

# 아컴호러

카드 게임

## 캠페인 안내서 광신도의 밤

### 구울이 굶주렸다...

1925년 9월 18일 금요일, 메사추세츠 주, 아컴시. 길고 비정상적으로 뜨거운 여름이 끝날 무렵이었다. 가을이 어서 오기만을 손꼽아 기다렸지만, 뜨거운 열기는 여전했고 그칠 줄 몰랐다. 조용히, 말 못할 분노가 마을을 휘감고 있었다. 걸핏하면 화를 내는 사람이 부지기수였고, 지난 일주일간 마을 사람들이 단순한 오해로 서로 격렬하게 싸움을 벌였다는 이야기가 수도 없이 들려왔다.

그리고 지금, 제임스 헨슨에게 연락이 왔다. 그의 헛간에서 훼손된 시신이 발견되었다고 한다.

뭐든지 날씨 탓으로 돌리기는 너무 쉬웠지만, 그러기엔 이 마을은 결정적으로 무언가 잘못되었다. 그저 앞날을 조금 미리 볼 수 있는 이 높은 전쟁이 할 수 있는 일은 아무것도 없었다. 내 점괘에 따르면, 몇몇 조사자들이 곧 이 기이한 상황을 알아차리고 모든 일을 정상으로 되돌려 놓을 것이다. 나는 그들의 행보를 지켜볼 것이다.... 하지만 사실 그리 큰 기대는 하지 않는다.

**광신도의 밤**은 1~4명이 즐길 수 있는 하나의 캠페인입니다. **광신도의 밤**은 “회합”, “한밤의 가면”, “지하 세계의 포식자” 3가지 시나리오로 구성되어 있습니다. 매 시나리오에서 사용하는 카드는 <아컴호러 카드게임> 기본 판에서 찾을 수 있습니다.

캠페인을 플레이하는 동안, 플레이어는 한 시나리오에서 다음 시나리오로 순서대로 게임을 진행합니다. 한 시나리오에서 플레이어가 어떤 행동을 했는지, 어떤 결정을 내렸는지에 따라 발생하는 결과가 다음 시나리오에 영향을 미칩니다. 또한, 플레이어는 이야기를 진행하면서 경험치를 얻고, 경험치를 사용해 새로운 카드를 구매하거나 기존 카드를 향상시켜 자신의 택을 강화할 수 있습니다.

### 캠페인 준비

**광신도의 밤** 캠페인은 다음 순서대로 준비합니다.

1. **조사자를 선택합니다.** 모든 플레이어는 서로 다른 조사자를 선택하고, 캠페인 기록지에 자신이 선택한 조사자를 기록합니다.
2. **모든 조사자는 각자 자신의 조사자 택을 만듭니다.** 택 구성에 관한 자세한 규칙은 참조 안내서 6쪽에서 확인할 수 있습니다.
3. **난이도를 선택합니다.** <아컴호러 카드게임>에는 쉬움, 보통, 어려움, 전문가의 네 단계 난이도가 준비되어 있습니다. 플레이어는 함께 하는 플레이어들의 게임 이해도를 고려하여, 적절한 난이도를 선택합니다. 선택한 난이도는 캠페인 도중에 바뀌지 않습니다.
4. **캠페인 혼돈 주머니를 만듭니다.** 아래 내용을 참조하여, 혼돈 토큰을 혼돈 주머니에 넣습니다. 사용하지 않은 혼돈 토큰은 게임 상자에 보관합니다.

◆ **쉬움 (스토리를 경험하고 싶은 플레이어):**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **보통 (게임에 도전하고 싶은 플레이어):**

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

◆ **어려움 (진정한 악몽을 원하는 플레이어):**

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ **전문가 (아컴 호러를 원하는 플레이어):**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

이제 플레이어는 1장: “회합”을 준비합니다.





## 캠페인 기록지

캠페인 기록지는 본 책자 가장 뒤쪽에 있습니다. 캠페인 기록지는 게임 진행 상황과 캠페인의 진행 과정을 기록하기 위해 사용됩니다. 매 시나리오가 끝났을 때, 플레이어는 캠페인 기록지에 모든 관련 정보를 적어 결과를 기록합니다. 캠페인 기록지에는 각 조사자가 얻은 경험치뿐만 아니라, 모든 조사자의 누적된 트라우마 레벨, 조사자가 얻은 이야기 자산이나 약점 카드, 심지어 **사망하거나 미친** 조사자도 기록합니다.

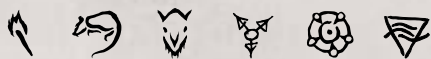
한 시나리오의 결말에서, 플레이어는 종종 중요한 내용이나 이야기 요소를 캠페인 기록지에 기록하라는 지시를 받습니다. 그때에는 캠페인 기록지 오른쪽 아래에 있는 “**캠페인 중요 사항**”에 기록합니다. 이렇게 기록한 내용은 추후 시나리오를 진행할 때 언급되기도 하고, 한 시나리오에서 내린 결정이 추후 시나리오에 영향을 줄 때 활용되기도 합니다. 이전에 기록한 내용에 취소선을 그으라는 지시를 받으면, 그 내용은 앞으로 남은 캠페인에서 무시됩니다.

## 1장: 회합

당신과 당신의 파트너는 당신의 고향인 메사추세츠 주, 아킴시에서 벌어진 기이한 사건을 조사하고 있습니다. 지난 몇 주간, 마을 사람들이 잇달아 실종되는 묘한 사건이 일어났습니다. 최근, 그들의 시체가 숲에서 발견되었는데, 몸통아리가 반쯤 뜯어먹힌 너털너털한 상태였습니다. 경찰과 신문은 굶주린 야생 동물이 벌인 짓이라고 설명했지만, 당신의 직감은 무언가가 더 있다고 말하고 있습니다. 당신은 동료들을 모아 대표 조사자의 집에서 이 이상한 사건에 대해 이야기하려 합니다.

### 게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **회합**, **취 폐**, **구울**, **엄습하는 공포**, **고대의 악**, **오스스한 한기**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ‘서재’ 장소 카드를 플레이 영역에 둡니다. 다른 장소 카드는 비플레이 상태로 치워 둡니다. 모든 조사자는 ‘서재’에서 시작합니다.
- ‘구울 사제’와 ‘리타 쉐들러’ 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 남은 조우 카드(앞서 모았던 조우 세트들)를 함께 섞어, 조우 턴을 만듭니다.

## 시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

**아무 결말에도 도달하지 못했다면 (모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면)**: 당신은 가파스로 목숨을 부지한 채 집에서 탈출할 수 있었습니다. 거실에 있던 여자가 당신을 따라 현관문을 나와 문을 쾅하고 닫습니다. “이 멍청아! 네가 무슨 짓을 했는지 알아?” 그녀는 현관문 앞에 의자를 밀어다 놓고, 문 손잡이를 고정시킵니다. “여기서 빠져나가야 해. 날 따라와, 그럼 내가 아는 걸 말해 줄게. 이 도시 아래에 숨어서 꿈틀대는 급박한 위협을 막을 사람은 우리밖에 없어.” 당신은 아무 말 없이 그저 고개를 끄덕였고, 빗속을 뛰어나는 그녀를 따라 아련 강변으로 향했습니다.

- 캠페인 기록지에 **당신의 집이 여전히 남아 있다**라고 기록합니다.
- 캠페인 기록지에 **‘구울 사제’가 여전히 살아 있다**라고 기록합니다.
- 대표 조사자는 ‘리타 쉐들러’ 카드를 얻습니다. 이 카드를 자기 턴에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 턴 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다 (조건을 만족할 경우 일부 장소를 승점 더미에 추가할 수 있다는 점을 기억하세요). 각 조사자는 신화 속 감춰진 세계에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

**결말 1**: 당신은 고개를 끄덕이며 빨간 머리 여자의 말에 동의했고, 그녀는 당신의 집 벽과 바닥에 불을 놓았습니다. 불은 삽시간에 퍼졌고, 당신은 정문으로 뛰쳐나가 이 거대한 화마를 피했습니다. 길가에 선 당신은 갖고 있던 모든 것이 재로 변하는 광경을 지켜봅니다. “날 따라와.” 그녀가 말했습니다. “이 도시 아래에 숨겨진 위협에 대해 말해 줄게. 따로 떨어지면 죽음을 면치 못할 거야. 하지만 함께라면... 그 위협을 막아낼 수 있을지도 몰라.”

- 캠페인 기록지에 **당신의 집이 불타버렸다**라고 기록합니다.
- 대표 조사자는 ‘리타 쉐들러’ 카드를 얻습니다. 이 카드를 자기 턴에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 턴 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.
- 자신의 집이 불타 잿더미로 바뀌는 것을 본 대표 조사자는 정신적 트라우마 하나를 겪습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다 (조건을 만족할 경우 일부 장소를 승점 더미에 추가할 수 있다는 점을 기억하세요). 각 조사자는 신화 속 감춰진 세계에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.





**결말 2:** 당신은 지나치게 열성적인 여성의 제안을 거절했습니다. 그리고 혹여 그녀가 당신의 집을 불을 놓을지도 모른다고 생각해, 당신의 집에서 내쫓습니다. “바보 자식! 넌 지금 엄청난 실수를 하고 있는 거야!” 그녀가 소리칩니다. “넌 지금 이 도시 아래에 숨겨진 위협에 대해 하나도 몰라... 우린 엄청난 위협에 빠진 거라고!” 오늘 밤 겪었던 사건의 충격에서 아직 헤어나지 못한 당신은 그녀의 말을 좀 더 들어보기로 결심했습니다. 아마 이 여성이 이 기괴한 상황에서 약간이나마 자신을 도와줄 수 있을지도 모릅니다... 하지만 그녀는 당신을 그다지 신뢰하는 분위기가 아닙니다.

- ㉠ 캠페인 기록지에 **당신의 집이 여전히 남아 있다**라고 기록합니다.
- ㉡ 이날 밤의 사건을 겪고도 삶의 터전을 지켜냈기에, 대표 조사자는 경험치를 추가로 1만큼 얻습니다.
- ㉢ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다(조건을 만족할 경우 일부 장소를 승점 더미에 추가할 수 있다는 점을 기억하세요). 각 조사자는 신화 속 감춰진 세계에 대한 통찰력을 얻었기 때문에, 경험치를 추가로 2씩 얻습니다.

**결말 3:** 당신은 복도를 내달리며 이 집에서 탈출할 길을 찾아봅니다. 하지만 열기가 가득한 장벽이 여전히 당신의 앞길을 가로막습니다. 어떤 길도 보이지 않는데, 섬뜩한 괴물들이 당신의 집으로 꾸역꾸역 밀려 들어옵니다. 도망칠 곳은 어디에도 없습니다.

- ㉠ 캠페인 기록지에 **리타는 어쩔 수 없이 다른 사람에게 도움을 요청했다**라고 기록합니다.
- ㉡ 캠페인 기록지에 **당신의 집이 여전히 남아 있다**라고 기록합니다.
- ㉢ 캠페인 기록지에 **‘구울 사제’가 여전히 살아 있다**라고 기록합니다.
- ㉣ 후퇴하지 않은 모든 조사자는 **사망합니다**. 캠페인을 계속 진행할 충분한 조사자가 남아 있지 않다면, 캠페인은 여기서 끝나고 모든 플레이어는 패배합니다. 그렇지 않다면, 다음 시나리오를 진행합니다. (자신의 조사자가 사망한 모든 플레이어는 사용 가능한 조사자 중 하나를 선택합니다. 참조 안내서의 9쪽에서 사망한 조사자에 대한 자세한 규칙을 참조하세요.)
- ㉤ 대표 조사자가 **사망했다면**, 한 조사자를 선택해 그 조사자가 ‘리타 캔들러’ 카드를 얻습니다. 해당 조사자는 이 카드를 자기 텍에 추가해도 됩니다. 이 카드는 조사자의 텍 크기를 계산할 때 포함되지 않습니다.

## 추가 캠페인 규칙

### 경험치 얻기와 경험치 소비하기

조사자가 신화에 깊숙이 파고들수록, 감춰진 세계의 진실을 바라보는 통찰력을 얻게 됩니다. 고대의 존재, 어둠 속에서 살아가는 괴물, 인류가 결코 알고 싶지 않을 비밀 등이 이러한 진실입니다. 이를 통해 얻은 통찰력은 경험치라는 형태로 표현됩니다. 한 시나리오의 결말에서 조사자는 대개 경험치를 얻습니다. 모든 조사자는 개별적으로 경험치를 얻으며, 경험치는 다른 조사자에게 양도할 수 없습니다. 경험치는 대체로 승점을 가진 조우 카드를 승점 더미에 놓음으로써 얻거나 이야기 속에서 내린 결정에 따라 얻습니다. 참조 규칙서 16쪽에서 경험치 얻기에 대한 자세한 규칙을 참조하세요.

경험치는 새로운 기능과 마법을 배우고 새로운 물품과 무기를 얻을 때 사용합니다. 이는 게임 내에서 새 카드 추가라는 형태로 표현됩니다. 텍에 새 카드를 추가할 때는, 해당 카드의 레벨과 같은 값의 경험치를 비용으로 지불합니다. 카드 왼쪽 위에는 흰색 점이 한 개 이상 표시되어 있습니다. 이 점이 레벨을 나타냅니다. 텍에 새로운 카드를 추가할 때는 항상 적어도 경험치를 1 지불해야 합니다. 또한 자신의 텍 크기를 유지해야 합니다(대개 추가한 카드만큼 기존에 있던 카드를 제거함으로써 텍 크기를 유지합니다).

일부 카드는 다른 카드와 명칭이 같지만, 더 높은 레벨이 표시되어 있습니다. 이런 카드는 카드 명칭이 같더라도, 추가 효과나 추가 능력 아이콘이 적혀 있기도 하고, 지불 비용이 다르기도 합니다. 낮은 레벨의 카드를 가진 플레이어가 명칭이 같은 더 높은 레벨 카드를 구입하고 싶다면, 플레이어는 그 카드를 **향상시켜도** 됩니다. 향상시킬 때는 두 카드 레벨의 차이만큼 경험치를 지불하고, 낮은 레벨 카드는 제거하고 새 카드를 추가합니다. 참조 안내서 16쪽에서 경험치 소비하기에 대한 자세한 규칙을 참조하세요.

### 트라우마, 사망, 정신이상

트라우마는 조사자의 체력 및 정신력에 가해지는 영구적인 손상을 나타냅니다. 시나리오 도중 조사자가 쓰러지더라도, 시나리오 결말에서 조사자가 **사망**하거나 **미치지** 않았다면, 그 조사자는 파티에 남아 다음 시나리오에 참여할 수 있습니다. 하지만, 상처나 공포를 받아 쓰러진 조사자는 영구적인 트라우마를 겪게 됩니다. 트라우마는 앞으로 남은 캠페인 동안 해당 조사자에게 계속 남아 있습니다. 참조 안내서 16쪽에서 트라우마 겪기에 대한 자세한 규칙을 참조하세요.

**중요:** 트라우마를 겪는 것이 두렵다면, 시나리오에서 쓰러질 때까지 버티기 보다는 후퇴하는 편이 낫습니다.

이제 여러분은 이 캠페인의 다음 시나리오를 진행할 준비가 되었습니다.



## 2장: 한밤의 가면

캠페인 기록지를 확인하세요. 리타는 어쩔 수 없이 다른 사람에게 도움을 요청했다를 적용했다면 도입부 1을 읽습니다.

다른 경우라면, 도입부 2를 바로 읽습니다.

**도입부 1:** 혼란에 빠진 여성 한 명이 당신에게 다가와, 아컴 강변에 있는 집 안에서 괴물들이 쫓아나고 있다며 열변을 토합니다. “그 괴물들을 가둬보려고 했어.” 그녀가 말합니다. “하지만 거기가 끝이 아니었어. 또 다른 지역에, 굴이 몇 개나 더 있었어.” 지난 주말 하더라도 당신은 이 여자가 미쳤다고 생각했을 겁니다. 하지만 최근에 일어난 비상식적인 일들 때문에 어쩌면 당신의 ‘상식’의 범주가 조금 넓어졌을지도 모릅니다. 어쨌든 당신은 그녀의 말을 끝까지 들어보기로 했습니다.

여성은 리타 캔들러라며 자신을 소개한 뒤, 당신에게 도저히 믿기 힘든 이야기를 들려주었습니다. “그 괴물들은...” 그녀가 말했습니다. “구울이라고 해. 아컴시 지하의 터널, 동굴, 묘지를 더럽히는 끔찍한 존재들이지...”

도입부 3으로 이어짐

**도입부 2:** 당신의 집에서 발생한 재난이 어느 정도 수습되자, 집 거실에 나타났던 붉은 머리 여성, 리타 캔들러는 이야기를 시작했습니다. 방금 전에 그 괴물들을 두 눈으로 직접 보았음에도, 리타 캔들러의 이야기는 도저히 믿기 힘들었습니다. “네 집에 나타난 그 괴물들은...” 그녀가 말했습니다. “구울이라고 해. 아컴시 지하의 터널, 동굴, 묘지를 더럽히는 끔찍한 존재들이지...”

도입부 3으로 이어짐

**도입부 3:** “이 괴물들은 인간의 시체를 먹고 살아. 그리고 아컴시에 있는 어둠의 사교가 그 구울들을 기르고 있어. 믿기 힘들겠지만 그 사교 구성원들은 고대 구울의 주인을 광적으로 섬기고 있어. 이 사교는 무고한 사람들을 죽이고, 그 시체로 구울의 배고픔을 달래고 있지. 이런 식으로 어둠의 균형이 유지되어 온 거야. ...지금까지는 말이죠.” 리타가 계속 말했습니다.

“최근에, 그들이 시체를 보관하던 거처 중 한 곳이 파괴됐어. 그 후로 구울들이 더 활발하게 활동하기 시작했어. 난 구울들이 도시에서 날뛰는 걸 막으려고 구울들의 움직임을 계속 추적해왔어. 하지만 내 생각엔 뭔가 더 심각한 일이 벌어지고 있는 것 같아. 사교도들이 내가 지금껏 봐온 그 무엇보다도 더 어둠과 불길한 일을 계획하고 있어. 이 계획이 오늘 밤 자정 직후에 완성될 거라는 조짐이 보여. 하지만 그 계획이 대체 무엇인지, 거기까지는 나도 잘 모르겠어.”

“대부분의 추종자들은” 리타가 말을 이어갔습니다. “내면에 사악한 목적을 가지고 있다는 점만 제외하면 일반인들과 별로 차이가 없어. 사교 집회가 열릴 때마다 추종자들은 서로의 정체를 감추려고 다양한 동물의 해골 모양 가면을 쓰고 나타나. 이런 가면이 바로 그들의 표식이지. 죽음과 부패의 상징 말이야. 이 추종자들의 가면

을 벗겨야만 그들의 계획을 밝혀내고 저지할 수 있어. 앞으로 남은 시간이 얼마 없어. 자정이 되기 전에 최대한 많은 추종자들을 찾아내야 해.”

게임 준비로 이어짐

### 게임 준비

- ㉠ 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **한밤의 가면, 으스스한 한기, 나이트컨트, 어둠의 사교, 잠긴 문.** 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ㉡ **우물도스의 사교도** 조우 세트를 별도의 “추종자 텍”으로 구분하여 치워 둡니다. 그런 다음 섞습니다. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- ㉢ 무작위로 ‘아컴 변화가’ 2곳 중 한 곳과 ‘아컴 남부’ 2곳 중 한 곳을 선택합니다. 그런 다음, 선택한 장소를 플레이 영역에 둡니다. 선택하지 않은 ‘아컴 변화가’와 ‘아컴 남부’는 게임에서 제거합니다. 그런 다음, ‘아컴 북부’, ‘아컴 동부’, ‘아컴 강변’, ‘세인트 메리 병원’, ‘묘지’, ‘미스캐토닉 대학’, ‘당신의 집’ 장소 카드를 플레이 영역에 둡니다(다음 쪽의 추천 장소 배치를 참조하여 놓습니다).

- ㉣ 플레이어 인원수에 따라 다음 사항을 적용합니다.

- ◆ 한 명이 게임을 한다면, 아무 변경 사항이 없습니다.
- ◆ 두 명이 게임을 한다면, 조우 세트에서 ‘사교도 시종’ 사본 하나를 찾습니다. 찾은 ‘사교도 시종’은 ‘아컴 남부’에 출현합니다.
- ◆ 세 명이 게임을 한다면, 조우 세트에서 ‘사교도 시종’ 사본 둘을 찾습니다. 찾은 ‘사교도 시종’은 ‘아컴 남부’와 ‘아컴 변화가’에 각각 하나씩 출현합니다.
- ◆ 네 명이 게임을 한다면, 조우 세트에서 ‘사교도 시종’ 사본 셋을 찾습니다. 찾은 ‘사교도 시종’은 ‘아컴 남부’와 ‘아컴 변화가’, ‘묘지’에 각각 하나씩 출현합니다.

- ㉤ 캠페인 기록지를 확인합니다. **당신의 집이 불타버렸다면:** ‘당신의 집’을 게임에서 제거합니다. 모든 조사자는 ‘아컴 강변’에서 시작합니다.

- ㉥ 캠페인 기록지를 확인합니다. **당신의 집이 여전히 남아 있다면:** 모든 조사자는 ‘당신의 집’에서 시작합니다.

- ㉦ 남은 조우 카드를 함께 섞어, 조우 텍을 만듭니다.

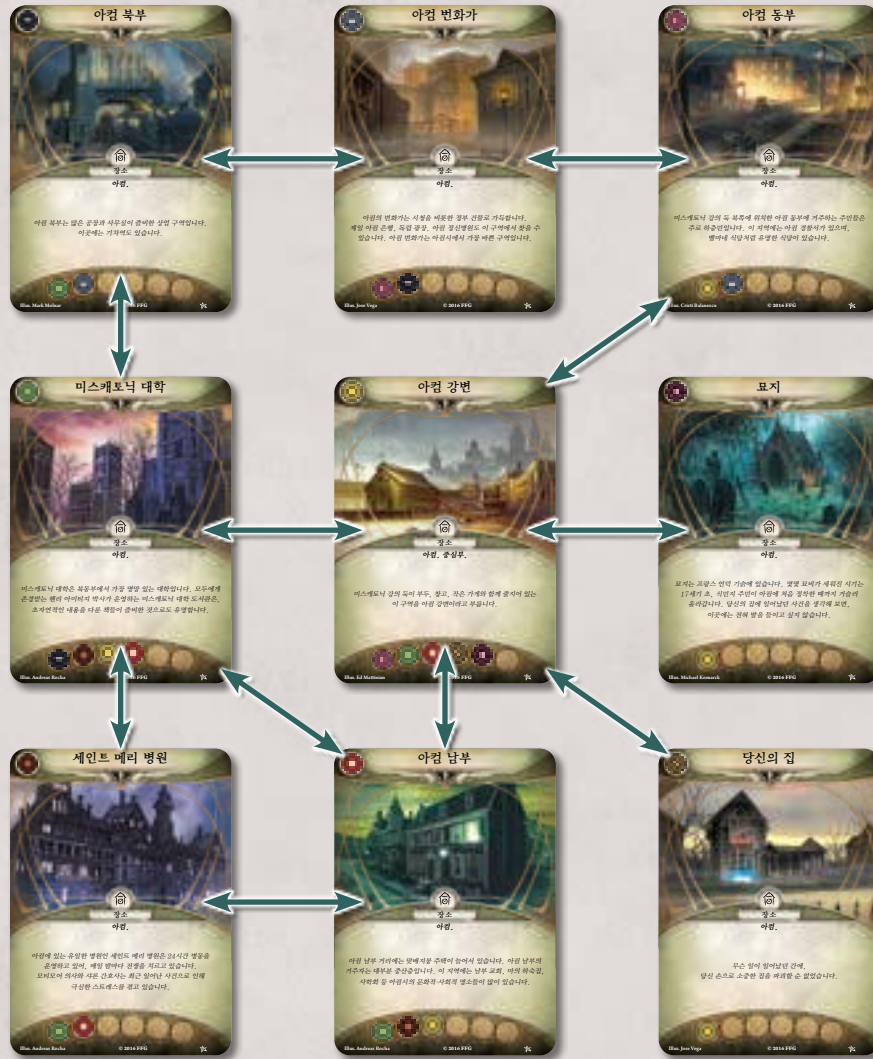
- ㉧ 캠페인 기록지를 확인합니다. **‘구울 사제’가 여전히 살아 있다면:** ‘구울 사제’를 조우 텍에 넣고 섞습니다.

**중요:** 이번 시나리오에서 처음으로 조우하는 일부 효과는 파멸을 적에게 올려놓게 합니다. 적에게 올려놓은 파멸도 주요사건을 진행시키는 파멸을 계산할 때 함께 센다는 것을 기억하세요.





## “한밤의 가면” 추천 장소 배치



### 시나리오가 끝날 때까지 읽지 마시오

아무 결말에도 도달하지 못했다면 (모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면): 결말 1을 읽습니다.

결말 1: 당신은 가카스로 사교의 정체와 그들의 계획에 대한 일부 유익한 정보를 얻었습니다. 이 정도 정보로 충분하길 바랄 뿐입니다.

② 캠페인 기록지의 “심문한 추종자” 아래에, 승점 더미에 있는 고유 추종자 적의 명칭을 모두 적습니다.

③ 캠페인 기록지의 “도망친 추종자” 아래에, 플레이 상태이거나 추종자 텍에 남아 있는 고유 적의 명칭을 모두 기록합니다. 주요사건 1을 넘지 못했다면, “가면 쓴 사냥꾼”도 적어 놓습니다.

④ ‘구울 사제’가 승점 더미에 있으면, ‘구울 사제’가 여전히 살아 있다에 취소선을 긋습니다.

⑤ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.

결말 2: 12시 종이 울렸습니다. 자정이 되었다는 신호입니다. 더 이상 시간이 없습니다. 사교들이 곧 의식을 시작할 것입니다. 당신은 가카스로 사교의 정체와 그들의 계획에 대한 일부 유익한 정보를 얻었습니다. 이 정도 정보로 충분하길 바랄 뿐입니다.

⑥ 캠페인 기록지의 “심문한 추종자” 아래에, 승점 더미에 있는 고유 추종자 적의 명칭을 모두 적습니다.

⑦ 캠페인 기록지의 “도망친 추종자” 아래에, 플레이 상태이거나 추종자 텍에 남아 있는 고유 적의 명칭을 모두 기록합니다.

⑧ 캠페인 기록지에 자정이 지났다고 기록합니다.

⑨ ‘구울 사제’가 승점 더미에 있으면, ‘구울 사제’가 여전히 살아 있다에 취소선을 긋습니다.

⑤ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.



### 3장: 지하 세계의 포식자

한밤중에 아킴을 돌아다니며 미친 듯이 수색한 끝에, 당신은 사교도 구성원의 일부를 추적하고 심문했습니다. 그렇게 알아낸 정보는 충격적이었습니다. 그들은 우물도스라고 알려진, 다른 차원에서 온 괴물 같은 존재를 숭배한다고 합니다.

조사 과정에서 리타가 해주었던 이야기 또한 확인할 수 있었습니다. 사교는 구울은신처가 파괴된 사건으로 인해 굉장히 흥분해 있다고 합니다. 그리고, 그 와중에 놀라운 진실이 밝혀집니다. 구울의 은신처를 파괴해 오늘 밤 일을 이 지경까지 만든 것이 다른 아닌 리타 챌들러 본인이었다고 합니다! 왜 그녀가 이렇게 중요한 사실을 당신에게 숨긴 걸까요? 혹시 자기 싸움에 당신을 끌어들이기 위해 막 필요한 부분만 골라서 말해준 건 아닐까요? 하지만 그렇게 의심하기엔, 리타는 끔찍한 위협으로부터 아킴시를 보호하기 위해 몸을 바쳐 투쟁하고 있는 걸로만 보입니다...

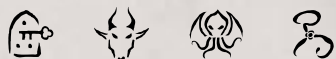
퍼즐의 마지막 조각은 한 추종자가 들고 있던 일지에서 발견되었습니다. 그 일지에는 오늘 밤 아킴 남쪽 숲 깊은 곳에서 치러질 의식이 묘사되어 있었습니다. 이 일지에 따르면, 의식이 완성되면 차원문이 열릴 것이고, 그들의 주인이 이 세상에 모습을 드러낸다고 합니다. "사교를 막지 못하면" 리타가 경고합니다. "우물도스의 복수가 이 세상의 모든 것을 집어 삼킬 거야." 비록 두렵지만, 의식을 막기 위해 결의를 굳게 다지며 당신은 숲으로 향합니다...

#### 게임 준비

- 다음 조우 세트의 모든 카드를 모읍니다. **지하 세계의 포식자, 고대의 악, 엄습하는 공포, 구울, 어둠의 사교**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



- '큰길' 장소를 플레이 영역에 둡니다. '아킴의 숲' 사본 6장을 섞어, 4장을 무작위로 선택합니다. 그리고 공개 면을 보지 않고 플레이 영역에 둡니다. 남은 2장은 게임에서 제거합니다. 모든 조사자는 '큰길'에서 시작합니다.
- '의식 장소'와 '우물도스' 카드를 비플레이 상태로 치워 둡니다.
- 무작위로 다음 4개의 조우 세트 중에서 한 세트를 선택합니다. **요그소토스의 권속, 슈브 니구라스의 권속, 크툴루의 권속, 하스터의 권속**. 이 세트에는 다음 아이콘이 그려져 있습니다.



선택한 조우 세트를 보지 않고, 남은 조우 카드들과 함께 섞어 조우 텍을 만듭니다. 다른 조우 세트 3개는 게임에서 제거합니다.

- 캠페인 기록지의 "도망친 추종자" 아래에 기록된 명칭 개수를 확인합니다.
  - 명칭이 하나도 없다면, 아무 변경 사항이 없습니다.
  - 1~2명의 명칭이 적혀 있다면, 주요사건 1a에 파멸을 1개 올려놓습니다.
  - 3~4명의 명칭이 적혀 있다면, 주요사건 1a에 파멸을 2개 올려놓습니다.
  - 5~6명의 명칭이 적혀 있다면, 주요사건 1a에 파멸을 3개 올려놓습니다.
- ※ 혼돈 토큰 1개를 혼돈 주머니에 추가하여 남은 캠페인 동안 사용합니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다. **자정이 지났다면**: 각 조사자는 손에 든 시작 카드에서 무작위로 카드를 2장 버립니다.
- 캠페인 기록지를 확인합니다. **'구울 사제'가 여전히 살아 있다면**: '구울 사제'를 조우 텍에 넣고 섞습니다.

시나리오가 끝날 때까지

#### 읽지 마시오

**아무 결말에도 도달하지 못했다면 (모든 조사자가 후퇴하거나 쓰러졌다면)**: 운명에 맞닥뜨리자 너무 겁이 난 나머지, 리타는 밤을 틈타 사라졌습니다. 리타는 자신이 실패했다는 사실을 깨달았고, 우물도스의 저주가 언제까지고 자신을 쫓아올 것이라는 사실도 알고 있습니다. 이 괴물의 뿌리는 리타를 쫓아 아킴 전역으로 뻗어 나갔습니다. 이 괴물은 모든 어둠의 한 켠에 숨어서, 현실의 경계를 잡아당기는 존재입니다. 하지만 리타는 그 어디에서도 발견되지 않았습니다. 결국 이 괴물은 리타를 찾아서... 죽이는 바로 그 날까지 그림자 속에 숨어서 때를 기다릴 것입니다.

- 캠페인 기록지에 **우물도스의 끔찍한 복수에 아킴이 무릎을 꿇다**라고 기록합니다.
- 모든 생존한 조사자는 사망합니다.
- 조사자는 패배했습니다.

**결말 1**: 당신은 가카스로 사교가 그들의 주인을 소환하는 것을 막아냈습니다. 사교가 의식에 성공했다면 어떤 일이 벌어졌을지 알 순 없지만, 적어도 당분간 아킴은 안전할 것입니다. 당신은 최대한 많은 추종자들을 붙잡았지만, 당신의 이야기를 믿어주는 마을 사람은 거의 없었습니다. 어쩌면 이 모든 게 당신의 상상이었을지도 모릅니다.

- 캠페인 기록지에 **우물도스를 소환하는 의식을 분쇄하다**라고 기록합니다.
- 각 조사자는 평생 잊지 못할 시련을 겪었기에 정신적 트라우마를 2씩 겪습니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 아킴시를 끔찍한 운명에서 구해냈기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 5만큼 얻습니다.
- 조사자가 승리했습니다!

**결말 2**: 당신은 혼신의 힘과 노력을 다해서, 가카스로 우물도스를 다시 원래 차원으로 돌려 보낼 정도의 피해를 입혔습니다. 공허와 같은 덩어리가 순식간에 사라지면서, 숲에 온기와 빛이 들기 시작했습니다. 애당초 이런 존재를 죽인다는 게 가능한지나 모르겠지만, 어쨌든 이 괴물이 원래 차원으로 후퇴하게 만드는 데는 성공한 것 같습니다. 자신들의 주인이 사라지자, 구울들은 끔찍한 비명을 지르며 구덩이로 도망칩니다. 당신은 사악한 악의 계획을 막아냈지만, 이 전투로 당신의 정신과 몸에 큰 무리가 갔습니다. 설상가상으로, 그 어떤 세상의 미스터리를 직면해도 별로 심각하게 느껴질 것 같지 않습니다. 현실의 어둠과 깊은 구석에는 이와 같은 또다른 공포가 존재할까요?

- 캠페인 기록지에 **조사자들이 우물도스를 격퇴하다**라고 기록합니다.
- 각 조사자는 육체적 트라우마 2와 정신적 트라우마 2를 겪습니다. 이 전투로 당신의 정신과 몸에 큰 무리가 갔기 때문입니다.
- 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다. 진정한 공포와 맞서 싸웠기 때문에, 각 조사자는 경험치를 추가로 10만큼 얻습니다.
- 조사자가 승리했습니다!



**결말 3:** 이 공포를 앞에 두고, 당신이 할 수 있는 것은 아무것도 없습니다. 아니, 여기서 살아 남을 수 있는 방법이 단 한 가지 있습니다. 당신은 리타를 돌려 세우고는 그녀를 그 끔찍한 괴물에게 밀쳐 버립니다. 당신은 소용돌이치는 공허의 덩어리가 그녀를 집어삼키는 모습을 두려움에 떨며 지켜봅니다. 그녀의 몸 속에 있던 생명력이 빨려 들어가며, 리타는 고통 속에 비명을 질렀습니다. “우물도스… 우물도스…” 추종자의 주문이 계속됩니다. 결국 리타 찬들러는 흔적도 없이 사라졌습니다. 한 순간, 당신은 그 괴물이 당신을 향해 돌아볼 것만 같은 공포에 사로잡힙니다. 하지만, 한 추종자가 말합니다. “우물도스 님은 죄 지은 자와 죽은 자만을 요구하시는 공정한 신이시다. 가라. 그러면 목숨을 부지할 수 있을 것이다.” 소용돌이치던 덩어리가 사라지고, 숲속에 따뜻한 빛이 들어왔습니다. 추종자들이 당신을 남겨두고 물러납니다. 하지만, 리타의 마지막 순간은 당신의 기억 속에 영원히 남을 것입니다.

- ㉠ 캠페인 기록지에 **조사자가 리타 찬들러를 우물도스에게 희생시켰다**라고 기록합니다.
- ㉡ 각 조사자는 육체적 트라우마 2와 정신적 트라우마 2를 겪습니다. 우물도스를 잠시 바라본 것만으로도 몸과 마음에 상처를 입었기 때문입니다.
- ㉢ 리타를 희생시켰다는 죄책감은 평생 당신의 기억을 따라다닐 것입니다. 각 조사자는 보유 게임에서 무작위 **정신이상** 약점을 1장 자신의 텍에 추가합니다.
- ㉣ 각 조사자는 승점 더미에 있는 카드의 승점값만큼 경험치를 얻습니다.
- ㉤ 조사자들은 살아남았지만, 그들의 행동으로 말미암아 양심에 크나큰 가책을 느낍니다.

## 끝… 일까요?

캠페인이 끝났을 때, 최종 시나리오 결과에 따라 주어지는 경험치, 트라우마, 약점 카드로 플레이어는 자신의 행동에 따른 결과를 완전히 맛볼 수 있습니다. 조사자들은 자신들의 결정과 행동을 통해 (캠페인 기록지에 기록된 대로) 그들의 이야기를 만들어 갑니다. 자신들의 이야기를 공유하고 싶은 플레이어는 온라인 커뮤니티나 소셜 미디어에 캠페인 기록지와 자신이 사용한 텍을 공유할 수 있습니다.

이것으로 여러분은 <아컴호러 카드게임>의 소개 캠페인을 완료하셨습니다. 새로운 조사자와 새 텍을 사용해 함께 더 높은 난이도로 캠페인에 도전해보세요!

<아컴호러 카드게임>의 확장에서는 더 길고 흥미진진한 새로운 캠페인에 도전할 수 있습니다. 기본 규칙에서는 모든 플레이어에게 캠페인마다 경험치 0에서 시작하는 새로운 텍을 사용하게 합니다. 하지만, 용기 있는 플레이어라면 지금까지 사용했던 조사자의 텍과 트라우마, 경험치를 그대로 가지고 새로운 캠페인에 도전할 수 있습니다.



# 캠페인 기록지: 광신도의 밤

## 조사자

플레이어 이름	플레이어 이름	플레이어 이름	플레이어 이름
조사자	조사자	조사자	조사자
사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치	사용하지 않은 경험치
트라우마 (육체적) (정신적)	트라우마 (육체적) (정신적)	트라우마 (육체적) (정신적)	트라우마 (육체적) (정신적)
얻은 이야기 자산/약점	얻은 이야기 자산/약점	얻은 이야기 자산/약점	얻은 이야기 자산/약점

## 시나리오



죽거나 미친 조사자들

## 캠페인 중요 사항

실문한 추종자

도망친 추종자