

Jens Drögemüller

The Scepter of Zavador

인간, 엘프, 요정과 고블린 등 다양한 종족들이 조화를 이루는 자반도르 세계는, 한때 큰 전쟁의 아픔을 겪었지만 지금은 평화로운 생활이 지속되고 있습니다. 하지만 이곳은 여전히 무시무시한 드래곤과 악취를 풍기는 언데드가 공존하는 위험한 세계이며, 언제 폭발할지 모르는 거대한 화산으로 인해 사람들은 두려움을 품은 채 살아가고 있습니다. 많은 사람들은 세상을 지켜줄 위대한 마법사가 나타나 아무도 이러한 두려움에 떨지 않고 사는 날이 오기를 소망하고 있습니다.

여러분은 다양한 보석에서 마력을 추출해 포션을 만들고, 그렇게 추출한 마력을 이용해 자반도르 세계를 탐험하고, 다양한 아이템을 얻어 더욱 강력해질 수 있습니다. 그리고 자반도르 세계를 지키는 수호자들과 계약해 엄청난 명성을 얻을 수도 있습니다. 넘치는 마력과 강력한 아이템이 함께하더라도 자반도르 세계를 직접 탐험하기엔 너무 넓습니다. 하지만, 걱정할 필요는 없습니다. 여러분은 이미 소환 마법 정도는 어렵지 않게 사용할 수 있는 숙련된 마법사들입니다. 마법을 사용하여 자신의 분신을 소환하고, 그렇게 소환된 분신들을 이용해 다양한 지역을 탐험할 수 있습니다. 더 많은 보석과 더 강력한 보석에서 마력을 추출하여, 자반도르 세계 최고의 마법사가 되길 바랍니다.

설명서에는 위쪽의 게임을 소개하는 글과 같이 손글씨처럼 적힌 문장들이 있습니다. 이런 문장들은 게임의 규칙이 아닌 자반도르의 세계관에 대한 설명입니다. 빠르게 규칙만 확인하고 싶은 경우, 읽지 않아도 무관합니다.

자반도르 세계 소개

고블린 마을



탐험하면 보석을 더욱 좋은 조건에 구입할 수 있습니다.

라고난 장사꾼인 고블린은 돈이 되는 것은 무엇이든 파는데, 어디서 구하는지 알 수 없는 신기한 마법 용품을 팔기도 합니다. 고블린 마을에서는 돈보다 더 가치가 높은 마력 포션이 화폐처럼 사용되고 있습니다.

마법을 사용하지 못하는 고블린들에게 있어 마법 용품은 단순한 돈벌이에 불과하지만, 자반도르에서 가장 고가에 거래되는 진기한 마법 용품들은 거의 고블린 상인들이 독점하다시피 판매하고 있습니다. 특히 고블린 마을 어딘가에서 나온다는 특별한 보석들은 강력한 마력을 방출하기 때문에, 단순한 보석 이상의 가치를 가집니다. 고블린 마을의 깊은 곳까지 들어가면, 더 좋은 조건에 보석을 살 수 있다고 알려져 있습니다.

마녀의 숲



탐험하면 단계마다 마력 카드를 2장씩 받을 수 있습니다.

강력한 마력은 오직 보석에서만 추출할 수 있다고 알려져 있습니다. 하지만 늑은 마녀들은 말린 개구리나 고양이 수염과 같은 이상한 재료들을 끓여, 강력한 마력이 담긴 포션으로 만들어내는 능력이 있습니다.

마녀의 숲에서는 친절한 마녀들이 마력 포션을 선물로 주기도 한답니다. 과연 받아도 되는 것일까요? 나중에 뭔가 허무니없는 것을 요구하려는 것은 아닐까요? 어쩌면 이런 생각들은 숲속에서 외롭게 사는 마녀들의 순수한 호의를 의심하는 것일지도 모릅니다. 사실 마녀의 숲에는 전쟁이 발발하기 전에 사람들이 살았던 작은 마을이 많이 있었다고 합니다. 오랜 시간이 지난 지금은 울창한 나무들이 자라 숲을 이뤘고 마을의 흔적은 전혀 찾을 수 없지만, 전쟁에서 가족을 잃고 숲을 떠나지 못했던 여자들은 마녀가 되어 이 숲을 지키고 있습니다.

드래곤의 골짜기



탐험하면 아이템 구입과 수호자와 계약에서 할인받을 수 있는 드래곤의 비늘을 얻을 수 있습니다.

살아 움직이는 것은 무엇이든 잡아먹는다는 드래곤이 사는 땅에 일부러 찾아갈 사람은 없을 것입니다. 하지만 운이 좋다면 그곳에서 드래곤의 비늘을 얻을 수 있을지도 모릅니다. 드래곤의 비늘은 수장가들 사이에서는 희귀한 장식품으로 사용되지만, 고블린들에게 드래곤의 비늘은 단순한 장식품이 아닙니다. 그들에게 드래곤의 비늘을 가졌다는 것은 드래곤과 싸울 수 있는 강력한 마법사라는 것을 뜻하며, 고블린들의 존경을 받기에 충분합니다. 그들에게 존경을 받는다면, 고블린 상인들은 더 좋은 조건에 마법 용품을 공급해 줄 것입니다. 드래곤의 비늘을 얻을 수만 있다면, 자반도르의 무시무시한 수호자들도차도 당신에게 존경의 뜻을 포할 것입니다.

엘프우드



탐험하면 매 라운드 마다 마력을 추가로 얻을 수 있습니다.

엘프들은 신비로운 숲 깊은 곳에 자신들만의 은신처를 만들었습니다. 그 신비로운 숲속에는 마력이 담긴 물이 가득한 연못이 있다고 합니다. 엘프들의 강력한 마력의 원천이 그런 연못에서 나오는 것일까요? 엘프우드의 가장 깊은 곳에는 무척 아름답고 신비로운 나무가 있는데, 그 나무 아래에 있는 샘은 매우 강력한 마력을 품고 있다는 소문이 있습니다. 하지만, 엘프가 아닌 이상 미로같이 복잡한 숲길을 뚫고 신비로운 나무를 찾는다는 것은 너무나 어려운 일입니다. 한때는 인간과 엘프의 사이가 너무나 나빠서 엘프들의 숲에 들어가 살아나온 인간이 없었던 시절도 있었지만, 평화가 지속되는 지금은 인간을 공격하는 엘프는 찾아볼 수 없습니다.





포탈

새로운 분신이 소환되는 장소입니다.

자반도르의 가장 중심에 있는 이 장소에는 과거에 엘프들이 신성시하던 거대한 떡갈나무가 있었습니다. 떡갈나무는 과거에 무지한 인간들에 의해 잘려 나갔지만, 땅속 깊이 남아있는 뿌리에서 여전히 신성한 기운을 내뿜고 있습니다. 자반도르의 모든 지역과 연결된 이곳은 자반도르의 곳곳을 탐험하는 마법사들에게 매우 중요한 장소입니다. 자반도르 세계는 혼자서 탐험하기에는 너무 넓기에, 마법사들은 자신의 분신을 소환하는 마법을 사용합니다. 강력한 마법사들은 힘을 합쳐 이곳에 포탈을 열었고, 마법을 통해 소환한 분신들은 모두 이 포탈로 소환됩니다.



불의 산

탐험하면 루비에서 마력을 추출할 수 있는
불의 지식을 터득할 수 있습니다.

언제든지 모든 것을 장악할 수 있다고 말하는 듯, 뜨거운 용암을 내뿜는 불의 산. 누구든 호기심으로라도 그 산을 오르려는 바보짓은 하지 않을 것입니다. 하지만, 마법사인 당신이 모든 것을 걸고 불의 산에 오른다면, 가장 강력한 마법인 불의 마법, 즉 불의 지식을 얻어 루비의 마력을 제어할 수 있을지도 모릅니다. 지금까지 루비의 마력을 완벽하게 제어했던 마법사는 단 한 명도 없었습니다. 엘리트 교육을 받아 불의 마법에 능숙한 메이지들조차도 아직까지 루비에서 마력을 추출한 적이 없습니다. 루비에서 처음으로 마력을 추출했던 전설의 대마법사도 루비의 모든 힘을 완벽하게 다뤄진 못했다고 합니다. 5개의 루비를 완벽하게 제어해 엄청난 마력을 추출하는 것은 어쩌면 실현 불가능한 꿈같은 목표일지도 모릅니다.



폐허

탐험하면 보석을 넣을 수 있는 소켓이 달린 아이템을 찾을 수 있습니다.

한때 번성했던 이 도시는 전쟁의 상처가 고스란히 남아, 아무도 살지 않는 황폐한 땅이 되었습니다. 하지만, 수많은 잡령과 생령의 흔적을 통해 과거에 이곳이 얼마나 번성한 도시였는지 짐작할 수 있습니다. 번성했던 도시는 사라졌지만 화려했던 시절의 보물들은 그대로 땅속에 잠들어 있다고 합니다. 여동들의 마법을 추구하는 네크로맨서들은 이곳의 보물들을 탐하지 말라는 경고를 하려는 것인지, 끊임없이 죽은 자들을 되살려내고 있습니다. 그렇게 되살아난 전쟁의 망령들은 자의식 없이 떠돌며 살아있는 자들을 공격하며, 이 땅에 잠든 보물들이 항부로 파헤쳐지는 것을 용납하지 않습니다.

캐릭터 소개

메이지

시작 지역: 불의 산 1단계

시작 마법 핸드:  시작 마력:    

메이지들은 강력한 공격이 가능한 불의 마법에 능숙합니다. 어릴 적부터 엘리트 교육을 받은 이들은 왕의 호위 마법사가 되거나 장교가 되어 전장을 지휘합니다. 과거 인간과 엘프의 전쟁이 극에 달할 때, 큰 공을 세웠던 것도 모두 불의 마법사인 메이지들이었습니다. 하지만, 길었던 전쟁은 끝났고, 평화의 시대가 온 자반도르 세계에서는 왕실 마법사의 위엄도 예전 같지 않습니다. 불의 마법을 연구한다고는 하지만, 아직까지 아무도 루비의 에너지를 추출하지 못하고 있기에 어떤 사람들은 이들이 세금만 낭비하는 불필요한 존재라고 말하기도 합니다.



엘프

시작 지역: 엘프우드 1단계

시작 마법 핸드:  시작 마력:   

긴 전쟁에서 살아남은 엘프의 후손들은 이제 평화로운 시대가 왔지만, 여전히 엘프우드의 깊은 숲에서 벗어나지 않습니다. 엘프들은 태생적으로 마법을 능숙하게 사용하고 대자연의 에너지가 충만한 엘프우드에서 넘칠 정도의 마력을 얻지만, 자연과의 공존을 가장 중요시하는 그들은 숲 밖의 세상에는 그다지 관여하려 들지 않습니다. 대부분의 사람들은 마법에 능숙한 엘프들을 두려워하지만, 평화가 지속되자 그들의 아름다운 모습을 동경하는 사람들이 늘어나고 있습니다.



네크로맨서

시작 지역: 폐허 1단계

시작 마법 핸드:  시작 마력:    

여들의 마법에 심취한 그들은 죽은 자를 깨워내는 기괴한 능력 때문에, 모두의 기피 대상입니다. 그들은 주로 밤에 활동하며, 악마와 언데드 같은 여들의 존재들과 교류하며 여들의 마법을 연구합니다. 주문을 외울 때 빼고는 말을 거의 하지 않기 때문에, 그들이 어떠한 목적으로 마법을 연구하는지는 거의 알려지지 않았습니다. 간혹 죽은 가족을 되살려 달라며, 네크로맨서에서 부탁하는 사람들이 있습니다. 하지만 그렇게 되살아난 인간은 살아있을 때의 기억이 없으며, 눈에 보이는 것을 닮지는 대로 공격하는 괴물일 뿐입니다.





마녀

시작 지역: 마녀의 숲 1단계

시작 마법 핸드: 시작 마력:

마녀의 숲에 살고 있는 그녀들은 사실 다른 이들에게 폐를 끼치는 행동을 전혀 하지 않지만, 아이들을 잡아먹고, 저주를 내린다는 이상한 소문들에 시달리고 있습니다. 심지어 마을에 큰 문제가 생겼을 때, 마녀에게 누명을 씌워 산 채로 화형을 시키던 시절도 있었습니다. 지금은 마녀를 화형시키는 것이 법으로 금지되어 있지만, 아직도 마녀들은 사람들을 피해 깊은 숲속에 살고 있습니다. 숲에 사는 마녀들은 보석에서 마력을 추출하지 않아도 다른 신기한 재료를 섞어 마력이 담긴 포션을 만들어 낼 수 있다고 합니다.



요정

시작 지역: 드래곤의 골짜기 1단계

시작 마법 핸드: 시작 마력:

요정들은 사람과 비슷해 보이지만, 등에 달린 날개로 요정임을 쉽게 알 수 있습니다. 요정들은 모든 동물들과 말이 통해서 작은 새부터 사나운 맹수들과도 친하게 지내지만, 무슨 이유인지 사람들과는 가까이 지내려 들지 않습니다. 가끔 어린아이들 앞에는 모습을 드러내지만, 어른들이 나타나면 금세 어딘가로 날아가 버립니다. 요정과 이야기했다는 아이들의 말로는 드래곤이 사는 깊은 골짜기에 요정들의 은신처가 있다고 합니다. 그래서인지 요정들은 모두가 무시워하는 드래곤들과 친구처럼 지내는 유일한 생물입니다.



코볼트

시작 지역: 고블린 마을 1단계,

시작 마법 핸드: 시작 마력:

코볼트를 단순히 키가 작은 사람이나 어린이로 착각하는 경우가 있지만, 코볼트는 고블린의 사촌인 종족으로, 사실 인간보다는 고블린에 더 가까운 존재입니다. 코볼트는 고블린들과 달리 마법을 사용할 수 있으며, 작은 덩치와 다르게 힘이 매우 세기 때문에, 덩치가 작다고 깔보았다간 심하게 두들겨 맞을 수 있습니다. 과거에 고블린들은 인간과는 완전히 동떨어진 삶을 살았지만, 지금은 고블린들과 깊은 유대관계를 가진 코볼트들 덕분에 인간과 고블린 사이에 활발한 거래가 이루어지고 있습니다.



드루이드

시작 지역: 게임 보드 중앙의 포탈

시작 마법 핸드: 시작 마력:

어릴 적부터 소환 마법에 남다른 재능을 보인 드루이드는 대마법사가 될 것이라는 꿈을 갖고 있습니다. 지금은 전설이 된 대마법사가 아직 꽃배기이던 시절, 마법 학교에서 겪었던 일을 기록했던 회고록을 읽고 큰 감동을 받은 것이 계기가 되었습니다. 특히 전설의 대마법사 역시 자기와 같은 드루이드라는 것에 큰 자부심을 갖고 있습니다. 청년이 된 드루이드는 대마법사가 되기 위해 자반도르의 모든 지역을 탐험하기로 결심합니다.

구성품 소개

게임 보드 1개

자반도르 세계 지도

1



1. 게임 보드의 테두리에는 점수 트랙이 있습니다. 처음에는 모두 3점에서 시작하지만, 누군가 10점에 도착하거나 넘어가면 게임에 변화가 발생합니다.
2. 게임 보드는 6개의 지역으로 나뉘며, 각 지역마다 4단계로 탐험할 수 있는 장소가 그려져 있습니다.
3. 각 지역의 장소를 탐험하려면, 그곳에 표시된 만큼의 마력을 사용해야 합니다. 장소에 따라 마법 핸드가 늘어 나거나 줄어드는 곳이 있으며, 대부분의 지역에서 별도의 보상을 받을 수 있습니다.
4. 각 지역의 마지막 장소에 도착하면, 보상과 더불어 점수도 받습니다.
5. 자반도르의 중심에 있는 포탈입니다. 새로운 분신을 소환하면 이곳에 놓습니다.

드루이드의 탐험 일지



자반도르의 게임 보드는 양면으로 구성되어 있습니다. 기능과 내용은 동일하기 때문에, 원하는 면을 선택해 사용할 수 있습니다.

자반도르 세계 지도 면을 사용할 경우, 자반도르의 이야기와 테마를 더 직관적으로 느낄 수 있습니다.

드루이드의 탐험 일지 면은 구판 게임에 익숙하신 분들이 사용하시기 좋습니다. 또한 게임 보드를 반으로 접어서 사용할 수 있기 때문에 공간 제약이 있는 경우에 사용하기 좋습니다.

캐릭터 보드 6개

모든 캐릭터 보드 뒷면에는 선택 규칙 캐릭터인 드루이드가 그려져 있습니다. 모든 선택 규칙용 구성품에는 이 그려져 있습니다.



1. 소환할 수 있는 분신을 놓는 칸이 5개씩 있으며, 각 분신마다 소환에 필요한 마력이 표시되어 있습니다.
2. 마법서를 놓는 곳입니다. 모든 캐릭터는 오팔과 사파이어의 마법서를 가지고 시작합니다. 이후 게임을 진행하면서 새로 얻는 마법서 토큰들을 이곳에 놓습니다.
3. 고블린 마을을 탐험하면서 변경되는 보석의 거래 레벨을 표시합니다.
4. 엘프우드를 탐험하여, 라운드마다 얻는 마력을 표시합니다.
5. 드래곤의 골짜기를 탐험하여 얻을 수 있는 드래곤 비늘을 놓는 곳입니다. 드래곤 비늘은 아이템 구입과 수호자와의 계약에 필요한 마력을 할인해 줍니다.

6. 개인 보관소입니다. 활성화하지 않는 보석을 보관합니다. **드루이드의 탐험 일지** 게임 보드를 사용할 경우, 소환한 분신을 이곳에 놓습니다. 게임 시작시 받는 마력을 이곳에 표시해 두었습니다.
7. 마법 핸드 표시입니다. 이번 라운드에 사용하고 남은 마력을 보관할 수 있는 마법 핸드 수를 표시합니다. 빨간색으로 표시된 곳은 해당 캐릭터가 게임을 시작할 때의 마법 핸드입니다.
8. 마법진입니다. 이곳에 보석을 놓아 활성화하면, 마력을 추출해 포션으로 만들 수 있습니다.

책모양의 요약표 6개



요약표 표지에는 1부터 6까지 차례 순서와 차례에 따른 혜택 또는 페널티가 적혀 있습니다. 뒷면에는 각 보석의 점수와 포션들을 보관할 경우 필요한 마법 핸드 수가 요약되어 있습니다.



요약표를 펼치면, 모든 아이템 카드의 기능과 등장 순서, 인원수에 따라 사용하는 카드 수가 요약되어 있습니다.

구성품 보관통 18개



보석 124개

보석들은 구성품 보관통에 한 종류씩 나누어 담아 보관합니다.



오팔
28개



사파이어
28개



에메랄드
24개



다이아몬드
24개



루비
20개

오팔 마력 포션 토근 60개

오팔 포션 토근들은 구성품 보관통에 한 종류씩 나누어 담아 보관합니다.



2마력 오팔
포션 토근 35개



5마력 오팔
포션 토근 10개



10마력 오팔
포션 토근 15개

대형 마력 포션 토근 32개

대형 포션 토근들은 구성품 보관통에 한 종류씩 나누어 담아 보관합니다.



대형 사파이어
포션 토근 10개



대형 에메랄드
포션 토근 8개



대형 다이아몬드
포션 토근 8개



대형 루비
포션 토근 6개

선택 규칙용 캐릭터 아이템 5개



엘프용 1마력
토근 1개



마녀용 말린 개구리
토근 1개



요정용 새끼 드래곤의
비늘 토근 1개



네크로맨서용 마법의
촛대 토근 1개

9/15	18/16	27/15	36/14	54/13
8/14	16/15	24/15	32/14	48/13
7/14	14/18	21/17	28/16	42/14
6/11	12/17	18/16	24/15	36/13

코볼트용 판매 가격이 다른
가격표 1개

플레이어의 분신 36개

(색상별로 6개씩)



플레이어 마커 18개

(색상별로 3개씩)

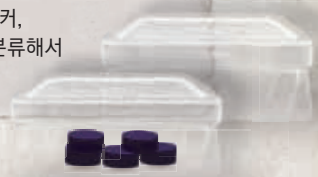


점수 표시 마커 6개

(색상별로 1개씩)



플레이어 분신과 플레이어 마커,
점수 표시 마커를 색상별로 분류해서
보관통에 담아 보관합니다.



아이템 토근 24개

에메랄드 마법서와 다이아몬드 마법
서를 해당 보석 보관통에 보관합니다.



에메랄드 마법서
토근 3개



다이아몬드 마법서
토근 3개



루비 마법서
토근 6개



실버 드래곤
비늘 6개



골드 드래곤
토근 6개

루비 마법서, 실버 드래곤
비늘, 골드 드래곤 비늘을
각 플레이어 보관통에 하
나씩 넣습니다.

이 구성품들은 선택 규칙을 적용할 때만 사용합니다. 선택 규칙은 30쪽에 정리되어 있습니다.

마력 포션 카드 132장

마력 포션 카드의 뒷면에는 해당 포션의 최소 마력과 최대 마력, 그리고 평균 마력이 표시되어 있습니다.



사파이어 포션 카드 36장



에메랄드 포션 카드 32장



다이아몬드 포션 카드 32장



루비 포션 카드 32장

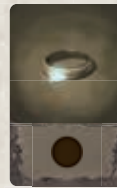
아이템 카드 36장



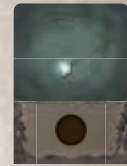
뒷면에 A, B, C, D 단계가 적혀 있는 아이템 카드는 12종류가 각각 3장씩 있습니다.



마법 반지 카드 6장



마법 목걸이 카드 6장



마법 반지와 마법 목걸이는 폐허를 탐험해 얻을 수 있는 특수 아이템 카드입니다.

캐릭터 선택 카드 7장

캐릭터를 무작위로 선택할 수 있게 해주는 캐릭터 카드입니다. 카드에는 각 캐릭터의 시작 핸드와 자원이 표시되어 있으며, 캐릭터의 배경 그림은 해당 캐릭터의 시작 위치입니다. 드루이드는 선택 규칙을 적용할 때만 사용합니다.



수호자 카드 10장

서큐버스는 선택 규칙을 적용할 때만 사용합니다.



게임 준비

1. 게임 보드를 테이블 중앙에 펼쳐 놓습니다.

2. 게임을 하는 인원수에 따라 아이템 카드를 다음과 같이 사용합니다.

2인 게임: 모든 아이템 카드는 1장씩만 사용합니다.

3~4인 게임: 모든 아이템 카드는 2장씩만 사용합니다.

5~6인 게임: 모든 아이템 카드를 사용합니다.

그리고 아이템 카드를 뒷면의 A, B, C, D로 나눈 후, 각 더미를 잘 섞어서 A 카드 더미가 가장 위로 올라오게 하고, 그다음 B, C, D 순서로 하나의 더미를 만듭니다.

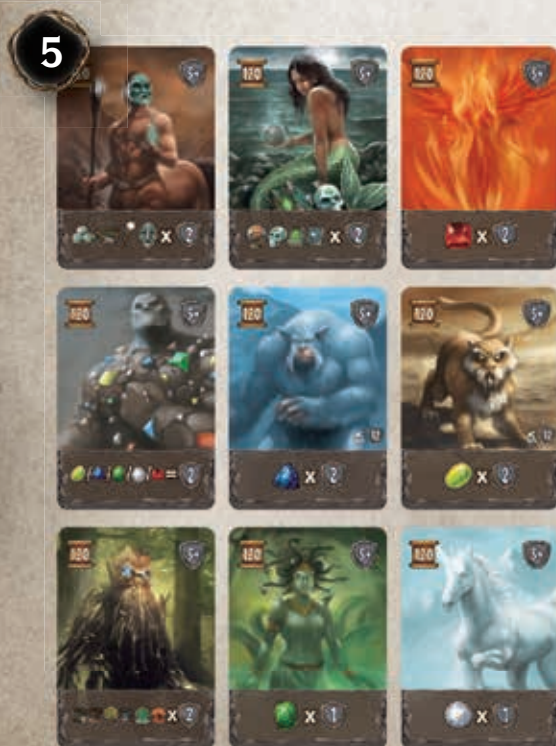
3. 게임을 하는 인원수만큼 아이템 카드를 펼칩니다. 3인 게임이라면, 그림과 같이 3장을 펼칩니다.



4. 보석 다섯 종류를 게임 보드 근처에 놓습니다. 게임에서는 이렇게 보석과 아이템 카드가 놓인 곳을 게임에서 **고블린 상점**이라고 칭합니다.



5. 수호자 카드를 게임 보드 옆에 그림과 같이 배치합니다. 순서나 배치의 방법은 중요하지 않기 때문에, 공간이 좁다면 겹쳐서 놓아도 무관합니다.

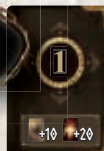


1

12



9



9. 임의의 방법으로 시작 플레이어를 결정한 후, 시계 방향으로 돌아가며 숫자가 적힌 마법 책을 번호 순서로 하나씩 받습니다. 그리고 각자 원하는 색상을 정하고, 해당 색상의 토큰이 담긴 보관통을 받습니다.

10



10. 플레이어들은 게임에서 서로 다른 캐릭터를 사용합니다. 각자 사용할 캐릭터를 정하기 위해, 캐릭터 카드를 섞어서 무작위로 1장씩 받고, 해당 캐릭터를 사용합니다.

참고: 메이지는 이 게임의 경험이 없을 경우 운영이 어렵습니다. 만약 처음으로 이 게임을 하는 플레이어가 메이지 캐릭터 카드를 받았다면, 플레이어들의 합의 하에 다른 캐릭터 카드를 받는 것도 좋은 방법입니다.

11. 각자 자신의 분신 1개를 캐릭터의 시작 지역에 놓습니다. 시작 지역은 캐릭터의 배경 그림과 일치하는 지역의 첫 장소입니다. '드루이드'를 사용한다면, '드루이드'의 시작 지역은 게임 보드 중앙에 있는 **마법 포탈**입니다.

참고: 만약 **드루이드의 탐험 일지**가 그려진 면을 사용한다면 위에서부터 각 가로줄마다 코볼트, 엘프, 메이지, 마녀, 요정, 네크로맨서의 지역 순서로 구성되어 있습니다. 드루이드의 첫 번째 분신은 자신의 저장소에 둡니다.

12. 각 플레이어의 점수 토큰을 게임 보드의 점수 트랙 3점에 놓습니다.



6. 4종류의 포션 카드를 각각 섞은 후, 게임 보드 근처에 놓습니다.



7. 오팔 마력 포션과 대형 마력 포션들을 게임 보드 근처에 놓습니다.



8. 게임 진행 중 획득할 수 있는 마법 방지 카드, 마법 목걸이 카드, 다이아몬드 마법서, 에메랄드 마법서를 게임하는 인원수와 아이템 카드 수에 맞게 게임 보드 옆에 놓습니다.



13. 각자 캐릭터 카드에 그려진 캐릭터 보드를 가져와 자신 앞에 놓습니다. 그리고 분신 5개를 개인 보드에 그림과 같이 놓습니다.

14. 플레이어 토큰 1개를 개인 보드의 보석 가격표에 제일 위 칸에 놓습니다. 이때 ‘코볼트’ 캐릭터를 사용하는 플레이어는 ①에 놓습니다.



15. 플레이어 토큰 1개를 0이 적힌 곳에 놓습니다.

16. 플레이어 토큰 1개로 각자의 마법 핸드를 표시합니다. 캐릭터 카드에는 캐릭터마다 시작하는 마법 핸드가 4~6 사이로 표시되어 있습니다. 이 마법 핸드들은 차례를 종료할 때 남길 수 있는 포션의 양을 나타냅니다.

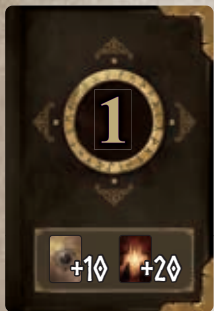
17. 그리고 각자 오팔 2개와 사파이어 1개를 가져와 개인 보드의 마법진에 있는 원하는 소켓에 놓습니다. 오팔 2개와 사파이어 1개가 소켓에 꽂혀 있기 때문에, 시작 점수가 3점이 되는 것입니다.



18. 각자 캐릭터 카드에 표시된 내용의 시작 자원을 받습니다. 시작 자원은 해당 플레이어의 시작 지역에서 받을 수 있는 보상이 포함되어 있습니다. 따라서 시작 지역의 보상을 추가로 받지 않습니다.

예시: 마녀를 사용할 경우, 시작 위치는 배경의 그림대로 마녀의 숲 1단 게임입니다. 그리고 핸드는 5에 놓고, 10마력 포션 1개, 5마력 포션 1개, 사파이어 마력 포션 카드 1장과 시작 지역의 보상으로 2장을 추가해 총 3장을 받습니다. 이렇게 받은 모든 포션들은 첫 라운드에 바로 사용할 수 있습니다.

게임 진행



요약표 앞에 적힌 숫자의 순서대로 자신의 차례를 갖습니다.

자신의 차례에는 다음의 행동을 할 수 있습니다. 행동은 원하는 순서로, 원하는 만큼 할 수 있으나, **탐험은 자신의 차례에 한 번만** 할 수 있습니다.

모든 행동을 마쳤다면, 다음 순서의 플레이어 차례를 갖습니다.

- **분신 소환:** 마력을 지불하고 새로운 분신을 소환합니다.
- **보석 구입:** 보석을 자신의 가격표에 맞게 구입할 수 있습니다.
- **보석 활성화:** 보석들을 마법진이나 아이템 소켓에 꽂아 활성화하거나 개인 보관소에 넣을 수 있습니다.
- **보석 판매:** 보석을 자신의 가격표에 맞게 판매할 수 있습니다.
- **아이템 경매:** 원하는 아이템을 경매에 부칠 수 있습니다. 낙찰받으면, 즉시 아이템의 기능과 점수를 적용합니다.
- **수호자와 계약:** 수호자 계약 경쟁을 할 수 있습니다. 수호자와 계약하면 즉시 점수를 적용합니다.
- **탐험:** 마력을 사용해 자신의 분신 중 하나를 다음 탐험 장소로 이동시킵니다.

마력 사용 방법



보석이나 아이템 구매는 물론, 탐험, 분신 소환 등 다양한 상황에서 마력을 사용합니다. 이렇게 마력을 사용할 때는, 가지고 있는 다양한 마력 포션에서 원하는 조합으로 사용할 수 있습니다. 이때 추가로 낸 마력은 지불한 포션의 종류에 상관없이 오판 포션으로만 거슬러 받을 수 있습니다.

참고: 오판 포션은 2, 5, 10으로만 구성되어 있습니다. 따라서 1마력 포션은 없기 때문에, 경우에 따라 1마력을 손해보는 상황이 발생할 수 있습니다.



만약 마력이 부족하거나, 마력을 일부 남기고 싶다면, 보석을 판매하여 지불할 수 있습니다.

참고: 자신의 차례가 아닌 때에도 아이템을 낙찰받았거나 수호자와 계약을 했다면 보석을 판매해 지불할 수 있습니다.

분신 소환

자반도르 세계는 전부 탐험하기엔 너무나 넓지만 걱정할 필요는 없습니다. 자반도르의 중심에는 소환 마법에 사용되는 포탈이 있으며, 여러분들은 이미 소환 마법 정도는 능숙하게 사용하는 마법사들입니다. 충분한 마력만 있다면, 자신의 분신을 5명이나 추가로 소환할 수 있습니다. 이렇게 분신을 소환해서 자반도르의 다양한 지역을 탐험할 수 있습니다. 하지만, 분신을 소환하려면 많은 마력이 필요하다는 것은 기억하세요.



자신의 개인 보드에 놓인 분신들의 오른쪽에는 그 분신을 소환할 때 필요한 마력이 적혀 있습니다. 표시된 마력을 지불하면 해당 분신을 소환할 수 있습니다. 분신들의 기능은 모두 동일하지만, 소환하는 비용은 차이가 있습니다. 어떤 분신을 소환할지는 자유롭게 선택할 수 있습니다. 가끔은 많은 마력이 필요한 분신을 우선 소환하는 상황이 나올 수도 있습니다.

새로 소환한 분신은 게임 보드 중앙의 포탈에 올려놓습니다. 게임 보드의 드루이드의 탐험 일지면을 사용한다면, 자신의 보관소에 놓습니다.

보석 구입

보석은 종류에 따라 각기 다른 파장의 에너지를 방출합니다. 하지만 이런 에너지를 마력으로 변환시킬 수 있는 것은 마법사들만 가능한 매우 어려운 기술입니다. 보석의 종류마다 그에 따른 깊은 지식이 필요하기 때문에, 모든 보석에서 마력을 추출한다는 것은 곧 모든 지식을 깨우쳐야 한다는 것입니다. 따라서 대부분의 마법사들은 특정 지식을 선택해 집중하는 모습을 보입니다.

보석은 5가지 종류가 있지만, 해당 보석의 마법서를 가지고 있는 보석만 구입할 수 있습니다. 마법서가 없는 보석은 구입할 수 없습니다.



오팔 마법서

모든 플레이어가 기본적으로 보유하고 있습니다. 따라서 오팔은 처음부터 구입할 수 있습니다.

마법에 어느정도 재능이 있는 사감들은 땅에서 흐르는 에너지를 느낄 수 있습니다. 이런 대지의 에너지 흐름을 오팔의 에너지와 융합하면 약간의 마력을 추출할 수 있습니다. 마법사라고 자칭하는 이들 중에 대지의 에너지를 컨트롤 하지 못하는 이는 없을 정도로, 대지의 지식을 통해 얻은 마법은 모든 마법의 기초가 되는 기본적인 마법입니다.



사파이어 마법서

모든 플레이어가 기본적으로 보유하고 있습니다. 따라서 사파이어는 처음부터 구입할 수 있습니다.

물에서 발생하는 에너지는 무척 복잡한 흐름을 갖고 있기 때문에, 물의 지식을 습득한 마법사들은 비로소 마법사라는 호칭이 어울리는 실력을 갖췄다 할 수 있습니다. 복잡한 물의 에너지 흐름을 이해했다면, 사파이어에서 마력을 추출하는 것이 가능합니다. 사파이어와 그보다 고급의 보석들은 같은 보석 4개를 모아서 한 번에 많은 에너지를 집중해 큰 병에 담는 것도 가능하다고 합니다.



에메랄드 마법서

아이템 '에메랄드 마법서'를 보유한 플레이어만 에메랄드를 구입할 수 있게 됩니다.

자연의 지식이 기록된 에메랄드 마법서는 이제부터 큰 숲에 이르기까지 식물들의 에너지 흐름에 관한 모든 내용이 기록되어 있습니다. 치유의 마법을 사용하기 위해 자연의 지식을 공부하는 마법사도 있지만, 최종 목표는 자연과 유사한 에너지를 가진 에메랄드에서 마력을 추출하는 것입니다. 에메랄드의 마력을 추출할 수 있는 마법사는 손에 꼽을 정도로 귀합니다.



다이아몬드 마법서

아이템 '다이아몬드 마법서'를 보유한 플레이어만 다이아몬드를 구입할 수 있게 됩니다.

바람의 지식이 담긴 다이아몬드 마법서는 작은 산들바람부터 거대한 토네이도까지 모든 대지의 에너지 흐름에 관한 이론이 기록되어 있습니다. 바람의 마법은 사물을 날카롭게 베기도 하고, 물건에 손을 대지 않고도 멀리 날려 버리는 등 강력한 공격 마법으로 취급되지만, 바람의 지식을 통해 약한 에너지의 흐름을 응용하면 다이아몬드로부터 마력을 추출할 수 있습니다. 바람의 지식을 터득한 마법사는 한번에 엄청난 마력을 추출할 수 있기 때문에, 범접할 수 없는 무서운 존재이기도 합니다.



루비 마법서

불의 산의 마지막 장소를 탐험한 플레이어만 '루비 마법서'를 얻을 수 있으며, 루비를 구입할 수 있게 됩니다.

제한이 없는 다른 보석과 달리, 루비는 한 플레이어당 동시에 5개까지만 보유할 수 있습니다.

참고: '메이지' 캐릭터는 '루비 마법서'가 없어도 불의 산 3단계부터 루비 1개를 구입할 수 있습니다.

불의 지식은 화염의 에너지를 다루는 마법이지만, 애초에 화염을 제어한다는 것 자체가 이론상 불가능에 가까운 정도로 어려운 일입니다. 불의 마법에 뛰어난 재능을 보이는 메이지들은 어릴 적부터 엘리트 마법 교육을 받는데, 이는 최강의 마법으로 알려진 불의 지식을 통해 루비의 에너지를 추출하는 것이 목적입니다. 평생 불의 지식을 탐구한 메이지들은 화염을 이용한 강력한 공격 마법을 습득했지만, 아직까지도 루비에서 방출하는 엄청난 에너지를 포션으로 만드는 것에 성공한 메이지는 없었습니다. 지금은 전설이 된 대마법사가 불의 산에서 얻은 지식으로 루비에서 에너지를 추출했다는 기록이 있습니다. 이 기록이 사실인지, 아니면 단지 부풀려진 영웅담인지는 알 수 없지만, 루비의 에너지는 너무나 거대해서 다른 보석들의 에너지와는 비교할 수 없을 정도입니다. 루비의 마력은 상상할 수 없을 정도의 밀도로 응축되어 있기 때문에, 작은 포션에 거대한 에너지를 담아야 한다는 공극의 목표를 제시합니다. 수많은 마법사들이 이러한 목표를 좇으며 전설적인 대마법사의 행적을 따라 불의 산으로 떠났지만, 지금까지 누구도 돌아오지 못했습니다.

훌륭한 마법사인 당신은 이미 대지의 지식과 물의 지식을 보유하고 있습니다. 따라서 오팔과 사파이어를 구입할 수 있습니다. 하지만, 오팔과 사파이어만으로는 뿔내기 마법사를 벗어날 수 없습니다. 강력한 마법사가 되려면 더욱 강력한 보석에서 마력을 추출해야 합니다. 에메랄드 마법사나 다이아몬드 마법사 정도는 보유해야 비로소 사람들의 존경을 받는 마법사가 될 수 있습니다. 아니면 불의 지식을 깨우쳐 루비의 마법서를 얻는 것도 가능할 수 있습니다. 하지만, 기억하세요. 다른 마법사들은 당신이 불의 지식을 통달하고, 루비에서 마력을 추출할 때까지 마냥 기다려 주지 않을 것입니다.

아이템 구매를 통해 '에메랄드 마법서'와 '다이아몬드 마법서'를 얻을 수 있으며, 불의 산을 탐험해 '루비 마법서'를 얻을 수 있습니다. 개인 보드에 그려진 오팔, 사파이어 마법서 오른쪽으로 에메랄드, 다이아몬드, 루비 마법서를 놓을 수 있는 칸이 있습니다. 정해진 위치에 마법서를 두어야 합니다. 마법서가 놓인 세로줄이 해당 보석의 가격표입니다. 가격표의 큰 숫자가 보석의 구입 가격이고, 작은 숫자는 판매 가격입니다.

마법서를 배치했다면, 해당 보석을 구입할 수 있습니다. 루비를 제외한 다른 보석은 최대 보유량에 제한이 없기 때문에 원하는 만큼 구입할 수 있습니다.

참고: 이 게임에서 구성품의 개수에는 제한이 없습니다. 따라서 게임 중 특정 보석 등이 부족한 상황이 발생하면, 적당한 대체품을 사용합니다. 일반적으로 게임을 진행하는 경우에는 구성품이 부족한 상황이 거의 발생하지 않습니다.

그리고 세로줄로 표시되는 보석 거래 레벨에 따라 보석의 가격이 달라 집니다. 예를 들어, 보석 거래 레벨이 II 이고, 사파이어를 구입한다면 1 개당 16마력으로 구입할 수 있습니다. 고블린 마을을 탐험해서 보석 거래 레벨이 변동되었다면, 즉시 거래 레벨을 변경하여 새 가격을 적용 합니다.

오팔 마법서	사파이어 마법서	에메랄드 마법서	다이아몬드 마법서	루비 마법서
놓는 곳				
거래 레벨	구입 가격 / 판매 가격			

보석 활성화

마법사들은 마력을 추출할 수 있는 마법진을 만들 수 있습니다. 하지만 마법진으로는 5개보다 많은 보석을 활성화할 수 없기 때문에, 더 많은 보석을 활성화 하려면 소켓이 있는 마법 아이템을 구해야 합니다. 운이 좋다면, 소켓이 있는 마법 아이템을 고블린 상점에서 구입할 수 있습니다. 하지만, 소켓이 있는 마법 아이템들은 마법사들 사이에서도 경쟁이 유독 심하다는 것을 기억하세요! 그래서 위험을 감수하더라도 폐허를 탐험해 소켓을 가진 숨겨진 보물들을 찾아보는 것도 좋은 방법입니다.

보석에서 마력을 추출하려면, 우선 보석을 활성화해야 합니다. 단, 보석의 활성화 또는 비활성화는 자신의 차례에만 할 수 있습니다.



보석을 활성화하는 방법은 마법진에 그려진 5개의 소켓 중 하나에 보석을 배치하는 것입니다. 마법진으로는 최대 5개의 보석만 활성화할 수 있기 때문에 아무리 많은 보석을 갖고 있어도 활성화하지 못한다면, 마력을 추출할 수 없습니다.



5개보다 많은 보석을 활성화하려면, 마법 아이템이 있어야 합니다. 보석을 활성화할 수 있는 아이템에는 소켓 그림이 그려져 있습니다. 이렇게 아이템의 소켓에 보석을 놓아 더 많은 보석을 활성화할 수 있습니다. 자신의 차례에 새로 구매 했거나 이미 보유하고 있던 보석들을 마법진과 아이템의 소켓에 올려 활성화 할 수 있습니다. 반대로 활성화된 보석을 저장소에 돌려 놓고 비활성화 시킬 수도 있습니다.



보석이 활성화되면 즉시 점수를 받으며 활성화된 보석으로 받을 수 있는 점수는 위의 그림과 같습니다. 각 보석의 점수는 요약표의 뒷면에도 표시되어 있습니다.

보석을 비활성화하는 즉시 그만큼의 점수가 줄어듭니다. 즉, 보석의 점수는 활성화된 보석만 계산합니다.

원한다면 모든 보석을 비활성화할 수 있습니다. 단, '마법 거울'이나 '투명 망토'의 경매를 시작하고 싶은 경우, 반드시 활성화된 보석이 1개 이상 있어야 합니다. 자신이 낙찰 받지 않을 경우, 활성화 된 보석 1개를 버려야 하기 때문입니다.

참고: 저장소에 두었던 비활성화된 보석도 판매할 수 있습니다. 필요하다면 원하는 만큼 보석을 구입해 저장소에 보관하는 것도 가능합니다.

보석 판매

사람들의 마을에서 장사를 하는 고블린 상인들의 보석은 가격이 꽤 비쌉니다. 워낙 귀한 물건이라 부르는 게 값이기 때문입니다. 그래서 마법사들은 보석이 도매로 거래된다는 고블린 마을에 직접 찾아가, 더 싼 가격에 보석을 구입하기도 합니다. 그리고 고블린 마을의 깊은 곳으로 들어갈수록, 보석의 가격은 더 싸진다는 소문이 있습니다. 하지만, 주의할 점은 장사에 능숙한 고블린 상인들은 보석의 도매가를 알고 있는 이들에게 보석을 매입할 때도 도매가격을 적용한다는 것입니다.



보석의 판매 가격은 현재 자신의 보석 가격표의 구매 가격 오른쪽에 작은 글씨로 적힌 수치입니다. 보석은 활성화 여부와 상관없이 판매할 수 있습니다.

다. 보석을 판매하고 받을 수 있는 포션은 오로지 2, 5, 10 가치의 오팔 포션입니다. 다른 종류의 포션으로 받을 수 없다는 것을 기억하세요. 추가로 아이템 거래나 수호자와 계약을 포함해 마력을 지불하거나, 사용하는 모든 상황에서 보석을 대신 지불할 수 있습니다. 이때 보석의 가치는 자신의 판매 가격과 동일합니다.

참고: 판매 예정인 보석이 있다면, 보석 거래 레벨이 낮을 때 판매하면 조금 더 이득일 수 있습니다. 보석을 판매한 후, 고블린 마을을 탐험하여 보석 레벨을 올린 후, 다른 보석을 구입하는 것도 가능합니다.

예시: 경매를 통해 아이템을 낙찰받았습니다. 가지고 있던 포션의 일부만 사용하고, 부족한 마력은 보유한 보석을 현재 가치로 계산해 지불했습니다.

아이템 경매

마법사들은 마법 아이템을 통해 더 강력한 마법사로 거듭납니다. 아이템을 구하는 가장 쉬운 방법은 고블린 상점에 새로 입고된 아이템을 구입하는 것입니다. 고블린 상인들이 어디서 이렇게 귀한 물건들을 구해오는지는 알 수 없지만, 모든 마법사들이 원하는 물건임에는 틀림없으므로, 구입하는 것이 쉽지 않을 수 있습니다. 아이템을 노리는 다른 경쟁자가 있다면, 경매를 통해 몫돈을 주면서 구매해야 할 것입니다.

아이템 카드는 경매를 통해 얻을 수 있으며, 현재 고블린 상점에 공개된 카드 중 1장을 선택해 경매를 시작합니다. 자신의 차례를 진행하는 플레이어만 경매할 아이템을 선택할 수 있습니다. 다른 플레이어들은 어떤 아이템을 선택할지 제안하거나 관여할 수 없습니다. 또한 자신의 차례를 진행 중이라면, **경매 낙찰 유무에 상관없이 몇 번이든 경매를 시작할 수 있습니다.**

경매가 시작되면 먼저 경매를 시작한 현재 차례의 플레이어에게 이 카드를 구매하는데 지불할 마력을 선언합니다. 경매를 시작할 때 선언하는 마력은 해당 카드 왼쪽 상단에 있는 **마력과 같거나 더 많게** 선언해야 합니다.



시계방향으로 다음 플레이어는 앞서 선언된 마력보다 더 큰 마력을 선언하거나 패스합니다. 한 번 패스한 플레이어는 이번 경매에 더 이상 참여할 수 없습니다. 입찰할 수 있는 최대 마력은 자신이 보유한 모든 마력에 모든 보석의 판매 가치를 더한 만큼만 입찰할 수 있습니다.

가장 많은 마력을 선언한 사람을 제외한 모든 사람이 패스할 때까지 경매를 진행하며, 최종적으로 가장 많은 마력을 선언한 사람이 해당 아이템 카드를 구매합니다. 아이템은 **구입한 즉시 효과와 점수**를 적용합니다. 경매를 통해 구입한 아이템 카드 오른쪽 상단의 점수를 받고, 카드 아래쪽의 효과를 원하는 순서로 적용합니다. 이때 탐험이나 소환을 즉시 적용하지 못한다면, 해당 효과는 사라집니다.

누군가 아이템을 낙찰받아도, 아이템 카드를 새로 펼치지 않습니다. 아이템 카드는 **새로운 라운드를 시작할 때만** 새로 펼칩니다.

만약 낙찰받은 플레이어가 보유한 모든 마력을 지불하고도 부족한 경우에는 보석으로 부족한 마력을 보충해야 합니다. 그럼에도 계산 실수로 마력이 부족하다면, 경매는 무효가 되어 아이템 카드를 낙찰받은 플레이어가 지불한 마력과 보석을 다시 돌려받고 낙찰받았던 아이템 카드는 고블린 상점으로 되돌려 놓습니다. 그리고 해당 플레이어는 모든 마력 카드를 항상 공개한 상태로 게임을 진행하는 페널티를 받습니다. 이는 초보자의 실수를 보완하는 규칙입니다. 다른 플레이어를 속이는 전략으로 사용할 수 없습니다.

참고: 경매 중 사용할 마력을 선언할 때, 할인되거나 추가로 지불해야 하는 마력을 잘 계산해야 합니다.



예시: '투명 망토'를 구입하려 합니다.

플레이어는 '에메랄드 마법서' 카드를 1장 가지고 있기 때문에, '투명 망토' 카드를 경매로 구매할 때 15 마력을 할인받습니다. 그러나 플레이어는 현재 10점 이상이며, 요약표 1을 가지고 있습니다. 따라서 10 마력을 더 사용해야 합니다. 그래서 최종적으로 5마력만 할인받습니다.

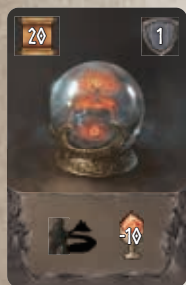
플레이어는 95마력을 사용할 생각으로 '투명 망토'를 100마력에 구매하겠다고 선언해 낙찰 받았습니. 플레이어는 100마력을 선언했지만, 최종적으로 5마력을 할인받아 95마력만 지불했습니다.



'에메랄드 마법서'가 1장 있으므로 '투명 망토'를 구입할 때 15마력 할인을 받지만, 10마력 추가 지불이 있으므로 최종적으로 5마력 할인이 적용됩니다.

아이템 카드

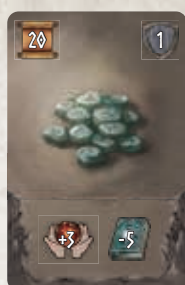
고블린 상점에서 구입할 수 있는 아이템 카드입니다. 아이템 카드는 A, B, C, D 순서로 공개되며, 게임 인원에 따라 사용하는 장수가 다릅니다. 이 내용은 요약표의 안쪽에도 정리되어 있습니다.



A 수정 구슬

구입한 즉시 마력을 사용하지 않고 탐험을 할 수 있습니다. 이후, '불의 잔'을 구입할 때, 보유한 '수정 구슬' 카드 1장마다 10마력을 할인받습니다.

수적으로 만들어진 수정 구슬은 사용자의 마법 능력에 따라 원하는 비전을 보여줍니다. 한 번도 가보지 못한 매우 먼 장소도 볼 수 있다고 합니다. 이러한 비전은 당신을 안전하게 다음 목적지로 안내할 것입니다. 비전을 통해 불의 잔의 정상을 보았다면, 당신은 불의 성배의 주인이 될 자격이 있다는 의미입니다.



A 룬 스톤

구입한 즉시 마법 핸드스가 3 증가합니다. 이후, '다이아몬드 마법서'를 구입할 때, 보유한 '룬 스톤' 카드 1장마다 5마력을 할인받습니다.

신비로운 돌에 고대의 문자를 새겨 넣은 룬 스톤을 이용하면, 물건이나 자신의 신체를 공중에 띄울 수 있는 부유 마법을 실행할 수 있습니다. 불안정한 포션을 운반하기에 이보다 좋은 마법은 없을 것입니다. 공중에 뜰 수 있는 부유 마법에 바람의 마법까지 사용할 수 있다면, 범정할 수 없는 강력한 마법사가 될 수 있을 것입니다.

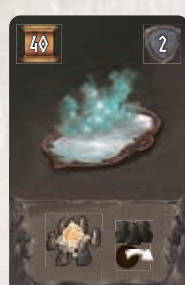


A 에메랄드 마법서

구입한 즉시 에메랄드 마법서 토큰을 가져와 개인 보드에 올려 놓습니다. 이제부터 에메랄드를 구입할 수 있습니다. 이후, '투명 망토'를 구입할 때, 보유한 '에메랄드 마법서' 1장마다 15마력을 할인받습니다.

'에메랄드 마법서'를 여러개 구입해도 에메랄드 마법서 토큰은 1개만 배치합니다.

대자연의 에너지 흐름을 완벽하게 정리했다는 에메랄드 마법서는 자연의 마법에 정통했던 엘프의 여왕이 잠필했다고 알려져 있습니다. 얼마 남지 않았던 마법서 대부분이 전쟁 때 유실되었기에 지금은 세상에 몇 권이나 남아있는지 알 수 없을 정도로 희귀합니다. 자연의 지식을 통해 주변 환경에 녹아드는 생물들의 보호색과 위장술을 이해할 수 있다면, 투명 망토를 얻더라도 나쁜 일에 사용하려는 유혹을 떨쳐 낼 수 있을 것입니다.



B 마법 거울

구입한 즉시 개인 보드에 남아있는 분신 중, 원하는 분신 1개를 마력 사용 없이 소환합니다. 추가로 다른 플레이어들은 각자 활성화된 보석을 1개 선택해서 버려야 합니다. 버린 보석은 공급처로 돌아갑니다. 활성화된 보석이 없다면 버려지는 보석은 없습니다. 활성화된 보석이 없는 플레이어는 '마법 거울'의 경매를 시작할 수 없지만, 경매에 참가할 수는 있습니다.

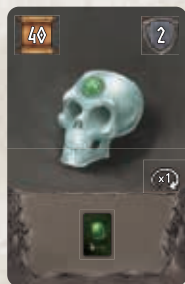
마법을 통해 거울 속으로 들어가면, 모든 것이 반대로 바치는 거울 세계에 들어갈 수 있습니다. 하지만 거울 세계에서는 마법이 제대로 작동하지 않는데, 그래서 거울 세계에서 사용한 마법이 현실 세계에 이상한 방향으로 영향을 미칩니다. 예를 들어 보석에서 마력을 추출하면 현실 세계의 보석이 평범한 돌로 변해 버립니다. 그래서 장난감이나 다른 마법사의 보석에서 물려 에너지를 추출했던 마법사가 있었다고 합니다. 주의할 점은 거울 세계에 들어갈 때, 반드시 자신의 분신을 소환해 두어야 합니다. 그렇지 않으면 현실 세계로 되돌아올 수 없기 때문입니다.



B 마법 벨트

구입한 즉시 보석을 꽂을 수 있는 소켓이 2개 늘어납니다. '마법 벨트'는 다른 아이템과 달리 1인당 1개만 소유할 수 있습니다. 따라서 이미 '마법 벨트'를 보유한 플레이어는 '마법 벨트'의 경매를 시작하거나 경매에 참가할 수 없습니다.

드래곤의 가죽을 가공해 만들었다는 마법 벨트는 아직 고블린들이 그 가치를 몰라 비교적 저렴하게 거래되지만 사실은 상당히 진귀한 물건입니다. 마법 벨트에는 2개의 소켓이 있고, 그 소켓에 끼운 보석에서 마력을 추출할 수 있습니다. 마법사들은 단순히 벨트를 차고 보석을 꽂는 것만으로 보석을 활성화할 수 있기 때문에, 그 가치를 아는 모든 마법사들이 모든 마력을 털어서라도 손에 넣으려 할 것입니다.



B 에메랄드 스컬

마력 추출 단계에서 에메랄드 보석 1개와 동일하게 마력을 추출합니다. '에메랄드 마법서'를 갖고 있지 않더라도 마력을 추출할 수 있으며, 다른 에메랄드와 함께 4개를 모으면 집중 마력 포션을 추출할 수도 있습니다. 단, 보석으로 취급하는 것은 아니기 때문에 수호자인 '고르곤'의 기능에 영향을 주지 않습니다.

지금은 멸종한 것으로 알려져 있지만, 고대에는 3개의 눈을 가진 인어가 있었습니다. 지금의 아름다운 인어와는 다르게 흉측한 괴물의 모습을 하고 있었으며, 간혹 발견되는 두개골은 수감자들 사이에 고가에 거래되고 있습니다. 에메랄드 해골은 3개의 눈을 가졌던 인어의 두개골에 에메랄드를 박아 만든 장식품으로, 신기하게도 에메랄드의 마력을 끝없이 방출합니다.

'수정 구슬' 구입 예시:

'수정 구슬'을 구입하면 즉시 1점을 받습니다. 그리고 탐험 행동을 한 번 추가로 할 수 있습니다. 플레이어가 이번 라운드에 탐험을 한 번 했더라도 수정 구슬의 능력으로 탐험을 1번 더 할 수 있습니다. 따라서 엘프 우드 3단계에 있던 자신의 분신을 4단계로 탐험했습니다. 탐험 행동을 통해 이동했다면, 24마력을 지불해야 하지만, 아이템 효과로 마력을 사용하지 않고 탐험을 마쳤습니다.

'에메랄드 스컬' 구입 예시:

'에메랄드 스컬'을 구입하면 즉시 2점을 받습니다. 그리고 마력을 추출하는 단계마다 에메랄드 마력 카드를 1장 받습니다. 해당 플레이어는 '에메랄드 마법서'를 보유하지 않았지만, 매 라운드마다 '에메랄드 스컬'에서 방출하는 마력을 추출할 수 있었습니다. '에메랄드 스컬'과 에메랄드 보석을 조합해서 4개가 된다면, 대형 에메랄드 포션 토큰을 받을 수 있습니다.

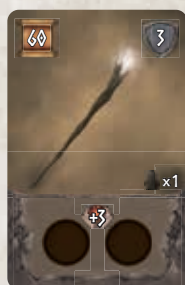


B 다이아몬드 마법서

구입한 즉시 다이아몬드 마법서 토큰을 가져와 개인 보드에 올려놓습니다. 그리고 다이아몬드 보석 1개를 받습니다. 이렇게 받은 다이아몬드는 즉시 소켓에 꽂아 활성화하거나 개인 보관소에 보관할 수 있습니다. 이제부터 다이아몬드를 구입할 수 있습니다.

‘다이아몬드 마법서’를 여러 개 구입해도 다이아몬드 마법서 토큰은 1개만 배치합니다.

대기에서 발생하는 바깥의 에너지 흐름이 모두 기록되어 있다는 다이아몬드 마법서는 전설의 대마법사가 평생에 걸쳐 정리한 위대한 유산입니다. 다이아몬드에서 마력을 추출할 때는 주변의 모든 물건들이 떠올라 소용돌이치지만 추출을 마치면 모두 안전하게 원래 자리로 돌아가는 신기한 현상이 벌어진다고 합니다. 그래서 고블린 상인은 다이아몬드에서 마력을 추출하는 모습을 보여주는 조건으로 ‘다이아몬드 마법서’를 구입하면 다이아몬드 1개를 공짜로 준다고 합니다.



마법 지팡이

구입한 즉시 보석을 꽂을 수 있는 소켓이 2개 늘어납니다. 추가로 마법 핸드가 3개 증가합니다. ‘마법 지팡이’는 다른 아이템과 달리 1인당 1개만 소유할 수 있습니다. 따라서 이미 ‘마법 지팡이’를 보유한 플레이어는 ‘마법 지팡이’의 경매를 시작하거나 경매에 참가할 수 없습니다.

과거에 자반도르의 중심에는 엘프들이 신성하게 여기는 떡갈나무가 있었습니다. 무지한 인간들이 이를 베어냈던 것이 엘프와 인간의 전쟁이 발발하는 계기가 되었습니다. 긴 전쟁에서 살아남은 엘프들은 깊은 숲속으로 숨어버렸고, 인간들의 번성했던 도시는 폐허가 되었습니다. 이때 잘려진 떡갈나무로 만든 이 지팡이는 쉽게 마력을 추출할 수 있는 능력이 있는 것은 물론이고, 또한 불안정한 포션을 지킬 수 있는 마법 보호막을 만들어 낸다고 합니다.



D 투명 망토

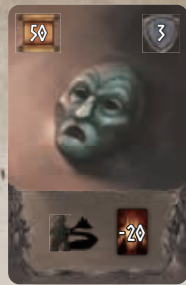
구입한 즉시 개인 보드에 남아있는 분신 중, 원하는 분신 1개를 마력 사용 없이 소환합니다. 추가로 다른 플레이어들은 각자 활성화된 보석을 1개 선택해서 버려야 합니다. 버린 보석은 공급처로 돌아갑니다. 활성화된 보석이 없다면 버려지는 보석은 없습니다. 활성화된 보석이 없는 플레이어는 ‘투명 망토’의 경매를

시작할 수 없지만, 경매에 참가할 수는 있습니다.

엘프우드에서 사는 신비한 사슴의 털로 만들었다는 망토입니다. 이 신비한 동물은 평소에는 투명 한 모습이라 눈에 보이지 않으며, 몸을 마실 때만 잠시 모습을 보이기 때문에 엘프들조차도 쉽게 발견하지 못한다고 합니다. 투명 망토를 걸친 마법사는 분신을 소환해 놓고, 투명해진 본체도 몰래 행동하기 때문에 상대하기가 매우 까다롭습니다. 최근 마법사들의 보석을 도둑맞은 사건이 있었는데, 투명 망토를 걸친 누군가가 보석을 훔친 것이 아니냐는 추측이 나오고 있습니다.

‘투명 망토’ 구입 예시:

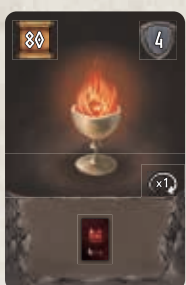
‘투명 망토’를 구입하면 즉시 5점을 받습니다. 그리고 마력 사용 없이 분신을 소환합니다. 원하는 분신을 소환할 수 있기 때문에, 해당 플레이어는 40마력을 사용해야 소환할 수 있는 분신이 남아 있었으므로 해당 분신을 마력 사용없이 소환하기로 결정했습니다. 마지막으로 다른 플레이어들은 활성화된 보석 중 하나를 버리게 되었습니다.



C 카리스마 마스크

구입한 즉시 마력을 사용하지 않고 탐험을 할 수 있습니다. 그리고 수호자와 계약을 할 때, ‘카리스마 마스크’ 1장당 20마력을 덜 사용합니다. 이러한 마력 할인은 수호자와의 계약에만 적용되며 아이템 구입과는 무관합니다.

이 가면을 착용하면 목소리는 물론, 말투와 인격까지 바뀌는 신비한 가면입니다. 가면을 쓴 채 하는 말은 자반도르의 무시무시한 수호자들도 쉽게 현혹시킬 수 있습니다. 가면을 쓰고 있었을 때의 기억을 하지 못하기 때문에, 가면을 벗을 때 자신도 모르는 장소에 와있는 경우가 있는데, 이를 이용해 함정을 하는 마법사도 있다고 합니다.



불의 성배

마력을 추출하는 단계에서 루비 보석 1개와 동일하게 마력을 추출합니다. ‘루비 마법서’를 갖고 있지 않더라도 마력을 추출할 수 있으며, 다른 루비와 함께 4개를 모으면 집중 마력 포션을 추출할 수도 있습니다. 단, 보석으로 취급하는 것은 아니기 때문에 수호자인 ‘피닉스’의 기능에 영향을 주지 않습니다.

인간과 엘프들의 창당했던 전쟁이 끝날 기미가 보이지 않자, 더 이상의 화생을 감당할 수 없었던 양측의 지도자들은 드디어 전쟁을 끝내는 것에 합의하였습니다. 성수를 담아 건배했던 이 성배는, 절대 끝날 것 같지 않았던 전쟁을 끝내고 평화를 상징하는 대표적인 보물이 되었습니다. 성배에 루비를 박아, 영원히 꺼지지 않는다는 ‘피닉스’의 불을 붙였으며, 이 불이 꺼지지 않는 한 다시는 전쟁을 하지 않기로 합의하였습니다.



D 탈리스만

구입한 즉시 마력을 사용하지 않고 탐험을 두 번 떠날 수 있습니다. 같은 지역에 탐험을 두 번 떠나거나, 다른 지역에 각각 탐험을 떠날 수 있습니다.

‘탈리스만’을 단순히 잘 만들어진 장식품이라고 생각하는 사람들도 있지만, 사실은 태어나지 못하고 죽은 아이가 지옥으로 떨어지는 것을 막기 위해 서큐버스가 만들어낸 미각입니다. 탈리스만을 목에 걸고 잠들면 꿈속에서 ‘서큐버스를 만나 여행을 한다고 하는데, 잠이 깨면, 실제로 여행을 한 곳에 와 있다고 합니다. 꿈에서의 시간과 현실의 시간은 다르게 흐르기 때문에, 꿈에서의 긴 여행이 현실에서는 마치 순간이동처럼 느껴집니다.

‘탈리스만’ 구입 예시:

‘탈리스만’을 구입하면 즉시 8점을 받습니다. 그리고 탐험 행동을 두 번 추가로 할 수 있습니다. 하지만, 해당 플레이어의 분신들은 모두 각 지역의 최종 단계에 도달했습니다. 미리 소환해 둔 분신이 없었기 때문에 플레이어는 탐험 행동 2번을 할 수 있는 기회를 놓쳤습니다.

수호자와 계약

자반도르는 강력한 수호자들의 보호를 받고 있습니다. 그들은 평소엔 그다지 눈에 띄지 않지만, 영역을 침범하는 자들에게겐 자비가 없는 무시무시한 존재들입니다. 하지만, 거대한 마력을 주는 조건이라면 수호자들과 계약을 맺을 수 있습니다. 계약을 맺은 수호자들은 언제나 당신에게 힘을 빌려줄 것이고, 누구보다 든든한 아군이 될 것입니다. 수호자들은 단 한 명의 마법사와 계약을 맺고, 그 계약은 평생 변하지 않습니다. 하지만, 수호자들의 능력을 최대한 끌어올리기 위해선 충분한 준비가 필요할 것입니다. 자반도르의 수호자들과 계약을 맺어 최고의 마법사가 되길 바랍니다.

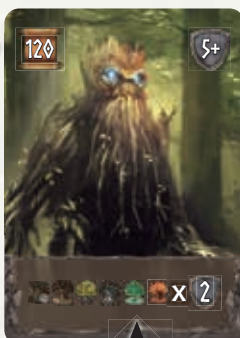
수호자와의 계약은 **아이템 경매와 동일한 방식으로** 진행하여 최종적으로 가장 높은 마력을 선언한 플레이어가 해당 수호자와 계약하게 됩니다.

현재 차례인 플레이어는 게임 보드 옆에 남아있는 수호자를 선택하고, 그 수호자와 계약하기 위해 사용할 마력을 선언하는 것으로 수호자와의 계약 경쟁을 시작합니다. 수호자와 계약한 플레이어는 해당 수호자를 가져와 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다.

수호자는 여러장 보유할 수 있습니다. 모든 수호자는 계약을 하게되면 즉시 5점의 점수와 각 수호자마다 특별한 능력으로 추가 점수를 받게 해줍니다. 이러한 추가 점수는 게임을 진행하면서 변동될 수 있으며, 조건에 맞춰 변경된 점수를 항상 즉시 반영합니다. 종류에 상관없이 누군가 5번째 수호자와 계약했다면, 해당 라운드까지만 진행하고 게임이 종료됩니다.

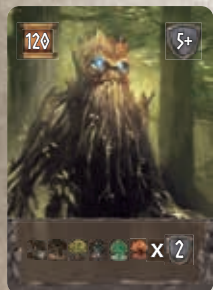
참고: 5번째 수호자와 계약이 된 이후로도 계속해서 수호자와 계약이 가능합니다.

필요한 최소 마력
수호자와 계약하기 위한 최소한의 마력은 120으로 동일합니다.



계약 시 받는 점수
모든 수호자는 계약하면 5점을 얻습니다.

추가 점수 조건 X ?
수호자 기본 점수 5점 외에도 추가로 점수를 받을 수 있습니다.



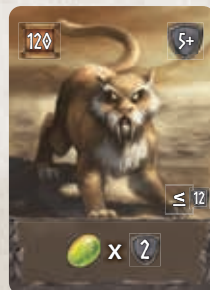
엔트

추가 점수 조건:



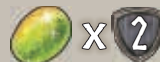
최종 탐험 지역에 도착한 자신의 분신마다 2점씩 받습니다.

숲의 수호자인 엔트는 평소에 나무의 모습으로 땅속에 뿌리를 내리고 있어 평범한 나무들과 구별하기가 어렵습니다. 하지만 누군가 숲을 파괴한다면, 뿌리를 뽑아 마치 다라처럼 걸으며, 팔처럼 보이는 가지는 순식간에 자라나 숲을 파괴하는 자를 감싸 영원히 숲에서 빠져나가지 못하게 만든다고 합니다. 나무들의 정기를 먹고 사는 엔트에게 자반도르의 거대한 나무들이 있는 정확한 위치를 알려준다면 엔트는 더욱 강력한 동물이 될 것입니다.



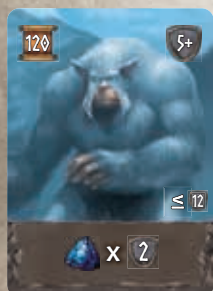
스밀로돈

추가 점수 조건:



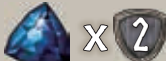
활성화된 오パール마다 2점씩 받습니다. 활성화되지 않은 보석으로는 점수를 받을 수 없습니다. 이 효과로 12점 까지 얻을 수 있습니다.

대지를 수호하는 스밀로돈은 커다란 이빨과 발톱으로 땅을 오묘시킨 자들을 쫓아낼 것이다. 스밀로돈의 눈은 마치 오パール을 박아 놓은 듯 영롱한 빛을 내지만, 그 눈을 반히 바라볼 바보는 세상에 없을 것이다. 오パール에서 풍부한 대지의 에너지를 추출한다면, 스밀로돈의 발톱과 이빨은 더욱 강해지고 날카로워질 것입니다.



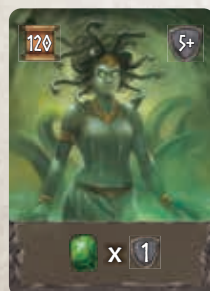
에티

추가 점수 조건:



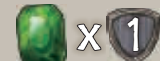
활성화된 사파이어마다 2점씩 받습니다. 활성화되지 않은 보석으로는 점수를 받을 수 없습니다. 이 효과로 12점 까지 얻을 수 있습니다.

설산의 수호자인 에티는 산에서 조난당한 사람들을 구해주기도 하고, 눈사태가 발생하지 않게 설산을 관리합니다. 하지만, 설산의 만년설을 허락 없이 가져갈 때, 에티의 눈빛이 마치 사파이어처럼 빛나며 그 무엇보다도 사납게 돌변하는 양면성을 갖고 있습니다. 사파이어에서 충분한 물의 에너지를 추출한다면, 에티의 힘의 원천인 만년설을 탐할 필요가 없어질 것입니다.



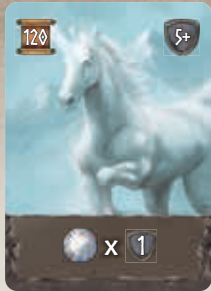
고르곤

추가 점수 조건:



활성화된 에메랄드마다 1점씩 받습니다. 활성화되지 않은 보석으로는 점수를 받을 수 없습니다.

늪의 수호자인 고르곤의 머리카락은 뱀의 형상을 하고 있고, 눈은 마치 에메랄드가 빛나는 듯합니다. 하지만 그 신비한 모습에 현혹되어 눈이라도 마주치면 돌로 변해버릴 수 있으니, 고르곤에게는 가까이 다가가지 않는 것이 좋습니다. 에메랄드의 에너지가 충분하다면 고르곤은 더 이상 위험한 존재가 아닌 당신의 든든한 아군이 될 것입니다.



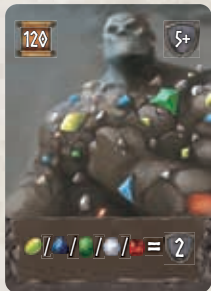
유니콘

추가 점수 조건:



활성화된 다이아몬드마다 1점씩 받습니다. 활성화되지 않은 보석으로는 점수를 받을 수 없습니다.

바람의 수호자인 유니콘은 아름다운 백마의 모습을 하고 있지만, 머리에 다이아몬드로 된 뿔을 자르고 있습니다. 바람같이 빠른 유니콘이 달리는 속도는 눈에 보이지 않을 정도이고, 유니콘이 발버둥이라도 치는 날에는 그 움직임에 허다케인이 발생할 정도라고 합니다. 다이아몬드의 강력한 에너지는 유니콘을 타고 어디로든 갈 수 있는 원동력이 됩니다.



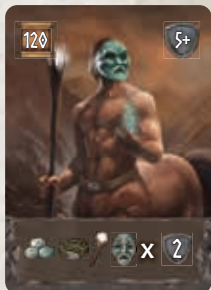
골렘

추가 점수 조건:



활성화된 보석의 종류마다 2점씩 받습니다. 활성화되지 않은 보석으로는 점수를 받을 수 없습니다.

바위의 수호자 골렘은 거대한 덩치 탓에 움직임은 느리지만, 엄청난 힘을 갖고 있습니다. 보통은 가만히 잠을 자기 때문에 웬만해서는 깨어나지 않지만, 만약 몸에 박힌 보석을 깨버려다 잠을 깨운다면, 거대한 골렘은 무섭게 땅을 내리치는데, 이때 세상의 모든 것이 심하게 흔들려 집이 무너지기도 하고, 땅이 갈라지는 일도 발생합니다. 다양한 보석에서 에너지를 추출할 수 있다면 골렘의 거대한 힘을 최대한 활용할 수 있습니다.



켄타우로스

추가 점수 조건:



보유한 룬 스톤, 마법 벨트, 마법 지팡이, 카리스마 마스크 1장마다 2점씩 받습니다. 같은 카드가 여러 장이면 점수도 여러 번 받습니다.

마법의 수호자인 켄타우로스는 사람의 모습을 하고 있지만, 말의 하반신을 가진 모습으로, 마법 도구에 관한 지식의 끝에 도달한 자로 알려져 있습니다. 켄타우로스는 항상 엄청난 카리스마를 내뿜는 마스크를 쓰고 있어서 그 얼굴을 실제로 본 사람은 아무도 없습니다. 하지만 자반도르 세계의 진귀한 마법 아이템들은 대부분 켄타우로스의 손에서 탄생했다는 것은 모두가 알고 있습니다. 부유 마법을 쓸 수 있게 해주는 룬 스톤이나 드래곤의 가죽으로 만들었다는 마법 벨트, 인간과 엘프의 전쟁을 초래했던 펄크나무의 잔해로 만든 마법 지팡이는 너무나 정교해서 감히 따라 만들 엄두조차 낼 수 없는 위대한 작품들입니다.

에티와의 계약 예시:

가장 많은 마력을 제시한 플레이어가 에티와 계약했습니다.

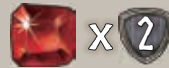
즉시 5점을 받고, 활성화된 사파이어 1개당 2점을 추가로 받습니다. 해당 플레이어는 9개의 사파이어를 보유하고 있습니다. 이 중 2개는 활성화가 되어 있지 않으므로, 활성화가 된 사파이어 7개만 계산합니다. 하지만 에티로 받을 수 있는 최고 점수는 12점입니다. 따라서 14점이 아닌 12점을 받습니다.

이후에 사파이어를 일부 판매하여 4개의 사파이어만 활성화 되었습니다. 따라서 추가로 받는 점수는 8점으로 변경되었습니다.



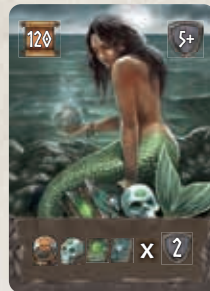
피닉스

추가 점수 조건:



활성화된 루비마다 2점씩 받습니다. 활성화되지 않은 보석으로는 점수를 받을 수 없습니다.

영원한 삶을 산다는 불의 수호자 피닉스는 절대 꺼지지 않는 불을 붙일 수 있다고 합니다. 불의 산 꼭대기에서 피닉스가 날아오를 땐, 거대한 불꽃이 터져 나와 세상을 휩쓸었다고 합니다. 두비의 거대한 에너지를 온전히 사용할 수 있다면, 당신포 피닉스와 같은 불사의 몸이 될 수 있을지 모릅니다.



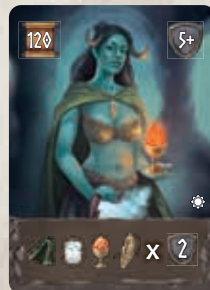
인어

추가 점수 조건:



수정 구슬, 에메랄드 스킴, 에메랄드 마법서, 다이아몬드 마법서 1장마다 2점씩 받습니다. 같은 카드가 여러 장이면 점수도 여러 번 받습니다.

바다의 수호자인 인어는 아름다운 여인의 모습을 하고 있지만, 하반신은 물고기의 지느러미의 모습입니다. 바다를 오색시키지만 않는다면 인어와 충돌을 일으키는 일은 없을 것입니다. 호기심이 많은 인어는 수정 구슬을 통해 육지를 엿보는 것을 좋아합니다. 인어는 불의 마법을 제외한 다른 모든 마법들을 매우 능숙하게 사용합니다.



서큐버스

추가 점수 조건:



서큐버스는 선택 규칙을 적용할 때만 사용합니다. 보유한 투명 망토, 마법 거울, 불의 성배, 탈리스만 1장마다 2점씩 받습니다. 같은 카드가 여러 장이면 점수도 여러 번 받습니다.

여정의 수호자인 서큐버스는 마법 거울을 통해 악마들의 세상에도 자유롭게 드나든다고 합니다. 서큐버스는 항상 투명 망토를 걸치고 있어 보이지 않기 때문에, 서큐버스를 만날 수 있는 유일한 방법은 탈리스만을 목에 걸고 잠들어 꿈에서 만나는 방법뿐이라고 합니다. 죽은 자를 지옥으로 인도하는 것은 서큐버스가 하는 일 중에 하나이지만, 가장 귀찮아하는 일이기도 합니다. 그래서 서큐버스는 전쟁이나 전쟁병 등으로 많은 사상자가 나오는 것을 극도로 싫어합니다. 그 때문인지 서큐버스는 평화의 상징인 불의 성배를 매우 좋아한다고 합니다.

켄타우로스와 계약 예시:

가장 많은 마력을 제시한 플레이어가 켄타우로스와 계약했습니다.

즉시 5점을 받고, 해당하는 아이템 1개당 2점을 추가로 받습니다.

해당 플레이어는 룬 스톤 2개, 마법 벨트 1개, 마법 지팡이를 1개를 갖고 있습니다. 따라서 8점을 추가로 받습니다.

이후에 카리스마 마스크를 추가로 구입했습니다. 따라서 추가로 받는 점수는 10점으로 변경되었습니다.

탐험

자반도르 세계에는 산비로운 장소들이 많이 있습니다. 이런 산비로운 장소들을 탐험할 수 있다면, 마법사로서 큰 성장을 할 수 있을 것입니다. 하지만 탐험을 게을리한다면 절대로 최고의 마법사가 될 수 없습니다. 아늑하고 평화로운 장소도 있지만, 위험하고 무서운 장소들도 있습니다. 깊은 곳으로 탐험을 떠날수록 더 많은 마력을 사용해야 하지만, 어떤 지역을 탐험하든 마지막 장소까지 도달한다면 분명 큰 힘을 얻을 수 있습니다.



탐험은 원하는 지역을 선택하고 필요한 마력을 사용해 자신의 분신을 다음 장소로 전진시키는 행동입니다. 따라서 이동할 수 있는 분신이 없을 경우 탐험할 수 없습니다.

새로 소환한 분신은 게임 보드 중앙의 포탈로 등장합니다. 포탈에는 자신의 분신이 여러 명 같이 있을 수 있습니다.

하지만, 이미 자신이 탐험한 지역에는 자신의 새로운 분신이 탐험할 수 없습니다. 서로 다른 마법사들의 분신은 같은 지역을 탐험하거나 같은 장소에 있을 수 있습니다.

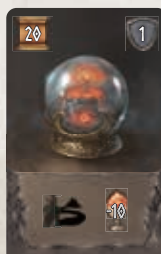
탐험은 항상 더 먼 곳으로 이동해야 하며, 이미 지나간 곳으로 돌아갈 수 없습니다.

다른 행동과 달리 탐험 행동은 자신의 차례에 단 한번만 할 수 있습니다. 하지만, 아이템을 구입해 탐험을 하는 것은 여러번 할 수 있습니다.



분신이 이동할 다음 장소에 적힌  만 큼의 마력을 사용해야 합니다. 사용한 마력은 공급처로 되돌려 놓습니다.

탐험을 마치면, 장소에 표시된 특별한 혜택을 받습니다. 단, 그림의 장소와 같이 일부 지역은 혜택이 없는 곳도 있습니다. 추가로 마법 핸드  가 늘어나거나 줄어드는 지역도 있습니다. 또한 각 지역의 마지막 단계에 도착하면 점수  점을 받습니다.



게임 중 아이템의 효과로 탐험하는 경우가 있습니다. 아이템 효과로 탐험을 할 경우엔 마력을 사용하지 않으며, 탐험 횟수의 제한도 없습니다. 아이템으로 탐험할 경우, 아이템을 얻은 즉시 탐험을 해야 하기 때문에, 기존에 소환된 분신만 사용할 수 있습니다.

만약 즉시 탐험을 할 수 있는 분신이 없거나, 원하지 않는다면 해당 기능은 소멸되며, 나중에 사용할 수 없습니다.

엘프우드

3 1

1 단계

이곳에 도착하면, 마법 핸드가 1 줄어듭니다. 추가로 받는 보상은 없습니다.

6 2

2 단계

이곳에 도착하면, 이후 모든 라운드에서 마력을 추출하는 단계마다 2마력 포션 1개를 얻습니다.

12 5

3 단계

이곳에 도착하면, 이후 모든 라운드에서 마력을 추출하는 단계마다 5마력 포션 1개를 얻습니다. 2단계의 2마력 포션을 받는 효과는 사라집니다.

24 2 10

4 단계

마지막 장소에 도착하면, 점수 2점을 받습니다. 이후 모든 라운드에서 마력을 추출하는 단계마다, 10마력 포션 1개를 얻습니다. 3단계의 5마력 포션을 받는 효과는 사라집니다.

드루이드의 탐험일지 중에서...

자반도르 세계를 모두 탐험하기로 결정한 나는 첫 탐험 장소로 엘프우드를 선택했다. 과거 엘프들과 적대적인 관계였을 때는 누구도 엘프우드에 들어갈 엄두를 내지 못했지만, 평화로운 지금, 신비한 엘프우드는 마법사로서 새로운 경험을 하기에 너무나 좋은 장소다.

어쩌면 엘프들의 넘치는 마력에 대한 비밀을 알게 될지도 모르겠다.

엘프우드의 입구에는 아치 모양의 나무가 이너가 엘프들의 영역이라는 것을 구분하기라도 하는 듯 신비로운 자태를 뽐내고 있었다. 탐험이라기보다 아름다운 풍경을 감상할 수 있는 산책길 같았지만, 아름다운 풍경에 홀려 정신없이 깊은 숲으로 들어갔다가 다시 빠져나오지 못한 사람들도 있다고 한다. 하지만 난 아름다운 엘프를 만날 수 있다는 설명을 품고 엘프우드의 깊은 곳으로 발걸음을 재촉했다.

아름다운 새소리에 이끌려 전없이 따라가 보니 작은 연못이 있었고, 그곳에는 다른 곳에서 볼 수 없었던 신비로운 동물들이 목을 축이고 있었다. 세수라도 할 겸 양손으로 연못물을 뜬 순간, 너무나 놀랄 수밖에 없었다. 약간이지만 이 연못의 물은 마력을 품고 있었던 것이다.

보석에서 추출한 마력은 공기와 접촉하면 금방 사라져 버린다. 그래서 항상 유리병에 담아 입구를 봉해야 했고, 다른 포션과 서로 섞을 수도 없었는데, 마력의 물이 이렇게 연못을 이루고 있다는 것은, 아마도 땅속 어딘가에서 끊임없이 마력이 공급된다는 것이다. 이 연못의 물을 매일 떠 간다고 해도 전혀 줄어들지 않을 것 같았다.

숲의 신비로움에 매료된 나는 더 깊은 곳까지 들어가게 되었다. 어디선가 엘프들의 노랫소리가 들렸고, 그 노래에 이끌린 나는 엘프들의 비밀스러운 장소에 도착할 수 있었다. 작은 폭포에선 마력의 물이 흘러내렸고, 아름다운 엘프들이 마치 어린아이들처럼 평화롭게 놀고 있었다. 이곳의 물은 동물들이 마시는 물보다 더 강력한 마력을 담고 있었기에 나는 흥분을 감출 수 없었다. 이런 나를 본 엘프들은 더 강력한 마력의 샘을 원한다면, 신비한 나무가 있는 곳을 찾아보라고 했다.

엘프우드의 가장 깊은 장소, 엘프들이 말하던 신비한 나무를 직접 본 순간, 너무 아름다운 모습에 한동안 시선을 떼 수가 없었고, 이 숲에서 나오는 신비로운 마력의 근원이 이 나무라는 것을 직감할 수 있었다. 나무 아래에는 너무 투명해서 물의 깊이를 가늠하기 어려운 연못이 자리 잡고 있었고, 나는 뿌리 사이의 물을 조심스레 병에 담으며 생각했다. 이 비밀스러운 장소로 오는 길은 매우 험로 복잡하지만, 강력한 마력이 담긴 물을 얻기 위해, 앞으로 이 곳에 오는 수고를 마다하지 않을 것이라고.

고블린 마을



1

단계

이곳에 도착하면, 마법 핸드가 1 줄어듭니다. 보석 거래 레벨을 Ⅰ에 놓습니다.
이제부터 보석을 살 때와 팔 때 모두 Ⅰ레벨 가격표대로 거래합니다.



2

단계

이곳에 도착하면, 보석 거래 레벨을 Ⅱ에 놓습니다.
이제부터 보석을 살 때와 팔 때 모두 Ⅱ레벨 가격표대로 거래합니다.



3

단계

이곳에 도착하면, 보석 거래 레벨을 Ⅲ에 놓습니다.
이제부터 보석을 살 때와 팔 때 모두 Ⅲ레벨 가격표대로 거래합니다.



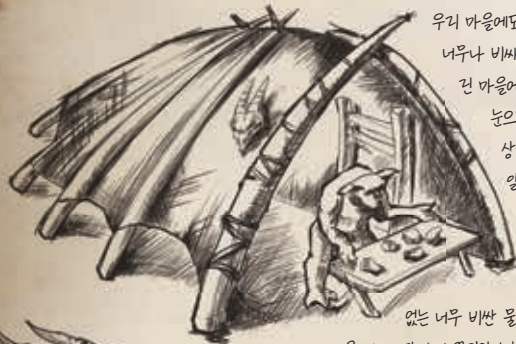
4

단계

마지막 장소에 도착하면, 점수 2점을 받습니다. 보석 거래 레벨을 Ⅳ에 놓습니다.
이제부터 보석을 살 때와 팔 때 모두 Ⅳ레벨 가격표대로 거래합니다.

드루이드의 탐험일지 중에서...

얼마 전까지만 해도 고블린들은 숲에서 과일과 버섯이나 따서 먹고 사는 원시적인 종족이라고 알려져 있었다. 하지만 코볼드들의 통역을 통해 인간과 교류가 활발해지자, 비로소 고블린들이 높은 지능을 가지고, 독자적인 문명을 이룬 종족임이 알려졌다. 특히 이들은 어디서 구했는지 알 수 없지만, 마법사들이 좋아할 물건들이나 마력을 방출하는 보석들을 판매하는데, 하나같이 장사수완이 대단한 놈들이라 이제 이런 물건들은 고블린 손을 거치지 않고는 구할 수 없는 지경에 이르렀다.



우리 마을에도 진귀한 마법 아이템이나 마력을 내뿜는 보석들을 파는 고블린 상점이 있지만, 너무나 비싸기에 나 같은 핏대기가 들락거릴 수 있는 곳이 아니었다. 하지만 고블린 마을에는 그런 값비싼 보석들이 넘쳐난다는 소문이 있었는데, 사실인지 내 눈으로 직접 확인하고 싶었다. 고블린 마을의 입구에 들어서자마자, 고블린 상인이 진귀한 보석을 마치 과일처럼 쌓아 놓고 팔고 있었다. 내가 알던 시세보다 훨씬 저렴한 가격이라 충동적으로 구입할 뻔했지만, 다른 가게들도 보고 싶었기에 일단은 더 둘러보기로 했다.

마을의 안쪽에는 수많은 상점이 늘어서 있고, 평생 보지 못한 진기한 물건들을 팔고 있었다. 내가 가진 포션들은 구입할 수

없는 너무 비싼 물건들이라 그다지 관심이 없는 척하자, 고블린 상인들은 자기네 가게에서 좋은 물건

을 싸게 판다며 끈임없이 호객을 했다. 어떤 상인은 도저히 참을 수 없는 제안을 하기도 했다. 마법사라면 누구나 탐낼 것 같은

수정 구슬과 준 스톤을 보여주었고, 심지어 단골이 되면 불의 성배나 투명 망토 같은 전설적인 물건들도 대폭 할인해 주겠다고 한다. 주머니 사정상 마법 도구들은 구입하지 못했지만, 상인들끼리 경쟁 덕인지 확실히 더 좋은 가격에 보석을 구입할 수 있었다.

거대한 드래곤의 머리뼈가 장식된 커다란 집에는 엄청난 덩치로 가진 고블린 왕이 살고 있다. 고블린 왕은 과거에 마을을 습격했던 드래곤과의 싸움에서 승리했던 이야기를 지경도록 떠돌아다녔다. 그리고 내가 드래곤과 맞설 수 있는 마법사라는 증거를 보여준다면, 고블린들에게 큰 존경을 받을 수 있다는 조건도 해주었다. 드래곤과 맞서는 이의 증거라면 드래곤의 비늘만 한 개 없었지만, 드래곤의 비늘은 구경조차 못해본 진귀한 물건이다. 한참을 떠돌았던 고블린 왕은 이내 기분이 좋아졌는지, 더 좋은 조건에 보석을 제공해주겠다고 약속했다.

고블린 마을 중앙에는 높은 울타리로 둘러 쌓인 곳이 있었는데 그곳에는 분명 고블린들이 외부에 알리고 싶지 않은 비밀이 있을 것 같았다. 고블린들이 들락거려 무언가를 잔뜩 실어 나르는데, 공공하루를 참을 수 없었던 나는 행きの 눈을 피해 울타리 안으로 들어갔다. 그곳에서 나는 내 눈을 의심할 만큼 믿을 수 없는 광경을 목격했는데, 거대한 나무 아래에는 보석이 넘쳐났고, 고블린 녀석들은 수레가 넘치도록 보석을 싣고 있었다. 마력이 나오는 진기한 보석의 출처를 알게 된 후, 나는 가장 좋은 조건에 보석을 거래할 수 있었다.



페 허



1 단계

이곳에 도착하면, 마법 핸드가 1 늘어납니다. 추가로 받는 보상은 없습니다.



2 단계

이곳에 도착하면, 특수 아이템인 마법 반지를 받습니다.
이제 마법 반지에 보석을 활성화할 수 있습니다.



3 단계

이곳에는 추가로 받는 보상은 없습니다.

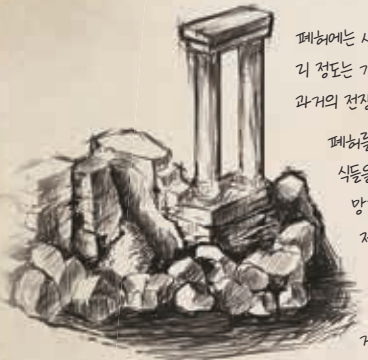


4 단계

마지막 장소에 도착하면, 점수 2점을 받습니다. 그리고 특수 아이템인 마법 목걸이를 받습니다.
이제 마법 목걸이에 보석을 활성화할 수 있습니다.

드루이드의 탐험일지 중에서...

최근 어딘 고블린 녀석이 페허의 보물 지도를 발견했다며 떠벌리고 다녔었는데, 그 녀석은 지도에 전쟁 때 모두 사라졌다는 엘프의 마법 목걸이가 묻힌 곳이 표시되어 있는 것이 분명하다며 으쓱거렸다. 그 녀석은 평소에도 허풍이 심한 녀석이라 아무도 그 말에 귀 기울이지 않았지만, 나는 오래전부터 페허에는 아직 잔가한 보물들이 잠들어 있을 것이라고 생각했다.

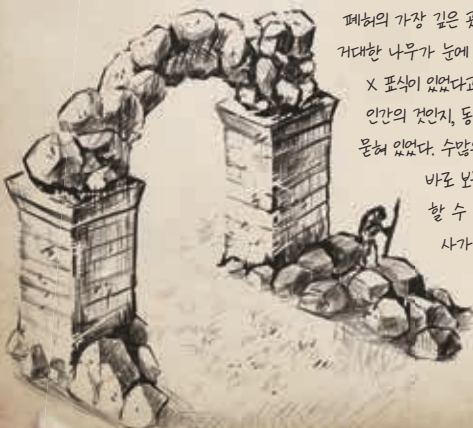


페허에는 사람을 공격하는 언데드들이 가득해서 아무도 들어가지 않는 지역이지만, 마법에 어느 정도 자신감이 붙은 나는 언데드 몇 마리 정도는 가볍히 상대할 수 있을 것 같았다. 보물을 찾겠다는 똘똘 마음을 품고 페허가 된 도시에 들어섰지만, 눈에 들어오는 모든 것들은 과거의 전쟁이 얼마나 처참했는지를 명확하게 보여주었다.

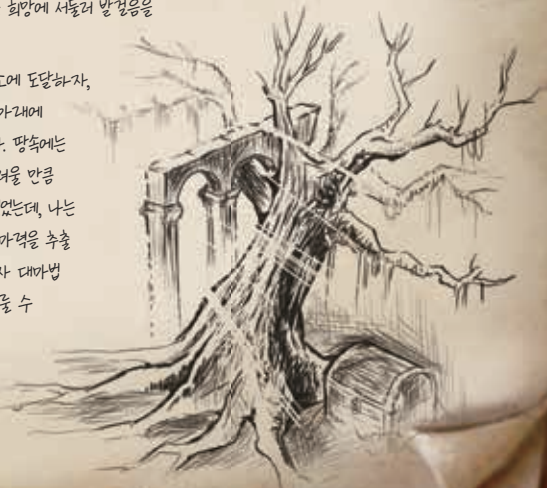
페허를 탐험하던 나는 잠시 쉬고 싶어서 이제는 흔적만 남은 저택으로 들어갔다. 흔적만 남은 곳이지만, 저택의 규모나 남아있는 장식들을 보니 아마도 이곳에 살았던 사람은 매우 부유했던 귀족이 아니었을까 생각했다. 저택 내부에선 과거 전쟁 때 희생된 망령들인 언데드가 몇 마리 덩배들었지만, 마법을 사용해 겨우 제압할 수 있었다. 언데드들을 모두 처각하고 저택을 뒤지다 우연히 상자 하나를 발견했는데, 보물이 담겨있음을 직감한 나는 흥분을 감출 수가 없었다. 혹시나 하는 생각에 주변을 살피며 조심스럽게 상자를 열었다. 아작! 그때를 생각하면 손이 떨리는데, 당시에 발견한 것이 바로 이 마법 반지였다.



거대한 성문의 흔적이 멀리서도 쉽게 보였다. 과거에 저 성문 앞에는 멋진 호위병들이 있었을 것이고, 앞의 광장에는 많은 사람들이 모여 축제를 즐겼던 시절도 있었을 것이다. 성문을 통과하면서 과거에 이곳이 얼마나 화려하고 번성한 곳이었을까 생각하니, 이곳이 매우 쓸쓸하게 느껴졌다. 그래도 혹시 있을지 모를 보물을 열심히 찾아보았지만, 안타깝게도 이곳에서는 아무것도 발견할 수 없었다. 더 깊은 곳으로 들어가면 다른 보물을 발견할 수도 있다는 희망에 서둘러 발걸음을 내딛었다.



페허의 가장 깊은 곳, 아마도 예전에는 왕의 궁전이 있었을 것 같은 장소에 도달하자, 거대한 나무가 눈에 들어왔다. 지도를 찾았던 고블린 녀석은 큰 나무 아래에 X 표시가 있었다고 했는데, 혹시나 하는 마음에 나무 밑을 파보았다. 땅속에는 인간의 것인지, 동물의 것인지 힘든 배틀이 세는 것조차 어려울 만큼 묻혀 있었다. 수많은 뼈조각을 파헤치자 작은 상자를 발견할 수 있었는데, 나는 바로 보물이 있음을 직감할 수 있었다. 돌갑게도 상자에는 마법을 추출할 수 있는 마법의 목걸이가 들어 있었고, 목걸이를 착용하자 대마법사가 되었다는 나의 꿈도 더 이상 무모한 것이 아닌, 이를 수 있는 현실로 다가오는 것 같았다.



드래곤의 골짜기

2 41

1 단계

이곳에 도착하면, 마법 핸드가 1 늘어납니다. 추가로 받는 보상은 없습니다.

4

2 단계

이곳에 도착하면, 특수 아이템인 실버 드래곤의 비늘을 받습니다. 이제부터 아이템을 구입할 때 5마력을 할인받습니다. 그리고 수호자들과 계약할 때 10마력을 할인받습니다.

8

3 단계

이곳에는 추가로 받는 보상은 없습니다.

16 2

4 단계

마지막 장소에 도착하면, 점수 2점을 받고, 특수 아이템인 골드 드래곤의 비늘을 받습니다. 이제부터 아이템을 구입할 때 10마력을, 수호자들과 계약할 때 20마력을 할인받습니다.

드루이드의 탐험일지 중에서...

폐허에서 얻은 보물 덕에 나는 꽤 많은 마력을 추출할 수 있었다. 부자가 된 기분에 고블린 상점에서 마법 아이템을 구입해 볼까 생각하다가, 불현듯 고블린 왕이 했던 말이 생각났다. 고블린 상인들에게 내가 드래곤과 대적할 수 있는 마법사라는 증거를 보여주는 것이다. 그건 증거라면 역시 드래곤의 비늘만 한 것이 없다. 나는 비늘을 얻기 위해 겁도 없이 드래곤의 골짜기로 향했고, 드래곤의 비늘을 뽐내며 고블린들의 존경을 받을 생각을 하니, 벌써부터 어깨가 으쓱해졌다.

비늘을 얻어 고블린들에게 자랑하겠다는 알뜰한 마음가짐으로 탐험을 나섰던 나는 산처럼 쌓인 거대한 배 무덤을 본 순간, 내가 얼마나 어리석었는지 바로 깨달게 되었다. 이 배 무덤은 인간은 물론이고, 동족인 다른 드래곤들조차 이곳에 발을 들인 후, 살아 돌아가지 못했던 이유를 명확하게 보여주었다.

깊은 골짜기로 들어갈수록 더욱 크게 들리는 거친 숨소리는 가까운 곳에 드래곤이 있다는 경고를 보내는 듯했다. 내 평생에 가장 무모했던 일을 꼽으라면, 바로 이때라고 단언할 수 있다. 무엇에 홀린 것인지, 나는 잠자는 드래곤을 발견하자 발소리를 죽이고 다가가, 꼬리 쪽에 붙은 비늘을 하나 뜯어냈다. 다행히 깊은 잠에 빠진 드래곤은 깨어나지 않았지만, 이때를 떠올리면 당시의 나는 패기를 넘어서 제정신이 아니었던 것이 분명했다.

얼마나 더 깊은 골짜기로 들어왔는지 더 이상 드래곤의 기척이 느껴지지 않는 곳에 와서야 비로소 나는 초에 천 비늘을 보며 현실감을 되찾을 수 있었다. 이 비늘을 보여줬을 때, 고블린 상인들이 어떤 표정을 지을지 무척 궁금했다. 무시무시한 자반도르의 수호자들도 이 비늘을 보여주면 감히 땀비지 못한다고 하던데, 빨리 이곳을 빠져나와 시험해 보고 싶었다. 드래곤이 있던 곳으로는 돌아갈 수 없었기에, 나는 어쩔 수 없이 골짜기 안쪽 더 깊은 곳으로 갈 수밖에 없었다. 그러자 동굴을 하나 발견했고 그 앞에는 이미 부화한 알맹이들이 널려 있었다. 이곳은 드래곤의 동자가 분명했다. 가만히 귀를 기울이자 동굴 안쪽에서 요정들이 축삭이는 소리가 들려왔다. 요정들의 안식처가 드래곤의 골짜기에 있다고는 들었지만, 드래곤의 동지 옆에 있을 줄은 상상도 하지 못했다. 요정들이 드래곤을 두려워하지 않는 이유를 알 것 같았다.

골짜기의 끝에 도달한 나는 거대한 나무 아래에서 장비를 점검하고 있었다. 그런데 순간 바스락 거리는 소리와 함께 금빛 비늘 하나가 떨어졌다. 떨어진 비늘은 골드 드래곤의 비늘이 틀림없었다. 골바조 위쪽을 쳐다봤지만 아무것도 찾을 수는 없었다. 더 이상 드래곤의 골짜기에 머물고 싶지 않았던 나는 암벽을 기어올라 가까스로 탈출할 수 있었다. 깊은 매기지 못할 정도의 보물인 골드 드래곤의 비늘을 손에 넣었지만, 그 실체를 보진 못했기에 여전히 궁금증만 더해준 기이한 사건이었다.

마녀의 숲



1 단계

이곳에 도착하면, 사파이어 마력 카드를 2장 받습니다. 이 카드는 다음 라운드부터 사용할 수 있으며 이번 라운드의 마법 핸드에 섞이지 않게 손에 든 카드와 따로 보관합니다.



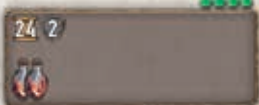
2 단계

이곳에 도착하면, 에메랄드 마력 카드를 2장 받습니다. 이 카드는 다음 라운드부터 사용할 수 있으며 이번 라운드의 마법 핸드에 섞이지 않게 손에 든 카드와 따로 보관합니다.



3 단계

이곳에 도착하면, 다이아몬드 마력 카드를 2장 받습니다. 이 카드는 다음 라운드부터 사용할 수 있으며 이번 라운드의 마법 핸드에 섞이지 않게 손에 든 카드와 따로 보관합니다.



4 단계

마지막 장소에 도착하면, 점수 2점과 루비 마력 카드를 2장 받습니다. 이 카드는 다음 라운드부터 사용할 수 있으며 이번 라운드의 마법 핸드에 섞이지 않게 손에 든 카드와 따로 보관합니다.

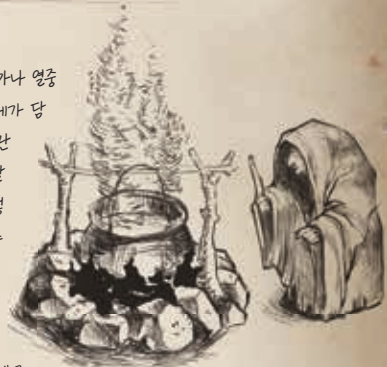
드루이드의 탐험일지 중에서...

사람들은 괴상한 마법을 사용하는 마녀들을 두려워하지만, 나는 사실 마녀들에 대한 나쁜 소문들이 죄다 헛소문이라는 것을 알고 있었다. 그들은 가족을 잃은 슬픔에 스스로를 고립시키며, 하루하루를 외롭게 살아가는 가여운 존재일 뿐이다. 마녀들은 독자적인 방법으로 마법을 발전시켜 왔는데, 보석이 아닌 다른 방법으로도 포션을 만들어 낼 수 있다고 한다. 특히 나이를 먹으면서 마력은 더욱 강해져서, 아주 늙은 마녀의 경우 대마법사와 견줄만한 정도라고 한다.



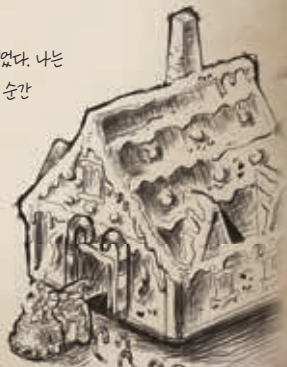
마녀들이 산다는 숲에 들어가 한참을 걸다 보니, 한 마녀가 항아리에 우연가를 끓이고 있었다. 얼마나 열중하는지 내가 가까이 다가가도 눈치채지 못하고 있었다. 항아리에서는 푸른빛을 내는 신비한 액체가 담겨 있었고, 항아리에 관심을 보이자 그제야 나를 알아챈 마녀는 가시뿔을 날 것이라며 파란색 물약을 나누어 주었다. 이 물약은 마치 사파이어에서 마력을 추출한 포션과 같았다. 오후와 달리 사파이어에서 마력을 추출하는 것은 상당히 어려운 방법이다. 마녀가 이걸 어떻게 만드는지는 전혀 알 수 없었지만, 내가 사파이어에서 마력을 추출하기 위해 공부했던 모든 사람들이 허무하게 느껴졌다.

더 깊은 숲에 들어간 나는 멀리서 보이는 오두막 쪽으로 발을 옮겼다. 오두막의 주인으로 보이는 늙은 마녀는 항아리에 환가를 끓이고 있었는데, 방금 항아리에 말린 개구리를 넣는 것을 보았다. 친절한 마녀는 식사를 하고 가라고 권했지만, 말린 개구리를 본 이상 마녀가 주는 음식을 먹을 순 없었다. 나는 속이 좋지 않다는 핑계를 대며 그 자리를 떠나려 하자, 마녀는 나에게 마시면 속이 편해질 것이라며 독색 액체가 담긴 포션을 주었다.



출출했던 나는 달콤한 향기에 이끌려 더 깊은 숲으로 들어갔고, 그곳에는 동화애나 등장할 것 같은 과자로 만들어진 집이 있었다. 나는 흥분 듯 다가가 초콜릿 장식을 뜯어먹었고, 과자로 된 초상에도 먹어 치웠다. 그러자 집의 주인으로 보이는 마녀가 나왔고, 순간 정신이 든 나는 남의 집을 망가트렸다는 생각에 걱정이 앞섰다. 하지만, 마녀는 화를 내기는커녕 웃으며 안에 방금 구운 맛있는 쿠키가 있으니 들어와라고 했다. 나는 집을 망가트린 마안향에 사과를 했고, 가능한 빨리 자리를 뜨려 하자, 마녀는 쿠키보다 더 달콤한 것을 주겠다고 투명한 액체가 담긴 포션을 주었다.

숲의 가장 깊은 곳에는 수천 년을 살아온 듯한 늙은 나무가 있었고, 그 나무만큼 오래 살았을 것 같은 늙은 마녀가 있었다. 이빨이 다 빠진 마녀가 무슨 말을 하는지 정확히 알아들을 수 없었지만, 젊은 시절 사랑했던 남편과 아이들을 그리워하는 것 같았다. 축운한 마음에 한동안 마녀의 이야기를 들어주었고, 아내 떠나려 하자 이야기를 들어줘서 고맙다며 붉은색 포션을 두 병 건네주었다. 놀랍게도 이 붉은색 포션은 마법사들의 모든 상식을 단번에 날려버리기에 충분했다. 이런 작은 포션에 이토록 거대한 에너지를 담을 수 있구나? 이 정도의 마력이라면 이론에서만 가능하다는 루비에서 에너지를 추출하는 것과 같은 수준이었다. 이 붉은 포션을 얻은 이후로 나는 불의 지식을 얻어, 루비에서 에너지를 추출하고 싶은 욕망을 떨쳐 낼 수가 없었다.



불의 산



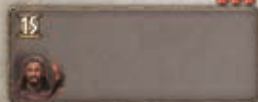
1 단계

이곳에는 추가로 받는 보상은 없습니다.



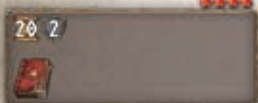
2 단계

이곳에는 추가로 받는 보상은 없습니다.



3 단계

‘메이지’가 이 장소에 도착하면, 루비를 단 1개만 구입할 수 있는 권리를 갖습니다. ‘메이지’가 아닌 다른 캐릭터들은 이 장소에서 추가로 받는 보상은 없습니다.



4 단계

마지막 장소에 도착하면, 점수 2점을 받습니다. 그리고 불의 지식을 얻습니다. 루비 마법서를 받아 개인 보드에 놓으면, 이제 루비를 구입할 수 있습니다.

드루이드의 탐험일지 중에서...

자반도르의 대부분의 지역을 여행했지만 사실 불의 산으로 가는 것만큼은 주저하고 있었다. 불의 지식을 얻기 위한 유일한 방법이라고는 하지만, 무사히 돌아올 자신이 없었기 때문이다. 하지만 마녀의 숲에서 받았던 붉은색 포션에 담긴 엄청난 마력을 생각하면, 불의 지식을 얻겠다는 욕망이 멈추지 않았다. 나도 마법사로서 꽤 이름이 알려질 정도로 성장했지만, 불의 지식을 얻기 전까지는 대마법사가 될 수는 없을 것 같았다. 마녀의 붉은 포션을 보며 용기를 내고, 불의 산으로 향하는 첫 발걸음을 내딛을 수 있었다.

과연 이 산에 오르기 시작한 것이 올바른 선택이었을까? 타들어 갈 것 같은 열기에 숨을 쉬는 것조차 버거웠다. 불의 지식을 얻기 위해 이 산에 도착했다가 소식이 끊긴 마법사가 그동안 얼마나 많았던가...

산 중턱만 올라가도 모든 것을 뒤흔들 것 같은 용암이 사방에 흐르고 있었다. 한번이라도 발을 헛디디면, 나는 흔적도 없이 사라질 것이다. 어쩌면 아직까지 내가 살아 있다는 것이 이미 기적일지도 모르겠다. 그대... 지금이라도 포기할까?, 아니야! 불의 지식을 깨우치지 못하면 절대로 대마법사가 될 수 없어! 나는 화염의 공포를 이겨내며, 모든 마력과 정신을 집중해 더 높은 곳으로 올라갔다.

산의 정상이 가까워졌음을 느낀 나는 눈을 뜨기조차 버거운 열기를 버티다 불타는 제단을 발견했다. 제단에는 불길에 휩싸인 주비가 놓여 있었고, 그 아래에 전설의 대마법사가 남긴 문구가 있었다. “온전한 불의 지식을 얻는 자, 자반도르를 지배할 것이다.” 불타는 주비를 집고 싶었지만, 너무나 뜨거운 손을 댈 수도 없었다. 이런 열기를 버틸 수 있는 것은 평생 불의 마법을 연구하는 ‘메이지’들 밖에 있을 것 같았다. 나에게 집고 싶은 주비에 시선을 빼앗길 여유 따윈 없었다. 진정한 불의 지식을 얻고 싶은 갈망은 더욱 커졌기에, 타들어 가는 몸을 이끌고 정상으로 향했다.

온몸에 화상을 입었고, 이제는 숨조차 제대로 쉴 수 없었지만, 드디어 나는 산의 정상에 도달했다. 용암이 넘쳐흐르는 산 정상에 분화구에는 불길로 가득한 나무가 있었다. 나는 모든 마력을 집중해 나무에 다가갔으며, 만약 한순간이라도 집중력이 흐트러졌다면 내 몸은 곧바로 숙명이가 되었을 것이다. 이내 나무의 불길이 나를 감쌌고, 불길에 몸을 맡길 수밖에 없었다. 이곳에서 환영을 통해 우주의 탄생과 소멸을 보면서, 온몸이 타들어 가고 다시 생성되는 기이한 현상을 체험했다. 내가 한번 죽었다가 다시 살아난 것일까? 나의 머리속은 불의 지식으로 가득 찼으며, 드디어 진정한 불의 지식을 깨달은 위대한 마법사로 거듭날 수 있었다.

드래곤의 비늘

고블린들은 드래곤을 극도로 두려워하지만, 승배의 대상으로 여기기도 합니다. 그들이 이토록 드래곤을 두려워하는 이유는 오래전 드래곤이 고블린 마을을 습격한 적이 있어서입니다. 마법을 사용하지 못하는 고블린들은 오직 투박한 창과 활을 들고 드래곤과 싸워야 했습니다.

이때 희생된 고블린의 수는 헤아릴 수 없을 정도였다고 합니다. 최후까지 물러서지 않고 싸우며, 끝내 승리를 거머쥔 고블린 전사는 지금의 고블린 왕이 되어 모든 고블린들의 존경을 받고 있습니다. 그때의 전리품인 드래곤의 두개골은 고블린들의 용기와 단합의 상징이 되어 마을의 가장 높은 곳에 전시되어 있습니다. 이렇게 드래곤을 두려워하는 고블린들에게 드래곤의 비늘을 보여주면, 당신이 드래곤과 맞설 수 있는 강력한 마법사라고 인정할 것입니다. 그들은 언젠가 드래곤이 다시 마을을 침략하면 자신들과 함께 싸워줄 것이라 믿기 때문에, 깐깐하기로 소문난 고블린 상인들이라도 마법 용품을 할인해 주는 호의를 베풀 것입니다.



실버 드래곤의 비늘

드래곤의 골짜기 2단계를 탐험하면 얻을 수 있습니다. 모든 아이템을 구입할 때 5마력을 적게 지불합니다. 그리고 모든 수호자와 계약할 때 10마력을

적게 사용합니다. 차례에 따른 혜택과 다른 아이템 카드들의 할인 기능과 중복 적용됩니다.

자반도르에는 여러 생물들이 살고 있지만, 드래곤만큼은 절대로 마주치지 말아야 할 재앙과 같습니다. 살아 움직이는 것은 모두 먹어 치우는 드래곤은 골짜기에 동지를 틀고 있기 때문에, 아무도 드래곤의 골짜기에는 발을 들여려 하지 않습니다. 그렇지만 만약 드래곤의 비늘을 얻을 수만 있다면, 모든 고블린들의 영웅이 될 뿐만 아니라 자반도르의 수호자들에게도 인정받을 수 있을 것입니다.



골드 드래곤의 비늘

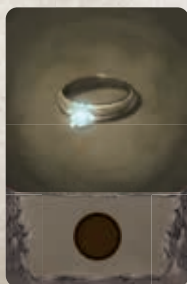
드래곤의 골짜기 4단계를 탐험하면 얻을 수 있습니다. 실버와 골드 드래곤의 비늘을 모두 가졌다면 모든 아이템을 구입할 때 10마력을 적게 지불합니다.

다. 그리고 모든 수호자와 계약할 때 20마력을 적게 사용합니다. 차례에 따른 혜택, 다른 아이템 카드들의 할인 기능과 중복으로 적용됩니다.

온몸을 황금빛 비늘로 감싸고 있다는 골드 드래곤은 전설에 등장하는 신비로운 존재입니다. 아직까지 골드 드래곤을 실제로 본 사람은 아무도 없습니다. 천년을 산 드래곤이 골드 드래곤이 된다면, 단순한 돌연변이 드래곤이라는 이야기도 모두 사람들의 상상에서 나온 것일 뿐입니다. 하지만 골드 드래곤의 비늘을 실제로 본 적이 있다고 주장하는 요정이 있었습니다. 유일하게 드래곤들과 친하게 지내는 요정의 입에서 나온 말이라 어느 정도 신빙성이 있는 것 같습니다.

반지와 목걸이 아이템 카드

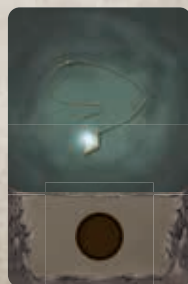
고블린 상점에서 신비한 마법 아이템들이 거래되지만, 세상에는 아직까지 소문만 무성하고 한 번도 거래되지 않은 진기한 아이템들도 있습니다. 이러한 아이템들은 옛 도시였던 페허 어딘가에 잠들어 있다고 알려졌지만, 지금의 페허는 네크로맨서들이 오래전 죽은 병사들의 시체를 되살려낸 언데드들이 바글거리는 위험한 지역이라 아무도 탐험할 엄두를 내지 못하고 있습니다.



마법 반지

페허 2단계를 탐험하면 얻을 수 있습니다. 획득한 즉시 보석을 꽂을 수 있는 소켓이 1개 늘어납니다.

떠도는 소문에 의하면 자반도르의 어딘가 보석을 끼워 활성화시킬 수 있는 반지가 있다고 합니다. 간단한 마법을 사용하는 다 른 반지들은 고블린 상점에서 종종 찾아볼 수 있지만, 보석을 활성화시키는 반지는 지금까지 거래된 적이 없었습니다. 그냥 떠도는 소문이 아니라면, 누군가 깊은 곳에 봉안했을 것이고, 봉인된 마법 반지는 주인을 기다리고 있을 것입니다.



마법 목걸이

페허 4단계를 탐험하면 얻을 수 있습니다. 획득한 즉시 보석을 꽂을 수 있는 소켓이 1개 늘어납니다.

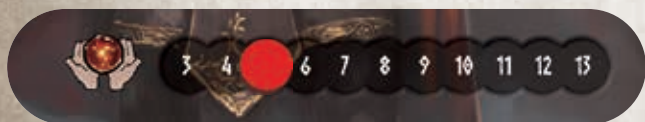
마법 목걸이는 마법 반지와 달리 떠도는 소문이 아닌, 실제로 존재한다는 기록이 있습니다. 보석을 활성화할 수 있는 펄던트가 달려있는 이 목걸이는, 과거 전쟁 때 영프의 마법사들이 착용했던 것으로, 전장의 가장 앞에서 용맹하게 싸우다 죽어갔던 그들과 함께 어딘가로 사라졌습니다. 마법 목걸이는 페허 속에 잠든 수많은 유골들과 함께 묻혀 있을 것이라는 추측만 난무할 뿐입니다.

라운드 종료

모든 플레이어가 자신의 차례를 마쳤다면 라운드가 종료됩니다. 라운드가 종료되면 다음과 같이 진행합니다.

1. 마법 핸드 확인

마법사들이 보석에서 추출한 마력은 공기에 노출되거나 충격을 받으면 빠르게 소멸됩니다. 따라서 추출한 마력을 즉시 유리병에 담아 밀봉하고 안전하게 보관해야 하는데, 이렇게 밀봉한 마력을 포션이라고 합니다. 포션들은 불안정해서 항상 안전한 장소에 보관해야 하기 때문에, 많은 포션을 들고 탐험하는 것은 매우 어려운 일입니다. 그래서 마법사들은 마법을 이용해 포션을 보호하는데, 얼마나 많은 포션을 마법으로 보호할 수 있는가에 따라 마법사의 능력이 평가되기도 합니다.

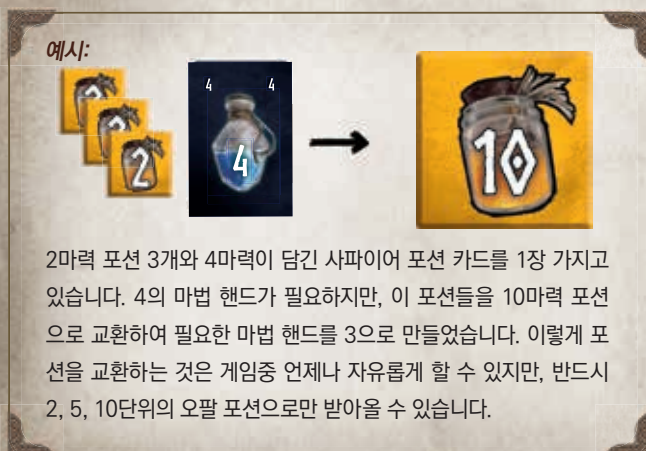


라운드가 끝나고 남은 마력을 안전하게 보관할 수 있는 능력을 마법 핸드라고 칭합니다. 자신의 차례를 마치면, 마력 포션을 유지할 수 있는 마법 핸드를 확인해야 합니다. 만약 라운드가 끝났을 때 자신의 마법 핸드보다 많은 포션을 갖고 있다면, 일부 포션을 버려야 합니다.



예를 들어 2마력 오팔 포션 3개와 5마력 오팔 포션 1개, 포션 카드 4장, 대형 마력 포션 토큰 1개를 갖고 있다면 3 + 2 + 4 + 3 해서 총 12의 마법 핸드가 있어야 모두 보관할 수 있습니다.

만약 마법 핸드가 10이라면 2 마법 핸드 만큼의 포션을 버려야 합니다. 이때 작은 단위의 포션들을 같은 가치의 대형 오팔 포션으로 교환하여 마법 핸드를 관리할 수 있습니다. 2마력 포션 3개와 5마력 포션 1개를 10마력 포션으로 교환한다면, 1마력만 손해보고 총 10의 마법 핸드로 보관할 수 있습니다.



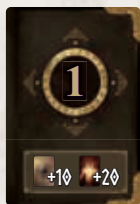
참고: 이번 라운드에 마녀의 숲에서 얻은 포션 카드는 아직 손으로 가져온 것이 아닙니다. 따라서 마법 핸드와는 무관합니다.

2. 점수 확인

게임 중 얻거나 잃은 점수는 즉시 반영했기 때문에, 자신의 점수가 게임 보드에 표시되어 있을 것입니다. 하지만, 계산이 잘못되었을 수 있다고 판단되면 점수를 다시 계산해서 정확한 점수를 확인합니다. 보석의 활성화 여부, 마지막 지역의 탐험, 구입한 아이템 카드, 수호자와의 계약으로 인해 게임에서 점수가 변경되는 상황이 많으며, 점수에 따라 차례가 결정되기 때문에 항상 자신의 정확한 점수를 표시해야 합니다.

3. 차례 결정

세상에는 유명세라는 것이 있습니다. 유명한 마법사가 되면 사람들의 존경을 받지만, 그 자리를 유지하려면 그만큼의 노력이 필요합니다. 점수가 높아 차례가 빠르다는 것은 그만큼 더 강력하고, 자반도르 세계에서 이름을 날리는 유명한 마법사라는 의미입니다. 물론 핏내기 마법사들의 사이에서의 순위 따위는 아무도 특별하게 생각하지 않습니다. 하지만 핏내기를 벗어나 10점 이상의 명성을 가진 마법사가 되었다면, 이때부터는 유명한 마법사가 되어 모두의 주목을 받습니다. 고블린 상인들은 이런 유명한 마법사의 주머니를 털어갈 것이고, 수호자들은 경계하기 시작합니다. 그리고 뒤쳐진 마법사들이 따라잡을 수 있게 혜택을 주려 합니다. 그래서 마법사들은 아직 준비가 되지 않은 상태에서 10점을 넘어 유명한 마법사가 되는 것에 매우 신중을 기합니다. 일부 마법사들은 일부러 보석을 비활성화해서 자신의 힘을 숨기기도 합니다.



마지막으로 각자의 점수를 기준으로 차례를 변경합니다. 가장 많은 점수를 얻은 플레이어부터 요약표 1부터 순서대로 받습니다. 만약 점수가 같다면, 보석 점수가 더 높은 플레이어가 빠른 순서가 됩니다. 보석 점수도 같다면, 해당 플레이어들끼리 요약표를 섞어 무작위로 뽑아서 순서를 정합니다.

모든 플레이어가 10점이 안 된다면, 요약표의 숫자는 단순히 차례를 가지는 순서의 의미밖에 없습니다. 하지만 10점이 되었거나, 남은 플레이어가 요약표 1을 받았다면, 다음 라운드에 아이템을 구입할 때 10마력을 더 지불해야 하고, 수호자와 계약할 때는 20마력을 더 사용해야 합니다.



이렇게 10점이 되었거나 남은 플레이어가 나왔다면, 요약표 5, 6을 받은 플레이어들은 다음 라운드에 각각 아이템 구입 시 5, 10 마력을 할인받으며, 수호자와

계약할 땐 10, 20 마력을 할인받습니다. 이때 요약표 5, 6을 받은 플레이어들의 점수가 10점을 넘지 않아도 혜택을 받습니다. 그렇지만 요약표 2를 받은 플레이어는 본인이 10점 이상인 경우에만, 아이템 구매 시 또는 수호자 계약 시, 각각 5, 10마력을 더 지불합니다. 본인이 10점 미만이라면 해당되지 않습니다. 요약표 3, 4를 받은 플레이어는 변경되는 것이 없습니다.

참고: 이렇게 순위에 따른 혜택과 불이익은 라운드를 종료한 시점에서 결정되어 다음 라운드에 적용되는 것입니다. 라운드를 진행하는 동안에는 점수에 변화가 있어도, 이런 혜택과 불이익이 즉시 반영되는 것이 아닙니다. 요약표 2를 가진 플레이어도 이전 라운드에 10점보다 작았다면, 이번 라운드에 10점이 넘어도 페널티가 적용되지 않습니다.

게임 종료 조건을 확인하고 아직 게임이 끝나지 않았다면, 새로운 라운드를 시작합니다.

새로운 라운드 시작

1. 보석과 아이템에서 마력 추출

 오팔 1개를 활성화했다면, 2마력 포션 1개를 만듭니다.

 오팔 2개를 활성화했다면, 5마력 포션 1개를 만듭니다.

 오팔 3개를 10마력 포션 1개를 만듭니다.

참고: 활성화한 오팔이 4개라면 10마력 포션 1개와 2마력 포션 1개를 만듭니다. 같은 방법으로 오팔이 여러 개라면 3개마다 10마력 포션을 만듭니다.



활성화된 사파이어, 에메랄드, 다이아몬드, 루비마다 해당 포션 카드를 1장씩 받습니다. 포션 카드의 뒷면에는 종류마다 얻을 수 있는 평균 마력과 최소 마력, 최대 마력이 표시되어 있습니다. 포션 카드 더미가 다 떨어지면, 사용하고 버려진 카드를 섞어 새로 더미를 만듭니다.

마법사들은 같은 보석 4개의 에너지를 모아서 한 번에 큰 마력을 만드는 방법을 발견했습니다. 오팔은 방출하는 에너지가 적어서 큰 포션으로 만들 수 없지만 다른 보석들은 이렇게 4개씩 모아서 활성화한다면, 거대한 에너지가 담긴 대형 마력 포션으로 만들 수 있습니다. 대형 마력 포션을 만들 때는 한 번에 많은 에너지가 생성되기 때문에 마력 찌꺼기가 일부 발생하는데, 이렇게 발생한 찌꺼기는 작은 유대병에 담아 2마력 포션을 만들 수 있습니다.



사파이어, 에메랄드, 다이아몬드, 루비는 같은 종류의 보석이 4개 이상 활성화되어 있다면, 포션 카드 4장이 아닌, **대형 마력 포션**을 받습니다. 대형 마력 포션을 받을 때는 추가로 대형 마력 포션 1개마다 2마력 포션 1개를 받습니다.

대형 마력 포션을 만들지 않고 카드 4장을 받는 선택을 할 수는 없으며, 기존에 가지고 있던 포션 카드와 새로 만든 포션 카드를 합쳐 대형 마력 포션으로 교환할 수 없습니다.



아이템 카드 중 '에메랄드 스컬', '불의 성배'에서도 보석을 활성화한 것과 완전히 동일하게 마력을 추출합니다. 이때 아이템 카드와 활성화된 보석을 조합해서 대형 마력 포션을 만드는 것도 가능합니다.

예시: 에메랄드가 6개 활성화되어 있고, 에메랄드 스컬을 1개 보유하고 있습니다. 따라서 대형 에메랄드 마력 포션 1개와 에메랄드 마력 카드 3장, 그리고 2마력 오팔 포션 1개를 만들었습니다.

참고: 시작 자원에 이미 추출된 마력이 포함되어 있습니다. 따라서 첫 번째 라운드에서는 별도로 마력 추출을 진행하지 않습니다.

2. 엘프우드에서 마력 포션 받기

엘프우드를 탐험한 플레이어는 탐험한 장소에 따라 2마력, 5마력, 10마력 포션 중 하나를 받습니다. 이때 누적해서 모든 포션을 받는 것이 아니라, 현재 위치에서 받을 수 있는 포션 한 개만 받을 수 있습니다. 각 지역 중에 매 라운드 혜택을 받을 수 있는 것은 엘프우드 지역의 혜택이 유일합니다.

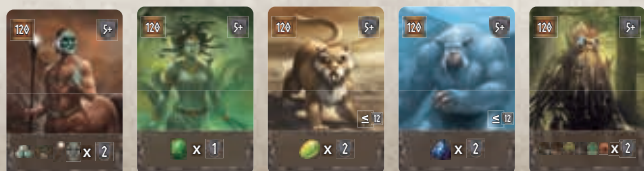
3. 마녀의 숲에서 얻은 포션을 손으로 가져오기

이전 라운드에 마녀의 숲에서 얻은 포션 카드가 있다면, 손으로 가져옵니다. 지금부터 이 포션들을 사용할 수 있습니다.

4. 아이템 카드 펼치기

펼쳐진 아이템 카드가 게임 인원수보다 적다면, **인원수와 같은 수**가 되게끔 새로 펼칩니다. 아이템 카드 더미가 다 떨어진 경우에는 추가로 카드를 펼치지 않습니다. 이제 차례 순서대로 새로운 라운드를 시작합니다.

게임 종료



모든 수호자를 합쳐서 5번째 계약이 이루어졌다면, 그 라운드까지만 진행하고 게임이 종료됩니다. 게임이 종료되면, 점수를 확인해 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 자반도르의 최고 마법사가 되어 게임에서 승리합니다. 만약 점수가 같은 플레이어가 있다면 공동 승리입니다. 남은 마력, 비활성화 보석 등은 승패에 영향을 주지 않습니다.

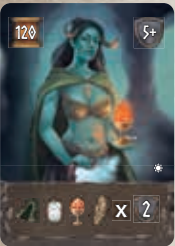
선택 규칙

선택 규칙은 플레이어들이 합의하여 원하는 조합으로 사용할 수 있습니다.



드루이드 캐릭터 사용

드루이드 캐릭터를 사용합니다. 드루이드 캐릭터는 다른 캐릭터 보드의 뒷면에 인쇄되어 있습니다. 드루이드는 처음 탐험을 하는 지역이 정해져 있지 않고, 중앙의 포탈에서 시작합니다. 따라서 다른 플레이어보다 탐험이 한 단계 느릴 수 있지만, 분신 소환에 필요한 마력이 저렴합니다.



서큐버스 수호자 사용

서큐버스는 '마법 거울', '투명 망토', '불의 잔', '탈리스만'에서 추가 점수를 받을 수 있습니다. 서큐버스 수호자를 사용할 경우 수호자 카드는 9장이 아닌 10장을 사용하게 됩니다. 10장을 사용해도 게임의 종료 조건은 변함이 없습니다.

종료 조건 변경

모든 수호자를 합쳐서 5번째가 아닌 3번째 계약이 이루어지면, 계약한 수호자 수와 관계없이 딱 1라운드를 더 진행합니다. 이는 순위권 밖의 플레이어가 수호자와 계약하는 것으로 인해 게임의 승자가 즉시 결정되는 상황을 예방할 수 있습니다.

캐릭터의 특수 능력 적용

메이지는 불의 산 3단계에서 루비 1개를 구입하고, 드루이드는 소환 마력이 저렴합니다. 이런 능력들과 같이 나머지 캐릭터도 고유한 능력을 갖습니다.



엘프

1마력 포션을 거슬러 받을 수 있습니다. 이미 1마력 포션을 갖고 있다면 거슬러 받을 수 없습니다. 1마력 포션의 마법 핸드는 1입니다. 1마력 포션은 다른 포션과 합쳐 교환할 수 없습니다. 다른 캐릭터들은 1마력 포션을 받을 수 없습니다.

예시: 2 마력 오팔 포션 2개와 1마력 포션을 합쳐 5 마력 오팔 포션 1개로 교환할 수 없습니다.



마녀

말린 개구리 토큰 1개를 가지고 시작합니다. 말린 개구리 토큰을 사용하면 마녀의 숲에서 받는 포션 카드 2장 중 1장을 버리고 새로 받을 수 있습니다. 2, 3, 4 단계 중 원하는 곳에서 한 번만 사용할 수 있습니다.



요정

드래곤의 계곡 3단계에서 새끼 드래곤의 비늘을 얻습니다. 이 비늘은 수호자와 계약할 때마다 2마력을 할인받습니다.



네크로맨서

폐허 3단계에서 마법의 촛대를 얻습니다. 마법의 촛대는 게임이 끝난 후, 남은 마력 30마다 1점을 추가로 받습니다.

9 / 5	18 / 10	27 / 15	36 / 20	54 / 30
8 / 4	16 / 8	24 / 12	32 / 16	48 / 24
7 / 4	14 / 8	21 / 12	28 / 16	42 / 24
6 / 3	12 / 7	18 / 10	24 / 14	36 / 21

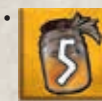
코볼트

보석 판매 가격이 다른 가격표를 사용합니다.

이전 버전 규칙 적용

- 경매를 시계 방향이 아닌 차례 순서로 입찰합니다.
- 실수로 경매 낙찰 금액을 초과하면 게임에서 제외됩니다.
- 마녀의 숲에서 포션 카드를 받을 때, 자신이 어떠한 방법으로도 받을 수 없는 보석의 포션일 경우에는 카드에 적힌 수만큼의 오팔 포션으로 대신 받습니다.

예시: 마녀의 숲 2단계에서 에메랄드 포션 2장을 받았습니다. 하지만 에메랄드 마법서도, 에메랄드 스컬도 보유하지 않았기 때문에, 받은 카드를 버리고 그에 상응하는 만큼의 오팔 포션을 받았습니다.



공평한 마력으로 게임 시작: 첫 라운드를 시작하면 모두가 사파이어에서 추출한 마력 카드를 1장씩 받습니다. 이때 사파이어 마력 카드는 4~7 사이의 마력이 무작위로 담겨 있습니다. 따라서 첫 라운드를 공평하게 시작하고 싶다면 사파이어 포션 카드 1장을 받는 대신, 사파이어의 평균 가치와 같은 5짜리 오팔 포션 1개를 대신 받습니다. 이 규칙은 공평하지만, 첫 라운드의 진행이 단조로울 수 있다는 점을 기억하세요.

1인 게임 규칙

자반도르는 여러 플레이어와 경쟁하며, 경매를 통한 아이템 구입이 핵심 재미 요소인 게임입니다. 하지만, 경매가 없는 1인 게임으로도 즐기실 수 있습니다. 1인 게임은 경매의 재미가 아닌, 캐릭터마다 어떤 보석에 집중할지, 어떤 지역을 탐험할지, 어떤 아이템을 구입할지 등을 잘 선택해 퍼즐을 풀듯 점수를 높여 가는 재미를 찾을 수 있습니다. 또한 게임을 해보기 전에 캐릭터의 특징이나 게임 규칙을 파악하는데도 도움이 될 수 있습니다.

게임 준비

1. 아이템 카드 더미를 만듭니다. 이때 '룬 스톤'과 '수정 구슬'은 2장씩, 나머지 모든 아이템 카드는 1장씩만 사용합니다. 남은 아이템 카드와 선택 규칙용 구성품은 1인 게임에서 사용하지 않습니다.
2. 수호자 카드를 섞어서 무작위로 한 줄에 3개씩 3줄로 배치합니다.
3. 사용할 캐릭터를 선택하고, 다인 게임과 동일하게 게임 준비를 합니다.
4. 아이템 더미에서 아이템 카드 1장을 펼칩니다. 이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다.



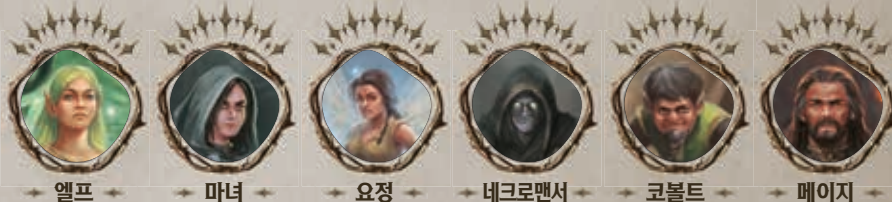
게임 진행

1인 게임도 기본적인 게임 방법은 다인 게임과 동일하지만, 다음과 같은 차이점이 있습니다.

- 점수는 게임이 끝난 후, 한 번에 계산합니다.
- 모든 아이템과 수호자는 경매 없이 카드에 적힌 마력만 지불하고 구입합니다. 10점 이상일 때 적용되는 마력 추가 지불이나 할인은 없습니다. 아이템과 드래곤 비늘의 할인 효과는 동일하게 적용됩니다.
- 차례를 마치면 구매하지 않은 아이템 카드는 버려지고 라운드가 종료됩니다. 버려진 카드는 이번 게임에서 더 이상 사용하지 않습니다.
참고: 만약 구매하지 않아 버려지는 카드가 '투명 망토' 또는 '마법 거울'이라면, 플레이어는 활성화 중인 보석 1개를 버려야 합니다.

- 새 라운드를 시작할 때 아이템 카드 1장을 펼칩니다. 따라서 아이템 카드는 한 라운드에 한 장만 구입할 수 있습니다. 수호자와의 계약은 언제나 원하는 라운드에 원하는 만큼 할 수 있습니다.
- 아이템 카드가 소진되어 아이템 카드를 펼치지 못한 라운드가 되면, 추가로 3라운드를 진행합니다. 이때부터는 라운드를 마치면, 수호자 타일을 위에서부터 가로로 한 줄씩 버려집니다. 버려진 수호자 타일은 더 이상 이번 게임에서 사용하지 않습니다.
참고: 만약 같은 줄의 수호자 타일 3개를 모두 구입해서 버려질 수호가 없을 경우, 해당 줄이 버려진 것으로 간주합니다.
- 마지막 줄의 수호자 타일이 버려지면, 즉시 게임이 종료됩니다. 따라서 플레이어는 항상 17번의 라운드를 갖습니다. 어떤 캐릭터로 얼마의 점수를 냈는지 기록하고, 더 많은 점수를 얻기 위해 노력해 보세요.

점수표



일반인	36점 이하	32점 이하	30점 이하	31점 이하	36점 이하	32점 이하
푼내기 마법사	37점 - 67점	33점 - 63점	31점 - 62점	32점 - 63점	37점 - 59점	33점 - 57점
숙련된 마법사	68점 - 97점	64점 - 94점	63점 - 92점	64점 - 94점	60점 - 81점	58점 - 82점
전설의 대마법사	98점 이상	95점 이상	93점 이상	95점 이상	82점 이상	83점 이상

아이콘 설명



오팔



사파이어



에메랄드



다이아몬드



루비



포션을 보관할 수 있는 마법 핸드



마력 비용



점수



모든 마법 아이템 카드



모든 수호자



마력 사용 없이 탐험



마력 사용 없이 분신 소환



다른 플레이어들은 활성화된 보석 1개 버림



1인당 1개만 보유 가능



라운드에 한 번만 적용



보석을 올려 활성화시킬 수 있는 소켓



에메랄드 마법서



다이아몬드 마법서



루비 마법서



엘프우드 탐험으로 라운드마다 받는 포션



사파이어 마력이 담긴 포션 카드



에메랄드 마력이 담긴 포션 카드



다이아몬드 마력이 담긴 포션 카드



루비 마력이 담긴 포션 카드



실버 드래곤의 비늘



골드 드래곤의 비늘



마법 반지



마법 목걸이



선택 규칙용 구성품



받을 수 있는 최대 점수



보석의 거래 레벨

다이스트리 게임즈에서 출시한 자반도르의 섀터는 다음과 같은 차이점이 있습니다. 우리는 게임의 밸런스와 테마는 유지하면서 환상적인 자반도르의 세계관을 더 재미있게 표현하고 싶었습니다. 그래서 여러 가지 재미있는 상상을 통해 게임에 등장하는 각종 요소에 개연성 있는 배경 이야기를 추가했습니다.

예전 버전의 주인공이자, 마법 학교를 다녔던 핏내기 드루이드는 루비의 마법을 통해 후대에 전설의 대마법사로 불리는 마법사로 성장할 수 있었습니다. 대마법사의 존재가 전설이 될 정도로 아주 오랜 시간이 지난 후의 스토리가 새로운 자반도르의 배경입니다. 새로운 버전에서는 선택 규칙에서 사용할 수 있는 캐릭터인, 젊은 청년의 드루이드가 자반도르의 시계를 탐험하며 대마법사로 성장하는 스토리를 담고 있습니다.

옛 버전에서는 마법 학교에서 마법을 배운다는 설정이었지만, 새 버전에서는 넓은 자반도르 세계를 표현했고, 마법사들도 수업이 아닌 탐험을 통해 능력을 성장시키는 설정으로 바뀌었습니다. 그로 인해 여러 캐릭터들의 기본 능력이 이전 버전과 바뀌었습니다. 옛 버전에서 마녀는 보석을 할인받았지만, 새 버전의 마녀는 항아리에서 마력을 만드는 설정이 추가되어, 탐험 단계마다 마력 카드를 2장씩 받는 캐릭터로 바뀌었습니다. 마력 카드를 2장씩 받던 요정은 아이템을 할인받을 수 있는 캐릭터로 바뀌었습니다.

따라서 라운드마다 엘프가 어떻게 마력을 주조로 얻는지, 코볼트는 어떻게 고블린 마을에서 시작하는지, 메이지는 어떻게 불의 지식을 추구하는지 등의 배경 이야기가 있습니다. 아이템들과 수호자들도 능력에 따른 배경 이야기가 서로 연결되기 때문에, 설명서를 모두 읽는다면 새로운 자반도르의 전체적인 설정을 이해하는데 도움이 될 것입니다.

자반도르의 섀터는 다양한 캐릭터들이 서로 다른 능력으로 게임을 시작하지만, 매우 정교하고 완성도 높은 밸런스를 가진 게임입니다. 그래서 기본 밸런스를 해치지 않는 선에서 약간의 변화를 주었습니다. 평균 가치에는 변함이 없지만 사파이어 포션의 3마력 카드를 없애고, 다이아몬드와 루비 카드의 범위를 늘렸습니다. 게임을 조금 빠르게 진행할 수 있게 경매 순서를 시계 방향으로 변경했습니다. 그 외에 밸런스에 영향을 줄 수 있는 부분들은 모두 선택 규칙으로 만들었기에, 게임을 하는 멤버들끼리 합의해서 선택할 수 있게 만들었습니다.

게임 디자인: Jens Drögemüller

일러스트: Michael Menzel

새로운 설정과 스토리: 백창현

편집과 그래픽: 이가현, 이성호

환상적인 게임을 디자인한 Jens Drögemüller 와 복잡한 세계관을 이해하고 멋진 일러스트로 표현해낸 Michael Menzel 에게 경의를 표합니다. From DiceTreeGames Team.



©2024 DiceTree Games
www.dicetreegames.com

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호 보드피아 고객센터: 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr