

아컴호러

카드 게임

심연의 수호자

심판의 날이 다가옵니다

심연의 수호자에서 고대의 어두운 예언이 실현되지 않도록 막아내세요. 이 확장에는 젠콘 2018과 아컴나이즈 2018을 위해 특별히 제작된 두 가지 <아컴호러 카드 게임> 시나리오가 포함되어 있습니다. 이 두 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 다른 캠페인에 추가하여 외전 이야기로 즐길 수 있습니다.

확장 아이콘

심연의 수호자 시나리오 팩에 속한 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.











게임 모드








심연의 수호자 확장에는 **영원한 잠과 밤의 찬탈자**라는 두 가지 시나리오가 들어 있습니다. 이 두 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 다른 캠페인에 삽입하여 외전 이야기로 즐길 수 있습니다.

독립 시나리오 모드

독립 시나리오 모드로 플레이할 때에는, 참조 안내서 6쪽 독립 시나리오 모드의 규칙을 따릅니다. 이 책자는 **영원한 잠과 밤의 찬탈자** 시나리오의 캠페인 안내서 역할을 합니다. 다음과 같이 추가적인 게임 준비 지시를 따릅니다.

독립 시나리오 모드로 게임을 할 때, **영원한 잠과 밤의 찬탈자**는 보통과 어려움의 두 가지 난이도로만 즐길 수 있습니다. 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

☪ **보통:** +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -6, , , , , , , , .

☪ **어려움:** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -7, , , , , , , .

외전 이야기(캠페인 모드)

외전 이야기는 <아컴호러 카드게임> 캠페인의 시나리오와 시나리오 사이에 본 확장의 시나리오 하나를 진행하는 것을 일컫습니다. 외전 이야기를 즐기려면 캠페인을 진행 중인 각 조사자가 경험치를 일정량 소비해야 합니다. 외전 이야기에서 얻은 약점, 트라우마, 경험치, 보상은 캠페인을 마칠 때까지 조사자에게 남습니다. 각 외전 이야기는 캠페인마다 1번씩만 즐길 수 있습니다.

캠페인을 진행하는 동안 외전 이야기로 게임을 한다면, 해당 시나리오를 캠페인의 다음 시나리오로 간주하여 게임을 진행합니다. 즉, 혼돈 주머니, 약점, 트라우마, 기존에 획득한 이야기 자산을 그대로 유지합니다.

영원한 잠을 먼저 즐기지 않고도 **밤의 찬탈자**만을 외전 이야기로 즐길 수 있습니다. 그러나, 캠페인 동안 **밤의 찬탈자**를 외전 이야기로 즐기고 나면, 그 후로는 해당 캠페인에서 **영원한 잠**을 즐길 수 없습니다.

영원한 잠을 외전 이야기로 즐기려면 모든 조사자가 경험치를 2씩 소비해야 합니다. **밤의 찬탈자**를 외전 이야기로 즐기려면 모든 조사자가 경험치를 2씩 소비해야 합니다.

추가 규칙 및 규칙 명료화

탐사

심연의 수호자에 포함된 일부 기능에는 굵은 글씨로 **탐사**라는 지정 행동이 적혀 있습니다. 이러한 기능은 대개 새로운 장소를 찾아서 플레이 영역에 두는 데 사용하며, “활성화” 행동을 사용하여 개시합니다.

탐사 기능은 “탐사 텍” 맨 위 카드를 1장 뽑으라고 지시합니다. 탐사 텍은 시나리오 동안 별도로 구성하게 되는 텍입니다. 탐사 텍에는 단면 장소 카드와 음모 카드가 여러 장 포함되어 있습니다.

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

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

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

㉞ 탐사 텍으로부터 단면인 장소 카드를 가져와 플레이 영역에 둘 때, 그 카드의 단서값만큼 단서 토큰을 그 카드에 놓습니다.

예시: 주요목적 1a—“관문을 찾아서”는 다음과 같은 기능을 갖고 있습니다:
“➡: **탐사.** 탐사 텍 맨 위 카드를 1장 뽑습니다. 뽑은 카드가 이어진 장소라면, 그 장소를 플레이 영역에 두고 그 장소로 이동합니다.” ‘탐사대 야영지’에 있는 ‘우르술라 다운즈’는 새로운 장소를 찾아서 이동하고자 합니다. 그녀는 첫 행동으로 탐사를 하여, 탐사 텍 맨 위 카드를 1장 뽑습니다. 뽑은 카드는 ‘사막 오아시스’입니다. ‘사막 오아시스’는 ‘탐사대 야영지’와 이어진 장소가 아니므로, 일단 탐사 텍 옆에 놓아두고, 탐사 텍에서 다음 카드를 뽑습니다. 이번에는 ‘모래 폭풍’ 음모 카드를 뽑았으므로, ‘모래 폭풍’ 음모를 정상적으로 해결한 다음 버린 조우 카드 더미에 놓습니다. 우르술라는 탐사에 실패했으며, 이전에 뽑은 ‘사막 오아시스’를 다시 탐사 텍에 섞어 넣어야 합니다. 우르술라는 두 번째 행동으로 다시 한번 탐사를 하기로 합니다. 이번에는 ‘탐사대 야영지’와 이어진 장소인 ‘나일 강’을 뽑았습니다. 탐사에 성공했습니다. ‘나일 강’을 플레이 영역에 둡니다. 그런 다음, ‘나일 강’의 단서값만큼 단서 토큰을 그 위에 놓고, 우르술라는 즉시 ‘탐사대 야영지’에서 ‘나일 강’으로 이동합니다.

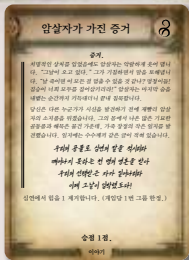
이야기 카드

이 시나리오에는 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.

(주의: 플레이 상태인 장소/적 카드를 뒤집어 뒷면의 이야기 카드를 해결하는 동안에도, 여전히 해당 장소/적 카드가 플레이 상태인 것으로 간주합니다.)

심연의 힘

이번 시나리오를 진행하는 동안, 시나리오 카드의 '심연의 힘' 칸에 놓인 자원은 심연의 힘을 뜻합니다. 심연에 힘을 추가하거나 심연에서 힘을 제거하라는 지시가 있을 경우, 시나리오 참조 카드 위에 놓인 자원 개수를 조정하면 됩니다. 심연의 힘 자체는 어떠한 게임 효과도 갖지 않으나, 심연의 힘에 따라 일부 조우 카드의 효과가 바뀌기도 하고 더 위험해지기도 합니다. 심연의 힘이 커질수록 조사자는 더욱 불리한 상황에 몰릴 테니 주의하세요. 심연의 힘이 너무 강력해진다면, 조사자들은 심연의 수호자로서의 임무를 다하지 못할 것입니다.



“심연으로 끌려갑니다”

게임 효과에 쓰러진 조사자 또는 **조력자** 자산이 “심연으로 끌려갑니다”라고 나와 있다면, 해당 인물은 저주에 걸려 혼수상태에 빠집니다. 조사자 한 명 또는 **조력자** 자산 하나가 **심연으로 끌려갈** 때에는, 우선 심연에 힘을 1 추가합니다. 그런 다음, 해당 카드가 고유 카드라면, 캠페인 기록지에 “(카드 명칭)이/가 심연으로 끌려갔다”라고 기록합니다. **심연으로 끌려간** 조사자는 사망했거나 미친 것처럼 간주합니다. 또한, 이번 캠페인이 끝날 때까지 플레이어들은 **심연으로 끌려간** 고유 **조력자** 자산의 사본을 플레이할 수 없습니다.



조우 세트

이 확장에는 여섯 가지 조우 세트가 포함되어 있습니다. **영원한 잠**과 **심연의 공물** 조우 세트는 **영원한 잠** 시나리오를 할 때만 사용합니다. **밤의 찬탈자**와 **심연의 선물** 조우 세트는 **밤의 찬탈자** 시나리오를 할 때만 사용합니다. **이집트의 사막**과 **짐승의 결사단** 조우 세트는 두 시나리오 모두에서 사용합니다. 올바른 조우 세트를 사용하고 있는지 꼭 확인하시기 바랍니다!



심연의 선물



심연의 공물



짐승의 결사단



이집트의 사막



영원한 잠



밤의 찬탈자



영원한 잠

잘 자내고 계신가요.

갑자기 연락드리게 되어 정말 죄송합니다. 지난번에 서신을 주고받은 이후로 꽤 많은 시간이 지났네요. 지금 카이로에는 달리 말을 사람이 없어 편지를 씁니다. 이 편지가 무사히 도착할 수 있을지조차 알 수가 없으니, 부디 당신에게 닿기를 빌기만 할 따름이네요.

지금 카이로에서는 수상한 일이 벌어지고 있습니다. 불과 몇 주 전, 이집트 유물 박물관의 수석 큐레이터가 잠이 든 뒤 깨어나지 않았어요. 처음엔 모두 별일이 아니라고 생각했죠. 단지, 정체불명의 신종 질환일 거라고, 의사들이 금방 해결할 거라고 치부했죠. 그런데 잠에서 깨어나지 못하는 사람이 계속 늘어나기 시작했어요. 점점 더 많은 아들이 혼수상태에 빠져들었죠. 이제는 매일 밤 이런 일이 일어나고 있어요. 지금 제 남편인 존도 병원으로 호송되는 중이에요.

저 역시 다시는 깨어나지 못할 잠에 들까봐 두렵습니다. 하지만 그보다 누군가가 어떤 목적을 갖고서 이런 저주를 퍼뜨리는 게 아닐까 염려되네요. 정말 그런 거라면, 왜 이런 짓을 하는 걸까요?

제발, 부탁해요. 당신의 도움이 간절히 필요합니다.

제시버크로부터.

게임 준비

- ㉠ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **영원한 잠**, **이집트의 사막**, **짐승의 결사단**, **심연의 공물**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ㉠ ‘카이로 거리’, ‘카이로 교외’, ‘사원 안뜰’, ‘이집트 유물 박물관’, ‘카이로 시장’, ‘탐사대 야영지’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘카이로 거리’에서 시작합니다.
- ㉠ ‘네이트’, ‘존 버크와 제시 버크’, ‘고대 양크’, ‘심연의 망령’ 사본 2장, 단면 장소 카드 7장(‘나일 강’, ‘다슈르의 사막’, ‘사하라의 사구’, ‘훼손되지 않은 묘소’, ‘얼굴 없는 스펅크스’, ‘사막 오아시스’, ‘모래에 휩쓸린 유적’)을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ㉠ 양면 **결사단** 적 카드 6장(‘너새니얼 테일러 교수’, ‘라일라 엘 마스리 박사’, ‘웬트워스 무어 박사’, ‘나디아 님르’, ‘파리드’, ‘나소르’)을 확인합니다. 이러한 적 카드의 반대면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다(6쪽의 “이야기 카드”를 참조하세요). 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전까지는 반대면을 보지 마세요. 이러한 적 카드 6장을 잘 섞어 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.

(뒷면에 계속.)

시나리오 참조 카드의 “심연의 힘” 칸에 게임을 하는 조사자 수만큼 자원 토큰을 놓습니다. 이번 게임이 끝날 때까지, 시나리오 참조 카드에 놓인 자원은 ‘심연의 힘’을 뜻합니다(6쪽의 “심연의 힘”을 참조하세요).

남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 카이로는 다시는 깨어나지 못할 잠에 빠져들었습니다. 도시의 서쪽에선 짐승의 결사단이 마침내 예언의 실현이 목전에 왔다고 기뻐합니다. 그리고 몽환의 땅 깊은 곳에서, 그들의 선택받은 자가 마침내 무기를 집니다.

② 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

② 캠페인 기록지에 심연에 있는 꿈꾸는 자(X)라고 기록합니다. X는 시나리오가 끝날 때의 심연의 힘과 같습니다.

② 캠페인 기록지에 탈출한 결사단원:이라고 기록하고, 그 옆에 플레이 영역/시나리오 참조 카드 밑에 있는 고유 추종자의 이름을 모두 기록합니다.

② 캠페인 기록지에 짐승의 결사단의 음모가 계속된다고 기록합니다.

결말 1: 제시 버크는 남편이 몇 주 만에 처음으로 눈을 뜨자 기쁨에 겨워 눈물을 흘립니다. “제... 제시?” 존은 몸을 일으키려 노력하지만 실패하고는 부르르 떨니다. 제시가 존을 진정시키기 위해 그의 어깨에 손을 얹습니다. “당신이 영영 못 깨어날 줄 알았어요. 이 분들이 아니었다면 정말로 그랬겠죠.” 제시가 눈물을 흘립니다. 존이 매우 심각한 표정으로 당신 쪽을 돌아봅니다. “그렇다면 앞으로 닥쳐올 일들을 막을 수 있는 사람은 여러분밖에 없겠군요.” 그가 아리송하게 말합니다. “꿈에서 봤습니다. 그들이 짜라라고 부르던 존재를.” 그가 힘겹게 침을 삼킵니다. “지금껏 봤던 그 무엇과도 비견할 수 없는 존재였습니다.”

- ㉠ 캠페인 기록지에 **영원한 잠의 저주가 풀렸다**라고 기록합니다. 캠페인 기록지에서 “(카드 명칭)은/는 **심연으로 끌려갔다**”라는 모든 항목에 취소선을 긋습니다.
- ㉠ 조사자 중 한 명이 ‘존 버크와 제시 버크’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- ㉠ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- ㉠ 캠페인 기록지에 **심연에 있는 꿈꾸는 자(X)**라고 기록합니다. X는 시나리오가 끝날 때의 심연의 힘과 같습니다.
- ㉠ 캠페인 기록지에 **탈출한 결사단원:**이라고 기록하고, 그 옆에 플레이 영역/시나리오 참조 카드 밑에 있는 고유 **추종자**의 이름을 모두 기록합니다.

결말 2: 네이트가 몸을 일으킵니다. 그녀는 힘을 거의 다 잃었지만, 남은 꿈꾸는 자들의 힘으로 아직은 버티고 있습니다. “결사단은 몇 세기에 걸쳐 계획을 세워 왔다. 심판의 날이 다가온다! 무엇도 그들을 막을 수 없다. 나조차 그랬는데, 너라고 다를 것 같으냐.” 당신은 네이트가 결사단과 한패가 아닌 듯이 얘기하는 것을 눈치채고 네이트를 압박하지만, 그녀는 그저 코웃음만 칩니다. “내게 선택의 여지가 있었을 것 같냐? 그 누구도 짜라를 거스를 수 없어. 너도 알게 될 거다. 그가 내 의지를 꺾었던 것처럼 너도 똑같이 당할 테니.” 네이트의 그림자가 커지고 왜곡됩니다. “짜라는 오직 심연만을 원한다. 그를 막고 싶다면 서쪽으로 가라. 짜라가 관문 너머에서 기다리고 있을 거다.” 네이트의 그림자가 그녀의 온몸을 집어삼키더니, 순식간에 네이트가 온데간데없이 사라지고 말았습니다. 그 자리엔 네이트의 앙크만이 덩그러니 남았습니다.

㉠ 캠페인 기록지에 **짜라의 계획을 알아냈다**라고 기록합니다.

㉠ 조사자 중 한 명이 ‘고대 앙크’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

㉠ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

㉠ 캠페인 기록지에 **심연에 있는 꿈꾸는 자(X)**라고 기록합니다. X는 시나리오가 끝날 때의 심연의 힘과 같습니다.

㉠ 캠페인 기록지에 **탈출한 결사단원:**이라고 기록하고, 그 옆에 플레이 영역/시나리오 참조 카드 밑에 있는 고유 **추종자**의 이름을 모두 기록합니다.



밤의 찬탈자

원록은 당신의 말을 곹씹으며 한동안 콧수염을 만지작거립니다. 그가 현재 다슈르 일대를 조사하는 탐사대의 대장이기에, 당신이 탐사대에 합류할 수 있는지 여부는 오로지 그에게 달려 있었습니다. “자네가 지금껏 수집한 단서를 모두 봤네. 카이로에서 무슨 일이 일어났는지도 알고 있어. 그러니 자네의 얘기가 모두 사실이라고 믿네. 문제는...” 원록이 짜증 섞인 한숨을 푹 내쉽니다. “다른 대원들을 어떻게 설득시킬 수 있을지 모르겠네. 고대 사원이야 그렇다 치자고. 다른 차원으로 통하는 관문이라고? 이 ‘짜라’라는 녀석은 또 뭐고? 이걸 지금 진짜라고 믿으란 건가?”

하지만 지금껏 조사한 내용과 겪은 일에 비추어 보자면 그 외엔 달리 설명할 방법이 없었습니다. 이집트에는 짐승의 결사단이라는 비밀 조직이 암약하고 있습니다. 결사단을 저지하지 못한다면, 결사단이 새로이 찾아낸 “선택받은 자”가 지구를 멸망으로 이끌 것입니다.

당신은 탐사대의 자원을 이용할 수 있게 해 달라고 마지막으로 한번 더 간청했습니다. “알겠네, 알겠어. 자네가 사막에서 무얼 찾는지 모르겠지만, 꼭 찾길 바라네.” 원록의 말에 당신은 고개를 끄덕였습니다. 그러나 어쩌면, 아무것도 찾지 못하는 편이 차라리 나을지도 모릅니다.

게임 준비

- ㉠ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **밤의 찬탈자**, **이집트의 사막**, **짐승의 결사단**, **심연의 선물**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ㉠ ‘탐사대 야영지’를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘탐사대 야영지’에서 시작합니다.
- ㉠ ‘심연의 코페시’, ‘소환된 나이트건트’, ‘섬뜩한 관문’ 단면 장소, ‘짜라’ 양면적, **다른 세계** 양면 장소 5장, ‘무시무시한 산타크’ 사본 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다. ‘짜라’와 이러한 **다른 세계** 장소의 반대면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다(6쪽의 “이야기 카드”를 참조하세요). 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전까지는 반대면을 보지 마세요.
- ㉠ 다음과 같이 탐사 팩을 만듭니다. 남은 단면 장소 카드 7장과 다음 조우 카드 사본을 1장씩 함께 섞어 한 덩어리로 만듭니다: ‘심연의 손길’, ‘검은 바람’, ‘피라미드 아래의 공포’, ‘메뚜기 떼’.

☞ 양면 **결사단** 적 카드 6장을 확인합니다. 이러한 적 카드의 반대면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다(6쪽의 “이야기 카드”를 참조하세요). 다음과 같이 일부 양면 **결사단** 적을 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다. 나머지 양면 **결사단** 적은 게임에서 제거합니다.

◆ 캠페인 모드로 게임을 하고 있다면, 캠페인 기록지의 **탈출한 결사단원**: 옆에 기록된 모든 적을 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.

◆ 독립 시나리오 모드로 게임을 하고 있다면, 이러한 적 카드 6장을 잘 섞어서 그중 3장을 (확인해 보지 않고) 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.

☞ 시나리오 참조 카드의 “심연의 힘” 칸에 다음과 같이 자원 토큰을 놓습니다. (6쪽의 “심연의 힘”을 참조하세요.)

◆ 캠페인 모드로 게임을 하고 있다면, 캠페인 기록지의 **심연에 있는 꿈꾸는 자** 옆에 괄호로 표시된 숫자만큼 자원 토큰을 놓습니다.

◆ 독립 시나리오 모드로 게임을 하고 있다면, 게임을 하는 조사자 수만큼 자원 토큰을 놓습니다.

☞ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.


시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오


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

결말 1: “저건 그냥 아치일 뿐이에요. 왜 이렇게 열을 내는 겁니까, 대장?”
원록이 팔짱을 낀다. 그는 무언가 잘못됐다는 것을 느낀다. 원록은 아캄에서 온 이들이 분명 이곳을 찾고 있었던 거라고 확신합니다. 정교한 무늬가 그려진 이 아치길은 그 어디로도 통하지 않는데, 원록의 예감대로라면 분명 **관문 저편**에 무언가 있었습니다. 그가 눈을 찌푸리고 아치를 보며 말합니다. “이건 이집트인이 만든 것이 아니군. 아니, 이건... 사람이 만든 것처럼 보이지도 않는데.”

“그 열간이들을 믿는 겁니까? 보세요. **별거** 아니잖습니까?” 탐험대원 하나가 웃으며 이야기합니다.

“그래?” 원록은 눈을 크게 뜨고 흘린 듯 말합니다. “정말 그런 걸까?”

 캠페인 기록지에 **심판의 날이 다가온다**라고 기록합니다.

 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 짜라의 몸으로부터 정수가 흩어져 갑니다. 소용돌이치는 안개가 그를 에워싸고 무릎을 꿇습니다. 당신의 양옆에서 심연의 생물들이 소리 없이 나타나더니, 조용하고 표정 없는 증오로 짜라를 둘러쌌습니다. 짜라의 검은 그를 저버리고 손에서 떨어집니다. 칼날이 땅에 부딪히며 산산이 부서집니다. "...예언은 반드시 실현되어야..." 그 지독한 속삭임이 그의 최후였습니다. 짜라의 육신이 심연의 안개 속으로 사라지고, 절대 심연에는 침묵만이 감돕니다.

㉠ 캠페인 기록지에 **심연을 구했다**라고 기록합니다. 캠페인 기록지에서 "(카드 명칭)은/는 심연으로 끌려갔다"라는 모든 항목에 취소선을 긋습니다.

㉡ 조사자 중 한 명이 '소환된 나이트건트'를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

㉢ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 3: 당신이 짜라의 앞에 무릎을 꿇자, 그가 당신의 어깨에 얼음처럼 차가운 손을 올려놓습니다. “넌 충성심을 증명해냈도다.” 그가 선언합니다. 심연의 생물들이 당신을 에워싸고, 새로운 주인에게 고개를 숙이며 경의를 표합니다. 이제 짜라에게 대적할 자는 없습니다. “너희 인간들은 대부분 한 치 앞밖에 볼 줄 모르니, 예언이 이루어지는 이 순간을 미리 알 능력도 의지도 없었다. 하지만 넌 눈을 떴으니, 충분히 가치가 있구나. 내가 지금껏 기대를 걸었던 우둔한 것들보다 훨씬 더 가치 있는 자로다.” 짜라가 당신을 일으켜 세우고 피 묻은 검의 손잡이를 당신의 손에 쥐여줍니다. “일어나라, 짐승의 종복이여. 이제 너도 우리와 함께하거라.”

㉡ 캠페인 기록지에 조사자들이 짜라의 군세에 합류했다라고 기록합니다.

㉡ 조사자 중 한 명이 ‘심연의 코페시’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

㉡ 각 조사자는 승점 데미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



**PROOF OF
PURCHASE**
AHC27
Guardians of
the Abyss



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요통길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

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

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



만든 사람들

확장 디자인 및 개발: Matthew Newman, Jon Zierden

카드 게임 관리: Mercedes Opheim

아침호러 이야기 검토: Dane Beltrami, Nikki Valens

이야기 관리: Katrina Ostrander

확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson

그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

일러스트 감독: Preston Stone

일러스트 감독 관리: Melissa Shetler

생산 관리: Jason Beaudoin, Megan Duehn

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz

수석 제품 개발 매니저: Chris Gerber

게임 디자인 총괄: Corey Konieczka

출판: Andrew Navaro

플레이 테스터:

David Attali, Michael Boggs, Crystal Chang, Marcia “The Dreamer” Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell’Agnese, Alex DeNagy, Luke “The Nile is Scary” Eddy, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Dave Galey, Ken Grazier, Grace Holdinghaus, Neil Kimball, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Preston Stone, Mike Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Jeremy Zwirn.

한국어판 번역 및 편집

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