

아캄호러

카드 게임

규칙서

시공간 저 너머에...

그때 내가 제정신이었고 깨어 있었던 것이라면, 그날 밤 내가 겪은 일은 지금껏 그 누구도 경험하지 못한 일일 것이다. 게다가, 나는 그 일을 통해 그동안 내가 허무맹랑한 미신이나 몽상이라고 치부해왔던 것들이 실존하고 있었다는 끔찍한 진실을 깨달았다.

- H.P. 러브크래프트, 시간의 그림자

게임 소개

<아컴호러 카드게임>은 협력 LCG®(Living Card Game®)입니다. 본 게임에서 조사자는 1~4명이 팀을 이루어 불가사의한 미스터리와 음모를 밝혀내야 하고, 그와 동시에 자신을 엉매는 과거의 망령에게서 벗어나려고 노력해야 합니다.

각 플레이어는 게임 속 조사자 역할을 맡아, 해당 조사자의 기능을 바탕으로 한 텍스트를 구성합니다. 일련의 시나리오 속에는 거대한 미스터리를 추적하는 이야기가 펼쳐집니다. 시나리오 속에서 조사자는 수많은 위험한 장소를 이동하며 탐험하고, 미스터리를 해결할 단서를 발견합니다. 또한, 신화 속 끔찍한 괴물들과 맞서 싸우고 때로는 도망치기도 합니다.

이야기가 진행됨에 따라 조사자는 경험과 통찰을 얻습니다. 이를 통해 조사자는 새롭고 강력한 고급 레벨 카드를 텍스트에 더하면서 다양한 형태로 성장합니다. 하지만 반드시 기억하세요. 불가사의한 세계에 자주 노출될수록 이성을 잃을 위험성도 더욱 커집니다. 조사자는 미스터리를 해결하고 살아남는 과정에서 광기에 사로잡히지 않도록 유의해야만 합니다.

본 규칙서를 사용하는 법

본 규칙서는 <아컴호러 카드게임>을 처음 접하는 플레이어에게 규칙을 안내합니다. 첫 게임을 시작하기 전에 본 규칙서를 꼼꼼히 읽길 바랍니다.

처음 <아컴호러 카드게임>을 접하는 플레이어라면 20쪽의 “초심자용 텍스트”를 참조하여 텍스트를 구성하고, 입문 시나리오로 게임을 배우시기 바랍니다. 규칙서 후반부에는 캠페인을 진행하는 방법과 자기만의 텍스트를 구성할 때 지켜야 할 규칙을 기재하였습니다. 또한 규칙서 맨 마지막 쪽에는 키워드, 아이콘, 중요한 기호들에 대한 간략한 설명을 담아 게임을 플레이하면서 빠르게 참조할 수 있게 하였습니다.

참조 안내서에는 게임 진행에 관련된 모든 규칙을 담았습니다. 카드 문구의 해석, 효과 해결 순서의 충돌, 단계 순서 상세 안내와 같이 더 세부적인 주제도 다룹니다. <아컴호러 카드게임>을 처음 접하는 플레이어는 게임에 익숙해질 때까지 본 규칙서를 활용하기 바라며, 게임 진행 중 의문사항이 생겼을 때에만 참조 안내서를 확인하시기 바랍니다.

(아컴호러 카드게임)의 특징

<아컴호러 카드게임>은 플레이어 1~4명이 협력하며 진행하는 게임입니다. <아컴호러 카드게임> 구판과 달리 본판 한 개만으로 4명까지 게임을 즐길 수 있습니다.

<아컴호러 카드게임>은 LCG®(Living Card Game®)이며, 정기적으로 발매되는 확장판을 통해 게임의 재미를 더하고 자신의 취향에 맞게 텍스트를 구성할 수 있습니다. 확장판에는 새로운 조사자와 추가 시나리오 또는 캠페인이 추가됩니다. 또한, 조사자의 텍스트를 다양하고 깊이 있게 만들어 줄 새로운 플레이어 카드도 추가됩니다. 플레이어는 모든 캠페인을 거치면서 최고의 게임 경험을 즐길 수도 있고, 캠페인 속 각 시나리오를 마치 독립된 모험처럼 즐길 수도 있습니다. 다른 수집형 카드 게임이 무작위로 구성물을 분배하여 게임 카드를 판매하는 것과 달리, 모든 LCG 확장판은 구성물이 정해져 있고 무작위 요소가 없습니다.



구성물

게임 속 구성물은 아래에서 확인할 수 있습니다. 카드의 구조를 더욱 자세히 알고 싶다면, 참조 안내서의 28~31쪽을 확인하십시오.



혼돈 토큰 44개



혼돈 주머니 1개



피해 토큰 40개 (1피해와 3피해)



자원 토큰 61개 (1자원, 3자원과 5자원)



단서/파멸 토큰 57개(양면)
(1단서/파멸과 3단서/파멸)



공포 토큰 27개 (1공포와 3공포)



조사자 카드 5장

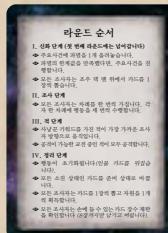


조사자 인물 카드 5장



대표 조사자 토큰 1개

플레이어 카드 245장



플레이어 참조 카드



자산 카드



능력 카드



이벤트 카드



약점 카드

시나리오 카드 111장



주요사건 카드



주요목적 카드



시나리오 참조 카드



장소 카드(비공개 면과 공개 면)



적 카드



적 카드



음모 카드

핵심 개념

여기서는 게임을 배우고 즐길 때 꼭 알아야 할 핵심 개념을 소개합니다.

승리와 패배

한 번의 게임은 하나의 시나리오로 이루어집니다. 시나리오에서 조사자들은 단서를 모으고 의문을 해소하기 위해 노력합니다. 일반적으로 시나리오는 주요목적 텍이나 주요사건 텍을 진행하면 끝납니다. 자세한 설명은 이 항목의 다음 부분을 참조해주세요. 조사자들이 주요목적 텍을 진행시키면 대부분 긍정적인 결말에 도달합니다(이를 '승리'로 간주할 수 있을 것입니다). 반면 다른 결말들은 보통 더 암울하며 조사자들을 부정적인 상황에 처하게 할 것입니다.

어떤 시나리오 카드를 통해 '(→결#)'이라 적힌 결말에 도달했다면, 플레이어는 시나리오를 완료한 것입니다. 이 경우 조사자는 캠페인 안내서에서 해당 번호와 일치하는 결말 지문을 찾아야 합니다. 그리고 해당 지문을 읽고 어떤 결과가 발생했는지 확인합니다.

시나리오 진행 중 모든 조사자가 탈락하면, 캠페인 안내서에 있는 “아무 결말에도 도달하지 못했다면” 뒤에 적힌 지문을 확인합니다.

시나리오 텍

모든 시나리오는 세 가지 카드 데크, 즉 주요사건 데크, 주요목적 데크, 조우 데크으로 구성되어 있습니다. 이 데크들은 조사자들에게 시나리오 고유의 이야기를 들려주고 목표를 제시하며 다양한 괴물과 위험을 제공합니다.

주요사건 데

주요사건 텍은 신화적인 어둠의 존재들이 어디까지 나아갔는지 나타냅니다. 게임을 진행하면 주요사건 텍은 차근차근 부정적 결말을 향해 나아집니다. 일반적으로 조사자들은 이것을 막고 싶어할 것입니다.

주요목적 데

주요목적 텍은 조사자들이 미스터리의 진상이나 원하는 목표에 도달해가는 과정을 나타냅니다. 일반적으로 조사자들은 긍정적인 결말에 도달하기 위해 주요목적 텍을 진행하고 싶어할 것입니다.



주요사건 카드

주요목적 카드

플레이 영역에 나란히 놓으면, 주요사건 텍과
주요목적 텍은 펼쳐놓은 책 모양이 됩니다.
이 두 텍이 함께 각 시나리오의 이야기를 이룹니다.

조우 데

게임을 진행하는 동안, 조사자들은 조우 텍에서 조우 카드를 뽑게 됩니다. 이런 조우 카드들은 조사자들이 마주하게 되는 위험, 괴물, 광기, 그 밖에 다른 괴로운 것들을 담고 있습니다. 조우 카드는 대부분 적 카드와 음모 카드로 이루어져 있습니다.



적 카드



음모 카드



대표 조사자

대표 조사자는 게임 준비 과정에서 정합니다. 대표 조사자는 그룹의 의견이 갈릴 때 결정권을 쥐며 분쟁을 해결합니다. 대표 조사자는 자신의 플레이 영역에 대표 조사자 토큰을 두어 표시합니다.

동등한 선택지가 여럿 있어서 그중 하나를 골라야 할 때(예를 들어 적이 “가장 가까운 조사자”를 향해 움직일 때, 가장 가까운 조사자가 두 명 이상이고 동일한 거리에 있는 경우), 대표 조사자가 선택지를 고릅니다. 시나리오 진행 도중 규칙이나 엄밀한 효과 적용 시점에 관해 충돌이 생겼을 때 어떻게 해결해야 할지 잘 모르는 경우, 대표 조사자가 플레이어에게 가장 불리한 방법(시나리오에서 승리하기 가장 어려워지는 방법)으로 해당 충돌을 해결합니다. 이 규칙을 “무자비한 규칙”이라고 합니다. “무자비한 규칙”을 활용하면 게임을 하다 충돌이 발생할 때마다 매번 규칙서를 뒤져보는 수고를 하지 않아도 충돌을 해결할 수 있습니다.

“플레이어 순서대로”

“플레이어 순서대로”라는 문구는 어떤 플레이어부터 게임 세부 단계를 진행 또는 해결할 것인지 명확히 할 때 사용합니다. “플레이어 순서대로” 무언가를 하라는 지시를 받을 경우, 가장 먼저 대표 조사자가 그 지시를 수행합니다. 그런 뒤 원쪽으로 돌아가며 플레이어마다 한 번씩 해당 지시를 수행합니다.

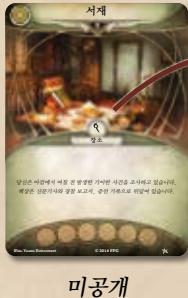
조사자당(査)

▣ 기호가 나오면 시나리오를 함께 시작한 조사자의 수와 ▣ 기호 옆의 숫자를 곱합니다. 주로 '한 장소에 놓일 단서의 개수' 및 '현재 주요목적을 진행하기 위해 필요한 단서 수'가 이 기호로 표시됩니다.

장소

장소는 조사자가 시나리오 도중 단서를 찾기 위해 방문하는 다양한 공간을 의미합니다. 모든 장소 카드는 양면(공개 면, 미공개 면) 카드입니다. 장소의 미공개 면에는 카드의 명칭 아래에 열쇠구멍 모양의 그림이 그려져 있습니다.

장소가 플레이 영역에 들어올 때에는 미공개 면을 앞면으로 보이게 둡니다. 미공개 면인 장소에 조사자가 처음으로 들어갈 때, 해당 장소를 공개합니다(장소 카드를 공개 면으로 뒤집습니다). 그런 다음, 해당 장소에 표시된 단서값만큼 단서를 올려놓습니다(올려놓는 단서는 토큰 저장소에서 가져옵니다).



미공개



공개

**이 장소가
공개되면,
조사자당 2개의
단서를 그 위에
올려놓습니다.**

조사자가 미공개 면인 장소에서 게임을 시작하거나, 게임 준비 규칙에 특정 장소를 공개하라는 지시가 있다면, 그 장소를 공개 면으로 뒤집고 단서를 올려놓습니다.

준비 상태와 소진 상태

카드는 “준비” 상태로 플레이 영역에 들어옵니다. 준비 상태인 카드는 기능 문구를 왼쪽에서 오른쪽으로 읽을 수 있게 카드를 세로로 둡니다. 일부 카드의 기능을 사용하려면 그 카드를 “소진”해야 합니다. 소진 상태는 카드를 90도로 돌린(가로로 눕힌) 상태를 말합니다. 한번 소진된 카드는 준비 상태가 되기 전까지 다시 소진할 수 없습니다(특정 게임 단계가 되거나 특정 카드 기능을 사용하면 카드가 준비 상태로 돌아갑니다).



준비



소진

능력 테스트

게임을 하면서 조사자들은 여러 능력 테스트를 통해 다양한 상황의 결과를 결정합니다. 능력 테스트는 조사자 카드에 4가지 숫자로 표기된 조사자의 능력을 활용합니다: 의지(•), 지식(♣), 힘(♦), 민첩(♠). 능력값이 높을수록 조사자의 능력이 뛰어난 것입니다.



조사자 능력

능력 테스트를 하는 동안, 혼돈 주머니에서 하나 이상의 혼돈 토큰이 공개되어 조사자의 능력을 보정합니다. 조사자가 테스트에서 성공하려면 보정이 다 끝난 조사자의 능력값이 테스트의 난이도값 이상이어야 합니다. 더 자세한 사항은 17쪽의 “능력과 능력 테스트” 항목을 참조하세요.

혼돈 주머니

게임을 하는 동안 조사자들은 테스트의 성공과 실패를 판가름하기 위해 자주 혼돈 주머니에서 혼돈 토큰을 공개해야 합니다. 만약 조사자가 숫자 보정치가 적힌 혼돈 토큰을 공개했다면 해당 테스트를 하는 동안 그 보정치를 조사자의 능력값에 적용하십시오. 그림 기호 토큰을 공개했다면 시나리오 참조 카드를 따라 그 효과를 결정해야 합니다.



-X는 당신이 위치한 장소에 있는 구울 적의 수입니다.

약점 카드

약점 카드는 텍에서 뽑은 순간 조사자에게 부정적인 효과를 가합니다. 약점 카드는 카드의 명칭이나 그림 아래 “약점” 혹은 “기본 약점”이라고 적힌 카드입니다. 약점 카드를 뽑은 조사자는 즉시 “폭로 -” 기능을 해결해야 합니다(참조 안내서 11쪽 “약점” 참조).



약점 카드

첫 게임 준비

첫 게임을 시작하기 전 아래 단계를 순서대로 진행합니다. 처음 게임을 배울 때에는 혼자서 또는 2명으로 게임을 해보는 것이 좋습니다.

- 1 조사자를 선택합니다:** 각 플레이어는 자신이 원하는 조사자를 선택해서 그 조사자 카드팩을 가져갑니다. 혼자서 한다면, 로랜드 뱅크스를 선택하는 것이 좋습니다.



조사자들

로랜드 뱅크스

로랜드 뱅크스는 너무 깊이 밤을 들여버린 연방요원입니다. 그는 적을 물리치고 싸움의 결과로 남겨진 단서를 발견하는데 탁월합니다.

데이지 워커

데이지는 미스캐토닉 대학의 사서입니다. 그녀는 단서를 발견하고 동료들을 각종 마법과 서적으로 보조하는 것에 능통합니다.

“스키즈” 오’풀

“스키즈”는 미꾸라지 같은 전과자이자 진심 어린 의인입니다. 그는 자원을 생성하고 이를 이용해 추가 행동을 하는 것이 장기입니다. 또한 적을 다른 데에도 일가견이 있습니다. 전투를 하든 회피를 하든 말이죠.

애그니스 베이커

애그니스는 이제 막 마법에 대한 잠재력을 발휘하기 시작한 웨이트리스입니다. 그녀는 의지를 통해 신화적 존재들로부터 스스로를 지켜내는 것에 뛰어나고, 또한 자신의 공포를 힘으로 전환할 수 있습니다.

웬디 애덤스

웬디는 어린 고아이지만, 당돌한 데다가 제 몸 하나는 견사할 수 있습니다. 그녀는 적이나 싸움을 피하는 데 능숙하며, 불리한 조건을 뚫고 테스트에 성공할 수 있습니다.

- 2 조사자 택을 준비합니다:** 모든 플레이어는 자신의 조사자 카드팩을 열고 조사자 카드와 그 조사자의 초심자용 택을 꺼냅니다. 모든 플레이어는 자신의 조사자 카드를 앞면으로 플레이 영역에 놓고 자신의 초심자용 택을 섞습니다. 조사자 카드팩을 이전에 이미 열었었다면, 20쪽을 참조하여 다섯 가지 초심자용 택을 전부 준비할 수 있습니다.

조사자 카드를 따로 빼놓고
초심자용 택을 섞으세요.



- 3 대표 조사자를 정합니다:** 한 조사자가 이번 게임에서 대표 조사자를 맡습니다. 그리고 나서 대표 조사자를 맡은 플레이어에게 대표 조사자 토큰과 캠페인 안내서를 줍니다.

조사자 간에 의견 충돌이 있을 때, 또는 두 의견이 동등하게 대립 할 때 대표 조사자의 말에 따릅니다.

대표 조사자 토큰

캠페인 안내서



4 토큰 저장소를 만듭니다:

피해, 공포, 단서/파멸, 자원 토큰을 모아 모두의 손이 닿는 곳에 토큰 저장소를 만듭니다.



현재 사용하지 않는 토큰을 모두 토큰 저장소에 보관합니다.

5 혼돈 주머니를 만듭니다:

오른쪽에 표시된 혼돈 토큰 16개를 혼돈 주머니에 넣습니다. 남은 혼돈 토큰은 게임 상자 안에 돌려놓습니다. (추후 다른 게임을 준비할 때에는, 시나리오나 캠페인의 난이도 설정에 따라 혼돈 주머니를 만듭니다.)



6 시작 자원을 받습니다:

각 조사자는 토큰 저장소에서 자원 토큰 5개를 가져와 자신의 조사자 카드 근처에 둡니다. 이곳이 해당 조사자의 자원 저장소입니다.



7 시작 카드를 뽑습니다:

각 조사자는 자신의 조사자 텍에서 5장을 뽑습니다. 이 과정에서 언제라도 약점 카드를 뽑았다면, 약점 카드는 한쪽으로 치워 두고 추가로 카드를 뽑습니다.

현재 단계에서 각 조사자는 원한다면 “멀리건을 하겠다”고 한 번 선언할 수 있습니다. 손에 든 카드가 원하는 카드가 아닐 경우에 카드를 새로 뽑는 것을 멀리건이라고 합니다. 멀리건을 하겠다고 선언하면, 방금 뽑은 카드에서 원하는 만큼을(최대 5장) 옆에 치워 둡니다. 그런 다음, 치워 둔 카드 장수만큼 자기 텍에서 새로 카드를 뽑습니다. 이 때도 약점 카드를 뽑으면 앞서 설명한 대로 처리합니다. 적절한 시작 카드를 뽑지 못했다면 멀리건을 하는 것을 권장합니다(가령, 시작 카드를 뽑았을 때 자산 카드가 1장도 없을 경우). 마지막으로 앞서 치워 둔 카드를 자기 텍과 함께 섞습니다.



약점 카드는 일단 치워 두었다가 텍과 함께 섞습니다.

시나리오 준비

지금부터 나오는 게임 준비 단계는 광신도의 밤 캠페인의 첫번째 시나리오를 기준으로 하고 있습니다. 이 단계에서는 캠페인 안내서 2쪽에 있는 “회합” 시나리오의 게임 준비 항목에 따라 진행합니다.

8 시나리오 카드를 준비합니다: “회합”이라고 적힌 카드팩을 엽니다. 이 카드팩에는 첫번째 시나리오를 플레이하는 데 필요한 모든 카드가 들어있습니다. 시나리오 카드팩을 이전에 이미 열었다면, 오른쪽 목록을 참조하여 “회합”에 필요한 카드를 모으세요.

모든 시나리오 카드는 특정한 조우 세트에 포함되어 있습니다. 이후 다른 게임을 준비할 때는 캠페인 안내서를 참조하여 그 시나리오에서 필요한 조우 세트를 모으세요(아래에서 설명).

다음에 나올 설명은 로랜드와 웬디만으로 게임을 진행하는 것을 상정하고 있습니다. 만약 다른 조사자를 쓰거나 다른 플레이어 숫자로 게임을 한다면 상황이 달라질 수 있습니다.

“회합” 시나리오 카드 목록

“회합” 시나리오에 필요한 모든 조우 세트 및 카드의 목록입니다.

- ② 회합 (16장): #104~119
- ③ 쥐떼 (3장): #159
- ④ 구울 (7장): #160~162
- ④ 엄습하는 공포 (7장): #163~165
- ④ 고대의 악 (3장): #166
- ④ 으스스한 한기 (4장): #167~168



조우 세트

특정 시나리오를 준비하려면 플레이어는 그 시나리오에 필요한 모든 조우 세트를 모아야 합니다. 조우 세트는 시나리오 카드에 표기된 기호로 구별됩니다.

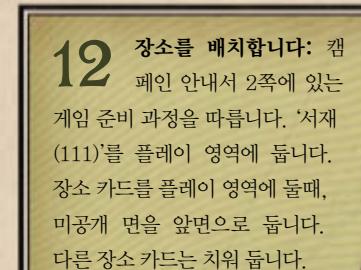
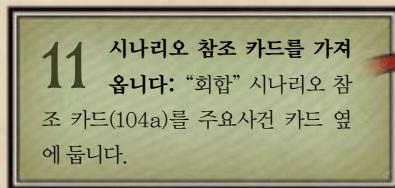
시나리오 카드를 모을 땐 조우 세트 목록에 있는 카드의 사본을 전부 사용합니다. 시나리오 카드 오른쪽 아래에 적힌 세트 번호(#/#)를 참고하면 카드를 보다 쉽게 찾을 수 있습니다.



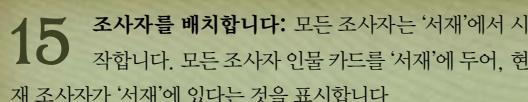
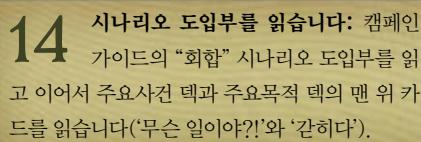
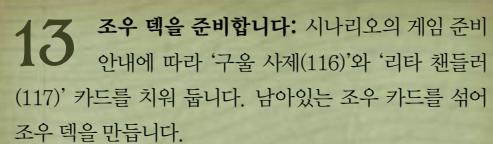
9 주요사건 텍을 준비합니다: 회합 조우 세트에 포함된 주요사건 카드를 순차적으로 쌓아 주요사건 텍을 구성합니다(‘주요사건 1a’가 가장 위에 있고 그 다음이 ‘주요사건 2a’로 이어지는 식입니다). 이번에 쓸 주요사건 카드는 ‘무슨 일이야?!’, ‘구울이 나타나다’, ‘구울들이 뛰쳐나간다!’입니다.

10 주요목적 텍을 준비합니다: 회합 조우 세트에 포함된 주요목적 카드를 순차적으로 쌓아 주요목적 텍을 구성합니다(‘주요목적 1a’가 가장 위에 있고 그 다음이 ‘주요목적 2a’로 이어지는 식입니다). 이번에 쓸 주요목적 카드는 ‘같히다’, ‘장벽’, ‘대체 무슨 짓이야?’입니다.

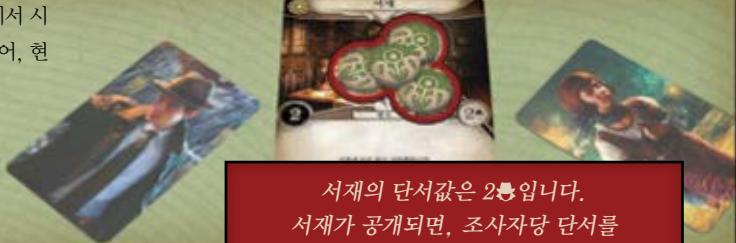




장소 카드의 미공개 면은
카드 명칭 아래에 있는 열쇠구멍 모양
그림으로 확인할 수 있습니다.



조사자를 서재에 둘 때, 서재를 공개 면으로 뒤집습니다. 장소 공개에 대한 일반 규칙에 따라 서재에는 공개된 시점에 단서값만큼 단서를 둡니다.





*조사자의 위협 영역에는
교전 중인 적, 저주, 부상,
그 밖에 다른 고난이 놓입니다.

라운드 순서

<아컴호러 카드게임>은 여러 라운드에 걸쳐 진행됩니다. 한 라운드 동안 조사자는 신화 속 끔찍한 세력과 조우하고, 기이한 장소들을 탐험합니다. 조사자는 이어서 위험한 적과 맞서 싸운 후, 마지막으로 다음 라운드를 준비하며 호흡을 가다듬습니다.

각 라운드는 다음의 4단계로 구분됩니다.

1. 신화 단계 (첫 번째 라운드에는 생략합니다)
2. 조사 단계
3. 적 단계
4. 정리 단계

중요 사항: 첫 번째 라운드에는 신화 단계를 생략하고 조사 단계부터 게임을 시작합니다. 신화 단계에 대한 설명은 본 규칙서 16쪽에서 확인할 수 있습니다.

정리 단계까지 모두 끝나면 한 라운드가 종료됩니다. 그리고 신화 단계부터 다음 라운드가 시작됩니다. 각 단계에 대한 자세한 설명은 아래를 참조하십시오.

조사 단계

조사 단계에서, 조사자는 사건의 중심에 서 있습니다. 플레이어는 조사자가 처한 상황을 고려하여 자신이 취할 행동을 고릅니다.

조사 단계에서, 모든 조사자는 돌아가면서 자기 차례를 한 번씩 진행합니다. 조사자들은 누가 먼저 차례를 진행할지 정합니다. 한 조사자의 차례가 끝나면, 다음에 누가 차례를 진행할지 정합니다. 모든 조사자가 자신의 차례를 한 번씩 진행할 때까지 이 행위를 반복합니다.

각 조사자는 자기 차례에 행동을 3번 수행합니다. 아무 순서로나 서로 다른 행동을 1번씩 해도 되고, 원한다면 같은 행동을 몇 번이든 할 수도 있습니다. 단, 행동을 수행하기 위해서는 해당 행동에 필요한 비용을 지불해야 합니다. 자기 차례에 조사자가 할 수 있는 행동은 다음과 같습니다.

- ◆ 카드 1장 뽑기
- ◆ 자원 1개 획득하기
- ◆ ►►(행동 격발) 기능 하나 활성화하기
- ◆ 현재 자기 장소에 위치한 적 하나와 교전하기
- ◆ 현재 자신이 위치한 장소에서 조사하기
- ◆ 이어진 다른 장소로 이동하기
- ◆ 손에 있는 이벤트 카드나 자산 카드 1장 플레이하기
- ◆ 자신과 교전 중인 적 중 하나를 대상으로 회피 시도하기
- ◆ 현재 자신이 위치한 장소에 있는 적 하나와 전투하기

준비 상태인 적과 교전 중인 조사자가 행동을 소모하여 (회피/전투/협상 기능 활성화/후퇴 기능 활성화) 외에 다른 행동을 수행했을 때, 해당 적은 그 조사자에게 공격을 합니다(본 규칙서 15쪽 “적 단계” 참조). 이렇게 적에게서 공격당할 때 틈새 공격을 당했다고 표현합니다.

조사자는 더 이상 하고 싶은 행동이 없다면 자기 차례를 일찍 끝낼 수 있습니다. 한 조사자의 차례가 끝나면, 해당 조사자의 인물 카드를 뒷면으로 뒤집어 그 조사자의 차례가 끝났음을 표시합니다(인물 카드 뒷면은 흑백 면으로 되어 있습니다). 행동을 아껴 놓았다가 이후 차례에 사용할 수는 없습니다. 남겨둔 행동은 즉시 사라집니다. 모든 조사자가 자기 차례를 끝내면 적 단계로 넘어갑니다. 다음 쪽에서 플레이어가 할 수 있는 행동에 대해 자세히 설명합니다.

첫 게임에 유용한 팁

Q: 첫 게임을 시작했더니 조사자들이 모두 서재에 갇혀 있습니다. 어떻게 해야 할까요?

A: 조사자들이 할 수 있는 행동은 다양하지만, 이런 경우에 일부 행동이 다른 행동보다 더 도움이 됩니다. 조사자가 자산 카드를 손에 들고 있고 그 자산 카드가 유용할 것 같다면, 플레이 행동을 해서 자산 카드 한두장을 내는 것도 고려해볼 만합니다. 이러한 행동을 통해 예기치 못한 시련이나 앞으로 만날 적을 사전에 대비할 수 있습니다. 또한, 서재에는 단서가 숨겨져 있습니다. 주요 목적 데크를 진행하려면 조사 행동으로 이 단서들을 찾아내야 합니다. 혹은 다음을 기약하며 뽑기 행동과 자원 행동을 해서, 카드와 자원을 모으는 것도 도움이 될 것입니다.

뽑기

뽑기 행동을 하면, 자신의 조사자 텍 가장 위에 있는 카드를 1장 뽑습니다.



자원

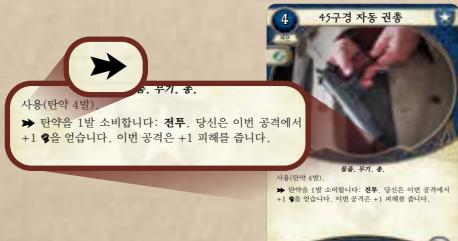
자원 행동을 하면, 토큰 저장소에서 자원을 1개 가져옵니다. (자원은 보통 카드를 쓰는 데 필요합니다.)



전략 조언: 꼭 플레이해야하는 카드가 있는 게 아니라면 행동을 써서 카드를 뽑거나 자원을 얻는 것은 보통 비효율적입니다. 다음에 해야 할 일이 분명치 않을 때나, 아니면 최후의 수단으로 이런 행동을 하세요!

활성화

활성화 행동을 하면, 자신이 조종하는 플레이 상태인 ➤ (행동 격발) 기능 1개를 해결합니다. 또는 자신과 같은 장소에 위치한 조우 카드나 현재 진행 중인 주요목적, 주요사건 카드에 있는 기능도 해결할 수 있습니다. 비플레이 상태인 카드(가령, 플레이어가 손에 들고 있는 카드)는 활성화 할 수 없습니다.



플레이

플레이란 손에 든 자산 혹은 이벤트 카드를 내는 행동을 의미합니다. 플레이 행동을 하는 조사자는 손에서 자산 혹은 이벤트 카드를 골라 자원을 지불하고 해당 카드를 플레이합니다. 카드의 비용과 카드 종류는 좌측 상단에 표시되어 있습니다.



45구경 자동 권총은
자산 카드이고 비용은
자원 4개입니다.



자원을 비용으로 지불할 때, 카드를 플레이하는 조사자는 비용과 동일한 수의 자원 토큰을 자신의 자원 저장소에서 토큰 저장소로 반납해야 합니다.

카드 종류에 따른 규칙은 다음과 같습니다:

◆ **플레이하는 카드가 이벤트 카드라면**, 조사자는 카드 효과를 해결하고 나서 자신의 버린 카드 더미에 둡니다.

◆ **플레이하는 카드가 자산 카드라면**, 조사자의 플레이 영역에 둡니다. 해당 카드를 제거한다는 별도의 게임 효과나 기능이 발생하지 않는 한, 계속 플레이 상태로 남아 있습니다.

◆ **능력 카드는 플레이할 수 없습니다.** 능력 카드의 기능과 아이콘은 능력 테스트를 할 때만 손에서 소모할 수 있습니다(17쪽 “능력 테스트를 할 때 능력값 보정하기” 참조).

“신속” 키워드를 가진 카드는 플레이할 때 행동이 소비되지 않습니다.

슬롯

특정 종류의 카드는 플레이 상태로 둘 수 있는 개수가 한정됩니다. 조사자가 카드를 플레이 상태로 둘 수 있는 칸을 슬롯이라고 부릅니다. 조사자가 사용할 수 있는 슬롯은 다음과 같습니다: 조력자 슬롯 1칸, 신체 슬롯 1칸, 액세서리 슬롯 1칸, 손 슬롯 2칸, 마법 슬롯 2칸



액세서리 슬롯 1칸



신체 슬롯 1칸



조력자 슬롯 1칸



손 슬롯 1칸



손 슬롯 2칸



마법 슬롯 1칸



마법 슬롯 2칸

위 아이콘은 해당 아이콘이 표시된 자산을 장착했을 때 차지하는 슬롯을 나타냅니다. 슬롯 기호가 없는 자산은 장착하더라도 슬롯을 차지하지 않습니다.

슬롯이 부족한 상태에서 새 자산 카드를 플레이하거나 획득하고 싶을 수 있습니다. 이 경우에는 자신이 앞서 조종하던 다른 자산 중 같은 슬롯을 차지하는 자산을 골라 버리는 동시에 새 자산을 그 슬롯에 놓아야 합니다.

이동

이동 행동을 하면, 자신이 위치한 장소에서 이 장소로부터 이어진 다른 장소로 이동합니다. 조사자의 인물 카드를 이동하려는 장소에 놓습니다. 이어진 장소는 장소 카드 하단에 아이콘으로 표시됩니다(아래를 참조). 장소 카드 명칭 왼쪽에는 그 장소를 상징하는 아이콘이 표시되어 있습니다. 각 장소 카드는 해당 카드 아래에 표시되어 있는 아이콘이 명칭 왼쪽에 표시된 다른 장소 카드로 이어져 있습니다.

조사자가 아직 미공개 상태인 장소로 이동할 때, 장소 카드를 공개 면으로 뒤집습니다. 공개 면으로 뒤집을 때, 그 장소에 표시된 단서값만큼 해당 장소에 단서를 올려놓습니다(본 규칙서 4쪽 “장소” 참조).



조사

조사 행동을 하면, 자신이 위치한 장소에서 단서 찾기를 시도합니다. 조사자는 현재 장소에 표시된 장막값을 기준으로 지식(?) 테스트를 수행합니다:



지식 테스트에 성공하면, 조사자는 해당 장소에서 단서를 1개 찾습니다. 조사자가 한 장소에서 단서를 찾으면, 그 장소 카드에 놓인 단서를 1개 가져와 자신의 조사자 카드에 올려놓습니다.

조사자가 실패하면, 아무런 단서도 찾지 못합니다.

주요목적 텍 진행하기

주요목적 텍은 조사자가 시나리오를 얼마나 진행했는지 알려 줍니다. 일반적으로 주요목적 텍을 진행하려면, 조사자들이 함께 알맞은 수의 단서를 소비해야만 합니다. 소비한 단서는 조사자의 카드에서 토큰 저장소로 반납합니다. 이런 방법으로 주요목적 텍을 진행할 때는 행동을 사용하지 않습니다. 또한, 어떤 조사자의 차례라도 주요목적 텍을 진행할 수 있습니다. 다음 주요목적으로 진행하기 위한 단서 개수는 현재 주요목적 카드의 글 상자 아래에 적혀 있습니다.

현재 주요목적 카드에 굽은 글씨로 “목표 -”라고 적혀 있다면, 해당 문구는 앞서 설명한 주요목적 텍의 진행 방법을 대체하거나 보충합니다.

주요목적 텍을 진행할 때에는, 현재 주요목적 카드를 “b”면 (뒷면)으로 뒤집습니다. 그리고 나서 뒷면의 지시사항을 실행한 뒤, 비플레이 상태로 치워 둡니다. 주요목적 텍의 다음 카드가 새로운 주요목적이 됩니다. 주요목적 텍을 진행하더라도 소비하지 않고 남은 단서는 여전히 자기 조사자 카드 위에 남아 있습니다.

교전

교전 행동을 하면, 조사자는 자신과 같은 장소에 위치한 아직 교전 중이 아니거나 다른 조사자와 교전 중인 적 하나와 교전합니다. 교전할 적 하나를 골라 그 적을 자신의 위협 영역에 둡니다.



전략 조언: 교전을 하면 해당 적을 동료에게 피해를 줄 위험 없이 안전하게 공격할 수 있고 또한 회피할 수 있습니다. 이 행동을 써서 위기에 처한 다른 조사자를 구하세요!

회피

회피 행동을 하면, 자신과 교전 중인 적 하나에게서 회피를 시도합니다. 조사자는 적의 회피값을 기준으로 민첩(DEX) 테스트를 합니다.



민첩 테스트에 성공하면, 조사자는 적을 회피합니다. 해당 적은 소진 상태가 되고, 교전이 풀립니다. 이 적은 더 이상 조사자와 교전 중이 아니므로, 플레이어의 위협 영역에 있던 해당 적 카드를 조사자가 위치한 장소에 놓습니다.

민첩 테스트가 실패하면, 조사자는 회피에 실패하고 해당 적은 조사자와 교전 중인 상태로 그대로 남아 있습니다.

전략 조언: 회피를 적절히 활용하는 것이 승리로 향하는 열쇠입니다. 소진 상태가 된 적은 자동으로 조사자와 교전하지 않으며, 텁새 공격도 수행할 수 없습니다. 또한, 적 단계에서도 공격하지 않습니다. 비무장 상태에서 적과 교전하고 있거나 무시무시한 적을 만났다면, 협된 공격을 시도하느라 회피하는 것이 더 나을지도 모릅니다.

전투

전투 행동을 사용하면, 같은 장소에 위치한 적을 공격합니다. 조사자는 적의 전투값을 기준으로 힘(STRENGTH) 테스트를 합니다. 힘 테스트에 성공했다면, 조사자는 공격한 적에게 피해를 1 줍니다.



일부 무기, 마법, 특별 공격을 통해 피해값이 바뀔 수 있습니다. 피해값만큼 적 카드 위에 피해 토큰을 올려놓습니다. 언제든 카드 위에 자기 체력 이상의 피해 토큰이 놓인 적은 쓰러지고, 쓰러진 적 카드는 버린 조우 카드 더미에 둡니다. 적 카드 아래의 글 상자에 승점이 표시되어 있다면 (“승점 X”라는 키워드로 표시되어 있습니다), 그 카드를 버리지 않고 별도의 승점 더미에 모아둡니다.

힘 테스트가 실패했다면, 공격한 적에게 아무런 피해도 주지 않습니다.

중요: 다른 조사자와 교전 중인 적을 공격했다가 힘 테스트에 실패하면, 실패한 공격의 피해값은 해당 적과 교전 중인 조사자가 받습니다.

협력 게임

조사 단계에 플레이어는 수많은 경우의 수 중에서 하나를 선택합니다. 모든 조사자는 협력해야 하고, 각 라운드에 어떤 일을 할 것인지 계획합니다. 어떤 순서로 조사자가 차례를 진행하고 자신의 차례에 어떤 행동을 하는지에 따라 성공과 실패가 판가름 납니다.

조사자는 팀으로서 각자의 차례에 할 일을 계획하지만, 최종적으로 자기 행동의 결정권은 플레이어 각자에게 있습니다. 조사자간 의사소통에 대한 지침을 확인하고 싶다면, 아래에 수록된 “게임 중 대화”를 참조하시기 바랍니다.

게임 중 대화

<아컴호러 카드게임>은 각 플레이어가 특정 캐릭터 역할을 맡고, 자신의 역할에 빠져 게임을 즐기는 것을 추구합니다. 게임을 하는 플레이어는 조사자가 되어, 자연스럽게 함께 협력하고 의사소통합니다. 이 과정에서 가능하다면 “이야기 속에서 살아 숨쉬는 캐릭터로서” 게임을 즐기시길 바랍니다. 게임 세계관에서 각 조사자는 다른 누군가가 대체할 수 없는 특별한 존재여야 합니다. 어떤 플레이어가 매 턴 너무나 뻔하고, 누구나 예측할 수 있는 명백한 행동만을 한다면 그 게임의 재미는 급격히 감소할 것입니다.

캐릭터로서 게임을 즐기는 좋은 방법은 카드를 직접 읽거나 암시하거나 명칭을 부르지 않는 것. 즉, 플레이어의 손이나 텍스트에 있는 카드의 숨겨진 정보를 공개하지 않는 것에 있습니다.

예시: 웬디는 파트너인 로랜드가 조사 행동을 하길 원합니다. 그리고 로랜드가 조사 행동을 한다면 자신이 도와줄 수 있다고 알리고 싶습니다. 하지만 “조사 행동을 사용해. 내가 통찰력을 써줄 수 있어.” 혹은 “우리가 있는 장소를 조사해 봐. 내가 아이콘 2개를 더해줄 수 있어.”라고는 말하지 마십시오. 그 대신 웬디 캐릭터가 되어 말해보십시오. “여길 조사해 보는 게 좋을 것 같아. 내가 도와줄 수 있어!”

적 단계

적 단계에서 적들은 조사자를 쫓아옵니다. 그리고 공격이 가능하다면 조사자를 덮칩니다!

순서대로 다음 세부 단계를 해결합니다. 현재 플레이 상태인 적이 없다면, 정리 단계를 바로 진행합니다.

1. “사냥꾼”들이 움직입니다. 일부 적은 사냥꾼 키워드를 가지고 있습니다. 사냥꾼 키워드를 가진 적은 이어진 장소 중에서 가장 가까운 조사자가 위치한 방향으로 1칸 움직입니다. 하지만 소진 상태인 적, 이미 조사자와 같은 장소에 위치한 적은 사냥꾼 키워드가 있더라도 움직이지 않습니다.

사냥꾼 키워드를 가진 적이 조사자가 위치한 장소에 이동했다면, 해당 적은 즉시 그 장소에 위치한 조사자 중 1명과 교전합니다(16쪽 “적 교전” 참조).

2. 적이 공격합니다. 교전 중인 상태의 적들은 교전 상대인 조사자를 공격합니다. 조사자는 플레이어 순서대로 적의 공격을 해결합니다. 한 조사자가 여러 적과 교전했다면, 그 조사자는 원하는 순서대로 적의 공격을 해결합니다.

적이 공격할 때, 교전 중인 조사자는 피해와 공포를 동시에 받습니다(다음 단의 “피해와 공포” 참조).

적에게 공격당했을 때 받는 피해와 공포 개수는 적 카드의 글 상자 아래에 표시되어 있습니다.



식인귀와 교전 중인 조사자는
공격을 당해 피해 1과
공포 2를 받습니다.

적 단계 동안 적이 공격하고 나면, 공격했다는 표시를 하기 위해 그 적을 소진 상태로 만듭니다(그 밖에 다른 공격, 가령 템파 공격을 한 적은 소진 상태가 되지 않습니다).

피해와 공포

조사자는 시나리오 진행 중 피해 및 공포를 받을 수 있습니다. 피해는 조사자의 체력을 고갈시키고, 공포는 조사자의 정신력을 잡아먹습니다.



조사자가 피해를 입으면, 피해 토큰을 조사자 카드에 올려놓습니다. 조사자의 플레이 영역에 놓인 자산 카드에 체력이 있다면, 피해 토큰을 자산 카드에도 분산해서 올려놓을 수 있습니다. 자산 카드에는 그 자산의 체력값만큼만 피해 토큰을 올려놓을 수 있습니다. 체력값이 없는 카드는 피해를 받을 수 없습니다.

조사자가 공포를 느끼면, 공포 토큰을 조사자 카드에 올려놓습니다. 조사자의 플레이 영역에 놓인 자산 카드에 정신력이 있다면, 공포 토큰을 자산 카드에도 분산해서 올려놓을 수 있습니다. 자산 카드에는 그 자산 카드의 정신력값만큼만 공포 토큰을 올려놓을 수 있습니다. 정신력값이 없는 카드는 공포를 받을 수 없습니다.

한 카드에 놓인 피해 토큰의 개수가 그 카드의 체력값 이상이면, 그 카드는 쓰러집니다. 한 카드에 놓인 공포 토큰의 개수가 그 카드의 정신력값 이상일 때에도 그 카드는 쓰러집니다. 쓰러진 자산 카드는 버려집니다. 쓰러진 조사자는 게임에서 탈락합니다(참조 안내서 17쪽 “탈락” 참조).



정리 단계

정리 단계에서 조사자와 어둠의 세력은 숨을 고르고 태세를 정비하며 다음 라운드를 준비합니다.

아래 세부 단계를 순서대로 해결합니다.

- 모든 조사자는 인물 카드를 앞면으로 뒤집습니다.
- 모든 소진 상태인 카드를 준비 상태로 바꿉니다. 조사자와 같은 장소에 위치했지만 아무 조사자와도 교전 중이 아닌 적은, 이 단계에서 준비 상태가 되는 즉시 조사자와 교전합니다(다음 단의 “적 교전” 항목 참조).
- 모든 조사자는 카드를 1장 뽑고 자원을 1개 획득합니다.
- 자기 손에 든 카드가 8장이 넘는** 조사자는 손에 8장만 남기고 초과된 카드를 버립니다. 버릴 카드는 자신이 선택합니다.

위 단계를 모두 마치면 라운드가 끝납니다. 다음 라운드의 신화 단계로 넘어갑니다.

신화 단계

신화 단계에서는, 조사자와 대적하는 미지의 힘이 사건을 악화시키려고 합니다.

신화 단계는 아래의 세 가지 세부 단계로 구성되어 있습니다.

- 현재 주요사건 카드 위에 파멸 토큰을 1개 놓습니다.
- 플레이 상태인 모든 파멸 토큰의 개수를 셹니다(주요 사건 카드뿐만 아니라 플레이 상태인 다른 카드 위에 올려진 파멸 토큰도 모두 셹니다). 그리고 현재 주요 사건 카드의 파멸 토큰 한계값과 비교합니다. 플레이 상태인 파멸 토큰의 개수가 현재 주요사건 카드의 파멸 토큰 한계값 이상이라면 주요사건 택이 진행됩니다. 우선, 현재 플레이 상태인 모든 파멸 토큰을 버립니다. 그리고 나서 현재 주요사건 카드를 뒤집고 카드 뒷면에 적힌 지시사항을 실행한 뒤, 주요사건 카드를 게임에서 제거합니다. 주요사건 택의 다음 카드가 새로운 주요사건이 됩니다.



플레이 상태인 파멸 토큰이 3개 있습니다.
따라서 주요사건이 진행됩니다.

- 플레이어 순서대로 각 조사자는 조우 택 가장 위에 있는 카드를 1장씩 뽑습니다. 그리고 나서 조우 카드의 종류에 따라 각 카드를 해결합니다.

음모 - 음모 카드를 뽑았다면, 그 카드의 기능을 즉시 적용한 뒤 버린 조우 카드 더미에 둡니다(단, 카드에 플레이 영역에 두라고 명시한 경우는 예외로 합니다).

적 - 적 카드를 뽑았다면, 뽑은 적이 출현하여 그 카드를 뽑은 사람과 교전합니다. 하지만 “출현”이라는 지시문이 있는 적 카드를 뽑았다면, 그 적은 지시문에 나와있는 장소에 출현합니다. 그 장소에 조사자가 한 명 이상 있다면, 아래에 수록된 “적 교전” 규칙에 따라 조사자 한 명과 교전합니다.



음모 카드



적 카드

적 교전

플레이 상태인 적은 조사자와 교전하고 있는 적(플레이어의 위협 영역에 적 카드를 둡니다)과 교전 상태가 아닌 적(그 적이 위치한 장소에 적 카드를 놓습니다), 두 종류로 나눌 수 있습니다. 조사자의 위협 영역에 있는 적은 언제나 조사자와 같은 장소에 위치합니다. 조사자가 이동할 때에도 해당 조사자와 교전 중인 적은 조사자가 이동하는 장소로 함께 움직입니다.

준비 상태이며 교전 중이 아닌 적이 조사자와 같은 장소에 위치하면 즉시 그 적은 같은 장소에 위치한 조사자 중 하나와 교전합니다. 같은 장소에 위치한 조사자의 위협 영역에 해당 적을 놓습니다. 만약 여러 명의 조사자가 준비 상태이고 교전 중이 아닌 적과 같은 장소에 위치했을 때에는, 일반적으로 대표 조사자가 적과 교전할 조사자를 선택합니다.

일부 적들의 카드에는 “먹잇감”이라는 지시문이 있습니다. 이 지시문은 교전할 상대가 여럿일 때, 우선적으로 교전할 조사자를 정하는 기준이 됩니다(참조 안내서 7쪽 “먹잇감” 참조).

다음의 경우, 적은 즉시 조사자와 교전합니다.

- (준비 상태인) 적이 조사자와 동일한 장소에 출현하는 경우
- (준비 상태인) 적이 조사자와 동일한 장소로 이동하는 경우
- 조사자가 준비 상태인 적이 있는 장소로 이동하는 경우
- 조사자와 같은 장소에 있는 (소진 상태였던) 적이 준비 상태로 바뀌는 경우

능력과 능력 테스트

각 조사자는 네 가지 능력을 가지고 있습니다: 의지(●), 지식(■), 힘(▲) 그리고 민첩(◆)입니다. 조사자가 가진 특정 능력이 높을수록, 해당 능력과 관련된 일을 하기 쉬워집니다.

조사자는 다양한 상황에서 **능력 테스트**를 합니다. 능력 테스트를 할 때 조사자의 특정 능력값을 난이도에 따라 테스트합니다. 난이도는 카드 기능 또는 테스트가 개시된 게임 세부 단계(전투, 회피 등)에 따라 다릅니다. 예를 들어, 적을 회피할 때는 적 카드에 표시된 회피값이 난이도가 됩니다. 능력 테스트를 할 때 조사자는 혼돈 주머니에서 무작위로 혼돈 토큰을 1개 뽑아 공개합니다. 뽑은 혼돈 토큰으로 해당 조사자의 능력값을 보정합니다. 만약 보정된 능력값이 해당 테스트의 난이도 이상이라면, 조사자는 테스트에 성공합니다. 그렇지 않다면, 조사자는 테스트에 실패합니다. 특정 카드에 의해 테스트를 했다면, 그 카드에 테스트 성공/실패에 따른 결과가 적혀 있습니다. 전투, 회피 등 행동에 관련된 테스트를 한 뒤에는 규칙서 및 참조 안내서에 적힌 내용에 따릅니다.

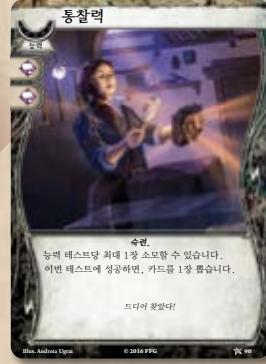
능력 테스트를 할 때 능력값 보정하기

능력 테스트를 할 때, 조사자는 혼돈 토큰을 뽑기 전에 자신의 능력값을 일시적으로 향상시킬 수 있습니다. 능력값을 일시적으로 향상시키는 방법은 두 가지입니다.

첫 번째 방법: 조사자는 자기 손에 있는 유효한 카드를 “**소모**”할 수 있습니다. 소모할 수 있는 ‘유효한’ 카드란, 이번 테스트에 쓰이는 능력과 일치하는 아이콘을 가진 카드입니다. 만능(?) 아이콘은 어떤 종류의 능력으로도 활용할 수 있습니다. 일치하는 아이콘 하나당 이번 테스트에 쓰이는 조사자의 능력값을 1씩 일시적으로 향상합니다. 능력 테스트를 하는 조사자는 자기 손에서 원하는 만큼 카드를 소모할 수 있습니다. 같은 장소에 위치한 다른 조사자는 각자 1장씩 손에 든 카드를 소모해서, 테스트를 도와줄 수 있습니다.



능력 아이콘



능력 테스트에서 카드를 소모할 때는, 소모하는 카드에 적힌 자원 비용을 지불하지 않습니다.

두 번째 방법: 조사자는 **▲**(자유 격발) 기능을 활성화해서, 이번 테스트에 쓰이는 자신의 능력값을 보정할 수 있습니다.

혼돈 토큰 효과

각 혼돈 토큰에는 그림 기호 혹은 숫자 보정치가 적혀 있습니다. 그림 기호와 숫자 보정치는 능력 테스트에 영향을 미칩니다. 각 혼돈 토큰의 효과는 아래와 같습니다.

●, ▲, ■, ◆ - 시나리오 참조 카드를 보고 각 기호를 해결합니다.

★ - 자신의 조사자 카드를 보고 기능을 해결합니다.

◆ - 이번 능력 테스트에 자동 실패합니다.

뽑은 혼돈 토큰(혹은 그림 기호와 관련된 효과)에 숫자 보정치가 적혀 있다면, 테스트를 진행하는 조사자의 능력값에 해당 보정치를 적용합니다.

능력 테스트의 결과

조사자의 보정된 능력값이 해당 능력 테스트의 난이도값 이상이라면, 조사자는 능력 테스트에 성공합니다. 그렇지 않으면, 조사자는 능력 테스트에 실패합니다. 능력 테스트를 하게 만든 카드 기능에 성공/실패에 따른 결과가 제시되어 있습니다. 전투, 회피 등 특정 단계에 능력 테스트를 했다면 규칙서 및 참조 안내서에 적힌 내용에 따릅니다.

능력 테스트에서 소모한 뒤, 추가로 카드 기능을 해결해야 하는 능력 카드도 있습니다. 이런 추가 기능은 해당 능력 테스트가 끝난 즉시 해결합니다.

능력 테스트가 끝날 때, 이번 테스트에서 소모한 모든 조사자 카드를 버립니다. 그리고 이번에 뽑은 혼돈 토큰을 혼돈 주머니에 다시 넣습니다.

능력 테스트 예시

웬디 애덤스가 ‘움켜쥐는 손’ 조우 카드를 뽑아 그 카드를 읽습니다. “폭로 - ◆(3)을 테스트합니다. 실패하면, 당신의 능력값이 난이도에 모자란 차이만큼 피해를 1씩 받습니다.”

웬디의 민첩값은 4입니다. 그리고 테스트 난이도는 3입니다. 웬디는 체력이 적기 때문에, 이번 테스트에 반드시 성공해야 합니다! 웬디의 손에는 이번 테스트 능력과 같은 아이콘(◆)이 적힌 카드가 없어서 카드를 1장도 소모할 수 없습니다. 하지만 파트너인 로랜드가 같은 장소에 있습니다. 로랜드는 ◆아이콘이 1개 표시된 카드를 소모해서 능력 테스트를 도와줍니다. 로랜드 덕분에 웬디는 이번 테스트에서 민첩에 +1보너스를 얻습니다.

이제 웬디는 혼돈 주머니에서 무작위로 혼돈 토큰을 1개 뽑습니다. 웬디는 “-2” 토큰을 뽑았습니다. 이번 테스트에서 웬디의 민첩에 해당 보정치를 적용합니다. 웬디의 총 결과값은 4(기본값) +1(로랜드가 소모한 카드 보너스) -2(혼돈 토큰 보정치) =3입니다. 테스트 결과값이 이번 테스트의 난이도 이상이므로(둘 다 3으로 같음) 웬디는 테스트에 성공합니다.

웬디는 능력 테스트의 성공 결과를 적용합니다. ‘움켜쥐는 손’ 카드는 (웬디가 능력 테스트에 실패하지 않았기 때문에) 아무 효과가 없습니다. 마지막으로, 로랜드는 소모한 카드를 버리고, 웬디는 뽑은 혼돈 토큰을 혼돈 주머니에 다시 넣습니다.

신화 단계 다음에는?

신화 단계를 해결하고 나면, 평소처럼 조사 단계를 진행합니다. 시나리오의 결말에 다다를 때까지 여러 라운드에 걸쳐 게임을 계속 진행합니다(본 규칙서 4쪽 “승리와 패배” 참조).

게임이 끝나고 캠페인을 더 진행하길 원한다면, 캠페인 안내서 3쪽에 있는 “추가 캠페인 규칙”을 읽으시기 바랍니다. 그리고 나서 다음 시나리오인 “한밤의 가면”을 진행합니다. 참조 안내서 27쪽 “부록 3: 게임 준비 방법”에 있는 게임 준비 방법을 활용하시기 바랍니다.

만약 다른 조사자로 캠페인을 새롭게 즐기고 싶다면, 아래의 “나만의 텍 구성하기” 규칙이나, 20쪽에 소개된 “초심자용 텍”을 이용해 첫 번째 시나리오인 “회합”을 다시 즐길 수 있습니다.

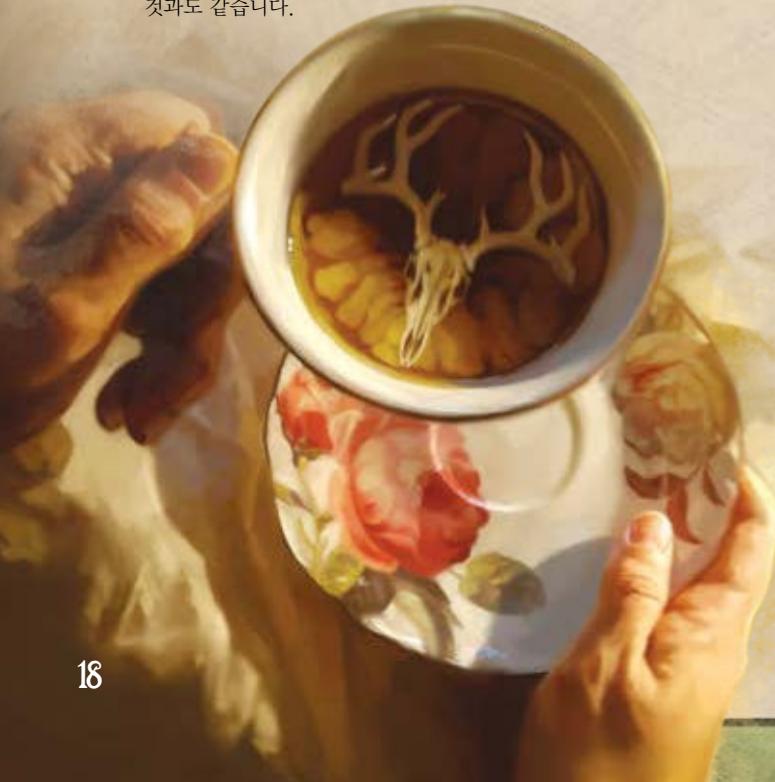
키워드, 아이콘, 중요한 게임 기호를 본 규칙서의 맨 뒷장에 수록하였습니다. 또한, 동봉된 참조 안내서를 통해 본 게임의 세부요소를 완벽히 파악할 수 있습니다. 게임 규칙을 모두 익히기 전까지는 참조 안내서를 자주 살펴보시길 바랍니다.

나만의 텍 구성하기

<아컴호러 카드게임> 본판은 여러 번 반복해서 플레이할수록 점점 깊은 재미를 느낄 수 있게 제작되었습니다. 기본적인 게임 규칙을 다 익혔다고 생각되면, 나만의 텍을 구성해 게임을 즐겨보십시오.

왜 나만의 텍을 구성해야 하나요?

나만의 텍을 구성함으로써 플레이어는 자신만의 독창적인 전략과 아이디어로 시나리오를 진행할 수 있습니다. 초심자용 텍의 효율적인 사용법을 연구하는 데서 만족하지 마십시오. 플레이어는 텍에 자신이 원하는 기능을 추가하여 텍을 구성하고, 이전과는 완전히 다른 방식으로 게임을 즐길 수 있습니다. 나만의 텍을 구성하는 과정을 통해, 플레이어는 적극적으로 게임의 방향을 바꿀 수 있습니다. 이는 마치 잘 만들어진 영화를 그저 감상하는 것이 아니라, 스크린 속으로 뛰어들어 영화의 주인공이 되는 것과도 같습니다.



나만의 텍 구성하기 규칙

다음 내용은 <아컴호러 카드게임>에서 나만의 조사자 텍을 구성하는 규칙입니다. 확장판 세트에는 새로운 카드가 포함되어 있기에 확장판 세트가 있다면 더 다양한 텍을 구성할 수 있습니다.

- ◆ 조사자 카드는 하나만 선택해야 합니다.
- ◆ 조사자 카드 뒷면에는 “텍 크기”가 적혀 있습니다. 플레이어의 텍은 텍 크기와 정확히 같은 장수의 기본 플레이어 카드들로 구성되어야 합니다. 본판에 수록된 모든 조사자의 텍 크기는 30장입니다. 하지만 약점 카드, 특정 조사자 전용 카드, 조사자 텍에 더해진 시나리오 카드는 텍 크기(30장)에 포함되지 않습니다.
- ◆ 플레이어의 텍에 들어갈 기본 플레이어 카드는 “텍 구성 선택지”를 지키면서 골라야 합니다. “텍 구성 선택지”는 조사자 카드 뒷면에서 확인할 수 있습니다.
- ◆ 조사자 텍에는 (카드 명칭이) 같은 플레이어 카드의 사본이 2장까지만 포함될 수 있습니다.
- ◆ 텍을 구성할 때 플레이어의 조사자 카드 뒷면에 있는 “텍 구성 요구조건”은 반드시 지켜야 합니다.
- ◆ 캠페인을 시작하는 시점에서, 조사자는 0 레벨 카드만 자기 텍에 넣어야 합니다(다음 단의 “카드 레벨” 참조).

카드 레벨

카드 레벨은 비용 아래에 흰색 점으로 표시되어 있습니다. 카드에 있는 흰색 점의 개수가 카드 레벨입니다.



흰색 점 1개는 이 카드의 레벨이 1임을 표시합니다.

캠페인 플레이를 진행하는 조사자는 시나리오를 완료할 때마다 경험치를 보상으로 얻을 수 있습니다. 조사자는 이 경험치를 더 높은 레벨의 카드를 구입하는 데 사용할 수 있습니다. 구입한 카드는 캠페인을 진행할 때 조사자 텍에 넣어 사용합니다(참조 안내서 16쪽 “캠페인 플레이” 참조).

무작위 약점 카드

대부분의 조사자 카드에는 ‘무작위 기본 약점 카드 1장을 자신의 텍에 더 한다’라는 텍 구성 요구조건이 있습니다.

개별 조사자 전용 약점과 달리 기본 약점 카드는 다음 기호로 확인할 수 있습니다.



텍에 넣을 기본 약점 카드를 고를 때는, 기본판에 있는 기본 약점 카드 10장을 함께 섞은 뒤 1장을 무작위로 뽑아서 조사자의 텍에 더합니다.

일부 <아컴호러 카드게임> 제품군을 통해 새로운 기본 약점 카드를 자신의 보유 게임에 추가할 수 있습니다. 무작위 기본 약점 카드를 선택할 때, 새로운 기본 약점 카드들을 기본판에 있는 기본 약점 카드에 더해 사용하십시오.

예시: 유정은 기본판 2개와, 첫 번째 딜러스 캠페인 확장판, 첫 번째 신화 팩을 보유하고 있습니다. 유정은 기본판 1개에서 모든 기본 약점 카드를 꺼내고, 마찬가지로 딜러스 캠페인 확장판과 첫 번째 신화 팩에 있는 기본 약점 카드를 더해 “기본 약점 카드 세트”를 만든 후 함께 섞습니다. 만약 똑같은 확장판을 2개 이상 가지고 있더라도, 그중 1개에서만 기본 약점 카드를 꺼냅니다. 카드를 섞은 후에는 무작위로 기본 약점 카드 1장을 뽑습니다.

약점 카드는 플레이어의 텍을 구성하는 다른 카드를 모두 선택하고 나서 추가합니다. 캠페인 모드에서 텍에 포함된 약점은 별도의 카드 기능으로 제거되지 않는 한 전체 캠페인 동안 조사자 텍에 남아있습니다. 다음 캠페인 시나리오를 시작할 때 새로운 약점 카드가 자동으로 더해지는 것은 아닙니다. 하지만 카드 기능 혹은 시나리오의 지시문에 따라 추가 약점 카드를 받을 수도 있습니다.



초심자용 텍

아콤에서 일어나는 사건들을 조사하는 것은 위험한 일입니다. 조사들은 형언할 수 없는 끔찍한 괴물들과 마주하게 될 테고, 조사자들이 알게 된 지식은 정신에 돌이킬 수 없는 상처를 남길지도 모릅니다. 따라서 다가올 캠페인에 대비하기 위해서 든든한 조력자와 탁월한 능력, 최고의 도구가 필요합니다.

조사를 더 용이하게 하기 위해, 여기 기본판에서 제공되는 다섯 명의 조사자들로 활용할 수 있는 초심자용 텍을 마련했습니다. 이 텍들은 바로 게임에 뛰어들고 싶거나 나만의 텍 구성하기 규칙에 따라 텍을 만들고 싶지 않은 플레이어에게 적합하며, 아콤호러 카드게임에 입문하는데 큰 도움이 될 것입니다.

모든 초심자용 텍은 관련된 전략 조언이 같이 제공됩니다. 조사자의 능력을 최대한 활용하고 카드들끼리 연계해 효율을 끌어내는 법을 배워보세요.

이 텍들은 캠페인을 시작할 때 사용하도록 만들어졌기 때문에, 모든 초심자용 텍에 들어간 경험치는 0점입니다. 카드 옆 팔호에 들어가 있는 번호는 카드 번호입니다. 카드를 몇 장 넣는지 특정하지 않았을 경우, 해당 카드를 1장만 넣으십시오. 모든 초심자용 텍은 기본 약점을 무작위로 고르지 않고 정해진 기본 약점을 사용합니다. 텍에 다른 기본 약점을 추가하지 마십시오.

기본판 하나에 있는 카드들을 써서 초심자용 텍 5개를 전부 동시에 만들 수 있습니다.



로랜드 뱅크스 전략 조언

로랜드 뱅크스는 유능한 싸움꾼이자 단서 수집가입니다. 로랜드의 조사자 능력은 적을 쓰러뜨렸을 때 자동으로 단서를 발견하는 것입니다. 따라서 단서가 있는 장막값이 높은 장소에서 손 쉬운 적을 쓰러뜨리는 것이 효율적입니다. 언제든 적을 상대할 준비가 되어 있어야 하므로 ‘45구경 자동 권총’, ‘마체데’, 혹은 ‘로랜드의 38구경 특제 권총’ 같은 무기를 최대한 빨리 장착하십시오. ‘순찰 경찰’, ‘경비견’, 및 ‘체력 단련’ 또한 전투를 치를 때 도움을 보태줄 수 있습니다.

조사를 하는데 어렵다면 ‘돋보기’나 ‘밀란 크리스토퍼 박사’가 도움이 될 것입니다. ‘증거!’와 ‘직감에 따라 움직이다’는 장막값이 높은 장소에서 테스트 없이 단서를 발견하게 해줍니다.

로랜드는 신체적으로 강인하지만, 정신력이 낮기 때문에 공포에 취약합니다. ‘순찰 경찰’이나 ‘밀란 크리스토퍼 박사’ 같은 조력자는 끔찍한 진실 앞에서 공포를 대신 받아줄 수 있습니다. 만약 정신력이 부족하다면, 한 차례의 행동을 모두 ‘응급 처치’에 써서 공포를 회복하는 것을 주저하지 마십시오. 무슨 수를 쓰더라도 정신적 트라우마를 겪는 것은 피해야 합니다!

로랜드의 전용 약점은 주변에서 일어나는 기괴한 일을 ‘은폐’하도록 강제합니다. 로랜드의 조사자 능력, ‘증거!’, ‘직감에 따라 움직이다’ 등을 활용하여 ‘은폐’ 위에 놓인 단서들을 제거하는 것을 잊지 마십시오.

로랜드 뱅크스, 수사관

조사자

- 로랜드 뱅크스 (★ 1)

자산 (17장)

- 로랜드의 38구경 특제 권총 (★ 6)
- 45구경 자동 권총 (★ 16)
- 체력 단련 (★ 17)
- 순찰 경찰 (★ 18)
- 응급 처치 (★ 19)
- 마체데 (★ 20)
- 경비견 (★ 21)
- 돋보기 (★ 30)
- 낡은 지식의 서 (★ 31)
- 연구 사서 (★ 32)
- 밀란 크리스토퍼 박사 (★ 33)
- 초지각 (★ 34)
- 의학 서적 (★ 35)
- 2x 단도 (★ 86)
- 2x 손전등 (★ 87)

이벤트 (8장)

- 증거! (★ 22)
- 재빨리 피하다 (★ 23)
- 다이너마이트 폭발 (★ 24)
- 정신력에 달린 문제 (★ 36)
- 직감에 따라 움직이다 (★ 37)
- 바리케이드 (★ 38)
- 2x 비상 물자 (★ 88)

능력 (6장)

- 무자비한 일격 (★ 25)
- 추론 (★ 39)
- 2x 배짱 (★ 89)
- 2x 손재주 (★ 92)

약점 (2장)

- 은폐 (★ 7)
- 은빛 황혼회 시종 (★ 102)



데이지 워커 전략 조언

데이지는 지식 능력이 높은 조사자로서 다른 조사자들을 지원하거나 최대한 빠르게 단서를 모으는 역할에 적합합니다. 데이지의 조사자 능력은 서적 자산이 필요하기 때문에 최대한 빨리 서적을 갖추는 것이 중요합니다. ‘낡은 지식의 서’를 우선시해도 좋지만, 데이지의 높은 지식과 결합하면 ‘의학 서적’은 위기에 처한 조사자를 구해줄 수 있습니다. 시작 카드에서 이 카드들을 뽑지 못했다면 ‘연구 사서’가 서적을 찾아줄 수 있고, 덤으로 상황이 거칠어질 때 방패도 될 수 있습니다.

보통 데이지는 카드 없이도 조사를 해낼 수 있지만, 빠르게 단서를 모으는 전략을 택했다면 ‘돋보기’나 ‘밀란 크리스토퍼 박사’를 가능한 한 일찍 플레이 하십시오.

데이지는 힘과 민첩 모두 낫기 때문에 적을 상대하는 것이 어렵습니다. 다행히 데이지에게도 몇 가지 재주가 있습니다. ‘눈부신 빛’과 ‘쭈그러뜨리기’는 민첩이나 힘 대신 의지를 써서 회피하거나 전투할 수 있도록 해줍니다. 또한 ‘신성한 목주’로 의지를 더 높일 수 있습니다. 단서가 많은 장소를 찾았는데 가까운 장소에 ‘사냥꾼’ 키워드를 가진 적이 많다면, ‘바리케이드’를 써서 안전하게 단서를 발견할 수 있습니다.

‘낡은 지식의 서’와 ‘의학 서적’이 모두 플레이 상태라면, ‘네크로노미콘’을 뽑기 전에 ‘데이지의 토크백’을 플레이하십시오. 그렇지 않으면 ‘네크로노미콘’ 때문에 다른 서적을 버리게 됩니다.

데이지 워커, 사서

조사자

- 데이지 워커 (★ 2)

자산 (17장)

- 데이지의 토크백 (★ 8)
- 돋보기 (★ 30)
- 낡은 지식의 서 (★ 31)
- 연구 사서 (★ 32)
- 밀란 크리스토퍼 박사 (★ 33)
- 초지각 (★ 34)
- 의학 서적 (★ 35)
- 금단의 지식 (★ 58)
- 신성한 목주 (★ 59)
- 쭈그러뜨리기 (★ 60)
- 점술 (★ 61)
- 비술 연구 (★ 62)
- 비술 입문자 (★ 63)
- 2x 단도 (★ 86)
- 2x 손전등 (★ 87)

이벤트 (8장)

- 정신력에 달린 문제 (★ 36)
- 직감에 따라 움직이다 (★ 37)
- 바리케이드 (★ 38)
- 불꽃으로 다가다 (★ 64)
- 보호의 진 (★ 65)
- 눈부신 빛 (★ 66)
- 2x 비상 물자 (★ 88)
- 추론 (★ 39)
- 용맹 (★ 67)
- 2x 통찰력 (★ 90)
- 2x 손재주 (★ 92)
- 약점 (2장)
 - 네크로노미콘 (존 디 번역본) (★ 9)
 - 편집증 (★ 97)

“스키즈” 오’툴 전략 조언

“스키즈”는 전투, 회피, 조사를 모두 할 수 있는 다재다능한 조사자입니다. “스키즈”的 조사자 능력과 전용 약점 모두 자원이 필요하기 때문에 늘 자원을 넉넉히 갖고 있는 것을 권장합니다. ‘빈집털이’와 ‘비상 물자’를 적절히 활용하면 많은 자원을 모을 수 있습니다. 혹은 무엇을 해야 할지 확신이 없을 때 “자원” 행동을 하세요.

“스키즈”는 팬찮은 힘과 높은 민첩을 지녔기 때문에 상황에 맞춰 적과 싸울지 피할지를 고를 수 있습니다. 보통은 회피값이 높은 적과 전투하고, 전투값과 체력이 높은 적은 회피하는 것이 좋습니다. 이 초심자용 텍에는 무기 몇 개 구비되어 있기 때문에, 필요하다면 공격적으로 싸움에 뛰어드는 것을 두려워하지 마십시오!

추가 행동은 “스키즈”的 가장 강력한 도구입니다. ‘레오 데 루카’와 조사자 능력을 활용하면 한 차례에 최대 다섯 번 행동할 수 있습니다. 초반에는 자원을 아끼며 ‘레오 데 루카’나 다른 자산을 플레이할 준비를 하다가, 중반 이후에는 자원을 써서 얻은 추가 행동으로 적을 쓰러뜨리고, 장소를 조사하고, 자신이 필요한 곳으로 이동하십시오.

“스키즈”는 의지가 낫기 때문에 조우 텍에서 뽑는 음모 카드에 취약합니다. 옴짝달싹 못하는 기분이 든다면 ‘줄행랑’을 치십시오. 한 라운드 동안 정예가 아닌 모든 적을 무시하는 기능은 무척 강력합니다. ‘줄행랑’을 활용해서 적과 교전 중일 때 이동이나 조사를 하거나, 다른 조사자와 교전 중인 적을 공격당할 걱정 없이 안전하게 떼어내십시오.

“스키즈” 오’툴, 전과자

조사자

- “스키즈” 오’툴 (★ 3)

자산 (16장)

- 45구경 자동 권총 (★ 16)
- 체력 단련 (★ 17)
- 순찰 경찰 (★ 18)
- 응급 치치 (★ 19)
- 마체테 (★ 20)
- 경비견 (★ 21)
- 짐이식 칼 (★ 44)
- 빙집털이 (★ 45)
- 소매치기 (★ 46)
- 41구경 데린저 (★ 47)
- 레오 데 루카 (★ 48)
- 역경 (★ 49)
- 2x 단도 (★ 86)
- 2x 손전등 (★ 87)

이벤트 (9장)

- 줄행랑 (★ 10)
- 증거! (★ 22)
- 재빨리 피하다 (★ 23)
- 다이너마이트 폭발 (★ 24)
- 도피 (★ 50)
- 뒤통수치기 (★ 51)
- 기습 (★ 52)
- 2x 비상 물자 (★ 88)

능력 (6장)

- 무자비한 일격 (★ 25)
- 기회주의자 (★ 53)
- 2x 배짱 (★ 89)
- 2x 제압 (★ 91)

약점 (2장)

- 병원 빛 (★ 11)
- 행동 대장 (★ 101)



애그니스 베이커 전략 조언

애그니스는 의지가 높고 적을 무찌르는데 뛰어난 마법사입니다. 그녀의 조사자 능력은 단계마다 한 번, 공포를 받을 때마다 격발할 수 있기 때문에 스스로 공포를 받을 수 있는 방법이 다양할수록 좋습니다. ‘금단의 지식’은 애그니스의 능력을 활용하는데 가장 유용한 카드일 것입니다. 공포를 하나만 받으면, 적에게 피해도 주고 자원도 받을 수 있습니다! ‘보호의 진’이나 ‘쭈그러뜨리기’도 마찬가지로 활용할 수 있습니다. 후자의 경우 그림 기호가 있는 혼돈 토큰을 뽑을 만큼 운이 좋아야 하겠지만요, 하지만 주의하십시오!

애그니스의 능력은 애그니스가 직접 공포를 받을 때만 격발할 수 있기 때문에 불필요한 공포를 대신 받거나 회복할 카드가 필요합니다. ‘신성한 묵주’는 의지를 높여주고 조사자 능력을 쓰고 싶지 않을 때 공포로부터 보호해주기 때문에 반드시 필요한 카드입니다.

조사에서 어려움을 겪는다면 ‘이것 좀 봐!’나 ‘불꽃으로 다가가다’를 써보십시오. 이 카드들은 지식 테스트를 성공하지 않아도 최대한 많은 단서를 발견할 수 있도록 해줍니다.

마지막으로, 애그니스는 마법 카드에 많이 의존하기 때문에 ‘비술 입문자’를 일찍 플레이하는 것은 큰 도움이 됩니다. 현재 주요 사건 카드의 파멸 토큰 한계값에 여유가 있는지 확인하고 ‘비술 입문자’를 플레이하십시오. 그리고 매 차례 최대한 ‘비술 입문자’를 활용하다가 파멸 토큰 한계값에 거의 도달하면 ‘비술 입문자’를 버리면 됩니다(보통 피해나 공포를 할당하여 버릴 수 있습니다). 그럼 ‘비술 입문자’에 있던 파멸 토큰도 같이 버려집니다.

애그니스 베이커, 웨이트리스

조사자

- 애그니스 베이커 (★ 4)

자산 (17장)

- 하이퍼보리아의 가보 (★ 12)
- 금단의 지식 (★ 58)
- 신성한 묵주 (★ 59)
- 쭈그러뜨리기 (★ 60)
- 점술 (★ 61)
- 비술 연구 (★ 62)
- 비술 입문자 (★ 63)
- 가죽 코트 (★ 72)
- 쓰레기 더미 뒤지기 (★ 73)
- 야구 방망이 (★ 74)
- 행운의 토끼 발 부적 (★ 75)
- 길고양이 (★ 76)
- 깊이 파고들다 (★ 77)
- 2x 단도 (★ 86)
- 2x 손전등 (★ 87)

이벤트 (8장)

- 불꽃으로 다가가다 (★ 64)
 - 보호의 진 (★ 65)
 - 눈부신 빛 (★ 66)
 - 교활한 움직임 (★ 78)
 - “이것 좀 봐!” (★ 79)
 - 요행 (★ 80)
 - 2x 비상 물자 (★ 88)
- 능력 (6장)**
- 용맹 (★ 67)
 - 생존 본능 (★ 81)
 - 2x 통찰력 (★ 90)
 - 2x 뜻밖의 용기 (★ 93)
- 약점 (2장)**
- 어두운 기억 (★ 13)
 - 귀신이 들리다 (★ 98)

웬디 애덤스 전략 조언

웬디는 약삭빠르게 위험을 회피하는 데 뛰어난 조사자입니다. 웬디의 조사자 능력은 뽑은 혼돈 토큰을 취소하고 다시 뽑게 해주는 것입니다. 중요한 테스트에서 이 능력을 잘 활용하는 것이 승리로 가는 열쇠입니다. 조사자 능력을 언제라도 쓸 수 있도록 늘 손에 카드를 네넉하게 갖고 계십시오. ‘소매치기’와 ‘행운의 토끼 발 부적’을 초반부터 갖추면, 적을 회피하거나 테스트에서 실패할 때마다 카드를 뽑을 수 있기 때문에 유용합니다.

웬디는 힘이 낮고 민첩이 높습니다. 따라서 웬디는 적을 주로 회피하고 가급적 마주치지 않는게 좋지만, 적절한 ‘뒤통수치기’와 ‘기습’으로 거슬리는 적을 해치울 수도 있습니다. ‘길고양이’, ‘교활한 움직임’, ‘생존 본능’은 곤란한 상황에서 빠져나올 수 있게 해줍니다. 만약 도저히 도망칠 수 없는 상황이라면, ‘41구경 데린저’와 ‘야구 방망이’를 들고 망설임 없이 여러 카드를 소모하십시오!

‘웬디의 부적’은 사용하기 까다로운 카드이지만, 카드의 기능과 강제 효과를 잘 활용하면 많은 득을 볼 수 있습니다. 버린 카드 더미에 이벤트 카드가 몇 장 버려질 때까지 ‘웬디의 부적’을 플레이 하지 않는 것이 좋습니다. ‘웬디의 부적’을 플레이한 다음엔 버린 카드 더미 맨 위의 이벤트 카드에 늘 유의하십시오(특히 그 카드가 ‘요행’이라면). ‘웬디의 부적’으로 그 카드를 플레이할 수 있습니다. ‘웬디의 부적’이 플레이 상태라면, 웬디가 플레이하는 모든 이벤트는(손에서 플레이했던 ‘웬디의 부적’을 써서 버린 카드 더미에서 플레이했던 상관 없이)조사자 텍 맨 밑으로 들어간다는 사실을 기억하십시오.

웬디 애덤스, 부랑아

조사자

- 웬디 애덤스 (★ 5)

자산 (17장)

- 웬디의 부적 (★ 14)
- 짚이식 칼 (★ 44)
- 빙집털이 (★ 45)
- 소매치기 (★ 46)
- 41구경 데린저 (★ 47)
- 레오 데루가 (★ 48)
- 역경 (★ 49)
- 가죽 코트 (★ 72)
- 쓰레기 더미 뒤지기 (★ 73)
- 야구 방망이 (★ 74)
- 행운의 토끼 발 부적 (★ 75)
- 길고양이 (★ 76)
- 깊이 파고들다 (★ 77)
- 2x 단도 (★ 86)
- 2x 손전등 (★ 87)

이벤트 (8장)

- 도피 (★ 50)
- 뒤통수치기 (★ 51)
- 기습 (★ 52)
- 교활한 움직임 (★ 78)
- “이것 좀 봐!” (★ 79)
- 요행 (★ 80)
- 2x 비상 물자 (★ 88)

능력 (6장)

- 기회주의자 (★ 53)
- 생존 본능 (★ 81)
- 2x 제압 (★ 91)
- 2x 뜻밖의 용기 (★ 93)

약점 (2장)

- 홀로 남겨지다 (★ 15)
- 기억상실 (★ 96)

만든 사람들

게임 디자인 및 개발: Nate French and MJ Newman

제작: Molly Glover

기술 작가: Adam Baker

편집: Patrick Brennan and B.D. Flory

검수: Brad Andres, Christine Crabb, Erik Dahlman,
Kristopher Fletcher, Alexander Hynes, and Kevin
Tomczyk

카드게임 관리: Jim Cartwright

아컴호러 이야기 리뷰: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk,
Daniel Lovat Clark, and Philip Henry

이야기와 설정 창작 감독: Katrina Ostrander

그래픽 디자인: Mercedes Opheim and Evan Simonet with
Monica Helland

그래픽 디자인 조정자: Joseph D. Olson

그래픽 디자이너 관리: Christopher Hosch

표지 일러스트: Ignacio Bazán Lazcano

일러스트 감독: Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson, and Zoë
Robinson

일러스트 감독 관리: Tony Bradt

제작 책임: Justin Anger and Jason Glawe

비주얼 크리에이티브 감독: Brian Schomburg

수석 프로젝트 매니저: John Franz-Wichlacz

게임 제작 총괄: Corey Konieczka

출판: Chris Gerber

한국어판 번역 및 편집

번역: 조용빈, 이상민 | 교정: 류인곤, 김의현 | 편집: 나준호, 김세훈

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스**

(www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

※ <아컴호러 카드게임>은 (주)아스모디코리아와의 계약에

따라, (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을

소유하고 있으므로 무단 복제 시 법의 처벌을 받습니다.

플레이 테스터

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig "Late to the Party" Bergman,
Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea
Dell'Agnese, Ali Eddy, Luke "Mining for Clues" Eddy, Julia Faeta, Jeff
Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene,
Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian
Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague "They
Killed Me Again" Murphy, Alan Newman, Matt Pachefsky, Daniel
Schaefer, Brian Schwebach, Paweł Smoczyk, Damon Stone, Mike
"Autofail" Strunk, Zach "I Have Amnesia" Varberg, Aaron J. Wong, and
Jeremy "Vicious Blow" Zwirn



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



© & © 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, U.S.A., 1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

단계 진행 순서

1. 신화 단계 (첫 번째 라운드에는 신화 단계를 진행하지 않습니다)
2. 조사 단계
3. 적 단계
4. 정리 단계

키워드

키워드는 카드 속 특별한 규칙이 담겨있는 속성을 의미합니다. 자주 사용되는 일부 키워드의 동작 방식을 아래에 수록하였습니다. 키워드에 대해 더 알고 싶다면 참조 안내서를 확인하세요.

냉담한: 냉담한 적은 조사자와 자동으로 교전하지 않습니다(조사자는 행동이나 카드 기능을 사용해서 이 적과 교전할 수 있습니다). 냉담한 적이 아무 조사자와도 교전 중이 아니라면, 해당 적을 공격할 수 없습니다.

신속: 플레이어는 신속 카드를 플레이 할 때 행동을 소비하지 않습니다.

사냥꾼: 적 단계가 시작하면, 사냥꾼 키워드를 가진 적은 가장 가까운 조사자가 위치한 장소를 향해 1칸 이동합니다.

거대한: 거대한 적은 같은 장소에 있는 모든 조사자와 교전합니다.

위험: 위험 키워드를 가진 카드를 뽑은 플레이어는, 그 카드의 폭로 기능 혹은 출현 기능을 해결하기 전까지 다른 플레이어의 도움을 받거나 의논 할 수 없습니다.

보복: 조사자가 보복 키워드를 가진 준비된 적을 공격하는 능력 테스트에 실패했다면, 해당 적은 공격을 시도했던 조사자를 대상으로 공격합니다(피해와 공포를 줍니다).

급증: 조사자가 급증 키워드를 가진 조우 카드를 뽑아 해결했다면, 해당 조사자는 추가로 조우 카드 1장을 더 뽑아 해결해야 합니다.

사용(X): 사용 키워드는 이 키워드를 가진 카드가 플레이 영역에 들어올 때, 해당 카드 위에 자원 토큰을 몇 개 올려놓는지 표시합니다. 이 자원 토큰들은 자원이 아니라 사용 키워드에서 지정한 종류의 토큰이 됩니다(탄약, 충전, 소모품 등). 이렇게 올려 둔 토큰은 이 카드의 나머지 기능과 연계해서 사용됩니다.

지시

출현: 적 카드를 뽑았을 때 이 적이 출현하는 위치를 알려줍니다.

먹잇감: 여러 동등한 선택지가 있을 때 어떤 대상과 교전할지(또는 사냥꾼 키워드가 있다면 어떤 방향으로 이동할지) 알려줍니다.

격발 시점

행동 격발(▶): 해당 기능을 사용할 때는 행동이 소비됩니다.

자유 격발(↙): 해당 기능을 사용할 때는 행동이 소비되지 않습니다.

반응 격발(☞): 특정 상황이 발생할 때마다 매번 사용할 수 있습니다. 행동이 소비되지 않습니다.

기호 및 아이콘

조사자 1명당



캐릭터 역할군

수호자



탐구자



신비주의자



무법자



생존자



능력

의지



지식



힘



민첩



만능



혼돈 토큰

고대 표식



조사자의 카드 기능을 참조하여 능력 테스트를 수행합니다.



자동 실패



능력 테스트에 자동으로 실패합니다.



해골



추종자



해당 토큰이 나오면 시나리오 참조 카드를 참조하여 해결합니다.



석판



옛것

