니다. 그러나, '절벽 도로'나 '급커브 구간'과 같이 위험한 장소에서는, 준비가 되기 전까지 탑승물을 정차해 두는 것도 좋은 선택입니다. 꼭 염두에 두세요!

도로 X

이번 시나리오를 진행하는 동안, 인스머스에서 출발한 조사자들은 '인스머스 구도로'를 따라 송골매 곳으로 향합니다. 이 도로는 대개 왼쪽에서 오른쪽으로 일직선으로 뻗어 나가지만, 이파금 갈림길도 존재합니다.

'도로 X' 키워드를 가진 장소가 공개될 때마다, 방금 공개된 장소의 앞쪽에 아무런 장소도 없다면, 바로 그 앞에 새로운 장소를 X장 세로줄로 늘어 놓습니다('인스머스 구도로' 면이 보이도록). 우선 이렇게 놓는 장소 중에 맨 처음 장소는 도로 데크 맨 위에서 가져옵니다. 나머지는 치워 두었던 '멀고 먼 우회로' 장소로 가져옵니다(치워 둔 '멀고 먼 우회로' 장소가 부족한 경우, 가져올 수 있는 만큼만 가져옵니다). 이렇게 가져온 장소들을 구분할 수 없도록 잘 섞어 플레이 영역에 둡니다.

예시: '엘리나 하퍼의 차'의 운전자인 트리시가 방금 막 차를 몰아 미공개 장소로 이동해 왔습니다. 이 장소를 공개했더니 '도로 2' 키워드를 가진 '갈림길'입니다. 이 '갈림길'보다 앞쪽에 어떠한 장소도 없기 때문에, 트리시는 '갈림길' 앞쪽에 '인스머스 구도로' 장소 둘을 놓아야 합니다. 우선 도로 데크 맨 위 카드를 1장 가져오고, 치워 두었던 '멀고 먼 우회로' 카드 1장을 가져와 둘을 구분할 수 있도록 '인스머스 구도로' 면으로 잘 섞습니다. 그런 다음, '갈림길' 앞쪽에 두 장소를 세로로 늘어놓습니다('인스머스 구도로' 면으로).

- ④ 일반적으로는 '멀고 먼 우회로'를 피하는 것이 좋습니다. '멀고 먼 우회로'에 진입하게 된다면 이동이 더뎌지는 것은 물론 송골매 곳에 도달하기까지 촉박한 시간마저 허비하게 될 것입니다.

- ④ 이번 시나리오를 진행하는 동안, 각각의 장소는 바로 앞쪽/뒤쪽에 위치한 장소로 이어져 있습니다. 그러나, 같은 세로줄에 있는 장소끼리는 서로 이어져 있지 않습니다.

"공포의 추격전"에서의 장소 배치

뒤쪽



'도로 X' 키워드로 인해
'인스머스 구도로' 앞에
하나 이상의 장소가
배치될 것입니다.

시나리오가 끝날 때까지

읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 송골매 곳까지 가는 길은 녹록지 않았습니다. 뒤따라붙은 사교도와 인스머스 교외를 배회하는 괴수들로 인해, 사방에서 푸이며 힘겹기 힘겹게 운전대를 부여잡아야만 했습니다. 무사히 달아날 길이 전혀 보이지 않았기에, 어쩔 수 없이 차를 버리고 몸을 숨긴 채 도보로 숲을 지나 올 수밖에 없었습니다. 새벽빛이 하늘을 주황색으로 물들일 즈음에야 저 멀리서 등대의 불빛이 비치기 시작했습니다. 하퍼 요원이 헐떡댑니다. "드디어 도착했군요." 몸은 지칠 대로 지쳤고 철 시간도 없지만, 단호하게 마음을 먹고서 송골매 곳 등대를 향해 발걸음을 재촉합니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 동튼 후에야 송골매 곳에 도착했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 시나리오 VI: 안개 속 한 줄기 빛으로 이어집니다.

결말 1: 당신은 저 멀리서 안개마저 펼쳐지는 등대 불빛을 보고서야 겨우 안도의 한숨을 내쉽니다. "차는 여기다 세워 두고 이젠 걸어가도록 하죠. 등대에 아직도 사람이 있다면, 가급적 들이키지 않고 접근하는 게 좋을 테니까요." 하퍼 요원의 말에 일리가 있습니다. 송골매 곳에서 대체 뭐가 기다리고 있을지 짐작조차 안 되는 판에, 지금까지 밝혀온 모든 사실이 저곳을 교단의 주요 시설 중 하나로 지목하고 있으니 발각되어 좋을 게 하나도 없습니다. 혹시라도 뒤따라붙은 미행이 없는지 단단히 살피고서 길가에 차를 세웁니다. 이제 트렁크에서 물건을 쟁기고서, 송골매 곳 등대를 향해 발걸음을 재촉합니다...

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 동튼 기전에 송골매 곳에 도착했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 시나리오 VI: 안개 속 한 줄기 빛으로 이어집니다.

계속...

이야기는 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다음 신화팩인

"안개 속 한 줄기 빛"으로 이어집니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요통길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PROOF OF
PURCHASE
AHCS5
Horror in High Gear

아컴호러

카드 게임

안개 속 한 줄기 빛

신화팩

안개 속 한 줄기 빛은 <아컴호러 카드게임> 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 여섯 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

이번 사이클에 포함된 몇몇 플레이어 카드에는 ♦(축복) 토큰과 ♪(저주) 토큰이 언급되어 있습니다. 이 두 종류의 토큰은 인스머스에 드리운 음모 딜러스 확장에 포함되어 있습니다.

시나리오 VI: 안개 속 한 줄기 빛

송골매 곳 등대 수위실에 다다랐을 무렵, 빛빛 안개가 하늘을 물들여 갑니다. 절벽 꼭대기를 올려다보니 등대 불빛이 안개를 뿐이고 돌아가고 있습니다. 인스머스의 현 상황을 고려해볼 때, 저 불빛에 무슨 의미가 있을까 싶습니다. 이런 악천후 속에서 바다에 뜬 배가 있을 리도 없어 보이는데 말입니다.

몇 주 전 당신이 찾아낸 증거가 저 등대 안에 있습니다. 당신은 깜깜하고 구렁에 던져넣은 장본인, 오세이로스 역시 서기 있을 것입니다. 하퍼 요원이 말합니다. “준비되셨나요? 이제는 일이 잘못되더라도 탈출할 방법이 없을 테니, 단단히 대비하세요.”

당신은 고개를 끄덕입니다. 되돌아가기엔 늦었습니다. 침착하게 절벽을 향해 발을 딛기 시작합니다. 어떤 결말이 기다리고 있을지 깊히 알 수 없지만, 이 모든 것은 바로 오늘, 이곳에서 끝납니다.

시나리오 준비로 이어집니다.

시나리오 준비

(Q) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 안개 속 한 줄기 빛, 심해의 괴물, 침수 동굴, 밀물, 천체 정렬, 엄습하는 공포. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(Q) ‘송골매 곳 수위실’, ‘송골매 곳 절벽’, ‘등대 계단실’, ‘등대지기 오두막’을 플레이 영역에 가로줄로 늘어둡니다. ‘등명기실’을 ‘등대 계단실’ 바로 위쪽에 놓습니다(오른쪽의 주요목적 1 추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

- ◆ 모든 조사자는 ‘송골매 곳 수위실’에서 시작합니다.
- ◆ ‘조수 동굴’ 장소 중에서 ‘지하 하천’ 장소 2장을 게임에서 제거합니다.
- ◆ 다른 장소를 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

독립 시나리오 모드

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

(Q) 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ▲, ▲, ♪, ♪, ★, ★, ★.

(Q) 조사자들이 동트기 전에 송골매 곳에 도착했다.

(Q) 우상, 망토, 머리관 셋 다 등대로 옮겨지지 않았다.

(C) 다음과 같이 열쇠를 준비합니다:

- ◆ 흰색, 검은색, 파란색, 노란색, 빨간색 열쇠는 앞면으로 치워 둡니다.
- ◆ 보라색, 초록색 열쇠는 뒷면으로 치워 둡니다. 이 두 열쇠는 서로 구분할 수 없도록 잘 섞어 둡니다.

(C) ‘납치당하다!’ 양면 이야기 카드를 플레이 영역 중 시나리오 참조 카드 옆에 이야기 카드에 보이도록 둡니다. (이 카드의 반대 면은 ‘구금실’ 장소입니다.) ‘납치당하다!’ 이야기 카드의 문구는 활성화되어 있으니 잘 살펴보세요.

(C) ‘오세이로스 마쉬’ 적, ‘제 뒷을 다하라’ 음모 사본 2장, ‘사로잡히다’ 음모 사본 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다.

- ◆ 우상이 등대로 옮겨졌다면, 보유 게임에서 ‘파도에 닿은 우상’을 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ◆ 망토가 등대로 옮겨졌다면, 보유 게임에서 ‘깨어난 망토’를 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ◆ 머리관이 등대로 옮겨졌다면, 보유 게임에서 ‘이하느느드레이의 머리관’을 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다.

◆ 조사자들이 동튼 후에야 송골매 곳에 도착했다면, 주요사건 1에 파멸을 1개 놓습니다.

◆ 밀물이 더욱 높이 차올랐다면, 주요사건 1에 파멸을 1개 놓습니다.

(C) 토큰 저장소에 침수 토큰을 함께 모아 둡니다.

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

(C) 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

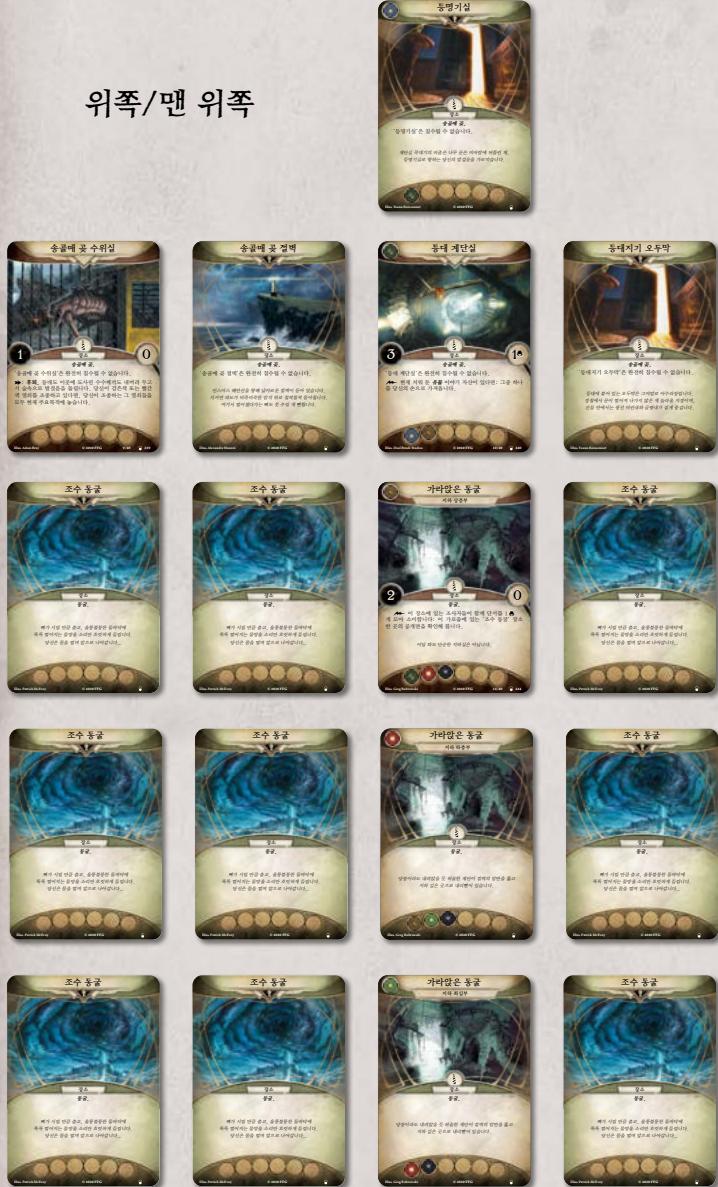
주요목적 1 추천 장소 배치



알아두기: 가로줄에 장소를 늘어놓는 순서는 어떻게 하더라도 전혀 상관없습니다.

‘등명기실’만 ‘등대 계단실’ 바로 위쪽에 놓아 두면 됩니다.

주요목적 3/주요사건 3 추천 장소 배치



위쪽/맨 위쪽



아래쪽/맨 아래쪽

알아두기: 각각의 가로줄마다 장소를 늘어놓는 순서는 어떻게 하더라도 전혀 상관없습니다. ‘등명기실’, ‘등대 계단실’, 각각의 ‘가라앉은 동굴’만 같은 세로줄에 놓아 두면 됩니다.

열쇠

이번 시나리오에서 열쇠는 다음과 같은 요소를 나타냅니다:

- (◐) 짤간색: 산호에 금박을 입혀 세공한 열쇠. 기이하게 빛나는 문 문자가 새겨져 있으며, 손잡이에는 “이하느틀레이”라는 문구도 새겨져 있습니다.
- (◐) 파란색: 툭 불거진 물고기 눈깔 모양이 새겨진 열쇠.
- (◐) 초록색: 주면 정도 크기에 불가사의한 빛으로 고동치는 감람석 원석.
- (◐) 노란색: 구금실 열쇠가 주렁주렁 매달린 무거운 철제 열쇠 뭉치.
- (◐) 보라색: 기형화된 새끼 물고기 사체.
- (◐) 검은색: 악마의 암초 수면 아래를 그려 둔 지도.
- (◐) 흰색: 접이식 망원경.

회상 XII

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

밀물처럼 밀려들어 온 기억 속에서도 당신은 송골매 꽃 등대를 올려다보고 있었습니다. 그러나 그 위치는 절벽 위가 아니라, 그 아래 바다에 떠 있는 무어 선장의 어선 위에서였습니다. 몇 주 전 악마의 암초로 향하던 시점의 기억입니다. 성난 파도가 연거푸 뱃전을 떠리면서 선체가 세차게 흔들립니다. “바닷길이 아주 혐하겠소.” 선장이 요란하게 밀려드는 파도 소리 너머로 고래고래 외칩니다. “최근 들어 날씨가 영 심상찮소. 피이한 조수에 바람마저 이상하단 말이지.”

그러나 당신은 아직도 불길한 등대를 바라보고 있습니다. 등대 불빛은 앞길을 안내하는 것처럼 보이지만, 일종의 경고처럼 느껴지기도 합니다. 어쩌면 둘 다일지도 모르겠습니다. 혹시나 해서 무어 영감에게 등대에 관해 물어봅니다. “저 낡은 등대 말이오? 인스더스보다도 오래됐을 거요. 내 기억엔 마쉬 가문이 계속 운영해 왔다지? 요즘은 오세이로스가 지키고 있을 거라고. 괴상한 친구지. 뉴 저지 그런 옆의 레이콘 밀교회당 외엔 마을의 다른 곳엔 전혀 얼씬도 않는단 말까지 있으니.” 무어 영감이 고개를 젓습니다.

저 등대엔 눈에 보이는 것보다 더 많은 비밀이 있지 않을까 펜스레 궁금해집니다. 이런 궁금증을 단박에 알아챘는지 무어 영감이 말합니다. “마쉬 가문은 등대 밑으로 동굴을 파 내려갔다는 말이 있소. 해수면보다도 더 깊이 빠다던데. 그게 사실인지 진짜 몰라도, 가끔 바다에 배를 띠우고 있노라면 저 절벽 위에서 마쉬네 놈들이 뭔가 기도하듯 무릎꿇고 있는 모습이 보이곤 했소. 나야 별 신경 안 쓰지만...” 그의 목소리가 점점 흐려집니다. “그냥 그쪽도 알아 두면 좋을 것 같아서 말하는 거요.”

당신은 고개를 끄덕이며 무어 영감에게 감사를 표했습니다. 선장이 한 말이 사실이라면, 저 등대를 찾아가 봐야 할 이유가 생긴 셈입니다. 인스더스로 돌아오면 송골매 꽃에 관해 좀 더 파헤쳐 보기로 마음을 먹습니다.

다시 눈앞이 번쩍하며 현재로 되돌아옵니다. 악마의 암초에 다녀온 후 인스더스를 돌아다니며 조사했던 기억과 더불어, 등대 아래 펼쳐진 광대한 동굴 계에 대한 기억이 하나하나 떠오르기 시작합니다...

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 무어 선장과의 대화를 기록합니다.

▲, ♀, ♀ 중에 하나를 선택하여, 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에서 그 톤을 1개 제거합니다.

대표 조사자는 톤을 저장소에서 단서를 1 톤 가져와 획득합니다.

회상 XIII

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

퇴락한 인스더스 부둣가의 남동쪽 빙민굴, 당장이라도 허물어질 듯 위태위태한 선술집 안은 선원으로 가득합니다. 당신은 술집 구석에 숨어서 술독에 빠진 선원과 이야기를 나누고 있습니다. 보는 눈과 듣는 귀가 적을수록 좋은 법이니, 눈에 띠지 않는 귀퉁이 쪽이라 오히려 다행입니다.

술에 거나하게 취한 선원은 해안을 따라 헤엄치고, 악마의 암초 주변을 배회한다는 괴수에 대해 이런저런 이야기를 늘어놓습니다. 당신은 그가 “심해인”이라 부르는 생명체에 관하여 간결하게 기록을 남겨둡니다. “그물에 걸려 올라온 적 있었어. 알도 품고 있더라고. 그래 알! 네 주먹만 한 알! 꾼꾸물 꿈틀꿈틀 움직이더라고.” 선원이 실없이 내뱉는 말이 진짜인지 분별조차 되지 않습니다.

동료 선원들에게나 의례적으로 풀어놓던 이야기에 심취한 주정뱅이 선원이 이야기에 살을 붙이기 시작합니다. “고놈이 알 하나를 팔에 안고 있더라니까. 무슨 새끼 악마 같았어. 눈깔이 톡 튀어나와 가지고, 나를 죽일 듯이 꼬나보는데 무서워 죽겠더라고. 내가 뭘 잡았나 싶은 생각이 들었나니까. 그대로 그물 채로 던져버렸지. 그리고는 냅다 물으로 돌아왔고, 그 후로는 바다에 나갈 생각일랑 접었어.”

당신은 새로운 정보를 곱씹어봅니다. 주정뱅이 선원의 말이 사실이라면, 이 괴상망측한 괴물은 물고기와 비슷한 생활사를 가진 것으로 보입니다. 그러나, 마을 어귀를 여기적 여기적 돌아다니는 저 혼혈 생물은 대체 무엇일까요? 저 괴물과 인간이 섞인 듯한 것들은 단지 겁에 질린 당신의 상상력이 만들어 낸 허상에 불과할까요? 아니면 저들의 생활사에서 당신이 놓치고 있는 더욱 불길하고 사악한 부분이 있는 걸까요?

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 “심해인”的 생활사를 기록합니다.

▲, ♀, ♀ 중에 하나를 선택하여, 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에서 그 톤을 1개 제거합니다.



시나리오가 끝날 때까지

읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했고 조사자들이 주요사건 1/2/3에 있었다면: 결말 4로 건너뜁니다.

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했고 조사자들이 주요사건 4에 있었다면: 결말 3으로 건너뜁니다.

결말 1: 탈진한 몸을 이끌고 바위투성이 해안으로 올라와 텔썩 쓰러집니다. 일어나 하늘을 바라보는 당신의 발치로 바닷물이 철썩이며 밀려듭니다. 구름 뒤로 전 인류의 종언을 고하는 듯한 불길한 짙은 핏빛 색채가 드리워 있습니다. 인과관계를 떠올려보려 애를 쓰면 쓸수록 머릿속으로 지긋지긋한 고통이 파고듭니다. 해와 달이 일직선상에 놓여 있습니다. 저 멀리서 우레와 같은 충돌음이 들리면서, 가증스러운 바다 위로 어두운 구름이 휘몰아칩니다. 이 모든 게 무엇을 뜻하는 걸까요? 데이곤 밀교회는 무슨 비밀을 숨기고 있는 걸까요? 악마의 암초에 감춰진 비밀은 무엇일까요? 또다시 어둠이 모든 감각을 지배하기 시작합니다.

(C) '달의 빙'에서 후퇴한 조사자마다, 캠페인 기록지에 (해당 조사자 이름)이/가 잠수복을 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 게임이 끝났을 때 현재 주요목적에 검은색 열쇠가 놓여 있었다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이의 지도를 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 게임이 끝났을 때 현재 주요목적에 빨간색 열쇠가 놓여 있었다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이의 열쇠를 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 치워 두었었던 유물 이야기 자산 가운데, 이번 시나리오를 진행하는 동안 조사자의 손으로 가져왔던 것마다, 조사자 중 한 명이 해당 이야기 자산을 자기 택에 추가해도 됩니다. 이러한 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

(C) 시나리오 VII: 데이곤의 침소로 이어집니다.

결말 2: 당신은 절망에 굴복하여 만신창이가 된 몸을 이끌고 송골매 곳을 둘러싼 어두운 숲속으로 달아납니다. 이내로 멈춰 서면 너무나도 위험하다는 것을 머리로는 알고 있지만, 제 자리에서 있겠지 벅릅니다. 근처 나무에 몸을 기대고서 올려다본 하늘에는, 구름 뒤로 전 인류의 종언을 고하는 듯한 불길한 짙은 핏빛 색채가 드리워 있습니다. 인과관계를 떠올려보려 애를 쓰면 쓸수록 머리가 지끈지끈합니다. 해와 달이 일직선상에 놓여 있습니다. 저 멀리서 우레와 같은 충돌음이 들리면서, 가증스러운 바다 위로 어두운 구름이 휘몰아칩니다. 이 모든 게 무엇을 뜻하는 걸까요? 데이곤 밀교회는 무슨 비밀을 숨기고 있는 걸까요? 악마의 암초에 감춰진 비밀은 무엇일까요? 또다시 어둠이 모든 감각을 지배하기 시작합니다.

(C) 게임이 끝났을 때 현재 주요목적에 검은색 열쇠가 놓여 있었다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이의 지도를 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 게임이 끝났을 때 현재 주요목적에 빨간색 열쇠가 놓여 있었다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이의 열쇠를 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 치워 두었었던 유물 이야기 자산 가운데, 이번 시나리오를 진행하는 동안 조사자의 손으로 가져왔던 것마다, 조사자 중 한 명이 해당 이야기 자산을 자기 택에 추가해도 됩니다. 이러한 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

(C) 시나리오 VII: 데이곤의 침소로 이어집니다.

결말 3: 동굴 천장 끝까지 물이 솟아오르자 당신은 극심한 공포에 빠져 혀우적립니다. 숨 쉴 공기마저 얼마 남지 않습니다. 거친 수류는 심해인들의 불룩하고 빛나는 눈깔만이 기다리는 저 깊고 깊은 심연으로 깊이 더 깊이 당신을 끌어당깁니다. 젖 먹던 힘까지 빠내어 등대 지하실 문까지 헤엄쳐 올라왔습니다. 당신의 희망은 바로 이 문입니다. 문을 열고 등대 계단실을 기어올라 신선한 산소를 들이켜는 것만이 유일한 희망입니다. 힘으로 문이 열리기를 바라고, 상상하고, 기도까지 하며 온 힘을 다해 문을 밀쳐내 보지만 소용이 없습니다. 폐가 당장이라도 터져버릴 것 같습니다. 이렇게 죽을 수는 없습니다! 생존을 위한 최후의 분투를 이어나가지만, 자물쇠는 꿈꿔하지 않습니다. 공기에게 굽주린 폐가 마침내 굴복하고 맙니다. 목구멍 한가득 차니깐 염수가 밀려듭니다. 물갈퀴 둘친 손이 별목을 부여잡는 것을 끝으로 이 모든 것이 막을 내립니다.

(C) 모든 조사자는 사망합니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

결말 4: 여기 오는 건 지독한 실수였습니다. 송골매 곳은 단순한 등대가 아니라, 데이곤 밀교회의 본거지였으며, 더군다나 인스머스 도심보다 더욱더 적대적이고 치명적인 적으로 가득한 마을이었습니다. 도처에 위협이 산적하고 증오에 찬 등대지기가 뒤를 따라붙은 상황에서, 당신은 등대의 비밀을 뒤로한 채 어두운 숲속으로 달아나기로 했습니다.

그렇게 한참을 달린 끝에 등대 불빛마저 보이지 않을 숲속 깊숙이 도달했으나, 그야말로 온몸에 힘이 다 빠져버렸습니다. 이대로 멈춰 서면 너무나도 위험하다는 것을 머리로는 알고 있지만, 제 자리에서 있겠지 벅릅니다. 근처 나무에 몸을 기대고서 올려다본 하늘에는, 구름 뒤로 전 인류의 종언을 고하는 듯한 불길한 짙은 핏빛 색채가 드리워 있습니다. 인과관계를 떠올려보려 애를 쓰면 쓸수록 머리가 지끈지끈합니다. 해와 달이 일직선상에 놓여 있습니다. 저 멀리서 우레와 같은 충돌음이 들리면서, 가증스러운 바다 위로 어두운 구름이 휘몰아칩니다. 이 모든 게 무엇을 뜻하는 걸까요? 데이곤 밀교회는 무슨 비밀을 숨기고 있는 걸까요? 악마의 암초에 감춰진 비밀은 무엇일까요? 또다시 어둠이 모든 감각을 지배하기 시작합니다.

(C) 게임이 끝났을 때 현재 주요목적에 검은색 열쇠가 놓여 있었다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이의 지도를 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 게임이 끝났을 때 현재 주요목적에 빨간색 열쇠가 놓여 있었다면, 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이의 열쇠를 갖고 있다라고 기록합니다.

(C) 치워 두었었던 유물 이야기 자산 가운데, 이번 시나리오를 진행하는 동안 조사자의 손으로 가져왔던 것마다, 조사자 중 한 명이 해당 이야기 자산을 자기 택에 추가해도 됩니다. 이러한 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 "사용하지 않은 경험치" 항목에 기록하되, 아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다. 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

(C) 시나리오 VII: 데이곤의 침소로 이어집니다.

계속...

이야기는 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다음 신화팩인

"데이곤의 침소"로 이어집니다.

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요령길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC56
A Light in the Fog

아컴호러

카드 게임

데이곤의 침소

신화팩

데이곤의 침소는 <아컴호러 카드게임> 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 일곱 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

이번 사이클에 포함된 몇몇 플레이어 카드에는 ♦(축복) 토큰과 ♤(저주) 토큰이 언급되어 있습니다. 이 두 종류의 토큰은 인스머스에 드리운 음모 딜러스 확장에 포함되어 있습니다.

시나리오 VII: 데이곤의 침소

1927년 9월 15일, 목요일

1주 전...

도입부 1: 당신은 데이곤 밀교회당 발치에서 서서 금이 찍찍한 대리석 계단을 바라보고 있습니다. 지금까지 추적해온 모든 실마리가 이곳을 가리키고 있으며, 인스머스에 일어나고 있는 모든 정체 모를 사건 뒤에는 데이곤 밀교회가 있습니다. 저들의 진정한 목적은 아직도 베일에 싸여 있지만, 적어도 사건의 배후가 밀교회란 것만은 확실합니다.

밀교회당 입구에서 있는 지금, 마을에는 으스스한 고요함이 감돕니다. 한때 이곳은 호화롭고도 위용 넘치는 건물이었지도 모릅니다. 수년간 수몰과 파손을 반복하면서도 어떠한 유지보수도 거치지 못한 탓에 지금은 거의 폐허라 봐도 무방할 정도가 되었습니다. 흰색 덧칠된 페인트는 어느새 깻빛으로 변해 벗겨져 내리기 시작했으며, 출입구 바깥을 드른 수많은 기둥도 일부 허물어졌습니다. 이 토록 낡아빠진 외관에도 불구하고 이곳은 이 인스머스에서 가장 무시무시한 곳이며, 암도적인 권위마저 내비치는 건물입니다. 아니, 그것은 단순한 권위가 아닙니다. 이 건물엔 더욱 사악하고도 형언할 수 없는 위협이 도사리고 있습니다.

“마음의 준비는 단단히 하셨습니까?” 도슨 요원이 묻습니다. 평소의 침착한 태도는 온데간데없고, 유머조차 없는 엄숙한 도슨의 모습에 당신은 적잖이 당황합니다. “바로 이곳입니다. 여기서 답을 찾을 수 있겠죠.”

확신이 들진 않습니다. 여태껏 킷아 온 실마리들은 꼬리에 꼬리를 무는 새로운 의문만을 남겼을 뿐이니 말입니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

(Q) 임무를 달성했다면, 도입부 2로 이어집니다.

(Q) 임무에 실패했다면, 도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 하퍼 요원은 데이곤 밀교회에 너무 가까이 접근하는 바람에 납치당한 것이었지만, 납치범을 심문하는 것만으로는 필요한 답을 구할 수가 없었습니다. 그러나, 마을 주요 인사부터 평범한 시민에 이르기까지 인스머스 도처에 밀교회의 마수가 뻗어 있다는 점은 확실합니다. 경제, 종교, 정치에 이르기까지 모든 것이 어떤 식으로든 밀교회의 손아귀에 닿아 있습니다. 더욱더 우려스러운 점은, 수많은 인스머스 주민들은 이에 개의치 않고 맹목적이고도 광신적으로 밀교회의 뜻을 따르고 있다는 것입니다. 이토록 비정상적인 현상 앞에서, 과연 인스머스란 곳을 정상적으로 기능하는 “마을”이라고 부를 수 있을지 모르겠습니다. 이제는 주민들이 왜 그렇게 외지인에게 적대적이었는지도 이해가 갑니다.

악마의 암초를 조사하고 나서야 인스머스를 감싸고 있던 장막이 걷히고 그 아래 썩어가는 살갗이 드러나기 시작했습니다. 당신은 악마의 암초에서 밀교회가 가면 아래 숨기고 있던 것을 발견했습니다. 심해에서 올라와 파도가 물어치는 섬을 배회하며, 섬뜩한 신에게 제례를 지내는 괴생명체들이었습니다. 그 섬뜩한 신이 바로 밀교회가 숭배하는 “데이곤”이란 존재일 것입니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 항목을 확인합니다.

(Q) “되찾은 기억” 아래에 함께 수색하기로 결정이 기록되어 있다면, 도입부 4로 이어집니다.

(Q) 그 외의 경우, 도입부 5로 건너뜁니다.

도입부 3: 하퍼 요원이 데이곤 밀교회에 관한 정보를 파헤치다 납치된 것만은 확실합니다. 마을 주민들이 격분하여 온 인스머스를 휘젓기 시작한 이래, 당신이 일주일 쯤 몸을 사리지 않았다면 당신도 같은 신세가 됐을 것입니다. 마을 주요 인사부터 평범한 시민에 이르기까지 인스머스 도처에 밀교회의 마수가 뻗어 있다는 점은 확실합니다. 경제, 종교, 정치에 이르기까지 모든 것이 어떤 식으로든 밀교회의 손아귀에 닿아 있습니다. 하지만... 왜 그런 것일까요?

악마의 암초를 조사하고 나서야 인스머스를 감싸고 있던 장막이 걷히고 그 아래 썩어가는 살갗이 드러나기 시작했습니다. 당신은 악마의 암초에서 밀교회가 가면 아래 숨기고 있던 것을 발견했습니다. 심해에서 올라와 파도가 물어치는 섬을 배회하며, 섬뜩한 신에게 제례를 지내는 괴생명체들이었습니다. 그 섬뜩한 신이 바로 밀교회가 숭배하는 “데이곤”이란 존재일 것입니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 항목을 확인합니다.

(C) “되찾은 기억” 아래에 함께 수색하기로 결정이 기록되어 있다면, 도입부 4로 이어집니다.

(C) 그 외의 경우, 도입부 5로 건너뜁니다.

도입부 4: 끼이이이익. 도슨 요원이 밀교회당의 거대한 현관문을 열어젖힙니다. 당신도 그 뒤로 바짝 달라붙습니다. 어둑한 건물 안은 물방울이 똑똑 떨어지는 자그마한 소리만 들릴 만큼 음산한 정도로 고요하기만 합니다. 현관문이 닫히는 소리와 함께 도슨이 불평합니다. “조금도 맘에 안 드는 곳이로군요.” 도슨은 총집에서 권총을 꺼내 들고 순전등을 켠 후 로비 곳곳을 살피기 시작합니다. “같이 다니도록 합시다. 여렷이 붙어 다니는 게 안전할 테니.” 당신은 고개를 끄덕입니다. 데이곤 밀교회가 얼마나 위험한지 밝혀진 마당이니 당연한 조치입니다. 그리고 저들은 당신이 자신의 본거지를 해집고 다니는 것을 원치 않을 것입니다...

조사자 준비로 이어집니다.

도입부 5: 끼이이이익. 도슨 요원이 밀교회당의 거대한 현관문을 열어젖힙니다. 당신도 그 뒤로 바짝 달라붙습니다. 어둑한 건물 안은 물방울이 똑똑 떨어지는 자그마한 소리만 들릴 만큼 음산한 정도로 고요하기만 합니다. 현관문이 닫히는 소리와 함께 도슨이 말합니다. “조용하군요. 오늘 밤에 의식을 벌이진 않나 봅니다. 다행이군요.” 도슨이 순전등을 켜고 근처 문간을 비춥니다. “여기서 갈라지도록 합시다. 그 편이 더 넓게 조사할 수 있을 테니까요. 그들이 뭘 숨기고 있는 건지 찾아보세요. 이파 합류합시다.” 당신은 고개를 끄덕이고는 도슨과 반대 방향으로 발걸음을 옮깁니다...

조사자 준비로 이어집니다.

독립 시나리오 모드

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

(C) 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -3, -4, ♦, ♦, ♣, ♣, ♤, ♤, ♦, ♦, ♣, ♣, ♤, ♤, ★.

(C) 임무에 실패했다.

(C) “되찾은 기억” 아래에 다음 내용이 기록되어 있지 않습니다: 함께 수색하기로 결정, 비의적인 사교집단과의 조우, 탈옥.

시나리오가 끝날 때까지

읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후회하거나 쓰러졌다면): 이곳은 당신이 상상할 수 있는 것 이상으로 위험한 곳이었습니다. 왔던 길을 따라, 어두컴컴한 복도에 차오른 물을 헤치며 전속력으로 달려갑니다. 마침내 저 멀리 출입구가 보이는 순간, 심장이 당장이라도 터질 듯이 고동칩니다. 당신은 드디어 살았다는 안도감과 함께 문을 향해 내달렸지만...

...안도감은 그대로 박살 나버립니다. 밀교회당 발치엔 성난 군중들이 모여 있었습니다. 싸워서 길을 내기엔 감당할 수가 없는 숫자입니다. “놈들이다! 잡아라!” 선두에 서 있던 조그조그한 여자가 외치자, 금세 당신은 군중에게 둘러싸여 붙들린 신세가 되었습니다. 살기 위해 몸부림치고 저항하지만 소용 없습니다. 당신은 밀교회당의 복도로 질질 끌려가며 정신이 흐려져 가고, 손쓸 수 없는 운명의 손아귀에 떨어집니다...

(C) 캠페인 기록지에 데이비드가 깨어났다라고 기록합니다.

(C) 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 정신을 차리고 보니 차갑고 축축한 돌바닥 위에 배를 깔고 엎드려 있었습니다. 양팔은 등 뒤로 단단히 묶여 있는 데다, 어떻게 하다 여기까지 끌려오게 됐는지 조차 기억나지 않습니다. 서서히 돌아오는 의식과 함께 눈앞이 점차 또렷해지기 시작합니다. 목을 쭉 뻗어 주변을 둘러봤지만, 돌로 된 감옥 안은 너무나도 어두워서 뭐가 어디 있는지 봄간거지 않습니다.

“마지막으로 묻겠다. 누가 보낸 것이냐?” 개구리가 깍깍대는 것처럼 다 쉬어버린 목소리가 들립니다.

누군가가 귀에 익은 저음으로 침착하게 답합니다. 도슨 요원이었습니다. “입 냅새 한번 지독하군. 지금껏 이 좀 닦으라는 말이라곤 못 들어봤나?” 도슨은 겉으로 비아냥거렸지만, 목소리는 미묘하게 떨리고 있습니다.

걸걸한 목소리가 답합니다. “그런 조롱은 네놈이 품은 두려움을 감추기만 할 뿐이지. 그렇다면 좋다. 도움이 안 된다면 네놈을 첫 번째 제물로 삼아주마.”

눈앞의 광경이 차차 또렷해져 가고 있지만, 아직 감방 반대편 벽에 있는 도슨의 모습만을 간신히 알아볼 뿐입니다. 도슨은 돌바닥에 난 금속 들문 앞에 무릎을 꿇고 있습니다. 예복을 두른 늙은이가 도슨의 목에 대고 곡도를 짓누릅니다. 다른 이가 들문을 열자, 도슨의 눈이 휘둥그레집니다. 그가 절망적인 얼굴로 당신을 바라보더니 무언의 메시지를 던지듯 천천히 고개를 젓습니다. 도슨의 손에서 소리 없이 뭔가가 미끄러져 나와 감방의 돌바닥을 가로지릅니다. 예복을 두른 사교도가 그를 들문 아래로 밀어 넣습니다. 어두운 불빛 아래 실랑이가 오가던 동안, 도슨이 내던진 차 열쇠가 스르릉 미끄러져 와 당신에게 닿았다는 사실을 다른 누구도 알아채지 못했습니다.

당신은 앞으로 떠밀리기 전에 차 열쇠를 붙잡아 주머니에 챙겼습니다. 차갑고 촉촉한 손들이 당신의 어깨를 붙잡았고, 예복을 놀려 쓴 형체가 당신의 목에 단도를 가져다 댑니다. 그의 얼굴에서 알아볼 수 있는 것이라고는, 깜박임조차 없는 푹 불거진 눈 깔 한 쌍 뿐입니다.

옆에 서 있던 이가 예복을 두른 노인에게 말합니다. “오세이로스님, 이놈들도 데이비드님의 침소에 있었습니다. 악마의 암초를 염탐하던 놈들 같습니다.”

당신의 목에 단도를 들이대고 있던 노인이 고개를 끄덕입니다. “이제 네놈 차례다. 여기 온 이유를 말하면 풀어줄 수도 있다. 누가 보냈느냐? 무얼 봤느냐 말이다.”

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값 만큼 경험치를 얻습니다. 이 경험치를 캠페인 기록지의 각 조사자의 “사용하지 않은 경험치” 항목에 기록하되, **아직 어떤 경험치도 소비하지 않습니다.** 추후에 이 경험치를 소비하라는 지시를 별도로 받게 될 것입니다.

(C) 승점 더미에 **용의자** 적이 있다면, 캠페인 기록지에 수문장이 쓰러졌다라고 기록합니다.

(C) 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 오세이로스 앞에서 입을 굳게 다룹니다. **결말 2**로 이어집니다.

◆ 오세이로스에게 거짓말을 합니다. **결말 3**으로 진너됩니다.

◆ 오세이로스에게 모두 다 털어놓습니다. **결말 4**로 진너됩니다.

결말 2: 도슨 요원이 천천히 고개를 젓던 모습이 떠오릅니다. 당신은 그 의미를 알고 있습니다. 당신은 남자의 깜빡이지 않는 눈을 옮려다보며, 입을 굳게 잡고 단 한 마디도 하지 않습니다. 돌 사이에 침묵의 시간이 흐르고, 심문자는 당신의 뜻을 알아듣겠다는 듯 고개를 끄덕입니다. “좋다. 무의미한 저항의 대가로 느리고 고통스러운 죽음을 선사해주마.” 또 다시 금속 들문이 열립니다. 저 아래로는 오직 어둠뿐입니다. 당신은 흔들림 없는 굳은 눈길로 오세이로스를 한참 동안 노려봅니다.

오세이로스가 다른 두건 쓴 사교도에게 명을 내립니다. “놈들이 훔친 것을 당장 등대로 가져가라. 우리의 대업을 개시할 시간이 되었노다. 그 누구도 밀교회의 과업을 방해하지 못하리라. 이제 모두가 자연의 순리를 깨닫게 되리라.” 오세이로스가 고개를 끄덕이자, 당신을 붙잡고 있던 이들이 당신을 앞으로 떠립니다. 당신을 붙잡고 있던 축축한 손에 떠밀리는 순간, 당신은 어둠 속으로 굴러떨어집니다. 차가운 돌바닥에 머리를 들이받으며 모든 것이 흐릿해집니다...

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

(C) 막간 IV: 숨은 진실로 이어집니다.

결말 3: 여기서 빠져나갈 길은 단 하나뿐이란 생각이 들었습니다. 밀교회는 당신이 자신의 과업을 염탐해왔다고 믿고 있을 것이기에, 저들의 일 따위는 아무런 관심도 없으며 아무 것도 모른다고 설득해야 합니다. 같은 거짓말을 지어내고, 그저 재수 없게 말려든 것뿐이라고 이야기를 짜냅니다. “그렇다면 네 불쌍한 친구는 어떻게 된 거지?” 당신은 처음 보는 사람이라고 둘러댑니다. “어쩌면 진실일지도 모르지.” 당신은 잠시 안도의 한숨을 쉬었지만, 곧 그 희망도 갈기갈기 찢깁니다. “그건 중요치 않아. 네놈은 너무 많은 것을 봤으니 입을 다물어 줘야겠다. 걱정 마라. 곧 우리와 같은 일족이 될 테니.” 또 다시 금속 들문이 열립니다. 저 아래로는 오직 어둠뿐입니다.

오세이로스가 다른 두건 쓴 사교도에게 명을 내립니다. “놈들이 훔친 것을 당장 등대로 가져가라. 우리의 대업을 개시할 시간이 되었노다. 그 누구도 밀교회의 과업을 방해하지 못하리라. 이제 모두가 자연의 순리를 깨닫게 되리라.” 오세이로스가 고개를 끄덕이자, 당신을 붙잡고 있던 이들이 당신을 앞으로 떠립니다. 당신을 붙잡고 있던 축축한 손에 떠밀리는 순간, 당신은 어둠 속으로 굴러떨어집니다. 차가운 돌바닥에 머리를 들이받으며 모든 것이 흐릿해집니다...

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

(C) 막간 IV: 숨은 진실로 이어집니다.

결말 4: 이런 신세나 되려고 도슨의 제안을 받아들인 것이 아니었습니다. 도슨과 똑같은 최후를 맞이하지 않으면, 심문자에게 모든 것을 털어놓는 수밖에 없습니다. 당신은 실종된! 요원을 수색하기 위해 도슨에게 고용된 것부터, 악마의 암초를 탐험했던 일이며 밀교회를 깊숙이 파고든 것까지 지난 몇 주간 있던 일을 모조리 털어놓습니다. 당신이 그간 있던 일을 설명하는 모습 앞에, 남자의 얼굴에는 느릿느릿하게 미소가 번져갑니다. “솔직하기도 하구나, 애석하게도 내가 보답할 방법은 이 길뿐이다. 네놈은 너무 많은 것을 봤으니 입을 다물어 줘야겠다.” 그 말의 뜻을 이해한 순간, 심장이 공포에 얼어붙습니다. 또 다시 금속 들문이 열립니다. 저 아래로는 오직 어둠뿐입니다.

오세이로스가 다른 두건 쓴 사교도에게 명을 내립니다. “놈들이 훔친 것을 당장 등대로 가져가라. 우리의 대업을 개시할 시간이 되었노다. 그 누구도 밀교회의 과업을 방해하지 못하리라. 이제 모두가 자연의 순리를 깨닫게 되리라.” 오세이로스가 고개를 끄덕이자, 당신을 붙잡고 있던 이들이 당신을 앞으로 떠립니다. 당신을 붙잡고 있던 축축한 손에 떠밀리는 순간, 당신은 어둠 속으로 굴러떨어집니다. 차가운 돌바닥에 머리를 들이받으며 모든 것이 흐릿해집니다...

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

(C) 막간 IV: 숨은 진실로 이어집니다.

막간 IV: 숨은 진실

다시 현재로 돌아오자마자, 당신은 곧바로 계획을 세우기 시작합니다. 심해인의 영지로 들어가서 저들의 음모를 영원히 종식시킬 계획을. “터무니 없는 계획이군요, 당신도 알잖아요?” 하퍼의 물음에 당신은 고개를 끄덕입니다. 단연코 터무니없는 계획입니다. 당신은 어제와 그제 단 이틀 동안 도망치고, 쫓기고, 추적당하고, 고문을 받고 같은 고초를 다 겪었습니다.

그러나 머릿속에서 새카맣게 지워졌던 기억을 그 이틀 동안 되찾았습니다. 그리고 당신이 지금껏 목격해 왔던 것을 도저히 좌시할 수가 없습니다. 데이콘 밀교회가 섬기던 신적 존재를 두 눈으로 목도했으며, 밀교회의 음모도 밝혀냈습니다. 하늘에 뜬 천체가 정렬하고 계속해서 밀물이 차올랐으며, 날씨는 시시각각 요란하게 변덕을 뿐만 아니라 괴물이 올라왔습니다. 이 모든 것이 다 한데 엮인 일이었습니다. 당신은 이 모든 것을 두 눈으로 똑똑히 목격했습니다. 이대로 가다간 바닷물이 불어나 궤멸적인 홍수가 되어 전 인류를 지구에서 쓸어버리고, 오직 바닷속 존재만이 남을 것입니다. 그리고 나면 악마의 암초 아래에 있는 거대한 도시가 다시 한번 떠올라, 지구상에 잔존할 생명체들의 중심지로 우뚝 설 것입니다.

아직 당신의 기억에 텅 빈 부분이 있지만, 당신이 알고 있는 모든 것은 사실입니다. 온 인스머스가 이 음모에 얹혀 있으며, 밀교회는 서약을 강제하고 심해로부터 온 비밀스러운 재물을 사용해 마을을 쥐락펴락해왔습니다. 그렇기에 당신과 같은 외지인을 멸시해온 것도 그리 놀랄 일이 아닙니다.

당신은 알고 있다는 눈빛으로 하퍼를 바라봅니다. 하퍼가 한숨을 푹 쉬며 고개를 끄덕입니다. “저도 알아요. 그게 유일한 길이겠죠.” 당신과 하퍼는 계획을 검토합니다. 아직 인스머스 항만에 버려진 배가 몇 척 있을 테니, 밤을 턤타 그중 하나를 잡아타고 악마의 암초로 나아가야 합니다. 그러고는 다시 잊힌 섬보다 더 깊은 곳에 있는 고대의 폐허로 내려가, 심해인의 도시인 이하 느틀레이의 또 다른 입구로 향하기로 합니다. 이하 느틀레이...

그 이름을 입에 담자 소름이 끼칩니다. 하퍼는 얼굴을 잔뜩 찡그리지만, 그 굳은 시선 너머에서 결의가 느껴집니다. “도순, 저는 임무를 끝까지 마무리 짓겠어요. 당신을 위해서라도.”

끔찍한 공포와 맞서면서도 지금까지 찾아낸 유물과 모든 정보를 낱낱이 살피기 시작합니다. 이하 느틀레이의 문은 굳게 잠겨 있을 테지만, 분명 입구를 여는 방법이 있을 것입니다. 어쩌면 당신은 이미 해답을 갖고 있을지도 모릅니다...

캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 중 현재 상황과 일치하는 단락을 모두 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다.

악마의 암초에 도사린 공포가 죽었다면, 그리고 “되찾은 기억” 아래에 “심해인”的 생활사가 기록되어 있다면:

며칠 전 당신이 눈을 떴던 제물 구덩이에서 가져온 노획물을 확인해봅니다. 이것은 악마의 암초에서 당신이 맞서 싸웠던 괴물의 사체 일부였습니다. 그러나 데이콘 밀교회가 섬기는 “심해인”과는 다른 종으로 보입니다. 그러나 심해인과 이 괴물 사이의 유사점이 눈에 띕니다. 불현듯 물고기는 나이를 먹더라도 성장을 멈추지 않는 사실을 떠올립니다. 만약 심해인이라면 그것들도 물고기처럼 성장을 멈추지 않는다고 가정한다면... 저 뒤틀린 괴물은 어쩌면 오랜 세월을 살아온 나머지 상상도 못할 정도로 거대해진 고대 심해인일 수도 있지 않을까요? 그게 사실이라면, 그 괴물은 대체 악마의 암초에서 무엇을 하고 있던 것일까요? 이하 느틀레이를 지키고 있던 것일까요? 그렇다면, 그것은 어떤 흥조인 것일까요? 이것이 당신의 임무에 중대한 도움이 되기만을 바라며, 노획물을 쟁여 가기로 합니다...

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 캠페인 기록지에 이하 느틀레이의 수호자가 죽었다고 기록합니다.

수문장이 쓰러졌다며, 그리고 ‘파도에 잠은 우상’, ‘깨어난 망토’, ‘이하 느틀레이의 머리관’ 중 하나 이상이 조사자 한 명의 텍에 포함되어 있다면:

이제서야 악마의 암초에서 발견했던 유물의 용도를 알겠습니다. 이것은 위력적인 유물일 뿐만 아니라, 심해인 도시의 관문을 지키는 수문장의 상징물이자 계승물이었습니다. 당신은 다음 수문장으로 내정된 이를 쓰려뜨림에 따라, 유물이 이제 당신을 정당한 후계자로 받아들였습니다. 어쩌면 이를 활용하면 이하 느틀레이로 들어갈 수 있지 않을까 싶습니다...

음모의 그림자는 점점 더 짙어 갑니다. 캠페인 기록지에 이하 느틀레이의 관문이 당신을 정당한 계승자로 받아들인다라고 기록합니다.

(C) ‘토미스 도슨’을 보유 게임으로 되돌려놓습니다. (캠페인을 진행하면서) ‘엘리나 하퍼’를 얻었던 조사자가 있다면, 그 조사자는 ‘엘리나 하퍼’를 다시 자신의 텍에 추가해도 됩니다.

(C) 조각난 기억 일부분을 되찾으며, 과거의 사건이 조금 더 생생하게 떠오릅니다. 모든 조사자는 지금 캠페인 기록지에서 자신의 “사용하지 않은 경험치”에 기록된 경험치를 소비해도 됩니다.

시나리오 VIII: 몰아치는 소용돌이 속으로로 이어집니다.

계속...

이야기는 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다음 신화패인
“몰아치는 소용돌이 속으로”로 이어집니다.



코리아보드게임즈



경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



PROOF OF PURCHASE
AHC57
The Lair of Dagon

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

아컴호러

카드 게임

몰아치는 소용돌이 속으로

신화팩

몰아치는 소용돌이 속으로는 <아컴호러 카드게임> 인스머스에 드리운 음모 캠페인의 여덟 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 인스머스에 드리운 음모 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

이번 사이클에 포함된 몇몇 플레이어 카드에는 ♦(축복) 토큰과 ♤(저주) 토큰이 언급되어 있습니다. 이 두 종류의 토큰은 인스머스에 드리운 음모 딜러스 확장에 포함되어 있습니다.

시나리오 VIII: 몰아치는 소용돌이 속으로

계획은 간단합니다. 그것도 명청할 정도로 간단합니다. 지금까지 모든 정보를 모두 정리해보니, 밀물과 무시무시한 “심해인”의 상륙 등 모든 사건의 배후에는 데이곤 밀교회가 있었습니다. 그뿐만 아니라, 밀교회는 지난 수십 년에 걸쳐 마을 주민들을 소름 끼치는 괴물로 변이시켰으며, 이들을 이용해 인스머스를 안에서부터 갑아먹어 왔습니다. 하지만 그 무엇보다도 섬뜩한 사실은, 밀교회가 섬기는 신적 존재가 데이곤 하나만이 아니란 사실입니다. 데이곤의 배우자이자 심해인의 어미인 하이드라가 인스머스 앞바다 아래 깊은 곳에 잠들어 있으며, 이제 깨어나 끝없는 대양을 자신의 아래에 두기만을 기다리고 있습니다.

내막을 밝혀낸 당신은 결국 이 명청하고도 간단한 계획을 세웠습니다. 다시 악마의 암초로 떠나, 해저에 감춰진 심해인의 도시로 내려가서는 심해인의 모략에 중지부를 찍는 것입니다. 하며 요원의 도움을 받아 물자를 폐허로 전락한 인스머스 항만에서 겨우 훔쳐 낸 배에 싣습니다. “기회는 한 번뿐이로군요. 우리가 실패한다면 무슨 일이 벌어질지 말하지 않아도 아시겠죠.” 하며 요원이 수몰된 인스머스를 찡그리고 바라보며 말합니다. “준비되셨나요?”

시나리오 준비로 이어집니다.

시나리오 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 몰아치는 소용돌이 속으로, 하이드라의 권속, 심해의 괴물, 침수 동굴, 파편화된 기억, 천체 정렬, 고대의 악. 이 세트에는 다음 아이콘 이 그려져 있습니다.



② 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음과 같이 파란색, 빨간색, 초록색, 노란색 열쇠를 준비합니다:

- ◆ 조사자들이 이하 느틀레이의 열쇠를 갖고 있다면, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 파란색 열쇠를 가져와 조종합니다. 그 외의 경우, 파란색 열쇠를 뒷면으로 치워 둡니다.
- ◆ 조사자들이 이하 느틀레이의 지도를 갖고 있다면, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 빨간색 열쇠를 가져와 조종합니다. 그 외의 경우, 빨간색 열쇠를 뒷면으로 치워 둡니다.
- ◆ 이하 느틀레이의 수호자가 죽었다면, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 초록색 열쇠를 가져와 조종합니다. 그 외의 경우, 초록색 열쇠를 뒷면으로 치워 둡니다.
- ◆ 이하 느틀레이의 관문이 당신을 정당한 계승자로 받아들인다면, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 노란색 열쇠를 가져와 조종합니다. 그 외의 경우, 노란색 열쇠를 뒷면으로 치워 둡니다.
- ◆ 이렇게 치워 둔 열쇠가 4개 미만이라면, 나머지 열쇠(보라색, 흰색 검은색)를 뒷면으로 섞습니다. 그런 다음, 치워 둔 열쇠가 4개가 될 때까지(또는 섞은 열쇠가 없어질 때까지) 무작위로 섞은 열쇠를 1개씩 골라 치워 둡니다. 나머지 열쇠는 모두 게임에서 제거합니다. 제거된 열쇠는 이번 시나리오에서 사용하지 않습니다.
- ◆ 치워 둔 열쇠들은 서로 구분할 수 없도록 잘 섞어 둡니다.

③ ‘이하 느틀레이의 관문’을 플레이 영역에 둡니다. (이 장소는 부분적으로 침수된 상태로 플레이 영역에 들어옵니다.) ‘조수 동굴’ 장소 8장을 ‘이하 느틀레이의 관문’을 둘러 싸도록 플레이 영역에 둡니다(아래의 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

- ◆ 모든 조사자는 ‘이하 느틀레이의 관문’에서 시작합니다.
- ◆ 다른 장소를 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ 캠페인 기록지를 확인합니다.

- ◆ 침수복을 갖고 있는 조사자는 자신의 플레이 영역에 ‘침수복’ 이야기 자산 하나를 둔 상태로 게임을 시작합니다.

◆ 사용하지 않는 ‘침수복’은 모두 게임에서 제거합니다.

⑤ 주요목적 텍스트를 구성할 때, 주요목적 2a는 ‘해저 도시 (v. I)’만을 사용합니다. ‘해저 도시 (v. II)’와 ‘해저 도시 (v. III)’는 비플레이 상태로 치워 둡니다.

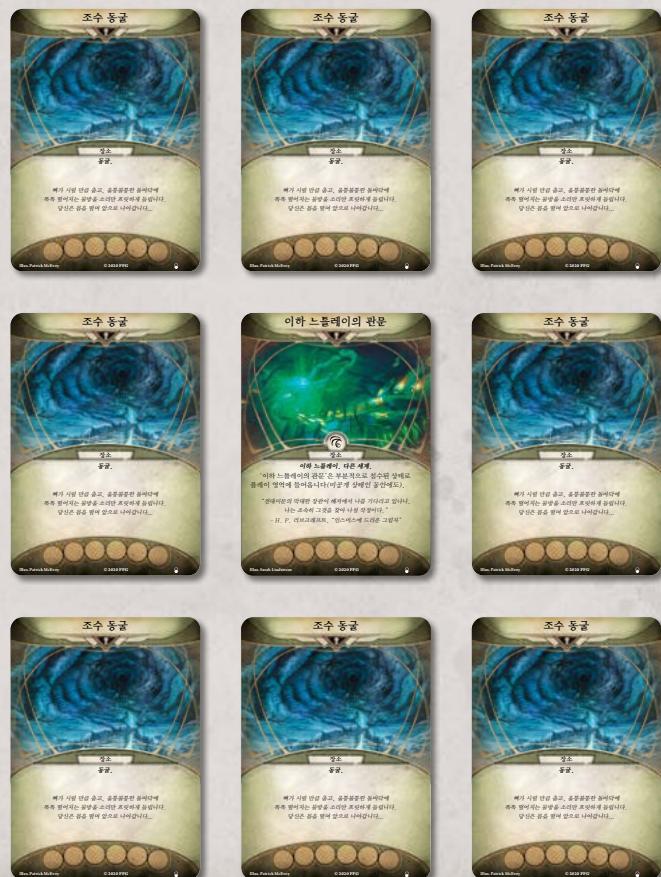
⑥ ‘로이거’ 적, ‘흉측한 바다 괴수’ 적, ‘하이드라’ 양면 적, ‘데이곤’ 양면 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⑦ 토큰 저장소에 침수 토큰을 함께 모아 둡니다.

⑧ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍스트를 만듭니다.

⑨ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

주요목적 1에서의 장소 배치



이하 느틀레이에서의 장소 배치와 이웃

이번 시나리오를 진행하는 동안, 장소 카드가 격자 모양으로 배열되어 있습니다. 다른 장소와 맞닿은 장소는 서로 이웃한 것으로 간주합니다.

- ⓐ 이번 시나리오 동안, 각 장소는 (위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽) 이웃한 모든 장소와 이어져 있습니다.
- ⓑ 장소는 사방(위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽)으로만 이웃하며 대각선 방향으로는 이웃하지 않습니다.

독립 시나리오 모드

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

- ⓐ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♦, ♦, ▲, ▲, ♪, ♪, ♪, ♪.

- ⓑ 조사자들은 다음 네 가지 항목 중 원하는 만큼을 참이라고 결정해도 됩니다: 조사자들이 이하 느틀레이의 열쇠를 갖고 있다/조사자들이 이하 느틀레이의 지도를 갖고 있다/이하 느틀레이의 수호자가 죽었 다/이하 느틀레이의 관문이 당신을 정당한 계승자로 받아들인다.

◆ 매우 쉬운 게임을 하려면, 빗 다 참인 것으로 간주하세요.
◆ 약간 쉬운 게임을 하려면, 이중 세만 선택하여 참으로 간주하세요.
◆ 평균적인 게임을 하려면, 이중 둘만 선택하여 참으로 간주하세요.
◆ 어려운 게임을 하려면, 이중 하나만 선택하여 참으로 간주하세요.
◆ 매우 어려운 게임을 하려면, 이중 어느 것도 참이 아닌 것으로 간주하세요.

- ⓒ 점수복을 가진 조사자가 없다.

열쇠

이번 시나리오에서 열쇠는 다음과 같은 요소를 나타냅니다:

- ⓐ 빨간색: 이하 느틀레이로 향하는 초자연적인 진입로의 위치 및 해저 도시의 비밀에 관한 정보.
- ⓑ 파란색: 이하 느틀레이의 관문과 그 외의 다른 장벽을 통과할 수 있는 열쇠.
- ⓒ 초록색: 이하 느틀레이로 들어가 그곳의 신적 존재들과 교감할 수 있는 자격을 증명하는 노획물.
- ⓓ 노란색: 이하 느틀레이 및 그곳의 신적 존재들에게의 충성심을 입증 하는 상징물.
- ⓔ 보라색: 심해의 보물고를 여는 데 사용하는 황금 열쇠.
- ⓕ 검은색: 해저 도시의 함정을 활성화하는 데 사용하는 흑요석 열쇠.
- ⓖ 흰색: 이하 느틀레이의 최심부까지 나아가기 위해 사용하는 산호 열쇠.

회상 XIV

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

눈앞이 번쩍합니다. 또 다시 데이온 밀교회 본거지 깊은 곳에서 눈을 뜨며, 당신이 밀교회의 의식을 방해했던 날의 기억이 펼쳐집니다. 당신은 도슨 요원을 따라 굽이굽이 지고 물이 차오른 통로를 지나갑니다. 양옆으로는 기괴한 수생 괴물과 기형의 야수를 묘사한 조각상이 도열해 있습니다. 도슨 요원에게 대체 어디로 가는 것인지 물어보았지만, 돌아오는 대답은 없습니다. 마침내 당신과 도슨 요원은 이전에 들어섰던 것과 비슷한 방에 밤을 들입니다. 이곳의 벽에는 섬뜩하게 생긴 형체들이 조각되어 있으며 천체들이 정렬한 하늘 아래 훌륭아치는 대양의 모습이 그려져 있습니다. 공동 한쪽에는 낯익은 웅덩이가 자리하고 있으며, 그 안에 잡든 거대하고 시커먼 형체가 보입니다. 이 웅덩이 앞에 누군가가 서서 어두운 수면을 내려다 보고 있습니다. 경악스럽게도 하퍼 요원이었습니다. 하퍼 요원은 인기척을 듣고서 깜짝 놀라 뒤통아팠지만, 당신을 보고서 곧바로 안도합니다. “다 됐나?” 도슨이 묻습니다.

하퍼가 끄덕입니다. “한동안은 깨어나지 않겠죠.”

“좋아. 밀교회 놈들이 따라붙었어. 시간이 없으니 보물고로 가서 계획대로 챙길 걸 챙기도록 하지.”

당신은 휘청거립니다. 여기서 무슨 일이 벌어지고 있는 것일까요? 두 요원은 당신이 혼란스러워 한다는 것을 동시에 알아차립니다. 당신은 이제야 참담한 진실을 깨닫게 되었습니다. 저들은 인스마스에서 벌어지는 범죄 행위를 수사하기 위해 파견된 것이 아니었습니다. 다른 목적이 있었던 것입니다. 그리고 여태껏 당신이 이 밀교회 본거지 깊은 곳까지 오며 본 것 중에 보물고라고 할 만한 것은 죄다 고대의 재물로 가득 찬 창고였습니다. 그것은 지금까지 인스마스를 떠받쳐 온 막대한 물질적 풍요, 어쩌면 마을 사람들을 밀교회로 끌어들이고 인간성을 저버리게 만든 바로 그 재물로 가득 찬 보물고였습니다.

좌절감에 숨이 턱 막힌 당신은 도슨에게 대체 어디까지가 진실이고 어디까지가 거짓말이었는지 추궁합니다. “몇몇은 진실입니다. 실제로 하퍼 요원이 실종되었기에 연락했던 것은 사실이었으니.” 도슨이 침착하게 답합니다. “하지만 하퍼 요원은 다른 임무 차 파견되었습니다. 그리고 바로 지금 이 임무를 달성하지 못한다면, 지금까지의 모든 일이 한낱 물거품이 될 겁니다. 당신도 우리를 도와야 할 겁니다.”

당신은 받아들이지 못하겠다는 뜻으로 팔짱을 끼고 노려봅니다. 당신은 지금껏 목숨을 걸고 두 요원을 도왔건만, 저들은 진의를 숨기고 있었습니다. 저들이 연방 정부의 이익을 위해 보물을 밀반입하도록 돋는 일은 완전히 다른 이야기일 뿐더러, 지금 상황은 너무나도 위태롭습니다.

그러나 도슨의 목소리는 놀라울 정도로 차분하기만 합니다. “이해하지 못하시나 본데, 당신은 저희 기관의 자산이며 제게 명령권이 있습니다. 그러니 명령대로 따라 주시죠.” 당신과 도슨 요원 사이에 흐르는 침묵만큼 긴장감도 짙어집니다. 도슨 요원이 권총집을 향해 손을 움찔하는 것을 간파합니다. 정말 저자는 그런 극단적인 짓까지 하려는 작정일까요?

그 순간, 복도를 타고 고함이 울려 퍼집니다. “젠장, 놈들이 왔어.” 도슨이 하퍼를 돌아보며 짧고 조용히 명령을 내립니다. “악마의 암초 쪽으로 뚫린 출구로 가. 우리는 왔던 길로 되돌아갈 테니. 보물고에서 만나자.”

그 다음 일은 흐릿하기만 합니다. 도슨과 하퍼는 갈라졌고, 당신은 화가 치밀어오르길 했지만 도슨 요원이라면 탈출로에 빠져들 테니 그를 따라가기로 했습니다. 발소리와 고함이 뒤따랐고, 얼마 가지 못하여 구석으로 몰렸습니다. 치령치령한 예복 차림에 커다랗고 끔뻑이지 않는 눈알을 한 노인이 당신의 앞길을 막아섭니다. “저들을 잡아라.” 그 후로의 무시무시한 기억은 파편처럼만 기억납니다. 심문. 어둡고 물에 잠긴 구형. 도슨의 최후. 해변에서 하퍼를 만난 기억...

…하퍼를 바라보며 눈앞에 다시 현재의 광경이 펼쳐집니다. 하퍼는 당신이 무엇을 떠올린 것인지 알고 있는 듯합니다. 하퍼의 손이 권총 주변을 위험천만하게 맴돕니다. “제기랄. 마지막에 여기 왔던 기억은 떠올리지 않길 바랐는데…” 당신과 정적 속에서 대립하는 사이, 하퍼 요원이 불안하게 숨을 내칩니다. “그래서 어떻게 할래요? 저는 아직 해야 할 일이 있어요. 막기라도 하실 건가요?”

캡메인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 씹쓸한 배신을 기록합니다.

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ⓐ 하퍼 요원이 임무를 완수할 수 있도록 돋습니다. 치워 두었던 ‘해저 도시 (v. II)’를 플레이 영역 중 현재 주요목적 옆에 둡니다. 이 카드는 새로운 목표를 제공합니다.

- ⓑ 하퍼 요원의 제안을 거절합니다. 모든 플레이어의 손, 뱃, 베린 카드 더미, 모든 플레이 영역에서 ‘엘리나 하퍼’를 찾아 게임에서 제거합니다. 치워 두었던 ‘해저 도시 (v. III)’를 플레이 영역 중 현재 주요목적 옆에 둡니다. 이 카드는 새로운 목표를 제공합니다.

주요목적 2 준비

주요목적 2를 준비할 때, 우선 아래 그림에 따라서 장소를 준비합니다. 그런 다음, 게임을 하는 조사자 수에 따라 다음과 같은 과정을 밟습니다:

(C) 조사자 네 명이 게임을 한다면, 아무 변경 사항이 없습니다.

(C) 조사자 세 명이 게임을 한다면, “C”라고 표시된 ‘이하 느틀레이’ 장소를 게임에서 제거합니다. 그리고, 그 바로 아래 가로줄에 놓인 장소 세 곳을 위로 1칸씩 밟습니다.

(C) 조사자 두 명이 게임을 한다면:

◆ 우선, “A”라고 표시된 ‘이하 느틀레이’ 장소를 게임에서 제거합니다. 그리고, 그 왼쪽에 있는 장소 세 곳(둘은 같은 가로줄, 하나는 바로 그 아래 가로줄에 있는 ‘이하 느틀레이 성소’)을 오른쪽으로 1칸씩 밟습니다.

◆ 그런 다음, “B”라고 표시된 ‘이하 느틀레이’ 장소를 게임에서 제거합니다. 그리고, 그 오른쪽에 있는 장소 세 곳(둘은 같은 가로줄, 하나는 바로 그 아래 가로줄에 있는 ‘이하 느틀레이 성소’)을 왼쪽으로 1칸씩 밟습니다.

(C) 조사자 한 명이 게임을 한다면:

◆ 우선, “C”라고 표시된 ‘이하 느틀레이’ 장소를 게임에서 제거합니다. 그리고, 그 바로 아래 가로줄에 놓인 장소 세 곳을 위로 1칸씩 밟습니다.

◆ 다음으로, “A”라고 표시된 ‘이하 느틀레이’ 장소를 게임에서 제거합니다. 그리고, 그 왼쪽에 있는 장소(A와 같은 가로줄) 두 곳을 오른쪽으로 1칸씩 밟습니다.

◆ 마지막으로, “B”라고 표시된 ‘이하 느틀레이’ 장소를 게임에서 제거합니다. 그리고, 그 오른쪽에 있는 장소(B와 같은 가로줄) 두 곳을 왼쪽으로 1칸씩 밟습니다.

(C) 모든 장소는 하나 이상의 다른 장소와 이웃해야 합니다.

(C) 이렇게 게임에서 제거한 장소의 공개 면을 확인해 보지 마세요.

주요목적 2에서의 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지

읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면: 심해인들의 영창이 최고조에 이르며, 이하 느틀레이의 이계적인 벽은 마치 필사적으로 공기를 찾는 폐처럼 눈앞에서 쭉그려들고 비틀리기 시작합니다. 공기가 희박해지더니 끝내 해수의 장벽이 무너지며 물이 쏟아져 내립니다. 이제 그 누구도 차오르는 물길을, 대홍수를 막을 수 없게 되었습니다. 의기양양한 승리의 포효가 도시 전역에 울려 퍼지자, 심해의 거주자들이 기쁨에 차 활성을 온몸으로 느끼며 일어섭니다. 당신은 피로와 체념 앞에 무너집니다. 당신의 역할은 여기까지입니다. 며지않아 인류도 그 뒤를 따라, 지구상에서 제 역할을 내려놓게 될 것입니다.

(C) 결말 8로 이어집니다.

결말 1: 당신은 목숨만이라도 건질 수 있길 바라며 해저 도시의 출입구를 향해 정신없이 달아납니다. 또 다시 기이한 문턱에 발을 들인 순간, 사방에서 당신을 집어 끄는 익숙한 물살을 느끼며 반대편으로 뛰어나옵니다. 물의 장벽을 깨고 나와 우둘투둘한 바위에 쓰러질 때까지, 당신의 심장은 거센 펌프질을 멈추지 않습니다.

- (C) 캠페인 기록지에 조사자들이 이하 느틀레이에서 탈출했다라고 기록합니다.
- (C) ‘데이곤’과 ‘하이드라’를 둘 다 승점 더미에 추가합니다. 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- (C) 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 겪습니다. 파도 아래에서 수많은 역경을 겪었기 때문입니다.
- (C) 승점 더미에 주요목적 2b - “천체 정렬이 깨지다”가 있는지 확인합니다.
 - ◆ 있다면, 결말 2로 이어집니다.
 - ◆ 없다면, 결말 3으로 건너뜁니다.

결말 2: 악마의 암초에 난 동굴을 기어 나와 하늘을 올려다봅니다. 해와 달이 더 이상 정렬되어 있지 않은 것을 보고서야 당신은 겨우 안도합니다. 끝도 모르고 차오르던 밀물도 서서히 빠지고 있습니다. 마침내 바다가 잠잠해졌습니다.

- (C) 캠페인 기록지에 심해인의 음모를 저지했다라고 기록합니다.
- (C) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!
- (C) 승점 더미에 다른 주요목적 카드가 있는지 확인합니다.
 - ◆ 승점 더미에 주요목적 2b - ‘실현된 음모’가 있다면, 결말 4로 건너뜁니다.
 - ◆ 승점 더미에 주요목적 2b - ‘좌초된 음모’가 있다면, 결말 5로 건너뜁니다.
 - ◆ 둘 다 승점 더미에 없다면, 후일담으로 건너뜁니다.

결말 3: 악마의 암초에 난 동굴을 기어 나와 하늘을 올려다본 순간 숨이 턱하고 막힙니다. 아직도 해와 달이 불경스럽게 정렬되어 있으며, 바다는 여전히 해안가 대부분을 집어삼키고 있습니다.

- (C) 캠페인 기록지에 대홍수가 시작되었다라고 기록합니다.
- (C) 승점 더미에 있는 주요목적 카드를 확인합니다.
 - ◆ 승점 더미에 주요목적 2b - ‘실현된 음모’가 있다면, 결말 6로 건너뜁니다.
 - ◆ 승점 더미에 주요목적 2b - ‘좌초된 음모’가 있다면, 결말 7로 건너뜁니다.

결말 4: 하퍼 요원이 먼저 말을 꺼냅니다. “해냈군요. 정말이지 믿을 수가 없네요.” 당신은 고개를 끄덕입니다. 당신은 심해인의 음모를 좌초시켰을 뿐만 아니라, 하퍼 요원이 임무를 달성하도록 도왔습니다. 하퍼가 자신의 소지품을 이리저리 뒤지더니 커다란 총신이 밝은 주황색으로 칠해진 화기를 꺼내어 조명탄을 장전하고는, 의기양양한 미소를 지으며 공중에 밝은 빛을 쏘아 올립니다. “몇 분 내로 올 거예요. 저희를 도와 주신 대가도 두둑하게 쳐 드리겠지요. 물론, 인스마스에서 있었던 일을 누구에게도 밝힐 힘도 없어야 믿어줄 이가 있기는 할까요?”

- (C) 캠페인 기록지에 하퍼 요원이 맡은 임무를 완수했다라고 기록합니다.
- (C) 각 조사자는 경험치를 추가로 3만큼 얻습니다.
- (C) 후일담으로 이어집니다.

결말 5: 하퍼 요원의 흔적은 어디에도 없었습니다. 어쩌면 도시에서 빠져나가지 못했을 거라는 생각도 듭니다. 부디 어딘가에 살아있기만을 바랄 뿐입니다. 그렇지만, 다시는 누구도 이하 느틀레이의 보화로 인간을 속이거나 끼어낼 수 없을 거라고 생각하자 일말의 안도감을 느낍니다. 연방 정부도, 심해인도. 그 누구가 될지라도 다시는 그리할 수 없을 것입니다.

- (C) 캠페인 기록지에 심해의 보화는 영원히 소실되었다라고 기록합니다.
- (C) 각 조사자는 경험치를 추가로 3만큼 얻습니다.
- (C) 후일담으로 이어집니다.

결말 6: 하퍼 요원이 먼저 말을 꺼냅니다. “이 정도면, 성공한 거겠죠?” 당신은 입술을 깨물니다. 하퍼는 임무를 완수했을지 몰라도, 심해인의 의식의 여파는 지구에서 절대 지워지지 않을 것입니다. 하퍼가 자신의 소지품을 이리저리 뒤지더니 커다란 총신이 밝은 주황색으로 칠해진 화기를 꺼내어 조명탄을 장전하고는, 의기양양한 미소를 지으며 공중에 밝은 빛을 쏘아 올립니다. “몇 분 내로 올 거예요. 그 다음에는 저희가 도시를 박살 내버릴 거고요. 그걸로 이게 다 해결되길 바라야죠.” 당신은 전혀 확신할 수가 없습니다. 이미 세상은 어마어마한 피해를 입었습니다. 진짜 모든 게 끝났다고 할 수 있을까요? 아니면 그저 필연적인 종말을 늦추는 것에 불과한 걸까요?

- (C) 캠페인 기록지에 하퍼 요원이 맡은 임무를 완수했지만...그 대가는 무엇일까요?라고 기록합니다.
- (C) 각 조사자는 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 세계는 절대 이전과 같을 수 없음을 깨달았기 때문입니다.
- (C) 조사자가 캠페인에서 승리했을까요...?

결말 7: 하퍼 요원의 흔적은 어디에도 없었습니다. 어쩌면 도시에서 빠져나가지 못했을 거라는 생각도 듭니다. 부디 어딘가에 살아있기만을 바랄 뿐입니다. 그렇지만, 다시는 이하 느틀레이의 보화로 인간을 속이거나 끼어낼 수 없을 거라고 생각하자 일말의 안도감을 느낍니다. 연방 정부도, 심해인도. 그 누구가 될지라도 다시는 그리할 수 없을 것입니다. 당신은 다시금 수평선 너머로 몰아치는 파도를 바라봅니다. 홍수는 가라앉은 듯 보입니다. 당신은 의식을 무위로 돌릴 만큼 심해인과 그들의 지배자들에게 피해를 주었습니다. 그러나 혹여 저들은 대업을 포기하지 않고, 그저 다시 음모를 꾸밀 시간을 벌고 있는 것은 아닐까요? 진짜 모든 게 끝났다고 할 수 있을까요? 아니면 그저 필연적인 종말을 늦추는 것에 불과한 걸까요?

- (C) 캠페인 기록지에 심해의 보화는 영원히 소실되었으나...그 대가는 무엇일까요?라고 기록합니다.
- (C) 각 조사자는 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 세계는 절대 이전과 같을 수 없음을 깨달았기 때문입니다.
- (C) 조사자가 캠페인에서 승리했을까요...?

결말 8: 심해인의 의식이 끝을 맺자, 바닷물이 차올라 미 동부 해안을 가장 먼저 집어 삼켜버립니다. 나머지 대륙도 곧이어 그 뒤를 따릅니다. 며지 않아 만년설도 녹아 전 지구에 남은 것을 휩쓸어 버릴 것입니다. 도시는 몰락하고, 인류의 시대가 저물습니다. 남은 것은 대양과 영원히 하늘에 붙박혀 정렬된 채로 불길한 기운을 뿜어내는 해와 달 뿐. 인류의 뒤를 이어받아, 하이드라와 데이곤 그리고 그들의 자손이 지구에서 번영할 것입니다.

- (C) 캠페인 기록지에 심해인이 지구상에서 번영하게 되었다라고 기록합니다.
- (C) 모든 조사자는 사망합니다.
- (C) 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

후일담

읽으라는 지시를 받은 경우에만 후일담을 읽습니다.

후일담 1: 아첨으로 차를 몰아 돌아오는 길은 조용했습니다. 겪은 일이 일인 만큼, 그간 누릴 수 없었던 이 평화를 보상이라고 생각해야 하겠으나... 당신은 아직도 인스머스와 심해인 그리고 파도 아래서 살아가는 괴물에 대한 생각에 머물러 있습니다. 혹여나 당신을 죽이려 푸아오는 주격대의 전조등이 비치지나 않을지, 뒷자리에 톡 불거진 심해인의 눈 깔이 있거나 않을지, 알아볼 수 없을 정도로 뒤틀린 토머스 도슨의 차가운 시선이 있지 않을지... 당신은 착잡한 망상에 사로잡혀 주기적으로 벅미러를 바라봅니다. 그러나 비치는 것은 텅 빈 도로뿐, 다른 것이 비칠 리 없습니다.

당신은 한숨을 내쉬고는 머리속에서 지난 몇 주간 벌어진 사건을 하나 하나 펼쳐갑니다. 모든 퍼즐 조각을 짜맞췄다고 믿지만, 아직도 뭔가를 놓치고 있다는 느낌을 지울 수가 없습니다. 기억 한 곳에 아직도 메워지지 못한 공백이 있을지도 모릅니다...

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 항목을 확인합니다.

“되찾은 기억” 아래에 다음과 같은 항목 14개가 모두 기록되어 있다면, **회상 XV**를 읽습니다.
그 외의 경우, **후일담 2**로 이어집니다.

- (Q) 토머스 도슨과의 만남.
- (Q) 무시무시한 악마와의 전투.
- (Q) 함께 수색하기로 결정.
- (Q) 비의적인 사교집단과의 조우.
- (Q) 조사전트와의 거래.
- (Q) 이어진 실마리.
- (Q) 간섭.
- (Q) 탈옥.
- (Q) 기묘한 우상을 발견함.
- (Q) 불경스러운 망토를 발견함.
- (Q) 신비한 유물을 발견함.
- (Q) 무어 선장과의 대화.
- (Q) “심해인”的 생활사.
- (Q) 씁쓸한 배신.

후일담 2: ...당신은 걱정을 떨쳐냅니다. 이제 아무래도 상관 없는 일입니다. 모든 시련은 지나간 일로 제쳐 두기로 합니다. 인스머스, 데이콘, 하이드라, 이하 느틀레이 같은 것들도 차라리 잊어버린 기억처럼 머릿속에서 다 쓸어내고 싶을 뿐입니다. 당신은 엑셀을 힘껏 내려밟습니다. 이 지옥 같은 곳에서 최대한 빨리 벗어나길 바라며...

회상 XV

읽으라는 지시가 있기 전에는 읽지 마세요

다시 시간을 거슬러 올라, 보스턴에 있는 도슨 요원의 사무실로 되돌아옵니다. 도슨은 당신에게 서명을 받아야 할 서류를 챙기기 위해 잠시 자리를 비웠습니다. 그래 봐야 분명 연방 정부를 위해 고용된 동안, 듣거나 본 것에 대해 함구하겠다는 비밀유지각서 따위일 것입니다. 몇 분이 지났지만 도슨은 아직 돌아오지 않았습니다. 당신은 사무실을 서성이며 도슨이 여기저기 펼쳐 둔 서적과 지도를 살펴봅니다. 몇몇은 그저 의학 서적, 뉴잉글랜드의 역사서, 대서양 일대에서 서식하는 수생 동물에 관한 구조를 다룬 논문 등 특별한 것이 없는 문건이지만... 점차 심상치 않은 자료가 눈에 띄기 시작합니다.

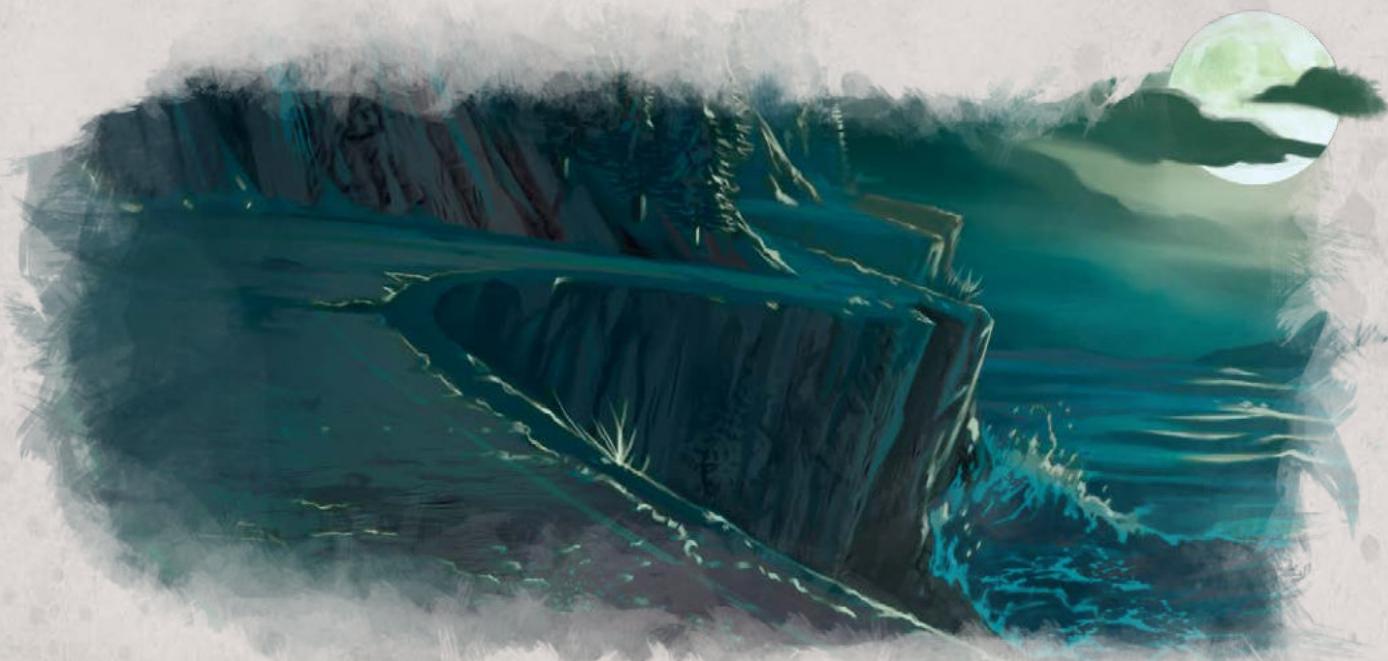
당신은 도슨 요원의 책상으로 조심스럽게 다가가 봅니다. 그의 책상에는 각종 서적과 봉투 그리고 문건이 널브러져 있었으나, 그 밑에 깔린 지도 하나가 보입니다. 부디 도슨 요원이 업무를 처리하는 데 오래 걸리기를 바라며, 지도를 몰래 확인해보기로 합니다. 당신은 지도 위에 널브러진 서류와 책을 치워 내고서 지도를 살펴봅니다. 이것은 전 세계의 대양이 모두 담긴 해도로, 곳곳에 아직 마르지 않은 잉크로 동그라미가 그려져 있습니다. 마침 바로 옆에 만년필도 놓여 있습니다.

도슨이 표시해둔 곳은 아무리 봐도 기묘합니다. 열 곳도 넘는 해역이 동그라미 쳐져 있습니다. 그중 여덟 대륙의 연안에 그려진 동그라미도 있으나, 아직 위치가 불분명한지 해양 한가운데에 커다랗게 동그라미 쳐 둔 곳도 있습니다. 게다가 각 동그라미 옆에는 이상한 단어가 휘갈겨져 있습니다. 그런란드 인근 북대서양에는 **프타웨이**, 아프리카 연안 남태서양에는 **에느탈라**, 남태평양 원해에는 **르리에**, 호주 인근 동인도양에는 **트알 이에와**. 그 외에도 10개는 넘는 동그라미가 있지만, 일부는 단어 대신 물음표가 그려져 있습니다. 즉, 아직 이 지도는 불완전하다는 뜻입니다. 북아메리카를 넘은 책을 슬며시 밀어내자 매사추세츠 주 연근해에도 동그라미와 함께 그 이름이 적혀 있습니다. **이하 느틀레이...**

머릿속이 번쩍하며 다시 현재로 되돌아오기 무섭게, 당신은 브레이크를 짓밟으며 비명을 내지릅니다. 그럴 리가... 아니... 그럴 리가 없습니다. 진실을 깨닫는 순간 당신의 심장이 뛰틀립니다.

이하 느틀레이는 심해인의 본거지가 아니었습니다. 그저 수많은 거처 중 하나에 불과할 따름입니다.

캠페인 기록지의 “되찾은 기억” 아래에 **무시무시한 진실**을 기록합니다.



디자이너의 후기

인스더스에 드리운 음모 캠페인을 끝마친 것을 축하드립니다!

인스더스에 드리운 그림자는 H.P. 러브크래프트의 단편 중에서도 가장 인기가 많은 소설 중 하나입니다. 쇠락하고 적대적인 인스더스 마을을 중심으로, 서스펜스를 충충이 쌓아 올립으로써 독자로 하여금 이 기괴한 마을에서 대체 무슨 일이 벌어지고 있는 것인지 궁금할 수밖에 없게 만듭니다. 주인공은 서서히 자신이 위험에 빠져 있음을 깨닫지만, 이미 그때에는 발뒤꿈치까지 위협이 따라붙은 상태입니다. 그러나 가장 인상적인 것은 마지막에 드러나는 진실입니다.

저희가 인스더스에 드리운 음모의 이야기를 빚어 나가는 과정에서 이러한 긴장감과 불가사의함을 담아내고자 했지만, 인스더스에 드리운 그림자와 동일한 방식을 취하고 싶지는 않았습니다. 대신 저희는 심해인이라는 종족 그 자체에 집중했습니다. 이들의 동기, 수단, 그리고 이들의 모습에서 느껴지는 독특한 공포 같은 것들을 핵심적으로 파고든 것입니다. 심해인이 세계를 손에 넣을 음모를 꾸미다면 어떤 형태일까요? 또 다른 음모를 꾸미는 자들(어쩌면 연방 정부?)이 심해인의 음모를 어떻게 저지하려고 할까요? 그 과정에서 이들은 무엇을 얻고자 하는 걸까요?

이야기에 연방 정부 기관을 도입함으로써, 조사자들과 상호작용할 수 있는 토머스 도슨과 엘리나 하퍼라는 요원을 만들어낼 수 있었습니다. 더욱이, 정부 기관으로 인해 불가사의한 이야기 속에 또 다른 측면이 추가되었습니다. “음모”라는 것이 단지 인스더스의 세력이 꾸미는 음모일 뿐만 아니라, 연방 정부의 음모까지 일连云게 된 것입니다.

더욱이 저희는 이야기에서 벌어진 사건들을 혼란스럽게 묘사하기 위하여, 이야기를 두 가지 시간대로 분리하여 플레이어들이 경험하는 순서를 꼬아 두었습니다. 시나리오 여덟 편 중 세 편은 바로 “회상” 시나리오로, 캠페인 시작 시점보다 더 이른 시간대의 이야기로 거슬러 올라가 플레이어가 직접 과거의 사건을 경험하고 그 맥락을 이해할 수 있도록 돋습니다. 이렇게 과거를 잊어버린 상태로 시작한다는 점이 캠페인 도입부를 흥미롭게 만들어 주기도 하지만, 회상이 이번 캠페인의 핵심 개념이 되도록 이끌기도 했습니다. 잊어버린 기억을 찾는 것은 조사자에게 “도전해볼 만한 목표”를 선사하기도 하며, 캠페인의 리플레이성을 높여 줍니다. 또한, 회상을 찾아내려고 노력해야만 발견할 수 있기에 이야기 속에 깊은 비밀을 숨기는 역할도 했습니다.

불가사의한 인스더스를 파고들며 기억을 되찾는 여행이 즐거웠길 바랍니다. 인스더스가 여러분을 잠으로 냉랭하게 환대했을 것이나, 다음 캠페인에서 기다리는 것보다는 따스할 것입니다...

— MJ 뉴먼

만든 사람들

획장 디자인 및 개발: MJ Newman, Jeremy Zwirn, Josiah “Duke” Harrist

생산: Calli Oliverius

편집: B.D. Flory

검수: Jeremiah J. Shaw

카드 게임 관리: Jim Cartwright

아침호러 이야기 검토: Kara Centell-Dunk, Phil Henry

이야기 및 구성 크리에이티브 감독: Katrina Ostrander

획장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson

그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

일러스트 감독: Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson

일러스트 감독 관리: Tony Bradt

QA 담당: Andrew Janeba, Zach Tewalthomas

생산 관리: Justin Anger, Jason Glawe

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz

게임 디자인 총괄: Nate French

출판: Chris Gerber

플레이 테스터

Cody Anderson, John Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jacob Carnine, Riley “Not a Fish” Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Dan Gillette, Patrick Haggerty, James “Finbred” Howell, Andrew Janeba, Gary Lee, Casey Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Adam Nelson, Rebekah Nelson, Josh Parrish, Lori Redman, Stephen Redman, Chad “Fully Blessed” Reverman, Scarlett Reverman, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Alexander Skeggs, Aaron “Crazy Grenade-Chucker” Strunk, Michael “Louise” Strunk, Zach “Thelma” Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, and Nick “#blessed” Willis

코리아보드게임즈

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



한국어판 번역 및 편집

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

* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 [다이브다이스\(www.divedice.com\)](http://www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

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

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.