

아컴호러

카드 게임

캠페인 안내서 끌맺지 못한 의식

죽음은 오직 시작일 뿐

“대개 이런 마녀들이 속한 밀교는 기억에서 잊히리만큼 기나긴 세월 동안 누대에 걸쳐 경이로운 비밀을 보호하고 전승해왔기에, 케지아가 실제로 차운을 넘나드는 마법에 통달했다는 것쯤이야 불가능하지 않은 셈이었다.”

- H. P. 러브크래프트, “마녀집에서의 꿈”

끌맺지 못한 의식은 <아컴호러 카드게임>의 캠페인입니다. 본 딜렉스 확장에는 서막 시나리오인 “황혼회 저택에서의 실종”과 “마녀의 시간”, “죽음의 문턱에서”的 두 가지 시나리오가 들어 있습니다. 이러한 시나리오는 단독으로 즐길 수도 있고, 끌맺지 못한 의식 사이클을 구성하는 신화 팩 여섯 개와 합쳐서 9부작으로 구성된 더 큰 캠페인을 즐길 수도 있습니다.

추가 규칙과 규칙 명료화

타로 슬롯

이 확장에서는 타로 슬롯이라는 새로운 유형의 자산 슬롯이 추가되었습니다. 타로 슬롯을 차지하는 자산에는 아래의 문양이 표시되어 있습니다:



타로 슬롯 1칸

다른 슬롯과 마찬가지로, 타로 슬롯은 한 플레이어가 플레이 상태로 동시에 가질 수 있는 타로 자산 카드의 최대 개수를 제한합니다.

기본적으로 각 조사자는 타로 슬롯 1칸을 갖습니다.

이외에도, 슬롯에 적용되는 일반적인 규칙은 타로 슬롯에 마찬가지로 적용됩니다.

신들린

‘신들린’은 몇몇 장소 카드에 등장하는 새로운 기능입니다. 조사자가 장소를 조사하는 동안 능력 테스트에서 실패할 때마다, 우선 그 능력 테스트의 결과를 모두 적용합니다. 그 후, 그 조사자는 해당 장소의 “신들린 -” 기능을 모두 해결해야 합니다.

(다른 카드 효과를 해결하는 목적으로서) 하나 이상의 “신들린 -” 기능을 가진(카드에 인쇄되어 있거나 다른 효과로 인해 “신들린 -” 기능을 갖게 된) 장소는 “신들린” 장소로 간주합니다.

경계

조사자가 경계 키워드가 있는 적으로부터 회피를 시도하는 동안 능력 테스트에 실패할 때마다, 우선 그 능력 테스트의 모든 결과를 적용합니다. 그 후, 그 적이 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.

서막용 조사자

여기에서 나와 있는 조사자 카드 4장(‘가브리엘라 미즈리’, ‘제롬 데이비즈’, ‘페니 화이트’, ‘발렌티노 리바스’)은 끌맺지 못한 의식 캠페인의 서막에서만 사용하며, 카드에 황혼회 저택에서의 실종 조우 세트 아이콘이 그려져 있습니다. 서막용 조사자 카드는 다른 시나리오에서 사용할 수 없습니다. 서막용 조사자 카드는 다른 황혼회 저택에서의 실종 시나리오 카드와 함께 보관해두고 보유한 플레이어 카드와 합쳐두지 않도록 합니다.



이야기 카드

끌냈지 못한 의식 캠페인에는 이야기 카드라는 새로운 유형의 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.

조 다이아몬드의 “직감 텍”

사설탐정인 ‘조 다이아몬드’는 본능에 따라 사건을 조사하는 방법을 익혔습니다. 이에 따라 일반 텍과 별개로 직감 텍을 운용합니다. 시나리오를 준비할 때마다, ‘4. 조사자 텍을 구성하고 섞습니다’ 과정에서 직감 텍도 함께 구성합니다. ‘조 다이아몬드’는 40장짜리 텍에서 별도로 카드를 선택하여 직감 텍을 구성하므로 직감 텍에 속한 카드 역시 텍 크기를 계산할 때 포함됩니다. 이렇게 게임 준비 과정에서 직감 텍을 만들라는 경우를 제외하고는, ‘조 다이아몬드’의 ‘텍’이란 항상 직감 텍이 아닌 ‘조 다이아몬드’의 일반 조사자 텍을 뜻합니다. 또한 직감 텍에는 별도의 버린 카드 더미가 없으므로, 직감 텍에서 플레이하여 버리는 카드는 기존 버린 카드 더미에 놓습니다.

화장 아이콘

끌냈지 못한 의식 캠페인에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



캠페인 준비

끌냈지 못한 의식 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

1. 난이도를 선택합니다.
2. 캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.

- ◆ 쉬움 (스토리를 경험하고 싶은 플레이어):
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ♣, ♦, ♠, ★.
- ◆ 보통 (게임에 도전하고 싶은 플레이어):
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♣, ♦, ♠, ★.
- ◆ 어려움 (진정한 악몽을 원하는 플레이어):
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ♣, ♦, ♠, ★.
- ◆ 전문가 (아점호러를 원하는 플레이어):
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -6, -8, ♣, ♦, ♠, ★.

이제 당신은 서막을 시작할 준비가 되었습니다.

잠깐!

아직 조사자를 선택하거나 조사자 텍을 구성하지 마세요. 먼저 서막 시나리오부터 진행해야 합니다. 서막이 끝난 후에 이번 캠페인에서 사용할 조사자를 선택하고 텍을 구성하게 됩니다.

서막(시나리오 0): 황혼회 저택에서의 실종

1925년 11월 22일 일요일 메사추세츠 주 아일랜드시.

만성질 전야가 지난 지 한 달 가까이 되어 가는데도 도시 곳곳의 분위기는 지독스럽게 우울하기만 합니다. 아침이면 절은 안개가 거리에 스며들고 밤은 점점 길어져 한층 어둑해진 것을 느낀 건 비단 당신만이 아니어서, 사람들 사이에서도 아컴에 암울한 기운이 맴돈다는 푸념이 들려올 정도입니다. 하지만 이런 침울한 분위기 속에서도, 따분한 도시 아컴은 앞으로 나아가고 있습니다. 최근 너세니얼 로즈가 연방 상원의원으로 선출되면서, 시민들 사이에서도 드디어 아컴에 희망찬 미래가 펼쳐지리라는 기대가 퍼져나갔습니다. 그리고 오늘 밤, 프랑스 언덕에 위치한 호화로운 저택에서 요제프 마이어가 은빛 황혼회 자선 행사를 주최합니다. 은빛 황혼회 교단원만이 참여할 수 있는 이 연례 자선 행사에서, 몇몇 참석자들에게 무시무시한 사건이 벌어집니다...

- ⓐ 각 플레이어는 서막에서 사용할 중립 조사자(‘가브리엘라 미즈라’, ‘제롬 테이비즈’, ‘페니 화이트’, ‘발렌티노 리바스’)를 하나씩 선택해야 합니다. 서막에서는 중립 조사자의 이야기를 따라가며, 여러분의 행위가 해당 조사자의 운명을 결정짓게 될 것입니다. 어떤 중립 조사자를 선택하더라도 여러분이 추후에 구성할 일반 조사자 텍에는 아무런 영향을 주지 않지만, 서막 시나리오의 결과는 이번 캠페인의 이야기에 영향을 미칩니다.
- ⓑ 서마용 중립 조사자를 사용할 때에는 텍을 구성하지 않습니다. 그 대신, 해당 조사자 카드 뒷면에 기재된 카드들을 모읍니다. 게임을 준비할 때 각자 이렇게 모은 카드를 사용합니다. (별도로 레벨이 기재되어 있지 않은 카드는 레벨 0짜리 카드로 가져옵니다.)
- ⓒ 세 명 이하로 캠페인을 한다면, 캠페인 기록지의 “실종자” 항목에서 선택하지 않은 중립 조사자 이름에 모두 취소선을 긋습니다.
- ⓓ 도입부로 이어집니다.

도입부: “신사 숙녀 여러분!” 요제프 마이거가 삼폐인 잔을 들어 건배를 제의하자 사람들이 목소리를 낮추었고, 방안에는 타닥거리는 벽난로 소리와 잡담을 주고받는 궐속말만 들립니다. “올해의 자선회에 참석하고자 제 집을 찾아주신 내빈 여러분을 진심으로 환영합니다. 오늘 이 자리에는 아컴을 위해 헌신해온 몇몇 귀빈께서 참석해 계십니다. 그분들을 포함해 이 자리에 모인 여러분 모두의 노고와 베풂에 감사를 표하는 바입니다.” 그의 말에 동의하는 밀소리와 환호성이 방을 채웁니다. 그리고 많은 손님들이, 벽난로 옆 귀빈석에 앉은 올해의 가장 촉망받는 교단원인 빌렌터노를 향해 술잔을 치켜듭니다.

요제프의 비서인 제롬은 요제프 뒤쪽 벽에서 눈에 띄지 않게 자리잡고 조용히 회중시계를 확인하고 있습니다. 방 저편에서는 시녀장인 페니가 빈 잔을 제우고 샐러드 접시를 정리하느라 테이블을 오가고 있습니다. “여러분 한 분께서 은빛 황혼회와 유서 깊은 도시 아컴을 위해 큰일을 해오셨습니다.” 요제프가 연설을 이어갑니다. “내년에도, 우리는 이 집을 지고서 각자의 소임을 충실히 하며 앞으로 나아가야 합니다.” 제롬이 조용히 앞으로 다가와 요제프의 어깨를 톡톡 두드리자 연설이 잠시 중단되었습니다. 시계를 보여 주는 제롬에게서는 요제프를 보좌해 온 수년의 연륜이 느껴집니다. “제 이야기가 너무 길었나 보군요. 여러분 모두 참석해 주셔서 정말 감사합니다.” 요제프는 고개를 숙이며 연설을 마무리짓고는, 청중의 박수 소리를 뒤로하고 비서와 함께 응접실 쪽으로 빠르게 걸음을 옮깁니다. 응접실에서는 보안 책임자인 가브리엘라가 입을 꽉 다문 채 매서운 눈초리를 하고 입구를 지키는 가운데, 하인 두 명이 서서 늦게야 드문드문 도착하는 손님들의 외투를 받아들고 있습니다. “샌포드님께서는 도착하셨나?” 요제프가 광나는 구두를 바닥에 딱딱 부딪치면서 통명스럽게 묻습니다.

“아직입니다,” 제롬이 방명록 마지막 장을 넘기며 답합니다. “하지만 금방 도착하실 겁니다, 마이거님.”

“좋아. 샌포드님께서 도착하실 때 아무런 문제도 없어야 하네. 알겠나?” 요제프가 가브리엘라를 불러 지시합니다. “샌포드님을 잘 보호하도록.” 가브리엘라는 종집에 꽂은 45구경 권총 손잡이를 톡톡 두드리며 말없이 고개를 끄덕입니다. 요제프는 다시 비서를 돌아보며 말합니다. “그리고 페니에게는 샌포드님께서 오실 때까지 메인 요리가 식거나 맛이 떨어지는 일이 없도록 하라고 전하게. 절대로 다른 손님들에게 먼저 내지도 말고.”

“리巴斯 씨께도 말씀이시죠?” 제롬이 두꺼운 안경 너머로 요제프를 지긋이 바라보며 묻습니다. 요제프는 입을 다플고서 잠시 숙고합니다.

“리巴斯 씨께는 삼폐인이나 한 잔 더 따라 주게나. 그럼 불평하지 않을 거야. 아, 그리고 아까 부탁했던 장부 내역 말이지. 아직 기다리고 있다네. 잊지 말게.” 요제프가 비서의 어깨를 두드리고는 연회장 쪽으로 되돌아갑니다. 제롬은 공손하게 고개를 숙여 딥하고는 위층으로 올라갑니다.

그리고 잠시 후, 어두운 안개가 피어나며 모든 것이 달라지기 시작합니다.

(C) 한 번에 한 명씩 돌아가며, 각자 선택한 인물의 도입부를 소리내 읽습니다. 아무도 선택하지 않은 인물의 도입부는 읽지 않습니다. 모든 플레이어가 자신이 선택한 인물의 도입부를 읽고 나면, **게임 준비**로 이어집니다.

가브리엘라 도입부: 당신은 센포드가 도착하기만을 기다리며 마이거의 지시대로 경비를 서고 있었습니다. 나머지 손님들도 모두 연회장으로 들어갔고, 등지고 선 나무문 너머로 먹고 마시며 즐기는 소리가 흘러나왔지만, 당신은 그런 것엔 전혀 신경쓰지 않고 계속 경계를 유지합니다. 수년간의 전투와 훈련을 겪으며 몸소 깨달은 사실은, 제이무리 평온한 상황에서라도 항상 대비를 해야 한다는 것이었습니다. 다만 마이거의 경호원을 맡아 이런 위험할 구석 하나 없는 연회장이나 지키는 건 재능을 썩히는 일은 아닐까 하는 생각도 피할 순 없습니다. 바로 그때, 어두운 안개가 현관문과 창틀 사이로 밀려들어와 응접실을 가득 채우기 시작했습니다. 처음에는 단지 저녁 안개가 건물 안으로 스며들어오는 것이라고 생각했지만, 안개의 손길이 닿는 모든 것이 마치 수백 년의 시간이 흐른 것처럼 순식간에 썩어 문드러지는 것을 보고는 단박에 생각이 바뀌었습니다.

당신은 불시의 사태에 대비해 무기를 손에 쥐고 조심스럽게 뒷걸음칩니다. 눈앞에는 평생 본 적 없는 광경이 펼쳐지고 있습니다. 비정상적인 한기가 방에 퍼지고, 등골이 서늘해집니다. 응접실로 밀려들어온 것처럼 안개는 더욱 한 곳으로 모여들어 어두운 인영의 모습을 취합니다. 그것이 손을 들어올리더니 까맣게 탄 검은 손가락으로 당신을 가리킵니다.

당신은 숙달된 솜씨로 총을 풀어서 놈에게 겨누고 소리칩니다. “가까이 오지 마!” 유령처럼 희미한 형체를 한 놈은 입구에 서서 미동 없이 당신을 바라만 보다가, 마침내 응답 위로 시커먼 안개의 궤적을 남기며 날아오기 시작합니다. “경고했다!” 당신이 호령하며 방아쇠를 당기자 우레 같은 총성이 메아리칩니다. 총알이 한 가닥 연기를 뛰뚫는 돌풍처럼 놈의 머리에 구멍을 내었지만, 이내 안개가 얹혀들어 다시 합쳐집니다. 놈은 위협적으로 손을 뻗으며 계속 미끄러져 다가옵니다.

지금껏 술한 훈련을 받아왔지만 이토록 비정상적인 적에 맞서 싸우는 법을 배운 적은 없었습니다. 당신은 별수없이 뒤돌아 가까운 계단 위로 뛰어올라 몇 발을 더 쏴 봤지만, 총알은 유령 같은 놈의 몸에 적중한들 아무 효과도 없이 관통하여 문에 박혀 버렸습니다. 빗나간 총알 몇 발이 계단의 나무 난간대에 맞으며 파편이 사방으로 비산합니다.

제롬 도입부: 당신은 마이거 씨의 장부를 조심스럽게 넘겨 가며 마이거 씨가 요청한 내역을 찾아봅니다. 당신은 마이거 씨를 거의 10년째 충직하게 모셔 왔고, 그가 이러한 민감한 정보를 맡길 만큼 당신을 신뢰한다는 것은 늘 당신의 자랑거리였습니다. 고용주의 일에 호기심이 동할 때도 간혹 있었지만, 개인사까지 파고든 적은 없었습니다. 적어도 오늘 밤까지는 말입니다.

당신은 마이거 씨가 찾는 내용이 있는 면을 펼친 뒤, 안경을 고쳐 쓰고 몸을 숙여 들여다봤습니다. 목록에는 리巴斯, 켄슬러, 페어몬트, 로즈, 웍 등 알 만한 이름도 몇몇 보였지만, 비서인 당신조차 아예 들어본 적도 없고 업무상으로도 연관성이 없는 인물의

이름도 적혀 있습니다. 린드퀴스트, 콘스탄티노프, 매그로, 앤킨슨, 라마르... 대체 마이거 씨의 연출은 얼마나 넓은 걸까요?

그다음 장에 적힌 이상한 명단을 보는 순간 등골이 오싹해졌습니다. 이 앞장에 적혀 있던 이름만 해도 마이거 씨의 조력자 혹은 최소한 은빛 황혼회 요직을 맡은 단원쯤 되어 보였지만, 여기 적힌 이름들은... 당신의 고용주가 노리고 있는 사람들이라고 생각할 수밖에 없습니다. 무슨 목적에서인지는 짐작조차 가지 않았습니다.

당신은 책상 옆에 서서 마이거 씨의 장부에 기록된 이름을 순서 하나 틀림없이 수첩에 신중하게 옮겨 적습니다. 그저 막중한 업무에 시달린 탓에 과대망상이 찾아온 것일 뿐이기만을 바라지만, 분명 켕기는 구석이 있습니다. 바로 그때, 갑자기 방 안으로 한기가 스며들기 시작합니다. 자신도 모르게 창문 쪽으로 눈길을 돌리는 순간, 당신은 충격에 싸여 비명을 지르며 마이거 씨의 책상 쪽으로 뒷걸음치다 균형을 잃고 넘어졌습니다.

안개에서 나온... 아니 안개 그 자체인 듯한 얼굴들이 비명을 지르며 사무실 창으로 밀려들고 있었습니다. 유령 같은 손이 유리창을 누르고, 눈이 있어야 할 자리는 텅 빈 물골이었습니다. 끼고 있던 안경이 바닥으로 덜그럭거리며 떨어졌다가, 사무실 반대편으로 허둥지동 도망치는 당신의 신발에 밟혀 부서집니다. 이 혼란스런 상황 속에서 수첩을 떨어뜨리고 말았지만, 그걸 알아차린 건 이미 한참 늦은 뒤였습니다.

페니 도입부: 당신은 뉴 잉글랜드의 찬 공기를 온몸으로 맞으며 한숨을 내 쉽니다. 오늘 밤은 스트레스를 많이 받았습니다. 오죽했으면 잠시 일을 멈추고 담배라도 한 대 피우러 저 데들썩한 실내에서 빠져나올 지경입니다. 당신은 떨리는 손으로 담배를 쥐고서 발코니의 철제 난간에 팔을 올려놓습니다. 저 아래쪽 프랑스 언덕 언저리에는 음울한 박공지붕과 불 꺼진 창문 안에 수많은 베밀을 간직한 빅토리아식 저택들이 펼쳐져 있습니다.

고용주인 마이거 씨가 오늘처럼 모든 것을 일일이 다 신경쓰고 세세하게 지시한 적은 없었습니다. 평소에도 아주 조용하고 차분한 사람이었습니다만, 저렇게 신경이 곤두선 것을 보니 오늘 밤은 뭔가 있는 게 분명합니다. 혹시 샌포드 씨 때문일까요? 샌포드 씨는 웬지 떠올리기만 해도 소름이 끼쳐오는 인물입니다. 하지만 요제프 씨와 샌포드 씨가 한두 번 만난 사이도 아닌지라, 요제프 씨가 날카로운 것을 샌포드 씨 때문으로 보긴 어려울 듯합니다. 마이거 씨는 무얼 그렇게 걱정하는 걸까요?

회색 구름이 머리 위로 모여들어 빠르게 범하늘을 가리는 순간 당신은 정신이 번쩍 들었습니다. 구름이 점점 가까이 다가오며 증기 사이로 어떤 형체를 갖추고 있었습니다. 당신은 난간 위로 몸을 쭉 뻗고 눈을 가늘게 뜨고 바라보다, 어떤 형체가 안개 속에 도사리고 있음을 알아차리고 소스라치게 놀랐습니다. 비명 지르는 얼굴, 할퀴는 손이 고통에 몸부림치며 당신을 향해 곧바로 날아들고 있었습니다. 안개가 건물을 뒤덮자, 당신은 공포에 찬 비명을 지르며 벽으로 물러납니다. 발코니 난간 너머의 실안개로부터 피투성이 넝마를 걸친 혼령이 모습을 드러냈고, 그것이 선 목소리로 혈떡거리며 안식을 달라고 애원합니다. 당신에게는 저택으로 도망쳐 도움을 요청하는 것 외에 다른 방도가 없었습니다...

밸렌티노 도입부: “한 판 할 거야, 아니면 밤 내내 거기 앉아서 당구공이나 감상하고 있을 거야?” 당신은 놀리듯이 미소를 지으며 묻습니다. 상대는 상아로 깎아 만든 공을 당구대에 다시 올려놓으며 한숨을 쉽니다.

“내가 상아라면 사족을 못 쓰는 거 알잖아, 티노,” 애덤이 대답합니다. 황혼회 외적인 일로는 애덤 겐슬러를 마주할 일이 별로 없긴 하지만, 요즘 들어 황혼회에는 일밖에 모르는 꽉 막힌 사람들이 많아진지라 차라리 애덤 같은 이와 어울리는 게 더 편했습니다. 애덤이 공을 쳤고, 팽개하고 공이 떨어지는 소리가 소란스러운 대화를 뚫고 들려옵니다. “네 차례야, 티노. 이번에는 9번 공을 먼저 치지 않도록 노력 해 보라고. 언제나 의욕만 앞선다니까.” 애덤이 깊很深으면서 당구대 다른 쪽으로 자리를 옮기며 당신에게 길을 터 줍니다.

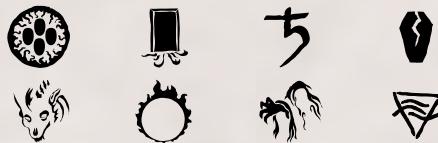
“이봐, 한 번뿐인걸 갖고 그래. 그때 딱 한 번이잖아.” 당신은 그만 놀리라는 듯이 눈을 치켜떴습니다. 사실, 당신이 이런 행사를 종종 찾는 까닭이란 지역 공동체에 환원할 기회를 찾는 것이지, 아첨 상류층과 노숙거리기 위함은 아니었습니다. 물론 상류층과 어울리는 것도 그 나름의 장점이 있긴 했지만 말입니다.

당신은 마음을 가다듬고 당구대에 기대서 당구봉을 거ност습니다. 1번 공과 코너 포켓에 집중하자 실내를 채운 소음과 음악이 모두 가시고 주변이 고요해졌습니다. 숨을 죽이고 당구공을 때렸습니다. 당구공이 목표에 적중하며 딱 소리를 내고 1번 공이 코너 포켓에 시원하게 떨어졌습니다. “이거지! 자, 봤어?”

그제서야 당신은 사방이 실제로 정적에 휩싸였음을 깨달았습니다. 당구장에 있던 빛과 온기가 모조리 빨려 나간 것만 같았습니다. 애덤은 보이지 않고, 공을 치기 직전까지만 해도 이곳에 있었던 사람들 모두가 종적을 감췄습니다. “다들 어디로 간 거야?” 당구대 주변을 돌아다니면서 목소리 높여 사람들을 부르는데 어두운 안개가 발목을 휘감춥니다. “재미없는 장난은 판두라고.” 하지만 그 말에 들려오는 응답이라곤 테이블 아래에서 낮게 으르렁거리는 소리뿐이었습니다. 병적인 호기심이 동하여 당구대 아래쪽을 보는 순간, 시커먼 사냥개 한 마리가 가슴 쪽으로 덮쳐와 당신의 몸을 맹렬하게 할립니다. 당신은 본능적으로 사냥개를 거세게 밀쳐냈고, 놈이 당구대 위로 떨어지면서 당구대가 그 무게를 이기지 못하고 무너졌습니다. 놈은 다시 일어나 부서진 당구대에서 뛰어내려왔고, 당신은 천천히 일어섰습니다. 사냥개의 텅 빈 눈이 당신의 영혼을 응시합니다.

게임 준비

- ④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 황혼회 저택에서의 실종, 죽음의 문턱에서, 멈출 수 없는 운명, 죽음의 영역, 혼령 포식자, 불잡힌 영혼, 감시자, 으스스한 한기. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



죽음의 문턱에서 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 혼령계 장소 7장만 모읍니다. 죽음의 문턱에서 조우 세트에 속한 그 외의 다른 카드는 모으지 않습니다.

- ⑤ 혼령계 장소 7장을 플레이 영역에 둡니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.)

- ⑥ ‘혼령 감시자’ 적을 플레이 영역 중 ‘현관’에 둡니다.

- ⑦ 모든 플레이어는 자기 조사자 카드의 뒷면에 있는 게임 준비 지시를 따릅니다.

- ⑧ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

달아날 길은 없다

이번 시나리오에서는 궁정적인 결말에 도달할 수 없습니다. 조사자들은 가능한 한 오래 생존해야 하며 피할 수 없는 최후를 맞닥뜨리기 전에 단서를 가급적 많이 모아야 합니다. 이번 시나리오를 진행하는 동안에도 승점 더미에 카드가 추가될 수는 있지만 경험치와 승점을 획득할 수 없다는 점을 명심하기 바랍니다.

서막용 중립 조사자는 별도의 텍을 갖지 않으므로, 카드를 뽑거나 플레이어 텍과 상호작용을 하라는 효과 및 지시는 모두 무시합니다. 또한, 서막용 중립 조사자는 버린 카드 더미를 갖지 않으므로, 버린 카드 더미에 놓이려고 하는 카드는 그렇게 하는 대신 게임에서 제거합니다.

행운을 빕니다. 여러분에게 일말의 행운이나마 절실히 필요할 테니.

추천 장소 배치



혼령계

알아두기: 이번 시나리오에서는 혼령계 특성을 가진 장소 7장만을 사용합니다. 혼령계 특성을 갖지 않는 장소는 전혀 사용하지 않습니다!



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져, 아무 결말에도 도달하지 못했다면:

“샌포드님, 와 주셔서 정말 감사합니다. 굉장히 바쁘신 와중에도 시간을 내어 주셨다는 것을 알고 있습니다. 금일 집회에 참석해주셔서 진심으로 감사드립니다.” 요제프는 칼 샌포드의 손을 굳게 잡았지만, 샌포드는 그저 고개만 끄덕일 뿐입니다. “이제 막 도착하신 분께 실례지만... 사적으로 의논할 문제가 좀 있습니다. 물론 교단장님께서 개의치 않으시다면 말입니다.” 요제프의 가늘게 뜬 눈이 샌포드가 대동한 두 사내를 번갈아 노려봅니다.

“좋소.” 노인이 수행원을 향해 고개를 끄덕이자 사담을 나눌 수 있도록 그들이 자리를 비춥니다. 샌포드는 머리칼이 성성한 노인인데도, 두 손을 등 뒤로 받치자 정정한 체구가 도드라집니다. 샌포드가 무엇이든 페뚫어 보는 듯한 눈빛으로 요제프를 짜증이 바라봅니다. “그래서, 무슨 일을 논의하자는 것이오?”

요제프가 몸을 가까이 기울입니다. “그것이 찾아왔습니다, 교단장님. 바로 이 집안으로 말입니다.”

두 사람 사이에 짧은 침묵이 흐르더니, 곧 칼 샌포드의 입가에 미소가 번져갑니다.

① 서막 시나리오에서는 경험치를 얻지 않습니다.

② 캠페인 기록지에 증거가 X건 남아 있다라고 기록합니다. X는 주요목적 1a - “실종”에 놓인 단서 개수입니다.

③ 서막 시나리오에서 사용한 모든 플레이어 카드를 보유 게임으로 되돌려 놓습니다.

④ 각 플레이어는 일반적인 캠페인을 시작할 때와 마찬가지로, 조사자를 하나씩 선택하여 조사자 텍을 구성합니다.

⑤ 시나리오 I: 마녀의 시간으로 이어집니다.



시나리오 I: 마녀의 시간

도입부 1: 소슬바람이 불어와 산책하기 딱 좋은 11월의 어느 날 밤, 아컴의 독립광장을 걸던 당신을 멈춰 세운 것은 타로 점을 쳐 주겠다며 다가온 안나 캐슬로였습니다. 열렬 결에 제안을 수락했지만, 곧 후회감이 밀려들었습니다. 이 집시 점술가가 타로 카드를 한 장 한 장 뽑을 때마다 절망과 불운이 가득한 점괘만 읊어냈기 때문입니다. 심판. 절제. 정의. 은둔자. 매달린 남자. 법황. 연인. 전차. 운명의 수레바퀴. 점괘 읽기를 마치면서 안나는 닳아 해진 타로 카드를 마지막으로 뽑아, 이미 늘어 둔 카드들 가운데에 놓습니다. “탑 · XVI”... 불길한 위용을 떨치며 우뚝 솟은 오닉스 탑 위로 지독한 폭풍이 몰아치는 가운데, 어두운 구름을 뚫고 번개가 내리치는 카드입니다. 다른 모든 카드가 길운을 점쳐 주었더라도 가운데에 이 카드가 떡하니 놓여 있었다면 등골이 오싹해졌을 터인데, 하물며 지금 같이 불운이 꼬리를 문다는 점괘의 마무리가 저려하니 마치 몸 위에 판적이 달하는 것처럼 침답한 기분이 듭니다.

“**솔직하게 말해 달라고 하셨죠?**” 책상다리를 하고 앉은 안나는 차갑고 굳은 표정을 지으며 말합니다. 혼들림 없는 시선과 냉정한 눈을 보건대 점을 치는 본인조차도 달갑잖은 듯합니다. “이건 그냥 운이 나쁜 정도가 아니라, **삶과 죽음이 달린 문제로군요.**” 안나가 탑 카드를 들려싸고 거꾸로 놓인 카드 한 장 한 장을 꼬풀히 응시합니다. “앞길에 놓인 **제 모든 것을** 당신은 볼 수 없겠지요. 하지만 당신 혼자만이 그 앞길을 막고 서 있군요.” 안나가 수수께끼 같은 말을 합니다.

(C) 대표 조사자는 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ “어떻게 해야 이 운명을 피할 수 있습니까?” **도입부 2**로 이어집니다.
- ◆ “이건 뭐 다 혀소리군요.” **도입부 3**으로 건너뜁니다.

도입부 2: 안나는 고개를 끄덕이고 혼들림 없는 손으로 타로 카드 맨 윗장을 뽑아, 보지도 않고 바로 당신에게 펼쳐 보입니다. 카드에는 깨진 스테인드글라스로 둘러싸인 나무 지팡이 하나가 그려져 있습니다. 이름은 “지팡이 에이스”라 적혀 있습니다. 안나가 총고합니다. “행동에 나서야 할 거예요. 만번의 대비를 하고, 주저하지 마세요. 후회도 하지 마세요. 기회가 온다면, 운명을 바꿀 사건 속으로 뛰어드세요.”

(C) 캠페인 기록지에 당신은 스스로의 운명을 받아들였다고 기록합니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 **₩ 토큰**을 2개 추가합니다.

(C) 이번 시나리오에서 시작 카드를 뽑기 전에, 대표 조사자는 (가능하다면) 보유 게임에서 ‘탑 · XVI’ 사본 1장과 ‘지팡이 에이스’ 사본 1장을 찾아서 본인의 텍에 추가합니다. 대표 조사자는 이 두 카드를 얻었습니다. 이렇게 얻은 두 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. (두 카드 중 하나라도 텍에 추가할 수 없다면, 이 과정을 건너뜁니다.)

(C) 도입부 4로 건너뜁니다.

도입부 3: “**그래요, 그럴지도 모르죠.**” 안나는 속을 알 수 없는 미소를 지으면서, 앞에 펼쳐둔 카드 중에 탑을 뽑아 나머지를 능숙하게 집어 들고 텍에 섞어 넣습니다. “타로 카드는 미래를 보여주고 조언을 해 줄 뿐이죠. 당신의 앞길에 영향을 주거나 강요할 순 없답니다.” 당신에게 시선을 맞추는 안나의 얼굴에서 웃음기가 사라집니다. “달리 말하자면, 아직 당신의 운명은 결정되지는 않았단 거죠. 그렇지만, 이거 하나는 확실히 말해줄게요. 당신은 ‘혁소리’라고 할 수 없는 위험을 마주하게 될 거예요.” 안나가 눈을 찌푸립니다. “**그래요, 진정한 위험이요.**”

(C) 캠페인 기록지에 당신은 스스로의 운명을 거부했다라고 기록합니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 **₩ 토큰**을 2개 추가합니다.

(C) 도입부 4로 이어집니다.

도입부 4: 탑 카드를 들여다보는 사이 침묵이 감돕니다. 당신의 시선이 오닉스 탑에 꽂히자 주변의 세계가 녹아내리며 소멸합니다. 저 멀리에서 요란한 천둥소리가 울려퍼지는 가운데, 안나가 묻습니다. “**이제 알겠나요?**” 안나의 자취는 온데간데없이 사라져 버렸고, 그 점쟁이의 긴장된 목소리만이 울려 퍼집니다. 한 줄기 번개가 하늘을 가릅니다. “제 눈에는 당신 앞에 놓인 운명이 보입니다. 당신 눈에도 보이는지요?”

찢어지는 듯한 천둥소리가 또 한 번 울려 퍼지는 순간, 당신은 갑작스레 정신을 차립니다. 얼음장같이 찬비가 몸을 적시고 뺏속까지 스미는 듯합니다. 우거진 오솔길 옆의 전장에 널브러진 당신의 주변에서는 어느 누구의 모습도 보이지 않습니다...

게임 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 마녀의 시간, 애니의 마녀단, 죄악의 도시, 흑마술, 고대의 악, 엄습하는 공포, 지하 세계의 포식자. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



지하 세계의 포식자 조우 세트의 카드를 모을 때, 해당 조우 세트에서 오직 ‘아컴의 숲’ 장소 6장만 모읍니다. **지하 세계의 포식자** 조우 세트에 속한 그 외의 다른 카드는 모으지 않습니다.

(C) 아자토스의 권속, 슈브 니구라스의 권속 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 이 조우 세트에 속한 카드들을 비플레이 상태로 치워둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



④ ‘마녀에 씬 숲’ 장소 5장을 다음 과정에 따라 플레이 영역에 둡니다.

◆ 플레이어 순서대로 돌아가며, 각 조사자는 무작위 ‘마녀에 씬 숲’ 장소를 1장 가져와서 플레이 영역 중 자기 앞쪽에 둡니다. 플레이 상태인 ‘마녀에 씬 숲’이 정확히 5장 될 때까지 이 과정을 반복합니다(“일행과 떨어져 길을 잃다” 부분을 참조합니다).

예시: 한 명이 게임을 한다면, 그 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 5장 놓게 됩니다. 두 명이 게임을 한다면, 대표 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 3장, 다른 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 2장 놓게 됩니다. 세 명이 게임을 한다면, 대표 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 2장, 다음 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 2장, 마지막 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 1장 놓게 됩니다. 네 명이 게임을 한다면, 대표 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 2장, 다른 모든 조사자 앞쪽에 ‘마녀에 씬 숲’을 1장씩 놓게 됩니다.

◆ 플레이 영역에 두지 않은 나머지 ‘마녀에 씬 숲’ 장소를 모두 게임에서 제거합니다.

◆ 모든 조사자는 각자 자기 앞쪽에 있는 장소 중 한 곳을 무작위로 선택하여, 그 장소에서 시작합니다.

⑤ 모든 ‘아컴의 숲’ 장소, ‘애닛 메이슨’ 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⑥ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

일행과 떨어져 길을 잃다

이번 시나리오를 시작할 때, 조사자들은 서로 떨어져서 만날 수가 없습니다. 각자 플레이 영역 중 자기 “앞쪽”에 놓인 장소에만 들어갈 수 있습니다(자신의 플레이 영역 바로 위쪽을 일컫습니다).

주요목적 1a - “숲속에서 길을 잃다”는 다음과 같은 문구를 갖고 있습니다: “당신 앞쪽에 있는 장소들은 서로 이어져 있습니다.” 이에 따라, 장소 기호/연결 기호와 상관없이 당신 앞쪽에 놓인 장소들은 서로 이어져 있는 것으로 간주되며, 이를 사이를 적과 조사자가 이동할 수 있습니다. 물론 기존의 규칙과 마찬가지로 장소 기호/연결 기호가 일치하는 경우에도 이어진 것으로 간주합니다.

하지만, 주요목적 1a - “숲속에서 길을 잃다”는 다음과 같은 문구도 갖고 있습니다: “당신은 다른 조사자를 앞쪽에 있는 장소에 들어갈 수 없습니다.” 이에 따라, 두 장소가 이어져 있거나 다른 카드 효과를 통해 이동이 가능한 경우라 해도, 다른 조사자 앞쪽에 있는 장소로 이동할 수 없습니다. 단, 이 제한은 적에게 적용되지 않으므로, 적들은 어느 조사자 앞쪽에 있는 장소든 상관없이 이어진 장소 사이를 자유롭게 이동할 수 있다는 점을 염두에 두세요.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했고, 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1/2/3에 있었다면: 결말 3으로 이어집니다.

모든 조사자가 쓰러져서 아무 결말에도 도달하지 못했고, 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 4에 있었다면: 결말 4로 이어집니다.

결말 1: 마녀단의 지도자는 부상당한 몸을 지탱하며 간신히 일어납니다. 숲속에서 두건 쓴 또 다른 여인들이 지도자를 보호하려 모습을 드러냅니다. “침입자 놈들!” 한 여인이 두건을 뒤로 젖히고는 용이진 나무 지팡이로 당신을 껴눕니다. 여인의 새빨간 머리칼이 모닥불 빛을 받아 별경에 빛나고, 앞으로 뻗은 손 주위로 불티가 춤을 춥니다. “대사제님. 저들이 일전에 우리의 대업을 방해했던 바로 그 자들입니다.”

“대사제”라 불린 자가 한 손을 들어올리자, 다른 마녀들이 일순간 침묵합니다. 대사제는 붉은 머리의 여인에게 답합니다. “자매여, 내가 항상 널 아끼는 건 그 억척스러운 강인함 때문이지. 그러나 난 지금 이자들이 네가 말하는 그자들이라고 생각하지 않아.” 당신이 무기를 거두자 두건 쓴 마녀들이 다가와 대사제를 둘러싸고는 부상을 살피며 부드러운 어조로 영창합니다. 붉은 머리가 팔짱을 끼고 당신을 뚫어져라 바라보는 가운데 대사제가 말합니다. “나는 애닛이라고 한다. 이들은 내 자매들이지. 말해 보아라. 그대들은 누구고, 왜 이곳에 온 거지?”

당신이 숲에서 깨어난 것에서부터 시작해 끔찍한 생물의 습격, 숲을 둘러싼 마법을 깨기 위해 의식진 한가운데까지 오게 된 우여곡절 등을 설명합니다. 이야기를 듣던 애닛이 눈을 가늘게 뜹니다. “그건 불가능하다. 의식진은 달혀 있었으나, 우리가 의식을 끌마치기 전까지 그 누구도 숲으로 들어올 수 없었을 텐데.” 애닛이 이를 악물니다. “당장 떠나라. 이곳은 그대들이 있을 곳이 아니다.”

“하지만, 대사제님!” 붉은 머리가 외치지만, 애닛과 서로 눈빛을 마주한 가운데 대사제의 굳건한 의지가 담긴 날카로운 시선 앞에서 뒷말을 더 꺼내지는 못합니다.

“그만하면 됐다, 애린.” 애닛은 마치 어린아이를 훈계하듯 단호하지만 자애로운 어조로 말합니다. 이윽고 애린이라는 마녀가 승복하여 고개를 숙

이고, 그제야 애낮이 당신을 다시 바라봅니다. “가거라. 그대들이 원했던 대로 마법을 깨구나. 이제 숲에서 나갈 수 있을 것이다. 대신, 마지막으로 경고하마. 우리 일에 또다시 개입한다면, 그땐 이렇게 자비를 베풀진 않을 것이다.”

당신은 반박해 보려고 하지만, 한 마디도 채 꺼내기 전에 어두운 돌풍이 일어 공터 중앙의 불을 꺼트립니다. 숲속의 나무 사이사이를 채운 그림자들이 갑자기 공터를 휘감으며 꼬여 들어와 마녀들의 시커먼 망토 끄트머리에 들러붙더니, 마녀들을 어두운 숲속으로 하나하나씩 끌어당깁니다. 마녀들은 그렇게 순식간에 사라져 버리고 말았습니다. 공터에 우두커니 선 당신 위로, 집까지 길을 인도하는 부드러운 달빛만이 아련하게 비칩니다.

- ◉ 캠페인 기록지에 **마녀의 마법이 깨졌다**라고 기록합니다.
- ◉ 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 **최면을 거는 피리와 의례용 도구**를 기록합니다. 아컴의 비밀스러운 과거에 대한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.
- ◉ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 마법이 깨지자 두건 쓴 여인들이 당신을 노려봅니다. 계획을 망친 당신에게 복수를 하기 위해, 숲속에서 두건 쓴 또 다른 여인들이 모습을 드러냅니다. “침입자 놈들!” 한 여인이 두건을 뒤로 젖히고는 용이진 나무 지팡이로 당신을 겨눕니다. 여인의 새빨간 머리칼이 모닥불 빛을 받아 별겋게 빛나고, 앞으로 뻗은 손 주위로 불티가 춤을 춥니다. “이번엔 절대로 도망치지 못한다!” 여인이 당장이라도 당신에게 달려들 기세로 부르짖습니다.

“멈춰라!” 마녀단의 지도자가 손을 들고서 위엄 있는 목소리로 외칩니다. 붉은 머리의 여인이 움직임을 멈추고, 의식진이 갖추어진 공터에 갑작스러운 적막이 내려앉았습니다.

“하지만 대사제님, 저들이 일전에 우리의 대업을 방해했던 바로 그 자들입니다.” 붉은 머리의 마녀가 고집을 꺾지 않고 계속합니다.

대사제가 붉은 머리 마녀의 어깨에 손을 얹습니다. “자매여, 내가 항상 널 아끼는 건 그 억척스러운 강인함 때문이지. 그러나 난 지금 이자들이 네가 말하는 그자들이라고 생각하지 않아.” 대사제가 팔짱을 끼고서 당신에게 다가오자, 붉은 머리는 지팡이를 내려놓습니다. 대사제는 굳건한 눈빛을 당신에게서 단 한 번도 떼지 않으며 말합니다. “나는 애낮이라고 한다. 이

들은 내 자매들이지. 말해 보아라. 그대들은 누구고, 왜 이곳에 온 거지?”

당신이 숲에서 깨어난 것에서부터 시작해 끔찍한 생물의 습격, 숲을 둘러싼 마법을 깨기 위해 의식진 한가운데까지 오게 된 우여곡절 등을 설명합니다. 이야기를 듣던 애낮이 눈을 가늘게 뜹니다. “그건 불가능하다. 의식진은 단혀 있었으니, 우리가 의식을 끌마치기 전까지 그 누구도 숲으로 들어올 수 없었을 텐데.” 애낮이 이를 악물니다. “당장 떠나라. 이곳은 그대들이 있을 곳이 아니다.”

“하지만, 대사제님!” 붉은 머리가 외치지만, 애낮과 서로 눈빛을 마주한 가운데 대사제의 굳건한 의지가 담긴 날카로운 시선 앞에서 뒷말을 더 꺼내지는 못합니다.

“그만하면 됐다, 에린.” 애낮은 마치 어린아이를 훈계하듯 단호하지만 자애로운 어조로 말합니다. 이윽고 에린이라는 마녀가 승복하여 고개를 숙이고, 그제야 애낮이 당신을 다시 바라봅니다. “가거라. 그대들이 원했던 대로 마법을 깨구나. 이제 숲에서 나갈 수 있을 것이다. 대신, 마지막으로 경고하마. 우리 일에 또다시 개입한다면, 그땐 이렇게 자비를 베풀진 않을 것이다.”

당신은 반박해 보려고 하지만, 한 마디도 채 꺼내기 전에 어두운 돌풍이 일어 공터 중앙의 불을 꺼트립니다. 숲속의 나무 사이사이를 채운 그림자들이 갑자기 공터를 휘감으며 꼬여 들어와 마녀들의 시커먼 망토 끄트머리에 들러붙더니, 마녀들을 어두운 숲속으로 하나하나씩 끌어당깁니다. 마녀들은 그렇게 순식간에 사라져 버리고 말았습니다. 공터에 우두커니 선 당신 위로, 집까지 길을 인도하는 부드러운 달빛만이 아련하게 비칩니다.

- ◉ 캠페인 기록지에 **마녀의 마법이 깨졌다**라고 기록합니다.
- ◉ 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 **최면을 거는 피리와 찢어진 그림자를** 기록합니다. 아컴의 비밀스러운 과거에 대한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.
- ◉ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 3: 당신은 탈진해 바닥에 고꾸라셨습니다. 피리 백 개를 난잡하게 부는 듯한 고음의 판악기 소리와 이계적인 음성이 머릿속을 가득 채워 가자, 그 감각에 몸 전체가 사시나무처럼 떨립니다. 귀에서는 피가 흐르고 눈에서는 눈물이 솟습니다. 숨을 곳을 찾아 필사적으로 바닥을 기어가지만 그 소리를 피할 길은 없습니다. 점점 커져 가는 피리 소리와 함께 불협화음이 고막을 산산이 조각내고 의식을 뒤틀어박죽으로 만들어 버립니다. 몇 시간처럼 느껴지는 고통 끝에 지칠 대로 지친 당신의 의식이 마침내 꺼집니다.

얼마나 지났을까, 엄마가 어깨를 흔드는 것을 느끼며 정신을 차렸을 땐 교수대 개울가였습니다. “손대지 말고 당장 이리 와!” 엄마가 부르자, 남자아이는 움찔거리며 당신에게서 떨어집니다. 누구라도 지금 당신의 몽골을 본다면 당신을 취객이나 불한당 정도로 생각했을 겁니다. 당신은 코트에 말라붙은 흙을 속속 털어내고는 힘겹게 일어나 아컴 시 외곽 지구를 향해 비척비척 걸어갑니다.

④ 캠페인 기록지에 마녀의 마법이 시전되었다라고 기록합니다.

④ 주요목적 맵을 확인합니다.

❖ 시나리오가 끝났을 때, 조사자들이 주요목적 1/2에 있었다면, 아무것도 추가로 기록하지 않습니다.

❖ 시나리오가 끝났을 때, 조사자들이 주요목적 3에 있었다면, 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 **최면을 거는 피리를 기록합니다**. 아컴의 비밀스러운 과거에 대한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 4: 당신은 탈진해 바닥에 고꾸라셨습니다. 피리 백 개를 난잡하게 부는 듯한 고음의 판악기 소리와 이계적인 음성이 머릿속을 가득 채워 갑니다. 마녀단 지도자가 가까이 다가와 위엄있게 당신을 굽어보지만 그 감각조차 희미 점차 희미해져 갑니다. “의식이 실패하게 되어서는 안 된다. 이자들을 숲 가장자리로 데려가라. 우릴 방해하지 못하게 잘 처리해 두도록.” 두건 쓴 마녀들은 지도자의 명령에 따라 당신의 팔을 잡고 들어올려 공터에서 끌고 나갑니다. 저항해 보려고 해도 팔다리가 아무것도 느껴지지 않게 둔한 데다, 당신의 정신을 덮쳐오는 기묘한 감각과 불협화음이 의식을 뒤틀어박죽으로 만들어 버립니다. 몇 시간처럼 느껴지는 고통 끝에 당신은 땅바닥에 내던져졌고 지칠 대로 지친 의식마저 마침내 꺼집니다.

얼마나 지났을까, 엄마가 어깨를 흔드는 것을 느끼며 정신을 차렸을 땐 교수대 개울가였습니다. “손대지 말고 당장 이리 와!” 엄마가 부르자, 남자아이는 움찔거리며 당신에게서 떨어집니다. 누구라도 지금 당신의 몽골을 본다면 당신을 취객이나 불한당 정도로 생각했을 겁니다. 당신은 코트에 말라붙은 흙을 속속 털어내고는 힘겹게 일어나 아컴 시 외곽 지구를 향해 비척비척 걸어갑니다.

④ 캠페인 기록지에 마녀의 마법이 시전되었다라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 **최면을 거는 피리를 기록합니다**. 아컴의 비밀스러운 과거에 대한 통찰을 얻었기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.



시나리오 II: 죽음의 문턱에서

실종자 네 명, 행방은 묘연

지난 일요일 밤 요제프 마이거 저택에서 개최된 연례 은빛 황혼회 자선 행사. 이번 행사에서 일부 손님과 고용인이 갑작스럽게 실종된 사건 소식을 접한 프랑스 언덕 인근에는 아직도 긴장감이 감돌고 있다. 실종사건 다음 날 마이거는 “이런 불미스러운 사건이 발생하였음에 당혹감을 금할 길이 없으며, 우선은 잉글 보안관 휘하 아컴 경찰이 실종자를 찾는 데 최선을 다해줄 것이라 믿는다”라는 내용의 성명을 발표했다.

실종자는 총 네 명으로 이들의 이름은 가브리엘라 미즈라, 제롬 데이비즈, 발렌티노 리바스, 페니 화이트이며, 행사 도중 실종된 이후로 목격자도 없고 이들의 행방과 관련한 증거도 발견되지 않았다. 경찰에서는 이번 실종사건에 관련된 정보를 제공하는 사람에게 상당한 현상금을 제공할 것을 밝혔다. 살인 사건일 가능성도 고려하고 있느냐는 질문에 잉글 보안관은 “아직 살인 사건이라고 의심할 만한 근거는 없으나 모든 가능성을 고려하고자 한다”라고 일축했다. 한편 실종사건에도 불구하고 만찬회는 차질없이 마무리되었으며, 참석자들에게서 이에 대한 어폐한 친술도 확보하지 못한 것으로 알려졌다.

또한, 다가올 황혼회 주관의 후원 기금 만찬회 역시 실종 사건이 벌어졌던 프랑스 언덕 소재 요제프 마이거 저택으로 이전하여 진행할 것이라는 소식이 전해진 가운데, 은빛 황혼회의 주요 교단원 중에서는 아직 그 누구도 이에 우려를 표하지 않았다. 마이거는 어제 일자 아컴 애드버티저와의 인터뷰에서 “이번 행사도 대단한 성공을 거둘 것으로 확신하며, 일반 시민이 우려할 일은 없을 것”이라고 밝혔다.

- 미니 클라인

당신은 신문을 접어 책상 한쪽으로 밀쳐 놓고는, 지난 며칠간 실종자에 대해 모은 다른 문서로 눈을 돌립니다. 숲속에서의 일을 겪은 뒤로 지금까지 그 일을 기억에서 지우려 부단히도 애썼지만 부질없는 짓이었습니다. 매일 밤 꿈에서 공허한 우주의 이름 모를 공간이 펼쳐졌으며, 정신을 흘리는 피리의 희미한 불협화음이 당신을 한없이 앞으로 끌어당겼습니다. 그런 와중에 마을 사람 몇 명이 아무런 흔적 없이 사라져 버렸다는 이 실종사건이 끼럽직하니 생각의 언저리에서 떠나질 않습니다. “우려할 일은 없을 것”이라는 요제프의 말을 머릿속으로 여러 차례 되짚어 보고, 타로 점괘와 접술가의 경고를 곰곰이 곱씹어 봅니다. 어쩌면 당신은 존재하지도 않는 악마가 실존한다고 믿는 것처럼, 편한 망상에 사로잡혀 있는 건지도 모릅니다. 어찌됐건 간에, 확인할 길은 하나밖에 없습니다. 당신은 초대장을 접어 들고 은빛으로 멋들어지게 돋음새김된 손글씨를 바라봅니다.

은빛 황혼회에서 당신을 초대합니다.

은빛 황혼회에서 페어처일드 재단 기금 마련 행사를 개최합니다.

요제프 애크하르트 마이거 저택에서 11월 29일 저녁 8시에 개최되오니,
부디 귀하게서 참석하시어 자리 빛내 주시기를 바랍니다.

기금회에 참석할 준비를 하는 당신의 머릿속에 궁금증이 샘솟기 시작합니다. 이것이 접술가의 조언대로 운명을 바로잡기 위해 행동하는 것일까요? 아니면 암울한 운명의 아가리 속으로 제 발로 걸어 들어가는 것일까요?

게임 준비로 이어집니다.

독립 시나리오 모드

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

① 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♡, ♢, ♣, ♦, ♠, ♠.

② 캠페인 기록지의 실종자 4인 모두에 “취소선”이 그어져 있다.

③ 증거가 0건 남아 있다.

게임 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 죽음의 문턱에서, 멈출 수 없는 운명, 은빛 황혼회, 혼령 포식자, 불잡힌 영혼, 으스스한 한기. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



② 죽음의 영역과 감시자 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



③ 혼령계 장소 7장을 비플레이 상태로 치워둡니다.

④ ‘요제프 마이거’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

◆ 주의: ‘요제프 마이거’ 카드는 양면 카드로, 반대면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다. 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전에는 반대면을 보지 마세요.

⑤ 혼령계가 아닌 장소 7장(‘현관’, ‘빅토리아 시대풍 복도’, ‘트로피 전시실’, ‘당구장’, ‘요제프의 침실’, ‘발코니’, ‘집무실’)을 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘현관’에서 시작합니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.)

⑥ 캠페인 기록지의 ‘실종자’ 항목을 확인합니다:

◆ ‘가브리엘라 미즈라’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘현관’에 단서를 6개 놓습니다.

◆ ‘제롬 레이비즈’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘집무실’에 단서를 6개 놓습니다.

◆ ‘발렌티노 리바스’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘당구장’에 단서를 6개 놓습니다.

◆ ‘페니 화이트’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘발코니’에 단서를 6개 놓습니다.

◆ 캠페인 기록지의 증거가 X건 남아 있다면 확인합니다.

위 장소들에서 단서를 도합 X개 제거합니다. 이때, 장소마다 놓인 단서가 최대한 고르게 되도록 합니다.

⑦ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

장소 대체

이번 시나리오를 진행하는 동안, 기존 장소와 치워 두었던 장소를 맞바꾸라는 지시를 받게 될 것입니다. 이렇게 플레이 상태인 장소와 새로운 장소를 맞바꿀 때, 새로운 장소가 기존 장소를 대체합니다. 이에 따라 기존 장소에 있던 모든 토큰, 부착물, 조사자, 적, 기타 카드는 이제부터 모두 새로운 장소에 있는 것으로 간주합니다(예를 들어, 부착된 카드는 부착 해제된 것으로 간주하지 않습니다). 하지만 장소가 바뀐 것일 뿐, 그것들이 “이동”한 것은 아닙니다.

추천 장소 배치



현실계

알아두기: 이번 시나리오를 준비할 때는 혼령계 특성을 갖지 않는 장소 7장을 사용합니다. 혼령계 특성을 갖는 장소는 모두 치워 둡니다.



막간 I: 실종자의 흔적

읽으라는 지시가 있기 전에는 이 막간을 읽지 마세요.

캡페인 기록지의 “실종자” 항목을 확인합니다. 다음 중 취소선이 그어져 있지 않은 인물에 해당하는 글상자만을 순서대로 읽습니다.

‘가브리엘라 미즈라’에 취소선이 그어져 있지 않고, ‘현관’에 단서가 하나도 없다면, 다음 내용을 읽습니다:

저택 현관의 멋진 장식을 둘러보던 중 수상한 구석을 발견했습니다. 중앙 계단의 나무 난간이 최근에 수리된 것처럼 보이는데, 평나 굽하게 고친 티가 납니다. 당신은 남들의 눈에 띄지 않게 계단 난간을 훑으며 위아래로 오르내리다 나무 파편이 이리저리 흩어져 있는 것을 발견했습니다. 아마도 총격에 의해 떨어져 나간 것 같아 보입니다. 계단 위로 다시 올라간 당신은 총알이 난간에 맞으면서 파편이 저렇게 생기게 만들 법한 발사 위치를 찾아 서성이다 자리를 잡습니다. 주변을 잠시 눈 수색하던 도중, 2층에 있는 양치식물 화분 근처에서 반짝거리는 것을 포착했습니다. 드디어 실마리를 찾았습니다. 이건 45구경 권총 탄피입니다. 저택 현관에서 총이 발포되었다는 증거입니다만... 대체, 왜 그 누구도 총성을 듣지 못한 걸까요?

캡페인 기록지 “실종자” 아래 ‘가브리엘라 미즈라’ 초상화 옆에, 조사자들이 가브리엘라의 흔적을 쫓고 있다라고 기록합니다.

‘제롬 데이비즈’에 취소선이 그어져 있지 않고, ‘집무실’에 단서가 하나도 없다면, 다음 내용을 읽습니다:

요제프 마이거의 개인 사무실은 꽤 말끔하게 정돈되어 있습니다. 최근에 비서가 실증된 정황을 고려해 볼 때 이렇게 질서정연하게 정리되어 있다는 점은 다소 의아합니다. 주인이 원래부터 깔끔을 떠는 사람일 수도 있지만, 수상한 짓을 저지르고 증거를 인멸할 것일 수도 있습니다. 사무실에 있는 서류에서 별다른 걸 찾지 못해 방을 나서려던 찰나, 미처 뒤져 보지 않은 곳이 뇌리를 스칩니다. 당신은 돌아어서 쓰레기통을 뒤져 보다 드디어 성과를 올렸습니다. 쓰레기통 맨 밑에는 청소부가 뭔지도 모르고 별생각 없이 쳐박은 듯한 제롬 데이비즈의 수첩이 놓여 있습니다. 수첩을 넘기다 마지막장을 펼치자 제롬이 기록해 둔 이름들이 나옵니다. 아마도 요제프의 기록에서 옮겨적은 것 같습니다. 무슨 명단인지는 아직 모호하기만 하지만, 분명 중요한 단서일 겁니다.

캡페인 기록지 “실종자” 아래 ‘제롬 데이비즈’ 초상화 옆에, 조사자들이 제롬의 흔적을 쫓고 있다라고 기록합니다.

‘페니 화이트’에 취소선이 그어져 있지 않고, ‘발코니’에 단서가 하나도 없다면, 다음 내용을 읽습니다:

요제프 마이거의 침실 발코니는 비가 추적추적 내리는 프랑스 언덕의 거리와 침울한 첨탑을 내려다보고 있습니다. 목격자의 증언에 따르면 페니가 마지막으로 목격된 것은 요제프의 침실에 들어가는 모습으로, 아마도 침실을 정돈하거나 요제프의 소지품을 찾기 위해서였을 거라고 합니다. 하지만 발코니 바닥에 떨어진 담배꽁초를 보니 아마도 잠깐 숨을 돌리려 발코니로 나온 것으로 보입니다. 다른 고용인들이 그 날 엄청나게 바빴다고 말한 것을 미루어 보면 대 페니에게 휴식이 제법 간절하지 않았을까 싶습니다. 발코니에서 모종의 위험에 빠져 발코니에서 벽을 타고 내려가거나 뛰어내린 건 아닐까요? 그러나 발코니를 내려다보니 그럴 가능성은 별로 없겠습니다. 여기서 떨어진다면 다리가 부러지거나 더 심한 물을 당할 판이니, 외려 도움을 청할 이들을 찾아 저택 안쪽으로 돌아 들어가는 쪽이 이치에 맞습니다. 문제는, 페니가 침실에서 나오는 모습을 본 사람이 아무도 없다는 점입니다. 무언가 앞뒤가 맞지 않습니다. 당신은 담배꽁초를 주워 코트 주머니에 집어넣으며 이것이 부질없는 것이 아니라 진짜 실마리이길 바라 봅니다.

캡페인 기록지 “실종자” 아래 ‘페니 화이트’ 초상화 옆에, 조사자들이 페니의 흔적을 쫓고 있다라고 기록합니다.

‘발렌티노 리바스’에 취소선이 그어져 있지 않고, ‘당구장’에 단서가 하나도 없다면, 다음 내용을 읽습니다:

발렌티노의 동선을 추적하기는 쉬웠습니다. 귀빈인(그리고 듣자 하니 연회장의 활력소였다는) 발렌티노의 주변에는 언제나 사람들이 무리 지어 있었을 테니, “잠깐 다른 데 신경 쓰는 사이 사라졌다”는 이야기는 도무지 믿어줄 수가 없습니다. 발렌티노가 마지막으로 목격된 당구장에서, 실종되기 직전까지 함께 당구를 치고 있었다던 애덤 겐슬러를 붙들고 말을 붙여봤습니다. “이봐요, 난 이미 경찰과 기자에게 다 말했다고요.” 애덤은 말하는 내내 구두 끝으로 바닥을 끊임없이 톡톡 치고 비틀어 댙니다. “티노와 난 당구를 치고 있었죠. 내가 잠깐 다른 쪽을 본 사이 사라져 버렸다고요.” 그는 격하게 강조하고는 다시 당구대로 돌아섰습니다. “망할 1번 공은 어딜 간 거야?” 애덤이 중얼거립니다. 아무런 증거가 아닐지도 모르겠지만, 그날 밤 사라진 것이 발렌티노만은 아닌 모양입니다.

캡페인 기록지 “실종자” 아래 ‘발렌티노 리바스’ 초상화 옆에, 조사자들이 발렌티노의 흔적을 쫓고 있다라고 기록합니다.

연관된 글상자를 모두 읽었다면, 주요목적 1b로 진행합니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했고(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러져서) 시나리오가 끝났을 때 주요목적 1에 있었다면: 결말 2로 이어집니다.

아무 결말에도 도달하지 못했고(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러져서) 시나리오가 끝났을 때 주요목적 2에 있었다면: 결말 3으로 이어집니다.

아무 결말에도 도달하지 못했고(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러져서) 시나리오가 끝났을 때 주요목적 3에 있었다면: 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 저택 안뜰로 나오자마자, 트렌치코트 차림의 음침한 사내들이 당신을 둘러쌉니다. 몇몇이 말없이 코트 주머니에 손을 뻗은 것을 보아하니 허튼짓 하지 말라는 의사가 명백합니다. 일족즉발의 순간, 얼음장 같은 목소리가 침묵을 깨냅니다. “자, 신사 여러분. 그렇게까지 할 필요는 없다네.” 사내들이 물러나자 그 사이로 노인이 걸어 나옵니다. 은빛 황혼회 교단장인 칼 샌포드라는 것을 대번에 알아볼 수 있습니다. 방금처럼 위험한 상황에서도 샌포드의 태평한 표정이며 두려움 한 점 느껴지지 않는 행동거지란 막대한 권력을 훤자들에게서 우러나는 기세라 하겠습니다. 경호원들은 몇 걸음 더 물러나며 자리를 내주었고, 당신은 샌포드와 밀담을 나눌 수 있게 되었습니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 혼령계에서 탈출했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 게임을 정리하기 전에 막간 II: 진보에는 희생이 따른다로 이어집니다.

결말 2: 저택 밖으로 나오자 상쾌한 저녁 공기가 당신을 깨웁니다. 온몸에 진이 다 빠질 정도로 조사에 매달린 끝에, 당신은 이유를 정확히 짚어낼 수는 없지만 이 행사엔 원가 수상쩍은 구석이 있다는 생각에 집착적으로 사로잡았습니다. 다른 손님들은 별다른 위화감을 느끼지 못하고 있었으나, 당신의 눈에는 저택 고용인들이 식은땀을 흘리며 초조해하고 황혼회 단원들 조차 신경이 날카로워진 것이 보였습니다. 저들이 당신의 일거수일투족을

감시하듯 노려보는 것도 한두 번이 아닌지라, 은빛 황혼회에서 어떤 꿍꿍이 속으로 당신을 추적하고 있다고 오해해도 무방할 지경입니다. 아무튼 조사는 끝났고, 딱히 밝혀낸 것도 없거니와 더 나을 것도 없을 듯합니다. 어쩌면 이번 실종사건 자체가 별것 아닌 건지도 모르겠습니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 황혼회의 계획에 대해 아무것도 알았지 못했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 막간 II: 진보에는 희생이 따른다를 전너뛰고, 시나리오 III: 비밀 이름으로 바로 넘어갑니다.

결말 3: 당신은 저택 현관 쪽으로 도망쳤지만 혼령 안개가 벽처럼 길을 가로막고 있었습니다. 눈앞의 안개 속에서는 비명 지르며 고통에 몸부림치는 유령의 얼굴과 팔이 나타났고, 뒤를 돌아보니 감시자의 두건 속 텅 빈 얼굴이 당신을 응시하고 있었습니다. 죽음이 다가옴을 미처 깨닫기도 전에, 감시자의 육신 없는 형체가 안개로 흩어지더니 혼공을 가르며 덮쳐왔습니다. 놈은 당신 앞에서 다시 형체를 갖추어 새카만 손으로 당신의 목덜미를 움켜쥐고서 엄청난 괴력으로 들어올립니다. 놈을 밭로 차고 그 손을 할퀴며 궁지에 빠진 동물처럼 격렬하게 몸부림쳐 봤지만 아무런 소용이 없었습니다. 당신은 그것의 시뻘겋게 불타는 시선이 머릿속으로 파고드는 끔찍한 고통을 느끼며 정신을 잃습니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 행방불명되었다라고 기록합니다.

④ 후퇴한 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 후퇴하지 않은 모든 조사자는 **사망합니다**. 계속 진행할 충분한 조사자가 남아 있지 않으면, 캠페인은 여기서 끝나고 모든 플레이어는 폐배합니다. 자신의 조사자가 사망한 모든 플레이어는 사용 가능한 조사자 중 하나를 선택합니다. 참조 안내서의 9쪽에서 사망한 조사자에 대한 자세한 규칙을 참조합니다.

④ 막간 II: 진보에는 희생이 따른다를 전너뛰고, 시나리오 III: 비밀 이름으로 바로 넘어갑니다.

막간 II: 진보에는 희생이 따른다

은빛 황혼회 특성을 가진 조사자가 한 명이라도 있다면, 진보에는 희생이 따른다 1로 이어집니다.

그렇지 않으면, 진보에는 희생이 따른다 2로 건너뜁니다.

진보에는 희생이 따른다 1: “아, 자네로군. 여기 있을 거라곤 예상 못 했지만... 아니, 예상을 해야 했으려나.” 센포드가 약간 놀란 듯한 목소리로 말합니다. “불운한 일을 겪게 한 것 같아 유감이라네. 이 일에 자네를 염을 생각은 없었는데.” 당신은 눈을 짓그립니다. 저 말인즉슨 이 사건은 운이 있고 없고의 문제가 아니었다는 겁니다. 당신은 아직 저 안에 갇혀 있는 사람들에게 무슨 일이 벌어질지 물었습니다. “인류의 진보에는 희생이 필요한 법이네. 그 희생이 피로 치러져야 한다는 것은 통탄할 일이지만, 그 통탄스러운 대가는 우리가 거둘 결실에 비할 바 못 되네.” 센포드의 답변은 냉정하기만 합니다.

진보에는 희생이 따른다 3으로 건너뜁니다.

진보에는 희생이 따른다 2: “우리가 이런 불운한... 상황에서 마주치게 된 건 안타깝게 생각하고 있네.” 센포드는 심드렁하게 말합니다. 당신은 눈을 짓그립니다. 지금 이 상황은 운이 있고 없고의 문제가 아니었습니다. 당신은 아직 저 안에 갇혀 있는 사람들에게 무슨 일이 벌어질지 물었습니다. “인류의 진보에는 희생이 필요한 법이네. 그 희생이 피로 치러져야 한다는 것은 통탄할 일이지만, 그 통탄스러운 대가는 우리가 거둘 결실에 비할 바 못 되네.” 센포드의 답변은 냉정하기만 합니다.

진보에는 희생이 따른다 3으로 이어집니다.

진보에는 희생이 따른다 3: 당신은 센포드에게 희생이니 어찌니 하는 설교나 듣자고 여기 온 게 아니라, 답을 찾으러 온 것이었습니다. 센포드에게 좀 더 설명해 달라고 청했지만, 돌아온 것은 언짢은 낫빛뿐이었습니다. “그래, 알겠네. 서번 주에 벌어진 일 말이지. 그날 그것이 처음으로 이곳에 나타났다네. 자네가 좀 전에 저택에서 마주했던 어두운 안개도 그 날 처음 나타난 게지.” 센포드는 저택 정문을 힘껏 보더니 목청을 가다듬습니다. “황혼회는 그 날 밤의 실종사건과 아무런 관련이 없네.” 그가 잠시 말을 멈췄다가 다시 이어갑니다. “하지만 마이거 저택에서 안개로 된 괴생명체가 네 사람을 납치했다고 경찰에 진술할 수는 없는 일 아닌가? 그래서 우리는 이 문제를 우리 손으로 해결하기로 했다네. 그것이 군중에 이끌릴 거란 가설을 세우고 그날의 상황을 오늘 재구성했네. 무슨 일이 일어난 거고 그 동기가 무엇인지 알아내기 위해서 말이네.” 실종사건이 일어난 지 얼마나 되지도 않았는데 마이거 저택에서 또 다른 행사가 개최된 것이 이제야 이해가 됩니다. 인정하기는 싫지만, 황혼회의 계획에는 어느 정도 일리가 있습니다. 다만 미끼로 쓰인 건 영 마음에 들지 않습니다. 얼마나 많은 무고한 이들이 그간 사지에 내몰려 왔을까요? 아무리 고귀한 목적이라 한들, 이런 식으로 희생을 감수할 가치가 있을까요?

“우리 교단은 오직 인류의 진일보만을 추구한다는 걸 알아줬으면 좋겠네. 우리가 오감으로 느낄 수 있는 세계 밖에 가혹한 진실이 있다네.” 센포드가 엄숙한 표정으로 말합니다. “살아남고 번영하려면 우리는 적응해야 하고, 배워야 하고, 이해해야 하지. 그게 황혼회가 이루려 하는 것일세. 우리를 둘러싼 세계를 더 폭넓게 이해하는 일 말이네. 추구해 볼 가치가 있지 않겠나?”

② 승점 더미와 ‘현관’ 밑에 있는 은빛 황혼회 적을 확인합니다.

◆ ‘요제프 마이거’가 승점 더미에 있다면, 진보에는 희생이 따른다 4로 이어집니다.

◆ ‘요제프 마이거’가 ‘현관’ 밑에 있으면, 진보에는 희생이 따른다 5로 건너뜁니다.

◆ 위 둘 모두 해당되지 않고, 승점 더미에 있는 은빛 황혼회 적 개수가 ‘현관’ 밑에 있는 은빛 황혼회 적 개수 이상이라면, 진보에는 희생이 따른다 4로 이어집니다.

◆ 위 모두 해당되지 않고, ‘현관’ 밑에 있는 은빛 황혼회 적 개수가 승점 더미에 있는 은빛 황혼회 적 개수보다 많다면, 진보에는 희생이 따른다 6으로 건너뜁니다.

진보에는 희생이 따른다 4: 당신이 뭐라 답하기도 전에, 뒤 저택에서 센포드의 부하가 다가와 은빛 정검을 칼집에 집어넣으며 보고합니다. “교단장님, 저택 안에는 요제프님의 혼적이 없습니다.” 그는 겁 손잡이를 놓지 않은 채로 당신을 의심스럽게 바라봅니다. 굳건하고 극기적인 자세가 마치 중세 기사의 기강처럼 느껴집니다.

“그렇군.” 센포드는 잠시 눈을 감고 심호흡을 한 후 다시 입을 열니다. “우리 교단에 커다란 손실이지만, 이것도 결국은 감수해야 할 일이지. 저택 안에 있는 황혼회 물건들을 가져오게. 뒤처리는 내가 하도록 하겠네.” 기사는 고개를 끄덕이고 다시 저택으로 몸을 돌립니다. 센포드의 차갑고 푸른 눈이 다시 당신을 향합니다. “그리고 자네는, 지금 당장 이곳에서 떠나게. 이 정도면 우리에게 충분히 폐를 기쳤지 않나.” 뭐라고 항변해 보려 했지만, 센포드는 주변 사람들에게 당신을 이곳에서 내보내라고 명령합니다. 당신에게는 달리 방도가 없었습니다.

③ 캠페인 기록지에 요제프가 안개 속으로 사라졌다라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 황혼회를 적으로 두었다라고 기록합니다.

⑤ 이야기는 시나리오 III: 비밀 이름으로 이어집니다.

진보에는 희생이 따른다 5: 센포드가 한 말을 곱씹어봅니다. 거짓말을 하는 것 같진 않지만, 그렇다고 목적이 수단을 정당화한다고 받아들이기도 어려운 노릇입니다. 그러나 당신이 뭐라 답하기도 전에, 요제프가 앞으로 나섰습니다. “저는 이 새로운 동지들이 협력이라는 가치를 이해한다고 믿습니다.” 요제프가 당신 편을 들며 정중하게 말합니다. “자기들끼리 먼저 달아나면 그만인 상황에서 교단원들이 모두 빠져나갈 때까지 남아 있었습니다. 분명 저희와 뜻을 함께하리라 생각합니다.”

“용기와 희생은 다르다네, 요제프.” 칼 샌포드가 잡을 성 있게 읊조립니다. “이들이 진정 인류를 위해 옳은 일을 할 의지를 가졌을까?” 당신을 다시 쳐다보는 샌포드의 차가운 눈에 달빛이 번뜩이는가 싶더니, 그가 침착하게 다가와 손을 뻗습니다. “어찌 됐건, 자네는 우리 모두가 직면한 위험을 직접 경험했지. 함께 맞설 수 있도록 힘을 모아주게. 우리의 지식을 합치면 이 위협으로부터 아寇를 지켜낼 수 있을 거라네.”

❷ 캠페인 기록지에 조사자들이 요제프를 구출했다라고 기록합니다.

❸ 은빛 황혼회의 내밀한 과업을 알아냈으므로, 각 조사자는 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

❹ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ “그런 일에는 엮이고 싶지 않습니다.” **진보에는 희생이 따른다 7**로 건너뜁니다.
- ◆ “그렇게 하겠습니다.” **진보에는 희생이 따른다 8**로 건너뜁니다.
- ◆ (거짓말로 대답합니다) “그렇게 하겠습니다.” **진보에는 희생이 따른다 9**로 건너뜁니다.

진보에는 희생이 따른다 6: 샌포드가 한 말을 곱씹어봅니다. 거짓말을 하는 것 같진 않지만, 그렇다고 목적이 수단을 정당화한다고 받아들이기도 어려운 노릇입니다. 당신이 뭐라 답하기도 전에, 뒤편 저택에서 요제프 마이어가 비싼 정장을 걸친 경비 둘을 대동하고 나타납니다. 한 명은 은빛 장검을 들고 경계하고 있으며, 다른 한 명은 옆구리에 찬 리볼버에 한 손을 얹은 채로 상황을 파악하는 중입니다. 요제프가 당신을 알아보고서는 통명스럽게 말합니다. “제 분수도 모르고 참견하고 있는 놈들 아닌가.” 그가 검은 눈을 징그리며 위협합니다.

“말조심하게, 요제프.” 샌포드가 요제프를 가로막고는 침착하게 다가와 손을 뻗습니다. “어찌 됐건, 자네는 우리 모두가 직면한 위험을 직접 경험했지. 함께 맞설 수 있도록 힘을 모아주게. 우리의 지식을 합치면 이 위협으로부터 아寇를 지켜낼 수 있을 거라네.”

❷ 캠페인 기록지에 요제프가 멀쩡히 잘 살아 있다라고 기록합니다.

❸ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- ◆ “그런 일에는 엮이고 싶지 않습니다.” **진보에는 희생이 따른다 7**로 이어집니다.
- ◆ “그렇게 하겠습니다.” **진보에는 희생이 따른다 8**로 건너뜁니다.
- ◆ (거짓말로 대답합니다) “그렇게 하겠습니다.” **진보에는 희생이 따른다 9**로 건너뜁니다.

진보에는 희생이 따른다 7: 샌포드가 당신을 뚫어져라 쏘이보더니, 뻗었던 손을 거두며 눈살을 찌푸립니다. “알겠네. 다만 실망을 금지 못하겠구만. 협력의 가치를 알 만큼의 통찰력은 있을 거라 생각했는데 아무래도 오판이었나 보군.” 그가 한숨을 쉬더니 당신 너머로 마이어 저택을 응시합니다. “좋아, 이 문제는 우리 황혼회에서 알아서 해결할 테니 자네는 오늘 일은 다 잊도록 하게나. 그리고 경고하는데, 우리 일을 방해하지 말게. 나를 적으로 돌리지 않는 게 좋을 거야.” 뭐라고 항변해 보려 했지만, 샌포드는 주변 사람들에게 당신을 이곳에서 내보내라고 명령합니다. 당신에게는 달리 방도가 없었습니다.

❷ 캠페인 기록지에 조사자들이 황혼회를 적으로 두었다라고 기록합니다.

❸ 이야기는 시나리오 III: 비밀 이름으로 이어집니다.

진보에는 희생이 따른다 8: 당신은 샌포드와 악수를 나눕니다. 샌포드의 움켜쥔 손은 차갑지만 군셀니다. 주변에 있던 다른 황혼회 단원들이 긴장을 내려놓는 게 느껴집니다. “우리는 함께 위대한 일을 할 결세, 동지여.” 샌포드가 말합니다. “실로 위대한 일을 말이네.” 그러나 당신의 시선 언저리로 황혼회 집행자 한 명이 무기를 들며시 움켜쥘 모습이 보입니다.

❷ 캠페인 기록지에 조사자들이 은빛 황혼회 교단원이 되었다라고 기록합니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 1개 추가합니다.

❸ 이야기는 시나리오 III: 비밀 이름으로 이어집니다.

진보에는 희생이 따른다 9: 당신은 샌포드와 악수를 나눕니다. 샌포드의 움켜쥔 손은 차갑지만 군셀니다. 주변에 있던 다른 황혼회 단원들이 긴장을 내려놓는 게 느껴집니다. “우리는 함께 위대한 일을 할 결세, 동지여.” 샌포드가 말합니다. “실로 위대한 일을 말이네.” 그러나 당신의 시선 언저리로 황혼회 집행자 한 명이 무기를 들며시 움켜쥘 모습이 보입니다.

❷ 캠페인 기록지에 조사자들이 은빛 황혼회 교단원이 되었다라고 기록합니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♠ 토큰을 1개 추가합니다.

❸ 캠페인 기록지에 조사자들이 황혼회를 속이고 있다라고 기록합니다.

❹ 이야기는 시나리오 III: 비밀 이름으로 이어집니다.



캠페인 기록지에 “당신은 사냥당하고 있다” 라고 기록되어 있는 경우에만 읽으시오

당신은 열음장처럼 차가운 손 같은 것이 가슴을 타고 기어올라 목덜미를 움켜쥐는 느낌에 화들짝 놀라 정신을 차립니다. 숨통이 갈라지듯 아파오며 호흡이 가빠지는데도 열린 창으로 불어 드는 쌀쌀한 바람 말고는 아무것도 보이지 않습니다. 날카롭게 윙윙대며 불어드는 바람에 창틀이 덜그럭거립니다. 불협화음을 내며 불가해한 공포로 당신을 가득 채우는, 영원히 잊지 못할 끔찍한 피리 소리 같은 바람 앞에선 이 집안도 안전하지 않습니다. 덜덜 떨리는 손으로 창문을 걸어 잠가 봤지만 정신을 흐트러뜨리는 소리가 여전히 메아리칩니다. 이런 일은 결코 현실일 리가 없다고 당신은 생각합니다. **지금 이곳도, 지금 이 시간도.** 그러나 아무리 부정해 본들, 그런다고 안식이 찾아오는 건 아닙니다.

다시 한번 한기가 등줄기를 타고 스며들기 시작합니다. 옅은 회색 안개가 문틈과 창문 틈으로 쏟아져 들어옵니다. 안개가 기어가듯 바닥 위로 퍼져나가며 천천히 당신의 발목을 휘감자 온몸에 오싹한 기운이 올라옵니다. 당신은 한걸음에 침실로 달려들어가 문을 거세게 닫고 걸어 잠금니다. 하지만 숨을 돌리는 것도 잠시, 안개가 계속 엄습해 오며 유풍한 힘이 문을 거듭 강하게 밀쳐낼 때마다 방 전체가 흔들립니다. 문에다 대고 체중을 실어서 밀며 안개를 막아보려 했지만, 평음이 날 때마다 나무에 금이 가고 그 사이로 어두운 안개가 차차 스며들어옵니다. 그리고 마침내 충돌음과 함께 문이 산산이 조각나며 당신의 몸이 뒤로 날아가 버립니다. 바닥을 뒤덮은 안개구름 위로 무방비한 육신이 떨어지자 수백 개의 유령 팔이 들려붙어 사지를 하나하나 찢어냅니다.

실제로 그랬을 리가 있겠습니까. 지금 당신은 그저 이 글을 읽고 있는 것일 뿐, 머릿속으로 상상한 것이니 이제 안도해도 됩니다. 물론, 단어 하나하나가 섬뜩한 죽음의 광경을 당신의 뇌리에 고통스럽게 각인시켰을 것입니다. 창밖을 보고 있습니까? 어두운 안개가 거기 있을지도 없는데 말입니다. 이 글이 당신에게 어떠한 말을 전하고 있다면 어떻겠습니까? 어쩌면 그럴지도 모르겠지만... 아니, 그런 게 가능할 리가 있겠습니까?

“실제이든 상상이든 중요치 않도다. 그대의 운명은 결국 한 길로 귀결될지니.”

아컴호러

카드 게임

비밀 이름

신화팩

비밀 이름은 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 세 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 III: 비밀 이름

캠페인 기록지를 확인합니다.

- (Q) 조사자들이 은빛 황혼회 교단원이 되었다면, 도입부 1로 이어집니다.
- (Q) 조사자들이 황혼회를 적으로 두었다면, 도입부 4로 건너뜁니다.
- (Q) 조사자들이 황혼회의 계획에 대해 아무것도 알아내지 못했다면, 도입부 5로 건너뜁니다.
- (Q) 조사자들이 행방불명되었다면, 도입부 6으로 건너뜁니다.

도입부 1: 은빛 황혼회 집회소의 상층 서재는 다소 비좁지만 아늑합니다. 안락한 카펫이 깔린 마룻바닥 위로 푸신한 소파와 작은 원형 탁자가 자리를 차웠으며, 방 전체가 따스한 빛에 잠겨 있습니다. 주변 벽에 걸린 황혼회 교단원들의 초상화에서는 사뭇 염세적인 표정이 느껴집니다. 맞은편에 앉은 은빛 황혼회 교단장 칼 샌포드가 주름진 손으로 메를로 와인이 담긴 잔을 유유히 훔듭니다.

“은빛 황혼회는 인간이 우주를 더 깊이 이해할 수 있게 해줄 지식을 추구한다네.” 샌포드는 설명 도중에도 종종 말을 멈추고 와인을 한 모금씩 마십니다. “사실, 요제프 마이거의 저택에서 자네가 괴생명체를 마주한 것과 같이 기묘한 사건이 최근 아컴에서 몇 건 일어났지. 혹시 아는 바 있다면 말해 보게. 근래에 이와 관련이 있을 법한 일을 겪은 적이 있나?”

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

- (Q) 아컴 숲속에서 마녀단과 마주했던 이야기를 합니다. **도입부 2**로 이어집니다.
- (Q) (여짓말로 대답합니다) 딱히 관련된 일을 겪은 적 없다고 말합니다. **도입부 3**으로 건너뜁니다.

도입부 2: 당신은 샌포드 앞에서 저번 주에 겪었던 일을 이야기합니다. 숲 한가운데에서 깨어난 것이라든지 그 일대를 뒤덮은 이상한 안개, 마녀와 마법까지. 기억이 흐릿한 구석이 많아 운전한 이야기를 들려주지 못했음에도, 당신이 그날 밤의 기묘한 사건을 설명하는 동안 샌포드는 몸을 앞으로 기울인 채로 잔뜩 물입해서 들었습니다. 마침내 이야기를 마치자, 노인은 당신의 한 마디 한 마디를 곰곰이 생각합니다. “흥미롭군.” 마침내 샌포드가 입을 뗅니다. “마녀단에 대해서는 잘 알고 있네. 애닛 메이슨이라는 마녀가 이끌고 있다지. 저들의 마법을 가벼이 여겨선 안 될 걸세. 저들은 우주의 에너지를 마음대로 주무를 수 있는 불가사의한 비밀을 전승해 왔다네. 그건 아주 위험한 지식이지. 짐작컨대 저들은 200년도 전에 세일럼 마녀재판에서 도망친 강력한 마녀로부터 전수받았으리라고 보네. 혹시 ‘케지아’라는 이름을 들어본 적 있나?”

당신은 고개를 끄덕입니다. 프랑스 언덕에 있는 저주받은 “마녀집”에 마녀 케지아 메이슨의 유령이 출몰한다는 소문을 모르는 아컴 시민은 없을 겁니다. 대부분은 어린애들이 흥가에 다가가지 못하게 지어낸 터무니없는 이야기라 생각하지만, 샌포드의 강철 같은 눈빛과 진지한 어조는 그것이 허풍이 아니라고 하고 있습니다. “이 애닛이라는 자가 정말 케지아의 후손일 수도 있고, 아니면 그냥 메이슨이라는 성씨만 가져다 쓰는 걸 수도 있겠지. 어쨌든, 이 사건들은 서로 연관이 있는 것 같군. 그렇다면, 자네가 은빛 황혼회의 이름으로 해 줄 일이 있네.” 칼 샌포드가 몸을 지탱하기보다는 보여주기식으로 지팡이를 짚으며 일어섭니다. 당신도 그와 함께 일어나며, 마녀단에 얹힌 불가사의를 밟힐 수 있다면 무엇이든 할 각오를 다집니다.

“마녀단에 대해 가급적 많은 정보를 알아봐 주게. 이런 답을 구할 수 있는 장소가 있다면, 케지아가 오래전에 살았던 흥가일 거야.” 당신은 고개를 끄덕입니다. 답이 필요한 질문이 너무나도 많습니다. 그날 밤 숲속에서 마녀들은 어떤 마법을 시전하고 있었던 걸까요? 그 목적은 무엇이었을까요? 불운한 네 사람을 납치했던 괴물과는 또 어떤 연관이 있는 걸까요? 당신은 샌포드와 작별의 약수를 나누고는 마녀집으로 향합니다.

캠페인 기록지에 조사자들이 은빛 황혼회에게 마녀단에 대한 이야기를 했다라고 기록합니다. 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ▲ 토큰을 1개 추가합니다.
게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 3: 당신은 고개를 가로젓습니다. 숲속에서 일어났던 일들이 관련이 있는지도 확실하지 않음을 뿐더러, 실제로 일어났던 일인지 조차 확신할 수 없습니다. 당신은 마음 한구석으로 그 모든 일들이 그저 기이한 꿈이기만 바라고 있습니다. 샌포드는 차가운 시선으로 당신을 훑어 보듯 살핍니다. 그 눈빛이 당신을 고스란히 읽고 있는 것만 같습니다. “알겠네. 단지 궁금해서 하는 말인데, 혹시 ‘케지아 메이슨’이라는 이름을 들어본 적이 있나?”

당신은 고개를 끄덕입니다. 프랑스 언덕에 있는 저주받은 “마녀집”에 마녀 케지아 메이슨의 유령이 출몰한다는 소문을 모르는 아컴 시민은 없을 겁니다. 대부분은 어린애들이 흥가에 다가가지 못하게 지어낸 터무니없는 이야기라 생각하지만, 샌포드의 강철 같은 눈빛과 진지한 어조는 그것이 허풍이 아니라고 하고 있습니다. 샌포드는 탁자에 놓인 오래되고 낡은 책 하나를 가리킵니다. 펼쳐진 책장에는 기묘한 글귀와 불가사의한 문자가 가득 차 있습니다. “나는 자네가 요제프의 저택에서 대면했던 생명체가 케지아와 연관이 있다고 생각하네. 그리고 케지아가 손에 넣은 비밀과도 말이지. 직접 살펴보게나.” 당신은 책을 집어 들고 책장에 그려진 표식을 자세히 들여다봅니다.

조사자들 중에 신비주의자(▲)가 한 명이라도 있다면, 아래의 글상을 읽습니다. 그렇지 않으면, 이 내용은 아무런 의미 없는 횡설수설로 보이므로 글상을 건너뜁니다.

(▲): 이건 일종의 마법이나 의식과 관련된 표식입니다. 망자를 소환하여 힘을 빌린다든지 그로부터 비밀이나 도움을 청하는 데 사용하는 표식입니다만, 어느 누가 과연 어떤 망자에게, 도대체 무슨 목적으로 힘과 비밀을 달라고 청하던 걸까요?

“그렇다면, 자네가 은빛 황혼회의 이름으로 해 줄 일이 있네.” 칼 샌포드가 몸을 지탱하기보다는 보여주기식으로 지팡이를 짚으며 일어섭니다. 당신도 그와 함께 일어나며, 마녀단에 얹힌 불가사의를 밟힐 수 있다면 무엇이든 할 각오를 다집니다.

“그 괴생물체에 대해 가급적 많은 정보를 알아봐 주게. 이런 답을 구할 수 있는 장소가 있다면, 케지아가 오래전에 살았던 흥가일 거야.” 당신은 고개를 끄덕입니다. 답이 필요한 질문이 너무나도 많습니다. 그날 밤 숲속에서 마녀들이 시전하던 마법과 이 일 사이엔 분명 연관이 있을 겁니다. 그렇다면 마녀단의 목적은 무엇일까요? 불운한 네 사람을 납치했던 괴물과는 또 어떤 연관이 있는 걸까요? 당신은 샌포드를 향해 묵묵히 고개를 끄덕이고는 마녀집으로 향합니다.

캠페인 기록지에 조사자들이 마녀단에 대한 이야기를 털어놓지 않았다라고 기록합니다.
게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 4: 은빛 황혼회 교단장과의 대치가 끝난 뒤, 당신은 남부의 아컴 사학회 본부로 향했습니다. 저번 주에 숲속에서 겪었던 일이 불운한 네 사람을 납치한 괴생물체와 분명 관련이 있을 거란 직감이 들었습니다. 특별한 근거는 없지만, 이 일에서 눈을 뗄 때 한다는 느낌이 목덜미를 타고 스며들어오르는 와중에도 이들이 서로 별개가 아니라는 확신이 듭니다. 다만 어떻게 연관이 되어 있는지 확답하기 힘들 뿐입니다.

건물로 들어서자, 사학회 연구원 한 명이 당신을 맞이하며 어떤 도움이 필요한지 묻습니다. 당신은 찾고 있는 정보에 대해 대략적으로만 설명했습니다. 연구원으로부터 어디를 찾아보면 될지는 알아내면서, 그걸 왜 찾는지에 대해 호기심은 사지 않을 정도로 애매모호하게 둘러대자 연구원이 말합니다. “왜 그런 소름 끼치는 일을 조사하시려는지는 모르겠지만, 어쨌든 3층 도서관에 있을 겁니다.”

당신은 감사를 표하고 3층으로 올라가 마녀와 관련된 아컴의 역사에 대해 살펴보았습니다. 17세기 말, 많은 뉴 잉글랜드 마을이 그랬듯 아컴에서도 광적인 마녀재판의 열풍이 불었습니다. 흑마술을 쓴다는 고발이 들불처럼 퍼져 갔고, 고발당한 이들은 유죄든 무죄든 따질 것 없이 대부분은 교수대에 오르거나 산 채로 화형을 당했습니다. 하지만 그들 중 누구보다도 더 악명을 떨친 데다 실제로 불가사의한 힘을 부렸다는 마녀가 하나 있었으나, 바로 케지아 메이슨이었습니다.

당신은 곧바로 그 이름을 알아봤습니다. 프랑스 언덕에 있는 오래된 마녀집에 출몰한다는 유령의 이름과 같습니다. 지금껏 케지아에 대한 이야기는 어린애들이 저주받은 흥가에 가까이 가지 않게 하기 위해 지어낸 터무니없는 이야기라고 생각했습니다. 하지만 아컴 사학회의 기록물에 따르면 케지아는 실재했던 사람이었고, 200년도 전에 세일럼 마녀재판에서 도망쳤던 강력한 마녀라 합니다.

당신은 진짜 마녀와 그들의 흑마술을 몸소 겪어 봤습니다. 숲속에서 마주했던 마녀단이 케지아 메이슨과 엮여 있다면, 정확히 어떤 식으로 연관된 것인지 알아내야만 합니다. 그렇게 할 길은 하나뿐, 당신은 아컴 사학회를 떠나 마녀집이 기다리는 프랑스 언덕으로 향합니다...

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 5: 은빛 황혼회 사전 행사는 점술만 켰지만, 아직도 안나 캐슬로의 점괘가 뇌리를 떠나지 않습니다. 점술가가 묘사했던 끔찍한 운명을 피하기 위해 필요한 퍼즐 조각 하나를 놓쳤다는 느낌을 떨칠 수가 없습니다. 저번 주에 숲속에서 만났던 마녀단에 대해 캐기는 부분이 없진 않은지라, 남부에 소재한 아컴 사학회 본부로 향합니다. 그간 마녀의 정체나 동기에 대해서 간과해 왔지만, 거기라면 관련된 기록물이 남아 있을지도 모를 일입니다.

건물로 들어서자, 사학회 연구원 한 명이 당신을 맞이하며 어떤 도움이 필요한지 묻습니다. 당신은 찾고 있는 정보에 대해 대략적으로만 설명했습니다. 연구원으로부터 어디를 찾아보면 될지는 알아내면서, 그걸 왜 찾는지에 대해 호기심은 사지 않을 정도로 애매모호하게 둘러대자 연구원이 말합니다. “왜 그런 소름 끼치는 일을 조사하시려는지는 모르겠지만, 어쨌든 3층 도서관에 있을 겁니다.”

당신은 감사를 표하고 3층으로 올라가 마녀와 관련된 아컴의 역사에 대해 살펴보았습니다. 17세기 말, 많은 뉴 잉글랜드 마을이 그랬듯 아컴에서도 광적인 마녀재판의 열풍이 불었습니다. 흑마술을 쓴다는 고발이 들불처럼 퍼져 갔고, 고발당한 이들은 유죄든 무죄든 따질 것 없이 대부분은 교수대에 오르거나 산 채로 화형을 당했습니다. 하지만 그들 중 누구보다도 더 악명을 떨친 데다 실제로 불가사의한 힘을 부렸다는 마녀가 하나 있었으나, 바로 케지아 메이슨이었습니다.

당신은 곧바로 그 이름을 알아봤습니다. 프랑스 언덕에 있는 오래된 마녀집에 출몰한다는 유령의 이름과 같습니다. 지금껏 케지아에 대한 이야기는 어린애들이 저주받은 흥가에 가까이 가지 않게 하기 위해 지어낸 터무니없는 이야기라고 생각했습니다. 하지만 아컴 사학회의 기록물에 따르면 케지아는 실재했던 사람이었고, 200년도 전에 세일럼 마녀재판에서 도망쳤던 강력한 마녀라 합니다.

당신은 진짜 마녀와 그들의 흑마술을 몸소 겪어 봤습니다. 숲속에서 마주했던 마녀단이 케지아 메이슨과 엮여 있다면, 정확히 어떤 식으로 연관된 것인지 알아내야만 합니다. 그렇게 할 길은 하나뿐, 당신은 아컴 사학회를 떠나 마녀집이 기다리는 프랑스 언덕으로 향합니다...

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 6: 당신은 지금껏 찾은 실마리를 덕지덕지 붙여둔 벽에 신문 기사를 핀으로 꽂아 넣습니다. 요제프 마이거의 저택에서 무슨 일이 벌어졌는지는 모르겠지만, 그 여파는 걸잡을 수 없이 심각한 상황으로 번져가고 있습니다. 11월 22일 은빛 황혼회 연례 사전 행사를 열었다가 네 명이 실종되었던 곳에서, 다시금 개최된 두 번째 행사를 또다시 사람들이 실종된 겁니다. 황혼회가 이 사건과 관련된 걸까요? 그게 아니라면 황혼회는 어째서 두 번째 행사까지 마이거 저택으로 옮겨서 개최했던 걸까요?

수상한 것은 그뿐만이 아닙니다. 기묘한 목격담이 도시 여기저기에서 들려옵니다. 유령 같은 형체도 보이고 잿빛 안개도 드리운 가운데, 구부정하고 망토를 쓴 인영이 목격된 이후로 그 정체에 대해 갑론을박도 벌어졌습니다. 그 정체로 가장 많이 사람들의 입방아에 오르내리는 이름은 프랑스 언덕의 오래된 마녀집에 출몰한다는 유령인 케지아 메이슨입니다. 지금껏 케지아에 대한 이야기는 어린애들이 저주받은 흥가에 가까이 가지 않게 하기 위해 지어낸 터무니없는 이야기라고 생각했습니다. 하지만 지금 벌어진 실종 사건들이며 도처에서 일어나는 괴현상으로 미루어보건대, 그저 단순한 도시전설 이상으로 무언가가 있다는 생각이 듭니다.

게임 준비로 이어집니다.



게임 준비

④ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 비밀 이름, 죄악의 도시, 멈출 수 없는 운명, 죽음의 영역, 흑마술, 쥐 데. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



④ '낡아빠진 문' 장소 3장, '곰팡내 나는 복도', '월터 길면의 방'을 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '곰팡내 나는 복도'에서 시작합니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.)

④ "미지의 공간" 장소 7장을 별도의 "미지의 공간 텍"으로 구분하여 치워 둡니다. 다음 지시에 따라 미지의 공간 텍을 구성합니다:

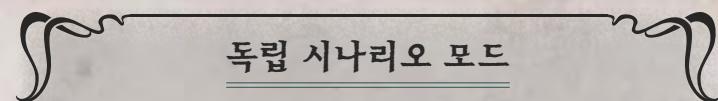
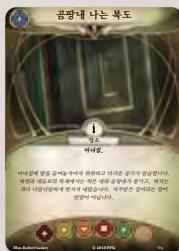
◆ 공개 면이 '마녀집 폐허'인 '미지의 공간' 장소와 다른 무작위 '미지의 공간' 장소 3장을 미공개 면이 보이게 섞어 "미지의 공간 텍" 맨 밑 카드 4장을 구성합니다.

◆ 그런 다음, 나머지 '미지의 공간' 장소 3장을 그 위에 무작위 순서대로 올려놓습니다. 어느 '미지의 공간' 카드가 '마녀집 폐허'인지 알 수 없도록 "미지의 공간 텍"에 속한 카드 7장은 미공개 면이 보이도록 두어야 합니다.

④ '나하브', '희생의 의식진', '케지아의 방', '검은 서책', '기이한 기하구조' 사본 2장, '으스스한 존재' 사본 2장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

추천 장소 배치



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

④ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

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

④ 조사자들이 황혼회를 적으로 두었다.

다중 역할군 카드

이번 신화 팩에 추가된 몇몇 플레이어 카드는 두 가지 역할군(수호자(★), 탐구자 (●), 무법자 (◆), 신비주의자 (▲), 생존자 (▼))에 동시에 속합니다.



이러한 다중 역할군 카드는 바탕 색깔이 금색이며, 역할군 아이콘이 두 개 표시되어 있습니다. 다중 역할군 카드는 이러한 아이콘과 일치하는 역할군 둘 다에 소속되며, 중립 카드로 간주되지 않습니다. 따라서 텍 구성 선택지에서 두 역할군 중 하나라도 허용되어 있다면, 일반적인 카드와 마찬가지로 다중 역할군 카드 역시 텍에 넣을 수 있습니다.



예시: '비밀의 두루마리'는 탐구자와 신비주의자 아이콘이 둘 다 그려진 레벨 0 다중 역할군 카드입니다. 그러므로 '비밀의 두루마리'는 레벨 0 탐구자 카드이자 레벨 0 신비주의자 카드입니다. 중립 카드로 간주되지는 않습니다. 텍 구성 선택지에서 레벨 0 탐구자 카드(또는) 레벨 0 신비주의자 카드가 허용된 조사자는 자신의 텍에 '비밀의 두루마리'를 넣을 수 있습니다. 예를 들어, '다이애나 스팸'은 텍 구성 선택지에 탐구자 카드가 없지만, 레벨 0 신비주의자 카드는 있으므로 '비밀의 두루마리'를 텍에 넣을 수 있습니다.

다중 역할군 중 하나의 역할군에는 장수 제한이 있고, 다른 역할군에는 장수 제한이 없는 경우에는 그 카드를 장수 제한에 포함시켜야 합니다(단, 텍 구성 선택지에 "이외의 ~ 다른"이라고 명시된 경우, 조건에 해당하는 카드는 장수 제한에서 제외합니다).

예시: '캐틀런 편'은 수호자 카드를 장수 제한 없이 텍에 포함시킬 수 있고, "이외의 레벨 0-1 다른 탐구자/신비주의자 카드"를 합쳐 최대 15장까지 텍에 포함시킬 수 있습니다. 수호자 카드이면서 신비주의자 카드인 '마법 걸린 칼'은 탐구자/신비주의자 카드 한도에 포함되지 않습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면):

더러운 나무 바닥을 따라 끌려가며 눈앞으로 주마등 같은 광경이 스쳐갑니다. 악독한 의식... 마녀집... 나하브... 울려 퍼지는 주문... 나선험의 검은 소용돌이... 어둠의 향연... 태고의 혼돈... 아이의 울음... 이 모든 것이 뒤틀린 굴처럼 가슴 깊숙히 파고듭니다.

④ 결말 1로 이어집니다.

결말 1: 구부려진 계단 아래 진흙탕이 된 잔디밭에서 정신을 차려보니, 마녀집의 음침한 현관문이 당신을 굽어보고 있었습니다. 당신이라는 존재 속으로 날날이 후회가 짜르듯 파고듭니다. 당신은 끔찍한 일이 벌어지는 것을 막아내지도 못했을뿐더러, 대체 그 끔찍한 일이 무엇인지조차도 확신할 수가 없습니다. 그저 마녀집에서 본 모든 것들이 현재의 시공간에서 벌어진 일은 아니라는 사실만 온몸으로 깨달았을 뿐입니다. 어쨌든, 이 오래된 흥가에 기거했던 케지아 메이슨이란 마녀에 대해 몇 가지는 알아냈습니다. 만신이 쑤시는 데다 정신마저 어질어질하니 이 정도로 만족할 수밖에 없겠습니다. 저 지옥 같은 흥가로 되돌아갈 생각은 추호도 없으니 말입니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

- ◆ 이번 시나리오 동안 '브라운 젠킨'이 한번 이상 쓰러졌다면, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.
- ◆ 이번 시나리오 동안 '나하브'가 한번 이상 쓰러졌다면, 각 조사자는 경험치를 추가로 1씩 얻습니다.

④ 주요목적 텍을 확인합니다.

- ◆ 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1에 있었다면, 아무것도 추가로 기록하지 않습니다.
- ◆ 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 2에 있었다면, 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 길면의 일지를 기록합니다. 추가로, 조사자 중 한 명이 '검은 서책'을 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 조사자 한 명이 텍에 '검은 서책'을 추가하기로 했다면, 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♦ 토큰을 1개 추가합니다.
- ◆ 시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 3에 있었다면, 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 길면의 일지와 케지아의 마법식을 기록합니다. 추가로, 조사자 중 한 명이 '검은 서책'을 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 조사자 한 명이 텍에 '검은 서책'을 추가하기로 했다면, 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♦ 토큰을 1개 추가합니다.

결말 2: 정신을 차리고 보니, 당신은 월터 길면의 방 나무 바닥에 누워 있었습니다. 케지아가 깥아 놓은 악독한 마술도, 케지아의 "사역마"인 것으로 밝혀진, 엄니가 달리고 수염이 난 쥐도 온데간데없었습니다. 바닥에서 일어서려던 순간 방구석에서 무언가 반짝이는 것이 눈에 띕니다. 길면의 침대 아래로 기어들어가 손을 뻗어 반짝거리는 장신구를 끄집어내어 보니 베타를 수리공의 방에서 봤던 것과 비슷한 너켈 십자가였습니다. 당신은 넓은 십자가를 주머니에 쑤셔넣고는 기이한 각도로 뒤틀린 이 위태로운 방을 뒤로하고 떠납니다. 당신은 이 오래된 흥가에 기거했던 케지아 메이슨이라는 마녀에 대해 충분히 알게 된 것 같습니다. 밖으로 나가 으슬으슬한 11월의 공기를 맞으며 벼려진 마녀집을 마지막으로 한번 돌아봅니다. 여기 다시 들어갈 일은 없겠지만, 머릿속으로도 꿈속에서도 이 집을 영영 잊지 못하리라 생각을 하니 섬찟해집니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 아까의 비밀스러운 과거에 대한 통찰을 얻었기 때문에 각 조사자는 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

④ 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 길면의 일지, 케지아의 마법식, 낡아빠진 십자가를 기록합니다.

④ 조사자 중 한 명이 '검은 서책'을 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 조사자 한 명이 텍에 '검은 서책'을 추가하기로 했다면, 이번 캠페인이 끝날 때까지 혼돈 주머니에 ♦ 토큰을 1개 추가합니다.

계속...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인
"죄악의 응보"로 이어집니다.



© 2018 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. 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. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



코리아보드게임즈

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



PROOF OF PURCHASE
AHC30
The Secret Name

아컴호러

카드 게임

죄악의 응보

신화팩

죄악의 응보는 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 네 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 IV: 죄악의 응보

마녀집에서 유령을 마주한 후로, 삶과 죽음에 대해 지금껏 알고 있던 모든 것을 돌이켜 봐야만 했습니다. 케지아 메이슨은 200년도 더 전에 죽었지만, 그 영혼은 혼령 안개 속에 남아 있었습니다. 그리고 그 혼령 안개가 요제프 마이거의 저택에 나타났었던 것이었습니다. 지금껏 일어난 사건에 대해 하나하나 짚어보고 있으려니 한 가지 의문이 떠오릅니다. 케지아의 영혼이 안개 때문에 남아 있는 걸까요, 아니면 케지아로 인해 안개가 생겨난 걸까요? 어느 쪽이 원인이고 어느 쪽이 결과일까요?

아컴의 흑마술과 마녀 박해의 역사를 파고들어갈수록 편안한 휴식은 점점 요원해져만 갑니다. 밤이면 밤마다 죽음과 부패, 죄책감과 죄악이 가득한 악몽이 잠자리를 괴롭힙니다. 아컴에는 악이, 도시의 어두운 과거 속에 오랫동안 숨어 있다가 정체를 드러낸 악이 도사리고 있습니다. 엎친 덮친 격으로, 이제 더는 꼬리를 물고 조사해 나갈 실마리마저 끊기고 말았습니다. 운명을 점쳤던 그날 밤 당신이 숲속에서 만났던 마녀단을 찾을 수만 있다면, 케지아 메이슨이나 아컴에 도사린 이 미지의 악에 대해 더 알 수 있을 거란 직감이 들었습니다.

평소와 다름없이 아침 일과를 생기던 중, 오늘 자 신문에 실린 어느 작은 기사 표제에 눈길이 갑니다. “교수대 언덕에서 유령 목격당? 아컴 외곽의 주민이 교수대 개울에서 뻗어 나오는 짙은 안개 속에서 사람 형체를 보았다고 주장해...” 이게 단순한 우연일 리가 없습니다.

갑자기 생각이 머릿속을 가로지릅니다. 교수대 언덕에 출현하는 형체가 당신이 찾던 마녀라면, 수년 전에 마녀라고 공언된 자들이 처형되었던 뭇자리에서 찾아보면 될 것이었습니다. 묘지에서 유령을 찾는 것이 안전한 길일 리는 없겠지만, 이러나저러나 이 도시에서 안전을 논하는 게 의미가 있을까 싶습니다.

게임 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 죄악의 응보, 애닛의 마녀단, 죄악의 도시, 멈출 수 없는 운명, 죽음의 영역, 붙잡힌 영혼, 흑마술. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



② 감시자 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



③ 무작위로 ‘교수대’ 장소 2장 중 1장, ‘이단자의 무덤’ 장소 2장 중 1장, ‘예배당 다락’ 장소 2장 중 1장, ‘예배당 지하무덤’ 장소 2장 중 1장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 나머지 ‘교수대’, ‘이단자의 무덤’, ‘예배당 다락’, ‘예배당 지하무덤’ 1장씩은 게임에서 제거합니다. 그런 다음, ‘신들린 들판’, ‘버려진 예배당’, ‘교수대 개울’ 장소를 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

◆ 이 장소들은 양면이 모두 공개 면입니다. 한 면은 혼령계 특성을 가지고 있으며, 다른 한 면은 그렇지 않습니다. 이 장소들을 플레이 영역에 둘 때, 혼령계 특성이 없는 면으로 놓습니다.

◆ 모든 조사자는 ‘교수대 개울’에서 시작합니다.

④ ‘혼령 그물’ 자산 4장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⑤ ‘이단자’ 적 6장 중에서 무작위로 4장을 선택하여 비플레이 상태로 치워 둡니다. 나머지 ‘이단자’ 사본 2장은 게임에서 제거합니다. ‘이단자’는 양면 카드로, 반대 면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다. 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전에는 반대면을 보지 마세요.

⑥ 이번 시나리오는 두 개의 서로 다른 조우 텍을 사용합니다.

◆ 남은 카드 중 모든 혼령계 특성을 가진 조우 카드를 함께 섞어, 혼령계 조우 텍을 만듭니다(아래의 ‘혼령계 조우 텍’을 참조합니다).

◆ 남은 모든 혼령계 특성이 아닌 조우 카드를 함께 섞어, 일반 조우 텍을 만듭니다.

독립 시나리오 모드

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

⑦ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♡, ♢, ♣, ♠, ♦, ★, ☆.

⑧ “발견한 증표” 아래에 증표 3개가 기록되어 있습니다.

혼령계 조우 텍

이번 시나리오를 준비하는 동안 “일반” 조우 텍과 “혼령계” 조우 텍이라는 두 가지 조우 텍을 구성합니다. 일반적으로, 조사자가 조우 텍과 상호작용하려고 할 때는 일반 조우 텍을 사용해야 합니다.

하지만, 이번 시나리오를 진행하면서 어떤 상황이 벌어지면 장소를 혼령계 면으로 뒤집게 됩니다. 조사자가 혼령계 특성을 가진 장소에 있는 동안, 그 조사자는 달리 명시되어 있지 않은 이상 일반 조우 텍 대신에 혼령계 조우 텍을 사용해야 합니다. 이것은 조우 텍에서 카드를 뽑거나/조우 텍에서 카드를 찾거나/카드를 확인해 보거나/카드를 공개하거나 등 어떤 방식으로든 조우 텍(또는 버린 조우 카드 더미)과 상호작용하는 것을 포함합니다. 조우 텍이 다 떨어졌을 때 격발되는 기능도 포함합니다. 어떤 효과에서 일반 조우 텍 또는 혼령계 조우 텍이라는 말을 직접적으로 언급한다면, 그 효과를 해결할 때에는 조사자가 위치한 장소와 상관없이 언급된 텍을 사용합니다.

두 개의 조우 텍은 각기 별도의 버린 카드 더미를 갖습니다. 혼령계 특성을 가진 카드를 버릴 때에는 ‘버린 혼령계 조우 카드 더미’에 놓습니다. 이외의 다른 조우 카드를 버릴 때에는 ‘버린 일반 조우 카드 더미’에 놓습니다.

알아두기: 이번 시나리오를 진행하는 동안, 장소를 뒤집는 행위는 새로운 장소를 “공개”하는 것으로 간주하지 않습니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했고 조사자가 한 명 이상 후퇴했다면: 결말 1로 이어집니다.

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

결말 1: 안개 사이로 희미한 햇빛이 흘러들어오면서 이 비정상적인 안개도 마침내 걷힙니다. 이와 함께 교수대 언덕이 원래 모습을 되찾아 갑니다. 악의를 품은 원흔도 모두 사라져 버렸고, 유령을 불러들인 마녀들도 그림자 속으로 물려났습니다. 이곳을 정약한 곳들이 아컴을 장악하지 못하도록 제대로 막아낸 것이기만을 바랄 뿐입니다.

▣ 캠페인 기록지에 이단자 X명이 아컴에 풀려났다고 기록합니다. X는 플레이 상태인 '이단자' 적의 수입니다. (시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1에 있었다면, 그 대신 이단자 4명이 아컴에 풀려났다고 기록합니다.)

◆ X가 3 이하면, 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 혼령 안개 가타을 기록합니다.

▣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 당신은 운명을 받아들이며 무릎을 꿇습니다. 안개가 갈라집니다. 감시자가 나타나자, 시간은 기어가듯 느려집니다. 감시자의 혼령이 땅 위를 미끄러지듯 지나쳐 마치 째깍거리는 시계가 마침내 최후의 순간을 가져올 것처럼 다가옵니다. 당신은 죽음의 전령을 쳐다보지 않으며 눈을 질끈 감습니다. 손가락이 손바닥으로 파고들 만큼 주먹을 꽉 쥐며 담담하게 최후를 준비합니다.

길다면 길고, 짧다면 짧은 순간이 지나갑니다.

눈을 다시 떴으나, 감시자도 혼령 안개도 온데간데없이 사라지고 말았습니다.

... 당신을 살려준 걸까요?

▣ 캠페인 기록지에 조사자들이 감시자의 품에서 살아남았다고 기록합니다.

▣ 캠페인 기록지에 이단자 X명이 아컴에 풀려났다라고 기록합니다. X는 플레이 상태인 '이단자' 적의 수입니다. (시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1에 있었다면, 그 대신 이단자 4명이 아컴에 풀려났다라고 기록합니다.)

◆ X가 3 이하면, 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 혼령 안개 가타을 기록합니다.

▣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

계속 ...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인

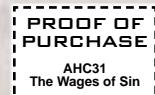
"대의를 위하여"로 이어집니다.

© 2018 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. 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. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



코리아보드게임즈

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



아컴호러

카드 게임

죄악의 응보

신화팩

죄악의 응보는 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 네 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 IV: 죄악의 응보

마녀집에서 유령을 마주한 후로, 삶과 죽음에 대해 지금껏 알고 있던 모든 것을 돌이켜 봐야만 했습니다. 케지아 메이슨은 200년도 더 전에 죽었지만, 그 영혼은 혼령 안개 속에 남아 있었습니다. 그리고 그 혼령 안개가 요제프 마이거의 저택에 나타났었던 것이었습니다. 지금껏 일어난 사건에 대해 하나하나 짚어보고 있으려니 한 가지 의문이 떠오릅니다. 케지아의 영혼이 안개 때문에 남아 있는 걸까요, 아니면 케지아로 인해 안개가 생겨난 걸까요? 어느 쪽이 원인이고 어느 쪽이 결과일까요?

아컴의 흑마술과 마녀 박해의 역사를 파고들어갈수록 편안한 휴식은 점점 요원해져만 갑니다. 밤이면 밤마다 죽음과 부패, 죄책감과 죄악이 가득한 악몽이 잠자리를 괴롭힙니다. 아컴에는 악이, 도시의 어두운 과거 속에 오랫동안 숨어 있다가 정체를 드러낸 악이 도사리고 있습니다. 엎친 덮친 격으로, 이제 더는 꼬리를 물고 조사해 나갈 실마리마저 끊기고 말았습니다. 운명을 점쳤던 그날 밤 당신이 숲속에서 만났던 마녀단을 찾을 수만 있다면, 케지아 메이슨이나 아컴에 도사린 이 미지의 악에 대해 더 알 수 있을 거란 직감이 들었습니다.

평소와 다름없이 아침 일과를 생기던 중, 오늘 자 신문에 실린 어느 작은 기사 표제에 눈길이 갑니다. “교수대 언덕에서 유령 목격당? 아컴 외곽의 주민이 교수대 개울에서 뻗어 나오는 짙은 안개 속에서 사람 형체를 보았다고 주장해...” 이게 단순한 우연일 리가 없습니다.

갑자기 생각이 머릿속을 가로지릅니다. 교수대 언덕에 출현하는 형체가 당신이 찾던 마녀라면, 수년 전에 마녀라고 공언된 자들이 처형되었던 뭇자리에서 찾아보면 될 것이었습니다. 묘지에서 유령을 찾는 것이 안전한 길일 리는 없겠지만, 이러나저러나 이 도시에서 안전을 논하는 게 의미가 있을까 싶습니다.

게임 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 죄악의 응보, 애닛의 마녀단, 죄악의 도시, 멈출 수 없는 운명, 죽음의 영역, 붙잡힌 영혼, 흑마술. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



② 감시자 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



③ 무작위로 ‘교수대’ 장소 2장 중 1장, ‘이단자의 무덤’ 장소 2장 중 1장, ‘예배당 다락’ 장소 2장 중 1장, ‘예배당 지하무덤’ 장소 2장 중 1장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 나머지 ‘교수대’, ‘이단자의 무덤’, ‘예배당 다락’, ‘예배당 지하무덤’ 1장씩은 게임에서 제거합니다. 그런 다음, ‘신들린 들판’, ‘버려진 예배당’, ‘교수대 개울’ 장소를 플레이 영역에 둡니다(추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

◆ 이 장소들은 양면이 모두 공개 면입니다. 한 면은 혼령계 특성을 가지고 있으며, 다른 한 면은 그렇지 않습니다. 이 장소들을 플레이 영역에 둘 때, 혼령계 특성이 없는 면으로 놓습니다.

◆ 모든 조사자는 ‘교수대 개울’에서 시작합니다.

④ ‘혼령 그물’ 자산 4장을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⑤ ‘이단자’ 적 6장 중에서 무작위로 4장을 선택하여 비플레이 상태로 치워 둡니다. 나머지 ‘이단자’ 사본 2장은 게임에서 제거합니다. ‘이단자’는 양면 카드로, 반대 면은 이야기 카드 양식을 취하고 있습니다. 가급적이면, 반대면을 보라는 지시를 받기 전에는 반대면을 보지 마세요.

⑥ 이번 시나리오는 두 개의 서로 다른 조우 텍을 사용합니다.

◆ 남은 카드 중 모든 혼령계 특성을 가진 조우 카드를 함께 섞어, 혼령계 조우 텍을 만듭니다(아래의 ‘혼령계 조우 텍’을 참조합니다).

◆ 남은 모든 혼령계 특성이 아닌 조우 카드를 함께 섞어, 일반 조우 텍을 만듭니다.

독립 시나리오 모드

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

⑦ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -4, ♡, ♢, ♣, ♠, ♦, ★, ☆.

⑧ “발견한 증표” 아래에 증표 3개가 기록되어 있습니다.

혼령계 조우 텍

이번 시나리오를 준비하는 동안 “일반” 조우 텍과 “혼령계” 조우 텍이라는 두 가지 조우 텍을 구성합니다. 일반적으로, 조사자가 조우 텍과 상호작용하려고 할 때는 일반 조우 텍을 사용해야 합니다.

하지만, 이번 시나리오를 진행하면서 어떤 상황이 벌어지면 장소를 혼령계 면으로 뒤집게 됩니다. 조사자가 혼령계 특성을 가진 장소에 있는 동안, 그 조사자는 달리 명시되어 있지 않은 이상 일반 조우 텍 대신에 혼령계 조우 텍을 사용해야 합니다. 이것은 조우 텍에서 카드를 뽑거나/조우 텍에서 카드를 찾거나/카드를 확인해 보거나/카드를 공개하거나 등 어떤 방식으로든 조우 텍(또는 버린 조우 카드 더미)과 상호작용하는 것을 포함합니다. 조우 텍이 다 떨어졌을 때 격발되는 기능도 포함합니다. 어떤 효과에서 일반 조우 텍 또는 혼령계 조우 텍이라는 말을 직접적으로 언급한다면, 그 효과를 해결할 때에는 조사자가 위치한 장소와 상관없이 언급된 텍을 사용합니다.

두 개의 조우 텍은 각기 별도의 버린 카드 더미를 갖습니다. 혼령계 특성을 가진 카드를 버릴 때에는 ‘버린 혼령계 조우 카드 더미’에 놓습니다. 이외의 다른 조우 카드를 버릴 때에는 ‘버린 일반 조우 카드 더미’에 놓습니다.

알아두기: 이번 시나리오를 진행하는 동안, 장소를 뒤집는 행위는 새로운 장소를 “공개”하는 것으로 간주하지 않습니다.

추천 장소 배치



시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했고 조사자가 한 명 이상 후퇴했다면: 결말 1로 이어집니다.

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

결말 1: 안개 사이로 희미한 햇빛이 흘러들어오면서 이 비정상적인 안개도 마침내 걷힙니다. 이와 함께 교수대 언덕이 원래 모습을 되찾아 갑니다. 악의를 품은 원흔도 모두 사라져 버렸고, 유령을 불러들인 마녀들도 그림자 속으로 물려났습니다. 이곳을 정작 한 곳씩한 것들이 아컴을 장악하지 못하도록 제대로 막아낸 것이기만을 바랄 뿐입니다.

© 캠페인 기록지에 이단자 X명이 아컴에 풀려났다고 기록합니다. X는 플레이 상태인 '이단자' 적의 수입니다. (시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1에 있었다면, 그 대신 이단자 4명이 아컴에 풀려났다고 기록 합니다.)

◆ X가 3 이하면, 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 혼령 안개 가타을 기록합니다.

© 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 당신은 운명을 받아들이며 무릎을 꿇습니다. 안개가 갈라집니다. 감시자가 나타나자, 시간은 기어가듯 느려집니다. 감시자의 혼령이 땅 위를 미끄러지듯 지나쳐 마치 짹거리는 시계가 마침내 최후의 순간을 가져올 것처럼 다가옵니다. 당신은 죽음의 전령을 절망으로 끌고 가는 듯한 기운을 느낍니다. 손가락이 손바닥으로 파고들 만큼 주먹을 꽉 쥐며 담담하게 최후를 준비합니다.

길다면 길고, 짧다면 짧은 순간이 지나갑니다.

눈을 다시 떴으나, 감시자도 혼령 안개도 온데간데없이 사라지고 말았습니다.

... 당신을 살려준 걸까요?

© 캠페인 기록지에 조사자들이 감시자의 품에서 살아남았다고 기록합니다.

© 캠페인 기록지에 이단자 X명이 아컴에 풀려났다라고 기록합니다. X는 플레이 상태인 '이단자' 적의 수입니다. (시나리오가 끝났을 때 조사자들이 주요목적 1에 있었다면, 그 대신 이단자 4명이 아컴에 풀려났다라고 기록 합니다.)

◆ X가 3 이하면, 캠페인 기록지의 "발견한 증표" 아래에 혼령 안개 가타을 기록합니다.

© 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

계속 ...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인

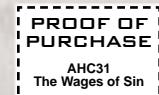
"대의를 위하여"로 이어집니다.

© 2018 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. 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. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



코리아보드게임즈

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



아컴호러

카드 게임

대의를 위하여

신화팩

대의를 위하여는 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 다섯 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 V: 대의를 위하여

도입부 1: 당신이 교수대 언덕에서 죽을 뻔한 고비를 넘긴 이래, 아컴은 더욱 깊은 수렁 속으로 빠져들고 있습니다. 그 뒤로 며칠간, “유령 목격담”도 실종사건도 점점 더 늘어만 갔습니다. 이제 열은 회색 안개는 24시간 내내 거리에 깔렸으며, 매일 저녁 해가 떨어질 무렵이면 집집마다 문을 단단히 잠가버립니다. 아컴의 시민들 모두, 정확한 연유를 알진 못해도 밤중에 김해 밖에 나돌아다니면 안 된다는 것 정도는 직감한 것입니다. 심지어 일부 상점과 사업체조차도 “날씨 턱”을 하면서 아예 낮부터 문을 닫고 손님을 받지 않는 형국입니다. 점차 상황이 순쓸 수 없이 돌아가고 있습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

- (C) 조사자들이 은빛 황혼회 교단원이 되었다면, **도입부 2**로 이어집니다.
(C) 조사자들이 황혼회를 적으로 두었다면, **도입부 3**으로 건너뜁니다.
(C) 조사자들이 황혼회의 계획에 대해 아무것도 알아내지 못했다면, **도입부 4**로 건너뜁니다.
(C) 조사자들이 행방불명되었다면, **도입부 5**로 건너뜁니다.

도입부 2: 황혼회 자선 행사에 나타났던 괴생명체는 요제프 마이거의 저택에만 매여 있지만은 않습니다. 놈이 자유롭게 활보하고 다닌다면 지금껏 겪은 일들은 앞으로 다가올 끔찍한 일의 서막에 불과할지도 모릅니다. 황혼회라면 당신이 모든 정보를 해석하는 데 도움을 주거나, 다음에 무슨 일을 해야 할지 알려줄 테니 지금껏 당신이 찾아낸 것을 은빛 황혼회에 밝히고 도움을 구할 때입니다. 황혼회의 도움으로 아컴을 구할 수 있을 거라는 실낱같은 희망을 걸어봅니다...

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 황혼회를 속이고 있다면, 아래의 글상자를 읽습니다. 그렇지 않으면, 아래의 글상자를 건너뜁니다.

...하지만 황혼회에서 뭔가 다른 꿍꿍이가 있다는 의심도 가시지 않습니다.

황혼회는 필시 지금 돌아가는 상황의 내막에 대해 잘 알고 있을 것입니다. 놈들이 등 뒤로 꾸미고 있을 사악한 음모를 밝혀내는 것이야말로 당신이 해야 할 일입니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 3: 황혼회 자선 행사에 나타났던 괴생명체는 요제프 마이거의 저택에만 매여 있지만은 않습니다. 놈이 자유롭게 활보하고 다닌다면 지금껏 겪은 일들은 앞으로 다가올 끔찍한 일의 서막에 불과할지도 모릅니다. 특별한 근거는 없지만, 은빛 황혼회가 그 괴생명체와 어떤 식으로든 연관이 있다는 확신이 듭니다. 그러니 이제 황혼회 집회소로 향할 때입니다. 저들이 순순히 들어보내주든 말든 상관없습니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 4: 요제프 마이거의 저택에서 뭔가 중요한 것을 놓쳤다는 생각을 떨칠 수가 없습니다. 황혼회 자선 행사에서 사람 네 명이나 실종되는 일이 그냥 일어났을 리가 없습니다. 당신이 교수대 언덕 묘지에서 목격한 괴생명체를 실종자들도 만났다고 가정한다면, 지금껏 겪은 일들은 앞으로 다가올 끔찍한 일의 서막에 불과할지도 모릅니다. 특별한 근거는 없지만, 은빛 황혼회가 그 괴생명체와 어떤 식으로든 연관이 있다는 확신이 듭니다. 그러니 이제 황혼회 집회소로 향할 때입니다. 저들이 순순히 들어보내주든 말든 상관없습니다.

게임 준비로 건너뜁니다.

도입부 5: 요제프 마이거의 저택에서는 우연이라 보기엔 실종사건이 너무나도 많이 벌어졌습니다. 처음 자선 행사에서 네 명이 실종되더니, 그로부터 일주일 뒤 기금 마련 만찬회에서도 실종 사건이 벌어졌습니다. 당신이 교수대 언덕 묘지에서 목격한 괴생명체를 실종자들도 만났다고 가정한다면, 지금껏 겪은 일들은 앞으로 다가올 끔찍한 일의 서막에 불과할지도 모릅니다. 특별한 근거는 없지만, 은빛 황혼회가 그 괴생명체와 어떤 식으로든 연관이 있다는 확신이 듭니다. 그러니 이제 황혼회 집회소로 향할 때입니다. 저들이 순순히 들어보내주든 말든 상관없습니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

- (C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **대의를 위하여**, **죄악의 도시**, **은빛 황혼회**, **고대의 악**, **어둠의 사교**, **잠긴 문**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 은빛 황혼회 교단원이 되었다면, 다음과 같은 준비 과정을 밟습니다:

- ◆ 주요목적 텍을 구성할 때, 주요목적 1a - “따스한 환영”을 사용하고 주요목적 1a - “집회소 잡입”을 게임에서 제거합니다.
- ◆ ‘집회소 정문’, ‘로비’, ‘집회소 지하실’ 장소 카드 중 (자네가 올 줄 알았네)라는 별칭이 붙은 장소 카드들만을 플레이 영역에 둡니다. 다른 별칭이 붙은 ‘집회소 정문’, ‘로비’, ‘집회소 지하실’ 카드는 게임에서 제거합니다.
- ◆ 모든 조우 카드 중에서 ‘사교도 시종’ 사본 3장, ‘교단의 마법사’ 사본 1장, ‘원로회 기사’ 사본 2장, ‘교도관’ 사본 1장을 찾아 게임에서 제거합니다.

(C) 그렇지 않으면, 대신 다음과 같은 준비 과정을 밟습니다:

- ◆ 주요목적 텍을 구성할 때, 주요목적 1a - “집회소 잡입”을 사용하고 주요목적 1a - “따스한 환영”을 게임에서 제거합니다.
- ◆ ‘집회소 정문’, ‘로비’, ‘집회소 지하실’ 장소 카드 중 (교단원 외 출입금지)라는 별칭이 붙은 장소 카드들만을 플레이 영역에 둡니다. 다른 별칭이 붙은 ‘집회소 정문’, ‘로비’, ‘집회소 지하실’ 카드는 게임에서 제거합니다.
- ◆ 모든 조우 카드 중에서 ‘신입 교단원’ 사본 3장, ‘비밀의 수호자’ 사본 1장, ‘외우주의 기사’ 사본 2장, ‘황혼회 간수’ 사본 1장을 찾아 게임에서 제거합니다.

(C) ‘집회소 지하 묘지’와 ‘휴게실’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 각 조사자는 ‘집회소 정문’에서 시작합니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.) 남은 모든 장소(‘성출 출입구’ 2장, ‘서재’, ‘보관소’, ‘내부 성소’)를 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) ‘비밀 상자’ 자산, ‘소환된 괴수’ 적, ‘어거스트 린드퀴스트’ 자산, ‘네이선 웍’ 양면 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

(C) ♣ 토큰 1개, ♠ 토큰 1개, ♦ 토큰 1개, ♥ 토큰 1개를 비플레이 상태로 치워 둡니다. 혼돈 주머니 안에서 꺼내오는 것이 아니라 보유 게임에서 가져오도록 합니다. 이 토큰들은 열쇠입니다. (다음의 ‘열쇠’를 참조합니다.)

(C) 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

막간 III: 원로회

어간 문 너머로 의식을 거행하는 영장 소리가 새어 나옵니다. 당신은 조심스럽게 다가가, 문에 귀를 대고 엿듣기 시작했습니다.

“형제자매 여러분, 오늘 이 신성한 회합에 기꺼이 참여해 주셔서 감사합니다. 우리가 오랫동안 기다려 온 시간이 다가왔습니다.” 은빛 황혼회의 교단장인 칼 샌포드의 목소리였습니다. “수십 년 동안, 은빛 황혼회는 인류의 진보를 가져올 지식을 추구해 왔습니다. 교단은 우리의 존재 그 자체를 위협하는 것들에 맞서 왔습니다. 이 신성한 목적을 위해 모든 것을 희생했습니다. 지금, 또 하나님의 위협이 우리의 유구한 도시를 공포의 나락으로 몰아가고 있습니다. 이제, 우리는 아첨을 지키기 위해 응당 해야 할 행동을 취해야 합니다.” 청중은 엄숙한 긍정으로 화답합니다. “오늘밤, 우리는 인적 없는 섬의 중심부로 가서 며칠 전에 시작한 의식을 마무리지울 것입니다. 오늘밤, 우리는 마침내 맹령을 속박하고서 그것이 지난 저식을 배울 것입니다. **아자토스**의 비밀이 인류를 해하려는 자들의 손아귀에 떨어지게 될 수 없습니다.”

교단은 단조로운 찬가로 응답하고, 당신은 이 기회를 틈타 도망칩니다. 음모를 파헤쳐 나갈수록 외려 더 많은 의문이 생솟았습니다. 샌포드가 말한 맹령이 당신이 생각하는 바로 그 괴생명체라면, 샌포드의 주장대로 맹령을 속박함으로써 아첨을 지켜낼 수 있을 겁니다. 하지만 황혼회는 맹령으로부터 대체 어떤 것을 배우려는 걸까요...? 그리고 그 망할 “**아자토스**”란 것은 대체 뭘까요?

⌚ 캠페인 기록지에 조사자들이 비밀 상자를 여는 방법을 알아냈다고 기록합니다. 조사자 중 한 명이 ‘비밀 상자’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

⌚ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

⌚ **막간 III: 원로회**를 건너뛰고, **시나리오 VI: 합일과 환멸**로 바로 넘어갑니다.

결말 3: 상자에서 나타난 괴수는 수호자로서의 소임을 다하며 앞길을 막는 모든 이를 잔혹하게 학살했습니다. 우여곡절 끝에 괴수를 죽이긴 했지만 그 과정에서 벌어진 사태는 참담하기 그지없었습니다. 당신이 날뛰는 괴수를 쓰러뜨리기 전까지 괴수는 수많은 교단원을 끔찍하게 학살했으며, 설상가상으로 놈이 뛰어나온 장치는 손쓸 도리 없을 만큼 부서져 버렸습니다. 장치가 박살난 까닭이 괴수가 출현해서인지 아니면 죽어서인지는 모르겠지만 이러나저러나 안타까운 결과입니다. “계획대로 되지 않았군요.” 박살난 비밀 상자를 살펴보는 당신 곁에서 예복을 걸친 교단원이 건조하게 말합니다.

“계획대로 안 된 정도가 아닌데 말입니다.” 다른 여성 교단원이 한마디하면서 당신의 어깨에 손을 올리고는 부서진 장치에서 떼어놓습니다. “그만합시다, 이젠 다 소용없어요.”

여자의 동료는 당신에게 눈길 한번 주지 않으면서 여자에게 냉정하게 말합니다. “덫이 없더라도 인적 없는 섬에 가서 속박 의식을 마무리지어야 합니다.” 그녀는 고개를 끄덕인 뒤 당신을 마지막으로 한번 보고, 남은 황혼회 교단원과 함께 건물에서 빠져나갔습니다. 은빛 황혼회가 필요하다고 믿는 “희생”이란 것이 이런 걸까요? 그렇다면, 인적 없는 섬에서 황혼회가 떨치려는 “속박 의식”이란 것은 무엇일까요?

⌚ 캠페인 기록지에 뱃의 수호자가 출현했지만 폐퇴했다고 기록합니다.

⌚ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

⌚ **막간 III: 원로회**를 건너뛰고, **시나리오 VI: 합일과 환멸**로 이어집니다.

원로회 1: 당신은 고위 교단원만 출입이 허용된 내부 성소 깊은 곳으로 따라왔습니다. 샌포드가 말하길 세간에 알려진 얼굴인 은빛 황혼회의 진정한 실체인 ‘은빛 황혼의 결사단’은 겉으로 드러난 모습에 비해 훨씬 더 역사가 오래되었고 중대한 역할을 하고 있으며, 불가사의하면서도 모호한 영역으로까지 지식을 쌓아왔다고 합니다. “수십 년 동안, 은빛 황혼의 결사단은 인류에게 진보를 가져올 지식을 추구해 왔다네. 교단은 우리의 존재 그 자체를 위협하는 것들에 맞서 온 거지. 이 신성한 목적을 위해 우린 모든 것을 희생했네. 지금, 또 하나님의 위협이 우리의 유구한 도시를 공포의 나락으로 몰아가고 있고 그걸 멈출 수 있는 건 우리뿐일세. 내가 말하는 위협을 자네도 알고 있겠지.” 당신은 고개를 끄덕입니다.

“우리가 아는 걸 알려 줌세. 그 혐오스러운 괴생명체를 아첨으로 불러들인 건 바로 마녀들의 소행이었나네. 우리 교단이 마녀의 의식을 막아 보려 했지만, 운이 따라주질 않아 그것을 속박하는 데에는 실패하고 말았네. 이제 그것이 풀려났으니, 마녀들이 목적을 달성하기 전에 우리가 먼저 정리해야 하지. 그 전에, 자네도 이 상황에 대해서 쓸 만한 정보를 알고 있을지도 모르겠구만. 지금껏 알아낸 게 있다면 알려주게나. 이 상황을 이해하려면 우리가 서로 오롯이 협력해야만 한다네.”

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

⌚ 지금까지 발견한 것을 모두 샌포드에게 넘겨줍니다. **원로회 2**로 이어집니다.

⌚ (거짓말로 대답합니다) 보여줄 것이 전혀 없다고 말합니다. **원로회 3**으로 건너뜁니다.

원로회 2: 당신은 샌포드에게 당신이 수집한 증거들을 보여줍니다. “흠... 그래, 알겠군. 생각했던 대로야.” 샌포드가 나지막이 읊조리며 증표를 살핍니다.

⌚ 캠페인 기록지의 “발견한 증표” 아래에 기록된 모든 증표에 취소선을 긋습니다.

⌚ 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 요제프를 구출했으며 조사자들이 은빛 황혼 회에게 마녀단에 대한 이야기를 했다면, **원로회 4**로 이어집니다. 그렇지 않으면, **원로회 5**로 건너뜁니다.

원로회 3: 칼 샌포드는 지금껏 모든 증거물을 보여줄 만큼 신뢰가 가는 인물이 아닙니다. 그가 이것들로 무슨 일을 벌일지 누가 알겠습니까? 이중에서 하나라도 저 교단장의 손에 들어간다면, 치명적인 도구가 될지도 모를 것입니다. 그래서 당신은 지금껏 조사를 해 오면서 내내 허탕만 쳤다고 거짓말을 했습니다. 샌포드는 이를 악물고 잠시 동안 당신을 노려봅니다. 그의 차가운 푸른 눈으로 쏘아보는 시선이 당신의 눈을 칼날처럼 찌릅니다. “실망스럽군. 뭐, 그런 막중한 일을 신입 교단원에게 덜컥 맡길 내 잘못이라고 해야겠구만.”

샌포드가 일어서자, 다른 교단원들도 따라서 일어납니다. 그는 원로회 일원들에게 말합니다. “좋습니다. 저체할 시간이 없으니 지금 바로 의식을 마무리 지으려 움직입니다. 저번과 같이 인적 없는 섬의 중심부 기둥에서 의식을 펼칠 겁니다. 현실 세계와 다른 세계 간의 벽이 가장 얇은 곳이니. 물론 기현상이 우리를 노리고 섬까지 달려들 테니 조심해서 움직이도록 합시다.” 그러고는 샌포드가 뒤통아서 당신을 보고 말합니다. “물론 자네도 같이 가서 거들도록 하게. 지금 들고 있는 장치가 맹령을 속박하는 열쇠가 될 걸세. 그걸 적절하게 사용해야 할 때가 분명 있을 걸세. 알아들었나?” 당신은 고개를 끄덕였습니다. 정신이 번쩍 들게 심호흡을 하고서 인적 없는 섬으로의 여정을 준비합니다. 죽음의 손아귀로 뛰어드는 여정을.

⌚ 캠페인 기록지에 조사자들이 지금까지 찾아낸 증표를 숨겼다라고 기록합니다.

⌚ **시나리오 VI: 합일과 환멸**로 이어집니다.

계속...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인

“합일과 환멸”로 이어집니다.

원로회 4: 칼 샌포드가 활짝 웃으며 일어섭니다. “자네가 우리 교단에 있어 얼마나 충성스러운 인재인가가 증명되었네. 이만하면 교단의 원로회에 들어올 자격은 충분하군.” 당신은 샌포드 앞으로 다가가 무릎을 꿇습니다. 그는 팔을 넓게 벌리고 선언합니다. “나는 이로써 자네를 원로회의 기사로 임명하네. 다시 일어나게, 기사여, 그리고 당당히 서게. 이제 자네는 명예로운 인류의 파수꾼이자, 진실의 수호자이며, 은빛 황혼회의 간사라네.” 당신은 다른 교단원이 가져온 말끔한 푸른색 예복을 받아서 엄숙하게 걸칩니다. “그래, 궁금한 게 많을 거라고 생각하네. 이야기나 나누고 앉아 있을 여유는 없지만, 자네는 답을 들을 자격이 있지. 자, 무엇을 알고 싶은가?”

당신은 칼 샌포드의 인내심이 다하기 전에 질문을 3개까지 할 수 있습니다. 한번에 하나씩, 원하는 순서대로 다음 단락 중 3개까지를 골라서 읽습니다. 그런 다음, **원로회 6**으로 건너뜁니다.

“그 괴생명체의 정체는 뭡니까?”

“오래전에 죽은 자가 남긴 강력한 잔재일세. 그런 것을 소환한 것만 봐도, 한때 그 잔재가 속했던 자와 마녀들 사이에는 강력한 유대가 있었을 걸세.” 샌포드가 설명합니다.

“그럴 만한 인물은 단 한 명, 바로 케지아 메이슨 본인일세.”

“교단은 괴생명체에게서 무엇을 원하는 겁니까?”

“무엇보다도 놈을 속박해서 이 이상 피해가 발생하지 않게 하는 것, 그게 가장 중요하단네. 속박 의식을 펼치고 나면, 위험을 감수하지 않고도 놈이 가진 비밀을 배울 수 있음지도 모르지.”

“마녀들은 괴생명체에게서 무엇을 원하는 겁니까?”

“마녀들이 그 존재의 비밀을 알아내려고 한다는 건 확실하네. 놈이 가진 힘을 자신들의 것으로 삼으려는 거겠지.” 샌포드는 수염을 어루만지며 자기 생각을 풀어냅니다. “아마도 자기들 중 한 명에게 놈의 영혼을 빙의시키려고 하는 게 아닐까 싶네. 그렇게 해서 생사를 지배하는 힘을 얻어내려고 말일세.”

“자선 행사가 있기 전부터 그 괴물에 대해 아셨습니까?”

샌포드가 인정합니다. “사실은, 그렇다네. 하지만 놈이 우리를 먼저 찾아올 거라곤 미처 생각지도 못했다네. 마녀들의 소환 의식을 방해한 뒤, 우리는 며칠씩이나 사라지지 않던 혼령 안개를 조사했네. 아마도 그 과정에서 우리 정체가 너무 노출되는 바람에 놈의 시선을 끌고 만 게 아니겠나 싶네. 결과적으로는 그렇게 나쁜 일만은 아니었다고 보네만.”

“자선 행사에서 실종된 네 사람은 어디에 있습니까?”

샌포드가 한숨을 쉬며 대답합니다. “신만이 아시겠지. 망령에게 잡혀갔거나, 안개 속으로 삼켜졌거나.” 샌포드가 잠시 고민하더니, 덧붙입니다. “실종자들이 아직 살아 있다면, 망령으로부터 멀리 떨어져 있을 리는 없다고 보네. 좋은 일인지 나쁜 일인지는 모르지만, 그 기현상도 망령의 주변에서만 일어나는 듯하니.”

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 감시자의 품에서 살아남았다고 기록되어 있는 경우에만 다음 질문을 할 수 있습니다.

“...왜 그런 눈으로 절 바라보고 계신 겁니까?”

샌포드가 헛기침을 합니다. “아니... 아무것도 아닐세.” 누가 봐도 명백한 거짓말입니다.

원로회 5: 칼 샌포드는 당신이 찾아낸 증표와 기이한 물품을 다른 원로에게 건넵니다. 그 원로는 물건을 조심히 받아서 위증으로 가져갑니다. “도움을 줘서 고맙네. 우리는 혼자보다 함께일 때 더 강하니. 자네도 그렇게 생각하지 않나?”

샌포드가 일어서자, 다른 교단원들도 따라서 일어납니다. 그는 원로회 일원들에게 말합니다. “좋습니다. 저체할 시간이 없으니 지금 바로 의식을 마무리 지으려 움직입니다. 저번과 같이 인적 없는 섬의 중심부 기둥에서 의식을 펼칠 겁니다. 현실 세계와 다른 세계 간의 벽이 가장 얇은 곳이니. 물론 기현상이 우리를 노리고 섬까지 달려들 테니 조심해서 움직이도록 합시다.” 그러고는 샌포드가 뒤틀어서 당신을 보고 말합니다. “물론 자네도 같이 가서 거들도록 하게. 지금 들고 있는 정치가 망령을 속박하는 열쇠가 될 걸세. 그걸 적절하게 사용해야 할 때가 문명 있을 걸세. 알아들었나?” 당신은 고개를 끄덕였습니다. 정신이 번쩍 들게 심호흡을 하고서 인적 없는 섬으로의 여행을 준비합니다. 죽음의 손아귀로 뛰어드는 여행을.

© 시나리오 VI: 합일과 환멸로 이어집니다.

원로회 6: 샌포드가 일어서자, 다른 교단원들도 따라서 일어납니다. 그는 당신과 원로들에게 말합니다. “좋습니다. 저체할 시간이 없으니 지금 바로 의식을 마무리 지으려 움직입니다. 저번과 같이 인적 없는 섬의 중심부 기둥에서 의식을 펼칠 겁니다. 현실 세계와 다른 세계 간의 벽이 가장 얇은 곳이니. 물론 기현상이 우리를 노리고 섬까지 달려들 테니 조심해서 움직이도록 합시다.” 그러고는 샌포드가 뒤틀어서 당신을 똑바로 쳐다보며 말합니다. “자네가 들고 있는 정치가 망령을 속박하는 열쇠가 될 걸세. 그걸 적절하게 사용해야 할 때를 잘 잡으리라 믿네.” 당신과 원로들은 고개를 끄덕입니다. 정신이 번쩍 들게 심호흡을 하고서 인적 없는 섬으로의 여행을 준비합니다. 죽음의 손아귀로 뛰어드는 여행을.

© 캠페인 기록지에 조사자들이 원로회에 합류했다라고 기록합니다.

© 시나리오 VI: 합일과 환멸로 이어집니다.

계속...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인
“합일과 환멸”로 이어집니다.



아컴호러

카드 게임

합일과 환멸

신화팩

합일과 환멸은 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 여섯 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 VI: 합일과 환멸

미스캐토닉 강 한가운데 자리한 인적 없는 섬은 강을 가로질러 아컴 변화가와 강변 지구를 연결하는 두 교각 사이에 있습니다. 덩굴, 가시, 부자연스러운 관목으로 뒤덮인 이 섬에는 거주자가 없음은 말할 필요도 없고 야생 동물조차 몇 없습니다. 섬 이곳저곳에는 나무보다도 더 높이 세워진 불가사의한 돌기둥들이 자리를 지키고 줄지어 서 있습니다. 이 돌기둥들에 대한 추측이야 파다하지만 이 돌기둥들이 어떤 역할을 하는지, 누가 만든 것인지 정확히 아는 이는 아무도 없습니다. 정신이 똑바로 박힌 사람이라면 이 수수께끼의 섬에 감히 발을 들이지도 않을 뿐더러, 개중에 들어갔던 이들은 기묘한 이야기를 들어놓곤 합니다. 달도 잡든 한밤중 숲속에 타오르는 모닥불, 해석할 수 없는 글귀가 아로새겨진 돌 제단, 다른 생물은 거의 흔적도 보이지 않는 텅 빈 숲 속 곳곳의 나뭇가지에 앉아 섬을 거니는 이들을 뚫어져라 쳐다보는 칠흑같이 검은 갈가마귀와 쪽독새 등... 하지만 불행하게도, 이 무수한 경고에 귀를 기울이기 어려울 만큼 당신의 책임은 무겁습니다.

아컴의 거리는 전례 없이 횡하고 적막합니다. 이제는 익숙하다시피 한 회색 안개가 마을을 완전히 휘감았으며 미스캐토닉 강과 갈수록 점차 안개가 짙어집니다. 의식터로 가는 발걸음을 재촉하면서, 죽은 자는 물론이거니와 살아 있는 그 누구도 마주치고 싶지 않다는 생각밖에 들지 않습니다. 강변 부두에 도착한 당신은 거기에서 정박된 주인 없는 나룻배 몇 척 중 하나에 올라탔습니다. 오늘따라 강물이 이상하다 싶을 만큼 잔잔한 데다 배를 밀어낼 물살도 거의 느껴지지 않아 인적 없는 섬으로 노 저어 가는 건 전혀 어렵지 않을 터였습니다. 그러나 정작 배에 올라보니 방향을 잡기는커녕 짙게 깔린 안개에 휩싸여 강둑도 섬도 볼 수가 없었습니다. 안개 속에서 어떤 형체가 어른거리고, 수면에는 파문이 일었으며, 당신을 바라보는 감시자의 시선마저 느껴집니다.

바로 그때, 저 멀리서 혼령 에너지 기둥이 타오르듯 솟구쳐 안개 속에서도 대낮처럼 훤히 주변을 밝혔습니다. 어른거리던 형체들이 혼령 기둥을 향해 고개를 돌리면서, 당신의 영혼을 응시하던 감시자의 눈길도 가십니다. 이제 의식이 시작되었습니다. 저 멀리 보이는 혼령 기둥의 빛을 길잡이로 삼아 노젓는 속도를 올립니다. 결정의 시간이 다가왔습니다. 은빛 황혼회를 드겠습니까? 아니면 은빛 황혼회에 맞서겠습니까?

이제 돌아올 수 없는 다리를 건널 시간입니다. 선택을 바꿀 기회는 주어지지 않습니다. 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

① “은빛 황혼회가 의식을 완수하도록 도와야 합니다.” 의식을 완수한다면 혼령 감시자를 속박해서 더는 해를 끼치지 못하게 막아낼 수 있습니다.

◆ 캠페인 기록지에 조사자들이 황혼회의 편에 섰다라고 기록합니다.

◆ 게임 준비로 이어집니다.

② “은빛 황혼회의 의식을 저지해야 합니다.” 의식을 방해한다면 혼령 감시자와 현실계를 잇는 연결고리를 끊어낼 수 있습니다.

◆ 캠페인 기록지에 조사자들이 마녀단의 편에 섰다라고 기록합니다.

◆ 게임 준비로 이어집니다.

독립 시나리오 모드

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

① 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -2, -3, -4, ♦, ♦, ♠, ♠, ♣, ♣, ♠, ♠.

② 캠페인 기록지의 실종자 4인 모두에 “취소선”이 그어져 있다.

③ 조사자들이 원로회에 합류하지 않았다, 조사자들이 황혼회를 속이고 있지 않다, 요제프가 멀쩡히 잘 살아 있다.

게임 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 합일과 환멸, 멈출 수 없는 운명, 죽음의 영역, 혼령 포식자, 고대의 악, 으스스한 한기. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



② 에霓의 마녀단, 은빛 황혼회, 감시자 조우 세트의 모든 카드를 모아서 비플레이 상태로 치워둡니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



③ ‘미스캐토닉 강’, ‘으스스한 강가’ 장소를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 ‘미스캐토닉 강’에서 시작합니다. 그런 다음, ‘인적 없는 섬’ 장소 6장을 잘 섞어 무작위로 2장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 나머지 4장은 비플레이 상태로 치워둡니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.)

◆ 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 마녀단의 편에 섰다면, ‘인적 없는 섬’ 두 곳과 ‘으스스한 강가’에는 이미 화로가 켜져 있습니다. 이 세 장소에 각각 자원 토큰을 1개씩 놓아 이를 표시합니다. (다음의 “의식과 화로” 부분을 참조합니다.)

④ ‘영혼 몇’ 장소와 ‘감시자의 시선’ 음모를 비플레이 상태로 치워둡니다.

⑤ 보유 게임에서 ‘애닛 메이슨(끝맺지 못한 의식 57)’과 ‘요제프 마이거(끝맺지 못한 의식 85)’를 찾아서 비플레이 상태로 치워둡니다.

⑥ 캠페인 기록지의 “실종자” 항목을 확인합니다. 각 인물에게 취소선이 그어져 있는지 여부에 따라서 다음과 같은 과정을 밟습니다:

◆ ‘가브리엘라 미즈라’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘가브리엘라 미즈라’ 이야기 차산을 치워 두고 ‘가브리엘라의 운명’ 이야기 카드를 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.

◆ ‘페니 화이트’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘페니 화이트’ 이야기 차산을 치워 두고 ‘페니의 운명’ 이야기 카드를 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.

◆ ‘제롬 데이비즈’에 취소선이 그어져 있지 않으면, ‘제롬 데이비즈’ 이야기 차산을 치워

두고 '제롬의 운명' 이야기 카드를 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.

- ◆ '발렌티노 리바스'에 취소선이 그어져 있지 않으면, '발렌티노 리바스' 이야기 자산을 치워 두고 '발렌티노의 운명' 이야기 카드를 시나리오 참조 카드 밑에 놓습니다.
- ◆ 합일과 환멸 조우 세트에 속한 나머지 이야기 자산과 이야기 카드를 게임에서 제거합니다.
- ④ 이번 시나리오에서는 다음 상황에 따라서 어떤 주요목적 3/4를 사용할지 정합니다. 사용하지 않는 주요목적 3/4 카드는 모두 게임에서 제거합니다.
- ◆ 캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자들이 황혼회의 편에 섰다면, 주요목적 3 - "안개 너머에서(v. I)"와 주요목적 4 - "속박 의식"을 사용합니다.
- ◆ 조사자들이 마녀단의 편에 섰고 조사자들이 황혼회를 속이고 있으며 조사자들이 원로 회에 합류했다면, 주요목적 3 - "안개 너머에서(v. II)"와 주요목적 4 - "실패한 의식"을 사용합니다.
- ◆ 위 두 가지에 모두 해당하지 않고, 조사자들이 마녀단의 편에 섰으며 다음 중 두 가지 이상이 캠페인 기록지에 기록되어 있다면(조사자들이 황혼회를 속이고 있다/조사자들이 마녀단에 대한 이야기를 털어놓지 않았다/조사자들이 지금까지 찾았던 증표를 숨겼다), 주요목적 3 - "안개 너머에서(v. III)"와 주요목적 4 - "실패한 의식"을 사용합니다.
- ◆ 위 세 가지 모두 해당하지 않고, 조사자들이 마녀단의 편에 섰다면, 주요목적 3 - "안개 너머에서(v. IV)"와 주요목적 4 - "실패한 의식"을 사용합니다.
- ⑤ 캠페인 기록지를 확인합니다. 이단자 X명이 아침에 풀려났다에 따라 주요사건 1a에 파멸을 X개 놓습니다.
- ⑥ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

"추방"

몇몇 플레이어 카드는 사용할 때 추방해야 합니다. 추방된 카드는 게임에서 제거하고 당신의 보유게임에 반납합니다. 캠페인 플레이를 할 때, 추방한 카드를 다시 텍에 추가하고 싶다면, (시나리오와 시나리오 사이에) 경험치를 지불하고 그 카드를 다시 구입해야 합니다. 카드를 추방하는 바람에 당신의 텍이 필요한 텍 크기 미만으로 줄어들었다면, 적합한 텍 크기가 되도록 (시나리오와 시나리오 사이에) 반드시 카드를 구입해야 합니다(이러한 방법으로 카드를 구입하는 경우, 적합한 텍 크기가 될 때까지 0 레벨 카드를 경험치 0으로 구입해도 됩니다).

의식과 화로

이번 시나리오를 진행하면서 화로가 있는 장소를 마주하게 됩니다. 이와 같은 장소에서는 의식이라고 지정된 행동 기능을 사용하여 화로에 불을 켜거나 끄 수 있습니다. 의식 기능은 항상 그 장소에 있는 화로를 켜거나 끄는 데에만 사용되며 다른 역할은 하지 않습니다. 은빛 황혼회가 준비한 의식을 치르려면 인적 없는 선 전역의 화로가 켜져 있어야 합니다. 따라서 황혼회를 도우려면 화로를 켜야 하고, 황혼회를 저지하려면 화로를 꺼야 합니다.

⑦ 의식 행동에 있는 능력 테스트는 보통 조사자에게 여러 능력을 한번에 테스트하라고 요구합니다("▣+▣ 테스트합니다."와 같이). 이러한 테스트는 두 가지 능력 테스트 모두에 속한 것으로 간주합니다(앞선 예시의 테스트는 ▣ 테스트이자 ♪ 테스트인 것입니다). 따라서 둘 중 어느 능력 아이콘을 가진 카드든지 해당 테스트에 소모할 수 있고, 두 종류의 아이콘 모두 테스트와 일치하는 능력 아이콘으로 간주합니다.

⑧ 화로가 켜진 장소에는 자원 토큰을 1개 놓아서, 그 장소의 화로가 켜져 있음을 표시합니다.

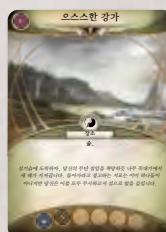
⑨ 화로가 꺼진 장소에는 자원 토큰을 제거하여, 그 장소의 화로가 더는 켜져 있지 않음을 표시합니다.

⑩ 의식 행동에 실패하면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

⑪ 화로가 켜져 있는 것은 그 자체로는 아무런 게임 효과가 없지만, 당신이 위치한 장소의 화로가 꺼졌는지 꺼쳤는지에 따라서 다른 카드의 효과가 달라질 수 있습니다.

⑫ 화로는 오직 두 가지 상태(켜짐/꺼짐)만 갖습니다. 이미 화로가 켜진 장소에서 화로를 켜는 것은 아무런 효과가 없고, 화로가 꺼진 장소에서 화로를 꺼는 것도 아무런 효과가 없습니다.

추천 장소 배치



알아두기: 조사자들이 마녀단의 편에 섰다면, 게임을 시작할 때 '인적 없는 섬' 두 곳과 '으스스한 강과'에는 각각 자원 토큰을 1개씩 놓게 됩니다(해당 장소에 화로가 켜져 있음을 나타냅니다).

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 후회하거나 쓰러졌다면):

당신은 무언가에 훌린 것처럼 부지불식간에 강가로 내달려와 배에 탔습니다. 순간적으로 광기에 휩싸인 걸 수도 있고, 본능적으로 살아야겠다는 일념에 사로잡힌 건지도 모릅니다. 강력한 돌풍이 강을 휩쓸고 지나가며 당신이 탄 나룻배를 뒤집을 뻔하는 통에 당신은 떠뚱 정신을 차렸습니다. 황혼회의 의식터에 솟구쳤던 혼령 기둥이 갑작스레 바깥쪽으로 터져나가며, 수많은 망령과 하깨비가 나무 위로 날아와 물 위를 활공하며 밀려듭니다. 마치 수백 명이 동시에 내지르는 단발마와 같이 울리는 비명소리는 당신의 머릿속에서 영영 지워지지 않을 것입니다.

(C) 결말 5로 건너뜁니다.

결말 1: 혼령계와의 연결고리가 끊겨나가면서 속박에서 빠져나갈 수 없게 된 망령이 고통에 몸부림치며 발악합니다. 칼 샌포드가 걸어나와 두꺼운 가죽 장정 책을 열자 유령의 남은 형체와 그 존재의 기억이 고스란히 책장 속으로 빨려들어갔습니다.

“무슨 짓을 한 거냐!” 애닛이 소리칩니다. 마녀단은 궁지에 몰린 상황에서도 애닛을 지키기 위해서 목숨이라도 내걸 기세로 대사제를 둘러쌌습니다.

“내가 무슨 짓을 했냐고? 아아, 난 악마를 속여넘겼지.” 씨의 웃는 샌포드의 얼굴에 음흉함이 서립니다. 그가 든 책에서는 글자 하나하나가 혼령의 색채로 스멀거리며 빛납니다. “케지아는 우주의 비밀을 배우기 위해 아자토스의 검은 서책에 서명했지. 내가 보건대 그건 커다란 실수였단네. 감당할 수 없을 정도로 강력한 자의 손아귀에 제발로 들어간 꼴이라니.” 샌포드는 눈으로 책을 읽으면서 계속 말합니다. “대가는 케지아가 치렀지만, 결실을 거두는 건 바로 날세.”

애닛은 이를 꽉 물고 당신 쪽으로 돌아봅니다. “저 괴물 같은 자가 지금 얼마나 헤아릴 수 없는 비밀을 손에 넣은 건지 너 같은 건 상상도 못 할 것이다. 정말 저자가 그 힘을 좋은 곳에 사용하리라 생각하나?”

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

(C) “그래.” 결말 2로 이어집니다. 캠페인 기록지에 조사자들이 원로회에 합류했다라고 기록되어 있는 경우에만 이를 선택할 수 있고, 조사자들이 황혼회를 속이고 있다면 이를 선택할 수 없습니다.

(C) “아니, 그렇게 생각하지 않아.” 결말 3으로 건너뜁니다.

결말 2: 당신은 자랑스럽게 당당히 서서 황혼회 앞에 충성을 선언했습니다. 다른 교단원도 당신을 지지하며 고개를 끄덕입니다. 칼 샌포드는 우주에 도사린 위협으로부터 인류를 지켜내며 평화의 시대로 이끌어갈 것입니다. 세상이 신세계의 질서에 적응하는 데에는 시간이 걸리겠지만, 이 비밀을 교단이 손에 넣고 있는 것만이 인류가 존속하기 위한 방법입니다.

마녀들은 숲속으로 물러났고, 당신 곁에는 원로회의 형제자매들만이 남았습니다. 당신은 원로들과 함께 새로운 은빛 황혼회의 신조를 선포하는 샌포드의 결으로 다가갑니다. 우주의 드높은 존재, 인류의 승천, 위대한 고대의 존재, 삶과 죽음, 아자토스와 만물의 종말 등 샌포드는 교단의 미래와 계획을 차근차근 설파합니다. 이제 황혼회는 지구의 미래를 하나하나 설계해 나갑니다. 그 가운데 당신은 신세계 질서의 주역이 될 것입니다.

(C) 캠페인 기록지에 은빛 황혼회의 진정한 과업이 시작되었다라고 기록합니다.

(C) 은빛 황혼회는 캠페인에서 승리했습니다. (조사자들은 진정한 충성을 입증했으므로 황혼회와 함께 캠페인에서 승리했습니다.)

결말 3: 애닛의 말이 옳습니다. 샌포드는 이 모든 상황을 계획하고 지금껏 당신을 속여왔습니다. 샌포드의 생각으로서야 이 모든 행위가 “인류를 지키는 것”인지도 모르겠지만, 사실상 다른 이들의 생명을 몇 번이고 위험에 빠뜨려가며 힘에 대한 자신의 탐욕과 갈망을 채워 온 것에 불과합니다. 당신은 고개를 내젓습니다.

“안타깝군. 자네가 이보다는 더 영리할 줄 알았네만.” 샌포드가 탄식합니다. 마녀들이 모여 있는 쪽으로 당신이 천천히 뒷걸음치자, 샌포드가 교단원들을 향해 돌아서서는 당신을 가리키며 명령을 내립니다. “저들을 죽여라.”

“에린, 엄호를!” 애닛이 붉은 머리의 마녀에게 명령합니다. 에린이 고개를 끄덕이고는 나무 지팡이를 유려하게 흔들자 안개 구름이 피어올라 당신을 감쌌습니다. “여기서 빠져나가야 한다. 움직여!” 애닛이 외칩니다.

당신은 정신 차릴 새도 없이 달아났습니다. 은빛 황혼회 예복을 걸친 교단원들은 적막한 숲을 따라 한순간도 멈추지 않고 당신을 추격해 왔습니다. 그들에게 따라잡히기 전에 간신히 물가에 도착한 당신은 애닛과 다른 마녀들에게 함께 떠나자고 말했지만, 애닛은 고개를 가로저었습니다. “우린 곧 다시 만나게 될 거다.” 마녀들의 망토 가장자리가 밤하늘에 스며들더니, 어두운 소용돌이를 일으키며 하나하나 사라져버렸습니다.

(C) 캠페인 기록지에 칼 샌포드가 우주의 비밀을 손에 넣었다라고 기록합니다.

(C) 결말 8로 건너뜁니다.

결말 4: 애닛이 혼령에게로 다가가 얼굴을 마주합니다. “자매여! 우리가 필멸의 세상 너머 위대한 죽음의 영역으로부터 그대를 불렀습니다.” 흐트러진 망령이 애닛을 바라보자 나머지 마녀단이 열망에 차서 이 광경을 지켜봅니다.

“뭘 하는 건가? 명청한… 저 망령은 단순한 마녀가 아니라고!” 칼 샌포드가 소리치지만 이미 너무 늦었습니다. 애닛은 샌포드를 무시하고 혼령과 이야기를 이어갑니다. “수년간 우리는 부당함과 부조리함 속에서 고통받아 왔습니다. 그대의 비밀을 나눠주십시오, 자매여. 한마음, 한몸, 한 정신으로 합쳐져 새롭게 시작하는 겁니다.”

유령은 애닛을 향해 길고 양상한 팔을 뻗었습니다. 애닛이 앞으로 나와 그 앞에 무릎을 꿇고 자신을 바지자, 대사제의 자매들은 혁하고 숨을 몰아씁니다. 갑자기 혼령에서 에너지가 몰아치며 애닛에게 빨려들어가듯 쏟아지면서 애닛은 그 영적인 충격으로 밀려나 바닥에 나뒹굴더니 극심한 고통에 몸부림칩니다. 다른 마녀들은 두려움과 경탄이 뒤섞인 표정으로 보고만 있을 뿐 그 누구도 도우려 나서는 이가 없었습니다. 마침내 자리에서 일어난 애닛의 눈은 신비한 힘으로 타울랐습니다. “자매들이여, 기뻐하라. 내가 되살아났노라.” 그 음성은 더는 애닛의 목소리가 아니었습니다. 바로 케지아였습니다.

칼 샌포드가 지팡이로 당신을 톡톡 두드리자, 눈앞에서 벌어진 일에 얼어붙었던 당신은 정신을 차립니다. 이제 와서 보니 나머지 황혼회 교단원들은 공터 바깥으로 슬금슬금 물러나고 있었습니다. 황혼회의 원로 한 명이 권총을 겨누었지만, 채 발포하기도 전에 대사제가 노려보는 것만으로도 총을 든 팔이 삐꺽 말라 썩어들어가기 시작합니다. 총이 짹거이며 바닥을 뒹굴고, 원로는 꺽꺽대는 소리를 끝으로 바닥에 고꾸라지며 썩어빠진 걸kick질만 남기고 말았습니다. “지금 즉시 여길 떠나야 하네. 저 존재는 생사를 좌우하는 힘을 가지고 있어. 더는 우리를 좌시하지 않을 결세.” 샌포드가 냉정하게 말합니다.

애닛, 아니 케지아가 당신을 바라보는 눈이 형형하게 빛납니다. “만난 적 있는 아이로구나. 이리 오렴. 무서워하지 마. 날 두려워해야 할 필요가 전혀 없단다.” 케지아의 입가에 심술궂은 함박웃음이 변집니다. 그 목소리가 당신의 영혼을 후벼파는 비수처럼 느껴졌습니다. 인정하기는 쉽지만, 샌포드의 말이 맞습니다. 당신은 마녀의 사술보다 달을박질이 빠르길 간절히 바라며 남은 교단원들과 함께 도망쳤습니다.

당신은 정신 차릴 새도 없이 달아났습니다. 마녀들과 혼령들이 적막한 숲을 따라 한순간도 멈추지 않고 당신을 추격해 왔습니다. 당신은 그들에게 따라잡히기 전에 간신히 물가에 도착했지만, 모두가 운 좋게 빠져나오진 못했습니다. 교단원들은 여러 방향으로 흩어졌기 때문에 그들 중 몇 명이나 도망쳤을지 알 길이 없습니다. 칼 샌포드도 보이지 않지만, 아마도 그라면 대책을 강구해 두고 있으리라는 생각이 듭니다.

(C) 캠페인 기록지에 애닛 메이슨이 악에 지배당했다라고 기록합니다.

(C) 결말 8로 건너뜁니다.

결말 5: 캠페인 기록지를 확인합니다. 아래의 왼쪽 열과 오른쪽 열 중에 어느 쪽이 더 많이 기록되어 있는지 비교합니다.

- ◆ 마녀의 마법이 깨졌다.
- ◆ 조사자들이 요제프를 구출했다
(또는) 요제프가 밀렝히 잘 살았다.
- ◆ 이단자 0-1명이 아첨에 풀려났다.

- ◆ 마녀의 마법이 시전되었다.
- ◆ 요제프가 안개 속으로 사라졌다.
- ◆ 이단자 2-4명이 아첨에 풀려났다.

왼쪽 열의 기록이 오른쪽 열의 기록보다 많다면, **결말 6**으로 이어집니다. 오른쪽 열의 기록이 왼쪽 열의 기록보다 많다면, **결말 7**로 건너뜁니다.

결말 6: 당신이 정신을 차렸을 때는, 바람은 멎고 어두운 안개도 사라진 후였습니다. 의식을 끝냈으면서 섬도 원래의 모습을 되찾은 것처럼 보였습니다. 하지만 의식이 성공한 걸까요, 아니면 실패한 걸까요? 당신은 두 눈으로 확인해 보기 위해 섬 중심부로 향했습니다. 도착해 보니, 애닛과 마녀들은 심각하게 부상당했으나 황혼회 교단원들은 의기양양하게 서 있었습니다. 칼 설포드의 손에 들린 두꺼운 가죽 장정 책에는 책장 날낱이 불가사의한 힘이 서려 있습니다. “무슨 짓을 한 거냐!” 애닛이 외칩니다. 마녀단은 궁지에 몰린 상황에서도 애닛을 지키기 위해서 목숨이라도 내걸 기세로 대사제를 둘러쳤습니다.

“내가 무슨 짓을 했냐고? 아아, 난 악마를 속여넘겼지.” 씨익 웃는 설포드의 얼굴에 음흉함이 서립니다. 그 든 책에서는 글자 하나하나가 혼령의 색채로 스며들리며 빛납니다. “케지아는 우주의 비밀을 배우기 위해 아자토스의 검은 서적에 서명했지. 내가 보건대 그건 커다란 실수였다네. 감당할 수 없을 정도로 강력한 자의 손아귀에 제발로 들어간 꽂이아니.” 설포드는 눈으로 책을 읽으면서 계속 말합니다. “대가는 케지아가 치렀지만, 결실을 거두는 건 바로 날세.”

애닛은 이를 꽉 물고 당신 쪽으로 돌아봅니다. “들어 봐라. 저 괴물 같은 자가 지금 얼마나 헤아릴 수 없는 비밀을 손에 넣은 건지 넌 모르고 있다. 어떤 대가를 치르더라도 설포드를 저지해야 해.”

당신은 말을 아끼지만, 마음 한구석으로는 애닛이 옳다는 생각이 듭니다. 설포드는 이 모든 상황을 계획하고 지금껏 당신을 속여왔습니다. 설포드의 생각으로서야 이 모든 행위가 “인류를 지키는 것”인지도 모르겠지만, 사실상 다른 이들의 생명을 몇 번이고 위험에 빠뜨려가며 힘에 대한 자신의 탐욕과 갈망을 재워 온 것에 불과합니다. 하지만, 당신이 저항할 새도 없이 설포드가 교단원들을 향해 돌아서서는 당신을 가리키며 명령을 내립니다. “이제 저자는 쓸모가 없다. 저들을 모두 죽여라.”

“에린, 엄호를!” 애닛이 붉은 머리의 마녀에게 명령합니다. 에린이 고개를 끄덕이고는 나무 지팡이를 유려하게 흔들자 안개 구름이 피어올라 당신을 감았습니다. “여기서 빠져나가야 한다. 움직여!” 애닛이 외칩니다.

당신은 정신 차릴 새도 없이 달아났습니다. 은빛 황혼회 예복을 걸친 교단원들은 적막한 숲을 따라 한순간도 멈추지 않고 당신을 추격해 왔습니다. 그들에게 따라잡히기 전에 간신히 물가에 도착한 당신은 애닛과 다른 마녀들에게 함께 떠나자고 말했지만, 애닛은 고개를 가로저었습니다. “우린 곧 다시 만나게 될 거다.” 마녀들의 망토 가정자리가 밤하늘에 스며들더니, 어두운 소용돌이를 일으키며 하나하나 사라져버렸습니다.

(C) 캠페인 기록지에 칼 설포드가 우주의 비밀을 손에 넣었다라고 기록합니다.

(C) **결말 8**로 건너뜁니다.

결말 7: 당신이 정신을 차렸을 때는, 바람은 멎고 어두운 안개도 사라진 후였습니다. 의식을 끝냈으면서 섬도 원래의 모습을 되찾은 것처럼 보였습니다. 하지만 의식이 성공한 걸까요, 아니면 실패한 걸까요? 당신은 두 눈으로 확인해 보기 위해 섬 중심부로 향했습니다. 도착해 보니, 황혼회 교단원들은 심각하게 부상당했으나 애닛과 마녀들은 의기양양하게 서 있었습니다. 공터 가운데에 선 애닛의 눈은 신비한 힘으로 빛을 발합니다. 하지만 대사제의 입에서는 애닛이 아닌 다른 이의 목소리가 나옵니다. “자매들이여, 기뻐하라. 내가 되살아났노라.” 바로 케지아였습니다.

칼 설포드가 지팡이로 당신을 톡툭 두드리자, 눈앞에서 벌어진 일에 엄어붙었던 당신은 정신을 차립니다. 이제 와서 보니 나머지 황혼회 교단원들은 공터 바깥으로 슬금

슬금 물러나고 있었습니다. 황혼회의 원로 한 명이 권총을 겨누었지만, 재 발포하기도 전에 대사제가 노려보는 것만으로도 총을 든 팔이 삐꺽 말라 썩어들어가기 시작합니다. 총이 팽경이며 바닥을 텅굴고, 원로는 꺽꺽대는 소리를 끝으로 바닥에 고꾸라지며 썩어빠진 걸껍질만 남기고 밀었습니다. “지금 즉시 여길 떠나야 하네. 저 존재는 생사를 좌우하는 힘을 가지고 있어. 너는 우리를 죄시하지 않을 걸세.” 설포드가 냉정하게 말합니다.

애닛, 아니 케지아가 당신을 바라보는 눈이 형형하게 빛납니다. “만난 적 있는 아이로구나. 이리 오렴. 무서워하지 마. 날 두려워해야 할 필요가 전혀 없단다.” 케지아의 입가에 심술궂은 학박웃음이 번집니다. 그 목소리가 당신의 영혼을 후벼파는 비수처럼 느껴졌습니다. 인정하기는 쉽지만, 설포드의 말이 맞습니다. 당신은 마녀의 사술보다 달을박질이 빠르길 간절히 바라며 남은 교단원들과 함께 도망쳤습니다.

당신은 정신 차릴 새도 없이 달아났습니다. 마녀들과 혼령들이 적막한 숲을 따라 한순간도 멈추지 않고 당신을 추격해 왔습니다. 당신은 그들에게 따라잡히기 전에 간신히 물가에 도착했지만, 모두가 운 좋게 빠져나오진 못했습니다. 교단원들은 여러 방향으로 흩어졌기 때문에 그들 중 몇 명이나 도망쳤을지 알 길이 없습니다. 칼 설포드도 보이지 않지만, 아마도 그라면 대책을 강구해 두고 있으리라는 생각이 듭니다.

(C) 캠페인 기록지에 애닛 메이슨이 악에 지배당했다라고 기록합니다.

(C) **결말 8**로 이어집니다.

결말 8: 마침내 미스캐토닉 강독으로 돌아온 당신은, 상황을 하나하나 되짚어 봅니다...

(C) 누군가의 텍에 ‘비밀 상자’가 있다면, 그 조사자는 자신의 텍에서 ‘비밀 상자’를 제거합니다.

(C) 캠페인 기록지의 “실종자” 항목을 확인합니다.

◆ 가브리엘라가 살아남았다면, 조사자 중 한 명이 ‘가브리엘라 미즈라’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 그렇지 않으면, ‘가브리엘라 미즈라’의 초상화 옆에, 가브리엘라는 죽었다라고 기록합니다.

◆ 제롬이 살아남았다면, 조사자 중 한 명이 ‘제롬 데이비즈’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 그렇지 않으면, ‘제롬 데이비즈’의 초상화 옆에, 제롬은 죽었다라고 기록합니다.

◆ 폐니가 살아남았다면, 조사자 중 한 명이 ‘폐니 화이트’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 그렇지 않으면, ‘폐니 화이트’의 초상화 옆에, 폐니는 죽었다라고 기록합니다.

◆ 발렌티노가 살아남았다면, 조사자 중 한 명이 ‘발렌티노 리바스’를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다. 그렇지 않으면, ‘발렌티노 리바스’의 초상화 옆에, 발렌티노는 죽었다라고 기록합니다.

(C) 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값 만큼 경험치를 얻습니다.

계속...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인

“혼돈의 손아귀에서”로 이어집니다.

© 2018 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. 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. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



코리아보드게임즈

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



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC33
Union and
Disillusion

아컴호러

카드 게임

혼돈의 손아귀에서

신화팩

혼돈의 손아귀에서는 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 일곱 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 VII: 혼돈의 손아귀에서

도입부 1: 인적 없는 섬에서 비극을 겪고 난 뒤로, 인간에 대한 당신의 신뢰는 살얼음판에 선 꿀이 되고야 말았습니다. 당신은 길 잃은 아이처럼 정처 없이 거리를 떠돌았습니다. 집에 돌아가 지난 몇 주간 별어진 일을 잊고 일상으로 회귀하고픈 생각이 뭉개뭉개 피어올랐지만, 그것이 이를 수 없는 꿈이라는 것을 잘 알고 있습니다. 방향감을 상실하고 방황하기를 몇 시간째, 번쩍 정신을 차리고 보니 떠돌던 발걸음에 이끌려 어느새 독립 광장에 와 있었습니다. 당신은 잔디 깔린 공터를 스치는 소슬바람이 바스락거리는 나뭇잎을 실어날라 오는 곳을 향해 무심코 고개를 돌렸습니다. 시선이 닿은 곳, 가을색이 완연한 나뭇잎이 등글게 모여든 자리 한가운데에 안나 캐슬로가 앉아 있었습니다. 깊은 무아지경에 빠져 판자들이 양쪽을 순가락으로 누르고 있는 안나의 앞쪽 잔디밭에는 모직 담요가 깔려 있고, 그 위로 타로 카드벌을 뒤면으로 하여 원을 그리며 겹겹이 펼쳐놓았습니다. 당신은 점술가에게 다가가서 자리에 앉습니다. 그제야 비로소 산신이 쑤시고 뻣속까지 피로가 몰려듭니다. 전신이 근육통으로 육신거리는 건 물론이고 집중력을 조금이라도 풀었다간 당장에라도 기절해 쓰러져 버릴 것만 같습니다.

캠페인 기록지를 확인합니다.

(C) 조사자들이 행방불명되었다면, 도입부 2로 이어집니다.

(C) 그렇지 않으면, 도입부 3으로 건너뜁니다.

도입부 2: 당신은 요제프 마이어 저택에서 별어진 실종 사건들에 대한 조사 기록서를 떠올립니다. 거기엔 분명 이 점술가에 대한 내용이 있었습니다. 당신은 두 번째 희생자들이 안나의 조언을 받고서 파멸의 손아귀로 이끌렸다고 짐작하고 있었습니다. 이상하게도, 안나도 이미 당신을 알고 있는 것만 같습니다. 점술가는 앞에 등글게 늘어놓은 카드를 따라 손가락을 훑습니다. “지난 몇 주가 많이 고달프지 않았나요? 아무래도 길잡이가 필요할 것 같은데요.” 당신은 얼굴을 찡그립니다. 지난 번에 안나에게 운명을 읽힌 이들은 좋지 못한 결말을 맞이했습니다. 이번이라고, 또 그게 당신이라고 과연 다를까요?

도입부 4로 건너뜁니다.

도입부 3: 안나는 눈을 뜹니다. “우리가 언제 다시 만나게 될지 궁금하던 참이었어요.” 지금까지 일어난 일을 모두 예지했다면 재회의 시점을 어떻게 모을 수가 있느냐고 안나에게 물었습니다. 당신의 말에 점술가는 폐활하게 웃으며 대답합니다. “예지대로 되었다고 해서 제가 모든 것을 속속들이 아는 건 아니니까요.” 점술가는 앞에 등글게 늘어놓은 카드를 따라 손가락을 훑습니다. “지난 몇 주가 많이 고달프지 않았나요? 이쯤에서 길잡이가 또 한번 필요할 것 같은데요.” 당신은 얼굴을 찡그립니다. 지난 11월 어느 날 밤 안나에게 점을 본 후로 이 모든 것이 시작되었습니다. 다시 한번 타로 점을 친다고 한들 달라질 것이 있을까요?

도입부 4로 이어집니다.

도입부 4: 당신이 대답하기도 전에, 안나가 바로 자기 앞에 놓인 카드를 뒤집었습니다. “검 다섯.” 은밀하게 두건을 쓴 형체 주위로 검 다섯 개가 땅에 끗힌 삽화가 그려진 카드입니다. 다른 이들은 승리를 거둔 형체 앞에서 몸을 웅크리고 도망치고, 두건 쓴 형체 위로 검은 구름으로 된 소용돌이가 일렁입니다. “패배한 것처럼 느껴지시나요? 하지만 절망에 굴복하진 마세요. 전투는 끝났을지 몰라도, 당신의 투쟁은 아직 끝나지 않았으니까요.” 비참함이 당신 목덜미를 쥐고 비트는 기분입니다. 안나의 말에는 일리가 있습니다. 바라는 거라곤 이 악몽이 하루빨리 끝나는 것밖에 없는 당신에게 남은 유일한 길은, 이 모든 사태를 당신의 손으로 매듭짓는 것뿐입니다.

하늘을 가로질러 빛이 번쩍이더니, 뒤이어 천둥소리가 허공을 가릅니다. 머리 위의 구름은 초자연적 현상입니다 명백합니다. 안개 속에서 허깨비같은 형상이 이리저리 휘몰아칩니다. 귀 기울여보니, 바람에 실려 오는 고통과 슬픔의 울부짖음이 희미하게 들립니다. “드디어 시작되었군요.” 안나가 조용히 읊조렸습니다. 당신은 온몸을 휘감는 고통, 그리고 공포심을 억누르면서 지친 몸을 일으킵니다.

게임 준비로 이어집니다.

게임 준비

(C) 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 혼돈의 손아귀에서, 아자토스의 권속, 나이트컨트. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



(C) 무작위로 ‘아컴 강변’ 장소 2장 중 1장, ‘상업지구’ 장소 2장 중 1장, ‘프랑스 언덕’ 장소 2장 중 1장, ‘아컴 외곽’ 장소 2장 중 1장, ‘아컴 남부’ 장소 2장 중 1장, ‘남부 성당’ 장소 2장 중 1장을 선택하여 플레이 영역에 둡니다. 나머지 ‘아컴 강변’, ‘상업지구’, ‘프랑스 언덕’, ‘아컴 외곽’, ‘아컴 남부’, ‘남부 성당’ 1장씩은 게임에서 제거합니다. (추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다.) 모든 조사자는 ‘아컴 남부’에서 시작합니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 에딧 메이슨이 악에 지배당했다면 다음 과정을 밟습니다:

◆ 다음 조우 세트의 모든 카드를 추가로 모읍니다. 저주받은 자의 노래, 에딧의 마녀단, 죄악의 도시, 흑마술. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



◆ 주요목적 텍을 구성할 때, 주요목적 1a - “어둠의 지식(v. I)”과 주요목적 2a - “죽음 너머에”를 사용합니다.

◆ ‘교수대 언덕(모든 것이 끝나는 곳)’과 ‘은빛 황혼회 접회소(수수께끼에 싸인)’를 플레이 영역에 둡니다.

(C) 캠페인 기록지를 확인합니다. 칼 샌포드가 우주의 비밀을 손에 넣었다면, 다음 과정을 밟습니다:

◆ 다음 조우 세트의 모든 카드를 추가로 모읍니다. 우주의 비밀, 은빛 황혼회, 엄습하는 공포, 한밤의 가면. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



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

◆ 주요목적 텍을 구성할 때, 주요목적 1a - “어둠의 지식(v. II)”과 주요목적 2a - “신 세계 질서”를 사용합니다.

◆ ‘은빛 황혼회 접회소(모든 것이 끝나는 곳)’와 ‘교수대 언덕(수수께끼에 싸인)’을 플레이 영역에 둡니다.

(C) ‘아자토스의 피리꾼’ 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

④ 서로 다른 장소 2곳을 무작위로 선택합니다. 선택한 장소마다 균열을 1개씩 놓습니다 (다음의 균열과 침습을 참조합니다).

◆ 두 명이 게임을 한다면, 이 과정을 총 두 번 수행합니다.

◆ 세 명이 게임을 한다면, 이 과정을 총 세 번 수행합니다.

◆ 네 명이 게임을 한다면, 이 과정을 총 세 번 수행합니다. 이때, 매번 서로 다른 장소 2곳 대신 서로 다른 장소 3곳을 선택합니다.

⑤ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 택을 만듭니다.

독립 시나리오 모드

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

⑥ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

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

⑦ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ 에닛 메이슨이 악에 지배당했다.

◆ 칼 샌포드가 우주의 비밀을 손에 넣었다.

무작위 장소 선택

이번 시나리오를 진행하는 동안, 이따금 무작위 장소를 선택하라는 지시를 받을 것입니다. 이럴 경우 플레이 상태인 각 장소마다 사용하지 않는 카드 1장씩(게임 준비 동안 게임에서 제거했던 장소 및 모으지 않았던 장소 카드 총 8장을)을 다 같이 섞은 다음, 무작위로 1장을 뽑아 결정하십시오.

한 번에 서로 다른 여러 장소를 무작위로 선택해야 하는 경우, 사용하지 않는 장소 카드 8장을 함께 섞어서 필요한 만큼 장소 카드를 뽑아 결정합니다.

추천 장소 배치



균열과 침습

이번 시나리오에서, 파멸은 일반적인 속도로 축적되지 않습니다. 그 대신, 균열(자원 토큰으로 표시)이 퍼져나갑니다. 한 장소에 놓인 균열 토큰이 한계치에 도달할 때, 그곳에 침습이 일어납니다. 그렇게 되면 침습이 일어난 장소에 파멸을 추가하고, 그곳과 이어진 모든 장소에 균열이 옮립니다. 이번 시나리오에서 조사자들의 주된 목표는 장소에서 균열을 제거함으로써 침습이 일어나는 것을 막는 것입니다. 각 장소의 기능을 사용해서만 균열을 제거할 수 있습니다.

균열 놓기

균열은 주로 주요사건 1a의 다음과 같은 기능을 통해 장소에 놓입니다: “**강제** - 이번 주요사건에 파멸이 놓이려 할 때: 그 대신, 서로 다른 무작위 장소 $\clubsuit+1$ 곳에 균열을 1개씩 놓습니다.” 하지만, 이외에 카드 효과로 인해서도 장소에 직접 균열이 놓일 수 있습니다.

예시: 두 명이 게임을 하고 있습니다. 신화 단계가 되어 “1.2 현재 주요사건에 파멸을 1개 놓습니다.” 과정에서 현재 주요사건에 파멸을 1개 놓지 않고 그 대신, 조사자들은 서로 다른 무작위 장소 3곳을 선택해야 합니다. ‘아컴 남부’, ‘아컴 강변’, ‘프랑스 언덕’이 무작위로 선택되었습니다. 이에 따라, 이 세 장소에 균열을 1개씩 놓습니다.

서로 다른 여러 장소에 균열을 놓게 될 때는, 균열을 세 장소에 동시에 놓는 것이 아니라 한 번에 1개씩 놓아야 합니다. 이 과정에서 침습이 발생하면 균열 놓기를 잠시 중단하고 침습부터 먼저 해결한 후에 다시 균열을 놓습니다(아래의 침습 해결하기를 참조합니다).

침습 해결하기

침습은 주로 주요사건 1a의 다음과 같은 기능을 통해 발생합니다: “**강제** - 균열이 3개 놓여 있는 장소에 균열 하나가 놓이려 할 때: 그 대신, 그 장소에서 침습을 한 번 해결합니다.” 하지만, 그밖에 카드 효과로 인해서도 침습이 발생할 수 있습니다. 침습을 해결하려면 다음 과정을 순서대로 밟습니다.

① 그 장소에 놓인 균열을 모두 제거합니다.

② 그 장소에 파멸을 1개 놓습니다.

③ 그 장소와 이어진 모든 장소에 균열을 1개씩 놓습니다. 주의하세요. 이로 인해 연쇄 침습이 추가적으로 발생할 수도 있습니다!

④ 한번 침습이 일어난 장소에서는, 그 단계가 끝날 때까지 다른 침습으로 인한 균열을 놓을 수 없습니다.

예시: ‘아컴 강변’에 균열이 3개 놓여 있는 상황입니다. 이곳에 균열이 1개 놓이려 합니다. 균열을 놓지 않고 그 대신, ‘아컴 강변’에 침습이 발생합니다. 우선, ‘아컴 강변’에 놓인 균열을 모두 제거합니다. 그런 다음, ‘아컴 강변’에 파멸을 1개 놓습니다. 마지막으로, ‘아컴 강변’과 이어진 모든 장소에 균열을 1개씩 놓습니다. 이러한 장소에서도 마찬가지로 연쇄적으로 침습이 발생할 수 있습니다.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

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

❷ 애닛 메이슨이 악에 지배당했다면, 결말 3으로 이어집니다.

❸ 칼 선포드가 우주의 비밀을 손에 넣었다면, 결말 4로 이어집니다.

결말 1: 케지아의 영혼은 당신의 말을 듣고도 깊壑였지만, 그 웃음도 이내 멎었습니다. 나무 사이로 불은 머리의 마녀 에린이 이끄는 마녀 잔당이 나타나 말없이 애닛을 둘러쌉니다. 당신을 향해 엄숙하게 고개를 끄덕이는 에린의 모습에서 단호한 결심이 내비칩니다. 당신은 저들의 의도를 읽고서, 마녀들이 사명을 다할 수 있도록 한 발짝 물러섰습니다.

한 마녀가 애닛 주변의 흙바닥에 의식진을 그리고, 다른 마녀들은 이글거리며 땅굴처럼 뻗어 나오는 애넌저로 애닛을 옮아했습니다. 망령은 고통에 차 비명을 지르며 울부짖지만 마녀들은 전혀 멈추지 않았습니다. 마침내, 마녀들의 영장 소리가 최고조에 이르자 에린은 마치 딱딱한 돌을 뚫으려는 것처럼 의식진 정중앙의 허공에 칼을 푹 찔러 넣습니다. 그러자 케지아의 유령은 단말마를 내지르며 애닛에게서 떨어져 나가더니 소용돌이치는 혼령 안개로 비산했습니다. 케지아로부터 해방된 애닛의 몸이 힘없이 땅에 고꾸라집니다. “이제 끝난 거로군.” 당신은 에린의 어깨에 손을 올리며 말합니다.

“아니.” 에린은 하늘 저편을 향해 가리키며 단호하게 말합니다. 폭풍 구름은 모두 사라졌지만, 사방으로 뻗은 지평선 안에 갇힌 밤하늘에는 별이 단 하나도 보이지 않는 텅 빈 공허만이 비칠 뿐입니다. 저것은 거대한 균열입니다. 너무나도 거대한 탓에 저것이 균열이라고 미처 생각지도 못했습니다. 작은 침습들을 방비하며 동분서주하느라 정신이 팔린 바람에 저 거대한 균열이 언제부터 도시 위에 닥친 건지도 몰랐던 것입니다.

이토록 거대한 균열을 닫으려면 무엇을 해야 하는지 묻자 에린은 이를 악물니다. “나는 모르지만, 아는 사람이 있지.” 에린이 애닛 앞에 무릎 꿇더니, 애닛의 뺨을 철썩 때립니다. 애닛은 깜짝 놀라며 정신을 차렸습니다.

“대사제님께서 원한 결과가 이겁니까?” 에린은 애닛을 일으켜 세워서는 그녀가 물고 온 대재앙을 가리킵니다.

애닛이 헐떡이며 답합니다. “그럴 리 없다는 걸 너도 알지 않느냐. 그저 우리 모두가 케지아만큼 강력한 힘을 연길 원했던 거지, 그 힘을 케지아가 했던 식으로 쓰려던 게 아니야. 하지만 케지아의 영혼이 주도권을 잡게 되니 아무리 저항한들 소용이 없었다.” 애닛이 체념하여 고개를 숙입니다. “미안하다, 자매들이여. 내가 우리 모두를 실패로 이끌었군. 내가 그리 강하지 못했던 탓이야.”

❶ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ “당신이 불러온 해악은 이걸로 충분하지 않습니까? 이제부터는 우리가 해결하겠습니다.” 캠페인 기록지에 조사자들이 단독으로 조사를 계속했다라고 기록합니다.

◆ “이 사태를 바로잡으려면 당신의 도움이 필요합니다.” 캠페인 기록지에 조사자들이 애닛에게 도움을 청했다라고 기록합니다.

◆ “당신을 체포하겠습니다.” 탐정/경찰/요원 특성을 가진 조사자가 한 명이라도 있어야만 이를 선택할 수 있습니다. 캠페인 기록지에 조사자들이 애닛을 체포했다라고 기록합니다.

◆ “그렇다면 더 강해질 방법을 알려주십시오.” 주술사/미스캐토닉/학자 특성을 가진 조사자가 한 명이라도 있어야만 이를 선택할 수 있습니다. 캠페인 기록지에 애닛이 당신에게 고대의 마법을 가르쳐 주었다라고 기록합니다.

❷ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

❸ 막간 IV: 운명의 장난으로 이어집니다.

결말 2: 은빛 황혼회 교단장은 당신의 행동이 날을 결과에 대해 거짓말을 하고도 남을 인물입니다. 실제로도 당신을 한두 번 속인 게 아니기도 하니 말입니다. 그랬기에 당신은 모두가 종말을 맞이하게 될 거라고 읊조리는 선포드를 보고 그게 무슨 엉뚱한 소리냐고 반문했습니다. 선포드가 조용히 얼굴을 징그리더니 바깥을 보라고 말합니다.

폭풍 구름은 모두 사라졌지만, 사방으로 뻗은 지평선 안에 갇힌 밤하늘에는 별이 단 하나도 보이지 않는 텅 빈 공허만이 비칠 뿐입니다. 저것은 거대한 균열입니다. 너무나도 거대한 탓에 저것이 균열이라고 미처 생각지도 못했습니다. 작은 침습들을 방비하며 동분서주하느라 정신이 팔린 바람에 저 거대한 균열이 언제부터 도시 위에 닥친 건지도 몰랐던 것입니다.

선포드는 절뚝거리며 걸어와 밤하늘을 응시합니다. 당신은 이토록 거대한 균열을 닫으려면 무엇을 해야 하는지 묻지만, 그가 대답하기도 전에 그림자로부터 검은 회오리가 일더니 이내 뒤틀려 어두운 망토로 바뀝니다. 당신과 선포드는 순식간에 애닛의 마녀단에게 둘러싸입니다. 대사제는 한 발 앞으로 다가오며 당장이라도 죽일 듯이 강렬한 시선으로 칼 선포드를 노려봅니다.

애닛이 당신에게 경고합니다. “이 해충 같은 자의 말을 믿지 말거라. 오로지 자신만을 위한 목적을 달성하려고 지금껏 이 모든 일을 저지른 자니까. 힘을 얻기 위해 필요하다면 온 세상이라도 기꺼이 희생시킬 테지.”

선포드는 심각한 부상에도 불구하고 일어서서 애닛의 말에 큰 소리로 맞받아칩니다. “이 위선자 같으니! 이 모든 사태를 일으킨 원흉은 너와 네가 이끄는 변질된 종파라는 걸 그새 잊었나? 힘을 구걸하겠다고 망자를 불러일으킨 걸 잊었느냐고!” 선포드가 육박질렀습니다. “우리는 전 인류를 한 층 더 높은 존재로 만들고자 했어. 자신만을 더 높은 존재로 만드는 데에 집착한 건 우리가 아니라 네놈들이지.” 선포드는 당신을 향해 몸을 돌려 마지막으로 호소합니다. “저들에게 속지 말게나.” 그가 조용히 말합니다. “황혼회가 원한 건 이런 게 아니라네. 나와 함께 하세. 우리가 손잡는다면 모든 것을 정상으로 되돌릴 수 있을 걸세.”

❹ 조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

◆ “당신이 불러온 해악은 이걸로 충분하지 않습니까? 이제부터는 우리가 해결하겠습니다.” 캠페인 기록지에 조사자들이 단독으로 조사를 계속했다라고 기록합니다.

◆ “이 사태를 바로잡으려면 당신의 도움이 필요합니다.” 캠페인 기록지에 조사자들이 선포드에게 도움을 청했다라고 기록합니다.

◆ “당신을 체포하겠습니다.” 탐정/경찰/요원 특성을 가진 조사자가 한 명이라도 있어야만 이를 선택할 수 있습니다. 캠페인 기록지에 조사자들이 선포드를 체포했다라고 기록합니다.

◆ “당신은 교단을 이끌 자격이 없습니다.” 주술사/은빛 황혼회/추종자 특성을 가진 조사자가 한 명이라도 있어야만 이를 선택할 수 있습니다. 캠페인 기록지에 조사자들이 은빛 황혼회의 통솔권을 맡았다고 기록합니다.

❺ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

❻ 막간 IV: 운명의 장난으로 이어집니다.

결말 3: 마녀단이 둑글게 둘러선 가운데, 그 원의 중심에 선 애닛의 눈이 끝없는 힘으로 빛납니다. 그녀의 머리 위 허공에서 망자가 된 마녀들의 무수한 영체가 뻗어 나와 마녀단과 강력한 힘의 그물망을 엮어갑니다. 망령들은 그곳에 선 마녀의 몸뚱이로 하나하나 내려앉으며, 그 몸을 하나하나 취합니다. 의식은 정점에 이르고, 예상치 못하게 제 몸을 뺏긴 마녀들은 아무런 저항도 못하고 그저 눈에서 피방울만 뚝뚝 떨어뜨렸습니다.

“시간이 되었노라!” 애닛이 입을 벌리자 케지아의 목소리가 육신의 굴레를 벗어난 것처럼 울려 퍼집니다. “태고의 혼돈께서 기다리신다! 저희의 말을 들어 주십시오, 만악의 군주이시여!” 케지아의 목소리가 밤하늘 높이 솟구치고, 하늘보다도 더 광활한 균열이 허공에 찢하고 벌어집니다. 텅 빈 무의 공간이 지평선 위의 허공을 꽉 채우고는 3차원의 세계를 넘어서까지 무한히 뻗어 나갑니다. “명하신 대로 행하였나이다.” 케지아는 이곳에 존재하지 않음에도 자신의 말을 날낱이 듣고 있을 존재를 향해 탄원합니다. “이제 산 자의 세계를 거두어들이시고, 그들이 자신의 실수에 대한 대가로 고통 받게 하소서.” 말이 끝나자 혼령들은 허공에 열린 공허에 휩쓸려 하나둘씩 사라집니다.

다. 애낫과 마녀단은 땅으로 퍽퍽 쓰러지고, 피리의 열은 불협화음이 현실의 결을 타고 울려 퍼집니다...

④ 캠페인 기록지에 **파멸이 사상 최악으로 가까워졌다**라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 막간 IV: 운명의 장난으로 이어집니다.

결말 4: 은청색 예복을 두른 칼 샌포드가 집회소 내부 성소 연단에 섰습니다. 그 앞으로는 교단원 몇몇이 자신에게 약속된 힘을 받고 황혼회가 마련한 신세계에서 정당한 자리를 차지하고자 기꺼이 무릎을 꿇고 있습니다. 샌포드가 읽는 서적에 서린 흑마술이 보랏빛으로 타오릅니다. 식이 최고조에 이르자 샌포드가 외칩니다. “우리는 필멸의 굴레에 얹매여 너무도 오랫동안 진보하지 못하였노라! 이제 이 굴레를 벗어던지고 초월하여 더욱더 높은 차원의 존재로 거듭나리라!”

그들이 서 있는 집회소 바로 위쪽에 하늘보다도 더 광활한 균열이 허공에 찢하고 벌어집니다. 텅 빈 무의 공간이 지평선 위의 허공을 꽉 채우고는 3차원의 세계를 넘어 서까지 무한히 뻗어 나갑니다. 이와 함께 성소의 모든 양초가 한꺼번에 꺼지고, 주문을 읊었던 이들이 영장을 멈추고는 불안한 듯 조용히 속삭입니다. “뭐가 어떻게 되고 있는 거야?” 샌포드는 계속해서 책을 읽어가며 다급하게 힘을 구걸해 보지만, 이미 너무 늦었습니다. 진정한 불멸이란 자격을 갖춘 자에게만 주어질 뿐, 황혼회는 그저 인류의 파멸을 앞당긴 것에 불과했습니다. 피리의 열은 불협화음이 현실의 결을 타고 울려 퍼집니다...

④ 캠페인 기록지에 **파멸이 사상 최악으로 가까워졌다**라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

④ 막간 IV: 운명의 장난으로 이어집니다.

④ 조사자들이 샌포드에게 도움을 청했다면:

◆ “저것은 우리 세계와 더 큰 우주를 연결하는 일종의 관문일세. 지금껏 읽어본 가장 극악 무도한 서적에 따르면, 그 우주의 한가운데에 아자토스라 불리는 존재가 잡들어 있다네.” 아자토스라는 이름을 듣는 것만으로도 심장이 철렁 내려앉습니다. “유감스럽게도 우리가 그것의 잡을 깨운 게 아닐까 싶네. 공간에 생겨난 균열이며 부서져 버린 세계 사이의 장벽이며, 이 모든 것들이 단 한순간, 초도 못 되는 **찰나**의 순간 아자토스의 잡을 방해했기에 일어난 일이란 거지. 알아들었나?”

◆ 빗금을 2개 긋습니다. 그런 다음, 난이도에 따라 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다:

◆ 쉬움: -3.

◆ 어려움: -5.

◆ 보통: -4.

◆ 전문가: -6.

④ “발견한 증표” 아래에 증표가 2개 이하로 기록되어 있다면:

◆ 당신은 한심하게도 이 여정에 대비하지 못했습니다. (아무 일도 일어나지 않습니다.)

④ “발견한 증표” 아래에 증표가 3~5개 기록되어 있다면:

◆ 당신이 밝혀낸 징표를 통해서 앞에 펼쳐진 길을 조금 더 이해했습니다. 하지만 아직도 모르는 것이 많습니다. 빗금을 1개 긋습니다.

④ “발견한 증표” 아래 증표가 6개 이상 기록되어 있다면:

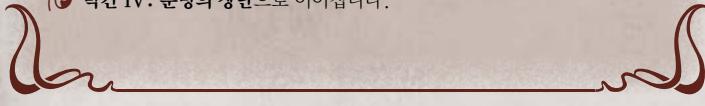
◆ 당신의 여정이 선명하게 보입니다. 빗금을 2개 긋습니다.

④ 누군가의 텍에 ‘검은 서책’이 있다면:

◆ 검은 서책에는 정렬된 시공간을 넘어서는 영역의 지식이 들어 있습니다. 빗금을 1개 긋습니다.

④ 파멸이 사상 최악으로 가까워졌다면:

◆ 아자토스의 아귀가 열리기 시작합니다. 빗금을 2개 긋습니다.



막간 IV: 운명의 장난

운명의 장난 1: 저 거대한 균열을 옮려다보며 당신은 두려움에 전율합니다. “삶과 죽음이 달린 문 제로군요!”라던 절술가의 예언이 맞아떨어졌습니다. 애속하리만치 정확하게 말입니다. 저 드넓은 균열 너머에서 우주의 핵이 당신을 기다립니다. 이제 깨달았습니다. 현실의 결을 헤기진 듯 같아 먹고 있는 존재, 전 인류의 파멸을 야기할... 아니 인류뿐만이 아니라 온 우주에 존재하는 모두의 파멸을 초래할 존재가 저 너머에 도사리고 있음을.

입안에서 쓴맛이 느껴지고, 눈에는 눈물이 고입니다. 힘주어 쥔 주먹 탓에 손톱이 손바닥 살을 파고듭니다. 어차피 죽어야 한다면, 기꺼이 죽음을 맞이할 참입니다. 하지만 그저 앉은 채로 죽음의 손아귀를 맞이하진 않을 것입니다.

캠페인 기록지에 **당신의 마지막 여정이 기다린다**라고 기록합니다. 이 문장 다음에, 아래의 조건에 따라 빗금을 긋습니다. 그런 다음, **운명의 장난 2**로 이어집니다.

④ 당신은 스스로의 운명을 받아들였다면:

◆ 당신이 해야 할 일을 깨달았습니다. 빗금을 1개 긋습니다.

④ 조사자들이 애낫에게 도움을 청했다면:

◆ “케지아는 고대의 존재를 섬기는 전령으로부터 책에 서명하라는 지시를 받았다. 그 책이 바로 아자토스의 검은 서책이었다.” 아자토스라는 이름을 듣는 것만으로도 심장이 철렁 내려앉습니다. 애낫은 주먹을 꽉 쥐었습니다. “나는 어리석게도 지금까지 미처 알지 못했다. 힘의 원천이 그 검은 서책이었다는 걸. 마녀들이 전승해 온 마법이 아니라, 무시무시한 어두운 신과 거래를 맺은 대가였다는 걸. 현실 세계에 생겨난 침습이며, 죽음이라는 속박에서 벗어나는 것, 그 모든 것이 지금껏 케지아가 추구하던 바이자 아자토스의 숨은 의지였던 것이지.” 애낫이 분개합니다.

◆ 빗금을 2개 긋습니다. 그런 다음, 난이도에 따라 혼돈 주머니에 다음의 혼돈 토큰을 추가합니다:

◆ 쉬움: -3.

◆ 어려움: -5.

◆ 보통: -4.

◆ 전문가: -6.

계속...

이야기는 끝맺지 못한 의식 사이클의 다음 신화팩인

“검은 옥좌 앞에”로 이어집니다.

© 2018 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. 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. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



코리아보드게임즈

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



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
AHC34
In the Clutches
of Chaos

아컴호러

카드 게임

검은 옥좌 앞에

신화팩

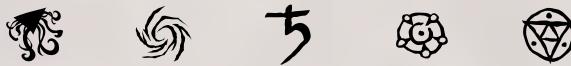
검은 옥좌 앞에는 <아컴호러 카드게임> 끝맺지 못한 의식 캠페인의 여덟 번째 시나리오입니다. 이 시나리오는 독립 시나리오 모드로 즐기거나 끝맺지 못한 의식 사이클의 다른 시나리오와 합쳐서 9부작 캠페인으로 즐길 수 있습니다.

시나리오 VIII: 검은 옥좌 앞에

앞으로 더 앞으로, 당신을 대문 생명체는 악몽과도 같이 새카만 저 너머 공허로 당신을 데려갑니다. 사방에 펼쳐진 모든 것에 함부로 눈을 주었다간 당신의 감성, 그리고 어쩌면 이성까지도 무너져내리고 말 것을 알기로 갑히 뒤틀어보지 않습니다. 종양 모양의 공포스러운 존재들이 암흑과 고독으로 가득한 우주 공간을 읊울하게 떠다니고 있었습니다. 당신 앞에 펼쳐진 우주란 경이롭고도 아름답게 멘델하는 별무리가 아니라 가도 가도 끝이 없는 차갑고 방대한 어둠으로 짓눌려오는 공간입니다. 그 광경 앞에 뱃속에 허함을 넘어서서 고통스러워질 시경입니다. 저 멀리, 아주 먼 곳에서 어떤 선율이 뒤섞여 들려옵니다. 당신이 아는 그 어떤 악기로도 표현할 수 없을 선율로, 귀로 듣고 음계를 해석하기는 커녕 선율이 들려오는 지금 이 순간에도 머릿속으로 되설 수조차 없는 소리입니다. 악몽에서나 볼 법한 오닉스 장벽의 작은 탑을 비집고 들어가 현실에 존재할 리 없는 형태를 한 검은 석굴로 내려가자 세찬 바람이 불어옵니다. 말도 안 되는 골짜기를 헤치고 형체 없는 존재들의 무리를 뚫고, 저 면 어둠 너머에서 춤추며 도사린 마물들 사이를 통과하며 계속해서 하강하는 동안 음악 소리는 점점 커집니다. 귓가에 들리는 괴상한 음악은 어떻게 막을 수가 없어, 거슬리는 끔찍한 음정 하나하나가 뇌리에 새겨집니다. 이곳은 지구가 탄생했을 때보다도 훨씬 오래된 공간으로, 인류의 이성으로는 고사하고 꿈에서조차 달을 수 없을 것입니다. 당신은 그저 당신을 대문이 생명체가 당신의 진정한 목적지로까지 잘 날아가 주기만 간절히 바랍니다... 바로 아자토스가 암은 옥좌로.

게임 준비

① 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. 검은 옥좌 앞에, 아자토스의 권속, 멈출 수 없는 운명, 고대의 악, 어둠의 사교. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



② '흉측한 왕궁', '위대한 고대의 존재의 궁정', '검은 옥좌' 장소를 찾아서 비플레이 상태로 치워 둡니다. (이 카드들은 미공개 면이 "우주"입니다.)

③ '우주의 진입로'를 플레이 영역에 둡니다. 모든 조사자는 '우주의 진입로'에서 시작합니다.

④ 남은 장소 카드를 '우주' 면이 보이도록 섞어 별도의 텍을 구성합니다. 이 텍을 우주 텍이라 칭합니다(다음의 "우주"를 참조합니다).

⑤ 치워 두었던 '흉측한 왕궁'을 (카드를 구분할 수 없도록) 우주 텍 맨 위 카드 1장과 섞습니다. 그런 다음, 그 두 카드를 캠페인 안내서의 "게임 준비/주요목적 1에서의 장소 배치"에 따라 대표 조사자의 텍 맨 위에서 뒷면으로 가져온 플레이어 카드들과 함께 플레이 영역에 둡니다. 뒷면인 플레이어 카드는 텅 빈 공간을 나타냅니다(다음의 "텅 빈 공간"을 참조합니다).

⑥ '아자토스의 피리꾼' 적을 비플레이 상태로 치워 둡니다.

⑦ '아자토스'를 플레이 영역 중 주요사건 텍 옆에 둡니다. 이번 시나리오가 끝날 때까지, '아자토스'는 플레이 상태이긴 하지만, 아무 장소에도 위치하지 않는 것으로 간주합니다.

⑧ 캠페인 기록지를 확인합니다. 당신의 마지막 여행이 기다린다 옆에 기록된 빙금 개수만큼 시나리오 참조 카드 위에 자원을 놓습니다.

⑨ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

우주

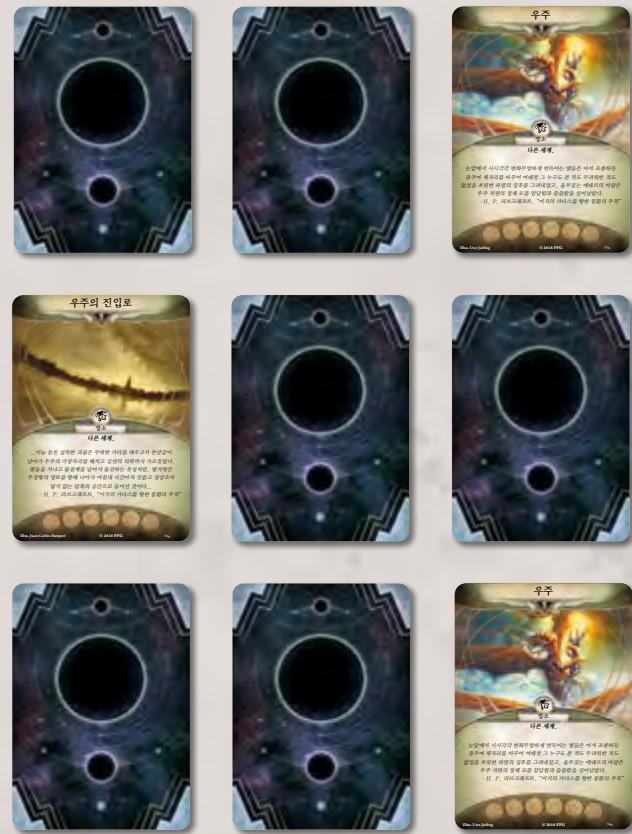
이번 시나리오를 진행하는 동안, 우주 텍 맨 위에서 카드를 가져와서 두는 방식으로 새로운 장소가 플레이 영역에 들어오게 됩니다(우주 텍은 양면 카드로 구성되어 있습니다). 대개는 주요 목적 카드에 적힌 다음 기능을 사용함으로써 새로운 장소를 놓을 것입니다: "▶ 단서를 X개 소비합니다: 우주 텍 맨 위 카드를 X장 뽑습니다. 그중 하나를 선택하여, 그 카드의 "우주-" 지시문을 따라 플레이 영역에 두고 그 장소로 이동합니다. 나머지 카드는 우주 텍에 섞어 넣습니다."

모든 '우주' 장소의 공개면은 해당 장소를 기준 장소와 어떻게 이어지도록 놓을지 알려주는 "우주-"라는 지시문을 갖습니다. (예시: "우주-위쪽으로 이어지도록 둡니다"라는 지시문은 방금 새로 뽑은 카드를 즉시 해당 조사자가 위치한 장소 위쪽에 놓으라는 뜻입니다. 마찬가지로 "우주-오른쪽으로 이어지도록 둡니다"라는 지시문은 방금 새로 뽑은 카드를 즉시 해당 조사자가 위치한 장소 오른쪽에 놓으라는 뜻입니다.)

새로운 장소를 놓아야 할 칸을 이미 다른 장소가 점유하고 있다면, 그곳에는 장소를 놓을 수 없습니다. 만약 현재 상황에서 어떻게 하더라도 새로운 장소를 놓을 수 없다면, 해당 장소를 우주 텍에 섞어 넣고 이번 이동 효과를 취소합니다.

"우주-" 지시문은 우주 텍에서 해당 카드를 뽑았을 경우에만 해결합니다. 이미 플레이 상태인 우주 장소가 공개될 때에는 "우주-" 지시를 따르지 않습니다.

게임 준비/주요목적 1에서의 장소 배치



텅 빈 공간

이번 시나리오를 진행하는 동안, 이파금 플레이 영역에 “텅 빈 공간”을 두라는 지시를 받게 됩니다. 이 경우, 활성 조사자의 텍 맨 위 카드를 가져와서 플레이 영역 중 지시된 곳에 뒷면으로 둡니다. 활성 조사자가 없다면, 그렇게 하는 대신 대표 조사자 텍 맨 위 카드를 사용하도록 합니다.

텅 빈 공간은 장소가 아니며, 별도의 지시가 없다면 적도 조사자도 들어갈 수 없습니다. 하지만, 두 장소 사이의 거리를 계산하는 목적에서는 장소로 간주합니다.

이미 텅 빈 공간이 점유하고 있는 칸에 다른 장소가 놓일 수도 있습니다. 이 경우, 해당 텅 빈 공간 카드를 소유자의 텍에 섞어넣습니다.

새로운 키워드: 결속

이번 신화 팩에서 도입된 일부 플레이어 카드는 “결속” 키워드를 갖고 있습니다. ‘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 팔호에 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.

예시: ‘위로의 선율’은 다음과 같은 키워드를 갖고 있습니다: “결속(신성한 거울)”. 이는 ‘위로의 선율’ 카드가 ‘신성한 거울’ 카드에 결속되어 있음을 뜻합니다. ‘위로의 선율’에는 아무런 레벨도 없으며 이로 인해 텍을 구성할 때 포함시킬 수 없습니다. 하지만, ‘신성한 거울’은 ‘위로의 선율’ 사본을 3장 불러오는 카드입니다. 따라서 자신의 텍에 ‘신성한 거울’이 포함된 플레이어는, 게임을 시작할 때마다 ‘위로의 선율’ 3장을 치워 둡니다. ‘위로의 선율’ 카드는 조사자 텍의 일부가 아니며 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

주요목적 2에서의 장소 배치



주요목적 3에서의 장소 배치



독립 시나리오 모드

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

④ 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성합니다:

+1, 0, 0, -1, -2, -3, -4, ♦, ♦, ♠, ♠, ♡, ♡, ☆.

④ 다음을 참고하여 당신의 마지막 여성이 기다린다 옆에 기록된 빙금 개수를 선택해도 됩니다.

◆ 쉽고 무작위성이 낮은 게임을 하려면 5나 6을 선택하세요.

◆ 평균적인 게임을 하려면 3이나 4를 선택하세요.

◆ 보다 힘겹고 무작위성이 높은 게임을 하려면 1이나 2를 선택하세요.

◆ 궁극적인 도전을 원한다면 0을 선택하세요.

시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

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

쓰러진 조사자: 당신은 떨어졌지만 당신을 태우고 있던 괴생명체는 전혀 당신을 붙잡지 않았습니다. 아래로, 또 아래로, 그리고 아래로, 당신은 살아 있는 어둠의 끝없는 공허 속으로 떨어집니다. 떨어지고, 또 떨어지고, 또 떨어집니다. 이 추락이 끝나기를, 심지어는 부딪힐 바닥이 나타나기를 빌고 비명을 지르고 애원하고 기도해봐도, 그런 일은 절대 찾아오지 않았습니다. 우주가 끝나는 날까지 당신의 추락은 멈추지 않을 것입니다.

④ 모든 쓰러진 조사자는 미칩니다.

④ 또 다른 결말에 도달했으면, 다른 조사자들은 그 결말을 읽습니다.

④ 아무 결말에도 도달하지 못했다면(모든 조사자가 쓰러졌다): **결말 1**로 이어집니다.

결말 1: 태고의 혼돈이 깨어나 끝없는 혀기를 채우려 아가리를 벌립니다. 드넓은 나라에 온 우주가 짚어삼켜지면서 일순간에 만물이 고요 속으로 침잠합니다. 그렇게 정적 속에서 역겁의 세월이 지나갑니다. 이후로 텅 빈 우주의 한가운데에서 눈먼 백지 신이 다시 한번 잠에 빠져듭니다. 아자토스가 꿈을 꾸기 시작합니다. 이 꿈속에서 우주의 에너지가 사방으로 폭발해나갑니다. 새로운 우주가 탄생한 겁니다. 성운이 무너지고 별이 태어나며 새로운 행성을 빛어갑니다. 새로운 존재들이 태어나 생존을 위해 진화해 갑니다. 그리고 언젠가는 아자토스의 존재를 느끼는 선각자가 탄생할 것입니다. 아자토스를 숭배하는 자들이 생겨나고, 종국에는 모두 광기에 스러지거나 당신과 같이 잊힌 존재가 될 것입니다... 운명이라는 거대한 계획 속에서 우리는 에테르 위를 표류하는 먼지 덩어리일 뿐. 무정한 우주의 변덕에 살고 죽을 따름입니다.

④ 캠페인 기록지에 아자토스가 온 우주를 짚어삼켰다라고 기록합니다.

④ 모든 조사자는 사망합니다.

④ 조사자가 캠페인에서 패배했습니다.

결말 2: 이번 사태를 조사하는 내내 들려왔던 지독한 피리 소리의 정체를 드디어 깨달았습니다. 그것은 지각없는 신이 잡에서 깨지 못하게 막는 자장가였습니다. 피리꾼의 노래가 끊겼던 찰나의 순간만으로 아자토스가 몸을 뒤적이며 깨어나려 했던 것이었습니다. 운명을 가른 그날 밤, 안나가 찾아와 점을 쳐 주겠다고 했던 한 이유를 이제야 깨달았습니다. 안나는 알고 있었던 겁니다. 바로 당신이 이곳에 당도했을 때 말아야 할 역할을...

칠흑같이 어두운 옥좌 가장자리, 아자토스의 곁에 자리잡은 당신은 피리를 꺼내어 불기 시작합니다.

시간, 깊주름, 세월, 피로... 그 어떤 필멸자의 굴레조차도 덧없는 이 공간에서 당신의 연주는 이어집니다. 어김없이 그리고 끝없이.

④ 캠페인 기록지에 대표 조사자는 아자토스의 피리꾼이 되었다라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 아자토스는 잠들어 있습니다. 적어도 지금은...이라고 기록합니다.

④ 대표 조사자는 미칩니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 우주가 짚어삼켜지지 않도록 막았기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5만큼 얻습니다.

④ 각 조사자는 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 언젠가 아자토스가 깨어나온 우주를 짚어삼킬 때가 올 것을 알아 버렸기 때문입니다.

④ 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

결말 3: 당신이 사랑했던 모든 것이 아자토스의 손에 파괴되도록 두고만 볼 수는 없습니다. 마녀의 망토 자락에서 나온 그림자의 정수 한 방울, 당신이 추방한 악령이 지녔던 혼령 안개 한 가닥, 아크의 과거를 파고들며 익히웠던 지식... 이 모든 것을 모아 최후의 의식을 준비합니다. 천천히 그리고 조용히 세방을 쌓아올립니다. 암흑을 피로 얹고 피를 영혼으로 얹고 영혼을 오닉스 조각돌로 엮어갑니다. 긴 세월에 걸쳐 장벽을 쌓아올린 끝에 당신이 얹어 낸 일말의 보상은 무위였습니다. 그 무엇도 방해할 수 없는 너무나도 순수하고도 완벽한 고요와 침묵. 이 장벽이 아자토스를 감히 막을 수는 없습니다. 그 무엇이 그럴 수 있겠습니까. 하지만 적어도 이제 지구에 있는 우둔한 존재들이 이름을 부르거나 힘을 텁하는 정도로 아자토스가 깨어나는 사태는 일어나지 않을 겁니다. 이제 당신의 과업이 끝났습니다. 뒤틀어어서 어둠을 바라보며 이곳으로 타고 온 괴생명체를 불러냅니다. 이제 집으로 돌아갈 시간입니다.

④ 캠페인 기록지에 아자토스는 잠들어 있습니다. 적어도 지금은...이라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 우주가 짚어삼켜지지 않도록 막았기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5만큼 얻습니다.

④ 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 겪습니다. 집으로 돌아오는 여정길의 끔찍함이 육신이 버틸 수 있는 한계를 넘었기 때문입니다.

④ 조사자가 캠페인에서 승리했습니다!

결말 4: 드디어 칠흑같이 어두운 아자토스의 옥좌에 다다랐지만 이곳에서도 그 존재에게 쉬이 닿을 방법은 없었습니다. 설령 닿는다 한들 어떻게 해야 그것을 멎출 수 있을지 확신하지 못합니다. 죽인다는 것 자체가 불가능한 데다, 해를 입히려다 되려 깨우기라도 했다가는 끝장입니다. 절박해진 당신은 정답을 찾아 케지아의 검은 서책을 펼쳐 봅니다. 서책을 펼치자 손에 깃펜이 나타나고 저 광활한 어둠 너머에서 목소리가 들려옵니다. “그대의 피로 서명하라, 새로이 비밀 이름을 정하여라, 그러면 그대의 열망이 실현되리니. 그대와 이 세상은 살아남을 것이다.” 월터 길면을 죽음으로 이끈 목소리이며, 케지아 메이슨을 유혹하여 이 길로 이끈 악의 속삭임이 지금 당신을 유혹해옵니다... 하지만 다른 선택지가 있거나 하겠습니까?

조사자들은 다음 중 하나를 선택해야 합니다:

④ “그리하겠다.” **결말 5**로 이어집니다. 이로써 당신은 파멸을 맞이하게 됩니다.

④ “거부하겠다!” **결말 1**로 이어집니다. 이로써 온 우주가 파멸을 맞이하게 됩니다.

결말 5: 당신은 깃펜 끝으로 팔을 깊숙이 찔러 피를 묻힌 뒤 검은 서책에 서명을 합니다.

④ 캠페인 기록지에 아자토스는 잠들어 있습니다. 적어도 지금은...이라고 기록합니다.

④ 캠페인 기록지에 조사자들이 아자토스의 검은 서책에 서명을 했다라고 기록합니다.

④ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 검은 서책에 기록된 가장 내밀한 비밀까지 익혔으므로, 각 조사자는 경험치를 추가로 10만큼 얻습니다.

④ 각 조사자는 육체적 트라우마를 2씩 그리고 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다. 아자토스의 전령과 계약을 하는 파국을 맞이했기 때문입니다.

④ 조사자가 캠페인에서 승리했을까요...?

후일답

캠페인 기록지를 확인합니다. 조사자가 캠페인에서 승리한 경우에 한하여, 다음 항목 중 캠페인 기록지에 기록과 일치하는 항목만을 읽습니다.

조사자들이 애닛을 체포했다라고 기록되어 있는 경우에만 아래의 내용을 읽습니다.

“사라졌다고? 그게 무슨 소리야?!” 잉글 보안관이 따집니다.

“직접 보시죠.” 경관은 그렇게 대답하고는 좌우로 유치장이 늘어선 복도를 따라 보안관을 안내합니다. “항상 감시 인력을 붙여 뒀었습니다. 정말이에요. 분명 안에 갇혀 있었단 말입니다. 그런데 정말 눈 깜짝할 사이에...” 경관을 따라 애닛의 유치장 앞에 선 잉글의 입이 찍 벌어집니다. 유치장 벽에는 곤적끈적하고 불은 물질로 그려진 복잡한 문양만이 남았을 뿐, 애닛은 온데간데없었습니다.

조사자들이 은빛 황혼회의 통솔권을 맡았더라고 기록되어 있는 경우에만 아래의 내용을 읽습니다.

당신이 요청했던 서류철을 가져와 원목 책상 위에 내려놓는 기사에게 묵례를 하고서 서류철을 펼쳐봅니다. 칼 샌포드와 관련된 기록을 모조리 찾아내기란 쉽지 않았지만, 마침내 교단의 모든 비밀을 손에 넣었습니다. “더 필요한 건 없으십니까?” 기사가 당신의 명을 기다리며 물입니다. 당신은 오늘 밤 성소에서 회합이 있을 것이라고 알렸습니다. “알겠습니다. 황혼회에 진정으로 충성을 다하는 교단원은 소집하겠습니다.” 당신은 기사를 물러가게 한 후에 새 집무실의 창 너머를 지긋이 바라봅니다. 아침에 드리운 음울한 기운은 여전하기만 합니다... 그래도 이젠 저구녀에 도사린 것들로부터 아침을 지켜낼 수는 있을 것입니다.

조사자들이 감시자의 품에서 살아남았더라고 기록되어 있는 경우에만 아래의 내용을 읽습니다.

당신이 들어오자 안나가 물끄러미 쳐다봅니다. 안나의 예언이란 언제 들어도 당혹스럽지만 그도 이젠 슬슬 익숙해져 갑니다. “기다리고 있었어요. 궁금한 게 있는 모양이네요. 좋아요. 마음껏 물어보세요. 물론 지금쯤이면 답을 알고 있을 거라 생각하지만요.” 안나는 당신에게 앉으라는 시늉은 고사하고 마실 것 하나 주는 법 없이 말합니다. 당신의 상황을 정황하게 늘어놓기 시작했지만, 안나같은 제주가는 사람(많지는 않겠지만)에게는 당신의 운명이 훤히 보일 겁니다. 당신은 뭐가 되었던 간에 안나가 조금은 다른 풀이를 들려주길 기대했지만, 그야말로 근거 없는 희망사항에 불과했습니다. 안나는 동정하듯 얼굴을 찡그리고는 고개를 젓습니다. “지금쯤이면 확실히 답을 알고 계시겠죠? 당신은 해야 할 일을 마무리지었어요. 당신의 과업은 끝났으니, 이제 영원한 휴식을 받아들이고 평화를 누리세요.”

평화나니요? 어떻게 편히 눈을 감을 수가 있겠습니까! 아직 못다 이룬 미련이 얼마나 많은데...!
캠페인 기록지의 조사자들이 감시자의 품에서 살아남았기에 취소선을 긋습니다.

조사자들이 아자토스의 검은 서책에 서명을 했다라고 기록되어 있는 경우에만 아래의 내용을 읽습니다.

검속에서 훤히 난성이 다가옵니다. 그의 웃음 하나하나에는 악의가 들어차 있습니다. “이제 그대가 의무를 다할 때로다. 그대는 원하는 것을 얻었나니, 이제 내가 밤을 것을 거두리라.”

캠페인 기록지에 당신은 사냥당하고 있다라고 기록되어 있는 경우에만 읽으시오

그것의 공세는 당신이 그 어떤 수를 써도 멈추지 않고 당신의 마음으로 파고듭니다. 그 어느 곳으로 고개를 돌려도 그것의 시선을 피할 수 없으며, 희망도, 유대감도, 공포도, 의욕도, 그 어떤 생각도 그것이 모조리 조종하려 들며, 당신이 허망한 존재임을 끊임없이 상기시킵니다. 밤이면 밤마다 헤어나올 수 없는 허무의 감각 속에 뒤적이며 잠 못 이릅니다. 모든 생각의 끝은 암울하고 불확실한 미래로 이어질 뿐입니다. 삶이 없는 미래, 당신이 없는 미래 말입니다. 물론 이는 필멸자라면 누구든 견뎌야만 하는 시련이지만, 겪어보지 못한 자는 그 누구도 설명할 수 없는 경험입니다. 유령? 물질 세계를 초월한 영역? 이런 설명은 삶을 갈구하는 절박한 이들에게 남은 마지막 동아줄에 불과합니다.

또다시 그것이 나타났을 때는 당신은 새로운 결론을 내립니다. 당신 앞에서 악개가 엉혀들어 그것의 형상을 이루자 주변에 얼음장 같은 바람이 불니다. 당신의 목이 조이고 눈물이 고이지만, 그럼에도 당신은 꿈꾸이 서서 벅합니다. 더는 두렵지 않습니다. 그것은 호기심이 동한 듯 당신을 응시하고, 지긋지긋한 피리 소리도 이내 멎습니다. 그것이 날카로운 손톱이 돌아난 손을 뻗고, 당신은 그 손을 잡고 약수합니다. 당신은 절대로 그것의 손아귀에서 완전히 벗어날 수 없겠지만, 그것과 상호 동의하에 계약을 맺을 수는 있을 것입니다. 어쩌면 당신은 스스로의 공포에 고비를 채울 수 있을지도 모릅니다. 이제 세상 따위는 아무런 의미도 없습니다. 이제 당신이 이 빌어먹을 세상을 내키는 대로 뒤바꾸어 놓는다 한들 막을 자는 없으니 말입니다.

디자이너의 후기

아주 암울한 결말이로군요. 유감을 표합니다.

저희는 <아컴호러 카드게임>의 캠페인을 설계할 때마다 매번 서로 다른 스타일의 공포 장르를 추구하고 있습니다. 이번 끝맺지 못한 의식 캠페인은 “고딕식 공포”와 “실존주의적 공포” 양식에 영감을 받았습니다. 지금까지의 캠페인에서는 아컴에서 머나먼 곳으로 떠났지만, 이번 캠페인에서는 <아컴호러>의 근원이자 어둡고 피로 물든 비밀로 가득한 그 도시, 바로 아컴으로 되돌아와 역사의 이면에 감춰져 있던 비밀을 조명했습니다. 이 때문에 저희는 과거에 벌어진 일을 주요한 동기로 삼는 유령 과담과 고딕식 공포 장르로부터 영감을 얻었습니다.

아컴의 과거에는 사술과 흑마술에 얹힌 이야기가 파다했기에 이번 캠페인의 주요 적대 세력 중 하나로 자연스럽게 마녀를 설정했습니다. 하지만 마녀에 대한 이야기를 다루는 것은 이와 별개로 까다로운 일이었습니다. H.P. 러브크래프트의 소설에서 등장하는 마녀는 설정 상으로 (실제 일어났던 역사적 사건인) 세일럼 마녀 재판에 얹힌, 악마와 계약을 맺은 여성 집단입니다. 하지만 러브크래프트가 창조한 “마녀”的 이미지는 현실의 위카(Wicca) 운동이나 신이교(pagan) 운동에 참여하고 있는 사람들과는 전적으로 무관하며, 역사적으로 실존했던 마녀 및 흑마술과도 조금도 유사하지 않습니다. 그럼에도 저희는 러브크래프트의 신화적 세계에 기반을 두고서 마녀와 흑마술이라는 개념을 아컴으로 끌어들이고자 했습니다. 이를 위해 러브크래프트적인 감각은 유지한 채, 미신적인 요소만을 부각했습니다. 케이지 메이슨을 제외하고 이번 캠페인에서 등장하는 마녀들은 단순히 여성인 마술사나 주술사인 뿐이며, 특별히 더 악마적 속성을 띠지 않습니다. 우리는 장로회 및 샌포드를 중심으로 한 남성적 결사단인 은빛 황혼회와 대척점에 세우기 위해 마녀단의 구성원은 대부분이 여성인 것으로 설정했습니다. 은빛 황혼회와 마녀단은 여러 측면에서 다르지만, 어떻게 보면 동전의 양면과도 같은 관계라 하겠습니다.

이번 캠페인에서 은빛 황혼회와 마녀단을 둘 다 주요 적대세력으로 설정하면서, 저희는 별다른 동기나 목적성이 없는 고대의 존재를 전면으로 내세웠습니다. 바로 아자토스입니다. 이처럼 아자토스를 캠페인의 초점으로 설정하면서 ‘우리는 왜 이곳에 있는가?’ 이것이 무슨 의미가 있는가?, 우리는 언젠가 죽기 마련이다.’와 같이 실존주의적 공포를 가미했습니다. 이는 유령 과담에서 출발했던 이야기를 자연스럽게 보완해 주었으며, 최종적으로 “맞서야 할” 아자토스에게 이어지는 과정까지 순탄하게 이어주는 가교 역할을 했습니다. 하지만 생각해 보십시오. 결국 어찌 한낱 인간이 죽음 그 자체인 존재를 상대로 무슨 싸움이 가능하겠습니까?