


PANDEMIC

REIGN OF
CHULHU





흔히 '옛것들'으로 알려져 있는 기이한 고대의 지적 존재들은 그들이 은거하던 우주적 공간에서 고요히 떠다니고 있습니다. 만약 그들이 이 세상에 깨어난다면 우리의 현실에는 무질서한 광기와 무자비한 파괴가 찾아오게 됩니다. 그로 인해 우리가 알고 사랑했던 현실의 모든 것들은 파괴될 것입니다.

당신은 이 사악한 존재들로 인해 우리 세계의 사람들이 어떤 영향을 받을지에 대해 알고 있기 때문에, 무슨 수를 써서라도 이것을 막으려 합니다.

당신의 머리 위에 있는 가로등에서 가스불이 약하게 노란색 빛을 뿜어내자 그림자들이 마치 춤을 추듯 일렁이고 있습니다. 당신은 이 빛을 보며 이런 약한 불이라도 칠흑같은 어둠보다는 낫다고 생각합니다. 당신은 시계를 본지 얼마 되지도 않아 다시 시계를 확인합니다. 그녀는 지금 어디있는 걸까요? 무슨 일이라도 있는 걸까요?

길 건너편에서 들려오는 구두의 툇각거리는 소리가 당신의 시선을 끌고, 마치 망토를 두른 듯 어둠에 휩싸인 여성이 서서히 시야에 들어오기 시작합니다. 그녀의 갈색 머리카락이 머리 위에 깔끔하게 틀어올려진 것과는 대조적으로 긴장된 얼굴에 놓인 그녀의 안경이 눈에 띄니다. 그녀는 **인스머스**라는 글자가 양각으로 새겨져 있는 큰 서류철을 붙잡고 있습니다.

"늦었어요." 당신은 걱정하는 목소리로 말하며 그녀가 들고 있는 서류철을 건네 받습니다.

"저, 저는 최대한 빨리 오려고 했어요." 그녀는 아주 높고 두려움에 가득찬 목소리로 말하면서도 실 새 없이 눈동자를 움직이며 주변을 살핍니다. "어떻게 해결해야 될지 알겠어요?" 그녀의 질문은 마치 가슴을 후벼파듯 날카롭게 파고듭니다. "이걸... 없앨 수 있나요?!"

그녀가 몹시 초조해하면서 신경질적으로 말을 끝냈을 때, 당신은 갑작스레 높아진 목소리에 내심 움찔합니다.

당신은 즉시 서류철을 열고, 몇몇 부두 근로자들의 얼굴과 부두에 놓인 판잣길의 사진을 빠르게 훑습니다. 이런 것은 본 적이 없습니다. 사진의 가장자리는 희미해서 알아보기 힘들지만, 요동치는 형태의 촉수 덩어리... 그리고... 굉장히 크다는 것은 확실히 알아볼 수 있습니다. 당신이 서류철을 코트의 안주머니에 꾸겨 넣자 익숙한 무게감이 느껴집니다.

"해볼 겁니다. 그게 우리가 하는 일이니까요." 하지만 당신은 말하면서도 확신을 갖지 못합니다. 누군가 혼돈의 결정체와 광기가 실체화된 무언가를 보았을 때, 당신은 과연 그에게 자신을 믿어달라는 약속을 할 수 있을까요? 당신은 "옛것들" 중 하나와 그것들의 기형적인 하수인들을 마지막으로 보았을 때의 기억이 떠오르지만, 코트의 주머니에 양손을 찢러 넣고 주먹을 말아 쥐어 손이 심하게 떨리는 것을 참아 봅니다. 문득 당신이 여기까지 온 것은 기적이라는 생각이 듭니다.



그녀의 손이 당신의 옷깃을 잡자 그녀의 눈이 커져 있고 코가 빨갛게 상기된 것이 보입니다. "해볼 거라구요?" 그녀의 목소리는 마치 경보가 울리듯 끊임없이 울려퍼집니다. "해볼 거라구요?! 아니, 무, 무조건 해야 돼요! 내가 그걸 얻으려고 무슨 일을 했는지 모르잖아요..."

당신이 그녀의 손을 떨쳐내고 굳은 시선으로 그녀를 바라보자, 그녀는 당신의 눈동자 안에서 마치 곧 닥칠 위험을 알리듯 가로등의 노란색 빛이 천천히 흔들리는 것을 봅니다. 그녀는 반 걸음 뒤로 물러서고, 당신은 그 찰나의 시간을 이용해 자세를 바로잡으며 그녀에게 몇 마디 말을 걸기로 합니다.

"정보에 감사드립니다, 부인." 당신은 짙은 어둠 속으로 돌아서며 말합니다. "저와 함께 갈 생각이 아니시라면, 곧장 집으로 가세요. 요즘같은 밤에는 돌아다니기에 위험하니까요." 당신은 이 혐오스러운 존재가 또다시 이 세상에 나타나는 것을 막기 위해 그녀에게 받은 정보를 토대로 하여 마지막 단서를 찾아야 합니다.

당신은 공포가 도사리고 있는 진실을 향해 나아갑니다. 당신은 혼자가 아니라는 것을 생각해 내고는, 당신을 이 길로 들어오게 만든 선배의 유언을 떠올립니다.

"거대하고 사악한 존재가 우리가 딛고 있는 이 대지 아래에 잠들어 있다. 그것들은 한밤중의 하늘에 가득 찬 어둠 속에서, 그리고 깊고 깜깜한 물 밑에서 머무르며 사람들에게 광기와 혼돈의 꿈을 속삭인다. 하지만 그것들이 이 세계에 나타나는 것을 막을 수 있는 유일한 단서는 네 주변에 있다. 거대하고 사악한 존재는 지금도 이 세계의 어두운 구석 어딘가에서 태동하고 있다. 과연 제 시간에 그 존재가 깨어나는 것을 막을 수 있을까?"

당신은 그것들을 잊고 다른 길을 걸을 수 있을 것이라고는 생각도 하지 않았습니다... 그리고 당신이 해낼 수 없을 것이라는 생각도 하지 않았습니다. 누군가는 이 고대의 사악한 존재를 물리쳐야 합니다. 누군가는 이 작은 불빛을 잡고 있어야 합니다. 하지만 그건 누군가가 혼자 해내야 한다는 뜻은 아닙니다.

개요

당신과 당신의 동료 플레이어는 조사자입니다. 당신은 크툴루가 깨어나는 것, 그리고 추종자들과 쇼고스가 마을에 들끓는 것을 막기 위해 힘을 합쳐 네 개의 차원문을 봉인해야 합니다. 게임에서 패배하면, 광기가 이 세계에 풀려나게 됩니다.

팬데믹 - 크툴루의 지배는 협력 게임입니다. 각 플레이어는 플레이어에게 도움이 되는 특수한 능력이 있는 직업을 가지고 시작합니다. 모든 플레이어는 함께 승리하거나 함께 패배합니다.

당신의 목표는 4개의 차원문을 봉인하는 것입니다.

플레이어들은 아래의 경우 패배합니다.

- ❗ 크툴루가 깨어나는 경우
- ❗ 추종자를 놓아야 하지만 부족한 경우
- ❗ 쇼고스를 놓아야 하지만 부족한 경우
- ❗ 플레이어 카드를 뽑아야 하지만 부족한 경우
- ❗ 모든 플레이어가 미친 경우

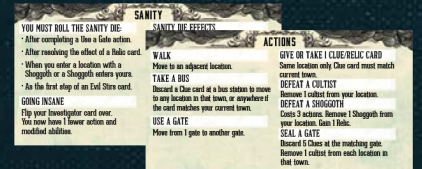
구성물



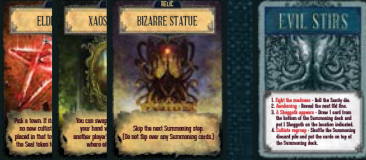
단서 44장 (플레이어 카드)



조사자 카드 7장



참조 카드 4장



유물 12장 (플레이어 카드)



악의 태동 카드 4장



조사자 피규어 7개



게임 보드 1개



게임 보드, 크툴루, 피규어 준비

게임 보드를 모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 놓습니다. 크툴루 카드를 뒷면으로 하여 게임 보드의 (X) 표시가 되어 있는 칸에 놓습니다. 추종자와 쇼고스 피규어를 게임 보드 옆에 놓아 공급처를 만듭니다. 봉인 토크를 게임 보드 아래쪽의 진행 순서 표 옆에 놓습니다.



옛것들 배치

옛것들 카드를 섞고 크툴루 카드 왼쪽의 비어 있는 칸 6개에 뒷면으로 하여 놓습니다. 사용하지 않는 옛것들 카드는 박스로 돌려 놓습니다.



플레이어들에게 조사자, 피규어, 정신력 토크 분배

가장 최근에 공포스러운 이야기를 읽은 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.

• 조사자 카드 7장을 섞고 2장을 공개합니다. 시작 플레이어는 조사자 카드 1장을 골라 가져갑니다. 새로운 조사자 카드 1장을 추가하고, 다음 플레이어는 동일하게 2장의 카드 중 1장을 골라 가져갑니다. 모든 플레이어가 조사자 카드를 가져갈 때까지 진행합니다.

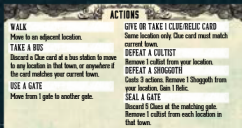
• 각 플레이어는 자신의 조사자 피규어를 아검의 기차역에 놓습니다. 각 플레이어는 정신력 토크 4개를 가져가고, 조사자 카드를 정상 상태를 앞면으로 하여 놓습니다 (아래에 그려진 대로).



미친 상태

정상 상태

• 각 플레이어는 참조 카드도 가져갑니다.



• 사용하지 않는 조사자 카드, 조사자 그리고 참조 카드는 박스에 돌려 놓습니다.



게임 난이도 조정

난이도를 선택하고 난이도에 따라 단서 카드의 장수를 조정합니다.

- **입문자** 난이도로 하려면 더미에 있는 단서 카드 44장을 모두 사용합니다.
- **기본** 난이도로 하려면 더미에서 각 색깔의 단서 카드를 1장씩 제거합니다.
- **전문가** 난이도로 하려면 더미에서 각 색깔의 단서 카드를 2장씩 제거합니다.





소환 카드 24장



옛것들 카드 12장



쇼고스 피규어 3개



정신력 주사위 1개



정신력 토큰 18개



봉인 토큰 4개



추종자 피규어 26개



추종자와 쇼고스 배치

모든 소환 카드를 섞고 게임 보드 위의 소환 카드 더미 놓는 칸에 놓습니다.

- 가장 위의 카드 2장을 공개하고 각 장소에 추종자를 3개씩 놓습니다.
- 가장 위의 카드 2장을 공개하고 각 장소에 추종자를 2개씩 놓습니다.
- 가장 위의 카드 2장을 공개하고 각 장소에 추종자를 1개씩 놓습니다.
- 마지막으로 가장 위의 카드 1장을 공개하고 그 장소에 쇼고스를 1개 놓습니다.
- 공개한 소환 카드는 모두 앞면으로 하여 버린 소환 카드 더미를 만듭니다.



버린 소환 카드 더미



소환 카드 더미



플레이어 카드 분배, 유물 더미 준비

2/3/4명의 플레이어가 게임을 할 때, 유물 카드 4/5/6장을 무작위로 선택하여 플레이어 카드 더미에 있는 다른 단서 카드와 같이 섞습니다. 사용하지 않는 유물 카드는 뒷면으로 하여 유물 카드 더미를 만듭니다.

각 플레이어는 플레이어 카드 더미에서 시작 카드를 뽑아 손으로 가져옵니다. 시작 카드 장수는 플레이어 수에 따라 다릅니다.

플레이어 수	카드 장수
2인 게임	2
3인 게임	3
4인 게임	4



모든 카드는 항상 앞면으로 하여 가지고 있는 것을 추천합니다.



플레이어 카드 더미 준비

남은 플레이어 카드를 할 수 있는 한 비슷하게 하여 더미 4개로 나눕니다. 각 더미에 약의 태동 카드를 뒷면으로 하여 1장씩 섞어 넣습니다. 가장 적은 장수의 더미가 가장 아래로 오게 쌓아 하나의 더미로 만들고, 만든 더미는 게임 보드 위의 플레이어 카드 더미 놓는 칸에 놓습니다.



게임 시작

시작 플레이어부터 게임을 시작합니다.



개요

플레이어의 차례는 3단계로 나뉩니다.

1. 행동 4번 수행
2. 플레이어 카드 2장 뽑기
3. 소환 카드 공개

플레이어가 소환 카드를 해결한 후, 왼쪽 플레이어에게 다음 차례가 넘어갑니다.

플레이어들은 서로 자유롭게 의논할 수 있습니다. 다른 플레이어의 의견과 생각을 참고합니다. 하지만 최종적인 행동은 현재 차례인 플레이어가 정합니다.

손에 단서와 유물 카드를 가지고 있을 수 있습니다. 단서 카드는 특정한 행동을 위해 사용하지만 유물 카드는 언제든지 사용할 수 있습니다.

1. 행동

각 차례에는 행동을 4번까지 할 수 있습니다 (조사자 카드의 정상 상태에 표시되어 있습니다).



아래의 여러 가지 행동 중 원하는 행동의 조합으로 차례를 진행합니다.

같은 행동을 여러 차례 할 수 있지만 같은 행동이라도 각각 행동 1번으로 취급합니다. 조사자의 특수 능력은 특정 행동을 변화시킵니다. 특정 행동은 카드를 버려야 할 수도 있습니다. 모든 버린 카드는 버린 플레이어 카드 더미에 놓습니다.

이동 행동

여러 가지 방법으로 이동해 쇼고스가 있는 장소로 들어가면 정신력 주사위를 굴려야 합니다.



걸기

현재 있는 장소에서 선으로 연결된 다른 장소로 이동합니다.



버스 탑승

버스 정류장이 있는 장소에서 두 가지 방법으로 이 행동을 할 수 있습니다.

1. 단서 카드를 버리고 카드에 그려진 마을에 있는 장소 중 하나로 이동합니다.



2. 현재 있는 마을의 단서 카드를 버리고 원하는 마을의 장소 중 하나로 이동합니다.



차원문 사용

차원문이 있는 장소에서 다른 차원문이 있는 장소로 이동합니다. 이동 후, 정신력 주사위를 굴려야 합니다.



봉인된 차원문에서, 혹은 그 장소로 이동할 수 없습니다.

만약 차원문을 사용한 후 쇼고스가 있는 장소로 들어가면 정신력 주사위를 2번 굴려야 합니다. 차원문을 사용했기 때문에 1번, 쇼고스가 있는 장소로 들어갔기 때문에 1번 굴려야 합니다.

특수 행동



추종자 처치

현재 있는 장소에서 추종자 피규어 1개를 제거해 공급처로 돌려 놓습니다.



쇼고스 처치

(행동 3번)

현재 있는 장소에서 쇼고스 피규어 1개를 제거해 공급처로 돌려 놓습니다. 그것들에게서 느껴지는

말할 수조차 없는 공포로 인하여 쇼고스를 처치하는 데에 행동 3번이 필요하고, 행동 3번을 한 번에 사용해야 합니다.

이 행동으로 쇼고스를 처치한 후, 유물 카드 더미에 있는 유물 카드를 1장 뽑아 손으로 가져옵니다.

주의: 다른 효과를 통해 게임 보드에서 쇼고스를 제거할 수 있지만, 그 경우 유물 카드를 뽑지 않습니다.



유물 카드 1장 주기 혹은 받기

현재 같은 장소에 있는 다른 조사자에게 유물 카드를 1장 주거나 받을 수 있습니다.



단서 카드 1장 주기 혹은 받기

이 행동은 두 가지 방법으로 할 수 있습니다.

1. 다른 플레이어에게 현재 있는 마을에 해당하는 단서 카드를 줍니다. 혹은
2. 다른 플레이어에게 현재 있는 마을에 해당하는 단서 카드를 받습니다.

주기 행동이나 받기 행동을 하려면 플레이어 2명이 같은 장소에 있어야 하고 해당 행동을 서로 동의해야 합니다.

만약 어떤 플레이어가 손에 카드를 7장이 넘도록 가지고 있게 되면 그 플레이어는 즉시 카드를 버리거나 혹은 유물 카드를 사용해야 합니다 (8페이지의 유물 카드를 보세요).



예시: 현재 플레이어가 던위치 단서 카드를 가지고 있고 다른 플레이어와 카페에 같이 있으면 그 플레이어에게 던위치 단서 카드를 줄 수 있습니다. 혹은 다른 플레이어가 던위치 단서 카드를 가지고 있고 현재 플레이어와 카페에 같이 있으면 그 플레이어에게 던위치 단서 카드를 받을 수 있습니다. 두 경우 모두 카드를 주고받기 전에 서로 동의해야 합니다.



차원문 봉인

차원문이 있는 장소에서 현재 있는 마을에 해당하는 단서 카드 5장을 손에서 버립니다.

차원문을 봉인하면 해당하는 봉인 토큰을 차원문 위에 놓고 차원문을 봉인한 마을의 각 장소에서 추종자를 1개씩 제거하여 공급처로 돌려 놓습니다.



예시: 던위치 단서 카드 5장을 버려 던위치의 남은 방앗간에 있는 차원문을 봉인합니다. 그 후, 봉인 토큰을 차원문에 놓고 던위치의 각 장소에 있는 추종자를 1개씩 제거합니다.

악의 태동 카드



악의 태동 카드를 뽑으면, 즉시 카드에 적힌 효과를 순서대로 해결합니다 (유물 카드를 사용하려면 먼저 악의 태동 카드에 적힌 효과를 모두 해결해야 합니다).

1. 광기에 맞서다: 정신력 주사위를 굴리고 결과를 적용합니다.
2. 깨어나다: 다음 옛것을 공개합니다.

3: 쇼고스가 나타나다: 소환 카드 더미의 가장 아래에서 카드를 1장 뽑고 그 장소에 쇼고스 피규어를 놓습니다. 그 카드는 버린 소환 카드 더미에 놓습니다.



공급처에 남아 있는 쇼고스가 없어서 게임 보드 위에 쇼고스를 놓을 수 없으면 게임이 종료되고 플레이어들은 패배합니다!

4. 추종자 재결합: 버린 소환 카드 더미를 섞고 소환 카드 더미의 위에 올려 놓습니다.

이 단계를 진행할 때 소환 카드 더미의 가장 아래에서 카드를 1장 뽑는다는 것, 그리고 버린 소환 카드 더미만 섞고 남은 소환 카드 더미의 위에 올려 놓는다는 것을 명심하세요.

드물긴 하지만 악의 태동 카드를 2장 뽑을 수도 있습니다. 그 경우 네 단계를 모두 진행한 후, 다음 카드의 네 단계를 진행하세요.

그런 상황이 발생했다면 두 번째 악의 태동 카드의 효과를 해결할 때 섞어서 소환 카드 더미에 올려 놓을 버린 소환 카드는 1장뿐입니다.

악의 태동 카드는 효과를 해결한 후 게임에서 제거합니다. 추가로 카드를 뽑지 않습니다.

손 제한

만약 어떤 플레이어가 손에 7장이 넘는 카드를 가지고 있게 된다면 (카드를 뽑아 나온 악의 태동 카드를 해결한 후) 그 플레이어는 카드를 버리거나, 혹은 유물 카드를 사용해서 7장이 되도록 해야 합니다 (8페이지의 유물 카드를 보세요).

2. 카드 뽑기

행동 4번을 한 후, 플레이어 카드 더미 위에서 카드를 2장 뽑습니다.



만약 카드를 뽑을 때 플레이어 카드 더미에 있는 카드가 2장보다 적게 남으면 게임이 종료되고 플레이어들은 패배합니다! (버린 카드를 다시 섞어 새로운 더미로 만들지 않습니다).



3. 소환

현재 소환울만큼 소환 카드를 공개합니다.

가장 오른쪽에 공개된 옛것 아래에 적힌 숫자가 소환울이며, 공개된 옛것이 없다면 가장 왼쪽에 적힌 숫자 2가 시작 소환울입니다. 카드를 한 번에 1장씩 공개하고 카드에 쓰여 있는 장소에 추종자를 1개씩 놓습니다. 사용한 카드는 버린 소환 카드 더미에 놓습니다.



소환울이 소환 단계 도중 증가하면 소환 단계를 시작할 때 사용했던 소환울을 그대로 사용합니다. 새로운 소환울은 다음 소환 단계가 시작할 때부터 영향을 끼치기 시작합니다.

이미 추종자 3개가 있는 장소에 소환해야 하면 네 번째 추종자를 놓지 않습니다. 대신, 각성 의식이 발생합니다 (아래 각성 의식을 보세요).

소환 카드 더미가 바닥나면 버린 소환 카드를 섞어 새로운 소환 카드 더미를 만듭니다. 더미가 소환 단계 도중 바닥나면 소환 단계 도중 공개된 카드는 다시 섞지 않고 버린 카드 더미에 그대로 남겨 놓습니다.

쇼고스 이동



소환 단계 도중 소환 카드에서 이 기호가 나타날 때마다 모든 쇼고스를 가장 가까운 열린 차원문을 향해 1칸씩 이동시킵니다.

열린 차원문에 있는 쇼고스를 이동시켜야 하면 이동시키는 대신 쇼고스를 게임 보드에서 제거해

공급처로 돌려 놓고 각성 의식이 발생합니다 (아래 각성 의식을 보세요).

쇼고스가 열린 차원문 2개와 같은 거리만큼 떨어져 있으면 차례인 플레이어가 쇼고스를 원하는 차원문으로 이동시킵니다.

각성 의식

각성 의식이 발생하면 다음 옛것을 공개하고 그것의 효과를 적용합니다.

팬데믹 기본 게임과는 다르게 팬데믹 - 크툴루의 지배에는 확산이나 연쇄 확산이 없습니다.



마지막 옛것 (크툴루)이 깨어나면 게임이 종료되고 조사자들은 패배합니다.

옛것들은 공개되자마자 적용되는 다양한 효과를 가지고 있습니다.

옛것들의 일부 효과는 게임이 종료될 때까지 영구적으로 영향을 끼칩니다. 이 기호로 영구적인 효과를 지닌 것을 확인할 수 있습니다.



그 외의 옛것들은 공개된 직후 즉각적으로 1번 적용되는 효과를 가지고 있습니다.

쇼고스

쇼고스는 옛것들의 하수인입니다. 쇼고스는 그 존재만으로도 사람들을 공포에 빠트리고 광기로 몰아 넣기에 충분합니다.

쇼고스는 아래와 같은 효과를 가지고 있습니다.

- 플레이어가 쇼고스가 있는 장소로 들어가거나, 혹은 쇼고스가 플레이어가 있는 장소로 들어올 경우 플레이어는 정신력 주사위를 굴려야 합니다.
- 쇼고스를 처치하는 데에 행동 3번이 필요합니다. 플레이어가 행동 3번을 사용해 쇼고스를 처치했다면 즉시 유물 카드 더미에서 유물 카드를 뽑습니다.
- 소환 단계 도중 모든 쇼고스를 가장 가까운 열린 차원문을 향해 이동시키는 경우가 있습니다. 이렇게 이동시키는 방법에 대해서는 쇼고스 이동 부분에 자세히 적혀 있습니다.



공급처에 남아 있는 쇼고스가 없어서 게임 보드에 쇼고스를 놓을 수 없으면 게임이 종료되고 플레이어들은 패배합니다! 이런 상황은 악의 태동 카드를 해결하던 도중, 혹은 옛것들 중 하나인 하스터가 공개되었을 때 일어날 수 있습니다.

유물 카드



유물 카드는 플레이어가 차례와 상관없이 언제든지 사용할 수 있고 유물 카드를 사용하는 것은 행동으로 취급하지 않습니다. 유물 카드를 낸 플레이어가 유물 카드를 어떻게 사용할지 정합니다.

유물 카드를 내고 효과를 해결한 후, 그 카드를 게임에서 제거하고 손에서 유물 카드를 사용했던 플레이어가 정신력 주사위를 굴려야 합니다.

"활성 플레이어"는 현재 차례인 플레이어를 뜻합니다.

카드를 뽑고 효과를 적용할 때를 제외하고 유물 카드는 언제든지 사용할 수 있습니다.

요그 쇼토스가 깨어나면 활성 플레이어만 유물 카드를 사용할 수 있습니다.

악의 태동 카드를 2장 뽑으면 첫 번째 악의 태동 카드의 효과를 해결한 후 유물 카드를 사용할 수 있습니다.





3. 소환

플레이어는 옛것들의 힘과 그것들의 추종자에 맞서 싸워야 할 뿐만 아니라 옛것들의 책략으로 인해 점차 높아지는 광기의 물결에 휩쓸려 미쳐버리지 않도록 정신을 단단히 붙잡고 있어야 합니다.

아래 경우에 정신력 주사위를 굴려야 합니다.

- 차원문 이동 행동을 한 경우
- 유물 카드의 효과를 해결한 경우
- 쇼고스가 있는 장소로 들어가거나 쇼고스가 플레이어가 있는 장소로 들어온 경우
- 악의 태동 카드의 첫 번째 효과를 해결하는 경우

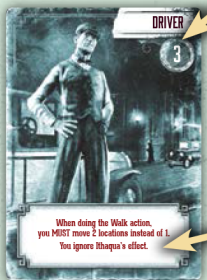
정신력 주사위 효과

	빈 면 아무 일도 일어나지 않습니다.
	망상증 정신력 토큰을 1개 잃습니다.
	정신병 정신력 토큰을 2개 잃습니다.
	편집증 현재 있는 장소에 추종자를 2개 추가합니다.

조사자가 가지고 있는 정신력 토큰을 모두 잃으면 그 조사자는 미친 상태가 됩니다.

미친 상태의 조사자

조사자가 미친 상태가 되면 조사자 카드를 뒤집어 어떤 고통을 받는지 확인합니다.



DRIVER

- 플레이어는 미친 상태에 표시된 것처럼 차례마다 행동을 1번씩 적게 해야 합니다 (플레이어가 아직 남은 행동이 있을 때 미친 상태가 되면 행동이 1번 줄어듭니다).
- 그들의 달린 마음 상태를 대변하여 조사자의 특수 능력이 변합니다. 미친 상태에 적힌 특수 능력을 적용합니다.

When doing the Walk action, you MUST move 2 locations instead of 1. You ignore Ithraqua's effect.

미친 상태

미친 상태가 된 플레이어도 정신력 주사위를 굴려야 하지만 (편집증은 여전히 효과가 있습니다) 미친 상태 동안 더 이상 정신력을 잃지 않습니다.

하지만 너무 무서워하지는 마세요. 미친 상태에서 회복할 방법이 있습니다! 미친 상태의 조사자가 차원문을 봉인하면 즉시 조사자를 교회나 병원 중 원하는 장소로 이동시킵니다. 조사자를 정상 상태로 뒤집고 정신력 토큰을 4개 얻습니다. 조사자의 능력과 행동 개수가 원래대로 돌아오기 때문에 그 차례에 할 수 있는 행동이 1번 늘어납니다.

플레이어는 조사자를 미친 상태로 남겨 놓을 수 없습니다. 미친 상태일 때 차원문을 봉인했다면 반드시 이러한 과정을 즉시 거쳐야 하고 조사자는 어떤 불가사의한 힘이 자신을 회복시키고 이동시켰는지 의아해 하게 됩니다.






만약 카드의 효과로 조사자가 정신을 차리면 조사자는 위에 쓰여 있는 것처럼 정상 상태가 되고 카드의 효과만큼 정신력 토큰을 가져갑니다. 하지만 차원문을 봉인해 정상 상태가 될 때와는 다르게 조사자를 교회나 병원으로 옮기지 않습니다.



게임 종료

플레이어들은 차원문 4개를 봉인하면 승리합니다.

플레이어들은 아래 경우 패배합니다.

-  마지막 옛것 (크룰루)이 깨어난 경우
-  플레이어가 추종자를 놓아야 하지만 더 이상 남은 추종자가 없는 경우
-  플레이어가 쇼고스를 놓아야 하지만 더 이상 남은 쇼고스가 없는 경우
-  플레이어가 행동을 마치고 플레이어 카드를 2장 뽑을 수 없는 경우
-  모든 플레이어가 미친 경우



모든 플레이어가 미친 상태가 되면 플레이어들은 게임에서 패배합니다!

게임 진행 예시

플레이어 차례 - 행동 단계

탐정은 병원에 있습니다. 그는 묘지로 이동해 주술사가 킹스포드의 차원문 (빨강)을 봉인하는 것을 도우려 합니다. 그는 방금 인스머스의 차원문 (파랑)을 봉인했기 때문에 차원문을 통해 묘지로 곧바로 이동할 수 없습니다.

탐정은 버스 정류장이 있는 공장으로 걸어갑니다 ①. 그는 쇼고스가 있는 장소로 들어갔기 때문에 정신력 주사위를 굴려야 합니다. 주사위의 결과로 ②이 나왔기 때문에 그는 정신력 토큰을 버려야 합니다. 버린 후, 아직 토큰이 1개 남아 있기 때문에 행동을 계속합니다.

그는 인스머스 카드 (현재 있는 마을)를 버려 버스 ②를 타고 게임 보드 위의 원하는 장소로 이동합니다. 그는 묘지로 이동하기로 하고 즉시 주술사와 만납니다.

그는 묘지에서 추종자 ③를 처치합니다. 그는 마지막 행동으로 주술사에게 킹스포트 카드 ④를 줍니다.

탐정은 그의 행동 단계를 모두 마쳤습니다.

카드 뽑기 단계

탐정은 아컴과 던위치 카드를 뽑습니다.



소환 단계

탐정은 차례의 마지막 단계로 소환 단계를 진행합니다. 현재 소환율은 2 A입니다 (가장 오른쪽에 공개된 옛것의 아래에 쓰여 있습니다). 그는 숲과 병원 카드를 공개하고 각 장소 B에 추종자를 1개씩 놓습니다. 숲 카드에 쇼고스 아이콘이 있기 때문에 각 쇼고스는 가장 가까운 차원문 C을 향해 1칸씩 이동합니다 (혹은 이미 차원문에 있었다면 게임 보드의 바깥으로 이동합니다).

공장에서 가장 가까운 열린 차원문은 아컴에 있는 공원입니다 (여기에서는 보이지 않습니다). 쇼고스는 공원을 향해 이동하기 때문에 전당포로 이동합니다.

부두에 있는 쇼고스는 묘지로 이동하고, 쇼고스가 주술사와 탐정이 있는 장소 D로 들어왔기 때문에 두 조사자는 정신력 주사위를 굴려야 합니다. 탐정은 주사위의 결과로 ③이 나왔습니다. 그는 미친 상태가 되어 조사자 카드를 뒤집습니다. 이제 그는 행동을 1번씩 적게 해야 하고 특수 능력이 변합니다. 주술사는 주사위의 결과로 빈 면이 나왔습니다.

그 후, 탐정은 숲과 병원 카드를 버린 소환 카드 더미에 놓습니다.



옛것들 - 자세한 내용



아틀락 나차

즉각적인 효과

각 조사자는 현재 있는 장소에 추종자를 1개 놓는 것과 정신력 토큰을 1개 잃는 것 중 하나를 선택해야 합니다. 조사자가 미친 상태이거나 정신력 토큰을 1개만 가지고 있다면 현재 있는 장소에 추종자를 1개 놓는 것을 선택해야 합니다.



아자토스

영구적인 효과

플레이어들은 제거된 추종자를 사용할 수 없게 됩니다. 정확히 말하자면, 이 옛것의 효과로 인해 총 추종자의 개수는 23개가 됩니다.

아자토스가 공개될 때 공급처에 추종자가 2개 이하로 남았다면 플레이어들은 게임에서 패배합니다.



이타콰

영구적인 효과

플레이어가 추종자가 2개 이상 있는 장소에서 걸어 나가기 위해서는 그 장소에 있는 추종자를 모두 처치해야 합니다.

플레이어가 다른 이동 수단을 통해 다른 장소로 이동할 때는 이 효과를 적용하지 않습니다.

다른 방법 (주술사의 특수 능력과 같은)으로 추종자의 개수를 줄이면 이 제한이 사라집니다.



슈드 뮤엘

즉각적인 효과

2/3/4명의 플레이어는 정신력 토큰을 모두 합해 3/4/5개 버려야 합니다. 정신력 토큰은 여러 플레이어가 버릴 필요는 없으며, 버리는 토큰의 개수만 정확하게 일치하면 됩니다.



차토구아

즉각적인 효과

2/3/4명의 플레이어는 카드를 모두 합해 2/3/4장 버려야 합니다. 플레이어 카드는 여러 플레이어가 버릴 필요는 없으며, 버리는 카드의 장소만 정확하게 일치하면 됩니다.

버릴 카드가 부족하다면, 버릴 수 있는 만큼만 버립니다.



이그

영구적인 효과

플레이어들은 차원문을 봉인할 때 차원문이 있는 마을과 인접한 마을의 카드를 추가로 1장 사용해야 합니다.

이 추가 카드에 탐정의 특수 능력이 적용할 수 없지만 미고의 눈 유물 카드의 효과는 적용할 수 있습니다.

유물 - 자세한 내용

외계의 조각품

이 카드를 카드 뽑기 단계에서 뽑았다면 그 차례의 행동 단계는 모두 끝났기 때문에 즉시 사용하여 추가적인 행동을 할 수는 없습니다.

엘더 사인

이 유물 카드를 사용하면 차원문에 놓인 봉인 토큰을 엘더 사인 면으로 뒤집습니다.



미고의 눈

이그가 공개되었다면 연결된 마을 카드를 내야하는 제한에 미고의 눈 유물 카드의 효과를 적용할 수 있습니다.

렙의 봉인

이 카드를 이용해 원하는 (영구적인) 옛것의 효과를 취소시킬 수 있습니다. 아자토스의 효과를 취소시키면 공급처에 추종자 3개를 돌려 놓습니다.

카다스의 노래

미친 상태일 때 마지막 행동을 한 후 카다스의 노래를 사용하면 정상 상태가 됩니다. 이 경우 그 차례에 할 수 있는 행동이 1번 늘어납니다.

이 카드를 카드 뽑기 단계에서 뽑았다면 그 차례의 행동 단계는 모두 끝났기 때문에 즉시 사용하여 추가적인 행동을 할 수는 없습니다.

조각이 새겨진 상자

이 카드를 악의 태동 카드와 같이 뽑았다면 먼저 악의 태동 카드의 효과를 해결한 후 이 카드를 사용할 수 있습니다.

잇기 쉬운 규칙

- 유물 카드는 단서 카드가 아니고 단서 카드도 유물 카드가 아닙니다. 하지만 두 카드 모두 플레이어 카드입니다.
- 악의 태동 카드를 뽑은 후, 그 카드를 대체할 카드를 추가로 뽑지 않습니다.
- 차례 동안 플레이어 2명이 같은 장소에 있어야 그 플레이어에게 카드를 주거나 받을 수 있습니다. 그 카드는 유물 카드이거나 현재 있는 장소에 해당하는 단서 카드여야 합니다.
- 손 제한은 항상 적용됩니다.
- 차례 동안 쇼고스가 있는 장소로 들어가거나 쇼고스가 플레이어가 있는 장소로 들어온 경우 정신력 주사위를 굴려야 합니다 (그 장소에 쇼고스가 놓이거나, 그 장소로 이동하는 경우 모두).

조사자 - 자세한 내용



탐정

정상 상태

차원문을 봉인하는 데에 같은 색깔의 카드가 4장만 (5장이 아니라) 필요합니다.

미친 상태

차원문을 봉인하는 데에 같은 색깔의 카드가 4장만 (5장이 아니라) 필요합니다.

다른 플레이어에게 단서 카드 1장을 주거나 받을 때 (그리고 탐정에게 카드를 주거나 받으려는 플레이어도) 행동 2번을 사용해야 합니다.



의사

정상 상태

한 차례에 행동을 5번까지 할 수 있습니다.

미친 상태

한 차례에 행동을 4번까지 할 수 있습니다.



운전 기사

정상 상태

걷기 행동을 할 때 1칸 대신 2칸까지 이동할 수 있습니다.

이타과의 효과를 무시합니다.

미친 상태

걷기 행동을 할 때 1칸 대신 2칸까지 이동해야 합니다.

이타과의 효과를 무시합니다.



사냥꾼

정상 상태

추종자 처치 행동을 할 때 현재 있는 장소의 모든 추종자를 제거합니다.

차례당 1번, 쇼고스를 처치할 때 행동 3번 대신 1번을 사용해 처치할 수 있습니다.

미친 상태

각 차례마다 처음으로 추종자가 없는 장소로 들어갈 때 정신력 주사위를 굴립니다. 정신력을 잃는 결과 (망상증이나 정신병)가 나오면 정신력을 잃는 대신 그만큼 추종자를 놓습니다. 다른 결과 (빈 칸이나 편집증)는 무시합니다.

추종자 처치 행동을 할 때 현재 있는 장소의 모든 추종자를 제거합니다.



마술사

정상 상태

손 제한이 8장이 됩니다. 유물 카드 더미에서 유물 카드를 1장 뽑아 가지고 있는 상태로 게임을 시작합니다.

차례가 아닐 때를 포함해 언제든지 현재 있는 장소에 있는 다른 플레이어에게 유물 카드 1장을 주거나 받을 수 있습니다.

미친 상태

손 제한이 7장이 됩니다. 유물 카드를 받을 수는 있지만 줄 수 없게 됩니다. 차례 동안 손에 유물 카드를 가지고 있다면 유물 카드를 사용해 아무런 효과가 없더라도 최소 1장은 무조건 사용해야 합니다. 유물 카드를 낼 때 정신력 주사위를 굴리지 않습니다.



주술사

정상 상태

행동 1번을 사용해 추종자 1개를 2칸까지 이동시킬 수 있습니다. 행동 2번을 사용해 쇼고스 1개를 1칸 이동시킬 수 있습니다.

미친 상태

행동 1번을 사용해 추종자 2개를 1칸까지 이동시킬 수 있습니다.



기자

정상 상태

버스 탑승 행동을 할 때 원하는 단서 카드를 버리고 게임 보드 위의 원하는 장소로 이동합니다.

행동 1번을 사용해 버스 정류장에서 다른 버스 정류장으로 이동할 수 있습니다.

미친 상태

버스 탑승 행동을 할 수 없습니다.

차례 당 1번, 행동을 사용하지 않고 버린 플레이어 카드 더미에서 현재 있는 마을의 단서 카드를 1장 가져갈 수 있습니다.

크레딧

게임 디자인: Chuck D. Yager

Matt Leacock의 팬데믹 기반

아트워크: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin

플라스틱 조형: Chad Hoverter and Paul Kluka

편집: Jean-François Gagné

한국어 번역/편집: Ch Yu(<https://rigmarole.blog>)

르뤼에에 살고 있는 Mike Young는 규칙을 검수하며 미쳐버리지 않았기 때문에 감사를 표하고 싶습니다.

All rights reserved.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



info@zmangames.com

www.zmangames.com