미치지 않고 살아남는 방법

게임 규칙 설명서

브룩헤이븐 신문 호외

소개

퍼시 포셋을 아시나요? 포셋은 아마존 정글에서 자신이 Z라고 이름 붙인 고대 도시를 탐험하다가, 아들과 함께 실종된 20세기 최후의 탐험가입니다.

여러분은 퍼시 포셋을 무사히 데려오는 임무를 맡은 구조대입니다. 다양한 성격의 개개인이 모인 팀이지만, 모두가 포셋이 무엇을 찾아 이 섬에 왔는지 살살이 파헤치고 싶은 강한 열망으로 뭉쳐 있습니다. 그 비밀을 알아내기만 한다면, 엄청난 부와 명성을 안겨줄 세기의 발견이 될 것입니다. 물론 이것이 여러분이 여정에 동참하기로 한 이유의 전부는 아니지요. 여러분은 알려지지 않은 것을 밝히고 탐색하는 것에 이끌리는 탐험가들입니다. 주변 사람들은 떠나지 말라고 여러분을 말렸지만, 헛된 노력이었습니다.

기나긴 여행 끝에, 저 멀리 포셋이 도착했던 신비로운 섬의 해안이 보입니다. 단단히 각오하세요!

잃어버린 도시 Z의 정체와, 도시가 품고 있던 모든 비밀을 밝힐 여행을 지금 시작합니다!

미스터리 테일즈는 〈로빈슨 크루소: 저주받은 섬의 모험〉 게임의 두 번째 박스 확장으로, 두 가지 모드의 게임을 즐길 수 있습니다. **캠페인 모드**로 게임을 하면 시나리오를 하나씩 완료하면서, 잊을 수 없는 이야기에 빠져들게 될 것입니다. **호러 모드**는 기본 게임을 풍부하게 만듭니다. 호러 모드를 적용하면 이전과 전혀 다른 로빈슨 크루소를 경험할 수 있고, 이미 알고 있는 시나리오를 새롭게 즐길 수 있습니다. 또한, 이 확장은 두 가지의 단독 시나리오도 제공합니다. 그 중 하나는 호러 모드로만 플레이할 수 있게 설계되었습니다. 이 확장에 포함된 구성품 대부분은 캠페인 모드와 호러 모드 둘 다에 사용할 수 있습니다. 단, 일부 구성품은 캠페인에서만 사용됩니다.

이 확장을 가장 재미있게 즐기시려면 다른 확장과 함께 사용하지 않는 것이 좋습니다.

게임 구성품 2
- **캐릭터 보드와 캐릭터 카드** 3

캠페인 모드 5
- **소개** 5
- **캠페인 목표** 5
- **캠페인 모드 준비** 6

게임에서 달라진 것들 8
- **새 토큰과 아이콘** 8
  - 트라우마 / 신경 쇠약 / 망상 토큰 8
  - 초자연적인 무기 / 초자연적인 격투 8
  - 돌 / +1 돌 / 초자연적인 힘 +1 토큰 9
- **새 카드들** 9
  - 상태 카드 / 토착민 카드 9
  - 설비 카드 / 광신도 카드 / 새로운 종류의 미스터리 카드 10
- **게임 메카닉의 변화와 추가 규칙들** 10
  - 캐릭터의 죽음, 정신 이상과 게임에서의 패배 11
  - 대원들의 탐험 일지 / 새로운 섬 타일 / 주사위의 새로운 효과 11
  - 정찰 사냥 행동 추가 / 함정 준비 12
  - 다음 시나리오 진행 / 2-3인 게임 / 1인 게임 13

호러 모드 14
- **돌 생산과 채집** 14
- **호러 모드 준비** 14

부록 16
- **게임 난이도 조정** 16
- **카드 설명** 16
- **캠페인** 17
- **단독 시나리오** 19
- **아이콘 설명** 20

게임 구성품

시나리오 카드 1장
(양면)

캠페인 북 1부

대원들의 탐험 일지 1부

주사위 스티커 5개

추가 모험 카드 60장

제작 20장

탐험 20장

채집 20장

추가 미스터리 카드 24장
저주 6장, 초자연적인 존재 6장,
주문 6장, 단서 6장

캐릭터 카드 9장
(플레이어와 NPC 양면)

토착민 카드 2장

이벤트 카드 82장

캠페인 모드용
이벤트 카드 34장

호러 모드용
이벤트 카드 48장

난파선 잔해 카드 3장

캠페인북 1번 시나리오용
난파선 잔해 카드 1장

호러 모드용
난파선 잔해 카드 2장

상태 카드 8장

광신도 카드 10장

추가 발명 카드 3장

정신 이상 카드 27장

제작 9장

탐험 9장

채집 9장

현지 가이드 카드 1장
(양면, 2-3인 게임에서 사용)

설비 카드 17장

은신처 카드 5장

범죄자 카드 9장

"범죄자 사냥"
시나리오에서만
사용합니다.

게임 구성품

캐릭터 카드용 캐릭터 보드 4개
(양면)

추가 섬 타일 10개
(양면)

트라우마 토큰 3개

추가 숫자 토큰 3개

발견 토큰 4개

+1 돌 토큰 3개

신경 쇠약 토큰 1개

방어용 분장 토큰 4개

초자연적인 힘 +1 토큰 6개

그밖의 토큰 20개

흰색 페인트 토큰 6개

돌 부적 토큰 6개

횃불 토큰 8개

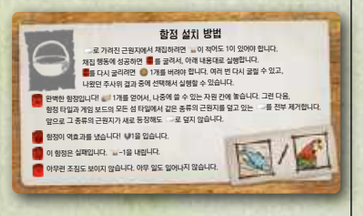
돌 토큰 8개

망상 토큰 4개

채집 타일 1개
(호러 모드 전용)

사냥 타일 1개

함정 타일 1개



광신도 타일 1개

플레이어 행동 말 8개

녹색 마커 1개

설비 마커 8개

현지 가이드 행동 말 2개

정신력 마커 9개

이 확장으로 첫 게임을 시작하기 전에, 우선 이 확장에 포함된 스티커를 기본 게임의 주사위에 부착해야 합니다. 상처 주사위마다 빈 칸 하나를 선택해서 아이콘 스티커를 붙입니다. 녹색 상처 주사위에는 빈 칸 두 칸에 붙입니다. 아이콘 스티커는 우선 게임 박스에 보관합니다. 이 스티커는 나중에 게임을 진행하면서 지시가 있을 때 빨간색 굶주린 동물 주사위의 빈 칸에 붙이게 됩니다(12쪽을 참고하세요).

나중에 이 확장을 넣지 않고 기본 규칙으로 게임을 할 때는 스티커를 붙인 주사위 면은 빈 것으로 취급하세요.

캐릭터 보드와 캐릭터 카드

미스터리 테일즈는 새로운 종류의 캐릭터를 선보입니다. 기본 캐릭터 카드 대신 이벤트 카드 크기의 캐릭터 카드를 사용하는데, 이 카드는 양면으로 되어 있습니다. 한 면은 플레이어가 조종하는 캐릭터이고(가로 방향), 다른 면은 플레이어가 조종할 수 없는 캐릭터인 NPC입니다(세로 방향). NPC는 추가 능력을 가지고 있어서 게임 진행에 도움을 줍니다. 각 캐릭터마다 관련된 정신 이상 카드가 3장씩 있는데, 해당 캐릭터가 미치면 정신 이상 카드를 모험 카드 더미에 섞습니다.

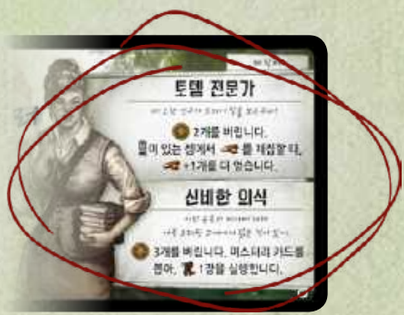
캐릭터 카드 – 플레이어가 조종하는 쪽

1. 캐릭터

캐릭터는 플레이어가 조종하는 사람으로, 퍼시 포셋 중령 수색대의 일원입니다. 카드에는 캐릭터의 이름과 직업, 그림이 있습니다. 이 게임에서 캐릭터를 대상으로 하는 효과는 항상 플레이어가 조종하는 사람을 대상으로 합니다.

2. 특수 능력

캐릭터마다 특수 능력이 2개씩 있고, 언제나 사용할 수 있습니다. 기본 게임과 마찬가지로, 특수 능력을 쓰려면 정해진 개수의 투지 토큰()을 버려야 하고, 각 능력은 라운드당 한 번씩만 쓸 수 있습니다.



게임 구성품

캐릭터 카드 – NPC 쪽

플레이어가 선택하지 않은 구조대의 나머지 대원들은 NPC로 투입되며, 특수 능력으로 팀을 지원하게 됩니다.

1. 정신력 트랙

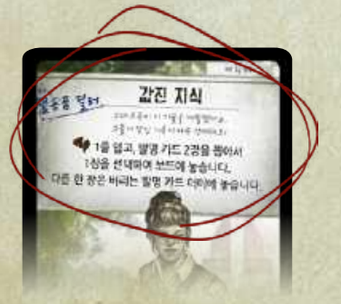
기본 게임에서 체력을 관리했던 것에 더하여, 정신력도 관리해야 합니다. 정신력은 이 확장에서 새로 소개하는 용어입니다. 캐릭터와 NPC는 모두 정신 건강에 영향을 미치는 사건들로 인해 정신적 외상을 입게 됩니다. 정신력 트랙의 마커를 이용하여 각각의 캐릭터와 NPC의 정신 상태를 표시할 수 있습니다.

NPC 카드에 표시된 정신력 트랙에 정신력 마커를 놓게 되는데, NPC가 트라우마 를 입으면 마커를 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

정신력 마커가 마지막 칸()에 도착하면 그 NPC는 미쳐버리고, 해당 NPC 카드는 게임에서 제거됩니다. 그런 다음, 그 캐릭터의 정신 이상 카드를 전부 해당하는 모험 카드 더미에 각각 섞습니다.

게임을 진행하면서 여러 가지 방법으로 NPC의 정신력을 치료할 수 있습니다. 이때는 (**가능하면**) 정신력 마커를 왼쪽으로 1칸 옮깁니다.

2. NPC 특수 능력



각 NPC는 특수 능력을 하나씩 가지고 있는데, 어느 플레이어나 원하는 때에 사용할 수 있습니다. NPC의 특수 능력을 쓸 때는 플레이어들이 을 버리지 않습니다.
그 대신, 능력을 쓸 때마다 NPC가 1을 입습니다. 모든 NPC의 능력은 라운드당 한 번만 쓸 수 있습니다. 능력을 쓰면 검은색 마커로 표시하고, 밤 단계가 끝날 때 마커를 제거합니다.

캐릭터 보드

플레이어들은 캐릭터 보드를 받게 되는데, 보드의 왼쪽 부분에 캐릭터 카드를 놓을 칸이 있습니다.

1. 캐릭터 보드 색상

캐릭터 보드마다 색상이 다릅니다. 플레이어가 캐릭터 보드를 고르면, 같은 색의 행동 말을 2개씩 받습니다.

2. 캐릭터 카드 칸

캐릭터 보드에는 플레이어가 캐릭터 카드를 놓을 칸이 표시되어 있습니다. 캐릭터 카드는 플레이어가 조종할 수 있는 면이 보이게(가로 방향) 놓습니다. 캐릭터 카드는 캐릭터가 죽거나 미치기 전 까지는 캐릭터 보드에 그대로 둡니다.

3. 상태 토큰 칸

상태 토큰 칸은 기본 게임의 특수 상처를 표시하던 칸과 비슷합니다. 단, 상태 토큰 칸은 신체의 특정 부위를 구별하지 않습니다. 게임을 진행하면서 특수 상처 토큰을 받게 되면, 색깔과 관계없이 이 칸에 놓습니다. 망상 토큰도 이 칸에 놓으면 됩니다. (망상 토큰에 대한 자세한 설명은 8쪽에 있습니다.)

4. 체력 트랙

기본 게임과 마찬가지로, 캐릭터가 를 입으면 상처 마커를 오른쪽으로 한 칸 옮깁니다 (는 건너뜁니다). 사기 화살표를 넘어가면 그룹의 사기가 떨어집니다. 사기가 떨어질 때는 (**가능하면**) 사기 트랙의 마커를 왼쪽으로 한 칸 옮겨서 표시합니다. 상처 마커가 마지막 칸()에 도달하면 그 캐릭터는 즉시 죽게 됩니다. 캠페인 또는 호러 모드 중 어떤 방식으로 게임을 진행하건 캐릭터가 죽어도 게임이 즉시 끝나는 것은 아닙니다. 대신, 규칙에 따라 정해진 단계를 거쳐야 합니다(11쪽 설명을 참고하세요).

게임 구성품

5. 정신력 트랙

정신력 트랙은 체력 트랙과 비슷하게 작동합니다. 캐릭터가 정신적 외상, 즉, 트라우마 를 입으면 정신력 마커를 오른쪽으로 1 칸 옮깁니다(신경 쇠약 아이콘은 건너뜁니다). 을 넘어가면 신경 쇠약 토큰()을 밤 단계 칸에 놓습니다. 이것은 다음 밤 단계동안 플레이어들이 신경 쇠약 효과를 해결해야 한다는 것을 의미합니다. 이미 밤 단계 칸에 신경 쇠약 토큰이 있으면 추가로 더 놓지 않습니다(기본 게임의 토큰과 마커 중복 금지 규칙 때문입니다).

플레이어들은 각자 캐릭터의 정신 건강을 잘 살펴야 합니다. 정신력을 치료하게 될 때는 정신력 마커를 왼쪽으로 1 칸 옮깁니다. 이 때는 을 지나게 되더라도 아무 일도 일어나지 않습니다. 밤 단계 칸에 있는 신경 쇠약 토큰을 제거하면 안됩니다.

정신력 마커가 마지막 칸()에 도달하면 그 캐릭터는 미쳐버립니다.
캠페인 또는 호러 모드 중 어떤 방식으로 게임을 하건, 캐릭터가 미치면 항상 같은 규칙에 따라 해결을 해야 합니다(11쪽을 참고하세요).

캠페인 모드

소개

로빈슨 크루소: 저주받은 섬의 모험 기본 게임의 규칙 대부분이 미스터리 테일즈 캠페인 모드에도 그대로 적용됩니다. 몇몇 변경된 부분이 있는데, 이 설명서의 해당 부분과 특정 시나리오 카드에 자세한 내용이 있습니다.

"잃어버린 도시 Z" 시나리오 캠페인은 무작위로 순서를 바꿀 수 없고, 오름차순으로 하나씩 플레이해야 합니다. 전체 캠페인을 시작했을 때의 플레이어 인원수로 끝까지 마쳐야 합니다. 캠페인의 본질적인 부분, 즉 여러분의 진행 상황이 한 시나리오에서 다음 시나리오로 이월된다는 것을 항상 기억해야 합니다.

시나리오와 다음 시나리오 사이에는 게임 기록 용지를 이용해서 항상 게임을 저장하세요. 게임 기록 용지는 여러분의 첫 시나리오를 성공하면 받게 됩니다. 추가 용지는 보드피아 또는 다이스트리게임즈 홈페이지에서 다운로드할 수 있습니다. 따라서, 잠깐 쉬었다가 다른 날 게임을 지속하고 싶으면, 기록 용지를 사용해서 다시 게임을 시작할 수 있습니다. 캠페인 전체의 끝을 볼 때까지 한자리에 앉아있을 필요가 없습니다.

캠페인 목표

캠페인 모드 게임에서 승리하려면 플레이어들끼리 협력하여 **캠페인 북**에 들어있는 5개의 시나리오를 각각 성공적으로 마쳐야 합니다. 각 시나리오마다 달성해야 하는 목표가 있습니다. 특별한 물건을 제작하거나 새로운 지역을 탐험하는 것뿐만 아니라, 캠페인을 진행할수록 점점 더 복잡한 임무를 수행하게 됩니다. 시나리오 목표는 항상 개별 시나리오의 첫 번째 페이지에 나와 있습니다 (17쪽 시나리오에 관한 추가 설명을 참고하세요).

시나리오 하나를 성공적으로 끝내면 다음 시나리오를 시작할 준비를 할 수 있습니다. 이러한 방식으로 5개의 시나리오를 전부 성공할 때까지 게임을 진행하게 됩니다. 정해진 라운드 안에 해당 시나리오의 목표를 달성하지 못하면 캠페인 전체를 실패한 것입니다.

캠페인 모드에서는 플레이어들이 원하는 대로 쓸 수 있는 대원을 전부 사용합니다. 따라서, **여러분의 캐릭터가 죽거나 미치면, 게임에서 지는 것이 아니라 다른 대원을 선택해서 게임을 이어갈 수 있습니다.**

어떤 플레이어가 새 캐릭터를 골라야 하는데 더 이상 대원이 없으면 캠페인은 실패입니다.

캠페인 모드

캠페인 모드 준비

1. 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

2. 캠페인 북에서 플레이 할 시나리오를 펼치고, 라운드 트랙의 첫 번째 칸에 라운드 마커를 놓습니다.

> 이어지는 게임 준비 설명은 캠페인 북 첫 번째 시나리오의 4인 게임에 맞춰져 있습니다.
> 1-3인 게임을 할 때는 13쪽의 변형 규칙을 적용하세요.
> 그 다음 시나리오를 준비할 때 이월되는 것들도 13쪽에 나와 있습니다.

3. 플레이어들은 각자 캐릭터 보드 한 장을 받아서 자기 앞에 놓습니다. 남은 보드가 있으면 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 그런 다음, 각자 다음의 구성품을 받습니다.
   1) 캐릭터 보드와 같은 색깔의 행동 말 2개를 받습니다.
   2) 상처 마커 1개를 체력 트랙 시작 지점인 가장 왼쪽 아이콘 위에 놓습니다.
   3) 정신력 마커 1개를 정신력 트랙 시작 지점인 가장 왼쪽 아이콘 위에 놓습니다.

4. 각자 **미스터리 테일즈** 캐릭터 카드를 무작위로 한 장씩 뽑아서, 플레이어가 조종할 수 있는 면이 보이게 캐릭터 보드에 놓습니다. 무작위로 뽑지 않고 캐릭터를 선택해도 됩니다. 또한, 자신의 캐릭터와 관련된 정신 이상 카드 3장을 앞면이 보이지 않게 캐릭터 보드 옆에 놓습니다. 내용을 미리 보면 안됩니다.

5. 남은 캐릭터 카드는 전부 게임 보드 옆에 NPC면이 보이도록 놓습니다. 각각의 NPC와 관련된 정신 이상 카드 3장을 내용을 보지 않고 해당 NPC 카드 밑에 놓습니다. 카드마다 정신력 트랙 가장 왼쪽 칸에 정신력 마커를 놓습니다.

6. 게임 보드의 사기 트랙 0칸에 흰색 마커를 놓습니다.

7. 검은색과 녹색 마커를 무기 레벨의 0칸(가장 윗칸)에 놓습니다. 검은색 마커는 일반적인 무기 레벨을 나타내고, 녹색 마커는 초자연적인 무기 레벨을 나타냅니다(초자연적인 무기에 대한 설명은 8쪽에 있습니다). 오두막과 지붕 레벨, 울타리 레벨을 표시할 검은색 마커는 게임을 진행하면서 놓게 됩니다.

8. 이 확장 게임에 들어있는 모험 카드를 제작, 채집, 탐험 종류별로 나눠서 잘 섞습니다. 각각의 카드 더미를 앞면이 보이지 않도록 그림과 같이 게임 보드의 알맞은 칸에 놓고, 칸마다 연관된 행동 주사위 3개도 함께 놓습니다. **기본 게임의 모험 카드는 사용하지 않습니다.**

9. 이 확장에는 새로운 종류의 카드인 광신도 카드가 있습니다. 이 카드의 뒷면은 짐승 카드와 같지만, 앞면에는 광신도가 그려져 있습니다. 광신도 카드를 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 만들어서 광신도 타일 위에 놓습니다. 그런 다음, 기본 게임의 짐승 카드를 잘 섞고, 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 만들어서 광신도 카드 더미 옆에 놓습니다.

캠페인 모드

10. 이 확장의 미스터리 카드 중에서 단서 카드를 따로 추려서 게임 상자에 남겨 놓습니다. 카드의 위쪽에 🔎 아이콘이 있습니다. 그런 다음, 나머지 미스터리 카드와 기본 게임의 미스터리 카드를 모두 섞어서 게임 보드 옆에 더미를 만들어 놓습니다(새로운 종류의 미스터리 카드에 대한 설명은 10쪽에 있습니다).

11. 상태 카드를 잘 섞어서 카드 더미를 만들고, 앞면이 보이지 않게 게임 보드 옆에 놓습니다.

12. 기본 게임의 섬 타일 11개를 준비합니다.

    1) 8번 타일을 시작 지점에 앞면이 보이도록 놓습니다(가운데 줄의 가장 왼쪽 칸이 시작 지점입니다).

    2) 타일 위에 야영지 토큰을 ✕ 쪽이 보이도록 놓습니다.

    3) 남은 섬 타일을 앞면이 보이지 않도록 섞고, 타일 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다.

13. 시작 설비 카드 8장을 섞고, 그 중에서 2장을 뽑아서 게임 보드 옆에 놓습니다. 카드마다 아래쪽 상자 아이콘 2칸에 각각 흰색 마커를 놓습니다(마커 1개당 설비를 한 번 사용합니다). 남은 시작 설비 카드는 게임 상자에 돌려 놓습니다.

14. 기본 게임의 발명 카드를 전부 잘 섞어서 더미를 만들어, 게임 보드 옆에 발명 쪽이 위로 오도록 놓습니다. 이 확장에서 새로 추가된 발명 카드는 별도의 언급이 있을 때까지 한쪽으로 치워 놓습니다.
    게임 보드에는 발명 카드를 전혀 놓지 않습니다.

15. 기본 게임과 이 확장의 발견 토큰을 모두 잘 섞어서, 토큰 더미를 앞면이 보이지 않게 게임 보드 옆에 놓습니다.

16. 자원, 날씨 주사위, 보조 말들, 그 외의 토큰과 마커는 게임 보드 근처에 놓습니다.

17. 각 시나리오마다 미리 설계된 이벤트 카드 더미가 있습니다. 이벤트 카드의 왼쪽 상단 구석에 시나리오 번호가 표시되어 있습니다(예를 들어, 첫 번째 시나리오는 1). 게임을 할 시나리오 번호에 맞는 이벤트 카드를 전부 추려서 잘 섞습니다. 이벤트 카드 더미를 앞면이 보이지 않도록 게임 보드의 이벤트 카드 칸에 놓습니다.

18. 사냥 타일을 사냥 행동 칸 위에 놓습니다(타일 설명은 12쪽에 있습니다).

19. 함정 타일을 채집 행동 칸 위에 놓습니다(타일 설명은 12쪽에 있습니다).
    함정 타일에 있는 식량 근원지 두 곳을 흰색 마커 2개로 덮습니다.

20. 4인 게임이라서 게임 보드의 야영지 정비 칸을 야영지 정비 카드로 덮습니다.

21. 시나리오를 확인하여 게임을 준비할 때 특별히 변경할 부분이 있으면 반영합니다.

22. 가장 어린 플레이어가 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 토큰을 받습니다.

캠페인 북에서 다음 시나리오를 준비할 때는 항상 직전의 시나리오의 상태가 전부 이월된다는 사실을 기억하세요. 즉, 플레이어들의 상처 마커를 체력 트랙의 시작점이 아니라 직전 시나리오가 끝날 당시에 마커가 있었던 칸에 놓고 시작해야 합니다. 자세한 설명은 13쪽을 참고하세요.

게임에서 달라진 것들

새 토큰과 아이콘

트라우마 토큰

미스터리 테일즈 확장에는 오싹하고 무서운 것들이 등장합니다. 이벤트와 모험 카드에서 이와 관련한 아이콘이 보이는데(/ /), 이 아이콘은 트라우마를 나타냅니다. 이벤트 카드 위쪽에 트라우마 아이콘이 있거나, 모험 카드의 효과로 트라우마 아이콘이 나오면, 해당 색깔의 트라우마 토큰을 같은 색의 모험 카드 더미 위에 놓습니다. 이미 그 토큰이 놓여있으면 효과를 무시하고, 토큰을 다시 놓지 않습니다.

모험 카드 더미 위에 트라우마 토큰이 있으면, 그 종류의 행동을 할 때 행동 주사위를 굴리지 않더라도 행동을 실행하는 사람이 1을 입습니다. 이 경우, 행동 주사위를 굴렸다면 상처 주사위에서 / / 결과는 무시합니다. 이 행동으로 플레이어가 를 입고 나면 트라우마 토큰을 버립니다. **중요합니다:** 지금 쓸 수 있는 자원 칸에서 1개를 버리면 1을 입는 것을 피할 수 있습니다. 그렇게 하더라도 카드 더미 위의 트라우마 토큰은 버립니다.

신경 쇠약 토큰

신경 쇠약 토큰()은 캐릭터가 를 입으면서 정신력 트랙의 아이콘을 지나가게 될 때 사용합니다. 간혹, 특정 카드의 효과로 토큰을 받게 될 수도 있습니다. 이 토큰은 항상 밤 단계 칸에 놓고, 다가오는 밤 단계 때 해결합니다. 밤 단계 칸에 이미 이 있는데 또 신경 쇠약 토큰을 놓아야 되는 상황이면, 토큰과 마커 중복 금지 규칙에 따라 나중에 토큰을 놓게 한 효과를 무시합니다.

신경 쇠약 토큰이 있는 상태로 밤 단계가 되면, 야영지에 있는 캐릭터 중 한 명이 멘탈이 무너져서 폭주하게 됩니다. 플레이어들은 식사를 하기 전에 지금 쓸 수 있는 자원 칸에서 제거할 자원이나 토큰 2개를 버립니다. 자원과 토큰을 1개씩 버리거나, 한 종류만 2개를 버려도 됩니다. 지금 쓸 수 있는 자원 칸에서 버릴 자원이나 토큰이 없으면 모든 플레이어는 버리지 못한 자원/토큰마다 1씩 입습니다(필요한 조건을 완수하지 못한 상황이기 때문입니다). 효과를 해결한 뒤, 밤 단계 칸에서 해당 토큰을 제거합니다.

망상 토큰

게임에서 어떤 효과는 캐릭터를 망상에 빠지게 만듭니다. 망상에 빠진 캐릭터는 뭔가 끔찍한 존재가 나를 바라보고 있다는 기분에 사로잡히고, 현실에 대한 인식이 흐려집니다. 어떤 캐릭터가 망상 토큰을 받게 되면, 해당 플레이어는 을 자신의 캐릭터 보드에 놓습니다. 다른 효과로 토큰을 버릴 수 있게 될 때까지, 또는 그 캐릭터가 죽거나 미칠 때까지 을 가지고 있어야 합니다.

이 있는 캐릭터는 공포스러운 이벤트에 더 예민해져서, 보통 상태일 때보다 더 빨리 정신 이상에 걸릴 수 있습니다. 이미 캐릭터 보드에 이 있는 캐릭터가 또 을 얻는 효과를 받으면 그 효과를 무시합니다.

기억하세요: 이러한 토큰은 특정 몇몇 효과로만 버릴 수 있습니다.

초자연적인 무기

미스터리 테일즈에는 “초자연적인 무기”라는 새로운 종류의 무기가 등장합니다. 초자연적인 무기의 레벨은 무기 레벨 트랙에서 녹색 마커로 표시합니다.

광신도와 초자연적인 존재, 두 가지 종류의 새로운 적들을 마주치게 될 때 초자연적인 무기를 사용합니다. 이러한 적들을 물리치려면 초자연적인 힘이 필요하기 때문에, 기본 무기로는 상대할 수 없습니다.

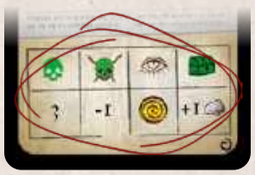
캠페인 초반에는 초자연적인 무기를 제작할 수 없지만, 게임을 진행하면서 다른 카드와 토큰으로 찾을 수 있습니다. 플레이어가 를 얻으면 무기 레벨 트랙에서 를 한 칸 전진시켜서 초자연적인 무기 레벨을 표시합니다.

기본 게임에서 짐승 카드를 상대로 하는 일반적인 격투와 별개로, 초자연적인 격투도 벌이게 됩니다. 격투 방법은 비슷합니다.

초자연적인 격투

초자연적인 격투는 사냥 행동, 모험 카드, 미스터리 카드를 통해서 일어날 수 있습니다. 카드에 일반적인 격투와 비슷한 표가 있는데, 아이콘이 다릅니다. 표의 왼쪽부터 오른쪽 순서로 실행합니다.

1. **초자연적인 힘 비교:** 격투 대상의 힘과 현재 초자연적인 무기 레벨을 비교합니다. 초자연적인 무기 레벨이 대상의 힘보다 낮으면 실행하는 사람은 그 차이만큼 를 입습니다.
2. **초자연적인 무기 레벨 감소:** 무기의 내구성이 떨어지기 때문에 표시된 숫자만큼 게임 보드의 초자연적인 무기 레벨 마커를 내립니다. 그렇게 할 수 없는 경우, 실행하는 캐릭터는 부족한 초자연적인 무기 레벨당 1을 입습니다. 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이기 때문입니다.
3. **망상 효과 적용:** 실행하는 캐릭터의 캐릭터 보드에 이 있으면 카드에 표시된 효과를 적용합니다.
4. **보상:** 카드에 표시된 보상을 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.



주의하세요: 몇몇 초자연적인 격투는 일반 무기가 필요할 수도 있습니다(예: 광신도 카드 중 전사). 이 경우에는 격투 대상의 힘과 현재 무기 레벨을 비교하고, 해당 무기 레벨을 내립니다. 또한, 대신 체력 를 입습니다.

그런 다음, 별다른 언급이 없으면 카드를 버립니다.

게임에서 달라진 것들

돌과 +1 돌 토큰

돌( )은 이 확장에 포함된 새로운 종류의 자원입니다. 제작이나 몇 가지 효과에 사용합니다.
토큰은 기본 게임의 토큰처럼, 놓인 장소에 따라 다르게 작동합니다.

이 제작 행동 칸에 놓여있으면, 다음 번 돌이 필요한 제작 행동 때 반드시 돌 1개를 추가로 배치해야 합니다. 이 적용되는 행동에 배치한 말과 추가 돌 옆에 토큰을 함께 둡니다.
행동에 성공하면 토큰을 버립니다. 실패하면 토큰을 제작 행동 칸에 그대로 둡니다.

> **예외:** 이 적용될 행동에 실패했는데, 같은 라운드에 돌이 필요한 다른 제작 행동을 성공했다면, 그 행동에 효과가 적용된 것으로 칩니다. 추가 돌 1개를 버리고, 토큰도 버립니다.

토큰이 섬 타일에 있으면 돌 1개를 추가로 생산합니다. 토큰이 놓인 근원지가 고갈, 즉 마커로 덮이지 않았을 때만 추가로 생산합니다. 추가 생산 토큰이 야영지와 같은 섬 타일에 있으면, 생산 단계 때 돌을 추가로 얻습니다. 야영지가 아닌 섬 타일에 있으면 토큰이 놓인 근원지에서 채집 행동에 성공하면 추가 돌을 얻습니다.

> **기억하세요:** 추가 돌을 채집하려면 적합한 자원을 채집해야 합니다.

섬 타일에 놓인 토큰은 채집 행동에 성공했더라도 버려지지 않습니다.

초자연적인 힘 +1 토큰

초자연적인 힘 +1 토큰( )은 짐승 힘 +1 토큰( )과 마찬가지로, 놓인 장소에 따라 다르게 작동합니다.

이 토큰이 사냥 행동 칸에 있으면 다음 번 광신도 카드와의 격투를 실행할 때, 광신도의 초자연적인 힘이 1 올라갑니다. 초자연적인 격투가 끝나면 토큰을 버립니다.

야영지가 아닌 섬 타일이나 섬 칸에 이 토큰이 있으면, 그곳에서 계획하는 모든 행동에 초자연적인 무기 레벨이 최소 1이 있어야 합니다. 그렇지 않으면 행동 말을 배치할 때, 행동을 계획한 캐릭터가 1을 입습니다(말을 여러 개 배치해서 겹쳐 놓았으면 가장 위의 캐릭터가 입습니다). 이 경우 토큰을 버리지 않습니다.

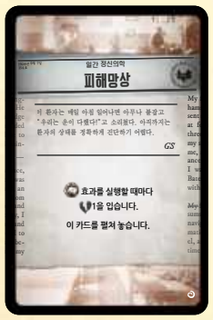
이 토큰이 야영지와 같은 섬 타일에 있을 때, 초자연적인 무기 레벨이 최소 1은 되어야 합니다. 그렇지 않으면 야영지에서 행동을 하는 모든 캐릭터는 1을 입습니다. 제작, 야영지 정비, 휴식 행동이 야영지에서 하는 행동입니다. 이 경우에도 토큰을 버리지 않습니다.

기억하세요: 짐승 힘 +1 토큰과 초자연적인 힘 +1 토큰이 사냥 행동 칸에 함께 놓여 있으면, 각각의 토큰은 해당되는 종류의 격투에 영향을 끼친 후 버려집니다. 일반적인 힘이 사용되는 격투에는 격투 대상의 힘이 1 늘어나고, 초자연적인 힘 +1 토큰의 효과는 무시됩니다. 마찬가지로, 초자연적인 힘을 쓰는 격투는 초자연적인 힘 +1 토큰만 효과를 발휘하고, 짐승 힘 +1 토큰은 효과가 없습니다.

예시: 사냥 행동 칸에 짐승 힘 +1 토큰과 초자연적인 힘 +1 토큰이 둘 다 있습니다. 플레이어가 사냥 카드 더미의 제일 윗장을 펼쳤는데, 전사 광신도 카드였습니다. 이 카드는 특이하게도 일반적인 힘을 쓰는 광신도입니다. 이 경우, 짐승 힘 +1 토큰의 효과로 이 광신도의 힘이 1 늘어나고, 해당 토큰은 버려집니다. 이 격투에는 초자연적인 힘 +1 토큰이 아무 효과도 내지 않습니다. 초자연적인 힘 +1 토큰은 초자연적인 힘을 쓰는 상대와 격투를 할 때까지 그대로 남습니다.

새로운 카드

상태 카드



게임을 하다가 캐릭터가 상태 카드를 받게 되기도 합니다. 상태 카드는 캐릭터들에게 해를 끼치는 것들입니다. 되도록이면 상태 카드를 받지 않거나, 이미 받았으면 가능한 한 빨리 없애도록 노력해야 합니다.
캐릭터마다 최대 1장의 상태 카드만 받을 수 있습니다. 플레이어가 이미 상태 카드를 받은 상황에서 상태 카드를 받게 되면, 나중에 받게 되는 효과는 무시합니다.
상태 카드는 게임의 효과로 버릴 수 있고, 캐릭터가 죽거나 미치면 버려집니다. 버린 상태 카드는 상태 카드 더미에 다시 섞습니다.

토착민 카드

게임을 진행하면서 섬의 토착민이 나타나서 여러분의 모험을 도와줄 수 있습니다. 게임의 효과로 토착민 카드 중 하나를 얻게 되면 남아있는 NPC 카드 옆에 놓고, 정신력 마커를 정신력 트랙의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 이제부터 이 캐릭터는 다른 NPC 카드와 마찬가지로 사용할 수 있는데, 한 가지 예외가 있습니다. 플레이어의 캐릭터가 죽거나 미치더라도 토착민을 NPC처럼 캐릭터로 조종할 수 없습니다(11쪽 설명을 참고하세요).

호러 모드에서는 게임의 난이도를 쉽게 조정하고 싶은 경우에 토착민 카드를 사용하세요.

게임에서 달라진 것들

설비 카드

설비 카드는 캠페인을 진행할 때 도움을 주는데, **첫 번째 시나리오에서만** 얻을 수 있습니다. 설비 카드는 캠페인의 긴 여행 동안 큰 도움이 되기 때문에, 이 사실을 꼭 기억해야 합니다.

설비 카드를 얻으면 게임 보드의 발명 칸 한 곳에 놓습니다. 설비 카드는 특별한 언급이 없으면 누구든지 원할 때 사용할 수 있습니다. 설비 카드에 사용 트랙이 있으면, 가장 큰 숫자 칸에 설비 마커 를 놓습니다.
이 트랙으로 설비를 몇 번 썼는지 표시합니다. 해당 설비를 쓰면 카드의 설비 마커를 즉시 움직여야 합니다. 마커가 마지막 칸에 도착하면 해당 설비는 다 써버린 것입니다. 특별한 언급이 없으면, 설비 마커를 제거하고 해당 카드를 버립니다. 사용 트랙이 없는 설비 카드는 별도의 언급이 없으면 플레이어들에게 지속 효과를 제공합니다.

설비 카드 사용 예시

짐승과의 격투에서 일시적으로 무기 레벨을 3 올려주는 리볼버를 쓰기로 합니다.
리볼버에는 사용 횟수가 한 번만 남아있고, 탄약 카드는 한 번도 사용하지 않은 상태입니다.
리볼버를 쓰면서 탄약 카드 또는 리볼버 카드 둘 중 한 쪽의 선택해서 설비 마커를 움직일 수 있습니다. 리볼버의 사용 횟수를 줄이기로 하고, 리볼버 카드의 설비 마커를 버립니다.
이 카드는 내용에 적힌 대로 게임에서 버려지지 않고 남아서, 탄약 사용 횟수가 다 할 때까지 쓸 수 있습니다.

광신도 카드

광신도 카드는 짐승 카드와 뒷면이 같지만, 앞면의 그림이 다릅니다.
게임 도중 광신도를 마주치면 광신도를 상대로 초자연적인 격투를 합니다 (8쪽 설명을 참고하세요). 광신도 카드는 짐승 카드와 구분할 수 있도록 광신도 타일 위에 놓습니다. 그러나, 게임을 하면서 광신도 카드가 사냥 카드 더미에 섞여 들어가게 됩니다. 카드의 뒷면이 같기 때문에 플레이어들은 다음에 나올 카드가 무엇인지 알 수 없습니다. 짐승 대신 광신도를 만나서, 사냥으로 식량이나 모피를 구하려던 계획이 다 틀어질 수도 있습니다. 따라서 사냥 행동에 정찰 사냥 행동이라는 새로운 선택지가 생겼습니다.
자세한 설명은 12쪽에 있습니다.

새로운 종류의 미스터리 카드

기본 게임에 있던 미스터리 카드 종류 3가지에 더하여, 4가지 새로운 종류가 추가됩니다. 이 카드들은 새로운 종류의 효과를 발휘합니다. 새로운 종류의 미스터리 카드를 펼치면, 다음 번 그 종류의 카드를 펼칠 때까지 펼친 채로 유지합니다. 새로운 종류는 다음과 같습니다:

초자연적인 존재

어떤 경우에는 초자연적인 격투를 실행하게 됩니다. 또는 를 굴려서 일어날 일을 정하게 됩니다.

저주

저주 카드는 캐릭터들을 괴롭히는 위험한 효과를 냅니다. 최대한 피하는 것이 좋습니다.

주문

주문 카드는 일회성의 강력한 효과를 냅니다. 플레이어들이 주문 카드를 받으면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 카드가 내려오면 누구든지 원하는 때에 사용할 수 있습니다. 단, 조심하세요! 강력한 주문은 대가를 치르게 됩니다.

단서

단서 카드는 특정 시나리오에서 사용합니다. 단서는 숨겨진 비밀을 밝히도록 도와줍니다.

게임 메카닉의 변화와 추가 규칙들

한 라운드는 6단계로 구성되며, 기본 게임과 같은 순서로 실행합니다.

1. **이벤트 단계**
2. **사기 단계**
3. **생산 단계**
4. **행동 단계**
5. **날씨 단계**
6. **밤 단계**

중요합니다! 첫 번째 시나리오를 제외한 나머지 시나리오에서는 첫 라운드여도 이벤트 단계를 **건너뛰지 않습니다.**

게임에서 달라진 것들

캐릭터의 죽음, 정신 이상과 게임에서의 패배

미스터리 테일즈의 캠페인은 여러분의 캐릭터를 죽게 만들거나, 미치도록 몰아가는 요소들이 잔뜩 있습니다. 다행인 점은, 구조대에 포기를 모르는 대원들이 꽤 많이 있다는 것입니다. 따라서 이 게임에서는 캐릭터 하나가 죽거나 미치더라도 플레이어들의 패배로 끝나지 않습니다. 임무를 완수하는데 필수 인원이 남아 있다면 탐사는 계속됩니다.

죽거나 정신에 이상이 생긴 캐릭터는 비슷하게 취급합니다. 상처 마커가 체력 트랙의 마지막 칸 ☠에 도착하면 그 캐릭터는 죽게 됩니다. 해당 캐릭터의 플레이어는 다음 단계를 순서에 따라 실행합니다.

1. 현재 캐릭터 카드와 캐릭터에 관련된 정신 이상 카드를 게임 상자 안에 되돌려 놓습니다. 해당 캐릭터는 더 이상 그 캠페인에서 사용할 수 없습니다.
2. 해당 캐릭터가 상태 카드를 가지고 있었다면 상태 카드는 상태 카드 더미에 넣고 섞습니다. 캐릭터가 가졌던 토큰은 모두 버립니다(투지, 망상, 특수 상처 등).
3. 사용할 수 있는 NPC 카드 중 하나를 새 캐릭터로 고릅니다. 현재 정신력 레벨은 영향이 없습니다. 그렇기 때문에 이미 정신력이 많이 떨어진 NPC를 고르면 NPC 인력 풀이 떨어지는 속도를 조금 늦출 수 있습니다. 캐릭터 카드의 특수 능력을 확인하려고 카드를 뒤집어도 되는데, 그 카드를 쓰지 않기로 하면 반드시 정신력 마커를 원래 위치에 놓아야 합니다.
4. 선택한 캐릭터를 캐릭터 보드에 놓습니다. NPC의 정신력 마커는 공급처에 돌려 놓고, 관련된 정신 이상 카드들은 캐릭터 보드 옆에 놓습니다. 체력과 정신력 트랙의 마커를 둘 다 시작 지점인 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.
5. 가능하면 사기 마커를 왼쪽으로 2칸 옮깁니다.

정신력 마커가 플레이어의 정신력 트랙 마지막 칸 에 도달하면 캐릭터는 정신 이상이 생깁니다. 해당 플레이어는 캐릭터가 죽었을 때와 같은 단계를 실행해야 하는데, 1번과 5번, 두 가지 예외가 있습니다. 캐릭터의 정신 이상 카드를 게임 상자에 되돌려 놓지 않고, 각각 색깔에 맞춰 모험 카드 더미에 섞습니다. 이 카드는 팀의 성공을 방해하려고 돌아다니는 제정신이 아닌 캐릭터를 나타냅니다. 그리고, 사기 마커를 움직이지 말고 있던 자리에 둡니다.

NPC도 정신 이상이 생길 수 있습니다. 그렇게 되면 NPC 캐릭터 카드와 정신력 마커를 게임 상자에 되돌려 놓고, 정신 이상 카드는 해당하는 모험 카드 더미에 각각 섞습니다.

어떤 모험 카드이건 실행하고 나면 버리는 카드 더미에 놓기 때문에, 그 시나리오를 진행하는 동안 정신 이상 카드를 뽑게 될 확률이 커집니다. 그러나, 다음 시나리오를 준비할 때는 항상 버리는 카드 더미도 섞어서 모험 카드 더미를 만듭니다. 한 번 모험 카드 더미에 섞인 정신 이상 카드는 캠페인이 끝날 때까지 더미에서 제거되지 않습니다.

캐릭터는 라운드의 여러 단계를 진행하는 동안, 다양한 상황에서 죽거나 정신 이상에 걸릴 수 있습니다. 만약 행동 단계 동안 그런 일이 생기면, 우선은 캐릭터가 아직 살아있는 것처럼 단계를 마칩니다. 그 단계 동안 추가로 입게 되는 나 뿐만 아니라, 그 캐릭터에게 상처나 정신력을 치료하는 효과도 모두 무시합니다. 행동 단계가 끝나면 그 캐릭터의 죽음 또는 정신 이상에 따른 단계를 거칩니다.

어떤 캐릭터가 죽거나 정신 이상에 걸렸는데 더 이상 사용할 수 있는 NPC가 없다면, 플레이어의 패배로 게임이 끝납니다.

대원들의 탐험 일지

탐험 일지에는 이벤트와 여러 가지 상황 등, 캠페인을 진행하면서 구조대가 마주하게 되는 일들이 기록되어 있습니다. 게임 도중 어떤 효과들은 플레이어들에게 특정 문단을 읽도록 만듭니다. 그때는 대원들의 탐험 일지에서 해당 문단을 찾아서 읽습니다.

게임의 효과를 발동시킨 플레이어가 소리 내어 읽습니다. 자동으로 발동되었다면(예를 들어 이벤트 단계에 발동되면) 시작 플레이어가 읽습니다. 또는, 분위기를 잘 살리는 어떤 한 사람을 정해서 그 사람에게 읽는 것을 전담시켜도 좋습니다.

어떤 문단은 그 끝에 뭔가 결정을 하게끔 만듭니다. 플레이어들은 어떤 선택을 할지 함께 토론하지만, 최종 결정은 해당 효과를 발동시킨 사람이 해야 합니다(자동 발동이면 시작 플레이어가 결정합니다). 또한 해당 플레이어는 결과적으로 그 효과의 영향을 받는 플레이어이기도 합니다.

> **잊지마세요:** 단락의 숫자를 정확히 읽어야 합니다. 예를 들어, 2X인 단락을 읽으라고 되어있으면, X에 해당하는 섬 타일 숫자가 두 자리 숫자여도 당황하지 말고 찾아서 읽으면 됩니다.

> **주의하세요:** 섬 타일에 따라 X는 한자리 숫자일 수도 있고, 두 자리 숫자일 수도 있습니다. 스포일러를 피하려면 다른 단락을 읽지 마세요.

새로운 섬 타일 – 신전과 도시

신전

도시

이 확장에는 캠페인에 사용하는 새로운 구성의 양면 섬 타일이 있습니다. 시나리오 카드에 섬 타일의 어느 면을 쓰는지 나와 있습니다. 기본 섬 타일과 비슷한 그림인 쪽이 신전이고, 상징 3개가 그려진 빨간색 배경 쪽이 도시입니다.

주사위의 새로운 효과

트라우마

이 캠페인을 준비하면서 상처 주사위마다 한 면 이상은 스티커를 붙였습니다. 이것은 플레이어들이 임무를 하는 도중, 환각에 노출되어 공포심에 사로잡힐 수 있다는 뜻입니다.

행동 주사위를 굴려서 가 나오면, 행동을 실행하는 사람은 정신력 1을 잃습니다. 캐릭터 보드의 정신력 마커를 1칸 오른쪽으로 옮깁니다.

중요합니다: 지금 쓸 수 있는 자원 칸에서 1개를 버리고, 주사위 결과를 한 번 무시할 수 있습니다.

> **예외:** 모험 카드 더미 위에 트라우마 토큰이 있으면 이미 1을 입었기 때문에, 상처 주사위의 결과를 무시합니다. 또한, 지금 쓸 수 있는 자원 칸에서 1개를 버리면 그 효과를 피하고, 트라우마 토큰을 버립니다.

게임에서 달라진 것들

초자연적인 존재의 등장

이 캠페인을 진행하면서 의 한 면에 스티커를 붙이게 될 것입니다. 이렇게 되면, 남은 캠페인 동안 는 초자연적인 힘이 3인 존재를 마주친 것으로 칩니다. 일반적인 초자연적인 격투를 다 실행하지는 않고, 초자연적인 무기 레벨과 힘만 비교합니다.
초자연적인 무기 레벨이 3보다 아래면 모든 플레이어가 부족한 숫자만큼 를 입습니다.

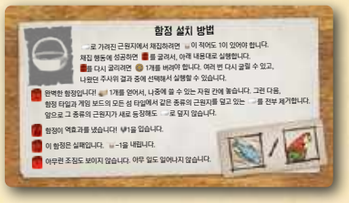
를 굴려서 그 효과를 실행해야 하는 게임 요소들(예를 들어, 미스터리 카드나 이 페이지의 오른쪽에 설명된 함정 등)은 이 새로운 면을 포함하지 않습니다. 이런 요소들로 주사위를 굴릴 때는 면은 빈 주사위 면으로 칩니다.

> **주의하세요:** 이 확장을 넣지 않고 게임을 할 때는 면을 빈 면으로 봅니다.
> 캠페인이나 호러 모드로 게임을 할 때는 선택한 난이도에 따라 효과를 적용합니다(16쪽을 참고하세요).

정찰 사냥 행동 추가

새로 추가된 사냥 타일로 기존의 사냥 행동을 덮어서, 정찰 사냥 행동을 선택할 수 있습니다. 정찰 사냥은 말 3개 가 필요합니다. 플레이어가 3개의 말을 배치해서 쌓으면, 제일 위에 놓인 말의 캐릭터가 일반적인 사냥 행동을 실행합니다. 이 때, 추가 효과를 적용합니다. 사냥 카드 더미의 맨 윗장 대신, 맨 위의 2장을 펼쳐서 어떤 것과 싸울지 결정할 수 있습니다. 선택하지 않은 카드는 다시 사냥 카드 더미로 섞거나 버립니다. 이것은 사냥 행동을 실행하는 플레이어가 정합니다.

함정 준비



캠페인을 시작할 때, 캐릭터들은 새로운 환경에 적응하기 위해 함정을 놓는 방법을 익혀야 합니다. 그렇게 해서라도 식량 근원지를 마련하지 않으면 금방 굶주리게 될 것입니다.

함정 타일은 채집 행동 칸 위에 놓습니다. 와 , 두 개의 식량 근원지가 보이도록 놓습니다.
캠페인을 시작할 때 이 칸들은 흰색 마커로 가려 놓는데, 가려져 있는 동안은 사용할 수 없습니다.
함정 타일에서 사용할 수 없는 식량 근원지 종류는 섬 타일에서도 흰색 마커로 덮어야 합니다.
섬 타일을 펼칠 때(게임 준비 단계 포함), 사용할 수 있는 식량 근원지인지 확인합니다. 근원지가 흰색 마커로 덮여 있으면 식량을 생산하지 않지만, 채집 행동은 할 수 있습니다.

식량 근원지를 사용할 수 있게 하려면 함정 설치를 위한 채집 행동을 해야 합니다.
반드시 무기 레벨이 1 이상인 상태에서, 사용할 수 없는 식량 근원지 한 곳에서 채집 행동을 합니다.
식량 근원지 종류별로 각각 함정을 설치해야 합니다.

> **중요합니다: 사용할 수 없는 식량 근원지가 야영지와 같은 섬 타일에 있어도 함정 설치를 위한 채집 행동을 할 수 있습니다. 함정을 성공적으로 설치할 때까지 해당 근원지에서 식량이 생산되지 않습니다.**

사용할 수 없는 / 에서 채집 행동에 성공하면, 행동을 수행한 플레이어가 를 굴려서 함정이 효과적으로 설치되었는지 확인합니다.

- 완벽한 함정입니다! 1개를 얻어서, 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 그런 다음, 함정 타일과 게임 보드의 모든 섬 타일에서 같은 종류의 근원지를 덮고 있는 를 전부 제거합니다. 앞으로 그 종류의 근원지가 새로 등장해도 로 덮지 않습니다.
- 함정이 역효과를 냈습니다! 1을 입습니다.
- 이 함정은 실패입니다. −1을 내립니다.
- 아무런 조짐도 보이지 않습니다. 아무 일도 일어나지 않습니다.

행동을 실행한 플레이어는 주사위 결과가 마음에 들지 않으면 다시 굴릴 수 있습니다. 한 번 다시 굴릴 때마다 1개를 내야 합니다. 가 충분하면 여러 번 다시 굴려도 됩니다. 해당 플레이어는 나왔던 주사위 결과를 잘 기억했다가, 효과를 적용할 결과 하나를 선택합니다.

게임에서 달라진 것들

다음 시나리오 진행

시나리오를 진행하다가 실패하면 캠페인을 다시 시작하거나 마지막에 기록했던 지점부터 시작할 수 있습니다. 한 시나리오를 끝내는데 성공해서 다음 시나리오를 준비하거나 게임을 기록하는 경우, 아래의 단계를 먼저 거쳐야 합니다.

게임 보드를 치우기 전에 다음 내용을 따르세요:

- 사냥 카드 더미에 짐승과 광신도 카드가 섞여 있으면 둘을 분리해서 각각의 카드 더미에 되돌려 놓습니다.
- 사기 트랙 마커를 0에 놓습니다.
- 섬 타일, 행동 칸, 모험 카드 더미에 있는 토큰과 마커를 전부 제거합니다.
- 게임 보드에 있는 섬 타일과 아직 사용하지 않은 섬 타일 더미를 전부 함께 섞어서, 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 특수 발견 토큰은 사용 여부와 관계없이 발견 토큰 더미로 되돌려 놓습니다.
- 캐릭터 보드에 있는 특수 상처 토큰을 전부 버립니다.
- 이벤트 카드 더미에 남은 이벤트 카드와 모험 카드, 위협 대비 칸의 카드를 전부 게임 보드에서 제거하고, 각각 해당 종류의 카드 더미에 돌려 놓습니다. 게임 도중 버려진 모험 카드도 해당하는 카드 더미에 섞습니다. 시나리오를 실패해서 다시 하게 되면 이벤트 카드를 다시 사용합니다. 다음 시나리오로 넘어가면 해당하는 번호의 이벤트 카드 더미를 사용합니다.

다른 모든 것들은 다음 시나리오로 이월되기 때문에, 다음 시나리오를 준비할 때 잊지 말고 적용해야 합니다. 아래에 나열된 것들은 직전 시나리오의 마지막 상태 그대로 남습니다.

- 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 있던 자원과 토큰 전부.
- 플레이어가 가지고 있는 같은 토큰과 카드 등 전부.
- 캐릭터 보드의 상처와 정신력 마커 위치.
- NPC 카드의 정신력 마커 위치.
- 플레이어들이 사용할 수 있는 카드 전부(시작 설비 카드, 설비 카드, 보물 등). 카드에 있던 마커도 함께 이월됩니다.
- 무기와 초자연적인 무기 레벨.
- 오두막을 지었다면 오두막 마커.
- 지붕과 울타리 레벨.

> **중요합니다:** 다음 시나리오를 준비할 때(특히 시간을 좀 두고 다시 하는 경우), 직전 시나리오를 끝낸 지점에서 시작을 해야 합니다. 첫 번째 시나리오를 성공적으로 끝내면 게임 기록 용지를 받게 되는데, 이 용지를 사용하면 모든 데이터와 위치를 기록하기 쉽습니다. 다음 시나리오를 시작할 때, 게임을 준비하면서 위에 언급한 것들을 먼저 적용합니다. 그런 다음, 시나리오에 있는 게임 준비 변경점들을 적용합니다.

기억하세요: 게임을 기록할 때, 죽거나 정신 이상에 걸린 캐릭터를 함께 적어 두어야 합니다. 그렇게 해야 어떤 정신 이상 카드가 섞여 들어갔는지 알 수 있습니다. 현재 시나리오를 진행하면서 죽거나 정신 이상에 걸린 캐릭터가 기억나지 않으면, 캐릭터 카드만 따로 있거나, 정신 이상 카드만 있지 않은 지 게임 박스를 확인합니다.

2-3인 게임

2인 또는 3인 게임을 할 때는 추가 캐릭터로 현지 가이드를 사용해야 합니다. 게임을 준비할 때, 현지 가이드 카드를 게임 인원수에 맞는 면으로 놓습니다. 2인 게임이면 흰색 행동 말 2개, 3인 게임이면 1개를 함께 놓습니다. 캠페인의 첫 번째 시나리오를 할 때, 상처 마커를 체력 트랙의 시작 지점에 놓습니다. 이어지는 시나리오에서는 (현지 가이드가 살아 있으면) 직전 시나리오의 마지막 위치에서 시작합니다. 현지 가이드는 기본 게임의 프라이데이와 같은 방법으로 쓰이는데, 한 가지 추가 규칙이 있습니다. 현지 가이드가 행동을 하다가 상처 주사위에서 를 굴리면 트라우마 대신 를 입습니다.

1인 게임

1인 게임은 2인 게임과 같은 규칙을 적용합니다. 이에 추가로, 플레이어는 현지 가이드에 더하여 개도 사용합니다. 개 카드를 게임 보드 옆에 놓고, 카드 위에 자주색 행동 말을 놓습니다.

1인 게임에서는 현지 가이드가 죽을 때마다 신경 쇠약 토큰이 밤 단계 칸에 올라가고, 가이드의 체력 트랙이 리셋됩니다. 그리고, 현지 가이드의 말 하나를 라운드 트랙에 놓습니다. 현재 라운드에 2를 더한 칸에 놓는데, 예를 들어 3라운드에 가이드가 죽었다면 5라운드 칸에 가이드의 행동 말을 놓습니다. 가이드의 힘이 약해져서, 라운드 칸에 올려 둔 행동 말은 해당 라운드를 시작할 때 사용할 수 있습니다. 가이드가 마지막 또는 마지막에서 두 번째 라운드에 죽으면 남은 라운드동안 가이드를 옆으로 치워 둡니다. 즉, 1인 게임에서는 로컬 가이드가 죽는 일은 없습니다. 그러나, 넉넉치 않은 보급품을 사용하고 위기의 순간에 플레이어의 짐이 될 수 있으니 조심해야 합니다!

1인 게임의 오두막, 지붕, 울타리 건설 비용은 2인 게임과 같습니다.

시작 플레이어는 항상 플레이어입니다. 현지 가이드나 개는 시작 플레이어가 될 수 없습니다.

사기 라운드를 시작할 때마다, 사기 효과를 적용하기 전에 사기를 1 올립니다. 살아있다는 사실 자체가 기쁘기 때문입니다.

호러 모드

매캐한 냄새가 나를 깨웠다. 잠이 덜 깨서 무시하고 다시 눈을 감다가, 금방 심각성을 깨닫고 냄새가 어디에서 나는지 주변을 둘러보았다. 펄쩍 뛰어서 해변으로 달려갔을 때, 내 눈에 들어온 광경에 몸이 얼어붙었다. 몇 날 며칠 걸려 모아뒀던 나무 더미가 타고 있지 않은가! 지나가는 배에 구조 신호를 보내려던 계획은 잿더미가 되어 버렸다. 어떻게 이런 일이 일어났을까? 이런 사고를 막기 위해 충분히 예방 조치를 해 뒀었다. 혹시 걷잡을 수 있는 나무가 있는지 가까이 다가가다가, 불길 옆에서 제사를 지내듯 손을 하늘 위로 올린 어두운 형상을 보고 소스라치게 놀랐다.

이건 불가능해. 나는 섬을 철저히 조사했고, 내가 이곳의 유일한 생존자임을 몇 번이나 확인했었다. 분명히 아무도 없었는데! 더 가까이 가자, 검은 형상이 혼자가 아니라는 것을 알게 됐다. 근처에 뭔가가 앉아 있다. 내가 설명조차 할 수 없는 그것이. 공포와 악몽 속에만 있는 그것. 그 형상이 내 존재를 알아차리고, 내가 알 수 없는 언어로 그것에게 명령을 내렸다. 그것이 나에게 돌진하기 시작한다. 꼼짝할 수가 없다. 그대로 서서 눈을 감고 빌었다. 제발 깨어나자. 아직 나는 악몽을 꾸고 있는 거라고!

새로운 도전이 여러분을 기다리고 있습니다! 호러 모드는 이 확장의 구성품을 사용하여, 여러분이 좋아하는 시나리오를 새로운 방식으로 즐길 수 있게 만듭니다. 기본 게임의 규칙과 앞서 설명한 캠페인 모드의 규칙들, 즉, 새로운 캐릭터, 효과, 카드 등의 규칙을 따릅니다. 추가로, 돌과 관련한 규칙이 하나 더 있습니다.

돌 생산과 채집

지형 종류가 인 섬 타일에서 돌 을 채집할 수 있습니다. 지형 아이콘에 행동 말을 배치하고 행동을 실행할 때, 일반적으로 채집할 때 영향을 미치는 모든 효과를 쓸 수 있습니다.

야영지가 타일에 있으면 생산 단계 때 돌이 생산됩니다.

타일에서 채집 행동을 하던 플레이어가 모험 카드를 실행하면서 근원지를 고갈시키게 되면, 일반적인 규칙대로 지형 아이콘을 검은 마커로 가립니다. 이것은 근원지를 잃었다는 것과 동시에, 해당 지형 종류에 접근할 수 없다는 것을 의미합니다. (다른 섬 타일에 같은 지형 종류가 있으면 해당 지형 종류를 탐험한 것으로 봅니다.)

기억하세요!

캠페인 모드와 마찬가지로, 자신이 조종하던 캐릭터가 죽거나 정신 이상에 걸리더라도 게임이 끝나지 않습니다. 그렇게 되면 사용할 수 있는 NPC 중 하나를 가져옵니다. 사용할 수 있는 NPC가 없어서 가져오지 못하면 게임은 플레이어들의 패배입니다.

호러 모드 게임 준비

1. 테이블 가운데에 게임 보드를 놓습니다.

2. 플레이 할 시나리오를 게임 보드 옆에 놓고, 라운드 트랙의 첫 번째 칸에 라운드 마커를 놓습니다.

> 이어지는 게임 준비 설명은 4인 기준입니다.
> 1–3인 게임을 할 때는 13쪽의 변형 규칙을 적용하세요.

3. 플레이어들은 각자 한 가지 색깔의 캐릭터 보드 한 장과 행동 말 2개를 받아서 자기 앞에 놓습니다. 사용하지 않는 캐릭터 보드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

   상처 마커 1개를 체력 트랙 시작 지점인 가장 왼쪽 아이콘 위에 놓습니다.
   정신력 마커 1개를 정신력 트랙 시작 지점인 가장 왼쪽 아이콘 위에 놓습니다.

4. 각자 미스터리 테일즈 캐릭터 카드를 무작위로 한 장씩 뽑아서, 플레이어가 조종할 수 있는 면이 보이게 캐릭터 보드에 놓습니다. 무작위로 뽑지 않고 캐릭터를 선택해도 됩니다. 또한, 자신의 캐릭터와 관련된 정신 이상 카드 3장을 앞면이 보이지 않게 캐릭터 보드 옆에 놓습니다. 내용을 미리 보면 안됩니다.

5. 남은 캐릭터 카드 중에서 2장을 선택하여 게임 보드 옆에 NPC면이 보이도록 놓습니다. 각각의 NPC와 관련된 정신 이상 카드 3장을 내용을 보지 않고 해당 NPC 카드 밑에 놓습니다. 카드마다 정신력 트랙 가장 왼쪽 칸에 정신력 마커를 놓습니다.

주의하세요: 상속녀는 NPC 중 하나로 선택할 수 없습니다.

6. 발명 카드를 전부 가져옵니다.

   1) 카드 제목에 표시가 있는 9장의 기본 카드와 미스터리 테일즈 발명 카드 3장(돌 부적, 나선형 창, 흰색 페인트)을 게임 보드의 발명 카드 칸에 놓습니다. 순서는 상관없으며, 발명 쪽이 보이도록 놓습니다.

   2) 나머지 발명 카드를 잘 섞고 발명 쪽이 보이도록 카드 더미를 만들어서, 게임 보드 옆에 놓습니다.

   3) 발명 카드 더미의 맨 위 5장을 뽑아서 게임 보드의 발명 카드 칸에 발명 쪽이 보이도록 놓습니다.

   4) 마지막으로, 삽 카드의 지형 아이콘(해변)에 검은색 마커를 올려 놓습니다.

주의하세요: 시작 지형이 해변이 아닌 시나리오로 게임을 하는 경우에는 해변에 마커를 올리지 않습니다.

7. 게임 보드의 사기 트랙 0칸에 흰색 마커를 놓습니다.

8. 검은색과 녹색 마커를 무기 레벨의 0칸(가장 윗칸)에 놓습니다. 검은색 마커는 일반적인 무기레벨을 나타내고, 녹색 마커는 초자연적인 무기 레벨을 나타냅니다(초자연적인 무기에 대한 설명은 8쪽에 있습니다). 오두막과 지붕 레벨, 울타리 레벨을 표시할 검은색 마커는 게임을 진행하면서 놓게 됩니다.

호러 모드

9. 미스터리 테일즈에 들어있는 모험 카드를 제작, 채집, 탐험 종류별로 나눠서 잘 섞습니다. 각각의 카드 더미를 앞면이 보이지 않도록 게임 보드의 알맞은 칸에 놓고, 칸마다 연관된 행동 주사위 3개도 함께 놓습니다. **기본 게임의 모험 카드는 사용하지 않습니다.**

10. 광신도 카드를 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 만들어서 광신도 타일 위에 놓습니다. 그런 다음 광신도 카드 6장을 뽑아, 기본 게임의 짐승 카드와 잘 섞어서 짐승 카드 더미를 만들고, 앞면이 보이지 않게 광신도 카드 더미 옆에 놓습니다.

11. 이 확장의 미스터리 카드 중에서 단서 카드를 따로 추려서 게임 상자에 남겨 놓습니다. 단서 카드는 카드의 위쪽에 아이콘이 있습니다. 그런 다음, 나머지 미스터리 카드와 기본 게임의 미스터리 카드를 모두 섞어서 게임 보드 옆에 더미를 만들어 놓습니다

12. 미스터리 테일즈의 상태 카드를 잘 섞어서 카드 더미를 만들고, 앞면이 보이지 않게 게임 보드 옆에 놓습니다.

13. 기본 게임의 섬 타일 11개를 준비합니다.
    1) 8번 타일을 시작 지점에 앞면이 보이도록 놓습니다(가운데 줄의 가장 왼쪽 칸이 시작 지점입니다).
    2) 시작 타일 위에 야영지 토큰을 쪽이 보이도록 놓습니다.
    3) 남은 섬 타일을 앞면이 보이지 않도록 섞고, 타일 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다.

14. 시작 설비 카드 8장을 섞고, 그 중에서 2장을 뽑아서 게임 보드 옆에 놓습니다. 카드마다 아래쪽 상자 아이콘 2칸에 각각 흰색 마커를 놓습니다(마커 1개당 설비를 한 번 사용합니다). 남은 시작 설비 카드는 게임 상자에 돌려 놓습니다.

15. 기본 게임과 미스터리 테일즈 확장의 발견 토큰을 모두 잘 섞어서 토큰 더미를 만들고, 앞면이 보이지 않게 게임 보드 옆에 놓습니다.

16. 자원, 날씨 주사위, 보조 말들, 그 외의 토큰과 마커는 게임 보드 근처에 놓습니다.

17. 미스터리 테일즈 이벤트 카드 중에, 왼쪽 상단에 표시가 있는 카드만 따로 추립니다.
    1) 카드를 두 더미로 나눕니다. 한 더미는 아이콘이 있는 카드로만 구성하고, 나머지 모든 (/ / / / /) 카드로 다른 한 더미를 구성합니다.
    2) 두 개의 더미를 각각 따로 섞습니다. 각 더미에서 선택한 시나리오의 총 라운드 수의 반에 해당하는 카드를 가져옵니다. 라운드가 나누어 떨어지지 않으면 올림 합니다.
    3) 양쪽 더미에서 가져온 카드를 내용을 보지 않고 잘 섞습니다. 이 카드 더미를 게임 보드의 이벤트 더미 칸에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 다른 이벤트 카드는 모두 게임 상자에 돌려 놓습니다.

18. 사냥 타일을 사냥 행동 칸 위에 놓고, 채집 타일을 채집 행동 칸 위에 놓습니다.

19. 4인 게임이라서 게임 보드의 야영지 정비 칸을 야영지 정비 카드로 덮습니다.

20. 시나리오를 확인하여 게임을 준비할 때 특별히 변경할 부분이 있으면 반영합니다.

21. 가장 어린 플레이어가 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 토큰을 받습니다.

부 록

게임 난이도 조정

게임 진행이 너무 어렵거나 너무 쉽게 느껴지면 게임의 난이도를 조정할 수 있습니다. 어떤 것들을 게임에 적용할지 직접 선택하세요. 선택한 것들에 따라 난이도가 다양하게 바뀔 수 있습니다.
아래의 옵션 중에서 하나만 적용해도 되고, 전부 다 사용해도 좋습니다.

캠페인 모드

더 쉬운 게임:

- 어떤 시나리오를 플레이하든, 게임을 준비할 때 위협 대비 칸에 놓는 난파선 잔해 카드를 원하는 것으로 놓습니다. 첫 번째 라운드에는 이벤트 단계를 하지 않습니다.
- 개 카드를 사용합니다.
- 현지 가이드 카드를 원하는 면으로 선택해서 사용합니다.
- 캠페인을 시작할 때, 시작 설비 카드를 더 가지고 시작합니다.
- 빨간 주사위에서 면을 빈 것으로 취급합니다.

더 어려운 게임:

- 캠페인을 시작할 때, 시작 설비 카드를 하나만 가지거나, 시작 설비 없이 게임을 합니다.
- 게임에 사용하는 NPC의 수를 줄이고 캠페인을 시작합니다.
- 1–2인 게임에서 현지 가이드 카드를 3인 게임 쪽, 즉 행동 말을 1개만 사용합니다.

호러 모드

더 쉬운 게임:

- 게임에 사용할 NPC의 수를 늘립니다. NPC 하나가 늘어나면 사용할 수 있는 능력이 늘어날 뿐 아니라, 플레이어가 죽었을 때 부활할 횟수도 1 늘어납니다.
- 개 카드를 사용합니다.
- 현지 가이드 카드를 원하는 면으로 선택해서 사용합니다.
- 시작 설비 카드를 더 가지고 시작합니다.
- 짐승 카드 더미에 섞는 광신도 카드 수를 줄입니다.
- 빨간 주사위에서 면을 빈 것으로 취급합니다.
- 위협 대비 행동 칸에 호러 모드용 난파선 잔해 카드를 골라서 놓습니다.
  첫 번째 라운드에는 이벤트 단계를 하지 않습니다.

더 어려운 게임:

- 시작 설비 카드를 하나만 가지거나, 시작 설비 없이 게임을 합니다.
- NPC 카드를 사용하지 않습니다.
- 1–2인 게임에서 현지 가이드 카드를 3인 게임 쪽, 즉 행동 말을 1개만 사용합니다.
- 짐승 카드 더미에 섞는 광신도 카드 수를 늘립니다.

카드 설명

설비 카드

조리 도구: 이 효과를 쓸 때는 썩는 식량만 사용할 수 있습니다.

구급약: 이 효과를 사용하려면 행동 단계 때, 행동 말 하나를 배치해야 합니다. 말 하나를 배치하면 설비 효과를 한 번 쓸 수 있고, 한 라운드에 말 여러 개를 배치해서 여러 번 효과를 써도 됩니다. 말을 배치한 사람 본인만 상처를 치료합니다.

탄약: 카드를 쓸 때 이 카드를 사용할 수 있습니다. 이 카드는 한 라운드에 다른 종류의 카드와 함께 쓸 수 있습니다.

위스키: 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓인 는 누구나 원하는 때에 사용할 수 있습니다.

생존 장비 1 & 2: 이 카드들은 아이콘만 제공합니다. 즉, 게임의 다른 효과에 해당 아이콘이 필요할 때 조건을 충족시킵니다. 실제 발명 카드를 제작한 것처럼 혜택을 받거나, 아이템으로 뒤집어서는 안됩니다.

텐트: 밤 단계마다 서로 다른 두 명의 플레이어가 사용할 수 있는 오두막을 제공합니다.

상태 카드

분석 불능: 어떤 효과로 이 상태 카드를 제거할 수 있게 되면, 특수 능력을 덮었던 도 제거합니다. 해당 능력을 다시 쓸 수 있습니다.

자해: 를 얼마나 입었는지 상관없이, 는 항상 1만 입습니다.

혈액공포증: 를 얼마나 입었는지 상관없이, 는 항상 1개만 버립니다. 버릴 가 없다면 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이기 때문에, 1을 입습니다.

광신도 카드

주술사: 이 있는 플레이어가 초자연적인 격투를 하면, 해당 플레이어는 미스터리 카드 1장을 뽑아서 실행해야 합니다. 주술사를 물리치면 보상으로 1개를 받아서, 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

여제사장: 이 있는 플레이어가 초자연적인 격투를 하면, 해당 플레이어는 상태 카드 한 장을 받아야 합니다. 여제사장을 물리치면 미스터리 카드 1장을 뽑아서 실행합니다.

전사: 이 있는 플레이어가 초자연적인 격투를 하면, 해당 플레이어는 1개를 버려야 합니다. 버릴 가 없다면 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이기 때문에, 1을 입습니다.
전사는 일반 무기를 사용하기 때문에 초자연적인 격투를 했더라도 일반 무기 레벨을 내려야 합니다.
전사를 물리치면 1개를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

꼬마: 이 있는 플레이어가 초자연적인 격투를 하면, 해당 플레이어는 2를 입습니다.
꼬마를 물리치면 1개를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

심복: 이 있는 플레이어가 초자연적인 격투를 하면, 토큰을 밤 칸에 놓습니다.
심복을 물리치면 1개를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

부 록

캐릭터 카드

골동품 딜러(NPC 쪽) 값진 지식: 발명 카드를 게임 보드에 놓을 때, 발명 쪽이 보이게 놓습니다. 다른 한 장은 버리는 발명 카드 더미에 놓습니다. 발명 카드 더미가 다 떨어지면 버리는 카드 더미를 섞어서 발명 카드 더미를 새로 만듭니다.

상속녀(NPC 쪽) 숨겨 둔 공급처: 이 능력은 사용 횟수가 다 떨어진 에 쓸 수 있습니다. 사용하면 카드의 마커를 한 칸 뒤로 옮깁니다.

미스터리

비밀 지령(방어용 분장):
무기/초자연적 무기 레벨을 1보다 더 내려야 할 때, 내려야 하는 숫자를 1 적게 내립니다.

모험

앵무새: 지금 채집한 타일에 나 근원지가 없으면 아무 일도 일어나지 않습니다.

하얀 협곡: 행동에 실패했더라도 무기 레벨을 내려야 합니다.

이벤트

이탈: 플레이어들은 사용할 수 없는 NPC의 특수 능력을 쓸 수 없습니다. 해당 NPC는 게임의 어떤 효과에도 영향을 받지 않습니다. 시나리오를 끝냈을 때, 아직 사용할 수 없는 NPC가 있으면, 해당 NPC 카드와 관련 정신 이상 카드들을 모두 게임 상자에 돌려 놓습니다. 이 때, 캐릭터가 죽거나 정신 이상에 걸릴 때의 효과는 적용하지 않습니다.

절멸: 야영지에 인접한 타일에 3개보다 적으면, 인접한 타일마다 근원지 1개만 덮습니다.

짙은 안개: 야영지에 인접한 타일에 3개보다 적으면, 인접한 타일마다 을 놓습니다.

호러 모드 이벤트 카드

선물: 플레이어 모두가 를 버리는데 동참하여 봅을 카드 장수를 줄일 수 있습니다.

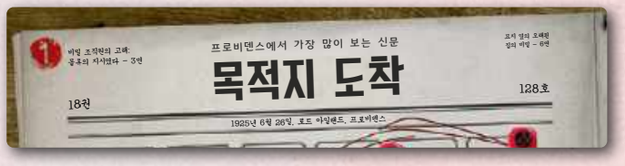
발명 카드

돌 부적, 흰색 페인트, 횃불: 캠페인을 진행하면서, 돌 부적, 흰색 페인트 발명 카드와 시나리오에 인쇄된 횃불 발명 카드를 제작하게 됩니다. 이 발명 카드들은 여러 번 제작할 수 있습니다. 제작에 성공하면 해당하는 종류의 토큰(/ /) 하나를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

나선형 창: 나선형 창을 제작하면 발명 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓았다가, 행동 단계를 마무리할 때 초차연적인 무기 레벨을 1 올립니다. 그런 다음, 카드를 게임 보드에 되돌려 놓습니다.

캠페인 설명

1. 목적지 도착



시나리오 목표를 달성하려면, 마을 3개를 찾아서 탐험하며 퍼시 포셋 중령의 흔적을 찾아야 합니다. [redacted]이 있는 타일 3개를 발견하고, 발견한 순서대로 각각 탐험하면 플레이어의 승리입니다.

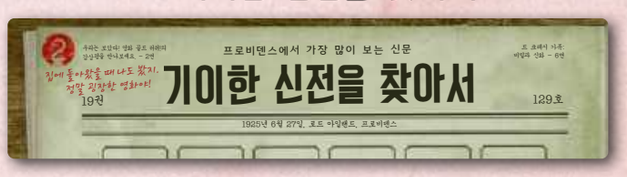
특수 발견 토큰: 알이 있는 새 둥지

이 토큰은 행동 단계가 끝날 때, 반드시 버려야 합니다. 토큰을 식량 1개로 바꿔서 지금 쓸 수 있는 칸에 놓습니다.

특수 행동: 짐 풀기

배 타일에서 행동을 하기 때문에, 야영지가 배 타일에 인접해 있을 때는 일반적인 방법으로 특수 제작 행동을 할 수 있습니다. 야영지를 이동하면 플레이어들은 야영지에서 떨어진 곳에서 채집이나 탐험 행동을 할 때와 마찬가지로, 추가 행동 말을 써야 합니다.

2. 기이한 신전을 찾아서



이 시나리오는 두 가지 목표를 달성해야 합니다. 한 가지는 그다지 복잡하지 않습니다.
시나리오 아이템인 횃불을 5번 제작하여, 횃불 토큰 5개를 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 두면 됩니다.
다른 한 가지가 약간 까다롭습니다. 플레이어들은 특정 섬 타일로 게임 보드를 만들어야 합니다.
즉, 고인이 된 퍼시 포셋 중령의 발자취를 재구성해야 합니다. 필요한 섬 타일을 어떤 순서로 게임 보드에 놓는 지는 중요하지 않지만, 그 타일들이 특정한 순서로 연결되어야 합니다. 산악 지형 타일이 다른 산악 타일에 인접하고, 두 번째 산악 타일은 언덕 타일에 인접, 마지막으로 언덕은 초원에 인접해야 합니다. 시나리오의 특수 행동이 도움이 될 것입니다.

두 가지 목표를 달성하면, 그 라운드가 끝날 때 게임에서 승리합니다.

특수 발명: 횃불

이 아이템은 한 라운드에 여러 번 제작할 수 있습니다.

부 록

3. 신전의 영역

이 시나리오에서는 미스터리 카드 3장을 모아야 합니다. 이것들은 지도 조각을 나타냅니다. 시나리오를 시작할 때, 이 카드들과 다른 카드들을 함께 섞어서 신전 카드 더미를 만들게 됩니다. 플레이어들은 우선 탐험을 통해 이 있는 신전 타일을 찾아야 합니다. 그런 다음, 폐허 조사 행동으로 신전 카드 더미를 수색합니다. 지도 조각 3개를 모두 찾는데 성공하면, 그 라운드가 끝날 때 게임에서 승리합니다.

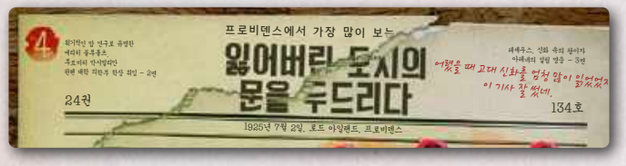
게임 준비 변경

탐험을 해서 새로운 신전 타일을 뽑을 때는, 항상 타일 더미를 덮어 둔 섬 타일 바로 밑의 신전 타일을 펼칩니다. 붉은 면으로 놓으면 안됩니다. 그런 다음, 섬 타일로 다시 타일 더미를 덮어둡니다.

특수 규칙: 암흑

비용 아이콘이 있는 타일로 야영지를 옮겼더라도, 야영지에서 행동을 할 때는 비용 아이콘이 영향을 미치지 않습니다. 직접적으로 신전 타일에서 행동을 수행할 때, 즉 채집 행동과 폐허 조사 행동을 할 때만 비용 아이콘의 효과가 적용됩니다.

4. 잃어버린 도시의 문을 두드리다

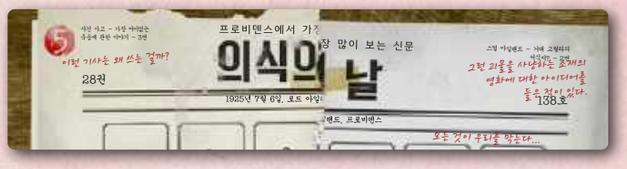


이 시나리오의 목표는 잃어버린 도시 Z의 입구를 찾는 것으로, 24번 타일에서 탐험 행동을 성공해야 합니다. 그러기 위해 우선, 일반적인 규칙에 따라 섬 칸과 섬 타일을 탐험하여 24번 타일까지 길을 만들어야 합니다. 24번 타일에서 탐험에 성공하면 편한 방법으로 표시합니다(예를 들어, 흰색 마커를 올립니다). 그리고, 시나리오 특수 발명과 미스터리 카드 중, 서로 다른 4개의 발명 카드를 제작해야 합니다. 특수 발명은 시나리오를 시작할 때는 제작할 수 없게 막혀 있는데, 토착민과 함께 하며 탐험 일지를 읽으면 제작이 가능해집니다. 두 가지 목표를 모두 달성하고, 6라운드를 모두 마쳐야 합니다.

비밀 지령

이전 시나리오를 진행하면서 이미 비밀 지령을 제작했다면 그것도 시나리오 목표를 일부 달성한 것으로 셉니다.

5. 의식의 날



이 시나리오의 목표는 성스러운 원이라 불리는 특수 발명을 '마음을 먹는 자'의 은신처에 짓는 것입니다. 우선, 시나리오 특수 행동인 "은신처 찾기"를 이용해서 은신처를 찾습니다. 성스러운 원을 제작한 다음, 이 캠페인 이야기의 절정에 해당하는 58번 문단을 읽습니다. 조심하세요. 이 문단의 내용에서 살아남는 것이 중요합니다. 단단히 준비하세요!

게임 준비 변경

탐험을 통해 새로운 도시 타일을 펼칠 때는 항상 타일 더미를 덮어 둔 섬 타일 바로 밑의 신전 타일을 펼칩니다. 반드시 붉은 면으로 놓습니다. 그런 다음, 섬 타일로 다시 타일 더미를 덮어둡니다.

강력해진 광신도들

격투를 실행할 때마다, 격투 종류에 따라서 사냥 행동 칸에 있는 / 토큰 효과를 모두 적용합니다. 토큰 1개당 연관된 격투 종류의 힘을 1 증가시킵니다. 즉, 광신도나 짐승의 일반적인 힘 또는 초자연적인 힘이 늘어나는 것입니다. 격투를 실행한 후, 해당 격투 종류의 토큰을 전부 버립니다.

광신도 소탕

밤 단계에 밤 칸에 놓인 광신도와 격투를 하고, 보상을 받습니다. 격투 방법은 일반적인 규칙을 따릅니다. 사냥 행동 칸에 있는 / 토큰들 전부가 이 격투에 영향을 미칩니다. 격투 대상인 광신도의 격투 종류에 따라 해당하는 토큰 전부를 적용합니다. 그런 다음, 토큰을 버립니다.

시나리오 특수 행동: 은신처 찾기

이 특수 탐험 행동은 어떤 도시 타일에서나 할 수 있습니다. 은신처를 찾을 때까지 이 행동을 계속해야 합니다. 비용 아이콘이 있는 도시 타일에서 행동을 할 때는 비용을 내야 합니다. 은신처를 찾으면 그 곳에서 성스러운 원을 제작합니다. 타일의 상징과 다른 은신처 카드는 카드 더미에 다시 섞고, 다시 은신처 카드를 뽑아서 앞면이 보이지 않게 둡니다. 예를 들어 3장 중 1장만 일치하면 일치한 카드는 그대로 공개해 두고, 다른 2장은 남아있는 카드 더미 2장과 섞습니다. 그런 다음, 2장을 뽑아서 공개된 카드 1장 옆에 나란히 뒷면으로 놓습니다. 은신처 찾기 행동을 했던 타일에서 다시 도전할 수 있습니다.

일치하지 않은 상징당 1개씩 을 사냥 행동 칸에 놓아야 합니다. 여러분이 열심히 찾으려 들수록 광신도들이 점점 더 화가 나서, 다음 번 마주칠 때는 더 위험한 상대가 되어있을 것입니다.

특수 행동: 토착민과의 대화

이 행동에 행동 말을 배치할 때는 해당 타일의 숫자 토큰 위에 놓습니다. 이 행동을 하면 은신처 카드를 공개하기 때문에, 은신처를 더 빨리 찾을 수 있습니다. 은신처 카드를 공개하게 될 때는, 3장의 카드 중에서 뒷면으로 놓인 카드 중 하나를 선택합니다. 이 방법으로 마지막 은신처 카드를 공개하면 즉시 해당 3가지 상징이 모두 일치하는 도시 타일에 를 놓습니다. 3가지 상징이 일치하는 도시 타일이 아직 공개되지 않았으면, 계속해서 섬을 탐험하여 그 타일을 찾아야 합니다. 해당 타일이 공개되는 즉시 를 놓습니다.

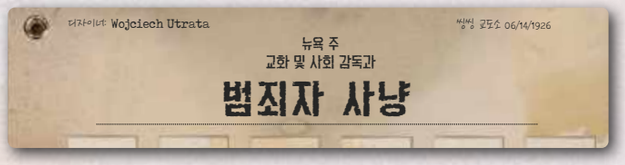
부 록

특수 발명: 성스러운 원

이 발명은 가 있는 타일에만 제작할 수 있습니다. 즉, 야영지와 은신처가 같은 타일에 있거나 서로 인접해 있으면 일반 제작 행동처럼 행동 말 1개 또는 2개를 배치하면 됩니다. 그러나 야영지가 은신처와 떨어져 있으면 야영지에서 떨어진 곳에서 채집이나 탐험 행동을 하는 것처럼 추가 행동 말을 놓아야 합니다.

단독 시나리오

시나리오 12



이 시나리오는 위험한 범죄자들을 체포하거나 죽이면서 11일(라운드) 동안 살아남아야 합니다. 그러려면 우선 범죄자들을 찾아야 합니다. 범죄자들은 섬 곳곳에서 발견할 수 있는데, 특수한 탐험 행동을 해야 합니다. 범죄자 트랙의 칸을 모두 채우고, 11라운드 밤 단계까지 버티면 게임에서 승리합니다.

범죄자 식사

범죄자가 굶어 죽으면 잊지 말고 를 로 바꿉니다.

시나리오 특수 발명: 오래 타는 불

한 번 제작하면, 플레이어들이 이나 이 있는 타일에서 숫자 토큰을 실행할 때마다 또는 1장을 무시할 수 있습니다.

범죄자 카드

죽어 있는 폭력배: 범죄자가 굶어 죽거나 죽였을 때와는 달리, 아무 효과도 적용하지 않습니다.

2번 섬 타일

2번 타일에는 과 이 둘 다 있습니다. 이 타일을 펼치면 플레이어들은 그 타일에 두 개의 숫자 토큰을 놓아야 합니다. 어떤 숫자 토큰을 각각 과 에 놓을지 정할 수 있습니다.

시나리오 13

이 시나리오는 광신도와 초자연적인 짐승들과 싸우면서, 은신처를 찾아 파괴하는 것이 목표입니다. 은신처 5개를 부수면 승리합니다. 조심하세요. 여러분이 은신처를 파괴하려 할 때 마주칠 존재들은 만만치 않을 겁니다.

특수 발명: 마녀의 망치

한 번 제작하면, 카드를 실행할 때마다 한 가지 주사위 결과를 무시할 수 있습니다. 다른 카드를 실행할 때, 무시할 주사위 아이콘을 다시 고를 수 있습니다.

특수 행동: 광신도 격퇴

숫자 토큰이 놓인 타일에서만 특수 탐험 행동을 할 수 있습니다. 광신도를 격퇴하면 버리는 카드를 따로 더미로 만들어 놓습니다. 4번째 광신도를 격퇴하면 버린 카드 더미를 섞어서 새 카드 더미를 만듭니다.

특수 행동: 은신처 파괴

은신처 칸에서 하는 특수 탐험 행동입니다. 1장을 실행한 다음, 숫자 토큰을 게임 상자에 되돌려 놓거나, 게임 보드 옆에 따로 공간을 만들어 놓습니다. 이렇게 해서 파괴한 은신처 개수를 표시합니다. 5번째 은신처를 파괴하면 승리합니다!

게임 디자이너: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka
게임 설명서 제작: Matt Dembek
미술 감독: Rafał Szyma
기획: Grzegorz Polewka
표지 그림: Vincent Dutrait
일러스트: Mateusz Bielski, Maciej Janik, Barbara Trela-Szyma
박스 디자인: Maciej Mutwil
그래픽과 아이콘 디자인: Maciej Mutwil, Ewa Kostorz
사진 저작권: Wellcome Library, London
구성품 디자인: Maciej Mutwil, Rafał Szyma
DTP: Maciej Mutwil
영어 편집: Zara & Luke Otfinowski
교정: Robert Deninis, Arek Maj, Ben Nicholson, Vitruvian Gamer
테스터: Gloomy, Jagódka, Basia, Artur, Piotr, Szymon, Merry, Matt
제작: Portal Games
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland
tel./fax. (32) 334 85 38
www.portalgames.pl, e-mail: portal@portalgames.pl
한국어판 제작: DiceTree Games
경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30, 806
tel. 031-813-9233
www.DiceTreeGames.com

고맙습니다: Colton Crowther, Olivier Prevot, Matt Sumski, Valerie Skettini, Jeffrey Erikson, Michael Zabojnik, Kyle Folsom, Don Liles, 모두들 대단히 고맙습니다.

아이콘 설명

새로운 자원

돌

돌 근원지
을 생산합니다.
호러 모드에서는
도 돌 근원지로 칩니다.

새로운 발명

돌 부적

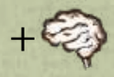
흰색 페인트
상처 주사위의 또는
트라우마 토큰을 취소합니다.

횃불

정신력

정신력 마커

트라우마 1을 입습니다.


정신력 1을 회복합니다.

신경 쇠약

주사위

정신력 1을 잃습니다.
상처 주사위에 표시되어 있으며,
기본 게임을 할 때는
아무 효과가 없습니다.

초자연적인 힘이 3인
상대와 격투합니다.
기본 게임을 할 때는
아무 효과가 없습니다.

광신도

광신도 카드

초자연적인 힘 +1 토큰
광신도의 초자연적인 힘을
+1 올립니다.

격투를 실행한 캐릭터가
이 있으면
표시된 효과를 실행합니다.

광신도를 물리친 후에
받는 보상입니다.

초자연적인 힘

초자연적인 무기 마커

광신도의 초자연적인 힘

초자연적인 무기 +/−1
초자연적인 무기 레벨을
1 올립니다/내립니다.

카드 뒷면

상태 카드

설비 카드

광신도 카드
짐승 카드와 뒷면이 같아서, 두 종류를
구별하기 위해 광신도 카드 더미를
타일 위에 놓습니다.

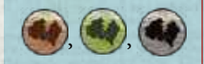
은신처 카드
캠페인 북의 시나리오에서
사용합니다.

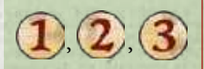
범죄자 카드
범죄자 사냥 시나리오에서
사용합니다.

토착민 카드
추가 NPC입니다.

기타

망상 토큰


트라우마 토큰


추가 숫자 토큰

+1 돌 토큰

방어용 분장 토큰
캠페인 북의 시나리오에서
사용합니다.

설비 마커

새로운 미스터리 카드

초자연적인 존재 카드

저주 카드

주문 카드

단서 카드
캠페인 북 시나리오에서
사용합니다.