

아컴호러

카드 게임

돌아온 카르코사로 가는 길

돌아온 카르코사로 가는 길은 <아컴호러 카드게임> 카르코사로 가는 길 캠페인을 보강하는 확장입니다. 이 확장에는 새로운 조우 세트, 보유 게임의 정리를 도와주는 칸막이 카드, 조사자 텍을 구성할 때 사용할 수 있는 새로운 플레이어 카드가 들어 있습니다.

이 확장의 사용 방법

이 확장을 사용하여 카르코사로 가는 길을 캠페인 또는 독립 시나리오 모드로 즐기려면, 카르코사로 가는 길 캠페인 안내서의 지시에 따라 게임을 준비합니다. 하지만, 이 확장을 사용하여 시나리오를 준비할 때에는 ‘돌아온 (시나리오 이름)’이라는 명칭의 시나리오 참조 카드를 찾아서, 해당 카드에 적힌 지시를 추가로 따릅니다.

새로운 시나리오에는 다음과 같이 기존의 시나리오에 변주를 주는 새 조우 세트를 사용합니다.



돌아온 커튼콜



돌아온 마지막 왕



돌아온 과거로부터의 메아리



돌아온 입에 담아선 안 될 맹세



돌아온 진실의 망령



돌아온 창백한 가면



돌아온 검은 별이 떠오르다



돌아온 어스레한 카르코사

위와 같은 조우 세트에는 기존 카드를 대체할 새롭고 어려운 카드가 포함되어 있습니다. 위 조우 세트를 모을 때는 ‘돌아온 (시나리오 이름)’이라는 명칭의 카드 지시에 따라, 기존의 카드를 대체할 새로운 카드를 넣거나, 새로운 카드를 치워 두거나, 아니면 단순히 몇몇 카드를 조우 텍에 합칩니다.



예시: 이 확장을 사용하여 커튼콜 시나리오를 준비할 때, “돌아온 커튼콜”이라는 명칭의 카드를 찾아서 이 카드에 나온 추가 게임 준비 지시를 따릅니다.

또한, 이 확장에는 기존 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 사용했던 조우 세트 다섯 개를 대체할 새로운 조우 세트 다섯 개가 포함되어 있습니다.

	고대의 악	→		망상 속의 악
	엄습하는 공포	→		신경증적인 공포
	하스터의 권속	→		하스터의 특사
	부패와 오물	→		부패하는 현실
	망상	→		광기를 부르는 망상

- ☞ 망상 속의 악은 기본판의 **고대의 악** 조우 세트를 대체합니다.
- ☞ 신경증적인 공포는 기본판의 **엄습하는 공포** 조우 세트를 대체합니다.
- ☞ 하스터의 특사는 기본판의 **하스터의 권속** 조우 세트를 대체합니다.
- ☞ 부패하는 현실은 **카르코사로 가는 길**의 **부패와 오물** 조우 세트를 대체합니다.
- ☞ 광기를 부르는 망상은 **카르코사로 가는 길**의 **망상** 조우 세트를 대체합니다.

위와 같은 조우 세트를 모아올 때, 기존 조우 세트 대신 이 확장에서 추가된 조우 세트를 사용합니다. 기존 조우 세트는 게임에서 사용하지 않고 제거합니다.



예시: 이 카드의 게임 준비 지시에 따라서 **망상** 조우 세트 대신 **광기를 부르는 망상** 조우 세트를 사용하도록 합니다. 마찬가지로 **엄습하는 공포** 조우 세트는 **신경증적인 공포** 조우 세트로 대체합니다.

무작위성과 리플레이성을 높이고 싶다면, 기존 조우 세트와 새로운 조우 세트를 섞어서 써도 됩니다. 이 경우, 기존 조우 세트와 새로운 조우 세트의 카드를 함께 섞은 후, 해당 조우 세트의 원래 카드 장수만큼 무작위로 카드를 선택해서 사용합니다. 즉, **고대의 악** + **망상 속의 악**에서 3장을 선택합니다. 마찬가지로 **엄습하는 공포** + **신경증적인 공포**에서 7장을, **부패와 오물** + **부패하는 현실**에서 6장을, **망상** + **광기를 부르는 망상**에서 6장을, **하스터의 권속** + **하스터의 특사**에서 4장을 선택합니다.

업적 목록

다음은 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 노력할 만한 업적 목록입니다. 이러한 업적은 **돌아온 카르코사로 가는 길** 조우 세트를 사용하여 게임을 즐길 때만 달성할 수 있습니다. 이러한 업적을 달성할 때마다 각 항목 옆의 네모 칸에 체크 표시를 합니다. 여러분의 궁극적인 목표는 모든 업적을 달성하는 겁니다!

- ☐ **경고했지?:** 한 번의 **커튼콜** 시나리오에서 ‘왕실의 특사’를 세 번 쓰러뜨리십시오.

첫걸음: **마지막 왕**에서 다음 VIP를 취조하십시오.

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 콘스탄스 듀메인 | <input type="checkbox"/> 세바스티앙 모로 |
| <input type="checkbox"/> 조던 페리 | <input type="checkbox"/> 애슬레이 클라크 |
| <input type="checkbox"/> 이시마루 하루코 | |

- **파티종결자:** *마지막 왕*에서 **광인** 버전의 '다이안 드바인'을 쓰러뜨리십시오.
- **염탐꾼:** *과거로부터의 메아리*에서 '비밀 서재'를 승점 더미에 추가하십시오.
- **빼꾸기 등지 위로 날아간 새:** **입에 담아선 안 될 맹세**에서 조사자 한 명이 '대니얼 체스터필드'를 조종한 상태로 후퇴하십시오.
- **자 여길 보세요!:** **입에 담아선 안 될 맹세**에서 '광기의 숙주'와 협상하십시오.
- **망자의 길:** **창백한 가면**에서 '검은 오닉스 장식 고리'를 사용하여 지름길을 여십시오.
- **알아 맞춰 보세요.** **딩동댕동:** **검은 별이 떠오르다**에서 한 주요사건 텍의 첫번째 카드를 진행하기 전에, 다른 주요사건 텍을 끝까지 진행하십시오.
- **엄마, 하스터가 이렇게 하래요!:** **어스레한 카르코사**에서 당신의 손에 '꼭 두각시로 전락하다'가 있는 동안 '하스터'를 쓰러뜨리십시오.
- **하스터를 불러봐:** 대니얼의 경고를 받아들인 후, 한 번의 시나리오 동안 (게임 준비 과정 포함) **하스터**라는 이름을 7번 이상 말하십시오.
- **돌아와, 창백가면!:** 단 한 번도 시나리오가 끝날 때 '창백한 가면을 쓴 남자'가 플레이 영역에 있지 않은 채로 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 승리하십시오.
- **이 길, 잘못됐다:** 의심에 빗금이 8개 이상 표시된 상태로 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 승리하십시오.
- **이 길, 진짜다:** 믿음에 빗금 8개 이상 표시된 상태로 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 승리하십시오.
- **이 길, 나의 것이다:** 의심과 믿음을 합쳐 빗금 2개 미만이 표시된 상태로 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 승리하십시오.
- **선 넘으셨네요:** "최후통첩"을 3가지 이상 활성화한 상태로 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 승리하십시오.
- **카르코사 전문가:** 전문가 난이도로 **카르코사로 가는 길** 캠페인에서 승리하십시오.

선택 규칙: 최후통첩


다음은 추가로 난이도를 조절하고 여러분에게 더 큰 즐거움을 선사할 선택 규칙입니다. 캠페인이나 독립 시나리오를 준비하기 전에, 아래의 최후통첩 규칙을 원하는 만큼 골라서 적용해도 됩니다. 각각의 최후통첩은 규제, 제한, 추가 규칙 등을 통해 게임을 훨씬 더 어렵게 해 줍니다. 어떤 최후통첩을 반드시 골라야 한다는 강제성은 없으니 함께 논의하여 어떤 최후통첩을 사용할지 만장일치로 결정하기 바랍니다. 한 번 선택한 최후통첩은 그 시나리오나 캠페인을 진행하는 동안 계속 유지됩니다.


아래에 저희가 디자인한 최후통첩 몇 개를 소개합니다. 원한다면 직접 최후통첩을 자유롭게 설계하셔도 좋습니다.

최후통첩: 입에 담아선 안 될 맹세 - 캠페인 모드 전용. 캠페인 기록지에 **대니얼의 경고를 받아들였다**라고 기록되어 있다면, 시나리오를 진행하는 동안(또는 시나리오의 게임 준비 동안) 『하스터』라는 이름을 소리내어 말하는 조사자는 공포 1을 받는 것과 더불어 정신적 트라우마 1도 겪습니다.

최후통첩: 최후 - 캠페인 모드 전용. 피해를 받아서 쓰러진 조사자는 죽습니다. 공포를 받아서 쓰러진 조사자는 미칩니다.

최후통첩: 생존 - 캠페인 모드 전용. 자신의 조사자가 죽거나 미쳐버리면, 해당 플레이어는 캠페인에서 탈락하며 새로운 조사자로 게임을 이어갈 수 없습니다.

최후통첩: 실패 - 해당 시나리오/캠페인을 진행하는 내내, 혼돈 주머니에  혼돈 토큰을 하나 더 추가합니다.

최후통첩: 박살난 약조 - 시나리오/캠페인을 진행하는 내내, 혼돈 주머니에서  혼돈 토큰을 제거합니다.

최후통첩: 신참 - 조사자 텍에는 0레벨 카드만 포함할 수 있습니다. 조사자는 경험치를 획득할 수도 소비할 수도 없습니다.

최후통첩: 재앙 - 각 조사자의 초기 텍에 무작위 기본 약점을 1장씩 더 추가합니다.

최후통첩: 두려움 - 모든 게임에서 첫 라운드 동안 신화 단계를 건너뛰지 않습니다.

최후통첩: 고뇌 - 하나의 원천으로부터 오는 피해나 공포를 할당할 때, 조사자는 가능한 한 하나의 카드에 피해나 공포를 최대로 할당하고서, 그 후 초과분만을 다른 카드에 할당할 수 있습니다.

최후통첩: 혼돈 - 각 조사자의 초기 텍을 구성하는 카드(전용, 약점 카드 제외)를 해당 플레이어의 보유 게임 내에서 텍 구성 조건에 맞도록 무작위로 골라서 선정합니다.

최후통첩: 하이랜더 - 각 조사자의 텍에 명칭이 같은 카드를 1장씩만 포함할 수 있습니다(텍 구성 요구조건에 명칭이 같은 카드 사본을 여러 장 포함하라고 지시된 경우는 예외로 합니다).

*하이랜더: 카드 게임에서 동일한 카드를 2장 이상 넣지 않는 특수한 텍을 뜻합니다.

새로운 약점

이 확장에 포함된 새로운 약점 3장에는 모두 ‘숨김’ 키워드가 적혀 있습니다(‘숨김’ 키워드는 **카르코사로 가는 길** 확장에서 처음 도입된 키워드입니다). 이러한 약점은 다른 ‘숨김’ 조우 카드와 마찬가지로 기능하나, 버릴 때 버린 조우 카드 더미에 놓는 것이 아니라 자기 조사자의 버린 카드 더미에 놓는다는 점만 다릅니다.

확장 아이콘

돌아온 **카르코사로 가는 길** 확장에 속하는 카드는 다음 아이콘으로 구분할 수 있습니다. 이 아이콘은 카드 번호 앞에 그려져 있습니다.



알아두기: 이 확장에 포함된 몇몇 카드는 기본판에 존재하는 카드를 대체합니다. 어느 카드가 기본판에 속하고 어느 카드가 돌아온 **카르코사로 가는 길**에 속하는지 구별할 수 없도록, 이런 카드의 앞면 하단에는 기본판과 동일한 저작권 정보, 조우 세트 번호, 확장 아이콘, 카드 번호가 나와 있습니다. 하지만 뒷면 하단에는 본래의 카드 정보가 나와 있습니다.

만든 사람들

확장 디자인 및 개발: Matthew Newman

생산: Calli Oliverius

편집 및 검수: B.D. Flory

카드 게임 관리: Mercedes Opheim

아키텍처 이야기 검토: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk

확장 그래픽 디자인: Neal W. Rasmussen

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson

그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

일러스트 감독: Preston Stone

일러스트 감독 관리: Tony Bradt

품질 보증 조정: Andrew Janeba, Zach Tewalthomas

생산 관리: Jason Glawe, Dylan Tierney

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz

수석 제품 개발 매니저: Chris Gerber

게임 디자인 총괄: Corey Konieczka

출판: Andrew Navaro

플레이 테스터:

John Atkinson, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Alex Byers, Eric Foertsch, Geoff Hanks, Michael Hill, Brian Lewis, Jamie Lewis, Glenn Mondro, Annette Nepomuceno, Daniel Running.

한국어판 번역 및 편집

총괄: 권성현

번역: 번역팀 <지음>

검수: 류인곤, 김의현

편집: 백주현

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

※ <아키텍처 카드게임>은 Fantasy Flight Games와의 계약에 따라, (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단 복제 시 법의 처벌을 받습니다.

© 2019 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요동길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

www.akongdakong.co.kr



PROOF OF
PURCHASE

AHC36
Return to The
Path to Carcosa

B1069