



## 루가루의 저주

아캅 나이츠 2016을 위해 디자인된 독특한 아캅호러: 카드 게임 시나리오인 루가루의 저주에서 뉴올리언스의 늑지대를 탐험하며 소름 돋는 사냥을 준비하세요. 이 시나리오는 단독 시나리오로 플레이하거나, 캠페인 중에 사이드 스토리로 플레이할 수 있습니다.

## 확장 아이콘

이 시나리오의 카드는 각 카드의 수집 번호 앞에 있는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다.



루가루의 저주는 두 가지 방법으로 플레이할 수 있습니다. 독립형 시나리오로 플레이하거나 캠페인에 삽입된 사이드 스토리로 플레이할 수 있습니다.

### 독립 시나리오 모드

루가루의 저주를 단독 시나리오로 플레이할 경우, 난이도 모드는 두 가지 뿐입니다. 규칙 참조서 19페이지의 독립 시나리오 모드 단계를 따르세요. 다음 토큰으로 혼돈 주머니를 구성하세요.

#### ◆ 보통:

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6,

#### ◆ 어려움:

+1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -5, -6, -8,

### 사이드 스토리(캠페인 모드)

사이드 스토리는 아캅 호러: 카드 게임 캠페인의 두 시나리오 사이에 플레이할 수 있는 시나리오입니다. 사이드 스토리를 플레이하면 캠페인의 각 조사자가 일점량의 경험치를 소모합니다. 사이드 스토리를 플레이하여 얻은 약점, 트라우마, 경험치, 보상은 캠페인의 나머지 기간 동안 조사자에게 남습니다. 각 사이드 스토리는 캠페인당 한 번만 플레이할 수 있습니다. 캠페인 중에 사이드 스토리로 플레이할 경우, 이전에 획득한 동일한 혼돈 주머니, 약점, 트라우마, 스토리 자산을 사용하여 캠페인의 다음 시나리오를 준비하는 것처럼 이 시나리오를 플레이하세요.

루가루의 저주 사이드 스토리를 플레이하려면 각 조사자가 경험치 1점씩 소모합니다.

## 공포가 뉴올리언스를 사로잡다!

당신과 만난 아캅의 광고주인 미니 클라인은 벨마의 식당에 앉아 커피잔 위로 기사 초안을 당신에게 내밀었다. 이 기사는 대표 편집장 도일 제프리에게 보여준 적이 있으며, 그는 이 컨셉을 비롯하지 않았다. "제 생각에 그가 했던 정확한 말은 '이런 미친 부두교 광란 따위를 뉴스로 내보낼 순 없어.'였어요." 그녀가 설명했다. 그녀의 얼굴에 감도는 음흉한 미소를 보니, 그녀가 뭔가 냄새를 맡은 것이 분명했다.

제목은 선정적이었다. 물론, 9일 동안 3건의 살인은 마을 하나를 놀래키기 충분하다. 그러나 뉴올리언즈 전체가 공포에 사로잡히진 않았다. 그 사실을 아는 사람이 있거나 할까. 물론 당신의 흥미를 자극하는 점은 있다. 기사에 따르면 부두교 여사제인 "에스프리 여사"는 늑지대의 원류에 해로운 저주가 내렸다고 주장했다.

"뭔가 있는 거 아니겠어요? 난 확실히 알아요." 미니가 말했다. 당신 생각엔 확실치 않다. 에스프리 여사가 맞다면, 이 "룩스-가-룩스"는 세 번으로 살인을 멈추지 않으리라는 건 분명하다. 하지만 저주라니? 늑대 인간? 그런 게 어떻게 실재할 수 있나? 알아낼 길은 하나이다. 당신은 외투를 입고는 남부역으로 향했다...

## 준비

다음 조우 세트에 해당하는 모든 카드를 모으세요: 루가루의 저주, 그리고 늑지대. 이 세트는 각각 다음 아이콘으로 표시됩니다.



◆ '루가루의 저주' 조우 세트를 비플레이 상태로 치워둡니다.

◆ 각 장소를 특성에 따라 4개의 더미(**뉴올리언스, 강변, 협지, 부정한 땅**)로 분류합니다. 이 더미를 중 하나를 무작위로 고른 다음 이 장소들을 게임에서 제거합니다. 남은 3개의 더미에서 무작위로 하나를 골라 플레이 영역에 배치합니다.

각 조사자는 **늑지대** 장소에서 플레이를 시작합니다.

◆ 다음 카드들을 비플레이 상태로 치워둡니다: 에스프리 여사, 곰뿔, 어망.

◆ 나머지 조우 카드들을 섞어서 조우 카드 더미를 만듭니다.

◆ 이제 당신은 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

## 시나리오가 끝날 때까지 읽지 마세요

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

**결말 1:** 어떻게든 당신은 동 트기 전에 안전지대로 돌아와서 오히려 늦게까지 쉽니다. 다음 날이 되어서야 어젯밤에 희생된 자가 에스프리 여라는 것을 깨닫습니다. 무거운 마음과 깊이 자리잡은 두려움으로, 당신은 당국에 연락하는 대신 그녀의 시신을 묻기로 결정합니다. 늑지대 안 깊숙히 들어가는 사람은 적을수록 좋았습니다.

◆ 캠페인 기록지에 '루가루가 계속해서 늑지대를 출몰한다'라고 기록합니다.

◆ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

**결말 2:** 이 괴물은 상처에서 검고 불결한 피를 흘리면서 비참한 비명을 지릅니다. 놈의 사체가 진흙 속으로 빨려 들어가면서, 원래의 모습으로 돌아옵니다. 그는 피부가 검은 남자로, 지옥 같은 고통에 뒤뜰린 표정을 짓습니다. 당신은 그의 시신을 에스프리 여사에게 데려갔고, 그녀는 기이한 마법을 사용해 그 땅에 내린 저주의 흔적을 제거합니다. "내 도움이 필요할 때 찾아와." 이 불가사의한 여인이 당신에게 말합니다.

◆ 캠페인 기록지에, '루가루가 파괴되고 저주가 사라졌다'고 기록합니다. '루가루의 저주' 약점을 가진 조사자의 텍에서 그 약점을 제거합니다. 아무 조사자 한 명이 '에스프리 여사'를 자신의 텍에 추가할 수 있습니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기에 포함되지 않습니다.

◆ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

**결말 3:** 당신은 이 저주받은 괴물의 분노와 피에 대한 갈망을 제압해 내었고, 잠시 후 검은 피부의 검은 남자가 당신의 앞에 험뎁이며 땅에 젖은 채로 섭니다. 그는 이제야 자신이 한 모든 것을 알아차린 듯했으며, 자신이 누구도 해칠 수 없도록 지구상의 격리된 곳으로 도망치는 데에 동의합니다. 그러나, 저주는 아직 살아 있습니다. 당신의 눈을 보고 그 사실을 알아챈 그는 당신의 팔을 꼭 잡습니다. "그게 다시 나오게 두지 마세요." 그가 경고 합니다. "저는 약하지만, 당신은... 당신은 강한 것 같아요. 그 저주를 통제하세요."

◆ 캠페인 기록지에, '루가루가 달아났고, 당신은 저주를 받아들였다'라고 기록합니다. '루가루의 저주' 약점을 가진 조사자는 '아수화' 스토리 자산을 자신의 텍에 추가해야 합니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기에 포함되지 않습니다.

◆ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

## 크레딧

확장 디자인: Nate French와 MJ Newman  
LCG 매니저: 메르세데스 오하임

Arkham Horror Story 리뷰: Dane Beltrami, Katrina Ostrander, Nikki Valens

익스펜션 그래픽 디자인: 크리스토퍼 호쉬  
그래픽 디자인 매니저: Brian Schomburg  
아트 디렉션: 팀 플랜더스

관리 아트 디렉터: Melissa Shetler  
소셜 편집자: Katrina Ostrander

시니어 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz  
제품 개발 부문 수석 관리자: Chris Gerber  
Executive Game Designer: Corey Konieczka  
크리에이티브 디렉터: Andrew Navaro

제작 관리: Jason Beaudoin 및 Megan Duehn  
출판사: Christian T. Petersen

추가 레이아웃: Clayton Grey



공상  
비행  
계략

