

SPIRIT ISLAND

정경섬

쫓겨난 땅

확장팩

AN EXPANSION BY R. ERIC REUSS

BoardM
FACTORY

GREATER
THAN
GAMES
play greater

목차

침략자들은 그들의 도시, 그들의 백성, 그들의 머나먼 제국을 위해, 땅에서 발견한 모든 것을 탐욕스럽게 소비하며 그 땅을 유린합니다. 삶의 그물망이 갈기갈기 찢겨 나가고 있습니다. 우리 가운데 그나마 강경한 이들도 굴복해야 했습니다. 하지만 다음 세 가지를 기억한다면 살아남을 수 있을 지도 모릅니다.

첫째는 우리의 의지입니다. 우리의 결심, 우리의 저항, 우리의 단호한 의도입니다. 우리에게 세월에 대한 무게감이 있고, 희망과 영감을 주는 서로의 목소리를 가지고 있습니다. 확고한 마음가짐으로 꿈을 가진다면 그것이 현실이 될지도 모릅니다.

둘째는 땅입니다. 그들은 땅의 생명을 앗아가고, 살아가기 어려운 비참한 곳으로 만들었습니다. 우리는 공포로 땅을 가리며, 인간의 눈으로부터 땅을 은폐하고, 호박 속에 갇힌 벌레처럼 시간 안에 땅을 가두어야 합니다. 우리는 짐승과 무리, 독과 위험을 불러일으켜야 합니다.

셋째는 다한입니다. 지금도 다한은 침략자들에 맞서 수천 번도 넘는 투쟁을 벌입니다. 다한은 우리의 분노를 대변하고, 그들의 친족들을 방어하기 위해 집결하며, 우리가 인지할 수 없는 방법으로 버티고 있습니다. 어떤 이들은 아직도 침략자들과 거래하기도 하지만, 우리는 더 이상 세 번째 심판을 두려워하지 않습니다. 정령의 대변자들이 이를 보증할 것이며, 그 대가로 우리는 힘을 다해 다한을 돕고 보호할 것입니다. 굳건히 버틸 수 있도록 힘을 주십시오.

	게임 소개	3
	구성품	4
	새로운 게임 요소	6
	섬 보드	6
	게임 준비 변경 사항	6
	가지와 발톱 토큰	7
	불모지 토큰	8
	원소 마커	8
	양상 카드	9
	“아직 청정한 섬” 오염 카드	9
	지속 효과 알림 카드	9
	새로운 규칙	10
	고립	10
	행동	10
	침략자 카드가 여러 장이거나 아예 없는 칸	11
	정령	11
	이벤트	12
	선택형 이벤트	13
	새로운 개념	14
	“정복에 참여하지 않음”	14
	기원 지역	14
	게임 구성물을 다른 것으로 간주하기	14
	체력 및 피해	15
	파괴로부터 구원	15
	다른 게임 진행 방식	16
	섬 배치	16
	군도(여러 개의 작은 섬으로 구성)	17
	추가 섬 보드(더 큰 섬으로 구성)	18
	두 적대국의 결합	19
	이벤트 없는 게임	20
	토큰을 적게 사용하는 게임	21
	향후 게임 진행 방식: 정령 이름 변경	21
	적대국	22
	러시아 차르국: 로마노프 왕조 표트르 1세	22
	합스부르크 군주국: 황제 요제프 1세	22
	참 조	24
	행동 상세 설명	24
	불분명한 내용 설명 및 FAQ	28
	크레딧	33
	용어 사전/색인	34

본 확장에 대해

이 규칙서는 “찔린 땅”에서 소개하는 새로운 규칙에 더해 “가지와 발톱” 확장 규칙도 포함하고 있습니다. “가지와 발톱” 확장에 대한 규칙은, “가지와 발톱” 아이콘()과 함께 회색 글상자 안에 설명해 두었습니다. 이미 “가지와 발톱” 규칙에 익숙하시다면 이 부분은 읽지 않아도 됩니다. “가지와 발톱”을 아직 플레이하지 않았다면, 해당 규칙이 필요한 부분은 무시하고 게임을 진행하거나, 일단 이 규칙서를 정독한 뒤 한 번에 두 확장을 모두 포함하여 게임을 진행해도 됩니다.

먼저 정령섬 기본판을 몇 차례 플레이 해본 뒤에, 확장 요소들을 기본판 규칙에 추가하는 것을 권장합니다(특히 “가지와 발톱” 규칙을 사용한다면 더욱 정령섬 기본판을 충분히 플레이해 보기 바랍니다). 이를 위해 본 확장에서 사용하는 요소들은 다음 세 가지 아이콘을 사용하여 표시해 두었습니다. 각 아이콘이 의미하는 바는 해당 규칙을 활용하기 위해 필요한 규칙의 수준을 나타낸 것입니다.



평온한 산으로 표시된 아이콘은 기본판 규칙 외에 다른 규칙이 필요하지 않다는 것을 의미합니다. 이벤트를 참조하는 경우도 있으나, 이벤트 없는 게임으로 진행할 경우에는 이를 무시하셔도 됩니다. 원소 마커와 같이 본 확장에서 제공하는 구성품을 사용할 수도 있으나 그에 필요한 규칙을 함께 기술해 두었습니다. 본 규칙서를 읽어보지 않아도 그러한 구성품을 사용할 수 있습니다. 다만 일부 경우에는 본 규칙서의 10페이지에 수록된 ‘행동’이나 28페이지에 수록된 ‘불분명한 내용 설명 및 FAQ’를 참고하셔야 할 수도 있습니다. 평온한 산의 게임 요소는 다음을 포함합니다:

- 적대국: 합스부르크 군주국
- 오염 카드: 만물이 약해지다, 힘이 영혼을 부식시키다, 거들떠보지도 않았던 땅이 무너지다.
- 시나리오: 원소의 부름, 거대한 강
- 정령: 창공을 가르는 산산조각난 나날들, 변화하는 고금의 기억, 고요한 안개의 장막, 형체를 갈구하는 별빛



연기나는 화산으로 표시된 아이콘은 “가지와 발톱” 확장 내용을 제외한 본 확장에서 소개하는 규칙, 개념 등이 필요하다는 것을 의미합니다. 이 요소를 게임에 사용하기 전에 “새로운 게임 요소”, “새로운 규칙” “새로운 개념” 부분을 읽어 보는 것이 좋습니다. 연기나는 화산의 게임 요소는 다음을 포함합니다:

- 양상: 도달, 바람, 햇빛, 활기
- 오염 카드: 마음에 드는 땅을 발견한 침략자들, 서서히 조각나는 강력한 대지
- 섬 보드: E, F
- 시나리오: 비열한 도적들
- 정령: 완강히 저항하는 돌



활화산으로 표시된 아이콘은 “가지와 발톱” 확장 규칙 및 개념이 필요하다는 것을 의미합니다(본 확장의 규칙이 필요한 경우도 있습니다). 이에 필요한 모든 것이 본 확장에 수록되어 있습니다. “가지와 발톱”에 대한 규칙이 본 규칙서에 기술되어 있으며, 필요한 토큰들 역시 본 확장에 모두 포함되어 있습니다. 활화산의 게임 요소는 다음을 포함합니다:

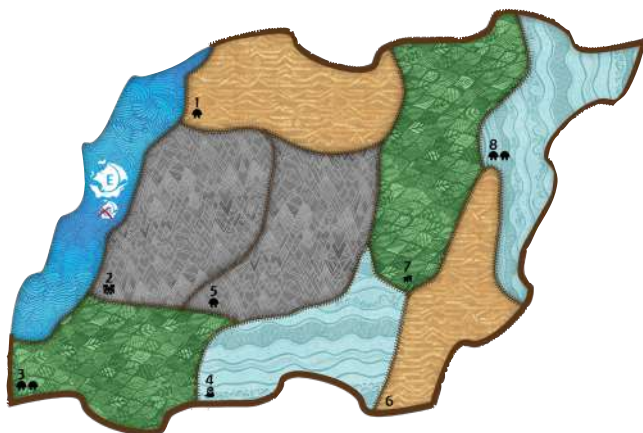
- 적대국: 러시아 차르국
- 양상: 광기, 대혼란
- 오염 카드: 비정상적인 화산, 번영하는 공동체(이벤트와 함께 플레이 할 것을 권장. 20페이지 참고).
- 모든 이벤트 카드
- 모든 능력 카드(*). 새로운 능력 카드 대부분은 / / /  토큰을 사용합니다. 능력 카드의 경우, 묶음 전체를 사용하는 것을 권장합니다. 능력 카드를 선택하여 사용하면 그 균형이 무너져 특정 정령의 플레이가 다른 정령보다 훨씬 수월해질 수 있습니다.
- 남은 모든 정령

(*) “가지와 발톱”의 주요 능력 카드인 “바다 괴물들”이 “하나로 움직이는 수많은 마음들”과의 균형 문제를 해결하기 위해 업데이트되었습니다. “가지와 발톱”을 보유하고 있다면, 기존 카드를 본 확장에 포함된 카드로 교체합니다. “가지와 발톱”을 보유하고 있지 않다면 이 능력 카드를 사용하지 않습니다.

다른 게임 진행 방식

이 규칙서는 기존과는 다른 방식으로 진행하는 방법에 대해서도 다루고 있습니다(16페이지 참고). 게임 준비 방법이 변경되며 새로운 구성물은 필요하지 않습니다. (예를 들어, 이벤트 덱을 사용하지 않고 게임을 진행한다면, 두 개의 적대국을 결합하여 사용하는 방식 등) 또한 새롭게 제공되는 섬 배치 방법을 통해 섬 보드를 분리하여 서로 연결되지 않은 육지 군도를 형성하거나, 섬 보드를 추가하여 더 많은 땅을 보호해야 하는 등의 수많은 도전 과제들을 제시합니다. 이러한 게임 방식은 전적으로 선택 사항이며, 원하는 경우에만 사용하기 바랍니다!

조립식 섬 보드 2개



다한 18개



맹수 토큰 35개



역병 토큰 30개



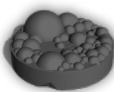
정령 보드 10개



참조 카드 6장



오염 토큰 24개



험지 토큰 22개



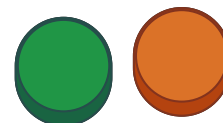
내분 토큰 22개



에너지 마커 24개
(1 에너지 마커 18개)
(3 에너지 마커 6개)



정령의 현신 토큰 26개
(2가지 색깔, 각 13개씩)



일시 효과 표시 마커(방어)
6개
(2가지 색깔, 각 3개씩)



탐험가 25개



불모지 토큰 25개



공포 마커 16개



시나리오 마커 28개
(숫자가 적힌 것 11개)
(빈 칸 17개)



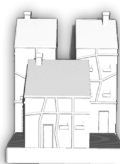
일시 효과 표시 마커(고립)
18개
(6가지 색깔, 각 3개씩)



마을 16개



도시 10개



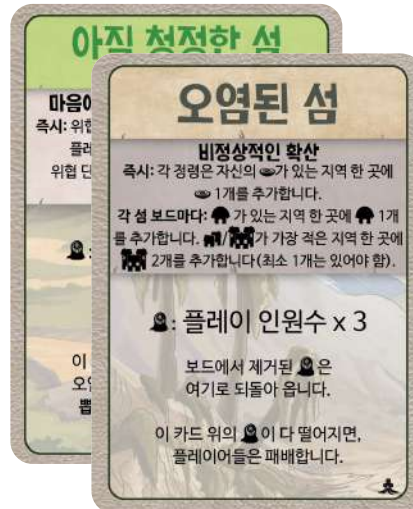
적대국 타일 4개



공포 카드 6장



오염 카드 7장



양상 카드 6장



이벤트 카드 30장



주요 능력 카드 24장



보조 능력 카드 33장



고유 능력 카드 41장



‘바다 괴물들’ 대체 카드 포함
(3페이지 참고)

적대국 카드 2장



시나리오 카드 3장

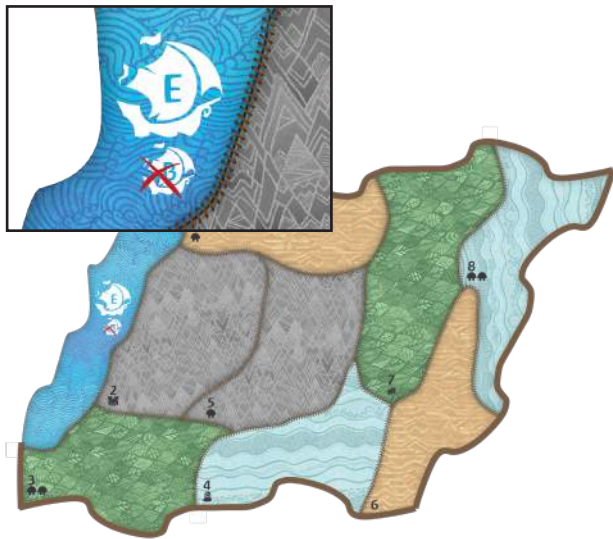


알림 카드 8장

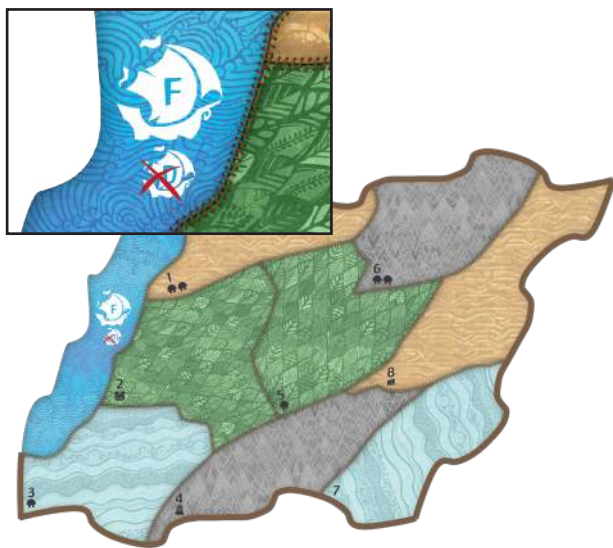


새로운 게임 요소

섬 보드 E



섬 보드 F



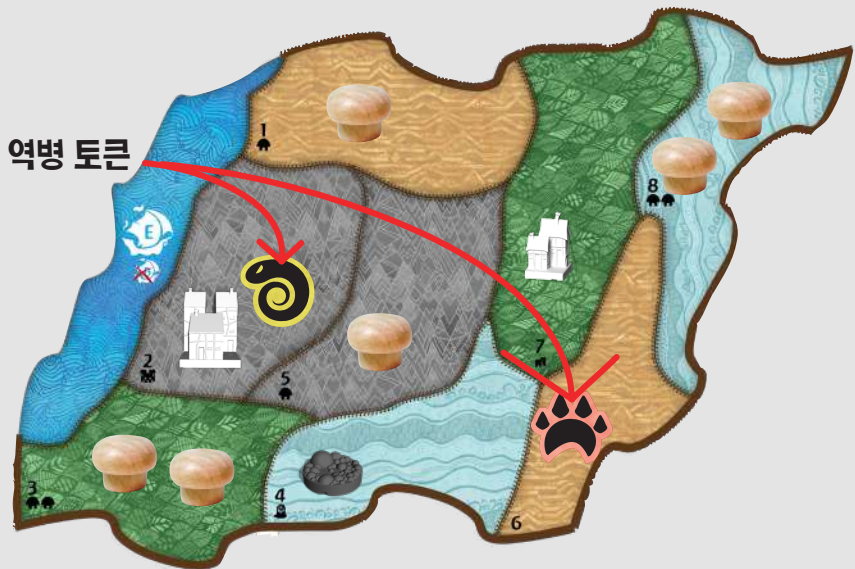
섬 보드

이번 확장에는 2개의 섬 보드가 추가되었습니다. 이를 통해 조금 더 다채로운 게임을 즐길 수 있을 뿐만 아니라, 6명 까지도 플레이가 가능합니다. 새로운 섬 보드의 알파벳 아래에는 더 작은 글자로 어떤 문자 위에 X(금지) 표시가 되어 있습니다. 섬 보드 E에는 “B 금지”라고 표시되어 있고, 섬 보드 F에는 “D 금지”라고 표시되어 있습니다. 4인 이하로 플레이하는 경우, 해당 섬 보드에 금지된 섬 보드를 함께 사용하지 않을 것을 권장합니다. 일부 섬 보드에는 좋은 요소들이 집중되어 있는 반면(나무/물/사람 없이 시작하는 섬 보드), 다른 섬 보드는 나쁜 요소들을 보유할 수 있기 때문입니다. 이로 인해 무작위로 뽑은 침략자 카드에 따라 난이도가 왜곡될 가능성도 있습니다. 난이도가 의도치 않게 변동될 가능성보다, 추가된 섬 보드를 통한 다채로운 게임 플레이 경험을 추구하신다면, 이 조언을 무시하고 원하는 대로 섬 보드를 사용하실 수 있습니다! (5인, 6인 게임을 위한 기본 섬 배치는 16페이지를 참고합니다.).

게임 준비 변경 사항

- 맹수 🐾, 험지 🌪️, 역병 🦠, 내분 🗑️, 불모지 🌋 토큰을 구분하여 섬 근처에 공급처를 만듭니다.
- 이벤트 카드 덱을 섞어 침략자 보드 옆에 놓습니다. 이제 오염 카드를 포함하여 플레이하는 것은 이제 선택사항이 아니라 필수입니다. (이벤트 카드에 오염 카드와 관련된 내용이 있습니다.)
- 각 섬 보드마다 🐾 1개와 🦠 1개를 놓습니다. 게임 준비 아이콘이 없는 지역 중 가장 낮은 숫자의 지역에 🐾를 놓습니다. 🦠 은 2번 지역에 놓습니다(🌋가 표시된 지역).

시작 맹수 및 역병 토큰



테마 보드의 시작 현신

어떤 정령의 경우, 6개의 테마 보드와 명확히 부합하지 않는 경우가 있습니다. 단순히 불명확한 경우가 아니라(이런 경우 플레이어가 선택하면 됩니다), “🦠이 있는 지역에 플레이어의 🦠을 놓는다.”고 명시되어 있으나 섬 보드에 🦠이 없는 경우나, “B 지형 옆 A 지형에 플레이어의 🦠을 놓는다.”고 설명되어 있지만 그러한 짝이 없는 경우 등을 말합니다. 이런 경우 (a)해당 섬 보드에서는 다른 정령을 선택하거나, (b)최대한 그 설명을 따릅니다(가능한 경우 설명을 따르되, 조건에 맞는 지역이 없는 경우 플레이어가 원하는 대로 선택합니다). 플레이어가 판단했을 때 조금 더 게임 배경에 맞는 방식으로 선택합니다.

테마 보드: 각 섬 보드에 🦠 1개와 🐾 1개를 놓는 대신, 각 섬 보드에 표시된 게임 준비 아이콘에 따라 토큰을 놓습니다.

테마 보드의 불모지

기본판의 테마 보드에는 불모지 아이콘이 없습니다. 🌋 토큰을 포함해서 테마 보드로 플레이한다면, 다음 지역에 각각 🌋 1개씩 놓습니다.

- 북서쪽 섬 보드, 7번 지역
- 서쪽 섬 보드, 9번 지역
- 동쪽 섬 보드, 6번 지역

가지와 발톱 토큰

이 확장에서는 침략자를 위험에 빠뜨리는 요소를 나타내는 토큰을 사용합니다. 맹수, 험지, 역병 토큰은 지역에 추가하고, 내분 토큰은 특정 침략자들에 추가합니다. 한 지역에 놓는 토큰 개수에는 제한이 없으며, 한 침략자에게 놓는 내분 토큰 개수에도 제한이 없습니다.

맹수

야생 포식자를 뜻합니다. 그중에서도 특히 위험하고 사나우며 개체수가 많아서 침략자에게 충분히 위협이 될 만한 맹수들을 나타냅니다. (다한은 맹수를 피하는 법이나 다루는 법을 알기 때문에 맹수에게 당하지 않습니다.) 맹수는 예측할 수 없는 동맹군으로서, 마을/도시 공격보다는 탐험가 쫓아내기를 더 잘하는 편입니다.

맹수 토큰에는 자체 효과가 없습니다. 그 대신 를 지역에 추가하는 능력에는 대부분  아이콘이 그려진 지역에 적용되는 두 번째 효과가 있습니다. 전체 이벤트 카드의 절반 정도에는 와 관련된 효과가 있습니다.

험지

너무 위험하고 척박해서 탐사하기 힘든 땅을 뜻합니다. 식용처럼 보이는 맹독성 식물들이 가득하고, 깨끗한 물을 찾기는 매우 어려우며, 길목마다 위험이 도사리는 곳입니다. 하지만 위험에 직면하고도 살아서 돌아온 사람이 있다면(언제든 소수의 생존자는 생겨나기 마련입니다) 미래의 탐험가들은 그 위험에 대비할 수 있을 것입니다.

 아이콘이 있는 지역을 침략자들이 탐사할 경우, 탐사하는 대신 그 지역의  1개를 제거합니다.

역병

각종 질병과 건강 문제를 뜻합니다. 인구를 줄이는 원인으로 손꼽히지만, 눈에 띄게 줄이는 경우는 드물고 보통은 인구증가를 억제하는 정도입니다. 역병은 다한에게도 해를 끼칩니다. 역병에 취약하던 옛날보다는 피해를 덜 받지만(치유와 활력을 가져다 주는 정령들 덕분에) 어쨌든 역병과 관련된 이벤트 중 일부는 다한에게 해를 끼칠 수 있습니다.

 아이콘이 있는 지역에서 침략자들이 건설을 할 경우, 건설하는 대신 그 지역의  1개를 제거합니다.

내분

침략자들의 내부 혼란 및 그 과정에서 축출된 자들을 뜻합니다. 이처럼 내부에서 소란이 일어나면 침략자의 발은 황폐해지고 농장은 성장하지 못하며 군대는 오합지졸로 변합니다. 그래서 다한을 제대로 공격할 수 없게 됩니다.

앞서 살펴본 네 가지 토큰과 달리, 내분 토큰은 (지역이 아니라) 개별 침략자에게 놓입니다. 어떤 지역에 내분 토큰을 놓아야 할 경우, 그 지역의 침략자 중 하나를 골라서 그 플라스틱 구성물 아래에 놓습니다. (침략자가 없는 지역에는 내분 토큰을 놓을 수 없습니다!)

언제든 침략자가 다한/지역에 피해를 줄 때, 이 하나라도 있는 침략자는, 정확히 피해 0을 주고 자신의  토큰 1개를 제거합니다. 이때 실제로 침략자가 주는 피해가 0일 때라도(예: 방어), 은 반드시 제거해야 합니다. 나중을 위해 남겨둘 수 없습니다. 침략자가 동시에 여러 대상에게 피해를 주는 경우(예: 정복), 모든 피해에 의 효과가 적용됩니다. 침략자가 다른 침략자에게 피해를 줄 때는 이 효과를 발휘하지 않습니다(제거되지도 않습니다).

잊지 마세요: 방어나 내분 등의 효과로 피해가 0이 되더라도 다한은 여전히 반격을 가합니다! 그러나, 정복 행동 자체가 완전히 생략되거나 중단될 때는 다한이 반격하지 않습니다.

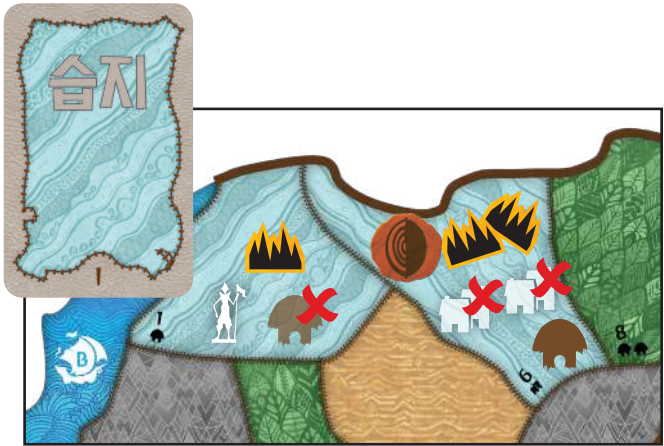
내분 마커가 있는 침략자가 이동하면 그 내분 마커도 함께 이동하고, 침략자가 제거되거나 파괴되면 그 내분 토큰은 공급처로 되돌아갑니다. 단, 그 침략자가 다른 침략자로 교체된다면, 해당 내분 토큰은 사라지지 않고 자리를 지킵니다. 하지만 침략자가 아닌 것(맹수 토큰이나 다한)으로 교체된다면, 그 내분 토큰은 공급처로 되돌아갑니다.

정복 시점

(기본 규칙에서 변경된 내용입니다.)

- 개별 침략자로부터 받은 각각의 피해를 더합니다. 개별 침략자 피해에 적용하는 변경 효과(예: )는 이때 적용합니다. 이 있는 모든 침략자에게서  1개를 제거합니다.
- 침략자가 1 이상의 피해를 준다면, 지역 각각에 대한 변경 효과에 따라 그 피해가 증가합니다.
- 방어에 따라 피해를 감소시킵니다.
- 다음을 동시에 처리합니다.
 - 지역에 피해를 줍니다.
 - 에 피해를 줍니다. 이 1 이상의 피해를 받았다면, 당 +1씩 추가 피해를 받습니다.
- 살아남은 이 침략자에게 피해를 줍니다. (위와 같은 순서로 변경 효과를 적용합니다.) 침략자에 1 이상의 피해를 줬다면, 당 +1씩 추가 피해를 줍니다.

새로운 게임 요소



위 예시에서는 불모지가 있는 습지에서 정복이 일어났습니다.

- 탐험가가 1번 지역에 피해 1을 줍니다. 오염은 추가되지 않습니다. 다한에게도 피해 1을 줍니다. 불모지 토큰으로 인해 +1 추가 피해를 받습니다. 그러므로 다한은 반격하기 전에 파괴됩니다.
- 6번 지역은 방어 4로 보호되고 있습니다. 이 방어로 인해 마을 2개로부터 받은 피해를 완전히 막을 수 있습니다. 그러므로 오염은 추가되지 않습니다. 다한에게도 피해를 주지 못했기 때문에 불모지로 인한 추가 피해도 받지 않습니다. 그런 뒤, 다한이 반격하여 피해 2를 주고, 불모지로 인한 +2 추가 피해도 줍니다. 마을 2개를 모두 파괴합니다.



‘용암 폭격’은 기본 피해가 특정 침략자 종류를 대상으로 하기 때문에, 황무지 효과가 여러 번 발동될 수 있는 능력입니다. 제한 사항에 유의하시기 바랍니다.

1. 각 마을/도시에 피해 1을 주고, 불모지 토큰마다 주는 총 피해가 +1씩 증가합니다.
2. 각 다한에게 피해 1을 주고, 불모지 토큰마다 주는 총 피해가 +1씩 증가합니다.
3. 침략자 1개를 선택해서 피해 1을 줍니다.
4. 다한에게 피해 1을 줍니다.

내분 마커가 있는 특정 침략자의 피해가 증가되었다면, 내분을 나중에 적용하는 것으로 간주하여 그 피해 증가 효과가 취소됩니다. 총 피해가 증가된 경우라면(“жатазис는 공세” 이벤트 등으로 인해) 다음과 같이 처리합니다. 내분을 적용하고 난 다음에도 침략자들이 피해를 최소한 1이라도 주었다면(방어를 적용하기 전에), 총 피해를 증가시킵니다. 피해를 주지 못했다면 피해가 증가하지 않습니다.

그러므로 한 지역에 있는 모든 개별 침략자가 준 피해가 0이라면(보통 8으로 인해 발생합니다. ‘홀린 듯한 평온’ 같은 능력 또한 이를 유발할 수도 있습니다), ‘시민의 참여’ 같은 이벤트로 추가 피해를 받지 않습니다.

불모지 토큰

불모지는 인간이 살아가기 매우 어려운 지역을 의미합니다. 최소한의 생명만을 지탱할 수 있는 척박한 땅이기도 하며, 겉으로는 무성하고 푸르른 지역으로 보이기도 하지만 꽤 치명적이며 어떤 면에서는 저주받은 땅이기도 합니다. 이러한 요소는 정령에게는 전혀 영향을 미치지 않지만, 침략자와 다한에게는 취약한 요소입니다. 게임에서 이들은 불모지로 인해 더 많은 피해를 받습니다. 맹수, 험지, 역병 토큰과 마찬가지로 불모지 토큰도 지역에 놓입니다.

각 행동을 할 때마다(10페이지 참고) 어떤 지역 한 곳에서 침략자에게 처음으로 피해를 주었다면, 1마다 그 피해가 1씩 증가합니다. 각 행동을 할 때마다 어떤 지역 한 곳에서 다한에게 처음으로 피해를 주었다면 1마다 그 피해가 1씩 증가합니다.

상세 규칙:

- 피해를 줄 수 있는 구성물 종류에 대한 제한(“1에 피해 1” 등)은 추가 피해에도 적용됩니다.
- 피해가 0으로 감소되면(다한을 보호하는 방어 능력으로 인해), 1 추가 피해도 적용하지 않습니다.
- 어떤 능력의 피해량에 제한이 있더라도, 1 추가 피해는 그 제한을 넘을 수 있습니다.
- 어떤 지역에서 행동을 통해 “각 침략자” 혹은 “각 다한”에 피해를 주었다고 하더라도, 각 구성물마다 그 추가 피해를 적용하는 것이 아닙니다. 1마다 총 1의 피해가 추가되는 것입니다! 플레이어가 그 피해를 어떻게 분배할 지 선택할 수 있습니다.
- 어떤 행동을 통해 다수의 지역에 피해를 주었다면, 각 지역에 있는 1 개수에 따라 그 추가 피해를 적용합니다.
- 1는 피해만 증가시킵니다. 파괴 효과를 변경하지는 않습니다.
- 1는 섬 보드에 놓인 즉시 활성화됩니다. 즉 1개를 놓은 뒤 피해를 주는 능력은, 그렇게 놓은 1로 인해 주는 피해가 증가됩니다.

1 토큰은 별도로 제거하라는 지시가 있기 전까지 섬 보드에 계속 남아 있습니다. 다한은 이를 분쟁으로 인한 암울한 잔영으로 받아들이는 셈입니다.

원소 마커

원소 마커는 다양한 방법으로 획득한 원소를 추적하는 등, 주로 플레이어의 편의를 위해 사용합니다. 하지만, 특정 정령 2개, 특정 시나리오에서는 이 원소 마커를 다른 방식으로 사용합니다. 이러한 경우에 원소 마커를 사용하는 방법은 별도로 설명하겠습니다. 원소 마커의 개수에는 제한이 없습니다.

양상 카드

양상 카드는 정령 본연에 있어 일부 측면을 더 강하게 만들거나, 다른 방식의 기능을 제공하는 등의 방법으로 기존에 익숙했던 정령을 플레이하는 데 있어 새로운 방향성을 제시합니다.

본 확장에서는 기존 게임에서 플레이 복잡도가 낮았던 4개의 정령에 대한 양상 카드를 제공합니다. 뒷면에는 어떤 정령이 대상인지 표시되어 있으며, 앞면에는 새로운 특수 규칙이나 타고난 능력에 대한 사용 방법이 적혀 있습니다. 정령 간 능력의 균형을 맞추기 위해, 기존 특수 규칙이나 타고난 능력을 대체하거나, 게임을 준비할 때 그 준비 방법이 달라지기도 합니다. 각각의 변경 사항은 카드 상단에 요약되어 있습니다.



양상 카드의 사용 여부는 플레이어들이 선택합니다. 정령을 선택할 때 양상 카드의 사용 여부를 결정합니다. 정령마다 최대 1장의 양상 카드를 선택할 수 있습니다. 양상 카드로 인해 정령의 플레이 방식이나 복잡도가 변경됩니다. 어떤 정령을 처음으로 플레이한다면, 양상 카드를 적용하지 않거나 복잡도를 낮추는 양상 카드를 적용하는 것이 좋습니다.

"아직 청정한 섬" 오염 카드

새로운 2장의 오염 카드 뒷면에는 "아직 청정한 섬"이라고 표시되어 있으며, 놓는 오염 토큰의 수가 적습니다. 이 오염 토큰이 다 떨어지면 바로 게임에서 패배하는 것이 아닙니다. 그 대신, 해당 카드의 지시에 따라 새로 오염 카드를 1장 뽑고 뒷면을 공개합니다("아직 청정한 섬" 오염 카드일 수도 있고 "오염된 섬" 오염 카드일 수도 있습니다).

지속 효과 알림 카드

일부 적대국, 이벤트, 주요 능력, 다른 게임 진행 방식에는 남은 게임 동안 지속되는 효과를 적용하는 경우가 있습니다. 이 알림 카드에 이러한 내용이 설명되어 있습니다. 이 카드들은 게임 보드 옆에 놓습니다. 빨간색 배경 카드는 게임을 준비할 때 선택했던 다른 게임 진행 방식이거나, 적대국에 대한 알림 카드입니다. 노란색 배경 카드는 게임 중에 발생하는 전역 효과에 대한 알림 카드입니다 (플레이어들이 지속 효과를 선호하지 않는다면 이벤트 덱과 주요 능력 카드에서 해당 카드들을 제외하고 플레이할 수도 있습니다. 게임 균형에 있어 영향은 크지 않습니다).



카드 덱에 포함되는 알림 카드(합스부르크 5레벨 이상, 이벤트 없는 게임 등)는 침략자 카드로 간주하지 않습니다. 플레이어가 특정 시점에 일어나는 내용을 잊지 않기 위해 사용하는 용도일 뿐입니다. 침략자 덱을 변경하는 효과는 알림 카드에는 적용하지 않으며, 알림 카드는 이동하지 않습니다. 침략자 덱의 알림 카드 위치는, 해당 덱에 침략자 카드가 추가되거나 제거되면서 변경될 수 있습니다. 그 외의 경우에는 일정하게 유지됩니다.



게임 준비 변경 사항 : 오염 카드

2장 이상의 오염 카드가 필요하므로, 오염 칸에 모든 오염 카드를 섞어 두고 오염 덱의 맨 위 카드를 사용합니다. 오염 카드가 추가로 필요할 경우 오염 덱의 다음 카드를 사용하면 됩니다.

오염에는 제한이 없습니다.

개수에는 제한이 없습니다. 흔치 않지만 이 다 떨어지는 경우, 대신 에너지 마커를 사용해서 부족한 을 대체하거나(침략자가 부족한 경우와 마찬가지로), 다른 게임에서 적절한 대용품을 찾아 사용합니다.

오염 카드 선택

오염 카드는, 오염 카드를 뒤집었을 때 을 몇 개나 놓을지, 혹은 게임에 어떤 '변형'이 일어날 지에 대한 불확실성을 의도하고 있습니다. 이런 점에서 오염 카드를 모두 사용할 필요는 없습니다. 따라서 플레이어들이 어떤 오염 카드가 너무 극단적이거나, 반대로 너무 밋밋하거나, 그냥 재미가 없다고 생각한다면 그런 카드는 게임에 포함하지 않아도 됩니다.

새로운 규칙



표시 마커의 '고립' 면



이번 예시에서는 습지와 산악에서 탐사가 발생합니다. 1번 지역은 고립된 상태입니다.

- 1번 지역은 고립되었기 때문에 탐사가 발생하지 않습니다.
- 2번 지역은 바다에 인접해 있기 때문에 탐사가 발생합니다.
- 6번 지역과 7번 지역은 탐험가들의 근원지와 인접해 있지 않기 때문에 탐사가 발생하지 않습니다.

고립의 활용

고립은 건설이나 정복과 달리, 침략자들이 어디에서 탐사할지 미리 알 수 없기 때문에 매우 강력한 효과라고 보기 어려울 수도 있습니다. 그러나 때로는 확실한 결과를 보장해주기도 합니다. 예를 들어, 주변 모든 지역이 / 가 있는 오직 1개의 지역으로 인해 탐사가 가능한 경우, 적대국 규칙에서 침략자를 예측 가능하게 이동시키는 경우(합스부르크 군주국), 혹은 인접에 영향을 받는 경우(잉글랜드 왕국) 등이 이에 해당됩니다. 불확실한 경우가 더 많지만, 고립 효과를 가진 능력은 보통 다른 효과도 제공합니다.

바다 고립시키기

바다를 사용 중이더라도, 바다를 고립시킨다고 해서 어떤 지역의 해안/내륙 상태를 변경시키지는 않습니다. 그러나 의 근원지가 되는 것은 막을 수 있습니다.

고립

일부 능력을 통해 지역을 고립시킬 수 있습니다. 이는 침략자들이 궁지에 빠지거나, 덮에 걸리는 등, 더 이상 탐험을 할 수 없는 상황을 의미합니다. 고립에는 다음 두 가지 효과가 있습니다.

1. 침략자는 고립된 지역을 탐사하지 않으며, 고립된 지역을 탐험가들의 근원지로 사용하지 않습니다.
2. 침략자 구성물에 관해서는, 고립된 지역은 어떠한 지역과도 인접한 것으로 간주하지 않습니다 (단 플레이어들이 원한다면 인접한 것으로 간주할 수도 있습니다).

상세 규칙:

- 고립은 오염 확산에는 영향을 미치지 않습니다. 오염은 침략자 구성물이 아니기 때문에 고립 효과에 영향을 받지 않습니다. (테마를 고려해도, 인간의 탐사를 방해하는 요소들이 생태계 피해 확산에 영향을 미치지 않는 것과 같습니다.)
- 고립은 해안/내륙 상태를 변경시키지 않습니다. ('해안' 지역은 바다와의 인접 여부로 결정되며, 특정 침략자의 효과로 인접 여부가 변경되더라도 해안/내륙 상태는 변하지 않습니다.)
- 게임 보드에 변경 내용을 표시하지 않는 모든 효과와 마찬가지로, 고립도 현재 차례에만 지속되는 효과입니다.
- 플레이어가 원한다면, 어떤 행동에 있어서 고립된 지역에 있는 침략자에 대해 인접 규칙을 일부, 혹은 전부 적용할 수도 있습니다.

행동

기본판에서는 일부 용어를 모호하게 정의하는 경우도 있었으나, '찢긴 땅'에서는 앞으로 사용할 새로운 표현으로 재정의합니다.

불모지 토큰, 2레벨의 러시아 차르국 및 기타 규칙에서는 "행동당 한 번", "행동 중 처음으로", "(특정 행위를 하는 일부 행동) 후에" 등의 용어가 등장합니다. 행동은 함께 수행되는 게임 효과들의 묶음입니다.

일반적인 행동은 다음과 같습니다.

- 1개의 능력을 한 번 사용
- 1개 지역에서 발생하는 정복이나 건설, 혹은 탐사 한 번.
- 공포 카드 1장에서 지시하는 모든 내용(*).
- 주요 이벤트 하나에서 지시하는 모든 내용(*).
- 토큰 이벤트 하나에서 지시하는 모든 내용(*).
- 다한 이벤트 하나에서 지시하는 모든 내용(*).
- 뒤집은 오염 카드 1장에서 지시하는 모든 내용(*).

(*) = 한 가지 예외 사항이 있습니다. "각 보드", "각 지역", "각 플레이어", "각 정령"에 대한 내용이 있는 경우, 해당 보드, 지역, 플레이어, 정령마다 하나의 행동을 유발합니다.

이는 기본판에서 다소 부정확하게 표현되었던 "효과"라는 용어를 대체합니다. '죽은 이들에 대한 복수'에는 일부 영향을 미치기도 하지만 (25페이지의 오른쪽 내용 참고), 기본판이나 가지와 발톱에서 작동하는 방식에 변화를 주려는 의도는 아닙니다. 자세한 내용은 24페이지의 '부록: 행동 상세 설명'에 설명되어 있습니다.

침략자 행동

이전에 "침략자 행동"이라고 불렀던 내용을 여러 갈래로 구분했습니다. 그 예시로 정복의 경우, 침략자 단계에는 침략자 보드에서 0개 이상의 정복 카드를 처리하는 정복 절차가 있습니다. 각 정복 카드는 특정 개수의 지역에 정복 행동을 야기합니다.

참조: 침략자는 이벤트 카드, 공포 카드, 적대국 규칙의 결과로 인해 보드에 영향을 미칠 수 있으나, 탐사, 건설, 정복을 유발하지 않는다면 이를 침략자 행동으로 간주하지 않습니다. 그러므로, '한없이 고요한 일년'이나 '심장이 멎는 공포'와 같은 효과로는 이를 막을 수 없습니다. 상세한 내용과 특이 사례는 '부록: 행동 상세 설명'에 설명되어 있습니다.

침략자 카드가 여러 장이거나 아예 없는 칸

일부 공포/이벤트 카드의 효과 때문에 침략자 카드 진행 방식이 바뀔 수 있습니다. 이로 인해 어떤 칸 하나에 침략자 카드가 여러 장이 되기도 하고, 반대로 침략자 카드가 하나도 없는 경우도 발생합니다.

침략자 행동 칸에 카드가 없을 때는, 해당 침략자 단계의 해당 절차 동안에는 아무런 행동도 수행하지 않습니다. 첫 차례에 정복 행동을 하지 않는 것과 같습니다.

만약 어떤 침략자 행동 칸에 카드가 2장 이상 있다면, 침략자 단계의 해당 절차에서 각 카드를 각각 수행해야 합니다. 만약 순서가 중요하다면(예를 들어 2레벨의 잉글랜드 왕국을 상대할 때, 건설 행동이 여러 번 일어나는 상황) 먼저 그 칸에 놓인 카드(=가장 아래쪽 카드)를 먼저 해결합니다. 만약 탐사 행동에 사용하는 카드가 2장 이상이라면, 탐사 카드 1장을 완전히 해결한 뒤에(■아이콘 포함) 다른 카드를 공개해서 해결합니다.

침략자 카드를 전진시킬 때는, 각 칸에 있는 모든 카드를 함께 전진시킵니다(아래 그림 참고). 예를 들어, 이번 차례에 건설 칸에 카드 2장이 있었다면, 다음 차례에는 정복 칸에 카드 2장이 있게 됩니다.



침략자 행동 한 번 생략

다양한 능력 카드를 통해 특정 지역에서 “침략자 행동 한 번 생략” 능력을 적용할 수 있습니다. 미리 생략할 행동을 선택할 필요는 없습니다. 침략자 행동이 발생할 때 결정할 수 있습니다.

정령

다수의 성장 선택지

“성장(#개 선택)”이 표시된 정령은, 그 개수만큼 원하는 순서대로 성장 선택지를 선택할 수 있습니다. 그러나 한 차례에 동일한 성장 선택지를 두 번 선택할 수는 없으며, 다음 성장을 선택하기 전에 기존에 선택한 성장을 모두 해결해야 합니다.

에너지가 필요한 성장

일부 정령의 경우 에너지가 필요한 성장 선택지를 제공합니다. 필요한 만큼의 에너지가 없다면 해당 성장 선택지를 선택할 수 없습니다. 성장 선택지가 여러 개 있다면, 먼저 선택한 성장을 통해 획득한 에너지를, 이후에 선택한 성장 선택지의 비용으로 지불할 수도 있습니다. (참조: “성장 선택지”는 맨 왼쪽의 아이콘만 해당되는 것이 아니라, 해당 구역에 있는 전체 아이콘들의 집합을 의미합니다.)



새로운 규칙



고유 능력 '다시 되풀이된 과거'의 효과를 사용하기 위해서는 추가 에너지 및 추가 시간이 필요합니다. ('시간'은 '창공을 가르는 산산조각난 나날들'의 특별 기능입니다.) 이 능력을 사용할 때마다(반복하는 경우 포함), 해당 비용을 지불해야 합니다. 이 카드도 단지 원소를 얻기 위해 사용할 수 있으며, 이 경우 추가 비용을 지불하지 않고 효과를 적용하지 않으면 됩니다.

이벤트 변경 사항

'가지와 발톱'의 이벤트 규칙에 두 가지 변경 사항이 있습니다.

1. 게임의 첫 번째 차례에서는 플레이어가 뽑은 이벤트 카드의 문구를 해결하지 않습니다. 뽑은 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다. (일부 주요 이벤트는 첫 번째 차례에 해결될 경우 게임의 균형을 과도하게 무너트리기도 합니다. 그래도 일단 이벤트 카드를 뽑는 이유는, '프랑스 플랜테이션 식민지'의 시점을 기준과 같이 맞추려는 것이며, 각 침략자 단계에서 이벤트 카드를 뽑아야 하는 것을 플레이어들로 하여금 잊지 않게 하기 위해서입니다.) 보통의 경우 이 규칙으로 인해 게임이 아주 약간 쉬워집니다.
2. '가지와 발톱'이 있다면, '맹수들 사이에 퍼지는 기묘한 광기' 카드를 제거합니다. '러시아 차르국(적대국)'이나, '하나로 움직이는 수많은 마음들(정령)'을 사용해서 게임을 플레이할 경우에 게임 균형을 무너뜨립니다. (이 적대국이나 정령을 게임에서 사용하지 않는다면, '맹수들 사이에 퍼지는 기묘한 광기' 이벤트 카드를 게임에 포함하는 것은 괜찮습니다.)

끌어오거나 밀어내는 이벤트

이벤트에서 "각 섬 보드마다, ...를 끌어온다." 혹은 "각 섬 보드마다, ...를 밀어낸다."라고 언급하는 경우, "각 섬 보드"는 끌어오기로 도착한 지역의 섬 보드나 밀어내기를 시작한 지역의 섬 보드를 가리킵니다.

성장: 보드 변경

일부 양상 카드 및 새로운 정령들은, 정령 단계에 현신을 놓거나 이동시키는 대신, 보드를 변경시키기도 합니다. 이때, 다른 플레이어들은 빠른 능력 단계를 시작했다고 착각할 수도 있습니다. 이러한 혼란을 피하려면, 다른 플레이어들에게 "성장"이나 "현신 행동"이라고 언급하면서 진행하는 것이 좋습니다.

(**잊지 마세요:** 성장 선택지에 있는 행동(아이콘)은 플레이어가 원하는 순서대로 사용할 수 있습니다.)

능력: 할인

어떤 능력의 에너지 비용은, 특별히 명시하지 않는 한 절대 0 아래로 떨어지지 않습니다.

능력: 추가 비용

일부 능력에는 해당 효과 상단에 "사용 비용"이 표시되어 있습니다. 해당 능력의 효과를 사용하기 위해서는 그 비용을 지불해야 합니다. 이러한 능력을 반복해서 사용한다면, 그 비용을 다시 지불해야 합니다. 비용을 지불하지 않으면 해당 능력을 반복해서 사용할 수 없습니다.

일부 능력에는 원소와 함께 에너지 비용 요구 조건이 표시된 경우가 있습니다. 해당 요구 조건을 사용할 때만 그 비용을 지불하면 됩니다. 비용 지불을 거부하고 해당 요구 조건을 사용하지 않을 수도 있습니다.

이러한 능력을 반복해서 사용한다면, 그 비용을 다시 지불해야 합니다. 비용을 지불하지 않으면 해당 요구 조건의 효과는 사용할 수 없습니다.



'우뚝 솟아오른 화산'의 이 타고난 능력의 두 번째 능력을 사용하기 위해서는, 에너지 2개를 지불해야 합니다.

현신 트랙 보너스

일부 정령에는 "카드 1장 회수"나 원소 외에도 다른 현신 트랙 보너스가 있습니다.

원소 및 고정 보너스("모든 사정 거리가 1 증가" 같은)는 항상 그 효과가 적용되며, 임의로 그 효과를 적용하지 않기로 할 수 없습니다.

"에너지+2", "카드 사용 장수 +1" 같은 칸은 일반적인 에너지 수입이나 사용 가능한 카드의 수를 변경시킵니다.

그 외의 항목들(카드 1장 회수, 현신 이동, 다한 밀어내기, 에너지 2개를 지불해서 능력 카드 1장 얻기 등)은 선택적으로 할 수 있는 행동이며, 정령 단계에서 차례마다 단 한 번씩만 할 수 있습니다.

이벤트

"정령섬" 기본판 게임에서는 침략자의 행동을 완벽히 예측할 수 있었습니다. 그래서 다음에 어느 지역에 신경을 써야 할지가 명백했습니다. 하지만 침략자, 다한, 맹수처럼 살아있는 생물들은 사실 정해진 방식대로만 움직이지 않습니다. 이를 표현하기 위해 각각의 침략자 단계에서 (오염된 섬 효과 이후, 공포 효과 이전) 이벤트 카드 1장을 뽑아 해결합니다.

게임의 첫 번째 차례에서는 이벤트 카드를 1장 뽑지만 해결하지는 않습니다. 뽑은 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다.

대부분의 이벤트 카드에는 발생 가능한 두 가지 나쁜 효과가 표시되어 있습니다 (아래 참고). 발생할 효과를 결정하는 기준은 다음과 같습니다.

1. **섬의 오염 여부** (오염 카드가 ‘청정한 섬’ 면인지 ‘오염된 섬’ 면인지에 따라)
2. **위험 수준** (I~III)
3. **침략 단계** (I~III 단계). 침략자 덱에서 현재 맨 위에 보이는 카드를 기준으로 합니다.

예외: 만약 난이도 2레벨 이상의 브란덴부르크-프로이센을 상대하고 있다면, 첫번째 침략자 III단계 카드는 II 단계인 것처럼 간주합니다.

대부분의 카드에는 좋은 효과도 두 가지씩 표시되어 있습니다.

4. **토큰 이벤트**: ‘맹수’, ‘역병’, ‘내분’은 섬에 영향을 미치는 효과입니다.
5. **다한 이벤트**: 다한이 뭔가 행동을 하거나 자기들의 공동체를 돌봅니다.

다른 효과와 마찬가지로, 이벤트 카드를 해결할 때도 다음 규칙을 따릅니다 (별다른 명시하지 않았다면).

- 카드의 지시사항을 위에서 아래로 훑어가며 최대한 수행할 수 있는 만큼 수행합니다. 적용할 수 없거나 불가능한 부분은 생략합니다.
- 보드에 놓이는 구성물을 변경시키는 효과가 아니라면, 그 효과는 이번 차례에만 적용됩니다.
- 각 구성물은 특별한 언급이 없는 한, 자신이 위치한 지역에만 영향을 미칩니다 (즉, 토큰이나 다한이 공포/피해/파괴를 일으킨다면, 해당 토큰이나 다한이 있는 지역에만 그 효과가 적용됩니다).

필요한 모든 선택은 플레이어들이 합니다. 예를 들어 이벤트 설명에 “각 섬 보드마다: A 혹은 B”와 같은 형식으로 효과가 서술되었다면, 각 섬 보드마다 A/B를 서로 다르게 선택해도 됩니다. 먼저 이벤트 내용을 모두 쪽 읽은 뒤 결정을 내려도 되지만, 한 번에 한 가지씩 고민하는 성향이라면 그렇게 하지 않아도 됩니다.

다른 효과와 마찬가지로, 특별히 언급이 없다면 ‘피해’는 침략자에게 적용됩니다. 어떤 이벤트는 침략자가 받을 피해를 수정하기도 하고 다한에게 피해를 가하기도 합니다 (15페이지 “체력과 피해” 참고).

선택형 이벤트

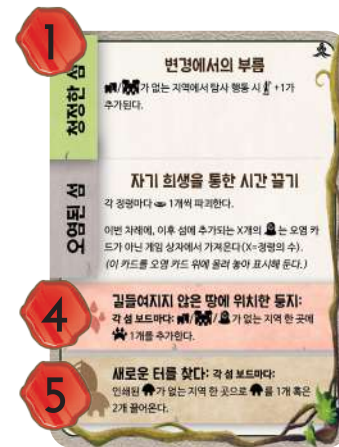
오른쪽 그림에서 볼 수 있듯, 일부 이벤트 카드는 ‘선택형 이벤트’ 카드입니다. 어떤 상황이 벌어지고 있는지를 설명하면서 플레이어에게 서로 다른 두 가지 선택지를 제공하는 이벤트입니다. 서로 상의하여 어느 선택지를 고를지 결정해야 합니다. 만약 합의가 되지 않는다면 항상 첫 번째 선택지가 기본값으로 결정됩니다.

선택지 중에는 비용을 요구하는 것도 있습니다. 일반적으로는 ‘플레이어당’ 일정량의 에너지를 요구하는 방식입니다. 모든 플레이어가 똑같이 조금씩 지불해도 되지만, 굳이 각자 똑같은 양을 지불할 필요는 없습니다. 원한다면 한 명이 모두 지불해도 됩니다.

비용 부분에 적힌 “(특정 원소의) 도움을 받는다”의 뜻은 아래와 같습니다.

- 가지고 있는 (능력 카드, 현신 트랙, 기타 효과 등) 원소 하나당 에너지 +1개를 비용으로 지불했다고 간주합니다.
- 손에 든 카드를 1장 또는 그 이상 버린 뒤, 그 카드들에 그려진 해당 원소 하나당 에너지 +2개를 비용으로 지불했다고 간주합니다.
- 능력 카드를 1장 이상 잊은 뒤 (손에 든 카드, 내려놓은 카드, 버린 카드 더미의 카드), 그 카드들에 그려진 해당 원소 하나당 에너지 +4개를 비용으로 지불했다고 간주합니다.

각각의 능력 카드는 위 3가지 방식 중 하나로만 쓸 수 있습니다. 즉, 일단 버린 능력 카드는 잊을 수 없습니다. 잊힌 능력 카드는 게임에서 완전히 사라진다는 점을 기억해야 합니다. “도움을 받는다”는 그저 비용을 지불하는 용도일 뿐이지, 여기서 특정 에너지를 얻는 게 아닙니다.



시간이 걸리더라도 집중해서 거대한 방어막을 제작한다.

비용: 플레이어당 에너지 4. (의 도움을 받는다.

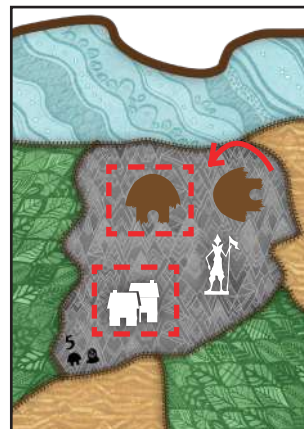
- 이번 차례에 각 지역마다 정령들이 생성한 방어가 4만큼 낮아진다 (최소 수치 0).
- 이후 진행되는 정령 단계에서, 단 한 차례 동안 모든 지역에 방어 4를 적용하기로 선택할 수 있다. (이로 인한 하위 카드

“정복에 참여하지 않음”

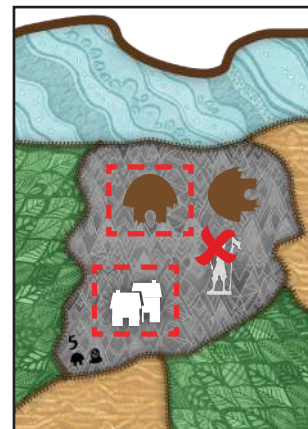
정복 절차 및 해당 지역의 정복 행동 동안, “정복에 참여하지 않음” 침략자나 다한은 무시합니다. 즉, 어느 지역에서 정복이 발생하든 영향을 받지 않으며, 정복동안 피해를 주거나 받지 않습니다. 또한 정복 절차 동안 해당 지역에 어떤 구성물이 있는지 확인할 때 역시 이러한 침략자나 다한은 무시합니다.



정복이 일어나는 산악 지역



첫 번째 과정



두 번째 과정

위 예시에서는 산악 지역에서 정복이 일어났습니다. “와 마을 1개가 정복에 참여하지 않게 되었습니다.”

개

(첫 번째 과정) 탐험가가 나머지 다한에게 피해 1을 주고, 지역에 피해 1을 줍니다.

(두 번째 과정) 그런 뒤, 다한이 반격해서 탐험가를 파괴합니다. (마을은 정복에 참여하지 않기 때문에, 마을에는 피해를 입힐 수 없습니다.)

기원 지역

기원 지역은 플레이어의 현신이 위치한 지역을 의미하는데, 어떤 능력을 사용할 때 능력의 대상으로 삼을 수 있는 지역이기도 하고, 혹은 대상 지역까지의 거리를 측정하는 기준이 되기도 합니다. (“뒤엎힌 능력”을 사용하는 경우와 같이, 플레이어의 현신이 필요하지 않을 때도 있습니다.) 거리 0인 능력을 사용할 때는 기원 지역과 대상 지역이 같은 지역이어야 합니다.

어떤 구성물을 다른 구성물로 간주하기

일부 효과에는 “를 로도 간주”라는 표현이 있습니다. 이 효과가 활성화된 동안에는, 영향받는 지역에 있는 각 맹수 토큰을 불모지 토큰으로도 간주합니다.

맹수 토큰 1개가 있는 지역에서 “/ 당 1”은 공포 1개만 생성한다는 것에 유의하시기 바랍니다. 즉, “나 인 구성물당 1”라는 뜻이므로, 맹수 및 불모지 모두로 간주되는 토큰도 역시 단 하나의 구성물일 뿐입니다.

이 효과를 선택하여 적용할 수 있다면, 행동마다, 구성물마다 적용 여부를 선택할 수 있습니다. 즉, “플레이어의 은 로도 간주할 수 있다.”는 표현은, 어떤 능력 카드에서는 현신 2개를 모두 맹수로 간주할 수도 있고, 다른 이벤트에서는 현신 2개를 맹수로 간주하지 않을 수 있다는 것을 의미합니다. 공포 카드나 이벤트 카드의 경우, 먼저 해당 카드의 문구를 살펴보고 이에 대한 결정을 내릴 수 있습니다.

체력 및 피해

다한이 피해를 받을 때

정령 능력으로 다한에게 피해를 줄 때는, (침략자에게 피해를 줄 때와 마찬가지로) 원하는 대로 피해를 나눠서 줄 수 있습니다. 하지만 이벤트나 침략자가 다한에게 피해를 줄 때는 가능한 한 더욱 많은 다한이 파괴되는 쪽을 택해야 합니다(다한이 파괴되지 않도록 피해를 나눠서 주면 안 됩니다).

체력 변경

몇몇 효과는 침략자나 다한의 체력을 바꾸기도 합니다. 단, 침략자/다한의 체력을 1 미만으로 내리지는 못합니다. 만약 이미 피해를 받은 어떤 침략자/다한에게 체력 변경 효과가 적용됐는데, 새로운 체력보다 이미 받은 피해량이 더 크다면, 그 침략자/다한은 즉시 파괴됩니다.

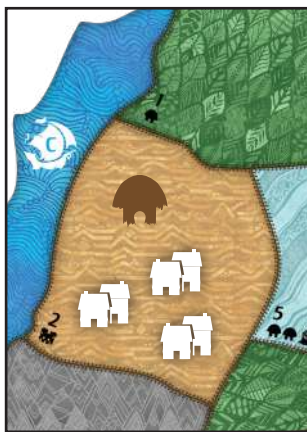
피해 변경

만약 피해 변경 효과들이 개별 침략자에게 적용되면서(예: “각 은 피해 +1을 준다”) 동시에 전체 침략자에게 적용(예: 방어)된다면, 먼저 개별 변경 효과를 모두 적용한 뒤에 지역의 전체 변경 효과를 적용합니다. 상세한 내용은 7페이지의 “정복 시점”을 참고합니다.

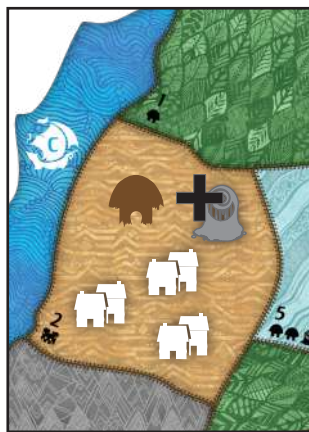
파괴로부터 구원

다한이나 침략자가 파괴되는 것을 방지할 수 있는 효과가 있습니다.

- 다한이나 침략자가 파괴될 만한 충분한 피해를 받았으나 파괴를 방지했다면, 그 순간 해당 다한이나 침략자가 받았던 피해를 모두 무효화합니다.
- 구원된 다한 및 침략자는, 구원을 야기한 행동으로 인해 다시 파괴될 수도 없고, 추가 피해를 받지 않습니다. 해당 효과로 인한 피해가 남았거나, 추가 피해 지시, 파괴 지시가 있다고 해도 마찬가지입니다.



정복이 일어나는 사막 지역



첫 번째 과정



두 번째 과정

위 예시에서는 사막 지역에서 정복이 일어났습니다. ‘변화하는 고급의 기억’은 이 지역에서 ‘생존의 신비 전수’를 사용했습니다(첫 번째 효과를 선택합니다).

(첫 번째 과정) 침략자들이 피해 6을 주고 오염 1개를 추가합니다. 하지만, 다한은 파괴로부터 구원되었습니다.

(두 번째 과정) 다한이 반격하여 마을 1개를 파괴합니다.

체력 변경 규칙은 게임 내내 적용

몇몇 공포 카드에는 “이번 차례가 끝날 때까지, 침략자들은 각자의  1개당 체력 -1이 된다”라는 문장이 적혀 있습니다. 이 효과는 그 차례 동안 적용되는 기본 규칙으로 간주합니다. 언제든지 침략자가 을 받거나 잃으면 그에 맞게 체력도 바뀌는 것입니다.

마찬가지로, 4레벨의 합스부르크로 인해 이 없는 지역에 있는 에 +2 체력 효과가 발동되었는데, 이 있는 지역으로 밀려났다면 는 그 체력 보너스를 적용받지 못합니다.

예기치 못한 상호 작용

기존판이나 이전 확장의 일부 게임 요소가 예기치 않게 새로운 규칙과 상호 작용을 하는 경우가 있습니다. 다음과 같은 극단적인 경우에 대해 몇 가지 조언 및 권장 사항을 제시합니다.

'맹수들 사이에 퍼지는 기묘한 광기' ('가지와 발톱' 이벤트)

게임의 많은 변주를 가져오는 이벤트입니다. ‘하나로 움직이는 수많은 마음들’로 러시아 차르국을 상대할 때 특히 그렇습니다. 권장 사항: 이벤트 텍에서 이 카드를 제거합니다.

'바다 괴물들' ('가지와 발톱' 주요 능력)

기존 카드의 경우 ‘하나로 움직이는 수많은 마음들’과 상호 작용이 부자연스럽습니다. 새로 업데이트된 카드로 대체합니다.

'섬의 심장을 지켜라' (기본판 시나리오)

적대국: 이 시나리오의 경우, 합스부르크 군주국을 상대할 때 그 지속적인 합병으로 인해 게임이 특히 어려워집니다.

'공포의 의식' (기본판 시나리오)

적대국: 이 시나리오의 경우, ‘완강히 저항하는 돌’로 게임을 플레이할 때 의식이 거행되는 지역에서 다한을 이동시키지 않게 하는 정령 능력으로 인해 게임이 아주 쉬워집니다.

대체 섬 배치



“부서진 섬”

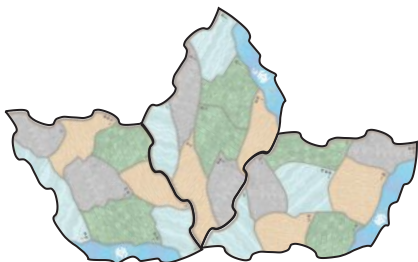


“대칭형 해안”

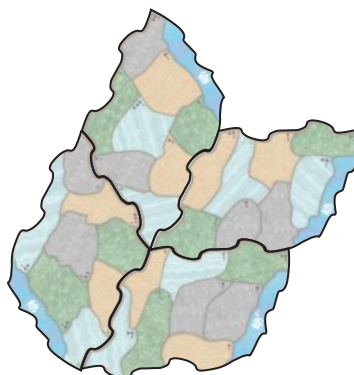


“해안선”

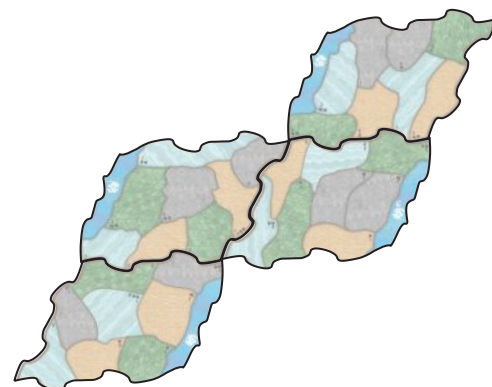
“해돋이”



“나뭇잎”



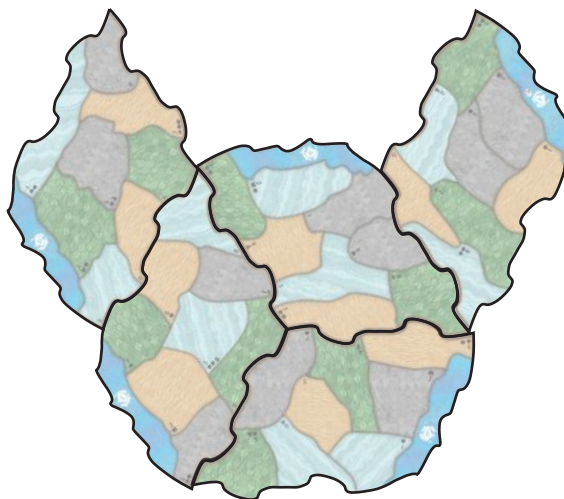
“뱀”



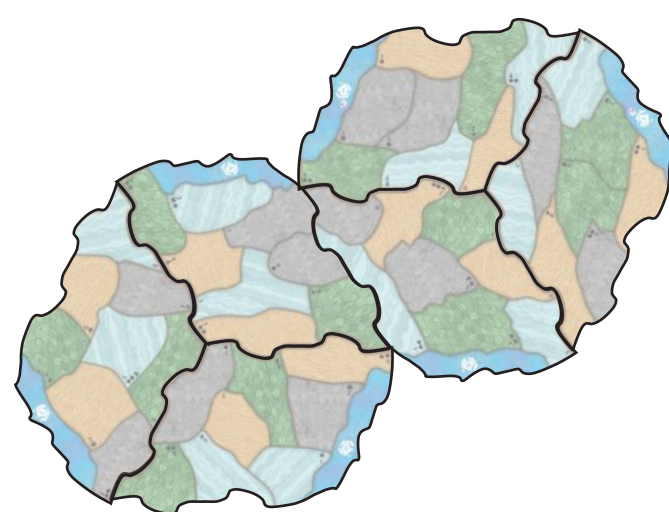
섬 배치

5인 게임이나 6인 게임의 “기본” 섬 배치는 다음과 같습니다(‘균형 잡힌’ 앞면을 사용):

“개” (5인 기본 게임)



“두 개의 중심부” (6인 기본 게임)



그렇지만, 원하는 방식으로 섬 보드를 구성하는 것도 당연히 가능합니다. 하지만 게임의 난이도에 영향을 줄 수 있습니다. 다음을 고려해야 합니다.

- 낮은 번호의 해안 지역(3번 지역)이 다른 섬 보드와 인접하지 않는 경우, 접근이 어려워지기 때문에 그 지역에서 오염 확산이 매우 빠르게 일어날 수 있습니다.
- 섬 보드 끝(8번 지역)이 다른 섬 보드와 인접하지 않거나, 어떤 지역들이 바다에서 멀리 떨어져 있는 경우, 침략자가 탐사하지 않는 “안전 구역”이 쉽게 만들어질 수 있습니다.
- 소규모이거나 연결된 섬 배치는 정령(결합력)과 침략자(확산력) 모두에 유용합니다. 길게 늘어뜨린 섬 배치는 반대로 작동합니다. 이 경우 섬의 일부분에 집중되기 쉬운데, 이는 경험이 적은 플레이어와 함께 플레이하거나, 특히 큰 규모의 게임에서 유용할 수 있습니다.

다음 페이지까지 수록된 “대체 섬 배치” 항목을 참고하세요. 얼마든지 자신만의 섬 배치를 만들 수 있습니다!

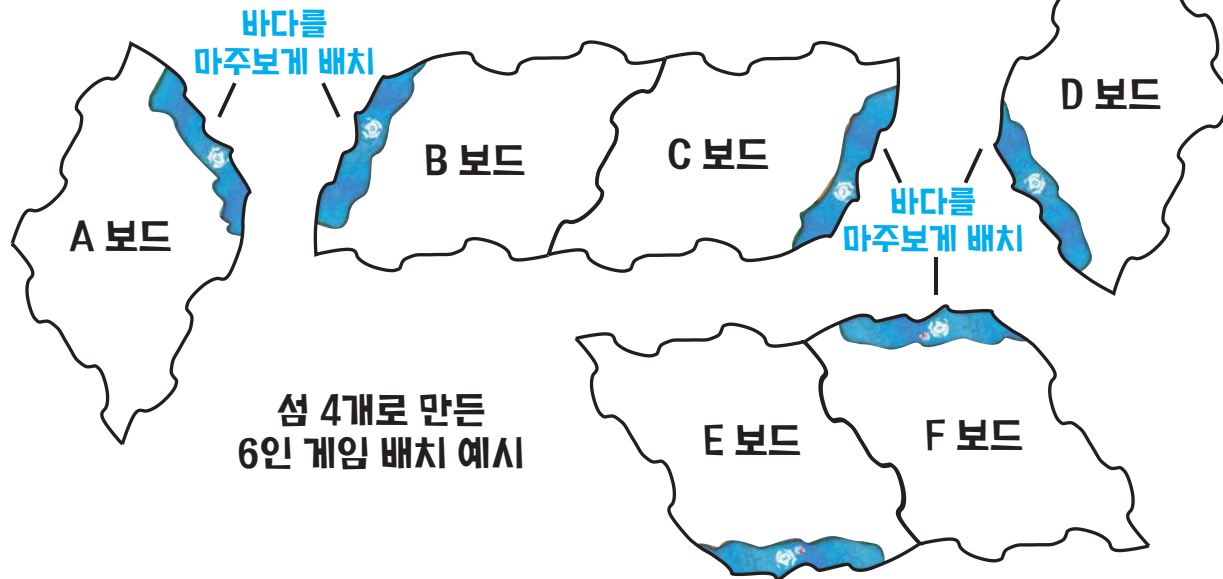
참조: “섬의 심장을 지켜라” 시나리오에서는 플레이어마다 하나의 “중심부”를 결정하고, 이를 시나리오 마커를 사용해서 표시합니다. 섬 보드마다 결정된 중심부가 서로 맞닿게끔 섬을 배치합니다.

잊지 마세요: 두 지역이 서로 모퉁이만 닿았더라도 인접한 것으로 간주합니다. 바다는 다른 섬 보드의 지역과 인접한 것으로 간주하지 않습니다.

군도(여러 개의 작은 섬으로 구성)

섬 보드를 하나의 섬으로 배치하는 것 대신, 두 개 이상의 작은 섬으로 이루어진 군도를 만들 수 있습니다. 각 섬은 하나의 섬 보드로 작게 만들 수도 있습니다. 각 섬의 바다가 다른 섬의 바다와 마주보게 배치해서, 모든 섬이 마치 하나의 바다로 연결된 것처럼 군도를 형성합니다. 서로 마주보는 해안 지역은 사정 거리가 2인 것으로 간주합니다.

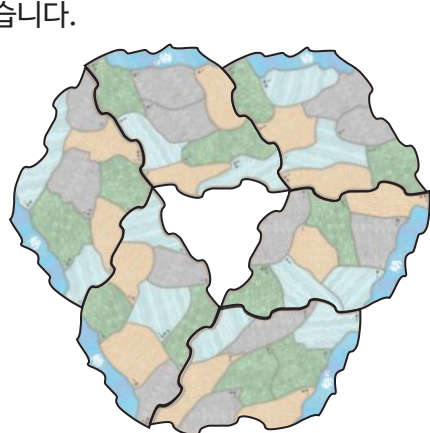
(‘굴주림으로 삼키는 바다’와 같이 특별히 바다를 사용하는 경우가 아니라면, 바다는 지역도 아니며 바다를 사용할 수도 없습니다. ‘굴주림으로 삼키는 바다’를 사용하는 경우에도 서로 마주보는 바다는 사정 거리가 2인 것으로 간주합니다.)



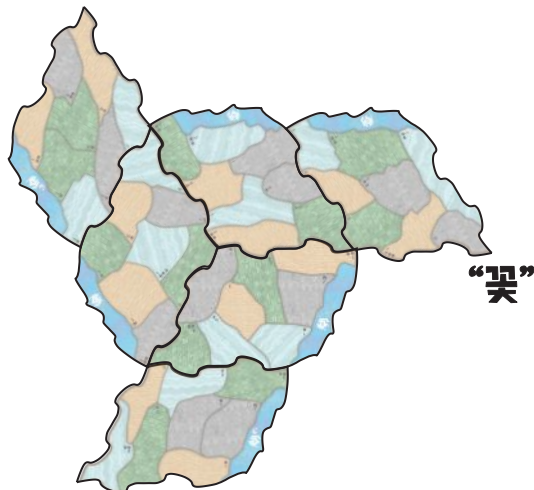
플레이어와 같은 섬에 있는 정령을 대상으로 하는 능력은 일반적으로 작동합니다(같은 섬에 둘 모두의 현신이 있어야 합니다). 같은 섬에 있지 않은 정령을 대상으로 하는 능력은, 그 능력을 사용하는 경우 바다를 가로지를 때마다 에너지 1개를 추가로 지불해야 합니다. 예를 들면, F 섬 보드에 있는 정령은 A 보드에 있는 정령을 대상으로 한 능력을 사용할 때 에너지 2개를 지불해야 합니다.

이 규칙으로 인해 섬 배치에 따라 게임이 약간 어려워질 수 있습니다(최대 +1 난이도). 특히 다한을 많이 모아야 하는 시나리오(‘공포의 의식’ 등)의 경우 게임이 극히 어려워지며, 군대를 집중시키는 적대국(스코틀랜드 왕국)의 경우 더욱 위협적인 존재가 됩니다.

군도를 활용함으로써, 플레이어들이 각자 집중을 해야 하는 섬 보드의 요소를 서로 분담하여 게임을 즐길 수 있으며, 전체적인 게임 흐름을 파악하고 전략을 고려하는 데 있어서 대규모의 게임을 좀 더 쉽게 즐길 수 있습니다.

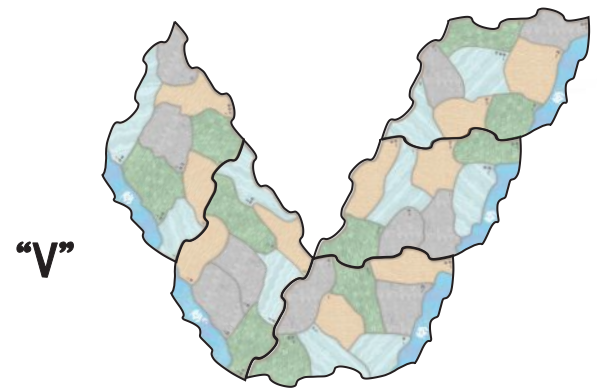


“칼데라”



“꽃”

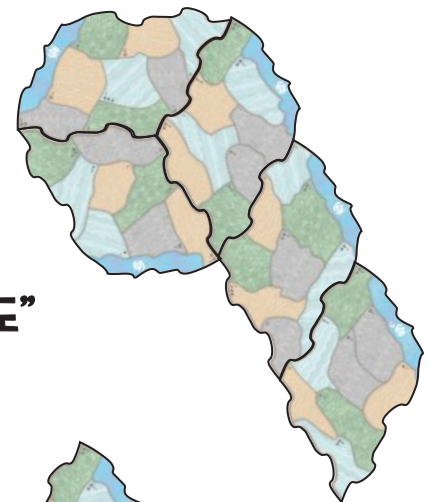
대체 섬 배치



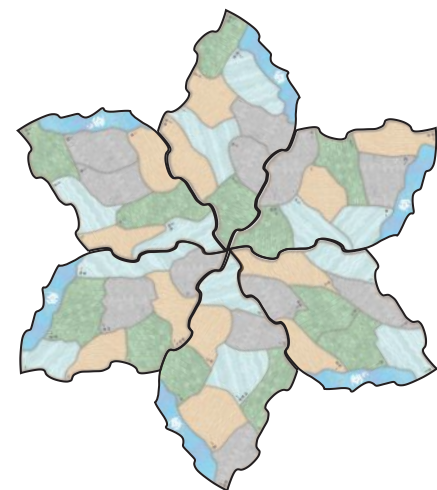
“V”



“달팽이”



“반도”



“별”

추가 섬 보드(더 큰 섬으로 구성)

더 큰 섬을 구성해서 플레이하고 싶다면(적대국이나 시나리오 외에 게임의 난이도를 다른 방식으로 증가시킵니다), 시작 정령이 없는 섬 보드를 추가할 수 있습니다. 섬 보드를 1개 추가할 때마다 난이도가 대략 2~4 정도 증가하며, 난이도 상승의 원인은 다음과 같습니다.

- 게임의 기본 난이도가 높을 수록, 섬 보드를 추가할 경우의 난이도 상승률이 증가합니다. 난이도 0에서 섬 보드 1개를 추가할 경우 +2, 난이도 3에서는 +3, 난이도 6에서는 +4 정도라고 생각하시면 됩니다.
- 물리적으로 소규모 지역에서 힘을 발휘하는 정령(‘우뚝 솟아오른 화산’ 등)은 추가 섬 보드를 관리하기가 어려울 것입니다.
- 플레이어 수가 적을 경우 탐사 - 건설 주기를 잘 조절하는 정령(‘햇살 아래 넘치는 강물’ 등)은 침략자가 추가 섬 보드에 중요한 발판을 마련하지 못하게 할 수 있기에, 게임을 좀 더 쉽게 만들 수 있습니다.

이 방식을 적용하면, 침략자 카드 순서 등 기타 게임 요소에 따라 게임의 난이도가 변화할 수 있습니다.

대규모 프랑스 플랜테이션 식민지

플레이어의 수가 아닌, 섬 보드의 수에 따라 **난이도**의 개수를 정합니다.



1인 게임에서 추가 섬 보드를 적용한 게임 준비 예시



3인 게임에서 추가 섬 보드를 적용한 게임 준비 예시(사막에서 첫 번째 탐사 진행)

게임 내내 적용되는 규칙 및 변경 사항

- 게임 준비를 할 때 및 오염 카드를 뒤집을 때, 플레이어 수가 아닌 섬 보드의 수에 따라 오염 토큰의 수를 정합니다.
- 플레이어당 1개씩의 공포 마커를 추가합니다.
- “각 섬 보드”에 적용되는 효과는 섬 보드마다 한 번씩 발생합니다. “각 플레이어”에게 적용되는 효과는 플레이어당 한 번씩 발생합니다.

‘추가 섬 보드’를 적용할 때의 게임 준비

- 일반적인 경우와 마찬가지로 다한, 오염 토큰, 정령 토큰(🐾, 🌀, 등)을 추가 섬 보드에 놓습니다.
- 적대국 사용 시 배치해야 하는 침략자나 오염 토큰이 있는 경우, 추가 섬 보드에는 놓지 않습니다.
- 그 외 침략자(적대국으로 인한 침략자가 아닌)는 다음과 같이 놓습니다.

플레이어 수	게임을 준비할 때 추가 섬 보드에 놓는 침략자
1	없음(첫 번째 탐사를 진행하지 않음)
2	첫 번째 탐사 진행
3	해안 도시 + 첫 번째 탐사 진행
4	내륙 마을 + 첫 번째 탐사 진행
5	일반 게임과 동일

테마 보드를 사용하는 경우, 위의 지시 내용을 약간 수정할 필요가 있습니다. 예를 들어 3인 게임에서 추가 섬 보드를 적용할 경우, 해안 도시가 아니라 해안 마을을 놓는 등.

추가로, 게임을 준비할 때 침략자를 덜 놓으면 난이도가 낮아집니다. 이를 통해 추가 섬 보드를 적용할 때 증가하는 난이도를 약간 낮출 수 있습니다.

두 적대국의 결합

적대국은 정복, 혹은 혼인을 통해 다른 국가와 결합하여 그들의 사회와 식민지화에 대한 접근 방법을 변화시킵니다.

두 적대국을 결합하여 두 국가의 요소를 통합한, 혼합형 도전을 할 수 있습니다. 이를 통해 다양한 플레이 경험을 할 수 있으며, 새로운 적대국의 낮은 레벨을 플레이 해보고 싶은 경험 많은 플레이어들에게 유용합니다. 브란덴부르크-프로이센 왕국과 같은 쉽고 접근성이 좋은 시나리오와 결합하여 전체적인 난이도를 낮추는 것도 가능합니다.

적대국 2개를 고르고, 각각 레벨을 선택합니다. 다음 예외 사항을 제외하고는, 선택한 두 국가에 대해 모든 게임 변경 사항을 적용합니다.

- **공포 덱 구성:** 위협 수준마다 우선 기본적으로 공포 카드 3장을 포함시키고, 3장을 기준으로 각 적대국마다 추가되거나 제외된 카드를 계산해 포함시킵니다. (즉, 3-4-3 공포 덱을 사용하는 적대국과 4-4-4 공포 덱을 사용하는 적대국을 결합한다면, 최종적으로 4-5-4 공포 덱을 구성하게 됩니다.)
- **확대 효과:** 두 적대국 중 **우세** 적대국 하나를 고릅니다. 우세 적대국의 침략 확대 효과를 일반적인 경우와 같이 적용합니다. 나머지 적대국은 우세 적대국을 **보조**하는 역할을 하며, 나머지 적대국의 침략 확대 효과는 **III 단계의 침략자 카드 전체**에 적용합니다. (프랑스, 스웨덴과 같이 침략 확대 효과가 어떤 지형을 특정하고 있다면, 해당 지형 중 하나를 무작위로 선택합니다.)
- **침략 덱 구성:** 두 적대국이 모두 침략자 덱을 수정한다면, 먼저 보조하는 적대국의 침략자 덱 구성 지시를 따르고, 그 다음 우세 적대국의 침략자 덱 지시를 따릅니다.
 - 지시를 따르는 것이 불가능할 경우 최대한 지시를 따를 수 있을 만큼 따르고 나머지는 생략합니다.
 - 제거해야 하는 카드가 불명확한 경우, 해당 카드 중 덱 맨 위의 카드를 제거합니다.
 - 이동시켜야 하는 카드가 불명확한 경우, 해당 카드 중 덱 맨 아래 카드를 이동시킵니다.
 - 브란덴부르크-프로이센 왕국의 2레벨 효과는 다음과 같이 처리합니다. “III단계 카드 중 맨 아래에 있는 카드를 I 단계 카드 중 맨 아래에 있는 카드 바로 아래에 넣습니다.”

예시: 레벨4 브란덴부르크-프로이센(우세 적대국) 및 레벨4 러시아(보조 적대국)의 침략자 덱 구성

레벨	효과	덱
-	초기 상태	111-2222-33333
러시아 4레벨	II단계 카드 1장마다, 그 아래에 III단계 카드 1장씩 넣기.	111-2-3-2-3-2-3-2-33
브란덴부르크-프로이센 레벨2	III단계 카드 중 맨 아래에 있는 카드를 I단계 카드 중 맨 아래에 있는 카드 바로 아래에 넣기.	111-3-2-3-2-3-2-3-2-3
브란덴부르크-프로이센 레벨3	I단계 카드 1장 제거.	11-3-2-3-2-3-2-3-2-3
브란덴부르크-프로이센 레벨4	II단계 카드 1장 제거.	11-33-2-3-2-3-2-3

결합된 두 적대국 **난이도**는, 두 적대국 중 높은 난이도에, 두 적대국 중 낮은 난이도의 50~70%를 더한 것과 같습니다. 물론, 예외가 있을 수 있습니다. 모든 조합을 테스트해 본 것은 아니지만, 일반적으로는 거의 정확합니다.

스코틀랜드 왕국과의 결합

나머지 적대국의 게임 준비에서, **1111**를 2번 지역 외에 해안 지역 한 곳에 추가하라고 지시하면, 그 대신 **1111**를 인접한 내륙 지역 한 곳에 추가합니다.

프랑스 플랜테이션 식민지와의 결합

2레벨 이상의 프랑스를 상대로 게임을 진행하면, 나머지 적대국의 레벨당 플레이어 수만큼의 **111**을 추가합니다.

이벤트 없는 게임

이벤트는 게임에서 다양한 목적으로 사용됩니다. 정령섬에 보다 테마적인 요소를 가미하고, 정령섬에 익숙한 플레이어들이 차례가 아직 남아있음에도 불구하고 미리 승리를 확신하지 못하도록 불확실성을 제공하며, 오염 카드를 빠른 시기에 뒤집어 게임을 어렵게 만듭니다. 그러나, 기본판의 단순함과 대부분 예측가능한 양상을 선호하는 플레이어들도 있을 것입니다. 이벤트를 사용하지 않고도 맹수 토큰을 사용하는 방법은 다음과 같습니다.

게임 준비:

- 이벤트 카드를 모두 게임 상자로 되돌립니다.
- 일반 규칙에 따라 섬 보드마다 토큰을 놓습니다(6페이지 참고).
- 공포덱의 위협 수준 II에 공포 카드 1장을 추가합니다.
- “맹수에게 명령” 알림 카드 2장을 침략자 덱에 다음과 같이 추가합니다. 1장은 첫 번째 II단계 카드 바로 위(브란덴부르크-프로이센으로 인해 순서를 바꾼 III단계 카드 포함), 다른 1장은 첫 번째 III단계 카드 바로 위.
- “오염된 섬”면에 플레이어당 오염 토큰 2개씩 놓는 오염 카드나, 즉시 효과만 있는 오염 카드는 사용하지 않습니다.(카드를 섞기 전에 미리 빼놓아도 되고, 해당 카드를 뽑았을 때 다시 뽑아도 됩니다. 오염된 섬과 관련된 이벤트가 없다면, 혜택을 제공하거나 지속 효과가 아닌 이벤트 카드들은 게임의 난이도를 매우 낮춥니다.) “아직 청정한 섬” 오염 카드는 괜찮습니다. 청정한 상태로 남아 있는 것이 게임에 영향을 덜 미치긴 합니다.

게임 플레이:

- 침략 II단계 및 침략 III단계에 도달하면, 정령들은 섬에 있는 모든 맹수에게 한 번씩 명령할 기회를 얻습니다.(침략자 덱에서 알림 카드가 등장하면, 해당 알림 카드를 플레이어들 앞에 둡니다.)
- “맹수에게 명령”할 때는, Ⅲ 단계 동안 모든 정령들이 의견을 하나로 모아야 합니다. 🐾 각각에 대해 다음 중 하나를 선택합니다.
 - 피해 1.
 - 이 🐾를 밀어낸다.
 - 침략자가 있다면 🦂 1.그런 뒤 해당 알림 카드를 뒤집어서 그 내용을 적용했음을 표시합니다.
- 명령 카드 2장이 모두 사용 가능한 상태라면, 한 번의 빠른 능력 단계에서 이 카드 2장을 모두 사용할 수 있습니다.
- 맹수 1개 이상이 명령을 받은 각 지역은 별개의 이벤트 행동으로 간주됩니다.

토큰을 적게 사용하는 게임

다섯 종류의 토큰에 대한 규칙을 한 번에 익히고 싶지 않거나, 정령섬을 처음 플레이하는 플레이어들과 확장을 플레이한다면, 토큰을 제외하고 플레이하기를 원할 수도 있습니다. 그러나 모든 카드를 하나하나 살펴보고 골라 내기를 원하지 않는다면 다음을 따릅니다.

- 게임을 시작할 때 사용할 토큰 종류를 결정합니다. 선택한 정령이 특정 종류의 토큰을 사용할 경우 (정령 보드 뒷면의 '진행 스타일' 부분 참고), 해당 토큰은 반드시 포함해야 합니다.
- 게임 준비 이후에, 게임에 포함시키지 않은 토큰을 놓아야 할 때마다, 해당 플레이어는 그 대신 에너지 1 개를 얻고 공포 1개를 생성합니다. (누가 에너지를 획득해야 하는 지 명확하지 않을 경우, 플레이어들이 결정합니다.)
- 게임에 포함되지 않은 토큰 종류에 전적으로 영향을 받는 공포 효과가 있다면, 해당 공포 카드 대신 게임 상자에 있는 공포 카드 1장을 무작위로 뽑아서 사용할 수 있습니다. 사용하지 않는 토큰이 없을 때 그 효과가 감소하는 정도라면, 그냥 해당 공포 카드의 지시를 따릅니다.

참조: 이 플레이 방법은 게임을 쉽게 배울 수 있도록, 게임 균형을 흐트러트리지 않은 선에서 임시 방편으로 제시하고 있는 방법입니다. 계속해서 사용할 수 있는 플레이 방법은 아닙니다. 토큰을 추가하는 능력 카드의 효율은 더욱 감소하며, 토큰과 관련된 수많은 이벤트는 제대로 동작하지 않을 것입니다.

향후 게임 진행 방식: 정령 이름 변경

정령 능력 카드는 단순히 정령이 할 수 있는 능력을 정의할 뿐만 아니라, 정령이 어떤 존재인지도 정의합니다. 예를 들어, '햇살 아래 넘치는 강물'이 불과 관련된 보조 능력('정화의 불길', '생동하는 에너지의 축복', '나무와 바위를 깨우다' 등)에 더불어 주요 능력, '타오르는 부활'을 얻었다면, 더 이상 전적으로 물과 햇살에 연관된 정령이 아니게 됩니다. 그 본성은 파괴적인 불의 능력과 함께, 불의 재생 및 에너지를 망라하는 존재로 거듭나게 됩니다. (이는 주요 능력을 얻을 때 다른 능력을 잊는 것과 관련된 내용입니다. 정령의 존재에 큰 변화를 불러오기 때문입니다.)

대부분의 정령은 게임이 진행되는 동안 크게 변화하며, 그 결과로 다한들이 정령을 다른 이름으로 부를 수도 있습니다. 플레이어들은 자신의 정령 능력 카드가 어떻게 변화했는지, 자신의 정령이 게임을 진행하는 동안 어떤 역할을 하고 있는 지를 살펴보고, 정령의 새로운 이름을 상상해 보는 것도 재미있는 게임 진행 방법이 될 수 있습니다. 앞서 들었던 예시에서라면, "화염을 다루는 햇살 아래의 강물" 또는 "생명의 불꽃이 흐르는 급류" 등으로 바뀌보는 것도 가능합니다.

새로운 적대국 상대하기

플레이어들이 중간 레벨이나 높은 레벨의 기존 적대국을 상대하는 것에 익숙해져 있다고 하더라도, 새로운 적대국들의 경우 기대하는 난이도보다 조금 더 어렵게 느껴질 수도 있습니다. 기존 적대국을 상대하는 전술과 전략은 잘 알고 있었던 반면, 새로운 적대국을 대처하는 방법은 아직 제대로 익히지 못했기 때문입니다. 처음부터 새로운 적대국을 높은 레벨에서 상대하는 것은, 새로운 규칙들을 한 번에 모두 익혀야 한다는 것을 의미하기도 합니다. 이런 경우, 새로운 적대국의 레벨을 낮추고 기존 적대국과 결합해보는 것도 방법일 수 있습니다. 이런 측면에서 브란덴부르크-프로이센과 결합해보는 것을 추천합니다. (19페이지 ‘두 적대국의 결합’ 참고)

러시아 차르국: 로마노프 왕조 표트르 1세

러시아 차르국은 오랫동안 농업과 기술적인 측면에서 낙후된 국가였지만, 표트르 1세가 통치하면서 모든 것이 변하기 시작했습니다. 서쪽으로는 스웨덴과 프로이센이라는 강국에 막혀 있었고 아르한겔스크 항구는 걸핏하면 얼어붙었기 때문에, 표트르 1세는 북방에 위치한 얼어붙지 않는 항구를 필사적으로 원했습니다. 그리하여 표트르 1세는 그의 할아버지 미카엘 1세가 창시한 북부 연맹에 적극적으로 헌신했고, 대륙 전쟁에서 프랑스와 스페인에 대항하여 비록 훈련이 잘 되어 있지는 않았지만 막대한 군대를 보내기도 했습니다. 그 대가로 스웨덴은 러시아에게 무르만 연안의 일부를 마지못해 양도했고, 표트르는 북극해에 위치한 얼어붙지 않는 콜라 만에서, 항구 도시이자 새로운 북방 수도인 상트페테르부르크를 건설했습니다. 이로 인해 러시아는 1년 내내 북해에 자유롭게 접근할 수 있었고, 러시아 선박과 조선업도 크게 발달했습니다.

이와 동시에, 표트르는 동쪽으로도 러시아를 확장했습니다. 코사크 경찰대는 표트르가 태어난 해인 1672년에 이미 태평양 연안까지 뻗어 나가 있었고, 표트르는 북극 연안을 따라 대규모의 새로운 정착민들을 보내 동부 땅의 인구를 증가시키고자 했습니다.

러시아 차르국은 신생 해군 강국으로 급부상하며 유럽의 식민지 열강 대열에 합류했습니다. 러시아는 이미 시베리아의 광활한 대지를 필두로 막대한 인구도 보유하고 있었기 때문에, 인구나 땅을 더 필요로 하지는 않았습니 다. 그렇기에 초기의 러시아 식민지들은 주로 모피나 상아 등 최소한의 기반시설을 필요로 하는 천연 자원을 착취하기 위해 박차를 가했습니다.

탐험가가 게임에 진입하는 것을 막을 수 있는 정령(금단의 자연을 수호하는 자)이나, 탐험가 통제력이 뛰어나고 “개별 침략자”에 피해를 줄 수 있는 정령(‘햇살 아래 넘치는 강물’)은 이 적대국을 상대하기가 쉬울 것입니다.

반대로 탐험가를 통제하는 것이 어려운 정령들은 이 적대국을 상대하기가 어려울 것입니다.

합스부르크 군주국: 황제 요제프 1세

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 식민지들은 러시아를 제외한 다른 유럽 강대국들에 비하면 신생이었으나, 농업과 사회 기반 시설이 아닌 유목에 집중했기 때문에 빠르게 성장할 수 있었습니다. 합스부르크가 벨기에를 지배하면서 대서양 무역로에 쉽게 접근할 수 있었지만, 그 대가로 합스부르크 함대는 잉글랜드, 스코틀랜드, 프랑스와 직접적인 경쟁을 벌일 수밖에 없었습니다.

오염 토콘을 다수 추가하는 경향이 있는 정령(불타오르는 역병과도 같은 양값음)이나 지역을 고립시킬 수 있는 정령(온 세상을 흠뻑 적시는 폭우)은 이 적대국을 상대하기가 쉬울 것입니다.

반대로 오염 토콘으로 인해 제한을 받는 정령(수풀 뒤에 웅크린 날카로운 송곳니)이나 침략자가 특정 장소에 도달하지 못하게 해야 하는 시나리오에서는 이 적대국을 상대하기가 어려울 것입니다.

EUROPE

-1700-



부록: 행동 상세 설명

행동은 왜 중요할까요?

- 한 번의 행동 종료 시에만 승리/패배 여부를 확인할 수 있습니다.
- 불모지 토큰은 행동당 최대 한 번의 보너스 피해를 제공합니다.
- 2레벨의 러시아 차르국은 행동당  1개를 밀어낼 수 있습니다.
- 다수의 능력 및 특수 규칙에서는, 특정 조건을 만족시키는 어떤 행동 다음에 발생하는 격발 효과들을 설정합니다. (“침략자들이 대상 지역에 피해를 준 뒤, 피해 2를 준다.”, 혹은 “침략자/이 대상 지역으로 이동된 뒤에, 그 침략자/을 파괴한다.” 등).

요약하면, 게임 요소에 있어서 어떤 게임 효과들을 하나의 행동으로 묶을 수 있는 지를 명확히 해야 합니다.

(*) “각 ~”에 대한 예외 사항

각 섬 보드, 각 플레이어, 각 정령, 각 지역에서 무언가를 하라고 지시를 받을 때, 각 섬 보드, 각 플레이어, 각 정령, 각 지역에 대해 수행하는 행동들은 별개의 행동으로 간주합니다. 러시아 차르국을 상대로 게임을 하고 있고 “각 섬 보드마다,  2개 파괴”라는 문구를 수행해야 한다면, 각 섬 보드마다 러시아의 2레벨 효과를 한 번씩 적용하게 될 것입니다.

이는 “각 구성물”의 경우에는 적용되지 않습니다. 예를 들어, “대상 지역에 있는 각 은 피해 1을 준다.”는 문구 자체는 하나의 행동이고, “각 는 피해 1을 준다.” 토큰 이벤트의 경우, 가 있는 지역마다 그 지역에서 발생하는 위 효과 전체가 각각 1개씩의 행동입니다.

“각 ~”에 조건이 있는 경우, 먼저 어떤 대상이 그 조건에 해당되는 지 결정한 후, 그 대상 중에서 원하는 순서로 해결합니다. (예를 들어, “자신의 지역들 가운데 이 3개 이상 있는 각 정령은  능력 1개를 지금 해결할 수 있다.”는 문구의 경우, 어떤 정령이 이 혜택을 받을 수 있는지 먼저 결정합니다. 그러니까 정령 하나가  능력을 사용해서 을 이동시켰다고 하더라도, 이 결과로 인해 위 혜택을 받을 수 있는 정령이 변경되거나 하지는 않습니다.)

기본판에서는 일부 용어를 모호하게 정의하는 경우도 있었으나, ‘찢긴 땅’에서는 앞으로 사용할 새로운 표현으로 재정의합니다. 이로 인해 ‘죽은 이들에 대한 복수’에 일부 영향을 미치기도 하지만, 기본판이나 가지와 발톱에서 작동하는 방식에 변화를 주려는 의도는 아닙니다. (다음 페이지의 오른쪽 내용 참고)

일반적인 행동

행동은 1개 단위로 수행되는 게임 효과들의 묶음입니다(능력 1개를 한 번 사용, 1개 지역에 대한 정복 등).

행동	행동 종류
성장 아이콘 1개 사용	정령 행동
현신 트랙에 표시된 에너지 획득	정령 행동
한 차례 동안 자신의 모든 능력 카드들을 내려놓기	정령 행동
특수 현신 트랙 아이콘 1개 사용(항상 사용 가능한 고정 원소나 보너스는 예외)	정령 행동
1개의 능력 사용(어떤 수단으로든 해당 능력을 반복한다면, 반복하는 행동 각각은 별개의 행동으로 간주)	정령 행동
“X를 한 뒤에, Y를 한다.”라고 명시된 특수 규칙 1개	정령 행동
1개 지역에서 발생하는 한 번의 정복/건축/탐사	침략자 행동
오염 카드 1장에 나열된 효과들(*)	오염 카드 행동
공포 카드 1장에서 지시하는 모든 내용(*)	공포 행동
주요 이벤트 하나에서 지시하는 모든 내용(*)	이벤트 행동
토큰 이벤트 하나에서 지시하는 모든 내용(*)	이벤트 행동
다한 이벤트 하나에서 지시하는 모든 내용(*)	이벤트 행동
한 적대국의 침략 확대 효과들(*) (건설 행동을 여러 번 발생시킬 수 있는 잉글랜드는 예외)	적대국 행동
한 적대국에 대해 어떤 효과들을 수행하라는 지시 내용들. (침략자 행동의 작동 방식을 변경시키는 지시 내용은 이에 해당되지 않음)	적대국 행동

행동 종류는 게임 효과에서 별도로 명시하는 경우에만 의미가 있습니다(“침략자 행동을 모두 생략” 등). 별도의 설명이 없는 한, 행동 종류는 지시 내용을 언급했던 게임 구성물에 기반합니다. 즉, 공포 카드나 이벤트 카드에 “각 플레이어는 ~를 한다.” 혹은 “각 정령은 ~를 한다.”라고 명시되어 있다면, 이는 해당 공포 행동 혹은 이벤트 행동의 일환이지 정령 행동이 아닙니다. 또한 적대국 규칙은 침략자 행동의 작동 방식을 수정하기도 하는데, 그를 통해 뭔가를 수행한다면 이는 침략자 행동이 아닌 적대국 행동입니다. (‘한없이 고요한 일년’은 브란덴부르크-프로이센의 침략 확대 효과로 을 추가하는 것이나, 합스부르크 군주국의 1레벨 규칙으로 을 이동시키는 것을 막지 못합니다. 이 카드는 오로지 침략자 행동: 정복, 건설, 탐사만 막을 수 있습니다.)

그렇지만 정복, 건설, 탐사를 유발한 효과의 경우(주요 능력인 ‘모두가 목격한 현신’, 일부 이벤트, 잉글랜드의 침략 확대 효과 등), 별개의 침략자 행동을 발생시키게 됩니다. (즉, ‘꿈과 악몽의 전달자’가 ‘모두가 목격한 현신’을 사용한다면, 그 결과로 발생한 정복으로 피해를 줄 수 있습니다.)

모든 것이 행동은 아닙니다. 일부 게임 효과는 지속적으로 적용되는 규칙일 뿐입니다(“의 체력이 +10이 된다” 등).

일부는 격발 행동(특정 조건이 충족되었을 때 발생하는 행동)을 유발합니다. 예를 들어, ‘대지를 녹여 모래함정을 만들다’ 주요 능력은 “침략자/이 대상 지역으로 이동된 후에, 이동된 침략자/을 파괴한다.”입니다. 이 때, 침략자/을 해당 지역으로 이동시키는 모든 행동을 한 뒤에 이 격발 행동이 발생합니다. 격발 행동은 항상 다음과 같은 문구로 표현됩니다. “X를 한 뒤에, Y를 한다.” 이는 “최소한 한 번 이상 X를 하는 모든 행동을 한 뒤에, Y를 정확히 한 번 한다.”는 의미입니다. 격발 행동은 격발 행동을 설정한 주체와 연관이 있습니다. 즉, ‘꿈과 악몽의 전달자’가 피해를 주는 격발 행동을 설정했다면, 이 정령의 특수 규칙이 정상적으로 적용됩니다.

격발 행동은 한 차례에 여러 번 격발될 수 있지만(단, 그 횟수를 제한한다고 명시하고 있지 않는 경우에 한해), 격발 행동이 무한히 반복해서 격발되는 것을 막기 위해, 직접적으로든 간접적으로든(격발하는 행동을 통해) 그 스스로를 격발할 수는 없습니다.

격발 행동이 아닌 행동(대부분의 행동)은 기본 행동이라고 할 수 있습니다.

일부 효과는 행동이 작동하는 방식을 변경하는 등, 행동을 수정합니다. 행동 수정의 경우 다음과 같은 표현을 사용합니다. “X일 때, Y를 한다.”, “X일 때, 대신 Y를 한다.” 격발 효과와는 달리, 행동 수정은 즉시 적용합니다. 예를 들어, ‘하나로 움직이는 수많은 마음들’에는 다음과 같은 특수 규칙이 있습니다. “를 밀어내거나 끌어올 때, 사정 거리 2이하에 위치한 지역에서 끌어오거나 그러한 지역으로 밀어낼 수 있다.” 이 특수 규칙은 다른 행동 내에서 밀어내거나 끌어오기가 발생하는 순간에, 밀어내거나 끌어오는 방식을 변경하는 것입니다.

“침략자 행동 생략”과 같은 것들도 행동 수정의 한 방식입니다. 이는 “침략자가 대상 지역에서 어떤 행동을 하려할 때, 대신 그 행동을 하지 않는다.”라고 생각하시면 됩니다.

마지막으로, 다른 행동 중간에 기본 행동을 할 수 있는 몇 가지 경우가 있습니다. 예를 들어, ‘창공을 가르는 산산조각난 나날들’에는 “대상 정령은  능력 1개를 바로 해결할 수 있다.”와 같은 타고난 능력이 있습니다. 이러한 경우 현재 행동을 잠깐 중단하고, 새롭게 발동된 행동 묶음을 모두 해결합니다(기본 행동 및 이로 인해 발동된 모든 행동들). 그런 뒤, 원래 행동으로 되돌아옵니다.

이는 다음 두 가지 경우에 가장 흔히 발생합니다. 즉각적인 효과가 있는 오염 카드를 뒤집는 경우(마지막으로 오염 토큰을 추가한 행동을 계속하기 전에 그 지시를 따라야 합니다), 그리고 선택형 이벤트에 “각 섬 보드” 또는 “각 정령”에 대한 지시 내용이 포함된 경우입니다(대부분의 선택형 이벤트는 단일 행동이지만 “각 ~”이 포함된 지시 내용은 여러 개의 새로운 기본 행동을 유발합니다).

(이러한 경우가 발생할 수 있는 예시를 들어보자면, ‘변화하는 고금의 기억’ 정령이 ‘다한이 침략자들과 거래하다’ 이벤트의 마지막 선택지를 선택한 경우입니다. 이벤트의 비용으로 ‘잊는 것 대신 버리는’ 능력을 사용한 다음, ‘각 정령은 능력 카드 1장을 잊는다.’ 내용을 따를 때 해당 정령의 능력을 다시 사용할 수 있습니다. 후자의 경우 별도의 행동이기 때문입니다.)

변경 사항: 죽은 이들에 대한 복수

‘죽은 이들에 대한 복수’는 왼쪽의 격발 행동에 대한 규칙으로 인해 더 이상 스스로를 격발하지 않습니다.

정령 단계에 섬에 영향을 주는 행동

플레이어들은 동시에 정령 단계를 진행할 수 있습니다. 그러나 정령 단계의 행동이 섬에 영향을 미친다면(‘길궤거리며 말썽을 일으키는 요술쟁이’의 을 밀어내는 능력 등), 그러한 행동들이 서로에게 방해가 되어서는 안됩니다. 그런 행동을 할 때는, “성장 행동”, “현신 트랙 행동”과 같은 말을 해서, 다른 플레이어들에게 아직  단계를 시작한 것이 아니라는 것을 알려주는 것이 좋습니다.

반복

어떤 능력을 반복할 때마다, 각각의 반복을 새로운 기본 행동으로 간주합니다. 반복 가능한 능력을 사용할 수 있는 경우에는 언제든지 사용할 수 있습니다. “이 능력을 반복”하라는 뜻은, “이 능력 및 이 능력으로 격발되는 모든 행동을 해결한 뒤, 이 능력을 반복한다.”라는 의미입니다.

예시: 격발 행동 및 행동 수정



초기 상태
굵주림으로 삼키는 바다가
'대지를 녹여 모래함정을 만
들다'를 2번 지역에 사용했
습니다. 적대국은 2레벨의
러시아입니다.



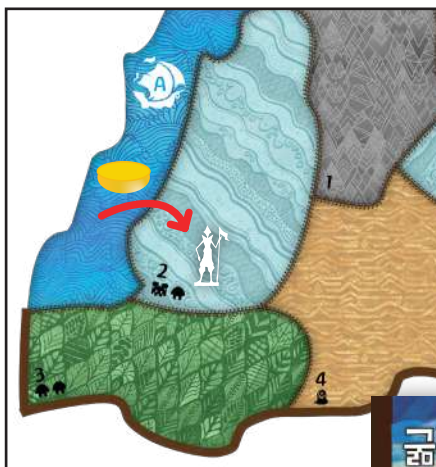
첫 번째 과정
1번 지역에서 '신성한
노래'를 사용해서 모든 탐험
가들을 2번 지역으로 밀어
냈습니다.



두 번째 과정

- 격발 행동: '대지를 녹여 모래함정을 만들다'로 인해 모든 탐험가가 파괴되었습니다.
- 행동 수정: '눈 앞의 재앙 감지'로 인해 1개의 탐험가를 생존시킵니다. 공포 1개가 생성되고 탐험가를 바다로 밀어냅니다.

눈 앞의 재앙 감지: 행동마다 를 처음으로 파괴하려 할 때: 가능하다면, 그러한 중 1개는 파괴되지 않고 대신 밀려납니다. 그렇게 했다면 1개를 획득합니다.



세 번째 과정

- 격발 행동: "바다도 함께 한다"로 남은 탐험가를 파괴합니다.
- 행동 수정: '눈 앞의 재앙 감지'로 인해 그 탐험가를 생존시킵니다. 공포 1개가 생성되고 탐험가를 2번 지역으로 밀어냅니다.
- '대지를 녹여 모래함정을 만들다'는 이미 2번 지역에서 격발되었기 때문에, 다시 격발되지 않습니다.

굵주림으로 삼키는 바다

특수 규칙

바다도 함께 한다 :

당신은 을 바다에 놓거나 바다로 이동시킬 수 있지만, 을 내륙 지역에 놓거나 내륙 지역으로 이동시킬 수는 없다. 당신의 이 있는 보드의 바다는 능력 적용과 배치시 해안의 습지로 간주한다. 당신은 이곳으로 들어온 침략자와 을 물에 빠뜨린다.

물에 빠뜨리기 :

침략자 행동

기본판에서 “침략자 행동”이라고 설명했던 부분과 몇 가지 다른 점이 있습니다. 정복을 예로 들어보겠습니다.

- **정복 절차:** 모든 정복 카드를 해결하는 침략자 단계의 한 부분(정복 카드가 0장일 수도 있음).
- **정복 카드:** “정복” 칸에 있는 침략자 카드 1장. 정복 카드 1장을 해결한다는 뜻은, 해당 정복 카드와 일치하면서 1개 이상의 침략자가 위치한 각 지역마다 정복 행동이 한 번씩 발생하는 것을 의미합니다. (순서가 중요하다면 플레이어들이 그 순서를 정합니다. 실제 정복 행동이 발생하기 전에, 먼저 정복 행동이 발생하는 지역들이 결정됩니다.)
- **정복 행동:** 지역 1개에서 발생한 한 번의 정복. (다한이 반격하는 것을 포함한 전체 행위)

이와 유사하게, 건설 카드 1장을 해결한다는 뜻은, 해당 건설 카드와 일치하면서 1개 이상의 침략자가 위치한 각 지역마다 건설 행동이 한 번씩 발행하는 것을 의미합니다. 또한 탐사 카드 1장을 해결한다는 뜻은, 해당 탐사 카드와 일치하면서 침략자 근원지와 인접한 각 지역마다 탐사 행동이 한 번씩 발생하는 것을 의미합니다.

침략자 카드가 아닌 다른 게임 요소(이벤트, 능력 등)로 인해 침략자 행동이 발생한다면, “침략자가 있는 경우”나 “침략자 근원지와 인접해 있는 경우” 등의 제한사항은 확인하지 않습니다.

기존 게임 요소에 대한 규칙

‘끓주림으로 삼키는 바다’의 특수 규칙은 격발 행동입니다. 침략자나  을 바다로 이동시킨 뒤에 그들을 물에 빠뜨립니다.

‘꿈과 악몽의 전달자’의 특수 규칙은 행동 수정입니다. 당신의 능력으로 침략자를 파괴하려 할 때, 대신 공포를 불러 일으킵니다(그리고 이 침략자들을 밀어냅니다).

잉글랜드 왕국의 1레벨 규칙은 항상 적용하던 대로 적용하면 되지만, 다음과 같이 표현하는 것이 더 나을 수 있습니다. “ /  2개 이상과 인접한 지역은, 침략자가 없어도 침략자 건설 카드가 영향을 미칩니다.” 또한 이 규칙을 적용하는 데 있어서, 현재 건설 카드를 진행하는 동안 추가된  /  는 당연히 무시해야 합니다. 먼저 해당 건설 카드로 영향을 받는 모든 지역을 결정한 뒤, 대상 지역들을 해결하기 때문입니다.

‘요새화’ 이벤트 카드는 이제 다음과 같은 뜻을 지닙니다. “침략자 카드를 전진시킨 뒤: 어떠한 침략자 행동에도 표시되지 않은 한 가지 지형에서, 건설 절차를 한 번 수행한다.” ‘대세가 된 새로운 환금작물’도 유사하게 해결합니다.

‘다한의 저항’ 시나리오도 항상 적용하던 대로 적용하면 되지만, 새로운 용어를 적용한다면 지시 내용이 다소 부정확할 수 있습니다. 각 행동 후에, 먼저 끊임없는 습격(해당된다면)을 수행하고, 군사적 대응(해당된다면)을 수행합니다. 둘 다 격발 행동입니다.

침략자 카드 공개

뒷면인 상태의 침략자 카드를 해결해야 할 때마다, 그 카드를 공개해서 해결합니다. 이는 탐사 절차에서만 일어나는 것은 아닙니다. 침략 확대 효과는 처음으로  가 표시된 침략자 카드 1장을 해결할 때만 발생합니다. (일반적으로 탐사 절차에서 공개될 때)

“일반” 침략자 행동

가지와 발톱 규칙에서는 “일반” 침략자 행동이라는 용어를 언급하기도 합니다. 이는 침략자 단계에서 보통의 침략자 절차, 카드, 행동을 의미합니다.

적대국(잉글랜드)에 의해 생긴 추가 절차, 이벤트나 능력으로 유발된 침략자 행동, 어떤 이벤트에 의해 일반 침략자 절차 전체가 다른 것으로 대체된 경우에는 “일반”이라는 개념을 적용하지 않습니다.

불분명한 내용 설명 및 FAQ

불분명한 내용 설명

오염

오염의 나쁜 효과는, 오염 토큰의 개수와 관계없이 오염 토큰이 어느 한 지역에 놓일 때마다 발생합니다. 즉, 어느 한 지역에 2개 이상의 오염 토큰을 한 번에 놓으면, 각 정령의 현신을 1개씩만 파괴하며, 해당 지역에 이미 오염이 있는 경우에는 (한 번만) 오염이 확산됩니다.

능력과 다른 방식으로 작동하는 이벤트(및 공포)

능력의 경우, 플레이어가 대상 지역 하나를 선택한 뒤에 해당 능력의 문구 효과를 해결합니다. 이때 부적절하거나 불가능한 내용은 생략합니다.

그 외 게임 효과의 경우(이벤트, 공포 행동 등), “대상 지역”이라는 표현이 없습니다. ‘지역 1개를 선택하고, 그 지역에서 ~를 한다.’라는 식의 표현이 있을 경우에만 능력과 같이 해결합니다. 그런 표현이 없다면, 해당 지시를 정확히 따라야 합니다. 즉, 지시 내용에 부적절하거나 불가능한 지역을 선택할 수 없다는 뜻입니다.

예를 들어, 이벤트에 “각 섬 보드에서, 이 있는 지역 한 곳을 선택해서  2개를 이 없는 지역 한 곳으로 밀어낸다.”라고 표현되어 있다면, 다한은 없는데 오염 토큰만 있거나, 다한은 있는데 오염 토큰이 없는 “지역을 선택”할 수 없습니다. 명시된 바와 같이, 가능하다면 반드시 다한 2개를 밀어내야 합니다. 전체를 모두 따를 수 없지만 일부만 따를 수 있다면(명시된 내용보다 적은 대상에 적용, 오염 토큰이 있는 지역에 있는 다한 1개를 오염 토큰이 없는 지역으로 밀어내는 등), 일부만 따릅니다.

그러나 지속 효과는 이러한 행동을 대체하거나 수정할 수 있습니다. 예를 들면, 어떤 이벤트로 인해 ‘한없이 고요한 일년’ (“대상 지역의 침략자들은 이번 차례에 모든 행동을 생략한다.”)에 영향을 받는 지역에서 건설을 하게 되었다면, 건설을 생략합니다(물론 다른 침략자 행동도 마찬가지로 생략합니다). 섬 보드에 오염을 놓는 것을 막기 위해 자발적으로 현신을 파괴한다면, ‘흘러가는 고요한 형태들이 스쳐 지나가다’ (고요한 안개의 장막)나 ‘의지의 방어벽을 세워 섬을 굳건히 지켜라’ (완강히 저항하는 돌)로 해당 현신을 구원할 수 있습니다. 어떤 이벤트로 인해 침략자들이 밀려난다면, 고립을 사용해서 밀려나는 침략자들이 어느 곳으로도 이동할 수 없게 할 수 있습니다.

규칙에 어긋난 위치에 놓인 구성물

규칙에 어긋난 상황에 남겨진 침략자나 다한은, 가능하다면 규칙에 어긋나지 않은 장소 중 가장 가까운 지역으로 이동합니다. 그 외의 경우, 해당 구성물들을 우선 규칙에 어긋난 장소에 그대로 놓지만, 규칙에 어긋나지 않은 상황이 되기 전까지는 이 구성물을 게임 외 구성물로 간주합니다. (예를 들어, 굶주림으로 삼키는 바다가 섬 보드에서 마지막 현신을 잃었다고 가정해보겠습니다. 그 바다에 다른 정령이 현신을 보유하고 있었다면, 굶주림으로 삼키는 바다가 해당 섬 보드로 다시 돌아오기 전까지 그 현신을 게임 외 구성물로 간주합니다.)

침략 단계

브란덴부르크-프로이센의 첫 III단계 카드를 제외하고는, 항상 침략자 덱의 맨 위 카드로 항상 현재 침략 단계(I/II/III)를 알 수 있습니다. 일부 적대국, 정령, 이벤트의 경우, 침략 단계가 기존과 같이 I, II, III 순서대로 진행되지 않고 왔다 갔다 할 수 있습니다.

현신: 되돌리기, 제거, 교체, 파괴

대부분의 게임 구성물은 공급처에 놓인 상태이거나, 섬 보드 위에 놓인 상태입니다. 하지만 현신의 경우 정령 보드에 놓이기도 하고, 섬 보드 위, 섬 보드 옆(파괴된 상태)에 놓이기도 하며, 때로는 게임에서 완전히 제거된 상태가 되기도 합니다.

파괴/제거/교체: 현신이 파괴되거나 제거된 후에는 섬 보드 옆에 놓습니다. 그 시점부터 그 현신을 “파괴된 현신”으로 간주합니다. (현신이 다른 구성물로 교체된 경우에도 마찬가지입니다.) 이 두 경우는 단순히 게임 테마적인 차이이며(제거는 일반적으로 자발적으로 이루어집니다), 다른 효과와의 상호작용 차이일 뿐입니다(일부 능력은 파괴로부터 현신을 구원할 수 있지만 제거하는 것으로부터는 구원할 수 없습니다). 파괴된 현신은, 어떤 효과에서 명시적으로 파괴된 현신을 사용할 수 있다고 하지 않는 한, 어떤 방식으로든 사용할 수 없습니다.

특정 규칙은 방금 설명한 이 일반적인 규칙에 우선하기도 합니다. (‘권력과 보호의 거래’에서는 명시적으로 현신을 게임에서 제거하라고 지시하고 있습니다.)

되돌리기: 현신 트랙에 현신을 되돌려야 한다면, 섬 보드에 있는 현신을 되돌려야 합니다. 어떤 트랙으로 되돌릴지 선택할 수 있습니다만, 규칙에 맞는 칸에 되돌려야 합니다 (이 칸에 영향을 미치는 다른 빈 칸들이 있으면 안됩니다). 규칙에 맞는 칸이 없다면 해당 현신을 파괴해야 합니다.

성역

어떤 효과가 성역 하나에 영향을 미칠 때는 그 정령의 현신 2개에 영향을 미친다는 의미입니다. 예를 들어, 어떤 정령의 성역 하나를 밀어내야 한다면, 그 정령의 현신 2개를 밀어내야 합니다. (기본판에서는 성역을 2개 이상의 현신이 있는 지역이라고 정의했지만, 지역을 밀어내는 건 말이 되지 않는 표현입니다.)

오염 토큰 이동

일부 능력 카드로 을 이동시킬 수 있습니다.

을 이동시키는 것은 을 파괴하지도 않고 오염 확산을 격발하지도 않습니다.

능력을 대상으로 하거나 능력을 사용하기

‘고요한 안개의 장막’ (정령) 및 ‘바람에 실려 퍼지는 역병’ (보조 능력)은 모두 어느 한 지역에서 능력을 사용하거나, 능력을 대상으로 할 때 효과가 발동됩니다. 어떤 능력의 효과를 사용하는 것을 전부 생략한다면 (기본판 규칙서 17페이지에 따라), 그 능력을 대상으로 삼을 수 없고, 그 능력을 사용할 수도 없습니다.

타고난 능력의 요구 조건을 만족하지 못했다면, 그 능력을 대상으로 삼을 수 없고, 그 능력을 사용할 수도 없습니다.

- **예외** : 타고난 능력이 요구 조건을 만족시키지 않고도 어떤 방식으로든 게임에 영향을 준다면 (‘우뚝 솟아오른 화산’의 ‘폭발성 화산 분출’ 등), 그 능력을 대상으로 삼거나 그 능력을 사용할 수 있습니다.

가지와 발톱의 토큰

본 확장에 들어있는    토큰 만으로도 6인 게임을 충분하게 할 수 있습니다. 본 제품에 들어있는 토큰의 여유분은 가지와 발톱 확장이 없는 구매자들을 위한 것입니다. (구성물 개수가 항상 가지와 발톱의 1.5배만큼은 아닙니다. 펀치 보드에 여분의 공간이 있어 실제로 필요한 것보다 더 많은 구성물이 인쇄된 것뿐입니다.)

플레이어들이 원한다면 대규모 게임에서 사용할 목적으로, 가지와 발톱에 있던 토큰을 따로 보관해 두셔도 됩니다. 물론 가지와 발톱에 있던 토큰을 버리셔도 무방하지만, 재사용 (예술 프로젝트 같은) 및 재활용을 고려해 볼만 합니다.

비슷한 이유로 이번 확장에는 6인 게임을 하기 위한 시나리오 마커도 충분히 들어있습니다. 하지만 가지와 발톱에 있는 시나리오 마커와는 약간 다른 모양을 띠고 있습니다. 이는 두 시나리오를 결합해서 플레이할 때 각 시나리오에서 동일한 마커를 필요로 하는 경우가 있기 때문입니다. 이때는 어떤 시나리오에서 사용하는 시나리오 마커인지 표시해야 하므로, 버리지 말고 별도로 보관해 두셔야 합니다.

특정 게임 요소에 대한 FAQ

이 내용은 다음 FAQ 홈페이지에서도 찾아보실 수 있습니다. <http://boardmfactory.com/spirit-island>

적대국: 합스부르크 군주국

이벤트로 인해 정복 절차가 건설 절차로 변경되었다 하더라도, ‘이주하는 목동들’ (다음 차례에 정복이 일어날 지역으로 마을을 끌어오는 것)은 일반적인 경우와 같이 활성화됩니다.

‘내구성 있는 침략자들’ (4레벨 이상의 합스부르크)과 ‘끓주림으로 삼키는 바다’를 같이 플레이하는 경우: ‘물에 빠뜨리기’는 파괴의 특수 형태이며, 파괴가 성공했을 때만 에너지가 생성됩니다. 예를 들면, 바다로 마을을 이동시켰을 때, 그 마을은 피해 2를 받습니다. 마을을 파괴하기에 충분한 피해를 받았다면 (바다에 오염 토큰이 있거나 마을이 이미 피해를 받았다면), 그 마을은 일반적인 경우와 같이 물에 빠집니다. 그렇지 않다면, 피해를 받은 채로 인접한 지역인 해안으로 밀려옵니다. (규칙상 바다에 머무를 수 없기에, 가장 가까운 지역으로 이동하는 것입니다. 28 페이지 참고) 밀려온 지역에 오염 토큰이 있다면 즉시 파괴되지만, 이 경우 ‘끓주림으로 삼키는 바다’는 에너지를 획득하지 못합니다. 한 번의 행동으로 피해를 받지 않은 마을 4개를 바다로 밀어낸다면, “마을에만 피해 8을 준다.”의 결과와 같이 해결합니다. 즉, 플레이어가 원하는 대로 피해를 분배할 수 있습니다. 이렇게 마을 2개를 즉시 파괴했다면, 이 마을들을 성공적으로 물에 빠뜨린 것으로 간주하여 이 마을에 대한 에너지를 획득할 수 있습니다.

적대국: 러시아의 차르국(2레벨 이상)

‘꿈과 악몽의 전달자’가 탐험가를 파괴하는 능력을 사용했다면, 플레이어가 ‘천 명의 죽음을 꿈꾸다’ 특수 규칙 (탐험가를 파괴하지 않는)과 러시아 차르국의 ‘곧 닥쳐올 재난 감지’ (탐험가가 처음으로 파괴되려 할 때, 파괴되지 않고 그 탐험가를 밀어낸 뒤 공포 1 생성)를 어떤 순서로 적용할 지 선택할 수 있습니다. 보통의 경우에는 먼저 탐험가들을 밀어내고 공포 1을 받는 것이 이득입니다. 합스부르크 군주국 아래에 설명해 둔 ‘끓주림으로 삼키는 바다’에 대한 설명을 참고하면 좋습니다.

내구성 있는 침략자들

- **규칙에 어긋난 지역**: 이 구성물이 파괴되지 않아서 규칙에 어긋난 상황에 처했다면 규칙에 어긋나지 않는 가장 가까운 지역으로 이동시킵니다.
- **불모지**: 파괴 효과가 피해로 전환되었다면, 는 일반적인 경우와 마찬가지로 보너스 피해를 적용합니다.
- **추가 피해 표시**: 시나리오 마커를 사용해서 피해 2를 받은  및 피해 3을 받은 를 표시합니다. 피해 1을 받은 는 그냥 쓰러뜨려 놓으면 됩니다.



불분명한 내용 설명 및 FAQ

이벤트 카드: 소멸의 위협

“ 2개 파괴”는 이 선택을 하는 정령의 현신을 의미합니다.

이벤트 카드: 옛이야기 들려주기

게임을 시작하기 전에 잊었던 능력은 복원할 수 없습니다(‘햇빛’ 양상으로 인한 ‘생기의 지원’ 등).

주요 능력 카드: 권력과 보호의 거래

이 능력 카드가 여러 번 적용되면 부수적인 효과가 발생합니다. 총 6개의 현신을 제거하여 알림 카드 위에 올려 놓은 상태라면, 플레이어의 현신과 사정 거리 1 이내에 다한은 방 어 6을 제공하며, 플레이어는 매 차례 6개의 에너지를 적게 획득합니다.

이 에너지 감소 효과는 모든 원천에 영향을 미칩니다. 한 차례에서 처음으로 획득하는 에너지 X개는 획득하지 못합니다. 이미 가지고 있던 에너지를 빼앗기지는 않습니다. 남은 구성물로 에너지 트랙의 숫자를 가려 두면 이를 쉽게 기억할 수 있습니다.

주요 능력 카드: 모든 것을 집어삼키는 공허로의 이끌림

플레이어가 이 요구 조건을 만족시키기 위해 잊는 능력으로 ‘모든 것을 집어삼키는 공허로의 이끌림’ 자체를 선택할 수 있습니다. 그렇게 하더라도 이 능력은 계속 발동됩니다.

주요 능력 카드: 누구도 도달하지 않았던 땅에 대한 갈망

“무작위 섬 보드”는 사용하지 않았던 모든 섬 보드 중에서 선택합니다. 게임 권고 사항으로 “함께 사용하지 말라”는 섬 보드도 함께 포함하여 무작위로 선택합니다.

주요 능력 카드: 살아있는 흑요석 숲

“이 기원 지역에 당신의 성역이 있다면” 지시 내용을 수행할 때, 이 기원 지역이 성역인지를 확인해야 합니다. 그러므로, ‘천둥으로 말하는 자’가 과 함께 자신의 모든 을 이동시켰다면, ‘천둥으로 말하는 자’는 더 이상 그 지역에 를 보유한 상태가 아닌 것으로 간주합니다.

주요 능력 카드: 사냥터에 자리잡다 + 하나로 움직이는 수많은 마음들

‘하나로 움직이는 수많은 마음들’이 이 능력 카드를 사용하면, “플레이어의 을 로 간주” 효과와 정령의 특수 규칙 “플레이어의 를 로 간주” 효과를 누적해서 사용할 수 없습니다. 어느 한 지역에 자신의 현신 2개가 있다면, (주요 능력으로 인해) 맹수 2개로 간주하거나, (정령 특수 규칙에 의해) 맹수 1개로 간주합니다. 맹수 3개로 간주하는 것이 아닙니다.

주요 능력 카드: 함께 엮어 만든 대지의 짜임새

드문 경우이지만, 대부분의 지역과 달리, 결합된 지역은 그 자체로 인접한 것으로 간주합니다.

게임 구성물(“이 있는 지역”)이나 지리학적 요소(“최소한 2개 이상의 산악과 인접한 지역”)에 따라 결정되는 지역의 종류의 경우, 결합된 지역에 있어서도 일반적인 경우처럼 해당 게임 구성물 및 지리학적 요소를 고려해야 합니다. 예를 들어, 지리학적 요소는 해안 지역인지 여부를 파악하는 것일 수도 있습니다(인쇄된 바다 영역에 인접해 있는가?). 해안 지역을 내륙 지역과 결합한다면, 커다란 하나의 해안 지역이 됩니다.

바꿀 수 없는(인쇄된) 정보(지형, 지역 숫자, 게임 준비 기호)에 대한 지역 종류에 대해서는, 결합한 지역이 그 두 지형을 모두 가지고 있는 것으로 간주합니다(상식적으로 불가능해 보이더라도). 예를 들면, 습지와 정글이 모두 있는 지역이나 3번 지역과 1번 지역을 결합한 지역을 만들 수도 있습니다.

침략자 카드가 결합된 지역과 2번 이상 일치하는 경우가 발생하더라도(습지와 정글을 결합했을 때, III단계의 습지+정글 카드가 나오는 등), 해당 지역에서 침략자 행동은 한 번만 수행합니다. (“해당 지역과 일치하는가?”에 대한 질문에 “그렇다”는 답을 내리는 것이라고 생각하면 됩니다.)

보조 능력 카드: 연결된 자연의 선물

이벤트를 해결할 때 무작위로 결정되는 요소로 이 능력이 선택되면, 이 능력에 표시된 대로 원소가 없는 것으로 간주합니다. (‘자연의 지원’과 같은 선택지를 제공하지 않습니다.)

시나리오: 다한의 저항(기본판) + 고립

기본판의 ‘다한의 저항’ 시나리오에서 ‘군사적 대응’ 규칙이 고립 규칙과 의도치 않게 상호 작용할 수 있습니다. 이를 해결할 수 있는 가장 간단한 방법은, “군사적 대응은 고립을 무시한다”로 처리하는 것입니다.
좀 더 게임 배경에 맞게 게임을 즐기고 싶다면, 다음 규칙을 적용합니다. “새로운 침략자는 고립되지 않은 땅에 놓아야 합니다. 가장 가까운 지역을 결정할 때는 고립 효과를 무시합니다.”

시나리오: 비열한 도적들 + 고립

고립 효과를 사용해서 해당 섬 보드의 바다로 가는 최단 경로가 더 길어졌다면, 그 도적들은 다른 섬 보드를 통과하더라도 이렇게 더 긴 여정을 따라 이동합니다. (이 경우, 이후 차례에 도적들은 다른 섬 보드의 바다 쪽으로 향하게 될 수도 있습니다.)

시나리오: 두 번째 공격 + ‘아직 청정한 섬’ 카드

‘두번째 공격’의 오염 연속성 규칙에서는 ‘아직 청정한 섬’ 카드를 고려하고 있지 않습니다. 이 두 게임 요소를 같이 사용하지 않기를 권장하지만, 같이 사용한다면 다음 지시 내용을 따릅니다. (사실, “카드를 원위치 시키세요, 배운 것은 변하지 않습니다.”를 복잡하게 설명한 내용입니다.)

‘아직 청정한 섬’ 카드를 이미 해결했다면, 오염 관련 지시사항을 따른 뒤 그 카드를 기존의 청정한 면이 보이도록 오염 카드 덱 맨 위로 되돌립니다(그러므로 이번 게임에서 그랬던 것처럼, 그 카드를 먼저 조우하게 됩니다).

‘아직 청정한 섬’ 카드를 조우했지만 해결하지는 않았다면, 시나리오의 오염 지시사항에 있어 그 카드를 오염된 섬 카드로 간주합니다. 그러나 다음 게임에서 이 ‘아직 청정한 섬’ 카드를 해결한 뒤 새로운 오염 카드를 사용할 때는, 카드 옆에 모아둔 오염 토큰을 사용하는 것이 아니라, 게임 상자에서 오염 토큰들을 새로 가져와서 놓아야 합니다.

시나리오: 거대한 강 + 프랑스 플랜테이션 식민지

‘거대한 강’ 시나리오에서는 마을이 지도 바깥으로 탈출할 수 있습니다. 이렇게 탈출한 마을은 프랑스가 사용 가능한 마을 구성물 더미로 되돌아 갑니다(파괴되거나 제거한 경우와 동일합니다).

정령: 창공을 가르는 산산조각난 나날들

“N번만큼, A 혹은 B를 한다.” 성장 선택지는, N번만큼의 독립된 선택사항이 주어진다는 것을 의미합니다. N번만큼 (A 선택지) 혹은 (B 선택지)를 선택합니다.

그렇습니다. ‘한쪽으로 가속화된 시간’은 섬 보드를 1개 사용하는 게임에서는 무용지물입니다. 1인 게임에서 ‘창공을 가르는 산산조각난 나날들’은 주요 능력을 절실히 필요로 하게 될 것입니다. 이 카드는 그런 목적에 있어 맞는 용도로 사용될 뿐입니다.

‘한쪽으로 가속화된 시간’을 사용하면, 개별 침략자 행동마다 그 영향을 받습니다. 그러므로 플레이어가 현신의 이동을 마친 섬 보드의 사막에서 정복을 진행중이라면, 침략자가 있는 각 사막에서는 정복을 두 번 진행하게 됩니다. 플레이어가 현신의 이동을 시작한 섬 보드에서는, 침략자가 있는 각 사막에서 정복을 한 번도 진행하지 않게 될 것입니다. “2번”이나 “0번”이라는 표현 대신 “한 번 더” 및 “한 번 적게” 이라고 표현한 것은 해당 능력을 반복해서 사용할 때를 위함입니다. 정복이 두 번 발생하는 지역에서 여러 번의 침략자 행동을 생략할 수 있게 해주는 ‘들끓는 독거미’ 같은 능력을 사용한다면, 이 두 번의 정복을 각각 생략해야 합니다.

“각 섬 보드/각 지역...” 행동들은 각 섬 보드나 각 지역에서 수행되는 아무 행동(일반적으로 이벤트 행동, 공포 행동, 침략 확대 같은 적대국 행동 등)을 지칭합니다. 기타 조건(“가 있는 각 지역에서...” 등)이 있더라도 말입니다.

정령: 하나로 움직이는 수많은 마음들

성역을 이동시킬 목적으로 성역 중 하나를 맹수로 간주한다면, 두 현신을 모두 같은 지역으로 이동시켜야 합니다.

정령: 변화하는 고금의 기억

구성물이 피해를 받는다고 해서 해당 지역에 있는 구성물의 종류가 변하는 것은 아닙니다(구성물이 파괴되지 않았다면). (구성물은 여전히 해당 지역에 있습니다. 피해를 받았을 뿐입니다.)

행동으로 인해 해당 지역에 얼마나 많은 변화를 일으켰든, 행동당 원소 마커를 1개만 획득할 수 있습니다. (“X한 뒤에, Y를 한다.”라는 형식의 규칙이므로, 조건을 만족시키는 모든 행동을 한 뒤에 정확히 한 번만 격발됩니다.)



불분명한 내용 설명 및 FAQ

정령: 고요한 안개의 장막

어떤 능력의 효과를 사용하는 것을 전부 생략한다면(기본판 규칙서의 17페이지에 따라), 그 능력을 절대 대상으로 삼을 수 없으며, 그러므로 그 능력을 사용해 플레이어의 현신을 이동시킬 수 없습니다. 29페이지의 ‘능력을 대상으로 하거나 능력을 사용하기’에 설명되어 있습니다.
플레이어의 현신을 이동시켜서 “성역으로부터”, “특정 지역 종류로부터” 등의 기존 요구 조건을 만족시킬 수 있습니다. 대상으로 삼는 과정의 일부분으로 간주하기 때문입니다.

정령: 완강히 저항하는 돌

‘의지의 방어벽을 세워 섬을 굳건히 지켜라’의 마지막 레벨에서, “이벤트나 오염 카드가 직접적으로 을 파괴할 때”라는 뜻은 해당 지시 내용에 “을 파괴”라는 문구가 쓰여 있어야 한다는 의미입니다. 예를 들어, 오염 토큰을 추가해서 현신이 파괴되거나 하는 경우는 안됩니다. 이 타고난 능력 효과는 현신을 파괴하는 것에 비용을 지불해야 하거나 선택적인 경우에도 사용할 수 있습니다. ‘돌에 부딪혀 부서뜨리다’의 두 번째 레벨은, 첫 번째 레벨에서 생성된 격발 행동을 수정하는 것입니다. 그러니까  1개가 있는 지역에서는 침략자가 피해를 줄 때마다 반격 피해만 1씩 증가합니다.

오염 토큰에는 구성물 제한이 없습니다.

정령: 형체를 갈구하는 별빛

성장 선택지는 한 번에 하나씩 선택합니다. 그러므로 현신을 놓아서 새로운 성장 선택지를 해제했는데 아직 성장 선택지를 선택할 수 있는 상황이라면, 즉시 그 새로운 성장 선택지를 선택할 수 있습니다.
어떤 이유로든 현신을 성장 트랙에 되돌려 놓았다면, 그 성장 선택지를 다시 해제할 때까지는 해당 성장 선택지를 사용할 수 없습니다. 가려 놓은 성장 선택지는 그대로 가린 상태로 둡니다(그 선택지를 다시 선택할 수는 없습니다).
별빛 현신 트랙의 원소들은 한 번 정해지면 다른 정령의 현신 트랙에 있는 원소와 마찬가지로 적용됩니다. 현신이 원소 마커가 있는 칸으로 되돌아오더라도, 해당 원소 마커는 그대로 둡니다.
(이 정령 혹은 다른 정령을 통해) 주요 능력을 얻을 때마다 능력 카드 1장을 잊어야 합니다. 다른 혜택을 받기 위해 잊었던 카드는 그 대상이 될 수 없습니다(많은 고유 능력에서 허용하는 것과 같이).

정령: 우뚝 솟아오른 화산

타고난 능력인 ‘폭발성 화산 분출’을 사용하기 위해 자신의 현신을 파괴할 때, ‘흘러가는 고요한 형태들이 스쳐 지나가다’(고요한 안개의 장막)와 같은 효과로 그 현신을 구원할 수 있습니다. 그러나 이렇게 할 경우 화산 분출의 요구 조건에는 해당되지 않습니다. ‘용암과 증기 폭발로 인한 함몰’로는 피해를 줍니다.



BoardM thanks to : Carl Brière

선주문에 참여해주신 많은 보드엠 후원자들에게 감사드립니다.

제품은 (주)보드엠과 GreaterThanGames,LLC와의 정식 라이선스 계약을 통해 제작되었습니다.

문의 및 구성물 관련 요청 사항은 help@boardm.co.kr로 메일 주시기 바랍니다.

AS/유통 문의 : settler@boardm.co.kr / boardmfactory.com/spirit-island

크레딧

Game Designer: R. Eric Reuss
Developer: Ted Vessenes
Game Development Manager: Chris Burton
Editor-in-Chief: Christopher Badell
Creative Director: Jennifer Closson
Art Direction: Jennifer Closson, SaRae Henderson
Graphic Design: SaRae Henderson
Iconography: SaRae Henderson, Darrell Louder
Cover Art: Lucas Durham
3-D Model Design: Jorge Ramos
Thematic Board Maps: Jade Gordon
Thematic and Adversary Maps: Zach Bodenner
Editors: Brian Blankstein, Dylan Thurston
Alternate Historian: Paul Bender
...and special thanks to Anne Cross for her unwavering love and support. -Eric

플레이 테스터

Joe Baratta, Jason Batchelor, Joel Becker, Lisa Bjornseth, Brian Blankstein, Martin Brochu, Jack Brooks, Josh Campbell, Consoles & Cardboard, Trey Chambers, Danielle Church, Patrick Clapp, Justin du Coeur, Cory DeRuiter, Jeff Dougan, Coleman Ellis, Steven Farey, Christopher Ferry, May Ferry, Aaron Garrett, Leif Gaebler, Jake Garcia, Andrew Gong, Carlo "SpeedyOlrac" Gonzalez, Daniel and Kirsten Grace, Bryan "broccoli" Graham, Andrew Greanias, Kenneth Hardcastle, Jake Hastings, David Headman, Betsy Helms, David Helms, Shelby Hemker, Josh Herreshoff, Corey Hindersinn, Justin Hofer, Shane Q. Ivins, Paul Kalmar and Christina de Jesus, JJ (Shane's Apprentice), Joebobjoe, Sheen Kao, Emilia Katari, Kaitlyn Keil, Eric Kramp, Ben Kwok, John Laitinen, Benjamin Larsen, Joshua T. Lawton, Greg Leibman, Charles Leiserson Jr., Jeremy Lennert, Audrey Lewis, Hansel Lo, Russ Luzetski, Lydia, Max Maloney, Alison Mandible, Marco, Theresa Mecklenborg, David Meierfrankenfeld, Brian Modreski, Emily Moran, Djarvi Moris, Hung Nguyen, Dustin Oakes, Isaac Payne, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Dan Pierkowski, PointMeAtTheDawn, Erin Price, Michael Pureka, Nick Reale, The_Reaver, Kyle Reeser, Katie Regelson, Curtis J. Reubens, Danielle Lee Riccardi, Clint Rorick, Ruduen, Jesse Salomon, Michael Schector, Ken Seier, Tracey Seier, Forrest Stewart, Paul Tebben, TheWyrmsuperior, Dylan Thurston, Josh Trumbo, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Sam Vestey, Paul Watson, Ameena the Wordweaver, Ben Wray, Garrett and Kristy Wright, Patricia Wright, Shiyue Xu, Sameer Yalamanchi, David Yeung, Ian Zang

아티스트

Kat G. Birmelin, Shawn Daley, Lucas Durham, Emily Hancock, Jorge Ramos, Moro Rogers, Damon Westenhofer, Joshua Wright

한글판 제작

제작 총괄: (주)보드엠 / 번역: 김지수(Noname) / 편집: 엘로우스타 게임즈 / 수검: 보드엠 팩토리 외.



(원소의) 도움을 받는다: 해당 원소를 통해 그 선택형 이벤트의 에너지 비용을 줄일 수 있다는 뜻입니다. 그 원소를 보유하고 있으면 에너지 비용이 1만큼 감소하고, 그 원소가 그려진 능력 카드 1장을 손에서 버리면 에너지 비용이 2만큼 감소하며, 그 원소가 그려진 능력 카드 1장을 잇는다면(손/보유/버린 카드) 에너지 비용이 4만큼 감소합니다. [13페이지]

(침략) 단계: 침략 단계 부분 참고.

(효과) 사용 : 1개의 행동, 다른 게임 요소, 과정, 규칙의 효과들을 수행하는 것입니다. ‘능력을 반복한다’는 의미는 해당 능력을 다시 사용하라는 의미입니다. “해결”과 형식적으로는 같은 의미입니다.

~ 가운데: 해당 지역들의 일부 혹은 전체를 뜻합니다. 아래쪽의 ‘분배’ 부분 예시 참고.

가속화: 침략자 덱에서 카드 1장을 버립니다. 가장 낮은 단계의 침략자 카드 중에 맨 위 카드를 버립니다. (침략자 덱이 순차적으로 구성되어 있다면, 단순히 침략자 덱의 맨 위 카드를 버리면 됩니다. 그러나 적대국으로 인해 그 순서가 변경되었다면, 버려야 하는 카드가 맨 위가 아닌 좀 더 아래쪽에 위치할 수도 있습니다.)

격발 행동: 특정 조건이 만족되었을 때 발생하는 행동입니다. (“플레이어가  을 제거하는 능력을 사용한 뒤에, 플레이어의  중 1개를 파괴한다.” 등.) [25페이지]

고립: 이동하기 힘든 지역을 나타냅니다. 침략자는 탐사 행동을 할 수 없으며, 침략자 구성물(//)은 인접 규칙을 적용할 수 없습니다(플레이어가 원할 경우 인접 규칙 적용 가능). [10페이지]

구성물: 플레이어들의 일시 효과 표시 마커를 제외한 섬 보드에 놓는 물리적인 게임 구성물을 의미합니다. 이 확장까지를 기준으로 하면, 일반 구성물은 다음과 같습니다. , , , 모든 침략자들(//), 모든 정령 토큰들(////). 어떤 시나리오에서 게임 효과(추가 피해 표시 등)로 인해 섬 보드에 무언가를 추가로 놓는다면(시나리오 마커, 원소 마커 등), 그런 것들 또한 구성물로 간주합니다.

기본 행동: 격발 행동이 아닌 행동입니다. 정령이 능력 카드 1장을 사용하는 등. [25페이지]

기원: 어떤 지역을 대상으로 할 때 거리를 측정하는 기준이 되는 지역입니다. [14페이지]

내구성 있는(침략자): 기본 체력만큼의 추가 체력이 있는 침략자입니다. 이 침략자에 “파괴” 효과를 적용할 때는 해당 침략자의 기본 체력만큼만 피해를 줍니다. 다만, “모두 파괴한다”는 일반적인 경우와 마찬가지로 적용합니다. [29페이지]

내분(토큰): 내부 불화 때문에 축출된 침략자를 뜻합니다. 다른 토큰과 달리, 대상 지역에 있는 개별 침략자 아래에 놓습니다. 내분 토큰이 있는 침략자가 다한/지역에 피해를 줄 경우, 그 피해는 차단되어 0이 되며 그 뒤 해당 내분 토큰은 제거됩니다. [7페이지]

다한 이벤트: 다한을 움직이게 만드는 효과가 달려있는 이벤트입니다. [13페이지]

대상 섬 보드: “대상 지역을 포함하고 있는 섬 보드”의 준말입니다.

맹수(토큰): 흉포한 야생동물을 뜻합니다. 침략자들을 불규칙적으로 습격합니다. [7페이지]

분배: 명시된 지역에 조건에 따라 명시된 구성물을 놓습니다. 예를 들어, “해안 지역 가운데  3개를 분배한다.”는 지시는 다음과 같이 따를 수 있습니다. 해안 지역 1개에 마을 3개를 놓거나, 1개의 해안 지역에  2개, 다른 해안 지역에  1개를 놓거나, 서로 다른 해안 지역 각각에  을 1개씩 놓습니다.

불모지(토큰): 불모지는 인간이 살아가기 매우 어려운 지역을 의미합니다. 침략자/다한에게 주는 피해가 1만큼 증가합니다. (행동당 한 번씩만) [8페이지]

생략: 특정 행동을 수행하려 할 때, 그 행동을 하지 않습니다.

선택형 이벤트: 정령들에게 선택지를 제공하는 이벤트입니다. 만약 정령들 사이의 의견이 충돌해 결정을 내리지 못한다면, 첫 번째 선택지를 기본값으로 간주합니다. [13페이지]

앞면이 보이는 침략자 카드: 침략자 보드의 침략자 행동 칸에 앞면으로 공개된 침략자 카드입니다. 버린 카드는 이에 해당되지 않습니다. (따라서 다음 침략자 단계 때 침략자들이 어떤 종류의 지역에서 행동할지 알 수 있습니다.)

역병(토큰): 질병과 전염병을 뜻합니다. 그 지역에서 다음 건설 행동을 방지한 뒤 제거됩니다. [7페이지]

이벤트: 예측하지 못한 특별한 상황을 뜻합니다. 각각의 침략자 단계에서, 획득한 공포 카드를 사용하기 전에 해결합니다. [12페이지]

일반 행동: 침략자 보드에 있는 세 가지 행동 칸 중 하나에 놓인 침략자 카드로 인해 매 차례 발생하는 일반 침략자 행동입니다. 이벤트, 적대국, 능력 등에 의한 추가 행동은 이에 해당되지 않습니다. [27페이지]

정복에 참여하지 않음: 정복 절차 및 정복 행동 동안 무시되는 특정 구성물을 의미합니다. [14페이지]

정확히 (사정 거리)만큼 떨어진: 어느 한 지역이 주어진 사정 거리만큼 떨어져 있고, 이 지역으로 가는 더 짧은 경로가 없다면, 이 지역을 정확히 해당 사정 거리만큼 떨어진 지역이라고 간주합니다.

추가 비용: 어떤 능력을 사용하기 위한 추가 비용입니다. 해당 능력을 실제로 사용하기 전까지는 추가 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 능력을 반복할 때마다 해당 능력을 사용하기 위해서는 추가 비용을 지불해야 합니다. [12페이지]

침략 단계: 침략자 덱의 최상단 카드에 적혀 있는 I~III 단계를 뜻합니다. 만약 2레벨 이상의 브란덴부르크-프로이센을 상대하고 있다면, 첫 번째 III단계 카드는 II단계인 것처럼 간주합니다. [28페이지]

침략자 행동: 한 지역에서 한 번의 정복/건설/탐사를 의미합니다. 보통 침략자 보드에 있는 카드를 통해 발생되지만, 적대국 효과, 이벤트, 공포, 능력 등을 통해서도 발생할 수 있습니다. [27페이지]

침략자 행동 1개 생략: 어떤 행동을 생략할 지 미리 결정하지 않아도 됩니다. 이번 차례 동안 한 번, 영향을 받는 지역에서 어떤 침략자 행동이 발생하려 할 때, 그 침략자 행동을 생략할 수 있습니다. [11페이지]

카드 회수: 플레이어의 모든(혹은 특정 개수의) 능력 카드를 손으로 되돌립니다. 다른 설명이 없다면, 플레이어의 버린 카드 덱에서 회수할 카드들을 가져옵니다.

토큰 이벤트: 맹수/역병/내분 토큰을 다루는 효과가 있는 이벤트입니다. [13페이지]

해결: 행동이나 기타 게임 요소, 과정, 규칙에 대한 효과를 수행합니다(“능력을 해결한다”, “침략자 카드를 해결한다” 등). ‘능력을 반복한다’는 의미는 해당 능력을 다시 해결하라는 의미입니다. “사용”과 형식적으로는 같은 의미입니다.

행동: 함께 수행하는 지시 내용들의 묶음입니다. 즉, 1장의 능력 카드에서 즉시 수행하는 모든 내용은 하나의 행동으로 간주합니다(요구 조건을 만족시키는 것 포함). [10, 24페이지]

현신 되돌리기: 섬 보드에서 현신을 가져와서 플레이어 트랙의 적합한 위치로 되돌립니다. [28페이지]

험지(토큰): 위험한 야생 환경을 뜻합니다. 그 지역에서 다음 탐사 행동을 방지한 뒤 제거됩니다. [7페이지]



아이콘 요약



평온한 산 아이콘이 표시된 내용은, 기본판 외의 규칙은 포함되지 않은 내용입니다.



연기나는 화산 아이콘이 표시된 내용은, 본 확장에서 새롭게 소개하는 규칙, 개념, 불분명한 내용 설명 등에 대한 내용입니다(가지와 발톱 확장에서는 소개하지 않았던 내용).



활화산 아이콘이 표시된 내용은, 가지와 발톱 확장에서 소개했던 규칙, 개념 등입니다(본 확장에서 새롭게 소개하는 내용일 수도 있습니다).

새로운 차례 진행 단계

(모든 단계는 동시에 진행합니다.)

정령 단계

- 성장
- 에너지 획득
- 능력 카드 선택 및 비용 지불

빠른 능력 단계 (카드 및 타고난 능력)

침략자 단계

- 오염된 섬 효과
- 이벤트(첫 번째 차례에서는 생략)
- 공포 효과
- 정복(내분 적용)
- 건설(역병 적용)
- 탐사(혐지 적용)
- 침략자 카드 전진

느린 능력 단계 (카드 및 타고난 능력)

시간 흐름

- 사용한 능력 카드들을 자신의 버린 카드 더미에 놓음.
- 피해 및 획득한 원소는 모두 사라짐.

토큰



맹수: 능력이거나 이벤트 카드에 서술된 대로 침략자를 습격하고 공포를 생성합니다.



역병: 다음 건설을 방지한 뒤 제거됩니다.



혐지: 다음 탐사를 방지한 뒤 제거됩니다.



내분: 해당 침략자가 다한 및 지역에 주는 다음 피해를 차단합니다. 그 뒤 해당 내분 토큰은 제거됩니다.



불모지: 침략자/다한에게 주는 피해를 1만큼 증가시킵니다. (행동당 한 번씩만)

게임을 준비할 때, 각각의 섬 보드마다 🐾 1개와 🌀 1개를 놓습니다. 🐾는 게임 준비 아이콘이 없는 지역 중에서 숫자가 가장 낮은 지역에, 🌀은 2번 지역(도시가 있는 지역)에 놓습니다.

테마 보드를 사용할 경우, 인쇄된 아이콘에 따라 토큰을 놓는 것이 아니라, 북서 7, 서9, 동6 지역에 🏰 토큰을 놓습니다.



게임에 대한 소개와 정보들은 보드팩토리의 정령섬 공식 홈페이지를 참고하세요.
<http://boardmfactory.com/spirit-island>

