

The background of the cover is a vibrant, painterly illustration. At the top center, a bright yellow sun with a monstrous, multi-eyed face and sharp teeth is surrounded by flames. To the left, a large, swirling blue and green dragon-like spirit emerges from the water. To the right, a dark, gnarled tree with a face and many tentacles looms over a rocky island. In the foreground, a large, brown, stone-like title block contains the text 'SPIRIT ISLAND' in a stylized, carved font. Below it, the Korean text '정령섬' is written in a similar style. The entire scene is set against a backdrop of a stormy sea and a dark, ominous sky.

SPIRIT ISLAND

자연의 화신

BoardM
FACTORY

확장팩

AN EXPANSION BY R. ERIC REUSS

GREATER
THAN
GAMES
play greater >>

목차

정령을 찾는 이들이 우리에게 말하길, 대부분의 침략자들은 정령을 잘 보지 못한다고 합니다.

침략자들은, 새로 돌아난 생명으로 인한 나뭇잎의 기쁨으로 가득한 몸부림을 보고도 잔잔한 바람이겠거니 합니다. 빠르게 강타하는 번개를 똑바로 보고도 그저 밝은 섬광 밖에 보지 못합니다. 강물의 정령이 몰아치는 강물 한가운데에서 침략자의 다리를 휘감아도, 다한이 진정 그곳에 있지 않은 무언가에 대해 이야기하고 있다고 생각합니다.

다한은 우리에게, 다른 땅의 정령들이 더 약하고, 덜 눈에 띄며, 보는 이의 상상에만 존재하는 거짓 정령들과 혼동하기 훨씬 쉽다는 사실을 알려주었습니다. 그러므로 침략자들의 실전 경험이 없다는 것은 말이 됩니다. 하지만 침략자의 대다수는 우리가 진짜 정령일 가능성조차 염두에 두고 있지 않습니다. 무언가가 존재한다는 것을 믿으려 하지 않을 때, 그 실체를 보는 것은 훨씬 더 어렵습니다.

하지만 모든 정령들이 그렇게 미묘한 것만은 아닙니다. 심지어 소수 정령들은 화신이나, 광기나 죽음을 부르는 뒤엀킨 자아의 집결체, 혹은 융통성 없이 강제된 성역을 가지고 있기도 합니다. 또다른 정령들은 돌이킬 수 없거나 갑작스러운 대재앙을 불러오기도 합니다.

침략자들은 큰 어려움 없이 이러한 정령들을 볼 수 있을 것입니다.

	게임 소개	2
	구성품	3
	중요 변경 사항	5
	오염 카드 정오표	5
	제거하는 카드	5
	현신	5
	“정복에 참여하지 않음” 정오표	6
	새로운 규칙 및 정령 능력	7
	화신	7
	정령 특화 구성물	8
	추가 정령 행동	9
	여러 장의 카드로 구성된 양상	9
	보너스 칸	9
	현신 트랙에서의 유연한 원소 칸	9
	한정된 성장 선택	10
	승격 & 강등	10
	동반	10
	준비 & 점유	10
	구성물 혹은 지역 표시하기	11
	능력에 특정 지시가 있는 경우 확인하기	11
	지역을 대상으로 하는 능력에 사정 거리가 없는 경우	11
	능력 카드 가져오기	11
	적대국	12
	불분명한 내용 설명 & 기존 규칙에서의 작은 변경 사항	13
	불모지 정오표	13
	승리 및 패배 정오표	13
	지역 체력	14
	1인 게임	14
	오염 교체	14
	게임 준비 시 구성물 잇기/제거/교체	14
	거래	15
	행동/지시 생략	15
	새로운 내용에 대한 불분명한 내용 설명	17
	참조	20
	크레딧	20
	용어/색인	21

요약 설명

최대한 빠르게 이 확장을 즐기고 싶다면, 각 규칙 항목 상단마다 이러한 글상자 안에 해당 내용에 대해 요약해 두었으니 참고하시기 바랍니다.

이 상자 아래에 있는 내용들은 별도로 필요한 경우를 대비해 작성해 둔 추가 상세 설명 및 예시입니다. 더 많은 내용에 대해 알아보고 싶을 때만 참고하시기 바랍니다.

본 확장에 대해

이 확장을 즐기기 위해서는 정령섬 기본판 및 찢긴 땅 확장이 모두 필요합니다.
바로 이 확장을 즐기고 싶다면 **중요 변경 사항**, **새로운 규칙 및 정령 능력** 항목만
읽어 보시기 바랍니다

이 확장의 상당 부분은 찢긴 땅 내용을 사용하지 않지만, 또 상당 부분은 찢긴 땅 내용을 사용하기도 합니다. 이 규칙서는 찢긴 땅에서 추가된 규칙들에 익숙하다고 가정하고 작성되었습니다.

이 규칙서의 첫 두 항목인 **중요 변경 사항**, **새로운 규칙 및 정령 능력**에서는, 이 확장을 포함해 게임을 플레이할 경우 발생할 수 있는 대부분의 경우에 대해 기술하고 있습니다. 일단 이 두 항목을 읽으신다면, 정령섬에 **자연의 화신** 확장을 적용할 준비가 된 것입니다.

다음 항목인 **적대국**에서는, 합스부르크 채굴 탐험대 및 추가 침략자 카드 사용 방법에 대해 설명해 두었습니다.

나머지 두 개의 주요 항목인, **불분명한 내용 설명 & 기존 규칙에서의 작은 변경 사항** 및 **새로운 내용에 대한 불분명한 내용 설명**에서는 자주 일어나지 않을 법한 경우들을 다루고 있습니다. 최대한 빠르게 이 확장을 즐기고 싶다면 이 부분은 건너뛰셔도 됩니다.

이 확장에서는 **가지와 발톱** 및 **깃털과 화염** 확장에서 소개된 다음 5개 정령에 해당하는 양상 카드도 포함하고 있습니다. 포위(수풀 뒤에 웅크린 날카로운 송곳니), 그곳(섬 아래 잠자는 뱀), 적개심의 확산(금단의 자연을 수호하는 자), 변형(들불의 심장), 구속 해방(수풀 뒤에 웅크린 날카로운 송곳니). 이 정령을 보유하고 있지 않다면 해당 양상 카드는 사용할 수 없습니다.



구성품

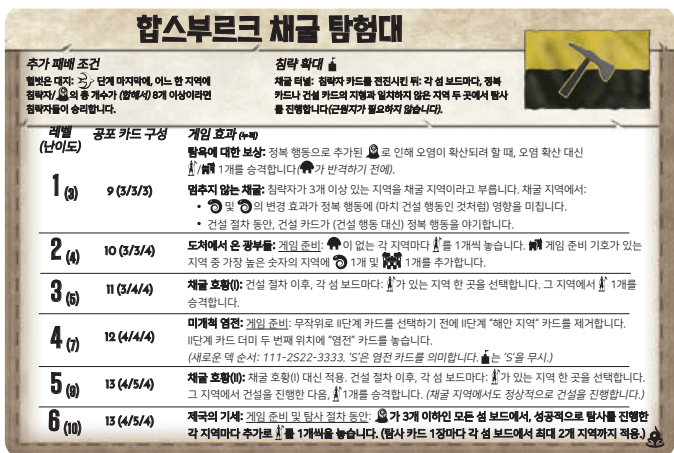
정령 보드 8개



시나리오 카드 2장



적대국 카드 1장



심연 토큰 24개



지진 토큰 20개



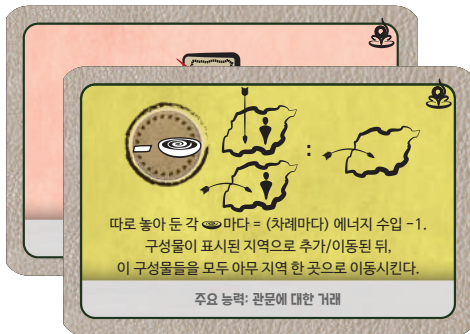
활력 토큰 18개



화신 토큰 7개



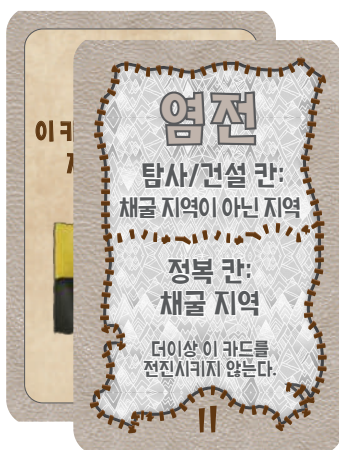
알림 카드 4장



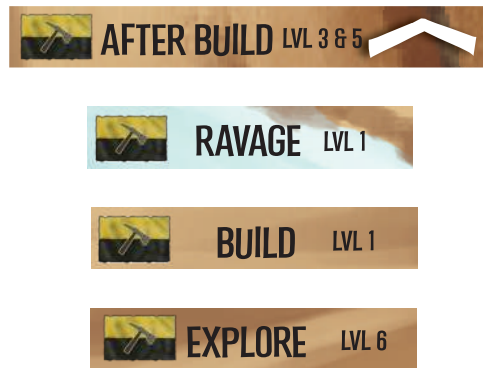
끝없는 아동 타일 1개



침략자 카드 1장



적대국 타일 4개



보조 능력 카드 1장



‘희생을 통한 성장’ 대체 카드

주요 능력 카드 12장



고유 능력 카드 34장



오염 카드 8장



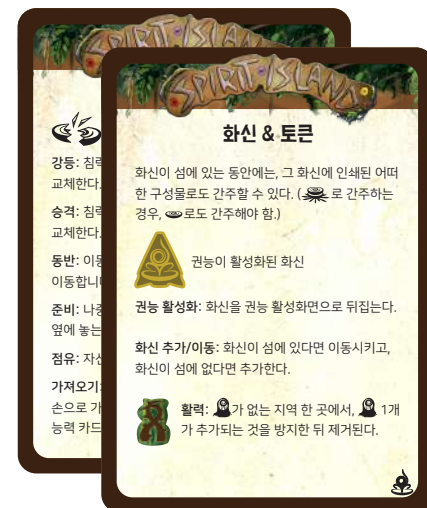
이벤트 카드 9장



공포 카드 9장



참조 카드 6장



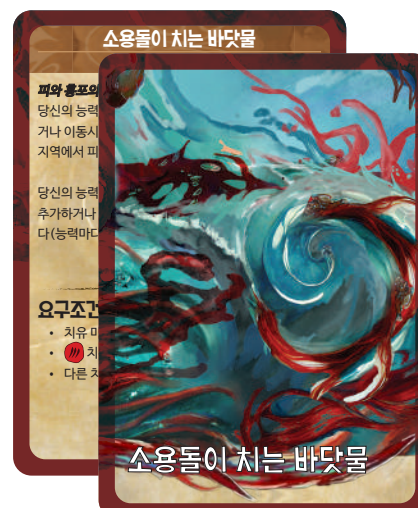
양상 카드 24장



고유 양상 능력 카드 2장 포함



치유 카드 4장



중요 변경 사항

여기에 기술된 변경 사항은, 이 확장의 사용 여부와 관계없이 이 확장이 출시된 직후부터 적용됩니다.

오염 카드 정오표

오염 칸 / 오염 카드에  을 1개 추가해서 게임을 시작합니다.

청정한 섬 카드를 사용 중이라면 “플레이어당 2개 + 1개”로 간주합니다. 청정한 섬 카드를 사용 중이 아니라면, “플레이어당 5개 + 1개”로 간주합니다. (즉, 1인 게임에서는 청정한 섬 카드에  3개를 놓고 게임을 시작하고, 4인 게임에서는 청정한 섬 카드에  9개를 놓고 게임을 시작합니다.) 이제 오염 카드를 뒤집기 전까지 추가될 수 있는 플레이어당 오염 개수와, 패배하기 전까지 추가될 수 있는 플레이어당 오염 개수가 평준화되었습니다.

이는 게임 준비 시에만 변경되는 사항입니다. 오염 카드(아직 청정한 섬 카드 포함)를 뒤집는 시점에 대한 변경 사항은 없습니다.

(한글판에 포함된 청정한 섬 카드들은 해당 내용이 업데이트 되어 출시되었습니다. (해당 내용이 반영되지 않은) 이전 버전을 가지고 있는 경우에만 위 내용을 적용하면 됩니다.)

제거하는 카드

가지와 발톱 확장을 보유하고 있다면, 다음 카드를 게임에서 제거합니다.

- 추월(이벤트 카드)
- 해안에 드리운 전운(이벤트 카드)
- 맹수들 사이에 퍼지는 기묘한 광기(이벤트 카드)
- 희생을 통한 성장(보조 능력)
- 임계점(오염 카드)

게임에서 이 카드들의 효과가 의도했던 것보다 더 극적인 영향을 미치는 것으로 밝혀져 제거하기로 결정했습니다(일부는 대체). 이미 찢긴 땅 확장에서는 ‘러시아 차르국’(적대국)을 상대할 때나, ‘하나로 움직이는 수많은 마음들’(정령)로 게임을 진행할 때 ‘맹수들 사이에 퍼지는 기묘한 광기’ 이벤트 카드를 제거했습니다. 이제, 모든 경우에 이 카드를 제거하시기 바랍니다. (한글판 가지와 발톱 3쇄부터는 대체되지 않고 제거되는 카드들(‘추월’, ‘맹수들 사이에 퍼지는 기묘한 광기’, ‘임계점’)이 포함되어 있지 않으므로, 따로 해당 카드들을 제거할 필요가 없습니다.)

이 확장에는 ‘해안에 드리운 전운’의 대체 카드(‘멀리서 발발한 전쟁의 영향’) 및 ‘희생을 통한 성장’의 대체 카드(‘요동치는 수렁과 따끔따끔한 가시’)를 포함하고 있습니다. 이 카드들은 가지와 발톱의 기존 카드를 대체하기 위해 제작된 것이지만, 가지와 발톱을 소유하고 있지 않더라도 이 카드들을 사용할 수 있습니다.

현신



 은 파괴된 현신 아이콘입니다. 구성물에서  혹은  으로 무언가를 하라고 지시하는 경우, 별도로 명시되지 않았다면 당신의  혹은  을 지칭하는 것입니다.

이 확장을 포함해 게임을 시작할 때,  과 연관된 지시 내용에 두 가지 변경 사항이 있습니다.

첫 번째 변경 사항:  은 게임에서 제거되지 않은 상태 혹은 상자로 되돌리지 않은 상태의, 파괴되거나, 제거되거나, 교체되거나,  트랙에서 제거된  을 지칭하는 새로운 아이콘입니다. 기본판이나 이전 확장에서 지칭했던 “파괴된 현신” 이나 “파괴된  ”과 동일한 의미를 갖습니다. 별도로 명시되지 않았다면  은 당신의 파괴된

현신을 지칭합니다.

두 번째 변경 사항: 어느 한 정령으로 하여금 을 추가하거나, 파괴하거나, 제거하거나, 교체하거나, 끌어오거나, 밀어오거나, 이동시키거나, 그 밖에 에 무엇인가를 행하라는 지시가 있는 경우, 별도로 명시되지 않았다면 해당 정령의 을 지칭하는 것입니다. 이 규칙은 현신이 어떤 지역에 있다는 조건을 언급하는 경우에는 영향을 미치지 않습니다. 예를 들어, '신학 분쟁' 공포 카드는 플레이어로 하여금 아무 정령의 이 있는 지역 한 곳에 1개를 추가하라고 지시하는 것입니다. 또한 '수상쩍은 무언가를 파괴하다!' 이벤트 카드에서는 아무 정령의 이 있는 지역에서 정복 피해를 증가시킵니다.

“정복에 참여하지 않음” 정오표

“정복에 참여하지 않음” 침략자나 다한은 다음을 따릅니다:

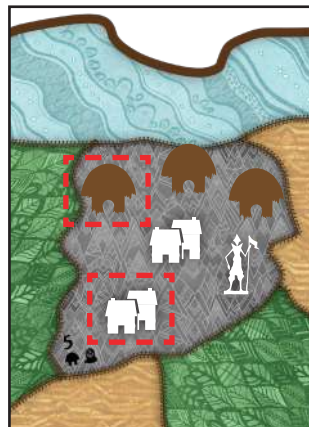
- 정복 행동에서 피해를 주거나 피해를 받지 않습니다.
- 침략자들이 원래 행동을 하지 않는 지역에서, 정복을 야기하지 않습니다.
- 정복 행동에 대한 변경 효과를 무시합니다.

“정복에 참여하지 않음”에 대한 기존 정의의 범위가 너무 넓었습니다. 정복과 무관한 규칙 및 효과와 상호작용하는 경우가 발생했기 때문입니다.

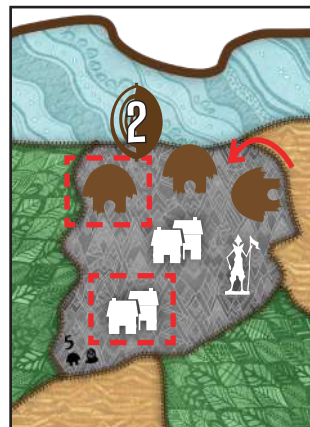
정복에 참여하지 않는 구성물은, 어떤 지역을 정복할지 확인하는 경우 및 정복 행동 자체에 대해서만 없는 구성물로 간주합니다. 방어를 추가하거나, 침략자 피해를 추가하거나, 어떤 구성물이 존재하는가에 따라 정복 행동을 생략하는, 변경 효과가 이에 포함됩니다.

정복에 참여하지 않는 구성물은, 다른 모든 목적에는 존재하는 것으로 간주합니다. 승리 혹은 패배 확인, 정복 행동에 의해 격발된 행동, “즉시” 오염 행동, 명시적으로 정복이라고 언급한 경우를 제외하고 일반적으로 지역 구성물을 확인하는 지속효과가 이에 포함됩니다.

예시: 임시 휴전 + 다한의 경계



산악 지역에서 정복이 발생합니다.



1. 침략자들이 피해를 줍니다.



2. 다한이 피해를 줍니다.

정복에 참여하는 것을 확인하는 경우는 언제인가요?

다음 경우에 침략자 및 다한이 정복에 참여하는지 확인합니다:

- 침략자들이 어떤 지역에서 정복을 할지 결정할 때
- 각 정복 행동을 해결할 때

특정 구성물을 미리 선택할 필요는 없으며, 확인할 때마다 다른 선택을 할 수도 있습니다.

이 예시에서는, 위협 단계 1인 상황에서 산악 지역에서 정복이 발생했습니다. ‘임시 휴전’ 이벤트로 인해, 다한 1개 및 마을 1개가 정복에 참여하지 않습니다.

(1. 침략자들이 피해를 줍니다.) 탐험가 및 마을로 인해 피해 3을 주는데, ‘다한의 경계’ 공포 카드로 인해 방어 2가 생성되어(정복에 참여하는 다한은 2개) 피해가 1로 줄어듭니다.

(2. 다한이 피해를 줍니다.) 정복에 참여하는 다한 2개가 반격하여 탐험가 및 정복에 참여한 마을을 파괴합니다. (다른 마을은 정복에 참여하지 않았기 때문에 피해를 받을 수 없습니다.)

(짚은 땅 한글판에는 이 정정 사항이 반영되어 있습니다.)

새로운 규칙 및 정령 능력

화신

망상으로 울부짖는 방향하는 목소리 - 화신



권능 비활성화

권능 활성화

대부분의 정령은 물리적인 형체를 가지고(혹은 형체를 만들어낼 수) 있지만, 보통은 일시적이거나(정령이 필요로 하는 동안만 존재함) 자연의 형상(예: 강, 산, 나뭇잎과 같은 대지의 물리적 특징)을 띄고 있습니다.

그러나 일부 정령은 그 주의와 힘이 특이하게 뒤엉켜 있는 근원을 가지고 있습니다. 이를 화신이라고 부릅니다. 화신인 정령은 넓은 물리적 공간에 걸쳐 존재할 수 있으나(을 보유), 유사한 크기와 너비를 가진 대부분의 정령들과는 달리, 자기 자신의 일부에 더 집중된 형태를 보입니다.

화신은 때로는 이동이 가능하며 섬을 가로질러 이동하기도 하지만, 오직 긴 시간 단위(몇 주에서 몇 년 단위)로만 이동합니다.

화신은 정령에 특화된 또 다른 능력을 가진, 특별한 형태의 현신입니다.

화신 VS. 성지

화신은 현신의 특수한 형태입니다. 성지와는 어떻게 다를까요?

이 차이는 고결함이 아닌 본질에서 기인합니다. 한 번 비교를 해보겠습니다. 현신이 마치 웅덩이와 같고 성지는 그보다는 큰 호수와 같다면, 화신은 개울이나 깊고 깊은 우물과 같습니다. 조금 더 현대적인 비유를 해볼까요? 현신이 작은 오두막집, 성지는 그보다는 큰 집과 같다면, 화신은 마치 발전소 혹은 M1 에이브럼스 탱크와 같습니다.

참고: “화신”은 “육신”이라는 뜻의 라틴어에서 유래되었으나, 다한의 기준에서는 “특정 종류의 물리적 형태를 가진 정령”이라는 의미가 가장 가깝습니다. 대부분의 화신은 육신도 체액도 아닙니다.

- 게임 준비 동안, 자신 정령의 게임 준비 지시를 따라, 해당 정령의 고유 화신 토큰을 놓습니다. 화신 토큰은 앞면과 뒷면이 다르며, 노란색 경계선이 없는 면(권능 비활성화)을 앞면으로 놓아야 합니다.
- 자신의 화신이 섬에 있는 동안에는, 해당 화신을 화신에 인쇄된 구성물의 일부/전부로 간주할 수 있습니다. 모든 화신에는 이 인쇄되어 있으며, 그 외 구성물도 인쇄되어 있습니다.
- 자신의 화신이 섬에 없는 동안에는, 그것은 단지 화신일 뿐 다른 무언가가 될 수 없습니다. (화신은 화신 전용 공급처에 놓으며, 특별히 해당 화신을 섬에 추가하라는 효과에 의해서만 섬에 추가할 수 있습니다.)
- 일부 화신은 영구적으로 강화된 권능 활성화(▲) 상태가 될 수 있습니다. 화신의 권능을 활성화하는 경우, 해당 화신 토큰을 게임 시작 시 놓았던 면에서 권능 활성화 면(노란색 경계선으로 알 수 있음)으로 뒤집으면 됩니다. 권능이 활성화되면 해당 화신을 다른 형태로 간주할 수 있는 구성물이 드러나거나, 능력 또는 특수 규칙이 변경됩니다. 화신의 권능을 활성화하는 것은 영구적인 변화로서, 화신이 섬을 떠났다가 다시 섬에 추가되는 경우에도 권능 활성화 상태가 유지됩니다.

상세 규칙/FAQ

- 화신의 특수 능력은 화신이 섬에 있을 때만 사용 가능합니다.
- 화신은 해당 화신 토큰에 표시된 구성물 중 그 어떤 것으로도 간주하지 않더라도, 항상 하나의 구성물(화신 토큰)입니다.
- 일부 다른 구성물로 “간주할 수 있는” 모든 구성물과 마찬가지로, 각 행동마다 그리고 (별도로) 승리 혹은 패배를 확인할 때, 해당 화신을 어떤 구성물로 간주할 것인지 결정합니다. (가장 주의해야 할 점은, 어떤 정령이 자신의 모든 을 잃어도 섬에 화신을 보유하고 있는 경우에는 게임에서 패배하지 않는다는 것입니다.)
- 로 간주할 수 있는 화신의 경우: 로 간주하는 동안에는 으로도 간주해야 합니다. 이때도 화신은 여전히 1개의 구성물이며, 2개로 간주하지 않습니다.
- 정령 보드에서 자신의 화신을 특정 지역에 “추가/이동”할 수 있다고 지시한다면, 현재 그 화신이 섬에 없는 경우 그 화신을 해당 지역에 추가할 수 있고 현재 그 화신이 섬에 있다면 이동시킬 수 있다는 뜻입니다. 정령 보드에서 구성물 1개를 자신의 화신으로 교체할 수 있다고 지시한다면, 그 화신이 어디에 있던 간에 가져와서 교체하기로 선택한 구성물이 있던 위치에 놓습니다.

이 확장에서



잉겔볼의 눈을 가진 베히모스: 육중한 몸으로 느리게 움직이며 격렬한 분노에 휩싸인, 나무로 뒤덮인 거대한 언덕.



망상으로 울부짖는 방향하는 목소리: 그 노래 안에 혼돈을 담은 실체 없는 목소리.



높이 치솟은 정글의 뿌리: 숲 한가운데로 높이 치솟은 거대한 심장 나무.



정신을 잠식하는 어둠의 숨결: 살아있는 어둠의 짐승 같은 괴물.



동지: 섬 건너편에서부터 침략자들을 부르며, 그 내면으로 끌어당기는 깊은 황무지의 매혹.



전사: 다한을 전투로 이끄는 위대한 전사로 헌신한 천둥으로 말하는 자.



그곳: 불가사의하고 광활한 화신. 저 먼 위를 나는 새는 산이 형성한 무늬와, 섬 아래 잠자는 뱀이 꼬리를 풀고 일어나는 것을 볼 수 있습니다.

화신 전술

“당신의 화신은 섬에 있는 동안 으로 간주할 수 있다”를 통해 명확하지 않을 수 있는 몇 가지 전술을 가능하게 합니다. 일부 화신 정령/양상은 다음에서 소개하고 있는 기능을 1개 이상 활용하는 것이 중요합니다.

- 을 추가할 때, 자신의 화신으로부터 사정 거리를 측정할 수 있습니다 (예를 들어, 에 을 추가하는 성장 선택으로, 자신의 화신이 있는 지역에 을 추가할 수 있습니다).
- 을 추가하는 행동을 할 때 화신을 으로 간주하여, 이미 섬에 있는 화신의 위치를 변경할 수 있습니다. (본판 규칙서 14페이지 참고)
- 을 이동시킬 수 있는 행동으로 자신의 화신도 이동시킬 수 있습니다.
- 자신의 화신을 자신의 지역 중 한 곳으로 이동시켜야 한다면 (하지만 현재 위치가 마음에 든다면), 자신의 화신을 으로 간주하여 자신의 화신이 이미 위치하고 있던 지역으로 이동시킬 수 있습니다. 이는 화신을 이동시킨 것으로 간주합니다. (게임 배경을 생각해 본다면, 화신은 그 지역 내에서 무수히 움직이고 있는 것으로 볼 수 있습니다.)
- 어떤 행동을 통해 지역 한 곳에서 을 잃어야 하는 경우, 일반적으로 을 잃는 것 대신 자신의 화신을 잃는 것을 선택할 수도 있습니다. 이때 자신의 화신을 다시 섬으로 가져올 수 있는 방법이 있는지를 확인하시기 바랍니다! 모든 화신이 섬으로 되돌아올 수 있는 것은 아닙니다.
- 이 추가되어 자신의 화신이 파괴되는 것을 방지하기 위해, 자신의 화신을 으로 간주하지 않는 것을 선택할 수도 있습니다. 이때 해당 행동의 일부로 자신의 화신을 으로 간주하지 않았는지 확인하시기 바랍니다 (예를 들어, ‘비통함이 땅을 통해 흐르다’와 같이 을 추가하는 능력에서 그 사정 거리를 확인할 때 자신의 화신을 으로 간주했는지 등).

정령 특화 구성물

, , , 치유 카드, 끝없는 어둠 타일은 특정 정령/양상에서만 사용합니다.

이전 확장에서 정령 토큰(, , , ,)이 새롭게 등장했습니다. 이번 확장에는 특정 정령 및 양상에서만 사용하는 새로운 정령 토큰이 포함되어 있습니다.



활력 토큰(높이 치솟은 정글의 뿌리, 그곳 양상, 풍부한 자양분 양상): 생태계가 비정상적으로 회복력이 생겨, 피해에 저항할 수 있거나 피해로부터 빠르게 복구될 수 있는 지역을 나타냅니다. 이 없는 지역에 있는 각각은 1개가 추가되는 것을 방지한 뒤 제거됩니다



지진 토큰(지진의 무도): 땅 아래 지질 구조 상 팽창이 발생하는 것을 나타냅니다.



심연 토큰(심연 양상): 바다에 의해 지역이 없어지는 것을 나타냅니다.

이 확장에는 치유 카드(상처입고 피 흘리는 물)와 끝없는 어둠 타일(정신을 잠식하는 어둠의 숨결)도 포함되어 있습니다. 이 구성물의 사용 방법에 대해서는 해당 정령 보드에 설명되어 있습니다.

테마 보드에서의 활력 토큰

테마 보드를 사용할 때는, 북서쪽 보드의 1번, 5번, 6번 지역 및 동쪽 보드 7번 지역 각각에 1개씩을 놓고 게임을 시작합니다. (기본판에는 이 없기 때문에 이 게임 준비 아이콘은 표시되어 있지 않습니다.) 을 사용하는 정령/양상이 게임에 참여하지 않더라도, 이 보드에서는 을 사용할 수 있습니다.

새로운 규칙 및 정령 능력

추가 정령 행동



잉겔볼의 눈을 가진 베히모스의 성장 선택

어떤 정령의 특수 규칙에서 그 정령에게 정령 단계 / 단계 / 단계 동안 수행할 수 있는 행동을 부여한다면, 해당 단계 동안 아무 때나 그 행동을 수행할 수 있습니다. 다만 다른 행동을 하는 중간에는 수행할 수 없습니다.

단계 / 단계에서의 추가 행동은 어떤 능력을 해결하는 중간에 수행할 수 없습니다. 이와 유사하게, 정령 단계에서의 추가 행동은 어느 한 성장 선택을 해결하는 중간에 수행할 수 없으나, 한 성장 선택을 마치고 다른 성장 선택을 하기 전에는 추가 행동을 수행할 수 있습니다. 예를 들어 잉겔볼의 눈을 가진 베히모스는, 첫 번째 성장 선택으로 자신의 화신이 있는 지역에 1개를 추가한 다음, 그 화신을 밀어낸 뒤, 두 번째 성장 선택으로 자신의 화신이 새롭게 위치하게 된 지역에 1개를 추가할 수 있습니다.

추가 행동의 사용 여부를 기억하기 어렵다면, 여분의 구성물을 사용해서 표시하시기 바랍니다.

여러 장의 카드로 구성된 양상

이번 확장의 일부 양상의 경우 여러 장의 카드로 구성되어 있습니다. 해당 양상의 모든 카드를 하나의 묶음으로 사용해야 합니다. 자신이 원하는 카드를 선택할 수 없습니다.

양상 카드 뒷면에 정령 그림이 그려진 능력 카드도 마찬가지로 고유 능력입니다.

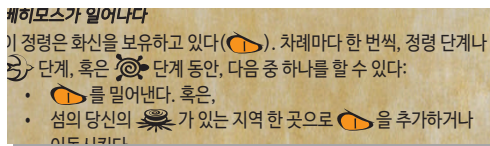
보너스 칸

양상이나 정령에게 이와 같은 칸이 있다면, 이는 매 차례 획득하는 보너스입니다. 공개된 현신 칸과 같은 방식으로 작동하나, 절대 그 칸에 현신을 놓을 수는 없습니다.

현신 트랙에서의 유연한 원소 칸

이와 같은 현신 트랙 칸은 “원하는 원소” 칸과 같은 방식으로 작동하나 해당 칸에 표시된 원소 중에서만 선택할 수 있습니다.

매 차례에 아무 때나 어떤 원소를 얻을 지 결정할 수 있으나, 한 번 결정했다면 다음 차례를 시작하기 전까지는 그 결정을 변경할 수 없습니다.



잉겔볼의 눈을 가진 베히모스의 특수 규칙



불철주야 감시하는 화로의 보너스 칸



망상으로 울부짖는 방향하는 목소리의 태양/달 원소 칸

한정된 성장 선택

두 정령(잉겔볼의 눈을 가진 베히모스, 상처입고 피 흘리는 물)은 사용할 수 있는 시점에 제한이 있는 성장 선택을 가지고 있습니다. 그 외의 경우에는 일반 성장 선택과 동일하게 기능합니다.

승격 & 강등

승격은 침략자들을 더 크게, 강등은 침략자들을 더 작게 만듭니다.

침략자를 승격시킬 때는 그 침략자를 다음으로 큰 종류의 침략자로 교체합니다. 는 로 승격되고, 은 로 승격됩니다. 어떤 효과에서 명시적으로 를 승격시키는 것이 무엇을 의미하는 지 적혀 있지 않다면 를 승격시킬 수 없습니다.

침략자를 강등시킬 때는 그 침략자를 다음으로 작은 종류의 침략자로 교체합니다. 는 로 강등되고, 은 로 강등됩니다. 를 강등시키는 경우 그 를 제거합니다.

승격 및 강등은 침략자를 교체하는 기본 규칙을 모두 따릅니다(탐험가를 강등시킬 경우 침략자를 제거하는 기본 규칙을 따릅니다). 단순히 해당 구성물의 종류가 변경되는 것이므로 그 어떤 것도 추가되지 않습니다. 부착된  및 모든 받은 피해를 유지하며, 이때 받은 피해가 새로 교체된 구성물의 체력 이상일 경우 즉시 파괴될 수 있습니다.

동반

다른 구성물을 동반하는 구성물은, 자신이 이동할 때 그 구성물을 데려갈 수 있습니다.

어떤 구성물이 이동하는 동안(예를 들면, 밀려나거나 끌어당겨지는 동안) 다른 구성물을 동반하는 경우, 후자의 구성물은 전자의 구성물과 함께 이동합니다. 전자의 구성물이 두 지역 이상을 이동한다면, 후자의 구성물은 전자의 구성물이 이동하는 일부 혹은 전체 경로를 함께 이동할 수 있습니다.

예를 들어, 천둥으로 말하는 자가 이번 확장판에 포함되었다면, ‘다한의 동맹’ 특수 규칙은 다음과 같이 작성되어야 합니다. “다한 각각이 이동할 때 당신의  1개를 동반할 수 있습니다.”

준비 & 점유

어떤 구성물을 준비시키라는 것은 추후 사용할 수 있도록 그 구성물을 자신의 정령 보드에 놓으라는 뜻입니다.
어떤 구성물을 점유하라는 것은 그 구성물을 자신의 정령 보드에 영구히 추가하라는 뜻입니다.

어떤 구성물을 준비시키거나 점유하라는 지시가 있을 때, 그 구성물을 공급처에서 가져와 자신의 정령 보드 옆에 놓습니다. 준비된/점유된 구성물은 그 어떤 것과도 상호작용하지 않고 그 어떠한 행동도 하지 않지만, 준비된 구성물을 사용할 수 있는 효과를 갖게 되거나 어떤 점유된 구성물을 보유하고 있는지, 또 얼마나 보유하고 있는지 확인하는 경우가 발생할 수도 있습니다.

새로운 규칙 및 정령 능력

구성물 혹은 지역 표시하기



일부 능력은 구성물이나 지역을 표시하여 특수한 상태임을 나타내도록 합니다.

어떤 구성물에 표시하라는 지시를 받으면, 다른 구성물을 해당 구성물 아래에 놓아서 해당 구성물이 특수하다는 것을 표시합니다. 시나리오 마커, 자신 색깔이나 사용하지 않는 색깔의 표시 마커, 일반적으로 보드에 놓이지 않는 다른 여분 구성물(아무 게임의 구성물 사용 가능)을 사용할 수 있습니다.

이와 유사하게, 어떤 지역에 표시하라는 지시를 받으면, 해당 지역에 일반적으로 놓지 않는 구성물 하나를 해당 지역에 놓아서 해당 지역이 특수하다는 것을 표시합니다.

어떤 구성물이나 지역에 표시하는 것을 통해 부여된 특수한 속성은, 표시되어 있는 동안 계속 지속됩니다. ‘시간 흐름’ 단계에서도 사라지지 않습니다. 지역이나 구성물을 표시하는 데 사용한 구성물은 그 자체로는 구성물이 아니며 어떤 것과도 상호작용할 수 없습니다.

능력에 특정 지시가 있는지 확인하기

특정 지시가 있는지 확인하기 위해서는, 해당 능력에 쓰여진 문구를 확인합니다.
그 문구의 일부분을 해결했는지(혹은 해결할 것인지) 여부와는 관계없습니다.

어떤 능력에 특정 지시가 있는지 확인하는 효과의 경우, 해당 능력의 규칙 문구를 쓰여진 대로 살펴보고, 지시하고 있는 정확한 단어 혹은 기호를 찾습니다. 해당 지시가 어떤 문맥 내에 있든, 해당 지시를 수행하라고 쓰여 있는 경우 그 단어 혹은 기호가 일치하는 것으로 간주합니다. 하지만 그 단어가 다른 지시에서 사용된 경우에는 일치하지 않는 것으로 간주합니다. (예를 들어, ‘위험을 경고하는 새들의 울음소리’ 보조 능력 카드에는, 해당 능력의 문구 내에는 “파괴”라는 단어가 있더라도, 그 지시의 실제 효과가 다한을 파괴하는 것이 아니므로 “파괴”하라는 지시가 없는 것으로 간주합니다.) 알림 문구(기울여 쓰여 있는 문구나 괄호 안에 있는 문구)는 해당 능력에서 지시의 일부분으로 간주하지 않으며, 확인 대상이 아닙니다.

그 지시를 실제로 해결할 수 있도록 해당 조건을 충족시키거나, 그 지시가 제시하는 선택을 할 필요는 없습니다. (예를 들어, 그 지시를 해결할 수 없는 지역에서 그 능력을 대상으로 삼을 수 있으며, 해당 능력의 다른 선택 사항에서 그 지시를 확인해도 되며, 해당 지시를 포함하는 원소 요구 조건을 만족시키지 않아도 됩니다.)

지역을 대상으로 하는 능력에 사정 거리가 없는 경우

지역을 대상으로 하는 능력의 사정 거리가 —로 표시되어 있는 경우, 사정 거리를 확인하지 않아도 됩니다. “대상 지역” 칸에 적힌 요구 조건에 맞는 지역 한 곳을 선택하면 됩니다.

드물게 사정 거리를 확인해야 하는 경우가 있는데, 이때는 섬에 있는 자신의 ☹ 중 하나를 기원 지역으로 선택하면 됩니다.

능력 카드 가져오기

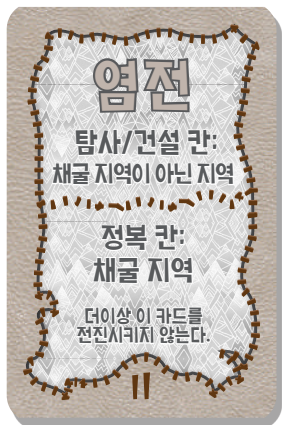
능력 카드를 가져올 때는, 명시된 능력 카드 더미의 맨 위 카드를 자신의 손으로 가져옵니다.
주요 능력 카드를 가져올 때도 능력 카드를 잊지 않습니다.

합스부르크 왕조: 요제프 1세 황제

레오폴트 1세가 요제프의 동생이었던 카를을 스페인 왕위에 앉히려는 시도를 했던 스페인 왕위 계승 전쟁이 끝난 직후, 아버지 레오폴트 1세가 사망하자 요제프 1세가 합스부르크 왕가를 계승했습니다. 스웨덴 및 프로이센과의 동맹으로 안정을 찾은 요제프 황제는 서유럽의 영토 분쟁에서 물러나 그의 아들이자 후계자인 레오폴트 요제프를 위해 제국의 부를 키우는 데 집중했습니다.

요제프 1세는 1697년에 오스텐드 회사의 설립을 인가하여, 벨기에 지방을 통해 동인도 및 서인도 제도와 무역을 진행했습니다. 이를 통해 식민지를 마련하고 헝가리 농민들의 재정착 프로그램을 시작하기도 했습니다.

합스부르크 왕조는 가축의 목축 문화를 식민지화하는 데 반쯤 성공을 거두었고, 주요 자원인 소금을 채취하는 것에도 눈독을 들이며 바다를 향해하기 시작했습니다. 소금을 채굴하는 식민지들은 자급자족이 가능했고, 이 소금의 대부분을 오스트리아로 보낼 수 있었습니다. 요제프 황제는 광부들과 감독관들이 귀중한 광물을 추출했던 그 땅에서 저지른 행위에 대해서는 중요하게 생각하지 않았습니다.



합스부르크 채굴 탐험대에는 특수 침략자 카드("염전")가 포함되어 있습니다. 이 카드는 이 적대국을 상대할 때 필요한 경우에만 사용합니다. 염전 카드가 어떤 침략자 행동 칸에 위치해 있는지에 따라 가리키는 지역이 달라집니다. 정복 이외의 칸에 있다면 채굴 지역이 아닌 지역을 가리킵니다. 정복 칸에 있다면 채굴 지역을 가리킵니다. 이 카드가 침략자 보드의 정복 칸에 앞면으로 놓이게 되면, 이제부터 계속 게임에 남아있게 됩니다. 이 카드는 남은 게임 동안 추가 정복 카드로 간주합니다 (다른 정복 카드를 해결하기 전에 해결합니다). 또한 어떠한 방법으로든 버린 카드 더미에 놓을 수도 없습니다.

탐사 행동을 방지할 수 있는 정령(금단의 자연을 수호하는 자)이나, 여러 개의 탐험가를 파괴할 수 있는 정령(깊숙한 황무지의 매혹)은 이 적대국을 상대하기가 특히 더 쉬운 것입니다.

대규모 침입자 무리를 파괴하기 쉽지 않은 정령(보이지 않는 길을 찾는 자)이나, 다수의 정복 행동을 처리하는 것이 어려운 정령(들불의 심장)은 이 적대국이 특히 더 어렵게 느껴질 것입니다.

적대국의 결함 및 레벨4: II 단계 "해안 지역" 카드 제거

침략자 덱을 수정하기 전에 먼저 "해안 지역" 카드를 제거합니다. 제거한 "해안 지역" 카드는, 적대국의 효과 중 무작위로 II 단계 카드를 넣는 효과에 사용될 수 없습니다. (예를 들어, 레벨 5의 러시아 차르국을 상대할 때, 제거한 "해안 지역" 카드를 공포 덱에 넣을 수 없습니다.)

그러나 이렇게 제거한 "해안 지역" 카드는 특정 위치에 넣는 적대국 효과에서는 사용될 수 있습니다. 예를 들어, 합스부르크 채굴 탐험대(레벨 4, 보조 적대국)로 "해안 지역" 카드를 제거한 후에도 스코틀랜드 왕국(레벨 2, 우세 적대국)에서는 "해안 지역" 카드를 세 번째 II 단계 카드로 넣으므로 침략자 덱을 다음과 같이 구성하게 됩니다: 11-2S-1-C2-33333.

합스부르크 채굴 탐험대			
추가 패배 조건 말뭉치는 대자: 2개, 3개 단계 마지막에, 어느 한 지역에 침략자/의 총 개수가 (현재) 8개 이상이라면 침략자들이 승리합니다.		침략 확대 채굴 터널: 침략자 카드를 전진시킨 뒤: 각 섬 보드마다, 정복 카드나 건설 카드의 지형과 일치하지 않은 지역 두 곳에서 탐사를 진행합니다(군용자가 필요하지 않습니다).	
레벨 (난이도)	공포 카드 구성	게임 효과	탐색에 대한 보상
1 (3)	9 (3/3/3)	염추지 않는 채굴: 침략자가 3개 이상 있는 지역을 채굴 지역이라고 부릅니다. 채굴 지역에서: • 1개 및 2개의 변경 효과가 정복 행동에 (마치 건설 행동인 것처럼) 영향을 미칩니다. • 건설 절차 동안, 건설 카드가 (건설 행동 대신) 정복 행동을 야기합니다.	정복 행동으로 추가된 1개로 인해 오염이 확산되려 할 때, 오염 확산 대신 1개를 승리합니다. 1개가 반격하기 전에).
2 (4)	10 (3/3/4)	도처에서 온 광부들: 게임 준비: 1이 없는 각 지역마다 1개씩 놓습니다. 1개 게임 준비 기호가 있는 지역 중 가장 높은 숫자의 지역에 1개 및 1개를 추가합니다.	1개 게임 준비 기호가 있는 지역 중 가장 높은 숫자의 지역에 1개 및 1개를 추가합니다.
3 (5)	11 (3/4/4)	채굴 호황(I): 건설 절차 이후, 각 섬 보드마다: 1이 있는 지역 한 곳을 선택합니다. 그 지역에서 1개를 승리합니다.	채굴 호황(I): 건설 절차 이후, 각 섬 보드마다: 1이 있는 지역 한 곳을 선택합니다. 그 지역에서 1개를 승리합니다.
4 (7)	12 (4/4/4)	미개척 염전: 게임 준비: 무작위로 II단계 카드를 선택하기 전에 II단계 "해안 지역" 카드를 제거합니다. II단계 카드 더미 두 번째 위치에 "염전" 카드를 놓습니다. (새로운 덱 순서: 111-2S22-3333. 'S'은 염전 카드를 의미합니다. 1은 'S'을 무시.)	미개척 염전: 게임 준비: 무작위로 II단계 카드를 선택하기 전에 II단계 "해안 지역" 카드를 제거합니다. II단계 카드 더미 두 번째 위치에 "염전" 카드를 놓습니다. (새로운 덱 순서: 111-2S22-3333. 'S'은 염전 카드를 의미합니다. 1은 'S'을 무시.)
5 (8)	13 (4/5/4)	채굴 호황(II): 채굴 호황(I) 대신 적용. 건설 절차 이후, 각 섬 보드마다: 1이 있는 지역 한 곳을 선택합니다. 그 지역에서 건설을 진행한 다음, 1개를 승리합니다. (채굴 지역에서도 정상적으로 건설을 진행합니다.)	채굴 호황(II): 채굴 호황(I) 대신 적용. 건설 절차 이후, 각 섬 보드마다: 1이 있는 지역 한 곳을 선택합니다. 그 지역에서 건설을 진행한 다음, 1개를 승리합니다. (채굴 지역에서도 정상적으로 건설을 진행합니다.)
6 (10)	13 (4/5/4)	제국의 기세: 게임 준비 및 탐사 절차 동안: 1이 3개 이하인 모든 섬 보드에서, 성공적으로 탐사를 진행한 각 지역마다 추가로 1개를 승리합니다. (탐사 카드 1장마다 각 섬 보드에서 최대 2개 지역까지 적용.)	제국의 기세: 게임 준비 및 탐사 절차 동안: 1이 3개 이하인 모든 섬 보드에서, 성공적으로 탐사를 진행한 각 지역마다 추가로 1개를 승리합니다. (탐사 카드 1장마다 각 섬 보드에서 최대 2개 지역까지 적용.)

불분명한 내용 설명 & 기존 규칙에서의 작은 변경 사항

이번 확장의 규칙을 적용하면 일부 기존 기능들이 더 큰 결과물을 낳는 경우가 생깁니다. 여기에서 이러한 기능들에 대한 규칙을 명확히 하고 확장한 규칙에 대해 설명하도록 하겠습니다.



특정 카드에 대한 설명 및 기타 문의 사항에 대한 답변들은 다음 웹페이지를 참고하세요.

(영문) <https://querki.net/u/darker/spirit-island-faq/>

(국문) <http://boardmfactory.com/spirit-island>



우뚝 솟아오른 화산의 고유 능력

불모지 정오표

불모지 효과를 반드시 어떤 행동을 통해 처음으로 주는 피해에 적용할 필요는 없습니다.

그러므로 ‘우뚝 솟아오른 화산’의 ‘용암 폭격’ 고유 능력을 사용할 때, 첫 번째 지시 내용인 “ 각각에 피해 1”를 적용할 때 해당 침략자에 대한 피해를 강제로 증가하는 것 대신, 그 다음 지시 내용인 “피해 1”에 불모지를 적용하여 2개를 파괴할 수 있습니다(이 행동으로 인해 다한에게 첫 번째로 주는 피해에 불모지를 적용하지 않아도 되지만, 어쨌든 다한에게 주는 피해는 증가시켜야 합니다).

승리 및 패배 정오표

남은 격발 행동을 해결하고 있는 동안에는 승리/패배를 확인하지 않습니다. 해당 격발 행동이 끝날 때까지, 그리고 다른 격발 행동이 남아 있지 않을 때까지 승리/패배를 확인하지 않습니다.

예시: 정복 행동에서 어떤 정령의 마지막 이 파괴되더라도, 해당 정복 행동(다한이 반격할 수 있음) 및 이 정복 행동이 격발하는 다른 행동(예를 들어, ‘포식자를 부르는 혈혼’ 보조 능력)도 완전히 마쳐야 하지만, 같은 정복 카드에서 더 이상의 정복 효과는 해결하지 않습니다.

“어떤 행위를 하려고 했으나 할 수 없다”와 같은 패배 조건(예를 들어, 프랑스 왕국을 상대할 때, 을 추가할 수 없는 경우 발동하는 패배 조건)에 대해서는, 해당 상황이 발생하자마자 패배를 확인하지만 남은 격발 행동을 수행해서 자신을 희생한 승리(기본 판 규칙서 12페이지 참고)를 달성했는지 확인할 수 있습니다. 잉글랜드 왕국 등 그 외 패배 조건의 경우, 남은 격발 행동이 없을 때에만 승리/패배를 확인합니다.

지역 체력

지역에 을 추가하는데 필요한 피해량에 영향을 미치는 게임 요소들은, 서로 누적되어 적용하도록 의도한 것입니다.

앞으로는 이를 더욱 명확히 표시하기 위해 다음과 같은 문구를 사용합니다.

각 지역은 2의 체력을 보유하고 있습니다. 한 번의 행동으로 그 만큼의 피해를 받았다면 을 추가합니다. 일부 게임 요소는 지역 체력을 변경합니다.

- 모든 것이 악화되다(오염 카드): 지역 체력에 -1을 적용합니다.
- 땅의 풍요로움이 고갈되다/고갈된 토양(이벤트 카드): 지역 체력에 -1을 적용합니다.
- 복원력(‘활기찬 대지의 기운’의 양상 카드): 당신의 성지가 있는 지역에서는, 지역 체력에 +8을 적용합니다.

지역 체력에 적용된 변경 효과 개수와 관계없이, 최종적으로 적용한 지역 체력은 1 아래로 내려갈 수 없습니다.

일부 적대국은, “과잉” 피해량(지역 체력을 초과하여 주는 피해)를 확인하는 경우가 있습니다:

- 스웨덴 왕국의 레벨 1(과도한 채굴): 한 번의 정복으로 지역에 4 이상의 과잉 피해를 주었다면, 그 지역에는  1개가 아닌  2개를 놓습니다.
- 합스부르크 군주국(가축 식민지)의 추가 패배 조건(복구할 수 없는 피해): 정복 동안 지역에 6 이상의 과잉 피해를 주었다면, 그 정복 동안 오염 카드에서 이동하는  개수를 확인합니다. 그 개수가 플레이어 수를 초과하면 침략자들이 승리합니다.

1인 게임

1인 게임에서, 오염된 섬 면에 “ 2개”가 적힌 오염 카드를 뒤집었다면 오염 카드를 새로 1장 뽑을 수 있습니다.

1인 게임을 진행할 때, 오염된 섬 면에 “플레이어당  2개”가 적힌 오염 카드는 조금 까다로울 수 있습니다. 1인 게임을 진행하는 동안 이러한 카드를 만나게 되면, 사용하지 않는 오염 카드 중에서 무작위로 1장을 뽑아 대체하는 것을 선택할 수 있습니다. ‘아직 청정한 섬’ 카드는 그 이후 다른 오염 카드에서 추가로 을 놓으므로, ‘아직 청정한 섬’ 카드일 경우에는 다시 뽑지 않습니다.

오염 교체



이 교체되면, 교체된 을 오염 카드나 오염 칸으로 되돌립니다.

게임 준비 시 구성물 잇기/제거/교체

게임 준비 시 어떤 정령이 잇거나, 제거하거나, 교체하는 고유 능력이나 은 게임 상자로 되돌립니다.

이러한 구성물들은 게임을 시작할 때 포함되지 않으므로, 향후 게임을 진행하는 동안에도 상호작용할 수 없습니다. 게임 준비 시 제거하거나 교체한 은 이 아니며, 잇거나 교체한 고유 능력은 잇은 능력 카드를 다시 얻게 해주는 효과를 통해 복원할 수 없습니다.

불분명한 내용 설명 & 기존 규칙에서의 작은 변경 사항



주요 능력

거래 추적

거래를 얼마나 진행했는지 쉽게 기억할 수 있도록, 제거한 (혹은 다른 여분 구성물)을 놓아 거래를 추적할 수 있는 알림 카드가 있습니다. 이와 유사하게, 해당 차례에서 이 거래에 대한 “대가를 지불”해야 하는 에너지 양만큼 그 차례동안 얻은 에너지를 이 카드에 놓아 표시할 수도 있습니다.



창공을 가르는 산산조각난 나날들의
고유 능력

거래

을 게임에서 제거해서 거래 비용을 지불하고, 매 차례마다 에너지를 1개씩 덜 획득합니다.
일단 거래를 맺었다면 이 거래를 계속 진행해야 합니다.

불분명한 내용 설명:

- 추후 해당 능력 카드를 잇는다고 하더라도, 일단 거래를 맺었다면 이 거래를 계속 진행해야 합니다.
- 거래를 여러 번 맺는다면, 각각의 거래 효과를 개별적으로 추적합니다.
- 비용은 자신의 을 해당 개수만큼 게임에서 제거하는 것으로 지불합니다(섬 보드의 원하는 곳에서 제거).
- ‘차례마다 에너지 X’ 비용은, 모든 게임 요소에서 얻는 에너지 중 매 차례 처음으로 획득하는 에너지 X개를 얻지 않는 것으로 지불합니다. 이전 차례에 저장해 두었던 에너지로는 지불하지 않습니다.

행동/지시 생략

무엇인가로 인해 어떤 행위가 방지되었다면, 그 행위의 동작 방식에 대한 변경 사항을 무시합니다.

예시: ‘저들 스스로를 파멸시키는 도구’ 주요 능력 카드의 조건 발동을 사용해서 정복 행동 방식을 변경했으나, 공포 카드로 인해 정복을 생략했다면, ‘저들 스스로를 파멸시키는 도구’의 기능을 무시합니다.

예시: 정령 고유 능력인 ‘흘러가는 고요한 형태들이 스쳐 지나가다’를 사용해서 ‘우뚝 솟아오른 화산’의 현신이 파괴되는 것을 방지했다면, 화산의 현신이 파괴되면서 주는 피해를 받지 않습니다.

침략자 행동을 추가로 진행하라는 지시가 있는 경우 (‘한쪽으로 가속화된 시간’ 정령 고유 능력), 그 행동 각각을 개별적으로 생략해야 합니다. (즉, 침략자 행동을 생략하기 전에 침략자 행동 횟수가 변경됩니다.)

어떤 효과가 “첫 번째”나 “다음”이 포함된 행동 방식을 변경하는 경우, 생략된/변경된 행동은 그 변경 대상이 아닙니다. 변경 사항은 실제로 발생하는 첫 번째 혹은 다음 행동에 적용됩니다.



예시: ‘교역 지시’ 보조 능력은 첫 번째 정복 행동을 건설 행동으로 바꿉니다. ‘눈을 멀게 하는 빛’을 사용해서 정복 행동 1개를 생략합니다. 무언가로 인해 그 지역에서 다른 정복 행동이 발생했다면(두 번째 정복 카드, ‘모두가 목격한 현신’ 주요 능력 카드 등으로 인해), 생략된 정복 행동은 변경 대상이 아니었기 때문에, 추가된 정복 행동이 건설 행동으로 바뀝니다.

행동이나 지시를 생략하거나 변경하는 효과가 여러 개라면, 플레이어들이 어떤 것을 먼저 적용할 지 선택합니다.

예시: 이전 예시에서, 플레이어들은 ‘눈을 멀게 하는 빛’으로 첫 번째 정복 행동을 생략하지 않고, ‘교역 지시’를 통해 첫 번째 정복 행동을 건설 행동으로 바꿀 수도 있습니다.

침략자 행동의 변경 사항은 오직 실제로 발생하는 침략자 행동에만 적용됩니다. (예를 들어, 생략되거나 방지된 정복 행동은 “침략자가 정복한 이후” 효과를 격발할 수도 없고, 해당 정복 피해에 대한 “섬 보드당 한 번씩” 증가분을 소진하지도 않습니다.)

침략자 행동 절차는 생략할 수 없음

정복 절차, 건설 절차, 탐사 절차는 항상 발생하는 차례의 한 부분입니다. 특정 침략자 행동 칸에 침략자 카드가 없거나 어떤 효과로 인해 침략자 카드의 기능 방식이 변경되더라도, 해당 절차들은 발생한 것으로 간주합니다.



보조 능력



무정하게 응시하는 태양의
고유 능력



새로운 내용에 대한 불분명한 내용 설명

시나리오: 운명이 펼쳐지다

어떤 효과로 인해 강제로 보조 능력이나 주요 능력을 획득해야 하는 경우, 반드시 자신의 운명 더미에서 해당 종류의 카드를 골라야 합니다. 자신의 운명 더미에 해당 종류의 카드가 남아있지 않다면, 일반적인 경우와 마찬가지로 해당 종류의 카드 덱에서 카드를 획득합니다.

창공을 가르는 산산조각난 나날들이 자신의 운명 더미에서 능력 카드를 획득할 때, ‘절대 존재하지 않았던 나날들’에도 운명 더미 카드 1장을 추가합니다.

양상: 등지

구성물을  쪽으로 끌어오기 위해서는, 그 구성물을  까지의 사정 거리가 더 줄어드는 인접 지역으로 이동시킵니다. (그 대상 지역은  까지의 거리가 물리적으로는 더 가깝지 않을 수도 있습니다!) 이를 통해 한 구성물을 두 번 이상 이동시킬 수도 있습니다.

양상: 매혹

피해 감소 효과는 정복 행동 및 침략자/다한이 명시적으로 피해를 주는 적대국/공포/이벤트/시나리오 행동에 적용됩니다(대부분의 경우처럼 단순히 침략자/다한이 있는 지역에 피해를 주는 것은 이에 해당되지 않습니다). 이 피해 감소 효과는 침략자/다한으로 특정한 양의 피해(‘힘과 영광의 발현’ 천둥으로 말하는 자의 고유 능력)가 아닌 일반 피해(‘저들 스스로를 파멸시키는 도구’ 주요 능력, ‘너희들, 한 번 싸워봐’ 낱싹거리며 말썽을 일으키는 요술쟁이의 타고난 능력 등)를 주라는 지시가 있는 능력이나, 현재 존재하는 다한의 개수에 따라 정령이 피해를 주는(‘유혈 사태 일으키기’ 보조 능력 등) 능력에만 영향을 미칩니다.

양상: 변형

“소멸보다는 변형”은  를 각각 파괴로부터 구원합니다. 그러므로 “소멸보다는 변형”은  가 받은 모든 피해를 제거합니다(이전 행동을 통해 이미 받은 피해 포함). “소멸보다는 변형”을 유발한 행동을 계속 해결하기 전에, 먼저 교체된 침략자들을 해당 지역 바깥으로 밀어냅니다. 드물지만 동일한 행동이 침략자가 밀려난 지역에 추가로 영향을 주기도 하는데, 이 침략자들은 이미 구원받은 것으로 간주되어, 피해를 받거나 파괴될 수 없습니다.

양상: 심연

뒤집힌 심연 토큰은 그 지역이 바다의 일부가 되었음을 표시합니다. 어떤 효과로도 그 토큰을 이동시킬 수 없고 제거할 수도 없습니다.

가라앉은 지역은 지형, 숫자, 게임 준비 기호를 갖지 않습니다. 이러한 지역은 해당 섬 보드에서 기존에 존재하던 바다의 일부분이 됩니다. 바다가 지역인 경우(‘굶주림으로 삼키는 바다’는 섬 보드에 현신이 있으므로 능력 적용 목적에 있어서 지역으로 간주), 바다는 하나의 거대한 지역입니다. 보통은 이로 인해 더 많은 지역이 해안이 됩니다(“해안 지역” 침략자 카드와 일치하는 지역인지 판단할 때도 이에 해당됨).

침략자나 다한이 어떠한 이유로 가라앉은 지역에서 살아남았다면, 규칙에 어긋난 위치에 놓인 구성물을 처리하는 방식과 마찬가지로 해당 침략자나 다한을 가장 가까운 지역으로 이동시킵니다. 그 외 모든 구성물들(현신, 토큰, 오염 등)은 원래 있던 곳(새롭게 확장된 바다)에 남겨놓습니다.

양상: 심화

원소 마커를 통해 얻은 추가 효과에는, 능력에 대한 제한 사항이 적용되지 않습니다(예를 들어, 추가 효과를 사용하면 ‘포식자를 부르는 혈흔’ 보조 카드의 “최대 피해 3”을 초과할 수 있습니다). 이 추가 효과는 한 능력의 한 번의 사용에만 적용됩니다. 능력을 반복할 때는 적용되지 않습니다(능력을 반복할 때 원소 마커를 다시 지불할 수는 있습니다).

침략자에 대해 특정한 양의 체력 수치를 제거하는 능력에  를 사용하는 경우, 기존 능력으로 제거할 수 있었던 구성물 1개를 제거할 수 있습니다. (예를 들어, ‘누구도 도달하지 않았던 땅에 대한 갈망’ 주요 능력의 경우, 3 이하의 체력을 가진 침략자 1개를 제거합니다.)

승격 및 강등에  를 사용할 수 있습니다. 승격 및 강등은 제거( 를 강등)나 교체(그 외 승격 및 강등)의 특수한 형태이기 때문입니다. 이와 유사하게 밀어내기, 가져오기, 동반에  를 사용할 수 있습니다. 밀어내기, 가져오기, 동반은 이동의 특수한 형태이기 때문입니다.)

이벤트: 시대를 초월한 예지력

자신의 손이나 버린 카드 더미에서 가장 비용이 높은 능력 카드가 여러 장이라면, 새로운 능력 카드 4장 중 1장을 선택하는 것과 교체할 카드를 선택하는 것을 동시에 진행합니다.

징조 2개를 동일한 지역으로 이동시키는 경우에는, 해당 지역에 대해  2를 획득하며 그 지역에서 침략자들은 정복을 한 번만 진행합니다.

게임 배경을 고려한 선택사항: 이벤트로 인해 징조가 있는 지역에서 정복을 격발하는 대신, 징조 자체에 그 능력을 부여합니다. 드물게 한 지역에서 징조 2개가 놓인 경우, 각 징조는 2를 생성하며 정복을 한 번씩 야기한 다음 제거됩니다. 혹은, 징조가 제거되지 않았다면 이 징조는 다음 차례에 2를 생성하고 정복을 진행합니다.

적대국: 합스부르크 채굴 탐험대

어떤 지역이 채굴 지역인지 표시하기 위해 시나리오 마커나 다른 여분 구성물을 사용하는 것을 추천합니다.

멈추지 않는 채굴(레벨 1)로 인해 발생하는 정복은, 해당 지역에서 개별 건설 행동을 생략하는 효과로는 막을 수 없습니다. 이는 침략자들이 그 지역에서 아예 건설을 시도하지 않기 때문입니다. (은 적용 가능합니다. 이는 멈추지 않는 채굴을 통해 은이 채굴 지역에서 정복을 생략하게 하기 때문에 가능한 것입니다.) 실제 정복에 2개 이하의 침략자가 참여하는 경우에도, 그 지역에 침략자가 3개 이상 있다면 채굴 지역으로 간주합니다(그리고 이 지역에서는 건설 대신 정복을 진행합니다).

염전 카드(레벨 4)가 침략자 덱에 있는 동안에는, 그 카드를 버릴 수도 없고, 제거할 수도 없으며, 침략자 덱에 있지 않은 침략자 카드와 교체할 수도 없습니다. 일단 염전 카드가 정복 칸에 놓이면, 남은 게임 동안 그 칸에 남아 있습니다(이후 차례부터는 보통 정복 카드가 2장 있게 됩니다). 염전 카드가 탐사 칸이나 건설 칸에 있는 동안에는, 해당 염전 카드가 채굴 지역이 아닌 모든 지역과 일치하는 것으로 간주합니다. 염전 카드가 정복 칸에 있는 동안에는, 해당 염전 카드가 모든 채굴 지역과 일치하는 것으로 간주합니다. “채굴 지역” 및 “채굴 지역이 아닌 지역”은 지형이 아닌 지역 종류입니다. 채굴 터널(■)에서는, 채굴 지역 및 채굴 지역이 아닌 지역은 지형을 말하는 것이 아니므로, 대상 지역이 염전 카드와 일치하는지는 고려하지 않습니다.)

채굴 터널(■)로 인한 탐사 행동은 제국의 기세(레벨 6)에 영향을 받지 않습니다. 이 탐사 행동은 탐사 절차 동안 발생하는 것이 아니기 때문입니다.

정령: 망상으로 울부짖는 방황하는 목소리

주변에 있는 은, 다른 이유로 인해 은이 있는 침략자가 정복에 참여하지 않더라도, 은이 정복에 참여하는 것을 막습니다.

정령: 무정하게 응시하는 태양

‘냉혹한 징벌’은 해당 능력 카드를 처음으로 사용한 뒤 그 플레이어가 기원 지역에 보유한 은 개수를 확인합니다. 그 능력을 사용하는 과정에서 해당 기원 지역의 은을 이동시키거나 잃었더라도, 그 비용을 지불할 수 있는 한 원하는 만큼 그 능력 카드를 반복할 수 있습니다. ‘냉혹한 징벌’로 능력 카드를 반복하는 경우, 기존 기원 지역에 더 이상 은이 없더라도, 기원 지역은 기존과 동일합니다.

정령: 상처입고 피 흘리는 물

‘상처입고 피 흘리는 물’에는 기이하게 생긴 은 트랙이 있으나, 마찬가지로 에너지 아이콘 및 카드 사용 장수 아이콘에서 가장 높은 수치에 해당하는 에너지 및 카드 사용 장수를 각각 얻습니다. 아이콘에 표시된 수치를 더하는 것이 아닙니다.

‘치유의 길을 찾다’의 세 가지 절차는, 능력 카드들을 모두 내려 놓고 그 비용을 지불한 뒤 나열된 순서대로 실행해야 합니다. 두 번째 절차에서 내려 놓은 치유 카드로 인해 이 특수 규칙이 제거되었다면, 세 번째 절차는 생략합니다.

치유 트랙은 시각적으로 도움을 줄 뿐입니다. ‘상처입고 피 흘리는 물’이 점유할 수 있는 치유 마커의 개수에는 제한이 없습니다. 상처입고 피 흘리는 물이 점유한 치유 마커는 원소를 생성하지 않으며, ‘변화하는 고금의 기억’이 준비시키는 원소 마커로 사용할 수도 없습니다.

정령: 정신을 잠식하는 어둠의 숨결

피해/파괴 지시 내용(지시 문구에 “피해” 혹은 “파괴”가 포함되어야 함)을 해결하기 시작할 때, 대상 구성물이 유일한 구성물인지 확인합니다.

끝없는 어둠(☉)을 대상으로 하는 능력은, 합리적으로 그 효과를 해결할 수 있도록 끝없는 어둠을 “대상 지역”으로 분류해 놓은 것 뿐이며(그 대상이 분명히 정의되어 있으므로), 해결하는 동안에는 여전히 지역이 아닙니다. ☉에서는 많은 효과들이 실제로 아무런 효과를 발휘하지 않습니다. (예를 들어, 끝없는 어둠을 고립시키는 것은 아무 소용이 없습니다.)

자신의 능력을 사용할 목적으로 ☉을 대상 지역으로 선택할 때만 그 사정 거리를 무시합니다. 해당 능력의 문구 내에 있는 사정 거리 숫자는 무시할 수 없습니다.

☉은 지역이 아니기 때문에, 대부분의 적대국은 그곳에 영향을 미치지 못합니다. 특히, 합스부르크 군주국(가축 식민지)의 경우 침략자들은 끝없는 어둠에서 내구성을 얻을 수도 없고, 잉글랜드의 경우 끝없는 어둠에서 추가 패배 조건을 만족시킬 수도 없습니다.

새로운 내용에 대한 불분명한 내용 설명

납치 및 탈출은 모두 이동의 특수한 형태입니다(☉으로 이동/☉ 밖으로 이동). 그러므로 이동에 대한 모든 제한을 따릅니다. 가장 일반적인 예시를 들어 보자면, 탈출하는 구성물로 ☹을 선택할 수 없습니다. ☹을 떠날 때는 해당 ☹이 부착된 침략자와 함께 떠나야 합니다. 또한, 어둠의 숨결의 ☹ 및 ☹이 어떤 정령의 ☹이 이동할 수 없는 지역에 있는 경우, 해당 정령의 ☹은 탈출할 수 없습니다(예를 들어, 우뚝 솟아오른 화산의 경우, 어둠의 숨결의 ☹ 및 ☹이 산악 지역에 없을 때). 이 경우 어둠의 숨결은 탈출하는 구성물로 다른 구성물을 선택해야 하며, 탈출할 수 없는 경우 게임에서 패배합니다.

위쪽 성장 트랙의 ▲ 칸을 공개한 직후 ☹을 활성화할 수 없는 경우가 드물게 발생하는데, 이런 경우에는 각 정령 단계마다 ☹을 활성화할 수 있습니다(☹이 결국 활성화될 때까지 수행).

정령: 지진의 무도

사용 대기 능력 카드는 내려 놓은 카드도 아니며, 손에 있는 카드도, 버린 카드 더미에 있는 카드도 아닙니다. 이런 상태의 능력 카드에 영향을 주는 효과는 사용 대기 능력 카드에 적용되지 않습니다. 가장 일반적인 예로, 사용 대기 능력 카드를 버릴 수도 없으며 회수할 수도 없습니다. 사용 대기 능력 카드는 아직 내려 놓은 카드가 아니기 때문에, 원소를 제공하지도 않고, ‘지진이 방출한 에너지의 선물’이나 ‘땅이 마구 흔들리고 건물이 무너지다’에도 해당되지 않습니다. 사용 대기 능력 카드는 여전히 해당 플레이어의 능력 카드이며, 선택형 이벤트의 비용이나 주요 능력 카드를 획득할 때 사용 대기 능력 카드를 잊을 수 있습니다. 사용 대기 능력 카드를 잊었다면, 이 카드에 놓인 모든 에너지를 버립니다.

세 번째 성장 선택은 해당 차례에 선택한 사용 대기 카드의 에너지 획득량을 변경합니다. 그러므로 아직 에너지가 놓이지 않은 사용 대기 능력 카드인 경우라도, 그 카드를 내려놓는 것을 지연시킬 수도 있습니다. 카드 1장을 선택해 그 카드에 에너지 +1을 적용하고, 다른 카드 1장을 선택해 그 카드에 에너지 -1을 적용하는 것도 가능합니다.

사용 대기 능력 카드에 직접적으로 획득하게 되는 에너지는, 정령 자체적으로 얻는 에너지 양에 대한 변경 효과나 거래에 영향을 받지 않습니다.

주요 능력: 관문에 대한 거래

☹은 침략자에게 부착된 상태로 남아 있습니다. ☹은 개별로 이동하지 않습니다. 이 능력으로 구성물 무리를 이동시킬 때마다, ‘상처입고 피 흘리는 물’의 치유 카드와 같은 “당신의 능력으로 ...를 이동시킬 때, ~” 효과를 격발할 수 있습니다.

주요 능력: 분노로 가득 찬 돌의 맹수를 파내다

이 능력은 해당 지역이 정복 카드나 건설 카드와 일치하는지를 확인하는 것이 아니라, 정복 행동이나 건설 행동이 실제로 일어났는지를 확인하는 것입니다.

어떤 변경 효과로 인해 이 능력이 또다른 맹수를 추가하게 하더라도, 이 능력을 사용할 때마다 🐾 토큰은 1개만 표시합니다. 🐾는 파괴될 수도 없고, 제거될 수도 없으며, 교체될 수도 없습니다. 🐾를 파괴해야 하거나, 제거해야 하거나, 교체해야 한다면, 그러한 🐾 중 하나로 🐾를 선택할 수 있습니다. 이 경우 해당 효과로부터 영향을 받지 않습니다.

주요 능력: 지난 세월의 파편

게임 배경을 고려한 선택사항: 모든 플레이어들이 이 능력을 해결하는 데 보다 많은 시간을 할애할 의향이 있다면, 이 능력을 통해 인쇄된 설정 기호보다 더 많은 것을 복원할 수 있습니다.

- 시간이 약간 증가: 일반적으로 섬 보드의 “균형 잡힌” 면에 추가되는 🐾 및 ☹도 게임 준비 기호로 간주합니다.
- 시간이 상당히 증가: 첫 탐사 및 모든 적대국, 시나리오, 정령 게임 준비를 포함한, 게임 준비를 마쳤을 때 실질적 섬 보드의 구성물들을 게임 준비 기호로 간주합니다. 정령이 ☹을 추가해야 할 때는 ☹을 사용합니다. ☹이 충분히 없다면 할 수 있는 만큼만 추가합니다. 이를 위해서는 적대국, 시나리오, 정령 조합에 따라, 게임 준비 선택 사항의 모든 변수들을 기억해둘 필요가 있습니다(예를 들면, ‘끓주림으로 삼키는 바다’가 두 번째 ☹을 놓은 위치).

여기에서 원하는 답변을 찾을 수 없었나요? 자주 사용하지 않는 문구에 대한 정의는 21페이지의 ‘용어’에 수록되어 있습니다.

또한, 다음 웹페이지에는 많은 질문에 대한 답변들이 게시되어 있습니다. 영문: <https://querki.net/u/darker/spirit-island-faq/>
국문으로 제공되는 FAQ 웹페이지도 참고하시기 바랍니다: <https://www.boardmfactory.com/spirit-island-faq>



크레딧

Game Designer: R. Eric Reuss
 Developers: Christopher Badell, Emilia Katari, Nick Reale, Ted Vessenes
 Editor-in-Chief: Christopher Badell
 Editors: Christopher Badell, Brian Blankstein, Nick Reale, Dylan Thurston
 Art Direction: SaRae Henderson
 Graphic Design: SaRae Henderson
 Iconography: SaRae Henderson, Darrell Louder
 Cover Art: Nolan Nasser
 Adversary Map: Zach Bodenner
 Alternate Historian: Paul Bender

엄청난 노고를 보여주신 개발자들과 플레이 테스터들, 열정을 가진 이 게임의 팬들, 그리고 특히 제 아내 Anne에게 감사의 말씀을 드리고 싶습니다. 제 아내가 없었다면 애초에 정령섬이 탄생할 수 없었을 것입니다.
 - Eric

Spirit Island – including without restriction the game, setting, stories, characters, names, and lore – is used under license from Lightning Heart Games LLC.

플레이 테스터

Abigail Ho, Abraham "Frenzy/utabe" Maxfield, Akiva Gordon, Albert Lin, Alex and Cassie Kirchenwitz, Alex Pogue, Alex "Capn" Tyndale, Alexander Simon Konrad, Alexis Horizon, Alice Cecile, Alison Gordon, Allen "Legoluigi" Hamilton, Aman Parekh, Amelia V., Andreas Burhenne, Andrej Lecký, Andrew L. Daar, Andrew Yee, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Ania Mieszkowska, Ariane, Arya Fireheart, Aubrey Clark-Brown, Audrey Lewis, Ben Wray, Benjamin Durst, Benjamin Larsen, Bob Scherrer, Boris Kosyagin, Braden Povah, Brandon Vesely, Brian Blankstein, Brian Modreski, Brian "SirBriguy" Hixon, Brooke Matson, Bryan "broccoli" Graham, Caiah Turnell, Caleb Bia, Cameron Lang, Carlo "SpeedyOlrac" Gonzalez, Carolyn VanEseltine, Charles E. Leiserson, Jr., Chelsea Wilson, Chris Traeger, Christopher Schlimgen, Cillian Doyle (Rosebud), Clint Rorick, Coda Gonzalez, Coleman Ellis, Curtis Mitchell, Dan Pierkowski, Daniel Privett, Daniel "dewin" Grace, Danielle Church, Danielle Riccardi, David Headman, David Jiang, David Koot, David Meierfrankenfeld, David O'Neill, David Rosch, David Yeung, Deborah Ong, Dennis Wong, Dylan Thurston, Ed Goncz, Edith Everett, Emily Moran, Elizabeth Milne, Emily Throwe, Eric Kramp, Eric Shaw, Erin McMurtrey, Fiona van den Heiligenberg, Forrest Stewart, Francesco Fuentes, Frazer Goldberg, Gage Kilkenny, Galen Garrick Brownsmith, Geo Kersey, Grant Chen, Greg Leibman, Hansel Lo, Helen Carle, Hindersinn, Hung Nguyen, iakona, Ian Delaney, Ian Zang, Isaac Payne, Isaac Shaw, Jake Hastings, James Biondo, James Rogers, Jamie van der Linden, Jared "SomethingTemporary" Boyce, Jarred Lake, Jeff Dougan, Jennifer Cheek, Jeremy Lennert, Jesse Salomon, Jessie Kuse (WolfeDente), Joe Baratta, Joeobjoe, Jonathan Zev, Jordan Nunn, Josh Trumbo, Justin Hofer, Kai, Kaitlyn Keil, Kala Goyal, Katie Regelson, Kelley Bostrom, Ken Brown, Angela Lee, Ken-Min Yeoh (Sarusta), Korey White, Kyle Bennett, Laura of KSP, Lazyasducks, Leah Szczepanski, Leif Gaebler, Lily de Vries, Lily "Maevey" Watson, Lindsay Kusnarowis, Lisa Bjornseth, Lisa Yu Lo, Lucia Cheng M.D., Luke Hagerling, Lydia and Marco, Magdalena Gamba, Martin Brochu, Martina Vitkovicová, Mateo Bukas, Matthew Biondo, Matthew Mellody, Max Maloney, Maxwell Pistilli, Melissa Holm, Menno van der Linden, Michael Schector, Michelle Herder, Mike Hall, Mike Pureka, Molly van Dams, Morten "Skovtroid" Holmboe, Nicholas Henning, Nicole Mendoza, Noah Smith, Oliver Khamky, Oliver Sueper, Olivia Reubens, Pascale, Patric Ho, Patricia Adams, Patrick Clapp, Patrick Jost, Patrick McKeown, Patrick Skoglund, Paul Watson, Penelope (Pen), Peter "PeNguyen" Nguyen, Rachael Weissenburg, Ramona Barie, Ravi Singh, Rebecca Thomas, Rebecca Vessenes, Ritchell van Dams, Roland "Langerrol" Fearnley, Rose Peck, Roza "the Pretty" Hunter, Ruduen, Russ Luzetski, Ruth and Leah Bonser, Sam Barbash-Riley, Sam Gray, Sam Whitefield, Sam Zhu, Samantha Callaghan, Saoirse Goncz, Sarah Lucas, Sean Pike, Sebastian Babel, Shawn Sullivan, Shelby Hemker, Shiyue Xu, Stephanie Everett, Steven Farey, T.J. Pankiewicz, Takara Wood, Taylor Snow, Theresa Mecklenborg, Tim Lanning, Tim Milton, Tom Healy, Tommy Woodruff, Trenton Thompson, Verena Durst, Vignesh Alla, Zenonira

아티스트

Agnieszka Dąbrowiecka, Kat Guevara, Emily Hancock, David Markiwsky, Nolan Nasser, Joshua Wright, Aalaa Yassin



정령섬은 보드팩토리가 유통하고 출판하는 제품입니다. 정령섬 및 기타 훌륭한 게임에 대한 추가 정보가 필요하다면 www.boardmfactory.com으로 방문해 주시기 바랍니다. 문의 및 구성물 관련 요청 사항은 help@boardm.co.kr로 메일 주시기 바랍니다.



용어/색인

~(장소/구성물)에: ~와 동일한 지역에서. (예를 들어, “구성물 하나에 피해 2”는 그 지역에서 피해 2를 주라는 뜻입니다.) 어떤 지역에 없는 구성물에는 아무것도 수행하지 않습니다.

강등: 침략자를 다음으로 작은 종류의 침략자로 교체하는 것. 탐험가를 강등시키면 그 탐험가를 제거합니다. [10페이지]

거래 (능력 카드 제목에서 등장하는 경우): 지속 효과를 위해 다한과 맺은 계약을 나타내는 능력. 혹은 (능력 카드 문구에서 등장하는 경우): 그러한 계약을 맺거나 유지하기 위해 지불하는 비용. [15페이지]

과잉 피해: 어떤 지역이 그 지역의 체력을 초과해 받은 피해량. 일부 적대국에서는 정복으로 인한 과잉 피해량을 확인하는 경우도 있습니다. [14페이지]

구성물: 섬 보드의 어떤 지역에 놓는 물리적인 게임 구성물을 의미합니다. 플레이어들의 일시 효과 표시 마커 및 섬 보드의 어떤 지역이나 구역을 표시하는 구성물은 제외됩니다. 이 확장까지를 기준으로 하면, 일반 구성물은 다음과 같습니다. , , , 모든 침략자들 (//), 모든 일반 정령 토큰들 (////). 덜 일반적으로 사용하는 구성물은 다음과 같습니다: 화신, , ,  (토큰 면만 해당), 이벤트나 시나리오에서 사용하는 게임 효과 마커 - 징조 토큰(이벤트: 시대를 초월한 예지력), 능력의 근원(시나리오: 오랫동안 잊혀졌던 능력), 경계 문양(시나리오: 해안 사수), 불꽃 마커(시나리오: 파멸의 불꽃 소환 의식), 도적(시나리오: 비열한 도적들) 등.

능력 카드 가져오기: 능력 카드 더미의 맨 위 카드 1장을 자신의 손으로 가져옵니다. 주요 능력일 경우에도 카드를 잊지 않습니다. [11페이지]

능력 카드 교체: 새로운 능력 카드를 원래 능력 카드가 있던 곳(손, 카드 내려 놓는 곳, 버린 카드 더미 등)에 놓은 다음, 원래 능력 카드는 잊은 카드를 놓는 위치에 놓습니다. (게임 준비 동안 잊은 능력 카드는 게임 상자로 되돌립니다.)

다른 침략자들에게만 피해를 준다: 구성물이 그 스스로에게 피해를 주지 않으며 다른 구성물에 일반 피해를 주는 것. 다른 침략자에게 피해를 줄 수 있는 두 침략자는 서로에게도 피해를 줄 수 있습니다.

동반: 다른 구성물과 함께 전체 또는 일부 경로를 따라 이동하는 것. [10페이지]

동일하게 수행: 이전 지시 내용을 다른 정령/구성물에게 다시 수행하는 것. 어떤 결정을 내려야 하는 경우, 첫 번째 수행했던 것과 동일한 결정을 내리지 않아도 됩니다.

사정 거리 무시: 사정 거리로 인해 일반적으로 수행할 수 없는 경우에도, 대상이나, 목적지, 영향을 미치는 지역을 선택할 수 있습니다. 사정 거리 화살표(보통의 경우와 같이 직선 형태거나, 성장/트랙 행동으로 구성물을 이동시키는 것을 나타내는 곡선 형태) 및 숫자가 표시된 “사정 거리”를 언급하는 내용은 무시할 수 있으나, “자신의 지역” 혹은 “인접한”과 같은 그 외 제한 사항은 무시할 수 없습니다. 어떤 능력을 대상으로 할 때 사정 거리를 무시하는 경우, 기원 지역에 대한 조건(정글, 성지 등)이 있다면 그 조건은 모두 충족해야 합니다.

승격: 침략자를 다음으로 큰 종류의 침략자로 교체하는 것. 일반적으로 는 승격시킬 수 없습니다. [10페이지]

심연(토큰/마커) / : 바다에 의해 지역이 없어지는 현상. 굽주림으로 삼키는 바다의 ‘심연’ 양상으로 인해 추가된 정령 토큰. 내재된 효과는 없습니다. 심연 토큰을 뒤집으면, 토큰이 아닌 마커가 됩니다. [8페이지]

어떤 지역으로 직접 이동: 중간에 지역들을 거치지 않고 목적지 지역으로 바로 이동하는 것. 구성물을 섬 보드에 있는 특정 지역으로 이동시키는 효과는 항상 대상 구성물들을 직접 이동시키는 것입니다. “직접”이라는 표현은 이를 명확히 하기 위해 포함했습니다.

점유: 공급처에서 자신의 정령 보드에 영구히 추가하는 것. 어떤 효과에서 점유된 구성물을 언급하지 않는 한, 그 점유된 구성물은 아무것도 수행하지 않습니다. [10페이지]

정령 토큰: 정령에게 혜택을 주는 여러 종류의 구성물 중 하나. 기본 정령 토큰은 , , , ,  이나, 특정 정령이나 양상에서는  (심연),  (지진),  (활력)도 사용합니다. [8페이지]

정복/건설/탐사 절차: 침략자 보드에 인쇄된 정복/건설/탐사 칸에 해당하는 침략자 단계의 한 부분. 이 절차들은 침략자 보드의 해당 칸에 침략자 카드가 없더라도 항상 발생합니다. 일부 이벤트 및 적대국에서는 추가 침략자 절차가 추가됩니다. 이는 정복, 건설, 탐사 절차로 간주할 수도 있으나, 원래의 정복, 건설, 탐사 절차는 아닙니다.

정복에 참여하지 않음: 정복 행동에서 피해를 주지도 받지도 않으며, 어떤 지역이 정복하도록 야기하지도 않고, 정복 행동에 대한 변경 효과도 무시하는 것. [6페이지]

준비: 어떤 자원을 나중에 사용할 목적으로, 공급처에서 가져와 자신의 정령 보드에 놓는 것. [10페이지]

지진(토큰) / : 땅 아래 지질 구조 상의 팽창을 나타냅니다. 지진의 무도로 인해 추가된 정령 토큰. 내재된 효과는 없습니다. [8페이지]

직접적으로 파괴: “파괴”라는 지시를 통해 파괴하는 것.  /침략자의 체력만큼/체력을 초과한 피해를 주어서 파괴하는 것과는 다릅니다. 오염을 추가해서 를 파괴하는 것과는 다릅니다.

징조(토큰): 다가오는 재앙을 나타냅니다. ‘시대를 초월한 예지력’ 이벤트로 인해 추가되는 토큰이며, 다음 차례에 사용됩니다. 시나리오 마커나 다른 여분 구성물로 표시합니다.

체력: 지역, 침략자, 의 입장에서 부정적인 결과를 겪게 되는 피해의 양 (지역의 경우 을 추가하는 것, 침략자/의 경우 파괴되는 것)

체력 보너스 무시: 이 행동으로 어떤 구성물을 충분히 파괴할만한 피해를 주었는지 확인할 때, 기본 체력에서 체력 감소 효과만 적용한 다음 확인합니다. 이는 이 행동으로 피해를 받은 구성물에만 해당되며, 이 행동을 수행하는 동안 피해량을 확인할 때만 해당됩니다. 이 행동에서 살아남은 구성물에는 영향을 미치지 않습니다.

파괴된 현신 / : (게임을 떠나거나 상자로 되돌아가지 않고) 파괴되거나, 제거되거나, 교체된 현신. [5페이지]

표시: 다른 구성물이나 지역과 구분하는 것. [11페이지]

화신: 일부 정령에게 특화된 구성물 종류. 화신은 자신의 으로 간주할 수 있으며 기타 다른 구성물로도 간주할 수도 있습니다. [7페이지]

활력(토큰) / : 탁월한 회복력을 갖춘 생태계를 나타냅니다. 높이 치솟은 정글의 뿌리, 그곳 양상, 풍부한 자양분 양상으로 인해 추가된 정령 토큰. 테마 보드의 게임 준비 동안에도 추가됩니다. 이 없는 지역에서,  1개가 추가되는 것을 방지한 뒤 제거됩니다. [8페이지]

중요한 정오표

오염 카드나 오염 칸에  을 정확히 1개만 더 추가해서 게임을 시작합니다.
(‘+1’이 기재된 오염 카드는 이 정오표가 이미 반영된 카드입니다.)

성장 및 현신 트랙

보너스:



보너스 칸: 자신의  트랙에서 공개되어 있는 칸과 같은 방식으로, 표시된 혜택을 얻습니다.



유연한 원소: 자신의 차례 동안 아무 때나 두 원소 중 1개를 선택해 얻습니다. 이 칸을 다시 가릴 때, 혹은 시간 흐름 단계 때 이 원소를 잃습니다.



구성물 끌어오기: 각 정령 단계마다, 자신의 지역 한 곳으로 해당 구성물 1개를 끌어올 수 있습니다.



화신의 권능 활성화: 각 정령 단계마다, 자신의 화신이 섬 보드에 있다면(그리고 아직 권능 활성화 상태가 아니라면) 그 화신의 권능을 활성화할 수 있습니다.

정령 특화 토큰



활력(높이 치솟은 정글의 뿌리, 풍부한 자양분 양상, 그곳 양상):  이 없는 지역 한 곳에서,  1개가 추가되는 것을 방지한 뒤 제거됩니다.



지진 토큰(지진의 무도): 땅 아래 지질 구조 상 팽창이 발생하는 것을 나타냅니다.



심연 토큰(심연 양상): 바다에 의해 지역이 없어지는 것을 나타냅니다.

테마 보드를 사용하는 경우, 게임 준비 동안 북서쪽 1번, 북서쪽 5번, 북서쪽 6번, 동쪽 7번에 각각  1개씩 추가합니다.

VER : 22.12

화신



권능이 활성화된 화신



잉겔불의 눈을 가진 베히모스(정령)



높이 치솟은 정글의 뿌리(정령)



정신을 잠식하는 어둠의 숨결(정령)



망상으로 울부짖는 방황하는 목소리(정령)



전사(천둥으로 말하는 자 양상)



등지(깊숙한 황무지의 매혹)



그곳(섬 아래 잠자는 뱀 양상)

화신이 섬 보드에 있는 동안에는, 그 화신에 인쇄된 어떠한 구성물로도 간주할 수 있습니다. ( 로 간주하는 경우,  으로도 간주해야 합니다.)

권능 활성화: 화신을 권능 활성화면으로 뒤집습니다.

화신 추가/이동: 화신이 섬 보드에 없다면 추가하고, 화신이 섬 보드에 있다면 이동시킵니다.

새로운 개념



파괴된 현신: 게임에서 제거되지 않은 상태의 파괴되거나, 제거되거나, 교체된 . “파괴된 ”과 같은 의미입니다.

강등: 침략자를 다음으로 작은 종류의 침략자로 교체합니다.
( 인 경우 제거됩니다.)

승격: 침략자를 다음으로 큰 종류의 침략자로 교체합니다.

동반: 이동 경로의 전체 또는 일부를 따라 함께 이동합니다.

준비: 나중에 사용할 목적으로 자신의 정령 보드 옆에 놓습니다.

점유: 자신의 정령 보드에 영구히 추가합니다.

특정 카드에 대한 불분명한 내용 설명 및 다른 질문들에 대한 답변은 다음 웹페이지에서 찾아볼 수 있습니다.
영문: <https://querki.net/u/darker/spirit-island-faq/>
국문: <https://www.boardmfactory.com/spirit-island-faq>

