

아컴호러

카드 게임

엑셀시어 호텔 살인사건

오늘밤. 225호. 혼자 오시오.

<아컴호러 카드게임>에서 엑셀시어 호텔 살인사건을 해결하세요. 시간은 계속 흐르고 구석구석에 위협이 산재한 가운데, 소름끼치는 살인사건의 배후를 밝히고 누명을 벗을 수 있을까요? 아니면 당신이 다음 희생자가 될까요? 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 다른 캠페인에 추가하여 외전 이야기로 즐길 수 있습니다.

확장 아이콘

엑셀시어 호텔 살인사건 시나리오 팩에 속한 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



게임 모드

엑셀시어 호텔 살인사건은 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 엑셀시어 호텔 살인사건 시나리오의 캠페인 안내서 역할을 합니다. 다음과 같이 추가적인 게임 준비 지시를 따릅니다.

독립 시나리오 모드로 게임을 할 때, 엑셀시어 호텔 살인사건은 보통과 어려움의 두 가지 난이도로만 즐길 수 있습니다. 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

❶ 보통: +1, 0, -1, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♣, ♣, ♦, ♦, ★.

❷ 어려움: 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, ♠, ♠, ♣, ♣, ♦, ♦, ★.

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(엑셀시어 호텔 살인사건 시나리오는 결말에 따라서 여러 번 즐길 수도 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.

엑셀시어 호텔 살인사건을 외전 이야기로 즐기려면 모든 조사자가 경험치를 3씩 소비해야 합니다.

추가 규칙 및 규칙 명료화

순찰

몇몇 적은 ‘순찰’ 키워드를 갖고 있습니다. 적 단계 (“사건 구조 상세” 3.2 과정) 동안, 준비 상태이고 교전 중이 아니며 ‘순찰’ 키워드를 가진 모든 적은 명시된 장소 (순찰 단어 옆 팔호 안에 명시되어 있습니다)를 향해 가장 가까운 경로를 따라 이어진 장소 한 곳으로 이동합니다.

- ◉ 명시된 장소 기준에 적합한 장소가 여럿일 경우, 어디로 이동할지 대표 조사자가 선택해도 됩니다.
- ◉ ‘순찰’ 키워드를 가진 적이 카드 기능으로 막힌 장소로 이동하려 하면, 그 적은 이동하지 않습니다.

사건의 진상

모든 ‘사건의 진상’ 주요사건 카드 사본은 일반적인 주요사건 카드와 다르게 생겼습니다. 이러한 ‘사건의 진상’ 주요사건에는 파멸 한계값이 일반적인 위치 대신 명칭 오른쪽에 표시되어 있습니다.

조우 세트

이 확장에는 조우 세트 6종이 포함되어 있습니다. 엑셀시어 호텔 살인사건 조우 세트는 이번 시나리오 내내 사용합니다. 하지만 다른 5종의 조우 세트(외계의 개입, 어두운 의식, 엑셀시어 운영관리, 과거의 죄악, 흉악한 실험)에 속한 모든 카드는 게임 도중 상황에 따라서 추가됩니다. 게임을 할 때 올바른 조우 세트를 사용하고 있는지 꼭 확인하기 바랍니다!



엑셀시어 호텔 살인사건



외계의 개입



어두운 의식



엑셀시어 운영관리



과거의 죄악



흉악한 실험

엑셀시어 호텔 살인사건

도입부 1: 엑셀시어 호텔에서 이상한 일들이 일어난다는 보고가 연이은 지도 한 달이 넘어 갑니다. 실종 사건이 일어났다거나, 괴현상이 목격되었다거나, 때때로 아무런 공지도 없이 며칠씩 문을 굳게 걸어 잠근다는 이야기입니다. 처음에는 흔한 도시괴담 정도라 생각했지만, 단순한 소문으로 일축해선 안 될 것 같다는 직감이 듭니다. 항간에 엑셀시어 호텔에 대한 소문이 파다하게 퍼져나가는 데다, 당장 지난주까지도 소문은 불길함을 더해갈 따름입니다. 이제 누군가 나서서 소문을 파헤쳐야 할 때입니다.

아첨 경찰 측에 수사 협조를 요청해 봤지만, 희끗해진 머리에 세상만사가 다 귀찮아 보이는 면모로 경사는 당신을 매번 돌려보내기만 해서 당신 혼자 조사에 착수할 수밖에 없었습니다. 그러나 벨마네 식당, 히브의 가로변 식당, 라 벨라 루나 등, 정보가 많이 오가는 곳을 발로 뛰어봐도, 실마리는커녕 외려 의문만 불어 갔습니다. 적어도 오늘 저녁까지는...

당신은 상념에 꽉 잠긴 채로 변화가의 센트럴 가를 걷다, 긴 트렌치코트 차림의 남자와 부딪혔습니다. 당신은 곧바로 사과하려 했지만, 남자는 저 멀리로 황급히 걸어가 버렸습니다. 당신은 집에 돌아온 후에야 주머니에 의문의 쪽지 한 장이 들어 있음을 알아차렸습니다.

내가 답을 갖고 있으니,
오늘밤. 225호. 혼자 오시오.
그들이 보고 있소!

딱히 다른 방도도 떠오르지 않기에, 당신은 밀쳐야 본전이라는 생각으로 수수께끼의 남자를 만날 채비를 합니다.

한 명이 게임을 한다면, **도입부 2**로 이어집니다.

두 명 이상이 게임을 한다면, **도입부 3**으로 건너뜁니다.

★ ★ ★ ★ ★
도입부 2: 오늘 밤은 유달리 엑셀시어 호텔이 북적입니다. 손님들이 소문에 대해 개의치 않거나, 아니면 오히려 소문에 이끌려 호텔로 찾아온 걸지도 모르겠습니다. 수상해 보이는 건 없었습니다. 로비와 주 계단 사이로 호텔 직원들이 짐과 청소 장비를 나르고 있고, 호텔 프런트의 남자가 사무적으로 고개를 끄덕이며 옆은 미소로 당신을 맞이합니다. 한쪽 구석에는 제복 차림의 경비가 오늘자 아컴 애드버타이저 신문을 읽고 있습니다. 그러나 이런 평범한 광경을 보면서도, 당신의 마음속에는 쪽지 마지막에 적혀 있던 경고가 어른거립니다.

엑셀시어 호텔에 간다고 누군가에겐 알리고 싶어야 했나 고민하면서, 당신은 성큼성큼 로비를 가로질러 계단을 오릅니다. 혼자 오는 게 현명한 일이었을까요? 어쩌면 제 발로 함정에 걸어 들어가는 꼴이 아닐까요? 당신은 이를 악물고서 주먹을 꽉 쥔 채 225호의 피처럼 새빨간 문 앞에 섰습니다. 일단 의문은 제쳐 두고 노크부터 합니다. 이제는 돌이킬 수 없습니다.

도입부 4로 건너뜁니다.

도입부 3: 오늘 밤은 유달리 엑셀시어 호텔이 북적입니다. 손님들이 소문에 대해 개의치 않거나, 아니면 오히려 소문에 이끌려 호텔로 찾아온 걸지도 모르겠습니다. 수상해 보이는 건 없었습니다. 로비와 주 계단 사이로 호텔 직원들이 짐과 청소 장비를 나르고 있고, 호텔 프런트의 남자가 사무적으로 고개를 끄덕이며 옆은 미소로 당신을 맞이합니다. 한쪽 구석에는 제복 차림의 경비가 오늘자 아컴 애드버타이저 신문을 읽고 있습니다. 그러나 이런 평범한 광경을 보면서도, 당신의 마음속에는 쪽지 마지막에 적혀 있던 경고가 어른거립니다.

믿을 만한 동료에게 연락해 목적지와 의도를 밝혀둔 게 다행이라고 생각하면서, 당신은 성큼성큼 로비를 가로질러 계단을 오릅니다. 최근에는 특히나 이런 비밀 접선이 계획대로 돌아간 적이 잘 없었으니, 차선책을 마련해 두는 것이 상책입니다. 당신은 심호흡을 하며 225호의 피처럼 새빨간 문 앞에 서서 노크를 합니다. 이제는 돌이킬 수 없습니다.

도입부 4로 이어집니다.

★ ★ ★ ★ ★
도입부 4: 당신은 스위트 룸 의자에 앉아, 쪽지를 건넸던 남자가 방안을 초조하게 서성이 는 광경을 바라봅니다. 그는 호텔에서 비밀 회합이 열리며 직원들이 항상 감시한다는 등 기묘한 말을 중얼거립니다. 남자의 말을 듣는 동안, 당신은 커피 테이블과 그 위에 놓인 굽 은 단검에서 눈을 떼지 못합니다. 그가 잠시 말을 멈추고는 술 한 잔을 따라, 떨리는 손으 로 잔을 입에 가져다 댕니다. 그러고는 한 잔을 더 따라 당신에게 건넵니다. “정신 나간 소 리처럼 들릴 거요.” 남자의 목소리는 속삭임보다도 더 작습니다. 그는 잠뜩 긴장해서는 그 림자가 일렁일 때마다 곁눈질하고 노후한 건물이 빠걱이는 소리를 낼 때마다 몸을 떅니다. “점점 미쳐 가는 기분이지만, 무시하기에는 여기서 너무 많은 일이 벌어지고 있소. 나 역시 오래전부터 연루되어 왔고...” 당신은 남자의 말에 집중해 보려 애써보지만, 그의 말소리가 점점 겹쳐지며 알아듣기가 힘들어집니다. 남자의 목소리가 기나긴 터널을 지나온 바람처 럼 가볍고 성글어집니다. 당신은 눈을 연달아 꿈뻑입니다. 눈앞이 흐려집니다. 자신도 모 르게 자리에서 일어섰나 싶더니, 손에 쥐고 있던 잔이 바닥을 나뒹굽니다...

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- ❶ 엑셀시어 호텔 살인사건 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다.
이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ❷ 외계의 개입, 어두운 의식, 엑셀시어 운영관리, 과거의 죄악, 흉악한 실험 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ❸ 엑셀시어 호텔 살인사건 조우 세트에 속한 주요목적 1/2 및 주요사건 1/2만을 사용하여 주요목적 텍과 주요사건 텍을 구성합니다.

- ❹ ‘사건의 진상’ 사본 10장을 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- ❺ 대표 조사자는 ‘피로 물든 단검’ 이야기 자산을 가져와 조종하는 상태로 게임을 시작합니다.
- ❻ 치워 두었던 다섯 조우 세트에서 이야기 자산(‘외계 장치’, ‘의식서’, ‘불길한 용액’, ‘지배인의 열쇠’, ‘케케묵은 로켓 목걸이’)을 모두 찾아와 함께 섞어 별도의 텍을 구성합니다. 이 텍을 “실마리 텍”이라 칭합니다. 실마리 텍을 시나리오 참조 카드 근처에 놓습니다.

- ❼ ‘225호’, ‘방에 딸린 발코니’, ‘2층 복도’, ‘식당’, ‘현관’을 플레이 영역에 둡니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.)

◆ 대표 조사자는 ‘225호’에서 시작합니다.

◆ 다른 모든 조사자는 ‘현관’에서 시작합니다.

◆ 다른 장소를 모두 비플레이 상태로 치워 둡니다.

- ‘아컴 경찰관’ 사본 3장, ‘먼로 경사’ 이야기 자산, ‘내가 무슨 짓을 한 거지?’ 약점을 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 덱을 만듭니다.
- 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다. 지시를 받기 전에는 다음 쪽의 ‘막간’을 넘겨보지 마세요.

추천 장소 배치



시나리오 막간: 진실

진실 1: 다른 사람도 아니고, 엑셀시어 호텔에 관한 당신의 경고를 번번이 묵살했던 바로 그 면로 경사 때문에 조사를 멈출 수밖에 없었습니다. 면로 경사는 호텔에서 일어나고 있는 갖가지 기묘한 사건에 잔뜩 성질이 났는지 당신에게 해명을 요구했습니다. 움찔거리는 그의 손이 총집을 향합니다. “이보쇼. 난 원래 이성적으로 판단하는 사람이지만, 당신은 딱 보기만 해도 아주 수상쩍어. 지금 여기서 무슨 일이 벌어지고 있는 건지 모조리 말하는 게 좋을 거요. 알겠소? 아니면 큰집 직행 표를 편도로 끊어드릴 테니까.”

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- (C) 면로 경사에게 진실을 말합니다. **진실 2**로 이어집니다.
- (C) 당신은 범죄와 아무 관련이 없다고 거짓말합니다. **진실 3**으로 건너뜁니다.

진실 2: 면로 경사에게 항간에 떠돌던 소문에서 주머니에 들어온 쪽지, 그리고 마침내 살인사건까지 모든 것을 설명했습니다. 설명해 갈수록 당신의 말이 당신의 귀에도 정신 나간 소리처럼 들립니다. 그럼에도 이 “정신 나간 소리”가 진실임을, 그리고 당신이 무고하다는 사실을 당신만은 알고 있습니다. 문제는 하나입니다. 과연 그걸 입증할 수 있을까요?

당신이 연루된 정황을 은폐하지 않고서 충분한 증거를 모았을 경우에만 면로 경사가 당신을 믿을 것입니다. 아래의 항목이 모두 참이라면, **진실 5**로 건너뜁니다. 그 외의 경우, **진실 4**로 건너뜁니다.

- (C) 조사자들이 “피를 닦아냈다”, “시체를 숨겼다”, “방을 정리했다” 중에서 단 하나도 수행하지 않았습니다.
- (C) 플레이 상태인 모든 실마리 자산에 단서가 2 ♡개 이상 놓여 있어야 합니다.
- (C) 승점 더미에 무고한 적이 하나도 없습니다.

진실 3: 당면한 상황을 타개할 수 있는 단 하나의 방법, 바로 거짓말을 택했습니다. 어쨌든, 경찰들이 엑셀시어 호텔에서 일어나는 기이한 사건을 이해할 리도 없거니와, 설령 이해한다고 한들 당신을 가리키는 이 모든 증거를 눈감아 줄 리가 없습니다.

* 당신이 연루된 정황을 모두 은폐했을 경우에만 면로 경사가 당신을 믿을 것입니다. 아래의 항목이 모두 참이라면, 진실 6으로 건너뜁니다. 그 외의 경우, 진실 4로 이어집니다.

◉ 조사자들이 “피를 닦아냈다”, “시체를 숨겼다”, “방을 정리했다” 이 세 가지를 모두 수행했습니다.

◉ 승점 더미에 무고한 적이 하나도 없습니다.

진실 4: 면로 경사가 잡긴 총집을 풀며 말합니다. “날 더러 그 말을 믿으란 거요? 앞뒤가 도통 맞아들어가지를 않는군. 날 따라오시오, 형씨. 나머지 얘기는 서에 가서 맘대로 해 보시라고.” 면로 경사가 두 손을 든 당신을 방 밖으로 떠미려는 순간, 호텔 어딘가에서 어마어마한 굉음이 울려퍼집니다. 건물 전체가 흔들리고, 손님들이 비명 지르는 소리가 들려옵니다. “이건 또 무슨?” 면로 경사가 복도 문을 바라보더니 다시 당신을 노려보며 경고합니다. “꼼짝 말고 여기 계시오. 안 그랬다면 보이자마자 수갑을 채워 버릴 테니까.” 그는 다 늙어서 은퇴 직전에 이런 일이나 처리해야 하냐고 투덜거리며 굉음을 조사하러 달려 나갑니다.

“경찰이 당신을 믿지 않는다”라고 기억합니다. ‘면로 경사’를 게임에서 제거합니다. 조우 덱, 버린 조우 카드 더미, 모든 플레이 영역에서 ‘아컴 경찰관’ 사본을 모두 찾아서 게임에서 제거합니다. 버린 조우 카드 더미를 조우 덱에 섞어 넣습니다. 진실 7로 건너뜁니다.

진실 5: 면로 경사는 처음엔 회의적인 태도로 당신의 이야기를 듣고만 있었지만, 당신이 거듭 제시하는 증거에 결국은 설득당했습니다. 당신이 설명을 마치자 면로 경사가 말합니다. “좋소. 제정신이 아니었던 말이지. 약에 취한 걸 수도 있고. 정신 나간 소리 같긴 하지만, 말은 되는군. 그쪽이 진실을 말하고 있다고 믿소. 하지만 누가 꼭두각시 줄을 당기고 있다면 그자가 누군지 밝혀내야 할 거요. 안 그랬다면 누구도 우리를 믿어 주지 않을 테니.” 그의 이마에서 땀 한 방울이 주르륵 흘러내립니다. “어디, 한 번 가 봅시다.”

“경찰이 당신 편이다”라고 기억합니다. 조사자 한 명을 선택하고, 그 조사자는 ‘면로 경사’ 이야기 자산을 가져와 조종합니다(‘면로 경사’를 그 조사자의 위협 영역으로 이동시킵니다). 조우 덱, 버린 조우 카드 더미, 모든 플레이 영역에서 ‘아컴 경찰관’

* 사본을 모두 찾아서 게임에서 제거합니다. 진실 7로 건너뜁니다.

진실 6: 먼로 경사는 당신의 이야기를 들으며 납득한 듯 고개를 끄덕입니다. “좋소. 당신은 이번 사건과 관련이 없어 보이는군. 그럼 사건의 진상을 밝히는 데 도움을 주지 않겠소? 이 망할 호텔 어딘가에 있을 살인자를 찾아내야 하오.” 당신은 안도의 한숨을 쉽니다. 적어도 경찰은 더 이상 문젯거리가 되지 않을 것입니다.

“경찰이 당신 편이다”라고 기억합니다. 조사자 한 명을 선택하고, 그 조사자는 ‘먼로 경사’ 이야기 자산을 가져와 조종합니다(‘먼로 경사’를 그 조사자의 위협 영역으로 이동시킵니다). 조우 덱, 버린 조우 카드 더미, 모든 플레이 영역에서 ‘아첨 경찰관’ 사본을 모두 찾아서 게임에서 제거합니다. 버린 조우 카드 더미를 조우 덱에 섞어 넣습니다. 진실 7로 이어집니다.

진실 7: 엑셀시어 호텔을 삽살이 수색한 끝에, 사건의 진상을 밝혀냈습니다. 당신은 진범이 아니었습니다. 번듯해 보이는 엑셀시어 호텔의 이면에는 가공할 일이 벌어지고 있었으며, 당신은 단지 이 지옥도 속에 휘말렸을 뿐입니다...

플레이어들이 조종하는 두 가지 실마리 자산의 조합에 따라 다음 문구를 해결합니다.

◆ ‘외계 장치’와 ‘케케묵은 로켓 목걸이’가 플레이 상태라면: 호텔에 깃든 유령은 수년간 출몰하지 않고 짧은 안식을 취하고 있었습니다. 하지만 피해자가 그 저주받은 장치를 호텔로 가져오자 다시금 난폭하게 날뛰기 시작했습니다. 송신기에서 인간의 귀로는 들을 수 없는 신호가 방출되어 물질계의 장막을 훼뚫고 퍼져나갔습니다. 광란에 찬 유령은 호텔에 남은 사람을 남김없이 도륙할 때까지 멈추지 않을 것입니다.

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. I)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘케케묵은 로켓 목걸이’에 놓인 단서를 모두 ‘외계 장치’로 이동시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘복수심에 불타는 원혼’을 ‘245호’에 출현시킵니다.

④ ‘외계 장치’와 ‘불길한 용액’이 플레이 상태라면: 피해자는 외계 두뇌 물질로 실험을 하다 별들 저편에 있던 또 다른 괴물의 이목을 끌고야 말았습니다. 당신이 호텔 방에서 마신 용액과 끔찍한 장치에서 방출되는 신호를 생각하면, 당신의 정신이 멀쩡한 것이 오히려 기적이라 하겠습니다. 옥상 쪽에서 굉음과 함께 이 세상 것이 아닌 것처럼 귀에 거슬리는 끔찍한 소리가 들려옵니다. 어쩌면 이 기이한 물약을 유용하게 사용할 수 있을지도 모릅니다.

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. II)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘외계 장치’에 놓인 단서를 모두 ‘불길한 용액’으로 이동시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘다른 세계의 간섭자’를 ‘호텔 옥상’에 출현시킵니다. ‘다른 세계의 간섭자’에게 파멸을 1 ♡개 놓습니다.

⑤ ‘외계 장치’와 ‘지배인의 열쇠’가 플레이 상태라면: 이 외계 장치의 원래 목적 이야 알 수 없겠지만, 이건 분명 지구에 있어서는 안 되는 물건입니다. 이 장치는 접촉한 사람을 살점에 굶주린 흉물로 바꿔놓았습니다. 살해당했던 “피해자” 역시 무고한 일반인이 아닌 똑같은 흉물에 불과했고, 진실을 알게 된 당신은 스스로를 지키기 위해 정당방위를 행사한 것이었습니다. 이제 기억도 돌아왔으니, 이 끔찍한 사건에 종언을 고해야 합니다.

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. III)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘지배인의 열쇠’에 놓인 단서를 모두 ‘외계 장치’로 이동시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘호텔 지배인’을 ‘식당’에 출현시킵니다.

⑥ ‘외계 장치’와 ‘의식서’가 플레이 상태라면: 월경지라는 교단이 기이한 송신기를 사용해서 그들이 섬겨온 주인을 호텔로 소환했습니다. 이제 그들은 피의 희생 의식을 통해 그 “주인”이라는 괴물을 자신들의 뜻대로 조종하려 합니다. 이들은 지금껏 다른 손님들조차 강제로 유혈 낭자한 과업의 장기 말로 써왔기에, 지금껏 교단의 행각

이 드러나지 않았던 것입니다... 하지만 당신은 진실을 압니다. 이제 의식을 멈추고 이 끔찍한 괴물을 왔던 곳으로 되돌려 보내야 합니다.

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. IV)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘외계 장치’에 놓인 단서를 모두 ‘의식서’로 이동시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘다른 세계의 간섭자’를 ‘호텔 옥상’에 출현시킵니다. ‘다른 세계의 간섭자’에게 파멸을 2+2 4개 놓습니다.

④ ‘케케묵은 로켓 목걸이’와 ‘불길한 용액’이 플레이 상태라면: 피해자는 삶 너머의 세계를 엿보기 위해 기이한 용액을 사용하고 있었습니다. 하지만 이러한 실험은 유령을 자극하고 말았고, 급기야 그의 죽음을 불러왔습니다. 이제 유령을 영원히 파괴하는 것은 당신에게 달려 있으며, 그 방법은 단 하나뿐입니다...

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. V)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘케케묵은 로켓 목걸이’에 놓인 단서를 모두 ‘불길한 용액’으로 이동시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘복수심에 불타는 원혼’을 ‘245호’에 출현시킵니다.

⑤ ‘케케묵은 로켓 목걸이’와 ‘지배인의 열쇠’가 플레이 상태라면: 로켓 목걸이 속 사진의 여성은 오래전 호텔 지배인에게 살해당했습니다. 당신이 225호에서 만난 “피해자”는 과거 이 사건에 연루된 호텔 직원이었습니다. 당신이 그를 만난 순간, 격노한 원혼이 당신에게 빙의했습니다. 지배인을 쓰러뜨려 원혼의 복수를 이뤄주어야만 호텔을 원상태로 되돌려놓을 수 있습니다.

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. VI)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘지배인의 열쇠’에 놓인 단서를 모두 ‘케케묵은 로켓 목걸이’로 이동시킵니다.

- ◆ 치워 두었던 ‘호텔 지배인’을 ‘식당’에 출현시킵니다.
- ④ ‘케케묵은 로켓 목걸이’와 ‘의식서’가 플레이 상태라면: 로켓 목걸이 속 사진의 여성은 오래전 월경지라는 교단에서 벌인 피의 의식에서 희생당했습니다. 원흔은 교단에 대한 증오와 악의에 차 당신에게 빙의해서는 살인을 벌였습니다. 당신은 원흔의 노여움을 풀어 줄 응징의 대리자가 되었습니다. 이제 이 진노가 제 갈 길을 찾도록, 이 사건의 원흉이자 엑셀시어 호텔을 장악한 월경지 교단을 응징해야 합니다.
- ◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. VII)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)
- ◆ 치워 두었던 ‘차원 속을 휘청대는 자’를 ‘지하실’에 출현시킵니다.
- ◆ 승점 더미에 있는 모든 손님 적을 버린 조우 카드 더미와 함께 조우 텍에 섞어넣습니다.
- ◆ 손님 적과 추종자 적을 도합 1+1 ♠장 버릴 때까지, 조우 텍 맨 윗장부터 카드를 1장씩 버립니다. 이렇게 버려진 손님 적과 추종자 적을 각기 서로 다른 무작위 범죄 현장 장소(가능하다면 텅 빈 장소 우선)에 출현시킵니다.
- ⑤ ‘불길한 용액’과 ‘지배인의 열쇠’가 플레이 상태라면: 피해자는 엑셀시어 호텔 안에서 끔찍한 실험을 수행하고 있었습니다. 그는 이미 직원들 대부분을 변이시켰고, 당신이 바로 다음 희생자였던 것입니다... 하지만 실험은 실패하고 말았습니다. 이제 이 용액의 원천을 파괴해 끔찍한 변이를 멈추는 일은 당신에게 달려 있습니다.
- ◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. VIII)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)
- ◆ 승점 더미에 있는 모든 직원 적을 버린 조우 카드 더미와 함께 조우 텍에 섞어넣습니다.
- ◆ 직원 적 하나를 버릴 때까지 조우 텍 맨 윗장부터 카드를 1장씩 버립니다 (3~4명이 게임을 한다면, 직원 적 하나가 아니라 둘이 나올 때까지). 이렇게 버려진 직원 적을 모두 ‘현관’에 출현시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘추출된 뇌’를 ‘212호’에 부착합니다.

④ **‘불길한 용액’과 ‘의식서’가 플레이 상태라면:** 월경지라는 교단은 추잡한 의식과 피의 희생을 통해 인간이 아닌 것의 두뇌를 통제하게 되었습니다. 이제 교단은 두뇌에 담긴 방대한 지식과 기이한 분비물을 사용해 다른 이들의 정신을 지배함으로써 자신의 수족으로 만들었습니다. 당신은 그들의 손에 놀아나 살인을 하게 된 것입니다. 교단의 음모를 멈추려면 놈들이 더 이상 그 두뇌를 통제할 수 없게 만들어야 합니다.

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. IX)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ ‘불길한 용액’에 놓인 단서를 모두 ‘의식서’로 이동시킵니다.

◆ 치워 두었던 ‘추출된 뇌’를 ‘212호’에 부착합니다.

④ **‘지배인의 열쇠’와 ‘의식서’가 플레이 상태라면:** 월경지라는 교단이 근 며칠 동안, 엑셀시어 호텔 안의 모든 사람들을 끔찍한 괴물로 바꾸기 위한 흉악한 의식을 수행해 오고 있었습니다. 처음에는 직원들이 괴물로 바뀌어 버렸지만, 서두르지 않으면 당신도 변하고 말 것입니다. 아니, 변형은 이미 시작되었습니다...

◆ 플레이 상태인 파멸을 모두 제거합니다. 현재 주요목적과 현재 주요사건을 치워 두었던 “사건의 진상(v. X)”으로 진행합니다. (이 카드는 현재 주요목적이자 현재 주요사건입니다.)

◆ 치워 두었던 ‘차원 속을 휘청대는 자’를 ‘지하실’에 출현시킵니다.

◆ 승점 더미에 있는 모든 손님 적을 버린 조우 카드 더미와 함께 조우 덱에 섞어넣습니다.

◆ “사건의 진상(v. X)”에 파멸을 2 ♣개 놓습니다.

이제 게임을 이어갈 준비가 되었습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서, 아무 결말에도 도달하지 못했다면: 당신은 가쁜 숨을 몰아쉬며 바닥으로 쓰러집니다. 압박감에 숨이 막혀 오고, 엑셀시어 호텔에서 연잇는 잔혹한 계략에 희생당한 이들이 내지르는 통곡이 귓가를 맴돕니다. 눈앞이 소용돌이치며 흔들리는 가운데, 당신은 의식을 잃어가면서도 카펫을 불듭니다. 노력은 허사가 되고 말았으며, 이미 궤도에 오른 극악무도한 계략을 저지할 방도도 없습니다.

(C) 캠페인 기록지에 엑셀시어 호텔이 또 다른 희생자를 취했다고 기록합니다.

(C) 결말 2로 이어집니다.

아무 결말에도 도달하지 못했고 조사자가 한 명 이상 후퇴했다면: 당신은 수수께끼를 풀 가망이 없다고 판단하고 호텔에서 도망쳤습니다. 딱한 노릇이지만, 현장에서 도주해 놓고선 무고를 주장하는 것도 그리 설득력이 없습니다. 얼마 지나지 않아 경찰 측의 포위망이 좁혀져 왔고, 결국 그토록 두려워하던 노크 소리가 울립니다. “문 열어! 경찰이다!”

(C) 캠페인 기록지에 조사자들이 범죄 현장에서 달아났다라고 기록합니다.

(C) 결말 3으로 이어집니다.

결말 1: 엑셀시어 호텔에서 목격한 것을 아무리 설명한들 그 누구도 믿지 않을 것입니다. 사흘도 채 되지 않아, 엑셀시어 호텔은 마치 아무 일도 없었던 듯이 다시 영업을 시작했습니다. 그러나 두 눈으로 똑똑히 목격했던 당신은, 저 거짓 의 허울 뒤에 뭐가 있는지 알고 있습니다. 그날의 일은 자나깨나 뇌리에서 떠나지 않았습니다. 몇 주가 흐르는 동안 그 저주받은 호텔에서 다른 극악한 음모가 도사리고 있다는 징후는 없었지만, 당신은 일부러 엑셀시어 호텔 근처에도 가지 않았습니다. 그날의 끔찍한 기억을 조금이라도 억누르려면 무허가주점에서 한 잔 죽이는 방법밖에 없었습니다. 하지만 악몽 속에 떠오르는 소름 끼치는 환영에 놀라 땀범벅이 되어 한밤중에 깨어나는 건, 그 어떤 술로도 막을 도리가 없었습니다. 이런 나날을 보내다, 아첨 도처에서 엑셀시어 호텔에 대해 알아보고 다니는 사람을 발견했습니다. 처음에는 별것 아닌 질문을 하고 다녔지만, 그자는 날마다 점점 핵심에 가까워져 갔습니다. 이 사람이라면 분명 당신의 이야기를 믿어줄 것입니다. 누군가는 그래야 합니다. 당신은 엑셀시어 호텔의 손아귀에서 벗어났을지 몰라도, 아직 그곳엔 풀려나지 못한 피해자가 남아 있을 것입니다. 당신은 종이 한장을 집어 들고 휘갈겨 쁩니다.

그건 다 허울일 뿐.

오늘밤. 225호로 오시오.

아직 끝나지 않았소.

그 사람이 엑셀시어 호텔의 흑막을 간파한다면, 더 많은 사람들이 엑셀시어 호텔의 실체를 알게 될 것입니다. 어쩌면 또다시 모든 일이 반복되는 것을 막기에 늦지 않았을지도 모릅니다!

④ 캠페인 기록지에 엑셀시어 호텔이 잠잠해졌습니다, 적어도 지금 은...이라고 기록합니다. 대표 조사자는 ‘내가 무슨 짓을 한 거지?’ 약점을 자기 텍에 추가해야 합니다. 또한 대표 조사자는 ‘피로 물든 단검’ 이야기 자산을 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 두 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

⑤ “경찰이 당신 편이다”라면, 조사자 중 한 명이 ‘먼로 경사’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

⑥ “경찰이 당신을 믿지 않는다”라면, ‘먼로 경사’를 어느 조사자의 텍에도 추가하지 않습니다. 또한, 승점 더미에 경찰 적이 하나 이상 있다면, 대표 조사자는 보유 게임에서 탐정 또는 정신이상 약점을 1장 찾아서 자기 텍에 추가합니다.

⑦ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: “손님, 더 앉아 계시려면 자릿세를 내셔야 합니다.” 당신은 깊은 꿈에서 깨 것처럼 빠르게 눈을 깜박입니다. 고개를 들자 짜증이 역력한 웨이터가 보입니다. 웨이터는 더러운 접시를 한아름 들고 있고, 당신 손에는 물잔이 있습니다. 물을 주문했던지는 고사하고 얼마나 오래 있었는지도 기억나지 않습니다. 아니, 다 떠나서 이곳은 대체 어딘 걸까요? 의자에 앉은 채로 주변을 둘러보고 나서야 여기가 엑셀시어 호텔 식당임을 알아차렸습니다. 주변에는 이른 저녁을 먹고서 자기 일에 몰두하는 손님 몇몇이 있습니다. 가을날 오후의 부드러운 햇빛이 창문을 타고 들어오고, 로비에서는 활기찬 소음이 들려옵니다. 당신은 다시금 웨이터를 곁눈질하고는 주머니에서 25센트 동전 한 닢을 꺼내 팁으로 테이블에 올려놓고서 로비 쪽으로 향합니다. 다리에 힘이 하나도 들어가지 않아 흐느적거리는 듯합니다. 당신이 비틀거리며 식당을 나서는 모습을 다른 손님들

이 걱정스러운 눈길로 바라봅니다. 구석에 있던 경비는 당신을 매처럼 노려봅니다. 당신은 프렌트 데스크를 붙잡고 겨우 몸을 지탱합니다. 컨시어지가 다가오지만, 당신은 그의 얼굴을 알아보고서 흠칫 놀립니다. 지금 호텔은 아무 일도 없던 듯 돌아가고 있지만... 이건 불가능합니다. 당신이 봤던 것... 이 모든 것이 거짓일 리가... 컨시어지가 다가와 말을 꺼내기도 전에 당신은 정문 밖으로 내달립니다. 이 가증스러운 장소를 떠야 합니다.

몇 주가 지나갔습니다. 당신은 무언가 중요한 것을 놓쳤다는 기분을 떨칠 수 없습니다. 엑셀시어 호텔의 사건이 완전히 종결되었다는 느낌이 들지가 않습니다. 당신은 다시금 조사를 시작하며, 최근에 엑셀시어 호텔에 대해 들리는 소문이 있는지 알아보고 다녔습니다. 실종된 직원, 갑작스러운 임시 휴업, 호텔에 도착하지 않은 손님, 호텔에서 나오지 않는 손님 등등... 소문은 외려 전보다 과하게 늘었습니다.

당신은 홀로 북부 거리 한쪽에 우두커니 서서 어찌해야 할지 한참을 고민에 빠져 있었습니다. 해가 뉘엿뉘엿 질 무렵, 주변 가로등이 하나하나 깜빡이며 켜지기 시작합니다. 바로 그때, 한 이방인이 당신과 부딪치고는 건성으로 사과하고 지나쳐갑니다. 그가 옆으로 지나가는 순간 무언가가 뇌리를 스칩니다. 아니, 설마 이런 일이 가능하거나 한 걸까요? 코트 주머니에 손을 넣자 접힌 쪽지 하나가 들어 있습니다. 당신은 뒤돌아 거리 저편을 바라보지만, 방금 전 부딪혔던 사람은 어디에도 보이지 않습니다. 당신은 불안과 공포에 바들바들 떨리는 손으로, 쪽지를 천천히 펼쳐봅니다.

그건 다 허울일 뿐.

오늘밤. 225호로 오시오.

아직 끝나지 않았소.



이번 캠페인 동안 이 시나리오를 처음 진행한 경우라면, 이 시나리오를 다시 한번 진행해도 됩니다. 그렇게 한다면, 게임을 초기화하고 이 시나리오의 **게임 준비** 과정으로 되돌아갑니다. 캠페인 기록지에는 방금 진행한 게임에서 겪은 트라우마를 제외하고 어떤 항목도 기록하지 않습니다. 방금 진행한 게임에서는 경험치도 전혀 획득하지 않습니다.



그 외의 경우,

- ◆ 캠페인 기록지에 해결하지 못한 살인사건은 계속 이어집니다라고 기록합니다.
- ◆ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- ◆ 대표 조사자는 ‘내가 무슨 짓을 한 거지?’ 약점을 자기 덱에 추가해야 합니다. 또한 대표 조사자는 ‘피로 물든 단검’ 이야기 자산을 자기 덱에 추가해도 됩니다. 이 두 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

결말 3: 당신은 기소 절차를 기다리며 차갑고 측량한 유치장에 앉아 있습니다. 경찰 측이 수집한 증거를 보자면 당신은 분명 여생을 감옥에서 보내야 할 판입니다. 당신은 살인사건과 아무 연관이 없다고 줄곧 주장해 왔지만 아직도 마음 속 깊숙한 곳엔 의심이 사라지지 않았습니다. 정말 당신이 그 남자를 죽였던 걸까요? 그날 밤 엑셀시어 호텔에서는 무슨 일이 일어났던 걸까요?

바로 그 때, 유치장 창살을 텅텅 치는 소리가 들려옵니다. 경찰관 한 명이 철창 바로 건너편에서 등을 대고 서서는 창살 사이로 접힌 쪽지 한장을 들여서 내밉니다. 무엇일지 직감한 당신은 왜 이러는 거냐고 소리치는 일 없이 천천히 다가가 쪽지를 받아듭니다. 종이를 펼치는 손가락이 파르르 떨립니다.

그건 다 허울일 뿐.

오늘밤. 225호로 오시오.

아직 끝나지 않았소.

쪽지를 다 읽자마자, 유치장 문 걸쇠가 찰칵거리며 풀립니다. 철창 밖으로 경찰관의 모습은 온데간데없고, 유치장 문이 빙그르르 열립니다.

④ 이번 캠페인 동안 이 시나리오를 처음 진행한 경우라면, 이 시나리오를 다시 한번 진행해도 됩니다. 그렇게 한다면, 게임을 초기화하고 이 시나리오의 **게임 준비** 과정으로 되돌아갑니다. 캠페인 기록지에는 방금 진행한 게임에서 겪은 트라우마를 제외하고 어떤 항목도 기록하지 않습니다. 방금 진행한 게임에서는 경험치도 전혀 획득하지 않습니다.

⑤ 그 외의 경우,

- ◆ 캠페인 기록지에 해결하지 못한 살인사건은 계속 이어집니다라고 기록합니다.
- ◆ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- ◆ 대표 조사자는 ‘내가 무슨 짓을 한 거지?’ 약점을 자기 덱에 추가해야 합니다. 또한 대표 조사자는 ‘피로 물든 단검’ 이야기 자산을 자기 덱에 추가해도 됩니다. 이 두 카드는 조사자의 덱 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- ◆ 대표 조사자는 보유 게임에서 탐정 또는 정신이상 약점을 1장 찾아서 자기 덱에 추가합니다.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF PURCHASE
AHC38
Murder at the Excelsior Hotel



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

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

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

만든 사람들

확장 디자인 및 개발: Nicholas Kory, Matthew Newman

생산: Calli Oliverius

검수: Jeremiah J. Shaw

카드 게임 관리: Mercedes Opheim

아чив호러 이야기 검토: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Phil Henry

확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson

그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

일러스트 감독: Preston Stone

일러스트 감독 관리: Tony Bradt

품질 보증 조정: Andrew Janeba, Zach Tewalthomas

생산 관리: Justin Anger, Jason Glawe

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:

Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "Not Guilty" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, B.D. Flory, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Hide the Body" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Josh Parrish, Chad Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Avita Sharma, Shelley Shaw, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben "It wasn't me!" Wilkinson, Jeremy "Noxious Fumes" Zwirn.

한국어판 번역 및 편집

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