

엠버하트

규칙서



Adam Porter
Rob Fisher



Andrew
Bosley



만든 사람들

게임 디자이너

Adam Porter & Rob Fisher

그림

Andrew Bosley

그래픽 디자이너

Albert Bochnert

기획 및 프로젝트 관리

Frigyes Schöberl

개발 총괄

Robin Hegedűs

추가 개발

Frigyes Schöberl

Mihály Vincze

Viktor Péter

규칙서 편집

Frigyes Schöberl

규칙서 디자인

Attila Kerek & Albert Bochnert

규칙서 검수

Emily Blain

한국어판 제작

DiceTree Games



목 차

만든 사람들	2
목차	3
게임 소개	4
구성물	4
게임 준비	6
게임 개요	8
Ⅰ. 행동 단계	8
◆ 일반 지역에 용병단 파견하기	8
◆ 용병	9
◆ 장비	9
◆ 동료 드래곤의 특성	9
◆ 플레이어 기술	11
◆ 특수 지역 사용	12
◆ 창고	12
◆ 소방서	12
◆ 보좌관 토큰 가져오기	12
◆ 행동 단계 종료	12
Ⅱ. 보상 단계	13
◆ 해결 순서	13
◆ 일반 지역 해결	13
◆ 일반 지역 카드	14
◆ 모험가 길드	14
◆ 선술집	14
◆ 침략자의 주둔지	15
◆ 위대한 산	15
◆ 보호구역	19
◆ 방어기지	19
Ⅲ. 습격 단계	20
Ⅳ. 초기화 단계	20
게임 종료 점수 계산	21
◆ 화상	21
2인 게임	21
모험가의 능력 및 추가 점수	22
아이콘 설명	24

게임 소개

고대의 신비로운 섬 엠버하트는 우리 왕국의 보석이자, 위대한 드래곤들이 여전히 번성하는 유일한 곳입니다. 수 세기 동안 왕이 임명한 드래곤 대사의 지혜로운 지도 아래, 우리는 이 장엄한 존재들과 조화를 이루며 살아왔습니다.

하지만 얼마 전, 먼 이국에서 온 사악한 함대가 모습을 드러냈습니다. 그들은 무자비한 침략자로 이루어진 무리로, 최대한 많은 드래곤을 포획해 팔아넘기려 하고 있습니다. 그들은 섬의 외진 해안에 주둔지를 마련하고, 잔혹한 사냥을 준비하고 있습니다.

왕은 이 장엄한 존재들이 약탈자들의 손에 넘어가는 것을 두고 볼 수 없었습니다. 그리하여 왕국의 용맹한 모험가들을 엠버하트로 보내어 드래곤 대사를 돕고, 포획된 드래곤들을 구출하며, 침략자들의 음모를 저지하도록 명했습니다.

여러분은 모험가의 일원이 되어, 무슨 일이 있어도 드래곤들을 구출하고 보호할 임무를 맡았습니다. 그리고 가장 활약한 모험가는 차기 드래곤 대사라는 영예를 얻게 될 것입니다.



개인 보드 4개
(색깔별로 1개씩)



동료 드래곤 4개
(색깔별로 1개씩)



가문 문장 20개
(색깔별로 5개씩)



화상 마커 4개
(색깔별로 1개씩)



시작 플레이어 마커 1개



보좌관 토큰 4개



특성 마커 12개
(색깔별로 4개씩)



2인 게임용 카드 12장



점수 기록지 1부

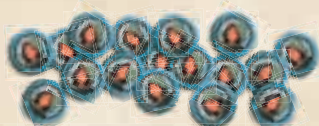
구 성 물



일반병 토큰 50개



구조대원 토큰 35개



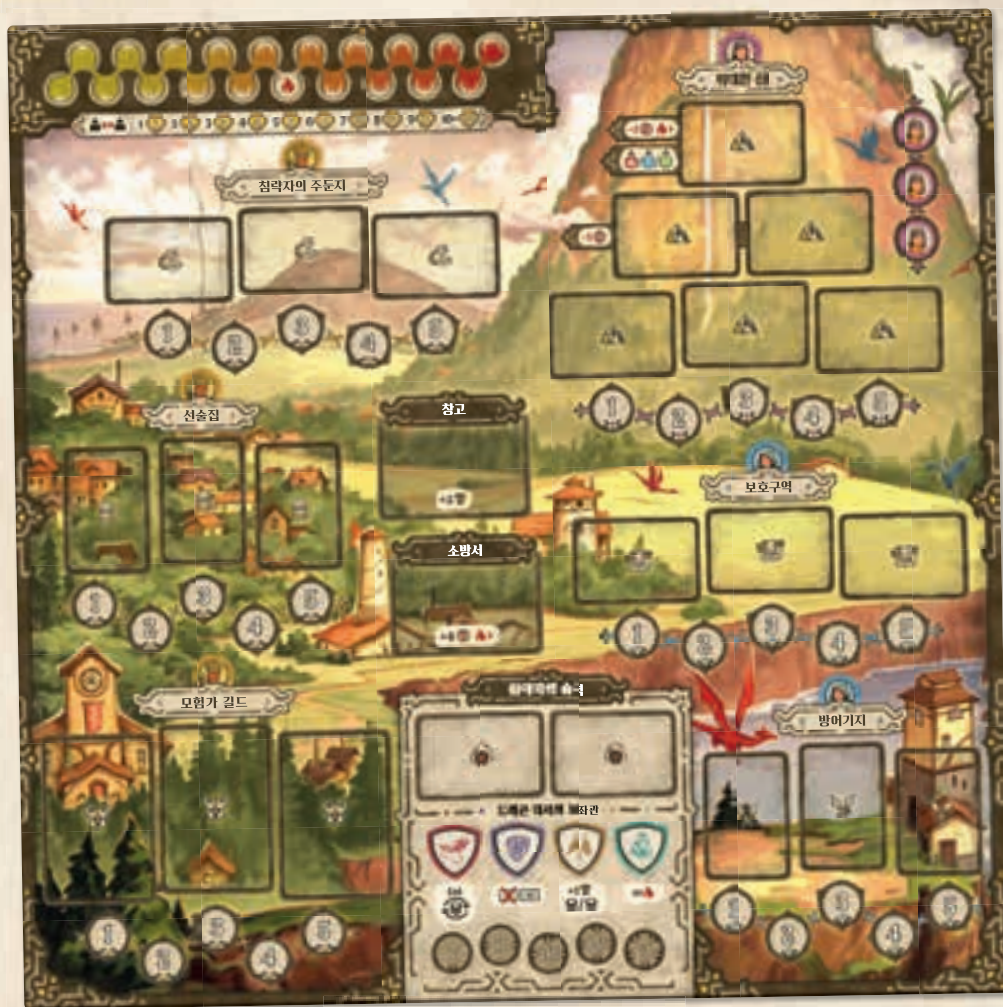
조련사 토큰 30개



순찰자 토큰 30개



장비 토큰 35개



게임 보드 1개



드래곤 카드 45장

야생 드래곤 카드 30장



붙잡힌 드래곤 카드 15장



보호구역 카드 15장



라운드 마커 1개



습격 카드 10장



전술집 카드 15장



방어기지 카드 15장

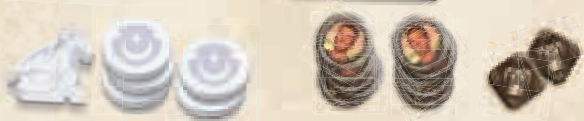


모험가 카드 27장

게임 준비

1. 게임 보드를 테이블 중앙에 펼칩니다.
2. 각자 개인 보드를 1개씩 가져옵니다. “A면” 또는 “B면” 중 하나를 골라 모든 사람이 같은 면을 사용합니다.
- a 첫 게임이라면 플레이어 기술이 없는 “A면”을 사용하는 것을 권장합니다.
3. 각자 자신의 개인 보드에 맞는 동료 드래곤과 가문 문장 5개를 가져옵니다.
4. 각자 개인 보드의 특성 트랙 맨 아래 칸에 특성 마커를 하나씩 놓습니다. 그다음 자신이 원하는 특성 하나를 1칸 올립니다.
- a 첫 게임이라면 모든 플레이어가 가장 왼쪽에 있는 “힘” 특성 트랙을 올리는 것을 권장합니다.
5. 각자 일반병 토큰을 10개 가져옵니다.
6. 각자 장비 토큰을 2개 가져옵니다.
7. (7a) 모험가 카드는 모험가 길드 옆에, (7b) 선술집 카드는 선술집 옆에, (7c) 붙잡힌 드래곤 카드는 침략자의 주둔지 옆에, (7d) 야생 드래곤 카드는 위대한 산 옆에, (7e) 보호구역 카드는 보호구역 옆에 놓습니다. 각 카드 더미를 뒷면으로 잘 섞은 다음, 해당 지역에 카드를 앞면으로 펼쳐 놓습니다.
8. 방어기지 카드를 색깔별로 3개의 더미로 나눈 다음, 낮은 점수가 위로 가도록 점수 순서대로 더미를 만듭니다. 즉, 3점 카드가 가장 위에 올라가도록 앞면 더미를 만든 후, 게임 보드의 방어기지 옆에 놓습니다. 더미마다 가장 위에 있는 카드를 가져와 빈칸에 하나씩 놓습니다.
9. 습격 카드를 전부 섞어 더미로 만든 다음, 게임 보드의 침략자의 습격 구역 밑에 놓습니다. 더미에서 2장을 뽑은 후, 침략자의 습격 카드 칸에 한 장씩 앞면으로 놓습니다.
10. 각 플레이어는 자신의 화상 마커를 화상 트랙의 불 아이콘 위에 놓습니다.
11. 보좌관 토큰들을 드래곤 대사의 보좌관 구역에 놓습니다.
12. 라운드 마커를 I 라운드에 놓습니다.
13. 용병 토큰과 장비 토큰의 공급처를 만듭니다.
14. 무작위로 시작 플레이어를 정한 다음, 시작 플레이어 마커를 그 사람에게 줍니다.





게임 개요

엠버하트에서 여러분은 사악한 침략자의 계획을 막고, 붙잡힌 드래곤들을 구해내야 합니다. 라운드마다 여러분은 자신의 용병단을 섬의 여러 지역으로 보냅니다. 용병단은 그곳에서 여러분 대신 임무를 수행합니다. (8쪽 행동 단계 참고) 용병단의 규모가 클수록, 임무를 더 빨리 수행하고, 먼저 보상을 고를 수 있습니다. (13쪽 보상 단계 참고)

라운드가 끝날 때마다, 여러분은 침략자의 습격에서 받은 피해를 복구하기 위해 용병을 사용해야 합니다. (20쪽 습격 단계 참고)

게임을 진행하며 여러분은 여러 모험가들을 영입하고, 동료 드래곤의 능력치를 강화하며, 방어기지에서 공격을 지휘하고, 드래곤들을 구출해 왔을 것입니다. 이 모든 과정은 여러분을 영광스러운 승리에 한 걸음 더 다가가게 합니다. (21쪽 게임 종료 점수 계산 참고)

게임 종료 시 다른 플레이어보다 화상 수치가 낮으면 추가 점수를 얻을 수 있습니다. (21쪽 화상 참고)

게임 구조

엠버하트는 다섯 라운드로 진행되며, 각 라운드는 4단계로 이루어져 있습니다.

- I. 행동 단계
- II. 보상 단계
- III. 습격 단계
- IV. 초기화 단계

5라운드의 습격 단계가 끝나면 게임 종료 점수 계산을 진행합니다.

I. 행동 단계

행동 단계에 플레이어들은 순서대로 차례를 진행합니다. 자신의 차례가 되면 3가지 행동 중 반드시 하나의 행동을 해야 합니다.

- 일반 지역에 용병단 파견하기
- 특수 지역 사용하기
- 보좌관 토큰 가져오기

행동 단계는 누군가 마지막 보좌관 토큰을 가져올 때까지 진행합니다. (12쪽 행동 단계 종료 참고)

일반 지역에 용병단 파견하기

숫자가 표시된 칸이 있는 지역은 일반 지역입니다. 일반 지역에 용병단을 배치하면, 보상 단계에 보상을 얻을 수 있습니다. 용병단의 규모가 클수록 먼저 보상을 고를 수 있습니다.

용병단을 만들려면 1~5개의 용병 토큰을 쌓고 그 위에 가문 문장을 올려 놓습니다. 그런 다음, 용병단에 속한 용병의 수와 정확히 같은 숫자가 표시된 칸에 용병단을 놓습니다.



용병단을 놓을 때는 카드를 가져오지 않습니다. 카드는 보상 단계에 가져올 수 있습니다. (13쪽 참고) 이미 다른 용병단이 차지한 숫자 칸에는 용병단을 놓을 수 없지만, 일반 지역 한 곳에 자신의 용병단을 두 개 이상 놓을 수는 있습니다.

◆ 용병

활기 넘치는 엠버하트 마을에는 부지런하고 성실한 사람들이 많이 살고 있습니다. 용병 토큰은 여러분이 고용할 수 있는 이 마을 사람들을 나타내며, 이들은 일반 지역에서 다양한 일들을 수행할 수 있습니다.

용병단을 구성할 수 있는 용병은 크게 “일반병”과 “특수병” 2가지가 있으며, 특수병은 “구조대원”, “조련사”, “순찰자” 총 3가지가 있습니다.



일반병은 이것저것 두루 알고는 있지만, 특정 분야에 특화되지 않은 평범한 병사들입니다.

일반병은 일반 지역 어느 곳이든 놓을 수 있지만, 보상 단계가 끝나면 버려집니다.



특수병은 여러분 곁에 남아있지만, 특정 분야에서만 임무를 수행할 수 있습니다.

보상 단계가 끝나면 특수병은 원래 플레이어에게 돌아와, 다음 라운드에 다시 사용할 수 있습니다. 하지만 직업에 따라 특정 일반 지역에만 놓을 수 있으며, 보상 단계 중에 버려질 수도 있습니다.



구조대원은 사람들과 일하는 것에 특화되어 있으며, 길드에서 모험가를 모집하거나, 선물집에서 용병을 고용합니다. 또한 침략자의 주둔지에 몰래 침입해, 붙잡힌 드래곤들을 들키지 않고 구출할 수 있습니다.

구조대원은 모험가 길드, 선물집, 침략자의 주둔지에만 놓을 수 있습니다.



조련사는 드래곤과 가장 가까운 동료입니다. 방어기지에서 드래곤을 타고 침략자와 전투를 할 수 있습니다. 또한 구출한 드래곤들이 머물기에 가장 안전하고 적합한 보호구역을 찾아주는 중요한 역할도 맡고 있습니다.

조련사는 보호구역과 방어기지에만 놓을 수 있습니다.



순찰자는 위대한 산을 지키는 수호자로, 침략자의 뒤통에 걸린 드래곤들을 구출하기 위해 끊임없이 순찰합니다.

순찰자는 위대한 산에만 놓을 수 있습니다.

제한 조건만 잘 지킨다면, 특수병과 일반병을 자유롭게 조합하여 하나의 용병단을 구성할 수 있습니다.

◆ 장비



장비 토큰은 용병들에게 지급되는 도구와 장비를 나타내며, 용병들이 특정 임무에 특화하고 장기 임무를 수행할 수 있도록 해줍니다.

자신의 차례 중에, 장비 토큰을 하나 사용해 개인 공급처에 있는 용병 하나를 다른 종류의 용병으로 바꿀 수 있습니다. 장비 토큰만 충분하다면 한 차례에 여러 번 사용할 수도 있지만, 반드시 자기 차례에만 사용해야 합니다.

하지만 이미 용병단으로 게임 보드에 배치된 용병에게는 장비 토큰을 사용할 수 없습니다.

대부분의 경우 일반병을 특수병으로 향상시켜, 보상을 받은 후 용병이 버려지는 것을 막을 것입니다. 하지만 특수병을 다른 특수병으로 바꿀 수도 있으며, 심지어 특수병을 일반병으로 바꿀 수도 있습니다.

게임이 끝나면, 남은 장비 토큰을 3개 버릴 때마다 화상 수치를 1씩 감소시킬 수 있습니다.

◆ 동료 드래곤의 특성



여러분이 섬에 도착했을 때, 각자의 곁에 어린 드래곤이 찾아왔고 순식간에 깊은 유대를 맺게 되었습니다. 아직은 미숙하지만, 이 충성스러운 동료는 여러분과 함께 성장하고 배움을 쌓아갈 것입니다.

라운드마다 한 번, 동료 드래곤은 용병단과 함께 움직이며, 자신의 특성을 사용할 수 있습니다. 이를 표시하기 위해 용병단 터미 꼭대기에 있는 가문 문장 위에 동료 드래곤을 올려놓습니다. 동료 드래곤은 라운드당 한 번만 사용할 수 있으며, 한번 배치되면 보상 단계가 끝날 때까지 해당 용병단과 함께 있습니다.

보상 단계가 끝나면 동료 드래곤을 회수하고, 다음 라운드에 다시 사용할 수 있습니다.



섬에서 시간을 보내는 동안 여러분은 귀중한 지식과 경험을 얻게 되며, 이를 동료 드래곤에게 전수하여 특성을 향상시킬 수 있습니다. 개인 보드에는 힘, 감각, 속도, 총 3개의 특성 트랙이 있습니다. 특성 트랙에 있는 마커를 올릴수록 더 강력한 배치 효과(1, 3, 5 단계)를 해금하거나 해당 트랙에서 얻는 점수를 늘릴 수 있습니다.



동료 드래곤을 지역에 놓을 때, 각 트랙에서 해금된 배치 효과 중 가장 위에 있는 효과를 원하는 순서대로 한 번씩 사용할 수 있습니다.

동료 드래곤을 특수 지역(창고, 소방서)에 놓을 수는 없습니다.

- 7단계: 게임이 끝났을 때 12점을 얻습니다.
- 6단계: 게임이 끝났을 때 8점을 얻습니다.
- 5단계: 동료 드래곤을 일반 지역에 배치할 때 필요 용병 수가 3명 감소합니다.
- 4단계: 게임이 끝났을 때 5점을 얻습니다.
- 3단계: 동료 드래곤을 일반 지역에 배치할 때 필요 용병 수가 2명 감소합니다.
- 2단계: 게임이 끝났을 때 2점을 얻습니다.
- 1단계: 동료 드래곤을 일반 지역에 배치할 때 필요 용병 수가 1명 감소합니다.
- 힘: 동료 드래곤은 일반 지역에서 용병 여러 명의 역할을 대신할 수 있습니다.

필요한 용병을 전부 대체할 수 있다면, 동료 드래곤만으로 용병단을 구성할 수도 있습니다.

- 7단계: 게임이 끝났을 때 12점을 얻습니다.
- 6단계: 게임이 끝났을 때 8점을 얻습니다.
- 5단계: 동료 드래곤을 일반 지역의 3번 칸에 배치했다면, 즉시 장비 토큰 3개를 획득합니다.
- 4단계: 게임이 끝났을 때 5점을 얻습니다.
- 3단계: 동료 드래곤을 일반 지역의 3번 칸에 배치했다면, 즉시 장비 토큰 2개를 획득합니다.
- 2단계: 게임이 끝났을 때 2점을 얻습니다.
- 1단계: 동료 드래곤을 일반 지역의 3번 칸에 배치했다면, 즉시 장비 토큰 1개를 획득합니다.
- 감각: 동료 드래곤을 적절한 칸에 놓으면, 추가 장비를 찾아냅니다.

- 7단계: 게임이 끝났을 때 12점을 얻습니다.
- 6단계: 게임이 끝났을 때 8점을 얻습니다.
- 5단계: 동료 드래곤을 배치할 때, 해당 일반 지역에 다른 용병단이 하나도 없다면 화상 수치를 3 감소시킵니다.
- 4단계: 게임이 끝났을 때 5점을 얻습니다.
- 3단계: 동료 드래곤을 배치할 때, 해당 일반 지역에 다른 용병단이 하나도 없다면 화상 수치를 2 감소시킵니다.
- 2단계: 게임이 끝났을 때 2점을 얻습니다.
- 1단계: 동료 드래곤을 배치할 때, 해당 일반 지역에 다른 용병단이 하나도 없다면 화상 수치를 1 감소시킵니다.
- 속도: 동료 드래곤이 일반 지역에 가장 먼저 도착했다면, 화상을 치유할 시간이 생깁니다. (21쪽 화상 참고)

예시: 노랑은 오른쪽 그림과 같이 동료 드래곤의 특성을 올렸습니다.

특성의 모든 능력을 활용하기 위해 노랑은 일반병 2명으로 용병단을 구성하고, 용병단 위에 동료 드래곤을 올려놓습니다. 그리고 용병단과 동료 드래곤을 선술집 3번 칸에 놓습니다.

1. 비록 용병단에 일반병이 2명뿐이지만, 노랑은 힘 특성 트랙의 1단계 배치 효과를 해금했기 때문에 동료 드래곤을 추가 용병 1명으로 적용할 수 있습니다. 따라서 용병단과 동료 드래곤을 3번 칸에 놓습니다.
2. 동료 드래곤을 3번 칸에 놓았기 때문에, 노랑은 동료 드래곤의 감각 특성도 사용할 수 있습니다. 노랑은 감각 특성 트랙의 3단계 배치 효과를 해금했기 때문에, 장비 토큰 2개를 추가로 얻게 되었습니다.
3. 또한 노랑은 가장 먼저 선술집에 용병단과 동료 드래곤을 놓았습니다. 해당 지역에 다른 용병단이 없기 때문에, 노랑은 동료 드래곤의 속도 특성도 사용할 수 있습니다. 속도 특성 마커가 4단계에 있기 때문에, 3단계 배치 효과를 사용해 화상 수치를 2 감소시킵니다.

게임이 이 시점에서 종료된다면, 노랑은 특성 트랙에서 총 7점을 얻게 됩니다. (힘: 0점, 감각: 2점, 속도: 5점)



플레이어의 기술

준비 단계에, 모두가 개인 보드를 A면으로 사용할지 B면으로 사용할지 정해야 합니다. A면은 플레이어 기술이 없기 때문에 게임을 처음하는 사람에게 권장됩니다. 반면, B면은 각자 고유한 플레이어 기술을 갖게 됩니다.



게임 종료 점수 계산을 할 때까지, 언제든 드래곤 카드 1장에 장비를 하나 올리고, 해당 드래곤을 색깔 상관없이 원하는 보호구역이나 원하는 모험가 카드에 붙일 수 있습니다. 드래곤 카드에 올린 장비는 게임이 끝날 때까지 그대로 두며, 장비가 올라간 드래곤마다 게임 종료 점수 계산에서 +1점씩 얻습니다.



화상 수치가 증가할 때마다 그 수치만큼 일반병을 얻거나, 특수병을 버리고 버린 만큼만큼 화상 수치가 증가하는 것을 막을 수 있습니다.



특성 트랙을 전진할 때마다, 몇 칸을 전진했든 상관없이 장비 1개를 버리고 해당 특성 트랙을 1칸 더 전진할 수 있습니다.



드래곤 카드를 보호구역 카드나 모험가 카드에 붙일 때마다 일반병을 하나 얻거나 개인 공급처에 있는 일반병 하나를 원하는 특수병으로 바꿀 수 있습니다.

특수 지역 사용

때때로 급하게 추가 인력이나 장비가 필요할 때가 있을 것입니다. 그럴 때 소방서나 창고와 같은 특수 지역을 사용할 수 있습니다. 이곳에서는 용병을 사용하지 않고, 보상을 즉시 받을 수 있습니다.

특수 지역은 일반 지역과 달리 즉시 보상을 받기 때문에 숫자가 적은 칸이 없습니다. 따라서 창고나 소방서에는 용병을 절대로 놓을 수 없습니다. 특수 지역을 사용하려면, 자신의 가문 문장을 하나 놓으면 됩니다. 특수 지역에 놓을 수 있는 가문 문장의 수에는 제한이 없으며, 한 명이 같은 특수 지역을 한 라운드에 여러 번 사용해도 됩니다.



창고

마을 중심에는 창고가 있습니다. 마을 사람들은 창고에서 도구, 장비 등을 빌려와 일할 수 있습니다. 용병에게 장비가 필요하다면, 이곳에서 즉시 얻을 수 있습니다.

자신의 차례에 행동으로 창고에 가문 문장 하나를 용병 없이 올리고, 즉시 장비 토큰 2개를 공급처에서 가져옵니다.

+2 

소방서

드래곤들로 가득한 섬에서 불이 나는 일쯤은 그리 놀랄 일이 아닙니다. 마을 한가운데 우뚝 서 있는 엠버하트의 소방서는 말없는 수호자처럼 사람들을 지켜보며, 그 안에는 언제라도 갑작스러운 화재에 대응할 수 있도록 용감한 소방대가 준비되어 있습니다. 그런데 소방대가 왕의 모험가들을 위해 일하게 된다면 불은 누가 끌 수 있을까요?

자신의 차례에 행동으로 소방서에 가문 문장 하나를 용병 없이 올리고, 즉시 일반병 4명을 공급처에서 가져옵니다. 하지만 화상 수치가 1 올라갑니다.

+4  

보좌관 토큰 가져오기

드래곤 대사는 침략자에 맞서 싸우는 모험가들의 노력에 깊이 감사하며, 여러분을 돕기 위해 할 수 있는 모든 일을 아끼지 않을 것입니다. 이제 드래곤 대사의 보좌관들이 여러분을 도와줄 것입니다.

자신의 차례에 일반 지역에 용병단을 놓거나 특수 지역을 사용하는 대신, 드래곤 대사의 보좌관 지역에서 보좌관 토큰을 하나 가져올 수 있습니다.

보좌관 토큰을 가져올 때는 가문 문장을 놓지 않아도 됩니다.

보좌관 토큰은 총 4개가 있으며, 이들은 모험가를 돕기 위해 항상 대기하고 있습니다. 각 보좌관 토큰은 서로 다른 고유 능력을 갖고 있습니다.



대장: 대장 토큰을 가져오면 다음 라운드에 시작 플레이어가 됩니다. 추가로 일반 지역에 배치된 용병단 하나를 회수한 다음, 즉시 새로운 용병단을 구성하여 배치할 수 있습니다. 새로운 용병단의 구성은 회수한 용병단과 같거나 달라도 됩니다. 동료 드래곤도 회수할 수 있지만, 이번 라운드에 다시 동료 드래곤을 배치할 수 없습니다.



수호자: 수호자 토큰을 가져오면 공개된 습격 카드 2장 중 1장을 버릴 수 있습니다. (자세한 사항은 20쪽의 습격 단계 참고)



생존 전문가: 생존 전문가 토큰을 가져오면 즉시 장비 토큰 하나를 얻습니다. 추가로, 보상 단계에 위대한 산 지역을 해결할 때 동물이 발생하면 생존 전문가 보좌관을 가진 사람이 우선권을 결정합니다.



치유사: 치유사 토큰을 가져오면 화상 수치를 2 감소 시킵니다.

가져온 보좌관 토큰은 초기화 단계 때까지 되돌리지 않습니다.

행동 단계 종료

누군가 마지막 보좌관 토큰을 가져가면, 마지막 순서인 사람까지 차례를 진행하고 행동 단계를 마칩니다.

마지막 보좌관 토큰을 가져간 사람의 다음 차례가 시작 플레이어 마커를 가지고 있다면 행동 단계는 즉시 종료되며, 게임은 보상 단계로 넘어갑니다.

남아 있는 가문 문장도 보좌관도 없다면, 자신의 마지막 차례는 건너뛸니다.

행동 단계가 끝날 때 사용하지 않은 가문 문장이 남아있을 수 있습니다. 보좌관 토큰을 너무 많이 가져오면 이런 일이 생길 수 있으니 행동을 신중히 계획하십시오.

II. 보상 단계

해결 순서

보상 단계에는, 여러분이 행동 단계에 배치한 일반 지역 칸의 숫자에 따라 차례대로 보상을 획득합니다. 해결 순서는 아래와 같습니다.

1. 모험가 길드
2. 선술집
3. 침략자의 주둔지
4. 위대한 산
5. 보호구역
6. 방어기지

즉, 게임 보드의 왼쪽 아래부터 시계 방향으로 지역을 해결합니다.



일반 지역 해결

일반 지역을 해결할 때는 용병단의 크기 순서대로 카드를 가져옵니다. 즉, 가장 높은 숫자 칸에 놓은 사람부터 순서대로 카드를 가져옵니다.

가져갈 카드가 없거나, 카드를 가져오길 원하지 않는다면, 일반병을 포함해 용병단을 전부 회수하고 공급처에서 장비 토큰 2개를 얻습니다.

예시

1. 침략자의 주둔지에서, 노랑이 가장 먼저 카드를 선택합니다. 그린 드래곤을 가져옵니다.
2. 그 다음, 분홍이 남은 드래곤 카드 중 레드 드래곤을 가져옵니다.
3. 3번째로 큰 용병단 또한 노랑이기에, 하나 남은 드래곤을 가져옵니다.
4. 초록은 가져올 카드가 없기 때문에, 용병단을 전부 회수하고 장비 토큰 2개를 얻습니다.



일반 지역을 해결한 뒤, 그곳에 남아있는 모든 일반병은 버리고, 모든 특수병, 가문 문장, 동료 드래곤은 각자 개인 공급처로 되돌립니다. 단, 위대한 산을 해결할 때는 예외사항이 있습니다. 자세한 사항은 15쪽을 참고하시기 바랍니다. 초기화 단계가 시작하기 전까지 카드를 채우지 않습니다! (20쪽 초기화 단계 참고)

일반 지역 카드

여기서는 각 일반 지역에 대한 자세한 정보와, 그곳에서 얻을 수 있는 보상에 대해 설명합니다.

◆ 모험가 길드



마을 가장자리에 위치한 모험가 길드사무소는 엠버하트의 모험가들이 모이는 장소입니다. 여러분의 전략과 가장 잘 맞는 모험가들을 영입하십시오.

배치할 수 있는 용병: 일반병 , 구조대원 

모험가 카드마다 고유 능력과 추가 점수를 얻을 수 있습니다. 하지만 모험가 카드를 사용하기 위해선, 같은 색상의 드래곤 카드가 붙어 있어야 합니다.

모험가 카드를 가져오면 자신의 앞에 놓습니다. **I** 언제든지 모험가 카드에 같은 색깔의 드래곤 카드를 붙일 수 있습니다. 하지만 한번 붙인 드래곤 카드는 다시 떼어내거나 다른 모험가에게 붙일 수 없습니다. 모험가 카드마다 단 하나의 드래곤 카드만 붙일 수 있습니다.



II 같은 색깔의 드래곤 카드가 붙어야만 모험가의 능력을 사용할 수 있습니다. 모험가의 능력과 게임 규칙이 충돌하면, 모험가의 능력을 우선합니다.

III 게임이 끝났을 때, 같은 색깔의 드래곤이 붙어 있는 모험가 카드에서 추가 점수를 얻을 수 있습니다.

모험가의 능력과 추가 점수에 대한 자세한 설명은 22쪽을 참고하시기 바랍니다.

◆ 선술집



선술집은 엠버하트에서 가장 붐비는 곳으로 언제나 떠들썩한 즐거움과 볼거리가 가득하며, 여유가 있는 마을 사람들을 자연스레 끌어들이습니다. 추가 인력이 필요하면, 선술집으로 향하십시오. 새로 고용되기를 기다리는 용병들이 항상 준비되어 있습니다. 또한 화상을 치유할 차가운 에일 한 잔도 잊지 마십시오.

배치할 수 있는 용병: 일반병 , 구조대원 

선술집 카드를 사용해 보상 단계에 용병을 고용할 수 있고, 화상 수치를 높이거나 낮출 수도 있습니다.

I 선술집 카드를 가져오면, 카드에 표기된 대로 일반 공급처에서 용병을 가져오고, **II** 화상 수치를 증가시키거나 낮춥니다. **III** 그리고 얻은 선술집 카드를 버립니다.



◆ 침략자의 주둔지



최근 마을과 멀리 떨어진 섬의 해안에 침략자의 주둔지가 자리 잡았습니다. 위대한 산에서 붙잡힌 드래곤들이 이곳으로 끌려왔습니다. 주둔지에 몰래 침투해 쇠약해진 드래곤들을 풀어주십시오.

배치할 수 있는 용병: 일반병



, 구조대원



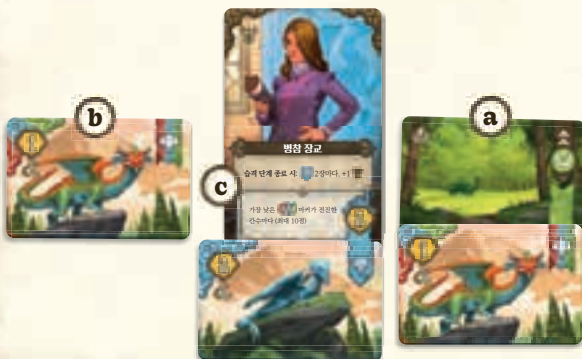
침략자의 주둔지에서 다양한 종류의 붙잡힌 드래곤 카드를 얻을 수 있습니다. 하지만 그들은 쇠약해져 더 낮은 점수를 줍니다. 침략자의 주둔지에서는 일반적인 레드 드래곤, 그린 드래곤, 블루 드래곤 뿐만 아니라, 해안가를 돌아다니다 잡힌 희귀 드래곤도 발견할 수 있습니다. 희귀 드래곤은 침략자의 주둔지에서만 얻을 수 있습니다.

침략자의 주둔지에서 드래곤을 얻었다면, 즉시 모험가 카드나 보호구역 카드에 붙이거나 자신의 앞에 내려놓을 수 있습니다. 게임 중 언제든지 내려놓은 드래곤 카드를 다른 카드에 붙일 수 있지만, 한번 다른 카드에 붙은 드래곤을 다시 떼어내거나 다른 카드에 붙일 수는 없습니다.

희귀 드래곤은 모험가 카드나 보호구역 카드에 붙이기 전까지, 습격 카드 계산, 방어기지 완성, 모험가의 능력, 추가 점수에서 플레이어가 원하는 색상의 드래곤으로 간주할 수 있습니다. 하지만 모험가 카드나 보호구역 카드에 붙은 희귀 드래곤은 붙은 카드의 색상으로 간주됩니다.

예시

노랑은 블루 드래곤 하나와 희귀 드래곤 둘을 갖고 있습니다. **a** 오른쪽에 있는 희귀 드래곤은 녹색 보호구역 카드에 붙어있기 때문에, 그린 드래곤으로 간주합니다. **b** 왼쪽에 있는 희귀 드래곤은 아직 어떠한 카드에도 붙어있지 않기 때문에, 원하는 색상으로 간주할 수 있습니다. **c** 노랑은 블루 드래곤 2마리가 필요한 모험가 능력을 갖고 있습니다. 블루 드래곤 하나와, 어떤 카드에도 붙지 않은 희귀 드래곤 하나를 갖고 있기 때문에, 모험가 능력을 사용할 수 있습니다.



◆ 위대한 산



전설에 따르면 이 산은 모든 생명이 탄생한 요람입니다. 이곳은 몇 백년 전에 처음으로 드래곤이 모습을 드러낸 곳이자 드래곤의 터전입니다. 하지만 오늘날 위대한 산은 침략자들이 설치한 복잡한 장치들로 가득하며, 뿔에 걸린 드래곤들은 공포와 분노 속에서 침략자의 주둔지로 끌려가거나 왕의 모험가들이 자신들을 구해줄기를 기다리고 있습니다.

배치할 수 있는 용병: 일반병



, 순찰자



위대한 산은 3개의 구역으로 나뉜 특수한 일반 지역으로, 하나의 용병대가 드래곤을 셋까지 구출할 수 있습니다. 가장 장엄한 존재들, 즉 가장 점수가 높은 드래곤은, 위대한 산에서만 얻을 수 있습니다. 하지만 뿔에 걸린 드래곤을 구출하는 데에는 대가가 따릅니다. 드래곤들이 몸부림치는 과정에서 당신을 무심코 태워 화상 수치가 증가할 수 있고, 험난한 등반으로 순찰자들이 지쳐 결국 그들을 버려야 할 수도 있습니다. 그럼에도 정상에 오르는 도전은 충분히 감수할 만 한데, 성공한다면 특성을 올릴 수 있기 때문입니다.

여러분은 아래에서 위대한 산을 어떻게 해결하는지 차례대로 확인할 수 있습니다.

I. 초입

1. 평소와 같이 용병단의 크기에 따라 순서대로 드래곤 카드를 얻습니다. 드래곤 카드를 가져올 때 카드에 효과가 있다면, 화상 수치를 증가시키거나, 순찰자를 버리거나, 둘 다 합니다.
2. 일반병을 전부 공급처로 되돌리고 동료 드래곤을 회수합니다. 하지만 순찰자는 해당 구역에 남겨둡니다.
3. 남은 순찰자와 가문 문장은 세로로 배치된 순찰자 칸으로 옮기고, 남은 순찰자의 수가 큰 용병단부터 위에서부터 차례로 배치합니다. 동물이라면 생존 전문가가 토큰을 가진 사람이 순서를 결정합니다.

II. 중턱

1. 순찰자 칸의 위쪽 사람부터 순서대로 중턱에 있는 드래곤 카드를 하나씩 가져옵니다. 드래곤 카드를 가져올 때 카드에 효과가 있다면, 화상 수치를 증가시키거나, 순찰자를 버리거나, 둘 다 합니다.
2. 게임 보드에 표시된 대로, 중턱에서 카드를 가져왔다면 추가로 순찰자 하나를 버립니다.
3. 카드를 획득하지 못한 용병단은 회수합니다.

III. 정상

15. 용병단의 크기 순서대로 정상 드래곤 카드를 획득할지 결정합니다. 정상에서 드래곤 카드를 획득한 플레이어는 원하는 특성 트랙을 한 칸 올립니다. 동물이라면 생존 전문가 토큰을 가진 사람이 순서를 결정합니다. 드래곤 카드를 가져올 때 카드에 효과가 있다면, 화상 수치를 증가시키거나, 순찰자를 버리거나, 둘 다 합니다.

제한 사항 및 특별한 경우

- 용병단에 순찰자가 없다면, 초입에서 중턱으로 갈 수 없습니다.
- 중턱을 해결한 다음 남은 순찰자가 없으면, 정상에 갈 수 없습니다.
- 몇몇 드래곤 카드는 획득시 순찰자를 하나 버려야 합니다. 버릴 순찰자가 없으면 해당 드래곤 카드를 획득할 수 없습니다.
- 드래곤 카드를 획득하느라 마지막 순찰자가 버려져, 게임 보드에 표시된 대로 추가로 순찰자를 버릴 수가 없다면, 대신 화상 수치를 1 증가시킵니다.
- 초입에서 카드를 획득하지 못했거나 카드를 원하지 않는다면, 평소와 같이 일반병을 포함해 모든 용병을 회수하고 장비 토큰 2개를 얻습니다.
- 중턱 또는 정상에서 화상 수치를 증가시키거나 순찰자를 버리기 싫다면, 드래곤 카드를 획득하는 대신 용병단을 전부 회수할 수 있습니다. 하지만 장비 토큰은 얻지 못합니다.

위대한 산에서 드래곤을 얻었다면, 즉시 모험가 카드나 보호구역 카드에 붙이거나 자신의 앞에 내려놓을 수 있습니다. 게임 중 언제든지 내려놓은 드래곤 카드를 다른 카드에 붙일 수 있지만, 한번 다른 카드에 붙은 드래곤을 다시 떼어내거나 다른 카드에 붙일 수 없습니다.

예시 1, 초입

1. 노랑은 일반병 2명과 순찰자 3명으로 구성된 용병단을 갖고 있고, 가장 큰 용병단을 가지고 있었기에 첫 번째로 드래곤 카드를 선택합니다. 그린 드래곤을 얻고, 카드에 표기된 대로 용병단에서 순찰자 하나를 버립니다.
2. 초록은 순찰자 3명으로 구성된 용병단을 갖고 있고, 2번째로 드래곤 카드를 선택합니다. 레드 드래곤을 얻고, 카드에 표기된 대로 화상 수치를 2 증가시킵니다.
3. 분홍은 일반병 1명과 순찰자 1명으로 구성된 용병단을 갖고 있고, 3번째로 드래곤 카드를 선택합니다. 카드에 표기된 대로 화상 수치를 1 증가시킵니다.
4. 노랑은 위대한 산에 일반병 1명으로만 구성된 용병단을 하나 더 배치했었지만, 획득할 수 있는 카드가 없었기 때문에 용병단을 회수하고 장비 토큰 2개를 얻습니다.



그다음,  노랑과  분홍은 용병단에서 일반병을 전부 제거합니다.  초록은 동료 드래곤을 회수합니다.  초록은 순찰자가 3명,  노랑은 순찰자가 2명,  분홍은 순찰자가 1명 남습니다. 남은 순찰자의 규모가 큰 순서대로 자신의 용병단을 순찰자 칸으로 이동시킵니다.



예시 1, 중턱

1. 초록이 가장 먼저 블루 드래곤을 선택하고, 카드에 표시된 대로 순찰자 하나를 버리고, 화상 수치를 1 증가시킵니다.
2. 노랑은 남은 드래곤을 선택합니다.
3. 분홍은 남은 드래곤이 없기 때문에 용병단을 전부 회수합니다. 이미 초입에서 드래곤 카드를 하나 얻었기 때문에 장비 토큰을 얻진 않습니다.
4. 초록과 노랑은 중턱에서 카드를 얻었기 때문에 게임 보드에 표시된대로 순찰자 하나를 버립니다.



예시 1, 정상

- 초록과 노랑 모두 순찰자가 하나씩 남았기 때문에 서로 동틀입니다. I 노랑이 생존 전문가 토큰을 가지고 있기 때문에, 노랑이 먼저 남은 카드를 가져가기로 결정하고 II 카드에 표기된 대로 화상 수치를 1 증가시킵니다. III 정상에서 카드를 가져간 노랑은 게임 보드에 표기된 대로 순찰자 하나를 추가로 버리고, 화상 수치를 1 증가시킵니다. IV 또, 자신의 동료 드래곤의 특성을 하나 증가시킵니다. V 초록은 아무것도 얻지도 잃지도 않고 용병단을 전부 회수합니다.



예시 2, 초입

1. 분홍은 일반병 3명과 순찰자 1명으로 구성된 용병단을 갖고 있고, 먼저 카드를 선택합니다. 블루 드래곤을 획득하고 카드에 표기된 대로 화상 수치를 2 증가시킵니다.
2. 초록은 일반병 3명으로 구성된 용병단을 갖고 있고, 두 번째로 카드를 선택합니다. 버릴 순찰자가 없기 때문에, 획득시 순찰자를 버려야 하는 그린 드래곤은 선택할 수 없습니다. 따라서 레드 드래곤을 선택합니다.
3. 노랑은 순찰자 2명으로 구성된 용병단을 갖고 있고, 남은 드래곤을 선택합니다. 카드에 표기된 대로 순찰자 1명을 버립니다.
4. 분홍과 초록은 일반병을 전부 버리고, 분홍과 노랑의 용병단은 이제 순찰자 1명만 남습니다.
5. 초록은 순찰자가 없기 때문에 가문 문장을 회수합니다. 이미 카드를 획득했기 때문에 장비를 얻진 못합니다.
6. 분홍과 노랑은 남은 순찰자의 규모가 큰 순서대로 자신의 용병단을 순찰자 칸으로 이동 시킵니다. 하지만 동틀이기에 생존 전문가 토큰을 가진 초록이 순서를 정해줍니다. 분홍의 용병단이 먼저, 노랑의 용병단이 그 뒤를 잇습니다.



예시 2, 중턱

1. 분홍은 카드를 가져오지 않겠다고 선언하고, 아무것도 얻지도 잃지도 않고 용병단을 전부 회수합니다.
2. 노랑은 레드 드래곤을 얻고, 카드에 표기된 대로 순찰자를 하나 버리고 화상 수치를 1 증가시킵니다. a 노랑은 게임 보드에 표기된 대로 순찰자 하나를 추가로 버려야 합니다. b 하지만 남은 순찰자가 없기 때문에, 화상 수치를 1 증가시킵니다. 이제 노랑이 가문 문장을 회수하고, 위대한 산 지역의 해결이 종료됩니다. 남은 카드는 초기화 단계에 제거됩니다.



보호구역



위대한 산 기슭에는 드래곤 대사 관할 아래 있는 공터가 있습니다. 이곳은 구출된 드래곤들의 필요에 맞게 새롭게 정비된 지역으로, 드래곤이 자연스러운 환경에서 지낼 수 있도록 하면서도 마을 경계 안에서 안전하게 보호받을 수 있도록 설계되어 있습니다.

배치할 수 있는 용병: 일반병



, 조련사



이 지역에서는 구출한 드래곤들에게 안식처가 될 보호구역 카드를 확보할 수 있습니다.

보호구역 카드를 얻으면 자신의 앞에 놓습니다. 언제나 보호구역 카드에 같은 색깔의 드래곤 카드를 붙일 수 있습니다. 한번 보호구역에 붙은 카드는 다시 떼어내거나, 다른 보호구역 카드에 붙일 수 없습니다. 보호구역마다 드래곤 카드는 하나만 붙일 수 있습니다.

색깔이 일치하는 드래곤을 보호구역 카드에 붙일 때마다, 해당 색깔과 같은 특성 트랙을 2칸 올립니다.



방어기지



엠버하트는 평화로운 터전이지만, 왕은 언젠가 마을이 위협에 맞설 수 있도록 방어기지를 마련해두었습니다. 그리고 지금 위기가 드리우자 드래곤 라이더들이 방어기지에 모여 침략자에게 맞서기 위한 반격 작전을 준비하고 있습니다.

배치할 수 있는 용병: 일반병



, 조련사



방어기지 카드는 침략자들에 대한 반격 작전을 나타냅니다. 게임 준비 단계에, 방어기지 카드는 색깔별로 분리한 뒤 각 카드의 점수 값을 정렬해 두었습니다. 따라서 매 라운드마다 각 색깔별로 1장씩 방어기지 카드가 공개되어 있으며, 누군가 카드를 가져가면 더 높은 점수의 카드가 나오는 구조입니다.

카드를 완성하기 위한 조건은 다양하지만, 항상 같은 색깔의 드래곤 카드가 필요합니다. 추가로 점수가 높아질수록 조건 역시 까다로워 집니다.

획득한 방어기지 카드는 요구 조건을 충족했는지 여부와 상관없이 자신의 앞에 놓습니다. 방어기지 카드를 완성하기 위해서는 카드에 표기된 항목을 보유하기만 하면 됩니다.

요구 조건 설명

- 드래곤: 다른 카드에 붙어있는지 여부와 상관없이 모든 드래곤이 요구 조건에 사용될 수 있습니다.
- 모험가: 드래곤 카드가 붙어있는지 여부와 상관없이 모든 모험가가 요구 조건에 사용될 수 있습니다.
- 용병: 게임 보드나 개인 공급처에 있는지 여부와 상관없이 모든 용병이 요구 조건에 사용될 수 있습니다.

❶ 요구 조건이 충족되었다면, ❷ 카드에 표기된 특성을 증가시키고, ❸ 완성한 방어기지 카드를 개인 보드 위쪽에 끼워 넣습니다. 이때, 요구 조건은 보이지 않고 승점만 보이도록 넣습니다.



III. 습격 단계



침략자들은 왕의 모험가들이 자신들에 맞서 움직이는 것을 가만히 두고 보지 않을 것입니다. 그들은 때때로 마을을 습격해 주민들에게 큰 혼란과 피해를 일으킵니다. 그 결과 모험가들은 손상된 곳을 복구해야 하며, 이 과정에서 소중한 인력을 희생해야 합니다.

보상 단계가 끝난 후, 모든 플레이어는 습격 카드에 표기된 대로 용병을 버려야 합니다.

다음을 버려야 합니다.	
	원하는 특수병 1명 (여러 명을 버려야 한다면 종류를 섞어서 버릴 수 있습니다.)
	일반병 1명
해당하는 조건마다	
	자신이 보유한 모험가 / 보호구역 카드마다 (드래곤이 붙어있는지 여부는 상관없습니다.)
	자신이 보유한 방어기지 카드마다 (완성했는지 여부는 상관없습니다.)
	자신의 특성 트랙 중 가장 많이 올라간 특성의 칸수마다
	자신이 보유한 레드 / 블루 / 그린 드래곤마다 (다른 카드에 붙어있는지 여부는 상관없습니다.)
	자신이 보유한 조련사 / 순찰자 / 구조대원마다

해당 용병을 가지고 있다면 반드시 버려야 합니다.

해당 용병이 없어 용병을 버리지 못했다면, 버리지 못한 용병 1명마다 화상 수치가 1 증가합니다.

IV. 초기화 단계

마지막 라운드를 제외한 매 라운드 끝에 다음과 같이 초기화 단계를 가집니다.

1. 방어기지를 제외한 일반 지역에 있는 카드를 전부 버립니다.
2. 방어기지를 제외한 일반 지역에 카드를 채웁니다. 지역마다 알맞은 카드 더미에서 카드를 뽑아, 왼쪽에서부터 오른쪽으로 채웁니다.
3. 방어기지에 빈칸이 있다면, 알맞은 카드 더미(빨간색, 파란색, 녹색)의 맨 위 카드를 가져와 빈칸을 채웁니다. 방어기지에는 항상 색깔별로 카드가 1장씩 있어야 하며, 카드의 점수는 점점 커져야 합니다.



4. 시작 플레이어 마커를 대장 토큰을 가진 사람에게 넘겨줍니다.
5. 보좌관 토큰을 전부 드래곤 대사의 보좌관 구역으로 되돌립니다.
6. 습격 카드를 버리고 새로운 습격 카드로 빈칸을 전부 채웁니다.
7. 라운드 마커를 다음 라운드로 옮깁니다.

화상 트랙은 절대 초기화되지 않습니다. 초기화 단계에서 화상 마커를 움직이지 않습니다.

게임 종료 점수 계산

5번째 습격 단계가 종료된 후, 초기화 단계를 건너뛰고 게임 종료 점수 계산으로 넘어갑니다.

다음 순서대로 최종 점수를 계산합니다.

1. 드래곤 카드의 점수를 계산합니다. 이때 드래곤 카드가 다른 카드에 붙어 있는지 여부는 상관없습니다.
2. 각 특성 트랙마다 한 번씩, 해당 트랙에서 해금된 점수 중 가장 높은 점수만 얻습니다. 즉 한 트랙에서 여러 점수가 해금 되었어도 낮은 점수들은 무시합니다.
3. 드래곤 카드가 붙어 있고, 조건이 충족된 모험가 카드에서 추가 점수를 얻습니다.
4. 완성된 방어기지 카드마다 점수를 얻습니다.
5. 화상 트랙에 있는 화상 마커의 위치에 따라 점수를 얻습니다.

화상



섬에서 드래곤과 함께 생활하다 보면 때때로 화상을 당하곤 합니다. 하지만 다른 모험가들보다 화상 수치를 낮게 유지하면, 점수를 얻을 수 있습니다.

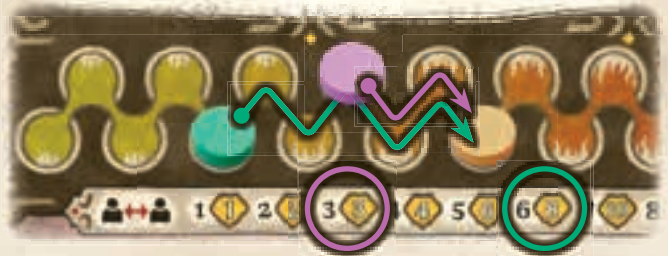
화상 수치를 증가시키거나 감소시켜야 할 경우, 화상 트랙에 있는 자신의 화상 마커를 아이콘에 표시된 칸 수와 방향으로 움직입니다. 화상 마커가 오른쪽 끝에 도달한 상태에서 화상 수치를 증가시켜야 한다면, 다른 플레이어들의 화상 수치를 그만큼 낮춥니다.

화상 마커의 위치로 점수를 받기 전, 남은 장비 토큰 3개를 버릴 때마다 화상 수치를 1 감소시킬 수 있습니다. 이 방법은 게임 종료 점수 계산 5에서만 사용할 수 있습니다.

화상 수치가 가장 높은 사람, 즉 화상 마커가 가장 오른쪽에 있는 사람은 추가 점수를 받을 수 없습니다. 다른 사람들은 자신의 화상 마커와 가장 오른쪽에 있는 화상 마커의 위치를 비교해, 칸수 차이에 따른 점수를 받습니다. 점수는 게임 보드 화상 트랙 아래에 표기되어 있습니다.

예시

노랑의 화상 마커가 가장 오른쪽에 있기 때문에, 노랑은 점수를 얻지 못합니다. 분홍의 화상 마커는 노랑의 화상 마커와 3칸 떨어져 있기 때문에, 3점을 얻습니다. 초록의 화상 마커는 노랑의 화상 마커와 6칸 떨어져 있기 때문에, 8점을 얻습니다.



모험가들이 성공적으로 침략자들을 쫓아냈고, 왕은 여러분 중 가장 훌륭한 업적을 이룬 사람을 다음 드래곤 대사로 임명합니다. 동물일 경우, 드래곤 카드를 더 많이 가진 사람이 승리합니다. 그래도 동물일 경우, 함께 승리합니다.

2인 게임

게임 준비에서 2인 게임용 카드를 잘 섞어 더미를 만듭니다. 해당 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다. 더미 맨 위에 있는 카드를 공개하고 표기된 위치에 사용하지 않는 색깔의 가문 문장을 하나씩 놓습니다.

행동 단계에는 배치된 가문 문장들이 지역 칸을 가로막습니다. 하지만 용병단으로 간주하지 않습니다.

보상 단계에는 배치된 가문 문장이 보상을 얻을 때, 남은 카드 중 가장 왼쪽에 있는 카드를 버립니다.

위대한 산에서는 초입 지역에서만 가장 왼쪽에 있는 카드를 버립니다. 방어기지에서는 점수가 가장 낮은 카드를 버리고, 동물이라면 그중 가장 왼쪽에 있는 카드를 버립니다.

초기화 단계가 끝날 때 2인 게임용 카드 더미에서 새로운 카드를 뽑아 가문 문장들을 다시 배치합니다.

모험가의 능력 및 추가 점수

이름	모험가 능력	추가 점수
전습생	행동 단계를 시작하기 전에, 모험가 길드에서 카드 1장을 얻고, 빈칸에 새로운 모험가 1장을 채웁니다. 이 능력은 게임 중 단 1번만 사용할 수 있습니다. 단, 배치 조건은 맞아야 합니다. 게임이 끝나고 4점을 얻습니다.	
드래곤 전문가	5점 또는 7점인 드래곤 카드를 얻을 때마다, 일반병 1명이나 장비 1개를 얻습니다.	자신이 가진 방어기지 카드마다 2점씩 얻습니다. 방어기지 카드를 완성했는지 여부는 상관없습니다. 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.
등반기	위대한 산 지역 정상에서 드래곤 카드를 얻을 때, 원하는 특성 하나를 추가로 전진할 수 있습니다.	자신보다 장비 토큰이 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
모병관	습격 단계를 해결한 후, 자신이 가진 레드 드래곤 카드 2장마다 일반병을 1명씩 얻습니다.	자신의 남은 특수병 세트(구조대원, 조련사, 순찰자 1명씩)마다 2점씩 얻습니다. 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.
불의 현자	습격 단계에 화상 수치를 1 증가시켜, 용병을 2명까지 덜 버릴 수 있습니다.	자신보다 레드 드래곤이 더 많은 사람이 없다면, 7점을 얻습니다.
사범	행동 단계를 시작하기 전에, 화상 수치를 1 증가시켜 일반병을 2명 버리고, '구조대원 2명' 또는 '조련사 2명' 또는 '구조대원 1명과 조련사 1명'을 얻을 수 있습니다.	자신보다 드래곤 카드가 더 많은 사람이 없다면, 5점을 얻습니다.
선술집 관리자	용병단을 선술집 지역에 놓을 때 장비 1개를 얻습니다.	자신의 모든 특성 마커가 3단계 이상에 있다면 7점을 얻습니다.
음유시인	행동 단계를 시작하기 전에, 모험가 카드 더미에서 2장을 뽑습니다. 그중 하나는 버리고, 버리지 않은 카드는 모험가 길드에 4번째 카드로 놓습니다. 4번째 카드는 자신만 얻을 수 있습니다.	자신보다 방어기지 카드가 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다. 방어기지 카드를 완성했는지 여부는 상관없습니다.
장비상	소방서에서 일반병을 얻을 때, 얻은 일반병을 원하는만큼 버리고 그만큼 장비를 얻을 수 있습니다.	자신보다 보호구역 카드가 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다. 보호구역에 드래곤 카드가 붙어 있는지 여부는 상관없습니다.
		
교관	선술집 카드에서 특수병을 얻을 때, 방금 얻은 특수병을 둘까지 버리고 그만큼 다른 종류의 특수병을 얻을 수 있습니다.	자신이 가진 서로 다른 색깔의 드래곤 세트(그린 드래곤, 블루 드래곤, 레드 드래곤 1마리씩)마다 3점씩 얻습니다. 최대 9점까지만 얻을 수 있습니다.
드래곤 나이트	방어기지 카드를 완성할 때마다 방어기지 카드에 표기된 특성과는 다른 특성 하나를 추가로 1칸 전진할 수 있습니다.	자신보다 블루 드래곤이 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
병참 장교	습격 단계를 해결한 후, 자신이 가진 블루 드래곤 2마리마다 장비를 1개씩 얻습니다.	자신의 특성 트랙 중 가장 낮은 위치에 있는 마커가 전진한 각 칸마다 2점을 얻습니다. 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.
상인	가문 문장을 창고 지역에 놓을 때마다, 이미 배치된 가문 문장이 있다면 추가로 장비 2개를 얻습니다.	자신이 가진 모험가 카드마다 2점씩 얻습니다. 모험가에 드래곤 카드가 붙어있는지 여부는 상관없습니다. 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.
소방대장	자신의 차례에 가문 문장 2개를 소방서에 한 번에 올려놓을 수 있습니다. 그 경우, 일반병 8명을 얻고 화상 수치는 1만 증가시킬 수 있습니다.	자신이 가진 장비마다 추가로 1점씩 얻습니다. 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.

이름	모험가 능력	추가 점수
전령	습격 단계에 용병을 버릴 때, 이번 라운드에 버려진 습격 카드에 표기된 대로 버려도 됩니다.	자신이 가진 4번째 일반병부터 일반병 1명마다 1점씩 얻습니다. (일반병이 5명이면 2점을 얻습니다.) 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.
전문 구조대원	용병단을 4번, 5번 칸에 배치할 때마다 방금 배치한 일반병을 2명까지 구조대원으로 바꾸거나, 방금 배치한 구조대원을 2명까지 일반병으로 바꿀 수 있습니다. 게임이 끝나고 4점을 얻습니다.	
침투 공작원	침략자의 주둔지 지역에 용병단을 놓을 때, 일반병 1명을 얻습니다.	자신보다 모험가 카드가 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
화염술사	보호구역 카드를 얻을 때마다 화상 수치를 1 감소시킵니다.	자신보다 일반병이 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
		
감독관	가문 문장을 창고 지역에 놓을 때마다, 해당 지역에서 장비 2개 뿐만 아니라 일반병도 1명 얻습니다.	서로 다른 점수를 가진 드래곤 1마리마다 2점씩 얻습니다.
관리인	보호구역 지역에 용병단을 놓을 때 일반병 1명을 얻습니다.	자신보다 그린 드래곤 카드가 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
드래곤 교감사	침략자의 주둔지 지역에서 드래곤 카드를 얻을 때마다, 화상 수치를 1 감소시킬 수 있습니다.	자신보다 용병이 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
드래곤 트레이너	보상 단계에 모든 지역을 해결한 후, 드래곤 카드 1장을 버리고 해당 카드와 색깔이 같은 특성 트랙을 1칸 전진할 수 있습니다.	자신보다 조련사가 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
수비대장	습격 단계에 자신이 버려야 하는 용병을 1명 덜 버려도 됩니다.	특성 트랙 하나를 정하고, 해당 트랙을 자신보다 더 많이 전진한 사람이 없다면, 5점을 얻습니다.
여사제	습격 단계를 해결한 후, 자신이 가진 그린 드래곤 카드 2장마다 화상 수치를 1 감소시킬 수 있습니다.	자신이 가진 보호구역 카드마다 2점을 얻습니다. 보호구역에 카드가 붙어있는지 여부는 상관없습니다. 최대 10점까지만 얻을 수 있습니다.
전문 조련사	용병단을 4번, 5번 칸에 배치할 때마다 방금 배치한 일반병을 2명까지 조련사로 바꾸거나, 방금 배치한 조련사를 2명까지 일반병으로 바꿀 수 있습니다. 단, 배치 조건은 맞아야 합니다. 게임이 끝나고 4점을 얻습니다.	
전술가	자신이 보유한 방어기지 카드의 2가지 요구 조건 중 하나를 선택하여, 필요 수치를 1 감소시킬 수 있습니다.	자신보다 순찰자가 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.
종자	가문 문장을 소방서 지역에 놓을 때마다, 이미 가문 문장이 하나라도 배치되어 있었다면, 추가로 일반병 1명을 더 얻고 화상 수치를 증가시키지 않습니다.	자신보다 구조대원이 더 많은 사람이 없다면 7점을 얻습니다.

아이콘 설명



모험가 카드



야생 드래곤 카드



방어기지 카드



붙잡힌 드래곤 카드



보호구역 카드



스nek 카드



선술집 카드



수호자 보좌관



치유사 보좌관



대장 보좌관



생존 전문가 보좌관



장비



가문 문장



용병단



점수



화상



일반병



구조대원



조련사



순찰자



블루 드래곤



그린 드래곤



레드 드래곤



히브리드 드래곤



감각 특성



속도 특성



힘 특성