

아컴호러

카드 게임

캠페인 안내서 꿈을 먹는 자

꿈 바깥 세상은 오직 현실의 일면에 불과하다

“랜돌프는 얇은 잡의 70계단을 내려가 불꽃 동굴에 이르려, 수염 기른 사제 나쉬트와 카만 타에게 계획을 말했다. 그러자 웨트 판모를 쓴 두 사제는 고개를 저으며, 그리한다면 카터의 영혼이 죽음을 맞이하리라고 장담했다.”

- H. P. 러브크래프트, “미지의 카다스를 향한 몽환의 추적”

꿈을 먹는 자는 <아컴호러 카드게임>의 두 가지 캠페인으로 구성된 사이클입니다. 꿈을 먹는 자 딜러스 확장에는 각 캠페인의 첫 번째 시나리오인 ‘잡의 관문을 지나서’와 ‘깨어난 악몽’이 들어 있습니다. 이러한 시나리오를 각기 독립 시나리오로 즐길 수도 있고, 꿈을 먹는 자 사이클을 구성하는 신화 팩 여섯 개 중 세 개와 합쳐서 4부작으로 구성된 큰 캠페인을 즐길 수도 있습니다. 물론 본 딜러스 확장과 꿈을 먹는 자 사이클을 구성하는 신화 팩 여섯 개를 합쳐서 두 캠페인이 유기적으로 결합되어 8부작으로 구성된 더 큰 캠페인을 즐길 수도 있습니다.

잠깐!

아직 조사자를 선택하거나 조사자 텍을 구성하지 마세요. 먼저 3쪽의 서막부터 읽어야 합니다. 서막이 끝난 후에 이번 캠페인에서 사용할 조사자를 선택하고 텍을 구성하게 됩니다.

추가 규칙과 규칙 명료화

경계

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

무수한

‘무수한’ 키워드를 가진 플레이어 카드 사본은 (명칭별로) 최대 3장까지 텍에 포함시킬 수 있습니다(일반적인 한도 2장 대신). 또한, ‘무수한’ 키워드를 가진 카드를 1장 구매해서 텍에 추가할 때에는 (레벨이 같은) 해당 카드의 사본을 추가로 최대 2장까지 경험치 비용 없이 구매해도 됩니다.

이야기 카드

이야기 카드는 풍부한 서사를 제공하며, 대개 시나리오 카드의 뒷면으로 구성되어 있습니다. 이야기 카드를 해결하라는 지시를 받으면, 해당 이야기 문서를 읽고 게임 문서를 해결하도록 합니다.

결속

‘결속’ 키워드를 가진 카드는 다른 플레이어 카드와 연결된 카드입니다. 이러한 카드에는 레벨이 존재하지 않으며, 따라서 조사자 텍을 구성할 때 포함시킬 수도 없습니다. 대신, 이러한 카드는 결속된 카드(‘결속’이라는 키워드 옆 괄호에 명시되어 있습니다)를 플레이함으로써 게임에 등장하게 됩니다.



당신의 텍에 결속 카드를 불러오는 카드가 한 장 이상 포함되어 있다면, 게임을 시작할 때 이러한 결속 카드를 치워 두도록 합니다.

‘결속’ 키워드를 갖는 약점이 조사자의 텍, 손, 위협 영역, 플레이 영역에 추가되더라도 이는 (다른 약점과 달리) ‘캠페인을 마칠 때까지 조사자의 텍 일부로 간주’되는 규칙을 적용받지 않습니다. 매 게임을 시작할 때 다른 결속 카드와 마찬가지로 치워 두면 됩니다.

예시: ‘희망이’, ‘열정이’, ‘약속이’는 모두 “결속(도일 여사)”이라는 키워드를 갖고 있습니다. 이는 이러한 카드 3장이 ‘도일 여사’ 카드에 결속되어 있음을 뜻합니다. ‘희망이’, ‘열정이’, ‘약속이’에는 아무런 레벨도 없으며 이로 인해 텍을 구성할 때 포함시킬 수 없습니다. 하지만 ‘도일 여사’가 플레이 영역에 들어올 때 이 카드들을 불러옵니다. 따라서 자신의 텍에 ‘도일 여사’가 포함된 플레이어는, 게임을 시작할 때마다 ‘희망이’, ‘열정이’, ‘약속이’를 치워 둡니다. 이러한 카드는 조사자 텍의 일부가 아니며 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

무리 X

‘무리 X’ 키워드를 가진 적은 하나가 아니라 여러 개체가 무리지어 움직이는 적을 뜻합니다. 당신이 ‘무리 X’ 키워드를 가진 적을 플레이 영역에 둔 후, 당신의 텍 맨 위 카드 X장을 가져와 앞면을 보지 않고서 그 적 밑에 놓습니다. 이렇게 밑에 놓은 카드를 “무리 카드”라고 부르며, 무리 카드의 맨 위에 놓인 적 카드를 “우두머리 적”(혹은 간단히 “우두머리”)이라고 부릅니다. 몇몇 시나리오 효과는 플레이어로 하여금 적 하나에게 “무리 카드”를 추가하라고 지시하기도 합니다. 이 경우에도 위와 동일한 방법을 적용합니다.

☞ 누가 무리 카드를 추가해야 할지 불분명하다면, 대표 조사자의 텍에서 무리 카드를 가져옵니다.

☞ 우두머리 적 밑에 있는 모든 무리 카드는 대부분의 경우 개별적으로 작용합니다. 모든 무리 카드는 우두머리 적과 동일한 수치값, 문구를 갖습니다. (예를 들어, 무리 카드 2장이 깔린 우두머리와 교전하고 있는 조사자는 동시에 적 셋과 교전하고 있는 것입니다.)

☞ 적 단계 동안 적이 공격할 때, 모든 무리 카드는 개별적으로 공격을 합니다. 이 과정 동안 우두머리 적과 그에 딸린 무리 카드가 모두 한 번씩 공격을 하고 난 후, 이들을 한꺼번에 소진시킵니다.

☞ 모든 무리 카드는 피해를 받거나 공격을 당할 때에도 서로 별개로 간주합니다. 하지만 우두머리 적 밑에 무리 카드가 있다면 우두머리 적을 쓰러뜨릴 수 없습니다. 무리 카드 하나가 쓰러질 때, 초과분의 피해를 해당 무리에 있는 다른 무리 카드나 우두머리 적에게 할당해도 됩니다. (예시: ‘토니 모건’

이 ‘41구경 데린저’를 사용해서 무리 카드가 2개인 ‘삼행하는 주그’를 공격합니다. 이번 공격은 피해를 2 줍니다. 그중 피해 1로 무리 카드 2장 중 1장을 쓰러뜨리고, 나머지 피해 1을 다른 무리 카드 1장에 할당하여 그것도 쓰러뜨립니다.)

☞ 언제든 무리 카드가 플레이 영역에서 나갈 때, 그 카드를 소유자의 텍 맨 밑에 놓습니다. 무리 카드의 소유자가 누구인지 잘 기억나지 않는다면, 무리 카드의 앞면을 보고서 소유자가 누군지 확인해도 됩니다.

☞ 우두머리 적과 그에 딸린 무리 카드는 하나의 독립체처럼 이동하고 교전하며 소진됩니다. (예를 들어, 우두머리 적 또는 그에 딸린 아무 무리 카드 하나를 회피한다면, 그 무리에 속한 모두가 소진 상태가 되고 교전이 풀립니다.)

새로운 약점

이번 확장에는 “다인플레이 전용”이라는 문구를 가진 새로운 기본 약점 4장 (‘이기심’, ‘도벽’, ‘기면증’, ‘가장 끔찍한 악몽’)이 추가되었습니다. 이러한 약점은 조사자 둘 이상으로 게임을 즐길 때에만, 사용 가능한 기본 약점 목록에 추가하도록 합니다.

숨김

몇몇 조우 카드나 약점 카드는 ‘숨김’ 키워드를 갖습니다. 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 음모 카드는 당신의 손에 있는 동안, 당신의 위협 영역에 있는 것처럼 취급합니다. 따라서 숨김 음모 카드의 상시 기능은 활성화되어 있으며, 숨김 음모 카드에 있는 기능은 오직 당신만 격발할 수 있습니다.

☞ 숨김 적 카드는 당신의 손에 있는 동안, 당신의 위협 영역에 있는 것으로 간주하지 않으며 당신과 교전한 것으로 간주하지도 않습니다. 또한 달리 명시되지 않은 이상 공격도 하지 않습니다. 하지만, 숨김 적 카드의 상시 기능은 활성화되어 있으며, 숨김 적 카드에 있는 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 벼릴 수 없습니다. 숨김 카드를 벼릴 때에는 적합한 벼린 카드 더미에 놓습니다.

가급적이면 “조사자라는 역할에 몰입”해서 손에 든 숨김 카드의 정보를 공유하지 않는 편이 좋습니다.

확장 아이콘

꿈을 먹는 자 캠페인에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



서박

1925년 2월 13일, 금요일

매사추세츠 주, 아컴 시. 이곳에서 기묘한 일이 벌어지고 있습니다.

이 음울한 뉴 잉글랜드 도시의 거주민들에게 이런 일종이야 대개는 놀라울 만한 것도 못됩니다. 사실 아컴 시는 가히 기묘한(혹자는 초자연적이라 부르겠지만) 사건에 있어서라면 종본산으로 자리매김해 왔었으나, 이번에 벌어진 상황은 지금껏 벌어진 일과도 그 궤를 달리했습니다.

모든 사건은『두 번 다시는 없을 이야기』라는 잡지의 최신호에서부터 시작되었습니다. 작가인 버질 그레이이는 꿈속 여정을 글로 풀어내며, 결코 지어낸 이야기가 아니라 꿈속에서 겪은 "실화"라고 주장했습니다. 버질의 글은 기나긴 나선 계단, 자아를 가진 불꽃이 이루는 견딜 수 없게 끄거운 화염 기둥, 달에서 온 나무, 호기심 많은 말하는 고양이 등... 하나같이 믿기 힘든 이야기로 가득했습니다. 하지만 당신의 주목을 처음 끈 것은 이 놀라운 허풍 그 자체가 아니라 다른 사건이었습니다. 버질의 이야기가 실린지 얼마 되지 않아, 출판사 측으로 완전히 같은 꿈을 겪었다고 주장하는 독자의 편지가 엄따랐으며, 이에 『두 번 다시는 없을 이야기』 측에서 이 독자들로부터 온 편지를 게재한 것입니다. 얼마 후 아컴 애드버타이저 신문사 측에서 이 사건을 다루었고, 이 기이한 현상에 대한 소식이 전문가들의 귀에도 닿았습니다.

버질 그레이이는 아컴 정신병원에서 감호 치료를 받기로 동의했으며, 그와 마찬가지로 동일한 꿈을 꾸다던 많은 독자도 함께 정신 치료를 받게 되었습니다. 학계에서는 꿈이 너무나도 사실적이어서 버질이 현실과 환상을 구분할 수 없게 되었으며, 버질이 써낸 글이 그의 망상을 독자들에게까지 퍼뜨려 일종의 집단 히스테리를 형성한 것이라고 분석하였습니다. 하지만 당신은 이러한 해석을 납득하기 어려웠습니다. 그래 봐야 현대 과학에서도 꿈을 꾼다는 행위에 대해서는 명확한 이론이 정립되지 않았으며, 더욱이 의학 전문가조차도 수면에 빠진 인간의 뇌가 어떤 상태에 놓여 있는지 제각기 상반된 견해와 이론을 내놓고 있는 실정입니다. 최근 들어, 지그문트 프로이트 같은 심리 전문가는 꿈이란 인간의 무의식적인 열망, 공포, 집착 등의 발로라는 이론을 제안하기도 했습니다. 점술가들도 그들 나름대로, 꿈을 면밀히 분석함으로써 과거나 미래를 논할 수 있다고 오랫동안 믿어 왔습니다. 하지만 이러한 이론이 사실인들, 어떻게 완전히 다른 삶의 행적을 걸어 온 여러 집단의 사람들이 꿈속에서 동일한 경험을 공유할 수 있는 걸까요? 꿈에 대한 현대 이론이 완전히 잘못된 것은 아닐까요? 어쩌면 잠자리

에 든 인간의 의식이 향하는, 우리가 인지하는 현실 너머에 존재하는 꿈의 영역이 실제로 존재하는 건 아닐까요?

당신은 동료 조사자들과 함께 이 기묘한 현상의 전말을 밝혀내기 위해 모였습니다. 다른 평범한 시민들이 꿈속에서 다른 세계로 떠날 수 있다면, 당신도 해낼 수 있을 것입니다. 당신은 버질의 여정과 완벽하게 들어맞는 환경을 재현하고 잠을 잘 준비를 했습니다. 일이 잘 풀린다면, 일행의 절반은 이른바 "몽환의 땅"이란 곳에 다녀올 수 있을 것입니다. 남은 이들은 꿈 바깥 세계에 머무르면서 동료 조사자들의 수면 패턴에 대한 연구를 진행하고 무언가 잘못되지 않도록 미연에 대비하고자 합니다...

꿈을 먹는 자 사이클은 캠페인 A와 캠페인 B로 구성되어 있습니다.

캠페인 A는 **몽환의 추적**이며 시나리오 1-A, 2-A, 3-A, 4-A로 구성되어 있습니다. 이 캠페인은 꿈속으로 여정을 떠난 조사자들의 이야기를 담고 있습니다.

캠페인 B는 **꿈의 거미줄**이며 시나리오 1-B, 2-B, 3-B, 4-B로 구성되어 있습니다. 이 캠페인은 꿈 바깥 세계에 남은 조사자들의 이야기를 담고 있습니다.

꿈을 먹는 자 사이클에 속한 시나리오는 4부작 캠페인 중 하나로 (A 또는 B) 플레이하거나, 또는 서로 연결된 8부작 캠페인으로서 (A와 B를 함께) 플레이해도 됩니다. 8부작 캠페인으로 플레이할 때에는 1~4명의 플레이어로 구성된 단일 그룹에서 별도의 조사자 그룹 두 개를 조종하며, 두 조사자 그룹을 서로 번갈아 가며 플레이합니다.

④ 몽환의 추적을 4부작 캠페인으로 플레이한다면:

◆ 4쪽의 캠페인 A 준비로 이어집니다. 매 시나리오가 끝난 후, 시나리오 결말의 지시에 따라서 다음 번호의 A 시나리오로 이어집니다. 캠페인 B에 속한 시나리오 4개는 플레이하지 않습니다. 캠페인 A는 4부작으로 완결되는 이야기를 담고 있습니다.

④ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 플레이한다면:

◆ 9쪽의 캠페인 B 준비로 이어집니다. 매 시나리오가 끝난 후, 시나리오 결말의 지시에 따라서 다음 번호의 B 시나리오로 이어집니다. 캠페인 A에 속한 시나리오 4개는 플레이하지 않습니다. 캠페인 B는 4부작으로 완결되는 이야기를 담고 있습니다.

④ 꿈을 먹는 자를 8부작 캠페인으로 플레이한다면:

◆ 각 플레이어는 캠페인 A에서 사용할 조사자와 캠페인 B에서 사용할 조사자를 하나씩 선택하여 택을 구성해야 합니다. 이때, 서로 다른 조사자를 선택하도록 합니다. (흔한스러운 상황을 좋아한다면, 각자 조사자 둘을 각각 어느 캠페인에 사용할지 무작위로 선택해도 됩니다.)

- ❖ 각 캠페인별로 캠페인 준비의 지시에 따라 별도의 혼돈 주머니를 사용한다는 점을 염두에 두십시오. 하지만, 혼돈 주머니를 동시에 2개 만들어 둘 필요는 없습니다. 각 캠페인 기록지의 “혼돈 주머니” 항목을 사용해 현재 혼돈 주머니에 들어 있는 토큰을 기록하여, 시나리오를 번갈아 플레이할 때마다 혼돈 주머니에 든 토큰만 바꿔 놓으면 됩니다.
- ❖ 모든 준비를 마쳤다면, 5쪽의 시나리오 1-A: 잡의 판문을 지나서 또는 10쪽의 시나리오 1-B: 깨어난 악몽 중 원하는 시나리오를 선택하여 진행합니다. 각 시나리오가 끝난 후, 시나리오 결말의 지시대로 두 그룹 간에 오가는 시기를 결정합니다. 한 그룹에서 내린 결정이 다른 그룹에 영향을 줄 수도 있습니다.

두 그룹으로 나뉘어 “꿈을 먹는 자” 즐기기

기본적인 방법은 아니지만, 꿈을 먹는 자 캠페인을 두 그룹(각 그룹당 플레이어 1~4명으로 구성)으로 나뉘어 플레이해도 됩니다. 이 경우에는, 한 그룹은 캠페인 A를 플레이하고 다른 그룹은 캠페인 B를 플레이하는 식으로 진행합니다. 두 그룹으로 나뉘어 플레이한다면, 8부작 캠페인으로 플레이할 때와 동일한 규칙을 사용하지만, 다음 예의 사항을 눈여겨보시기 바랍니다:

- ❶ 시나리오를 마친 후, 각 그룹은 다음 시나리오로 넘어가기 전에 다른 그룹에서 동일한 번호의 시나리오를 마칠 때까지 기다려야 합니다. 두 그룹 모두가 동일한 번호의 시나리오를 끝마쳤다면, 각기 다음 번호의 시나리오로 넘어갑니다(막간이 있다면 다음 시나리오 전에 막간부터 해결하라는 지시를 받을 것입니다). (예를 들어 그룹 A가 시나리오 1-A를 먼저 끝마쳤어도, 그룹 B가 시나리오 1-B를 마칠 때까지 기다리도록 합니다.)
- ❷ 막간은 두 그룹이 함께 읽고 진행하며, 막간 가운데서 자기 그룹의 캠페인에 관련된 요소는 해당 그룹 내에서 결정을 내리도록 합니다.
- ❸ 최상의 경험을 하려면, 자기 그룹에서 벌어진 일을 다른 그룹에 알리지 마세요. 그렇게 한 후, 캠페인을 마치고서 그룹끼리 서로 캠페인을 바꿔서 플레이해 봄으로써 다른 관점에서 캠페인을 즐길 수도 있습니다.



캠페인 B 준비

꿈의 거미줄 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

1. 조사자를 선택합니다.
2. 모든 조사자는 각자 자신의 조사자 텍을 만듭니다.
3. 난이도를 선택합니다.
4. 캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.

❖ 쉬움 (스토리를 경험하고 싶은 플레이어):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♦, ♦, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦.

❖ 보통 (게임에 도전하고 싶은 플레이어):

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

❖ 어려움 (진정한 악몽을 원하는 플레이어):

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♦, ♦, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦.

❖ 전문가 (아침호리를 원하는 플레이어):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♦, ♦, ▲, ♦, ♦, ♦, ♦.

이제 당신은 시나리오 1-B: 깨어난 악몽을 시작할 준비가 되었습니다.



시나리오 1-B: 깨어난 악몽

도입부 1: 동료 조사자들이 잠에 빠진 지 24시간도 더 되었습니다. 하루가 지나는 동안 궁금증은 서서히 걱정으로, 이내 두려움으로 변했습니다. 그러던 중에 동료 한 명이 격렬하게 뒤척이고 돌아눕기 시작하자 문제가 터졌음을 직감합니다. 동료를 깨우려 몸을 훈들고 별별 짓을 해 봤지만, 물리적인 방법으로는 깨울 수 없었습니다. 심지어 물을 끼얹어 봄에도 웃과 침대보만 푹 젖었을 뿐 아무런 성과가 없었습니다. 눈꺼풀을 깨워 집어 봄에도 이들은 일어나지 않았을 뿐더러, 동공이 어마어마하게 커진 채 눈 전체가 우유처럼 뿐만 안개로 뒤덮여 있었습니다.

동료들에게 무슨 일이 생긴 건지 당최 알 수가 없습니다. 정말로 베질 그레이의 이야기 속에 나오는 땅에 도달한 걸까요? 아니면 사악한 무언가가 그들의 마음과 몸에 뿌리내린 것은 아닐까요? 만일의 경우를 대비하여, 당신은 동료들을 세인트 메리 병원에 후송하기로 합니다. 이것이 물리적인 병증이라면 의사들이 진단을 내릴 수 있겠지만, 그렇지 않을 경우 그저 침상에서 지켜보며 잠에서 깨기만을 간절히 기도하는 수밖에 없습니다.

아침 외곽에 있는 세인트 메리 병원은 아침 시에 있는 유일한 병원입니다. 병원에 도착해 수간호사 그린버그에게 상황을 설명하자, 그린버그는 다른 간호사들에게 당신의 동료들을 들것으로 날라 응급 병동으로 옮기라고 지시합니다. 그린버그는 당신에게 따스하고 친근하게 미소지으며 마헤스와란 선생님이 진찰을 맡을 거라고 말했지만, 그 말이 끝나기 무섭게 로비에서 떠나버렸기에 어둠 속에 당신만 홀로 남았습니다.

한 시간, 두 시간... 그렇게 동료들의 상태에 대해 아무런 소식도 듣지 못한 채 시간만 하염없이 흘러갑니다. 심지어 답답의라던 마헤스와란의 얼굴조차 보지 못했기에 참을 성의 끈도 점차 헐거워지기 시작했습니다. 그때 무언가가 팔 위에서 기어 다니는 느낌을 받습니다. 본능적으로 털어내 버렸지만, 벌레였는지 아니면 그저 상상의 산물이었는지 궁금해집니다. 결국엔 동료들을 병원에 데려온 것이 정말 옳은 결정이었는지 자신에게 묻고 또 물어보다, 대체 무슨 일인 것인지 직접 파악해 보기로 합니다.

밤은 늦었고 대기실에서 기다리라고 안내했던 접수계원은 어디에도 보이지 않습니다. 사실, 병원 복도에는 음산할 정도로 사람이 적습니다. 그 덕택에 당신은 어떤 제지도 받지 않고서, 응급 병동으로 슬쩍 들어갑니다. 게다가 병동 내에서 동료들의 입원실을 찾는 것도 어렵지 않습니다. 동료들은 깨끗하고 흰 침대에 누워서 잠들어 있지만, 창백한 안색에 맘 범벅인 모습을 보니 편한 잠자리는 못 되어 보입니다. 동료 하나가 고통인지 걱정인지 모를 연유로 눈썹을 한껏 찡그리더니 뒤척이며 돌아눕습니다.

당신이 갑자기 들어닥쳤는데도 마헤스와란 의사은 놀란 기색 하나 없습니다. 마헤스와란은 진찰판에서 눈을 떼지도 않고서 차갑게 자신을 소개합니다. “쉬바니 마헤스와란입니다. 여기 환자들을 데려오신 분이로군요. 그렇죠? 아, 뭘 물어보실지 뻔하네요. 아뇨, 저도 살면서 이런 병증은 처음 봐요.” 마헤스와란이 무미건조하면서도 성급하게 답합니다. 당신은 그녀더러 동료 조사자들의 상태가 어떤지 말을 풀리지 말고 모두 말해 달라고 요구합니다. 마헤스와란은 한숨을 푹 내쉬며 진찰판을 내려놓더니 노골적으로 말합니다. “이봐요. 제가 아침 시에 온 지 얼마 안 된 건 맞아요. 하지만 여기서 불가해할 정도의 심각한 증상과 환자는 수두룩하게 봤어요. 왜 걱정하시는지 이해는 해요.

이 환자분들은...” 마헤스와란은 적절한 단어를 찾기 위해 고심합니다. “...단순히 잠에 든 거라고 보기는 힘들어요. 마치 수면과 무의식, 아니 거기에 죽음까지 세 가지 영역 사이를 맴돌고 있는 것 같아요. 환자분들은 주변에서 무슨 일이 벌어지고 있는지는 전혀 인지하지 못하지만, 내면에서 일어나는 모종의 자극에 반응하는 것처럼 보여요.”

당신은 한 치의 주저 없이, 저들이 혹시 꿈을 꾸고 있는 것은 아닌지 묻습니다. “꿈이요?” 마헤스와란이 대답합니다. “그렇게 보긴 힘들지만, 환자분들의 행동이 꿈에 빠진 사람의 행태와 비슷하긴 하네요. 불안해하실까 봐 말씀드리지 않았는데 솔직히 말할게요. 지금 환자분들의 병세는 의학적으로 도저히 설명할 수가 없어요.”

바로 그때, 당신은 동료 한 명의 가슴팍을 기어 다니는 북슬북슬하고 큰 거미를 발견합니다. “음, 이상하군요.” 마헤스와란이 거미를 털어 냈지만, 이내 침대 시트에서 거미 몇 마리가 더 기어 올라옵니다. 당신과 마헤스와란은 동시에 흄칫하며 몇 걸음 물러섭니다. 그 순간 응급 병동 바깥 복도에서 저벅저벅 거리는 발소리가 들리더니, 전등이 치지직거리며 깜빡이기 시작합니다. “이건... 보통 이상한 수준이 아니군요. 대체 병동 밖에선 무슨 일이 일어나고 있는 거죠?” 마헤스와란이 불안해하며 묻습니다.

아주 잠깐의 순간이지만, 잠든 동료 하나가 무언가를 속삭인 듯합니다. 그들이 정말 꿈을 꾸고 있는 걸까요? 그렇다면 동료들의 상태와 지금 병원에서 벌어지는 기묘한 사건 사이에는 어떤 연관이 있는 걸까요?

(C) 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ 당신과 마헤스와란 모두의 안전을 위해서라도, 그녀가 조사에 동행하도록 설득합니다. **도입부 2**로 이어집니다.
- ◆ 당신이 조사하는 동안 마헤스와란더러 환자들과 함께 머물며 그들을 안전하게 지켜 달라고 설득합니다. **도입부 3**으로 전너ථ니다.

도입부 2: “그래요, 그 말씀이 맞네요. 어쨌든 지난 몇 시간 동안 환자분들의 상태에는 아무런 변화가 없었으니까요.” 마헤스와란은 불안하게 시선을 앞뒤로 던지며 거미가 더 있는지 살핍니다. “아, 그리고... 이 방에서 정말이지 나가고 싶어요. 그러니까, 앞장서 줘요.” 마헤스와란이 덧붙입니다. 당신은 고개를 끄덕이고는 다시 대기실로 향합니다.

(C) 캠페인 기록지에 **마헤스와란 의사가 조사에 동참했다**라고 기록합니다.

게임 준비로 전너ථ니다.

도입부 3: “그래요, 당연하죠. 무엇보다도 환자분들의 안전이 중요하니까요. 다만, 부디 돌아오셔서 무슨 일이 벌어진 건지 알려주세요.” 마헤스와란이 몸서리칩니다. “해지고 난 후의 세인트 메리 병원은 정말이지... 싫다니까요.” 당신은 고개를 끄덕이고는 대기실로 향합니다.

(C) 캠페인 기록지에 **마헤스와란 의사가 환자들과 함께 머물렀다**라고 기록합니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- ④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 깨어난 악몽, 응합되는 현실, 휘프노스의 속삭임, 잡긴 문, 엄습하는 공포. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ⑤ 다음 조우 세트의 모든 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다. 아틀락 나차의 권속, 거미. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ⑥ ‘대기실’, ‘응급실’, ‘실험 치료 병동’, ‘의무기록실’을 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘대기실’에서 시작합니다.

- ⑦ 캠페인 기록지를 확인합니다.

- ◆ 마헤스와란 의사가 조사에 동참했다면, ‘쉬바니 마헤스와란’을 대표 조사자 의 플레이 영역에 두고 대표 조사자가 조종합니다.
◆ 마헤스와란 의사가 환자들과 함께 머물렀다면, ‘쉬바니 마헤스와란’을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- ⑧ 나머지 장소를 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- ⑨ ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)’, ‘폭발적인 창궐’ 음모 사본 3장, ‘감염된 병원 직원’ 적 사본 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- ⑩ ‘창궐이 시작된다’ 양면 이야기 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 이야기 카드는 반대면에 또 다른 시나리오 참조 카드가 나와 있으며, 시나리오를 진행하다 보면 자연스럽게 플레이 영역에 들어옵니다.

- ⑪ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 택을 만듭니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했고, 조사자가 한 명 이상 후퇴했다면:

당신은 극심한 공포에 빠진 채로 세인트 메리 병원의 정문을 뛰쳐나가 병원에 창궐한 거미 지역으로부터 최대한 멀리 벗어납니다. 마침내 집에 발을 내딛는 순간, 당신은 피로감에 휩쓸려 그대로 텔썩 쓰러지고 맙니다.

다음 날 아침, 눈을 뜨자마자 세인트 메리 병원에서 벌어진 대혼란과 거미 창궐 사태에 대한 대서특필이 있을 거라 예상하며 조간신문을 펼쳐보지만, 세인트 메리 병원에 관한 기사는 눈을 씻고 봐도 없습니다. 어쩌면 야밤에 벌어진 사건이라 조간 아편 애드버타이저에 기사를 신지 못한 것은 아닐까요? 아니면 그 모든 것이 악몽이었던 걸까요? 당신은 다시 코트를 걸치고는 어젯밤 벌어진 일을 두 눈으로 확인하고자 병원에 돌아가 보기로 합니다.

건물이, 아니 어쩌면 아침 외곽 전제가 거미줄에 뒤덮여 있을 거라고 생각하고서 세인트 메리 병원으로 향했지만, 놀랍게도 건물은 말끔하기만 합니다. 환자, 간호사, 의사... 너 나 할 것 없이 어젯밤에 아무 일도 없었던 것처럼 복도를 걸어 다닙니다. 하지만, 당신이 잠든 동료들을 찾기도 전에 눈 밑 살이 축 처진 금발 남성이 다가와 당신의 어깨에 손을 올립니다.

“좋은 아침입니다. 이야기 좀 나눠도 괜찮겠습니까?”

④ 캠페인 기록지의 “다리의 진척도” 옆에, 게임이 끝났을 때의 창궐 한 장소 개수만큼 빗금을 긋습니다.

④ 캠페인 기록지에 마헤스와란 의사의 운명은 알 수 없게 되었다라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 랜돌프가 자력으로 병원에서 탈출했다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)(꿈을 먹는 자 #79)’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

④ 결말 5로 건너뜁니다.

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면:

④ 캠페인 기록지의 “다리의 진척도” 옆에, 게임이 끝났을 때의 창궐 한 장소 개수만큼 빗금을 긋습니다.

④ 결말 4로 건너뜁니다.

결말 1: 환자를 살펴보려 가겠노라는 마헤스와란의 말에, 당신도 그녀를 따라서 동료들을 한 번 더 본 뒤 병원을 떠나기로 합니다. 응급 병동으로 돌아왔지만, 아니라 다를까 동료들은 아직 의식불명 상태입니다. 마헤스와란이 환자들의 동공과 막박을 확인해 보고는 고개를 젓습니다. “상태가 더 악화됐어요. 모종의 내면적 자극에 반응하면서 심신에 어마어마한 스트레스를 받고 있군요.” 마헤스와란은 환자들 옆에 앉더니 다시금 고개를 젓습니다. “전 여기 머무를게요. 가셔서 아까 전에 봤던 환자분과 이야기해 보시고 사건의 진상을 파악해 주세요. 아, 그리고 거미가 또 나타난다면 저 대신 좀 뭉개 주시고요. 부탁해요.” 당신은 이 모든 일의 원인을 밝혀내고 동료를 구해내겠다고 다짐하며 응급 병동을 나섭니다.

④ 캠페인 기록지에 마헤스와란 의사가 살아 있다라고 기록합니다.

④ 동료 조사자들의 상태가 더욱 악화되었습니다. 꿈의 거미줄과 몽환의 추적을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면, 캠페인 A의 캠페인 기록지에 꿈꾸는 자들이 쇠약해졌다라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 랜돌프가 조사자들과 함께 병원을 탈출했다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)(꿈을 먹는 자 #79)’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

④ 결말 5로 건너뜁니다.

결말 2: 떠나기 전에 마헤스와란을 찾아서 병원 곳곳을 뒤져보아도, 마헤스와란의 모습은 그 어디에도 보이지 않습니다. 응급 병동으로 돌아와 동료들의 상태를 확인해 봤지만, 아니나 다를까 동료들은 아직 의식불명 상태입니다. 사실, 오히려 상태가 악화된 것처럼 보입니다. 이마는 땀으로 뒤덮였으며 질끈 감은 눈가에서 핏방울이 흘러내리는가 하면, 심지어 한 동료는 잠결에 이해할 수 없는 언어를 반복해서 읊고 있습니다. 당신은 이 모든 일의 원인을 밝혀내고 동료를 구해내겠다고 다짐하며 응급 병동을 나섭니다.

(Q) 캠페인 기록지에 마헤스와란 의사가 실종되었다라고 기록합니다. 대표 조사자는 정신적 트라우마 1을 겪습니다. 마헤스와란을 구할 수 있었을지도 모른다는 자책감에 시달리기 때문입니다.

(Q) 동료 조사자들의 상태가 더욱 악화되었습니다. 꿈의 거미줄과 몽환의 추적을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면, 캠페인 A의 캠페인 기록지에 꿈꾸는 자들이 쇠약해졌다라고 기록합니다.

(Q) 캠페인 기록지에 랜돌프가 조사자들과 함께 병원을 탈출했다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인자)(꿈을 먹는 자 #79)'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(Q) 결말 5로 건너뜁니다.

결말 3: 병원에서 떠나기 전, 당신은 마헤스와란이 잘 있는지 확인하기 위해 응급 병동으로 돌아옵니다. 동료들이 머무르는 병실 문은 굳게 잠겨 있었기에, 문을 두드리며 마헤스와란의 이름을 부릅니다. 그러자 반대편에서 카구를 치워 넘기는 소리가 들리더니, 녹초가 된 쇠바니 마헤스와란이 문을 살짝 벌려 충혈된 눈으로 당신을 바라봅니다. “아, 당신이군요. 정말 다행이에요.” 마헤스와란은 당신을 병실 안으로 들이고는 근처 의자에 털썩 걸터앉습니다. “그...그것들이 병실로 들어오려고 했어요. 놈들이 들어오지 못하게 하려고 안에서 문을 막았죠.” 당신은 마헤스와란에게 이제는 위험한 일은 다 지나갔으며, 그간 동료들을 돌봐 줘서 고맙다는 말을 전합니다. “전 계속해서 환자분들의 상태를 지켜보도록 할게요. 그냥 제발, 이제 저 바깥에 거미 새끼가 한 마리도 없다고 해 줘요. 안 그러면 첫차를 타고 아ქ를 떠버릴 생각이거든요.” 당신은 이 모든 일의 원인을 밝혀내고 동료를 구해내겠다고 다짐하며 응급 병동을 나섭니다.

(Q) 캠페인 기록지에 마헤스와란 의사가 살아 있다라고 기록합니다.

(Q) 캠페인 기록지에 랜돌프가 조사자들과 함께 병원을 탈출했다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인자)(꿈을 먹는 자 #79)'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

(Q) 결말 5로 건너뜁니다.

결말 4: 극심한 공포에 빠져 머릿속이 새하얘진 당신은, 탈출할 방도조차 떠올리지 못하고 밤이 이끄는 곳으로 무작정 도망칩니다. 흉물스러운 괴물들이 점차 포위해오는 상황에서, 이대로 가다간 머지 않아 거미줄에 휘감겨 놈들의 식사거리로 전락하리란 것은 불을 보듯 뻔합니다. 결국 천장부터 바닥까지 두껍고 끈적한 거미줄이 뒤덮인 방에서 완전히 막다른 길에 몰리고 말았습니다. 거미 다리가 짭싸게 서걱거리는 소리가 바로 뒤까지 따라붙자, 앞에 펼쳐진 거미줄 너머에 길이 있는 게 아니고서야 더는 아무런 희망도 없음을 직감합니다. 남은 선택지는 없습니다. 당신은 궁지에 몰린 동물처럼 격렬하게 거미줄을 갈기갈기 찢으며 파고듭니다. 온몸이 산산이 조각 나듯 아프지만, 마침내 거미줄 너머로 빛이 보이기 시작합니다. 어쩌면 여기서 벗어날 수 있을 거란 한 줄기 희망을 품습니다.

하지만 거미줄을 헤치고 나온 곳은, 어둡고 소독약 냄새가 풍기는 세인트 메리 병원의 복도가 더는 아니었습니다. 이곳은 거미줄로 뒤덮인 비좁은 동굴이었습니다. 여기서 멀어르거나 감히 웨던 길로 되돌아갈 생각은 추호도 없기에, 어디로 이어지는지도 모를 어둡고 깁갑한 동굴 속을 달음박질 칩니다. 동굴 벽 좌우를 둘러싼 거미줄 틈으로는 단단한 바위벽만 보이는 것이 아니라 어렴풋한 미광이 명멸합니다. 마치 비단결 같은 거미줄 가닥 너머로 별의 바다가 펼쳐져 있는 것 같습니다. 당신은 한동안 내달린 끝에, 또 다른 막다른 길에 다다라 다시 거미줄 벽을 헤치고 나옵니다. 이번에는 동굴도 세인트 메리 병원도 아니라 미스캐토닉 강 근처, 아컴 상업지구에 있는 골목이 나타납니다. 어찌 된 일인지 파악할 시간도 없는 데다 그럴 의지조차 들지 않아, 일단은 병원에서 최대한 멀어지기로 결심합니다. 마침내 집에 발을 내딛는 순간, 당신은 피로감에 휩쓸려 그대로 텔썩 쓰러지고 맙니다.

다음 날 아침, 눈을 뜨자마자 세인트 메리 병원에서 벌어진 대혼란과 거미창궐 사태에 대한 대서특필이 있을 거라 예상하며 조간신문을 펼쳐보지만, 세인트 메리 병원에 관한 기사는 눈을 씻고 봐도 없습니다. 어쩌면 야밤에 벌어진 사건이라 조간 아컴 애드버타이저에 기사를 실지 못한 것은 아닐까요? 아니면 그 모든 것이 악몽이었던 걸까요? 당신은 다시 코트를 걸치고는 어젯밤 벌어진 일을 두 눈으로 확인하고자 병원에 돌아가 보기로 합니다.

건물이, 아니 어쩌면 아컴 외곽 전체가 거미줄에 뒤덮여 있을 거라고 생각하고서 세인트 메리 병원으로 향했지만, 놀랍게도 건물은 말끔하기만 합니다. 환자, 간호사, 의사... 너 나 할 것 없이 어젯밤에 아무 일도 없었던 것처럼 복도를 걸어 다닙니다. 당신은 접수계원에게 마헤스와란 선생님을 볼 수 있느냐고 물었지만, 그는 고개를 젓습니다. “죄송합니다. 마헤스와란 선생님께서는 오늘 나오지 않으셨습니다. 어젯밤 당직을 서던 중 갑자기 떠나신 후로 아무도 본 적이 없다는군요. 다른 선생님께 진료를 보시겠습니까?”

분명 뭔가가 잘못되었습니다. 어젯밤의 거미는 뭐고 마헤스와란은 어디로 간 걸까요? 도무지 말이 맞아떨어지지가 않습니다. 일단 잠든 동료들을 면회하고 싶다고 접수계원에게 말하려던 찰나, 눈 밑 살이 축 처진 금발 남성이 다가와 당신의 어깨에 손을 올립니다.

“좋은 아침입니다. 이야기 좀 나눠도 괜찮겠습니까?”

④ 캠페인 기록지에 마헤스와란 의사가 실종되었다고 기록합니다. 대표 조사자는 정신적 트라우마 1을 겪습니다. 마헤스와란을 구할 수 있었을지도 모른다는 자책감에 시달리기 때문입니다.

⑤ 캠페인 기록지에 렌돌프가 자력으로 병원에서 탈출했다고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘렌돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자) (꿈을 먹는 자 #79)’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

⑥ 결말 5로 이어집니다.

막간 I: 검은 고양이

결말 5: 병원에서 나오자 금발의 남성이 자신의 이름은 랜돌프 카터이며, 베질 그레이 및 당신의 동료와 마찬가지로 자기도 “꿈꾸는 자”라고 소개합니다. 카터의 말에 따르면 지구의 모든 살아 있는 생명체의 꿈이 합쳐져서 이뤄진 평행 차원을 “몽환의 땅”이라고 부르는데, 이러한 몽환의 땅과 꿈 바깥 세계를 오갈 수 있는 사람을 꿈꾸는 자라고 일컫는다고 합니다. “꿈과 악몽이 공존하는 세상입니다. 당신의 친구분들이 지금 몽환의 땅에 갇혀버린 건 아닌가 우려되는군요.”

동료들을 도울 방법이 있는지 물자, 랜돌프가 잠시 고민하더니 답합니다. “일반적으로, 꿈꾸는 자는 단지 본인이 깨어나겠다는 의지를 갖기만 한다면 언제든지 현실 세계로 돌아올 수 있습니다. 하지만 어째서인지 친구분들은 그럴 수 없는 것 같아요. 진정 친구분들을 돋고 싶다면, 여러분도 몽환의 땅에 들어가서 직접 그들을 찾아야만 해요. 하지만 말이야 쉽지, 몽환의 땅에 강제로 들어가는 일은 녹록지 않습니다. 노련한 꿈꾸는 자가 아니고서야 그런 길을 찾기도 힘들뿐더러, 직접 꿈을 꾸면서 길을 찾아야만 하거든요. 하지만 아예 방법이 없는 건 아닙니다. 꿈 바깥 세계와 몽환의 땅이 맞닿아 있는 곳이 존재하는데, 적절한 도구만 있다면 물리적인 육체를 갖고서 몽환의 땅으로 진입할 수도 있답니다. 저도 그런 장소를 한 곳 알고 있어요. 여기서 그리 멀지도 않고요. 다만...”

랜돌프가 말을 마치기도 전에, 기묘한 목소리가 끼어듭니다.

⌚ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

⌚ 창궐 주머니와 모든 창궐 토큰을 게임에서 제거합니다. (창궐 주머니를 별도로 보관할 필요가 없으며, 창궐 주머니에 든 토큰을 기록해 둘 필요도 없습니다.)

⌚ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 플레이하고 있다면, 막간 I: 검은 고양이로 이어집니다.

⌚ 꿈의 거미줄과 몽환의 추적을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

◆ ...그리고 아직 시나리오 1-A: 잠의 관문을 지나서를 플레이하지 않았다면, 시나리오 1-A: 잠의 관문을 지나서로 이어집니다.

◆ ...그리고 이미 시나리오 1-A: 잠의 관문을 지나서를 플레이했다면, 대신 막간 I: 검은 고양이로 이어집니다.

⌚ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있거나, 몽환의 추적(캠페인 A)을 독립적인 캠페인으로 플레이하고 있다면: 검은 고양이 1로 이어집니다.

⌚ 꿈의 거미줄(캠페인 B)을 독립적인 캠페인으로 플레이하고 있다면: 검은 고양이 3으로 건너뜁니다.

검은 고양이 1: 시나리오 1-A가 끝나고서, 꿈꾸는 자들은 마법 걸린 숲을 떠나 울타르로 향합니다...

마법 걸린 숲을 떠나 구름 한 점 없는 청명한 하늘과 초록빛 구릉지를 따라 남쪽으로 몇 시간째 걸으며, 자신을 랜돌프 카터라고 소개하는 금발의 청년과 이야기를 나눴습니다. 일행은 랜돌프가 너르라고 부르는 마을을 지나 넓은 강을 가로지르는 돌다리를 건너 계속 나아갑니다. 랜돌프는 꿈 바깥 세계와 몽환의 땅에 모두 능통한 듯한 데다 친절했기에, 당신은 그에게 마음 편히 이야기를 구구절절 늘어놓았습니다. 베질 그레이의 글을 읽고서, 그 이야기가 진실인지 직접 확인하고자 내려왔다는 말을 전하자 랜돌프가 답합니다. “그 베질이라는 친구는 울타르에 있을 것 같군요. 생각나는 곳이 있거든요. 울타르에 도착하면 그리로 안내해 드리죠.”

울타르 마을은 상상과는 사뭇 달랐습니다. 마을의 경계를 두른 자갈길은 진기하게 생긴 오두막집과 그 너머로 펼쳐진 초록빛 구릉지를 가르고 있었습니다. 마을 안으로 들어서 보니 좁은 자갈길 위에 각양각색의 고양이가 떼 지어 있다가, 당신이 가까이 다가가자 좌우로 흩어집니다. 야트막한 언덕을 따라 난 길거리 위로 낡은 뾰족지붕과 밖으로 돌출된 건물 위층이 아치를 이룬 모습은 주거 지구와 상업 지구를 무게역학적으로 합쳐놓은 것처럼 보입니다. 마을 중앙 광장에 도착하자 랜돌프가 발걸음을 멈추더니 싱그러운 미소를 지으며 당신을 부릅니다. “울타르에 오신 것을 환영합니다. 이전에 말씀드린 것처럼, 여기서는 안전할 거예요. 다만, 여기서 지켜야 할 윤법이 한 가지 있습니다. 울타르에서는 누구든 고양이를 죽이면 안 된다는 거죠.” 당신은 고양이로 들어찬 길거리를 보며, 이곳이 고양이가 이끄는 마을인지 물어봅니다. 랜돌프가 질문을 곰곰이 생각해 보더니 답합니다. “그렇다고 하긴 힘들지만, 울타르는 몽환의 땅에 거주하는 고양이들의 중심지쯤은 되지요. 앞서 말씀드린 윤법이 있는 이유는 다음에 기회가 되면 말씀드리겠습니다. 우선 따라오세요. 에이나의 여관에서 그 ‘베질’이란 친구를 찾을 수 있을 거란 직감이 들거든요.”

랜돌프는 광장을 따라 당신을 안내합니다. 광장을 둘러싼 건물에 있는 동상, 간판, 그리고 심지어는 스테인드글라스조차 고양이 모양입니다. 이후고 일행은 “에이나의 여관”이라는 간판이 달린 건물에 도착합니다. 여관은 긴 나무 탁자들로 채워진 중세풍의 선술집으로, 안에는 몇몇 손님과 그보다 세 배는 많아 보이는 고양이들이 삼삼오오 모여 있었습니다. 그중 나무 탁자에 앉은 손님 하나가 고양이 한 마리에게 멀린 고기 조각을 먹이고 있습니다. 30대 초반쯤 되는 현질한 외모에 짧고 검은 머리와 튼튼한 턱과 날카로운 광대뼈를 통해 그가 베질 그레이임을 단박에 알아봤습니다. 마음속 한켠

에서 이 우연한 만남이 말 그대로 행운의 소행인지, 혹은 좋은 나쁘든 간에 당신이 벼질을 만날 운명이었던 건지 궁금해집니다.

일단 이런 의문은 뒤로 하고, 당신은 사내에게 다가가 랜돌프와 함께 자기소개를 합니다. 벼질은 환하게 미소지으며 당신 그리고 랜돌프와 악수를 합니다. “만나서 반갑습니다! 꿈꾸는 자 여러분!” 벼질이 마치 소년처럼 흥분을 주제하지 못하고 말합니다. “꿈꾸는 친구들을 만나는 건 언제나 멋진 일이죠. 내가 무슨 ‘병’에 걸렸다느니 하는 신문 기사엔 아주 널널머리가 나 벼렸거든요.”

당신도 고개를 끄덕이고는 몽환의 땅이 실제한다는 증거를 가지고 꿈 바깥 세계로 돌아가고자 한다고 말합니다. 그러자 벼질이 낙담한 목소리로 말합니다. “저라고 안 해 봤을 것 같나요? 슬프게도, 잠든 사람이 몽환의 땅에서 꿈 바깥 세계로 뭉가를 가지고 나갈 순 없어요. 이 모든 건 상상 속에서 벌어지는 거니까요. 아시다시피 생각, 개념, 환상 이런 걸 손에 담을 순 없잖습니까?”

그러자 랜돌프가 끼어듭니다. “몽환의 땅에 그런 증거가 있을 법한 곳이 있습니다. 꿈 속에서 본 곳인데, 세 번 찾아 간 적이 있어요. 갔을 때마다 떠오르는 태양에 불들리기 전에 아주, 아주 잠깐씩만 머무를 수 있었지만요... 하지만 아무리 시도해 봐도, 그 곳으로 가는 길을 도무지 다시 찾을 수가 없더군요. 거길 찾느라 얼마나 숱한 밤을 보냈던지.”

벼질이 흥미가 동한 듯 되묻습니다. “오! 그곳이 어딘가요?”

랜돌프의 눈이 경탄으로 빛납니다. “아... 그야말로 장엄한 도시입니다. 지금껏 봐온 그 무엇과도 비할 수 없는 황금빛과 아름다움으로 가득한 곳이죠. 그 어떤 이도 빛을 던지 못한 미지의 카다스 산봉우리 너머에 있는 도시랍니다. 구름의 장막에 가려진 채 별자리의 왕관을 놀려 쓴 그곳에는 위대한 존재들이 기거한다는 오닉스 성체가 우뚝 서 있답니다.”

벼질은 랜돌프의 이야기에 흠뻑 빠져든 채 탁자 위에 올라선 고양이를 이리저리 쓰다듬습니다. 호리호리한 고양이의 윤기 나는 털은 텅 빙 우주만큼이나 새카맣습니다. “그렇다면 카다스로 찾아갑시다! 우리가 찾는 증거가 그곳에 없더라도 일생일대의 모험이 될 것 같군요. 그러면 백 장은, 아니 어쩌면 그보다도 더 많은 이야기를 쓸 수 있겠습니다!”

당신은 벼질과 랜돌프에게 이런 어마어마한 모험을 떠나기 전에 먼저 꿈 바깥 세계로 되돌아가 동료들에게 알려주어야 한다고 말합니다. 바로 그때, 아래송하고 나직한 목소리가 울립니다. “아, 넌 지금 못 끝. 높이 너를 지켜보고 있거든.”

당신을 비롯한 모두가 대체 어디서 목소리가 들린 것인지 찾아서 고개를 돌립니다. 여관 주인이었을까요? 아니면 다른 손님이었을까요? 그때 벼질의 검은 고양이가 기지개를 꽂 켜더니 일어나 않습니다. 고양이의 페뚫어 보는 듯한 노란색 눈이 창문으로 비치는 햇빛에 반짝입니다. “네가 카다스를 찾아 떠나기만을 기다려 왔어. 아주 아주 오랫동안 말이야.” 검은 고양이가 말합니다.

“너 말할 수 있었어?” 벼질은 화들짝 놀라 튀어 오르는 바람에 의자에서 자빠질 뻔합니다.

검은 고양이가 지루하다는 듯 앞발을 훑으며 대답합니다. “난 고양이잖아, 이 새대가리야. 당연히 말할 수 있지. 울타르에서 고양이는 천 마리도 넘게 만나 놓고, 이제 와서 놀란다 이거야?”

“하지만... 난...” 벼질이 손바닥으로 이마를 쓸어올립니다.

검은 고양이가 당신을 똑바로 바라보며 말합니다. “쟤는 신경 쓰지 마. 장담컨대 카다스를 찾기 전까지 너희들은 꿈 바깥 세계로 돌아갈 수 없어. 카다스가 네 유일한 출구야. 그 동안은 내가 꿈 바깥 세계로 돌아가서 네 친구들에게 너희 앞에 펼쳐진 과업에 대해 말해 줄게.” 검은 고양이가 탁자 위에서 뛰어내리더니 출구를 향해 도도하게 걸어갑니다. “걔들도 만만찮은 위협을 겪고 있을 테지만 말이야...”

④ **몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면: 검은 고양이 2로 이어집니다.**

④ 그 외의 경우, 수수께끼 같은 고양이는 당신이 채 대답하기도 전에 문밖으로 나가 버립니다. **시나리오 2-A: 카다스를 찾아서로 이어집니다.**

검은 고양이 2: “꿈 바깥 세계에 있는 네 친구들에게 뭐라고 말해 줄까?”

④ 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 동료 조사자들에게 몽환의 땅에 있는 당신은 과업을 짊어졌으며, 이 과정에서 온갖 역경을 겪을 것이라고 전합니다. 이 말을 전한 후에는 검은 고양이가 되돌아와 당신을 도울 것이나, 이로 인해 동료 조사자들은 큰 부담을 질 수도 있습니다. **몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신이 역경을 겪고 있다는 소식을 전달했다**라고 기록합니다.

◆ 동료 조사자들에게 몽환의 땅과 여기서 만난 새로운 친구들에 대해 전합니다. **몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 몽환의 땅에 얹힌 지식을 공유했다**라고 기록합니다.

◆ 동료 조사자들에게 당신은 안전하고 오히려 그들이 위협할 거라고 전합니다. 이 말을 전달한 후에는 검은 고양이가 당신의 동료 조사자들을 도와줄 것이나, 이로 인해 당신의 과업은 좀 더 험난해질지도 모릅니다. **몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신의 동료들에게 경고를 보냈다**라고 기록합니다.

◆ 당신은 이 짐승을 텔끝만치도 신뢰하지 않습니다. 검은 고양이를 위협하며 절대로 당신의 동료들에게 접근하지 말라고 단단히 경고합니다. 검은 고양이는 하품을 하더니 문밖으로 나갑니다. **몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 그래, 좋아. 그럼 네 마음대로 해 봐라고 기록합니다.**

④ **검은 고양이 3으로 이어집니다.**

검은 고양이 3: 시나리오 1-B가 끝나고서, 조사자들은 세인트 메리 병원 바깥에 서 수수께끼 같은 목소리와 마주합니다...

“...너희가 캐네 친군과 보네.” 위에서 수수께끼 같은 목소리가 들려옵니다. 놀랍게도, 이 나긋나긋한 목소리는 사람 목소리가 아니었습니다. 병원 바깥 도로 위로 걸친 나뭇 가지 위에 느긋하게 앉은 검은 고양이가 말합니다. “놀라기는. 야, 파리 들어가니까 입다물고 듣기나 해.” 고양이는 몸을 일으켜 균쳐 울타리 위로 뛰어내리더니 고양이 특유의 우아한 자세로 걸습니다.

랜돌프가 오랫동안 만나지 못했던 옛 친구를 만난 듯 기쁨에 겨운 목소리로 말합니다. “몽환의 땅에서 온 고양입니다! 고양이와 말해본 것도 정말 오랜만이군요!”

고양이가 날카로운 노란 눈으로 랜돌프를 잠시 노려보더니 이내 당신을 바라봅니다. “...아무렴 그렇지, 그렇고 말고. 어쨌든, 우리 꿈꾸는 친구들이 이야기를 전해달라서 말이야.”

몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다(해당하지 않는 글상자는 모두 건너뜁니다).

꿈의 거미줄(캠페인 B)만을 독립적인 4부작 캠페인으로 플레이

이하고 있기에, **몽환의 추적 캠페인 기록지가 없다면:**

“실은 너희 친구들만 위험한 게 아니야. 여기서도 어마어마한 음모가 벌어지고 있는데, 너희 친구들은...음, 지금 자신만의 문제에 살짝 정신이 팔렸다고 하자. 그러나 너희들만이 거대한 거미줄을 파괴할 수 있어. 친구들 일 같은 건 잊고 억청 바다 아래로 내려가. 그 길밖에 없어. 너희가 과업을 완수하는 동안 친구들은 내가 안전하게 지켜볼게. 알았지?”

캠페인 기록지에 조사자들은 홀로 과업을 완수해야 한다
라고 기록합니다.

검은 고양이가 몽환의 땅에 얹힌 지식을 공유했다면:

검은 고양이는 당신에게 몽환의 땅에 얹힌 이야기와 함께 당신의 동료들이 과업을 떠나려 한다고 말합니다. “네 친구들은 몽환의 땅에 도착했고, 지금은 다른 사람들하고 안전한 곳에서 지내고 있어. 내 애완 인간인 벼질도 함께 있지. 그래. 그 벼질 맞아. 표정들 다 보인다. 그리고 다른 꿈꾸는 자가 하나 더 있었는데 이름이 분명히...어, 잠깐만 기다려 봐.” 고양이가 랜돌프를 의심스럽게 쏘아보더니, 하품합니다. “흠, 그 왜 있잖아? 아니다, 신경 쓰지 마. 뭘 좀 확인해 봐야겠어.” 그 말을 마치기가 무섭게 고양이는 떠나버립니다.

두 캠페인 기록지 모두에 검은 고양이는 뭔가 짐작이 들었다
라고 기록합니다.

검은 고양이가 당신이 역경을 겪고 있다는 소식을 전달했다면:

“그러니까, 너희 친구들은 상황이 영 좋지 않아 보였어. 자기네들이 엄청난 곤경에 빠져 있다고 전달해 달라더라. 캐네는 이번 과업을 완수하기 전까지 깨어날 수 없을 텐데, 그게 멀처럼 쉽진 않을 거라서 말이지. 혼돈의 눈이 개들을 지켜보고 있거든. 너희도 따로 할 일이 있지만, 너희가 캐네의 유일한 희망일지도 몰라.” 검은 고양이는 울타리에서 뛰어내리더니 저 멀리 걸어가기 시작합니다. “그럼 이만. 혹시 실례가 아니라면 개들을 모조리 죽어 버리기 전에 돌아가 보려구.”

몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다
라고 기록합니다. 두 캠페인의 혼돈 주머니 모두에
✿ 토큰을 1개씩 추가합니다.

검은 고양이가 당신의 동료들에게 경고를 보냈다면:

“너희 친구들이 잘 지내고 있다고 전달해 달래. 실은 너희가 더 위험할 거라고 경고해 달랬어. 나라면 그 말을 믿겠어. 여기서도 어마어마한 음모가 벌어지고 있는데, 너희밖에 막을 사람이 없거든. 양쪽 상황을 타개하려면 앞으로 계속 나아가는 수밖에 없어. 걱정하지 마. 내가 당분간은 찰싹 달라붙어 있으려구. 누군가는 너네 목숨줄을 붙들어 줘야 하지 않겠어?”

꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다
라고 기록합니다. 두 캠페인의 혼돈 주머니 모두에
✿ 토큰을 1개씩 추가합니다.

그래, 좋아. 그럼 네 마음대로 해 봐라면:

“아니, 그 왜 있잖아? 아무것도 아냐. 펜찮을 거야.” 검은 고양이는 다른 말 없이 갑작스럽게 떠나버립니다.

두 캠페인 기록지 모두에 **당신이 자초한 일이다**라고 기록합니다.

읽어야 할 글상자를 모두 읽은 후:

④ **몽환의 추적과 꿈의 거미줄**을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면: **시나리오 2-A: 카다스를 찾아서** (또는) **시나리오 2-B: 천 가지 무시무시한 형체로** 이어집니다.

④ 그 외의 경우, **시나리오 2-B: 천 가지 무시무시한 형체로** 이어집니다.

아컴호러

카드 게임

천 가지 무시무시한 형체

신화팩

천 가지 무시무시한 형체는 <아컴호러 카드게임> 꿈의 거미줄 캠페인의 2-B 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 꿈을 먹는 자 사이클의 다른 시나리오와 함께서 4부작 또는 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 II-B: 천 가지 무시무시한 형체

도입부 1: 꿈의 세계와 꿈 바깥 세계가 융합되는 것을 막기 위해 당신은 잠이 아닌 물리적인 방법으로 꿈의 세계에 진입하기로 했습니다. 당신의 새 동료인 랜돌프는 그 차원을 “몽환의 땅”이라고 부르며 이야기를 이어갔습니다. “물리적인 방법으로 몽환의 땅에 진입하는 것에는 수많은 위험이 따르겠지만, 잠을 통해서 들어가는 것보다는 한결 낫겠어요. 잠을 통해서 진입한다면 동료분들처럼 깨어나지 못하는 잠에 빠질지도 모르니까요.” 당신도 그 말에 동의했습니다. 몽환의 땅에 갇혀 버린다면 두 세계의 융합을 막는 것은 고사하고, 꿈속의 동료들마저 구하기 힘들 테니 말입니다.

“가장 먼저 열쇠를 찾아야 해요. 몽환의 땅이 꿈 바깥 세계와 맞닿은 장소에 가더라도, 국경을 훌륭히 두 세계 사이를 걸어서 넘어갈 수는 없어요. 저도 한때 꿈의 판문을 지나는 열쇠를 하나 가지고 있었지만, 몇 년 전에 잃어버렸고 그 뒤로는 열쇠를 찾지 못했습니다.” 랜돌프가 통탄해합니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

⌚ 검은 고양이가 당신 곁에 있다면, 도입부 2로 이어집니다.

⌚ 그 외의 경우, 도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 검은 고양이는 공원 벤치에 앉아 눈을 찡그리고는 엉신여기듯 랜돌프를 노려봅니다. “몽환의 땅으로 가는 열쇠를 잃어버렸다고?”

고양이의 회의적인 반응이 일면 이해가 갑니다. 그러자 랜돌프는 한숨을 푹 내쉬며 고개를 저었습니다. “그러니까... 그런 물리적인 열쇠가 아닙니다. 단 한 번도 그랬던 적이 없어요. ‘열쇠’라는 건 제가 어렸을 적 상상 속에서 펼쳐졌던 경탄, 환상, 창조력이에요. 이러한 것들은 성숙해져 가면서 그 가치를 잊어버리게 되곤 하죠. 그러나 꿈을 여는 열쇠가 나이를 먹으며 사라지는 것은 자연스러운 일이에요.”

“이런 천하의 명탕구리가!” 검은 고양이가 꾸짖습니다. “상상력을 거세하는 걸 ‘성숙’이라고 불러? 넌 스스로 가장 중요한 부분을 도려내 버린 거야. 넌 내가 지금껏 만나본 어떤 꼬맹이들보다도 더 가냘프게 우는 새끼 고양이에 불과해.”

“그 말이 맞을지도 모르겠네요.” 랜돌프가 풀이 죽어 동의합니다. “시간이 흐르며 저는 어린 날 꿈꾸던 금빛 첨탑, 향긋한 밀림, 황혼의 세계보다도 현실적인 문제를 더 중요히 여겨야 한다고 스스로를 역누르게 됐어요... 이제 다시는 그런 경이로운 광경을 볼 수 없을까 봐 두려워요.” 랜돌프는 후회로 가득한 눈으로 당신을 돌아봅니다. “그리고 더욱 두려운 것은, 제가 여러분의 길을 이끌어 줄 수 없다는 거죠.”

도입부 4로 건너뜁니다.

도입부 3: 당신은 “마지막으로 열쇠를 본 게 언제 적이었나요?” “언제 마지막으로 열쇠를 사용했나요?” 등등 떠오르는 질문을 마구 던졌습니다.

그러자 랜돌프는 한숨을 푹 내쉬며 고개를 저었습니다. “아직 이해하지 못하셨군요. 그건 물리적인 열쇠가 아닙니다. 단 한 번도 그랬던 적이 없어요. ‘열쇠’라는 건 제가 어렸을 적 상상 속에서 펼쳐졌던 경탄, 환상, 창조력이죠. 이러한 것들은 성숙해져 가면서 그 가치를 잊어버리게 되곤 하죠. 그러나 꿈을 여는 열쇠가 나이를 먹으며 사라지는 것은 자연스러운 일이에요.”

도입부 4로 이어집니다.

도입부 4: 당신은 랜돌프에게 도대체 무엇 때문에 환상 세계에서 마음을 둘려 세속적인 문제들에 집착하게 되었는지 물었습니다. 랜돌프가 잠시 동안 과거를 회상하며 그 이유를 가늠해 보더니, 갑자기 중요한 것이 떠올랐는지 두 눈이 커집니다. “오래도 된 일이로군요. 가장 마지막으로 초자연적인 일에 휘말렸던 날이죠. 아 물론, 오늘은 제하고 말입니다. 상업지구의 오래된 폐가 옆에 있는 묘지에서 조엘 맨튼이라는 친구를 만났어요. 소위 ‘형언할 수 없는 집’이라고 불리던 폐가였죠. 전 그곳이 소문처럼 정말로 귀신 들린 흥가라고 믿고 싶지 않았지만, 전설을 따라하는 것만으로도 괴물의 분노를 사게 되었어요.”

당신이 그 ‘괴물’에 대해 묻자, 랜돌프는 척추를 타고 흐르는 격렬한 몸서리를 느끼며 눈을 감았습니다. “어떻게도 형언할 수가 없어요. 기억나는 거라곤 가까스로 살아남았다는 것뿐이니까요. 조엘은 다친 건 전적으로 제 책임입니다. 그때부터, 저는 초자연적인 일이나 미신적인 것을 탐구할 마음이 사라지고 말았어요. 제가 그런 것을 믿지 않아서 그런 게 아니라, 너무나도 큰 두려움이 저를 깊이 먹은 탓이죠. 그 때문에 열쇠가 저를 피하게 된 건 아닐까요? 그래서 저는 몽환의 땅으로 갈 수 없게 된 건 아닐까 싶어요.” 이제 랜돌프는 명명백백한 깨달음을 얻은 것 같습니다. “어디로 가야 할지 알겠어요. 그곳에서 열쇠를 잃어버렸으니, 분명 다시 그곳에서 열쇠를 되찾을 수 있을 겁니다!” 랜돌프가 두 눈을 크게 뜨고서 외칩니다.

랜돌프가 한껏 들여서 텍시를 부르는 사이, 당신은 그가 어디로 가려 하는지 깨닫습니다. 형언할 수 없는 집... 아직도 랜돌프의 뇌리를 떠나지 않는 그 형언할 수 없는 괴물이 살고 있는 저주받은 흥가로 향합니다...

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, ♀, ♀, ♂, ♀, ♀, ♀, ♀.

⌚ 검은 고양이가 당신 곁에 있지 않다.

게임 준비

⌚ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 천 가지 무시무시한 형체, 지하세계의 생물, 융합되는 현실, 스스한 한기, 구울, 잠긴 문, 쥐 떼. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



⌚ ‘무덤가’, ‘현관 정면’, ‘위층 복도’, ‘아래층 문’ 사본 2장, ‘위층 문’ 사본 2장을 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

❖ 모든 조사자는 ‘무덤가’에서 시작합니다.

⌚ ‘다락방’ 장소, ‘묘비명 없는 묘지’ 장소, ‘불가사의한 계단’ 장소 사본 6장, ‘끝없는 하강’ 음모 사본 4장, ‘온 열쇠’ 이야기 자산을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⌚ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 톱을 만듭니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면: 결말 2로 이어집니다.

결말 1: 이곳은 벼질의 이야기에 등장했던 장엄한 전경, 신비로운 숲, 매력 넘치는 중세풍 마을과는 달은 구석이 전혀 없었습니다. 아니, 그와는 완전히 다른 세상입니다. 이 차갑고 음울한 구령은 희망을 잡아먹고는 그 자리에 공허와 무의미한 공포만을 한껏 채워나갑니다. 덴돌프에게 여기가 당신의 혼수상태에 빠진 동료들에게 가는 길이 맞는지 물어봤지만, 그려면서도 내심 잘못 길을 들었다는 대답을 기대했습니다. 그래야만 이 끔찍한 장소를 떠날 수 있을 테니 말입니다.

“저도 잘 모르겠네요.” 렌돌프가 층계에 난 창문 밖을 내다보며 대답합니다. “꿈 바깥 세계를 벗어나긴 했지만, 여긴 지하세계라고 알려진 모험의 땅 하층부입니다. 생명체가 살기엔 너무나도 척박한 땅이죠. 우리 세계로 넘어온 대다수의 괴물들은 분명 여기서 왔을 겁니다. 어쩌면 열쇠가 우릴 여기로 보낸 건 아닐까요? 우리가 진정 가야 할 길을 점지한 거죠.” 당신의 길잡이는 흥가에서 찾은 불가사의한 열쇠를 이리저리 살피며, 아라베스크 무늬를 손가락으로 훑습니다. 열쇠의 형체, 무게, 질감을 떠올리는 렌돌프의 눈가에는, 상심감으로 눈물이 그렁그렁 맺힙니다.

당신이 열쇠를 쟁기겠다고 제의하자 랜돌프가 비로소 상념에서 깨어났습니다. “아, 그 렇게 하시죠. 그게 좋겠습니다.” 그가 섬세한 유물을 건네며 말합니다. 랜돌프의 말처럼 실제하지 않는 물건이라기에는 놀랍도록 무겁습니다.

은 열쇠를 지니고서 당신은 랜돌프와 함께 계속 계단을 내려갑니다. 동료들은 이곳에서 하세계에 있을 수도 없을 수도 있겠지만, 꿈 바깥 세계를 침공하는 괴물들이 이곳에서 온 거라면 지하세계에서 이를 막을 밖법을 찾을 수 있을 것입니다.

(C) 캠페인 기록지에 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남았다고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 은 열쇠를 갖고 있다라고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 '은 열쇠(꿈 관문의 열쇠)'를 자기 택에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 택 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 당신의 육신은 기묘하게 슬렁이는 몽환의 땅으로 전입했습니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

④ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 시나리오 3-B: 돌아갈 수 없는 다리로 이어집니다.

(C) 봉황의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

◆ ...그리고 아직 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서를 진행하지 않았다면,
시나리오 2-A: 카다스를 찾아서로 이어집니다.

◆ ...그리고 이미 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서를 진행했다면, 대신 막간
II: 꿈 항해자로 이어집니다.

결말 2: 정신을 잃기 전 마지막으로 본 것은 이름 없는 거대한 흉물이 당신을 바닥에 쳐박는 광경이었습니다. 이와 함께 차가운 유독성 바람이 채찍처럼 몰아치자, 당신의 폐에서 공기가 모조리 뺌려 나가는 것만 같아서 비명조차 지를 수 없었습니다. 흉물이 당신의 살갗을 찢어발기고 뼈를 짓뭉개는 와중에도 당신은 필사적으로 땅을 붙들고 버텼습니다. 당신은 가까스로 놈에게서 벗어나 격렬하게 소용돌이치는 매서운 바람 사이로 달아났습니다. 회반죽이 벗겨져 굽히는 소리가 들려오고, 잔해가 당신의 머리를 지나쳐 날아갔습니다. 떨어져 나온 벽돌이 당신의 어깨를 쳤습니다. 이 모든 것이 잦아들고 나면 이 건물은 흔적이나마 남길 할까 싶을 지경입니다.

④ “기이한 열쇠를 손에 넣었다”면, 결말 3으로 이어집니다. 그 외의 경우, 결말 4로 전너ථ됩니다.

결말 3: 주위를 에워싼 서릿발 소용돌이 사이로 랜돌프의 고함이 먹먹하게 울려 퍼졌습니다. 형언할 수 없는 존재가 바로 목전까지 덮쳐와 가망조차 없어 보였지만, 당신은 겨우 랜돌프의 손을 붙들 수 있었습니다. 랜돌프가 당신의 손을 비틀어 떨쳐 당신이 형언할 수 없는 집에서 찾아냈던 열쇠를 잡아채고, 눈을 감더니 속삭이듯 들판에 킁킁해졌습니다.

시간이 얼마나 지났을까, 당신은 돌로 된 총계참에서 정신을 차렸습니다. 총계참 아래로는 가파르고 곧은 계단이 헤아릴 수 없이 깊은 곳까지 뻗어 있습니다. 뒤편으로는 총계가 나선형으로 갑자기 물러가 희끄무레한 연무 속을 훔뚫고 한없이 이어집니다. 위든 아래든 통로 전체가 어스름한 짱빛 인광을 발하고 있습니다. 렌돌프가 당신을 일으킵니다. “아슬아슬했습니다. 이렇게 내려오는 건 이번이 끝이었으면 좋겠어요.” 이곳이 어디인지 물어보자 렌돌프가 이숙을 깨물고는 은은하고 화학적 풍경을 내다봅니다.

“여긴 지하세계라고 알려진 동환의 땅 하층부입니다. 생명체가 살기엔 너무나도 척박한 땅이죠. 우리 세계로 넘어온 대다수의 괴물들은 분명 여기서 왔을 겁니다. 어쩌면 열쇠가 우릴 여기로 보낸 건 아닐까요? 우리가 진정 가야 할 길을 점지한 거죠. 다만... 이제 열쇠가 사라진 것 같고요.”

당신이 아연실색하자, 랜돌프는 이를 악물고서 수치스러운 듯 눈을 돌렸습니다. “잊어버려요. 더는 필요하지 않으니까요. 일단 내려갑시다.” 랜돌프의 통명스러운 대답이 돌계단에 메아리칩니다. 당신은 랜돌프를 앞세우고서 또 다시 계단을 내려가기 시작합니다. 동료들은 이곳 지하세계에 있을 수도 없을 수도 있겠지만, 꿈 바깥 세계를 침공하는 괴물들이 이곳에서 온 거라면 지하세계에서 이를 막을 방법을 찾을 수 있을 것입니다.

④ 캠페인 기록지에 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남았다라고 기록합니다.

¶ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

(C) 당신의 육신은 기묘하게 술렁이는 몽환의 땅으로 진입했습니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 토큰을 1개 추가합니다.

막간 II: 꿈 항해자

▣ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 시나리오 3-B: 돌아갈 수 없는 다리로 이어집니다.

▣ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

◆ ...그리고 아직 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서를 진행하지 않았다면, 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서로 이어집니다.

◆ ...그리고 이미 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서를 진행했다면, 대신 막간 II: 꿈 항해자로 이어집니다.

결말 4: 주위를 에워싼 서릿발과 먼지의 소용돌이 사이로 잔해 속에서 번뜩이는 물체가 보입니다. 그것은 당신의 이름을 속삭이며 부르고 있습니다. 혼연할 수 없는 괴물이 랜돌프에게 달려들자, 그의 고함이 먹먹하게 울려 퍼집니다. 가망조차 없어 보였지만, 당신은 가까스로 혼연할 수 없는 집의 닉방 잔해에 도달했습니다. 이제서야 저 반짝이는 모호한 물체가 무엇인지 깨달았습니다. 바로 눈부신 은빛 열쇠였습니다. “열쇠를 사용하세요!” 랜돌프가 고통에 차울부짖으며 소리칩니다. 흥물이 쓰러진 랜돌프의 몸 위로 올라타입니다. “열쇠를 사용하라고요, 지금 당장...”

괴물의 형체가 랜돌프를 에워싸자 마침내 그의 비명도 멎고야 말았습니다. 전 가지 무시무시한 형체를 갖춘 흥물이 랜돌프를 통째로 집어삼키는 것을 지켜보며, 당신은 손에 열쇠를 꽉 쥐고 몸을 떨었습니다. 당신이 저 멀리 위험한 꿈 어딘가에 갇혀 버린 동료들을 떠올린 순간 열쇠가 한층 강렬한 빛을 발했습니다. 곧이어 흥물이 랜돌프를 삼켰던 것처럼 빛이 완전히 당신을 삼키고, 눈앞이 온통 흰색으로 물들었습니다.

시간이 얼마나 지났을까, 당신은 돌로 된 쟁계참에서 정신을 차렸습니다. 쟁계참 아래로는 가파르고 곧은 계단이 헤아릴 수 없이 깊은 곳까지 뻗어 있습니다. 뒤쪽으로는 쟁계가 나선형으로 갑자기 올라가 희끄무레한 연무 속을 펼쳤고 한없이 이어집니다. 위든 아래든 통로 전체가 어스름한 짙빛 인광을 발하고 있습니다. 은 열쇠를 찾아서 주변을 살펴봤지만, 열쇠는 흔적조차 없이 사라져 버렸습니다. 심지어 랜돌프 카터의 흔적마저도 없습니다.

이곳이 꿈 바깥 세계가 아닌 것은 명백합니다. 랜돌프의 말대로, 열쇠가 당신의 육신을 몽환의 땅으로 이동시켰나 봅니다. 하지만 이곳은 벼실의 이야기에 등장했던 장엄한 전경, 신비로운 숲, 매력 넘치는 중세풍 마을과는 달은 구석이 전혀 없었습니다. 아니, 그와는 완전히 다른 세상입니다. 이 차갑고 음울한 구역은 희망을 갉아먹고는 그 자리에 공허와 무의미한 공포만을 한껏 채워나갑니다. 당신은 또다시 등 뒤로 셀 수 없이 뻗은 계단을 헤치고 올라다릅니다. 이 황량하고 위험한 영역 깊숙한 곳으로 나아가는 것 외에 다른 선택지는 없어 보입니다.

▣ 캠페인 기록지에 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했다라고 기록합니다. 텍에 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)’(꿈을 먹는 자#79) 카드가 포함된 조사자가 있다면, 캠페인이 끝날 때까지 해당 조사자의 텍에서 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)’를 제거합니다.

▣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

▣ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 시나리오 3-B: 돌아갈 수 없는 다리로 이어집니다.

▣ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

◆ ...그리고 아직 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서를 진행하지 않았다면, 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서로 이어집니다.

◆ ...그리고 이미 시나리오 2-A: 카다스를 찾아서를 진행했다면, 대신 막간 II: 꿈 항해자로 이어집니다.

몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있는 경우에만 막간 II: 꿈 항해자를 읽습니다.

시나리오 2-A: 카다스를 찾아서와 시나리오 2-B: 천 가지 무시무시한 형체를 모두 끝내기 전에는 이 막간을 읽지 마세요.

꿈 항해자 1: 시나리오 2-B가 끝나고서 조사자들은 마침내 불가사의한 쟁계의 밑자락에 도달합니다...

쟁계 맨 아래에서 검은 고양이가 한참 동안 눈도 깜빡이지 않고 당신이 계단을 내려오는 길을 지켜보고 있었습니다. 여긴 어떻게 있는지 물어보려고 하던 차에 고양이가 먼저 말을 끊습니다. “귀찮게 굴지 마. 설명해봐야 이해도 못 할걸.” 고양이가 읊울한 주변 환경을 신경 쓰지 않는 듯 찬 돌바닥에 몸을 웅크리고 속 편하게 눕습니다.

꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다. 해당하지 않는 글상자는 모두 건너뜁니다.

랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했고

검은 고양이는 뭔가 직감이 들었다면:

“우리銀발 친구 어딨어?” 검은 고양이가 주위를 험험히 살피면서, 당신은 비통하게 침묵합니다. “아, 알겠어.” 고양이가 자기 발을 살핍니다. 고양이는 랜돌프가 지하세계로 내려오는 길에 살아남지 못했단 것 정도야 신경 쓰지도 않는 듯합니다. “음, 알아서 잘 해결된 것 같네.” 고양이가 아리송한 혼잣말을 합니다.

두 캠페인 기록지 모두의 검은 고양이는 뭔가 직감이 들었다에 취소선을 긋습니다.

당신이 자초한 일이다라면:

“흐음, 내 도움이 필요치 않은 건 확실해 보이니까, 이만 갈게. 그냥 아직 살아 있나 확인하려고 왔어. 뭐, 잘 살아 있네! 지금은 말야. 그럼 이만, 잘 있어.” 당신이 뭐라고 대답하기도 전에 검은 고양이의 칠혹 같이 어두운 털이 지하세계의 어둠 속으로 섞여들어가더니, 고양이는 저 멀리 사라져 버립니다.

이 막간의 남은 부분을 모두 건너뜁니다. **시나리오 3-A: 달의 어두운 면 (또는) 시나리오 3-B: 돌아갈 수 없는 다리로 이어집니다.**

고양이의 아리송한 반쪽 진실과 답이 안 되는 대답에 질릴 대로 질린 당신은, 아무것도 모르고서 어떻게 도우라는 거냐고 역정을 냅니다. 그러자 검은 고양이가 일어서서는 눈을 찌푸립니다. “너희들을 믿을 수 있을지 알 수가 없었어. 사실, 지금도 마찬가지고. 난 정말, 정말 오래 전부터 환상 속에서 이 일을 봐 왔어. 어떤 일이 일어날지 몇 개는 알아도 다는 몰라. 정말로 너희들이 우리의 구원자일 수도 있지... 하지만 우리의 파멸을 앞당기는 광대일 수도 있어.” 고양이는 제 딴엔 편리한 명분을 댔지만, 그 말이 사실이라 지면 고양이가 매번 귀신같이 당신을 찾아낼 수 있었던 이유도 설명이 됩니다. 당신은 고양이에게 믿어 달라고 설득해 봤지만, 고양이는 꿈쩍도 않았습니다. “이건 어때. 역청 바다 수면 아래엔 세계와 세계를 연결하는 통로가 있어. 몽환의 땅이 너희들의 세계와 융합되지 않도록 막으려면 거기로 가야 해. 거기로 몸 성히 온다면, 모든 걸 다 말해 줄게. 하지만 지금은 가야 할 곳이 있어. 너희 친구들도 내가 필요하거든.”

▣ 캠페인 기록지를 확인합니다. 검은 고양이는 뭔가 직감이 들었다면, 당신이 뭐라고 대답하기도 전에 검은 고양이의 칠혹 같이 어두운 털이 지하세계의 어둠 속으로 섞여들어가더니, 고양이는 저 멀리 사라져 버립니다.

▣ 그 외의 경우, 고양이가 다시 한 번 당신의 동료 조사자들에게 말을 전달해 주겠다고 제안합니다. 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 동료 조사자들에게 당신이 위험에 빠졌다고 이야기합니다. 이 말을 전한 후에는 검은 고양이가 되돌아와 당신을 도울 것이나, 이로 인해 동료 조사자들은 큰 부담을 질 수도 있습니다. 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신의 동료들에게 도움을 청했다라고 기록합니다.

◆ 동료 조사자들에게 지하세계에 대해 이야기합니다. 그리고 나면, 검은 고양이는 다른 곳으로 가버릴 것입니다. 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 지하세계에 얹힌 지식을 공유했다라고 기록합니다.

◆ 동료 조사자들에게 당신은 안전하다고 이야기합니다. 이 말을 전달한 후에는 검은 고양이가 당신의 동료 조사자들을 도와줄 것이나, 이로 인해 당신의 과업은 좀 더 험난해질지도 모릅니다. 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신의 동료들에게 경고를 보냈다라고 기록합니다.

▣ 꿈 항해자 2로 이어집니다.

꿈 항해자 2: 시나리오 2-A가 끝나고서, 꿈꾸는 자들은 미지의 영역으로 항해합니다...

당신은 날카로운 고양이 소리에 눈을 떴습니다. 잠에... 아니 정확히는 잠이 아니라 몽상과 잡념에 빠져있었나 봅니다. 이곳은 꿈속 세계이지만 잡들 수가 없습니다. 어쩌면 꿈속이라서 잘 수 없는 걸지도 모릅니다. 정신을 차리고 나니, 텅 빈 우주만큼이나 새카만 벼랑의 검은 고양이가! 미터 밖에 앉아 새된 소리로 애옹거리며 당신을 부르는 모습이 보입니다. “이제야 몽상에서 벗어나셨군. 들어 봐, 긴히 할 말이 있어.” 고양이가 말합니다.

몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다.

납치당하지 않은 조사자가 한 명이라도 있다면:

“잠깐, 내 애원 인간 어딨어?” 검은 고양이가 머리를 쭉 내밀어 갑판 주변을 돌아보며 묻습니다. “너희하고 같이 뒀었잖아?”

벼랑이 해적에게 납치당했다고 혼명하자, 고양이는 별로 걱정되지 않는 듯 발을 할으며 대답합니다. “아, 그래, 그랬지. 이제 나도 알겠어.”

모든 조사자가 납치당했다면:

검은 고양이에게 조용하라고 당부했지만, 고양이는 전혀 개의치 않았습니다. “진정해. 너ihil 잡아 온 놈들은 지금 다 갑판 위에 있으니까.” 당신은 이렇게 철창신세가 됐거늘, 왜 이렇게 천하태평이냐고 고양이에게 매섭게 물으며 풀어 달라고 요구했습니다. “글쎄, 기억대로라면, 다른 누군가 이미 손을 써 놨을걸.” 고양이가 수수께끼 같은 대답을 합니다.

검은 고양이는 뭔가 직감이 들었고 랜돌프가 납치당하지 않았다면:

검은 고양이가 타를을 잡고 있는 랜돌프를 의심스러운 눈길로 노려봅니다. 당신은 그 모습을 보고서 뭐가 문제냐며 크게 따져 물었습니다. “내가 원래 생선 비린내를 좋아하긴 하지만, 이건 비리다 못해 구린내가 나. 뭔가 잘못됐어. 저 자가 둘이나 있을 리가 없는데. 하지만 내 기억도 어렴풋하단 말이야...” 당신은 전에도 혼란스럽다고 생각했지만, 랜돌프가 들이러니... 이제는 검은 고양이의 말을 전혀 이해할 수가 없습니다. “그래, 맞아. 여기도 있고, 꿈 바깥 세계에도 또 하나 있지. 뭔가 아귀가 안 맞는걸.” 검은 고양이는 큰 문제는 아니란 투로 말합니다. “뭔가가 훠방을 놓고 있는 것 같아. 무슨 일인지 알아봐야겠어.” 말을 끝내자마자 고양이가 눈에 보이지 않는 곳으로 훌쩍 뛰어서 사라져 버립니다.

이 막간의 남은 부분을 모두 건너뜁니다. 두 캠페인 기록지 모두에 검은 고양이가 진실을 찾고 있다고 기록합니다.

“그래서, 뭘 하고 있었더라? 아, 맞아. 너희 친구들과 얘기를 좀 했는데. 개네도 이제 몽환의 땅으로 들어왔어. 너희들한테 전할 말이 있대.”

꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다.

읽어야 할 글상자를 모두 읽었다면, 시나리오 3-A: 달의 어두운 면 (또는) 시나리오 3-B: 돌아갈 수 없는 다리로 이어집니다.

계속...

이야기는 꿈을 먹는 자 사이클의 다음 두 신화 팩인 “달의 어두운 면”과 “돌아갈 수 없는 다리”로 이어집니다.

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM 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.

코리아보드게임즈



경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES



검은 고양이가 당신의 동료들에게 도움을 청했다면:

“네 친구들은 좀 곤란을 겪고 있어. 왜 끔찍한 곳으로 들어온 데다 아주 돌아갈 수 없는 다리를 건넌 셈이라 나 없이는 길을 찾지 못할 거 같아. 너희들 과업도 꽤 심각한 상태인 건 알지만, 내가 개들을 도와주지 않는다면 너희가 카다스에 도달하고 말고는 사소한 문젯거리에 불과할걸? 행운을 빌어. 죽지 않게 애써봐!” 말을 끝내자마자 고양이가 눈에 보이지 않는 곳으로 훌쩍 뛰어서 사라져 버립니다.

두 캠페인 기록지를 모두 확인합니다.

▣ 어느 쪽에도 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있지 않다면, 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에 토큰을 1개씩 추가합니다.

▣ 몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 그 기록에 취소선을 긋고 그 대신 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에서 토큰 1개씩을 토큰 1개씩으로 교체합니다.

▣ 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 아무 변경 사항이 없습니다.

검은 고양이가 당신의 동료들에게 경고를 보냈다면:

“네 친구들은 딱 예상했던 대로 잘 해주고 있어. 그런데 개들은 또 너희를 걱정하더라. 뭐... 보니까 개네가 걱정할 만하네. 양족이 빠른 시일 내에 만날 것 같진 않으니, 나한테 너희들을 도와 달라고 하더라고. 그래서 이쪽에 좀 더 있으려고 해. 내가 너희들의 목숨줄을 좀 붙들어 보려고. 그게 안 되면, 음...” 고양이가 꽤 오래 침묵하다가 입을 떠냅니다. “...그 애긴 지금 하진 말자구.”

두 캠페인 기록지를 모두 확인합니다.

▣ 어느 쪽에도 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있지 않다면, 몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니 모두에 토큰을 1개씩 추가합니다.

▣ 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 그 기록에 취소선을 긋고 그 대신 몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에서 토큰 1개씩을 토큰 1개씩으로 교체합니다.

▣ 몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 아무 변경 사항이 없습니다.

검은 고양이가 지하세계에 얹힌 지식을 공유했다면:

검은 고양이는 동료 조사자들이 들어간 몽환의 땅 지역에 대해 모두 이야기해 줍니다. “너희들이 돌아다니고 있는 몽환의 땅 지표면은 부페한 살갗을 덮은 아름다운 비단과 같아. 그 아래의 지하세계를 가지고 있는 거지. 물론 다행히도 너희들이 거기에 갈 이유는 없어. 정말 지내기 힘든 곳이니까. 지금 생각해 보니, 사설 너희들도 지하세계로 가는 입구를 지나쳤을지도 모르겠네. 전에 마법 걸린 숲에서 말이야. 다른 입구도 여러 개가 있는데, 랭 고원에 있는 오래된 수도원 아래로도 있고, 아 그리고 사르코만드의 폐허에도...”

몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 꿈꾸는 자들이 다른 길을 알게 되었다라고 기록합니다.

두 캠페인 기록지를 모두 확인합니다.

▣ 몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 그 기록에 취소선을 긋습니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에서 토큰을 1개씩 제거합니다.

▣ 꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 그 기록에 취소선을 긋습니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에서 토큰을 1개씩 제거합니다.

▣ 어느 쪽에도 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있지 않으면, 아무 변화도 없습니다.

아컴호러

돌아갈 수 없는 다리

신화팩

돌아갈 수 없는 다리는 <아침호러 카드게임> 꿈의 거미줄 캠페인의 3-B 시나리오입니다.
이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 꿈을 먹는 자 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 4부작 또는 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 III-B: 돌아갈 수 없는 다리

캠페인 기록지를 확인합니다.

- (C) 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했다면, 도입부 1로 이어집니다.

- ④ 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남았다면, 도입부 2로 건너립니다.

도입부 1: 마침내 몽환의 땅에 도달했지만 이곳은 머릿속에 떠올렸던 것과는 완전히 달랐습니다. 이 거대한 동굴은 벼실 그레이의 작품에서 묘사된 경이로운 땅과 멋진 도시들과는 거리가 멀었습니다. 아마도 벼실은 이렇게 먼 지하세계까지 여행하지 않았기 때문에, 몽환의 땅 표면 아래에 도시를 공포를 목도하지 못했을 것입니다. 이렇게 모골이 송연해질 이야기를 의도적으로 생략하진 않았을 테니 말입니다. 어둡고 황량한 지역으로 들어가자, 마음을 깎아먹고 주변의 암울한 풍경을 비주는 공허한 절망만이 차오릅니다. 동료들을 돋기 위해 이 황량한 지하까지 내려왔지만 이제는 당신을 이끌 유일한 안내사마저 없었습니다. 이 모든 것이 끔찍한 실수였다면 어떻게 해야 할까요?

마음속에서 어두운 생각들을 떨쳐 내고는 앞에 놓인 길에만 집중하기로 마음먹었습니다. 다른 선택을 했다면 어땠을까 하고 과거만 반추하기에는 이미 너무 늦었습니다. 이 길만이 유일한 길입니다. 동로를 도울 수도 없고, 맨돌프를 돋기에도 너무 늦었을지라도, 이제 당신에겐 또 다른 임무가 있습니다. 꿈 바깥 세계를 침략해 오는 괴물들은 분명 이곳 저하세계와 연관이 있으니, 그 대책도 이 곳에 만들어 있을 것입니다. 더군다나, 달리 선택지가 남아 있지 않습니다.

들쭉날쭉한 낭떠러지 끝으로 걸어가, 아래쪽에 펼쳐진 훅 Deng 그린 지역을 내려다봅니다. 이곳은 믿기 어려울 정도로 광활합니다. 저 멀리 보이는 절벽 근처에서 웬 벽으로 둘러싸인 도시가 우뚝 서 있으며, 그곳의 수많은 탑 사이에 동환의 땅 지표까지 뚫고 올라갈 듯이 아주 높이 솟은 검은 점탑 하나가 서 있습니다. 남쪽으로는 계곡이 내려다보이는 평야가 보이며, 그 아래 샛빛 인광사 이로 정체모를 형체들이 움직이고 있습니다. 지하세계에 거주하는 자들과 이성적인 대화가 통하기를 고대하며, 아직 가라앉히지 못한 의구심을 뒤로 하고 계획을 세워 봅니다. 그것이 좋은 계획인지는 아직 알 수 없지만...

게임 준비로 건너뜁니다.

독립 시나리오 모드

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

(6) 금은 고양이가 냉전 끝에 했지 봅나

 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했다.

도입부 2: 마침내 몽환의 땅에 도달했지만 이곳은 머릿속에 떠올렸던 것과는 완전히 딴판이었습니다. 이 거대한 동굴은 베질 그레이의 작품에서 묘사된 경이로운 땅과 멋진 도시들과는 거리가 멍니다. 아마도 베질은 이렇게 면 지하세계까지 여행하지 않았기에, 몽환의 땅 표면 아래에 도사린 공포를 목도하지 못했을 것입니다. 이렇게 모공이 송연해질 이야기를 의도적으로 생략하진 않았을 테니 말입니다. 어둡고 황량한 지역으로 들어가며 랜돌프와 걱정을 나눕니다. “의도한 것보다 여러분의 동료들과 멀리 떨어진 건 부인할 수 없겠습니다. 하지만, 좀 다른 관점에서 이야기를 하나 해보죠. 이건 어쩌면 불운으로 가장한 기회일지도 모릅니다. 현실 세계를 침략해 오는 괴물들은 이곳 지하세계와 명백한 관련이 있어요. 기회가 있을 때 더 조사해 보는 게 어떨까요? 진실을 밝혀낸 후에 몽환의 땅의 지표로 돌아가도 늦지 않을 겁니다!”

랜돌프에게 어디로 가야 하는지 아니냐고 묻자, 그는 들쭉날쭉한 낭떠러지 끝으로 걸어가 아래쪽에 펼쳐진 웨朋友们对 그 지역을 내려다봅니다. “여기에 와 본 적이 있어요. 저 멀리 보이는 벽은 구그의 도시 성벽입니다. 남쪽으로는 계곡이 내려다보이는 평야가 뻗어 있는데, 그곳엔 구울이 살고 있죠. 어쩌면 거기서 더 많은 것을 알아낼 수도 있겠어요.” 당신은 구울 같은 괴물과 평화로운 대화가 가능하거나 한지 의심합니다. “그들은 당신 생각보다 지능이 높아요. 우리를 둠도록 설득할 수만 있다면 꽤 도움이 될 거예요. 사실, 그중에 제 친구 하나가 있는데 리처드 피맨이라는 예술가죠. 윤이 따라서 피맨을 찾을 수 있다면, 문제가 해결될 가능성이 제일 높지 않겠나 싶네요.” 아직 가라앉히지 못한 의구심을 뒤로 하고 계획을 곱씹어 봅니다. 그것이 좋은 계획인지 는 아직 알 수 없지만...

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- ④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 돌아갈 수 없는 다리, 지하세계의 생물, 휘파
노스의 속삭임, 고대의 약, 구울, 엄습하는 콩포. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져
있습니다.



- ④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다. 역청 바다 속으로, 계곡의 공포, 아틀락 나차의 권속, 나이트건트. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ④ '전의 지하 공동', '구그의 도시', '코스의 탑', '구울의 평원' 장소를 플레이 영역에 둡니다.

- ◆ 모든 조사자는 ‘집의 지하 공동’에서 시작합니다.

- ◆ 다른 장소를 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- (C) 보유 게임에서 '마법 걸린 숲(바닥에 난 돌문)(꿈을 먹는 자 #53)'을 찾아서 비플레이 상태로 치워 줍니다.

- (C) '구고 보조' 적, '리처드 업튼 핀맨' 이야기 자산, '거짓 작성' 약점을 비플레이 상태로 치워 둘니다.

- ④ 캠페인 기록지를 확인합니다. 이번 시나리오에서는 다음 상황에 따라서 어떤 **주요목적 1** 카드를 사용할지 정합니다. 사용하지 않는 **주요목적 1** 카드는 모두 게임에서 제거합니다.

- ◆ 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했다면, 주요목적 1a - “지하세계로 (v. I)”를 사용합니다.

- ◆ 웬돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남았다면, 주요목적 1a - “지하세계로 (v. II)”를 사용합니다.

▣ 고통과 욕지기가 당신을 무겁게 짓누릅니다. 캠페인 기록지의 “다리의 진척도” 옆에 있는 빗금 개수를 확인합니다.

◆ 빗금이 0개면, 아무 변경 사항이 없습니다.

◆ 빗금이 1~4개면, 시나리오 참조 카드에 피해를 1개 놓습니다. 이는 몽환의 땅에 작용하고 있는 왜곡 현상을 나타냅니다.

◆ 빗금이 5개 이상이면, 시나리오 참조 카드에 피해를 2개 놓습니다. 이는 몽환의 땅에 작용하고 있는 왜곡 현상을 나타냅니다.

▣ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

‘돌아갈 수 없는 다리’의 장소 카드

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

장소는 둘 중 한 가지 방법으로 뒤집게 됩니다. 대부분의 경우 아래에 설명된 ‘가려진’ 키워드를 통해서 뒤집으며, 몇몇 장소는 그 대신, 해당 장소 카드에 표시된 기능을 통해서 뒤집게 됩니다.

장소 카드를 뒤집어서 이야기 문구를 읽은 후에는 이번 게임이 끝날 때까지 다시는 해당 카드를 이야기 카드 면으로 뒤집을 수 없습니다(단, 게임 효과에 의해서 허용된 경우라면 가능합니다).

가려진

이번 시나리오에 등장하는 많은 장소에는 ‘가려진’ 키워드가 나와 있습니다. 이 키워드는 해당 장소에 미지의 지식이 있거나 조사자들이 도움을 받을 수 있다는 것을 뜻합니다.

단서가 하나도 없는 ‘가려진’ 장소에 있는 조사자는 기능으로, 그 장소 카드를 뒤집어 반대면의 문구를 해결해도 됩니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다면): 결말 2로 건너뜁니다.

결말 1: 역청질의 검은 액체가 당신을 삼키자 엄청난 실수를 범한 것은 아닐까 하는 두려움에 휩싸였습니다. 빽빽한 액체가 당신의 몸을 둘러싸고 짓눌러 사방에서 당신을 써그려 뜨리려 했지만 그것도 잘나, 당신은 역청 바다의 반대쪽으로 뛰어나왔습니다. 아주 짧고 고요한 순간 동안 아래를 향해 떨어지다가 몸 전체가 질기고 빛나는 거미줄에 붙잡혔습니다. 극심한 공포에 빠진 당신은 근처에서 발 디딜 곳을 찾아 재빨리 움직인 끝에, 혀공에 등동 뜬 채로 거미줄로 얹힌 수많은 바위 섬 중 한 곳에 오를 수 있었습니다. 거미줄 너머로는 감히 눈으로 담을 수 있는 곳보다 멀리 펼쳐진 무한한 어둠이 펼쳐져 있습니다. 바로 광활한 우주 공간입니다.

▣ 캠페인 기록지의 “다리의 진척도” 옆에, 시나리오 참조 카드에 놓인 피해만큼 빗금을 긋습니다.

▣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

▣ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 시나리오 4-B: 우주의 가닥을 엮는 자로 이어집니다.

▣ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

◆ ...그리고 아직 시나리오 3-A: 달의 어두운 면을 진행하지 않았다면, 시나리오 3-A: 달의 어두운 면으로 이어집니다.

◆ ...그리고 이미 시나리오 3-A: 달의 어두운 면을 진행했다면, 대신 막간 III: 위대한 존재들로 이어집니다(달의 어두운 면 신화 팩 규칙 시트에 수록되어 있습니다).

결말 2: 또 다시 밀лер드는 왜곡된 현실의 쇄파 앞에서 당신은 간신히 정신을 지탱합니다. 이 감각의 실제는 알 수가 없지만 다시금 밀려들 때마다 점차 강해지고 있습니다. 누군가 혹은 무언가가 현실을 왜곡시키고 있는 것이지만, 대체 어떻게 이런 일을 벌일 수 있는 걸까요? 왜곡 현상이 어떤 상황인지 고민하던 찰나 한 가지 꺼림칙한 생각이 듭니다. 그리고 보니 이 감각에 영향을 받은 것은 당신만이 아니었습니다. 사실 뒤틀린 기운이 지하세계를 관통해 흐를 때마다 이곳 전체가 변화하는 것처럼 보입니다. 벽이 움직이고 바닥은 기울어지며, 흐릿한 것빛 인광이 우주의 초자원적인 색채로 번쩍였습니다. 그때 또 다른 힘의 파도가 밀려와 몽환의 땅의 토대를 거쳐 가며 지축을 뒤흔들어 놓았습니다. 그와 함께 당신이 바로 선 암석 표면이 무너져 내렸습니다. 당신은 공중에 뜬 채로 매달릴 것을 찾아 닥치는 대로 손을 뻗었습니다. 다행이라 해야 할지 페인트칠이 된 나무판자가 손에 접히지만, 왜 여기에 이런 게 있는지 의구심을 가질 시간조차 없었습니다. 일단 살고 봐야 합니다.

판자 위로 몸을 일으켰다고 생각한 순간, 기묘하게도 당신은 공원 의사에 품을 옹크리고 있었습니다. 공원은 절은 안개와 아寇의 음울한 박공지붕으로 둘러싸여 있지만, 당신의 앞쪽에는 아무런 땅이 없이 헤아릴 수 없이 깊은 구덩이 뿐이었습니다. 지하세계로 이어진 구덩이일까요? 그렇게 이어지는 게 가능하기라도 할까요? 공원 의사 위쪽의 나뭇가지에 앉아있던 벼실의 고양이가 당신을 무심하게 바라봅니다. “이건 멈추지 않을 거야.” 겹은 고양이가 당신을 보며 말합니다. “너희 세계가 모조리 사라질 때까지 계속될 거라고.” 이런 무시무시한 공포에 맞서 과연 당신이 할 수 있는 게 있거나 할까요? 고양이는 구덩이 아래쪽을 응시합니다. “그것이 널 기다리고 있어.”

또 다시 한바탕 지축이 울립니다. 저 멀리 건물 전체가 땅으로 빨려 들어가는 광경을 두려움에 찬 채 지켜봅니다. 먼 곳에서 보행자처럼 보이는 형체를 발견했지만 그것은 사람이 아니었습니다. 이 현상이 더 계속된다면, 이내 동로들이 깨어남 세상마저 모조리 없어지고 말 것입니다. 당신은 마음을 단단히 먹고, 깊고 텅 빈 구덩이를 보며 침을 꿀꺽 삼킵니다. “내려가야지.” 고양이가 말합니다.

당신은 구덩이 속으로 한없이 떨어집니다. 올부utto는 바람이 머리를 휩쓸고 지나가자 귀가 먹먹해졌고, 이렇게 높이에서 추락한다면 빠져 못 추릴 거라는 생각마저 들었습니다. 하지만 단단한 돌 바닥에 떨어지는 대신, 질기고 빛나는 거미줄이 당신을 붙들었습니다. 극심한 공포에 빠진 당신은 근처에서 발 디딜 곳을 찾아 재빨리 움직인 끝에, 혀공에 등동 뜬 채로 거미줄로 얹힌 수많은 바위 섬 중 한 곳에 오를 수 있었습니다. 거미줄 너머로는 감히 눈으로 담을 수 있는 곳보다 멀리 펼쳐진 무한한 어둠이 펼쳐져 있습니다. 바로 광활한 우주 공간입니다.

▣ 대표 조사자는 ‘거짓 가능성(꿈을 먹는 자 #275)’ 약점을 얻습니다. 이 카드를 대표 조사자의 텍에 추가합니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함하지 않습니다.

▣ 캠페인 기록지의 “다리의 진척도” 옆에, 시나리오 참조 카드에 놓인 피해만큼 빗금을 긋습니다.

▣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

▣ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 시나리오 4-B: 우주의 가닥을 엮는 자로 이어집니다.

▣ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

◆ ...그리고 아직 시나리오 3-A: 달의 어두운 면을 진행하지 않았다면, 시나리오 3-A: 달의 어두운 면으로 이어집니다.

◆ ...그리고 이미 시나리오 3-A: 달의 어두운 면을 진행했다면, 대신 막간 III: 위대한 존재들로 이어집니다(달의 어두운 면 신화 팩 규칙 시트에 수록되어 있습니다).

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM Fantasy Flight Games. Artham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of 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

PROOF OF
PURCHASE
AHC42
Point of
No Return

막간 III: 위대한 존재들

몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있는 경우에만 막간 III: 위대한 존재들을 읽습니다.

시나리오 3-A: 달의 어두운 면과 시나리오 3-B: 돌아갈 수 없는 다리를 모두 끝내기 전에는 이 막간을 읽지 마세요.

위대한 존재들 1: 시나리오 3-A가 끝나고서 꿈꾸는 자들은 미지의 카다스가 있는 차가운 황무지로 향합니다...

당신은 복실복실한 이마가 툭툭 들이받는 것을 느끼며 몽상에서 화들짝 깨니다. 바로 아래엔 아이나 다를까 검은 고양이가 올려다 보고 있었습니다. “이봐! 좀 진전이 있었던 것 같네.” 이걸 진전이라고 할 수 있을지 잘 모르겠습니다. 마침내 차가운 황무지로 향하고 있기는 하지만, 아직 미지의 카다스가 정확히 어디 있는지는 알아내지도 못한 테다, 거기에 도착한다고 해도 무엇을 얻을 수 있을지 감조차 오지 않습니다.

몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다. 해당하지 않는 글상자는 모두 건너뜁니다.

꿈꾸는 자들이 쇠약해졌다면:

“워, 있잖아. 너 상태가 별로 좋지 않아 보여. 안 그래?” 갑자기 고양이가 걱정스럽다기보다는 호기심어린 눈으로 올려다보며 말합니다. 무슨 말을 하는 거냐고 물자 고양이가 말을 흘립니다. “안 그래? 너 아파 보이는데. 밥은 잘 먹지? 뭐, 어쨌든 상관없어. 걸을 순 있잖아, 맞지? 그럼 됐어.”

난이도에 따라, 몽환의 추적(캠페인 A)의 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다. 쉬움(-3), 보통(-4), 어려움(-5), 전문가(-7).

당신이 자초한 일이다면:

“난 신경 쓰지 마. 그냥 살아 있나 보려고 온 거야.” 당신은 검은 고양이에게 지금껏 겪은 역경을 늘어놓기 시작했지만, 고양이는 고개를 옆으로 젖히더니 고양이 특유의 호기심 어린 표정만 지을 뿐이었습니다. “하, 재밌네. 내가 너 말하는 걸 신경이나 쓴다고 했던가? 안 그랬을 걸. 음, 더 알아듣기 쉽게 말해 줄게. 난 네가 네 의무를 다할 수 있을지만 신경 써. 네가 뭘 어떻게 느끼느냐는 내 알 바가 아냐.” 고양이의 빛나는 눈은 한시도 깜빡이지 않았습니다. “행운을 빌어. 그거라도 없으면 어찌겠어?” 검은 고양이가 그림자 속으로 뛰어내리더니 사라집니다.

이 막간의 남은 부분을 모두 건너뜁니다. 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳
(또는) 시나리오 4-B: 우주의 가닥을 엮는 자로 이어집니다.

랜돌프 카터가 항해에서 살아남지 못했고 검은 고양이가 진실을 찾고 있다면:

“그 이름 뭐야 아무튼 갠 어디 갔대?” 검은 고양이가 랜돌프를 찾으며 묻습니다. 당신은 무슨 일이 있었는지 설명하며 했지만, 목이 메어 몇 단어만 간신히 뱉어낼 뿐이었습니다. “됐어. 알 아들었으니까.” 고양이는 랜돌프가 맞이한 끔찍한 운명 따위는 개의치 않는 듯이 골똘히 생각합니다. “음, 말하려던 게 있었는데 그럴 필요가 없겠어.” 고양이가 수수께끼 같은 말을 합니다.

두 캠페인 기록지 모두의 검은 고양이가 진실을 찾고 있다에
취소선을 긋습니다.

검은 고양이에게 당신이 카다스에서 무엇을 찾게 될지 알고 있느냐고 물어봤습니다. “어느 정도는 알고 있어. 한동안 네가 카다스에 도달하는 미래를 엿봤어. 실은 폐나 여러 번 봤긴 한데 말야... 음, 매번 매번이 똑같지는 않더라고. 아니면 그냥 내가 미래를 바라보는 관점이 달랐을지도 모르지만 말야. 어쨌든, 나는 네가 옮은 길을 가고 있다고 생각해. 어차피 이게 유일한 길이잖아? 네가 카다스에 도착하면 무엇을 보게 될지는 내가 조금 더 잘 알고 있지만, 그걸 말해 준다면 너조차 다른 미래를 보게 될까봐 두려워. 뭐 그래도 걱정 마. 넌 잘 하고 있어. 계획대로 카다스로 가서 위대한 존재들의 땅을 찾아. 네가 카다스에 도착하면 모든 게 맞아떨어질 거야. 네가 나서서 일을 그르치지 않는다면 말이지. 네가 마주하는 존재들, 내가 이를 조차 입에 담고 싶지 않은 존재들은 몽환의 땅만 위협하고 있는 게 아니란 걸 알아둬. 그들은 존재라는 차원 자체를 위협하고 있어. 이제 실례 좀 할게. 내가 가봐야 할 곳이 있어서.”

④ 캠페인 기록지를 확인합니다. 검은 고양이는 뭔가 직감이 들었다면, 당신이 무언가 다른 것을 물어보기도 전에 고양이는 텅 빈 우주 공간 속으로 뛰어내립니다.

그 외의 경우, 고양이가 다시 한번 당신의 동료 조사자들에게 말을 전달해 주겠다고 제안합니다. 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 동료 조사자들에게 당신이 직면한 위협에 대해 이야기합니다. 이 말을 전한 후에는 검은 고양이가 되돌아와 당신을 도울 것이나, 이로 인해 동료 조사들은 큰 부담을 질 수도 있습니다. **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 나알라토텝에 대해 이야기했다라고 기록합니다.

◆ 동료 조사자들에게 당신은 괜찮을 거라고 이야기합니다. 이 말을 전달한 후에는 검은 고양이가 당신의 동료 조사들을 도와줄 것이나, 이로 인해 당신의 과업은 좀 더 힘들 해질지도 모릅니다. **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 아틀락 나차에 대해 이야기했다라고 기록합니다.

② **위대한 존재들** 2로 이어집니다.

위대한 존재들 2: 시나리오 3-B가 끝나고서 조사자들은 세상과 세상 사이에 드리운 우주의 척마에 도달합니다...

낮은 음색의 애옹 소리에 고개를 돌리자, 특히나 끈끈한 거미줄에 붙들려 헛되이 아등바등하고 있는 검은 고양이의 모습이 보입니다. 고양이의 날카로운 발톱으로도 거미줄을 좀처럼 끊어내기는 힘든가 봅니다. 당신이 물을 숨여 고양이를 거미줄에서 풀어주자, 고양이가 당신의 팔에서 풀짝 뛰어올라 고양이와 끝없는 공허 사이의 유일한 디딤돌인 돌섬에 침착했습니다. 검은 고양이는 잠깐 하악대더니 뻣뻣하게 일어나서 느닷없이 당신을 꾸짖습니다. “내가 뭐 도와달라고 한 줄 알아? 그래, 결국 역청 바다 아래까지 왔네. 이제 주변을 한 번 둘러봐. 이 거미줄이 보여?” 보고 싶지 않았더라도 헛된 시도였을 것입니다. 사방이 거미줄로 둘러싸여 에테르를 가로지르는 아찔한 길목을 이루고 있었습니다. “이 길은 너희 세계와 몽환의 땅을 잇는 다리야. 다리가 완성되면 두 세계가 합쳐질 거야. 알겠어? 세계의 모든 곳이 너희 친구들이 잡든 병원처럼 되게 만들고 싶지 않다면 무슨 수를 써서라도 막아야 해. 세상에 그보다 더 중요한 일은 없어. **그 무엇도 말이야.”**

꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다. 그런 다음, 후속 문구로 이어집니다. 해당하지 않는 단락은 모두 건너뛰니다.

조사자들이 온 열쇠를 갖고 있다면:

“어이, 혹시 아직 그 열쇠 가지고 있어?” 검은 고양이가 묻습니다. 당신은 짐을 뒤져 형언할 수 없는 집에서 찾아낸 열쇠를 꺼냅니다. “그어 이리 쥐.” 고양이가 풀짝 뛰어오르더니 당신이 손을 내빼기도 전에 열쇠를 물어 챙니다. “그런 눈으로 보지 말란 말이야. 너희 친구들이 너희보다 더 필요로 할 거야.”

꿈의 거미줄(캠페인 B) 캠페인 기록지의 조사자들이 온 열쇠를 갖고 있다며 취소선을 긋습니다. 그 대신 **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 조사자들이 온 열쇠를 갖고 있다고 기록합니다.

덱에 ‘온 열쇠’가 있는 조사자가 있다면, 해당 조사자의 덱에서 ‘온 열쇠’를 제거합니다. 그리고 **몽환의 추적(캠페인 A)**의 조사자 중 한 명이 ‘온 열쇠’를 자기 덱에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

검은 고양이가 진실을 찾고 있다면:

랜돌프를 본 순간 검은 고양이가 말을 멈추더니, 불안한 듯 청년 주위를 몇 번 돋닙니다. 랜돌프는 평소답지 않게 고양이의 존재에 동요한 것처럼 보이며, 고양이가 가까이 다가오자 뒷걸음질 치기까지 합니다. “뭐가 문제야? 난 너희 일족을 해친 적도 없어.” 랜돌프가 무미건조하게 말합니다. “내가 뭐 잘못한 거라도 있어?”

“너의 존재 자체가 불쾌해.” 고양이가 하악질을 하며 말합니다. 고양이는 당신에게 유유히 돌아오면서도 랜돌프를 향해 한껏 경계하고 있습니다. “이제 무슨 일인지 알 것 같아. 그래, 모든 게 맞아떨어지네. 내 눈을 가린 존재가 누군지 알게 됐어. 저것 말야. 절대 믿지 마.” 고양이는 뒤풀의 금발 청년을 뚜ば로 노려본 채 주변을 빙빙 돌면서 경고합니다. “준비해야 할 게 있어. 때가 되면 돌아올게.”

이 막간의 남은 부분을 모두 건너뜁니다.

두 캠페인 기록지 모두에 검은 고양이가 진실을 알아냈다라고 기록합니다.

“아, 까먹기 전에 말해야겠네. 너희 친구들은 목적지에 거의 도달했어. 내가 본 미래대로 일이 흘러간다면 개들은 몽환의 땅에서 풀려날 수 있을 거야. 아 맞다, 개들이 이야기를 전달해 달라고 하더라구...”

몽환의 추적(캠페인 A) 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 글상자 중 당신의 상황과 일치하는 글상자만을 읽습니다.

읽어야 할 단락을 모두 읽었다면, **시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳(또는) 시나리오 4-B: 우주의 가닥을 엮는 자**로 이어집니다.

검은 고양이가 나알라토텝에 대해 이야기했다면:

“...너희 친구들은 수천 개... 아니 어쩌면 무한한 가면을 가진 존재와 마주하고 있어. 혹자는 그것을 **나알라토텝**이라고 부르지. 다른 이들은 조종하는 현혹적이고 교활한 존재야. 아마 그것이 처음부터 너희 친구들을 몽환의 땅에 가뒀을 거야. 왜인지는, 나도 잘 모르겠어. 너희 친구들의 목숨 줄을 잡아 두려면 내 도움이 필요할 거야. 여기 일은 너희끼리 잘 처리할 수 있지, 그치?” 검은 고양이는 대답을 듣기도 전에 아무 말 없이, 공허한 에테르 나락으로 도약하더니 사라집니다.

② 두 캠페인 기록지를 모두 확인합니다.

◆ 어느 쪽에도 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있지 않다면, **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인의 혼돈 주머니 모두에 토큰을 1개씩 추가합니다.

◆ **꿈의 거미줄(캠페인 B)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 그 기록에 취소선을 긋고 그 대신 **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에서 토큰 1개씩을 토큰 1개씩으로 교체합니다.

◆ **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 아무 변경 사항이 없습니다.

검은 고양이가 아틀락 나차에 대해 이야기했다면:

“...내가 아까 전에 말했던 다리를 염아는 피물은 너희가 지금껏 본 그 어떤 존재와도 달라. 내가 몽환의 땅의 어두운 가장자리에서 들은 속삭임에 따르면, 놈의 이름은 바로 **아틀락 나차**. 그것은 이곳에 이어 다니는 모든 거미의 주인이자 조상이지. 아니 어쩌면 몽환의 땅 말고 모든 곳에서 거미를 부리고 있을지도 몰라. 놈의 계획을 멈추려면 내 도움이 필요할 거야.”

② 두 캠페인 기록지를 모두 확인합니다.

◆ 어느 쪽에도 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있지 않다면, **꿈의 거미줄(캠페인 B)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에 토큰을 1개씩 추가합니다.

◆ **몽환의 추적(캠페인 A)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 그 기록에 취소선을 긋고 그 대신 **꿈의 거미줄(캠페인 B)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록합니다. 두 캠페인 혼돈 주머니에서 토큰 1개씩을 토큰 1개씩으로 교체합니다.

◆ **꿈의 거미줄(캠페인 B)** 캠페인 기록지에 검은 고양이가 당신 곁에 있다라고 기록되어 있다면, 아무 변경 사항이 없습니다.

계속...

이야기는 꿈을 먹는 자 사이클의 마지막 두 신화 팩인 “**신들이 기거하는 곳**”과 “**우주의 가닥을 엮는 자**”로 이어집니다.

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM 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.



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

우주의 가닥을 엮는 자

신화팩

우주의 가닥을 엮는 자는 <아컴호러 카드게임> 꿈의 거미줄 캠페인의 4-B 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 꿈을 먹는 자 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 4부작 또는 8부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 IV-B: 우주의 가닥을 엮는 자

믿기지 않는 벼슬의 글, 동료들의 영원한 잠, 세인트 메리 병원, 검은 고양이... 이 모든 것이 당신을 이곳으로 이끌었습니다. 전진하는 것 말고는 선택의 여지가 없습니다. 이 차원을 넘어선 공간은 당신의 세계를 파괴하려는 존재의 본거지입니다. 그 존재는 당신의 세계를 질혹 같은 어둠과 인간을 먹잇감으로 탐하는 야수들로 찬 악몽파도 같은 곳으로 바꿔 놓고자 합니다. 놀이 거미줄을 치는 것을 막아내지 못한다면, 꿈꾸는 자들이 깨어날 지구는 남아있지 않을 것입니다. 이것이 당신을 파국까지 몰아붙이더라도 반드시 막아내야만 합니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 우주의 가닥을 엮는 자, 아틀락 나차의 권속, 거미, 고대의 악, 으스스한 한기. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



④ 모든 ‘거대한 거미줄’ 사본을 섞어서 무작위로 4장을 뽑아 세로로 늘어놓습니다.

◆ 모든 조사자는 가장 위쪽에 있는 ‘거대한 거미줄’에서 시작합니다.

◆ 다른 ‘거대한 거미줄’ 장소 사본은 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ ‘아틀락 나차’ 양면 카드, ‘아틀락 나차의 다리’ 적 사본 4장, ‘어둠 속의 방적자’ 사본 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ 캠페인 기록지의 “다리의 진척도” 옆에 있는 빛금 개수를 확인합니다.

◆ 빛금이 2개 이하면, 아무 변경 사항이 없습니다.

◆ 빛금이 3~5개면, 가장 아래쪽에 있는 장소에 파멸을 1개 놓습니다.

◆ 빛금이 6~8개면, 가장 아래쪽에 있는 장소에 파멸을 2개 놓습니다.

◆ 빛금이 9~11개면, 가장 아래쪽에 있는 장소에 파멸을 3개 놓습니다.

◆ 빛금이 12개 이상이면, 가장 아래쪽에 있는 장소에 파멸을 4개 놓습니다.

④ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

잠깐!

이제 시나리오 IV-B: 우주의 가닥을 엮는 자를 시작할 준비가 되었습니다.

아래의 막간과 규칙 문구를 아직 읽지 마세요. 추후 시나리오를 진행하다가 적절한 때가 되면 아래의 막간과 규칙 문구를 읽으라는 지시를 받을 것입니다.

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 톤으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

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

④ 검은 고양이가 당신 곁에 있지 않다.

④ 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했다.

시나리오 막간: 거미 여왕

읽으라는 지시가 있기 전에는 이 막간을 읽지 마세요.

거미 여왕 1: 돌벼랑을 오르니 거대한 거미줄 교각과 그 위에 올라선 거대한 존재가 보입니다. 거미 신 아틀락 나차가 거미 뱃을 이끌고 거미줄을 뿐어내고 있었습니다. 이 다리 많은 흥물들은 악몽파도 같은 열망을 품고서 지칠 새 없이 우주의 거미줄을 끊임없이 서로 엮어나갑니다. 끔찍한 거미들이 거미줄 가닥을 엮어나가자, 현실과 꿈이 왜곡되고 충돌하여 박살나는 것이 느껴집니다. 저 멀리 꿈의 파도가 현실이라는 바위에 부서지듯 밀려들고, 현실은 쇄도하는 무정형의 꿈으로 조각조각 무너져 내립니다. 이 기이하고 변화무쌍한 광경을 도저히 머릿속으로 이해할 수조차 없습니다. 저 아래로 뻗은 끈적끈적한 거미줄은 마치 당신의 파멸로 치닫는 비단 사다리처럼 아찔하게 드리워 있습니다.

④ 캠페인 기록지를 확인합니다.

◆ 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남았고 검은 고양이가 진실을 알아냈다면, 거미 여왕 2로 이어집니다.

◆ 그 외의 경우, 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남았다면, 거미 여왕 3으로 건너뜁니다.

◆ 랜돌프가 지하세계로 내려가는 길에 살아남지 못했다면, 거미 여왕 4로 건너뜁니다.

거미 여왕 2: 당신이 거미줄을 타고 아래쪽 섬으로 내려가려는 순간, 랜돌프의 뒤에서 검은 고양이의 목소리가 들립니다. “그거 당장 놔!” 검은 고양이의 목소리가 명령합니다. 비죽비죽한 오닉스 단검이 짹껑 하고 바닥에 떨어지면서 랜돌프의 얼굴에 사악한 미소가 번집니다.

랜돌프가 말합니다. “그래, 내 가면을 훼뚫어 보셨다? 상관 없다. 내가 너희들을 이곳으로 이끌었으니, 이제 너희들의 과업을 완수하거나.” 그 성패에 따라 너희 세상의 운명이 결정되겠지.”

당신은 지금 눈앞에서 벌어지는 일에 당황하여 랜돌프에게 왜 그러는지 묻습니다. 검은 고양이가 당신의 어깨 위로 뛰어올라 쪼그린 채 당신의 옛 동료를 뚫어지게 바라봅니다. “바로 얼마 전에 알게 됐어. 저 자는 랜돌프가 아니야. 처음부터 아니었어. 주제 넘게 랜돌프의 거죽을 덮어 쓴 가짜야.”

랜돌프가 청천벽력같이 성을 냅니다. “하! 주제를 넘었다고? 고양이 네놈이야말로 주제를 모르는구나. 그래, 네놈이 누군지 알겠다. 이곳은 네가 있을 곳이 아니야. 하지만 대화는 이걸로 끝내지.” 그의 입술에 다시 미소가 피어오릅니다. “너희들이 해야 할 과업이 있구나. 그래, 지금 당장은 작별하도록 하지.” 랜돌프 카터의 거죽을 덮어쓰고 있던 존재가 돌 섬 가장자리로 걸어가 무위의 심연 속으로 뛰어내립니다.

④ 텍에 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)(꿈을 먹는 자 #79)’가 포함된 조사자는 캠페인이 끝날 때까지 자신의 텍에서 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)’를 제거합니다.

④ 거미 여왕 4로 건너뜁니다.

거미 여왕 3: 당신은 거미줄을 타고 내려가기 시작합니다. 저 아래쪽 섬에 내려가면 아틀락 나차가 있는 다리 가장자리에 닿을 수 있습니다. 절반쯤 내려갔을까, 매달린 거미줄과 돌이 좌우로 격렬하게 흔들리기 시작했습니다. 당신은 끈적한 거미줄이 끊어지지 않길 바라며 거미줄을 꽉 붙들었습니다. 당신은 랜돌프가 팬찮은지 확인하려고 위를 올려다봤지만, 랜돌프가 있을 거라 생각한 위쪽 거미줄에는 그의 모습이 보이질 않았습니다. 그 대신 저 위쪽 돌 섬에서 당신을 내려다보며 얼굴을 찡그리는 랜돌프의 얼굴이 보입니다. 그는 손에 오닉스 단검을 들고서 당신이 매달린 거미줄 가닥을 잘라내고 있었습니다. 무슨 짓을 하는 거냐고 묻기도 전에 당신이 매달린 거미줄이 완전히 끊어져버렸습니다. 당신은 아래로 곤두박질쳐 고통스럽게 등을 바닥에 부딪쳤습니다. 랜돌프를 다시 올려다보지만 그는 더 이상 랜돌프의 얼굴을 하고 있지 않았습니다.

“여러석은 필멸자들 같으니라고. 내가 너희 동료를 구하게 내버려 두었을 것 같으냐? 너희들은 내가 바라는 과업을 이를 장기 말일 뿐이다. 그것만이 너희가 살아있는 이유일 이유지. 살고 싶다면, 날 위해 이 과업을 완수하거나.” 그가 저 앞에 헤아릴 수 없게도 거대하게 솟은 거미를 가리킵니다. “너희 세상을 손에 넣는 건 오직 나뿐이다. 저런 것 따위가 아니라!” 그러더니, 랜돌프 카터의 거죽을 덮어쓰고 있던 존재가 뒤틀어서 멀어져 갑니다.

(Q) 캠페인 기록지에 조사자들이 아틀락 나차의 영역에 간해 버렸다라고 기록합니다.

(Q) 텍에 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)(꿈을 먹는 자 #79)’가 포함된 조사자는 캠페인이 끝날 때까지 자신의 텍에서 ‘랜돌프 카터(꿈 바깥 세계에 묶인 자)’를 제거합니다.

(Q) 난이도에 따라, 꿈의 거미줄 (캠페인 B)의 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다. 쉬움(-3), 보통(-4), 어려움(-5), 전문가(-7).

(Q) 거미 여왕 4로 이어집니다.

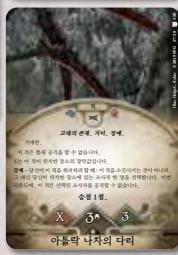
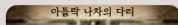
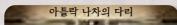
거미 여왕 4: 저 괴물은 원대한 계획을 마무리 짓기 바로 직전입니다. 놈은 섬뜩한 결의에 차서 다리를 이리저리 움직여가며 비단결 같은 우주의 거미줄을 자아내고 있습니다. 심지어 놈은 당신이 이곳에 있다는 것조차 알아채지 못한 듯합니다. 놈의 다리를 잘라내거나 놈이 다리를 디딘 거미줄을 잘라낼 수만 있다면...

(Q) 가장 아래쪽에 있는 장소를 제외하고 나머지 장소를 모두 제거합니다. 가장 아래쪽에 있는 장소를 플레이 영역 가장 위쪽으로 옮깁니다. 치워 두었던 나머지 ‘거대한 거미줄’ 장소를 섞어서 그 중 무작위로 7장을 뽑아 현재 조사자들이 위치한 장소(원의 가장 위쪽에 둡니다)와 함께 원형으로 늘어놓습니다. 시나리오가 끝날 때까지, 각 장소는 원을 따라서 이어져 있습니다(시계 방향 그리고 반시계 방향으로 옆에 있는 장소로 이어져 있습니다).

(Q) 다음 과정을 따라서 ‘아틀락 나차’를 구성합니다:

◆ 양면 ‘아틀락 나차’ 카드를 가져와서 그림만 그려진 면으로 뒤집습니다.

◆ 그 옆으로 ‘아틀락 나차의 다리’ 사본 4장을 놓습니다(배치도를 참조합니다).



◆ 플레이 영역 가운데, 장소 여덟 곳 안쪽에 앞서 구성한 ‘아틀락 나차’를 놓습니다. 이 때, 각 ‘아틀락 나차의 다리’ 적이 서로 다른 장소 하나씩과 맞닿도록 놓습니다(다음 쪽의 주요목적 2에서의 플레이 영역 배치를 참조하여 놓습니다).

(Q) 치워 두었던 모든 ‘어둠 속의 방적자’ 사본을 베린 조우 카드 더미와 함께 조우 텍에 섞어넣습니다.

(Q) 다음의 “아틀락 나차” 규칙을 읽습니다.

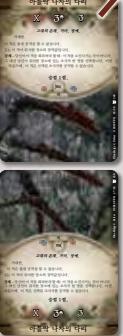
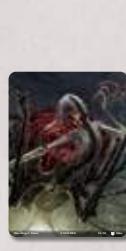
아틀락 나차

아틀락 나차는 여러 개의 ‘아틀락 나차의 다리’ 적으로 구성되어 있습니다. 아틀락 나차의 다리’ 각각은 ‘거대한’ 키워드를 가진 별개의 적이며, 따라서 ‘아틀락 나차의 다리’가 위치한 장소에 있는 모든 조사자와 교전한 것으로 간주합니다.

(C) 각 ‘아틀락 나차의 다리’ 적은 아래 그림처럼 귀퉁이가 닿은 장소에 위치한 것으로 간주합니다.



이 ‘아틀락 나차의 다리’는 이 장소에 있습니다.



하지만 이 장소에는 ‘아틀락 나차의 다리’ 적이 없습니다.

(C) 가운데에 있는 ‘아틀락 나차’ 카드와 모든 ‘아틀락 나차의 다리’ 적들은 언제든지 동일한 대형으로 배열되어 있어야 합니다. 만약 그 중에서 카드 몇 장이 제거되더라도, 제거되지 않은 카드는 대형을 그대로 유지해야 합니다. 대형에 속한 카드 하나가 이동하면, 대형의 모든 카드가 그와 동일한 방식으로 이동해야 합니다.

(C) 따라서 ‘아틀락 나차의 다리’는 ‘아틀락 나차’를 “회전”시키는 효과를 제외한 방식으로는 이동할 수 없습니다.

(C) ‘아틀락 나차’를 한 번 이상 “회전”시키라는 지시를 받았다면, 플레이 영역 가운데에 있는 모든 카드(플레이 영역에 있는 ‘아틀락 나차의 다리’ 카드 모두와 가운데 ‘아틀락 나차’ 카드)를 지시된 방향으로 이동시킵니다. 이를 통해 모든 ‘아틀락 나차의 다리’ 적이 시계 방향으로 그만막 이동하게 됩니다.

◆ 예시: “‘아틀락 나차’가 시계 방향으로 1번 회전합니다”라는 효과를 해결하게 되었습니다. 이는 ‘아틀락 나차’를 이루고 있는 ‘아틀락 나차의 다리’들을 시계 방향으로 한 장소씩 이동시키라는 말입니다. 따라서 아래 그림과 같이 해결합니다.



이제 이 ‘아틀락 나차의 다리’는 이 장소에 있습니다.

주요목적 2에서의 플레이 영역 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면: 겨우 정신을 차렸지만 온 몸은 끈적끈적하고 팽팽한 실에 휘감겨 있었습니다. 팔은 옆구리에 묶여 있는 데다 아무리 격하게 몸을 비틀어 봐도 절망적으로 손가락만 비를 수밖에 없는 처지입니다. 천천히 지금 당신이 처한 상황을 떠올리자 두려움이 마음속을 좀먹기 시작합니다. 머리도 움짝달싹할 수 없기에, 어둠 속에서 다리 여덟 개 달린 괴물이 솟아 나오는 광경을 바라볼 수밖에 없었습니다. 놈이 거미줄 위에 올라타서 소리도 없이 스멀스멀 다가옵니다. 놈의 수많은 눈동자에 겁에 질린 당신의 표정이 비칩니다. 놈의 아래턱이 굽주린 듯 딱딱거립니다. 오로지 고개만이라도 돌릴 수 있길, 안절히 또 안절히 바랄 뿐입니다...

❷ 캠페인 기록지에 세계를 잇는 다리가 완성되었다라고 기록합니다.

❷ 모든 조사자는 사망합니다.

❷ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

❷ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

❖ ...그리고 아직 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳을 진행하지 않았다면, 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳으로 이어집니다.

❖ ...그리고 이미 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳을 진행했다면, 대신 후일담으로 이어집니다.

결말 1: 당신은 비단같이 고운 거미줄을 불듭니다. 무저갱의 공허 속으로 곤두박질치지 않기 위한 유일한 생명줄입니다.

❷ 캠페인 기록지에 세계를 잇는 다리가 파괴되었다라고 기록합니다.

❷ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 몽환의 땅과 현실 세계가 융합되는 것을 막았기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5만큼 얻습니다.

❷ 캠페인 기록지를 확인합니다. 다음 항목 중에서 해당하는 것을 해결합니다(둘 이상 해당한다면, 그중에서 보다 위쪽에 있는 것을 해결합니다).

❖ 조사자들이 지하세계 밖으로 나가는 길을 찾았다면, 결말 3으로 건너뜁니다.

❖ 조사자들이 아틀라 나치의 영역에 간혀 버렸다면, 결말 4로 건너뜁니다.

❖ 위 두 가지 모두에 해당하지 않으면, 결말 5로 건너뜁니다.

결말 2: 당신은 세계와 세계 사이에 난 거미줄 투성이 공허 속에서 몇 시간이고 서성였습니다. 그러나 우주의 거미줄 교각 끝자락에 도달하자 끔찍한 광경이 펼쳐집니다. 지금껏 당신을 에워싸고 있던 공허가 어스름한 저녁노을로 바뀌더니, 박공 지붕으로 가득한 익숙한 풍경이 보이기 시작했습니다. 경악스럽게도 도시 전체가 아틀라 나치의 새끼들로 들끓고 있습니다. 어스름이 내려앉은 거리에서 두꺼운 거미줄이 높은 지붕 저마를 짓고 있으며, 한때 인파로 불비던 대로 위를 거미와 가스트가 쏟아내며 인간을 사냥하고 있습니다. 놈들에게 잡힌 사냥감은 운이 좋다면 멱칠 것이고 운이 나쁘다면... 영원히 풀려날 수 없는 거미줄에 감긴 포로 신세가 될 것입니다. 당신은 절망에 굴복하여 무릎을 꿇습니다. 이 창궐은 어디까지 뻗어나간 걸까요? 그냥 아검 뿐일까요... 아니면...?

❷ 캠페인 기록지에 세계를 잇는 다리가 완성되었다라고 기록합니다.

❷ 모든 조사자는 미칩니다.

❷ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

❷ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

❖ ...그리고 아직 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳을 진행하지 않았다면, 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳으로 이어집니다.

❖ ...그리고 이미 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳을 진행했다면, 대신 후일담으로 이어집니다.

결말 3: 거미 신이 실을 짜던 공간 저 너머에 탑 하나가 높이 치솟아 있습니다. 탑의 입구가 마치 이리 오라고 손짓하는 것만 같습니다. 이제서야 지하세계에 있던 코스의 탑과 그 탑을 옮겨가며 몽환의 땅의 지표로 갈 수 있다는 사실을 떠올립니다. 이 탑이 바로 코스의 탑 기단부일까요? 코스의 탑이 세계와 세계 사이에 난 공허까지 뚫고 이어진 걸까요? 그렇다면 이 탑이야말로 이곳에서 나가는 길이 되어 줄 것입니다. 뒀던 길을 다시 오르는 대신 거미줄에 매달려 좌우로 이리저리 흔들며 추진력을 얻고서 밭아래 펼쳐진 공허 위를 도약해, 탑의 발치에 암착했습니다. 이제 기나긴 여행이 시작됩니다. 탑을 옮겨 역청 바다의 수면 위로, 구그의 도시 아래를 지나, 더욱 더 높은 곳까지 하염없는 시간을 오릅니다. 마침내, 인고의 시간이 지나 탑 꼭대기에는 판석을 밀어내자 마법 걸린 숲이 눈 앞에 펼쳐집니다. 이제 저 지하세계에 있는 망할 것들이 당신을 따라올 수 없도록 탑의 문을 완전히 봉해 버리기로 합니다. 그제서야 당신은 몽환의 땅에 발을 들여놓은 후 처음으로 안도의 숨을 내쉽니다. 베질 그레이의 이야기 첫 장을 떠올리며 숲 사이로 난 비좁은 오솔길을 지나, 구름 위까지 뻗은 단단한 석조 계단에 도달합니다. 이제 집으로 돌아갈 시간입니다.

❷ 캠페인 기록지에 조사자들이 현실 세계로 돌아왔다라고 기록합니다.

❷ 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 겪습니다. 거미 신과의 격렬한 전투 끝에 부상을 입었기 때문입니다.

❷ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

❷ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

❖ ...그리고 아직 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳을 진행하지 않았다면, 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳으로 이어집니다.

❖ ...그리고 이미 시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳을 진행했다면, 대신 후일담으로 이어집니다.

만든 사람들

결말 4: 거미 선이 달리를 완성하지 못하도록 막았지만 그 과정에서 당신의 유일한 탈출 수단도 끊기고야 말았습니다. 당신은 탈출의 희망만을 헛되며 되새기며 이 지옥 같은 세계와 세계 사이의 공허를 혼자 운명입니다. 유일한 위안거리라고는 꿈 바깥 세계의 사람들에게 전 혹은 미래가 닥치는 것을 막아냈다는 것 뿐입니다. 은 열쇠를 갖고 있었다면 여기서 빠져나갈 수 있었을지도 모르지만... 끝 모를 역청 바다 아래, 이 절망적으로 훌륭그렁한 공허 속에서는 의지마저 무너져내립니다.

- ④ 캠페인 기록지에 조사자들이 차원의 틈새에서 벗어나지 못했다라고 기록합니다.
 - ④ 모든 조사자는 미칩니다.
 - ④ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 조사자가 캠페인에서 승리했습니다만... 그들은 행방불명되었습니다.
 - ④ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

결말 5: 거미 산이 다리를 완성하지 못하도록 막았지만 그 과정에서 꿈 바깥 세계로 가장 빨리 돌아갈 수 있는 길도 끊기고야 말았습니다. 이제 당신의 과업이 끝났으니 현실 세계를 향해 기나긴 등등을 시작합니다. 다행히도 이 지옥 같은 세계와 새 세계 사이의 공허 속에서도 거미줄 다리의 잔해가 남아 있어 발 디딜 공간은 충분합니다. 지하세계로 길을 되짚어 돌아가는 데는 길고도 긴 시간이 걸렸습니다. 마침내 뻣뻣한 타르질의 역청 바다의 해안선 가까운 곳에 도달했습니다. 하지만 안타깝게도 당신이 출발했던 어두운 계곡은 역청 바다 저 근처편에 보입니다. 이 위험한 바다를 건널 수단이 미瘴히 떠오르지 않자, 당신은 돌아서서 이 황량한 평원에서 다른 길을 찾아보기로 합니다. 지하세계를 탐험하게 된 지 어느덧 수일이 지났습니다. 몽환의 땅 지표 깊숙한 곳으로 나아갈수록 더욱 더 어두운 금단의 대지가 모습을 드러냈습니다. 마침내 그곳에서 위로 쭉 뻗은 계단을 발견했지만, 형언할 수 없는 집에서 몽환의 땅으로 내려울 때 미덮였던 계단과는 판이하게 달랐습니다. 섬뜩한 증거는 모든 현실의 법칙이 박살 난 것처럼 나선형으로 꾸며 있는 데다 아찔할 정도로 높은 곳까지 솟구쳐 있었습니다. 계단 끝에 도달하자 심장이 덜컥 내려앉습니다. 이곳에는 아寇의 혼적 따위 보이지 않고, 기묘한 폐허가 된 도시와 이곳에 사는 유인족이 당신을 맞이할 뿐입니다. 그들은 이곳이 물학한 도시 “사르코만드”라고 말합니다. 꿈 바깥 세계로 돌아가는 길은 요원한 듯합니다.

- ④ 캠페인 기록지에 조사자들이 아직 몽환의 땅에 있다라고 기록합니다.
 - ⑤ 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 겪습니다. 거미 신과의 격렬한 전투 끝에 부상을 입었기 때문입니다.
 - ⑥ 꿈의 거미줄을 4부작 캠페인으로 진행하고 있다면, 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!
 - ⑦ 몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있다면...

확장 디자인 및 개발: MJ Newman, Daniel Schaefer

생산: Calli Oliverius

편집: B.D. Flory

검수: Jeremiah J. Shaw, Christine Crabb

카드 게임 관리: Mercedes Opheim

아컴호러 이야기 검토: Dane Beltrami, KA

확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson

그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

표지 일러스트: Cristi Balanescu

일러스트 감독: Jeff Lee Johnson

스서 일러스트 간독·Tony Bradt

풀진 보증 조정·Andrew Janeba

제작 관리: J. G. Park

제작: Jason Glawe, Dylan

• 브라이언 슐롬부르크: Brian Schomburg

주석 제작 개발 매니저: John Franz-Wichl

주제 세움 개발 매니저: Chris Gerber

게임 디자인 총괄: Corey Konieczka

출판: Andrew Navaro

David Attali, D

Brian Aittan, Diane Borrwitz, Diane Brie, Cody Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnesse, Julia Faeta, Grant Fleidan, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Josh Parrish, Chad Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avi Sharma, Shelley Shaw, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, Jeremy "58 actions" Zwirn.

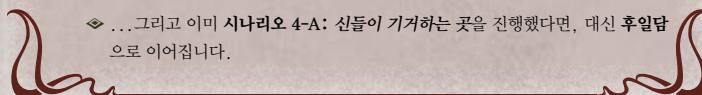
모든 베타 테스터 분들께 감사드립니다.

한국어판 번역 및 편집

총괄: 권성현 | 번역: 번역팀 <지음> | 교정: 김의현, 김민정 | 편집: 남진솔

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

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



후일답

몽환의 추적과 꿈의 거미줄을 서로 연결된 8부작 캠페인으로 플레이하고 있는 경우에만 후일답을 읽습니다.

시나리오 4-A: 신들이 기거하는 곳과 시나리오 4-B: 우주의 가닥을 엮는 자를 모두 끝내기 전에는 후일답을 읽지 마세요.

두 캠페인 기록지를 모두 확인합니다. 아래의 표에서 캠페인 기록지에 기록된 것과 일치하는 후일답으로 이어집니다.

	세계를 잇는 다리가 완성되었다.	조사자들이 현실 세계로 돌아왔다.	조사자들이 차원의 틈새에서 벗어나지 못했다.	조사자들이 아직 몽환의 땅에 있다.
니알라토텝의 침략이 시작되었다.	후일답 1	후일답 2	후일답 3	후일답 4
꿈꾸는 자들이 깨어났다.	후일답 5	후일답 6	후일답 7	후일답 8
꿈꾸는 자들은 몽환의 땅에 영원히 머물렀다.	후일답 9	후일답 10	후일답 11	후일답 12
꿈꾸는 자들은 행 수도원 아래로 내려갔다.	후일답 13	후일답 14	후일답 15	후일답 16

후일답 1: 겹은 고양이가 파괴된 세상을 돌아봅니다. “너희 세상이 전쟁터가 되었네. 아니, 실은 전쟁터가 아닌 적이 없었지. 너희가 이해할 수 없는 권능들은 너희 족속... 아니 우리 일족까지도 이해하기 어려운 오랜 세월 동안 마찰을 빚어왔어. 그들은 오랫동안 꿈속의 땅을 놓고 싸웠지만, 몽환의 땅 바깥에는 수 많은 현실이 있지. 그리고 오직 하나의 존재만이 그 모든 영역을 지배할 수 있어. 언젠간 이런 일이 일어날 수도 있을 거라고는 알고 있었는데... 우리가 실패할 수도 있다고 말이지. 나는 최선을 다했단 말이야. 이건 모두 너희들 잘못이야. 내 잘못이 아니라고.”

(Q) 그 누구도 살아남지 못했습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 폐배했습니다.

후일답 2: “그래, 이제 원래 세계로 돌아왔구나. 행복한 여행길이었으면 좋겠네. 맞아, 너희 친구들도 깨어났어. 그런데 이전 같진 않은 것 같아. 안 그래? 그래... 저들은 달라졌어. 꿈속에서 무슨 일이 있었는지 기억도 못 하고 있는데, 실은 그 친구들 꿈속에서도 많은 일이 벌어지긴 했거든. 재들 눈 봄득이는 거 보여? 너희들이 근처에 없을 때면 누군가에게 속삭이고 있는데, 아직 몰랐구나? 그래, 그놈한테 말하고 있는 게 맞아 누굴 말하는 건지는 너도 알잖아. 걱정 마, 이 모든 게 끝나기 전에 시간은 있겠지. 근데 기억해 둬. 난 분명 경고했단 걸 말야.”

(Q) 두 조사자 그룹이 꿈 바깥 세계에서 재회했습니다... 과연 진짜 재회한 걸까요?

(Q) 한쪽 조사자들은 닥쳐오는 파멸을 막아냈지만, 다른 쪽 조사자들은 파국을 맞이하고 야 말았습니다.

후일답 3: “뭐? 내가 죄책감을 느끼냐고? 그럴 리가 있어? 그래, 내가 끼어들지 않았으면 저들은 평온한 삶을 살고 있었을지 모르지. 모르는 게 약인 거잖아. 벼질도 그렇고. 하지만 양심의 가책은 없어. 난 해야 할 일을 한 거고, 저들과 세상을 구하려 했던 거야. 내 손에 피를 묻힌 건 아닙잖아?” 겹은 고양이가 시선을 돌립니다. “뭐 그래도, 저 친구들은 앞으로 일어날 대혼란을 볼 일은 없겠네.”

(Q) 캠페인 B의 모든 조사자는 행방불명되었습니다.

(Q) 한쪽 조사자들은 닥쳐오는 파멸을 막아냈지만, 다른 쪽 조사자들은 파국을 맞이하고 야 말았습니다.

후일답 4: “너희들 아직 여기서 뭐 하고 있는 거야? 아, 알겠다. 꿈 바깥 세계로 돌아가는 길을 못 찾은 거구나. 글쎄다... 어쩌면 이게 더 나은 일일지도 몰라. 봐 봐. 너희 동료들이 다시 깨어나긴 했거든. 그런데 그 친구들만 깨어난 게 아니야. 다른 존재와 함께 깨어났어. 꼭 나한테 물어봐야 해? 누굴 말하는 건지는 너도 알잖아. 날 믿어. 몽환의 땅에 머무르는 게 좋아. 이전의 삶일랑 았어버려. 여기가 훨씬 나을 거야. 약속할게.”

(Q) 캠페인 B의 모든 조사자는 모르는 게 약인 현실을 외면하고 살아갑니다.

(Q) 한쪽 조사자들은 닥쳐오는 파멸을 막아냈지만, 다른 쪽 조사자들은 파국을 맞이하고 야 말았습니다.

후일답 5: “아, 그래. 너희 일어났구나! 재밌네. 너희가 못 돌아올 거라 생각했거든. 차라리 그러는 편이 나았을 거야. 너희가 알아야 할 게 있어. 너희 친구들이... 있지, 킨 이야기네 짧게 말하자면 계획이 어그러졌어. 너희 세상이 먹혀 버리고 말았어. 나쁜 소식이라 미안해. 어쨌든, 나도 저 밖에 재들 식사 거리가 될 생각은 없으니까 그만 가 볼게. 어찌 됐든 이 방을 떠나지 말아.”

(C) 캠페인 A의 모든 조사자는 사망합니다.

(C) 한쪽 조사자들은 닥쳐오는 파멸을 막아냈지만, 다른 쪽 조사자들은 파국을 맞이하고 야 말았습니다.

후일답 6: “음. 행복한 재회구나. 그래, 너희 모두 꿈 바깥 세계로 되돌아왔으니 말이야. 이제 너희가 인생이라고 부르는 무의미하고도 구불구불한 곳으로 돌아갈 시간이야. 이 꿈은 다음 번에 배가 고플 때나 찾게 될 주전부리인 양, 내버려 두자고. 아니면 너희 세상도 마찬가지로 또 다른 몽상 중 하나란 걸 깨달은 거야? 꿈속에서 받아들인 것을 통해 너희 운명을 스스로 개척해 나가도록 해. 나 말야? 나도 돌아갈 집이 있지. 걱정 마, 장담할게. 언젠가 다시 보게 될 거야.”

(C) 두 조사자 그룹이 꿈 바깥 세계에서 재회했습니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일답 7: 겹은 고양이가 멀리서 당신을 지켜보고 있습니다. “미안해, 너희는 친구들이 어떻게 됐는지 영역 알 수 없을 거야. 어차피 나에 대해서도 기억 못 하게 될 거고. 다시 쉴 수 있길 고대할게. 어쨌든 너희 세계를 구했잖아. 그렇게 구해낸 시간을 낭비하는 건 부끄러운 일이겠지, 안 그래? 이제 가서 너희 삶을 살아. 친구들 따위 잊어버리라고. 너희가 할 수 있는 건 없어.”

...너희들 내 말은 전혀 안 들리는구나, 그렇지?”

(C) 캠페인 B의 모든 조사자는 행방불명되었습니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일답 8: “진짜 안 돌아갈 거야? 정말 이기적인 친구들이네. 너희 친구들은 현실 세계에서 일어났는데 여기 남아서 경이로운 몽환의 땅이나 즐기시겠다 이거야? 음, 그래도 비난할 순 없네. 내가 너라도 그랬을 것 같거든. 내가 가서 너희들이 여기 있을 거라고 전해 주고 싶지만, 개들이 날 더는 기억하지 못할 거라서 말야. 이제 너희들 혼자야. 나 말야? 나도 돌아갈 집이 있지. 걱정 마, 장담할게. 언젠가 다시 보게 될 거야.”

(C) 두 조사자 그룹 모두 살아남았습니다. 하지만 서로 영원히 만날 수가 없게 되었습니다.

(C) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일답 9: “여기서 벌어진 파국을 외면하고서 꿈속에서 그냥 머물 수 있다고 생각하는 거야? 이런 천지를 봤나. 기억해, 너희들은 자고 있는 것 뿐이야. 몸은 꿈 바깥 세계에 있으니까 두 세계에 동시에 존재하는 거라고. 이해 못하겠어? 아, 음. 그래 차라리 너희들한테는 그 길이 낫겠다야. 여기에 머무르면서 옛 삶일랑 있어. 그 편이 나을 거야. 약속할게.”

(C) 캠페인 A의 모든 조사자는 모르는 게 약인 현실을 외면하고 살아갑니다.

(C) 한쪽 조사자들은 닥쳐오는 파멸을 막아냈지만, 다른 쪽 조사자들은 파국을 맞이하고 야 말았습니다.

후일담 10: “진짜 안 깨어날 거야? 정말 이기적인 친구들이네. 너희 친구들은 너희 목숨을 구해 냈다고 생각하고 현실 세계로 돌아갔는데, 너희들은 병원 침대에 누워서 영원히 잘 작정인 거지? 음, 그래도 비난할 순 없네. 내가 너라도 그랬을 것 같거든. 걱정 마, 개들한테는 너희가 어딨는지 말 안 할게. 말했다간 개들도 너희를 찾아 나설 것 같거든. 나 말야? 나도 돌아갈 집이 있지. 걱정 마, 장담할게. 언젠가 다시 보게 될 거야.”

(Q) 두 조사자 그룹 모두 살아남았습니다. 하지만 서로 영원히 만날 수가 없게 되었습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일담 11: “계속 찾고 찾고 또 찾아봐도, 절대 개들을 못 찾을 걸. 몽환의 땅 지표 아래 저 멀리에 있거든. 아니 어쩌면 이제 저 아래에 있지 않을지도 몰라. 누가 알겠어. 어쨌든, 개들은 잊어버려. 두 세계 모두 안전하니까 그냥 기뻐하란 말아! 후회 없이 너희들 삶을 살아. 나 말야? 나도 돌아갈 집이 있지. 걱정 마, 장담할게. 언젠가 다시 보게 될 거야.”

(Q) 캠페인 B의 모든 조사자는 행방불명되었습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일담 12: “아, 그래도 재회하긴 했네? 이 드넓은 몽환의 땅에서도 서로가 서로를 만날 운명이 었나 봐. 이제 원래 세계로 돌아갈 거야? 하, 아마 아니겠지. 왜 그러겠어? 원하는 모든 게 여기 있는데. 비난할 생각은 없어. 같이 서쪽 기둥에서 동쪽 기둥까지 꿈의 세계에 펼쳐진 온갖 경이로운 것을 모험해 봐. 그냥 이거 하나만 기억하자구. 이거 다 가짱 거 알지?”

(Q) 두 조사자 그룹이 몽환의 땅에서 재회했습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일담 13: “좋은 생각인데, 늦었어. 이미 창궐은 시작된 지 오래야. 지금은 우주 구석구석까지 퍼졌을걸. 이 세계며 너희 세계며 저 아래 세계까지 모두 말야... 도우려고 했는데 부족했나 봐. 솔직히 말하자면 너희가 이걸 보지 않길 바랐어. 이제 여기서든 저기서든 평화란 신기루라는 걸 알아버렸잖아?”

(Q) 캠페인 A의 모든 조사자는 미칩니다.

(Q) 한쪽 조사자들은 닥쳐오는 파멸을 막아냈지만, 다른 쪽 조사자들은 파국을 맞이하고 말았습니다.

후일담 14: “여기서 뭐 하는 거야? 너희 친구들은 다시 현실 세계로 도망쳤어. 뭐, 좋은 생각이긴 했지만, 이젠 너희들만 몽환의 땅에 있게 됐네. 그래, 저하세계에서 빠져나가는 길은 있지만 찾기가 쉽지 않을 거야. 구그도 있고 가스트도 있고 캐다가 구울에... 음, 갖가지 걸 보게 될 걸. 솔직히 여기까지 왜 내려온 거야? 언젠가는 돌아갈 수 있길 바랄게. 나 말야? 나도 돌아갈 집이 있지. 걱정 마, 장담할게. 언젠가 다시 보게 될 거야.”

(Q) 두 조사자 그룹 모두 살아남았습니다. 하지만 서로 영원히 만날 수가 없게 되었습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일담 15: 겁은 고양이는 숨을 죽이고 당신이 탈출하는 것을 지켜봅니다. “와! 이렇게 될 거라고는 생각도 못 했는데 말야. 재들은 너희를 위해서 목숨을 걸었고, 이제 너희가 재들을 위해서 목숨을 건 거네. 재밌어. 너희 종족한테 아직 희망이 남았을지도 모르겠네.” 그러나 이내 고양이가 지루해합니다. “그래, 좋아, 이 정도면 충분하겠지. 나도 가야 할 곳이 있어. 이젠 너희도 나 없이 펜찮을 거야. 이제 너희한테 맡길게. 두 세계를 모두 잘 지켜 줘. 그래 줄 거지?”

(Q) 두 조사자 그룹이 몽환의 땅에서 재회했습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

후일담 16: “비극이 따로 없구나. 서로가 엇갈리고 말았잖아! 세상이나. 이젠 너희들만 몽환의 땅에 있게 됐네. 그래, 저하세계에서 빠져나가는 길은 있지만 찾기가 쉽지 않을 거야. 구그도 있고 가스트도 있고 캐다가 구울에... 음, 갖가지 걸 보게 될 걸. 솔직히 여기까지 왜 내려온 거야? 언젠가는 돌아갈 수 있길 바랄게. 나 말야? 나도 돌아갈 집이 있지. 걱정 마, 장담할게. 언젠가 다시 보게 될 거야.”

(Q) 두 조사자 그룹 모두 살아남았습니다. 하지만 서로 영원히 만날 수가 없게 되었습니다.

(Q) 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

(당신의 조사자 이름)이/가 울타르의 올법을 어겼고 당신이 사방하지도 미치

지도 않았다면:

어느 날 밤, 침대 주변에서 고양이들이 하악질을 하는 소리를 듣고 잠에서 깨어납니다. 수백은 족히 되는 고양이들이 어둠 속에서 빛나는 눈으로 당신을 뚫어져라 바라보고 있습니다. 고양이 한 마리가 당신의 가슴팍으로 뛰어올라 살갗에 발톱을 박아넣고 고통이 밀려듭니다. “그래, 우리가 널 못 찾아낸 거라 생각했나 봐?” 놈의 눈이 섬뜩하게 빛납니다. 놈이 이빨을 드러내자 다른 고양이들이 다가옵니다.

감히 고양이를 해치다니! 당신은 사망합니다.

디자이너의 후기

꿈을 먹는 자 캠페인을 끝마친 것을 축하드립니다! 어떤 결과를 맞이하셨든, 경이롭고도 무시무시한 몽환의 땅을 탐험하며 즐거우셨길 바랍니다.

러브크래프트의 이야기 중에서도 본 캠페인 서사의 밑거름이 된 「미지의 카다스를 향한 몽환의 추적」은 상당히 독특하고도 색다른 작품입니다. 촉수 괴물 대신 말하는 고양이가 등장하고 거석 폐허가 아니라 소박한 시골 정경이 펼쳐지는 몽환의 땅에서 러브크래프트 소설 사상 가장 박식하고 유능한 주인공이 이야기를 펼쳐 나갑니다. <아컴호러 카드게임>의 꿈을 먹는 자 캠페인도 이러한 소설의 결에 맞춰서 이전 캠페인과는 다른 방향으로 이야기를 풀어나갔습니다.

몽환의 땅 역시 위험한 곳이지만, 그 이면에는 온갖 경이로움이 펼쳐지고 호기심 많은 생명체들이 살아가는 변덕스러운 땅입니다. 이번 캠페인의 시나리오를 고안할 때 가장 우선적으로 고려한 것은, 「미지의 카다스를 향한 몽환의 추적」을 읽지 않은 플레이어라 하더라도 이야기를 따라올 수 있을 정도 수준으로 몽환의 땅을 보여주자는 것이었습니다. 이와 같은 관점에서 저희는 카다스를 찾아서와 돌아갈 수 없는 디리의 양면 장소 카드를 구상해 냈습니다. 이 양면 카드의 이야기를 통해 이야기를 이끌어 나가면서도 몽환의 땅이 어떤 곳인지 를 자연스럽게 풀어냈습니다.

이번 캠페인에서는 하나의 고대의 존재에서 벗어나 두 고대의 존재를 동시에 다루게 되었기에, 아틀락 나차와 니알라토템이라는 두 가지 원초적인 권능에게 차별화를 주어야 했습니다. 아틀락 나차는 일생일대의 과업을 완수하여 꿈 바깥 세계에 거미 떼를 창궐시키려는 외골수인 반면, 니알라토템은 갖가지 변장을 하고 조사자의 머릿속까지 침투하여 암약하는 교활한 존재입니다. 이번 캠페인에서 등장하는 니알라토템은 수많은 화신 중 하나가 아닌 고대의 존재 그 자체로 묘사되기에, 저희는 이번 캠페인에서 니알라토템을 기만의 화신으로 그려내고자 하였습니다. 인간을 보잘것없는 개미처럼 여기는(아니, 인간이 있다는 것을 알아차리기나 할까요) 다른 고대의 존재와는 달리, 니알라토템은 인간 사이를 거닐면서 직접 대면하고는 합니다. 어쩌면 니알라토템은 조사자 여러분께 개인적인 원한이 있었을지도 모를 일입니다. 원한이 없었다고요? 캠페인이 끝났으니 이제 원한이 생겼겠군요...

부디 여러분이 꿈을 먹는 자 캠페인을 즐겁게 플레이하셨길 바랍니다. 이제 대장정의 다음 장에서 범겠습니다! 운이 좋다면야, 여러분은 잠에서 깨 후에도 몽환의 땅에서 지금껏 벌어진 일들을 기억할 수 있을 겁니다.

© 2019 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.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC44
Weaver of
the Cosmos