

게임 준비:



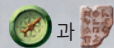
가방 토큰을 가져와서 자신의 개인 보드 근처에 놓습니다.



유물 카드 더미 맨 위의 카드 3장을 가져와서 자신의 개인 보드 옆에 앞면이 보이게 놓습니다. 이곳은 교수의 보관소입니다.



교수



과 토큰을 카드 열 위에 그림과 같이 놓습니다.

해당 라운드를 시작할 때, 그 라운드의 토큰을 가져와서 가방에 놓습니다.

가방:



또는 표시는 자신의 가방에 있는 토큰을 나타냅니다.



♦ 가방에 있는 토큰은 유물을 구입할 때만 쓸 수 있습니다.

♦ 가방에 있는 유물 하나는 비용으로만 쓸 수 있습니다.

보관소:

유물 하나를 구입할 때, 원래 규칙대로 카드 열에서 살 수도 있지만 자신의 개인 보관소에서 살 수도 있습니다.



보관소가 처음으로 다 떨어지면 유물 카드 더미 맨 위의 3장으로 보관소를 채우고, 토큰을 받아서 가방에 놓습니다. 이것은 게임 중 한 번만 일어납니다.

시작 카드 요약:



자신의 개인 공간에 현재 몇 장의 유물이 있는지에 따라서 효과가 달라집니다.

0개면 하나를 얻습니다.

1개면 또는 중 하나를 선택할 수 있습니다.

2개 이상이면 세 가지 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.

새 아이콘과 개념:



파란색 우상 칸 효과를 사용하려면, 우상 하나를 파란색 칸에 놓습니다.
우상을 파란색 칸에 놓고 일반 효과를 사용할 수도 있습니다.
우상 칸은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.



능력을 사용한 자신의 수호자 하나를 다시 능력을 쓸 수 있도록 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.



능력을 사용하지 않은 자신의 수호자 하나를 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.



아무도 차지하지 않은 현장 한 곳을 활성화합니다. 그런 다음, 그 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 더미 맨 위의 타일을 해당 현장에 놓습니다. 이제 해당 현장을 다시 발견할 수 있습니다.



금화 또는 나침반 하나를 얻습니다.



새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.

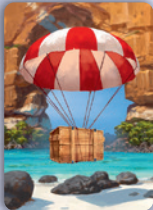


공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.

게임 준비:



시작 카드를 섞기 전에, 손에 특송 카드를 추가합니다.
그런 다음, 손에 든 카드가 5장이 되도록 카드 4장을 더 가져옵니다.



남작 부인



금화를 카드 열 위에 그림과 같이 놓습니다. 해당 라운드를 시작할 때, 금화를 가져옵니다.

시작 카드 요약:



자신의 개인 공간에 현재 몇 장의 아이템이 있는지에 따라서 효과가 달라집니다.

0개면  하나를 얻습니다.

1개 또는 2개면  또는  중 하나를 선택할 수 있습니다.

3개 이상이면 세 가지 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.



이 카드는 아이템 하나를 구입하거나 얻을 때 사용할 수 있습니다. 카드를 자신의 카드 더미 맨 아래에 넣는 대신(또는 카드 효과에 적힌 카드를 놓아야 하는 곳 대신) 자신의 손으로 가져옵니다.

특송 카드는 자신의 카드 더미로 가지 않습니다. 라운드가 끝나고 손에 카드를 채우기 전에, 이 카드를 손으로 가져옵니다. 이 카드는 방출 구역에 있어도 돌아옵니다.

새 아이콘과 개념:



파란색 우상 칸 효과를 사용하려면, 우상 하나를 파란색 칸에 놓습니다.
우상을 파란색 칸에 놓고 일반 효과를 사용할 수도 있습니다.
우상 칸은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.



능력을 사용한 자신의 수호자 하나를 다시 능력을 쓸 수 있도록 앞으로 뒤집을 수 있습니다.



능력을 사용하지 않은 자신의 수호자 하나를 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.



아무도 차지하지 않은 현장 한 곳을 활성화합니다. 그런 다음, 그 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 더미 맨 위의 타일을 해당 현장에 놓습니다. 이제 해당 현장을 다시 발견할 수 있습니다.



금화 또는 나침반 하나를 얻습니다.



새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.

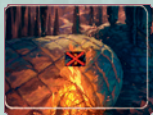
자편의 속삭임:



게임 시작을 포함하여, 손에 카드를 채운 다음, 공포 카드 더미에서 공포 카드 한 장을 가져와서 손에 추가합니다.



의식 더미:



자신의 공포 카드 한 장을 방출할 때마다, 개인 보드의 의식 더미에 놓습니다. 이곳의 카드는 게임이 끝날 때 감점을 부여하지 않으며, 의식용으로 사용할 수 있습니다.

신비주의자

의식:



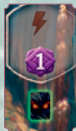
이 효과는 의식을 한 번 수행할 수 있다는 뜻입니다. 이것은 보조 행동이 아닙니다. 의식을 수행하려면, 의식 더미에서 2~4장을 제거하여 공포 카드 더미로 되돌리고, 제거한 장수에 따라 표시된 혜택을 받습니다.



시작 카드 요약:

신비주의자의 모든 시작 카드에는 카드를 방출하고 의식을 수행하는 효과가 있습니다. 의식은 해당 카드를 그 효과로 사용할 때만 발동되며, 다른 이유로 해당 카드를 방출할 때는 발동되지 않습니다.

특별한 우상 칸:



표시가 있는 우상 칸에 우상을 놓으면 공포 카드 한 장을 받습니다. 우상 효과로 을 선택하면 해당 공포 카드를 즉시 방출할 수 있습니다.

새 아이콘과 개념:



파란색 우상 칸 효과를 사용하려면, 우상 하나를 파란색 칸에 놓습니다.
우상을 파란색 칸에 놓고 일반 효과를 사용할 수도 있습니다.
우상 칸은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.



이 표시가 있는 효과는 보조 행동이 아니고, 자신의 턴에 하는 주요 행동입니다. (저주받은 우상 카드로 이 효과를 사용하는 것도 가능합니다.)



능력을 사용한 자신의 수호자 하나를 다시 능력을 쓸 수 있도록 앞으로 뒤집을 수 있습니다.



능력을 사용하지 않은 자신의 수호자 하나를 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.



아무도 차지하지 않은 현장 한 곳을 활성화합니다. 그런 다음, 그 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 더미 맨 위의 타일을 해당 현장에 놓습니다. 이제 해당 현장을 다시 발견할 수 있습니다.



금화 또는 나침반 하나를 얻습니다.



새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.

게임 준비:



고고학자 3명을 사용합니다.

회색 고고학자를 가져와서, 본인 색상의 다른 고고학자처럼 사용합니다.



대위

전문가 호출:



자신의 주요 행동으로, 사용할 수 있는 고고학자 하나를 이 칸에 놓습니다. 그런 다음, 공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 이곳에 놓은 고고학자와 이 행동은 해당 라운드가 끝날 때까지 다시 사용할 수 없습니다.

시작 카드 요약:



자신이 현재 배치한 고고학자의 수에 따라서 효과가 달라집니다.

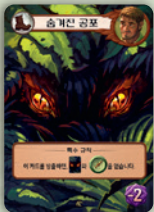
0개면 아무 효과가 없습니다.

1개면  하나를 얻습니다.

2개면  또는  중 하나를 선택할 수 있습니다.

3개 이상이면 세 가지 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.

“전문가” 칸에 놓은 고고학자는 이 효과에서 배치한 고고학자로 세지 않습니다.



이 카드는 공포 카드와 마찬가지로, 효과로는 사용할 수 없습니다.

그러나, 이 카드를 방출하면   을 얻습니다.

새 아이콘과 개념:



파란색 우상 칸 효과를 사용하려면, 우상 하나를 파란색 칸에 놓습니다.
우상을 파란색 칸에 놓고 일반 효과를 사용할 수도 있습니다.
우상 칸은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.



능력을 사용한 자신의 수호자 하나를 다시 능력을 쓸 수 있도록 앞으로 뒤집을 수 있습니다.



능력을 사용하지 않은 자신의 수호자 하나를 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된  현장 한 곳을 활성화합니다.



아무도 차지하지 않은  한 곳을 활성화합니다. 그런 다음, 그 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 더미 맨 위의 타일을 해당 현장에 놓습니다. 이제 해당 현장을 다시 발견할 수 있습니다.



금화 또는 나침반 하나를 얻습니다.



새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.

게임 준비:



독수리 토큰을 개인 보드의 독수리 시작 지점에 놓습니다. 이 토큰은 첫 번째 라운드를 시작하면서 바로 다음 칸으로 이동합니다.



응사꾼

독수리: 비행



이 효과는 독수리를 한 칸 전진시키는 것입니다.



1라운드를 포함해서, 라운드를 시작할 때마다 독수리가 1칸씩 전진합니다.



수호자 능력을 쓰면서 수호자 타일에 인쇄된 효과 대신 독수리를 전진시킬 수 있습니다.

소환

자신의 턴에, 독수리를 시작 지점으로 소환해서 독수리가 있던 칸 또는 그 이전 칸 한 곳의 혜택을 얻을 수 있습니다.

시작 카드 요약:



자신이 물리친 수호자 수에 따라서 효과가 달라집니다.

0개면 하나를 얻습니다.

1개 또는 2개면 또는 중 하나를 선택할 수 있습니다.

3개 이상이면 세 가지 중에서 하나를 선택할 수 있습니다.



수호자 2개를 보고 하나를 선택할 때, 선택하지 않은 수호자 타일은 타일 더미 맨 밑에 되돌려 놓습니다.

새 아이콘과 개념:



파란색 우상 칸 효과를 사용하려면, 우상 하나를 파란색 칸에 놓습니다.
우상을 파란색 칸에 놓고 일반 효과를 사용할 수도 있습니다.
우상 칸은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.



능력을 사용한 자신의 수호자 하나를 다시 능력을 쓸 수 있도록 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.



능력을 사용하지 않은 자신의 수호자 하나를 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.



아무도 차지하지 않은 현장 한 곳을 활성화합니다. 그런 다음, 그 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 더미 맨 위의 타일을 해당 현장에 놓습니다. 이제 해당 현장을 다시 발견할 수 있습니다.



금화 또는 나침반 하나를 얻습니다.



새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.

게임 준비:



고고학자 1개만 사용합니다. 다른 하나는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



탐험가



간식 토큰 3개를 받습니다. 나침반이 있는 토큰을 카드 열 위의 III 칸에 놓습니다. 다른 2개는 자신

의 개인 보드 간식 칸에 하나씩 놓습니다. 세 번째 토큰은 3라운드를 시작할 때 받습니다.

간식 토큰:

- 간식 토큰 1개를 쓰고 자신의 고고학자를 재사용할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 자신의 고고학자가 떠난 곳에 간식 토큰을 놓습니다.
- 간식 토큰 왼쪽 상단 구석에 비용이 있으면 그 비용도 내야 합니다.
- 간식 토큰이 있는 현장으로는 돌아갈 수 없습니다. 단, 간식 토큰은 다른 플레이어들에게 영향을 미치지 않습니다.
- 간식 토큰은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.
- 사용한 간식 토큰은 라운드가 끝날 때, 자신의 개인 보드로 돌아옵니다.

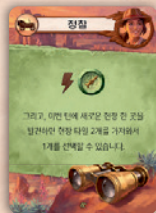
시작 카드 요약:



간식 토큰 하나를 써서  을 받고, 발견되지 않은 현장 한 곳의 앞면이 보이는 이상 하나를 활성화합니다.



간식 토큰 하나를 써서  현장 한 곳을 활성화합니다.



현장 2개를 보고 하나를 선택할 때, 선택하지 않은 현장 타일은 타일 더미 맨 밑에 되돌려 놓습니다.

새 아이콘과 개념:



파란색 우상 칸 효과를 사용하려면, 우상 하나를 파란색 칸에 놓습니다.

우상을 파란색 칸에 놓고 일반 효과를 사용할 수도 있습니다.

우상 칸은 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.



능력을 사용한 자신의 수호자 하나를 다시 능력을 쓸 수 있도록 앞으로 뒤집을 수 있습니다.



능력을 사용하지 않은 자신의 수호자 하나를 능력을 쓰지 않고 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



게임 보드에 놓인 앞면이 보이는 우상 하나의 효과를 사용합니다.



현장 한 곳을 활성화합니다.



발견된 현장 한 곳을 활성화합니다.



아무도 차지하지 않은 한 곳을 활성화합니다. 그런 다음, 그 현장 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일에 수호자가 있었다면 함께 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 우상 더미 맨 위의 타일을 해당 현장에 놓습니다. 이제 해당 현장을 다시 발견할 수 있습니다.



금화 또는 나침반 하나를 얻습니다.



새 조수 하나를 은색 면으로 가져오거나, 자신의 은색 면 조수 하나를 금색 면으로 업그레이드합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 금색 면 효과를 사용합니다.



공급 보드에서 가져올 수 있는 조수 하나의 은색 면 효과를 사용합니다. 그런 다음, 해당 타일을 더미 맨 아래에 놓습니다.