서문

1888년 런던-스모그에 세계로

 거미줄과도 같은 강과 도로교통의 발달이 있기는 하지만, 소수의 선택받은 자들을 위한 궁극의 경험은 비행선을 통해 런던에 도착하고 있습니다. 그것이 다가옴에 따라, 선택받은 탑승자들은 하늘이 마치 대영제국의 수도라는 보석을 보관하는 보석함처럼 검은 연기로 감싸지는 것을 보고자 창문에 자신의 얼굴을 밀착시킵니다.

 소수의 비관주의자들은 스팀로드들의 연통에 의해 꾸준히 내뱉어지는 이 연기가 유독이며, 공장의 발치에 거주하는 빈민들의 비정상적인 변이를 유도한다고 주장합니다만, 그 누구도 그 현상이 따라올 수 없는 산업적, 그리고 군사적 발전의 부작용이라는 사실을 부정하지 않습니다. 그리고 석탄이든, 수증기든, 에테르든, 마술이든, 초기적인 전기든, 모든 에너지는 이 도시에서 사용됩니다!

 이에 따라, 해와 달을 특별한 경우에만 보게 된 것에 익숙해진 런던인 들은 그들의 품위를 새로운 과학적 발견이 그 전주의 발견을 뒤집는 대도시에서 유지합니다. 이러한 끊임없는 진보는 대영제국과 그 식민지의 절대군주, 빅토리아 여왕의 끊임없는 지도아래에 이루어집니다.

 가끔 반사회적인 시민이나, 시궁창에 사는 괴물에 의해 사회적 안녕이 흔들린다고 하지만, 그러한 문제들은 중앙경찰의 충실한 요원인 “보비” 들에 의해 빠르게 제압됩니다.

 그러나 진정한 문제들은 도시의 수많은 비밀사회와 모임들에 의한 계획들인데, 이들은 흔히 타임지의 앞면에 나올 만큼 정당한 것들이 아닙니다.

 대제국의 최초 건 설자이자 공로자인 메카맨서들은 그들이 수도에서 일으킨 문제들로 인하여 사회에서 금기시되었습니다. 그들 중에서 반항심이 강한 자들은 기계성지의 깃발 아래에 모여, 꾸준히 광기로 가득한 악마의 기계들을 만들어내, 런던의 시민들의 안위를 위협하고 있습니다.

 이집트로부터 전파된, 강력한 “컬트”는, 그들의 모든 강령술사들과 함께 런던 사회의 뿌리로 퍼져나가며, 가장 어두운 골목길에서, “바퀴의 집시”들에게서 방해를 받음에도 불구하고, 의회를 장악해, 그들의 신인 검은 파라오의 재림을 준비하고자 합니다.

 식민지 내에서 박해를 받았음에도 불구하고, “용”의 비밀요원들은 중국의 비밀조직으로, 무슨 연유에인지 테임스 강에 떠있는 도시를 만들어, 수상한 물자들의 교통정리소로 이용하고 있습니다.

 하늘의 비공정에서 떨어진 외계의 존재들은 비밀리에, 왕가에 의해 선택받은 과학자들이 미지의 현상을 연구하는 “대사관”에 운송되어, 난공불락의 성채 하에 연구대상이 되어, 수많은 과학자들의 연구를 돕고 있습니다.

 마지막으로, 요정의 왕국의 발견후로 계속 닫혀있던 왕성의 문 사이로 요정과 다양한 초자연적인 현상들이 빠져나와 사회의 걱정과 관심을 일으키고 있습니다.

 사실, 이러한 집단중 하나와 함께하고자 한 자들은 이러한 혼돈의 분위기에서 자신의 주장이 결론으로 이어지기 위해서는 수많은 일을 해야 할 것입니다. 그리고 그들은 사회 최후의 수호자이자 질서의 유지자인 “유니콘 클럽”과 길이 마주치게 된다면, 훨씬 더 고생하게 될 것입니다.

유니콘 클럽-

 각종 미스터리들, 발명품들, 그리고 발견들이 런던에서 탄생하고, 어두운 골목 가에서 언제나 모험이 시작될 수 있는데, 대체 누가 지루함을 해소하고자 동방으로의 출항을 고려하겠습니까?

 금전적 걱정 없이 자신들의 취미를 추구할 수 있는 선택받은 자들은 밤이면 밤마다 클럽들에서 모입니다. 당신이 사냥꾼이든, 과학자든, 탐험가, 발명가, 군사 요직의 인물, 영생주의를 추구하는 자, 마술에 능한 자, 악마적인 우상을 수집하는 자, 혹은 단순히 사회적인 인물이라도, 당신이 기초적인 사회적 예의-깔끔한 복장, 그리고 일반인에게는 힘들 입회비-를 준비한다면, 적어도 하나의 큰 집단은 그대를 환영할 것입니다.

 그리고 대부분의 모임들은 그저 담소를 나누거나, 카드게임을 사이에 두고 농담을 하는 자리이거나, 유사 비밀사회를 통해 짜릿함을 느끼는 사람들의 집단일 뿐이지만, 진정한 모임들은 부러움을 받는 행사들-발명 대회, 기계 엔진 경주, 이전에는 없었던 과학적 실험, 그리고 그 외에도 수많은 타임지 전면을 채울 일들-을 행해, 가끔씩 국가의 경찰들을 절망에 빠트리고는 합니다.

 이 모든, 누군가는 쓸데없다고 할, 일들 뒤에 숨어 있는, 전설적인 “유니콘 클럽” 이 존재하며, 신사와 숙녀 중 엘리트만을 모집한다고 합니다.

 이 클럽은 처음에는 일각수라는 이름의 비밀사회였는데, 이 이유는 최초의 구성원들이었던 수도사들이 전설적인 존재들을 이해하고 길들이는 데에 노력을 들였기 때문입니다. 그리고 1589년에, 그 수도사들이 스페인의 무적함대에 요정들과 다른 미지의 생물들을 풀어놓음에 따라, 엘리자베스 여왕에 의해 정식적인 집단이 되었습니다. 그때부터 지금까지, 그들은 사회와 왕정의 안녕을 위해 일하며, 국가의 높으신 분들과의 기밀한 면담 또한 드물지 않게 하게 되는 것이 구성원들에게는 익숙한 일입니다.

 그러니, 위선자와 야바위꾼이어, 계속 걸어 지나가시라! 당신이 특별한 재능이나 무언가가 있지 않다면, 당신의 인맥과 재력은 당신에게 전혀 도움이 되지 않을 것입니다. 당신은 그림자와도 같은 지도자인 X씨의 수많은 시험을 통과해야만 비로소 조지 가 66번지의, 집단의 모임장소에 갈 수 있을 것이며, 그에 따라 위업을 세우고, 전설에 이름을 남길 수 있을 것입니다.

컬트-

 1818년에, 모두가 이집트 종교에 대해 당연히 생각하던 사실중 하나가, 고고학자 피에트리 경이 메이둔의 장례장의 유적을 찾다가, 살아있는 미라를 발견함에 따라 전면적으로 부정당했다. 심지어는 본인의 신념마저 1000년 된 그 미라, 암포우가 흑색 파라오의 전속 건축가였던 그의 일대기를 말해 “임호텝과의 대화”라는 책을 출판함에 따라 무너지게 되었다.

 그 경전은 역사상 가장 눈부시고 발전된 문명이, 퇴화를 반복하는 종교와 신들의 끊임없는 탄생을 이유로 하여, 임호텝-즉 흑색 파라오와 그의 죽음의 통치-를 받아드릴 의향이 있는 깨달음을 얻은, 발전된 문명이 나타날 때까지 동면을 결정했다는 사실을 알렸다. 이 죽음과 너무나 가까운 광신도 집단은 윤리적 규정을 탈피했으며, 다른 기적들과 함께, 죽은 자를 일으켜, 살아있는 자가 절대 하지 않을 일들을 시킬 수 있었다. 마침내 문명의 불가사의들의 의문점이 해결되었다. 나일 강의 거대한 무덤들은, 순종적인 사자들의 군대의 노동력으로 지어진 것이었는데, 끊임없는 전쟁과 기아를 통해 무척 많은 노동력을 확보할 수 있었던 것이다.

 이러한 죽음이 중심이 되는 사회는 페르시아를 통해 알렉산드리아 시대까지 존재해 왔지만, 시대가 지남에 따라 이러한 의식들은 잊혀져 갔던 것이었다.

 페트리가 런던에 돌아오자, 이미 충분히 세뇌되었던 대중 앞에서 그는 수많은 연설들을 했으며, “컬트”라는 집단을 창시하기에 이른다. 이 집단은 죽음을 중심으로 하는 사회를 만듦과 동시에, 사회를 구원하며 영생을 퍼트린다는 표어를 내새웠는데, 이에 현혹된 수많은 대중은 컬트의 인원을 채움과 동시에 곳간을 풍족하게 하였다.

 1840년에, 페트리가 최초로 죽은 자를 일으키는 행위에 성공함에 따라, 그는 그 시대의 수많은 지성인들에게 하나의 사실을 알렸다-죽음은 끝이 아닌, 단순한 상태의 변화일 뿐이라는 것이다.

 오로지 교회만이 분노했다. 그 시대의 런던의 대격변으로 인해 이미 흔들려 있던 시민과 권력자들은 컬트의 명예회원이자 신박애주의 집단의 지도자인 글래드스톤 경이 사자의 취직을 허용하는 법안을 발의할 때 이의를 제기하지 않았다.

 이제 어느 시민이든 간에, 계약을 통해 사후 자신의 몸을 컬트에게 맡기는 것으로, 현재 적지 않은 양의 돈을 살아있는 동안 받을 수 있다. 사후에는, 상징적은 액수를 담보로 광산이나, 공장, 건설장으로 “대어”될 것이다. 이 값싼 노동력은 메카맨서들의 기계들보다도 믿음직스러웠으며, 이에 따라 산업의 대주주들에게 많은 돈을 가져다주었으며, 컬트를 제국의 경제의 눈에 띄는 존재가 되게 해주었다.

구덩이-

 기계성지의 엔지니어들이 그것을 예상하기 전에, 납과 석탄, 에테르, 그리고 다양한 독성 물질들의 과도한 사용은 수도의 공장 근처에 살만큼 불행한 이들에게 수많은 신체의 변형과 질병들을 선사해 주었다.

 이들은 “보비”들에 의해 더 구석진 골목들로 내쫓기기 전에는, 모임을 만들어 의회 앞에서 시위를 하고는 했다. 국가가 그들을 버림에 따라, “괴물”들은 자신들의 기형을 보여주며 돈을 버는 방법밖에 남지 않았다. 대중의 비정상적인 흥미가 나머지를 진행시켰고, 잠시 후 기형자은 길가에서 텐트 속에서 수많은 기형들을 보여주며 돈을 벌고자 했다.

 그러나 어느 서커스단들은, “괴물의 밤”이라는 날에, 시민들 앞에서 “반괴물시민단체”가 그들을 학살하기 전까지는, 그들의 기형을 이용해서 집권한 정부를 비꼬고 비판하고는 했다.

 체포와 폭도들을 피하기 위해서, “서커스 괴물” 들은 하수구에 집결해, 지상의 존재들과 공권력과의 전쟁을 선포하고, “구덩이 공화국”을 창립했다.

 이전에 핍박받고 비난받던 이들은 이제는 진심으로 걱정해야 할 문제가 되었다. 그들은 땅속에서 숨어 지내며, 언제든지 기반을 폭파시키거나, 식수를 오염시킴으로서 집권하는 자들에게 자신이 존재한다는 사실을 선포할 수 있는 존재가 된 것이다.

캐릭터들

악당들-(숙적의 눈만을 위해서)

고위 사제(숙적)

 더글러스 턴불 경의 부모는 컬트에게 금전적과 정치적 지원을 약속하고, 이행한 수도 내의 최초의 가문 중 하나였다. 그들의 열정에 대한 보상으로, 그들의 목숨과 자원을 앗아가는 대신에, 그들의 아들이 사제로서 축복받는 순간을 볼 수 있게 되었다.

 트리니티 스퀘어 아래의 컬트의 진정한 도서관 내의 알렉산드리아의 고대의 의식을 통해, 더글러스는 그가 섬기던, 그러나 나타나지 않던 검은 파라오보다 훨씬 더 오래된 화염의 신 몰로치의 존재를 알게 되었다.

 비밀리에 컬트의 목표를 버리고 자신의 신을 섬기기 시작한 그는, 그의 목표를 달성하기 위해 천천히 집단의 계급을 올라갔다. 죽음을 섬기는 자들을 위해 몇 년간 가르침을 전파한 끝에, 그는 토트의 집의 관리자로서, 경쟁자와 권력자들로부터 비밀을 간수하고자 가면을 쓰고 일을 행하게 되었다. 그의 임무였던 컬트의 선전과 경배를 훌륭히 이행함으로써 그는 컬트의 지도자들에게서 신뢰를 얻어, 컬트의 유물을 늘린다는 명목 하에 몰로치의 유물이 잠들어 있는 시리아의 튀트로의 고고학 원정에 지원을 받는 데에 성공했다.

 그의 신사로서의 얼굴을 이용해, 턴불은 영국박물관의 인기 고고학자이자 복원자인 블랙모어 경을 자신의 원정에 함께하고자 고용했다. 수많은 주의 발굴은 2000년전에 시도되었으나, 신전이 불타며 중단되었던 몰로치의 소환의식 중 마지막의 잔해들을 파냈다. 이 발굴물들 중에는 턴불이 그토록 갈망했던, 5조각나있던 몰로치의 토템이 있었으며, 이를 런던에 가져간 뒤, 그것을 이용해 런던에서 최후의 의식을 마무리 짓고자 했던 것이다.

 그 소중한 유물을 나르던 배가 테임즈 강을 들어갈 무렵, 더글러스는 흑마법으로 세뇌된 몇몇 선원들과 함께, 유물들을 자신의 개인 섬으로 옮긴 뒤, 배를 가라앉히고자 했는데, 이는 유물을 대중에게 알리고 싶지 않다는 당연한 생각의 결과였다. 블랙모어는 더글러스가 누구인지조차 모르는 사이에 그를 당황시켰는데, 더글러스는 의식을 진행시키며, 비밀리에 유물을 빼돌리고자 할 때, 블랙모어는 선장을 설득해, 배에 불을 붙이고, 유물을 훔쳐 구명선을 통해 탈출을 감행했다.

 불타오르는 배 안에서 소멸할 운명이었던 턴불은. 발굴물 중에 있던, 병에 갇혀 있던 수많은 악몽과도 같은 동물에 의해 하늘로 띄워졌다. 엄청난 열기에 의해 깨어난 그들은, 몰로치의 전령을 알아보았다. 세계와, 특히나 컬트의 눈에는 죽어있으며, 지옥의 종복들과 함께하는 몰로치의 위대한 사제는 이제 자신에게서 토템을 훔쳐간 불경자들을 추적해 내, 위대한 몰로치를 런던에 부르는 것을 시작할 수 있게 되었다.

몰로치의 여사제 이라 코디치

 이라 코디치는, 적은 월급에도 비하고, 열정적이고, 활기찬 조수로서, 위대한 켈라의 공연을 보러 온 대중들의 많은 관심을 끌었다. 그녀가 춤을 추고 있거나, 마임을 하거나, 노래를 하던간에, 그녀의 공연은 눈물나는 사기꾼의 공연에 비해 항상 질이 좋았다. 진짜 마술과 기적이 런던의 사방에서 나타나, 사기꾼이 은퇴하게 되었을 때, 그녀는 그것을 진짜 초현실적인 공연을 찾을 기회로 생각하기로 했다.

 광고를 통해 그녀가 향한 곳은, 컬트의 런던 지부인 임호텝의 납골당이었다. 그들의 약간은 무서워 보이는 공개 선전을 더욱 아름답게 할, 매끄러운 얼굴의 여인을 찾던 죽음을 섬기는 자들은 고민을 했지만, 토트의 집의 지도자였던 더글러스 턴불 경은 그녀의 카리스마는 그렇게 쓰기에는 아깝다고 느끼고, 그녀를 공식적으로 그의 곁에 있을 여사제로 발탁했다.

 그녀의 스승에 의해 기초적인 강령술에 교육을 받은 뒤, 그녀는 그러한 방식을 살아있는 대중에게도 사용해, 최면을 거는데에 성공했는데, 평소에도 팬터마임을 해오던 그녀로서는 너무나 당연한 일이었다.

 그에게 완벽히 복종적인 그의 제자에 감명받은 스승은, 그의 비밀스럽고도 위대한 계획에 대해 그녀에게도 알려주었다. 그들은, 컬트의 규칙을 무시하고, 함께 위대한 의식을 진행함으로서 열성적인 신인, 위대한 몰로치의 탄생을 볼 것이다!

 이에 따라. 몰로치의 새로운 여사제는, 그들의 계획의 안정성을 보장하기 위한 소수의 불사자 군대화 함께 런던의 거리를 걸으며, 주변인에게 “몰로치가 강림하시리라!”라고 외치기에 이렀다.

토비아스와 에메르손-무덤지기들

 검은 파라오의 컬트가 의회에게 죽은 자들을 깨우는 것에 대해 허가를 받은 직후, 시체들에 대한 수요는 어마어마하게 늘었으며, 이에 따라 새로운 직업 역시 탄생했다. 교정소에서 의형제가 된 뒤, 감옥에서 오랜 시간을 같이 보내게 된 토비아스 퍼시와 에메르손 케인은 그들의 좀도둑질을 그만두고, 죽음을 섬기는 자들을 위한 무덤지기로서의 새로운 일을 시작하고자 했다.

 “두”당 돈을 받음에 따라, 그들은 시체를 캐는데에 일반적이지 않은 방법을 동원하는 데에 전혀 주저함이 없었는데, 그들은 묘지에서의 발굴을 포기하고, 주정뱅이들이 상품이 되기까지 권총탄 하나가 모자라는 화이트채플의 구덩이에서 직접 “시체”를 가져오기에 이르렀다.

 컬트의 제일가는 시체의 공급자로서의 명성은 짧았는데, 그들의 악행은 존경을 유지하고자 하던 컬트에게 문제가 되었으며, 그들은 끝내 자신들의 “상품” 이 될 뻔했다. 그들은, 권력자들과 컬트에게 잊혀진 뒤 새로운 고용자를 찾았는데, 소문에 의하면 고용자는 어떠한 방법을 쓰더라도, 전혀 신경을 쓰지 않는다고 한다.

마담 에드와르다

 떠돌아다니는 기괴한 서커스단의 지도자이자, 최면술사, 뒤틀리긴 했어도 어머니로서, 사람보다 문어에 더 가까운 첫 자식들의 어께 위에 서서, 괴물들의 가족을 엄하게 지도했다. 바넷과 엔필드에서 독점적으로 공연하던 그들은, 변이해가는 관객 앞에서, 왕족의 실수를 조롱하고는 했는데, 이 때문에 경찰들의 분노를 빠르게 쌓이게 했다.

 괴물들에 대한 사냥허가가 내려지자, 에드워르다와 그녀의 가족들은 공연을 중단하고, 그들을 수배된 테러집단으로 만들 범죄행위를 시작했다.

 마담 에드워르다는 난장이, 쌍두인간, 거인, 그 외에도 수많은 괴물들을 낳아왔는데, 그 모든 자식들은 같은 야망을 가지게 되었다: 충분한 자본을 가지게 되어, 그들의 아래층들을 무참히 버리는 상부층에 복수를 하고자 하는 것이었다. 그에 따라, 상류층이 전부 불에 타 사라질 가능성이 존재하는 것 만으로, 그녀는 주저없이 몰로치의 대사제가 권유한 악마의 계약에 동의를 했다.

불태우는 자 다이몬

 다이몬의 유일한 기형은 다리가 유난히 긴 것이었기에, 다이몬은 대중을 무섭게 하기보다는 즐거움을 주기에 더 재능이 있어보였다. 그는 대중 앞에 섰을 때 그들보다 휠씬 높이 서 있었지만, 훨씬 더 호전적인 외향을 지닌 그의 형제자매와 달리, 천사와 같은 얼굴 탓에 그 정도의 공포를 불러 일으킬수는 없었다. 그 이유로, 그는 목마 탄 광대의 모습으로 정찰을 하는 것이 그의 역할이었다. 형제자매들에 의해 약한 목마 탄 광대취급을 받던 그는, 불명예를 안고 더욱 더 열심히 일을 할 수 밖에 없었다. 추악한 가면을 쓴 이 저주받은 자는, 열차를 뒤엎음으로서 안에 갇힌 이들을 수확하기 시작하며 악명을 널리 펼치기 시작했다. 이제, 그는 화염방사기를 들고, 잘사는 집들을 방화해, 남은 잔해에서 보물을 훔쳐가고 합니다. 목표를 달성했군요. 추악한 자들의 가족중에서, 다이몬은 다른 어느 형제보다도 많은 지명수배를 받고 있습니다.

타이투스

 에드워르다의 막내인 타이투스는, 기형과 극단적인 힘, 그리고 단순함이 합쳐지면 파괴의 화신에 가까운 존재가 나타난다는 사실을 증명하는 존재이다. 그가 한번도 관리를 소홀하게 하지 않은 그의 과장된듯한 근육량은 그의 “부족한” 지능을 보상하고도 남는다. 특이하게도, 그는 서커스단에서 유일하게 악의를 표출하거나 악행을 계획하지 않는데, 이는 그가 그리 할 지능이 모자라기 때문이다. 그러나, 그에게 이것은 전혀 문제가 아닌데, 임무중에는 항상 그의 어머니인 마담 에드와르다에게 도움을 청하기 때문이다. 그에게는 시체나 돈을 세는 행위조차 기대해서는 안 되는데, 이는 그가 생각을 하려고 할 때마다 극심한 두통이 오기 때문이다. 그는 그러한 두통을 단 한가지 방법으로 해결하는데, 그것을 그의 앞의 물건을 때려부수고 뭉개는 것이다.

망치장이 자매들

 그들의 어머니에게 가장 사랑받는 존재이자 유이한 여자들인 그녀는 만약 에드와르다가 사라진다면 서커스단을 이끌 존재이다. 그들은 어머니의 끝없는 죄악을 자랑스러워 하며, 그들은 서커스단의 안위를 위협하는 경찰들을 박살내기 위해 망치를 들고 전열에 서는 것에 대해 일말의 게으름도 피우지 않는다. 그들이 벽이든, 사람이든, 무언가를 부수기 시작하면, 그 무엇도 그들을 멈출 수 없을 것처럼 보인다.

 그리고 그들이 “공연”을 하지 않을 때에는, 그들은 단원들을 위해 요리하는 결코 쉽지 않은 일을 한다. 무엇을 만들던 간에, 그들은 주워 온 재료들을 어떻게 쓸지에 대해 끊임없이 싸우며, 단원들은 그들이 만들어온 음식을, 얼마나 끔찍하던 간에 먹고는 한다. 그 이유는 단순한데, 그녀가 한번 화를 내기 시작하면, 그녀의 어머니에게서 아무런 꾸중도 듣지 않으며 서커스단의 단원들을 초토화시키기 때문이다.

몰로치의 자손

 다른 신들과, 인간에 잊혀진 채, 몰로치는 그를 깨울 충성스러운 전령을 기다리며 업화 속에서 잠들어 있습니다. 그가 깨어나면, 가장 먼저 행할 일은 모든 산 자를 화염으로서 멸하는 것입니다. 그의 자손의 구원 역시, 그 불만이 가져다 줄 수 있을 것입니다.

라미아들

 2000년도 전에, 튀르의 고위층의 딸들 중에서도 최고의 딸들중 일부는 대사제에게 발탁되어, 자신을 재물로 바쳐 몰로치를 소환하는 역할을 받게 되었습니다. 그들은 이 임무를 광신적으로 받아들여, 자신들의 썩어가는 도시를 불로 구원할 자를 부르고자, 사제가 만들어낸 업화의 구덩이 속으로, 그 몰로치를 찬양하며 뛰어들었습니다.

 역사가 보여주듯이, 그 의식은 계획대로 진행되지는 않았지만, 하나는 확실합니다: 그 처녀들은 지금 라미아가 되었으며, 여전히 그녀들은 자신의 숙명을 따르고자 합니다. 수천년간 동면하던 그녀들은 새로운 전령을 섬기고자 일어났으며, 이번만큼은 위대한 몰로치를 강림시키고자 합니다.

악마 광대들

 마담 에드와르다는 자연과 이성을 거부한 채, 해괴한 생물들을 만들어 내는 것을 멈추지 않았습니다. 그 자손들 중에서 강한 것들은, 비록 이름은 얻지 못했지만, 스파르타식 교육과 일상적인 고통은 얻을 수 있었습니다.

 그 중 특별한 지도 없이 어머니의 명령을 따를 수 있는 나이가 된 것들은 서커스단의 일을 돕게 되었는데, 대부분은 서커스단의 잡다한 일을 하게 되었지만, 그 중 유난히 튼튼한 녀석들은 서커스단의 공세에 함께할 권한을 얻게 되었습니다.

 그들의 어처구니없이 작은 크기를 수와, 폭력을 추구하는 습성으로 대신한 그들은, 이빨까지 무장한 채, 밤에 노약자들을 위한 공연을 나갔는데, 앙코르는 흔히 관객의 살해로 대신하고는 했습니다. 단순한 폭력배를 대신하고자 했던 이러한 행동은 상상 이상으로 효율적이었으며, 이러한 존재들중 일부는 어머니에게서 일말의 따뜻함을 느끼고자 더욱 더 경쟁적으로 폭력을 휘두르고 다닌다고 합니다.

좀비들

 그들이 한번 죽은 자의 왕국의 문턱에 들어선 뒤라면, 그들이 생전에 무엇이었는지는 전혀 상관이 없습니다. 그 논리로 무장한 흑색 파라오의 컬트는, 위대한 제국의 건설과, 그들의 후손의 지갑사정을 위해 시체를 팔 수많은 사람을 모집했습니다.

 생각이 있거나 보수적인 자들이 사령술사의 악취미로 취급하는 이들은, 컬트에 의해 “세트 신전의 노동자”라는 고급진 어휘로 불리며, 수도의 중노동의 대부분을 사람 대신에 행하고 있습니다. 어느 한 행동을 반복적으로 행하며, 아무런 식사도, 급여도 없어도 되는 이들은 대부분의 사장들의 꿈의 직원입니다. 대부분의 좀비들은 이제 산업의 일부이며, 대부분의 사업가들은 그들을 구하는 데에 혈안이 되어 있습니다.

제 1막

-불항한 시간-

 화이트채플, 경찰서

 1888년 1월 20일, 오후 11시

 채드윅 경사는, 그의 장화의 철 코가 길 가에 기절한 숙녀의 몸을 찔렀을 당시 막 야간 순찰을 시작한 참이었다.

 원래 주정뱅이들과 소음의 소굴이었던 장소의 죽음과도 같은 조용함은 그의 위기의식을 자극했으며, 무언가 심각한 것이 일어났으며, 더욱 심각한 일이 일어날 것임을 그에게 알렸다.

 그는 서둘러 그녀를 경찰서로 옮겼으며, 끝내 그녀가 깨어나자 그녀는 비명을 지르며, 경찰관들에게, 블랙모어 교수가 살아있으며, 이를 서둘러 유니콘 클럽에게 전달해달라고 빌었다.

 경사는 충격에 빠진 채 있었다. 유니콘 클럽의 회원이자 영국 박물관의 보존가인 그는, 단 2일 전에 매장되었던 것이었다.

 모든 신문사에 의해 알려진 그의 장례식은 상류층에게 커다란 충격을 주었었다. 시리아에 있던, 턴불 경에게 후원받았던 그의 마지막 발굴은 대실패였었다. 그의 후원자는 죽었으며, 값진 유물을 가져왔어야 했던 배는 테임즈강에서 가라앉았다. 블랙모어 교수는 마지막 순간에 구출되었었으나, 그는 책상에 “너무나 미안하다” 라는 문구를 남긴 채 목을 메었던 것이었다.

 해괴하고 꼬인 사건을 해결하는 데에 있어 최고였던 유니콘 클럽의 명성은 너무나도 확고했기에, 경사는 주저없이 지하 우편 시스템을 통해 그들에게 경고를 전했다.

 클럽의 첫 구성원이 서의 문을 열고 들어오자, 그는 제복을 입은 이들의 항의를 무시한 체, 여성을 향해 걸어가, 은은하게 빛나는 돌을 그녀에게 마주대었다.

 “자유롭게 말해주시오.... 그리고 정확하게 말해주시기를 부탁드립니다.”

 “그들은 저를 쫓고 있어요...” 그녀가 말을 시작하자, 차가운 울부짖음들이 거리 끝편에서 들려오기 시작했다.

 채드윅은 그 순간을 기회삼아 상황을 보고자 문을 열고 밖을 내다보았다. 그가 본 것을 그를 소스라치게 했다. 그는 그의 부하들에게, 문을 막으라고 소리쳤다.

 택시에서 막 내린 클럽의 멤버들은, 소란의 출처가 어디인지 알아보고자 잠시 멈추었다. 그들과 경찰서 사이에 있는 건물로 자연스럽게 들어선 그들의 집중력은, 저편에서 들려온 창문 깨지는 소리와, 다급한 비명들로 인해 흐트려졌다.

 수호자 신사들의 피가 얼어붙는 듯 했다-그 다급한 연락은 괜히 그들을 모르페우스의 손결에서 뜯어낸 것이 아니었다!

 그들의 지도자는 “모두 전진하라! 주변을 정리하기 위해서라도 숙녀를 먼저 대피시켜!” 라고 외치며, 미지의 밤으로 뛰쳐나갔다........

-특수 아이콘과 규칙들-

+ **시작 지점**: 4명의 신사들은 무대 위의 어느 녹색 지점에서라도 시작할 수 있다.

+ **A와 B토큰: 아이템 더미들**: A와 B 토큰은 아이템 더미를 의미합니다. 어느 신사라도 1 민첩 포인트를 이용해 바로 옆에 있는 아이템 더미를 주울 수 있습니다. 이 경우, 무기 카드 하나와, 일반 아이템 카드 하나를 얻습니다.

+ **C토큰**: C토큰은 소화기를 의미합니다. 신사나, 보비중 아무나 1 민첩 포인트를 사용하는 것으로, 바로 옆에 있는 소화기를 주울 수 있습니다. 소화기를 보유한 동안, 그 캐릭터가 있는 칸에는 불 토큰을 놓을 수 없습니다. 1턴에 한번, 1 민첩 포인트를 사용하는 것으로, 인접한 모든 칸의 불 토큰을 없앨 수 있습니다.

+ **숙적의 수하들**은 2 라운드에 도착할 것입니다. 그들의 활성화 카드는 2라운드부터 추가될 것입니다. 그들이 처음으로 활성화될 때, 그들은 숙적이 정한 출구중 한 곳에 배치됩니다. 한 출구당 한 수하밖에 배치할 수 없습니다.

+ **무고한 자를 지킨다**: 만약 숙녀가 피해를 입게 될 경우, 시야와 짧은 거리 내에 존재하는 보비는 그 공격을 대신 받아, 모든 피해를 대신 받고 무력화될 수 있습니다.

-승리 조건-

=신사들=

+ **숙녀를 구출한다**: 만약 숙녀가 출구 위에서 1 민첩 포인트를 사용함으로써 무대를 떠나게 된다면, 신사들이 승리합니다.

+ **수하들을 저지한다**: 만약 토비아스와 에메르손 모두가 무력화된다면, 신사들이 승리합니다.

**=숙적=**

**+숙녀를 제거한다**: 만약 숙녀가 무력화된다면, 숙적이 승리합니다.

+**신사를 제거한다**: 만약 신사들이 도합 3번 무력화된다면, 숙적이 승리합니다. 숙적 보드 위에 죽음 카운터를 올림으로서 이 횟수를 확인하십시오.

-캠페인-

Q: 신사들이 승리했나요?

A: 예: 신사들은 무작위 몰로치 스톤 카드 하나를 받습니다.

Q; 숙적이 승리했나요?

A: 예: 숙적은 무작위 몰로치 스톤 카드 하나를 받습니다.

Q: 모든 보비들이 무력화되었나요?

A1: 예: 거리에 혼란이 퍼집니다. 다음 장에, 숙적은 2개가 아닌, 4개의 혼돈 카드를 가지고 게임을 시작합니다.

A2: 아니오: 감사의 표시로, 신사들은 1장의 무작위 전문가 아이템 카드 하나를 얻습니다.

Q: 토비아스나 에메르손이 무력화되었나요?

A: 예: 그 시체는 소실되었습니다. 다음 장에서, 죽은 수하들은 단순한 좀비로 취급되며, 활성화될 경우 단 1번의 행동만을 할 수 있습니다.

( 수하들: 토비아스, 에메르손)

( 졸개들: 서성이는 좀비)

( 아군: 고난에 빠진 숙녀, 보비)

-2막-

 으스스한 박물관장

 화이트채플

 1888년 1월 21일, 오후 8시

 전날의 사건 때문인지, 숙녀는 더 이상은 말을 하지 못했다. 칵테일 한잔을 사이에 두고 잠시 이야기를 한 뒤, 신사들은 불타 사라진 경찰서의 잔해를 확인하러 갔다. 운명은 그들에게 주변의 주소와 함께 있는 시중의 열쇠 하나를 발견하게 했고, 모두는 그 비밀로 유지되어 왔던 공간이 그들의 모든 질문에 대한 답을 지니리라는 사실을 믿어 의심치 않았다.

 신사들은 그 우중충한 장소를 신중을 기하며 들어섰다. 그들의 눈이 어둠에 익숙해지는 동안, 그들은 지구의 네 끝에서 모아온 유물들의 진열장을 발견했다. 그곳에 있는 모든 유물들은 마치 각자가 할 이야기를 지니고 있는 듯 했다. 사실, 누군가가 그들을 처다보고 있는듯한 감각이 없었더라면 신사들은 함께 브랜디 한잔씩을 즐기며 관찰하는 것에 모두 동의했을 것이다.

 그 불안감의 원인은 곧 어둠의 중심에서 나타났다. 삶에서 해방되었으며, 마치 기체와도 같은 블랙모어 교수가, 그의 최후의 순간의 영향으로 목이 뒤틀린 채, 땅 위를 떠다니는 듯 했다.

 “신사분들, 제 시중이 최근에 일을 하지 않은 관계로, 이 방이 더러운 것에 대해 양해를 부탁드립니다. 제가 죽은 뒤로, 그녀는 청소보다는 무언가를 챙기는데에 힘쓰는 것 같아서 말이지요.” 유령은 가볍게 웃으며 말했다.

 “당신은 무슨 죄를 저질렀기에 저승에서 거부당한 겁니까?” 초자연적 현상에 대해 익숙한 신사중 하나가 물었다.

 “저는 할 말이 많습니다만 불행하게도 시간이 모자라는군요. 저는 지금 몰로치의 시종들이 주변에 있는 것을 느낄수 있는데, 이들은 계획이 알려지는 것을 막기 위해 뭐든지 할 겁니다. 그 외에도, 그들이 자신의 소유라고 느끼는 물건 중 하나가 아직 저에게 있기도 하고 말입니다.....”

 겁 없는 어느 한 신사가 창문을 가리키며 동료들에게 말했다.

 “교수님을 방해해 죄송합니다만, 손님이 온 것 같군요.”

 그중에 키가 제일 큰 자가 창문쪽으로 향해, 잠시 주변을 둘러다보았다.

 “어제의 훼방꾼들이군요. 신사숙녀 여러분, 오늘은 힘을 아끼지 말기를 바랍니다.” 그는 자신의 주먹 위에 장갑을 덧씌우며 말했다.

 “...하지만 교수님, 이 흥분이 당신이 말하는 것을 막지는 않았으면 좋겠습니다. 우리는 정말이지 정보가 필요하니 말입니다.”

* 특수 아이콘과 규칙 -

+ **시작 지점**: 신사들은 무대 위의 녹색 지점중 아무 곳에서나 시작할 수 있다.

+ **특이 지점:** 파란색 아이콘들은 특이 지점을 표시합니다. 블랙모어 교수를 제외한 어느 캐릭터도 그 지점을 들어갈 수 없습니다.

+**블랙모어 교수**: 블랙모어 교수는 불과 모든 공격으로부터 면역을 가집니다.

+**지식을 얻다**: 블랙모어 교수가 활성화 될 때(아군 활성화), 특이 지점중 임의의 장소로 이동합니다. 주사위를 굴려, 그 결과점이 그려진 특이 지점으로 이동합니다. 만약 없다면, 주사위를 다시 굴립니다. 신사는 블랙모어 교수가 있는 점 옆에서 민첩 포인트 1을 사용해, 토큰을 입수하고 임의의 장비 카드 하나를 얻습니다.(Gear Equipment card)

+**대학살:** 매 라운드 시작 시, 숙적은 적색 영역 중 원하는 장소에 다섯 마리의 졸개를 소환합니다. 수하들은 첫 번쨰 라운드 시작시에만 소환될 것이며, 마찬가지로 적색 영역중 원하는 장소에 소환합니다.

+**점화**: 불타는 좀비들이 벽 옆에서 활성화를 종료한다면, 그들은 벽중 하나를 폐허 토큰으로 바꾼 후, 무력화될 수 있습니다. 폐허는 시야를 가리거나, 방호를 주지 않으며, 이동을 방해하지 않습니다.

-승리 조건-

= 신사들 =

+**비밀을 발견하다**: 모든 특이점 토큰이 회수된다면, 신사들은 승리합니다.

= 숙적 =

+**신사들을 제거하다**: 신사들이 도합 5번 무력화된다면, 숙적은 승리합니다. 숙적 보드와 죽음 카운터를 이용하여 확인하십시오.

-캠페인-

Q: 신사가 승리했나요?

A:예: 신사는 무작위 몰로치 스톤 카드를 하나 획득합니다.

Q: 숙적이 승리했나요?

A: 예: 숙적은 무작위 몰로치 스톤 카드를 하나 획득합니다.

Q: 이라 코디치가 무력화되었나요?

A1: 예: 시체는 회수되지 못했습니다. 대신에, 신사들은 무작위의 유물 장비 카드 하나를 획득합니다. ( Artefact equipment card)

A2: 아니요, 그리고 신사가 승리했습니다: 효과 없음

A3: 아니요, 그리고 숙적이 승리했습니다: 이라 코디치는 블랙모어 교수의 영혼을 수확합니다. 숙적은 다음 장에서 보관 에테르가 2개 중가합니다.

(수하들: 이라 코디치, 에메르손, 토비아스)

(졸개들: 불타는 좀비들, 걸어다니는 좀비)

(아군: 블랙모어 교수)

-3막-

 섯클리프의 항만

 라임하우스 개인 부두

 1888년 1월 23일 오후 9시

 그의 의식에서 마침내 죄가 떠나간 블랙모어 교수는 마침내 안식을 되찾았다.

 그의 고해는 여러 면에서 특이했다.

 지식에 대한 욕구로 인해, 그는 고대 시리아의 티르의 몰로치의 사원에서, 절대 세상으로 나와서는 안될 물건인, 조각나있던 몰로치의 토템을 발굴해 내었다. 누군가는 이 유물에 대한 상당한 관심을 보였는데, 이로 인해 관계된 모든 이들의 운명이 결정된 듯 했다. 신문은 원정에 관련된 모든 이가 죽었다고 보도했지만, 사실 한 명의 생존자가 있었다는 사실을 블랙모어 교수는 알렸는데, 그가 바로 배의 선장이었던 멜빈 섯클리프라고 말했다. 그는 이제, 그 사건 전에 자신의 배가 정박하던 부두인, 라임하우스 부두에서 안식처를 찾았다는 것이었다.

 완전히 사라지기 전에, 유령은 신사들에게, 만약 유물의 조각들이 모두 모인다면, 새로운 시중들은 그들의 주인을 소환하고자 할 것이라는 것을 경고했다.

 위험한 광인들의 계획에 맞서는데 익숙하던 신사들은, 잠시 토의한 후, 선장을 그의 고용자들처럼 되기 전에 찾아내어야 한다는 합의에 이르렀다.

 꾸준히 습한 비가 내리고 있어, 이 더러운 부두에 들어가기 위해서는 깨끗한 코트를 적셔야 했던 신사들은, 특이한 폭발소리와, 거친 외침으로 환영받았다.

 “당신내들이 누구던간에, 당장 돌아가쇼! 난 다시 경고하지 않아! 나는 블랙모어나 턴불처럼 되지는 않을거야! 나는 공부를 하지는 않았지만, 큰 물고기는 돌려보낼 줄 알아! 당신들이 온 곳으로 돌아가쇼! 왜 왔는지 나는 알고 있어! 돌은 내가 숨겼어! 알았더라면 테임스 강에 던져버릴 걸 그랬어! 오늘 내가 죽을지도 모르지만, 죽는다면 혼자 가지는 않겠어!”

 신사들은 처음에는 이 말이 본인들을 향한 것이 아니라는 사실에 안도했지만, 곧 그들은 같은 이유로 다른 존재들이 왔다는 사실과, 선장은 움직이는 모든 것을 쏠 것이라는 사실에 도달했다.

 그들 중 하나가, 시간을 생각하는데 쓰기보다 조금이라도 움직이는 것이 효과적일 것이라는 말을 하자, 서로는, 아무말 없이 폭발음이 일어나는 공간을 향해 질수하기 시작했다.

-특수 아이콘과 규칙-

+**시작 지점**: 신사들은 무대 위 녹색 칸 중 원하는 곳에서 시작할 수 있습니다. 수하들은 무대 위 보라색 칸 중 원하는 곳에서 시작할 수 있습니다.

+**몰로치 스톤의 파편**: 수하들은 몰로치 스톤의 파편을 들고 도망치려고 합니다. 이 장을 시작하기 전에, 숙적은 비밀리에 파편을 지니게 할 수하를 선택합니다. 붉은 흥미 토큰 E, D, F, 중 F가 파편을 의미합니다. 모든 수하들에게 하나씩, 흥미 토큰을 뒤집어 놓으십시오. 단, 이라 코디치는 흥미 토큰을 지닐 수 없습니다.

+**의식:** 이라 코디치는 이번 막에서는 활성화되지 않는데, 이는 그녀가 악마의 의식을 완료하는데 집중하고 있기 때문입니다. (단, 공격받을 경우 에테르를 이용해 회피 능력을 활성화 할 수는 있습니다.) 매 턴의 종료시, 의식 트랙(오버레이 12A)위에 분해된 좀비 하나를 올려놓습니다. 다섯 번째 좀비가 올라가게 될 시, 막이 즉시 종료됩니다. 분해된 좀비는 공격받거나 이동 할 수 없으나, 활성화 시에 정상적으로 공격합니다.

+**특이점**: 모든 신사는 1 민첩 포인트를 사용함으로써 인접한 파란 흥미 토큰을 활성화 해, 분해된 좀비 하나를 파멸 트랙에서 제거한 뒤, 흥미 토큰을 제거 할 수 있습니다. 이 방식은 이 막에서 유일하게 분해된 좀비를 제거할 수 있는 방법입니다.

+**섯클리프 선장**: 섯클리프 선장이 활성화될 때 마다, 그는 한번의 공격을 합니다. 다섯 개의 주사위를 굴려 원거리 공격 한번을 이행합니다. 데미지는 대상 위치와 인접한 모든 위치에 가해집니다. 모든 공간에 같은 데미지를 가하되, 방어를 위해서는 각각 주사위를 굴립니다.

+**바리케이트**: 오버레이의 11A는 바리케이트입니다. 이것은 섯클리프 선장은 근접 공격으로만 피해를 받을 수 있다는 것을 의미합니다. 이 오버레이의 어느 공간으로든 이동하기 위해서는, 캐릭터들은 2 민첩 포인트를 사용해야 합니다. 바리케이트를 따라서는 시야 확보가 가능하지만, 뚫고는 불가능합니다.

-승리 조건-

= 신사들 =

+**파편을 회수하다**: 파편을 지니고 있는 수하가 무력화될 경우, 신사들은 승리합니다.

+**의식 중단**: 의식이 완성되기 전에, 이라 코디치가 무력화될 경우, 신사들은 승리합니다.

= 숙적 =

+**파편을 들고 도망치다**: 파편을 들고 있는 수하가, 출구 칸 위에서 1 민첩 포인트를 이용해 무대 밖으로 이동한다면, 숙적은 승리합니다. 만약 출구 위에 신사가 서 있다면, 신사가 무력화되기 전까지는 무대 밖으로 이동할 수 없습니다.

+**의식이 완성되다**: 의식이 완성된다면, 숙적이 승리합니다.

-캠페인-

Q: 신사가 승리했나요?

A: 예: 신사들은 임의의 몰로치 스톤 카드 한 장을 받습니다.

Q: 숙적이 승리했나요?

A: 예: 숙적은 임의의 몰로치 스톤 카드 한 장을 받습니다.

Q: 섯클리프 선장이 생존했나요?

A: 예: 신사들은 바늘 전문가 무기고 장비 카드 한 장을 받습니다. (Needle expert Arsenal Equipment card)

Q: 의식에 성공했나요?

A: 예: 이라 코디치의 힘이 증가합니다. 다음 장에서, 그녀는 자동으로 체력 5 증가 토큰 하나를 가지고 시작하며, 숙적은 두 개의 추가 보존 에테르를 가지고 시작합니다. (reserve Aether)

(수하들: 다이몬, 망치장이 자매, 이라 코디치(활성화 카드를 받지 않음))

(졸개들: 악마 광대들)

(아군들: 섯클리프 선장)

-4막-

 베르몬드세이에서의 광란

 1888년 1월 25일 오후 2시

 “몰로치님께서 강림하시리라!”

 “저주받은 영혼들은 불타리라!”

 “티르의 왕이 그의 영원한 분노와 함께 이 세상을 태우러 오시나이다!”

 “전지전능한 그의 강림은 세계를 불태우리라!”

 “세 달 안에 달이 붉어지고, 그 후 몰로치가 강림해 이 세계를 불바다로 만드리라!”

 “너희가 한심한 벌레같이 어둠을 기는 동안, 우리의 왕이 강림해 불로서 어둠을 갈라 새로운 길을 여시리라!”

 “몰로치께서 강림할 것이다!”

 평소에도 워낙에 많던 종교 권유들과, 불법 상인들의 광고로 인해 베르몬드세이의 노동자들은 무심하기로 정평이 나 있던 집단이었다. 그러나, 그러한 말을 읊던 광녀가 함께 데려 온 일행을 보고서는 놀랄 수 밖에 없었다- 키가 3미터가 넘는, 양손에 역기를 든 한 거신과, 키 보다 가로 길이가 길던, 쌍두의 여인을 보고서는 말이다. 이 두 존재들은, 목마를 탄 듯이 길다란 다리를 지닌, 누더기를 입은 괴물이 화염방사기를 불을 지르기 전까지는 그의 존자 자체를 숨길 정도의 존재감을 지니고 있었다.

 패닉에 빠지며, 인근의 지역은 비명과 혼돈으로 가득찼다. 보비들은 서둘러 호루라기를 불어 증원을 요청했고, 이는 서커스 괴물들을 살의에 가득찬 분노를 느끼게 했다.

 봉쇄된 일대를 접근하던 최고 수사관 그레그손은 즉시, 자신이 보고 있는 것은 구성원 전부가 현상수배된 “그로테스크한 가족” 서커스단임을 판단했는데, 이들이 현상수배된 단 하나의 이유는 공포와 파괴를 유발해서였다. 유일하게 미상이였던 것은 이들을 이끌던 광녀뿐이었다.

 그는 몇일전 유니콘 클럽에서 온 서신과 이것을 연결짓지 않을 수 없었다. 지도자는 그 천재적인 신사숙녀들이 알려준, 화이트채플이 불타오른 사건과의 관계가 있는 여인의 특징과 일치했다. 주변에 양조장과 화약제조장이 있는 이상, 다시 한번 그 사건을 반복할 수는 없다고 판단한 그는, 서둘러 유니콘 클럽을 불러, 문제를 해결하고자 했다.

 그에 따라, 이빨까지 무장했으며, 약간은 당황한 유니콘 클럽은 서둘러 장소로 향했다.

 철로 의해서던, 화약으로 의해서던, 누군가는 자신들의 일요일 아침을 방해한 것에 대해 책임을 져야 할 것이었다.

-특수 아이콘과 규칙-

+**시작 지점**: 신사들은 녹색 지점 중 임의의 지점에서 시작합니다.

+**보비 구출**: 모든 보비들은 의식을 잃은 상태에서 시작하며, 오로지 구출된 뒤에만 정상적으로 활성화합니다. 모든 신사들은 인접한 칸의 보비 하나를 선택해, 한번의 행동으로 구출할 수 있습니다.(이제 그 보비는 정상적으로 활성화합니다.)

+**보비 무력화**: 모든 수하는 한번의 행동으로, 의식을 잃은 보비를 무력화시킬 수 있습니다. 숙적은 보관 에테르 하나를 획득합니다.(reserve aether)

+**가로등**: 가로등들(오버레이 7B)는 엄페를 부여합니다(provide cover).

+**하수구**: 오버레이 11B의 맨홀뚜껑은 하수구로 취급합니다.

-승리 조건-

**신사들이나 숙적 중 어느 한 쪽이 임무 3개 중 2개를 성공시킨다면, 그 편은 승리합니다.**

= 신사들 =

+**3명의 보비 구출**: 평범한 토큰(generic token)을 이용해 숙적 보드에서 계측하십시오.

+**이라 코디치를 무력화하십시오.**

+**서커스 수하 3명을 무력화하십시오.**

= 숙적 =

+**3명의 보비 무력화:** 음모 토큰을 이용하여 숙적 보드에서 계측하십시오.

+**출구를 통해 이라 코디치를 탈출시키십시오**

+**도합 4번, 신사를 무력화시키십시오**: 숙적 보드 위에, 죽음 토큰을 이용하여 계측하십시오.

-캠페인-

Q: 신사가 승리했나요?

A: 예: 신사들은 임의의 몰로치 스톤 카드 한 장을 얻습니다.

Q: 숙적이 승리했나요?

A: 예: 숙적은 임의의 몰로치 스톤 카드 한 장을 얻습니다.

Q: 적어도 3명의 보비가 구출되었나요?

A: 예: 신사들은 스코틀랜드 야드에게서 추천장을 받습니다. 다음 막간에, 왕국 무기고 장소가 자동으로 활성화되며, 오로지 2개의 음모 토큰만을 줍니다.

Q: 이라 코디치가 살아 남았나요?

A: 예: 몰로치의 영향력이 증가합니다. 다음 장 모든 졸개들은 (공격+토큰)=(공격 토큰 2개) 업그레이드를 부여받습니다.

-5막-

 위대한 그랑기뇰

 망치장이 천사의 길

 1888년 1월 27일 오전 1시

 고통을 받는 와중에도, 이름값을 하는 신사는 그러한 고통의 문제를 제쳐두고, 평민들과의 차이점을 둘 수 있는 특권을 즐길 줄 알아야 한다. 때때로, 그는 상대의 힘을 고려해, 한순간 운명론을 받아드릴지 조차 고민하게 되었다. 그러나, 유니콘 클럽의 규정에 의하면, 운명론은 퇴출 사유였다!

 그래서, 란체스터의 백작이, 왕족조차 업무를 팽개치고 오게 할 정도의 판돈을 지닌 카드게임 판을 연 곳에 당당히 참석한 그는, 상대의 당당한 표정을 단숨에 뭉게버릴 수 있는, 승리의 패를 내려놓으려는 차였다. 주변인들 모두가 긴장한 와중에, 한 시중이 급히 그에게 서신을 전달했는데, 이를 읽은 그는 주변인들 모두의 관심을 끌던 와중에 무효를 주장하며, 매우 중요한 일로 인해 자리를 비워야 함을 선언했다. 짧은 야밤의 후에, 그는 번개 치는 와중에 문을 열어젖혀, 개인적으로 있어야 할 시간을 방해할 무슨 이유가 있었을까 하는 고민을 하며 기다리던 동료들 사이로 걸어 들어갔다. 그에 대한 대답으로, 그는 테이블로 쓰이던 커다란 통나무 위에 편지봉투를 하나 올려놓았다.

 그들 중에서 가장 빠른 이는 손을 내밀어, 테이블에 종이가 닿기 전에 붙잡아, 맑고 큰, 권위있는 목소리로 내용물을 읽기 시작했다.

 “나의 동료들에게..

 최근 며칠간 연락이 없었던 것을 양해 바라오. 나는 개인적으로 조사를 시작해, 많은 사실을 알게 되었네. 모두들 함께 망치장이 천사의 길로 찾아와주게나. 만약 그 유명한 파편들을 가지고 있다면, 그것들을 모두 들고 와 주게나. 그것에 대해 무언가를 아는 사람과 함께 있으니.

 진심을 담아.....”

 그 긴 침묵은 점차 의견들과, 이것은 함정이리라는 외침들로 바뀌어가기 시작할 때 즈음, 지도자의 일침은 모든 말을 침묵시켰다.

 “함정이라고? 상관없어! 우리의 동료를 미끼로 쓸수 있으리라고 믿는 이 부랑자는 지금 큰 실수를 하고 있는걸세! 무기고로 향하세! 누군가가 우리를 찾고 있다고? 우리가 그를 찾아갈테니!” 한시간 전, 런던의 전부를 손에 들고 있던 이가 말했다....

-특수 아이콘과 규칙-

+**시작 지점**: 신사들은 무대 위의 녹색 점중 하나에 시작합니다.

**+비열한 행동**: 마담 에드워르다는 체력 5 업그레이드 토큰을 하나 가지고 시작하지만, 인질을 조종하는 데에 힘을 쏟는 관계로 활성화하지 않습니다. 사용되고 있지 않은 신사 캐릭터 하나를 무대 위에 지정된 곳에 놓습니다.

+**특이 지점**: 신사들은 1 민첩 포인트를 이용해 푸른 흥미 토큰을 회수할 수 있습니다. 이것은 다이몬의 용액을 표시합니다. 소유자는 한 행동을 소비해, 주사위 6개짜리 중거리 공격을 시전할 수 있습니다. 이 공격은 지점과, 인접한 모든 지역에 피해를 줍니다.

+**극장은 닫혀있습니다**: 극장을 열기 위해서는, 열쇠를 지니고 있는 수하인 다이몬을 무력화시켜야 합니다. 다이몬이 무력화된 뒤, 모든 신사는 1 민첩 포인트를 소비해, 문을 열 수 있습니다

+**극장이 열렸습니다**: 극장이 열린 직후, 타이터스, 망치장이 자매, 졸개들, 그리고 하나의 붉은 흥미 토큰을 무대에 나온 대로 배치합니다. 만약 졸개가 부족하다면, 무대에서 재배치할 수 있습니다. 만약 배치되는 캐릭터가 겹치게 된다면, 원래 있던 캐릭터를 숙적이 원하는 대로, 한칸 옮길 수 있습니다.

+**커튼**: 붉은 흥미 토큰은 커튼 제어 장치를 의미합니다. 신사들은, 누군가가 한 행동을 소비해 인접한 커튼 제어장치를 이용해 커튼을 올리기 전까지는 커튼을 넘어설 수 없으며, 시야를 방해합니다.

+**깜짝 선물**: 타이투스와 망치장이 자매의 활성화 카드는 도착한 차례에 활성화 트랙 제일 끝에 배치됩니다. 그 후, 숙적에 의해 정상적으로 사용이 가능합니다.

+**극장 귀빈석**: 작은 흰색 네모로 표기된 공간들은 엄폐를 제공하며, 들어갈 때 2 민첩 점수를 요합니다.

-승리 조건-

= 신사들 =

+**마담 에드와르도 무력화**: 여섯 번째 라운드의 끝 전에 신사들이 마담 에드와르도를 무력화시키는데 성공한다면, 신사들은 승리합니다.

= 숙적 =

+**연극을 마무리짓다**: 여섯 번째 라운드의 끝까지 마담 에드와르도가 살아남는다면, 숙적은 승리합니다.

-캠페인-

Q: 신사들이 승리했나요?

A: 예: 신사들은 무작위 몰로치 스톤 카드 하나를 획득합니다.

Q: 숙적이 승리했나요?

A: 예: 숙적은 무작위 몰로치 스톤 카드 하나를 획득합니다. 추가로, 인질은 재물이 되었으며, 다음 장에서 좀비 졸개로 등장합니다. 그의 표시판을 치우고, 캐릭터를 시작 졸개들중 하나로 바꾸어 넣습니다. 그는 에테르를 사용할 수 없으며, 졸개 활성화시 단 한번의 활동을 할 수 있습니다. 죽는다면, 다시 탄생하지 않습니다.

(수하: 타이투스, 망치장이 자매, 다이몬, 마담 에드와르도(활성화 카드를 가져가지 않습니다))

(졸개: 악마 광대)

-6막-

 몰로치가 다가온다

 턴불 개인소유의 섬

 1888년 1월 28일 오후 11시

 다즐링 차는 막 내려졌고, 유니콘 클럽의 기계 메이드인 내니 틴은 뜨거운 차를 좋아하는 회원들을 위해 서둘러 차를 나누어주었습니다. 그러나, 급조된 대책위원회의 긴장감은 역력했고, 잔을 비우는 자는 흔치 않았습니다.

 그들의 턱은 굳어 있었고, 한숨은 연설들보다도 많았습니다. 모든 회원들은 테이블 위에 놓여있는 것에 의해 압도된 듯 했다. 일주일간의 폭력사태와 악명깊은 범죄자들과의 만남 끝에 온 그 전보가 결정타였던 것이다.

 유니콘 클럽은, 불투명한 보안 사유로 인해 윈저의 여공작의 무도회에 초대가 거부되었던 것이었다.

 “무슨 음모인가! 완벽한 복장, 지적할 수 없는 업무 기록, 신에 대한 믿음, 그리고 왕관에 대한 충성 이상의 무엇이 필요하다는 겐가! 이 음모 뒤에 있는 악한은 그 대가를 치를 것이다!” 지도자는 외치다 말고 조용해졌는데, 이는 그의 감정이 그를 기본적인 에티켓으로부터 멀어지게 하고 있다는 사실을 깨달아서였다.

 자아 성찰의 긴 침묵 후에, 거의 감정 없는 목소리로 다시 이야기를 시작했다.

 “뭐, 그렇다면 상당히 정당한 우리의 분노를 현안에 쏟아 볼까요? 몰로치의 광신도들에 대해서는 어떻게 되어가고 있었죠?”

 비서로서 일하던 한 회원은 읽기를 시작했다.

 “서커스 집단은 큰 피해를 입었고, 남은 졸개들은 자수를 시작했습니다. 그들은 동료들이 개 섬 으로 출발했다고 하더군요.”

 “개 섬이라고? 턴불들이 거기에 섬이 있지 않나. 더글러스 턴불의 부고 이후 읽은 기사에 의하면, 그는 불타 죽어, 가묘에 묻히지 못한다고 했는데.....”

 신사들은 모두 동시에 깨달은 듯 했다. 개 섬은 “개 반도”중에서 유일하게 남은 땅이었다. 나머지는 과열되는 공장들을 감당하기 위해 파내, 운하를 만들었던 것이다. 그 섬을 획득하기 위해, 부유한 영국의 가문들은 거액을 쏟아, 경매를 진행했었고, 턴불 가문은 거액을 투입해 지하 시설을 만들었던 것이었다.

 선장의 배 역시 개 섬 근처에서 불탔었다. 모든 우연이 일치해 가며, 최후의 목적지가 개 섬-즉 턴불 섬 임을 신사들에게 가리켰다.

 그들의 비공정이 붉은 번개가 치는 폭풍우에서 요동치는 동안, 신사들은 안개 사이로 턴불 섬 위에 서 있는 돌 형상을 볼 수 있었다.

 그들이 마침내 섬에 내렸을 때, 그들은 너무 늦었을수도 있다는 사실을 깨달았다. 가묘에서는 지하에서 울리는 의식 소리에 따라 점차 그들을 향해 걸어오는 시체가 늘어갔고, 폭풍은 점차 위협적으로 변해가고 있었다. 이 사악한 모험의 최종막이 그들 앞에 놓여 있었으며, 제일 지혜로운 자는 모두가 미치거나 죽을 수도 있다고 경고했다. 그러나, 분노에 찬 이들은 모두를 조용히 시킨 뒤, 공세를 명했다. 최후의 싸움이 다가왔노라고.

***Part A***

-특수 아이콘 및 규칙-

+**시작 지점**: 네 신사들은 녹색 점중 아무 곳에서나 시작할 수 있습니다.

+**증기 기관**: 숙적은 고위 사제 활성화 카드를 이용해 증기 기관을 작동시킬 수 있습니다.(그 외에는 행동을 할 수 없습니다). 이 발동 과정에, 숙적은 시야와 엄폐를 무시하고, 주사위 8개짜리 장거리 공격을 할 수 있습니다. 증기 기관은 시야와 이동을 막습니다.

+**붉은 흥미 토큰**: **레버**: 신전에 들어가기 위해서는 신사들은 양쪽 레버를 모두 활성화시킴으로서 문을 열어야 합니다. 모든 신사는 1 민첩 포인트를 소비함으로서 인접한 레버를 활성화시켜, 토큰을 제거합니다. 모든 레버가 작동되었을 때, 신전의 문을 제거하고, 증기 기관을 제거합니다. 이 방법만이 신전 문을 열 수 있습니다.

+**부활 의식**: 이 장에서, 고위 사제는 토비아스와 에메르손을 되살리려고 합니다. 그들의 활성화 카드를 표기된 데로 판 위에 놓으십시오. 3라운드의 끝에, 두 수하중 한 명을 되살립니다. 숙적은 둘 중 한명을 선택하고, 그 카드를 다음 장을 위해 챙겨둡니다. 6라운드의 끝에, 나머지 수하도 되살아납니다.

+**화염의 파도**: 불타는 좀비 떼가 신전을 향하고 있습니다. 4개의 불타는 좀비 토큰을 이용하여 표기하십시오. 매 라운드 종료시에, 떼를 2칸씩 앞으로 진행시키십시오. 이 떼는 맵 전체에 영향을 주어, 그 줄 전체와, 그 뒤 전체에 영향을 줍니다. 같은 선이나, 그 뒤에 들어가게 되는 모든 캐릭터는 즉시 무력화됩니다. 만약 신사가 이러한 방식으로 무력화된다면, 가장 가까운 화염의 파도 앞의 칸으로 밀려납니다.

<종료 조건>

+**의식 중단**: 만약 두 신사가 신전에 들어선다면(2B에 있는 건물) 의식은 멈추어지고, 다음 장이 진행됩니다.

+**토비아스와 에메르손이 되살아나다**: 만약 6라운드가 끝나기 전에 신사 두 명이 신전에 진입하지 못 했다면, 의식은 완료되고, 다음 장이 진행됩니다.

+**신사들이 뒤남겨지다**: 화염의 파도가 3A와 4A를 지나고, 어느 신사라도 그 칸 위에 있었다면, 즉시 다음 장이 진행됩니다.

-중간 점검-

Q: 신사들이 의식을 멈추었나요?

A1: 예: 신전에 들어선 두 신사는 이 장의 다음 부분을 4B의 두 칸에서 시작합니다. 나머지 두 신사는 넘어진 채로 11B의 왼편의 두 칸에서 시작합니다.

A2: 아니요: 숙적은 신사들이 어디에서 시작할지, 4개의 시작점중 원하는대로 배치합니다.

Q: 토비아스와 에메르손이 되살아났나요?

A: 예: 되살아난 수하들은 보라색 혼돈 표시가 된 칸에서, 장의 다음 부분에서 시작합니다.

***Part B***

*(단회 실행 한정 특수 규정- 만약 이번 장을 단회 실행으로 하고자 결정했다면, 몰로치 스톤 카드를 섞어, 신사들에게 2개를, 숙적에게 3개를 줍니다. 또한, Part A가 실행되지 않았다면, 에메르손과 토비야스중 하나를 숙적은 선택해 수하로 사용합니다.)*

-특수 규칙과 아이콘-

+**시작 지점:** 신사들은 part A의 규정을 지키는 내에서, 자유롭게 녹색 칸 위에 배치합니다. 에메르손과 토비야스는 part A 의 규정을 지키는 내에서 자유롭게 보라색 칸 위에 배치합니다.

+**불타는 런던:** 불타는 런던 계기판을 주 무대 옆에 배치합니다. 이 지도는 런던을 의미합니다. 숙적은 여섯 개의 지구를 모두 불태우려 할 것입니다. 만약 여섯 개의 지구에 모두 화염 토큰이 있다면, 숙적은 즉시 이 장과 게임을 승리합니다.

+**혼돈은 불을 일으킨다**: 혼돈 유발 카드가 공개될 때마다, 숙적은 불을 늘리고자 시도할 수 있습니다. 최대 2번의 재굴림이 가능한, 3개의 주사위를 굴립니다. 매 재굴림은 2에서 숙적이 보유한 몰로치 스톤 카드의 수를 뺀 만큼의 에테르를 요구하며, 0까지 낮아질 수도 있습니다. 만약 모두가 왕관 또는 우산을 보이거나, 공격과 공격+를 보이거나, 모두 모자를 보인다면, 화염 토큰 하나를 한 지구에 배치할 수 있습니다.(설명 필요시 문의)

+**서커스 재물은 불을 일으킨다:** 타이투스와 망치장이 자매는 정신지배를 당하고 있으며, 현재 중립 캐릭터입니다. 각각의 캐릭터를 지정된 곳에 배치합니다. 혼돈 유발 카드가 공개될 때마다, 그들을 의식 냄비(지도에 붉게 표시됨)쪽으로 3칸 이동시킵니다. 만약 그 사이에 캐릭터가 있다면, 그 캐릭터의 주인은 밀려날 인접한 칸을 지정합니다. 만약 냄비에 도달한다면, 즉시 무력화되고, 숙적은 화염 토큰 하나를 한 지구에 배치할 수 있습니다.

+**최후의 의식**: 이라 코디치, 마담 에드워르다, 그리고 고위 사제는 몰로치의 자손을 소환하는 의식을 진행하고 있습니다. 그에 따라, 셋은 단 하나의 고위 사제 활성화 카드만을 이용합니다. 그 카드가 공개될 때마다, 셋 중 하나를 선택해 활성화시킵니다. 한 라운드에 단 한 명 만 활성화가 가능합니다.

+**토템**: 붉은 흥미 토큰은 두 개의 붉은 토템을 의미합니다. 각각의 토템은 20의 체력을 가지며, 타이투스와 망치 자매를 조종하는데 사용되고 있습니다. 모든 신사는 이 토템을 공격할 수 있습니다. 토템은 방어 주사위를 굴리지 않습니다. 20 피해 이상을 입을 경우, 토템은 파괴되며, 타이투스나 망치 자매 중 하나를 골라 신사들이 조종 할 수 있습니다. 두 번째 토템이 파괴될 경우, 나머지 수하를 조종합니다. 그들은 활성화 카드를 활성화 보드의 제일 뒤에 놓아야 하며, 대부분의 경우 신사로 취급합니다. 단, 무력화될 경우, 제거됩니다.

+**몰로치의 자손**: 몰로치의 자손은 두가지 방법으로 게임에 들어올 수 있습니다.

 - 만약 이라 코디치, 마담 에드워르다, 그리고 고위 사제가 무력화된다면, 약화된 몰로치의 자손 토큰을 고위 사제가 무력화된 장소에 즉시 소환합니다. (이를 위해, 고위 사제가 무력화될 경우, 캐릭터를 치우지 마십시오.)

 - 만약 의식이 완료된다면,(후술) 즉시 고위 사제 캐릭터를 제거하고 완전한 몰로치의 자식을 그 자리에 소환합니다.

+**의식을 완성시키다**: 의식을 완성시키기 위해서는, 숙적은 음모 토큰을 이용해야 합니다. 숙적 파워 보드에서, 0에서 시작해, 5가 되면 의식이 완성됩니다. 토큰은, 신사가 무력화되거나, 화염을 성공적으로 지구에 배치하면 1씩 증가합니다. 의식이 성공하면, 즉시 고위 사제를 제거하고, 그 자리에 몰로치의 자손 캐릭터를 배치합니다. 숙적은 몰로치의 자손 상태판을 받고, **고위 사제 활성화 카드를 제거하지 않습니다**. 활성화 카드가 활성화 될 때, 여전히 이라 코디치와 마담 에드와르다를 활성화시킬 수 있습니다.

+**화염을 증가시키다**: 몰로치의 자손이 소환된 후에는, 통상적인 방법으로 화염을 늘리는 것 외에도, 신사가 무력화될 때 마다, 혼돈 카드가 발동된 것처럼 주사위를 굴려 화염은 늘릴 시도를 할 수 있습니다. 만약 신사들이 타이투스나 망치 자매를 조종하는 도중에 그들이 무력화된다면, 마찬가지로 주사위를 굴립니다.

+**불타는 좀비들**: 졸개 활성화 카드가 발동될 때 마다, 의식 냄비에 2마리의 불타는 좀비를 소환합니다. 정상적으로 활성화됩니다.

+**하수도**: O11B에 있는 맨홀 뚜껑은 하수도 뚜껑으로 취급합니다.

-승리 조건-

= 신사들 =

+**몰로치를 죽이다**: 몰로치의 자손이 무력화된다면, 신사들은 게임에서 승리합니다.

= 숙적 =

+**불타는 런던:** 런던 상태판을 불로 채울수 있다면(6 지구 모두 불타고 있다면), 숙적은 게임에서 승리합니다

-캠페인 종료-

Q: 신사들이 승리했나요?

A: 예: 유니콘 클럽의 정의로운 신사들은 고위 사제의 악랄한 계획을 막고, 런던을 구할 수 있었습니다. 적어도 이번만큼은요.

Q: 숙적이 승리했나요?

A: 예: 고위 사제의 악랄한 계획이 성공했습니다. 런던은 역사상 최악의 화재를 맛볼 것이며, 런던의 빈민층은 죽음으로 내몰릴 것입니다.

(수하들: 이라 코디치, 마담 에드와르다, 라미아, 토비아스와 에메르손)

(졸개들: 불타는 좀비들)