



매시브 다크니스

2

헬스케이프

규칙서 & 퀘스트



◆ 목차 ◆

구성품..... 3

지금까지의 이야기..... 6

게임 소개..... 7

기본 개념..... 8

 주사위..... 8

 영웅 대시보드..... 8

 영웅 카드..... 9

 기술 카드..... 9

 보물 주머니..... 9

 아이템 카드..... 10

 적 카드..... 10

 게임 타일..... 12

 문 카드..... 12

게임 준비..... 13

게임 진행..... 16

 1. 영웅 단계..... 16

 2. 적 단계..... 23

 3. 레벨 향상 단계..... 25

 4. 어둠 단계..... 26

추가 규칙..... 26

 그림자와 빛..... 26

 던전 레벨..... 26

 우두머리..... 27

 특수 능력..... 28

 상대 토큰..... 28

 특수 토큰과 구역..... 29

 1인 플레이어 규칙..... 29

 도전 모드: 지옥 분쇄자..... 29

 동물 해결..... 29

영웅 클래스..... 30

 마법사..... 30

 성기사..... 32

 광전사..... 32

 도적..... 33

 주술사..... 34

 순찰자..... 35

승리와 패배..... 35

색인..... 36

퀘스트..... 37

 게임 배우기..... 37

 헬스케이프행 급행열차..... 38

 지옥으로 가는 길..... 39

 악마의 유물..... 40

 저주받은 검..... 41

 지옥의 미로..... 42

 공포의 야수..... 43

 미카엘을 해방시켜라..... 44

 영혼 수집가..... 46

 영혼 열쇠..... 48

 헬스케이프..... 50

 규칙 요약..... 52

◆ 게임 관련 자료 ◆

FAQ 및 관련 자료를
매시브 다크니스 2
공식 홈페이지에서
확인하세요!



BOARDMFACTORY.COM/md2

크레딧

게임 디자인: Alex Olteanu (lead) and Marco Portugal • 오리지널 게임 디자인: Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien, and Nicolas Raoult • 개발: Fábio Cury (lead) • 규칙: Michael John Hurley • 제작: Guilherme Goulart (lead), Raquel Fukuda (lead), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, and Gregory Varghese • 아트 디렉터: Mathieu Harlaut • 아트: Edouard Guiton (lead), Nollhan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Giorgia Lanza, Stefano Moroni, and Prosper Tipaldi • 그래픽 디자인: Louise Combal (lead), Marc Brouillon, Fabio de Castro • 미니어처 촬영: Jean-Baptiste Guiton • 조형: Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero, and Raúl Fernandez • 조형 공정: Vincent Fontaine • 렌더링: Edgar Ramos • 작성: Eric Kelley • 출판: David Preti • 수정: Jason Koepf and Robert Fulkerson • 게임 테스트: Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in memoriam), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Bisconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp, and João José Gois

한글판 제작: 보드팩토리 • 번역: 번역팀 '지음'



구성품

영웅 대시보드 6개



주사위 18개

노란색 공격 주사위 3개



파란색 방어 주사위 5개



그림자 주사위 1개



주황색 공격 주사위 3개



적 주사위 6개

영웅 피규어 베이스 6개



레벨 마커 18개



영웅 피규어와 영웅 카드 6종



게타

로넨 경

나히아스



주문 아몰렛 대시보드 1개



원소 대시보드 1개



이르크

페이드라

마스린



정령 참조 카드 2장



냉기 정령 토큰 1개



원소 트래커 4개



태세 토큰 1개



화염 정령 토큰 1개



주술사 효과 카드 1장



광전사 대시보드 1개



순찰자 화살 카드 14장



도둑질 도구 주머니 1개



도적 토큰 24개



도적 효과 카드 2장



성기사 대시보드 1개



축성 토큰 3개



양면 게임 타일 8개



어둠 트랙 보드 1개



어둠 마커 1개



양면 우두머리 대시보드 1개

적 피규어 62개



타락 천사 부하 6개

타락 천사 대장 1개

언데드 부하 6개

언데드 대장 1개

사티로스 부하 6개

사티로스 대장 1개

악마 부하 6개

악마 대장 1개

불덩이 괴수 부하 6개

불덩이 괴수 대장 1개

해골 부하 6개

해골 대장 1개

지옥불 임프 부하 6개

지옥불 임프 대장 1개

가고일 부하 6개

가고일 대장 1개

구울

라이단, 인큐버스 군주

안드라

이테리아, 언데드 여왕

대천사 미카엘

사신

기술 카드 78장

성기사 13장

도적 13장

마법사 13장



광전사 13장

순찰자 13장

주술사 13장



그림자처단자 세트 능력 카드 6장

문 카드 30장

아이템 카드 220장

아이템 카드(시작, 일반, 희귀, 특급) 160장

즐개 아이템 카드 60장



즐개 카드 24장

떠돌이 몬스터 카드 12장



다리 토큰 2개



레벨 토큰 6개



체력 토큰 58개 (4종)



마나 토큰 45개 (2종)



목표 토큰 5개



보물 토큰 (일반, 희귀, 특급) 54개



분수 토큰 4개



전리품 토큰 28개



불/냉기 토큰 25개



시간/타락 토큰 12개



적 출현 토큰 15개



일반 차원문 토큰 3개



떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개



곰 뺏 토큰 4개



일반 꾀작 토큰 15개



대형 꾀작 토큰 4개



활성화 토큰 6개



생명인도자 토큰 3개



문 토큰 15개



가시 뺏 토큰 6개



모루 토큰 4개



기동 토큰 6개



보물 주머니 1개





◆ 지금까지의 이야기 ◆

거대한 어둠(매시브 다크니스)이 침공한 이래로 십 년이 지났습니다. 당시 일개 모험가 집단이었던 빛의 인도자들은 거대한 어둠을 물리치는 과정에서 축적한 보물로 빛의 인도자 협회를 설립했습니다. 영웅, 모험가, 예술가, 연구자, 전사, 협상가가 모여 이룬 이들 길드의 임무는, 무력이라는 최후의 수단을 사용해서 이 세계를 하나로 만드는 것이었습니다.

십 년이 흘렀을 무렵에는 이들이 목표로 한 바에 괄목할 성과를 거둘 시기가 도래했습니다. 이에 각종 교회와 크론다르 여제의 후원도 한몫을 했습니다. 처음 거대한 어둠과 대적할 당시 많은 신도를 잃어 야만 했던 교회에서는 사람들의 신뢰를 회복하기 위해서라면 무엇이든 하겠노라고 나섰습니다. 비록 땅덩이는 작지만 육로와 수로를 가리지 않고 세계적으로 가장 많은 사람들이 드나드는 수도를 지닌 국가였던, 그리하여 '세계의 교차로'라고까지 불린 크론다르는 정의와 형평성이라는 대의를 오랫동안 지지해 왔습니다.

그러니, 크론다르는 빛의 인도자 협회 본부가 설립되어 그 뜻을 실현할 만한 곳으로 최적의 지역이었던 것입니다.

크론다르 의회는 여러 국가의 통치권자와 그 사절로 이루어진 집단입니다. 이들은 평화와 공감의 정신을 배양하고 구호와 봉사를 실천하며, 국경 밖에서 혼돈을 탐하며 모든 것을 파괴하려 드는 약탈자며 몬스터며 각종 폭군으로부터 이 문명화된 국가를 지켜내자는 기치 아래 연합했습니다.

크론다르 의회는 한동안 성공적이었습니다. 평화가 도래했으며 영토나 자원을 탐하여 전쟁을 일으키는 국가도 없었고, 도적의 왕국에서 군사령관이 봉기하는 일도, 오지에서 나타난 몬스터를 진압하는 일조차도 생기지 않으며 그렇게 2년이라는 시간이 흘렀습니다.

그리고 꿈이 찾아왔습니다.

마법사, 마도사, 마녀, 술법가 등... 마법적 재능을 가진 모든 이들이 1명도 빠짐없이 꿈을 꾸었습니다. 짝 벌린 지옥의 아가리 속으로 이 세계가 무너져내리는 꿈이었습니다. 바다에서는 불길이 끓어오르고, 대기는 재로 가득 차고, 인간은 물론이고 엘프, 드워프, 늑, 켈타우르스에서 거인에 이르기까지 모든 종족이 불구덩이를 뿔굴었습니다.

이것은 단순히 소름 끼치는 헤프닝도, 에테르에 이는 파문도 아니었습니다. 바로 예지몽이었으며, 다가올 미래에 대한 경고였습니다.

세간에서 제일왕국이라 불리는 곳은 다중우주를 표류하는 수많은



세계 중 하나에 불과합니다. 그러나 어쩌다 이러한 세계들이 서로 교차하는 일이 생기면, 동일한 공간이 서로 다른 위상에 걸쳐 존재하게 됩니다. 쉽게 말하자면 일종의 자연적인 차원문이 생겨나는 셈이므로, 궤멸적인 결과를 초래할 수도 있는 일입니다. 그러나 이런 세계의 결합 현상은 매우 드물었고 대단히 짧은 기간 동안 유지되는지라, 차원문이 열려 있는 기간도 고작해야 며칠 정도에 불과했습니다.

하지만 그것도 이젠 지난 이야기가 되었습니다.

새로이 벌어진 균열에서 악마와 천사가 마구 밀려들어와 자신의 앞길을 가로막는 자를 모조리 도륙하기 시작했습니다.

거대한 어둠이 돌아온 것입니다.



공식 홈페이지를 방문해 주세요!

매시브 다크니스 2는 방대한 퀘스트와 다양한 캐릭터들로 다양한 상황이 생기는 게임입니다. 매시브 다크니스 2의 공식 홈페이지에는 다양한 영상과 FAQ들을 비롯해 규칙서 PDF 자료 등이 준비되어 있습니다. 게임 중의 문의 사항을 직접 문의할 수도 있습니다. 규칙서 숙지 후 공식 홈페이지도 방문해 주세요!

BOARDMFACTORY.COM/md2





◆ 게임 소개 ◆

매시브 다크니스 2: 헬스케이프는 14세 이상의 플레이어 1~6명이 즐길 수 있는 핵 앤 슬래시 던전 모험 게임입니다. 플레이어는 발호하는 어둠에 맞서 싸울 훈련을 마친 영웅, 바로 "빛의 인도자"가 됩니다. 영웅마다 제각기 고유한 구성품을 조종하여 완전히 비대칭적으로 게임을 진행합니다.

매시브 다크니스 2: 헬스케이프에서는 기존 매시브 다크니스의 후속 이야기를 다룹니다. 이번에는 한층 깊어진 어둠의 근원을 찾기 위해, 용감무쌍한 빛의 인도자들이 제 발로 지옥으로 들어갑니다. 퀘스트를 선택하고 던전을 탐험하세요. 몬스터와 싸우고 장비를 갖추고서 어둠을 종식시켜야 합니다.

게임에서 승리하려면, 퀘스트에 나와 있는 목표를 달성해야 합니다. 승리 조건을 충족하면, 그 즉시 게임이 끝나고 플레이어들이 함께 승리합니다. 그러나 패배 조건이 충족되었다거나, 생명인도자 토큰이 바닥난 상황에서 생명인도자 토큰을 소비해야 하는 경우에 플레이어들은 패배합니다.

매시브 다크니스 2: 헬스케이프는 여러 라운드에 걸쳐 진행되는 게임입니다. 라운드는 다음과 같은 네 단계로 구성되어 있습니다.

◆ 1. 영웅 단계

모든 플레이어가 자신의 영웅으로 던전 탐험하기, 몬스터와 싸우기, 아이템 교환하기 등의 행동을 합니다. 자세한 내용은 16쪽의 설명을 참조하세요.

◆ 2. 적 단계

적이 영웅을 쓰러뜨리기 위해 반격해 옵니다! 자세한 내용은 23쪽의 설명을 참조하세요.

◆ 3. 레벨 향상 단계

플레이어가 경험치를 소비하면서 영웅의 레벨을 향상시킵니다. 레벨을 향상시키면, 능력치가 높아지고 새로운 기술을 습득하며 고급 아이템을 발견할 확률이 높아집니다. 자세한 내용은 25쪽의 설명을 참조하세요.

◆ 4. 어둠 단계

던전에 어둠이 한층 더 깊어집니다. 이에 따라 새로운 적이 몰려들 수도 있습니다. 자세한 내용은 26쪽의 설명을 참조하세요.

모든 단계를 다 진행하고 나면, 이번 라운드가 끝나고 새로운 라운드가 시작됩니다. 영웅들이 목표를 달성하거나 어둠 속에서 쓰러질 때까지 이 과정을 반복합니다!

어둠이란?

어둠은 불가사의한 위해 요소지만, 영웅에게 도움이 되기도 합니다. 타일에 나와 있는 어둠이라는 요소는 이 게임에서 매우 중요한 역할을 합니다. 언젠가 무시무시한 적과 쫓고 쫓기는 사투를 벌이게 된다면, 제아무리 빛의 인도자의 후예라 하더라도 그림자 속에 숨어야만 할 것입니다.

◆ 기본 개념 ◆

◆ 주사위

색상에 따라 다섯 가지 유형의 주사위가 있습니다.

- : 노란색/주황색 주사위는 영웅이든 적이든, 공격을 할 때 사용하는 주사위입니다. 주황색 공격 주사위의 눈은 피해를 늘리는 쪽에 치중되어 있으며, 노란색 주사위는 공격자의 마나를 생성하는 쪽에 치중되어 있습니다.
- : 파란색 주사위는 영웅이든 적이든, 공격을 방어할 때 사용하는 주사위입니다.
- : 그림자 구역에서 영웅이 공격할 때, 일반적으로 굴리는 공격 주사위 외에도 보라색 그림자 주사위 1개를 추가로 굴립니다. 그림자 주사위는 추가 보너스를 제공하며, 오직 영웅만 사용합니다.
- : 적 주사위는 적이 공격/방어할 때에만 사용하는 주사위입니다.

주사위 결과

- : 공격에서 마다 피해를 1씩 줍니다. 막지 못한 피해는 부상을 줍니다.
- : 마다 공격하는 영웅은 마나를 1씩 생성합니다.
- : 마다 공격으로부터 피해를 1씩 막습니다.
- : 영웅은 자신의 그림자 능력을 발동할 수 있습니다.
- : 마다 항상 공격하는/방어하는 영웅에게 부상 1을 가합니다. 은 막을 수 없습니다.
- : 적이 특수 능력을 발동합니다. 특수 능력은 적 카드에 나와 있습니다.

◆ 영웅 대시보드

모든 플레이어는 대시보드에 영웅과 경험치, 레벨, 장비한 아이템 등을 올려놓고 관리합니다.

영웅 슬롯: 선택한 영웅 카드를 놓는 슬롯입니다.

경험치 트랙: 영웅은 적을 쓰러뜨리고 퀘스트 목표를 완수함으로써 경험치를 얻습니다. 쌓아둔 경험치를 소비하여 레벨을 높입니다. 지금까지 얻은 경험치를 이곳에 표시합니다.



아이템 슬롯: 영웅이 모험을 하며 손에 넣는 각종 아이템을 놓는 슬롯입니다. 이 슬롯에 장비한 아이템만 활성 상태인 것으로 봅니다.

머리, 가슴, 다리, 장신구, 손 2개로, 총 여섯 개의 슬롯이 있습니다.

슬롯에는 양손을 다 써야 하는 아이템을 놓습니다.

레벨 트랙: 모든 영웅은 1레벨로 퀘스트를 시작합니다. 레벨을 높이는 데에 필요한 만큼 경험치를 쌓았다면, 이곳에 레벨을 향상시켰다고 표시하게 됩니다.

◆ 영웅 카드

그림: 이 영웅의 모습입니다. 영웅은 제각기 그림과 일치하는 피규어를 갖습니다.

이름

클래스: 모든 영웅은 제각기 클래스에 속합니다. 클래스에 따라서 게임 방법이 달라지며 사용하는 구성품도 다릅니다. 30쪽에서 클래스에 대한 설명을 참조하세요.



영웅 능력: 모든 영웅은 제각기 고유한 영웅 능력을 갖습니다.

그림자 능력: 모든 영웅 제각기 고유한 그림자 능력을 갖습니다. 영웅이 를 굴렸을 때에만 그림자 능력을 발동할 수 있습니다.

시작 능력치: 이 영웅의 시작 최대 체력/마나입니다. 최대 체력/마나를 넘어서도록 체력/마나를 가질 수는 없으나, 레벨을 향상시키에 따라서 최대치가 증가합니다.

◆ 기술 카드

기술 이름: 로마자 숫자가 붙은 기술은 등급을 갖는 기술입니다. 영웅 레벨을 향상시키에 따라, 기술 카드의 등급을 더 높일 수도 있습니다. 더 높은 등급의 기술을 획득하려면 그 바로 아래 등급의 기술을 가지고 있어야만 합니다.

예시: 치명적인 분노는 광전사 기술입니다. 이 기술은 치명적인 분노 I로 시작하며, 게임을 진행하면서 치명적인 분노 II로 향상시킬 수 있습니다.



영웅 클래스: 각 영웅 클래스마다 고유한 기술 카드를 갖습니다.

영웅 레벨 요구사항: 모든 기술에는 영웅 레벨 요구사항이 있습니다. 영웅 레벨이 요구사항보다 낮다면, 그 영웅은 해당 기술을 획득할 수 없습니다.

효과: 이 기술의 효과입니다. 모든 기술은 제각기 발동 시점, 비용, 사용 조건을 갖습니다(28쪽 참조).

◆ 보물 주머니

영웅들은 모험을 하면서 마법 무기, 방어구, 물약 등 다양한 아이템을 찾을 수 있습니다. 이러한 아이템을 보물이라고 통칭합니다. 게임이나 퀘스트 규칙상으로 타일/적 카드에 보물 토큰을 추가하라는 지시를 받았다면, 플레이어는 보물 주머니에서 보물 토큰을 정해진 개수만큼 무작위로 뽑아서 지시된 곳에 놓습니다. 보물 주머니가 다 떨어졌다면, 놓을 수 있는 만큼만 놓고 부족한 보물 토큰은 놓지 않습니다.



매시브 다크니스 2: 헬스케이프의 보물은 희귀도에 따라 세 종류로 나뉩니다.

- 일반 보물: 유용하지만 상대적으로 흔하며 가장 덜 값진 편입니다.
- 희귀 보물: 일반 보물보다 찾기가 어려우며 그만큼 인상적인 아이템입니다.
- 특급 보물: 대단히 특별하며, 놀라운 능력을 발휘하는 아이템입니다.

보물 토큰을 손에 넣은 플레이어는 토큰에 해당하는 아이템덱에서 카드를 1장 뽑습니다. 그런 다음 보물 토큰을 보물 주머니로 되돌려 놓습니다.

게임을 진행하면서, 게임 규칙에 따라서 보물 주머니에 있는 보물 토큰의 구성이 달라질 것입니다. 이렇게 보물 주머니의 구성이 달라지면서, 더욱 강력한 보물을 찾을 가능성이 한층 높아집니다.



아이템 카드

아이템 이름

아이템 그림

아이템 슬롯: 일반적으로 영웅은 장비한 아이템만 사용할 수 있습니다. 아이템 슬롯 아이콘은 영웅이 해당 아이템을 영웅 대시보드의 어느 슬롯에 놓아야 하는지를 뜻합니다. 은 양손 아이템을 나타내며, 영웅 대시보드의 양손 슬롯에 나타내며, 영웅 대시보드의 양손 슬롯에 장비합니다. 그러나 소모품 은 영웅 대시보드의 슬롯을 차지하지 않으며, 장비하지 않고도 사용할 수 있습니다.

능력: 이 아이템의 특수 효과입니다. 별도의 능력이 없는 아이템도 있습니다.

공격/방어 주사위: 공격/방어에서 영웅의 주사위 데미에 추가하는 주사위입니다. 대개 무기는 공격 주사위를 추가해 주는 반면, 방어구는 방어 주사위를 추가해 줍니다.

배경 색상: 아이템 카드의 뒷면 색상은 그 아이템의 희귀도 혹은 사용법에 따라 다릅니다.

- 초록색 카드는 일반 아이템입니다.
- 파란색 카드는 희귀 아이템입니다.
- 보라색 카드는 특급 아이템입니다.
- 연노란색 카드는 시작 아이템이며 일반 아이템으로 간주합니다.
- 회색 카드는 소모품 아이템 이며 일반 아이템으로 간주합니다(22쪽 참조).
- 세트 아이템은 고유한 색상을 갖고 있으며, 동일한 세트에 해당하는 여러 아이템을 장비하면 특수 능력을 제공합니다(22쪽 참조). 세트 아이템의 희귀도는 카드 뒷면에 따라 다릅니다.

아이템 텍은 총 7종이 있습니다(시작 아이템 텍, 희귀도에 따라 3종의 보물 텍, 레벨에 따라 3종의 줄개 아이템 텍). 아이템 카드 뒷면에 따라 어느 텍에 속하는지 쉽게 구별할 수 있습니다. 줄개 아이템은 줄개에게 부착하는 아이템으로, 줄개를 쓰러뜨리면 보상으로 얻을 수 있습니다.

적 카드

퀘스트를 진행하며 던전 깊숙이로 들어간 영웅들은 줄개, 떠돌이 몬스터, 우두머리라는 총 세 가지 유형의 적을 맞닥뜨리게 됩니다. 줄개는 대장 하나와 다수의 부하로 구성된 몬스터 무리입니다. 떠돌이 몬스터는 홀로 던전을 배회하는 강력한 적입니다. 우두머리는 고유한 능력을 가졌으며, 대개 퀘스트의 목표와 관련이 깊습니다.

줄개 이름

보상: 이 줄개가 출현할 때 보물 주머니에서 이만큼의 보물 토큰을 뽑아서 이 줄개 카드 위에 놓습니다. 줄개 카드에 놓인 보물은 줄개 대장을 쓰러뜨린 영웅이 획득합니다.

그림: 그림에서 왼쪽은 줄개 대장이고 오른쪽은 부하입니다. 이 줄개가 출현할 때, 여기 그려진 그림과 일치하는 피규어를 놓습니다.

특수 능력: 줄개 상당수는 특수 능력을 갖고 있습니다. 이러한 특수 능력은 적 주사위에서 결과가 나오면 발동합니다(23쪽 줄개 공격 참조).

체력: 이 줄개 및 줄개 대장에 해당하는 피규어는 각기 이만큼의 체력을 갖습니다.

방어 주사위: 이 줄개가 공격을 방어할 때 추가하는 방어 주사위 유형/개수입니다.

레벨: 던전 레벨이 높아질수록 줄개도 강력해집니다. 이 줄개 카드를 사용하는 던전 레벨을 나타냅니다(26쪽 참조).

진투 1개: 공격하는/방어하는 영웅에게 1개를 추가합니다.

떠돌이 몬스터

떠돌이 몬스터 이름

체력: 떠돌이 몬스터의 체력은 게임을 하는 영웅 수에 따라 달라집니다.

보상: 이 떠돌이 몬스터가 출현할 때 보물 주머니에서 이만큼의 보물 토큰을 뽑아서 이 떠돌이 몬스터 카드 위에 놓습니다.

고정 보상: 보물 주머니에서 뽑지 않는 고정 보상이 있습니다.

활성화 유형: 모든 떠돌이 몬스터는 활성화될 때 이곳에 표시된 고유한 규칙을 따릅니다.

특수 능력: 모든 떠돌이 몬스터는 적 주사위에서 결과가 나오면 발동하는 특수 능력을 갖고 있습니다.



그림: 이 떠돌이 몬스터가 출현할 때, 여기 그려진 그림과 일치하는 피규어를 놓습니다.

공격/방어 주사위: 이 떠돌이 몬스터가 공격/방어를 할 때 굴리는 주사위의 유형/개수입니다.

레벨: 던전 레벨이 높아질수록 떠돌이 몬스터도 강력해집니다. 이 떠돌이 몬스터 카드를 사용하는 던전 레벨을 나타냅니다 (26쪽 참조).

떠돌이 몬스터 카드에 있는 보물은 그 몬스터를 쓰러뜨린 영웅이 손에 넣습니다. 일반적인 보상 외에도 떠돌이 몬스터는 특정한 유형의 고정 보상을 줍니다. 고정 보상은 일반 보상 아래에 표시되어 있습니다. 고정 보상은 보물 주머니에서 뽑지도 카드에 토큰을 올려놓아 표시하지도 않지만, 마찬가지로 해당 적을 쓰러뜨렸을 때 제공받습니다.

우두머리

우두머리는 제각기 고유한 규칙을 갖습니다. 이 부분은 추후 상세히 설명하겠습니다(27쪽 참조). 여기서는 모든 우두머리에게서 공통적으로 표시되어 있는 정보 위주로 설명하겠습니다.

특수 능력: 모든 우두머리는 적 주사위의 아이콘 개수에 따라서 발동하는 특수 능력을 1개 이상 갖고 있습니다.

행동: 이 우두머리는 적 단계 동안 이곳에 표시된 수만큼 행동을 합니다.

활성화 주사위: 이 우두머리는 행동을 할 때마다 이곳에 표시된 수만큼 적 주사위를 굴립니다.

공격/방어 주사위: 이 우두머리가 공격/방어를 할 때 굴리는 주사위의 유형/개수입니다.

체력: 우두머리의 체력은 게임을 하는 영웅 수에 따라 달라집니다.

전투 능력: 이 우두머리가 공격/방어할 때 적용할 수 있는 효과입니다.

그림: 이 우두머리가 출현할 때, 여기 그려진 그림과 일치하는 피규어를 놓습니다.

우두머리 이름



우두머리 트랙: 우두머리와 전투가 시작되면 어둠 단계마다 어둠 트랙 대신 이 트랙을 전진시킵니다. 이 트랙이 전진할수록 우두머리가 더욱 강력해집니다.

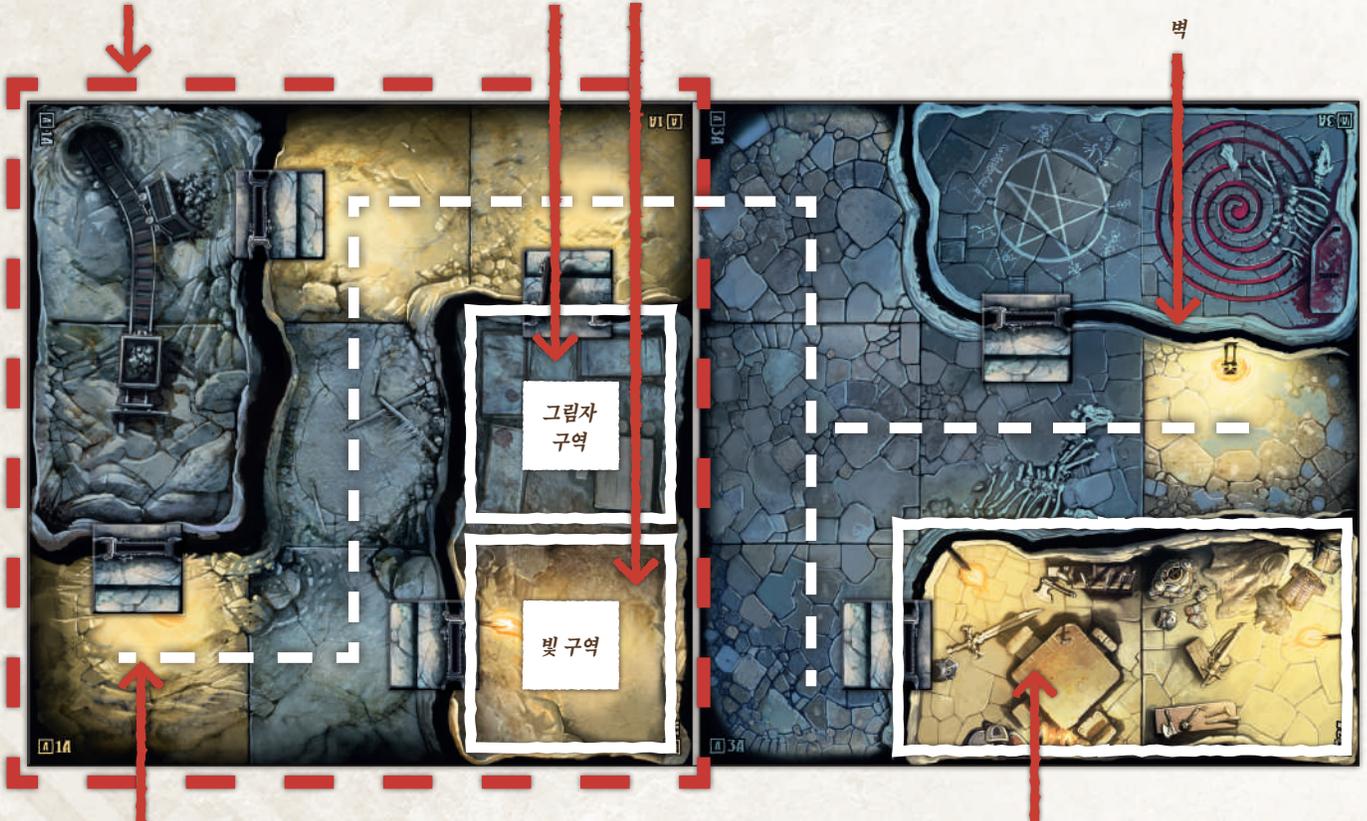
지속 능력: 모든 우두머리는 언제나 효과를 미치는 특수 능력을 갖습니다. 이러한 능력은 대개 우두머리 트랙과 연관됩니다.



◆ 게임 타일

타일: 모든 게임 타일(줄여서 타일)은 구역이라고 부르는 9개의 작은 사각형으로 분리되어 있습니다.

구역: 타일에 있는 9개의 정사각형 칸을 각각 구역이라고 칭합니다. 각 구역의 그림을 보면 빛 구역인지 그림자 구역인지 알 수 있습니다. 어둡게 보이는 구역은 그림자 구역입니다. 그림자 구역에서 있는 영웅은 그림자 속에 있는 것으로 보며 추가적인 능력을 쓸 수 있습니다. 그림자 구역이 아닌 구역은 모두 빛 구역입니다. 한 구역에 동시에 놓을 수 있는 피규어의 개수에는 제한이 없습니다.



통로: 타일에 있는 구역 중 방에 속하지 않는 구역을 통로라고 칭합니다. 통로에는 별도의 특수 규칙이 없습니다.

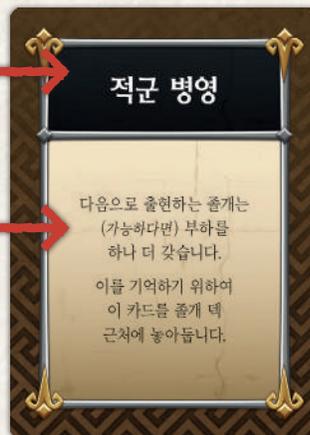
방: 타일에 있는 구역 중 벽으로 한데 둘러싸인 구역을 방이라고 칭합니다. 대부분의 방은 구역 2~3개로 구성되어 있지만, 그보다 더 큰 방도 존재합니다. 영웅과 적은 문을 통해서 방으로 들어갈 수 있습니다. 문 토큰으로 문을 표시하며, 퀘스트 준비 과정에서 타일에 배치합니다.

모서리가 서로 맞닿아 있으면서 벽이나 닫힌 문으로 분리되지 않은 구역들은 서로 인접합니다.

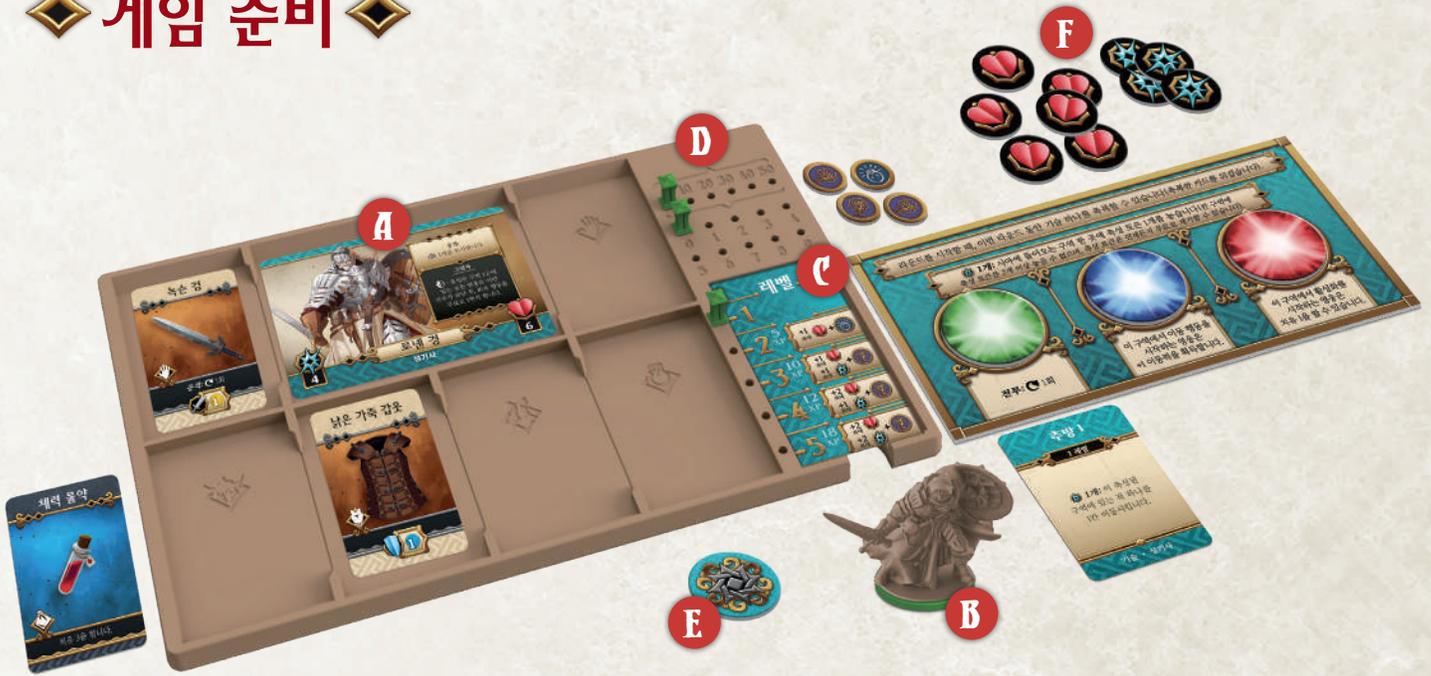
◆ 문 카드

영웅이 방을 공개할 때마다, 그 방에 적과 보물 토큰을 놓기 전에 즉시 이 이벤트를 해결합니다.

카드 이름



◆ 게임 준비 ◆



1. 모든 플레이어는 영웅을 하나씩 선택하고 그에 해당하는 영웅 카드와 피규어를 가져옵니다. 플라스틱 영웅 대시보드를 가져와서 영웅 카드 슬롯에 영웅 카드를 놓습니다(A). 그런 다음, 원하는 색상의 피규어 베이스를 가져와 자신의 영웅 피규어에 끼웁니다(B). 레벨 토큰을 가져와 대시보드의 레벨 슬롯에 끼웁니다(C). 플라스틱 발판과 동일한 색상의 레벨 마커를 모두 가져와 두 개는 경험치 트랙의 '0' 슬롯 두 곳에 각각 끼우고 마지막 1개는 레벨 트랙의 '1' 슬롯에 끼웁니다(D). 모든 플레이어는 상자에서 희귀 보물 토큰 1개와 특급 보물 토큰 3개를 가져와 레벨 토큰 옆에 놓습니다. 활성화 토큰 1개를 가져와 영웅 대시보드 근처에 파란색 면이 위로 오게 놓습니다(E). 영웅 카드에 나와 있는 만큼 체력 토큰과 마나 토큰을 가져옵니다(F). 마지막으로, 영웅의 클래스별로 정해진 나머지 구성품을 모두 모읍니다(30쪽 참조).

2. 각자 자기 영웅의 클래스 1레벨 기술 카드 1장을 선택하고, 클래스에 따라서 적합한 위치에 놓습니다. 나머지 기술 카드는 잠시 옆으로 치워 둡니다. 영웅들은 이렇게 치워 둔 기술을 레벨 향상 단계 동안 획득할 수 있습니다.



3. 시작 아이템 카드를 모두 앞면이 보이도록 테이블에 펼쳐놓습니다. 모든 영웅은 (녹슨 검, 조잡한 도끼, 짧은 활, 나무 지팡이, 단검, 잿더미 마법봉, 원시부족 창, 마법의 오카리나 중에서) 시작 무기를 1장씩 선택할 수 있습니다. 그런 다음 각자 낡은 가죽 갑옷 1장과 물약(체력 물약 또는 마나 물약) 1장을 가져옵니다. 선택한 무기와 방어구는 영웅 대시보드의 적합한 슬롯에 놓습니다. 선택한 물약은 영웅 대시보드 옆에 놓습니다. 나머지 시작 아이템 카드를 상자로 돌려놓습니다.



알아두기: 낡은 가죽 갑옷은 인원수에 따라(영웅 5, 6명일 때) 다른 면을 사용합니다.

4. 생명인도자 토큰을 파란색 면이 위로 오게 놓습니다. 이때 생명인도자 토큰 개수는 게임을 하는 영웅의 수에 따라 다릅니다.

- 영웅 1, 2명: 생명인도자 토큰 1개
- 영웅 3, 4명: 생명인도자 토큰 2개
- 영웅 5, 6명: 생명인도자 토큰 3개

나머지 생명인도자 토큰은 게임 상자로 돌려놓습니다.





5. 줄개 카드를 뒷면별로 분류해서 각각 섞어 덱을 만듭니다.



9. 문 카드를 뒷면으로 섞어 덱을 만듭니다.



6. 떠돌이 몬스터 카드를 뒷면별로 분류해서 각각 섞어 덱을 만듭니다.



10. 적 피규어를 모두 게임 공간 옆에 놓습니다.

11. 플레이어들이 함께 퀘스트를 고릅니다(37-51쪽 참조). 퀘스트의 지시에 따라 타일을 배치해서 던전을 구성합니다.

12. 선택한 퀘스트의 지시에 따라 문과 기타 토큰을 놓습니다. 지정된 구역마다 전리품 토큰(🗡️)을 정해진 개수만큼 놓습니다. 이때 전리품 토큰 개수는 게임을 하는 영웅 수에 따라 다릅니다.

- 영웅 1, 2명: 토큰 1개
- 영웅 3, 4명: 토큰 2개
- 영웅 5, 6명: 토큰 3개

덧, 꺾꽂, 분수 토큰을 뒷면으로 추가하라고 지시되어 있다면, 효과 면을 보지 않고 해당 토큰을 놓습니다. 차원문 토큰을 놓으라고 지시되어 있다면, 게임을 하는 영웅 수에 따라 퀘스트에서 지정된 개수만큼 놓습니다.

7. 아이템 카드를 뒷면별로 분류해서 각각 섞어 덱을 만듭니다.



13. 일반 (🗡️) 보물 토큰 전부와 희귀 (🔮) 보물 토큰 5개를 가져와 보물 주머니에 넣고 잘 섞습니다. 나머지 토큰들은 게임 공간 근처에 한데 모아 둡니다.

8. 줄개 아이템 카드를 뒷면별로 분류해서 각각 섞어 덱을 만듭니다.



14. 퀘스트 지도에 보이는 (🗡️) 표시마다 1-2레벨 줄개 덱에서 카드 1장씩을 뽑은 다음, 그 줄개에 해당하는 대장 피규어 1개와 영웅 수만큼의 부하 피규어를 그곳에 놓습니다.

15. 방금 출현한 줄개 카드마다 1-2레벨 줄개 아이템 덱에서 카드를 1장씩 뽑은 다음, 해당 줄개 카드 밑에 끼워 넣습니다(줄개 아이템의 맨 아랫부분만 보이도록). 공개된 줄개 카드마다 보물 주머니에서 보물 토큰을 1개씩 뽑아서 카드 위에 놓습니다.



16. 퀘스트에 표시된 영웅 시작 구역에 모든 영웅 피규어를 놓습니다.



17. 체력, 마나, 불, 냉기 토큰 더미를 만듭니다. 주사위를 모두 가져와 모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 놓습니다.



18. 어둠 트랙을 던전 옆에 놓습니다. 이때 아홉 칸으로 표시된 면이 보이도록 놓고 "1" 칸에 어둠 마커를 놓습니다.



◆ 게임 진행 ◆

매시브 다크니스 2: 헬스케이프는 여러 라운드에 걸쳐 진행하며, 한 라운드는 네 단계로 이루어집니다.

- 1 - 영웅 단계
- 2 - 적 단계
- 3 - 레벨 향상 단계
- 4 - 어둠 단계



◆ 1. 영웅 단계

영웅 단계 동안, 영웅은 적과 싸우거나, 던전에서 이리저리 이동하거나, 아이템을 획득하거나, 퀘스트 목표를 달성하는 등의 행동을 합니다.

라운드마다 플레이어들은 어떤 순서대로 영웅을 활성화할지 다 함께 결정합니다. 활성화된 영웅은 자신의 차례 동안 행동 세 번을 합니다. 그런 다음, 활성화 토큰을 회색 면으로 뒤집어서 이번 라운드에 이미 활성화를 마쳤다고 표시합니다. 모든 영웅을 한 번씩 활성화하고 나면 영웅 단계가 끝납니다.

활성 영웅이 할 수 있는 행동에는 다음과 같이 다섯 가지가 있습니다. 활성 영웅은 행동 세 번을 할 수 있으며, 동일한 행동을 여러 번 해도 됩니다.

- 이동
- 공격
- 회복
- 교환 및 장비
- 특수 행동

이동 행동

이동 행동을 한 영웅은 이동력 2를 획득합니다. 이동력 1마다 다음 중 하나를 할 수 있습니다.

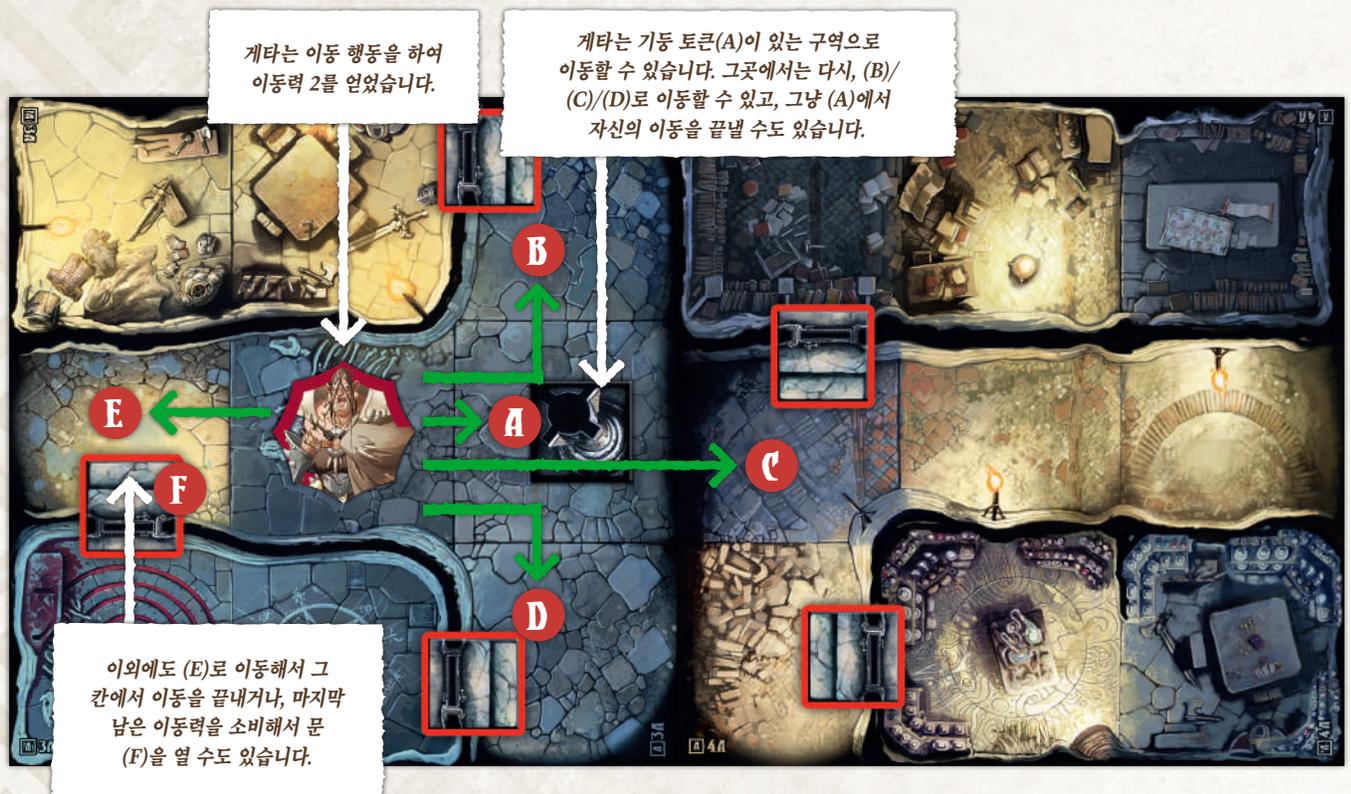
- 인접한 구역으로 이동
- 현재 구역에 있는 문 열기
- 현재 구역에 있는 물체와 상호작용하기

이동 행동이 끝나면, 아직 소비하지 않은 이동력을 모두 잃습니다.

인접한 구역으로 이동

영웅은 자신의 피규어를 인접한 구역으로 이동시키려면 이동력 1을 소비해야 합니다. 벽이나 닫힌 문을 지나 이동할 수 없고 대각선으로 이동할 수도 없습니다. 적이 있는 구역에서 이동해 나가면, 영웅은 그 구역에 있는 적 피규어마다 부상 1씩을 받아야 합니다. 이를 반응 피해라고 칭합니다. 닷 토큰이 있는 구역으로 영웅이 이동해 들어가면 그 토큰이 발동됩니다(29쪽 닷 참조).

한 구역에 놓을 수 있는 피규어 개수에는 제한이 없습니다.





문 열기

방과 통로는 문으로 연결되어 있으며, 이 같은 문을 문 토큰으로 표시합니다. 별도로 언급되어 있지 않은 이상, 퀘스트를 시작할 때에는, 모든 문은 닫힌 것으로 간주하며 영웅과 적은 닫힌 문을 지나 이동할 수 없습니다. 닫힌 문은 시야도 막습니다(19쪽 참조).



닫힌 문



열린 문

영웅이 위치한 구역에 닫힌 문 토큰이 있다면 영웅은 문을 열기 위해 이동력 1을 소비할 수 있습니다. 그렇게 하면 문 토큰을 열린 문 면으로 뒤집습니다. 영웅은 문을 닫을 수 없습니다. 아직 공개되지 않은 방의 문을 처음으로 영웅이 열었다면, 그 방이 공개됩니다.

중요: 문을 연다고 하여 영웅의 이동 행동이 즉시 끝나는 것은 아닙니다.

방 공개하기

방이 공개되면, 다음 과정을 순서대로 따릅니다.

1. 문 카드 1장 뽑아서 해결하기
2. 적 출현
3. 보물 놓기

문 카드 1장 뽑아서 해결하기: 문 카드에 적힌 이벤트는 적 출현 및 보물을 놓기 전에 해결해야 합니다. 별도로 언급되어 있지 않은 이상, 이벤트를 해결한 후에 문 카드를 버립니다.

알아두기: 문 텍이 다 떨어졌다면, 버린 문 카드를 섞어서 새로운 텍을 만듭니다.

적 출현: 던전 레벨에 따라, 방에 있는 마다 줄개 카드를 1장씩 뽑아서 그에 해당하는 줄개 피규어들을 놓습니다(26쪽 참조). 줄개는 "대장 하나 + 게임을 하는 영웅 수만큼의 부하"의 구성으로 출현합니다. 줄개 카드에 표시된 개수만큼 보물 주머니에서 토큰을 뽑아서 줄개 카드 위에 놓습니다. 줄개는 무리 지어 공격하며, 줄개 아이템을 사용하여 공격합니다. 던전 레벨에 따라, 해당하는 줄개 아이템 텍에서 카드 1장을 뽑아서 줄개 카드 밑에 끼워 넣습니다(줄개 아이템의 맨 아랫부분만 보이도록). 그 아이템은 줄개 대장이 들고 있는 것으로 간주합니다.

알아두기: 뽑은 줄개 카드/줄개 아이템 카드가 다 떨어졌다면, 버린 줄개 카드/줄개 아이템 카드 중 현재 던전 레벨과 일치하는 카드들을 섞어서 새로 텍을 만듭니다. 버린 카드조차 없어서 텍을 새로 만들 수 없는 경우, (가능하다면) 던전 레벨이 1 레벨 높은 텍에서 카드를 뽑습니다.

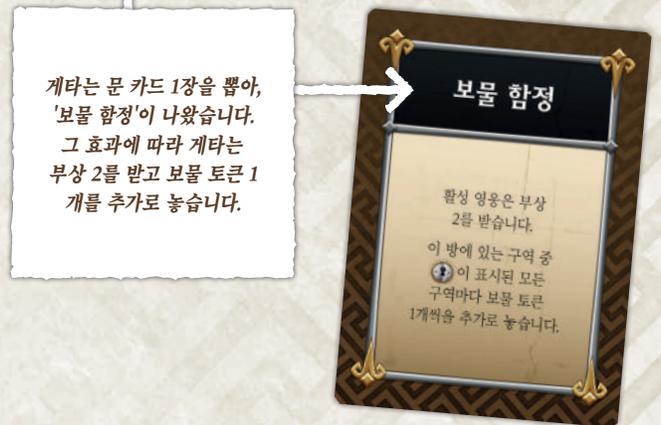
적을 출현시킨 후에는, 그 적을 출현시켰던 토큰을 제거합니다.

적을 출현시킬 때, 뽑은 적이 이미 던전에 있다면 해당 적을 출현시키지 않습니다. 그 대신 새로 뽑은 적 카드가 더 높은 레벨이라면, 새로 뽑은 적 카드로 교체하고 그 적으로 행동을 한번 합니다(23쪽 줄개 활성화 참조). 이렇게 적 카드를 교체한다 하더라도, 원래 적 위에 놓인 부상, 아이템, 상태, 보물 토큰은 교체하지도 제거하지도 않습니다.

알아두기: 매우 드물기는 하지만 새로 뽑은 적 카드(줄개든 떠돌이 몬스터든)가 더 낮은 레벨이라면, 적 카드를 교체하지 않습니다. 뽑은 적 카드를 버리고 행동 한 번만 합니다.

보물 놓기: 공개된 방에 있는 마다, 보물 주머니에서 보물 토큰을 1개씩 뽑아서 그 구역에 놓습니다. 보물 토큰을 놓은 후 해당 토큰을 버립니다. 영웅은 물체와 상호작용하기를 통해 보물 토큰을 집어들 수 있습니다(18쪽 참조).

방을 공개한 뒤에도 이동력이 아직 남아 있다면, 남은 이동력을 소비해서 이동/상호작용 등을 해도 됩니다.





게타는 **1**에 줄게 하나를 출현시켜야 합니다. 3레벨 던전이므로, 3-4 레벨 줄게 텍에서 카드 1장을 뽑아, 언테드 줄게가 나왔습니다. 게임 중인 영웅이 3명이므로, 줄게는 대장 하나에 부하 셋으로 구성됩니다.

이렇게 아이템을 집어 들었을 때에는, 즉시 영웅 대시보드의 일치하는 슬롯에 장비할 수 있습니다(22쪽 교환 및 장비 참조). 장비하지 않은 아이템은 영웅 대시보드 옆에 두고 소지품으로 간주하며, 비활성된 것으로 봅니다.

영웅이 아이템들을 집어 들 때, 이렇게 집어 든 아이템들을 같은 구역에 있는 다른 영웅들에게 원하는 만큼 줄 수 있습니다. 이렇게 아이템을 받은 영웅은, 그 즉시 받은 아이템을 장비할 수 있습니다(하지만 받은 아이템 외에 기존에 갖고 있던 아이템을 이때 장비할 수는 없습니다).



그런 다음, 게타는 들어선 구역에 있는 **1**에 따라 보물 주머니에서 보물 토큰 3개를 뽑습니다(**1**마다 1개씩 + '보물 미끼 방' 문 카드로 추가된 1개). 뽑은 보물 토큰은 일반 2개와 희귀 1개였습니다. 게타는 이 토큰을 **1** 있는 구역마다 놓으면서 그 **1** 토큰을 버립니다.

게타는 일반 아이템 텍에서 카드 1장을 뽑아서, 굉장히 유용한 아이템인 '은 반지'를 획득했습니다! 게타는 즉시 '은 반지'를 장비하기로 합니다.



그리고 게타는 보물 토큰을 1개 더 뽑아서 언테드 줄게 카드 위에 놓고, 3-4레벨 줄게 아이템 텍에서 아이템 카드 1장을 뽑아 언테드 줄게 카드 밑에 끼워 넣습니다.

게타는 남은 이동력 1을 사용해서 인접한 구역(방 안)으로 들어갑니다.



그런 다음, 게타는 그 보물 토큰을 보물 주머니로 되돌려 넣었습니다. 아직 이동력 1이 남아 있으므로 게타는 이동 행동을 계속할 수 있습니다.

물체와 상호작용하기

영웅은 구역에 있는 물체와 다양하게 상호작용할 수 있습니다. 상호작용에는 퀘직 열기, 분수의 물 마시기, 아이템 집어 들기 등이 있습니다. 영웅은 자신이 위치한 구역에 적이 없는 경우에 한해, 이동력 하나를 소비하면서 해당 구역에 있는 물체 하나와 상호작용할 수 있습니다.

보물 토큰과 상호작용하면 그 보물을 집어 듭니다. 보물 토큰에 해당하는 (일반, 희귀, 특급) 텍에서 아이템 카드 1장을 뽑습니다. 뽑은 아이템 카드는 갖고, 그 보물 토큰을 보물 주머니로 되돌려 넣습니다.





공격 행동

던전은 온갖 몬스터로 넘쳐나는 곳이며, 몬스터는 모름지기 영웅을 쳐부술 생각만 하고 있습니다. 몬스터 따위를 설득할 수나 있겠습니까? 무조건 쓰러뜨려야 합니다!

공격 행동을 하는 영웅은 **공격자**, 공격의 대상을 **방어자**라고 칭합니다. 게임 효과를 해결하는 목적에서 공격자와 방어자는 둘 다 "전투 중"인 것으로 간주합니다.

공격 행동을 하려면 무기와 대상이 필요합니다. 무기는 다음 세 가지 중 하나 이상의 공격 유형을 갖습니다.

- **근거리** 공격자와 방어자가 같은 구역에 있어야 합니다.
- **마법** 공격자가 방어자와 같은 구역 또는 1칸 떨어진 구역에 있어야 합니다. 방어자가 1칸 떨어져 있을 경우, 방어자가 공격자의 시야에 들어와야 합니다(아래 참조).
- **원거리** 공격자는 방어자로부터 1칸 이상 떨어진 구역에 있어야 하며, 방어자가 공격자의 시야에 들어와야 합니다. 공격자와 같은 구역에 있는 적을 대상으로는 원거리 공격을 할 수 없습니다.

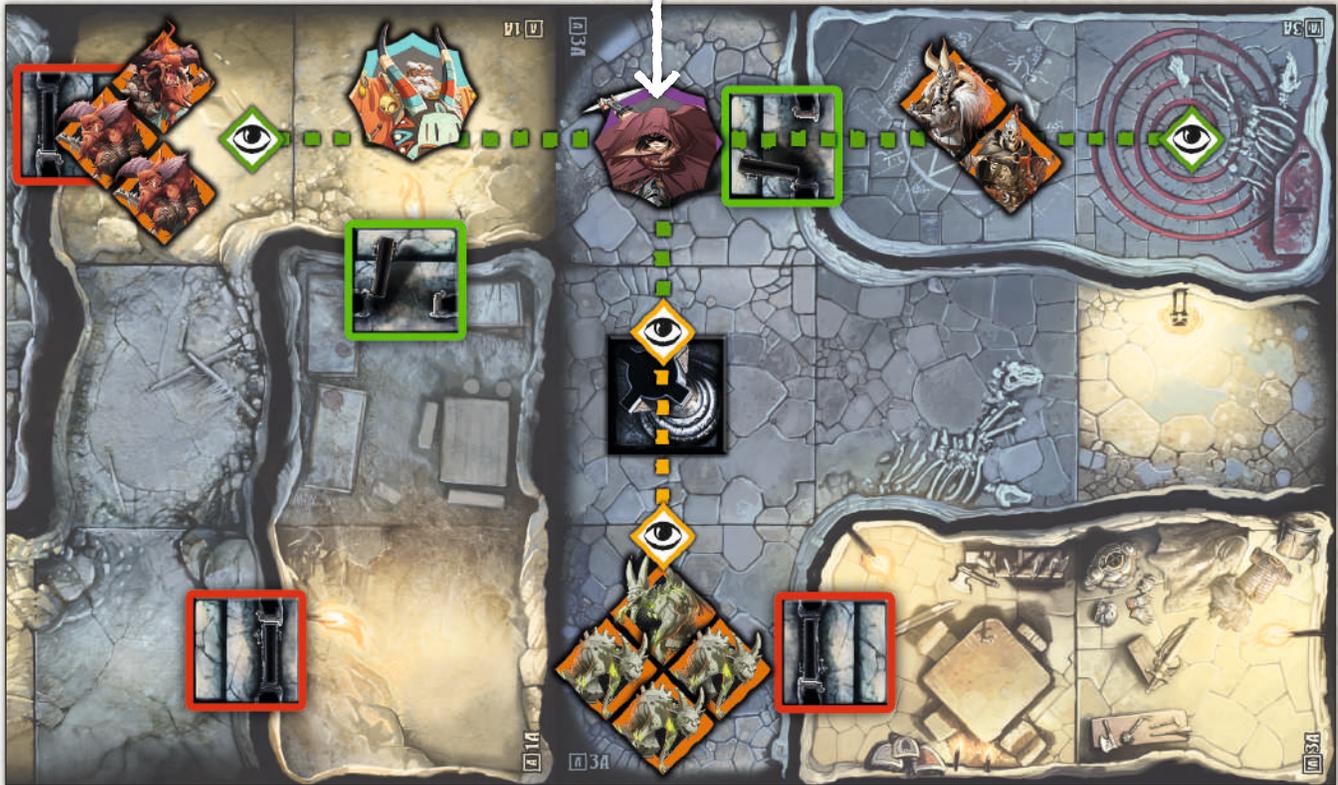
이동과 마찬가지로 공격에서도 상하좌우로만 거리를 셈할 수 있습니다. 영웅과 적은 대각선으로 공격 거리를 셈할 수 없습니다.

시야

공격하기 위해서는 공격자의 시야에 방어자가 들어와야 합니다. 공격자와 방어자 사이에 일직선을 그렸을 때, 벽이나 닫힌 문이 없다면, 방어자가 공격자의 시야에 들어온 것으로 간주합니다. 다른 영웅과 적은 시야를 막지 않습니다.



페이드라는 원거리 무기를 사용하고 있으며, 점선으로 표시된 곳은 모두 페이드라의 시야에 들어온 구역입니다. 따라서 페이드라는 지옥불 임프 줄거나 해골 줄개를 공격할 수 있습니다. 가고일을 공격한다면, 기동 때문에 방해를 받기는 하지만 공격이 불가능한 것은 아닙니다(29쪽 기동 참조).



사거리 내에 있고 시야에 들어오는 몬스터를 공격 대상으로 삼았다면, 이제 주사위 더미를 조합하고 공격을 해결합니다.

공격 해결하기

주사위 더미를 조합하고 나면, 다음 과정을 순서대로 밟으면서 공격을 해결합니다. 세 과정은 건너뛰는 것 없이 모두 따라야 합니다.

주사위 더미 조합하기

주사위 더미를 조합하려면 다음 과정을 따릅니다.

1. 공격자의 무기에 표시된 주사위 유형/수량에 따라 주사위를 가져와 주사위 더미에 추가합니다. 몇몇 무기는 하나 이상의 공격 유형을 갖습니다(예를 들어 원거리와 근거리가 같이 표기되어 있는 등). 이 경우, 현재 수행하는 공격 유형에 맞는 주사위만 가져와야 합니다. 동일한 공격 유형의 무기 2개를 함께 사용하고 있다면, 각각의 주사위를 모두 추가합니다.
2. 공격자가 그림자 속에 있는 영웅이라면, 주사위 더미에 그림자 주사위 1개를 추가합니다.
3. 방어자의 방어 주사위를 모두 가져와 주사위 더미에 추가합니다.
4. 줄개가 전투 중이라면, 그 줄개에 속한 부하마다 적 주사위 1개를 추가합니다.
5. 적용할 수 있는 보너스 주사위를 가져와 주사위 더미에 추가합니다. 몇몇 기술/능력/아이템은 특정한 상황에서 공격 주사위를 추가해 줄 수도 있고, 주사위 더미를 조합하거나 공격을 해결할 때 사용할 수도 있습니다. 따라서 몇몇 보너스는 바로 사용하지 않고 나중에 위해 아껴두는 것이 현명할 수도 있습니다.

중요: 굴릴 주사위 더미에는 공격 주사위를 색상별로 3개까지, 파란색 방어 주사위는 5개까지, 그림자 주사위는 1개만, 적 주사위는 6개까지 넣을 수 있습니다. 이를 초과하는 주사위는 주사위 더미에 추가하지 않습니다.



게타는 대장 하나에 부하 둘로 구성된 해골 줄개를 '겁나 큰 대검'으로 공격합니다. 게타는 그림자 속에 있지 않으므로 그림자 주사위를 사용하지는 못합니다. 하지만 무기 덕분에 노란색 공격 주사위 1개와 주황색 공격 주사위 1개를 주사위 더미에 추가합니다.



해골은 파란색 방어 주사위 1개와 검정색 적 주사위 2개(부하마다 1개씩)로 방어합니다.



게타는 치명적인 분노 기술을 사용하기로 합니다. 분노 토큰 1개를 소비하면서 주사위 더미에 노란색 주사위 1개를 추가했습니다.



최종적으로 조합한 주사위 더미는 이와 같습니다.

- 1- 주사위 더미에 있는 주사위를 모두 굴리기: 공격자의 공격 주사위, 방어자의 방어 주사위, 필요한 만큼의 적 주사위를 모두 가져와 다 함께 굴립니다. 공격한 영웅이 그림자 속에 있으면 그림자 주사위 1개도 포함한다는 점을 기억하세요.
- 2- 능력과 효과 적용하기: 전투 중에 다양한 능력과 효과를 적용할 수 있습니다(전투 중에 적용하라는 식으로 구성물에 명시되어 있습니다). 능력과 효과를 적용할 때, 주사위를 굴린 플레이어는 모든 주사위 결과를 해결해야 합니다. 이때 주사위를 어떤 순서대로 해결할지는 선택할 수 있습니다. 플레이어가 주사위 효과(🎲, 🎲, 🎲, 🎲)를 해결한 주사위를 대상으로는, 재굴림/보정/주사위 면 바꾸기를 할 수 없습니다.
- 3- ~~더하고~~ ~~빼기~~: 플레이어가 모든 능력과 효과를 적용하고 나면, ~~를 모두 더합니다. 그런 다음, ~~마다 ~~을 1개씩 제거합니다. 남은 ~~개수만큼 대상에게 부상을 주고, 기타 능력과 효과로 생성된 부상을 추가합니다. 피규어가 받은 부상마다 해당 피규어 옆에 체력 토큰을 1개씩 놓습니다.~~~~~~~~

중요: 영웅은 언제나 ~~으로 인해 부상을 받습니다(영웅이 방어하는 적의 사거리 내에 있지 않더라도).~~

이러한 과정을 해결한 후, 적이 체력만큼 부상을 가졌다면 그 적은 쓰러져서 던전으로부터 제거됩니다. 공격한 영웅은 이렇게 쓰러뜨린 적 피규어마다 경험치 1을 획득합니다. 쓰러진 피규어가 줄개 대장이나 떠돌이 몬스터라면, 모든 영웅이 추가로 경험치를 획득합니다(줄개 대장은 경험치 2, 떠돌이 몬스터는 경험치 4).

줄개를 공격할 때에는, 동일한 줄개에 속한 모든 피규어를 다 같이 방어자 하나로 취급합니다. 공격의 결과로 줄개 하나의 체력을 넘어서는 부상을 입힌다면, 피규어 하나를 제거한 후 그 줄개의 체력에 해당하는 부상을 제외한 나머지 부상을 다음 피규어에게 주는 식으로 모든 부상을 할당합니다. 부하는 언제나 대장을 보호합니다. 따라서 줄개 대장은 그 줄개에 속하는 모든 부하가 쓰러진 후에만 부상을 받을 수 있습니다. 한 번의 공격으로 모든 부하가 쓰러지는 경우가 생기더라도, 마찬가지로 부하부터 모두 쓰러뜨린 후에 남은 부상을 대장에게 할당해야 합니다.

영웅이 줄개 대장이나 떠돌이 몬스터를 쓰러뜨리면, 쓰러뜨린 영웅은 그 적 카드에 있는 보물 토큰을 확인합니다. 보물 토큰마다 그와 일치하는 (일반, 희귀, 전설) 아이템 텍에서 카드를 1장씩 뽑습니다. 떠돌이 몬스터를 쓰러뜨렸을 경우, 떠돌이 몬스터 카드에 나와 있는 고정 보상 역시 확인하고 그와 일치하는 아이템 카드도 뽑습니다. 카드를 가져오고 나면 보물 토큰은 보물 주머니로 되돌려 넣습니다. 줄개 대장을 쓰러뜨렸을 경우, 영웅은 줄개 대장이 가지고 있던 아이템도 획득합니다. 적 카드를 버릴 때는 줄개와 떠돌이 몬스터 카드를 각각의 별도의 버린 카드 더미로 만들어 놓습니다. 공격을 해결한 후, 적이 쓰러졌든 아니든 공격 행동은 끝납니다.

알아두기: 적 피규어가 공격이 아닌 능력/효과로 쓰러지면, 그 능력/효과를 발동한 영웅이 경험치를 얻습니다. 능력/효과를 발동한 영웅이 없을 경우, 플레이어들이 논의하여 경험치를 얻을 영웅 1명을 결정할 수 있습니다.

중요: 아이템과 보상을 얻기 위해 적과 같은 칸에 있을 필요는 없습니다. 아이템을 집어 들 때와 마찬가지로, 아이템을 막 받은 영웅은 즉시 장비해도 되고 자신과 같은 구역에 있는 동료에게 줘도 됩니다.



게타는 가고일 줄개를 공격하여 위와 같은 주사위 결과를 얻었습니다.

게타에게는 이번 공격에 주사위를 추가해 줄 능력이 없습니다.

게타는 적 주사위에 있는 부터 해결하기로 하고, 부상 1을 받아서 분노 1을 획득합니다(32쪽 광전사 참조).



게타는 주사위를 재굴림하게 해 주는 피의 분노 태세에 분노를 소비하기로 합니다. 이미 적 주사위는 해결을 마쳤으므로 재굴림할 수 없습니다. 따라서 가 나온 파란색 주사위를 재굴림했지만 불행히도 또 가 나왔습니다.

그런 다음, 게타는 를 해결하기로 하고 마나 1을 획득했습니다. 이제 남은 을 해결해야 합니다. 가고일의 특수 능력은, 이번 주사위 굴림에 를 추가하는 것입니다. 이제 모든 능력과 효과를 해결했으므로, 과 를 모두 계산합니다. 6개와 2개가 나왔으므로 게타는 가고일에게 부상 4를 주면서 이번 공격을 마무리 짓습니다.



교환 및 장비 행동

영웅은 행동 한 번을 소비함으로써 자신이 있는 구역을 교환 구역으로 활성화할 수 있습니다. 교환 구역에 있는 모든 영웅은 서로 아이템을 자유롭게 교환하고 장비할 수 있습니다. 장비하지 않은 아이템은 영웅의 소지품인 것으로 보고 영웅 대시보드 근처에 치워둡니다. 교환을 하지 않고 단지 소지품에 있는 아이템을 장비하기만을 원한다면 하더라도, 그 구역에 있는 영웅 1명이 교환 및 장비 행동을 해야 합니다.

회복 행동

영웅은 행동을 소비하면서 회복을 할 수 있습니다. 회복 행동을 하는 영웅은 체력과 마나를 포함 2가지(체력 2/마나 2/체력 1+마나 1) 획득할 수 있습니다.



세트 아이템

"세트"라는 단어가 표시된 아이템은 마법이 서린 장비 세트의 일부입니다. 세트 아이템은 앞면에 '그림자처단자 세트'처럼 세트 명칭이 표시되어 있습니다. 세트 아이템은 다른 아이템과 마찬가지로, 세트별로 모아서 장비할 필요 없이 별개로 장비할 수도 있습니다. 그렇지만 같은 세트의 여러 부위를 동시에 장비하면 세트의 진정한 힘을 발휘합니다. 모든 세트는 클래스별 전용 세트 아이템 1개씩과 아무 클래스나 사용할 수 있는 범용 세트 아이템들로 구성됩니다. 동일한 세트에 속한 세트 아이템을 2장 이상 장비했다면, 자신의 클래스와 일치하는 해당 세트 능력 카드를 받아서 하급 효과를 사용할 수 있습니다. 동일한 세트에 속한 세트 아이템을 4장 이상 장비했다면, 세트 능력 카드의 상급 효과를 사용할 수 있습니다. 언제든지 세트 능력의 요구치보다 장비한 세트 아이템 개수가 줄어든다면, 즉시 해당 세트 능력은 더 이상 사용할 수 없게 됩니다.

매시브 다크니스 2: 헬스케이프 기본판에는 "그림자처단자"라는 세트가 포함되어 있습니다.

알아두기: 영웅이 현재 게임을 하고 있지 않은 클래스의 세트 아이템을 뽑았다면, 그 카드를 버리고 동일한 희귀도의 카드를 1장 뽑습니다.

특수 행동

몇몇 기술, 능력, 아이템은 영웅이 할 수 있는 추가적인 행동을 제공합니다. 카드에 행동이라고 적혀 있다면, 영웅이 자신의 행동 한 번을 소비하면서 그 효과를 발동할 수 있다는 뜻입니다.



예시: 마스린은 자신의 차례에 행동 한 번을 소비하면서 영웅 카드에 표시된 능력을 사용해 마나 3을 획득할 수 있습니다. 물론 그 대신 '은 반지' 카드에 표시된 행동을 사용하여 체력 3을 치유할 수도 있습니다.



소모품 아이템

물약과 같은 소모품 아이템은 카드의 바탕 색상이 파란색이며 아이콘으로 표시되어 있습니다. 소모품 아이템은 슬롯에 놓지 않고 영웅 대시보드 옆에 놓습니다. 소모품은 행동 직전/직후에 언제든지 사용할 수 있습니다(꼭 자신의 행동 전후로 사용할 필요는 없으며, 다른 플레이어의 행동 전후, 심지어 적의 행동 직전/직후로도 가능합니다). 전투를 하는 동안 주사위를 추가해 주는 소모품도 있습니다(이러한 소모품은 전투를 하는 동안에만 사용할 수 있습니다). 소모품은 한 번 사용하고 나면 바로 버립니다.

영웅은 언제든지 자신의 대시보드 슬롯에 장비한 아이템을 제거하여 소지품에 놓을 수 있습니다.

◆ 2. 적 단계

던전에 있는 모든 줄개와 떠돌이 몬스터를 각각 활성화합니다. 어떤 적부터 활성화시킬지는 플레이어들이 선택합니다.

줄개와 떠돌이 몬스터는 다른 방식으로 활성화되니 주의하십시오. 이에 대한 내용은 아래의 각 몬스터별 활성화 부분에서 상세히 다루겠습니다.



줄개 활성화

줄개는 활성화되면 행동 두 번을 합니다. 매 행동마다 줄개는 가능하다면 사거리 내에 있는 대상을 공격합니다. 공격할 수 없다면 이동합니다.

줄개 공격

줄개는 행동을 할 때 공격할 수 있는 영웅이 있다면, 항상 해당 영웅을 공격합니다. 줄개는 공격 사거리 내에 있으면서 가장 가까운 영웅을 대상으로 삼습니다(줄개가 원거리 또는 마법 공격을 한다면, 대상이 시야에도 들어와야 합니다). 다수의 대상이 줄개와 동일한 거리에 있다면, 그중 어떤 영웅이 방어할지는 플레이어들이 결정합니다.

줄개는 줄개 카드에 부착된 아이템 카드를 무기로 들고 있습니다. 그 무기가 해당 줄개의 공격 유형(근거리, 원거리, 마법) 및 굴리는 주사위의 유형/개수를 결정짓습니다. 몇몇 줄개 아이템은 하나 이상의 공격 유형을 갖습니다(예를 들어 원거리와 근거리가 같이 표기되어 있는 등). 줄개는 현재 사거리 내에 있는 대상에게 가장 효과적인 공격 유형을 사용합니다. 근거리 공격을 하려면 줄개가 대상 영웅과 같은 구역에 있어야 합니다. 마법 공격을 하려면 줄개가 대상 영웅과 같은 구역 또는 시야에 들어오는 인접한 구역에 있어야 합니다. 원거리 공격을 하려면 줄개가 대상 영웅과 같은 구역에 있으면 안 되며 대상 영웅이 시야에 들어와야 합니다.

알아두기: 게임 효과로 인해 줄개 대상의 아이템이 제거되면, 해당 줄개는 근거리 공격을 하는 것으로 간주합니다(적 주사위만 굴리게 됩니다). 이 경우에는(가능하다면) 대장도 공격에 1개를 추가합니다.

줄개가 공격할 때에는, 해당 줄개에 속한 모든 피규어가 다 함께 공격합니다. 줄개 공격도 영웅 공격과 동일한 과정을 따르지만, 다음과 같은 변경점을 적용합니다.

- 이제 영웅이 방어자이고 줄개가 공격자입니다.
- 적은 를 얻지 않습니다.
- 적은 그림자 주사위를 굴리지 않습니다.
- (적은 체력 토큰을 쌓아서 부상을 표시하지만, 이와는 달리) 영웅은 받은 부상마다 체력 토큰을 1개씩 버립니다.



언데드 줄개의 공격 주사위인 노란색 1개, 주황색 1개, 적 주사위 2개(부하 하나마다 1개씩)를 가져와 주사위 더미에 추가합니다. 언데드 줄개는 그림자 구역에 있지만, 적은 그림자 주사위를 굴리지 않습니다.



게타는 방어구에서 얻은 파란색 주사위 1개를 주사위 더미에 추가합니다.



게타는 우선 을 해결하여 자신에게 부상 1을 주고 분노 1을 획득합니다 (32쪽 광전사 참조).

줄개가 공격자이므로 누구도 를 획득하지 않습니다. 이제, 게타는 2개를 해결해야 합니다. 언데드의 능력으로 인해 언데드 줄개는 2개, 부상 2를 받고 노란색 공격 주사위 2개를 추가로 굴립니다. 이미 언데드 부하 하나가 부상 1을 갖고 있으므로, 부상 4를 받고 언데드 부하 하나가 쓰러집니다. 노란색 주사위를 4개 추가해야 하지만 이는 노란색 공격 주사위의 개수 제한을 초과하므로 2개만 더 굴립니다. 그 결과 빈 면과 1개가 나왔습니다. 이제 게타는 과 를 계산해야 합니다. 4개와 2개가 나왔으므로, 게타는 부상 2를 받습니다.



줄개 이동

줄개는 공격을 할 수 없을 경우에만 이동합니다. 따로 이동력을 얻지 않으며 행동 한 번마다 인접한 구역으로 1칸만 이동할 수 있습니다. 이동할 때는 영웅에게 도달할 수 있는 최단 경로로 이동합니다. 다수의 영웅이 줄개와 동일한 거리만큼 떨어져 있다면, 줄개가 어느 영웅에게로 이동해 갈지는 플레이어들이 결정합니다. 줄개는 문을 열거나 물체와 상호작용할 수 없으며 덫을 발동시키지도 않습니다.



떠돌이 몬스터 활성화



떠돌이 몬스터는 고유한 능력을 갖춘 강력한 적으로, 대체로 어둠 단계에 출현하지만(26쪽 참조) 문 카드와 퀘스트 규칙을 통해서 출현할 수도 있습니다. 활성화될 때, 떠돌이 몬스터 카드에 나오는 일련의 지시사항을 따릅니다.

- 우선, 첫 번째 조건을 확인합니다. 조건이 맞으면 첫 번째 효과를 실행하고 그 떠돌이 몬스터의 활성화가 끝납니다.

- 그렇지 않으면, 두 번째 조건을 확인합니다. 조건이 맞으면 두 번째 효과를 실행하고 그 떠돌이 몬스터의 활성화가 끝납니다.

두 조건 모두 맞지 않으면, 그 떠돌이 몬스터는 줄개와 똑같이 활성화되어 행동 두 번을 합니다.

떠돌이 몬스터의 공격은 줄개 공격과 똑같이 해결하되, 떠돌이 몬스터는 줄개 아이템 카드를 사용하지 않습니다. 떠돌이 몬스터가 사용하는 공격 주사위와 적 주사위는 떠돌이 몬스터 카드에 나와 있습니다.

적을 모두 활성화하고 나면, 적 단계가 끝납니다.

KO

부상으로 인해 체력 토큰이 다 떨어진 영웅은 KO 됩니다. KO된 영웅의 피규어는 옆으로 눕혀 두고, 그 영웅이 받은 상태 토큰을 모두 버립니다. 라운드를 시작할 때, KO된 영웅은 생명인도자 토큰 1개를 회색 면으로 뒤집어서 소비하고 자신의 영웅을 다시 일으켜야 합니다(이렇게 하는 데에 행동은 소비하지 않습니다). 영웅을 다시 일으켰을 때 체력은 3으로 되돌아오지만, 마나는 추가로 회복되지 않습니다. 이렇게 퀘스트를 이어갑니다. 그러나, 영웅이 생명인도자 토큰을 소비해야 하는데 토큰이 남아 있지 않다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 플레이어들은 패배합니다.

알아두기: 영웅이 공격을 하는 동안 자기 자신이 KO될 정도로 부상을 받았다면, 그 공격을 완전히 해결한 후에 영웅을 KO 시킵니다.

KO된 영웅은 다음 라운드에 다시 일어서기 전까지 행동을 할 수 없고, 적 공격 및 능력의 대상이 되지 않습니다. 던전에 있는 모든 영웅이 KO된 상태라면, 적을 활성화하지 않습니다. 소비한 생명인도자 토큰은 게임이 끝날 때까지 모든 영웅에게 '전투: ' 효과를 제공합니다(토큰 뒷면에 표시되어 있는 대로). 생명인도자 토큰을 여러 개 소비했다면, 모든 생명인도자 뒷면의 혜택을 누적하여 받습니다.



◆ 레벨 향상 단계

레벨 향상 단계 동안, 영웅은 쌓은 경험치(XP)를 소비해서 레벨을 향상시켜야 합니다(더 이상 향상시킬 수 없을 때까지 반복). 레벨이 높아질수록, 향상시키는 데에 필요한 경험치의 양도 점점 높아집니다(아래 내용 또는 레벨 토큰 참조).



중요: 레벨 향상시키는 것은 선택이 아닙니다. 향상시킬 수 있다면, 반드시 향상시켜야 합니다.

- 1레벨에서 2레벨로 향상시키려면 5 XP를 소비해야 합니다.
- 2레벨에서 3레벨로 향상시키려면 10 XP를 소비해야 합니다.
- 3레벨에서 4레벨로 향상시키려면 12 XP를 소비해야 합니다.
- 4레벨에서 5레벨로 향상시키려면 18 XP를 소비해야 합니다.

영웅 레벨을 향상시킬 때에는, 다음 과정을 순서대로 따릅니다.

1. 레벨 향상에 필요한 만큼 누적 경험치 총량을 낮춥니다(아래 참조).
2. 영웅 대시보드에 꽂은 레벨 마커를 다음 레벨로 이동시킵니다.
3. 최대 마나/체력을 높입니다: 새로운 최대 마나/체력은 게임 시작 시의 최대치에, 이번에 도달한 레벨에서 제공하는 수치를 더한 값과 같습니다. 영웅의 최대 마나/체력이 높아지면, 높아진 만큼의 마나/체력 토큰을 획득합니다.
4. 레벨 토큰 옆에 치워 두었던 보물 토큰 가운데, 레벨 토큰에 표시된 유형/개수에 따라 보물 토큰을 가져와 보물 주머니에 추가합니다.
5. 새로운 기술 하나를 획득합니다.

기술 획득

영웅 레벨을 향상시킬 때마다, 자신의 클래스 기술 하나를 새로이 선택해서 획득합니다. 단, 이번에 달성한 레벨 이하의 요구사항을 가진 기술만 획득할 수 있습니다.

많은 기술 카드는 등급을 갖습니다. 등급을 갖는 기술은 영웅의 레벨이 향상됨에 따라 등급을 높여갈 수 있는 기술입니다. 등급은

도적의 그림자 형상 I/그림자형상 II 처럼 로마자 숫자로 표시되어 있습니다. 등급을 갖는 기술은 반드시 등급 순서대로 획득해야 하며, 더 높은 등급의 기술은 그 바로 아래 등급의 기술을 대체합니다(따라서 아무리 등급이 다르다 하더라도, 동일1명칭의 기술 카드를 여러 장 가질 수는 없습니다).

레벨 향상 단계가 되었습니다. 현재 페이드라는 3레벨이며, 17 XP를 갖고 있습니다. 3레벨에서 4레벨로 향상시킬 경험치(12 XP)를 충분히 갖고 있으므로, 12 XP를 소비하고 총 XP를 5로 낮춥니다.



페이드라는 자신의 레벨 마커를 3에서 4로 이동시킵니다.

4레벨이 되면 페이드라의 최대 체력이 1만큼 높아집니다(최대치 +1 에서 최대치 +2로). 그래서 페이드라는 즉시 토큰 더미에서 체력 토큰 1개를 가져옵니다. 그리고 자신의 대시보드 옆에 놓아둔 보물 토큰 가운데, 특급 보물 토큰 1개를 가져와 보물 주머니에 추가했습니다.



마지막으로, 페이드라는 기술 하나를 획득하여, 자신의 그림자 형상 I 기술을 그림자형상 II 기술로 향상시킵니다.





◆ 4. 어둠 단계

라운드를 거듭해 갈 수록, 던전에 도사린 위험은 점차 높아져 갑니다. 영웅이 퀘스트 목표를 달성하지 못한다면, 결국엔 악의 세력에 완전히 제압당하고 말 것입니다.



어둠 단계가 될 때마다 어둠 트랙에 있는 어둠 마커를 1칸 전진시킵니다. 어둠 마커가 칸에 들어가면, 차원문이 있는 모든 구역에 즐개가 하나씩 출현(17쪽 참조)합니다. 어둠 마커가 칸에 들어가면, 떠돌이 차원문 구역에 떠돌이 몬스터가 하나 출현합니다. 어둠 마커가 또는 칸에 들어가면, 그와 일치하는 보물 토큰 1개를 보물 주머니에 추가합니다.

어둠 마커가 9번 칸을 넘어서서 전진할 때, 어둠 트랙을 뒷면으로 뒤집어 어둠 마커를 뒷면 첫 번째 칸에 놓습니다. 어둠 트랙은 게임이 끝날 때까지 이 면으로 유지됩니다. 어둠 마커가 4번 칸을 넘어서서 전진하려 할 때, 어둠 마커를 첫 번째 칸으로 되돌려 놓습니다(트랙을 다시 앞면으로 뒤집지 않습니다).

떠돌이 몬스터 출현

- 던전 레벨에 따라 떠돌이 몬스터 카드 1장을 뽑습니다(26쪽 참조).
- 떠돌이 몬스터 카드에 표시된 개수만큼 보물 주머니에서 보물 토큰을 뽑아서, 떠돌이 몬스터 카드 위에 놓습니다(고정 보상에 대응하는 보물 토큰은 뽑지 않습니다).
- 그런 다음, 그 적을 떠돌이 몬스터 차원문 구역에 놓습니다.
- 떠돌이 몬스터가 출현해야 하지만, 텍이 다 떨어졌다면 즐개와 마찬가지로 버린 떠돌이 몬스터 카드 중 현재 던전 레벨과 일치하는 카드들을 섞어서 새로 텍을 만듭니다. 버린 카드조차 없어서 텍을 새로 만들 수 없는 경우, (가능하다면) 던전 레벨이 1레벨 높은 텍에서 카드를 뽑습니다. 뽑은 떠돌이 몬스터가 이미 던전에 있다면 해당 떠돌이 몬스터를 출현시키지 않습니다. 그 대신 새로 뽑은 떠돌이 몬스터 카드가 더 높은 레벨이라면, 새로 뽑은 떠돌이 몬스터 카드로 교체하고 그 떠돌이 몬스터로 행동을 한 번 합니다(24쪽 떠돌이 몬스터 활성화 참조). 이렇게 적 카드를 교체한다 하더라도, 원래의 떠돌이 몬스터 위에 놓인 부상, 상태, 보물 토큰은 교체하지도 제거하지도 않습니다.

어둠 단계를 완수하면, 모든 영웅의 활성화 토큰을 파란색 면으로 뒤집습니다.



◆ 추가 규칙 ◆

◆ 그림자와 빛

그림자 구역에 있는 피규어는 그림자 속에 있는 것으로 간주합니다. 몇몇 기술과 능력은 그림자 속에 있을 때에만 사용할 수 있습니다. 또한, 그림자 속에 있는 영웅은 이점을 누립니다.

빛의 인도자는 어둠 속에서 싸우는 데에 숙련된 모험가입니다. 영웅은 그림자 속에서 공격할 때, 주사위 더미에 그림자 주사위를 추가합니다. 그림자 주사위를 굴리면 또는 을 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 이 나오면 영웅의 그림자 능력을 발동시키기도 합니다.

빛 구역에 있는 피규어는 빛 속에 있는 것으로 간주합니다. 몇몇 기술과 능력은 빛 속에 있을 때에만 사용할 수 있습니다.

◆ 던전 레벨

던전 레벨은 퀘스트를 하는 동안 출현하는 적/아이템 유형에 영향을 줍니다. 던전 레벨은 가장 레벨이 높은 영웅의 레벨과 같습니다. 예를 들어, 2레벨 영웅 3명 3레벨 영웅 1명이 있다면, 던전 레벨은 3입니다.



◆ 우두머리



우두머리는 몇몇 퀘스트에서 등장하는 특별한 적입니다(대개 이런 퀘스트에서는 우두머리를 쓰러뜨리는 것이 퀘스트의 승리 조건입니다). 퀘스트의 게임 준비에서 우두머리를 놓으라고 지정되어 있는 방을 우두머리 방이라고 칭합니다. 우두머리는 퀘스트 상의 특정 조건이 갖추어져, 우두머리와의 싸움이 시작되기 전까지는 이동하지도 활성화하지도 효과를 갖지도 않습니다.

우두머리와의 싸움이 시작될 때 다음 과정을 따릅니다.

- 모든 영웅은 우두머리 방으로 이동합니다. 방의 어느 구역으로 이동하는지는 퀘스트에 표시되어 있으며, 그러한 구역이 두 곳 이상이라면 그중 어디로 이동할지는 플레이어들이 선택합니다.
- 영웅은 체력과 마나를 최대치까지 회복합니다.
- 레벨 향상 단계를 1번 수행합니다.
- 우두머리 방에 속하지 않은 타일 및 그 위에 놓인 구성품을 모두 제거합니다.
- 어둠 트랙을 제거하고 우두머리 대시보드를 던진 옆에 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다.
- 새로운 영웅 단계를 시작합니다.



우두머리와의 싸움에서는 특수한 규칙을 준수해야 합니다. 우두머리는 적 단계 진행에 있어 변화를 가져옵니다. 우두머리는 영웅 단계 이후가 아니라 각 영웅의 차례가 끝난 후마다 적 단계를 갖습니다. 우두머리가 행동을 할 때마다, 활성화 주사위를 굴려 우두머리 대시보드에서 (0) 개수가 정확히 일치하는 특수 능력을 해결합니다(이 굴림에서는 (0) 을 무시합니다). 우두머리는 행동을 할 때마다 특수 능력을 한 번만 해결합니다.

어둠 단계 동안, 우두머리 트랙에 있는 어둠 마커를 1칸 전진시킵니다. 어둠 마커가 효과가 표시된 칸에 들어가는 즉시, 그 효과를 활성화합니다. 우두머리 트랙에서 어둠 마커를 더는 전진시킬 수 없으면, 어둠 단계에 어둠 마커를 전진시키지 않습니다.

알아두기: 몇몇 퀘스트에서는 퀘스트 목표와 관련된 적이 출현합니다. 이러한 적이 출현할 때에는, 뽑은 적이 이미 던전에 있다면 현재 적 카드를 더 높은 레벨의 해당 적 카드로 교체하고, 일반적인 적 출현과 동일하게 그 적으로 행동을 한 번 합니다. 그러나, 해당 카드를 해결한 후 출현이 끝나는 것이 아니라, 새로운 카드 1장을 뽑습니다. 새로운 적 하나가 출현할 때까지 이 과정을 반복합니다. 드문 경우이지만, 목표에서 요구하는 적을 더는 출현시킬 수 없다면, 그 즉시 게임이 끝나고 플레이어들은 패배합니다.



◆ 특수 능력

영웅, 적, 아이템, 기술은 다양한 게임 효과를 만들어내는 각각의 특수 능력을 갖습니다. 이러한 능력은 이해하기 쉽도록 다음과 같은 형태로 표시되어 있습니다.

[유형/시점 조건/비용/요구사항]: [효과]

시점 조건이 있는 능력도 있고, 없는 능력도 있습니다. 대부분의 능력에는  또는 특정한 주사위 결과를 소비하라는 식의 비용이 나와 있습니다. 가장 일반적인 시점 조건, 비용, 요구사항, 효과는 아래에 나와 있습니다.

중요: 특수한 시점 조건이 명시되어 있지 않았다면, 해당 능력은 영웅의 차례 동안 행동을 하기 직전/직후에 언제든지 사용할 수 있습니다.

시점 조건

- **공격:** 이 능력은 전투마다 한 번씩만, 공격자가 발동할 수 있습니다.
- **(유형) 공격:** 이 능력은 전투마다 한 번씩만, 표시된 유형의 공격을 할 때 공격자가 발동할 수 있습니다.
- **방어:** 이 능력은 전투마다 한 번씩만, 방어자가 발동할 수 있습니다.
- **전투:** 이 능력은 전투마다 한 번씩만, 공격자 또는 방어자가 발동할 수 있습니다.
- **이동:** 이 능력은 이동 행동마다 한 번씩만 발동할 수 있습니다.
- **언제든지:** 이 능력은 아무 행동 직전 또는 직후에 발동할 수 있습니다(심지어 영웅의 행동 외에, 적의 행동 직전/직후로도 가능).

비용 또는 요구사항

- **행동:** 이 능력을 발동하려면 영웅은 행동 한 번을 소비해야 합니다.
- **그림자:** 이 능력은 그림자 속에 있는 영웅 또는 적만 발동할 수 있습니다.
- **빛:** 이 능력은 빛 속에 있는 영웅 또는 적만 발동할 수 있습니다.
- ** X개:** 이 능력을 발동하려면 영웅은 마나 토큰을 X개 버려야 합니다.
- **(부상 X을/를 받습니다):** 이 능력을 발동하려면 영웅은 체력이 최소한 X만큼 남아 있어야 하며, 부상을 X만큼 받아야 합니다.
- **(부상 X 당한 상태):** 이 능력을 발동하려면 영웅은 부상을 X 이상 갖고 있어야 합니다.
- **(쌍수):** 이 능력은 영웅이 공격에서 무기 2개를 사용할 때에만 발동할 수 있습니다.
- **X ** 적 이 전투 능력을 발동하려면, 주사위 결과에  이 X개 나와야 합니다.

중요:  전투 능력은 영웅 능력과는 달리 한 번의 주사위 굴림에서 여러 번 발동될 수 있습니다.

구성품 개수 제한

구성품은 게임 상자에 포함된 개수만큼으로 제한됩니다. 토큰 (또는 기타 구성품)의 개수가 충분하지 않으면, 부족한 구성품에 대한 대체물을 사용하지 않습니다. 그러나, 체력과 마나는 제한이 없으므로 필요하다면 대체물을 사용할 수 있습니다.

효과

- **+  X개:** 영웅 또는 적이 공격할 때 주사위 굴림 결과에  을 X개 추가합니다.
- **+  X개:** 영웅 또는 적이 방어할 때 주사위 굴림 결과에  를 X개 추가합니다.
- **+  X개:** 영웅은  토큰 X개를 얻습니다. 이때 최대치를 초과해서 얻을 수는 없습니다.
- **+  /  /  X개:** 주사위 더미에 해당 유형의 주사위를 X개만큼 추가합니다.
- **+  X개:** 대상의 피규어 옆에  토큰을 X개만큼 추가합니다.
- **+  X개:** 대상의 피규어 옆에  토큰을 X개만큼 추가합니다.
- ** X회:** 주사위를 X개만큼 재굴림하게 해 줍니다. 각각의 재굴림은 개별적으로 해결합니다. 따라서 동일한 주사위를 여러 번 재굴림할 수도 있습니다. 현재 주사위 더미에 있는 아무 주사위나 재굴림할 수 있으며, 적으로 인해 추가된 주사위도 재굴림할 수 있습니다.
- ** X회:** 적 주사위를 X개만큼 재굴림하게 해 줍니다. 각각의 재굴림은 개별적으로 해결합니다. 따라서 동일한 주사위를 여러 번 재굴림할 수도 있습니다.
- **+X 이동력:** 영웅이 이동 행동을 할 때 이동력을 X만큼 추가로 줍니다.
- **-  X개:** 영웅 또는 적이 방어할 때 주사위 굴림 결과에서  를 X개 제거합니다.
- **X 무시:** 주사위 굴림에서, 해당하는 주사위 또는 주사위 결과를 무시합니다.
- **치유 X:** 적 또는 영웅이 X만큼 체력을 회복합니다. 영웅이 이 효과를 발동할 때에는, 이 효과 전체를 같은 구역에 있는 또 다른 영웅에게 적용할 수도 있습니다(둘 이상의 영웅에게 나눠서 치유할 수는 없습니다). 치유를 할 때, 치유 1마다 체력 1을 회복하는 대신  토큰 1개를 제거할 수 있습니다(불 토큰 제거와 회복을 조합하여 할 수도 있습니다. 총합만 X). 줄개는 이 효과를 발동한다 하더라도, 이미 쓰러진 부하를 다시 일으킬 수는 없습니다.
- **(∞):** 한 번의 행동에서 이 능력을 여러 번 발동할 수 있습니다.
- **(라운드당 한 번)/(전투당 한 번):** 이 능력은 각각 라운드/전투마다 한 번씩만 발동할 수 있습니다.

◆ 상대 토큰

몇몇 능력/공격은 대상 영웅/적에게 상대 토큰을 놓습니다.



- **불:**  토큰을 1개 이상 가진 영웅/적은 활성화되자마자, 그중 1개를 제거하고  1개를 굴립니다. 그 영웅 또는 적은  결과마다 부상을 1씩 받습니다. 해당 영웅/적에게서  토큰이 모두 제거될 때까지 이 과정을 반복합니다. 해당 영웅/적에게  토큰이 여러 개 있다면, 하나씩 주사위를 굴리지 않고 한꺼번에 그만큼 주사위를 굴려서 부상을 처리해도 됩니다. 불에 의해 적 피규어가 쓰러지면, 그에 따르는 경험치 및 기타 보상을 어느 영웅이 받을지는 플레이어들이 선택할 수 있습니다.



- **냉기:**  토큰을 1개 이상 가진 영웅/줄개가 행동을 한 번 하려 할 경우, 그 행동을 하지 않고 그 대신 가진  토큰 1개를 제거합니다.  토큰을 2개 이상 가진 떠돌이 몬스터가 활성화되려 할 경우, 아예 활성화를 하지 않고 그 대신 가진  토큰 2개를 제거합니다. 그러나,  토큰을 1개만 가진 떠돌이 몬스터가 활성화되려 할 경우, 아무런 효과도 없이 가진  토큰을 제거합니다. 우두머리도  토큰을 가질 수는 있지만, 우두머리는 활성화될 때 아무런 효과 없이 가진  토큰을 전부 제거합니다.



◆ 특수 토큰과 구역

퀘스트에 따라 구역에 특수 토큰을 놓기도 합니다. 이러한 특수 토큰은 특정한 순간에 발동되거나 상호작용할 수 있습니다.



가시 뱀

별다른 언급이 없다면, 가시 뱀은 항상 뒷면으로 놓습니다(파란색이 보이도록). 가시 뱀 토큰이 있는 구역으로 영웅이 이동했을 때, 영웅은 즉시 그 토큰을 뒤집고 표시된 만큼 부상을 받습니다. 토큰 뒷면에 아무것도 적혀 있지 않으면 부상을 받지 않습니다. 공개한 가시 뱀 토큰은 제거합니다.



곰 뱀

별다른 언급이 없다면, 곰 뱀은 항상 뒷면으로(파란색이 위로 보이게) 놓습니다. 곰 뱀이 있는 구역으로 영웅이 이동했을 때, 즉시 그 토큰을 뒤집습니다. "행동 한 번을 잃습니다"가 나오면, 현재 이동 행동을 즉시 끝내고 이번 차례에 행동 한 번을 잃습니다. 토큰 뒷면에 아무것도 적혀 있지 않으면 아무런 일도 생기지 않습니다. 공개한 곰 뱀 토큰은 제거합니다.



기둥

기둥은 시야를 막지는 않지만 원거리 공격과 마법 공격을 방해합니다. 다른 구역에서 기둥 토큰이 있는 구역을 지나서 공격하거나 (또는) 다른 구역에서 기둥 토큰이 있는 구역을 공격하면, 공격자는 1 주사위 1개를 적게 굴립니다(공격 주사위 더미에 1 주사위가 없으면 아무 일도 일어나지 않습니다).



분수

분수 토큰은 항상 뒷면으로 놓습니다(효과 면이 보이지 않도록). 영웅은 (일반적으로는 이동력 1을 소비함으로써) 분수 토큰과 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 해당 분수 토큰을 뒤집어 표시된 만큼 즉시 치유합니다. 공개한 분수 토큰은 제거합니다.



괘짝

괘짝 토큰은 뒷면으로 놓습니다(아이콘이 있는 면이 보이지 않도록).

영웅은 (일반적으로는 이동력 1을 소비함으로써) 일반 괘짝 토큰과 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 해당 토큰을 뒤집어 공개한 후, 표시된 희귀도의 아이템 2장을 얻습니다. 공개한 일반 괘짝 토큰은 제거합니다.



영웅은 (일반적으로는 이동력 1을 소비함으로써) 대형 괘짝 토큰과 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 해당 토큰을 뒤집어 공개한 후, 표시된 희귀도의 아이템 3장을 얻습니다. 공개한 대형 괘짝 토큰은 제거합니다.



모루

영웅은 (일반적으로는 이동력 1을 소비함으로써) 모루 토큰과 상호작용하여 아이템을 "제작"할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 아이템 카드 3장을 버리면서, 이렇게 버리는 카드 중 가장 희귀도가 낮은 카드보다 희귀도(일반>희귀>특급 순)가 한 단계 높은 아이템 카드 1장을 뽑습니다. 예를 들어, 영웅이 특급 아이템 1장과 희귀 아이템 2장을 버리면 특급 카드 1장을 뽑습니다. 이렇게 모루로 아이템을 제작할 때에는, 시작 아이템과 소모품을 일반 아이템으로 간주합니다.



다리

다리는 별도의 구역으로 기능합니다. 퀘스트 준비의 지시에 따라, 타일의 구역 하나와 인접하도록 다리를 놓습니다. 다리는 그림자 구역이며, 게임 효과를 처리할 때 개별 타일로 봅니다.

심연

몇몇 구역은 바닥이 보이지 않습니다. 이러한 구역이 심연입니다. 영웅도 적도 심연 구역으로 들어갈 수 없습니다.



◆ 1인 플레이어 규칙

혼자서 게임을 플레이한다면, 플레이어는 영웅을 1명만 선택해야 합니다. 그렇지만, 떠돌이 몬스터의 체력이나 줄개 부하의 수 계산 등 다른 모든 규칙은 영웅 2명이서 플레이하는 것처럼 계산합니다. 그 대신 영웅은 자신의 차례에 일반적인 행동 세 번이 아니라 행동 네 번을 합니다.

◆ 도전 모드: 지옥 분쇄자

퀘스트 난이도를 높이고 싶다면, 사용 가능한 생명인도자 토큰을 1개 줄여서 도전해도 좋습니다.

◆ 동물 해결

별다른 언급이 없는 한, 게임 효과에서 취할 수 있는 선택지가 여러 가지라면 어느 선택지를 해결할지는 플레이어들이 선택합니다.



◆ 영웅 클래스 ◆

클래스마다 고유한 구성품을 사용하여 게임 양상이 완전히 바뀌므로, 독특한 경험을 할 수 있습니다.

클래스마다 기술 카드 13장을 갖습니다. 게임을 준비할 때, 자신의 클래스 기술 카드를 모두 가져와서 영웅 대시보드 근처에 놓아둡니다.



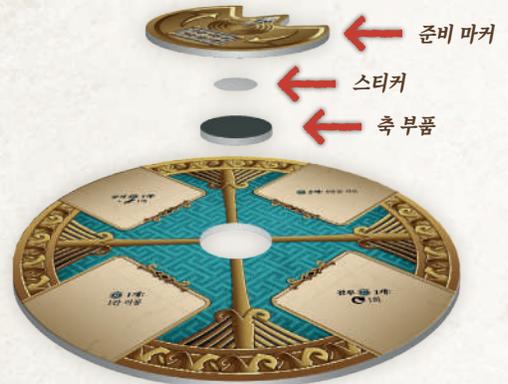
◆ 마법사

마법사는 강력한 주문을 시전하여 불과 냉기로 적을 타격하고, 방어를 높이는가 하면, 심지어 시공간마저 자신의 입맛대로 왜곡시킵니다.

마법사는 주문 아물렛을 사용하여 주문을 시전합니다. 주문 아물렛은 총 4개의 구획으로 나뉘며, 각각의 구획마다 서로 다른 기본 주문이 표시되어 있습니다. 마법사는 레벨을 향상시킴에 따라 기술 카드로 주문 아물렛에 놓인 주문을 향상시켜나갑니다.

게임 준비: 주문 아물렛을 가져와 영웅 대시보드 근처에 놓습니다. 준비 마커를 주문 아물렛에 고정해야 합니다 (최초 조립시 아래 그림을 참조하세요). 준비 마커를 회전시켜서 원하는 구획을 가리키게 놓습니다.

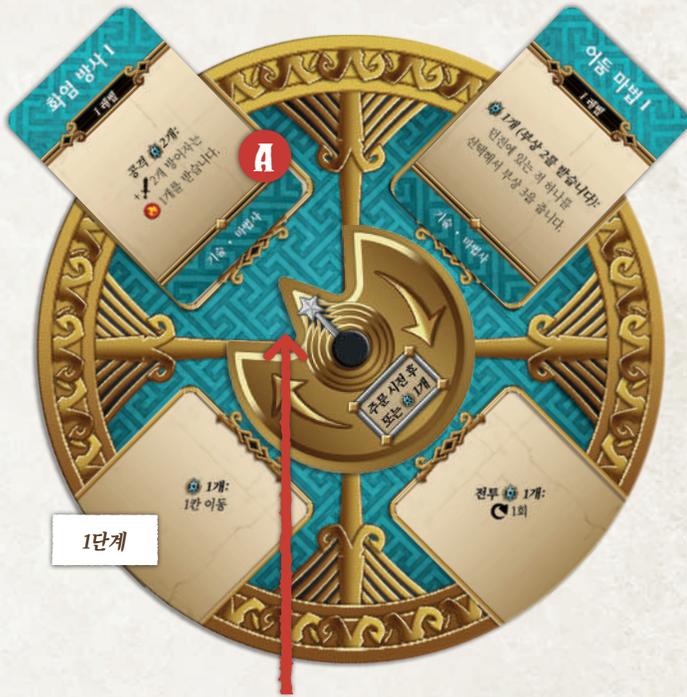
1레벨 마법사 기술 카드 1장을 선택하여 주문 아물렛의 구획 한 곳에 놓습니다(해당 기본 주문을 대체합니다).



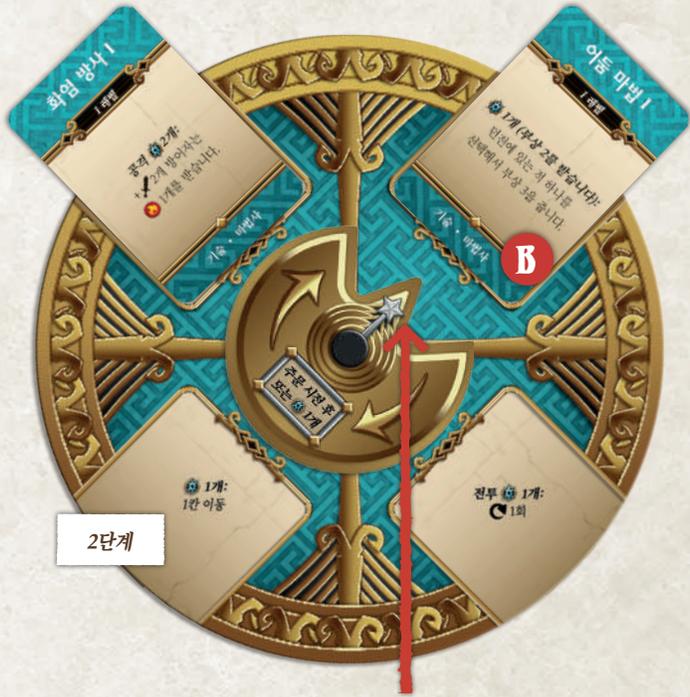
게임 진행: 마법사는 주문을 신속하게 시전하려면 막대한 마나가 필요합니다. 마법사는 주문 아물렛에서 준비 마커가 가리키고 있는 주문만 시전할 수 있습니다. 주문을 시전하고 나면, 그 즉시 준비 마커를 시계방향으로 1칸 회전시킵니다. 마법사는 언제든지 마나 1을 소비함으로써 준비 마커를 시계 방향으로 1칸 회전시킬 수 있습니다.

마법사의 모든 기술은 네 가지 기본 주문 중 하나를 향상시키는 것입니다. 마법사가 새로운 기술을 획득할 때마다, 구획 한 곳에 기술 카드를 놓습니다(기존에 그곳에 놓여 있던 주문을 대체합니다).

공격 주문: 공격 동안 발동되는 주문을 "공격 주문"이라 칭합니다. 공격 주문의 혜택을 받으려면, 마법  공격을 가진 무기를 장비하고 있어야 합니다.



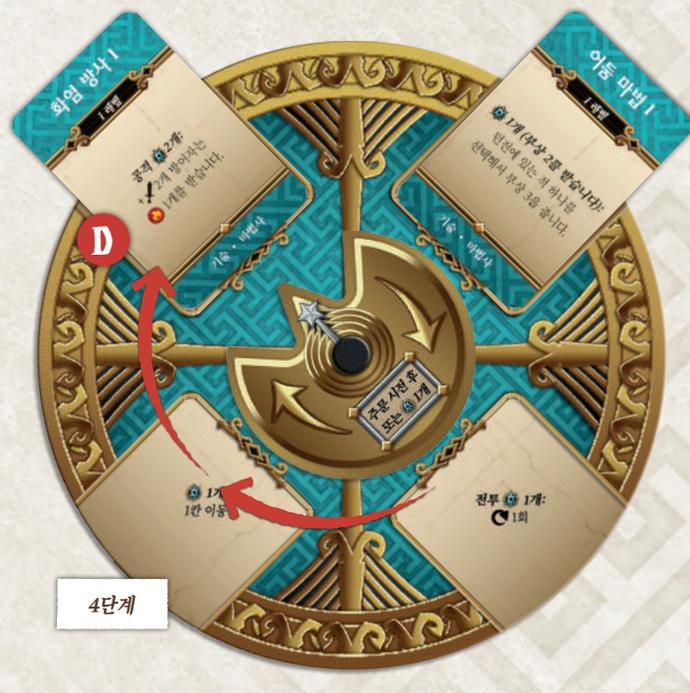
마스린이 차례를 시작합니다. 현재 준비 마커는 '화염 방사 I'(A)를 가리키고 있습니다. 마스린은 첫 번째 행동으로 언데드 줄개 하나를 공격하고 2개를 소비하면서 공격 주문을 발동합니다. 이로써 주사위 결과에 2개를 추가하고 대상에게 1개 토큰을 놓습니다.



그런 다음, 마스린은 준비 마커를 시계 방향으로 1칸 회전시켜야 합니다. 이제 준비 마커는 '어둠 마법 I' 주문을 가리킵니다.



공격이 끝난 후, 마스린은 자신에게 '어둠 마법 I' 주문을 시전하여, 부상 2를 받고 1개를 소비하면서 다른 적 하나에게 부상 3을 줍니다. 이 과정은 행동이 아닙니다. 마스린은 또 다시 준비 마커를 시계 방향으로 1칸 회전시킵니다. 이제 준비 마커는 기본 전투 주문(C)을 가리킵니다.



마스린은 또 다시 언데드 줄개를 공격하고자 합니다. 따라서 다음 행동을 소비하기 전에 2개를 소비하면서 준비 마커를 시계 방향으로 2칸 회전시켜 다시 공격 주문(D)을 가리키게 합니다. 그런 다음, 두 번째 행동을 소비하여 2개를 소비하면서 '화염 방사 I' 주문을 시전합니다.

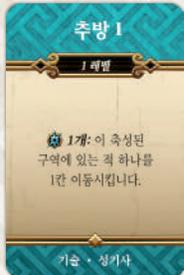


◆ 성기사



성기사는 구역을 축성하고 기술을 축복해서 자기 자신 뿐만 아니라 아군의 능력까지 강화하는 신성한 전사입니다. 최전선에 서서 싸워나가는 데에도 능숙하지만 아군을 보조하는 데도 뛰어난, 유연한 영웅입니다.

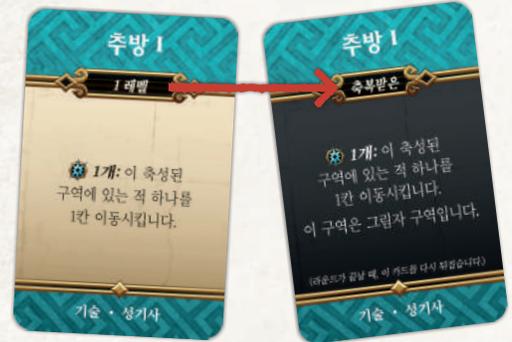
게임 준비: 성기사 대시보드와 축성 토큰 3개를 가져옵니다. 축성 토큰은 성기사 대시보드의 알맞은 칸에 놓습니다. 1레벨 기술 하나를 선택한 후, 선택한 1레벨 기술을 성기사 대시보드의 슬롯 한 곳 아래에 놓습니다.



게임 진행: 축성 토큰 3개는 각기 대시보드에 놓인 것과 같은 초기 능력을 갖습니다. 성기사가 새로운 기술을 획득할 때마다, 획득한 기술 카드를 성기사 대시보드의 세 가지 슬롯 중 한 곳 아래에 놓습니다. 기존의 축성 효과에 새로운 효과가 추가되는 것입니다. 성기사는 각각의 축성 슬롯마다 한 번에 여러 장의 기술 카드를 보유할 수도 있습니다.

자신의 차례 동안 행동을 하기 직전/직후, 성기사는 1개를 소비하면서 시야에 들어오는 구역 한 곳에 축성 토큰 1개를 놓을 수 있습니다. 이는 행동을 소비하지 않습니다.

축성된 구역에 위치한 모든 영웅은 해당 축성 토큰과 관련된 모든 기술 카드의 혜택을 받습니다. 성기사는 아무런 비용 소비 없이, 언제든지 위치에 상관없이 구역에 놓인 축성 토큰을 제거할 수 있습니다. 이렇게 제거한 축성 토큰은 다시 성기사 대시보드에 되돌려 놓습니다.



라운드를 시작할 때마다, 성기사는 자신의 기술 하나를 축복하여 뒷면으로 뒤집음으로써 일시적으로 능력을 향상시킬 수 있습니다. 성기사는 한 번에 축복받은 기술을 하나만 가질 수 있으며, 라운드가 끝날 때 축복받은 기술을 다시 뒤집습니다.

◆ 광전사



광전사는 자신의 안위 따위는 제쳐두고, 끓어오르는 분노를 활용하여 전투에 뛰어드는 영웅입니다. 이들은 부상으로부터 혜택을 받으므로 부상을 당할수록 오히려 더 강력해집니다. 광전사는 세 가지 태세를 서로 바꿔가며 플레이할 수 있으며, 각각의 태세마다 상이한 혜택을 갖습니다. 피의 분노 태세는 공격력을 높이며, 폭주 태세는 이동력을 끌어올리는가 하면, 도발 태세는 자신을 공격하는 적을 응징합니다. 광전사의 기술 대다수는 이러한 태세 중 하나를 강화하도록 설계되어 있습니다.

게임 준비: 광전사 대시보드를 가져와 영웅 대시보드 근처에 놓고, 태세 토큰을 원하는 태세 칸에 놓습니다. 1레벨 기술 카드를 선택한 후, 선택한 기술 카드를 그와 일치하는 태세 칸 밑에 놓습니다. 몇몇 기술은 셋 중 원하는 태세 칸 밑에다 놓을 수 있는 것도 있습니다.

게임 진행: 광전사가 부상을 받을 때마다, 광전사는 이렇게 잃은 체력 토큰을 광전사 대시보드의 분노 더미로 이동시킬 수 있습니다. 분노 더미에 있는 체력 토큰을 분노 라고 부릅니다. 분노 더미에는 토큰을 최대 7개까지만 보관할 수 있습니다(초과분은 버립니다). 몇몇 능력은 사용하려면 분노 를 지불해야 합니다. 이같은 능력을 발동하려면, 광전사는 발동하고자 하는 능력의 분노 비용을 각기 별도로 지불해야 합니다.



각각의 태세는 초기에 분노 1개를 소비하면서 발동할 수 있는 기본 능력을 갖습니다. 광전사는 현재 태세 아래에 있는 능력과 기술만을 발동할 수 있으며, 자신의 차례 동안 행동 직전/직후에 분노 1개를 소비하면서 태세를 전환할 수 있습니다.

알아두기: 광전사는 몇몇 게임 효과를 통해 부상을 받지 않고도 분노 더미에 토큰을 추가할 수 있습니다. 이러한 경우, 토큰 더미에서 체력 토큰을 가져와 분노 더미에 추가하면 됩니다.

◆ 도적



도적은 말 그대로 도둑질 도구 주머니와 속임수로 다양한 이점을 챙겨나가는 교활한 전투원입니다. 강력하면서도 쉬이 예측할 수 없는 양면적인 영웅이라 할 수 있겠습니다.

게임 준비: 도적 효과 카드와 도둑질 도구 주머니를 가져옵니다. 시작 도적 토큰(검은 바탕색 도적 토큰) 9개를 도둑질 도구 주머니에 넣습니다. 1레벨 기술 카드 1장을 선택하고, 선택한 카드에 표시된 도적 토큰도 도둑질 도구 주머니에 넣습니다. 나머지 도적 토큰은 옆으로 치워 둡니다. 이렇게 치워 둔 토큰도 추후 획득하는 기술에 따라서 도둑질 도구 주머니에 추가될 수 있습니다.



게타가 차례를 시작합니다. 게타의 분노 더미에는 토큰 4개가 있으며 현재 피의 분노 태세를 취하고 있습니다. 게타는 분노 더미에서 토큰 1개를 소비하면서 폭주 태세로 전환합니다(A). 그런 다음, 이동 행동으로 분노 토큰을 1개 더 소비하면서 +1 이동력을 얻습니다(B).



게임 진행: 도적의 행동은 도적 토큰과 밀접하게 연관되어 있습니다. 도적은 뽑은 토큰 개수에 따라 행동 횟수가 결정됩니다. 매 라운드를 시작할 때, 도둑질 도구 주머니에서 토큰 3개를 뽑아 테이블에 앞면으로 공개합니다("사용함" 면이 보이지 않도록). 도적이 행동을 할 때마다, 도적 토큰 1개를 선택해서 "사용함" 면으로 뒤집어야 합니다. 빨간색 토큰은 공격 행동과 연관되어 있고, 파란색 토큰은 이동 행동과 연관되어 있으며, 초록색 토큰은 모든 행동과 연관되어 있습니다. 뒤집는 토큰이 현재 행동과 일치한다면, 이번 행동에 혜택을 받습니다(이동 행동에서는 +1 이동력, 공격 행동에서는 추가 주사위를 받는 등). 뒤집는 토큰이 현재 행동과 일치하지 않는다면, 별다른 불이익도 혜택도 없이 일반적인 경우와 마찬가지로 행동을 합니다. 도적이 자신의 차례 동안 도적 토큰을 더 많이 뽑았다면, 모든 토큰을 "사용함" 면으로 뒤집을 때까지 계속 행동을 이어나갈 수 있습니다. 차례가 끝날 때 사용하지 않은 도적 토큰을 모두 "사용함" 면으로 뒤집습니다. 도적이 행동 한 번을 잃게 된다면, 사용하지 않은 토큰 하나를 "사용함" 면으로 뒤집어야 합니다. 도적이 어떠한 이유로든 추가 행동 한 번을 획득한다면, 토큰 하나를 뒤집을 필요 없이 행동 한 번을 합니다.



게타는 구역 3칸을 이동하여 적이 있는 구역에 들어왔습니다. 다음 행동을 하기 전에, 게타는 분노 더미에서 세 번째 토큰을 소비하면서 피의 분노 태세로 전환합니다(C). 그런 다음, 공격 행동을 하고 분노 더미에서 네 번째이자 마지막으로 남은 토큰을 소비하면서 치명적인 분노 I를 발동하여 이번 공격에 +1 공격력을 얻습니다(D).

알아두기: 혼자서 게임을 플레이한다면, 도적은 매 라운드마다 도적 토큰을 3개가 아니라 4개 뽑습니다.





차례가 끝나면 뒤집은 도적 토큰을 모두 도둑질 도구 주머니 옆에 한데 모아, 버린 도적 토큰 더미로 만들어 둡니다. 도적이 주머니에서 토큰을 뽑아야 하지만 주머니에 토큰이 충분하지 않은 경우, 버린 도적 토큰 더미를 모두 도둑질 도구 주머니에 되돌려 넣고 섞어서 계속 토큰을 뽑습니다. 드물긴 하지만, 도둑질 도구 주머니에도 토큰이 없고 버린 도적 토큰도 없다면, 토큰을 더 뽑지 않습니다.

- **독 토큰:** 독 토큰을 공격에 사용했을 때에는, 이 독 토큰을 대상 적 옆에 놓아서 "중독"되었다고 표시합니다. 중독된 적이 활성화될 때마다, 독의 효과를 받습니다(독 효과는 도적 기술 카드에 표시되어 있습니다). 중독된 적을 쓰러뜨리면, 그 독 토큰을 도둑질 도구 주머니로 되돌려 넣습니다. 각각의 적은 한 번에 1개의 독 토큰만 가질 수 있습니다.
- **그림자 토큰:** 그림자 토큰을 공격에 사용했을 때에는, 이번 행동 동안 도적이 빛 구역에 있다고 하더라도 그림자 속에 있는 것으로 간주합니다.

새로운 라운드를 시작합니다. 페이드라는 도둑질 도구 주머니에서 도적 토큰 3개를 뽑아 다음과 같이 나왔습니다:



페이드라는 이동 행동을 하기로 하여 +1 이동력 토큰을 뒤집으면서, 이번 이동 행동에서 총 이동력 3점을 받았습니다.



그런 다음, 페이드라는 공격 행동을 하기로 하여 +1 공격 토큰을 뒤집으면서, 이번 공격 행동에서 굴리는 일반적인 주사위에 도적 토큰으로 인한 추가 1개를 더 굴립니다.



페이드라는 세 번째 행동으로, 다시 한번 더 공격하기로 했습니다. 그러나 남은 도적 토큰은 공격 행동과 연관된 토큰이 아니라 혜택을 받을 수는 없습니다. 페이드라는 이 토큰을 뒤집으면서 공격 행동을 합니다.

주술사



주술사는 자연 속에서 조화를 구함으로써 기본 원소와 친화력을 얻었습니다. 원소와의 친화력이 굳세질수록 주술사의 힘은 더욱 막강해집니다.

게임 준비: 모든 주술사 효과 카드, 원소 대시보드, 원소 트래커 4개를 가져옵니다. 원소 트래커는 각기 원소 대시보드의 시작 칸(맨 아래 칸)에 앞면(연노랑색)으로 놓습니다. 선택한 1레벨 기술 카드 1장은 원소 대시보드 근처에 놓아 둡니다.

게임 진행: 주술사가 를 획득하려 할 때마다, 그 대신 획득하려 했던 만큼 원소 트랙 하나를 높일 수 있습니다. 자신의 마나 더미에 있는 를 소비하면서 원소 트랙을 높일 수는 없으니 유의하세요.



주술사는 원소를 소비하여 자신의 능력을 발동시킬 수 있습니다. 원소를 소비한다는 것은 필요한 만큼 해당 원소 트래커를 낮추는 것을 뜻합니다. 어떠한 원소가 "최대" 간에 도달했다면, 그 원소를 모두 소비하면서 해당 원소 트래커를 뒤집고 이번 퀘스트가 끝날 때까지 해당 트랙 맨 위에 있는 지속 능력을 획득할 수 있습니다(퀘스트마다, 각각의 원소 트래커를 한 번씩만 뒤집을 수 있습니다. 이미 뒤집힌 원소 트래커를 다시 뒤집을 수는 없습니다).



화염 정령과 냉기 정령: 화염 정령과 냉기 정령은 주술사가 정령 기술 카드로 부릴 수 있는 조력자입니다. 이들은 참조 카드에 나와 있는 고유한 특성을 갖습니다. 정령 토큰을 사용해서 이들을 표시하며, 던전 내에는 각각의 정령을 하나씩만 보유할 수 있습니다. 던전에 있는 동안, 화염 정령과 냉기 정령은 대상이 될 피규어를 정하는 목적에서 영웅으로 간주합니다(그러나 줄개를 구성하는 부하의 수, 떠돌이 몬스터의 체력을 결정할 때 등등에서는 영웅으로 간주하지 않습니다).

주술사는 자신의 차례 동안, 각각의 정령을 무료로 한 번씩 활성화할 수 있으며(첫 번째 활성화는 행동을 요하지 않습니다) 행동을 소비하면서 추가로 활성화 할 수도 있습니다. 활성화된 정령은 공격 또는 이동 행동을 할 수 있습니다. 정령이 이동 행동을 할 때에는 다른 영웅과 마찬가지로 이동력 2를 갖습니다. 그러나 정령은 상호작용할 수도, 문을 열 수도, 회복할 수도, 아이템을 가질 수도 없습니다. 또한 그림자 속에서 공격할 때에도 그림자 주사위를 굴리지 않습니다. 정령이 적 피규어를 쓰러뜨릴 때마다, 주술사가 경험치를 획득합니다.

공격 또는 방어할 때에는, 정령 참조 카드에 나와 있는 정보를 따릅니다. 화염 정령 또는 냉기 정령이 쓰러질 때에는, 주술사가 해당 정령의 토큰을 다시 가져옵니다(추후에 비용을 지불함으로써 다시 소환할 수 있습니다).



◆ 순찰자



순찰자는 명민하고 정확하게 적을 쓰러뜨리도록 훈련받은 생존주의자입니다. 원거리 무기로 무장한 순찰자 앞에서는, 제 아무리 어둠의 권속이라 할지라도 무시무시한 공포를 느끼게 될 것입니다. 순찰자는 화살을 쏠 때마다 확률을 고려해야 합니다.

게임 준비: 순찰자 화살 카드 14장을 가져와서 잘 섞은 다음 영웅 대시보드 근처에 쌓아둡니다. 이를 화살 덱이라 부릅니다. 1레벨 기술 1장을 선택하여 영웅 대시보드 근처에 놓습니다.



게임 진행: 순찰자는 화살 덱을 활용함으로써, 신중하게 목표를 겨냥하여 적시에 화살을 쏘아야 합니다. 순찰자가 원거리 공격을 할 때마다, 화살 덱에서 카드를 순차적으로 공개합니다. 이렇게 공개하는 카드는 화살 덱 옆에 일렬로 늘어놓으며, 더 공개하지 않기로 결정하거나 (또는) 공개한 이 총 7개 이상이 될 때까지 계속 순차적으로 카드를 공개합니다.

카드를 추가로 공개하지 않기로 한 후에는, 공개한 카드 가운데 이 몇 개 있느냐에 따라서 이번 공격에 다음과 같은 효과를 추가합니다:

- **이 7개 미만:** 신속한 사격. 중도에 화살 카드를 더 이상 공개하지 않기로 결정한 경우입니다. 이 경우, 공개한 모든 카드의 가운데(연노란색 상자) 효과를 모두 적용합니다.
- **이 7개 초과:** 지나친 신중! 요행을 바라다가 죽 쏜 꼴이 됐습니다. 이 경우, 공개한 모든 카드의 빨간색 상자 효과를 모두 적용해야 합니다.
- **이 정확히 7개:** 완벽명중! 겨논 대로 완벽히 명중했습니다. 이 경우, 공개한 모든 카드의 흰색 상자 효과를 모두 적용합니다.

공격을 해결한 후, 공개한 모든 화살 카드를 버립니다. 화살 덱이 다 떨어지면, 버린 화살 카드를 모두 섞어 새로운 화살 덱을 만듭니다. 순찰자의 차례가 끝날 때에는 버린 화살 카드를 모두 화살 덱에 섞어 넣어야 합니다.

◆ 승리 와 패배 ◆

게임에서 승리하려면, 플레이어들은 퀘스트에 나와 있는 목표를 달성해야 합니다. 승리 조건을 충족하면, 그 즉시 게임이 끝나고 플레이어들이 함께 승리합니다.

그러나 패배 조건이 충족되었다거나 (또는) 생명인도자 토큰이 바닥난 상황에서 생명인도자 토큰을 소비해야 하는 경우, 플레이어들은 패배합니다(24쪽의 KO 참조).



◆ 색인 ◆

용어	쪽	우두머리.....	11, 27
KO	24	원거리.....	19
경험치 (XP).....	20	이동력	16
광전사.....	32	인접	12
구역 (그림자, 빛)	12, 26	재굴림	28
괘짝	29	적.....	10
그림자.....	26, 28	적 단계	23
근거리.....	19	전리품 토큰.....	17
기둥	29	전투	19, 28
기술	9, 25	줄개	10, 17, 23
냉기	28	줄개 아이템.....	10
능력	20, 28	주사위 더미.....	20
대상	19	주사위, 주사위 결과	8, 28
대장	17, 20	주술사	34
던전 레벨	26	차례	16
덧 (곰, 가시).....	29	차원문 토큰	26
도적	33	체력	9, 10, 11, 13
떠돌이 몬스터.....	11, 24, 26	출현	17, 26
라운드	16	치유	28
레벨 향상 단계.....	25	퀘스트	37-51
마나	9	타일.....	12
마법	19	행동	16, 28
마법사	30	공격.....	19
모루	29	이동	16
무시	28	회복	22
문.....	17	특수	22
반응 피해	16	교환 및 장비.....	22
방	12, 17, 27	활성 영웅.....	16
방어	28	활성화.....	16, 23, 24, 27
보물 (일반, 희귀, 특급).....	9, 11, 18	활성화 주사위 (우두머리).....	27
부상	8, 20		
부하	10, 17		
분수	29		
불.....	28		
빛.....	26, 28		
사거리 (근거리, 마법, 원거리)	19		
상태 토큰	28		
상호작용.....	18		
생명인도자 토큰	24		
성기사.....	32		
세트 아이템.....	22		
소모품	10, 22		
소지품	10		
순찰자	35		
시야	19		
아이템	10		
어둠 단계	26, 27		
어둠 트랙.....	26		
언제든지.....	28		
영웅	8, 9		
영웅 단계	16		
영웅 레벨	25		



퀘스트 튜토리얼

매시브 다크니스 2에 오신 여러분을 환영합니다! 이번 퀘스트에서는 앞으로 여러분이 마주할 어둠을 살짝 맛볼 수 있습니다.

필요한 타일: [A]1A, [A]4A.

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 의식용 두루마리: 의식용 두루마리를 획득하십시오
- 2- 균열 닫기: 균열을 파괴하십시오

퀘스트 특수 규칙

- 의식용 두루마리: 균열을 닫기 위해서는 의식용 두루마리가 필요합니다. 색깔 목표 토큰이 의식용 두루마리입니다. 그 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅 1명이 이동력 1을 소비하면서, 의식용 두루마리를 획득할 수 있습니다(이를 기억하기 위해서 그 목표 토큰을 가져옵니다). 모든 영웅은 5 XP를 획득합니다.
- 균열 닫기: 회색 목표 토큰이 있는 구역에서 의식용 두루마리를 가진 영웅 1명이 행동 한 번을 소비하면서 균열을 파괴할 수 있습니다.



1A 4A



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:

1-2 → 1 | 3-4 → 2 | 5-6 → 3



◆ 헬스케이프행 금행열차 ◆

크론다르 주변의 차원문이 점차 늘어나고 있습니다. 분명 끔찍한 희생의 식을 치렀다는 증거입니다. 어쩔 수 없지만 현재 상황을 이용하는 게 최선 이겠습니다. 이곳의 차원문을 이용하면 역으로 우리가 지옥 왕국으로 갈 수도 있습니다. 미친 생각처럼 보이겠지만, 이번에는 우리가 지옥에 전투를 선사할 수 있는 기회입니다.

필요한 타일: [A]1A, [A]3A, [A]5A.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 관문 열기: 스위치 2개를 누르십시오
- 2- 지옥으로: 제단을 통해 탈출하십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

• **관문:** 관문(흰색 테두리 처진 문)은 사악한 몬스터가 쏟아져나오는 차원문입니다. 적은 자유롭게 관문을 통해서 이동할 수 있습니다. 불행하게도 빛의 인도자는 일반적인 방법으로는 관문을 열 수 없습니다. 관문을 열기 위해서는 영웅들이 스위치 2개를 활성화해야 합니다. 관문은 시야를 막습니다.

• **관문 열기:** 색깔 목표 토큰 2개가 각각 스위치입니다. 이러한 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 그 목표 토큰과 상호작용할 수 있습니다. 그렇게 한다면, 그 목표 토큰을 던전에서 제거하고 그 영웅은 3 XP를 획득합니다.

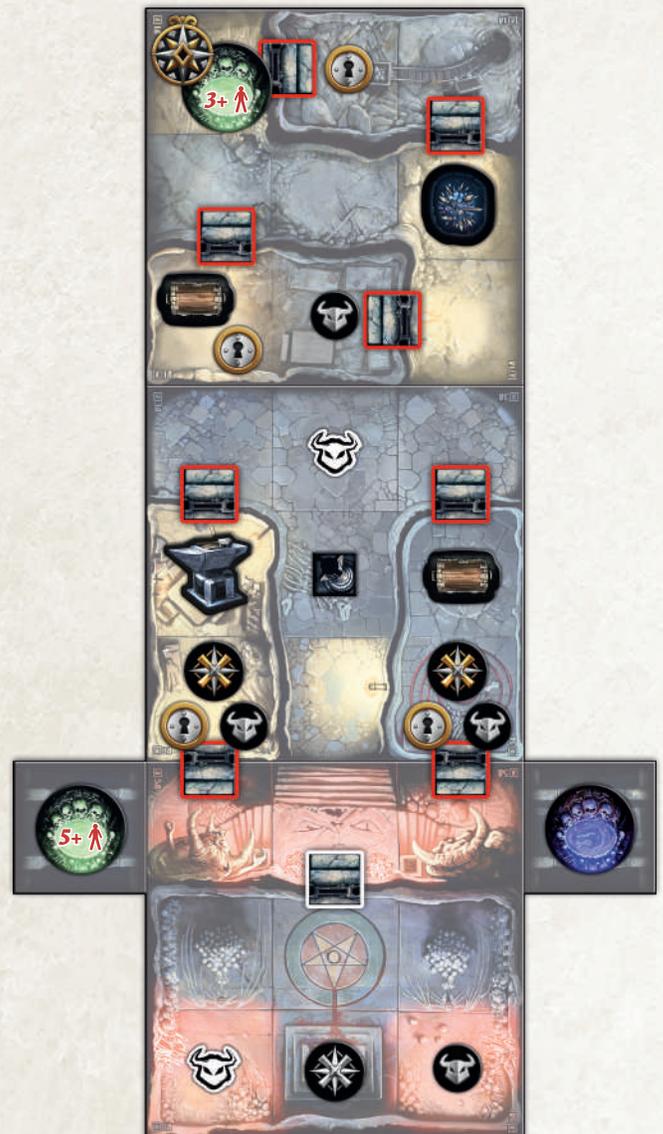
• **드러난 지옥:** 색깔 목표 토큰이 둘 다 제거되었다면, 그 즉시 관문이 열립니다. 흰색 테두리 처진 문을 뒤집어 "열린" 면으로 두고, 일반적인 규칙에 따라 해당 방을 공개합니다.

• **지옥으로:** 제단(회색 목표 토큰)이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 던전에서 나갈 수 있습니다. 모든 영웅이 나갔다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.



 영웅 시작 구역	 시작 줄개 구역 2개	 적 출현 토큰 4개	 회색 목표 토큰 1개	 색깔 목표 토큰 2개
 차원문 토큰 (최대 2개)	 떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개	 전리품 토큰*	 일반 귀짝 토큰 2개	
 가시 빛 토큰 1개	 기둥 토큰 1개	 달힌 문 토큰 9개	 모루 토큰 1개	 다리 2개

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



◆ 지옥으로 가는 길 ◆

제단 위에 열려 있던 비밀 차원문으로 발을 들였지만, 놀랍게도 바로 지옥 왕국이 펼쳐지진 않았습니니다. 다행히도 다친 사람은 없었고, 이곳은 또 다른 의식실 근처인 것으로 보입니다. 그곳에서 우리를 기다리고 있던 소환사는 차원문의 에너지를 사용해서 우리를 최종 목적지까지 보내주겠다고 합니다. 그러니 그곳에 도착할 때까지 소환사를 살려두기만 하면 됩니다...

필요한 타일: [A]2A, [A]4A, [A]5A.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 소환사 보호: 소환사가 균열에 도달할 때까지, 소환사를 지키십시오
- 2- 지옥으로 한 걸음: 균열로 들어가십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

• 이게 누구신가?

게임을 준비하는 동안, 사용하지 않는 영웅 피규어 하나를 가져와 영웅 시작 구역에 놓습니다(피규어 베이스는 끼우지 않습니다). 이 피규어가 소환사입니다. 남은 영웅 피규어가 하나도 없다면, 그 대신 회색 목표 토큰을 소환사로 사용합니다.

• 소환사

두 번째 라운드부터, 영웅 단계를 시작할 때마다 소환사는 흰색 테두리 쳐진 문을 향해 2칸 이동합니다(도달할 수 있는 최단 경로로 이동합니다).

소환사는 문을 열 수 없습니다.

소환사는 적이 위치한 구역을 떠날 수 없습니다.

소환사는 대상이 될 피규어를 정하는 목적에서 영웅으로 간주합니다, 그러나 위에서 설명한 이동 외에는 다른 행동을 할 수 없으며 아이템을 가질 수도 없습니다.

• 균열: 소환사가 흰색 테두리 쳐진 문이 위치한 구역에 도달하는 즉시, 그 문이 닫혀있다면 소환사는 이동을 마치고 그 문을 엽니다. 일반적인 규칙에 따라 해당 방을 공개합니다. 그 문이 열려있다면, 소환사는 균열(목표 토큰)을 향해 계속 이동합니다.

• 지옥으로 한 걸음: 소환사가 균열에 도달하는 즉시, 소환사는 균열 에너지에 마법을 집중시킵니다. 목표 토큰을 뒤집고 소환사를 던전에서 제거합니다. 이제부터, 균열이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 던전에서 나갈 수 있습니다. 모든 영웅이 나가면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

소환사 능력치: 체력 8, 방어:  2개



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



◆ 악마의 유물 ◆

지옥 왕국은 가장 사악한 저승의 권능 속에 잠긴 유물로 가득합니다. 이러한 유물을 손에 넣는 자는 이루 말할 수 없는 악마의 힘을 거머쥘지만, 서서히 악마처럼 변해가는 위험을 감수해야 합니다!

필요한 타일: [A]1B, [A]3B, [A]5B, [A]7B.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 유물 파편 모으기: 던전에 있는 유물 파편 3개를 모두 모으십시오
- 2- 지옥불 제련: 모루에서 유물 파편 3개를 사용하여 악마의 대장간이 가진 힘으로 유물을 제련하십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

- 유물 파편 모으기: 색깔 목표 토큰은 유물 파편입니다. 영웅은 색깔 목표 토큰과 상호작용하여 그 토큰을 모을 수 있습니다. 이렇게 색깔 목표 토큰을 모은 영웅은 5 XP를 획득합니다.
- 지옥불 제련: 영웅들이 모든 유물 파편을 모았고, 유물을 하나라도 가진 모든 영웅이 악마의 대장간 구역(회색 목표 토큰으로 표시된 구역)에 있다면, 해당 구역에 있는 영웅 1명이 행동 한 번을 소비하면서 유물을 제련할 수 있습니다.

	3B
5B	7B
	1B



 영웅 시작 구역
 회색 목표 토큰 1개
 색깔 목표 토큰 3개

 일반 께작 토큰 1개
 대형 께작 토큰 1개

 분수 토큰 1개
 모루 토큰 2개
 전리품 토큰*
 시작 줄개 구역 2개
 적 출현 토큰 5개

 닫힌 문 토큰 7개
 차원문 토큰 (최대 2개)
 떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개
 꿈 닷 토큰 1개
 가시 닷 토큰 2개

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:

1-2 인 →  |
 3-4 인 →  |
 5-6 인 → 



◆ 저주받은 검 ◆

죄악의 수정을 파괴한다면 현실 세계와 지옥 왕국을 잇는 힘을 약화시킬 수 있습니다. 오직 단 하나의 유물만이 죄악의 수정에게 흠집이라도 낼 수 있다지만, 하필이면 그것은 저주받은 유물입니다. 이 저주받은 유물을 너무 오래 들고 있다면 제 아무리 강한 영웅이라도 쓰러지고 말 것입니다!

필요한 타일: [A]1B, [A]2B, [A]5B, [A]6A.

◆ 퀘스트 목표

- 죄악의 수정 파괴: 저주받은 검을 사용해서 저주받은 수정 5개를 파괴하십시오
- 고통 분담: 저주받은 검으로 인해 영웅이 쓰러지지 않도록 하십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

- 저주받은 검: 게임을 준비하는 동안, 일반 보물 덕에서 겁나 큰 대검을 찾아옵니다. 영웅 1명을 선택하여, 그 영웅은 원래 무기 대신 이 아이템을 시작 무기로 갖습니다. 이 아이템이 저주받은 검입니다.
- 고통 분담: 영웅 단계를 시작할 때마다 저주받은 검을 가진 영웅은 얼마나 오래 그 아이템을 갖고 있었느냐에 따라 부상을 받습니다.

이러한 부상은 생명인도자 토큰 효과를 해결하기 전에 적용합니다:

- 첫 라운드 - 부상 1
- 두 라운드 연속 - 부상 2
- 세 라운드 연속 - 부상 3
- 네 라운드 연속 - 즉시 쓰러집니다! 저주받은 검을 네 라운드 연속으로 갖고서 차례를 시작한 영웅은, 어둠에 영혼을 빼앗겨버립니다. 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 패배합니다.

타락  토큰을 사용해서 해당 영웅이 저주받은 검을 몇 라운드동안 갖고 있었는지 표시하세요(라운드 시작 시에 타락 토큰 1개를 가져오면 됩니다). 저주받은 검을 교환 행동으로 다른 영웅에게 주는 즉시, 이렇게 모아둔 타락 토큰을 모두 버리고 새로 라운드를 계산하면 됩니다. 저주받은 검은 소지품에 보관할 수 없으니 유의하세요.

• 죄악의 수정 파괴: 목표 토큰은 죄악의 수정입니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 저주받은 검을 장비한 영웅이 있다면, 그 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 죄악의 수정을 파괴할 수 있습니다. 파괴된 죄악의 수정은 던전에서 제거하며, 파괴한 영웅은 5 XP를 얻습니다. 모든 죄악의 수정을 파괴했다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

• 파괴의 힘: 죄악의 수정을 파괴할수록 저주받은 검이 더욱 강력해집니다. 던전에서 제거된 목표 토큰 개수에 따라, 저주받은 검은 다음과 같이 공격 주사위를 획득합니다:

- 토큰 1개: +  1개
- 토큰 2개: +  2개
- 토큰 3개: +  2개, +  1개
- 토큰 4개: +  2개, +  2개



 영웅 시작 구역



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



• 혼자서 게임을 플레이하는 경우: 영웅은 부상을 누적하여 받지 않습니다(그 대신, 라운드마다 부상 1씩만 받습니다). 또한 네 라운드 연속으로 저주받은 검을 갖고 있더라도 쓰러지지 않으며, 저주받은 검을 대신하여 원하는 시작 무기 하나를 '저주받은 무기'로 사용할 수 있습니다 ('저주받은 무기'는 '저주받은 검'과 동일한 것으로 간주합니다).



◆ 지옥의 미로 ◆

전설에 따르면, 네 마리의 지옥 야수가 지옥 왕국의 어두운 가장자리를 떠돌고 있다 합니다. 또한 지옥 야수 넷을 모두 쓰러뜨린 자는 궁극의 힘을 얻는다고들 합니다. 물론 이곳은 지옥이며, 이곳에선 모든 게 겉과 속이 다르긴 하니...

필요한 타일: [A]3B, [A]4B, [A]5B, [A]6A.

◆ 퀘스트 목표

떠돌이 야수 쓰러뜨리기: 특수 떠돌이 몬스터 넷을 쓰러뜨리십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

- 특수 준비: 표시된 구역 네 곳에 타락 토큰  을 1개씩 놓습니다.

- 떠돌이 야수: 타락 토큰이 놓인 방을 공개할 때마다, 일반적인 방 공개 과정에 추가적으로 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다(그 방의 타락 토큰이 놓인 구역에 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다). 이 떠돌이 몬스터가 바로 떠돌이 야수입니다.

떠돌이 야수 넷을 모두 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

- 미로: 이번 테스트에는 타일이 서로 이어져 있지 않고, 마법 통로(목표 토큰)를 통해서만 오갈 수 있습니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서, 다른 목표 토큰이 있는 구역으로 이동할 수 있습니다.

- 몬스터와 마법: 줄개와 떠돌이 몬스터도 마법 통로를 사용할 수 있습니다. 적 단계 동안, 영웅이 1명도 없는 타일에 있는 줄개와 떠돌이 몬스터는 목표 토큰이 있는 가장 가까운 구역을 향해 이동합니다. 줄개나 떠돌이 몬스터에게는, 목표 토큰이 놓인 모든 구역이 서로 인접한 것으로 간주합니다(단, 목표 토큰을 통해서 다른 타일의 시야를 확보할 수는 없습니다).



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:

1-2 인 →  | 3-4 인 →  | 5-6 인 → 

공포의 야수

지옥의 내륙지대에는 거대한 야수가 떠돌아다니며, 필멸의 존재로서는 그 야수를 죽일 수 없다는 전설이 내려옵니다. 다행히, 이 일대에는 그 야수가 가까이 가기를 꺼리는 지역이 존재합니다. 그곳을 살펴보니 천사의 깃털이 사방에 흩어져 있었습니다! 천사의 깃털이 왜 지옥 한가운데에 있는지를 밝힐 시간은 없지만, 깃털을 이용해서 사악한 괴수를 약화시킬 수 있겠습니다.

필요한 타일: [A]1B, [A]4B, [A]5B, [A]7B.

퀘스트 목표

야수 쓰러뜨리기: 천사의 깃털을 사용해서 야수를 취약 상태로 만든 다음 야수를 쓰러뜨리십시오.

퀘스트 특수 규칙

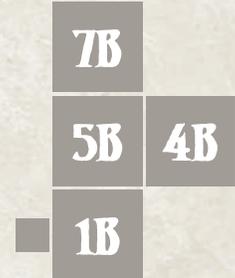
- 야수: 게임을 준비하는 동안, 표시된 구역에 무작위 5레벨 떠돌이 몬스터 하나를 출현시킵니다. 이 떠돌이 몬스터가 야수입니다. 야수는 적 단계 동안 일반적인 규칙에 따라 활성화 되지만 무적 상태입니다 (공격, 기술, 능력의 대상이 될 수 없으며 부상을 받을 수도 없습니다).

- 천사의 깃털: 목표 토큰은 천사의 깃털입니다. 목표 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은, 이동력 1을 소비하면서 그 목표 토큰과 상호작용하여 집어들 수 있습니다(1명이 여러 개를 가질 수도 있습니다). 천사의 깃털을 가진 영웅은 야수가 있는 구역에서 이동력 1을 소비하면서, 자신이 가진 천사의 깃털 1개를 야수에게 놓을 수 있습니다.

천사의 깃털이 놓인 야수는 취약 상태가 됩니다. 취약 상태인 야수를 대상으로는 공격/기술/능력으로 부상을 줄 수 있습니다. 라운드를 시작할 때마다, 야수에게 놓인 천사의 깃털을 모두 제거합니다(다시 무적 상태가 됩니다).

- 야수 쓰러뜨리기: 야수를 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

영웅 시작 구역	닫힌 문 토큰 12개	목표 토큰 5개	시작 줄게 구역 1개	적 출현 토큰 6개	가시 빛 토큰 3개
일반 깨짝 토큰 2개	전리품 토큰*	대형 깨짝 토큰 1개	곰 빛 토큰 1개	분수 토큰 2개	야수 출현 구역 1개



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:

1-2 인 → 1개 | 3-4 인 → 2개 | 5-6 인 → 3개

모루 토큰 1개	떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개	차원문 토큰 (최대 2개)	다리 1개
----------	-------------------	----------------	-------

◆ 미카엘을 해방시켜라 ◆

세계가 교차하며 다시 한번 어둠이 충천하자, 대천사 미카엘이 직접 지옥으로 달려가 어둠이 쏟아지기 전에 막아섰습니다. 불행히도, 대천사마저도 스스로가 만든 또 다른 "지옥"에 갇히고 말았습니다. 이제 대천사는 모든 이들, 모든 것들을 적으로 여기고서 영원토록 끝없이 밀려오는 적에 맞서 싸우고 있습니다. 빛의 인도자들은 타락으로부터 대천사를 해방시켜야 합니다. 부디 이 과정에서 미카엘의 다음 희생자가 되지 않기를 바랄 뿐입니다...

필요한 타일: [A]2B, [A]4B, [A]8A.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 타락의 방에 들어가기: 미카엘에게 도달하기 위해 던전에 있는 타락의 인장을 모두 파괴하십시오
- 2- 미카엘 해방: 미카엘을 타락으로부터 해방시키십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

- 미카엘이 갇힌 타락의 방: 미카엘은 타락의 방에 어둠의 힘으로 구속되어 있습니다. 타락의 방은 타일 8A(우두머리 방)입니다. 타락의 방은 흰색 테두리 처진 문으로만 들어갈 수 있습니다. 그러나 이 문은 모든 타락의 인장이 파괴된 후에만 열 수 있습니다. 타락의 방의 문을 열 때에는 문 카드를 공개하지 않습니다. 영웅 1명이 타락의 방에 들어가는 즉시, 우두머리와 싸움이 시작됩니다.

- 타락의 인장: 타락의 인장은 타락 토큰을 사용하여 표시합니다. 타락의 인장을 모두 파괴하고 나면, 영웅 1명이 이동력 1을 소비하면서 타락의 방으로 향하는 문을 열 수 있습니다. 타락의 인장을 파괴하려면, 타락 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅이 행동 한 번을 소비해야 합니다. 타락의 인장을 파괴할 때마다, 해당 타락 토큰을 제거하고 각 영웅은 5 XP를 획득합니다.



8A
4B 2B



대천사 미카엘 우두머리와 싸움

영웅 1명이 타락의 방에 들어가는 즉시, 모든 영웅을 우두머리 싸움 시작 구역에 놓습니다. 우두머리 방이 있는 타일 외에 다른 모든 타일 및 이러한 타일에 놓인 구성품을 모두 제거합니다. 어둠 트랙을 제거하고 미카엘 우두머리 대시보드를 던전 옆에 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 칸에 어둠 마커를 놓습니다. 모든 영웅은 영웅과 마나를 최대치까지 회복합니다.

타락한 돌 구역(그림자 구역)에 도합 영웅x2 개만큼의 타락 토큰을 최대한 균등하게 나누어 놓습니다. 그런 다음, 레벨 향상 단계를 한번 수행하고 즉시 새로운 영웅 단계를 시작합니다. 대천사 미카엘은 타일에 타락 토큰이 하나라도 놓여 있는 동안에는 공격/기술/능력의 대상이 될 수 없으며 부상을 받을 수도 없습니다.

타일에 놓인 타락 토큰이 모두 제거되면, 대천사 미카엘은 취약 상태가 되어 공격/기술/능력의 대상이 될 수 있으며 부상을 받을 수 있습니다. 어떠한 게임 효과로 인해 타일에 타락 토큰이 추가되면, 대천사 미카엘은 다시 무적 상태가 됩니다. 타락 토큰이 위치한 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 타락 토큰을 제거할 수 있습니다. 구역에서 타락 토큰을 제거하는 영웅은 1개를 골라야 합니다. 이 나오면 부상 1을 받습니다. 이 나오면 자신의 대시보드에 타락 토큰 1개를 놓습니다. 이 나오면 부상 1도 받고 자신의 대시보드에 타락 토큰 1개도 놓습니다.

영웅들이 대천사 미카엘을 쓰러뜨리면, 미카엘은 마침내 타락의 손아귀에서 풀려납니다. 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.

- 영웅 시작 구역
- 우두머리 싸움 시작 구역
- 일반 궤짝 토큰 1개
- 대형 궤짝 토큰 2개
- 대천사 미카엘의 구역
- 전리품 토큰*
- 떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개
- 차원문 토큰 (최대 2개)
- 닫힌 문 토큰 4개
- 적 출현 토큰 5개
- 시작 줄개 구역 1개
- 타락 토큰 4개
- 다리 1개
- 가시 밧 토큰 1개
- 모루 토큰 1개
- 분수 토큰 2개

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:
 1-2 → | 3-4 → | 5-6 →



◆ 영혼 수집가 ◆

영혼의 계곡으로 통하는 관문은 악마의 수호물로 가로막혀 있습니다. 이 관문을 통과하려면 영혼을 공물로 바쳐 수호물을 해제해야 합니다. 형체 라곤 없는 영혼을 모으는 일이 쉬울 리 만무합니다만...

필요한 타일: [A]2B, [A]3B, [A]5B, [A]6B.

◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 영혼 모으기: (영웅 수 x 10)만큼 영혼을 모으십시오
- 2- 영혼의 계곡으로: 관문을 통해서 던전을 빠져나가십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

3B

2B

5B

6B

- 영혼 모으기: 적을 쓰러뜨리거나 목표 토큰을 파괴하면 영혼을 모을 수 있습니다. 영웅은 쓰러뜨린 부하나 대장마다 영혼을 1개씩 모읍니다. 떠돌이 몬스터를 쓰러뜨리면 영혼 3개를 모읍니다. 색깔 목표 토큰은 영혼 감옥이며, 이러한 영혼 감옥을 파괴하면 영혼 5개를 모읍니다. 이렇게 모은 영혼 개수만큼 관문(회색 목표 토큰)이 있는 구역에 체력 토큰을 놓아 영웅들이 모은 영혼 개수를 표시합니다.

- 영혼 감옥: 색깔 목표 토큰은 영혼 감옥입니다. 영혼 감옥이 위치한 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 영혼 감옥을 파괴할 수 있습니다. 파괴된 영혼 감옥은 던전에서 제거합니다. 영혼 감옥을 파괴하면, 파괴한 영웅은 5 XP를 획득하며 영웅들은 영혼 5개를 모읍니다.

- 영혼의 계곡으로: 영웅들이 (영웅 수 x 10)만큼 영혼을 모았다면, 관문을 통해 던전에서 빠져나갈 수 있습니다. 관문이 위치한 구역에 있는 영웅은 이동력 1을 소비하면서 던전에서 빠져나갈 수 있습니다. 모든 영웅이 던전에서 빠져나갔다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.





- | | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 
영웅 시작 구역 | 
전리품 토큰* | 
일반 퀘짝 토큰 1개 | 
대형 퀘짝 토큰 2개 | 
닫힌 문 토큰 8개 | 
떠돌이 몬스터 차원문 토큰 1개 | 
차원문 토큰 (최대 2개) | 
다리 2개 | |
| 
가시 밧 토큰 1개 | 
곰 밧 토큰 1개 | 
분수 토큰 2개 | 
모루 토큰 1개 | 
기둥 토큰 1개 | 
희색 목표 토큰 1개 | 
색깔 목표 토큰 4개 | 
시작 줄개 구역 2개 | 
적 출현 토큰 5개 |

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



◆ 영혼 열쇠 ◆

또 다시 밀어닥친 어둠의 배후에는 죽음 그 자체가 도사리고 있는 것 같습니다. 그러나 죽음을 죽인다는 게 가능하거나 한 일일까요? 그걸 알아낼 길은 단 하나밖에 없습니다.

필요한 타일: [A]6B, [A]7A, [A]8B.



◆ 퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 영혼 열쇠 모으기: 영혼 열쇠가 사라지기 전에 모으십시오
- 2- 사신 쓰러뜨리기: 사신을 쓰러뜨리십시오

◆ 퀘스트 특수 규칙

- **시간의 방:** 사신은 시간의 방에서 기다리고 있습니다. 시간의 방은 타일 8B(우두머리 방)입니다. 시간의 방은 흰색 테두리 쳐진 문으로만 들어갈 수 있습니다. 그러나 이 문은 영웅들이 영혼 열쇠 3개를 모은 후에야 열 수 있습니다. 시간의 방의 문을 열 때에는 문 카드를 공개하지 않습니다. 영웅 1명이 시간의 방에 들어가는 즉시, 우두머리와 싸움이 시작됩니다.
- **시간은 흐르고:** 게임을 준비하는 동안, 지도에 표시된 대로 목표 토큰 위에 시간 토큰을 놓습니다. 어둠 단계가 되면, 목표 토큰마다 그 위에 놓인 시간 토큰을 1개씩 제거합니다. 어느 목표 토큰 위에서 시간 토큰을 제거해야 하지만, 그 위에 남은 시간 토큰이 하나도 없다면 그 목표 토큰은 사라지고 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 패배합니다.
- **영혼 열쇠 모으기:** 목표 토큰은 영혼 열쇠입니다. 영혼 열쇠가 위치한 구역에 있는 영웅은, 행동 한 번을 소비하면서 그 영혼 열쇠를 집어 들 수 있습니다. 영혼 열쇠를 집어들 때마다, 각 영웅은 5 XP를 획득합니다. 영혼 열쇠는 점차 사라지고 있다는 사실을 염두에 두십시오. 영혼 열쇠가 하나라도 사라진다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 패배합니다.
- **혼령 차원:** 적은 닫힌 문을 통해서도 자유롭게 이동할 수 있습니다. 그렇다 하더라도 닫힌 문은 시야를 막습니다.



사신 우두머리와 싸움

영웅 1명이 시간의 방에 들어가는 즉시, 모든 영웅을 우두머리 싸움 시작 구역에 놓습니다. 우두머리 방이 있는 타일 외에 다른 모든 타일 및 이러한 타일에 놓인 구성품을 모두 제거합니다. 어둠 트랙을 제거하고 사신 우두머리 대시보드를 던진 옆에 놓습니다. 우두머리 트랙의 가장 왼쪽 간에 어둠 마커를 놓습니다. 모든 영웅은 체력과 마나를 최대치까지 회복합니다.

모래시계 구역마다 시간 토큰을 2개씩 놓습니다. 그런 다음, 레벨 향상 단계를 한 번 수행하고 즉시 새로운 영웅 단계를 시작합니다. 모래시계 구역에 있는 영웅은 행동 한 번을 소비하면서 그 구역에 시간 토큰 1개를 추가할 수 있습니다. 모래시계 구역에서 시간 토큰을 제거해야 하지만, 그 구역에 남은 시간 토큰이 하나도 없다면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들은 패배합니다. 영웅들이 사신을 쓰러뜨리면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.



*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:



헬스케이프

들어온 차원문이 뭔가 잘못되었나 봅니다! 모든 영웅이 흩어졌고, 유일한 출구는 떠돌이 몬스터가 지키고 서 있습니다. 놈을 제일왕국까지 따라붙게 둘 수는 없습니다. 제일왕국으로 되돌아가려면, 영웅들이 다시 한데 모여 떠돌이 몬스터를 쓰러뜨려야 합니다!

필요한 타일: [A]2B, [A]3A, [A]5A, [A]6A, [A]7A.

퀘스트 목표

아래의 모든 목표를 순서대로 달성하십시오:

- 1- 다들 모여: 모든 영웅이 타일 5A에 도달하십시오
- 2- 몬스터 쓰러뜨리기: "최후의 떠돌이 몬스터"를 쓰러뜨리십시오

퀘스트 특수 규칙

• 흩어진 영웅들: 이번 퀘스트를 시작할 때, 모든 영웅을 서로 다른 시작 구역에 놓습니다. 단, 5/6명이 게임을 할 때에는, 시작 구역 한 두 곳에 최대 영웅 2명이 놓일 수도 있습니다. "최후의 떠돌이 몬스터"를 제외하고, 어떠한 목적에서든 이번 퀘스트에서 영웅 2명만 게임을 하고 있는 것처럼 간주합니다.

영웅 4명 미만으로 게임을 하고 있다면, 여러분의 타일은 제거합니다. 즉, 중앙 타일 + 영웅마다 타일 1개로 던전을 준비합니다. 5A 타일은 제거하지 않습니다.

알아두기: 이번 시나리오에서는 몇 명이 게임을 하는지에 관계없이, 즐기는 (대장 1개 + 부하 2개) 형태로만 출현합니다. 또한, 떠돌이 몬스터의 체력은 영웅 2명으로 게임을 진행할 때의 체력만을 갖습니다.

7A

3A

5A

2B

6A

영웅 시작 구역

닫힌 문
토큰 15개

적 출현
토큰 10개

전리품
토큰*

일반 껍짝
토큰 5개

대형 껍짝
토큰 2개

가시 뿔
토큰 2개

곰 뿔
토큰 2개

차원문 토큰
(최대 3개)

분수 토큰
4개

모루 토큰
4개

떠돌이 몬스터
차원문 토큰 1개

*영웅 수에 따라 전리품 토큰 개수가 다음과 같이 달라집니다:
1-6 →



• 차원 관문: 중앙 타일(5A)은 차원 관문(흰색 테두리 처진 문)을 통해서만 도달할 수 있습니다. 그러나 초기에는 차원 관문이 잠겨있습니다. 외곽 타일에 적이 하나도 없으며, 그곳의 방이 전부 공개되어 있다면 그 즉시 그 타일에서 중앙 타일로 이어지는 차원 관문이 열립니다. 타일 5A의 문을 열 때에는 문 카드를 공개하지 않습니다.

본인 타일의 차원 관문을 연 영웅은 다른 차원 관문을 통해서 이동할 수 있습니다(차원 관문을 열지 않고도). 그렇다 하더라도 닫힌 차원 관문은 시야를 막습니다.

• 악마의 개입: 타일 5A의 모든 문이 열렸다면, 그 즉시 5레벨 떠돌이 몬스터 하나를 타일 5A의 중앙 구역에 출현시킵니다. 이를 "최후의 떠돌이 몬스터"라고 부릅니다.

5레벨 줄개 아이템 텍에서, "최후의 떠돌이 몬스터"의 공격 유형과 일치하는 무기가 나올 때까지 카드를 뽑습니다. 일치하는 무기가 나오면, 그 무기를 "최후의 떠돌이 몬스터"에 부착합니다. 이렇게 부착된 무기는 떠돌이 몬스터의 공격 주사위 더미에 주사위를 추가하게 됩니다.

중요: 이번 퀘스트에 등장하는 일반적인 떠돌이 몬스터와 달리(퀘스트 특수 규칙의 '알아두기'를 참조), "최후의 떠돌이 몬스터"는 영웅 수에 따라 체력을 갖습니다. "최후의 떠돌이 몬스터"가 쓰러지면, 그 즉시 퀘스트가 끝나며 영웅들이 승리합니다.



◆ 규칙 요약 ◆

◆ 게임 라운드 ◆

◆ 전투 ◆

1. 영웅 단계:

돌아가며 영웅들을 활성화합니다. 활성화 영웅은 행동 세 번을 합니다.

- **이동:** 이동력 2를 획득합니다. 이동력 1로 다음 중 하나를 할 수 있습니다.
 - 인접한 구역으로 이동합니다.
 - 현재 구역의 문 하나를 엽니다. 그 방을 처음 공개했다면, 문카드 1장을 뽑습니다.
 - 현재 구역에 있는 물체 하나와 상호작용합니다.
- **공격:** 무기 하나와 적합한 대상 하나를 선택합니다. 공격 유형에는 세 가지가 있습니다.
 - 근거리: 사거리 0
 - 마법: 사거리 0-1
 - 원거리: 사거리 1+
- **교환 및 장비:** 영웅이 있는 구역을 교환 구역으로 활성화합니다. 교환 구역에 있는 모든 영웅은 서로 아이템을 교환하거나 아이템을 장비할 수 있습니다.
- **회복:** 체력과 마나를 도합 2까지 회복합니다.
- **특수 행동:** 몇몇 기술, 능력, 아이템은 영웅이 할 수 있는 추가적인 행동을 제공합니다. 구성품에 행동이라고 적혀 있다면, 행동 한 번을 소비하면서 그 효과를 발동할 수 있습니다.

2. 적 단계:

던전에 있는 모든 줄개와 떠돌이 몬스터를 각기 개별로 활성화합니다.

- **줄개 활성화:** 행동 두 번을 합니다. 매 행동마다, (가능하다면) 사거리 내에 있는 대상을 공격합니다. 가능하지 않으면, 대상을 향해 1칸 이동합니다. 줄개는 가장 가까운 영웅을 대상으로 삼습니다.
- **떠돌이 몬스터 활성화:** 떠돌이 몬스터 카드의 지시를 따릅니다. 카드에 나와 있는 조건 중, 충족하는 것이 있으면 그 행동을 한 후에 활성화를 끝냅니다(충족하는 것이 둘 이상이면, 그중 위쪽에 표시된 것을 따릅니다). 어떠한 조건도 충족하지 않으면, 떠돌이 몬스터도 줄개와 동일한 방식으로 활성화합니다.

우두머리: 영웅 단계 후에 적 단계를 하는 것이 아니라 각 영웅의 차례가 끝난 후마다 적 단계를 가집니다. 적 단계가 되면 우두머리에게 놓인 냉기 토큰을 모두 제거합니다. 우두머리는 행동할 때마다 자신의 활성화 주사위를 굴려 그와 일치하는 능력을 수행합니다.

3. 레벨 향상 단계:

영웅은 쌓은 경험치를 소비해서 레벨을 향상시켜야 합니다(더 이상 향상시킬 수 없을 때까지 반복).

4. 어둠 단계:

어둠 마커를 1칸 전진시킵니다. 어둠 트랙이 도착한 칸에 따라서 다음 효과를 해결합니다.

- : 차원문이 있는 모든 구역에 줄개가 하나씩 출현합니다.
- : 떠돌이 몬스터 차원문이 있는 구역에 떠돌이 몬스터가 하나 출현합니다.
- / : 그와 일치하는 보물 토큰 1개를 보물 주머니에 추가합니다.

주사위 더미 조합하기: 공격자가 공격 유형을 결정한 후, 대상이 사거리 내에 있고 시야에 들어왔다면

- 공격자의 무기에 표시된 주사위 유형/수량에 따라 주사위를 가져와 주사위 더미에 추가.
- 공격자가 그림자 속에 있는 영웅이라면, 주사위 더미에 그림자 주사위 1개 추가.
- 방어자의 방어 주사위를 모두 가져와 주사위 더미에 추가.
- 줄개가 전투 중이라면, 그 줄개에 속한 부하마다 적 주사위 1개를 추가.
- 적용할 수 있는 보너스 주사위를 가져와 주사위 더미에 추가.

공격 해결하기:

- 주사위 더미에 있는 주사위를 모두 굴리기.
- 능력과 효과 적용하기(과 을 해결해야 함)
- 은 더하고 는 뺄만큼 방어자에게 부상 주기

경험치 획득:

- 모든 적 피규어: 쓰러뜨린 영웅이 1 XP 획득
- 줄개 대장: 모든 영웅이 추가로 2 XP 획득
- 떠돌이 몬스터: 모든 영웅이 추가로 4 XP 획득

- **던전 레벨:** 퀘스트를 하는 동안 출현하는 적/아이템 유형에 영향을 줍니다. 던전 레벨은 가장 레벨이 높은 영웅의 레벨과 같습니다.
- **불:** 이 피규어/줄개가 활성화되는 즉시, 그 위에 놓인 마다 1개를 굴립니다. 마다 그 피규어/줄개는 부상 1을 받습니다. 그런 다음, 모든 을 제거합니다.
- **냉기:** 이 피규어/줄개가 행동을 하려 할 때, 그 대신 냉기 토큰 1개를 제거합니다. 떠돌이 몬스터가 활성화를 건너뛰려면 냉기 토큰 2개가 필요합니다. 우두머리도 냉기 토큰을 가질 수는 있지만, 활성화 될 때 아무런 효과 없이 가진 냉기 토큰을 전부 제거합니다.

