FEUERLAND

그린우드

초록빛의 낙원, 그린우드로 오세요!

놀라운 세상이 여러분을 기다립니다!

전설적인 군도의 끝자락에 위치한 그린우드 숲에서, 세상 어디서도 보지 못할 태초 그대로의 자연을 경험하세요.



모든 근심과 걱정은 내려두고 에버그린 휴양림의 평온함 속에 푹 빠져보세요. 햇살마루에 올라 높은 정상에서 경치를 감상하고, 반짝이는 은빛샘 호수[1]에서 상쾌하게 기분 전환을 해보는 건 어떨까요?



달빛이끼와 속삭이는 뿌리, 그리고 태고의 계곡에서 온 치유의 백합까지. 경이로운 식물로 가득한 숲속을 한가로이 거닐어 보세요. 운이 좋다면 날쌘날개나 밤서리걸음, 영롱한 수정사슴과 같은 신비한 생명체들을 마주칠지도 모르죠!

해가 질 무렵에는 우리 섬의 자랑인 황홀한 일몰[2]을 보실 수 있는데, 그린우드에서의 하루가 그걸로 끝이라고 생각하셨다면 큰 오산입니다! 그린 파라다이스 레스토랑에서 근사한 식사를 즐기고, 달빛 테라스에서 반딧불 칵테일 한 잔의 여유를 만끽하세요. 오직 이곳에서만 볼 수 있는, 빛나는 거대 나방들의 환상적인 공중 쇼가 펼쳐집니다.

지금 바로 그린우드행 티켓을 예약하세요!

친구, 가족들과의 특별한 여행을 계획 중이시라면, 그린우드만큼 완벽한 곳은 없습니다. 모든 크기의 배가 정박할 수 있는 넉넉한 선착장도 마련되어 있답니다!

최고 의회의 드루이드 일동은 여러분 모두를 환영합니다!

[1] 용암석 덕분에 수온은 일 년 내내 38°C로 유지됩니다.

[2] 이끼 매거진 선정, '진흙숨끼의 해, 최고의 일몰 상' 수상.

잠깐, 여길 좀 봐주세요!

절대 예약하시면 안 돼요! 홍보 책자 내용은 다 거짓말이에요! 낙원이라고 소개하는 그린우드는 사실 지옥 그 자체라구요. 신비한 생명체들은 스스로 원해서 찾아온 게 아니라, 강제로 끌려와서 착취당하고 있는 거예요. 최고 의회의 드루이드들은 이 불쌍한 생명체들의 힘을 이용해 의식을 치르고 포션을 만들고 있어요. 이 부당한 착취는 중단되어야 합니다!

이 편지는 최고 의회에 맞설 용기가 있는

모든 클랜에 보내는 지원 요청입니다.

그린우드를 안에서부터 무너뜨립시다! 밤의 어둠을 틈타 섬에 침투해, 최대한 많은 생명체들을 구출해 주세요.

위험한 건 알지만 대정령 여러분께 각자 독립적으로 행동하실 것을 부탁드립니다. 한 명이 붙잡히더라도, 최고 의회가 우리 모두를 잡지는 못할 테니까요!

최고 의회를 무너뜨리는 데 가장 큰 공헌을 한 구출팀은

그린우드의 해방자로 기억될 것입니다.

달의 가호가 함께하기를!

그린우드 반란군,
만세!

목차

게임 구성물	2
게임 개요	3
게임 준비	4
구출팀 보드와 카드 구성	6
게임 시작 및 게임 진행	7
시간대 1 : 황혼	8
시간대 2 : 출정	9
시간대 3 : 밤	10
시간대 4 : 새벽	15
↻ : 복귀	15
에너지와 스파이	16
대정령	16
기타 규칙	16
게임 종료	17
1인 게임 규칙	17
클랜 모드 규칙	18
클랜 소개	20
만든 사람들	26
부록	27
신비한 생명체들	27
동료 능력 추가 설명	30
위협	31
타워 효과	32
용어집 및 색인	32

게임 구성물

공통



그린우드 보드 1개
낮/밤 양면



시작 플레이어 마커 1개

납치된 생명체 타일 44개



A 타일 20개
작은 생명체들
7개씩 2종, 6개짜리 1종



B 타일 24개
큰 생명체들
3개씩 4종, 6개씩 2종



소속 클랜이 없는 동료 카드 21장



위협 카드 15장



구출된 생명체 타일 50개
2칸짜리 13개(2종류), 3칸짜리 19개(3종류), 4칸짜리 18개(5종류)



빛정령 타일 45개



탐사 토큰 20개



타워 타일 11개
I / II 라운드용 7개, III 라운드용 4개



'저주 해제' 지식 토큰 20개



'함정 탐지' 지식 토큰 20개



'환영 간파' 지식 토큰 20개

클랜 관련 토큰:
(클랜 모드에서만 사용)



나침반 토큰 20개



마법 아이템 토큰 20개
5종류: 4개/5개/5개/4개/2개



보급품 토큰 36개
과일, 식수, 약초 각 12개씩

플레이어별 개인 구성물 (4x)



구출팀 보드 1개 (총 4개)
앞면: 클랜 판을 넣을 수 있는 **클랜 보드**
뒷면: **기본 보드**



양면 잠수함 보드 2개
(총 8개)



참조표 1장 (총 4장)



위협 마커 6개
(총 24개)

클랜 관련 토큰:
(클랜 모드에서만 사용)



도감 토큰 5개
(총 20개)



포션 토큰 5개
(총 20개)



포션 선반 1개
(총 4개)

클랜별 구성물 (7x)



클랜 판 1개
(총 7개)



클랜 요약 카드 1장
(총 7장)



동료 카드 18장
(오요묘 클랜 제외, 총 108장)



고대 주문 타일 1개
(오요묘 클랜 제외, 총 6개)



대정령 말 1개 (총 7개)



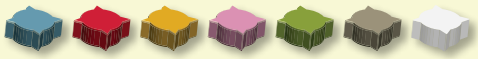
승점 마커 1개 (총 7개)



힘 마커 1개
(총 7개)



에너지 토큰 4개 (총 28개)



숲지식 마커 1개 (총 7개)



오로라 마커 1개
(총 7개)



스파이 2개 (총 14개)



방어 마커 3개 (총 21개)



황혼 마커 1개
(총 7개)

게임 개요

여러분은 각자 구출팀을 이끄는 대정령이 되어 그린우드에 은밀하게 잠입해야 합니다.
그린우드는 최고 의회의 드루이드들이 지배하고 있으며,
수많은 신비한 생명체들이 원치 않게 붙잡혀 착취당하고 있습니다.
본격적으로 관광객이 몰려오기까지 남은 3일 밤 동안 생명체들을 최대한 많이 구출해 주세요.

대정령을 돕기 위해 동료들이 구출팀에 합류합니다.
동료들은 각자 소속 클랜에 따라 서로 다른 능력을 갖고 있으며, 어떤 동료들은 소속이 없기도 합니다.
하지만 대의 앞에서 우리는 하나! 여러분은 소속 클랜과 상관없이 모든 동료를 영입할 수 있습니다.

자기 차례에는 동료 한 명을 선택해, 그 능력을 활성화하거나 숲으로 탐사를 보낼 수 있습니다.
만약 다른 구출팀의 능력이 더 탐난다면, 스파이를 보내서 그 능력을 복사할 수도 있죠.

숲에 대한 지식을 쌓고 강력한 동료들을 영입하며 신비한 생명체들을 구출하세요.
3번째 밤이 끝난 뒤 가장 승점이 높은 플레이어가 승리합니다.

첫 게임은 클랜 없이 기본 모드로 플레이하는 것을 추천합니다. 기본 모드에서는 각 클랜의 고유 능력을 사용하지 않습니다. 본 규칙서에서도 기본 모드 규칙을 먼저 설명하며, 클랜 모드에 추가되는 규칙은 18쪽부터 확인할 수 있습니다. 클랜 모드 규칙을 읽기 전에 기본 모드를 먼저 경험해 보세요.

기본 모드 구성물에는 ✪ 작은 원이 표시되어 있습니다.

클랜 모드 규칙

클랜 모드에서 달라지는 규칙은 이렇게 초록색 상자 안에 강조되어 있습니다.

게임 준비

동료 카드 준비

게임 상자에서 '기본 모드용'이라고 표시된 동료 카드 덱만 개봉하세요. 기본 모드에서는 이 카드들만 사용합니다.

이미 모든 카드 덱을 개봉했다면, 카드 오른쪽 아래의 모서리를 확인해 ✥ 아이콘이 있는 동료 카드 55장만 가져옵니다.



그린우드에서 '카드'라는 표현은 언제나 동료 카드를 지칭합니다. 다른 유형의 카드들은 '위협 카드'처럼 별도로 표기됩니다.

클랜 모드 규칙

이번 게임에 참여하는 클랜에 소속된 동료 카드와 소속 클랜이 없는 동료 카드를 사용합니다.

그린우드 보드 준비



0 테이블 중앙에 **그린우드 보드**를 낮/밤 중 원하는 면으로 놓습니다. 두 면은 배경 그림만 다르고 구성은 동일합니다. 가장 최근에 ***옛불도마***를 본 사람이 시작 플레이어가 되어 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.

1 앞서 준비한 **동료 카드**를 모아 뒷면으로 섞은 뒤, 그린우드 보드 옆에 놓습니다. 덱 옆에 버린 카드 더미를 놓을 공간을 남겨두세요.

첫 게임이라면:

위협 카드 왼쪽의 번호를 참고해 **1~5번 위협 카드**를 가져오세요. 그린우드 보드의 왼쪽에는 위협 카드를 놓는 칸이 5칸 있습니다.

맨 아래 칸에 1번 위협 카드를 앞면으로 놓은 뒤, 남은 2~5번 카드를 아래에서부터 순서대로 놓되, 뒷면으로 놓습니다. 6~15번 위협 카드는 게임 상자에 되돌려 놓고, 4단계로 넘어갑니다.

2 **위협 카드**를 뒷면으로 섞습니다. 1라운드부터 적용될 위협 카드 1장을 뽑아 1칸에 앞면으로 놓습니다.

3 위협 카드 4장을 더 뽑아 남은 위협 칸에 뒷면으로 놓습니다. 남은 위협 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

4 **타워 타일** 중 오른쪽 **클랜 모드 규칙**에 표시된 타일을 찾아 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 타일 오른쪽 아래에 아이콘이 표시되어 있으며, 해당 타일은 클랜 모드에서만 사용합니다. 나머지 타일을 뒷면에 따라 'I/II'와 'III'으로 분류한 뒤, 각각 뒷면으로 섞습니다.

먼저 I/II 더미에서 타일 3개를 뽑아 그린우드 보드의 지정된 칸에 앞면으로 놓습니다. 그다음, III 더미에서 타일 3개를 뽑아 3라운드의 위협 카드 위에 뒷면으로 쌓아 놓습니다. 남은 타워 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

클랜 모드 규칙

오른쪽 그림의 타일도 같이 섞어서 사용합니다.



5 **납치된 생명체 타일**을 A, B로 분류한 뒤, 각각 뒷면으로 섞어 그린우드 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 타일 더미를 놓는 칸은 연하게 표시되어 있습니다. 그다음, 그린우드 보드에 진하게 표시된 A/B 칸마다 해당 더미에서 타일 1개를 뽑아 앞면으로 놓습니다.

6 그린우드 보드 옆 적당한 위치에 **탐사 토큰, 구출된 생명체, 빛정령, 지식 토큰, 위협 마커**의 공급처를 준비합니다.















플레이어별 개인 준비

7 구출팀 보드 1개를 가져와 **기본 보드** 면으로 자기 앞에 놓습니다. 기본 보드 4개는 모두 동일하며, 색상과 일러스트만 다릅니다.

8 **잠수함 보드** 1개를 가져와 구출팀 보드 옆에 놓되, 모두가 동일한 난이도의 보드를 사용합니다. 난이도는 잠수함 보드 왼쪽 위에 표시되어 있으며, '1'이 기본 난이도입니다. 쉬운 난이도를 원하면 '0' 보드를, 어려운 난이도를 원하면 '2'나 '3' 보드를 사용하세요.

첫 게임이라면: 모두 '0' 잠수함 보드를 사용하세요.

9 구출팀 보드에 표시된 색상의 **에너지 2개**와 **스파이 1개**를 가져와, 구출팀 보드의 지정된 칸에 놓습니다.

10 해당 색상의 남은 에너지 2개와 스파이 1개를 그린우드 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 이 토큰들은 아직 사용할 수 없습니다.

11 **황혼 마커**를 가져와 구출팀 보드 근처에 놓습니다.
힘 마커를 가져와 힘 트랙의 맨 왼쪽 칸에 놓되, 트랙 왼쪽의 아이콘이 보이도록 놓습니다.

12 **오로라 마커**를 가져와 오로라 트랙의 '0'에 놓습니다.

13 본인의 색상과 일치하는 **대정령 말**을 가져와, 그린우드 보드 중앙의 시작 위치에 놓습니다.

14 숲지식 트랙의 맨 왼쪽 칸에 **숲지식 마커**를 놓되, 트랙 왼쪽의 아이콘이 보이도록 놓습니다.

15 승점 트랙에서 빨갛게 강조된 5점 칸에 **승점 마커**를 놓습니다.

16 **방어 마커** 3개를 그린우드 보드의 지정된 칸에 모아 놓습니다.

17 공개된 위협 카드의 발동 조건에 해당하는 **위협 마커**를 가져와, 구출팀 보드 오른쪽의 빈 공간에 놓습니다.
(→7쪽, 위협 카드 구성)

구출팀 보드

구출팀 보드의 3 구역을 보면 A **에너지**와 B **스파이**를 놓는 칸이 있습니다. 게임을 시작할 때는 에너지 2개와 스파이 1개만 사용하며, 게임 도중 힘 트랙이나 숲지식 트랙의 보상, 혹은 잠수함 보너스로 추가 토큰을 얻을 수 있습니다. 추가 에너지나 스파이를 얻게 되면, 게임 준비 시 그린우드 보드에 따로 빼두었던 토큰을 가져와 이 구역에 놓습니다.

3번째 시간대인 밤에는 차례마다 에너지/스파이/탐사 토큰 중 하나를 사용할 수 있는데, 이를 나타내기 위해 3 구역에는 탐사 토큰도 같이 그려져 있습니다.

그 아래에는 초록색 C **힘 트랙**이 있습니다. 구출팀의 힘이 강화될 때마다 힘 마커를 오른쪽으로 1칸씩 전진시킵니다.

힘 트랙에 D **직접 표시된 보상**은 힘 마커가 해당 칸에 진입할 때 즉시 받는 보상입니다. 반면, 트랙에 E **연결된 칸에 표시된 보상**은 앞으로 해당 행동을 할 때마다 적용되는 지속 효과입니다. 힘 마커가 한 번에 여러 칸을 전진했다면, 지나친 칸과 도착한 칸의 보상을 모두 받습니다.

힘 마커가 트랙의 마지막 칸까지 전진했다면, 이제 힘이 강화될 때마다 마커를 옮기는 대신 트랙 끝에 표시된 보상을 받습니다. 기본 보드의 경우, 힘이 최대인 상태에서 추가로 힘을 강화하면 빛정령 1마리를 구출합니다.

힘 트랙 아래에는 F **지식 저장소**들이 있습니다. 지식은 저장소마다 1개씩만 보관할 수 있습니다. 맨 왼쪽의 두 저장소는 게임을 시작할 때부터 바로 사용할 수 있으며, 이후 힘 마커가 전진한 칸에 지식 저장소가 연결되어 있으면 그 저장소도 즉시 개방됩니다. 만약 지식을 획득했는데 빈 저장소가 없다면, 기존 지식 중 하나를 버리고 그 자리에 새 지식을 보관할 수 있습니다.

다시 위쪽을 보자면, 1 구역에는 4개의 G **황혼 효과**가 표시되어 있습니다. *(→8쪽, 시간대 1 : 황혼)*

그 오른쪽의 2 구역에는 H **오로라 트랙**이 있습니다. 오로라는 최대 5까지만 보유할 수 있으며, 최대 상태에서 오로라를 더 얻더라도 아무 보상도 받지 않습니다. 오로라는 주로 출정 단계에서 사용합니다. *(→9쪽, 시간대 2 : 출정)*

대정령 일러스트의 위쪽에는 I **대정령의 능력**이 표시되어 있습니다. 대정령의 능력은 동료와 비슷한 방식으로 활성화할 수 있으며, 기본 보드의 대정령은 모두 다음의 2가지 능력을 갖고 있습니다: '카드 3장 뽑기. 승점 2점 획득.' 또는 '카드 1장 뽑기. +1 이동력으로 탐사.' *(→10쪽, 시간대 3 : 밤)*

구출팀 보드에는 J **동료 카드**를 놓을 수 있는 칸이 5칸 있습니다. 이미 동료 5명을 영입한 상태에서 추가로 동료를 영입하고 싶으면, 먼저 기존 동료 중 한 명을 버려야 합니다. 버릴 동료 카드에 놓였던 토큰들은 모두 공급처에 되돌려 놓되, 그중 에너지와 스파이는 그린우드 보드의 오른쪽 아래 구석, '자물쇠 구역'에 놓습니다. 자물쇠 구역에 놓은 토큰들은 다음 라운드가 되어야 다시 사용할 수 있습니다.



자물쇠 구역







동료 카드 구성



1. 동료 이름
2. 동료 능력 설명 (아이콘)
3. 동료 능력 설명 (텍스트)
4. 에너지 칸
5. 지식 아이콘
6. 기본 모드 아이콘

동료 능력에 대한 아이콘과 텍스트는 의미상 완전히 동일하며, 2가지 방식으로 표현한 것뿐입니다. 능력이 여러 항목으로 되어 있는 경우, 아이콘에서는 밑줄로, 텍스트에서는 글머리 기호로 구분합니다.

4 에너지 칸에는 동료의 소속 클랜이 표시되며, 이 카드처럼 아무 표시도 없으면 소속 클랜이 없는 동료입니다.

5 지식 아이콘은 연구 등 특정 행동을 수행할 때만 사용되며, 동료 능력을 활성화할 때는 신경 쓰지 않아도 됩니다.

위협 카드 구성



A. 위협 이름
B. 위협 아이콘
C. 위협 효과 (텍스트&아이콘)
D. 위협 발동 조건
E. 방어 보너스

위협이 어떤 행동으로 발동되는지 기억하기 쉽도록, 공급처에서 발동 조건에 해당하는 위협 마커를 가져와 구출팀 보드의 4 구역에 놓습니다.

***예시:** '종말의 예언자' 위협 카드의 효과는 스파이를 사용할 때 발동됩니다. 이를 기억하기 쉽도록 '스파이' 위협 마커를 가져옵니다.*

게임 시작

- 각자 동료 카드를 6장씩 뽑습니다.
- 그중 1장을 동료로 영입하여 구출팀 보드에 놓습니다.
- 손에 남은 5장을 갖고 게임을 시작합니다.

클랜 모드 규칙: 게임 시작 시 영입한 동료 카드에 즉시 탐사 토큰을 올려놓습니다.

게임 진행

그린우드는 **3라운드**로 진행되며, 각 라운드는 4개의 시간대로 이루어져 있습니다.

시간대 1 — 황혼

구출팀 보드에 표시된 4개의 **황혼 효과** 중 3개를 사용합니다.

시간대 2 — 출정

보유한 **오로라**만큼 주문을 시전하거나 탐사 토큰을 제거합니다. 단, 이때 오로라를 소모하지는 않습니다.

시간대 3 — 밤

에너지를 사용하여 대정령이나 동료의 능력을 활성화하거나, **스파이**를 보내서 다른 구출팀의 능력을 빌릴 수 있습니다. 또는, 동료를 숲으로 보내 **탐사**를 할 수도 있습니다.

시간대 4 — 새벽

사용하지 않고 남은 에너지나 스파이가 있다면 승점을 획득합니다.

클랜 모드 규칙
이때 양조사들 클랜의 포션을 마실 수 있습니다.

라운드 종료 이후 — 복귀

다음 라운드를 준비합니다.

뿌리들을 해방하라!

황혼

이 단계는 **모두가 동시에** 진행합니다.

1. **1라운드:** 아무 황혼 효과 위에 황혼 마커를 올려놓습니다.
   2/3라운드: 황혼 마커를 직전 라운드와 다른 칸으로 옮깁니다.
2. **보이는 3개의 황혼 효과,** 즉 황혼 마커를 올려놓은 칸을 제외한 3개 칸의 효과를 원하는 순서대로 사용합니다. 사용하고 싶지 않은 효과는 건너뛰어도 됩니다.

이 아이콘은 **아무** 황혼 효과 1개를 의미하며, 황혼 마커를 올려놓은 칸의 효과도 사용할 수 있습니다.

황혼 효과를 위에서부터 하나씩 자세히 알아봅시다.

동료 영입

손에서 카드 1장을 선택해 구출팀 보드의 동료 칸에 앞면으로 놓습니다. 대정령 능력이 적힌 칸은 동료 칸이 아니므로 해당 칸에는 카드를 놓을 수 없습니다. 이미 동료가 5명이라면, 기존 동료 중 한 명을 버려야 합니다. *(→6쪽, 구출팀 보드 구성).*

오로라 획득

카드 1장을 버리면서 1 **오로라**를 얻습니다.
오로라 마커를 한 칸 위로 올려 이를 표시합니다.

참고: *오로라는 최대 5까지만 보유할 수 있습니다.*

위협 방어

그린우드 보드에 공개된 위협 카드 중 하나를 선택해 내 **방어 마커**를 놓고, 즉시 그 카드의 오른쪽 아래에 표시된 **방어 보너스**를 받습니다. 단, 이미 내가 방어 마커를 놓은 위협 카드에는 추가로 마커를 놓을 수 없습니다. 각 위협 카드는 방어한 플레이어, 즉 방어 마커를 놓은 플레이어에게는 발동되지 않습니다. 따라서 특정 조건으로 발동되는 위협을 전부 방어했다면, 가져왔던 위협 마커를 공급처에 되돌려 놓습니다.

이미 방어 마커 3개를 모두 사용한 상태에서 다시 방어를 하려면, 기존에 놓았던 방어 마커 1개를 다른 위협 카드로 옮겨야 합니다. 이제 기존 위협 카드는 방어하지 않는 것으로 간주하며, 그 위협에 해당하는 위협 마커도 다시 가져옵니다.

힘 강화

힘 마커를 1칸 오른쪽으로 옮깁니다.

예시: *① 황혼 마커를 '힘 강화' 칸으로 옮깁니다. 이번 황혼 단계에는 해당 칸을 제외한 3개 칸의 효과를 사용할 수 있습니다.*



② 손에서 카드 1장을 버리면서 1 오로라를 얻습니다.



③ 손에 있던 '폭풍' 동료를 영입하여, 구출팀 보드의 빈 동료 칸에 놓습니다.



④ '종말의 예언자' 위협 효과를 피하고자 해당 위협 카드에 방어 마커를 놓습니다. 즉시 위협 카드에 표시된 '승점 2점 획득' 방어 보너스를 받습니다.



'스파이 사용 시' 발동되는 위협을 전부 방어했기 때문에, '스파이' 위협 마커를 공급처에 되돌려 놓습니다.

시간대

2 출정

이 단계는 **모두가 동시에** 진행합니다.

보유한 1 오로라마다, 탐사 토큰 1개를 제거하거나 주문 1개를 시전할 수 있습니다. 보유한 오로라가 많으면 탐사 토큰을 여러 개 제거하거나 주문을 여러 개 시전할 수 있으며, 그 순서도 원하는 대로 섞을 수 있습니다.

> **중요:** 출정 단계에는 보유한 오로라만큼 행동할 뿐, 오로라를 실제로 소모하지는 않습니다.

보유한 오로라가 없으면 아무것도 하지 않고 출정 단계를 건너뜁니다. 또한, 이번 출정 단계 중에 얻은 오로라를 바로 사용할 수는 없습니다.

탐사 토큰 제거 *- 이 행동은 주문이 아닙니다!*

동료가 오로라를 보고 활력을 되찾았는지, 평소보다 훨씬 빨리 구출팀으로 복귀했네요.



내 구출팀의 동료 위에 놓인 탐사 토큰 1개를 제거합니다. 제거한 탐사 토큰은 공급처에 되돌려 놓습니다.

> **중요:** '탐사 토큰 제거'는 주문이 아닙니다. 따라서 3 밤 단계에 주문을 시전할 때, 시전할 주문으로 '탐사 토큰 제거'는 선택할 수 없습니다. 탐사 토큰은 출정 단계의 오로라 행동이나 특정 동료의 능력으로만 제거할 수 있습니다.

시전할 수 있는 주문 목록

지원 요청



기본 주문, 여러 번 시전 가능:
카드 1장 뽑기. 승점 1점 획득.

시야 확장



기본 주문, 여러 번 시전 가능:
카드 1장 버리면서 1 숲지식 획득.
(→11쪽, 숲지식 트랙)

내 구출팀 동료의 주문

출정 단계마다 각 주문 최대 1번씩 시전 가능: 내 구출팀 동료의 능력에 주문이 포함되어 있다면, 기본 주문 대신 동료의 주문을 시전할 수 있습니다. 단, **탐사 토큰이 올려져 있지 않은** 동료의 주문만 시전할 수 있습니다. 선택한 동료의 능력 전체가 아니라 주문 부분만 활성화됩니다. 해당 동료 카드에 따로 토큰을 올리지는 않지만, 각 동료의 주문은 출정 단계마다 한 번씩만 사용할 수 있습니다.

클랜 모드 규칙: 주문이 포함된 능력을 가진 동료는 모두 뿌리단 클랜 소속이므로, 뿌리단이 참여하는 게임에서만 동료의 주문을 시전할 수 있습니다.
한편, 게임에 참여하는 각 클랜의 고대 주문이 공용 주문으로 추가됩니다.

고대 주문

출정 단계마다 총 1개 시전 가능: 그린우드 보드에 있는 아무 고대 주문을 시전합니다. 내 클랜의 주문뿐만 아니라 다른 클랜의 고대 주문도 선택할 수 있지만, 출정 단계마다 고대 주문은 총 1개만 시전할 수 있습니다. 이후 밤 단계에서 한 번의 행동으로 여러 주문을 시전하는 경우에도, 고대 주문은 최대 1개까지만 시전할 수 있습니다.

예시: (1) *5 오로라를 보유한 채로 출정 단계를 시작합니다.*

(2) *먼저 2 오로라로 동료 카드에 놓인 탐사 토큰 2개를 제거합니다.*

(3) *'씨뿌리뿌리' 동료의 능력에는 '카드 1장 뽑기. 1 숲지식 획득.' 주문이 포함되어 있습니다. 1 오로라로 이 주문을 시전합니다.*
이때 씨뿌리뿌리의 능력 중 연구 부분은 활성화되지 않습니다.

(4) *남은 2 오로라로 '지원 요청' 기본 주문을 두 번 시전합니다. 카드 2장을 뽑고 승점 2점을 획득합니다.*
출정 단계의 오로라 행동으로 오로라를 소모하지는 않기 때문에, 그대로 5 오로라를 보유한 채 밤 단계로 넘어갑니다.





시간대

3 밤

밤 단계에는 시작 플레이어부터 **시계 방향으로 돌아가며 한 번씩** 차례를 진행합니다. 자신의 차례가 되면 토큰 1개를 사용하거나 패스해야 합니다. 패스한 플레이어의 밤 단계는 종료되며, 더 이상 차례를 진행할 수 없습니다. 모두가 패스하면 4번째 시간대, 새벽으로 넘어갑니다.

차례마다 다음의 **3가지 토큰 중 하나**를 사용하거나, **패스**해야 합니다.

에너지	스파이	탐사 토큰
		
자신의 대정령/동료 능력 활성화	**다른 구출팀의 대정령/동료 능력 활성화**	**동료를 보내 숲 탐사**



자신의 대정령/동료 능력 활성화

동료들은 각자 특별한 능력이 있죠. 하지만 능력을 사용하는 건 워낙 지치는 일이라, 남은 밤 동안에는 쉬러 가야 해요.

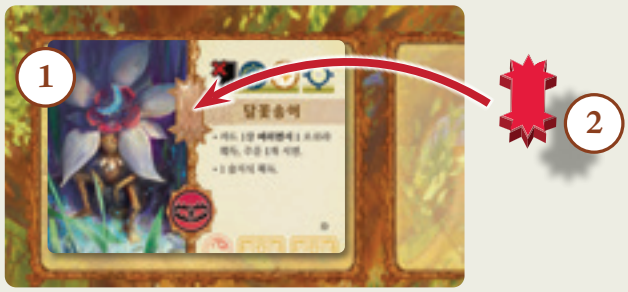
먼저, 구출팀 보드의 3 구역에서 **에너지** 1개를 가져옵니다. 내 대정령이나 동료 한 명을 선택하고, 선택한 팀원의 에너지 칸에 에너지를 놓습니다. 단, **이미 에너지나 탐사 토큰이 놓인 팀원은 선택할 수 없습니다.**

그다음, 해당 팀원의 **능력을 활성화**합니다. 대정령을 선택했다면, **'또는'**으로 구분된 2개의 능력 중 1개를 선택합니다.

- 대부분의 능력은 여러 항목으로 되어 있으며, 각 항목은 아이콘 부분의 녹색 밑줄과 텍스트의 글머리 기호로 구분되어 있습니다. 항목은 원하는 순서대로 활성화할 수 있으며, 원한다면 일부 항목을 건너뛰어도 됩니다. 심지어 항목 내에서도 일부 효과를 건너뛰어도 되지만, **비용이나 전제 조건 부분을 무시하고 보상만 받을 수는 없습니다.**
- 반드시 **한 항목의 효과를 완전히 처리한 뒤에** 다른 항목으로 넘어가야 합니다.
- 활성화한 동료의 능력에 주문이 포함된 경우, 그 주문도 능력의 한 항목으로 간주합니다. 따라서 능력 활성화 중 원하는 때에 주문을 시전할 수 있습니다.

참조표에 다양한 아이콘과 능력이 설명되어 있으며, 본 규칙서 30쪽에서 일부 동료의 능력에 대한 추가 설명을 확인할 수 있습니다. 또한, 규칙서 마지막 페이지에 주요 용어에 대한 색인이 정리되어 있습니다.

클랜 모드 규칙: 활성화한 동료가 보유한 장비나 영감도 사용할 수 있습니다. 클랜 토큰에 대한 자세한 규칙은 각 클랜의 설명에서 확인하세요. *(→20쪽, 클랜 소개)*



예시: *(1) '달꽃송이' 동료의 능력을 활성화하고자 합니다. (2) 먼저, 사용할 수 있는 에너지 1개를 가져와 달꽃송이 카드의 에너지 칸에 놓습니다. 달꽃송이의 능력은 두 항목으로 구분되어 있으며, 이는 아이콘의 밑줄이나 텍스트의 글머리 기호로 확인할 수 있습니다.*



(3) 각 항목은 원하는 순서대로 활성화할 수 있기 때문에, '1 숲지식 획득' 항목을 먼저 활성화합니다. 그린우드 보드의 숲지식 트랙에서 내 마커를 오른쪽으로 1칸 전진시킵니다.

(4) 그다음, 카드를 1장 버리면서 오로라 마커를 1칸 위로 옮깁니다. 시전할 주문으로는 '지원 요청' 기본 주문을 선택해, 카드 1장을 뽑고 승점 1점을 획득합니다. 원한다면 오로라나 주문 효과는 건너뛸 수 있지만 카드 버리기, 즉 비용은 건너뛸 수 없습니다. 대신, 이 항목 전체를 생략하고 넘어갈 수는 있습니다.

다른 구출팀의 대정령/동료 능력 활성화

와, 다른 구출팀의 능력도 엄청난데요! 잘 보고 있다가 스파이를 보내서 능력을 빌려오는 것도 좋겠어요.

먼저, 구출팀 보드의 3 구역에서 **스파이** 1개를 가져옵니다. 그다음, **다른 구출팀**의 대정령이나 동료 한 명을 선택하고, 선택한 팀원의 **에너지 위에** 스파이를 놓습니다.

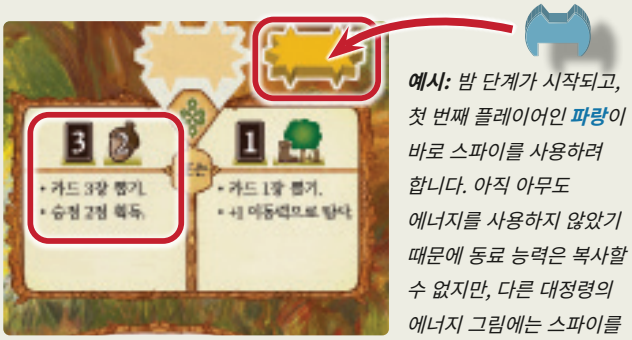
- 스파이는 항상 **다른 플레이어의 에너지** 위에만 놓을 수 있습니다. 즉, 다른 구출팀의 동료 능력을 활성화하려면 반드시 그 구출팀의 주인이 먼저 에너지를 사용해 해당 동료를 활성화해야 합니다. 또한, 에너지 위에 이미 스파이가 놓였다면 그 동료에는 더 이상 스파이를 놓을 수 없습니다.
- 대정령의 에너지 칸 옆을 보면, 이미 에너지가 1개 그려져 있습니다. 다른 플레이어들은 이 **에너지 그림 위에도** 스파이를 놓을 수 있습니다. 따라서 구출팀의 주인이 대정령을 활성화하기 전에도 스파이를 놓을 수 있으며, 주인이 에너지를 놓고 나면 그 위에도 스파이를 놓을 수 있습니다. 이처럼 대정령에는 라운드마다 최대 2개의 스파이가 놓일 수 있지만, 여전히 각 에너지 위에는 스파이가 1개씩만 놓일 수 있습니다.

스파이가 능력을 제대로 복사하려면, 먼저 그 능력을 사용하는 모습을 실제로 봐야 해요. 그런데 대정령들의 능력은 워낙 유명해서... 아마 대충 따라 할 수 있을 거에요.

에너지를 사용했을 때와 동일하게 동료의 능력을 활성화합니다. 단, 모든 능력과 효과는 **내 구출팀을 기준으로 처리**합니다.



예시: ① ***파랑****의 구출팀에는 '달꽃송이' 동료가 있으며, 이번 라운드에 에너지를 사용해 활성화한 상태입니다.* ***빨강****은 달꽃송이의 능력이 너무 탐납니다!*
② *그래서* ***빨강****은 달꽃송이에 놓인* ***파랑****의 에너지 위에 본인의 스파이를 놓습니다.* ***빨강****은 마치 에너지를 사용한 것처럼 달꽃송이의 모든 능력을 활성화할 수 있습니다.*



예시: *밤 단계가 시작되고, 첫 번째 플레이어인* ***파랑****이 바로 스파이를 사용하려 합니다. 아직 아무도 에너지를 사용하지 않았기 때문에 동료 능력은 복사할 수 없지만, 다른 대정령의 에너지 그림에는 스파이를 놓을 수 있습니다.* ***노랑****의 대정령에 스파이를 놓고, 2가지 능력 중 왼쪽을 선택해 카드 3장을 뽑고 승점 2점을 획득합니다.*

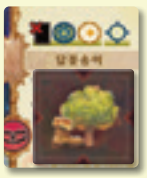
동료를 보내 숲 탐사

숲으로 탐사를 떠난 동료는 도착한 곳에서 일을 처리해야 해서, 돌아오는 데 시간이 좀 걸릴 거예요. 동료 카드 위의 탐사 토큰은 일종의 '자리 비움' 팻말 같은 거죠.

탐사를 통해 그린우드 보드에서 다양한 **숲 행동**을 할 수 있습니다.

탐사 절차:

1. 내 구출팀의 동료를 한 명 선택해, 그 카드의 능력 부분에 **탐사 토큰**을 올려놓습니다. 에너지나 탐사 토큰이 하나도 놓이지 않은 동료만 선택할 수 있으며, **대정령에는 절대 탐사 토큰을 놓을 수 없습니다.**



팀원의 능력을 활성화하여 그 능력으로 탐사할 때는 탐사 토큰을 놓지 않습니다.

참고: *각자 구출팀 보드 3 구역의 탐사 토큰 그림 위에 탐사 토큰을 5개씩 쌓아 두고 사용하면 편합니다.*

2. 그린우드 보드에서 **대정령 말**을 **이동력**만큼 옮깁니다. 이동력은 자신의 숲지식에 따라 결정됩니다. 원한다면 이동력은 일부만 사용해도 되지만, 반드시 **출발한 칸과 다른 칸에서 이동을 마쳐야 합니다.** 다른 구출팀의 대정령 말은 이동이나 탐사에 영향을 주지 않으며, 다른 말이 있는 칸에서도 숲 행동을 할 수 있습니다.

숲지식 트랙

그린우드 보드의 아래쪽에는 **숲지식 트랙**이 있습니다. 숲지식은 여러분이 이 숲의 지형을 얼마나 잘 파악하고 있는지를 나타냅니다.

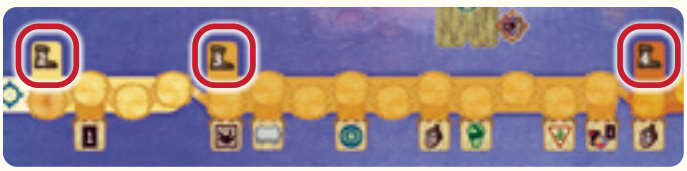
트랙 위쪽에는 2, 3, 4 로 이동력 수치가 표시되어 있습니다. 처음에는 탐사할 때마다 최대 2칸만 이동할 수 있지만, 숲지식 마커가 전진하면서 이동력이 점차 3, 4로 늘어나게 됩니다.

길을 찾느라 헤매는 시간이 줄어들 테니, 당연히 이동이 빨라지겠죠.

숲지식을 얻을 때마다, 숲지식 마커를 그만큼 오른쪽으로 전진시킵니다. 숲지식은 타워 행동*(→14쪽)* 등의 보상으로 얻을 수 있습니다.

숲지식 마커가 전진하면서 지나치거나 도착한 칸에 연결된 보상을 즉시 받습니다. 트랙의 마지막 부분에서는 고리를 따라 돌면서 보상을 계속 받을 수 있습니다.

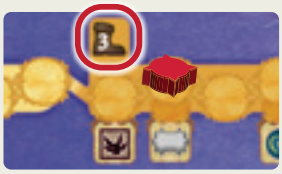
예외: 이동력은 **보상으로 간주하지 않으며,** 앞으로의 탐사에 적용되는 지속 효과입니다. 따라서 이동력 수치 칸에 도착했더라도, 즉시 그 이동력만큼 대정령 말을 옮기지는 않습니다.



3. 이동을 끝낸 칸에 표시된 **숲 행동**을 하고 차례를 마칩니다. 숲 행동이 여러 부분으로 되어 있으면 그중 일부만 수행해도 되며, 심지어 아무것도 하지 않고 건너뛰어도 됩니다. 하지만, 숲 행동을 한 뒤에 다시 이동할 수는 없습니다.

그린우드에는 4가지 숲 행동이 있습니다.

- **연구 행동:** 지식 획득
- **구출 행동:** 신비한 생명체 구출
- **빛정령 행동:** 빛정령 구출 및 지식 교환
- **타워 행동:** 숲지식 획득, 타워 효과 적용





예시: *숲지식 마커가 '3 이동력' 칸을 지나쳤기 때문에, 탐사 시 최대 3칸까지 이동할 수 있습니다. 대정령 말을 2칸만 옮기고, 도착한 칸에서 타워 행동을 합니다. 해당 칸에 이미 다른 대정령 말이 있지만 이동이나 타워 행동에는 아무 영향도 주지 않습니다.*

연구 행동: 지식 획득

불쌍한 생명체들을 구하고 싶은 마음은 알지만, 무턱대고 달려간다고 될 일이 아니에요. 신비한 생명체들을 구출하려면 지식이 필요하죠. 납치된 생명체들에게 걸린 저주를 해제하는 법은 알고 계신가요? 그 주변에 설치된 함정을 피하는 법은요? 최고 의회의 드루이드들이 보여주는 환영을 꿰뚫어 볼 수 있는 힘은 있나요?

연구 행동: 최대 2회 연구

이 칸에서 이동을 마치면 최대 2번까지 연구할 수 있습니다.

연구: 손에서 카드를 1장 버리고, 그 카드의 **지식 아이콘**과 일치하는 지식 1개를 가져옵니다. 가져온 지식은 힘 트랙 아래의 지식 저장소에 보관해야 하며, 빈 저장소가 없으면 기존 지식 중 하나를 버리고 그 자리에 보관할 수 있습니다.

그래요, 모든 걸 다 기억할 순 없죠...

참고: '최대 X회 연구'란, 연구를 최대 X번까지 반복할 수 있다는 뜻입니다. X번의 연구를 전부 할 필요는 없지만, 연구를 할 때마다 반드시 카드를 1장 버려야 합니다. '비용 없이', 혹은 '덱에서 카드를 공개해' 연구한다고 명시된 경우에만 카드를 버리지 않습니다.

지식



왼쪽의 큰 아이콘은 지식을 의미하며, 지식은 3종류가 있습니다.

- *빨간색 - 함정 탐지*
- *파란색 - 환영 간파*
- *노란색 - 저주 해제*





예시: *연구 행동 칸에서 이동을 마쳤습니다. 손에서 빨간색 지식 카드 1장과 파란색 지식 카드를 1장 버리면서 해당 지식을 가져옵니다. 현재 개방된 지식 저장소는 3개인데, 이미 지식 2개를 보유하고 있습니다. 우선 지식 1개는 빈 저장소에 놓을 수 있지만, 두 지식을 모두 보관하려면 기존 보유 지식 1개를 버려야 합니다. 노란색 지식은 당장 쓸 일이 없을 것 같아서, 노란색 지식을 버리고 빨간색 지식과 파란색 지식을 보관합니다.*

구출 행동: 신비한 생명체 구출

납치된 생명체들을 구출하는 데 필요한 지식을 다 모아 오셨군요! 이제 생명체들을 구출해 잠수함에 태우는 일만 남았어요. 최고 의회의 드루이드들에게 들키는 것 아니냐고요? 걱정 마세요! 밝은 낮 동안 잠수함은 바닷속 깊이 숨어있을 수 있으니, 사라진 생명체들이 어디로 갔는지는 꿈에도 모를 거예요. 자, 이럴 시간이 없어요. 얼른 다음 생명체를 구출해 주세요!

납치된 상태 **구출된 상태**



1



2

신비한 생명체 타일

신비한 생명체들은 납치된 상태와 구출된 상태, 두 가지 상태로 존재합니다.

(1) 그린우드 보드에 놓인 A/B 타일은 납치된 상태의 생명체를 나타냅니다. 납치된 생명체 타일에는 그 생명체를 구출하는 데 필요한 지식, 구출할 때 획득하는 승점, 그리고 구출된 상태의 타일 모양이 표시되어 있습니다.

(2) 구출된 생명체 타일은 사각형 칸으로 이루어져 있습니다. 납치된 생명체를 구출할 때, 해당하는 구출된 생명체 타일을 가져와 잠수함 보드에 배치합니다.

납치된 생명체 타일에는 구출에 필요한 지식이 표시되어 있습니다. B 구출 칸, 즉 큰 생명체를 구출할 수 있는 칸 옆에는 추가로 지식이 하나 표시되어 있습니다. 따라서 큰 생명체를 구출할 때는 지식이 **총 3개** 필요합니다.

1. 구출에 필요한 지식의 종류와 수량을 확인한 뒤, 내 구출팀 보드의 지식 저장소에서 해당 지식을 버립니다.
2. 납치된 생명체 타일을 가져와 잠수함 보드 위쪽에 두고, 타일에 표시된 승점을 획득합니다.
3. 해당하는 구출된 생명체 타일을 가져와 잠수함 보드에 배치합니다. 황금벌새를 구출한 경우, 표시된 타일 2개를 모두 가져와 배치합니다. 잠수함 보드에 타일을 배치할 때의 규칙은 오른쪽의 잠수함 항목을 참고하세요.
4. 납치된 생명체 타일을 새로 뽑아 그린우드 보드의 빈칸에 앞면으로 놓습니다. A / B 중 해당하는 더미에서 타일을 1개 가져오되, 더미가 다 떨어졌다면 새 타일을 놓지 않습니다.



예시: *뿔여우를 구출하기 위해 '함정 탐지' 지식을 1개 버립니다. 납치된 상태의 뿔여우 타일을 잠수함 보드 위쪽에 두고, 승점 3점을 획득합니다.*

그다음, 구출된 상태의 뿔여우 타일을 가져와 잠수함에 배치합니다. 배치 보너스로 '힘 강화' 보상을 한 번 얻고, 세로줄 완성 보너스로 다시 한번 '힘 강화' 보상을 얻습니다.

마지막으로, A 타일 더미에서 새 타일을 뽑아 그린우드 보드의 빈칸에 놓습니다.



배치 보너스 *완성 보너스*

잠수함



잠수함 보드 타일 배치 규칙

구출한 신비한 생명체와 빛정령들은 잠수함에 태워서 보호해야 합니다. 타일 종류와 상관없이, 언제나 다음의 배치 규칙이 적용됩니다.

- 타일은 반드시 격자에 맞게 배치해야 하며, 타일끼리 서로 겹치거나 잠수함 보드 밖으로 삐져나가게 배치할 수 없습니다.
- 타일은 원하는 대로 회전시키거나 뒤집을 수 있습니다.
- 첫 타일은 반드시 빨간 **시작 칸**을 가리도록 배치합니다.
- X 표시된 칸은 사용할 수 없는 칸입니다. 이 칸 위에는 타일을 배치할 수 없습니다. 그 대신, 완성 보너스를 확인할 때 이 칸은 채워진 칸으로 간주합니다.
- 두 번째 타일부터는 기존 타일과 한 면이라도 인접하도록 배치해야 합니다.
- 한 번 배치한 타일은 옮길 수 없습니다.
- 잠수함 보드에 타일을 배치하면 2가지 보상을 받을 수 있습니다. 격자 안에 직접 표시된 **배치 보너스**와 격자 밖의 **완성 보너스**입니다. 한 번에 여러 보너스가 활성화된 경우, 원하는 순서대로 효과를 적용할 수 있습니다. 보너스에 연계되는 보상이 있다면, 그 연계 보상까지 모두 처리한 뒤에 다른 보너스로 넘어갑니다.
- **배치 보너스:** 보상이 그려진 칸에 타일을 배치했다면, 즉시 그 배치 보너스를 받습니다. 보상이 여러 칸에 걸치게 그려져 있는 경우, 해당 칸들을 모두 가려야 보너스를 받을 수 있습니다.



- **완성 보너스:** 색깔로 구분된 각 구역을 다 채울 때마다 완성 보너스를 받습니다. 잠수함 난이도별로 구역의 형태가 다릅니다. '0', '3' 잠수함은 세로줄 형태, '1' 잠수함은 대각선 형태로 되어 있으며, '2' 잠수함에는 모서리마다 구역이 하나씩 있습니다. X 표시된 칸은 채워진 칸으로 간주합니다.

클랜 모드 규칙: **갓갓해적단** 클랜이 참여하는 게임에서는 잠수함에 보급품도 배치하게 됩니다.

예시: *구출된 상태의 뿔여우 타일을 잠수함에 배치합니다. 배치 보너스로 '1 숲지식 획득'을, 대각선 완성 보너스로 '동료 영입'을 받을 수 있습니다. 배치 보너스를 먼저 적용해, 숲지식 마커를 한 칸 전진시키면서 숲지식 트랙 보상으로 '힘 강화'를 받습니다. 힘 마커를 한 칸 전진시키면서 다시 '1회 연구' 보상을 받는데, 이 연구까지 모두 처리한 뒤에야 잠수함 보드의 완성 보너스를 받을 수 있습니다.*



연계 보상 1- 숲지식 트랙

연계 보상 2- 힘 트랙

배치 보너스 *완성 보너스*

3 밤 - 동료를 보내 숲 탐사 (이어서)

빛정령 행동: 빛정령 구출 및 지식 교환

숲을 돌아다니다 보니, 납치된 빛정령들도 많이 보입니다. 다행히 빛정령을 구출하는 일은 어렵지 않습니다. 등불 덮개만 열면 되니까요.

아무 색상의 **빛정령 타일** 1개를 가져와 잠수함에 배치합니다. 구출된 생명체 타일을 배치할 때와 동일한 규칙이 적용됩니다.

참고: *빛정령의 색상은 게임에 아무 영향도 주지 않습니다.*

추가로, 내 지식 1개를 아무 종류의 지식으로 교환할 수 있습니다. 지식 저장소의 지식 1개를 공급처에 되돌려 놓고, 아무 지식 1개를 가져와 그 자리에 보관합니다. 위협 발동 여부를 확인할 때, 지식 교환은 **'지식 획득'으로 간주하지 않습니다.**



타워 행동: 숲지식 획득, 타워 효과 적용

타워 위에서 보는 풍경은 정말 환상적이군요, 이렇게 어두운데도 말이에요! 등불을 비추니 숲에 난 길이 조금씩 눈에 들어옵니다. 숲에 대해 조금 더 알게 되어서, 길을 더 잘 찾을 수 있겠네요. 그런데 저 앞에 있는 건 뭘까요? 구출 임무에 도움이 될 것 같으니, 어서 가 보죠.

타워 행동을 할 때마다, 녹색 부분에 표시된 대로 1 숲지식을 얻습니다. 이 효과는 모든 타워에 있기 때문에 **기본 숲지식**이라고 부릅니다. 기본 숲지식을 얻으면서 숲지식 마커가 트랙의 보상 칸에 도착했다면 즉시 그 보상을 받습니다.

추가로, 그 타워의 **고유 효과**를 한 번 적용할 수 있습니다. 기본 숲지식과 타워 고유 효과는 원하는 순서대로 적용할 수 있습니다. 각 타워 효과에 대한 자세한 설명은 규칙서 마지막 페이지에서 확인할 수 있습니다.

원한다면 타워 고유 효과를 건너뛸 수 있으며, 심지어 기본 숲지식도 건너뛰어도 됩니다. 단, 타워 효과를 적용하려면 반드시 그 비용을 먼저 지불해야 합니다.

예시: *타워 행동을 시작하며, 기본 숲지식으로 1 숲지식을 얻습니다. 숲지식 마커를 1칸 전진시키고 트랙 보상으로 카드 1장을 뽑습니다.*



그다음, 타워 효과를 적용하여 카드 2장을 버리면서 다시 1 숲지식을 얻습니다. 이때 기본 숲지식을 처리하며 뽑은 카드를 버려도 됩니다.



패스

당신도, 동료들도 긴 밤을 보내며 너무 지쳤군요. 아직 돌아오지 못한 동료도 있네요... 오늘 밤은 여기서 마무리하고 내일을 기약하기로 해요.

더 이상 행동을 할 수 없거나 하고 싶지 않다면, 패스합니다.

예를 들어, 내 모든 팀원에 에너지나 탐사 토큰이 놓여 있고 모든 스파이를 사용했다면, 더 이상 할 수 있는 행동이 없기 때문에 패스해야 합니다.

패스한 플레이어의 밤 단계는 종료되며, 더 이상 차례를 진행할 수 없습니다.

모두가 패스하면 4 새벽 단계로 넘어갑니다.

시간대

4 새벽

1. 남은 토큰 승점 획득

사용하지 않고 남은 **에너지나 스파이** 1개마다 승점 1점을 획득합니다.

클랜 모드 규칙: 양조사들 클랜이 참여하는 게임에서는 이때 포션을 마실 수 있습니다.

2. 포션 선반 개방

내 포션 선반에 제작해 둔 포션을 마음껏 마실 수 있습니다.

- 포션은 원하는 만큼, 원하는 순서대로 마실 수 있습니다.
- 마신 포션 토큰은 선반에서 치웁니다.
- 보유한 포션을 전부 마시지 않고 몇 개를 남겨두어도 됩니다.

예시: *포션 선반에* 1, 2, 4, *총 3개의 포션이 있는 상태에서 새벽 단계가 되었습니다.*



먼저 4 *'힘 포션'을 마시고 힘을 강화한 뒤,* 1 *'지혜 포션'을 마시고 '1회 연구' 효과를 처리합니다. 포션 선반에서 1, 4번 포션을 버려야 하며, 연구에 사용할 카드도 1장 버려야 합니다.*

2 *'숲 포션'까지 마시면 1 숲지식도 얻을 수 있지만, 다음 라운드를 위해 남겨놓기로 합니다.*

라운드 종료 이후

복귀

새벽 단계까지 마쳤다면, 이번 라운드가 종료됩니다. 아래의 절차에 따라 다음 라운드를 준비하세요. 구출팀 보드의 구역에 복귀 단계 절차가 요약되어 있으며, 각 절차는 **모두가 동시에** 진행합니다.

3라운드 종료 후에는 복귀 단계를 진행하지 않습니다.

1. 에너지와 스파이 회수

이전 라운드에 사용한 에너지와 스파이를 모두 회수해, 구출팀 보드의 3 구역에 놓습니다. 그린우드 보드 오른쪽 구석의 자물쇠 구역에 놓인 토큰도 모두 회수합니다.

2. 타워 타일 교체

3라운드를 준비할 때만, 그린우드 보드의 타워 타일이 교체됩니다. 그린우드 보드에서 타워 타일을 모두 제거하고, 위협 카드 위에 놓았던 III 타워 타일을 가져와 빈 타워 칸에 무작위로 놓습니다.

3. 위협 공개

그린우드 보드에서 위협 카드 2장을 새로 공개합니다. 이제부터 기존 위협 카드와 새 위협 카드의 효과가 모두 적용됩니다. 새 위협 카드들의 발동 조건을 확인하고, 각자 그에 해당하는 위협 마커를 가져와 구출팀 보드에 놓습니다. 이미 그 위협 마커를 갖고 있다면 추가로 가져오지 않습니다.

4. 손 패 조정

먼저, 손에서 원하는 만큼 카드를 버립니다.
그다음, 손의 카드가 5장이 되도록 조정합니다.
즉, 카드가 5장보다 많으면 5장만 남을 때까지 카드를 버려야 하며, 카드가 5장보다 적으면 5장이 될 때까지 카드를 뽑습니다.

게임 중 특정 효과로 손 패 제한이 늘어났다면, 늘어난 수치에 따라 손 패를 조정합니다.
참고: *손 패 조정은 한 번만 할 수 있습니다. 예를 들어, 5장까지 카드를 보충한 뒤 다시 카드를 버리고 새 카드를 뽑을 수는 없습니다.*

5. 시작 플레이어 마커 넘기기

시계 방향으로 다음 플레이어에게 시작 플레이어 마커를 넘깁니다.

5가지 포션의 이름과 그 효과

1 - 지혜 포션: 1회 연구, 또는 승점 2점 획득
(→12쪽, 연구)

2 – 숲 포션: 1 숲지식 획득

3 - 빛 포션: 빛정령 1마리 구출, 그리고 승점 1점 획득

일반적인 규칙대로 빛정령을 구출한 뒤*(→13쪽, 잠수함)*, 승점 1점도 획득합니다.

4 - 힘 포션: 힘 강화 또는 위협 1개 방어
(→8쪽, 위협 방어).

5 - 만능 포션: 1~4번 포션 중 원하는 포션 1개의 효과 사용, 그리고 승점 1점 획득.

1~4번 포션 중 하나를 선택해, 마치 그 포션을 마신 것처럼 효과를 사용합니다. 선택한 포션이 선반에 없어도 그 효과를 사용할 수 있습니다.

에너지와 스파이

에너지와 스파이는 대정령이나 동료의 능력을 활성화하는 데에 사용합니다.
처음에는 에너지 2개와 스파이 1개만 사용할 수 있지만,
게임을 진행하다 보면 토큰을 더 얻게 됩니다.

에너지

추가 에너지는 최대 2개까지 얻을 수 있으며, 힘 트랙이나 숲지식 트랙의 보상, 혹은 잠수함 보너스로 얻을 수 있습니다. 추가 에너지를 얻게 되면, 그린우드 보드에 따로 빼두었던 에너지 토큰 1개를 가져와 구출팀 보드의 3 구역에 놓습니다. 추가 에너지는 얻은 라운드에 바로 사용할 수 있습니다.

이미 에너지가 4개인 상태에서 추가 에너지를 얻게 되면, 대신 승점 4점을 획득합니다.

스파이

추가 스파이는 1개만 얻을 수 있으며, 힘 트랙이나 숲지식 트랙의 보상으로 얻을 수 있습니다. 추가 에너지를 얻을 때와 동일한 규칙이 적용됩니다.
이미 스파이가 2개인 상태에서 추가 스파이를 얻게 되면, 대신 승점 4점을 획득합니다.

대정령

대정령도 **구출팀의 팀원**으로 간주하며, 에너지나 스파이를 사용해 능력을 활성화할 수 있습니다. 하지만 대정령에는 **탐사 토큰을 사용할 수 없으며,** 동료를 영입할 때 대정령 능력 칸에는 놓을 수 없습니다.

모든 대정령은 2가지 능력을 보유하고 있습니다. 대정령에 에너지나 스파이를 놓으면 **두 능력 중 하나**를 선택해 활성화할 수 있습니다.
대정령의 에너지 칸은 다른 동료들과 방향이 다르지만, 활성화하는 방식은 동일합니다.

참고: 에너지 칸 옆에 그려진 에너지 위에도 스파이를 놓을 수 있습니다.



기본 보드의 대정령들은 모두 다음의 2가지 능력을 보유하고 있습니다.

- *카드 3장 뽑기.*
- *승점 2점 획득.*

또는

- *카드 1장 뽑기.*
- *+1 이동력으로 탐사.*

오른쪽 능력의 '+1 이동력으로 탐사' 효과를 처리할 때는 동료에 탐사 토큰을 놓았을 때와 같은 방식으로 탐사를 진행합니다*(→11쪽, 동료를 보내 숲 탐사)*. 이번 탐사에만 일시적으로 1 이동력이 추가되며, 숲지식 마커는 따로 옮기지 않습니다. 일반적인 규칙대로 대정령 말을 옮기고, 도착한 칸에 표시된 숲 행동을 합니다.

클랜 모드 규칙: 대정령들의 왼쪽 능력이 각자의 클랜에 특화된 능력으로 대체됩니다. 각 대정령의 특수 능력은 클랜 소개*(→20~26쪽)*를 참고하세요.

기타 규칙

위협

- 위협 발동 여부를 항상 잘 확인하세요! 위협 마커를 가져오면 발동 조건을 기억하기 쉽습니다.
- 어떤 행동이 위협의 발동 조건에 해당되면, 항상 위협 효과를 먼저 처리해야 합니다. 위협 카드에 표시된 승점이나 카드 비용을 지불할 수 없거나 지식 조건이 충족되지 않으면, 애초에 그 행동을 할 수 없습니다. 승점은 0점 밑으로 내려갈 수 없습니다.
- 위협 마커는 그 자체로 효과는 없으며, 위협 발동 조건을 쉽게 기억하기 위해 사용하는 것뿐입니다. 따라서 한 조건으로 여러 위협이 발동되더라도 마커는 1개만 가져와도 되며, 그 조건으로 발동되는 모든 위협을 방어했다면 마커를 공급처에 돌려놓아도 됩니다. 위협 마커는 아래의 6종류가 있습니다.

대정령, 스파이, 구출, 타워, 이동, 지식.

- 각 위협 카드에 대한 자세한 설명은 31쪽을 참고하세요.

연구

별도로 비용이 명시되어 있지 않더라도, 연구를 통해 지식을 1개 획득할 때마다 손에서 카드를 1장 버려야 합니다. 다음의 두 경우에만 손에서 카드를 버리지 않습니다.

1. **'비용 없이'** 연구하는 경우, 원하는 아무 지식 1개를 가져와 일반적인 규칙대로 보관합니다.
2. **'덱에서 카드를 공개해'** 연구하는 경우, 덱 맨 위에서 카드를 1장 공개하고 그 카드에 표시된 지식을 1개를 가져옵니다. 일반적인 규칙대로 지식을 보관하고, 공개한 카드는 버린 카드 더미에 놓습니다.

✖ 지불, 카드 버리기, ▮ 카드 뽑기

- 게임 중 카드를 버리라는 지시를 받으면, **손에서 동료 카드**를 그만큼 버려야 합니다. 동료로 영입해서 구출팀 보드에 놓은 카드는 이 방식으로 버릴 수 없습니다.
- 비용으로 버린 카드는 덱 옆에 버린 카드 더미로 모아 놓습니다. 지식 등의 토큰을 비용으로 지불할 때는 공급처에 되돌려 놓습니다.
- 황혼 효과로 오로라를 생성할 때는 카드를 1장 버려야 합니다. 하지만 동료 능력을 통해 오로라를 생성할 때는 그 동료 카드에 표시된 비용만 지불하면 됩니다.
- 카드를 뽑아야 하는데 덱이 다 떨어졌다면, 버린 카드 더미를 섞어 다시 동료 카드 덱을 준비합니다.
- 승점을 지불하려면, 지불할 승점 이상으로 승점을 보유하고 있어야 합니다.

주문

- 2 출정 단계에서 오로라로 하는 '**탐사 토큰 제거**' 행동은 **주문이 아닙니다!**
- **기본 주문**은 그린우드 보드 위쪽에 표시되어 있습니다.
- **동료 주문:** 일부 동료는 능력에 주문이 포함되어 있습니다. 주문도 능력의 한 항목으로 간주하며, 능력 활성화 중 원하는 때에 주문을 시전할 수 있습니다. 동료 능력으로 주문을 시전할 때, 별도로 명시되어 있지 않다면 그 동료 본인의 주문도 시전할 수 있습니다.

  탐사 토큰이 놓인 동료의 주문은 시전할 수 없습니다.
- 2 출정 단계에서 기본 주문 대신 동료 주문을 시전할 수 있습니다. 이때도 탐사 토큰이 놓이지 않은 동료의 주문만 시전할 수 있으며, 각 동료의 주문은 출정 단계마다 한 번씩만 시전할 수 있습니다. *(→9쪽, 내 구출팀 동료의 주문)*

그 외

- 승점을 획득하거나 지불할 때는 승점 마커를 그만큼 앞이나 뒤로 옮겨서 이를 표시합니다.
- 힘 트랙 등에서 어떤 행동을 '**할 때마다**' 효과가 발동되는 지속 효과를 얻을 수 있는데, 이런 지속 효과는 얻은 차례에는 적용되지 않습니다. 즉, **내 차례를 시작할 때 이미 활성화된 효과만 사용할 수 있습니다.** 단, 지식 저장소는 지속 효과로 간주하지 않으며 즉시 개방됩니다.
- 당연하지만, 보통은 **내 구출팀의 자원**만 사용할 수 있습니다. 동료 주문을 시전할 때는 내 구출팀 동료의 주문만 사용할 수 있으며, 납치된 생명체를 구출할 때도 내 지식 저장소의 지식을 버려야 합니다. 다른 구출팀의 자원을 사용할 수 있는 예외적인 능력은 별도로 명시되어 있습니다. **스파이를 사용할 때도 모든 능력과 효과는 내 구출팀을 기준으로 합니다.**
- 모든 게임 구성물은 제한되어 있습니다. 구출된 생명체 타일이나 빛정령 타일이 다 떨어지면, 해당 타일은 더 이상 얻을 수 없습니다.
- **X칸 이동***(이동만)* 효과를 처리할 때는 대정령 말을 최대 X칸까지 이동하되, 도착한 칸에서 숲 행동을 하지 않습니다.

게임 종료

3번째 라운드의 4 **새벽 단계가 끝나면 게임이 종료됩니다.**

승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다!

승점이 같다면, **구출한 생명체 수**를 비교합니다. 빛정령은 포함하지 않으며, 잠수함 보드 위쪽에 모아 둔 '납치된 생명체 타일' 수를 비교하면 됩니다. 이마저도 같다면, 공동으로 승리합니다.

1인 게임 규칙

여러분은 가상의 경쟁 상대, **버들**의 구출팀과 함께 게임을 진행하게 됩니다.
1인 게임의 목표는 최대한 높은 승점을 얻는 것입니다.

일반적인 2인 게임처럼 3라운드를 진행하되, 버들은 따로 차례를 진행하거나 행동을 하지 않습니다. 일부 규칙이 다음과 같이 변경됩니다.

- **게임 준비 시,** 버들이 사용할 구출팀 보드를 가져와 기본 보드 면으로 놓습니다. 해당 색상의 에너지 3개만 가져와 버들의 구출팀 보드 위에 놓습니다. 버들은 에너지 외의 토큰을 사용하지 않습니다.

클랜 모드 규칙: 무작위로 클랜 요약 카드 2장을 뽑고, 그중 1개를 선택해 가져옵니다. 남은 클랜은 버들이 맡습니다. 일반적인 규칙대로 동료 카드 덱을 준비합니다.

- **각 라운드의 3 밤 단계 시작 시,** 현재 라운드만큼 카드를 뽑아 버들의 동료 칸에 앞면으로 놓습니다. 그다음, 마치 버들이 모든 동료를 활성화한 것처럼 각 동료 카드에 에너지를 놓습니다. 즉, 버들이 동료를 영입하고 활성화한 상태가 되어, 플레이어가 버들의 구출팀으로 스파이를 보낼 수 있습니다.
- **밤 단계 종료 시,** 버들의 모든 동료 카드를 버립니다.

버들의 동료 수는 현재 라운드와 같습니다.
1 라운드: 동료 1명 — **2 라운드:** 동료 2명 — **3 라운드:** 동료 3명

최종 승점을 계산한 뒤, 아래 표와 비교해 보세요.

45점 이하	46 ~ 65점	66 ~ 85점	86 ~ 104점	105점 이상
최고 의회의 드루이드들은 평소와 같이 평온한 나날을 보내고 있습니다.	*신비한 생명체 수가 조금 줄어서 드루이드들이 당황한 듯합니다.*	*고향 땅에 당신의 업적에 대한 소문이 돌고 있습니다.*	*수많은 추종자들이 당신을 뒤따르기 시작합니다.*	*당신이 바로 '그린우드의 해방자'입니다!*

클랜 모드 규칙

여기서부터는 **클랜 모드**에서 변경되는 규칙을 설명합니다.
여기에 명시되지 않은 모든 규칙은 기본 모드의 규칙을 따릅니다.

클랜들은 저마다 고유한 능력을 보유하고 있으며, 게임에 참여하는 클랜에 따라 새로운 규칙이 추가됩니다. 각 클랜의 고유 능력은 대정령과 동료, 그리고 고대 주문을 통해 끌어낼 수 있습니다.

여러 클랜 중에서도 **오묘묘** 클랜은 유독 독특한 존재감을 뽐냅니다. 이들은 고유한 능력도, 고대 주문도, 심지어 클랜 소속 동료도 없습니다. 하지만, **오묘묘** 클랜의 대정령은 주문을 흉내 내는 능력에 있어서는 타의 추종을 불허합니다. 덕분에 다른 클랜의 고대 주문을 마치 제 것인 **냥**, 어쩌면 그 원래 주인보다도 더 능숙하게 활용하곤 합니다.

클랜 모드를 처음 시도할 때는 여러 클랜의 규칙이 한 번에 추가되어 조금 어렵게 느껴질 수 있습니다. 그럴 때 **오묘묘** 클랜을 넣고 플레이해보세요. 익혀야 할 규칙이 줄어드는 만큼, 클랜 모드에 대한 부담도 한결 가벼워집니다. 클랜 모드에 어느 정도 익숙해진 후에도 **오묘묘** 클랜은 훌륭한 선택지입니다. 다른 클랜들의 특수 능력을 더 돋보이게 만들어 주어, 매 판 색다른 재미를 느낄 수 있으니까요.

클랜 모드 게임 준비

클랜 결정 & 덱 구성

클랜 요약 카드를 잘 섞은 뒤, 인원수만큼 카드를 뽑아서 펼쳐 놓습니다. 이 클랜들이 **이번 게임에 참여하는 클랜**입니다. 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 각자 클랜 요약 카드 1장을 가져갑니다.

소속 클랜이 없는 동료 카드와 **이번 게임에 참여하는 각 클랜 소속 동료** 카드를 모두 모은 뒤, 뒷면으로 섞어 **동료 덱**을 준비합니다.

오묘묘 클랜은 소속 동료가 없으므로, 덱에 카드를 추가하지 않습니다.

> **참고:** 기본 모드에서는 소속 클랜과 관계없이 ⚙ 표시가 있는 동료를 모두 사용합니다. 하지만 클랜 모드를 플레이할 때는 이 카드들도 소속 클랜에 따라 분류해서 일부 클랜의 동료만 사용하게 됩니다.

그린우드 보드 준비

이번 게임에 참여하는 각 클랜의 **고대 주문**을 가져와, 기본 주문 아래의 빈 주문 칸에 놓습니다.



오묘묘 클랜은 고대 주문이 없습니다.

오묘묘 클랜 없이 4인 게임을 플레이하는 경우, 고대 주문 하나는 ① '시야 확장' 주문을 가리도록 놓습니다. 그 게임에서 '시야 확장' 주문은 시전할 수 없습니다.

기본 모드에서는 타워 타일을 준비할 때 '클랜 토큰 1개 버리기' 타일을 제외했지만, 클랜 모드에서는 모든 타워 타일을 사용합니다.

- **자유주의** 클랜이 참여하는 경우: **마법 아이템** 토큰들을 뒷면으로 섞어 마법 아이템 더미를 준비합니다.
- **뿌리단** 클랜이 참여하는 경우: **나침반** 토큰들을 가져와 공급처를 준비합니다.
- **갓갓해적단** 클랜이 참여하는 경우: **보급품** 토큰들을 가져와 공급처를 준비합니다.

플레이어별 개인 준비

구출팀 보드 1개와, 선택한 클랜의 **클랜 판**을 가져옵니다. 구출팀 보드를 클랜 보드 면으로 놓고, 클랜 판을 꽂아 넣습니다.

- **양조사들** 클랜이 참여하는 경우: 각자 **포션 선반** 1개와 **포션 토큰** 5개를 가져옵니다.
- **조류-학자** 클랜이 참여하는 경우: 각자 **도감 토큰** 5개를 가져옵니다.

클랜별 추가 구성물

자유주의	
뿌리단	
갓갓해적단	
조류-학자	 인당 5개씩

양조사들



인당 1개씩



인당 5개씩

포션 선반을 제외한 나머지 모든 토큰을 묶어서 클랜 토큰이라고 부릅니다. **태초** 클랜이 참여하는 경우, **영감** 칸의 지식 토큰도 클랜 토큰으로 간주합니다.

클랜 보드

기본 모드에서 4 구역의 빈 공간은 위협 마커를 놓는 용도로 사용했습니다. **양조사들** 클랜이 참여하는 경우, 이 자리에 포션 선반을 놓고 위협 마커는 구출팀 보드 근처 잘 보이는 곳에 놓습니다.



양조사들 클랜은 클랜 판에 이미 **포션 선반**이 그려져 있습니다. 다른 클랜들도 포션 선반을 가져와 같은 자리에 놓고, 모두가 즉시 1번 칸에 포션을 1개 놓습니다.



각 대정령의 왼쪽 능력은 클랜 특화 능력으로 대체됩니다. 클랜 소개*(→20~26쪽)*에 각 대정령별 능력이 소개되어 있습니다.

클랜 모드에서 동료들은 A **장비**와 B **영감**을 얻을 수 있습니다. 각 동료는 나침반 1개와 마법 아이템 1개를 장비로 보유할 수 있으며, 지식 1개를 영감으로 보유할 수 있습니다.

참고: 대정령은 장비나 영감을 얻을 수 없습니다.



새 동료를 영입하며 기존 동료를 버릴 때, 그 동료가 보유했던 토큰도 모두 버립니다. 나침반과 지식은 공급처에 되돌려 놓고, 마법 아이템은 버린 아이템 더미에 놓습니다.

게임 시작

- 게임 시작 시 영입한 동료 카드에 **즉시 탐사 토큰**을 올려놓습니다.

게임 진행

2 출정 (9쪽)

주문이 포함된 능력을 가진 동료는 모두 **뿌리단** 클랜 소속입니다. 기본 주문과 동료 주문에 더해, **고대 주문**이 추가됩니다.

고대 주문 시전

출정 단계마다 총 1개 시전 가능. *(→9쪽, 고대 주문 시전)*

3 밤 (10쪽)

다른 구출팀의 동료 능력을 활성화할 때:

스파이를 사용할 때, **원한다면** 그 동료가 보유한 장비나 영감도 사용할 수 있습니다. 스파이가 **사용한 클랜 토큰 1개마다** 그 클랜 토큰의 주인은 승점 2점을 획득합니다. 사용하지 않은 클랜 토큰에 대해서는 승점을 계산하지 않으며, 내 구출팀의 동료를 에너지로 활성화할 때는 이 방식으로 승점을 획득하지 않습니다.

4 새벽 (15쪽)

양조사들 클랜이 참여하는 경우, '**2. 포션 선반 개방**' 단계가 추가됩니다.

복귀 (15쪽)

뿌리단 클랜은 게임 중에 손 패 제한이 늘어날 수 있습니다.

기타 규칙

✖ 지불, 카드 버리기, ▮ 카드 뽑기

- 별도로 비용이 명시되어 있지 않더라도, 모든 클랜 토큰은 획득할 때 손에서 카드 1장을 버려야 합니다. '**비용 없이**', 혹은 '**덱에서 카드를 공개해**' 토큰을 획득한다고 명시된 경우에만 손에서 카드를 버리지 않습니다.
- 클랜 토큰은 보통 사용한 뒤 버려지지 않습니다. 포션을 마실 때, 혹은 카드에 버리라고 명시된 경우에만 클랜 토큰을 버리세요.
- 언제나 **내 구출팀이 보유한 토큰**만 버릴 수 있습니다. 따라서 스파이를 사용해 다른 구출팀 동료를 활성화할 때, 그 동료의 클랜 토큰을 버릴 수는 없습니다.
- 버려진 **마법 아이템**은 따로 버린 아이템 더미로 모아 놓습니다. 마법 아이템을 연성하려는데 마법 아이템이 다 떨어졌다면, 버린 아이템 더미를 뒷면으로 섞어 다시 마법 아이템 더미를 준비합니다.
- 포션과 도감은 각자 5개씩 사용하므로, 이 토큰들을 버릴 때는 구출팀 보드 근처에 두어도 됩니다.

주문

- 출정 단계에서 오로라를 사용할 때나, 밤 단계의 특정 효과로 한 번에 여러 주문을 시전하는 경우가 있습니다. 이때 고대 주문은 **총 1번만** 시전할 수 있습니다. **오요묘** 클랜 대정령의 능력이 유일한 예외입니다.
- 내 클랜의 고대 주문뿐만 아니라 게임에 참여 중인 다른 클랜들의 고대 주문도 시전할 수 있습니다.

클랜 소개

각 클랜은 고유한 능력이 있으며, 오묘묘 클랜을 제외하고는 각자 전용 **클랜 토큰**도 있습니다.
클랜의 고유 능력은 대정령과 고대 주문, 그리고 클랜 소속 동료들의 능력을 통해 끌어낼 수 있습니다.

모든 클랜 토큰은 획득할 때 손에서 카드를 1장 버려야 합니다.
'비용 없이', 혹은 '덱에서 카드를 공개해' 토큰을 획득한다고 명시된 경우에만 손에서 카드를 버리지 않습니다.

클랜 토큰이나 힘 트랙에서 어떤 행동을 **'할 때마다'** 효과가 발동되는 지속 효과를 얻을 수 있는데,
이런 지속 효과는 얻은 차례에는 적용되지 않습니다. 즉, **내 차례를 시작할 때 이미 조건을 충족하여 활성화된 효과만 사용할 수 있습니다.** 단, 지식 저장소나 도감은 지속 효과로 간주하지 않으며 즉시 적용됩니다.

일반적으로 지속 효과는 **행동 전이나 후 중 원하는 시점에** 적용할 수 있으며,
일부 효과에만 제약이 추가됩니다.



태초

"작은 불꽃으로 시작하여... 폭풍으로 끝나리라."

태초 클랜은 동료들에게 영감을 불어넣습니다.

그들은 불꽃이자 서리이며, 폭풍이자 바위입니다. 그들은 또한 숲이자 사막이며, 비이자 태양입니다. 태초 클랜은 드루이드들이 에버그린 숲에 발을 들이기 훨씬 전부터 늘 군도의 일부였습니다. 그들은 시간 그 자체만큼이나 오래된 존재들로, 누구도 구속하거나 통제할 수 없습니다. 어떤 클랜들은 태초를 신으로 숭배하며, 또 어떤 클랜들은 태초를 두려워하기도 합니다.

너무나 오랜 시간 동안, 태초는 필멸자들이 악한 행위를 일삼는 것을 묵인해 왔습니다. 하지만 그랬던 그들이, 최고 의회의 드루이드들을 막기 위해 나섰습니다. 군도 전체에서 벌어지는 무분별한 착취와, 억지로 끌려와서 고통받는 생명체들을 더 이상 두고 볼 수 없었던 것입니다.

태초는 적으로 돌리기엔 너무나 두려운 자들입니다. 그들은 불꽃을 춤추게 하고, 번개를 부르며, 산을 뒤흔들고, 해안선 전체를 무너뜨립니다. 하지만, 이 엄청난 파괴력이 태초가 가진 힘의 전부는 아닙니다. 겸손한 자세로 태초에 다가간 이들은 그저 그들의 곁에 있는 것만으로도 영감을 얻고, 드루이드의 위협으로부터 보호받습니다. 태초의 눈에 영감이란, 무지를 지식으로, 비겁함을 용기로 변화시키는 가장 고귀한 형태의 마법입니다.

태초 | 복잡도: 1

고대 주문: '생명의 불씨'
동료 1명에게 영감 불어넣기.

대정령 특수 능력: 3
카드 3장 뽑기. 동료 1명에게 영감 불어넣기.

동료들의 주요 능력
- 동료 1명에게 영감 불어넣기.
- 위협 1개 방어.
- 방어 중인 위협 1개의 방어 보너스 다시 획득.

힘 트랙 보상

- **3번째 칸:** 영구적으로 이동력 +1.

  예시: *힘 마커가 3번째 칸까지 전진했고, 숲지식 마커는 '이동력 3' 구역까지 전진한 상태로 차례를 시작합니다. 이때 에너지로 대정령을 활성화하여 '+1 이동력으로 탐사' 효과를 사용하면, 대정령 말을 총 5칸까지 옮길 수 있습니다.*
  (기본 이동력 3 + 능력 효과 1 + 힘 트랙 지속 효과 1)
- **4번째 칸:** 동료 한 명에게 영감을 불어넣습니다.
- **6번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*
- **7번째 칸:** 내 동료가 구출 행동을 **할 때마다, 구출 행동 후에** 그 동료의 영감을 버리면서 빛정령 1마리를 추가로 구출할 수 있습니다. *(→12쪽, 구출 행동)*

  생명체를 구출할 때 사용한 영감을 버려도 되지만, 구출 행동 과정에서 획득한 영감을 바로 버리면서 이 효과를 사용할 수는 없습니다.
- **11번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 영감 불어넣기

동료에게 영감을 불어넣으려면, 먼저 손에서 카드 1장을 버려야 합니다. **버린 카드의 지식 아이콘**에 해당하는 지식 1개를 가져와, 내 동료 1명의 영감 칸에 놓습니다. 이제 그 지식 토큰은 **지식이 아니라 영감으로 간주하며**, 이 과정은 '지식 획득'이 아닙니다.
영감을 보유한 동료가 납치된 생명체를 구출할 때마다, 그 영감에 해당하는 **지식 1개를 할인**받을 수 있습니다. 즉, 해당 종류의 지식 1개를 이미 지불한 것으로 간주하며, 구출한 뒤 영감도 버리지 않습니다.

- 영감을 불어넣을 동료가 이미 영감을 보유하고 있다면, 기존 영감(지식 토큰)은 공급처에 되돌려 놓습니다.
- 에너지와 스파이, 탐사 토큰이 놓인 동료에게도 영감을 불어넣을 수 있습니다.
- 스파이로 다른 구출팀의 동료를 활성화할 때, 그 동료의 영감을 사용할 수 있습니다. 스파이로 영감의 효과를 사용하면 그 영감의 주인은 승점 2점을 획득합니다.

예시: *'토아' 동료에 탐사 토큰을 놓고, 납치된 뿔여우가 있는 칸으로 대정령 말을 옮깁니다.*



뿔여우를 구출하려면 노란색(저주 해제) 지식이 1개 필요합니다. 토아는 노란색 영감이 있기 때문에 노란색 지식 1개를 할인받을 수 있습니다. 따라서 지식을 하나도 사용하지 않고 뿔여우를 구출할 수 있으며, 토아가 보유한 영감도 버리지 않습니다.





조류-학자

"깃털은 검보다 강하다!"

조류-학자 클랜은 지식을 수집해 도감으로 기록합니다.

조류-학자 클랜은 군도 전역의 깃털 달린 지성인들이 모여 만든 클랜입니다. 이들은 날카로운 눈으로 세상을 살피며, 수 세기 동안 섬에서 일어난 모든 일을 꼼꼼히 기록해 왔습니다. 조류-학자들은 단순히 기록자에 머물지 않고, 때로는 연구자, 때로는 탐험가가 되어 끊임없이 새로운 지식을 찾아 나섭니다. 신비한 생명체들의 습성, 식물의 특징, 조수의 흐름과 달의 위상, 그리고 별자리 변화까지. 군도의 모든 지식은 조류-학자들의 손을(실제로는, 부리와 발톱을) 거쳐 기록으로 전승되었습니다.

조류-학자 | 복잡도: 1 ✱

고대 주문: '깃털의 인도'
비용 없이 도감 1권 집필.

대정령 특수 능력: 1
카드 1장 뽑기. 도감 1권 집필. 1 숲지식 획득.

동료들의 주요 능력
도감 1권 집필.
지식을 버리면서 특정 효과 발동.

정성스러운 선물을 들고 조류-학자 클랜의 위대한 도서관을 방문하는 이들에게는 도감을 열람할 기회가 주어집니다. 숨겨진 함정이나 비밀 통로, 혹은 고대 룬에 대한 통찰까지 담긴 조류-학자들의 도감은 그들이 쌓아온 지식의 정수입니다. '아는 것이 힘'이라는 말이 사실이라면, 최고 의회의 드루이드들을 끌어내리는 데 조류-학자만큼 든든한 조-력자는 없을 것입니다.

힘 트랙 보상

- **2번째 칸:** 다른 클랜들과 달리, 2번째 칸에서 지식 저장소가 2개 개방됩니다. 이 저장소 옆에 놓은 도감의 효과는 **두 저장소에 모두** 적용됩니다.
- **4번째 칸:** 도감 1권 집필.
- **6번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*
- **7번째 칸:** 구출 행동을 할 때마다, 구출 행동 후에 카드 1장을 버리면서 1 숲지식을 얻을 수 있습니다. *(→12쪽, 구출 행동)*
- **11번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 도감 집필

도감을 집필하려면, 먼저 손에서 카드 1장을 버려야 합니다. 도감 토큰 1개를 가져와, 힘 트랙 아래의 도감 칸 중 비어 있는 **맨 왼쪽 칸**에 놓습니다. 아직 개방하지 못한 지식 저장소에도 미리 도감을 놓을 수 있습니다.

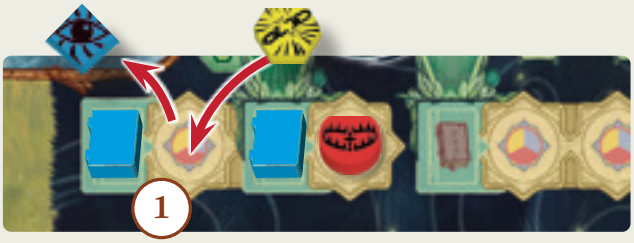
연구할 때마다, 도감이 놓인 지식 저장소에 보관할 지식은 **비용 없이** 획득합니다. 즉, 도감 옆 지식 저장소에 보관할 지식을 가져올 때는 카드를 버리지 않고 원하는 아무 종류의 지식을 1개 가져옵니다.

- 도감을 미리 놓을 수는 있지만, 여전히 힘 마커가 전진하며 개방된 지식 저장소에만 지식을 저장할 수 있습니다.
- '덱에서 카드를 공개해' 연구하는 경우에도, 도감이 놓인 지식 저장소에 보관할 지식을 가져올 때는 카드를 뽑지 않아도 됩니다.
- 도감과 지식 저장소는 지속 효과로 간주하지 않습니다. 따라서 지속 효과들과 달리, 얻은 차례에도 즉시 그 효과를 적용할 수 있습니다.

예시: *탐사로 연구 행동 칸에 도착해 연구를 두 번 합니다. (2)번 저장소는 도감이 놓여 있으므로, 카드를 버리지 않고 원하는 아무 지식을 가져와 이 저장소에 보관할 수 있습니다. (3)번 저장소에는 아직 도감이 놓이지 않았기 때문에, 노란색 지식을 가져오고 싶으면 손에서 노란색 지식 아이콘이 있는 카드를 1장 버려야 합니다.*



카드를 하나도 버리고 싶지 않다면, 도감이 놓인 저장소의 지식을 교체하는 방법도 있습니다. (1)번 저장소에 있던 파란색 지식을 버리고 그 자리에 노란색 지식을 보관합니다.





자유주의

"마법에 왜 허가가 필요하죠?"

자유주의 클랜은 사물에 고대의 마력을 주입해 마법 아이템을 연성합니다. 이 '마법사'들이 신중하거나 조심스러운 편은 아니라, 아이템의 효과는 장담할 수 없지만요.

자유주의 클랜은 어디로 튈지 모르는 젊고 거친 드루이드들이 모여 만든 클랜입니다. 이들은 규칙에 얽매이거나 누군가에게 굴복하기를 거부하며, 낡은 것을 부숴야 새로운 것을 창조할 수 있다고 굳게 믿습니다. 같은 드루이드지만, '최고 의회'의 강압적 지배에는 아주 이골이 났다고 하네요.

자유주의자들에게 신 같은 건 없습니다. 오직 자기 자신과 머릿속의 아이디어만을 믿고 따를 뿐이죠. 이들은 끊임없이 실험하고, 즉흥적으로 행동하며... 세상의 모든 규율에 도전합니다. 이들의 눈에 혼돈이란, 질서의 또 다른 형태일 뿐이거든요. 자유주의 클랜은 끊임없는 시행착오를 거쳐 온갖 물건에 마력을 주입하는 방법을 터득했습니다. 거울, 숟가락, 등불... 평범한 물건도 이들의 손을 거치면 강력한 마법 아이템이 됩니다. 어떤 아이템들은 그냥 터져버리기도 하지만, 자유주의 클랜에게는 그것까지도 과정일 뿐입니다. '먹어봐야 맛을 안다!'라는 좌우명만 봐도 어떤 클랜인지 알겠죠?

자유주의 | 복잡도: 2 **

고대 주문: '창조적 혼돈'
카드 1장 뽑기. 비용 없이 마법 아이템 1개 연성.

대정령 특수 능력:
카드 1장 뽑기. 마법 아이템 1개 연성. 힘 강화.

동료들의 주요 능력
- 마법 아이템 1개 연성.
- 클랜 토큰 1개 획득.
- 클랜 토큰 1개 버리면서 특정 효과 발동.

힘 트랙 보상

- **3번째 칸:** 마법 아이템을 **연성할 때마다**, 아이템을 2개 뽑고 그중 1개를 선택합니다. 남은 아이템은 앞면이 보이게 버립니다.
- **4번째 칸:** 비용 없이 마법 아이템 1개 연성.
- **5번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*.
- **6번째 칸:** 비용 없이 1회 연구.
- **7번째 칸:** 내 동료가 **탐사할 때마다**, 탐사 **전이나 후 중 원하는 시점에** 그 동료가 보유한 마법 아이템을 버리면서 그 아이템을 발동할 수 있습니다.
  동료 능력을 활성화하면서 원래 규칙대로 마법 아이템을 발동했더라도, 그 아이템을 버리면서 다시 한번 발동할 수 있습니다.
  단, 이번 탐사 중 획득한 마법 아이템을 바로 버릴 수는 없습니다.
- **11번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 마법 아이템 연성

마법 아이템을 연성하려면, 먼저 손에서 카드 1장을 버려야 합니다. 마법 아이템 더미에서 무작위로 마법 아이템 1개를 가져와 확인한 뒤, 내 구출팀 동료 1명의 아이템 칸에 앞면으로 놓습니다. 각 동료는 마법 아이템을 1개까지만 보유할 수 있으며, 새 아이템을 장착하려면 기존 아이템을 버려야 합니다.

에너지나 스파이를 사용해 동료의 능력을 **활성화할 때마다, 활성화 전이나 후 중 원하는 시점에** 그 동료의 마법 아이템을 발동할 수 있습니다. 단, 이번 행동 중 획득한 마법 아이템은 이 방식으로 발동할 수 없습니다.

- 스파이를 통해 다른 구출팀의 동료를 활성화할 때도 그 동료의 마법 아이템의 효과를 발동할 수 있습니다. 스파이로 마법 아이템을 사용하면 그 아이템의 주인은 승점 2점을 획득합니다.

5가지 마법 아이템의 효과

1 숲지식 획득 | 승점 2점 획득 | 2칸 이동***(이동만)***

1회 연구 | 카드 2장 뽑기

버려진 마법 아이템은 따로 버린 아이템 더미로 모아 놓습니다. 마법 아이템을 연성하려는데 마법 아이템이 다 떨어졌다면, 버린 아이템 더미를 뒷면으로 섞어 다시 마법 아이템 더미를 준비합니다.

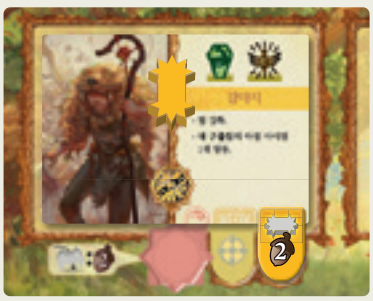
동료들의 주요 능력

내 구출팀의 마법 아이템 1개 발동.

내 구출팀의 동료가 보유한 마법 아이템 1개의 효과를 발동합니다. 활성화한 동료 본인의 마법 아이템을 사용해도 되며, 그러면 이번 행동으로 그 마법 아이템을 두 번 발동시킬 수 있습니다.
(에너지 사용으로 1번, 동료 능력 자체로 1번)

스파이를 사용해서 이 능력을 활성화했다면, 발동할 마법 아이템은 상대의 구출팀이 아니라 내 구출팀 보드에서 선택합니다.

예시: *에너지를 사용해 '강아지' 동료를 활성화합니다. 동료 능력을 처리하기 전에 마법 아이템 효과를 먼저 적용하여 승점 2점을 획득합니다. 그다음, 강아지의 능력으로 힘을 강화하고 동료의 마법 아이템 1개를 발동시킬 수 있습니다.*



발동시킬 아이템으로 강아지 본인의 마법 아이템을 선택해, 다시 승점 2점을 획득합니다.

클랜 토큰 1개 획득.

클랜 토큰을 획득하려면, 먼저 손에서 카드 1장을 버려야 합니다. 이번 게임에 참여 중인 아무 클랜의 토큰을 1개 가져올 수 있습니다. 클랜 토큰이란 **포션, 보급품, 영감**(영감 칸의 지식), **도감, 나침반, 마법 아이템**을 의미합니다. 보급품이나 영감의 경우에는 버린 카드의 지식 아이콘에 따라 해당하는 토큰을 획득하는데, **비용 없이** 클랜 토큰을 획득할 때는 원하는 토큰을 선택합니다. 마법 아이템을 획득하는 경우, 마법 아이템 연성 절차와 동일하게 **무작위** 아이템을 가져옵니다.

클랜 토큰 1개 버리기.

내 구출팀의 포션, 보급품, 영감, 도감, 나침반, 마법 아이템 중 하나를 버립니다.

- 영감을 버릴 때는 반드시 영감 칸의 지식만 버릴 수 있으며, 지식 저장소에 보관된 지식은 클랜 토큰이 아닙니다.
- 보급품을 버릴 때, **단품은 버릴 수 없습니다**. 즉 다른 토큰 위에 있는 **세트 상태**의 보급품만 (/) 버릴 수 있습니다. 또한 이미 해당 보급품의 단품이 존재하는 경우, 세트의 보급품을 버리면 단품이 2개가 되기 때문에 그 보급품은 버릴 수 없습니다. *(→25쪽, 갓갓해적단 보급품)*

예시: *에너지를 사용해 '시대정신' 동료를 활성화합니다. 마법 아이템 효과를 먼저 적용하며 1 숲지식을 얻습니다. 그다음, '시대정신'의 능력을 활성화하기 위해 클랜 토큰을 1개 버립니다. 이때 '시대정신'이 보유한 나침반이나 마법 아이템을 버려도 되지만, 내 구출팀의 다른 토큰을 버려도 됩니다. 이번에는 '시대정신'의 마법 아이템을 버리기로 합니다.*



이번 차례에 이미 마법 아이템의 효과를 사용했지만, 여전히 그 아이템을 버릴 수 있습니다.



뿌리단

"최고 의회는 너무 깊은 곳까지 파고들었어."

나침반 제작은 뿌리단 클랜의 유구한 전통입니다.

뿌리단 클랜은 자연과 긴밀한 조화를 이루어 살아가는 유목민들입니다. 이들은 마을에서 멀리 떨어진 곳에서 바람의 흐름과 뿌리의 성장을 느끼며 살아갑니다. 뿌리단은 언제나 이끼가 부드럽고 물이 맑으며 밤하늘이 선명하게 보이는 곳에 머무릅니다. 뿌리단에게 있어 달과 별은 가장 신성한 존재로 여겨지며, 지붕으로 덮인 집은 상상조차 할 수 없는 일이죠.

뿌리단은 방문하는 섬마다 지도를 그려내고, 모든 지하 터널과 지름길, 비밀 통로를 기록합니다. 이렇게 완성된 정교한 지도는 그 자체로 하나의 예술 작품이 되어 대대로 후손에게 전해집니다. 군도의 섬들에 대한 해박한 지식 덕분에, 뿌리단은 누구보다도 노련한 숲의 수호자이자 정찰병입니다.

뿌리단 | 복잡도: 2 **

고대 주문: "뿌력"
카드 1장 뽑기. 나침반 1개 제작.

대정령 특수 능력:
카드 4장 뽑기. 나침반 1개 제작.

동료들의 주요 능력
나침반 1개 제작.
일부 뿌리단 동료들은 주문을 능력으로 갖고 있습니다.

힘 트랙 보상

- **3번째 칸:** 카드 1장 뽑기. 손 패 제한 +1.
  이제 다음 라운드를 준비할 때마다 손 패를 5장이 아닌 6장으로 조정합니다.
- **4번째 칸:** 비용 없이 나침반 1개 제작.
- **6번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*
- **7번째 칸:** 내 동료가 구출 행동을 할 때마다, 구출 행동 **전이나 후 중 원하는 시점에** 그 동료의 나침반을 버리면서 비용 없이 1회 연구할 수 있습니다.
  단, 구출 행동 중에 획득한 나침반을 바로 버릴 수는 없습니다.
  (→12쪽, 구출 행동)
- **11번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 나침반 제작

나침반을 제작하려면, 먼저 손에서 카드를 1장 버려야 합니다. 그다음, 나침반 토큰 1개를 가져와 내 동료 1명의 나침반 칸에 놓습니다. 각 동료는 나침반을 1개까지만 보유할 수 있습니다.

나침반을 보유한 동료가 **타워 행동을 할 때마다,** 추가로 1 숲지식을 얻습니다. 이번 타워 행동 중 획득한 나침반으로는 이 효과를 받을 수 없습니다.

- 스파이를 통해 다른 구출팀의 동료를 활성화할 때, 그 동료가 보유한 나침반을 사용할 수 있습니다. 스파이로 나침반의 효과를 사용하면 나침반의 주인은 승점 2점을 획득합니다.

예시: *에너지를 사용해 '리프' 동료를 활성화합니다. 먼저 주문 효과로 카드 1장을 버리면서 힘을 강화한 뒤, '타워 행동 칸 탐사' 능력을 사용하여 대정령 말을 타워 칸으로 옮깁니다.*

기본 숲지식에 더해 리프가 보유한 나침반의 효과까지 적용하여, 비용 없이 2 숲지식을 얻습니다. 원한다면 손에서 카드를 2장 버리면서 타워 효과까지 적용해, 추가로 1 숲지식을 얻을 수 있습니다.







양조사들

"진정한 마법은 구리 가마솥 안에서만 빚어진답니다."

양조사들 클랜은 온갖 종류의 포션을 제작합니다.

양조사들 클랜은 섬에서 섬으로, 세대에서 세대로 전해 내려온 고대의 양조 기술을 계승합니다. 마법 포션을 제작하는 이동식 증류소에서는 끊임없이 수증기가 뿜어져 나오며, 주변 공기는 꿈잎과 그림자껍질, 반짝뿌리의 향기로 가득합니다. 어떤 포션은 신체를 강화하거나 속도를 높여주며, 어떤 포션은 기억을 되살리거나 지워버립니다. 심지어 어떤 포션은 마신 이들에게 죽음을 내리기도 합니다.

포션 제작의 길은 누구에게나 열려 있기 때문에, 군도 전역에서 양조사의 꿈을 가진 이들이 '증류각'으로 모여듭니다. 증류각은 세계적 권위를 자랑하는 전설적인 포션 제작 아카데미로, 예비 양조사들이 달의 힘을 익히며 재능을 완벽한 예술로 빚어내는 곳입니다.

양조사들이 이처럼 달의 힘을 연구하는 것은, 많은 재료들의 진정한 힘이 오직 밤에만 드러나기 때문입니다. 꿈잎은 낮에 수확하면 독초가 되고, 그림자껍질은 햇빛에 노출되는 순간 모든 효력이 사라지며, 반짝뿌리는 핏빛 달 아래에서 갈아내야만 치유의 힘을 발휘합니다. 양조사들 클랜의 전통은 '달의 선구자'로부터 시작되었습니다. 전설에 따르면, 그녀는 태고의 시절에 통나무배를 타고 아무도 살지 않던 이 군도에 도착했다고 합니다. 그녀는 새벽의 이슬과 세계수의 뿌리, 그리고 보름달의 빛을 모아 '원초의 정수'를 제작했으며, 그 정수로부터 군도의 모든 생명이 탄생했습니다.

양조사들 | 복잡도: 3 ***

고대 주문: 시크릿 레시피
카드 2장 뽑기. 포션 1개 제작.

대정령 특수 능력: 1
카드 1장 뽑기. 포션 최대 2개 제작. 1회 연구.

동료들의 주요 능력

- 포션 1개 제작.
- 포션 1개 마시기.
- 탐사 토큰 1개 제거.

힘 트랙 보상

- **3번째 칸:** 1회 연구.
- **4번째 칸:** 스파이를 사용할 때마다, 능력 활성화 전이나 후 중 **원하는 시점에** 포션 1개를 제작할 수 있습니다.
- **6번째 칸:** 일반적인 규칙대로 동료 1명 영입. *(→8쪽, 동료 영입)*
- **7번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*
- **11번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 포션 제작

포션을 제작하려면, 먼저 손에서 카드를 1장 버려야 합니다. 그다음, 포션 토큰 1개를 가져와 포션 선반의 **가장 낮은 빈칸**에 놓습니다. 포션은 종류별로 1개씩, 총 5개까지 보유할 수 있습니다.

하급 포션 제작의 숙련이 상급 포션으로 가는 지름길입니다.

예시: *포션 2개를 제작합니다. 1, 3번 칸에는 이미 포션이 있기 때문에, 나머지 빈칸을 아래부터 채우게 됩니다.* 2 *'숲 포션'과* 4 *'힘 포션'을 제작하여 포션 선반에 놓습니다.*



포션 1개 마시기. 내 포션 선반에서 아무 포션 1개를 버리면서 그 효과를 적용합니다. *(→15쪽, 5가지 포션의 이름과 그 효과)*

탐사 토큰 1개 제거. 내 동료에 놓인 탐사 토큰 1개를 제거합니다. 해당 동료는 이번 라운드에 다시 사용할 수 있습니다.

시원한 엘릭서 한 모금이 지쳐있던 동료에게 다시 힘을 불어넣습니다!

게임 준비 시:

각자 포션 선반을 가져와 구출팀 보드 위에 놓고 즉시 1번 칸에 포션을 1개 놓습니다.

4 새벽 단계마다:

내 포션 선반에 제작해 둔 포션을 원하는 만큼 마실 수 있습니다. *(→15쪽, 포션 선반 개방)*



갓갓해적단

"숲의 진정한 지배자, 우리 버섯들이
이제는 바다까지 지배한다! 갓하하!"

"갓갓해적단 클랜은 보급품 조달의 전문가들입니다.
어디서든 식수와 과일, 약초를 수집하는 것이 이들의 특기죠."

갓갓해적단은 뿌리 나무와 균사체로 만든 배와 잠수함을 타고 군도의 바다를 누빕니다. 이들은 자타 공인 최고의 조선공이며, 배에 있어서는 모든 클랜이 갓갓해적단의 단골 고객입니다. 갓갓해적단이 만든 배는 화살처럼 빠르고, 잠수함은 며칠 동안이나 수중에서 버틸 수 있습니다. 다른 클랜들이 지도와 나침반에 의존하는 전통적인 방식으로 항해할 때, 이 버섯들은 해류의 흐름과 파도의 패턴을 분석하여 항로를 찾아냅니다.

새로운 섬에 상륙하면, 갓갓해적단은 곰팡이실로 연결된 지하 네트워크인 '초고속 나무망'에 접속해 섬의 식물들과 소통합니다. 이렇게 원주민들로부터 가장 희귀한 약초, 가장 맛있는 열매가 나는 곳에 대한 정보를 얻어 군도 어디서든 훌륭한 보급품을 조달합니다. 이런 재능 덕분인지, 여태껏 굶어 죽은 해적은 단 한 명도 없었다고 합니다. 바다가 얼어붙지 않는 한, 갓갓해적단의 여정은 영원히 계속됩니다!

갓갓해적단 | 복잡도: 3 ***

고대 주문: 갓갓 진수성찬
보급품 1개 조달. 승점 1점 감점.

대정령 특수 능력: 2
카드 2장 뽑기. 보급품 1개 조달.

동료들의 주요 능력
- 보급품 1개 조달.
- 빛정령 1마리 구출.

힘 트랙 보상

- **3번째 칸:** 빛정령 1마리 구출.
- **4번째 칸:** 보급품 1개 조달.
- **6번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*
- **7번째 칸:** 대정령을 **활성화할 때마다, 활성화 전이나 후 중 원하는 시점에** 추가로 빛정령 1마리를 구출할 수 있습니다. 이 효과는 스파이로 다른 구출팀의 대정령을 활성화할 때도 적용됩니다.
- **11번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 보급품 조달

보급품을 조달하려면, 먼저 손에서 카드를 1장 버려야 합니다. 버린 카드의 지식 아이콘에 해당하는 보급품을 1개 가져와, **조달 보너스**를 받고 **잠수함 보드에 배치**합니다.

지식	보급품	조달 보너스
	식수	1 숲지식 획득.
	과일	1회 연구.
	약초	승점 2점 획득 **또는** 카드 3장 뽑기. 2/3

보급품을 배치할 때는 몇 가지 규칙이 추가됩니다.

- 보급품은 같은 종류끼리 **2개씩 세트**로 쌓아서 보관합니다.
- 어떤 종류의 보급품을 처음 조달할 때는 온전히 보급품만 있는 색깔 그림 면이 보이도록 배치합니다. 이렇게 배치한 1개짜리 보급품을 **단품**이라고 부릅니다.
- 같은 종류의 보급품을 다시 조달했다면, 반드시 **단품 위에** 쌓아야 합니다. 이때는 나무 궤짝이 그려진 흑백 그림 면이 보이도록 놓으며, 이렇게 쌓은 2개의 보급품을 **세트**라고 부릅니다. 세트를 완성했다면 다음에는 다시 새로운 칸에 단품으로 배치합니다.
- 잠수함 보드의 배치 보너스와 완성 보너스는 단품을 배치할 때만 받을 수 있습니다. 즉, 단품만 놓은 칸도 이미 채워진 칸으로 간주하며, 세트 완성은 잠수함 보드 자체에는 영향을 주지 않습니다. 두 경우 모두 조달 보너스는 받습니다.

***중요:** 동시에 보급품 한 종류의 단품을 **2개 보유할 수 없습니다.** 즉, 보급품을 새로운 칸에 놓으려면 해당 보급품이 모두 세트 상태거나, 하나도 없어야 합니다.*



***예시:** 잠수함 보드에 식수 단품 1개와 과일 세트 1개가 있습니다. 이 상태에서 식수를 조달하면, 식수 토큰을 식수 단품 위에 궤짝 면으로 쌓아서 세트를 완성해야 합니다. 과일이나 약초를 조달하는 경우, 일반적인 배치 규칙에 따라 빈칸에 단품으로 배치합니다.*

- '클랜 토큰 1개 버리면서' 효과를 처리할 때, **단품은 버릴 수 없습니다.** 즉, 다른 토큰 위에 있는 세트 상태의 보급품만 버릴 수 있습니다. 또한 위의 '**중요**' 규칙에 의해, 이미 같은 종류의 단품이 있으면 세트 보급품도 버릴 수 없습니다.
- 보급품 수량은 제한되어 있습니다. 특정 보급품이 다 떨어지면 더 이상 그 보급품을 조달할 수 없습니다.



오요묘

"어떤 형상도 영원하지 않다. 완벽한 형태도,
고유한 특성도 존재하지 않는다."

오요묘 클랜의 강점은 모방입니다.

오요묘 클랜은 그 어떤 고정된 분류도 거부하는 고양이족입니다. 아차, 고양이족이라는 것조차 실례일까요? 이들에게 정체성이란 흐르는 물처럼 끊임없이 변하는 것이며, 하나로 규정할 수 없는 개념입니다. 오요묘 클랜의 정신은 태고의 고양이, '먀먀'의 전설에서 시작되었습니다. 먀먀는 고정된 형체 없이 태어났으며, 군도의 모든 클랜과 각각 한 번의 묘생을 함께했다고 전해집니다. 그녀는 모두와 함께 여행하고, 일하고, 배웠습니다. 사랑하고 싸웠으며, 축하와 애도를 나누었고, 함께 울고 웃었습니다.

오요묘 | 복잡도: 1

고대 주문: **없음**

대정령 특수 능력: 2 ( )
주문 1개를 최대 두 번 시전. *(고대 주문 포함)*

동료들의 주요 능력: **클랜 소속 동료 없음**

먀먀는 갓갓해적단의 배에서 항해했고, 뿌리단과 함께 별빛 아래에서 밤을 지새웠으며, 양조사들의 증류각에서 포션을 제작했습니다. 그녀는 또한 조류-학자들의 위대한 도서관에서 학문을 닦았고, 자유주의자들과 팔짱끼고 낡은 것을 부수는 데에 앞장섰습니다. 태초의 정령들과 함께하며 영감을 얻기도 했죠.

모든 삶을 경험한 뒤, 먀먀는 빌려온 형상들을 내려놓고 오직 자신만의 모습을 택했습니다. 그렇게 오요묘 클랜이 탄생했습니다. 이들은 지식을 보존의 대상이 아니라 활용할 수 있는 도구로 여기며, 능력을 감추기보다는 모두에게 공유합니다.

오요묘 클랜을 구성하는 것은 오직 대정령뿐입니다. 고유 능력도, 고대 주문도 없으며, 클랜 소속 동료도 없습니다. 게임 준비 시 **오요묘** 클랜을 포함하면 익혀야 할 특수 규칙이 줄어서 비교적 수월하게 클랜 모드를 플레이할 수 있습니다. 또한, **오요묘** 클랜은 이미 게임에 익숙해진 플레이어들에게도 독특한 경험을 선사합니다.

힘 트랙 보상

- **3번째 칸:** 카드 1장 버리면서 1 오로라 획득.
- **4번째 칸:** 오요묘 대정령의 왼쪽 능력을 **활성화할 때마다,** 원래 능력 대신 **2개의 주문을 한 번씩** 시전해도 됩니다. 고대 주문을 2개 시전하는 것도 가능합니다.
- **5번째 칸:** 1 오로라 획득.
- **6번째 칸:** 타워 행동을 **할 때마다, 타워 행동 전에** 1 오로라를 버리면서 비용 없이 1회 연구할 수 있습니다. *(→14쪽, 타워 행동)*
- **7번째 칸:** 추가 스파이를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*
- **11번째 칸:** 추가 에너지를 1개 얻습니다. *(→16쪽, 에너지와 스파이)*

고유 능력: 없음

오요묘 클랜은 대정령의 능력을 통해 다른 클랜들의 고유 능력을 두 배로 활용할 수 있습니다.

만든 사람들

게임 디자인: Manolis Zachariadis, Christos Giannakoulas (Goblins on Board)

일러스트: Martin Mottet, Maurice Mosqua

이야기 및 배경 조사: Jan Cronauer

편집: Stephan Rink, Contributors: Inga Keutmann, Christof Tisch, Felina Haun

레이아웃 및 타이포그래피: Ursula Steinhoff, Christof Tisch, Felina Haun

검수: Nathan Morse

한국어판 제작: DiceTree Games

플레이테스터: Vasilis Tsavdaridis, Nikos Tsavdaridis, Dimitrios Vlaikidis, Apostolos Christou, Theofilos Koutroumpis, Giorgos Koutroumpis, Giorgos Eleftheriadis, Giorgos Kesoglidis, Margarita Fylaktaki, Ralli Pazaridou, Morfoula Kallinikidou, André Maack, Matthias Nagy, Jens Drögemüller, Johannes Grimm, Sascha Huning, Frederik Häfker, Arne Aßmann, Florian Bücherl, Florian Schlusnus, Christian Blatakes, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Carsten Grebe, Carsten Stürmer

Manolis와 Christos는 꿈이 실현될 수 있도록 사랑과 지지를 아끼지 않았던 아버지, Argiris와 Stergios께 감사드립니다. 그분들을 영원히 기억하며.

© 2026 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de

© 2026 DiceTree Games

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

Version 1.0

신비한 생명체들

최고 의회의 드루이드들에게 납치되어 그린우드로 끌려온 이 신비로운 생물들은,
매일 능력을 착취당하며 도움의 손길만을 기다리고 있습니다.



밤서리걸음

"밤서리걸음은 남들에게는 보이지 않는 길을 걷습니다."

밤서리걸음은 달릴 때 절대 소리를 내지 않으며, 그 걸음걸이는 마치 허공 위를 걷는 듯합니다. 그 은밀한 움직임에 더해, 주변 환경에 맞게 털 색을 변화시키는 능력까지 있는 밤서리걸음을 발견하는 것은 숙련된 사냥꾼에게도 어려운 일입니다.

본래 이들은 클랜과의 접촉을 피하며 군도의 깊은 숲속에 조용히 살아가는 생명체들이었습니다. 최고 의회의 드루이드들은 수 세대 동안 밤서리걸음을 포획하기 위해 애썼는데, 결국 어느 날 불운한 새끼 한 마리가 드루이드들의 함정에 빠지고 말았습니다. 최고 의회는 이 새끼 밤서리걸음을 미끼로 나머지 무리까지 잡아들인 뒤, 정신계 고대 마법을 부여하여 그린우드로 끌고 왔습니다. 마법에 홀린 밤서리걸음들은 자아를 잃고 최고 의회의 사냥개가 되어버렸으며, 이제는 그린우드로 납치할 신비한 생명체들을 추적하는 역할을 맡고 있습니다.

밤서리걸음을 구출하는 데 성공했다면, 고향으로 돌려보낼 걱정은 하지 않아도 됩니다. 이들은 군도 어디서든 순식간에 집으로 가는 길을 찾아낼 테니까요.



황금벌새

"땅 파면 돈이 나오냐고요? 글쎄... 날갯짓 몇 번이면 되던데요?"

군도의 클랜들 사이에는 수 세기 전부터 전해 내려오는 유명한 전설이 있습니다. 바로 한 쌍의 황금벌새가 만났을 때 피어오르는 황금빛 안개에 관한 이야기입니다. 두 새의 날갯짓이 하나로 공명하는 순간, 허공에서 황금 가루가 생성되어 퍼져 나간다고 합니다. 이 전설은 군도의 역사만큼이나 오래되었는데, 그 진귀한 장면을 보기 위해 황금벌새들을 찾아다닌 수많은 이들 중 단 한 명도 황금빛 안개를 목격하지 못했습니다. 홀로 있는 수컷 황금벌새는 종종 발견되었지만, 어디에서도 암컷의 흔적을 찾을 수가 없었던 것입니다. 이 때문에 일부 조류-학자들은 황금벌새가 단성 생식을 한다는 가설을 제기하기도 했습니다.

하지만, 밤서리걸음을 앞세운 최고 의회의 드루이드들은 끝내 군도 외딴곳에 숨어 있던 암컷 황금벌새들을 찾아내고 말았습니다. 그린우드로 끌고 온 황금벌새들을 강제로 교배시키자, 드루이드들의 눈앞에 전설 속 장면이 그대로 펼쳐졌습니다. 작은 새들의 고통이 무색할 만큼 찬란하게 퍼지는 황금빛 안개와 함께, 최고 의회의 진정한 전성기가 막을 올렸습니다. 드루이드들은 비열한 착취로 거머쥔 황금을 이용해 군도의 지배자로 군림하기 시작했습니다.



날쌘날개

"땅에 내려앉은 날쌘날개를 보았다는 자는 둘 중 하나에요, 장님이거나 거짓말쟁이거나."

작고 날쌔며, 포획하는 것이 거의 불가능에 가까운 존재. 날쌘날개는 군도에서 가장 신비로운 생명체 중 하나입니다. 때로는 달빛 아래 무리를 지어 나타나 온 숲을 헤집고 다니지만, 다시 몇 달씩 종적을 감추기도 합니다. 전설에 따르면 이 새들은 평생을 하늘에서 보낸다고 합니다. 날면서 먹고, 날면서 자고, 심지어 죽을 때도 바람을 따라 비행하다 영원한 밤하늘로 떠나간다고 합니다. 이 모든 소문의 진위 여부는 누구도 확신할 수 없습니다. 조류-학자들조차도 이 기묘한 새들에 대해서는 각자 의견이 분분할 정도죠. 다만 모두가 인정하는 한 가지 사실은, 날쌘날개들은 '그림자 청력'이라고 부르는 능력이 있다는 것입니다. 이들은 아주 미세한 기류의 변화도 감지하며, 예민한 청각을 통해 다른 생명체의 감정까지 읽어낼 수 있다고 합니다.

최고 의회의 드루이드들은 거대한 그물을 이용해 날쌘날개들을 무리 단위로 포획해 그린우드로 납치해 왔습니다. 불쌍한 날쌘날개들은 구경거리로 전락했을 뿐만 아니라, 드루이드들이 협상 상대의 진심을 확인하기 위한 도구로 활용되고 있습니다...



수호지네

"수호지네의 피 한 방울은 이 세상 어떤 주문보다도 강력하다."

수호지네가 달팽이처럼 느릿한 움직임으로 숲속을 기어갈 때면, 그저 덩치만 큰 애벌레라는 오해를 사기도 합니다. 하지만 수호지네는 '태고의 저항군'이라 칭송받을 만큼 수많은 전설에 기록된 고귀한 영물입니다. 아주 먼 옛날, 우주의 시간조차 얼마 흐르지 않았던 태고의 시기에, 위대한 선조 이그론은 수호지네의 피 한 방울만으로 '세계를 삼키는 자'로부터 군도를 지켜냈다고 전해집니다.

수호지네의 분비샘에서 배어 나오는 신비한 정수는 현존하는 모든 맹독과 저주, 환영을 즉시 녹여버리는 권능을 품고 있습니다. 최고 의회의 드루이드들은 세뇌한 밤서리걸음을 앞세워 온 군도를 샅샅이 뒤졌고, 마치 송로버섯을 캐듯 땅에서 수호지네를 파내어 그린우드로 끌고 왔습니다. 이곳에서 수호지네들은 방어 주문이 필요할 때마다 피를 뽑히는 신세가 되었으며, 드루이드들은 이들의 희생을 발판 삼아 세계 최강의 해독제를 손에 넣었습니다.

어떤 클랜들은 수호지네라는 생명체 자체가 세계의 악으로부터 군도를 지켜내기 위해 창조되었다고 믿습니다. 과거 세계를 삼키는 자로부터 군도를 지켜낸 수호지네의 신비한 힘은 최고 의회를 끌어내리는 데 결정적인 열쇠가 될 것입니다.



진흙숨끼

"진흙숨끼는 죽지 않습니다. 돌아올 날을 기다릴 뿐이죠."

단 한 마리의 흔적도 발견되지 않았던 수십 년의 세월 동안, 진흙숨끼는 멸종한 것으로 여겨졌습니다. 그러던 어느 날, 깊은 늪에서 수많은 진흙숨끼가 기어 나왔습니다. 마치 군도를 한 번도 떠난 적 없다는 듯 태연하게 돌아온 진흙숨끼들은 자연스럽게 군도에 다시 자리 잡았습니다. 설치류와 늪정령의 겉모습을 반쯤 섞어놓은 듯한 이 신비한 생명체들은 죽음마저 기만하는 특별한 능력을 지니고 있습니다. 바로 '죽은 척'인데, 이름만 들으면 헛웃음이 나오는 이 능력의 특이한 점은 그 기간에 있습니다. 진흙숨끼들은 몇 시간, 며칠 단위가 아니라 몇 달, 심지어 수십 년까지도 가사 상태로 보낼 수 있습니다. 이 가사 상태는 겨울잠 같은 수면의 방식이 아니라, 시간의 흐름에서조차 벗어난 어떤 기묘한 고립 상태에 가깝습니다. 진흙숨끼들은 이 신비한 능력을 통해 자연재해나 최고 의회의 폭정과 같은 재앙으로부터 스스로를 보호해 왔습니다.

어떤 이들은 진흙숨끼가 절대 죽지 않으며, 영원한 순환 속에서 끊임없이 회귀할 뿐이라고 주장합니다. 그래서 드루이드들은 죽음으로부터 도망칠 방법을 찾기 위해 진흙숨끼의 비밀을 파헤치기 시작했습니다. 이미 실험은 시작되었으며, 몇몇 드루이드들은 언젠가 살아 돌아올 것이라는 확신을 갖고 깊은 늪에 생매장되었습니다. 하지만 우리 클랜들은 진흙숨끼의 능력은 흉내 낼 수 없다는 것을 잘 알고 있습니다. 늪 속에서 죽은 존재들과 너무 오랜 시간을 보낸 이들은 본래의 자아를 잃고 낯선 무언가가 되어 돌아옵니다. 돌아오기나 한다면 말이죠...



옛불도마

"옛불도마의 눈을 들여다본 자는, 그토록 잊으려 애썼던 어두운 기억들을 마주하게 됩니다."

옛불도마는 살아있는 화석과도 같습니다. 드루이드들이 나타나기 훨씬 전, 태고의 시절부터 이 군도와 함께했으니까요. 비록 크기는 작고 보잘것없어 보일지라도, 옛불도마는 엄청난 권능을 숨기고 있습니다. 옛불도마가 깊은 잠에 빠져들면 비늘 사이로 은은한 빛이 새어 나오기 시작합니다. 그 빛은 지나간 과거의 빛이자, 옛불도마가 품고 있는 군도의 기억입니다. 멸종된 새의 울음소리, 땅에 누운 고목의 바스락거리는 잎새 소리, 이제는 사라져 버린 클랜들의 노래까지. 옛불도마의 비늘 사이에는 시간의 흐름 그 자체가 박제되어 있습니다.

클랜들은 이 특별한 권능을 '기억의 불씨', 혹은 옛불이라고 부릅니다. 옛불도마의 힘을 빌리면 파묻힌 길을 찾아내고, 사라진 마법을 다시 깨우며, 실전된 고대의 지식을 되찾을 수 있습니다. 최고 의회의 드루이드들 역시 일찍이 이 권능의 잠재력을 눈치채고, 옛불도마를 보이는 족족 납치하여 그린우드로 끌고 오고 있습니다.



뿔여우

"뿔여우가 지나간 길 위로 숲의 생명이 다시 피어납니다."

뿔여우는 여우의 몸에 사슴의 뿔이 달린 귀여운 생명체로, 군도를 통틀어 가장 수줍음이 많은 종입니다. 하지만 사실 이들은 아주 오래된 전설에 '숲의 치유자'이자 '재생의 수호신'으로 묘사되는 신성한 존재들입니다. 뿔여우가 머무는 곳 주변에서는 대지 자체가 스스로를 치유하기 시작합니다. 아픈 동물들의 병과 상처가 낫고, 시들었던 식물들이 다시 활기를 되찾으며, 오염된 샘물이 맑게 정화됩니다. 자연의 법칙을 벗어난 이 엄청난 치유력의 근원은 머리의 두 뿔이며, 그 안에는 가장 순수한 형태의 마력이 깃들어 있습니다. 이 순수한 마력은 아무것도 파괴하지 않으며, 오직 모든 것을 다시 태어나게 할 뿐입니다.

하지만 최고 의회의 드루이드들이 군도를 지배한 뒤로, 이 고귀한 능력은 오히려 뿔여우에게 비극을 가져왔습니다. 평생을 사랑과 평화로 살아온 이 생명체들은 드루이드들의 간사한 함정과 마법 앞에 속수무책으로 붙잡혔으며, 군도 뿔여우의 대부분이 그린우드로 끌려왔습니다. 드루이드들은 치유력의 근원인 뿔을 잘라서 마법 가루로 갈아냈고, 이를 통해 자신들의 질병을 치료하고 수명을 수십 년씩 연장했습니다.

뿔여우가 사라진 군도는 눈에 띄게 조용해졌습니다. 마치 숲 전체가 숨을 죽인 채, 뿔여우가 돌아올 그날만을 기다리는 듯합니다.



수정사슴

"그 어떤 망치도, 날카로운 칼날도, 마법 주문도 수정사슴의 뿔은 상처입힐 수 없습니다."

수정사슴은 군도에서 가장 경이로운 생명체 중 하나입니다. 몸 전체가 무지갯빛으로 일렁이는 수정 가죽으로 덮여 있는데,

그 수정은 얼음보다 투명하면서도 동시에 다이아몬드보다 견고합니다. 수정사슴의 찬란한 광휘는 단순한 장식이 아니라, 수 세기 동안 자연과 조화를 이루며 살아온 결과로 얻어진 천연의 갑옷입니다. 어떤 금속보다도 단단한 수정사슴의 외피는 빛과 바람, 그리고 시간이 함께 엮여서 만들어지며, 군도에서 가장 가치 있는 물질로 손꼽힙니다.

먼 과거의 클랜들은 서로 수정사슴을 차지하기 위해 전쟁을 벌이기도 했습니다. 자연과 함께 살아가는 법을 터득한 뒤로 클랜 간의 분쟁은 멈췄지만, 이제는 최고 의회가 수정사슴들을 노리고 있습니다. 드루이드들은 수정사슴의 힘을 보존하는 데에는 전혀 관심이 없으며, 오직 그 신비한 힘을 독점할 생각에 혈안이 되어 있습니다. 수많은 수정사슴들이 함정에 빠져 그린우드로 끌려왔으며, 드루이드들은 그 수정을 녹여 강력한 무기와 갑옷, 마법 부적을 벼려내고 있습니다.



심연마령

"심연마령을 마주한 이들은
순수한 마음을 시험받는다."

군도에는 신비한 능력을 가진 수많은 생명체들이 살아가지만, 심연마령은 그중에서도 가장 수수께끼에 싸인 존재입니다. 실제로 심연마령을 마주한 이들은 결코 그 사실을 입 밖에 내지 않으며, 심연마령의 얘기를 떠들고 다니는 이들 앞에는 심연마령이 모습을 보이지 않기 때문입니다. 심연마령은 본인이 등장하고 싶은 장소, 등장하고 싶은 순간에만 나타납니다. 안개숲 깊은 곳이나 은빛샘 호수 주변에서 심연마령을 봤다고 주장하는 자들이 종종 있지만, 대부분은 허풍 섞인 거짓말입니다.

전설에 따르면, 심연마령은 마주친 이의 소원을 하나 들어준다고 합니다. 하지만 심연마령을 만났을 때 소원을 외치거나 속으로 되뇌는 것은 아무 의미도 없습니다. 그 섬뜩한 이름처럼, 심연마령은 마음속 깊은 심연을 들여다보고 당사자가 진심으로 갈망하는 무언가를 실현하기 때문입니다. 대부분의 사람들은 자신이 진정 무엇을 원하는지조차 알지 못하고 살아가기에, 이런 방식의 소원 실현은 때로는 굉장히 위험합니다. 따라서 안전하게 심연마령을 마주할 수 있는 것은 정말 순수한 마음을 지닌 이들뿐이며, 어린아이라 해도 안심할 수 없습니다.

최고 의회의 드루이드들은 다른 어떤 생명체보다도 오랜 기간 심연마령을 뒤쫓았지만, 큰 성과는 거두지 못했습니다. 애초에 심연마령은 발견하기가 어렵기도 했고, 심지어 압송을 담당하던 드루이드들이 그 마력에 감화되어 최고 의회를 배신했기 때문입니다. 그래서 최근에는 복잡하고 엄격한 선발 과정을 거쳐 맹목적인 충성을 증명한 드루이드들만이 심연마령 사냥에 참여할 수 있다고 합니다.



빛정령

"거대한 불길도 처음에는
아주 작은 불씨에서 시작하는 법."

빛정령은 군도에서 가장 작은 생명체입니다. 기껏해야 불꽃보다 아주 조금 큰 정도라니까요? 하지만 그 기원은 전혀 작지 않습니다. 아주 먼 옛날, 하늘에서 별 하나가 통째로 떨어지더니 군도의 숲 전체에 산산이 흩뿌려진 적이 있습니다. 그때 흩어진 찬란한 파편들이 생명을 얻고 순수한 빛의 결정체가 되었는데, 그렇게 탄생한 것이 바로 빛정령들입니다.

빛정령들이 품은 밝은 빛은 절대 꺼지지 않으며 영원히 지속됩니다. 최고 의회의 드루이드들은 이 무한한 동력에서 가능성을 보고 빛정령을 대거 납치하기 시작했는데, 이 작은 친구들에게는 그 마수에서 벗어날 힘이 없었습니다. 이제 드루이드들은 납치한 빛정령이 너무 많아서, 유리병에 빛정령을 1마리씩 가두어 길을 밝히는 등불로 쓰고 있다고 합니다.

최고 의회 망해라 우우우!

동료 능력 추가 설명

괴사: 괴사가 영감을 보유하고 있다면, 그 지식이 2개 있는 것으로 간주합니다. 단, 이 효과는 에너지나 스파이로 능력을 활성화할 때만 적용되며 탐사 토큰을 사용할 때는 적용되지 않습니다.

굽어보는 날개: 능력의 2번째 항목을 사용할 때, 지식 저장소에서 아무 지식 1개를 버리면 이동력과 상관없이 그린우드 보드의 아무 칸으로 대정령 말을 즉시 옮긴 뒤 숲 행동을 할 수 있습니다. 단, 탐사 규칙은 여전히 적용되기 때문에 원래 있던 칸의 숲 행동을 다시 할 수는 없습니다.
이 능력으로 대정령 말을 옮길 때는 다른 칸들을 거치지 않으며, 즉시 목표 칸으로 순간이동 한 것으로 간주합니다. 따라서 빛정령 칸을 지나갈 때 발동되는 '철통 경계' 위협은 발동되지 않으며, 모든 칸까지의 거리가 동일하므로 '달의 비명'과 '가시 무덤' 위협의 제한도 받지 않습니다.



극염: 능력의 2번째 항목을 사용하려면, 노란색(저주 해제) 영감을 보유한 동료가 있어야 합니다. 그 동료의 영감 칸에서 노란색 지식을 가져와 일반적인 규칙대로 지식 저장소에 보관합니다.

금린: 능력의 2번째 항목으로 탐사할 때, 숲지식 트랙의 기본 이동력은 고려하지 않습니다. 내 구출팀에 서로 다른 영감이 몇 종류 있는지만 확인하고, 그 수에 따라 2/4/6 이동력을 얻습니다. 이동력 내에서 원하는 만큼 대정령 말을 옮긴 뒤 도착한 칸에 표시된 숲 행동을 합니다. 영감이 1개도 없으면 이동력이 0인데, 탐사할 때는 반드시 출발한 칸과 다른 칸에서 이동을 마쳐야 하기 때문에 2번째 능력 자체를 사용할 수 없습니다.

늪지대 약제사: 보유한 1~3번 포션 중 하나를 버린 뒤, 그 효과를 최대 세 번까지 적용합니다. 4, 5번 포션은 선택할 수 없습니다.

버격수: 잠수함 보드에 구출한 생명체 타일을 놓을 때, 상하좌우로 인접한 칸에 보급품 2개로 완성된 세트가 있는지 확인합니다. 한 면이라도 인접한 보급품 세트 중 하나를 선택해, 그 보급품의 조달 보너스를 한 번 받습니다.

버물사냥꾼: 조건을 확인할 때, 잠수함 보드 위쪽에 모아둔 납치된 생명체 타일 수를 세면 정확합니다. 황금벌새는 구출된 생명체 타일은 2개지만 1마리로 계산하며, 빛정령은 고려하지 않습니다. 구출한 생명체가 6마리 이상이라면 3 숲지식을, 3~5마리라면 2 숲지식을 획득하며, 2마리 이하라면 아무 효과도 없습니다.

쌍천 무희: 능력의 2번째 항목을 사용할 때, 첫 번째 항목의 효과로 연성한 마법 아이템도 대상으로 할 수 있으며, 스파이를 사용한 경우가 아니라면 **쌍천 무희** 본인의 마법 아이템도 대상으로 선택할 수 있습니다. 선택한 마법 아이템 2개가 같은 종류여도 되지만, 한 아이템을 두 번 발동할 수는 없습니다.

영혼의 소믈리에: 능력의 3번째 항목을 사용할 때, 내가 보유한 포션 중 1개를 선택해 그 효과만 적용하고 포션은 버리지 않습니다.

요호리사: '세트를 완성'한다는 것은, 이미 단품으로 배치된 보급품과 같은 종류의 보급품을 조달하는 것을 의미합니다.

전략갓: 능력의 2번째 항목을 사용할 때, 새 보급품을 조달하지 않습니다. 그 대신, 이미 내 잠수함 보드에 배치된 보급품과 일치하는 카드를 버리면서 그 조달 보너스만 받습니다.

지핵: 능력의 2번째 항목을 사용하려면, 파란색(환영 간파) 영감을 보유한 동료가 있어야 합니다. 그 동료의 영감 칸에서 파란색 지식을 가져와 일반적인 규칙대로 지식 저장소에 보관합니다.

토아: 능력의 2번째 항목을 사용하려면, 빨간색(함정 탐지) 영감을 보유한 동료가 있어야 합니다. 그 동료의 영감 칸에서 빨간색 지식을 가져와 일반적인 규칙대로 지식 저장소에 보관합니다.

위협

어떤 행동이 위협의 발동 조건에 해당되면, 항상 위협 효과를 먼저 처리해야 합니다. 위협 카드에 표시된 승점이나 카드 비용을 지불할 수 없거나 지식 조건이 충족되지 않으면, 애초에 그 행동을 할 수 없습니다.

1 – 종말의 예언자



스파이 사용 시: 승점 2점 감점.
현재 승점이 1점 이하라면, 2점을 지불할 수 없기 때문에 스파이를 사용할 수 없습니다.

2 – 흉조



타워 행동 시: 카드 1장 버리기.
버릴 카드가 없으면 타워 행동을 할 수 없습니다.

3 – 무형의 사슬



큰 생명체(B) 구출 시: 승점 2점 적게 획득.
예시: *구출할 때 승점 7점을 획득하는 큰 생명체를 구출했다면, 대신 5점만 획득합니다.*

4 – 영겁의 어둠



대정령 활성화 시: 카드 1장 버리기.
버릴 카드가 없으면 대정령을 활성화할 수 없습니다. 이 위협은 스파이를 사용해 다른 구출팀의 대정령을 활성화할 때도 발동됩니다.

5 – 명계의 보옥



이번 차례/단계에 처음으로 지식 획득 시: 카드 1장 버리기.

이번 차례에 지식을 몇 개나 획득하든, 카드는 1장만 버립니다. 연구뿐만 아니라 동료 능력이나 보너스로 획득하는 지식도 발동 조건에 해당하지만, 빛정령 행동의 일부인 지식 교환이나 영감 불어넣기는 지식 획득으로 간주하지 않습니다.

이 위협은 1, 2, 4 단계 중에도 발동됩니다. 각 단계를 한 번의 차례로 간주하며, 단계마다 지식을 하나라도 획득하면 카드를 추가로 1장 버려야 합니다.

6 – 묵월



지식 획득 시: 획득한 지식 1개당 승점 1점 감점.
이 위협은 1, 2, 4 단계 중에도 발동됩니다. 잃을 승점이 없으면 더 이상 지식을 획득할 수 없습니다.

7 – 정신 조작



큰 생명체(B) 구출 시: 카드 2장 버리기.
버릴 카드가 없으면 큰 생명체를 구출할 수 없습니다.

8 – 오염된 대지



작은 생명체(A) 구출 시: 구출한 생명체 대신 빛정령 1마리 배치.

구출 행동의 나머지 절차는 모두 일반적인 규칙대로 처리합니다. 납치된 상태의 생명체 타일을 잠수함 보드 위쪽에 두고, 표시된 승점도 획득합니다. 다만, 잠수함 보드에 타일을 배치할 때는 구출한 생명체 대신 빛정령을 배치합니다. 이렇게 구출한 생명체도 '버물사냥꾼' 동료 능력의 조건에 포함됩니다.

9 – 망령의 속삭임



대정령 활성화: 환영 간파 지식 보유 시에만 가능.
에너지나 스파이를 사용해 대정령을 활성화하려면, 내 지식 저장소에 파란색(환영 간파) 지식을 1개 이상 보유하고 있어야 합니다. 이 지식을 버리지는 않습니다. 동료가 보유한 영감은 지식이 아니기 때문에 이 조건에 해당하지 않습니다.

10 – 비열한 배신



스파이 사용: 저주 해제 지식 보유 시에만 가능.
스파이를 사용하려면, 내 지식 저장소에 노란색(저주 해제) 지식을 1개 이상 보유하고 있어야 합니다. 이 지식을 버리지는 않습니다. 동료가 보유한 영감은 지식이 아니기 때문에 이 조건에 해당하지 않습니다.

11 – 독안개 살포



타워 행동 시: 함정 탐지 지식 보유 시에만 기본 숲지식 획득 가능.

타워 행동 중 기본 숲지식을 획득하려면, 내 지식 저장소에 빨간색(함정 탐지) 지식을 1개 이상 보유하고 있어야 합니다. 이 지식을 버리지는 않습니다. 동료가 보유한 영감은 지식이 아니기 때문에 이 조건에 해당하지 않습니다.
기본 숲지식 외의 나머지 타워 행동 관련 효과는 정상적으로 처리합니다.

12 – 가시 무덤



구출 행동 시: 출발 위치에서 가장 가까운 생명체만 구출할 수 있습니다.

탐사로 구출 행동을 하려는 경우, 대정령 말을 옮기기 전에 그린우드 보드를 먼저 확인합니다. 구출 행동 칸 중 가장 적은 이동력으로 도착할 수 있는 칸에서만 납치된 생명체를 구출할 수 있습니다. 구출 행동 칸끼리만 비교하기 때문에, 다른 행동 칸들은 더 가까이에 있어도 됩니다. 가장 가까운 구출 행동 칸이 여러 개인 경우, 원하는 칸을 선택할 수 있습니다.

13 – 달의 비명



타워 행동 시: 출발 위치에서 가장 가까운 타워만 사용할 수 있습니다.

'12 – 가시 무덤' 위협 참고.

14 – 살을 에는 바람



이동력이 3 이상이라면: 이동력 -1.
탐사를 하거나 이동만 할 때, 이동력이 3 이상이라면 일시적으로 최대 이동력이 1 감소합니다.
예시: *숲지식 트랙의 기본 이동력이 3인 상태에서 대정령의 '+1 이동력으로 탐사' 능력을 활성화합니다. 이번 탐사의 이동력은 4가 되는데, '살을 에는 바람'의 효과로 다시 이동력이 감소해 최대 3칸까지 이동할 수 있습니다.*

15 – 철통 경계



빛정령 행동 칸을 지나칠 때마다: 카드 1장 버리기.
그린우드 보드에서 내 대정령 말이 빛정령 행동 칸을 지나칠 때마다, 카드를 1장 버려야 합니다. 이 위협은 '지나칠' 때만 발동되기 때문에, 빛정령 행동 칸에서 이동을 멈추면 카드를 버리지 않습니다. 버릴 카드가 없으면 빛정령 행동 칸을 지나칠 수 없습니다.

자연은 사고팔 수 없다!

타워 효과

그린우드 보드에 인쇄된 기본 타워: 카드 2장 버리면서 1 숲지식 획득.

지식 저장소에 보유한 지식 토큰 수에 따라 숲지식을 얻습니다. 지식이 4개 이상이라면 2 숲지식, 2~3개라면 1 숲지식을 얻습니다. 이 효과를 적용할 때 지식을 버리지는 않습니다.

I/II 타워:

승점 1점 지불하면서 빛정령 1마리 구출.

지식 1개 버리면서 힘 강화, 카드 1장 뽑기.

승점 3점 획득. 2칸 이동*(이동만)*.

1 오로라 버리면서 힘 강화, 카드 1장 뽑기, 1회 연구. *(3가지 효과 모두 적용 가능)*

카드 3장 뽑기.

주문 1개 시전.

클랜 토큰 1개 버리면서 카드 1장 뽑기, 1 숲지식 획득.

III 타워:

2 오로라 버리면서 빛정령 1마리 구출, 승점 4점 획득.

1 오로라와 지식 1개 버리면서 동료 1명 영입.

1 오로라와 카드 2장 버리면서 힘 강화, 1 숲지식 획득.

카드 1장 버리면서 승점 5점 획득.

그린우드는
그 누구도
독점할 수 없다!

용어집 및 색인

□□ 행동 칸 탐사: 일반적인 규칙대로 탐사를 하되, □□ 행동 칸으로 이동해서 그 행동을 해야 합니다. 3 *밤-숲 행동(→12쪽)*

+1 이동력으로 □□ 행동 칸 탐사: 위와 동일하지만, 일시적으로 1 이동력이 추가됩니다. *대정령(→16쪽)*

고대 주문: 2 *출정-고대 주문 시전(→9쪽), 클랜 소개(→20~26쪽)*

나침반(제작): *뿌리단(→23쪽)*

도감: *조류-학자(→21쪽)*

동료: *동료 카드 구성(→7쪽),* 1 *황혼-동료 영입(→8쪽)*

마법 아이템(연성): *자유주의(→22쪽)*

방어 보너스: *위협 카드 구성(→7쪽), 1 황혼-위협 방어(→8쪽)*

보급품(조달): *갓갓해적단(→25쪽)*

비용 없이: 카드나 토큰을 지불하지 않습니다.

빛정령: 3 *밤-빛정령 행동(→14쪽)*

세트: *갓갓해적단(→25쪽)*

숲지식: 3 *밤-숲지식 트랙(→11쪽)*

연구: 3 *밤-연구 행동(→12쪽)*

영감: *태초(→20쪽)*

영감을 지식으로 변환: 동료의 영감 칸에서 지식 토큰을 가져와 일반적인 규칙대로 지식 저장소에 보관.

오로라: 1 *황혼-오로라 획득(→8쪽),* 2 *출정(→9쪽)*

위협 방어: 1 *황혼-위협 방어(→8쪽)*

위협, 위협 마커: *위협 카드 구성(→7쪽), 기타 규칙-위협(→16쪽)*

이동*(이동만)*: 대정령 말을 옮기지만, 멈춘 칸의 숲 행동은 하지 않습니다.

잠수함: 3 *밤-구출 행동,잠수함(→13쪽)*

조달 보너스(보급품): *갓갓해적단(→25쪽)*

주문: 2 *출정(→9쪽)*

지식: *기본 보드 구성(→6쪽),* 3 *밤-연구/구출 행동(→12쪽)*

클랜 토큰: *클랜 소개(→20쪽), 자유주의(→22쪽)*

탐사 토큰: 2 *출정-탐사 토큰 제거(→9쪽),* 3 *밤-동료를 보내 숲 탐사(→11쪽)*

팀원: 구출팀의 대정령과 동료.

포션(제작, 마시기): *양조사들(→24쪽)*

힘 강화: *기본 보드 구성(→6쪽),* 1 *황혼-힘 강화(→8쪽)*