아컴호러
카드 게임

카르코사로 가는 길
캠페인 안내서

아컴호러
카드 게임

캠페인 안내서

카르코사로 가는 길

그대는 황색 표식을 보았는가?

"와일드는 카르코사 왕조의 탄생과 하스터, 알데바란, 불가사의한 히아데스를 잇는 호반 도시에 관한 이야기를 풀어놓았다. 그리고는 카실다와 카밀라 그리고 아득한 댐헤의 무저갱과 할리 호수에 대해서도 언급했다."

- 로버트 W. 체임버스, "명예 회복 전문가"

1~4명이 즐기는 본 캠페인 확장에는 "커튼 콜", "마지막 왕", "과거로부터의 메아리", "입에 담아선 안 될 맹세", "진실의 망령", "창백한 가면", "검은 별이 떠오르다", "어스레한 카르코사"의 여덟 가지 시나리오가 들어 있습니다. 이 시나리오들은 단독으로 즐길 수도 있고, 8부작으로 구성된 ***카르코사로 가는 길*** 캠페인으로 즐길 수도 있습니다.

목차

추가 규칙과 규칙 명료화 2
캠페인 준비 3
서막 3
시나리오 I: 커튼콜 4
시나리오 II: 마지막 왕 7
막간 I: 현실의 그림자 9
시나리오 III: 과거로부터의 메아리 10
시나리오 IV: 입에 담아선 안 될 맹세 13
막간 II: 잃어버린 영혼 16
시나리오 V: 진실의 망령 17
시나리오 VI: 창백한 가면 22
시나리오 VII: 검은 별이 떠오르다 25
시나리오 VIII: 어스레한 카르코사 28
디자이너의 후기 32
후일담 32
조우 세트 아이콘 36
빠른 참조 & 만든 사람들 36

추가 규칙과 규칙 명료화

새로운 키워드: 숨김

카르코사로 가는 길 캠페인의 몇몇 조우 카드에는 "숨김" 키워드가 적혀 있습니다. 숨김 카드에는 그 카드를 '공개하지 않고 당신의 손에 듭니다'라는 **폭로** 기능이 있습니다. 그 폭로 기능을 해결할 때에는, 숨김 카드 및 숨김 카드에 있는 문구를 다른 조사자에게 공개해선 안 됩니다. 숨김 카드는 당신의 손에 있는 동안, 당신의 위협 영역에 있는 것처럼 취급합니다. 숨김 카드의 상시 기능은 활성화되어 있으며, 숨김 카드의 기능은 오직 당신만 격발할 수 있습니다. 숨김 카드는 손에 들 수 있는 카드 장수 제한에는 포함되지만, 카드에 적혀 있는 것 외의 **그 어떠한 다른 방법으로도 손에서 버릴 수 없습니다.** 숨김 카드를 버릴 때는 버린 조우 카드 더미에 놓으므로, 약점 카드처럼 당신의 덱에 남지는 않습니다. 가급적이면 "조사자라는 역할에 몰입"해서 손에 든 숨김 카드의 정보를 공유하지 않는 편이 좋습니다.

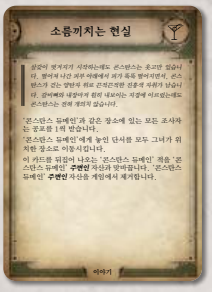
의심과 믿음

카르코사로 가는 길 캠페인을 진행하는 도중 몇몇 시나리오 결말이나 막간에서 캠페인 기록지에 "**의심** 하나를 표시합니다" 또는 "**믿음** 하나를 표시합니다"라는 지시를 받게 될 것입니다. 이 경우 캠페인 기록지 맨 밑에 있는 "**의심**"/"**믿음**" 옆에 있는 네모칸 하나에 체크 표시를 합니다.

캠페인을 진행하다 보면, 어떤 시나리오에서는 "**믿음**이 **의심**보다 많은지" 또는 "**의심**이 **믿음**보다 많은지"에 따라서 게임의 양상이 변하거나 달라집니다. **의심** 옆의 네모칸에 표시된 체크 개수가 **믿음** 옆의 네모칸에 표시된 체크 개수보다 더 많으면 조사자들은 "**의심**이 **믿음**보다 많은" 것이며, **믿음** 옆의 네모칸에 표시된 체크 개수가 **의심** 옆의 네모칸에 표시된 체크 개수보다 더 많으면 조사자들은 "**믿음**이 **의심**보다 많은" 것입니다. **의심**과 **믿음**은 조사자들이 모두 공유하므로 조사자마다 따로따로 기록하지는 않습니다. **의심**과 **믿음**은 캠페인 안내서나 특정 카드 효과에서 명시적으로 언급되지 않는 이상 게임 효과를 갖지 않습니다.

이야기 카드

카르코사로 가는 길 캠페인에는 이야기 카드라는 새로운 종류의 카드가 추가되었습니다. 이야기 카드는 풍부한 서사를 제공하며, 대개 시나리오 카드의 뒷면으로 구성되어 있습니다. 이야기 카드를 해결하라는 지시를 받으면, 해당 이야기 문구를 읽고 게임 문구를 해결하도록 합니다.



확장 아이콘

카르코사로 가는 길 캠페인 확장에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.

캠페인 준비

카르코사로 가는 길 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

1. **조사자를 선택합니다.**
2. **모든 조사자는 각자 자신의 조사자 덱을 만듭니다.**
3. **난이도를 선택합니다.**
4. **캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.**
   - **쉬움 (연극만을 관람하길 원합니다):**
     +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.
   - **보통 (황색 표식을 보고자 합니다):**
     +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.
   - **어려움 (맹세를 입에 담고자 합니다):**
     0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.
   - **전문가 (『황색의 왕』을 원합니다):**
     0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.

이제 당신은 서막을 시작할 준비가 되었습니다.

서막

당신은 골백번은 읽었을 법한 프로그램 안내지를 뒤적거리면서 또 한 번 훑어봅니다. "미스캐토닉 극단 제공: 『황색의 왕』. 아컴 시의 명물 와드 극장에서 단 하룻밤의 특별한 공연을 만끽하세요. 2막으로 구성된 숨막히는 드라마. 나이젤 잉그램 각색 및 감독." 캐스팅된 배우진은 몇 안 되는 데다 제일 마지막에는 실명조차 거론되지 않은 배역이 나와 있습니다. "이방인".

비록 단 하룻밤의 공연이라 할지라도, 파리에서도 상연된 적 있는 유명 공연이 아컴에 찾아온다는 사실은 금세 장안의 화제가 되었습니다. 실은 몇 주 동안 이 공연에 대한 이야기가 마을 사람들의 입방아에 오르내렸습니다. 여기까지는 특별할 것 없는 자연스러운 일로 보였지만, 그 와중에 당신은 불온한 일이 벌어지고 있다는 증거를 확보했습니다. 사건은 극단 무대 담당자의 실종사건으로 시작되었습니다. 이제 고작 열일곱 살 된 그 소년은 어느 날 밤 예행연습 중에 어디론가 사라져서는 다시는 나타나지 않았습니다. 그 뒤, 공연을 2주도 남기지 않은 상황에서 음악 담당자의 시신이 총구를 입에 문 채로 발견되었습니다. 그중에서도 가장 소름 끼치는 사건은, 경찰이 독립 광장에서 데려온 어느 미치광이에 얽힌 일이었습니다. 그자는 광장에서 홀린 듯이 "왕의 귀환"을 예찬하며 고함치다가 아컴 정신병원으로 이송되었습니다. 더 놀라운 사실은, 그런 헛소리를 하는 이가 한 명만이 아니었다는 겁니다.

수상쩍은 사건들이 연잇는 가운데, 당신은 동료들과 함께 이 일을 좀 더 깊게 파헤쳐 보기로 했습니다. 지금까지 벌어진 사건과 공연의 연관성이 밝혀지진 않았지만, 단지 인기 있는 공연을 앞두고 벌어지는 기묘한 일로만 치부할 것이 아닙니다. 자살을 비롯해 광기 어린 사건이 하나하나 터지고 있으니, 이제는 원인을 밝혀내야 합니다.

관객석이 어두워지고 스포트라이트가 무대 위를 밝힙니다. 지금까지의 전개는 당신의 예상을 크게 벗어났습니다. 『황색의 왕』 1막은 구성이 단조로운 데다 전개마저 느리기 그지없어 장황하고 지루합니다. 극의 기본 배경이나 배우들은 매력적이었으나, 이야기는 두서없고 엉터리인지라 재미도 교훈도 느낄 수가 없습니다. 이쯤 되자 『황색의 왕』을 둘러싼 끔찍한 사건에 관한 당신의 추론이 그저 과대망상이었을 뿐 결국 아무런 연결고리도 없지 않나 하는 생각이 들기 시작합니다. 저런 평범하고 심심한 공연에 무슨 악이 스며들어 있겠습니까? 극적인 고조도 새롭게 드러나는 진실도 하나 없이 1막이 끝나고 나니 당혹스럽기까지 합니다. 1막과 2막 사이 중간 휴식 시간이 되어 불이 켜지자, 당신은 터져 나오는 하품을 참으면서 일찍 빠져나가려 합니다. 그렇게 막 마음을 먹으려는 찰나, 갑자기 정신이 혼미해져 옵니다. 아득히… 아득히… 잠에 빠져듭니다…

이번 캠페인에서 사용할 조사자로 '롤라 헤이즈'를 선택했다면: 그 조사자는 **롤라의 서막**을 큰 소리로 읽습니다.

그렇지 않으면: **시나리오 I: 커튼콜**로 이어집니다.

롤라의 서막: 예행연습 때와 마찬가지로 1막은 한 치의 실수도 없이 끝났습니다. 많은 관객의 얼굴에 떠오른 무표정함 내지는 멸시를 담은 표정이 계속 마음에 걸렸던 당신으로서는, 좀 더 충격적인 내용이 담긴 2막으로 가면 과연 어떤 반응이 터져 나올지 궁금해집니다. 당신이 연기하는 배역 카실다의 역할은 극 전반에는 따분하기 그지없습니다. 비록 당신 스스로는 카실다의 당당한 매력을 연기하는 일이 꽤 마음에 들었지만 말입니다. 공동 주연이었던 미리엄 트웨인이 문득 그리워지면서, 또다시 파리에서 느꼈던 공포와 회한이 밀려옵니다. 다음 막을 준비하는 어수선한 무대의 소리를 뒤로 한 채, 당신은 한숨을 쉬면서 무대 뒤편의 어두컴컴한 모서리로 빠져나옵니다. 카실다의 희망, 카실다의 공포, 카실다의 숙명… 자신의 감정을 억누르고서 카실다의 감정에만 몰입해서 연기해야 합니다.

바로 그때, 먼발치에서 이방인이 당신을 쳐다보는 모습이 보이자, 아주 잠깐만 그를 바라보았는데도 온몸에 전율이 입니다. 극단 측에서는 매 상연 때마다 이방인을 연기하는 배우를 바꾸었고, 심지어 예행연습 때조차도 몇 차례나 배우를 교체했지만, 상연 직전에 정해진 이번 이방인의 모습은 지금까지의 그 누구보다도 가장 무시무시하게 느껴집니다. 그의 이름도, 정체도 영영 알 수 없으리라는 예감과 함께 두려움으로 인한 오한이 등골을 타고 흘러내립니다. 당신은 길 잃은 어린 양처럼 늑대의 아가리로 걸어 들어가고 있는 걸까요? 시선을 돌릴 수가 없습니다. 이방인의 눈길에서 벗어날 수가 없습니다. 눈앞이 캄캄해집니다.

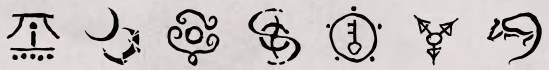
시나리오 I : 커튼콜로 이어집니다.

시나리오 1: 커튼콜

눈에 보이지 않는 힘이 당신을 흔들어 깨우는 듯한 느낌을 받으며 잠에서 깨어납니다. 무대 위는 텅 빈 데다, 객석에 남은 손님도 몇 없는 걸 보니 제법 오랫동안 잠이 들었던 모양입니다. 불빛은 침침하며 무대의 막은 갈가리 찢겨 있습니다. 기억을 더듬어 보지만 1막에서도 막이 저런 누더기 꼴이었는지는 잘 모르겠습니다. 잠시 시간이 흐르고 나서야 정체불명의 약취를 맡으면서 당신은 이것이 공연의 일환이 아니라는 것을 겨우 알아차립니다. 대체 얼마나 오래 잠든 걸까요? 당신은 고개를 흔들어 졸음을 쫓고서 앉아 있는 관객에게 다가가 시간을 물었습니다. 그는 대답이 없습니다. 그제야 당신은 지금 시체에 말을 걸고 있었음을 깨달았습니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***커튼콜, 악의 전조, 망상, 심령현상, 황색 표식 교단, 엄습하는 공포, 쥐 떼.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- '창백한 가면을 쓴 남자', '왕실의 특사', 모든 '로비 출입구' 사본, 모든 '무대 뒤편 출입구' 사본을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- '공연장', '로비', '특별석', '무대 뒤편' 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '공연장'에서 시작합니다.
  - 이번 캠페인에서 사용할 조사자로 '롤라 헤이즈'를 선택했다면, '롤라 헤이즈'는 '공연장' 대신 '무대 뒤편'에서 시작합니다.
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 당신은 소스라치게 놀라며 또 한 번 정신을 차립니다. 이번에는 어깨를 흔드는 차갑고 축축한 손이 느껴집니다. "괜찮은가?" 노인이 당신을 부축하며 말합니다. 머릿속의 기억은 혼란스럽기만 합니다. 기억 속 마지막 장면은, 와드 극장이 위험한 광신자와 이질적이고 공포스러운 존재로 가득 찬 악몽 같은 모습인데, 두려움에 차서 주변을 둘러보아도 빗물에 뒤덮인 극장 앞 보도블록만이 보일 뿐입니다. 도시의 모습은 마치 아무 일도 일어나지 않은 것만 같습니다. 뭐랄까, 방금 있었던 사건들이 늘상 일어나는 일인 것처럼 말입니다. 거리를 내달리는 차에서 환하게 쏟아지는 전조등 불빛이 눈으로 파고들고, 차에서 튀긴 더러운 빗물이 인도로까지 튀어 올라옵니다. 당신의 눈에 서린 공포를 감지한 노인의 눈에는 걱정이 가득합니다. "강도라도 만난 겐가? 그 썩을 골칫거리 녀석들! 그 쳐 죽일 놈들이 이젠 한밤중에 극장 앞에 진을 치고선 행인을 덮치는 모양이군! 정말이지, 이젠 패거리들이 길이란 길마다 모조리 들쑤시고 다니는 겐가."

와드 극장 앞문으로 다가가 조심스레 유리창 너머를 기웃거려 보지만 너무 어두워서 아무것도 보이지 않습니다. 노인은 호기심 어린 눈빛으로 당신을 잠시 바라보더니 어깨를 으쓱합니다. "뭐, 어쨌든 이제 내가 할 일은 끝난 듯하구먼. 내가 자네라도 이게 무슨 봉변인가 싶었을 게야." 모퉁이를 돌아 사라지는 노인에게 가급적 극장을 멀리하라는 경고를 해 주려고 얼른 쫓아 나섭니다. 하지만 모퉁이를 돌았을 때는 노인이 아니라 민무늬 창백한 가면을 쓴 낯익은 이방인이 당신을 마주합니다. 그의 흔들리지 않는 눈빛이 당신을 무겁게 짓누릅니다. **"당신 정체가 뭐야?"** 당신이 외쳐보지만, 이방인은 아무런 대꾸 없이 돌아서서는 극장 뒤편 골목으로 사라집니다. 그의 대답을 들으려고 뒤따라갔으나 골목은 텅 비어 있었고, 극장의 관계자 출입구 근처 벽에 붙은 전단지만이 눈에 들어옵니다. "오늘 밤 흥을 이어가고 싶으세요? 『황색의 왕』 배우 만찬회에 초대합니다! 애틀랜틱 가 1452번지, 콘스탄스 듀메인의 자택에서 오후 8시. 정장만 허용." 좌절감과 황망함에 빠진 당신은 벽에 붙은 전단지를 떼서 챙깁니다.

- 캠페인 기록지에 ***이방인이 당신을 눈여겨 본다*** 라고 기록합니다. '창백한 가면을 쓴 남자' 약점을 대표 조사자의 덱에 추가합니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지, '창백한 가면을 쓴 남자'의 보유자가 어떠한 이유에서든 캠페인을 떠날 때마다, 새로운 조사자를 선택해서 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점의 보유자로 정하고 그 조사자의 덱에 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점을 추가합니다.
- 캠페인 기록지의 "이방인을 추적하다" 아래에, 이번 시나리오 동안 '창백한 가면을 쓴 남자'를 쓰러뜨린 횟수를 빗금으로 표시합니다. 캠페인이 끝날 때까지, 앞으로 '창백한 가면을 쓴 남자'를 쓰러뜨릴 때마다 여기에 빗금을 하나씩 추가합니다. 빗금이 늘어날수록 진실에 한 발짝 더 다가서는 셈입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 1: 당신은 극장에서 달아나 아컴 동부에 있는 경찰서로 직행했습니다. 문을 박차고 들어가자 건물 안에 있는 모든 이목이 끌립니다. 경관에게 다가가 대단히 중요한 용무라 강조하면서 잉글 보안관을 만나게 해 달라고 요구했습니다. 안내 데스크에 앉아 서류뭉치를 느릿느릿 처리하고 있던 경사는 고개를 저으면서 조용히 손가락으로 근처에 있는 의자를 가리킵니다. 기다리는 시간 일분일초가 고통스럽고 매 순간이 영원과도 같이 느껴집니다. 당신은 발로 바닥을 탁탁 치고 이따금 어깨 너머 뒤를 돌아보면서, 이방인의 창백한 가면이 앞유리창 너머에서 당신을 감시하지는 않나 살핍니다. 마침내, 안내 데스크의 경사가 펜을 내려놓고 일어서서는 당신을 부릅니다. "그래, 뭐가 그렇게 중요해서 오셨습니까?" 당신이 오늘 밤 겪은 사건을 반도 다 풀어놓지 않은 시점에서 경사는 한숨을 쉬고 고개를 젓습니다. "이보쇼, 무슨 농담따먹기나 하고 있는 거요? 번화가에는 밤새 경찰이 있었는데 그런 일이 일어난 걸 모를 리가 있겠습니까? 말 같지도 않은 소리 함부로 하지 않는 게 좋을 거요." 당신은 계속해서 진짜 있었던 일이라고 설명하려 하지만, 경사가 자리를 박차고 일어나더니 당장 나가라고 손짓하며 성을 냅니다. "이봐, 우리가 뭐 한가한 줄 알아? 꺼지라고!" 그는 당신을 내쫓으면서 등 뒤에서 "멍청한 새대가리" 어쩌구 웅얼거립니다.

당신은 **분명히** 이 모든 일을 겪었습니다. 당혹감과 좌절감에 찬 당신은 경찰에게 들이밀 증거를 찾으러 와드 극장으로 되돌아갔지만, 극장 앞문이 잠겨 있는 걸 보고 깜짝 놀랍니다. 문을 부수고 안으로 들어갈지 어쩔지 머뭇거리던 찰나 입구 근처 벽에 붙어 있는 전단지가 눈에 띕니다. "오늘 밤 흥을 이어가고 싶으세요? 『황색의 왕』 배우 만찬회에 초대합니다! 애틀랜틱 가 1452번지, 콘스탄스 듀메인의 자택에서 오후 8시. 정장만 허용." 당신은 해답의 실마리를 얻을 수 있길 바라며 전단지를 벽에서 떼어 코트 주머니에 접어 넣습니다.

- 경찰이 정말로 당신을 도울 거라고 생각했습니까?
- 캠페인 기록지에 ***당신이 경찰에게 경고하려 했다*** 라고 기록합니다. 캠페인 기록지에 **믿음** 하나를 표시합니다.
- 당신이 "매표소를 털었다"면, 캠페인 기록지에 ***경찰이 당신을 의심한다*** 라고 기록합니다.
- 캠페인 기록지에 ***이방인이 당신을 눈여겨 본다*** 라고 기록합니다. '창백한 가면을 쓴 남자' 약점을 대표 조사자의 덱에 추가합니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지, '창백한 가면을 쓴 남자'의 보유자가 어떠한 이유에서든 캠페인을 떠날 때마다, 새로운 조사자를 선택해서 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점의 보유자로 정하고 그 조사자의 덱에 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점을 추가합니다.
- 캠페인 기록지의 "이방인을 추적하다" 아래에 빗금을 2개 표시합니다. 캠페인이 끝날 때까지, 앞으로 '창백한 가면을 쓴 남자'를 쓰러뜨릴 때마다 여기에 빗금을 하나씩 추가합니다. 빗금이 늘어날수록 진실에 한 발짝 더 다가서는 셈입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 경찰에 신고할지 고민해 봤으나, 극장에서 끔찍한 사건이 벌어졌다고 말해본들 경찰이 믿어주기는커녕 미치광이 취급만 할 것 같습니다. 마음 한구석으로는 그냥 다 착각이었거나, 무슨 장난 같은 게 아니었을까 하는 생각이 들기도 하지만, 그럴 리가 없습니다. 도저히 잊을 수 없을 만큼 너무나도 생생하고 끔찍했으니 말입니다. 이제 어떤 행동을 취해야 하는지를 고민하면서, 당신은 도망쳐나온 길을 돌이켜 극장을 향해 조심스럽게 발걸음을 옮깁니다. 거리를 내달리는 차에서 환하게 쏟아지는 전조등 불빛이 눈으로 파고들고, 차에서 튀긴 더러운 빗물이 인도로까지 튀어 올라옵니다. 마침내 와드 극장으로 되돌아왔을 무렵, 그곳은 휘황찬란한 빛을 발하며 번화가의 거리 위로 위세를 떨치고 있었습니다. 극장이 엉망이 되었을 거라는 당신의 예상과는 달리, 겉보기로는 오늘 밤 『황색의 왕』을 보러 극장에 도착했을 때의 모습과 다르지 않았습니다. 당신은 극장 안을 들여다보려고 앞문으로 다가가 조심스레 유리창 너머를 기웃거려 보지만 너무 어두워서 아무것도 보이지 않습니다.

바로 그때, 마치 누군가가 당신을 지켜보는 듯한 느낌이 엄습하며, 한기가 당신의 목덜미를 타고 올라옵니다. 돌아서 보니 건물 모퉁이를 돌아 그림자가 휙 하고 사라지고, 보도 위로 바퀴벌레 떼가 그림자의 뒤를 따릅니다. 당신은 저 정체 모를 것에 소름이 돋아 몸을 부르르 떨고는, 그 뒤를 쫓아 모퉁이를 돕니다. 그리고 그곳에는 민무늬 창백한 가면을 쓴 낯익은 남자가 보도에 무심히 서 있습니다.

그의 흔들리지 않는 눈빛이 당신을 무겁게 짓누릅니다. **"당신 정체가 뭐야?"** 당신이 외쳐보지만, 이방인은 아무런 대꾸 없이 돌아서서는 극장 뒤편 골목으로 사라집니다. 그의 대답을 들으려고 뒤따라갔으나 골목은 텅 비어 있었고, 극장의 관계자 출입구 근처 벽에 붙은 전단지만이 눈에 들어옵니다. "오늘 밤 흥을 이어가고 싶으세요? 『황색의 왕』 배우 만찬회에 초대합니다! 애틀랜틱 가 1452번지, 콘스탄스 듀메인의 자택에서 오후 8시. 정장만 허용." 당신은 해답의 실마리를 얻을 수 있길 바라며 전단지를 벽에서 떼어 코트 주머니에 접어 넣습니다.

- 누구에게도 알리지 않는 게 상책이라고 생각하십니까?
- 캠페인 기록지에 ***당신이 경찰에게 알리지 않았다*** 라고 기록합니다. 캠페인 기록지에 **의심** 하나를 표시합니다.
- 캠페인 기록지에 ***이방인이 당신을 눈여겨 본다*** 라고 기록합니다. '창백한 가면을 쓴 남자' 약점을 대표 조사자의 덱에 추가합니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지, '창백한 가면을 쓴 남자'의 보유자가 어떠한 이유에서든 캠페인을 떠날 때마다, 새로운 조사자를 선택해서 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점의 보유자로 정하고 그 조사자의 덱에 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점을 추가합니다.
- 캠페인 기록지의 "이방인을 추적하다" 아래에 빗금을 2개 표시합니다. 캠페인이 끝날 때까지, 앞으로 '창백한 가면을 쓴 남자'를 쓰러뜨릴 때마다 여기에 빗금을 하나씩 추가합니다. 빗금이 늘어날수록 진실에 한 발짝 더 다가서는 셈입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

시나리오 II: 마지막 왕

머릿속에서 끓어오르는 질문에 대해 대답을 해줄 수 있는 이가 만약 있다면, 그건 『황색의 왕』의 배우와 공연 관계자들뿐일 것입니다. 달리 쫓을 만한 단서가 없었던 당신은 제일 멋들어진 의상을 차려입고서, 콘스탄스 듀메인이라는 여성이 아컴에서의 하룻밤짜리 『황색의 왕』 상연을 축하하는 행사를 여는 애틀랜틱 가 1452번지로 향합니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***마지막 왕, 하스터의 선물, 부패와 오물, 이방인, 고대의 악.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

- 장소 6장('현관', '안뜰', '거실', '무도회장', '식당', '전시실')을 모두 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다). 모든 조사자는 '현관'에서 시작합니다.
- ***마지막 왕*** 조우 세트에 있는 **주변인** 자산 카드 5장('콘스탄스 듀메인', '조던 페리', '이시마루 하루코', '세바스티앙 모로', '애쉴레이 클라크')을 '현관'을 제외한 장소마다 무작위로 1장씩 놓습니다. 이러한 **주변인** 자산 카드마다 [플레이하는 조사자 수 + 1]개씩 단서 토큰을 올려놓습니다.

  - 주의: 이러한 **주변인** 자산 카드는 양면 카드로, 반대면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다. 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전에는 반대면을 보지 마세요.
- '다이안 드바인' 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- '소름끼치는 현실' 이야기 카드 5장을 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.
  - 주의: 이러한 '소름끼치는 현실' 카드는 양면 카드로, 반대면은 조우 카드 양식을 취하고 있습니다. 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전에는 반대면을 보지 마세요.

- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치

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, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.
- ♠, ♠, ✱ 토큰 중 하나를 무작위로 선택합니다. 혼돈 주머니에 선택한 종류의 토큰을 2개 추가합니다.
- 대표 조사자는 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점(*카르코사로 가는 길 59*)을 자기 덱에 추가합니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

조사자가 한 명 이상 후퇴했고 아무 결말에도 도달하지 못했다면:
결말 1을 읽습니다.

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했다면:
결말 2를 읽습니다.

결말 1: 저택에서 빠져나오는 순간 산뜻한 가을바람이 온몸을 휘감습니다. 『황색의 왕』의 배우와 공연 관계자들이 광기에 지배되었음은 의심의 여지가 없습니다. 어쩌면 그 광기가 당신까지도 집어삼키려 하는 듯합니다. 어두운 존재가 의식을 사로잡는 이 느낌, 이방인의 시선을 마주했을 때와 다를 바가 없습니다. 놀란 마음을 달래며, 당신은 저택에서 탈출한 이후 처음으로 다시 안뜰을 바라보았지만… 안뜰의 모습은 이전과는 다릅니다. 처음 저택에 도착했을 때와는 달리, 앞 유리창은 깨지지 않았고 문간의 핏자국 역시 온데간데없으며, 거북스럽게 뒤틀린 음악 소리 대신에 부드럽고 느릿한 재즈 음악이 흘러나오고 있습니다.

- 캠페인 기록지의 "대담을 나눈 VIP" 아래에 "당신이 대담을 나눈" 인물의 이름을 모두 기록합니다.
- 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP" 아래에 승점 더미에 있는 고유 **홀린** 적의 명칭을 모두 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 게임이 끝났을 때 주요목적 덱에 놓인 단서 2개마다, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 경험치를 추가로 1만큼 얻습니다. 이렇게 분배하는 경험치는 조사자들 사이에 최대한 공평하게 분배해야 합니다.
- **막간 I: 현실의 그림자**로 이어집니다.

결말 2: "실례지만, 이제 시간이 많이 늦었습니다." 접대원이 당신의 어깨를 가볍게 두드리며 말을 걸어옵니다. 그제야 당신은 거실 소파에 앉은 채로 잠들어 버렸단 것을 깨닫습니다. 연회는 마무리되고 있는지라 음악 소리가 멎었고, 음식도 다 동이 났으며 손님도 얼마 남지 않았습니다. "코트를 가져다드릴까요?" 접대원이 예의를 차린 미소를 지으면서 묻습니다. 당신은 소파 팔걸이를 내리누르며 일어나지만 비틀거리는 발길을 주체할 수 없습니다. 머리가 묵직하고 어지러우며 눈앞의 광경도 일렁이기 시작합니다. 하지만 당신은 아무렇지도 않은 척 태연히 현관으로 걸어나가려 애씁니다.

지금까지 당신이 찾아다니던 손님들은 아무도 보이지 않는 데다, 주인인 듀메인 씨조차도 찾아볼 수 없습니다. 오늘 밤 경험한 그 모든 광기와 공포의 자취는 사라졌습니다. 저택에 들어서는 순간 느꼈던 기이함조차도 느낄 수가 없습니다. 싸움의 흔적, 부서진 창, 현관에 있던 핏자국… 모든 단서 조각이 눈 녹듯 사라져버렸습니다. 하지만 당신은 여전히 오늘 밤에 벌어졌던 일을 똑똑히 기억하고 있습니다. 바로 그 기억 속에 해답이 숨어 있을 것입니다.

- 캠페인 기록지의 "대담을 나눈 VIP" 아래에 "당신이 대담을 나눈" 인물의 이름을 모두 기록합니다.
- 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP" 아래에 승점 더미에 있는 고유 **홀린** 적의 명칭을 모두 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 게임이 끝났을 때 주요목적 덱에 놓인 단서 2개마다, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 경험치를 추가로 1만큼 얻습니다. 이렇게 분배하는 경험치는 조사자들 사이에 최대한 공평하게 분배해야 합니다.
- 혼돈 주머니에서 ◆, ◆, ✹ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◆ 토큰, ◆ 토큰, ✹ 토큰을 1개씩 추가합니다.
- **막간 I: 현실의 그림자**를 건너뛰고 곧바로 시나리오 III: "과거로부터의 메아리"로 이어집니다.

결말 3: 며칠이 지났습니다. 애틀랜틱 가 1452번지에서 있었던 일도 추억이 되었습니다. 그날 밤 만찬회는 얼마나 멋진 시간이었던지! 다만 기억이 좀 흐릿합니다. 뭔가 아주 중요한 걸 잊고 있다는 기분을 떨칠 수가 없습니다. 연회에 들리기 전에 보았던 『황색의 왕』 연극과 관련된 것 같긴 하지만, 그날 밤의 사건을 온전히 기억해 내려 아무리 노력해 봐도 기억 속에 커다란 구멍 하나가 뚫린 기분입니다. 기억을 끌어내려 할수록 어떤 두려움이 강박처럼 끓어오릅니다. 당신은 그날 무슨 일이 일어난 건지를 파헤치기로 결심하고서 아컴 남부에 위치한 아컴 사학회 건물로 향합니다. 그곳에서라면 『황색의 왕』 공연에 대해 더 많은 것을 알 수 있을 것입니다…

- 캠페인 기록지의 "대담을 나눈 VIP" 아래에 "당신이 대담을 나눈" 인물의 이름을 모두 기록합니다. 그런 다음, 당신은 그날 밤 있었던 일을 모두 잊었으므로 여기에 기록한 인물의 이름에 모두 취소선을 긋습니다.
- 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP" 아래에 승점 더미에 있는 고유 **홀린** 적의 명칭을 모두 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 게임이 끝났을 때 주요목적 덱에 놓인 단서 2개마다, 조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 경험치를 추가로 1만큼 얻습니다. 이렇게 분배하는 경험치는 조사자들 사이에 최대한 공평하게 분배해야 합니다.
- 혼돈 주머니에서 ◆, ◆, ✹ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◆ 토큰, ◆ 토큰, ✹ 토큰을 1개씩 추가합니다.
- **막간 I: 현실의 그림자**를 건너뛰고 곧바로 시나리오 III: "과거로부터의 메아리"로 이어집니다.

막간 1: 현실의 그림자

- 조사자들은 셋 중 하나를 결정해야 합니다:
  - 상황이 진정된 듯합니다. 다시 저택으로 돌아가서 조사를 더 해보는 게 좋겠습니다.
    현실의 그림자 1로 이어집니다.
  - 아무도 믿을 수 없습니다. 문을 막아 버리고 이곳에서 빠져나가야 합니다!
    현실의 그림자 2로 이어집니다.
  - 저들이 살아 있다면 이 공포는 계속해서 되풀이될 겁니다. 이 모든 일을 우리 손으로 끝내야 합니다. 저들을 모조리 죽입시다.
    현실의 그림자 3으로 이어집니다.

현실의 그림자 1: 뒤바뀐 분위기에 불현듯 호기심이 동합니다. 그간의 일이 당신의 머릿속 망상은 아니었을까요? 『황색의 왕』을 본 이후로 계속 뭔가에 홀린 듯한 느낌을 받았던 건 어쩌면 일시적인 착각이 아니었을까요? 모든 의문에 대한 해답은 분명히 이 저택 안에 있을 것입니다. 당신은 저택 앞문을 조심스럽게 열고 다시 안으로 들어갑니다. 편안한 재즈 선율이며 격의 없이 나누는 대화의 소리는 저택 안쪽으로 들어갈수록 점점 커집니다. 저택 안에는 구운 돼지고기 요리의 고소한 향이 자욱하고, 아까 보았던 핏자국이나 싸움의 흔적은 온데간데없습니다. 식당으로 향하는 모퉁이를 돌았을 때, 당신은 콧수염을 기르고 검은 양복을 갖춰 입은 키 큰 남자를 발견했습니다. 그는 은제 손잡이가 달린 지팡이를 든 채 누군가와 대화를 나누고 있는데, 그 상대는… 이방인입니다! 이방인이 당신에게 고개를 돌리는 순간, 그의 시선이 당신의 의식 깊숙한 곳으로 뚫고 들어옵니다. 지옥 같은 고통이 당신을 사로잡으며 곧이어 눈앞이 흐려집니다. 짙은 고통과 방황 속에서 당신은 온 힘을 다해 달렸고, 어느샌가 정신을 차려 보니 앞문을 박차고 나와 저택 밖에 고꾸라져 있습니다. 숨을 고를 새도 없이 당신은 차로 내달려 덜덜 떨리는 손을 운전대에 얹고 액셀을 힘껏 밟습니다.

- 왜 저택으로 돌아간 겁니까?
- 캠페인 기록지에 ***당신이 밀회에 침범했다*** 라고 기록합니다. 캠페인 기록지에 **의심** 하나를 표시합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ✱ 토큰을 2개 추가합니다.
- 이야기는 시나리오 III: "과거로부터의 메아리"로 이어집니다.

현실의 그림자 2: 당신은 자신의 감각을 신뢰할 수가 없습니다. 이 모든 것은 속임수이자, 당신을 저택 안으로 돌아가게 만들려는 미끼인 겁니다. 당신은 이제 안전하지 않습니다. 두려움을 삼키고는 안뜰 자갈길 옆에 일렬로 놓인 육중한 돌 벤치 몇 개를 끌어와 저택의 앞문을 막아 버립니다. 이걸로 충분했으면 좋겠지만, 그걸 확인하겠다고 마냥 기다리고 있을 수만은 없습니다. 문을 막는 작업이 끝나는 대로 당신은 차로 가서 아컴 남부를 향해 차를 몹니다. 그곳에서 답을 찾았으면 하는 바람을 품은 채로 말입니다.

- 고작 이런 문으로는 저들을 막을 수 없습니다.
- 캠페인 기록지에 ***당신이 만찬회에서 달아났다*** 라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◆ 토큰을 2개 추가합니다.
- 이야기는 시나리오 III: "과거로부터의 메아리"로 이어집니다.

현실의 그림자 3: 위험을 감수하고서 저 광기의 저택 안으로 차마 돌아갈 수는 없었지만, 그렇다고 저 괴물들이 미쳐 날뛰게 놔둘 수도 없습니다. 당신은 문 열린 창고를 뒤져서 낡은 호스, 빈 기름통, 성냥을 찾아냈습니다. 그러고는 당신이 해야만 하는 일을 곱씹으며 우선 듀메인 씨의 오클랜드 6-54A 차량에서 휘발유를 뽑아내서는 안뜰 곳곳이며 창고 안과 저택의 외벽에도 기름을 뿌립니다. 이제 성냥에 불을 붙이는 것만 남았습니다. 당신은 안뜰에 서서 저택이 불길에 휩싸이는 광경을 지켜봅니다. 불이 타닥이며 타오르는 소리, 나뭇가지가 꺾이는 소리, 그리고 끔찍한 존재들이 죽어가며 내는 기괴한 소리가 거리를 가득 채웁니다. 당신은 마침내 안도하며 차에 올라, 단호한 결의를 품고 아컴 남부를 향해 미친 듯이 내달립니다.

- 당신은 마땅히 해야 할 일을 했습니다... 그렇지 않습니까?
- 캠페인 기록지에 ***당신이 만찬회의 괴물을 모조리 죽였다*** 라고 기록합니다. 캠페인 기록지에 **믿음** 하나를 표시합니다.
- 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP" 아래에 다섯 "VIP"인 '콘스탄스 듀메인', '조던 페리', '이시마루 하루코', '세바스티앙 모로', '애쉴레이 클라크' 중에서 아직 기록하지 않은 이름이 있다면, 지금 바로 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ▲ 토큰을 2개 추가합니다.
- 이야기는 시나리오 III: "과거로부터의 메아리"로 이어집니다.

시나리오 III: 과거로부터의 메아리

비가 추적추적 내리는 아컴의 거리를 차로 내달려 다음 목적지로 향하는 내내 묵직한 두통이 머리를 짓누릅니다. 위협적인 이방인의 모습이 뇌리에 떠돌고 있는지라, 혹시라도 이방인의 무표정한 가면이 뒤쫓아 오는 건 아닐까 백미러를 수시로 들여다봅니다. 그러나 차 뒤로는 가면이 아니라, 안개가 자욱이 껴 별도 보이지 않는 밤하늘과 인적없는 거리만 보일 뿐입니다.

지난 몇 시간 동안 머릿속에서 맴돌았던 『황색의 왕』과 카르코사 도시 그리고 그곳의 인물들에게로 생각이 다시금 기웁니다. 대체 그 끔찍한 공연에 어떤 의미가 숨겨져 있는 것이며, 그 광기 어린 이야기는 무슨 뜻을 담고 있는 걸까요? 꼬리에 꼬리를 무는 의문을 제쳐두고 단 하나의 생각이 앞으로 스멀스멀 기어나옵니다. 듀메인 씨의 저택에서 엿들은 대화에 따르면 오늘 밤 상연이 아컴에서의 『황색의 왕』 첫 상연이 아니었다는 것입니다. 게다가 이전 상연에서도 나이젤 잉그램이 감독을 맡았다 합니다.

아컴에서 벌어진 주요 사건의 관련 기록이라면 남부에 위치한 아컴 사학회에 보관되어 있을 테니, 이전 『황색의 왕』 공연에 대한 기록이 남아 있다면 사학회에서 찾아볼 수 있을 겁니다. 어쩌면 머릿속에서 들끓는 의문에 대한 해답을 찾을 수 있을지도 모릅니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. ***"대담을 나눈 VIP" 아래에 세바스티앙 모로가 적혀 있다면:***

세바스티앙이 준 정보로 이어집니다.

그렇지 않으면 **게임 준비**로 건너뜁니다.

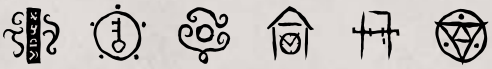
세바스티앙이 준 정보: 만찬회에서 세바스티앙으로부터 들은 이야기를 곱씹어봅니다. 『황색의 왕』은 몇십 년 전, 와드 극장이 세워지기 한참 전에 상연되었습니다. 너무나도 오래된 일이라 세바스티앙의 말마따나 그 사실을 기억하는 사람이 거의 없다는 것도 그렇게 이상할 일은 아닙니다. 사실상, 극단은 오늘 밤에 『황색의 왕』을 좀 더 많은 사람들에게 보여주는 것을 목표로 하기도 했으니 말입니다. 이전 공연에 대한 기록이 아컴 사학회에 남아 있을지도 모릅니다. 특히 오늘 밤과 비슷한 사건들이 없었는지 살펴봐야 합니다. 운이 좋다면 이전 사건에 대한 신문 기사 스크랩이나 문서를 발견할 수 있을지도 모릅니다.

- 게임을 준비하는 동안 '사학회 현관'을 플레이 영역에 둔 후, 그곳에 단서를 1개 올려놓습니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***과거로부터의 메아리, 황색 표식 교단, 망상, 한밤의 가면, 잠긴 문, 어둠의 사교.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



한밤의 가면 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 음모 카드 5장만('수사가 난항에 빠지다' 사본 2장, '추적해오는 그림자' 사본 3장) 모읍니다. ***한밤의 가면*** 조우 세트에 속한 그 외의 다른 카드(장소, 주요목적, 주요사건, 시나리오 참조 카드)는 모으지 않습니다.

- 무작위로 ***1층*** '아컴 사학회' 장소 1장, ***2층*** '아컴 사학회' 장소 1장, ***3층*** '아컴 사학회' 장소 1장을 선택합니다. 이렇게 선택한 장소는 공개 면을 보지 않고 게임에서 제거합니다.
- '사학회 현관', '고요한 복도' 사본 2장, 나머지 '아컴 사학회' 장소 6장을 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다). 모든 조사자는 '사학회 현관'에서 시작합니다.
- '비밀 서재', '맹세를 입에 담은 자', '피버디 씨', '누더기 망토', '검은 오닉스 장식 고리'를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 플레이어 인원수에 따라 다음 사항을 적용합니다.
  - 한 명이 게임을 한다면, 아무 변경 사항이 없습니다.
  - 두 명이 게임을 한다면, 조우 세트에서 '카르코사의 구도자' 사본 1장을 찾습니다. 찾은 '카르코사의 구도자'는 ***3층*** '아컴 사학회' 장소 한 곳에 출현합니다.
  - 세 명이 게임을 한다면, 조우 세트에서 '카르코사의 구도자' 사본 2장을 찾습니다. 찾은 '카르코사의 구도자'는 서로 다른 ***3층*** '아컴 사학회' 장소 두 곳에 하나씩 출현합니다.
  - 네 명이 게임을 한다면, 조우 세트에서 '카르코사의 구도자' 사본 3장을 찾습니다. 찾은 '카르코사의 구도자'는 서로 다른 ***2층*** 또는 ***3층*** '아컴 사학회' 장소 세 곳에 하나씩 출현합니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다. ***당신이 만찬회에서 달아났다***면, 당신은 조금 여유롭게 사학회 건물에 도착합니다. 모든 조사자는 이번 게임에서 자신의 첫 번째 차례에 추가로 행동을 1번 더 수행할 수 있습니다.
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

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, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☠, ☠, ☠ 토큰 중 하나를 무작위로 선택합니다. 혼돈 주머니에 선택한 종류의 토큰을 2개 추가합니다.
- ***세바스티앙 모로는 "대담을 나눈 VIP"에도 "살해당한 VIP"에도 적혀 있지 않습니다.***
- ***당신이 만찬회에서 달아나지 않았다.***

추천 장소 배치

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 당신은 간신히 몸과 정신을 부지하고서 사학회 건물에서 빠져나와 안전한 곳으로 도피합니다. **결말 4**를 읽습니다.

결말 1: 『황색의 왕』에 얽힌 일련의 사건은 결코 우연이 아닙니다. 기록물과 함께 보관되어 있던 장식 고리가 중요하다는 것에는 의심의 여지조차 없으니, 당신은 조사를 이어가기 전에 검은 오닉스 장식 고리를 챙기기로 합니다. 이전 『황색의 왕』 공연과 관련해서 마지막으로 찾아낸 기록에 따르면, 대니얼 체스터필드라는 이가 정신감정평가를 받았다고 합니다. 대니얼은 극단 무대 담당자였으나 상연을 마친 이후로 미쳐버렸으며, 이로 인해 정신병원으로 이송된 것으로 보입니다. 아직 대니얼이 그곳에 있을 가능성이 높습니다...

- 캠페인 기록지에 ***오닉스 장식 고리를 챙겼다***라고 기록합니다. 캠페인 기록지에 **믿음** 하나를 표시합니다. 캠페인이 끝날 때까지, 조사자 중 한 명이 '검은 오닉스 장식 고리' 약점을 자기 덱에 추가해야 합니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 승점 더미에 '세바스티앙 모로(흉폭하고 몹시 흥분해있다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '세바스티앙 모로'를 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◐, ✾ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ▲ 토큰을 2개 추가합니다.

결말 2: 누구라도 이런 걸 접하다 보면 편집증에 걸릴 판입니다. 발견한 것 하나하나마다 큰 의미를 부여하는 짓은 위험하며, 기존 공연에서 사용한 소품처럼 보이는 장식 고리에 어떤 의미가 있을 리 만무합니다. 이전 『황색의 왕』 공연과 관련해서 마지막으로 찾아낸 기록에 따르면, 대니얼 체스터필드라는 이가 정신감정평가를 받았다고 합니다. 대니얼은 극단 무대 담당자였으나 상연을 마친 이후로 미쳐버렸으며, 이로 인해 정신병원으로 이송된 것으로 보입니다. 아직 대니얼이 그곳에 있을 가능성이 높습니다...

- 캠페인 기록지에 ***오닉스 장식 고리를 두고 나왔다***라고 기록합니다. 캠페인 기록지에 **의심** 하나를 표시합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 승점 더미에 '세바스티앙 모로(흉폭하고 몹시 흥분해있다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '세바스티앙 모로'를 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◐, ✾ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ✾ 토큰을 2개 추가합니다.

결말 3: 그자가 바닥으로 쓰러지면서 끔찍한 고통에 몸부림치며 뒤틀리다가 마침내 녹아내리기 시작합니다. 헐떡거리면서 비명을 질러 대는 그의 입과 눈에서는 노란빛이 뿜어져 나옵니다. "대니얼!" 그가 갈라진 목소리로 말합니다. "대니얼을 찾아라... 대니얼 체스터필드, 무대 담당자, 그가 기억하고 있을 테니!" 남자의 목소리에 다른 누군가의 목소리가 겹쳐 들려옵니다. 그 목소리는 곡조와 같은 언어를 희미하게 속삭입니다. "대니얼을 찾아라... 그 역시 맹세를 입에 담았으니... 그 맹세가 우리 모두를 파멸로 몰아갔도다...!" 그 한 마디를 끝으로 남자는 피부가 녹아내리고, 마루 위에 덩그러니 남은 뼈만이 부르르 떨립니다.

- 캠페인 기록지에, ***맹세를 입에 담은 자를 쓰러뜨렸다***라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '누더기 망토'를 자기 덱에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 승점 더미에 '세바스티앙 모로(흉폭하고 몹시 흥분해있다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '세바스티앙 모로'를 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◆ 토큰을 2개 추가합니다.

결말 4: 오늘 밤의 일을 겪고 나서 당신은 완전히 녹초가 되어버렸습니다. 게다가 아컴 사학회에서도 조사에 도움이 될 법한 것은 찾지 못한 채 헛물만 켜고 말았습니다. 하지만 저 정체 모를 침입자들 역시 당신과 같은 정보를 찾고 있던 게 틀림없습니다. 심란해진 당신은 잠을 청할 만한 가장 가까운 곳을 찾아, 사학회에서 그리 멀리 떨어지지 않은 마 매시슨의 하숙집으로 향했습니다. 당신은 동이 터 오를 무렵 하숙집에 도착했습니다. 앞문 손잡이와 현관 앞에 자란 고사리 위에는 이슬이 맺혔습니다. 그날따라 운 좋게도 빈방이 많아, 당신은 빠르게 잠에 빠져듭니다.

불현듯, 당신은 추락하고 있습니다. 지옥처럼 타오르는 불길에서 빛이 뿜어져 나와 사방을 둘러쌉니다. 머리를 찌르는 통증이 이어지고, 눈앞에서는 온갖 색채가 번뜩입니다. 피부에 불이 붙어 지글거리는 소리가 들려옵니다. 아래를 보니 심연이 쩍하니 입을 벌리고 당신을 통째로 삼키려 합니다. 바로 다음 순간, 당신은 창 없는 컴컴한 감방 안에 있습니다. 뭔가가 썩는 악취가 가득한 방구석에서 남자가 몸을 웅크린 채로 떨고 있습니다. 추위 때문이거나, 가망 없는 자신의 처지 때문이거나, 혹은 둘 다인지도 모릅니다. 그가 계속해서 웅얼거립니다. "가면은 안 돼, 가면은 안 돼, 가면은 안 돼..." 당신은 조심조심 다가갑니다. 그러나 그에게 닿기도 전에 감방 쪽문이 스르륵 열립니다. 남간호사가 대니얼을 부르는 목소리가 들립니다. "대니얼 씨, 시간이 됐습니다." 목소리가 이어집니다. "대니얼 씨, 일어나세요. 대니얼 씨. **일어나라, 대니얼.**" 그리고, 당신은 잠에서 깨어납니다.

- 캠페인 기록지에 ***황색 표식의 추종자들이 나아갈 길을 찾았다***라고 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 각 조사자는 『황색의 왕』의 이면에서 진행되고 있는 음모에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.
- 승점 더미에 '세바스티앙 모로(흉폭하고 몹시 흥분해있다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '세바스티앙 모로'를 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ▲ 토큰, ◆ 토큰, ✱ 토큰을 1개씩 추가합니다.

시나리오 IV: 입에 담아선 안 될 맹세

캠페인 기록지를 확인합니다. ***황색 표식의 추종자들이 나아갈 길을 찾았다***면: **도입부 1**을 읽습니다.

그렇지 않으면, **도입부 2**로 건너뜁니다.

도입부 1: "일어나라, 대니얼." 당신이 방금 겪은 것을 이성적으로 이해해 보려 안간힘을 쓰면서 헝클어진 방을 맴도는 동안 머릿속에 저 말이 계속 메아리칩니다. 소스라치게 놀라 잠에서 깨어났을 때 시간은 이미 오후였습니다. 몸은 덜덜 떨리는 데다 침대보는 이미 땀으로 흠뻑 젖었습니다. 여덟 시간 하고도 반이나 숙면을 취했음에도 외려 전날 밤보다 훨씬 지친 기분입니다. 옷장 옆 거울에 당신의 모습이 비칩니다. 눈두덩이가 시커매지고 눈동자에 핏발이 잔뜩 선 걸 보니 잠을 자기나 했나 싶습니다.

대니얼은 대체 누구일까요? 꿈속에서 봤던 곳은 일종의 감옥처럼 보였지만, 대니얼이라는 남자는 마치 실성한 사람처럼 불안정해 보였습니다. 아마도 그곳은 정신병원일 겁니다. 당신은 제대로 쉬지도 못한 몸을 일으켜 예감이 맞기를 바라면서 아컴 정신병원으로 향합니다.

도입부 3으로 이어집니다.

도입부 2: 그날 이후로 며칠간, 수집한 증거를 분석하면서 『황색의 왕』이전 공연의 무대 담당자였던 대니얼 체스터필드와 관련된 정보를 무엇이든 찾아내려 했습니다. 지금까지 알아낸 사실은 이전 공연 관계자 및 배우 중에서 대니얼만이 살아남았다는 것밖에 없습니다. 기록이 존재하는 사람들은 공연 당일로부터 얼마 지나지 않아 죽거나 종적을 감추었다고 합니다. 기묘한 사고, 자살, 실종 등 그 이유는 각양각색이지만, 유일한 공통점은 병적인 음울함이 감돈다는 점입니다.

아무래도 대니얼만이 남아 있는 유일한 실마리인 것 같습니다. 기록에 따르면 대니얼은 오래 전에 아컴 정신병원에 입원했습니다. 대니얼의 치료에 관한 기록은 거기까지만 남아 있고, 그가 아직 살아있는지조차 불분명합니다. 어쩌면 이미 퇴원했는지도 모를 일입니다. 별로 내키지는 않지만 확인할 길은 하나밖에 없습니다. 당신은 짐을 챙겨서 번화가에 있는 아컴 정신병원으로 향합니다.

도입부 3으로 이어집니다.

도입부 3: 정신병원에 들어선 당신은 접수계원에게로 다가갑니다. 마음 같아선 정신병원 원내로 한달음에 들어가고 싶은 심정입니다. 당신이 『황색의 왕』과 대니얼에 대해 이야기를 꺼내자 접수계원의 얼굴에 당혹스러운 표정이 번집니다. 당신이 농담이 아니라며 진중한 목소리로 대니얼에 대한 정보를 요청하니, 그가 서류 보관함을 열어 찬찬히 살피다가 새하얀 서류철을 꺼내 듭니다. 서류철 안에는 의료 기록, 정신감정평가 소견 등 병원의 입원 환자와 관련된 각종 정보가 총망라되어 있습니다. 그가 종이를 넘기고 있는 와중에 몇몇 친숙한 얼굴이 눈에 들어옵니다. "대니얼... 대니얼 체스터필드라고 하셨죠? 그 환자는 민츠 선생님의 특별 관리하에 입원 중입니다. 하지만 면회는 안 되겠네요. 직원 외 출입금지 구역층에 격리수용 중이라서요." 대니얼이라면 지금 벌어지고 있는 사건의 실체를 알고 있을 것입니다. 당신은 언성을 높이며 입원 병동으로 들여보내 달라고 요청합니다.

접수계원은 딱한 눈빛으로 웃으면서, 가까이에 있던 경비원에게 고개를 까딱합니다. "네, 그럼요, 그럼요." 그는 잡상인이 고객을 응대하듯 시종일관 친절하고 정중하게 당신을 대합니다. "민츠 선생님과 만날 수 있도록 지금 바로 일정을 잡아보겠습니다. 선생님과 함께 대니엘에 대한 이야기를 나눠 보시죠. 우선, 경비원을 따라 들어가세요." 당신은 지금껏 찾아다닌 해답을 곧 얻게 되리라는 희망을 품은 채로, 경비원의 안내를 따라 입원 병동으로 향합니다...

캠페인 기록지를 확인합니다. ***"대담을 나눈 VIP" 아래에 콘스탄스 듀메인이 적혀 있다면:***

콘스탄스가 준 정보로 이어집니다.

그렇지 않으면 **게임 준비**로 건너뜁니다.

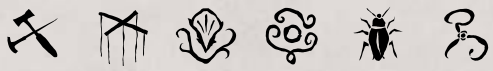
콘스탄스가 준 정보: 콘스탄스가 그 지옥 같은 만찬회에서 알려준 내용을 곱씹어봅니다. 콘스탄스와 다른 공연 관계자들은 나이젤 잉그램이 무슨 맹세 같은 것을 하라고 말했다고 합니다. 콘스탄스는 처음엔 그냥 괴짜 예술가가 재미삼아 하는 거라고, 관계자끼리 서로 끈끈하게 화합하도록 만들려고 잉그램씨가 하는 형식적인 행위라고 생각했습니다. 하지만 놀랍게도 그 "맹세"라는 것은 효과가 있었습니다. 맹세를 입에 올린 이들은 정말로 기운이 샘솟고 영감이 충만해졌다고 고백했습니다. 지난 『황색의 왕』 공연에서 대니얼도 분명 비슷한 일을 겪었을 것입니다. 대니얼과 이 맹세에 대해 이야기해봐야 겠습니다.

- 모든 조사자는 자신의 덱 맨 위 카드 1장을 (앞면을 보지 않고) 뒷면으로 자신의 플레이 영역에 둡니다. 이 카드를 비용 0에 아무 아이콘도 없고 정신력이 2인 ***용기*** 자산으로 간주합니다. 그 카드가 어떤 이유에서든 플레이 영역을 나가면, 그 카드를 버립니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***입에 담아선 안 될 맹세, 하스터의 선물, 카르코사의 저주자, 망상, 부패와 오물, 하스터의 권속.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- 모아온 조우 세트에서 모든 ***괴물*** 적을 추려내 별도의 카드 더미로 구분하여 치워 둡니다(***괴물*** 적이 총 7장이어야 합니다).
- 모아온 조우 세트에서 모든 ***홀린*** 적을 추려내 별도의 카드 더미로 구분하여 치워 둡니다(***홀린*** 적이 총 7장이어야 합니다).
- 무작위로 '정신병원 복도(동편 입원 병동)' 장소 1장과 '정신병원 복도(서편 입원 병동)' 장소 1장을 선택합니다. 이렇게 선택한 장소 사본은 게임에서 제거합니다. 나머지 '정신병원 복도'를 모두 플레이 영역에 둡니다. 각 조사자는 원하는 '정신병원 복도' 한 곳을 선택하여 그 장소에서 시작합니다.
- '대니얼 체스터필드', 모든 '환자 격리실' 사본을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- '식당', '부엌', '마당', '정원', '진료실', '지하층 복도' 장소를 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).
- 난이도에 따라, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다.
  - **쉬움: -2.**
  - **보통: -3.**
  - **어려움: -4.**
  - **전문가: -5.**
- 캠페인 기록지를 확인합니다. 이번 시나리오에서는 다음 상황에 따라서 어떤 **주요목적 2** 카드를 사용할지 정합니다. 사용하지 않는 **주요목적 2** 카드는 모두 게임에서 제거합니다.
  - ***오닉스 장식 고리를 챙겼다***면, 주요목적 2 - "중증 환자"(v.I)를 사용합니다.
  - 그렇지 않으면, 주요목적 2 - "중증 환자"(v.II)를 사용합니다.
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.
- ▲, ●, ✱ 토큰 중 하나를 무작위로 선택합니다. 혼돈 주머니에 선택한 종류의 토큰을 2개 추가합니다.
- ***콘스탄스 듀메인은 "대담을 나눈 VIP"에도 "살해당한 VIP"에도 적혀 있지 않습니다.***
- ***오닉스 장식 고리를 챙기지 않았다.***
- ***막간 II: 잃어버린 영혼***을 읽지 않습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

주의! 이 캠페인 안내서에 적힌 다른 결말을 보기 전에, 쓰러진 조사자가 한 명이라도 있다면: 그 조사자는 아래의 **쓰러진 조사자**를 먼저 읽습니다.

쓰러진 조사자: "선생님. 환자에게 약물을 주사했습니다. 이제 살펴보셔도 됩니다." 헤더 간호사는 책상 위에 놓인 서류철을 펼쳐 환자 기록을 잠시 살핍니다.

"환자의 상태에 어떤 차도라도 있습니까?" 민츠 의사는 형식적인 말을 무미건조하게 읊지만, 이미 환자는 수습이 불가능한 상태임을 둘 다 알고 있습니다.

"없습니다. 환자는 망상 증세를 계속 보이고 있어요. 병원 격리 감독관과 이야기를 하게 해 달라고 하고, 자기들은 환자가 아니라 그냥 방문자라고 하면서 이전에 상연되었던 『황색의 왕』공연에 대해서만 계속 읊어댈 뿐이에요."

"그들이 저질렀던 범죄들에 대해서도 말하던가요? 그 와드 극장 사건이며, 애틀랜틱 가 1452번지에서 있었던 일은?"

"누군가에게 공격받아서 정당방위를 취했다고 주장하고 있어요." 헤더가 딱하다는 듯이 말합니다. 대체 무엇이 멀쩡하던 사람을 이토록 급작스럽게 미쳐 버리게끔 만든 걸까요? 환자 기록 상에는 이 환자들이 과거에 정신적으로 불안정했다는 전력이 전혀 없습니다. "왜 저러는 건지 혹시 이해가 가시나요, 선생님?"

"누군들 알겠습니까?" 민츠 의사가 한숨을 쉬면서 일어나 책상 위의 서류철을 집어 듭니다. "저는 치료하는 사람이지 이해하는 사람이 아닙니다. 이번 환자에게는 현재 실험 중인 수술이 효과가 있을 법하군요." 헤더는 온몸에 소름이 돋습니다. 그녀는 민츠의 수술이라는 게 뭔지 알고 있습니다. 헤더가 아는 한, 그 수술로는 그 무엇도 입증하지 못할 것입니다.

- 쓰러진 모든 조사자는 **미칩니다.** 캠페인을 계속 진행할 충분한 조사자가 남아 있지 않으면, 캠페인은 여기서 끝나고 모든 플레이어는 패배합니다.
- 또 다른 결말에 도달했으면, 다른 조사자들은 그 결말을 읽습니다.
- 아무런 결말에 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): **결말 1**을 읽습니다.

결말 1: … 『황색의 왕』의 광기는 이렇게 끝이 났습니다.

- 캠페인 기록지에 ***왕이 희생양을 거두었다***라고 기록합니다.
- 캠페인을 계속 진행할 충분한 조사자가 남아 있지 않으면, 캠페인은 여기서 끝나고 모든 플레이어는 패배합니다. 그렇지 않다면, 캠페인은 계속 이어집니다. (자신의 조사자가 미쳐 버린 모든 플레이어는 사용 가능한 조사자 중 하나를 선택합니다. 참조 안내서의 9쪽에서 미친 조사자에 대한 자세한 규칙을 참조하세요)
- 캠페인 기록지를 확인합니다. ***오닉스 장식 고리를 챙겼다***면, 장식 고리를 맡을 새로운 조사자를 선택합니다. 그 조사자는 '검은 오닉스 장식 고리' 약점을 자기 덱에 추가해야 합니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 승점 더미에 '콘스탄스 듀메인(과하게 사교적이다)'이 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '콘스탄스 듀메인'을 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ♠, ◐, ✹ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 2개 추가합니다.
- **막간 II: 잃어버린 영혼**을 건너뛰고 곧바로 **시나리오 V: "진실의 망령"**으로 이어집니다.

결말 2(모든 쓰러진 조사자는 먼저 **쓰러진 조사자** 항목부터 읽으세요!)**:** 당신은 탈출을 막으려는 남간호사와 경비원을 헤치고 달려나갑니다. 궁지에 몰린 상황을 타개할 길은 싸워서 뚫고 가는 것 외는 없습니다. 당신이 탈출하려 발악을 하는 동안, 기회를 엿보던 다른 환자들이 광기 어린 분노를 내뿜으며 경비원을 공격합니다. 헤더 간호사는 비명을 지르면서 달아났고, 난장판을 틈타 당신은 온몸을 두들겨 맞고 멍이 들어가면서도 정신병원에서 빠져나올 수 있었습니다. 부상이 나으려면 시간이 좀 필요하겠지만, 그러길 기다릴 시간이 없습니다.

- 캠페인 기록지에 ***조사자들이 정신병원을 탈출하는 동안 공격받았다*** 라고 기록합니다.
- 각 조사자는 육체적 트라우마를 1씩 겪습니다. 정신병원의 경비원에게 공격을 받았기 때문입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 승점 더미에 '콘스탄스 듀메인(과하게 사교적이다)'이 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '콘스탄스 듀메인'을 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ♠, ◐, ✹ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◐ 토큰을 2개 추가합니다.
- **막간 II: 잃어버린 영혼**으로 이어집니다.

결말 3(모든 쓰러진 조사자는 먼저 **쓰러진 조사자** 항목부터 읽으세요!)**:** 당신은 날뛰는 환자들 덕분에 정신병원 관계자들의 정신이 다른 곳에 팔린 틈을 타, 몰래 병동에서 빠져나갈 수 있었습니다. 정신병원 뒤편에 있는 정원 외진 곳은 위에 철조망이 쳐진 2층 높이의 울타리 하나만 넘으면 바깥 세상으로 통합니다. 시간이 얼마 없는 상황에서 경비원에게 발각되기 전에 이곳에서 탈출해야 했기에, 병원 안에서 발견한 구속복으로 철조망을 덮어서 울타리를 재빨리 기어 올라 넘어간 다음 맞은편으로 내달립니다.

- 캠페인 기록지에 ***조사자들이 정신병원에서 탈출했다***라고 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- 승점 더미에 '콘스탄스 듀메인(과하게 사교적이다)'이 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '콘스탄스 듀메인'을 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ♠, ◐, ✹ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ✹ 토큰을 2개 추가합니다.
- **막간 II: 잃어버린 영혼**으로 이어집니다.

막간 II: 잃어버린 영혼

조사자 한 명이 '대니얼 체스터필드' 자산을 조종하는 상태로 후퇴했다면, **대니얼이 살아남았다**로 이어집니다.

시나리오가 끝났을 때, '대니얼 체스터필드'가 적 면으로 플레이 상태였다면, **대니얼이 꼭두각시가 되었다**로 이어집니다.

둘 다 해당하지 않으면, **대니얼이 살아남지 못했다**로 이어집니다.

대니얼이 살아남았다: 당신은 대니얼을 숨긴 채로 한동안 마 매시슨의 하숙집에 머무르기로 했지만, 탈출한 정신병원 환자를 데리고 얼마나 오랫동안 버틸 수 있을지 자신이 없습니다. 대니얼은 멍한 데다 언제 사고를 칠지 몰라 한 순간도 방심을 할 수가 없었으며 이따금씩 온 힘을 다해 비명을 질러대곤 했습니다. 며칠이 지나고 자기가 입원 중이 아니라는 걸 알아차린 그는 어째서인지 더욱 심하게 겁을 먹었습니다. "그가 나에게 올 거야, 그가 나에게 올 거야!" 어떨 때는 몇 시간을 연이어 횡설수설하면서 밤을 지샌 적도 있었습니다. 이윽고, 유달리 따뜻하고 별이 총총하게 뜬 밤, 대니얼이 갑자기 차분해지더니 당신에게 이야기를 털어놓기 시작합니다. "『황색의 왕』은 그냥 연극이 아니야. 그건 '하스터'라는 존재야. 그는 이미 날 손아귀에 넣었지만, 너희에겐 아직 시간이 있어. 아직 그의 꼭두각시가 되지 않았잖아. 너희는 아직 맹세를 입에 담지 않았어. 무슨 일이 있어도 그의 이름을 입에 담아선 안 돼. 절대로." 마을 곳곳에서 있었던 기이한 사건, 그리고 당신이 만났던 추종자와 괴물에 대해 물어보자 그가 싸늘한 목소리로 말합니다. "그들은 카르코사를 찾으려 하고 있어." 카르코사라. 들어 본 적 있는 도시 이름입니다. 연극 속에서 『황색의 왕』이 다스리는 도시였습니다. "그들은 감옥에 갇혀 있는 하스터를 풀어주려고 하고 있어. 하지만 너희들! 너희들은 그들보다 먼저 카르코사로 가는 길을 열 수 있어! 영원히 하스터를 봉인해야만 해!" 그가 비명을 지르듯 외치며 당신의 손을 꽉 붙듭니다. "서둘러, 이방인이 우리 계획을 알아차리기 전에 움직여야 해!"

몇 시간이 흐르자, 대니얼은 다시금 인사불성인 상태로 되돌아가 버렸습니다. 당신은 오랫동안 산책을 하면서 생각을 정리하고 새로운 정보를 곰곰이 떠올려봅니다. 대니얼의 도저히 믿기 어려운 주장을 어떻게 받아들여야 할지 골치 아프기만 합니다. 다음 행보를 정하려 방으로 돌아와 보니 방문이 부서져 있습니다. 납빛 얼굴의 대니얼이 바닥에 축 늘어져 있고, 목 주변에는 멍이 나 있습니다. 아무래도 목이 졸려 살해당한 듯합니다.

- 각 조사자는 누더기 왕의 음모에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.
- 조사자들은 둘 중 하나를 결정해야 합니다:
  - 꼭두각시? 맹세? 이 모든 것을 달리 설명할 방법도 분명 있을텐데. **경고를 무시한다**로 이어집니다.
  - 대니얼의 경고를 따라야 해. 『황색의 왕』의 이름을 결코 말해선 안 돼. **경고를 받아들인다**로 이어집니다.

대니얼이 살아남지 못했다: 당신은 마 매시슨의 하숙집에서 얼마간 숨어 있기로 했습니다. 정신병원에서의 사건이 일반 시민들에게까지 알려졌는지 확실치 않기 때문입니다. 당신은 지금까지 겪었던 일을 오랜 시간에 걸쳐 상세하게 기록하며 대니얼과 나누었던 짤막한 대화도 함께 적었습니다. 대니얼은 횡설수설하며 비명을 지르는 와중에도 『황색의 왕』이 실제로 존재하며 그의 진정한 이름은 "하스터"라고 말했습니다. 그 기이한 모습이 뇌리에서 영영 지워지지 않을 것만 같습니다. "나이젤이 우리에게 맹세를 입에 담게 만들었어." "우린 그 대가를 치르고 있다고!" "그들은 카르코사로 가는 길을 열려고 해." 대니얼의 경고에 대해 몇 시간 동안이나 생각해 봅니다. "그의 이름을 말하지 마." 그 말이 당신에게는 마치 애원하는 것만 같이 들렸습니다. 그의 마지막 모습이 머릿속에서 계속 맴돕니다.

- 조사자들은 둘 중 하나를 결정해야 합니다:
  - 꼭두각시? 맹세? 이 모든 것을 달리 설명할 방법도 분명 있을텐데. **경고를 무시한다**로 이어집니다.
  - 대니얼의 경고를 따라야 해. 『황색의 왕』의 이름을 결코 말해선 안 돼. **경고를 받아들인다**로 이어집니다.

대니얼이 꼭두각시가 되었다: 당신은 마 매시슨의 하숙집에서 얼마간 숨어 있기로 했습니다. 정신병원에서의 사건이 일반 시민들에게까지 알려졌는지 확실치 않기 때문입니다. 당신은 지금까지 겪었던 일을 오랜 시간에 걸쳐 상세하게 기록하며 대니얼과 나누었던 짤막한 대화도 함께 적었습니다. 대니얼은 횡설수설하며 비명을 지르는 와중에도 『황색의 왕』이 실제로 존재하며 그의 진정한 이름은 "하스터"라고 말했습니다. 그 기이한 모습이 뇌리에서 영영 지워지지 않을 것만 같습니다. "나이젤이 우리에게 맹세를 입에 담게 만들었어." "우린 그 대가를 치르고 있다고!" "그들은 카르코사로 가는 길을 열려고 해."

셋째 날 밤, 방으로 돌아와 보니 방문이 부서져 있습니다. 당신은 드디어 경찰이 왔거나, 최악의 경우 이방인이 왔을지도 모른다고 짐작하며 조심스럽게 안을 들여다봅니다. 그러나 놀랍게도 방 안에는 대니얼 체스터필드의 시신이 뻗어 있었습니다. 얼굴은 몹시 고통받은 듯했고 부릅뜬 눈은 핏발이 서고 노랗게 변했으며, 뻣뻣하게 굳은 손으로는 『황색의 왕』 대본집을 꽉 쥐고 있습니다. 그의 창백한 손에서 대본집을 빼내어 펼쳐 보니, 대니얼이 매 쪽마다 여백 부분에 글을 휘갈겨 둔 것이 보입니다. 대부분은 거의 알아볼 수 없는 글귀들이지만 그래도 몇 부분은 간신히 읽을 수 있습니다. 가상의 도시 '카르코사'에 대해 처음 언급하는 대목의 여백에 대니얼의 필체로 휘갈겨 적힌 글귀는 이러합니다.

"카르코사는 실재한다
그들이 길을 열게 하지 마라

대니얼은 카실다가 누더기 왕을 언급하는 대목에서는 이렇게 적어 놓았습니다.

누더기를 걸친 왕이 하스터다
그는 별에 있는 감옥에 갇혔으니
그를 봉인하고 이 광기를 멈추어라!

머릿속으로 의문이 넘실거립니다. 대니얼이 어떻게 정신병원에서 탈출한 걸까요? 또 어떻게 죽은 걸까요? 그는 어째서 지금은 인간의 모습으로 되돌아온 걸까요? 생각할 겨를도 없이 당신은 소지품을 챙겨 방을 정리하고는 하숙집에서 달아납니다. 대니얼의 말이, 그가 애원하듯 경고했던 그 말이 머릿속에서 계속 맴돕니다.

- 조사자들은 둘 중 하나를 결정해야 합니다:
  - 꼭두각시? 맹세? 이 모든 것을 달리 설명할 방법도 분명 있을텐데. **경고를 무시한다**로 이어집니다.
  - 대니얼의 경고를 따라야 해. 『황색의 왕』의 이름을 결코 말해선 안 돼. **경고를 받아들인다**로 이어집니다.

경고를 무시한다: 당신은 『황색의 왕』분석에 몇 시간이나 매달렸습니다. 무엇이 진실일까요? 무엇이 실재일까요? 이 광기 속에서 그것을 제대로 분간할 사람은 당신뿐입니다.

- 캠페인 기록지에 ***대니얼의 경고를 무시했다***라고 기록합니다.
- 캠페인 기록지에 **의심** 둘을 표시합니다.
- 이야기는 시나리오 V: "진실의 망령"으로 이어집니다.

경고를 받아들인다: 당신은 『황색의 왕』분석에 몇 시간이나 매달렸습니다. 무엇이 진실일까요? 무엇이 실재일까요? 이 광기 속에서 그것을 제대로 분간할 사람은 당신뿐입니다.

- 캠페인 기록지에 ***대니얼의 경고를 받아들였다***라고 기록합니다.
- 캠페인 기록지에 **믿음** 둘을 표시합니다.
- 각 조사자는 누더기 왕의 음모에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.
- 캠페인이 끝날 때까지, 시나리오를 진행하는 동안(또는 시나리오의 게임 준비 동안) 『하스터』라는 이름을 소리내어 말하는 조사자는 그 즉시 공포를 1 받아야 합니다.
- 이야기는 시나리오 V: "진실의 망령"으로 이어집니다.

시나리오 V: 진실의 망령

캠페인 기록지를 확인합니다. ***왕이 희생양을 거두었다***면: **도입부 1**을 읽습니다. 그렇지 않으면, **도입부 2**로 건너뜁니다.

도입부 1: 와드 극장에서 『황색의 왕』이 공연된 지 몇 달이 지났습니다. 당신과 동료들은 공연 이후 일어난 기이한 사건을 추적하며 조사를 이어나가고 있습니다. 그동안 당신이 발견한 것들을 생각해 보면 조사를 이어가는 게 과연 현명한 건지 의구심도 들긴 했지만, 진실을 앞에 두고 놓아 버릴 수는 없는 노릇입니다. 『황색의 왕』을 둘러싸고 벌어지는 기이한 퍼즐의 조각을 맞추던 이가 당신만은 아니었습니다. 이 사건에 파고들었던 다른 조사자들도 있었으나, 그들은 아컴에서의 공연이 끝나고 며칠이 채 지나지 않아 정신병원에 입원했고 왕의 귀환이라느니 자신들을 공격한 "괴물"이라느니 하는 망상에 빠진 열변을 토했습니다. 그러나, 그들의 비극적 최후는 당신에게 놀라움보다는 확신을 주었습니다. 일단은 당신이 헛짚은 게 아니라는 것이고, 좀 더 분명한 점은 아직 기회가 있을 때 손을 떼야 한다는 겁니다.

당신은 그 조사자들이 정신병원에 갇히기 전까지 가지고 있었던 기록을 찾아냈고, 그들의 조사가 끊긴 시점부터 조사를 이어가기로 했습니다. 그들은 『황색의 왕』의 공연 관계자들과 만나 대화를 나누면서 제법 중요한 정보를 얻어내었습니다. 그들의 조사 내용 중에는 아컴 사학회에서 발견한 사실도 적혀 있었으며, 정신병원과 관련된 기록에는 "대니얼 체스터필드"라는 이름의 환자와 소통했던 내용도 있었습니다. 그 기록을 밤새도록 모으고 짜 맞추던 도중, 당신은 깊은 잠에 빠져듭니다. 꿈속에서는 카르코사의 풍광이 펼쳐집니다. 검은 별과 두 개의 태양, 부서진 달과 뒤틀린 첨탑이 보입니다.

꿈 1로 이어집니다. 길을 잃지 마십시오.

도입부 2: 정신병원에서의 사건이 끝나고 몇 주가 흘렀는데도, 『황색의 왕』과 카르코사에 대한 진실에는 한발짝도 다가가지 못했습니다. 대니얼이 언급했던 "카르코사로 가는 길을 열려고 하는 이들"에 대한 흔적을 찾아 온 도시를 뛰어다녔지만 헛일이었습니다. 실마리를 잃은건지 그들이 아컴을 떠난 건지는 알 수 없습니다. 어쩌면 대니얼은 정말로 실성한 것이고, 당신은 그저 실성한 사람을 따라 토끼굴로 더 깊이 들어가 버린 건지도 모릅니다. 매일 밤, 당신은 카르코사의 풍광이 펼쳐지는 생생한 꿈 때문에 제대로 숙면을 취하지 못하고 몸을 뒤척입니다. 꿈속에서는 검은 별과 두 개의 태양, 부서진 달과 뒤틀린 첨탑이 보입니다.

꿈 1로 이어집니다. 길을 잃지 마십시오.

꿈 5: 당신은 거울을 들여다봅니다. 거울에 비친 당신이 호기심 어린 눈으로 당신을 바라봅니다. 거울 너머의 당신이 말합니다. "잠깐. 이건 **꿈 1**이 아니야."

꿈 1로 이어집니다.

꿈 4: 연기와 불씨가 별 하나 없는 밤하늘로 피어오릅니다. 괴물들이 불에 타며 내지르는 비명을 들으며 당신은 끔찍한 성취감에 빠져들었습니다. 저것들이 내지르는 비명이 마치 *사람의 목소리*처럼 들린다는 생각을 하지만... 당신은 알고 있습니다. 저들은 인간이 아님을.

각 조사자는 정신적 트라우마를 1씩 겪습니다. **꿈 6**으로 이어집니다.

꿈 8: 당신은 거울을 엿봅니다. 하지만 거울에는 이방인의 모습이 비칩니다. 이방인의 시선이 당신의 정신 깊숙이 파고듭니다. 거울이 산산조각납니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.
"이방인을 추적하다" 아래에 쳐진 빗금이 3개 이하라면, **꿈 9**로 이어집니다.
"이방인을 추적하다" 아래에 쳐진 빗금이 4개 이상이라면,
꿈 10으로 이어집니다.

꿈 12: 당신은 호기심에 스테인드글라스를 올려다봅니다. 창을 따라 난 그림자의 정체는 무엇일까요? 스테인드글라스의 특이한 모양에는 숨은 의미가 있는 걸까요?

캠페인 기록지에 **의심** 하나를 표시합니다. **꿈 13**으로 이어집니다.

꿈 2: 콘스탄스가 당신의 손을 잡고, 반질반질한 무도회장으로 끌어당깁니다. "이리 와요. 부끄러워 말고. 오늘 밤은 춤추는 밤이니까! 축하의 밤이니까!"

캠페인 기록지를 확인합니다. ***왕이 희생양을 거두었다***면, **꿈 8**로 이어집니다.
위에 해당하지 않으며, ***당신이 밀회에 침범했다***면, **꿈 3**으로 이어집니다.
당신이 만찬회의 괴물을 모조리 죽였다면, **꿈 4**로 이어집니다.
아무 것도 해당하지 않는다면, **꿈 6**으로 이어집니다.

꿈 9: 당신은 어둡고 차가운 통로를 지나며 이방인을 뒤쫓고 있습니다. 그곳은 수백 수천의 뼈로 만들어진 굴입니다. 해골은 당신이 내달리는 것을 보고 있다가, 그 앞을 지나칠 때 부르르 떨면서 조롱과 악담을 퍼붓습니다. 뼈를 쌓아 만든 벽에 이방인이 닿자, 뼈다귀 손 무더기가 이방인을 움켜쥐고 벽 안으로 끌어당깁니다. 해골이 조롱하듯 웃는 소리가 끔찍하게도 점점 커집니다.

꿈 13으로 이어집니다.

꿈 1: 당신은 공허한 할리 호수의 심연으로 추락합니다. 당신의 시선이 닿지 않는 어둠 너머에 미지의 생물과 이 세상에 존재할 리 없는 것들이 도사리고 있습니다. 위대하지만 아직은 광기의 감옥에 갇혀 있는 하스터가 당신의 머리 위에서 모습을 드러냅니다. 그는 팔 하나를 쭉 뻗어 당신의 고통스러운 몰락을 조종하고 있습니다.

모든 조사자는 '잃어버린 영혼' 약점*(카르코사로 가는 길 227)*을
1장씩 얻습니다
(이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다).
각 조사자의 덱에 이 약점 사본 1장씩을 합친 후 섞습니다. **꿈 2**로 이어집니다.

꿈 7: 어느 순간 당신은 아컴 경찰서 안에 있습니다. 당신은 와드 극장에서 일어난 사건을 안내 데스크의 경사에게 설명하려고 안간힘을 쓰는 중입니다. 그는 당신을 믿기는커녕 비웃습니다. "네가 진짜 무슨 일을 저질렀는지 다 알고 있다." 경사가 당신의 손목에 수갑을 채우면서 말합니다. "널 절도죄로 체포한다. 이봐. 이자들을 끌고 가." 다른 경찰들이 양옆으로 와서 당신이 달아나지 못하게 꽉 붙잡습니다. 당신은 반발했으나 그들은 들은 체도 하지 않고 콘크리트 계단 쪽으로 당신을 끌고 내려가 차가운 감방에 내던집니다. "거기 갇혀서 진짜 무슨 짓을 저질렀나 잘 생각해 보라고." 안내 데스크의 경사가 외칩니다. 그는 문을 쾅 닫고 나갑니다. 그들이 어떻게 그걸 알아냈을까... 그게 가능하긴 한가... 이런 생각이 머릿속을 끝없이 맴돕니다.

조사자 한 명을 선택합니다. 그 조사자는 '편집증' 약점*(기본판 97)*을 얻습니다
(이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다).
가능하다면 이 약점 사본 1장을 그 조사자의 덱에 합쳐 섞습니다.
꿈 8로 이어집니다.

꿈 10: 당신은 다 부서지고 가파른 돌층계를 올라 이방인을 추격합니다. 달려나가는 당신의 등으로 빗줄기가 퍼붓습니다. 저 멀리서 번개가 번쩍이고, 머리 위로는 시커먼 구름이 소용돌이처럼 휘몰아치며 온 세상을 모조리 집어삼킬 듯이 일렁입니다. 가면을 쓴 남자는 계단 꼭대기에 있는 일련의 널따란 문들을 지나치며 돌진했고 당신은 그를 바짝 뒤쫓습니다. 등 뒤로 문이 닫히고, 천둥이 바스라지는 소리가 먹먹하게 들립니다. 올려다본 스테인드글라스에 묘사된 모습이 눈에 익습니다. "아름답지 않나?" 이방인이 나지막이 말합니다.

조사자들은 둘 중 하나를 결정해야 합니다:

- *"이게 대체 어디가 아름답다는 거지?"* **꿈 11**로 이어집니다.
- *"내가 지금 뭘 보고 있는 거지?"* **꿈 12**로 이어집니다.

꿈 3: "아, 이게 누구십니까? 기다리던 분께서 오셨군요." 콧수염이 난 남자가 은제 손잡이가 달린 지팡이를 들고서 말합니다. 그는 조리대에서 와인 한 병을 가져와 당신의 잔에 따라줍니다. "우리의 소담한 공연에 관심이 아주 많으시다고 들었지요." 그가 웃으면서 말합니다. "말해봐요. 어디, 지금까지 2막은 즐거우셨는지요?"

꿈 6으로 이어집니다.

꿈 13: 대니얼의 목소리가 당신을 부릅니다. "그들은 카르코사로 가는 길을 열려고 해."

깨어남으로 이어집니다.

꿈 6: 공연장의 불빛이 어두워지고 스포트라이트가 무대 위를 비춥니다. "신사 숙녀 여러분, 환영합니다!" 괴물이 외칩니다. 괴물의 촉수 다발이 무대를 가로질러 서까래와 통로까지 쭉 뻗어나갑니다. 놈이 커튼을 찢어 내리자, 붉은 누더기 천이 펄럭이며 괴물의 둥그런 몸뚱이 위로 떨어져 내립니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. ***경찰이 당신을 의심한다***면, **꿈 7**로 이어집니다.
그렇지 않으면, **꿈 8**로 이어집니다.

꿈 11: 당신은 스테인드글라스에서 눈을 돌립니다. 이 사악한 자가 저걸 아름답다고 생각하는 걸 보니, 저건 분명 당신의 정신을 사로잡기 위한 덫일 겁니다. 당신은 손에 핏기가 사라질 만큼 주먹을 꽉 쥔 채로 이방인에게 맞서기 위해 앞으로 나아갑니다.

캠페인 기록지에 **믿음** 하나를 표시합니다. **꿈 13**으로 이어집니다.

깨어남: 당신은 땀에 흠뻑 젖어 캑캑거리면서 번잡한 꿈에서 깨어납니다. 더는 견딜 수가 없습니다. 조사를 계속하기 위해서 남은 선택지는 단 하나, 『황색의 왕』의 감독 나이젤 잉그램을 찾는 것입니다. 잉그램이 이 모든 광기를 설계했을 테니, 당신이 찾는 해답도 갖고 있을 터입니다. 당신은 짐가방을 챙겨 빛의 도시 파리로 향합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. ***"대담을 나눈 VIP" 아래에***
조던 페리가 적혀 있다면: **조던이 준 정보**로 이어집니다.
그렇지 않으면, **게임 준비**로 건너뜁니다.

조던이 준 정보: 세계 각지에서 몇 차례 상연된 『황색의 왕』에 자금을 댄 적이 있는 조던 페리 씨의 말에 따르면, 나이젤 잉그램은 괴짜인 것은 물론이고 극성이라고 해도 과언이 아닐 만큼 열정적인 인물입니다. 소문에 따르면 그는 『황색의 왕』을 발견한 이후로는 다른 작품은 전혀 손대지 않는다고 합니다. 조던은 몽파르나스에 있는 카페 "라뇨 페르뒤(길 잃은 어린 양)"에서 잉그램을 처음 만났습니다. 당신은 잉그램을 찾을 수 있길 바라며 제일 먼저 그곳으로 향하기로 합니다...

모든 조사자는 추가로 자원을 3개씩 더 갖고서 게임을 시작합니다. 그리고, 모든 조사자는 일반적인 시작 장소 대신 '몽파르나스'에서 시작합니다.

게임 준비로 이어집니다.

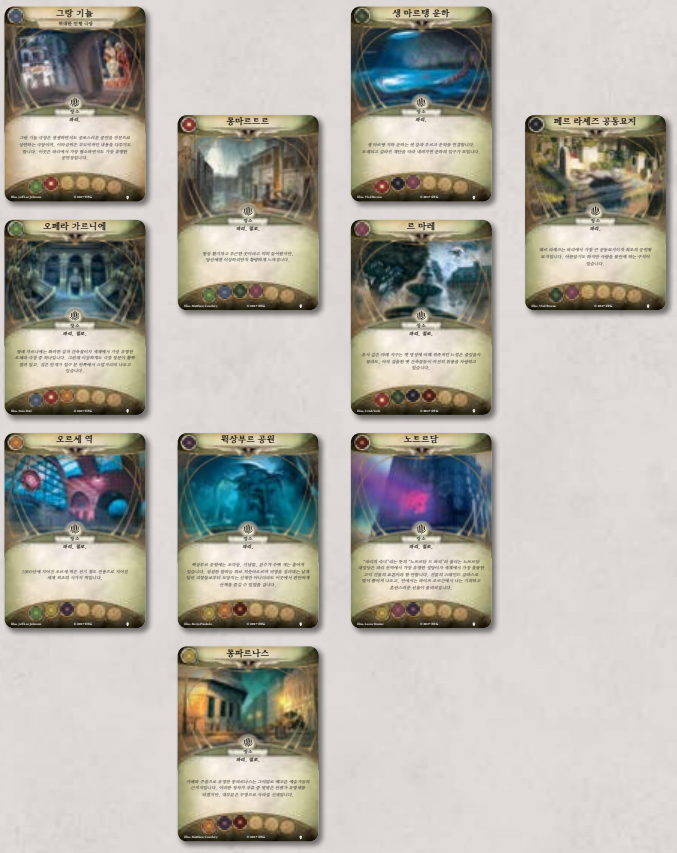
게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***진실의 망령, 악의 전조, 비야키, 이방인, 하스터의 권속, 한밤의 가면.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

  한밤의 가면 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 음모 카드 5장만('수사가 난항에 빠지다' 사본 2장, '추적해오는 그림자' 사본 3장) 모읍니다. ***한밤의 가면*** 조우 세트에 속한 그 외의 다른 카드(장소, 주요목적, 주요사건, 시나리오 참조 카드)는 모으지 않습니다.

- 캠페인 기록지를 확인합니다. **의심**이 **믿음**보다 많거나 같다면:
  - 모아온 조우 세트에서 '두 개의 태양' 사본 2장과 '추적해오는 그림자' 사본 3장을 찾아와 게임에서 제거합니다.
  - 이번 시나리오 동안, 주요목적 1 – '파리에서의 음모(v.I)'를 사용합니다. 다른 주요목적 1 카드는 게임에서 제거합니다.
- **믿음**이 **의심**보다 많다면:
  - 모아온 조우 세트에서 '검은 별이 떠오르다' 사본 2장과 '수사가 난항에 빠지다' 사본 2장을 찾아와 게임에서 제거합니다.
  - 이번 시나리오 동안, 주요목적 1 – '파리에서의 음모(v.II)'를 사용합니다. 다른 주요목적 1 카드는 게임에서 제거합니다.
- '몽마르트르' 장소 2장 중 1장, '오페라 가르니에' 장소 2장 중 1장, '르 마레' 장소 2장 중 1장을 무작위로 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 선택하지 않은 '몽마르트르', '오페라 가르니에', '르 마레' 장소는 게임에서 제거합니다.
- 나머지 장소('몽파르나스', '오르세 역', '그랑 기뇰', '생 마르탱 운하', '페르라셰즈 공동묘지', '노트르담', '뤽상부르 공원')를 모두 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다). 모든 조사자는 '오르세 역'에서 시작합니다.
- '오르간 연주자' 양면 적 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- '잃어버린 영혼' 약점 카드가 남아 있다면, 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치



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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☠, ☠, ☠ 토큰 중 하나를 무작위로 선택합니다. 혼돈 주머니에 선택한 종류의 토큰을 2개 추가합니다.
- 게임을 준비하는 동안, **의심** 또는 **믿음** 중 하나를 선택합니다.
  - **의심**을 선택했다면, 이 시나리오가 끝날 때까지 **의심**이 **믿음**보다 많다고 간주합니다.
  - **믿음**을 선택했다면, 이 시나리오가 끝날 때까지 **믿음**이 **의심**보다 많다고 간주합니다.
- 이 시나리오를 진행하는 동안, 캠페인 기록지에 적힌 사건을 참고하라는 지시문이 나오기도 합니다. ***이러한 사건은 아무것도 일어나지 않았던*** 것으로 간주합니다. ***또한, "이방인을 추적하다" 아래에 빗금이 하나도 없으며 조던 페리는 "대담을 나눈 VIP"에도 "살해당한 VIP"에도 적혀 있지 않습니다.***
- 이 시나리오의 도입부에서 지시된 '잃어버린 영혼' 약점을 받지 않습니다.
- 대표 조사자는 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점*(카르코사로 가는 길 59)*을 자기 덱에 추가합니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 당신은 목숨을 부지하기 위해서 파리 도심을 가로질러 달아나다 길을 잃었습니다. 머리 위에서 들리는 괴물의 격한 날갯짓과 날카로운 비명 때문에 걸음은 한층 더 다급해집니다. 얼마 지나지 않아, 좁은 골목을 내달려 육중한 철 대문 몇 개를 지나고 나니 마침내 좌우에 높고 오래된 대저택이 솟은 막다른 길에 이르렀습니다. 왔던 길로 돌아서니 날개 달린 괴물 몇 마리가 당신의 앞을 막아서서는 대문 위와 그 너머의 발코니에 앉아 당신의 최후를 기다리고 있습니다. 검은 옷을 입은 남자가 싸늘하고 사악하며 자신감에 찬 얼굴로 철 대문을 열고 안뜰로 들어옵니다. 어둠 속에서도 창백한 그 얼굴이 빛납니다. 그의 눈이 당신의 영혼을 꿰뚫습니다. 한순간, 당신은 그의 진정한 정체를 간파했습니다. 그것이 그날 밤 당신의 마지막 기억입니다.

- 캠페인 기록지에 ***망령의 응시에서 벗어나지 못했다*** 라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ✱ 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '조던 페리(어마어마한 거구)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '조던 페리'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 1: 이곳이 『황색의 왕』의 감독인 나이젤 잉그램의 집이 확실합니다. 마침내 사흘 밤에 걸친 추적이 결실을 거둔 겁니다... 그렇다고 해서 그리 쉽게 긴장감을 누그러뜨릴 순 없습니다. 당신은 목줄이 매여 끌려가는 개처럼, 당신을 어둠 속에 늘 가두어 두었던 잔혹한 주인이 당신의 운명마저 결정짓는 것처럼 느껴집니다. 당신은 이 우울한 생각을 꾹꾹 눌러 삼키고 잉그램 씨의 집 문을 두드립니다. 그러나 대답은 들려오지 않고, 그 대신 지붕 위에 앉은 까치 떼가 갑작스러운 소리에 놀라 사방으로 흩어집니다. 무력을 쓰는 일 없이 해결되길 바라며 손잡이를 돌려보지만, 놀랍게도 문은 잠겨있지 않습니다.

안으로 들어가 보니 나이젤의 집 안은 기록물과 낡은 책, 기이한 그림 등으로 엉망진창입니다. 거실의 커피 테이블 위에는 낡고 빛바랜 지도가 펼쳐져 있는데, 접힌 자국투성이에 모서리는 너덜너덜합니다. 아무래도 파리 지하에 있는 카타콤의 미완성 지도 내지는 어느 일부 구역의 지도인 듯합니다. 식료품 창고에서 음식 썩는 냄새가 진동하는 걸 보아, 여기에 누군가가 살았던 지는 이미 몇 년이나 지난 듯합니다. 하지만 거실 벽에 선명하게 새겨진 글씨는 최근에 잉크로 칠한 것처럼 축축합니다. 벽지 위에 아주 촘촘하게 똑같은 문장이 여러 번 반복되어 적혀 있습니다.

"그가 이미 여기 있다."

- 캠페인 기록지에 ***나이젤의 집을 찾았다***라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ▲ 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '조던 페리(어마어마한 거구)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '조던 페리'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 이곳이 『황색의 왕』의 감독인 나이젤 잉그램의 집이 확실합니다. 마침내 사흘 밤에 걸친 추적이 결실을 거둔 겁니다... 그렇다고 해서 그리 쉽게 긴장감을 누그러뜨릴 순 없습니다. 당신은 목줄이 매여 끌려가는 개처럼, 당신을 어둠 속에 늘 가두어 두었던 잔혹한 주인이 당신의 운명마저 결정짓는 것처럼 느껴집니다. 당신은 이 우울한 생각을 꾹꾹 눌러 삼키고 나이젤의 집 문을 두드립니다. 그러자 지붕 위에 앉은 까치 떼가 갑작스러운 소리에 놀라 사방으로 흩어집니다. 그러더니 놀랍게도 문이 열립니다.

갈색 콧수염을 촘촘히 기른 키 큰 남자가 현관 문턱에서 맞이합니다. 옷걸이 옆 벽에는 낯익은 은제 손잡이 지팡이가 기대어 있습니다. "아, 당신이군요. 들어오세요. 지금쯤 올 거라 예상했습니다." 그가 돌아서서 부엌으로 걸어갑니다. 찻주전자가 끓어오르는 소리로 보아하니 나이젤은 정말로 당신이 도착할 것을 미리 알고서 준비한 듯합니다.

찾아 헤매던 나이젤 잉그램의 점잖고도 겸손한 모습은 당신이 상상하던 것과 크게 달랐습니다. 당신은 뭘 어떡해야 할지 모르는 채 잉그램을 따라 안으로 들어갔습니다. 집 안은 기록물과 낡은 책, 기이한 그림 등으로 엉망진창입니다. 거실의 커피 테이블 위에는 낡고 빛바랜 지도가 펼쳐져 있는데, 접힌 자국투성이에 모서리는 너덜너덜합니다. 아무래도 파리 지하에 있는 카타콤의 미완성 지도 내지는 어느 일부 구역의 지도인 듯합니다. 잉그램은 잠시 후 치즈와 과자를 담은 접시와 함께 따뜻한 차를 가지고 돌아옵니다. "카르코사로 가는 길을 찾아서 여기까지 온 거겠죠?" 그가 흥미로운 듯 웃으면서 묻습니다. 당신은 대답 대신 고개를 저었으나, 그는 당신의 대답에는 별 관심이 없는 듯 방을 왔다갔다하면서 다급히 말합니다. "그는 당신들이 곧 도착할 거라고 했습니다. 그러니까 절 보고... 준비하라고요." 맞은편 문으로 걸어가 돌아서는 나이젤의 눈에 안광이 서립니다. "걱정 말아요. 다 준비해 두었으니까요. 길도 잘 닦아 놓았습니다." 나이젤은 서재 문을 열고 들어갔고, 당신은 거실에 앉아 수수께끼 같은 나이젤의 마지막 말을 곰곰이 해석해 봅니다. 그가 돌아오길 몇 분간 기다렸지만 그는 돌아올 기미가 보이지 않았습니다. 걱정스러운 마음이 들 즈음 당신은 그가 가져온 치즈에 이미 곰팡이가 자라기 시작했음을 알아차렸습니다. "잉그램 씨?" 당신은 그를 부르면서 서재 문을 다급히 두드렸으나 대답이 없습니다. 방 안에 들어서자 천장 선풍기에 목을 매단 나이젤이 보입니다. 그의 시신은 이미 썩은 지 몇 주는 지난 상태입니다.

- 캠페인 기록지에 ***나이젤 잉그램을 찾았다***라고 기록합니다. 각 조사자는 정신적 트라우마를 1씩 겪습니다. 그들이 발견한 사실에 충격을 받았기 때문입니다. 각 조사자는 누더기 왕의 음모에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ●, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ● 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '조던 페리(어마어마한 거구)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '조던 페리'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 3: 파리의 지평선 위로 해는 다시금 떠올랐고, 그 불가사의한 인물은 사라져 버렸습니다. 실패로 인한 좌절감에 빠진 당신은 호텔로 돌아가 지난 며칠 밤 동안 겪은 무시무시한 일들을 조금이라도 잊기 위해 잠을 청했습니다. 그 혼란스러운 꿈은 또 다시 되풀이되었습니다. 카르코사, 누더기를 걸친 왕, 그리고 파리의 거리에서 당신이 뒤쫓았던 어두운 인영... 꿈에서 깨어나 보니, 당신이 있는 곳은 호텔 방이 아닙니다.

- 캠페인 기록지에 ***나이젤을 찾지 못했다***라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ●, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ✱ 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '조던 페리(어마어마한 거구)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '조던 페리'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

시나리오 VI: 창백한 가면

캠페인 기록지를 확인합니다. ***망령의 응시에서 벗어나지 못했다***면 (또는) ***나이젤을 찾지 못했다***면: **도입부** 1을 읽습니다.

나이젤의 집을 찾았다면 (또는) ***나이젤 잉그램을 찾았다***면, **도입부** 2로 건너뜁니다.

도입부 1: 목으로 파고드는 더럽고 퀴퀴한 공기를 느끼면서 정신을 차립니다. 당신이 누워 있는 곳은 빛 하나 없는 지하 복도의 차가운 돌바닥 위입니다. 어떻게 여기에 오게 된 걸까요? 그리고 "여기"는 도대체 어디일까요? 온몸에 한기가 돌고 털이 곤두섭니다. 당신은 자리에서 일어나 주변을 살펴봅니다. 벽과 천장은 뼈로 뒤덮여 있고, 어느 쪽으로 고개를 돌리든 입을 벌린 해골이 당신을 뚫어져라 바라보고 있습니다.

캠페인 기록지에 ***정신을 차려보니 카타콤 안이었다***라고 기록합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. ***"대담을 나눈 VIP" 아래에 이시마루 하루코가 적혀 있다면:***

하루코가 준 정보로 이어집니다.

그렇지 않으면 **게임 준비**로 건너뜁니다.

도입부 2: 비록 나이젤 잉그램의 집에서 『황색의 왕』과 관련된 의문의 해답을 구하진 못했지만, 어디로 향해야 할지 힌트는 얻었습니다. 커피 테이블 위에서 발견한 낡고 해진 지도에는 파리의 악명 높은 카타콤의 한 구획이 그려져 있습니다. 또한 지도에 표시된 여러 방 중 한 곳에 동그라미가 쳐져 있고, 그 옆에는 "길을 여는 열쇠가 여기에 있다!"라는 글이 휘갈겨져 있습니다. 당신은 두려움을 씹어삼키고 뤼 드 라 통비수와르에 있는 입구로 향합니다.

캠페인 기록지에 ***제 발로 카타콤에 들어갔다***라고 기록합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. ***"대담을 나눈 VIP" 아래에 이시마루 하루코가 적혀 있다면:***

하루코가 준 정보로 이어집니다.

그렇지 않으면 **게임 준비**로 건너뜁니다.

하루코가 준 정보: 가장 가까운 아치길을 지나던 도중, 당신은 양의 두개골에 익숙한 문양이 각인된 것을 발견했습니다. 그 문양은 특이한 룬 문자를 반동심원 모양으로 일렬로 적은 것으로, 물결 모양의 선 두 개가 저 문양 그림에서 내려와 두개골의 아래턱뼈로 이어져 있습니다. 바로 하루코가 당신에게 보여준 문양입니다. 이게 왜 여기에 있는 건지 의아해하며 좀 더 상세히 두개골을 살펴봅니다. 당신이 두개골의 아래턱을 건드리는 순간 갑자기 두개골의 입이 벌어집니다. 그와 함께 뼈로 된 벽이 땅으로 무너져 내려 새로운 길이 드러납니다.

"비밀 통로를 열었다"라고 기억합니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***창백한 가면, 구울, 심령현상, 으스스한 한기.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

조우 세트에서 '그림자의 무덤'과 '막다른 통로'를 찾습니다(이 두 카드는 '카타콤' 장소의 공개면입니다). 두 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

- ***정신을 차려보니 카타콤 안이었다***면: (치워 두었던 '그림자의 무덤'과 '막다른 통로'를 제외하고) 무작위 '카타콤' 장소 1장을 플레이 영역에 '카타콤' 면으로 놓습니다. 시나리오가 끝날 때까지, 이 장소를 "시작 장소"라고 부릅니다. 자원을 1개 올려놓아서 이곳이 시작 장소임을 표시합니다. **아직은 조사자를 시작 장소에 놓지 않습니다.**
- ***제 발로 카타콤에 들어갔다***면: '지옥문'('카타콤' 장소의 공개면입니다)을 플레이 영역에 '카타콤' 면으로 놓습니다. 시나리오가 끝날 때까지, '지옥문'을 "시작 장소"라고 부릅니다. 자원을 1개 올려놓아서 이곳이 시작 장소임을 표시합니다. **아직은 조사자를 시작 장소에 놓지 않습니다.**

남은 장소를 함께 섞어 별도의 "카타콤 덱"으로 구분하여 치워 둡니다. 다음 지시에 따라 카타콤 덱을 구성합니다.

- 치워 두었던 '그림자의 무덤'과 '막다른 통로' 그리고 다른 무작위 '카타콤' 장소 3장을 '카타콤' 면이 보이게 섞어 "카타콤 덱" 맨 밑 카드 5장을 구성합니다.
- 그런 다음, 나머지 '카타콤' 장소를 모두 그 위에 무작위 순서대로 올려놓습니다. 어느 '카타콤' 카드가 '그림자의 무덤'/'막다른 통로'인지 알 수 없도록 "카타콤 덱"에 속한 카드는 모두 '카타콤' 면이 보이도록 두어야 합니다.

모든 조사자는 시작 장소에서 시작합니다*(장소가 공개될 때, 해당 장소의* ***강제*** *효과가 격발된다는 것을 잊지 마세요).*

- "비밀 통로를 열었다"면, 시작 장소와 이웃한 '카타콤' 장소 한 곳을 선택하고 그 장소를 공개합니다.

'창백한 가면을 쓴 남자' 약점의 보유자는 자신의 덱에서 그 카드를 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다.

남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

카타콤에서의 장소 배치와 이웃

이번 시나리오를 진행하는 동안, 장소 카드를 격자 모양으로 배열하게 됩니다. 카타콤 덱에서 새로운 장소를 가져와서 공개할 때에는 기존 장소의 위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽에 배치합니다. 이렇게 위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽에 장소를 배치할 때에는 기존 장소와 바로 닿게 배치해야 합니다. 즉, 기존 장소와 새로이 놓일 장소 사이에 다른 장소가 있으면 안 됩니다.

이와 같이 다른 장소와 맞닿은 장소는 서로 **이웃**한 것으로 간주합니다. 장소는 사방(위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽)으로만 이웃하며 대각선 방향으로는 이웃하지 않습니다. 이번 시나리오 동안 이웃한 장소는 서로 이어진 것으로 간주합니다.

새로운 장소를 놓아야 할 칸을 이미 다른 장소가 점유하고 있다면, 그곳에는 장소를 놓을 수 없습니다. 카타콤 덱에서 가져온 장소를 놓을 수 있는 공간이 여러 곳 있으나 그중 하나에 이미 다른 장소가 놓여 있다면, 그 공간에 새로운 장소를 놓기로 할 수 없습니다. (가능하다면) 아직 다른 장소가 점유하지 않은 공간을 선택해서 놓아야 합니다. 하지만, 공개할 장소를 놓을 수 있는 모든 공간을 다른 장소가 점유하고 있다면, 새로운 카드의 **강제** 효과 해결은 실패하므로 새로운 '카타콤' 장소를 플레이 영역에 두지 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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ▲, ●, ✱ 토큰 중 하나를 무작위로 선택합니다. 혼돈 주머니에 선택한 종류의 토큰을 2개 추가합니다.
- 대표 조사자는 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점*(카르코사로 가는 길 59)*을 자기 덱에 추가합니다.
- ***나이젤의 집을 찾았다 & 제 발로 카타콤에 들어갔다.***
- ***이시마루 하루코는 "대담을 나눈 VIP"에도 "살해당한 VIP"에도 적혀 있지 않습니다.***

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 당신은 경찰이 흔들어 깨우는 통에 겨우 정신을 차립니다. 열차가 달려와 머리를 치고 간 기분입니다. 견딜 수 없이 쓰라린 고통을 부여잡고 있는 당신에게, 경찰이 눈에다 손전등 불빛을 비추면서 불어로 몇 가지 질문을 던집니다. 아직 정신이 채 돌아오지 않아 대답을 제대로 하지 못하자, 그는 가까운 계단을 가리키며 당신을 카타콤 밖으로 내보내 줍니다. 당신은 비틀거리며 뤼 드 라 통비수와르로 나와 오늘 밤 묵을 호텔로 향합니다.

그 이후로 며칠간 조사를 해 보았지만, 카타콤에서 보았던 기이한 모식도의 의미는 여전히 모호하기만 합니다. 헛된 짓거리에 끌려다닌 것 같은 기분이 들어 막 포기하려는데, 바로 옆 탁자 위에 빛바랜 노란색 책이 놓여 있는 게 눈에 들어옵니다. 놀랍게도 『황색의 왕』 무삭제 대본입니다. 심지어 표지에 검은색 잉크로 그려진 표식은 지난 며칠간 잠 못 이루면서 해석해 보려 안간힘을 썼던 모식도와 완전히 똑같습니다. 누가 저걸 여기 놔둔 걸까요? 이게 어떻게 당신의 호텔 방까지 온 걸까요? 어찌 됐든 간에 해야 할 일이 명확해졌으니 다행입니다. 비밀은 저 연극 속에 있습니다. 줄곧 연극 속에 있었습니다. 하지만 당신은 여태까지 근거 없는 미신 따위에 휘둘려 바보같이 2막을 읽지 않고 피해 왔습니다. 당신이 지금껏 상대한 괴물이나 미치광이보다 저 책에 적힌 글들이 더 해로울 리가 있겠습니까. 결심을 굳힌 당신은 손을 떨면서 2막을 펼치고 읽기 시작합니다.

- 캠페인 기록지에 ***관문이 있는 곳을 알아냈다***라고 기록합니다.
- 각 조사자는 『황색의 왕』 제2막을 읽을지 말지 선택해야 합니다. 하지만, 적어도 한 명은 제2막을 읽어야 합니다. 캠페인 기록지에 제2막을 읽기로 한 조사자의 이름을 모두 기록합니다. 제2막을 읽은 모든 조사자는 보유 게임에서 무작위 ***정신이상*** 또는 ***계약*** 기본 약점 하나를 찾아서 자신의 덱에 추가합니다(이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다). 제2막을 읽은 각 조사자는 누더기 왕의 음모에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.
- 혼돈 주머니에서 ◆, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ✱ 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '이시마루 하루코(살갗과 뼈만 남았다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '이시마루 하루코'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 1: 당신은 불에 탄 두개골이 모든 것의 열쇠를 쥐고 있으리라고 확신합니다. 당신은 가능한 모든 방법을 동원해 두개골에 있었던 모식도를 연구해 보았으나 아직 그 해답은 나오지 않았습니다. 두개골을 들고 전문가, 비술 연구자, 교수에게 찾아가기도 했고, 두개골에 말을 걸어보기까지 한 것도 한두 번이 아닙니다. 마침내 화가 난 당신은 침실 탁자 위에 두개골을 올려놓고 카타콤에서 나온 뒤 처음으로 잠을 청해 보려 했습니다. 잠이 드는 순간에도 두개골의 이마에 새겨진 모식도의 모양이 뇌리에서 떠나지 않습니다.

잠에서 깨어나자마자, 당신의 머릿속에 이루 말 못 할 영감이 솟구칩니다. 그 영감과 직감에 따라 수천수만 가지 그림과 고고학적 발견물로 유명한 파리 루브르 박물관으로 달려갑니다. 그리고는 모식도의 의미를 알아내는 데에 단서가 될 만한 것을 찾아 며칠에 걸쳐 박물관 안에 있는 진열품, 수집품, 예술작품 하나하나를 모조리 다 살핍니다. 그리고 마침내 당신은 폭풍이 휘몰아치는 아름다운 섬마을을 묘사한 그림을 찾았습니다. 물결이 돌제방에 부딪쳐 오고, 파도는 섬 전체를 집어삼킬 듯이 위협적으로 일렁입니다. 마을에 있는 수도원의 탑 주변에는 번개가 번뜩이고, 검은 구름으로 된 돌개바람이 머리 위 하늘을 휘젓고 있습니다. 그리고 수도원의 스테인드글라스에는 당신이 손에 쥔 불탄 두개골에 그려진 것과 완벽하게 동일한 모식도가 있습니다. 작품명은 "길이 열린다"입니다.

- 캠페인 기록지에 ***관문이 있는 곳을 알아냈다***라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ◆, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◆ 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '이시마루 하루코(살갗과 뼈만 남았다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '이시마루 하루코'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 당신은 텅 빈 심연을 가로질러 끊임없이 추락합니다. 공기저항은 느껴지지 않고, 머리칼이 바람에 휘날리지도 않습니다. 이것은 현실의 법칙을 거부하는 통로입니다. 마침내, 당신은 보이지 않는 관문을 지나 또 다른 왕국으로 들어섭니다. 당신의 위와 아래로 두 개의 광경이 드리워 있으며, 한쪽 풍경이 다른 한쪽의 거울상처럼 보이지만 뭔가 왜곡되어 보입니다. 그 사이로 몰아치는 검은 구름의 소용돌이와 부서지는 파도가 보입니다. 당신은 저 익숙한 도시와 특이한 거울상을 모두 유심히 살펴봅니다. 이것이 카르코사로 가는 길일까요? 저곳이 세상 사이를 잇는 통로이자 두 왕국이 맞부딪히는 곳일까요? 그렇다면, 이제 이 문이 지구 어디에 열리는지 알아내는 것만 남았습니다. 당신은 발치의 소용돌이 속으로 떨어져 내립니다.

당신은 경찰이 흔들어 깨우는 통에 겨우 정신을 차립니다. 열차가 달려와 머리를 치고 간 기분입니다. 견딜 수 없이 쓰라린 고통을 부여잡고 있는 당신에게, 경찰이 눈에다 손전등 불빛을 비추면서 불어로 몇 가지 질문을 던집니다. 당신은 드디어 방금 본 광경이 어디인지 깨닫고서 눈을 크게 뜨며, 아무것도 모르는 경찰의 손에서 팔을 비틀어 뺍니다. "당장 가야 해!"

- 캠페인 기록지에 ***관문이 있는 곳을 알아냈다***라고 기록합니다. "이방인을 추적하다" 아래에 빗금을 2개 표시합니다.
- 혼돈 주머니에서 ◆, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ◆ 토큰을 2개 추가합니다.
- 승점 더미에 '이시마루 하루코(살갗과 뼈만 남았다)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '이시마루 하루코'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

시나리오 VII: 검은 별이 떠오르다

몽 생 미셸은 프랑스 북서부 해안에 위치한 섬마을입니다. 아름답고 우아하며 수수께끼 같아 동화에서나 나올 법한 곳입니다. 물론 지금 상황은 동화적이기보단 공포와 광기에 물들어 있지만 말입니다. 조수로 인해 해수면이 낮아질 때는 둑길이 드러나기 때문에 걸어서도 섬으로 들어갈 수 있습니다. 그러나 당신이 해안에 도착할 무렵에는 수면이 예상보다 더 높이 상승해 있었습니다. 검은 구름이 하늘을 덮고, 다가오는 폭풍의 전조로 멀리서 천둥이 우르릉거립니다. 이런 날씨에도 당신을 섬으로 태워다 줄 생각이 있는 선장과 배를 수소문하면서 당신은 다가올 관문 의식에 대비합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. ***"대담을 나눈 VIP" 아래에 애쉴레이 클라크가 적혀 있다면:***

애쉴레이가 준 정보로 이어집니다.

그렇지 않으면 **게임 준비**로 건너뜁니다.

애쉴레이가 준 정보: 이 모든 일이 시작된 날 밤을 상기하면서, 당신은 그날 밤 애쉴레이가 불렀던 그 매혹적인 노랫가락을 떠올립니다. 어찌 된 일인지 몰라도 그 노랫말이 빠짐없이 기억납니다. 사람을 홀리는 음률이 뇌리에 박혀 있습니다. "도시 위로 폭풍 구름 몰아치네, 파도가 금빛 새장에 부딪치며... 대지 아래로 바닷물이 스며드네, 잠든 붉은 태양이 그림자 내리며..." 지금 눈앞에는 번개의 섬광이 번뜩이고 요란한 파도가 섬으로 밀려들고 있습니다. 애쉴레이가 바로 이 순간을 노래하고 있었다는 생각을 떨칠 수가 없습니다.

- 이 시나리오 동안, 격발 기능으로서, 조사자 한 명이 플레이 상태인 주요사건 하나에서 파멸을 1개 제거해도 됩니다(게임당 1번 그룹 한정).

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***검은 별이 떠오르다, 악의 전조, 비야키, 카르코사의 거주자, 이방인, 어둠의 사교, 고대의 악.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

주의: ***검은 별이 떠오르다*** 조우 세트에 속한 몇몇 카드는 여러 버전이 있습니다. 몇몇 카드는 반대면에 ***아래에서 차오르는 물결*** 조우 세트 아이콘이, 몇몇 카드는 반대면에 ***위에서 갈라진 소용돌이*** 조우 세트 아이콘이 있습니다. 이러한 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.

- 난이도에 따라, 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다.
  - **쉬움: -3.**
  - **보통: -5.**
  - **어려움: -6.**
  - **전문가: -7.**
- 주요사건 2a — '폭풍이여 휘몰아쳐라', 주요사건 2c — '머리 위의 존재', '생 오베르 예배당', '수도원 탑'의 각 사본을 반대면에 나와 있는 조우 세트 아이콘에 따라서 두 더미로 분류해 둡니다.
  - 각 더미는 정확히 카드 4장씩(주요사건 2a — '폭풍이여 휘몰아쳐라', 주요사건 2c — '머리 위의 존재', '생 오베르 예배당', '수도원 탑')으로 구성됩니다. 첫 번째 더미에 있는 카드의 반대면에는 ***아래에서 차오르는 물결*** 조우 세트 아이콘이 그려져 있으며, 두 번째 더미에 있는 카드의 반대면에는 ***위에서 갈라진 소용돌이*** 조우 세트 아이콘이 그려져 있습니다.
  - ***검은 별이 떠오르다*** 조우 세트 아이콘이 보이게끔 각 더미를 뒤집습니다. 어느 더미가 어느 것인지 알 수 없도록 두 더미를 무작위로 놓아둡니다.
  - 두 더미 중 무작위로 한 더미를 선택해서 게임에서 제거하고, 나머지 더미를 이번 시나리오의 게임 준비 과정에서 사용합니다. ***두 더미에 있는 어떤 카드도 뒷면을 보지 않도록 유의하세요.***
- 이번 시나리오에는 주요목적 덱이 없습니다. 그 대신, 주요사건 덱이 두 개 있습니다. 주요사건 덱 하나는 주요사건 1a, 2a, 3a를 사용하여 구성하며, 다른 주요사건 덱은 주요사건 1c, 2c, 3c를 사용하여 구성합니다*(앞서 무작위로 선택한 주요사건 2a, 2c를 사용한다는 점을 명심하세요).*
- 두 주요목적 카드(주요목적 3a와 주요목적 3c), '알데바란의 야수', 모든 '파도의 습격자' 사본, 모든 '균열을 찾는 자' 사본, '성직자 회랑', '기사의 전당', '수도원 탑', '생 오베르 예배당'을 비플레이 상태로 치워 둡니다*(앞서 무작위로 선택한 '수도원 탑' 및 '생 오베르 예배당'을 사용한다는 점을 명심하세요).*
- 무작위로 '고딕 양식의 성가대석' 장소 2장 중 1장을 선택하여 비플레이 상태로 치워 둡니다. 선택하지 않은 '고딕 양식의 성가대석'은 게임에서 제거합니다.
- 무작위로 '북쪽 탑' 장소 2장 중 1장, '외벽' 장소 2장 중 1장, '부서진 층계' 장소 2장 중 1장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 선택하지 않은 '북쪽 탑', '외벽', '부서진 층계'는 게임에서 제거합니다. 그런 다음, 나머지 장소('포르트 드 라방세', '그랑 뤼', '수도원 성당')를 모두 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다). 모든 조사자는 '포르트 드 라방세'에서 시작합니다.
- 모든 조사자는 보유 게임에서 무작위 ***정신이상*** 또는 ***계약*** 또는 ***추종자*** 또는 ***탐정*** 기본 약점을 1장 찾아서 자신의 덱에 추가합니다.
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치

두 개의 주요사건 덱

이번 시나리오에서는 주요사건 덱을 2개 사용합니다. 하나는 당신과 동료들이 카르코사로 가는 길을 열기 위한 노력의 일환을 나타내는 것으로, 이는 치워 두었던 주요목적 카드 2장 중 1장으로 이어집니다. 다른 주요사건 덱은 하스터가 우리 세계로 빠져나와 지구에 종언을 고하는 것을 나타냅니다.

이번 시나리오를 플레이할 때, 주요사건 덱 두 개가 모두 플레이 상태라면, 모든 플레이어는 다음 규칙을 준수해야 합니다:

- 1개 이상의 파멸 토큰이 "현재 주요사건"에 놓이려 할 때마다, 플레이어들은 이 파멸 토큰을 두 주요사건 중 어느 쪽에 놓을 것인지를 논의하여 결정합니다.
- 두 주요사건이 아닌 다른 카드(적/장소/자산 등)에 놓인 파멸은 두 주요사건 각각의 한계값을 계산할 때 모두 포함하여 셉니다.
- 두 주요사건 중 하나를 진행할 때, **다른 주요사건에 놓인 파멸은 제거하지 않습니다.** 하지만 이외에 플레이 상태인 다른 모든 파멸은 제거합니다.
- 신화 단계의 "1.3 파멸 토큰의 한계값을 확인합니다" 과정에서 두 주요사건의 파멸 한계값이 모두 충족되었다면, 우선 둘 중 하나만 선택하여 진행합니다. 그 주요사건의 진행을 완수한 후, 다른 주요사건의 파멸 한계값을 다시 확인합니다. 다시 확인했을 때도 파멸 한계값이 충족된 상태라면 그 주요사건도 진행합니다.

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☠, ☠, ☠ 토큰 중 하나를 무작위로 선택합니다. 혼돈 주머니에 선택한 종류의 토큰을 2개 추가합니다.
- 대표 조사자는 '창백한 가면을 쓴 남자' 약점*(카르코사로 가는 길 59)*을 자기 덱에 추가합니다.
- 이 시나리오의 게임 준비에서 지시된 추가 약점을 하나도 받지 않습니다.
- ***애쉴레이 클라크는 "대담을 나눈 VIP"에도 "살해당한 VIP"에도 적혀 있지 않습니다.***

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 결말 3을 읽습니다.

결말 1: 당신은 숨을 참고 차가운 물을 가르며 수면 아래 뻗은 첨탑을 향해 헤엄쳐 갑니다. 첨탑에 가까워질 무렵 눈앞에 잔물결이 일기 시작합니다. 마치 바다 위에 비친 모습을 들여다보는 것만 같습니다. 잔물결 이는 수면을 뚫고 들어간 당신은 이내 폐를 가득 채우는 공기에 숨을 헐떡입니다.

- 캠페인 기록지에 ***아래의 길을 열었다***라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ▲ 토큰과 ◆ 토큰을 2개씩 추가합니다.
- 승점 더미에 '애쉴레이 클라크(귓가에도 못 이를 노래)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '애쉴레이 클라크'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 당신은 경이롭게도 주변을 둘러싼 구름의 물결을 지나쳐 하늘 위에 거꾸로 선 첨탑을 향해 날아갑니다. 황량하고 불가해한 카르코사의 도시가 당신의 눈앞에 솟아 있습니다. 그러던 중, 당신이 떠 있는 게 아니라 추락하고 있다는 것을 불현듯 깨닫습니다. 바로 그 순간, 당신은 정체 모를 힘에 의해 끌려가고 맙니다.

- 캠페인 기록지에 ***위의 길을 열었다***라고 기록합니다.
- 혼돈 주머니에서 ▲, ◆, ✱ 토큰을 모두 제거합니다. 그런 다음, 혼돈 주머니에 ▲ 토큰과 ✱ 토큰을 2개씩 추가합니다.
- 승점 더미에 '애쉴레이 클라크(귓가에도 못 이를 노래)'가 있다면 캠페인 기록지의 "살해당한 VIP"에 '애쉴레이 클라크'를 기록합니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 3: 정신을 차려보니 당신은 몽 생 미셸 수도원의 성가대석에 앉아 있습니다. 유리창을 때리는 빗소리도, 천둥소리도, 머리 위를 날아다니는 날개 달린 괴물의 비명도 모두 가셨습니다. 어째서인지는 모르겠지만 당신은 이 섬에 닥친 파멸로부터 살아남았습니다. 당신은 부들부들 떨면서 수도원 문까지 기어가 문을 엽니다. 눈부신 빛이 당신의 눈을 태울 만큼 강렬하게 쏟아지는 바람에 손을 들어 두 개의 태양빛을 가립니다. 당신은 일어서면서 할리 호수를 내려다봅니다. 머리 위 하늘에는 검은 별이 떠 있습니다. 저 멀리 일렁이는 구름의 물결이 광대하게 펼쳐지고, 조각난 달의 뒤편으로 카르코사의 첨탑이 솟구쳐 오릅니다.

- 당신은 끔찍한 최후를 맞고 말았습니다. 그렇지 않습니까?
- 캠페인 기록지에 ***카르코사 왕국이 지구와 합쳐졌고, 하스터가 두 세계를 모두 다스린다***라고 기록합니다.
- 모든 조사자는 **미칩니다.**
- 조사자는 캠페인에서 패배했습니다.

시나리오 VIII: 어스레한 카르코사

캠페인 기록지를 확인합니다. ***아래의 길을 열었다***면: **도입부** 1을 읽습니다.

위의 길을 열었다면: **도입부** 2로 건너뜁니다.

도입부 1: 당신은 물가로 헤엄쳐 가서 바위투성이 물가에 몸을 끌어올립니다. 완전히 탈진한 채로 가쁜 숨을 내쉬며 그곳에 얼마간 가만히 누워 있습니다. 그야말로 삭신이 쑤십니다. 당신의 앞에 펼쳐진 평야는 광활하고 황량하기만 합니다. 멀리로는 뒤틀린 도시의 외계 첨탑이 구름을 뚫고 솟아올랐습니다. 뒤로는 당신이 헤엄쳐 나온 호수의 검은 수면에 두 개의 태양이 비칩니다. 저 시커먼 물속을 깊숙이 들여다보아도 당신이 뛰어들었던 예배당이나 몽생 미셸, 심지어 지구조차 아무것도 보이지 않습니다. 이곳이 카르코사입니다. 별들 속 광기의 왕국, 하스터가 지배하는 곳.

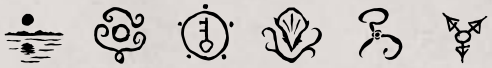
게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 2: 당신은 솟아난 검은 첨탑을 이루는 검정 흑요석 석판 위에 떨어집니다. 갈빗대가 부러진 듯 복부에서 타는 듯한 통증이 올라와 피를 토해냅니다. 당신 앞에는 뒤틀린 외계 도시가 펼쳐져 있습니다. 뒤엉킨 거리며 괴이한 건축물에서는 질서나 구성 따위를 찾아볼 수조차 없습니다. 저 멀리, 호수의 검은 수면에 두 개의 태양이 비칩니다. 고개를 들어보니 구름 사이로 몽 생 미셸 수도원 탑이 거꾸로 서 있습니다. 이곳이 카르코사입니다. 별들 속 광기의 왕국, 하스터가 지배하는 곳.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. ***어스레한 카르코사, 망상, 황색 표식 교단, 카르코사의 거주자, 하스터의 권속, 엄습하는 공포.*** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- 캠페인 기록지를 확인합니다. 이번 시나리오에서는 다음 상황에 따라 어떤 **주요목적 2** 카드를 사용할지 정합니다. 사용하지 않는 **주요목적 2** 카드는 모두 게임에서 제거합니다.
  - **의심**과 **믿음**이 합쳐서 5 이하라면, 주요목적 2 – '이방인을 찾아서(v.I)'를 사용합니다.
  - **의심**과 **믿음**이 합쳐서 6 이상이고 **의심**이 **믿음**보다 많다면, 주요목적 2 – '이방인을 찾아서(v.II)'를 사용합니다.
  - **의심**과 **믿음**이 합쳐서 6 이상이고 **믿음**이 **의심**보다 많다면, 주요목적 2 – '이방인을 찾아서(v.III)'를 사용합니다.
  - **의심**과 **믿음**이 합쳐서 6 이상이고 **의심**과 **믿음**이 같다면, 주요목적 2 – '이방인을 찾아서(v.II)'와 주요목적 2 – '이방인을 찾아서(v.III)' 중에서 원하는 것을 선택해서 사용합니다.
- 무작위로 '황량한 평원' 사본 1장, '어스레한 거리' 사본 1장, '카르코사의 폐허' 사본 1장, '뎀헤의 무저갱' 사본 1장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다). 선택하지 않은 '황량한 평원', '어스레한 거리', '카르코사의 폐허', '뎀헤의 무저갱' 사본을 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- '할리 호숫가', '검은 첨탑', '왕궁'을 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).
  - 캠페인 기록지를 확인합니다. ***아래의 길을 열었다***면, 모든 조사자는 '할리 호숫가'에서 시작합니다.
  - 캠페인 기록지를 확인합니다. ***위의 길을 열었다***면, 모든 조사자는 '검은 첨탑'에서 시작합니다.
- '창백한 가면을 쓴 남자' 약점의 보유자는 자신의 덱에서 그 카드를 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- '하스터(황색의 왕)', '하스터(카르코사의 지배자)', '하스터(누더기 왕)', '알데바란의 야수'를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 캠페인 기록지의 "이방인을 추적하다" 아래에 있는 빗금 개수를 확인합니다.
  - 빗금이 2개 이하면, 주요사건 1a에 파멸을 3개 추가합니다.
  - 빗금이 3~5개면, 주요사건 1a에 파멸을 2개 추가합니다.
  - 빗금이 6~8개면, 주요사건 1a에 파멸을 1개 추가합니다.
  - 빗금이 9개 이상이면, 아무 변경 사항이 없습니다.
- 모든 조사자는 자기 정신력의 절반(소숫점 버림)만큼 직접적인 공포를 받습니다*(이 공포는 방어할 수 없습니다).* 이렇게 공포를 받아서 가진 공포가 정신력 이상이 되더라도 쓰러지지 않습니다(다음의 "카르코사 왕국에서의 정신력"을 참조합니다).
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

‘어스레한 카르코사’의 장소 카드

이번 시나리오에 사용하는 모든 장소에는 미공개면이 없습니다. 따라서, (미공개면 대신) 공개면이 보이도록 플레이 영역에 들어옵니다. 이러한 장소의 반대면에는 (미공개면 대신) 이야기 카드가 있습니다. 어스레한 카르코사에서는 장소가 (준비 과정을 포함하여) 플레이 영역에 들어올 때마다, 일반적인 경우와 마찬가지로 그 장소에 그곳의 단서값만큼 단서 토큰을 올려놓습니다.

카르코사 왕국에서의 정신력

뒤틀려서 정신을 유린하는 카르코사의 왕국에서 광기란 피할 수 없는 결과입니다. 그러나 당신의 정신이 망가지고 산산조각난다고 하더라도 이곳에서의 조사는 끝나지 않습니다. **이번 시나리오 동안, 조사자들은 자신의 정신력 이상의 공포를 받더라도 쓰러지지 않습니다.** 조사자는 자신의 정신력을 초과하더라도 계속해서 공포를 받습니다. 정신력보다 많은 공포를 가진 조사자의 경우, “남은 정신력”을 0으로 간주합니다.

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ★.
- 게임을 준비하는 동안, **의심** 또는 **믿음** 중 하나를 선택합니다. 원한다면 둘 다 선택하지 않아도 됩니다.
  - **의심**을 선택했다면, 이 시나리오가 끝날 때까지 **의심**이 8이고 **믿음**이 0인 것으로 간주합니다.
  - **믿음**을 선택했다면, 이 시나리오가 끝날 때까지 **믿음**이 8이고 **의심**이 0인 것으로 간주합니다.
  - 둘 다 선택하지 않았다면, 이 시나리오가 끝날 때까지 **믿음**이 0이고 **의심**이 0인 것으로 간주합니다.
- 무작위로 둘 중 하나를 선택합니다.
  - ***아래의 길을 열었다.*** 혼돈 주머니에 ☠ 토큰을 2개 추가합니다.
  - ***위의 길을 열었다.*** 혼돈 주머니에 ✱ 토큰을 2개 추가합니다.
- 대표 조사자는 ‘창백한 가면을 쓴 남자’ 약점(*카르코사로 가는 길 59*)을 자기 덱에 추가합니다.
- ***“이방인을 추적하다” 아래에 빗금이 하나도 없습니다.***
- 시나리오에서 승리하더라도 캠페인 후일담을 읽지 않습니다.

추천 장소 배치

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 캠페인 기록지를 확인합니다.

- **믿음**이 **의심**보다 많거나 같다면, **결말 4**를 읽습니다.
- **의심**이 **믿음**보다 많다면, **결말 5**를 읽습니다.

결말 1: 당신은 몽 생 미셸의 수도원 탑 발코니에 발을 내딛습니다. 젖은 바람이 당신의 머리칼을 타고 흐릅니다. 손에 놓인 창백한 가면은 싸늘히 식었습니다. 당신은 도저히 그 가면을 직시하기가 어렵습니다. 이제 모든 것이 기억납니다. 이 모든 것의 시작과, 이 모든 것의 끝과, 그 사이에 있었던 모든 과정이. 이제 남은 일은 하나뿐입니다. 당신은 온 힘을 다해 가면을 허공에 던지고는, 가면이 저 아래에서 성나게 밀어치는 파도 속으로 날아가는 것을 지켜봅니다.

- 캠페인 기록지에 ***조사자들은 하스터가 감옥에서 탈출하지 못하도록 막았다***라고 기록합니다.
- 게임이 끝났을 때 손에 '꼭두각시로 전락하다' 음모 사본을 1장 이상 갖고 있던 조사자의 이름을 모두 캠페인 기록지에 기록합니다.
- 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩, 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 광기의 왕국 카르코사에서 보낸 악몽 같은 시간에서 영영 헤어 나올 수 없기 때문입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 가장 위험한 적인 자신과의 싸움에서 승리했기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5씩 얻습니다.
- 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

결말 2: 당신은 박수갈채 소리에 놀라 깨어납니다. 극장의 관객들이 자리에서 일어나 끊임없는 갈채를 퍼붓습니다. 앞줄에 있던 관객 가운데 몇몇은 무대 위의 배우를 향해 장미꽃을 던지고, 배우들은 만면에 미소를 띤 채로 인사를 합니다. 머리가 타들어 가는 듯한 두통이 관자놀이를 찌릅니다. 어떻게 여기로 돌아온 걸까요? 지금껏 내내 극장에 있었던 걸까요? 만찬회는? 정신병원은? 카타콤은?... 카르코사는? 그게 전부 그냥 악몽에 불과했던 걸까요?

공연이 끝나 귀가하려는 관객들이 우르르 몰려나오기 전에, 당신은 한 발 먼저 객석에서 빠져나왔습니다. 탈진에 가까운 현기증이 일어 아직 몸을 제대로 가누기가 어렵습니다. 기나긴 조사의 압박감이 정신을 짓누릅니다. 마침내 로비에 도착했을 즈음에는 거의 땅바닥을 기다시피합니다. 바로 그때, 우아한 정장을 갖춰 입은 남자가 몸을 숙여 당신의 팔을 잡고 일으켜 세웁니다. 그에게 감사 인사를 전하려는 찰나 당신은 그를 알아봅니다. 그의 모습을 본 당신은 순간적으로 공포감에 휩싸여 비틀비틀 뒷걸음질을 칩니다. 이방인을 연기했던 배우는 창백하고 질감 없는 가면을 그대로 쓰고 있습니다. 그는 말없이 꾸벅 인사를 하고는, 돌아서서 와드 극장 정면 출입문으로 걸어나갑니다.

- 캠페인 기록지에 ***조사자들은 하스터가 감옥에서 탈출하지 못하도록 막았다***라고 기록합니다.
- 게임이 끝났을 때 손에 '꼭두각시로 전락하다' 음모 사본을 1장 이상 갖고 있던 조사자의 이름을 모두 캠페인 기록지에 기록합니다.
- 각 조사자는 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 광기의 왕국 카르코사에서 보낸 악몽 같은 시간에서 영영 헤어 나올 수 없기 때문입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 『황색의 왕』에 감춰진 진실을 알아냈기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5씩 얻습니다.
- 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

결말 3: 정신을 차려보니 당신은 몽 생 미셸 수도원의 성가대석에 앉아 있습니다. 유리창을 때리는 빗소리도, 천둥소리도, 머리 위를 날아다니는 날개 달린 괴물의 비명도 모두 가셨습니다. 어째서인지는 모르겠지만 당신은 살아남았습니다. 당신은 부들부들 떨면서 수도원 문까지 기어가 문을 엽니다. 눈부신 빛이 당신의 눈을 태울 만큼 강렬하게 쏟아지는 바람에 손을 들어 태양빛을 가립니다. 당신은 똑바로 서서 아름다운 몽 생 미셸을 내려다봅니다. 구름 한 점 없는 하늘을 배경으로 갈매기들이 수도원 위를 가로질러 날아갑니다. 수도원 주변의 바다는 고요하고 하늘빛으로 푸르게 빛나고 있습니다.

"내내 찾았잖소!" 등 뒤에서 외치는 목소리에 깜짝 놀라 뒤돌아봅니다. 한 순간 당신은 이방인과 그의 창백한 가면을 맞닥뜨리게 되리라 생각했지만, 등 뒤에는 익숙한 남자가 서 있습니다. 몽 생 미셸로 들어오려고 고용했던 배의 선장입니다. 그는 계단 난간에 서서 당신을 보고 씨익 웃습니다. "이제 돌아가면 됩니까?"

- 캠페인 기록지에 ***조사자들은 하스터가 감옥에서 탈출하지 못하도록 막았다***라고 기록합니다.
- 게임이 끝났을 때 손에 '꼭두각시로 전락하다' 음모 사본을 1장 이상 갖고 있던 조사자의 이름을 모두 캠페인 기록지에 기록합니다.
- 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 겪습니다. 광기의 왕국 카르코사에서 보낸 악몽 같은 시간에서 영영 헤어 나올 수 없기 때문입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 『황색의 왕』에 감춰진 진실을 알아냈기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5씩 얻습니다.
- 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

결말 4: 정신을 차려보니 당신은 몽 생 미셸 수도원의 성가대석에 앉아 있습니다. 유리창을 때리는 빗소리도, 천둥소리도, 머리 위를 날아다니는 날개 달린 괴물의 비명도 모두 가셨습니다. 어째서인지는 모르겠지만 당신은 이 섬에 닥친 파멸로부터 살아남았습니다. 당신은 부들부들 떨면서 수도원 문까지 기어가 문을 엽니다. 눈부신 빛이 당신의 눈을 태울 만큼 강렬하게 쏟아지는 바람에 손을 들어 두 개의 태양빛을 가립니다. 당신은 일어서면서 할리 호수를 내려다봅니다. 머리 위 하늘에는 검은 별이 떠 있습니다. 저 멀리 일렁이는 구름의 물결이 광대하게 펼쳐지고, 조각난 달의 뒤편으로 카르코사의 첨탑이 솟구쳐 오릅니다.

- 당신은 끔찍한 최후를 맞고 말았습니다. 그렇지 않습니까?
- 캠페인 기록지에 ***카르코사 왕국이 지구와 합쳐졌고, 하스터가 두 세계를 모두 다스린다***라고 기록합니다.
- 모든 조사자는 **미칩니다.**
- 조사자는 캠페인에서 패배했습니다.

결말 5: 저 밖의 사람들은 당신이 세상을 구하기 위해 안간힘을 썼다는 사실을 결코 알지 못할 것입니다. 저들은 당신을 가엽게 여기거나 또는 조롱을 하고 무시하겠지만, 당신은 진실을 압니다. 저들은 자신들이 처한 끔찍한 운명에 복종했지만, 당신은 아직 저들에게 메시지를 전하려 매일매일 노력하고 있습니다. 저들에게 경고해 주어야 합니다. 『황색의 왕』에 대해, 하스터와 카르코사에 대해. "길 잃은 가여운 영혼이 또 늘었구만..." 저들은 그렇게 말할 테지만, 당신이 저들을 구하기 위해 어떤 시도를 해 왔는지는 알 리가 없습니다. 그가 이곳을 지배하러 온다고 경고를 해 줘도 저들은 믿지 않습니다. 병실 벽에다 알데바란과 검은 별에 대해 써 놓기도 했으나, 그 경고문도 해가 지날수록 차차 사라져갑니다. 그 누구도 당신의 경고에 귀 기울이지 않습니다.

- 벗어날 길이 없다는 걸 이미 알고 계시지 않았습니까?
- 캠페인 기록지에 ***하스터가 당신을 사로잡았다***라고 기록합니다.
- 모든 조사자는 **미칩니다.**
- 조사자는 캠페인에서 패배했습니다.

디자이너의 후기

카르코사로 가는 길 캠페인을 완수한 것을 축하드립니다! 이번 캠페인은 제게 굉장히 특별한 의미가 있습니다. 로버트 W. 체임버스가 저술한 유명한 단편소설집 『황색의 왕』을 기반으로 만들어졌기 때문이죠. 『황색의 왕』 단편집은 그 위대한 크툴루 신화 세계관 작품 중 제가 처음으로 접한 것으로, 저는 그 안에 담긴 작품 하나하나에 큰 애착을 가지고 있습니다.

이번 캠페인에서 저희는 여러분들이 『황색의 왕』에 얽힌 광기와 광란에 사로잡히길 바랐습니다. 캠페인의 게임 문구와 이야기 문구, 양쪽을 통해 이런 느낌을 전달하려고 노력했죠. 체임버스의 작품이 불러 일으켰던 감각을 플레이어들이 똑같이 느끼도록 하고자, 원작에서 등장한 요소를 많이 차용했습니다. 예를 들어, 검은 오닉스 장식 고리는 "황색 표식"에서 등장했으며, "진실의 망령" 시나리오는 "용의 거리에서"로부터 영감을 많이 받았습니다. 그러나 이러한 요소를 차용하는 것은 이번 캠페인에서 나온 『황색의 왕』의 오마주 가운데에서도 단편적인 부분이라 하겠습니다.

체임버스는 『황색의 왕』에서 "믿을 수 없는 화자"라는 유명한 기법을 사용했습니다. 이 기법은 독자들로 하여금 작품에 등장하는 말을 사실이라고 믿지 못하게 만듭니다. 『황색의 왕』은 독자들이 화자를 의심하게 만들어, 저자와 독자 사이의 부조화를 이끌어 냅니다.

저희는 이러한 개념을 <아컴호러 카드게임>의 테두리 안에서 구현하고자 했습니다. 그렇지만 어떻게 카드 게임에서 믿을 수 없는 화자를 창조할 수 있을까요? 저희는 이 질문에 대해 몇 가지 방식을 탐구했습니다. 첫째로 모든 시나리오에서 조사자들에게 벌어진 사건을 다양한 방식으로 해석할 수 있도록 이야기를 구성했습니다. 극장에는 정말로 추종자와 끔찍한 괴물이 가득했을까요, 아니면 조사자들이 그저 자신의 망상에 사로잡힌 것에 지나지 않았던 걸까요? 콘스탄스 듀메인의 만찬회에 온 손님들이 정말로 무시무시한 괴물이었을까요, 아니면 무고한 손님이었을까요? 조사자들은 대니얼 체스터필드를 찾기 위해 아컴 정신병원을 찾은 걸까요, 아니면 조사자들이 직접 입원하게 된 걸까요? 이러한 질문에는 옳다 그르다와 같은 정답은 없습니다. 여러분이 직접 해답을 내려 보세요. 이들 사건을 해석할 렌즈의 역할은 여러분에게 있습니다.

믿을 수 없는 화자를 구성하기 위하여 두 번째 방식으로 **믿음**과 **의심**을 사용했습니다. 이는 플레이어들로 하여금 지금 읽고 있는 글이 실재인지 허구인지 의문을 품게 만드는 것으로, 체임버스가 『황색의 왕』에서 사용한 방법과 일맥상통합니다. 이러한 결정 과정을 거치며 여러분은 자신이 생각하는 방향에 따라 캠페인의 이야기를 이끌어나갑니다. 여러분의 조사자가 미쳤다고 생각하시나요? 어쩌면 사건의 전말은 진짜 그랬을지도 모릅니다. 캠페인을 다시 플레이할 수 있는 가치를 높이는 차원에서도, 이 방식은 망상과 광기의 근원적 본질에 대한 흥미로운 메시지를 던집니다.

이제 여러분은 캠페인을 한 차례 플레이했습니다. 이제 저희는 여러분께서 위 사실을 염두에 두고서 다시 한번 게임을 즐겨보시길 권합니다. 이 게임의 이야기는 다양한 방식으로 해석할 수 있는 데다, 지금 이 디자이너 후기에서 언급조차 하지 않은 것도 많습니다. 해석해볼 만한 온갖 요소가 캠페인 전체에 흩어져 있습니다. 나이젤 잉그램이 해놓았다는 "준비"란 과연 무엇이었을까요? 여러분이 하스터를 쓰러뜨릴 수 있었던 "비밀"이란 무엇이었을까요? 당신의 가설을 웹상에 자유롭게 게시해 보세요. 하지만, 아직 이번 캠페인을 즐기지 못한 분들을 위해서 너무 많이 누설하는 건 가급적 피해 주시길 바랍니다!

여러분이 『황색의 왕』에 얽힌 불가사의를 만끽하셨길 바랍니다. 다음 캠페인도 고대해 주십시오. 탐험과 모험의 이야기로 찾아뵙겠습니다.

- MJ Newman

후일담

조사자가 승리했을 경우에만 다음을 읽습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자가 한 명이라도 꼭두각시로 전락했다면, **꼭두각시로 전락한 조사자(마지막 시나리오의 결말에서 캠페인 기록지에 이름이 기록된)만이 이 후일담을 읽습니다.** 모든 조사자가 꼭두각시로 전락한 경우가 아니라면 이 내용은 소리내어 읽지 마십시오.

비록 준비에만 몇 달이나 걸리긴 했지만, 마침내 최신 작품을 세상에 선보일 때가 왔습니다. 물론 최우선 과제는 투자 자금 확보였지만, 파리에서 머무르는 동안에 인맥을 쌓았던 이들의 도움을 받아 자금 문제는 생각보다 빠르게 해결할 수 있었습니다. 좋은 배우를 캐스팅하는 것이야말로 투자금을 제일 많이 쏟아야 하는 곳이겠지만, 그 외에도 모든 것이 완벽하도록 최선을 다해 준비해 왔습니다. **이것은 완벽해야만 합니다.** 온 세상이 다 알도록 이 이야기를 전해야만 합니다. 단원들이 당신의 뒤에서 수군거리는 것도 이미 알고 있습니다. 그들은 당신의 열정이 괴이하다고 하고, 당신의 날카롭고 노란 눈을 보고 불안해합니다. 그런 건 아무것도 아닙니다. 중요한 건 오직 공연뿐입니다. 단어 하나하나 정확한 발음이 중요하고, 카실다가 부르는 노래의 선율이 중요하며, 그 무엇보다도 이방인의 가면 디자인이 중요합니다.

그야말로 역대 최고의 『황색의 왕』 공연이 될 것입니다.

캠페인 기록지: 카르코사로 가는 길

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

개인이 사용할 목적에 한해 복사가 허용됩니다. © 2022 FFG.
캠페인 기록지는 www.divedice.com에서 다운로드 할 수 있습니다.

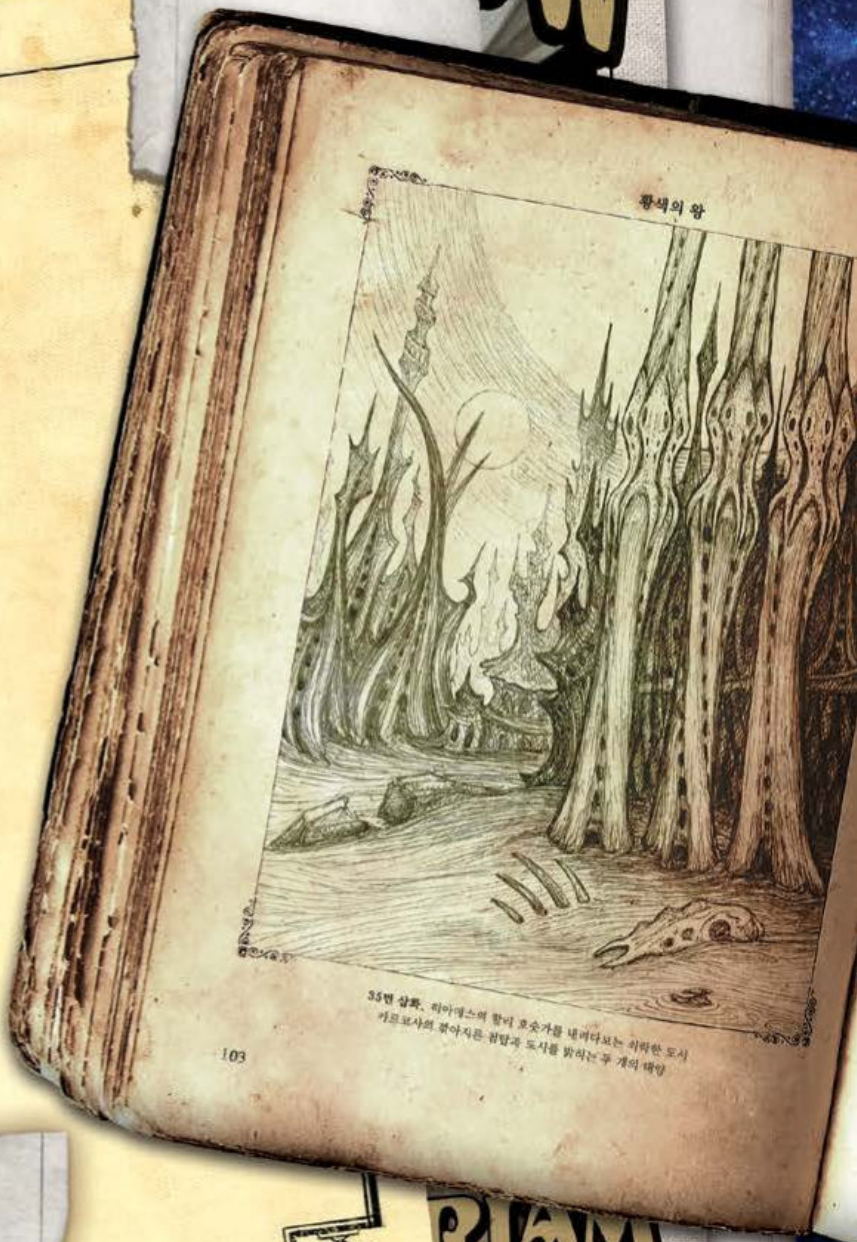
MONSIEUR GÉRARD GAUDIN
présente

THE KING IN YELLOW

혼돈 주머니

황색의 왕

- 서막
  - 커튼콜
  - 마지막 왕
- 현실의 그림자
  - 과거로부터의 메아리
  - 입에 담아선 안 될 맹세
- 잃어버린 영혼
  - 진실의 망령
  - 창백한 가면
  - 검은 별이 떠오르다
  - 어스레한 카르코사
- 후일담



죽거나 미친 조사자들

개인이 사용할 목적에 한해 복사가 허용됩니다. © 2022 FFG.
캠페인 기록지는 www.divedice.com에서 다운로드 할 수 있습니다.

MONSIEUR GAUDIN
Sur invitation seulement

RIAM
VAIN
DANS LE RÔLE DE
CAMILLA

조우 세트 아이콘

- *진실의 망령*
- *검은 별이 떠오르다*
- *황색 표식 교단*
- *부패와 오물*
- *어스레한 카르코사*
- *악의 전조*
- *심령현상*
- *아래에서 차오르는 물결*
- *창백한 가면*
- *입에 담아선 안 될 맹세*
- *하스터의 권속*
- *비야키*
- *커튼콜*
- *망상*
- *과거로부터의 메아리*
- *하스터의 선물*
- *카르코사의 거주자*
- *마지막 왕*
- *이방인*
- *위에서 갈라진 소용돌이*

기본판 조우 세트:

- *고대의 악*
- *구울*
- *쥐 떼*
- *어둠의 사교*
- *잠긴 문*
- *엄습하는 공포*
- *한밤의 가면*

빠른 참조

카타콤에서의 장소 배치와 이웃 23
두 개의 주요사건 덱 26
카르코사 왕국에서의 정신력 29

만든 사람들

확장 디자인 및 개발: MJ Newman
프로듀서: Molly Glover
편집 및 검수: Jeremiah J. Shaw
카드 게임 매니저: Colin Phelps
확장 그래픽 디자인: Christopher Hosch
그래픽 디자인 코디네이터: Joseph D. Olson
그래픽 디자인 매니저: Mercedes Opheim
표지 일러스트: Mauro Dal Bo
일러스트 감독: Taylor Ingvarsson, Jeff Lee Johnson
수석 일러스트 감독: Tony Bradt
아컴 호러 스토리 조율: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry, Nikki Valens
배경 및 스토리 크리에이티브 디렉터: Katrina Ostrander
QA 전문가: Zach Tewalthomas
생산 관리: Justin Anger, Austin Litzler
비주얼 크리에이티브 디렉터: Brian Schomburg
제작 총괄: John Franz-Wichlacz
생산 전략 감독: Jim Cartwright
수석 게임 디자이너: Nate French
스튜디오 총괄: Chris Gerber

플레이 테스터

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

KOREA BOARD GAMES

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

한국어판 번역 및 편집
총괄: 권성현 | **번역:** 번역팀 <지음> | **검수:** 류인곤, 김의현, 김민정 | **편집:** 나준호, 백주헌, 김세훈, 김민혁
플레이테스트: 김민기, 김용준, 백민우, 신성일, 신성현, 이성균, 이충근, 황인성

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

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

B2005