



규칙서

네 메 시 스

보 이 드 시 터

확장 디자인

ADAM KWAPIŃSKI

rebel



구성물

- 2 구성물
- 3 게임 준비
- 4 게임 소개
- 4 보이드 시더 이해하기
 - 광기 시스템
 - 마굴
- 5 보이드 시더 규칙
 - 조우
- 6 사건 단계
 - 게임 변경 사항
- 8 규칙 요약



보이드 시더 게임판 1개



보이드 시더 토큰 17개
(공허 1개, 보이드 시더 16개)



캐릭터 광기 토큰 7개



“마굴” 탐험 토큰 3개



보이드 시더 공격 카드 20장



보이드 시더 사건 카드 20장



패닉 카드 20장



보이드 시더 도움카드 5장



보이드 시더 약점 카드 8장



광기 트랙 카드 5장

미니어처



마굴 3개



허상 6개



속삭임 4개



그림자 1개



악몽 1개

보이드 시더 상징

- 허상
- 속삭임
- 그림자
- 악몽

참고: 보이드 시더에는 ‘애벌레’에 해당하는 개체가 없습니다.

만든 사람들

게임 디자인: Adam Kwapiński

보이드 시더 확장 디자인: Adam Kwapiński

개발 및 테스트: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk,

Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

규칙서 작성: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

일러스트레이션: Bożena Chądzyńska, Ewa Labak, Patryk Jędraszek,

Andrzej Półtoranos, Anna Myrcha

그래픽 디자인: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos,

Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

3D 모델링: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski

미술감독: Marcin Świerkot

다음 분들께 감사의 말씀을 드립니다.

특별히 Ken Cunningham, Jordan Luminais께 감사를 드립니다.

또한 이 게임을 내놓을 수 있게 도와주신 킥스타터 후원자 여러분께 감사를

드립니다. Tabletop Simulator와 ArBar에서 오랫동안 저희 게임을

테스트해 주신 분들께도 감사를 드립니다.

플레이테스터

Paweł Czochra, Michał Misztal, Martyna Machnica, Mateusz Gospodarczyk; Tabletop Simulator와 ArBar의 수많은 테스터 여러분들

한국어판 번역: 권오섭 | 편집: 백주현 | 교정: 신유문, 김유현

게임 준비

〈보이드 시더〉 확장을 사용할 때, ‘인트루더’와 ‘보이드 시더’를 동일한 용어로 간주합니다.

1] 중앙 게임판을 기본 면으로 펼칩니다.



참고: 왼쪽 위 구석에 붉은 화살표가 그려진 면이 기본 면입니다.

2] 제2중 방 타일 중에서 **점액**으로 뒤덮인 방을 제거합니다. 나머지 제2중 방 타일들을 뒷면으로 섞은 뒤(앞면을 보면 안 됩니다), 중앙 게임판 위의 “2”라고 적힌 칸마다 1개씩 뒷면으로 놓습니다.

3] 동일한 방식으로, 제1중 방 타일들을 섞어서 게임판 위 “1”이라고 적힌 칸마다 놓습니다.

4] 탐험 토큰 중에서 “점액” 2개와 “정적” 2개를 제거하고, “마굴” 탐험 토큰 3개를 추가합니다. 이렇게 모은 탐험 토큰들을 모두 섞은 뒤, 각각의 방 타일과 각각의 엔진실에 무작위로 1개씩 뒷면으로 올려놓습니다(엔진실에는 아이템이 놓이지 않습니다).

5] 좌표 카드를 섞은 뒤(앞면을 보면 안 됩니다), 무작위로 1장을 뽑아 조종실 옆에 뒷면으로 놓습니다.

6] 상태 마커 1개를 목적지 트랙의 “B” 칸에 놓습니다. 이것을 **목적지 마커**라고 부릅니다.

7] 구명정 토큰을 플레이어 수에 따라 아래에 적힌 만큼 무작위로 가져옵니다.

- 1~2명: 2개
- 3~4명: 3개
- 5명: 4개

번호 숫자가 가장 작은 구명정은 탈출실 “A” 구획에, 그 다음으로 작은 숫자의 구명정은 “B” 구획에, 그 다음은 다시 “A” 구획에... 이와 같이 구명정 토큰을 오름차순으로 번갈아가며 “폐쇄” 면이 보이도록 놓습니다.

8] 1번 엔진 토큰 1쌍(작동 1개, 파손 1개)을 뒷면으로 섞어서 게임판 위의 [1번 엔진실] 칸에 뒷면으로 쌓아놓습니다. 둘 중 위에 놓인 토큰이 해당 엔진의 현재 상태를 나타냅니다. 2~3번 엔진 토큰도 동일하게 준비합니다.

9] 보이드 시더 게임판을 중앙 게임판 옆에 놓습니다. 아래 구성물을 보이드 시더 게임판의 각 칸에 알맞게 놓습니다.

- 알 토큰 5개.
- 무작위 보이드 시더 약점 카드 3장. (뒷면으로 놓습니다. 앞면을 모르는 채로 게임을 시작합니다.)

10] 인트루더 주머니 안에 보이드 시더 토큰을 아래와 같이 넣습니다.

- 공허 1개
 - 무작위 보이드 시더 토큰 2개(+ 플레이어 1명당 추가로 1개씩)
- 나머지 인트루더 토큰은 모아서 게임판 옆에 모아둡니다. 이 토큰들은 게임 진행 중에 사용될 것입니다.

11] 기본 게임의 사건 카드 및 인트루더 공격 카드 대신 상응하는 <보이드 시더> 구성물을 가져옵니다. 다음 카드들을 각각 섞어서 개별 덱을 만들고, 중앙 게임판 옆에 뒷면으로 쌓아놓습니다.

- 아이템 덱 3종류(초록색, 노란색, 빨간색 색깔별로), 보이드 시더 사건 덱, 보이드 시더 공격 덱, 오염 덱, 중상 덱, 패닉 덱.

제작 아이템 덱을 3종류의 아이템 덱 옆에 놓습니다.

스캐너를 오염 덱 옆에 둡니다.

12] 아래 마커, 토큰, 주사위들을 게임판 옆에 놓습니다.

- 인트루더 사체 토큰
- 불 마커
- 고장 마커
- 소음 마커
- 탄약/부상 마커
- 상태 마커 (경상/점액/신호/자폭/시간/목적지 마커)
- 문 토큰
- 빨간색 캐릭터 시신 토큰
- 전투 주사위 2개
- 소음 주사위 2개
- 시작 플레이어 토큰

13] 상태 마커 1개를 시간 트랙의 초록색 칸에 놓습니다. 이것을 **시간 마커**라고 부릅니다.

14] 도움말 카드를 1번부터 순서대로 플레이어 수만큼 가져와서 각 플레이어에게 무작위로 1장씩 나눠줍니다. 이 카드는 캐릭터 선택 순서를 정하는데 쓰입니다(17번 과정). 예를 들어 3명 게임이면 1~3번 카드를, 4명 게임이면 1~4번 카드를 사용합니다. 도움말 카드와 인벤토리에 적힌 숫자는 **플레이어 번호**입니다. 플레이어 번호는 캐릭터를 고르는 순서와 일부 목표에서 중요하게 작용합니다.

15] 각 플레이어는 자기 도움말 카드 번호에 해당하는 인벤토리(카드 홀더)를 가져옵니다. 인벤토리는 각자의 아이템 카드를 다른 사람들에게서 숨기는 용도로 사용합니다. 그 뒤, 기본판 도움말 카드를 보이드 시더 도움말 카드로 교체합니다.



16] 목표 카드(임무 및 개인) 중에서 현재 플레이어 수보다 더 큰 숫자가 적힌 카드들을 모두 제거합니다. 남은 목표 카드들을 종류별로 각각 섞은 뒤, 각 플레이어는 임무 목표 카드 1장과 개인 목표 카드 1장씩을 무작위로 가져옵니다(다른 플레이어에게 앞면을 보여주면 안 됩니다).

게임 중 처음으로 어떤 캐릭터가 보이드 시더와 조우했을 때, 모든 플레이어는 자신의 목표 카드 2장 중에서 달성하고 싶은 것 1장만을 선택해야 합니다.

17] 캐릭터 선택 카드를 모두 섞은 다음, 1번 플레이어가 아래 순서에 따라서 캐릭터를 선택합니다.

- 캐릭터 선택 덱에서 카드 2장을 뽑아 모두에게 공개합니다.
- 공개한 카드 중 자신이 원하는 카드 1장을 선택해 가져가고, 다른 1장은 다시 덱에 넣고 섞습니다.

1번 플레이어의 선택이 끝나면 2번 플레이어가 선택하고, 그 뒤에 3번 플레이어가 선택하는 식으로 위 행동을 반복합니다.

각 플레이어는 기본적으로 이 과정에서 자신이 선택한 캐릭터만 조종할 수 있습니다.

18] 각 플레이어마다 그 플레이어 색깔의 아이콘이 그려진 광기 토큰을 하나씩 인트루더 주머니에 넣습니다.

19] 각 플레이어는 아래 구성물을 가져옵니다.

- A) 자기 캐릭터의 **캐릭터 게임판**.
- B) 자기 캐릭터의 **미니어처**(중앙 게임판의 동면실에 놓습니다. 자기 캐릭터의 미니어처 아래에 색깔 플라스틱 고리를 끼웁니다).
- C) 자기 캐릭터의 **행동 카드들**(뒷면으로 섞어서 자기 캐릭터 게임판의 왼쪽에 뒷면으로 놓습니다)
- D) 자기 캐릭터의 **초기 아이템(무기) 카드**(자기 캐릭터 게임판의 왼손이나 오른손 중 한 곳에 놓습니다). 추가로 **탄약 마커**를 해당 카드에 적힌 탄약 수만큼 가져와 그 카드 위에 올려놓습니다.
- E) 자기 캐릭터의 **퀘스트 아이템 카드** 2장. (자기 캐릭터 게임판 옆에 가로로 놓습니다. 이 아이템들은 게임이 시작될 때는 사용할 수 없지만, 게임 중에 해당 필요조건을 충족하면 사용할 수 있게 됩니다.)
- F) 캐릭터 게임판의 오른쪽에 행동 카드 버림 더미로 쓸 공간(자신의 행동 카드와 오염 카드를 버리는 곳)을 마련해 둡니다.
- G) **광기 트랙** 카드 1장을 각각의 캐릭터 게임판 위에 놓고(캐릭터 미니어처 그림과 점액 칸을 덮도록 놓습니다), 그 카드의 “1” 칸에 상태 마커를 놓습니다.

20] 1번 플레이어가 **시작 플레이어 토큰**을 가져갑니다.

21] 파란색 캐릭터 시신 토큰을 동면실에 놓습니다. 이 토큰은 동면에서 깨어나기도 전에 안타까운 죽음을 맞이한 불쌍한 승무원의 주검을 뜻합니다. 이 토큰은 게임 중에 **캐릭터 시신 물체**로 간주합니다.

보이드 시더 이해하기

게임 소개

우주선마다 특유의 소리가 있다. 기계와 하위시스템에서 울려 퍼지는 선율은 기나긴 여행 동안 승무원들의 귀에 머물며 익숙한 소리로 자리 잡곤 한다. 문제는 지난번 임무 이후로 우리 우주선에서 나는 소리가 영 이상해졌다는 것이다. 우리 우주선이 뭔가 잘못된 방식으로 이야기하는 것처럼. 잘 들리지 않는 웅얼거림, 기계가 낼 수 없는 괴상한 속삭임. 어두운 통로와 넓은 홀에서 울리는 노랫소리 같은 이명...

우리 승무원 중 몇몇은 이 간섭현상의 원인을 찾으려 시도했지만, 그 원인이라는 놈은 항상 우리보다 두 발걸음 앞서 있는 것 같았다. 끝없이 쫓기며 우리는 서서히 무너지기 시작했다. 하루는 엔지니어 녀석이 자기 살갓을 갈라서 글자를 새겼는데, 왜 그랬냐고 물었더니 한다는 소리가 "광명의 비밀은 피로써 새겨야 하느니라"였다. 얼마 뒤에는 항해사가 맨몸으로 우주유영을 하는 광경이 발견됐다. 우리는 급히 그녀를 우주선 안으로 끌어왔지만, 항해사의 얼굴은 이미 얼어붙어 깨져 있었다. 그녀의 얼굴에 만연해 있던 광기 어린 웃음을 나는 도저히 잊을 수가 없다.

상황은 더 나빠졌다. 소음은 목소리로 변하여 우리에게 살육과 공포의 이야기를 읊고 있다. 놈들은 더 이상 우리를 피하지 않는다. 그 사악한 놈들은 우주선 전체에 걸쳐 우리를 에워싸고 몰아붙인다. 너무 늦기 전에 놈들을 **이해**해야 한다. 나는 마지막 남은 내 승무원 두 명의 뒷모습을 보며 권총 손잡이를 쥐었다. 그 둘의 머리통 아래서 휘몰아치는 검은 불기사가 보인다. 총알구멍 두 개면 이들을 해방해 줄 수 있을 터이다...

보이드 시더는 기이한 생명체입니다. 대부분은 실체가 없으며, 물리적 실체가 있는 것은 '마굴'과 '등지', 그리고 단 하나뿐인 우두머리 개체 '악몽'뿐입니다. 게다가 악몽은 마굴의 보호를 받고 있기 때문에 악몽을 처치하려면 먼저 마굴을 파괴해야 합니다. 여러분은 각자의 정신을 잘 보호해야 합니다. 자칫하다간 환각과 정신이상에 빠져서 이상한 행동을 저지르게 될지도 모릅니다.

광기 시스템

<보이드 시더> 확장에는 '광기'라는 개념이 도입됩니다. 캐릭터의 광기 레벨은 **광기 트랙**에 놓인 **상태 마커**로 표시됩니다. 또한 플레이어들은 게임 중에 특정 지시를 받으면 **패닉 카드**를 뽑아야 합니다.



광기 레벨 & 광기 트랙 카드

이 트랙은 해당 캐릭터의 광기 레벨을 표현하는 트랙입니다. 조우가 일어나면, 조우를 일으킨 캐릭터의 광기 레벨에 따라서 등장할 보이드 시더의 종류가 달라집니다.

광기 레벨은 트랙에 그려진 화살표를 따라 서만 변화할 수 있습니다. 즉, 한번 레벨 3이 되면 레벨 2로는 다시 내려갈 수 없습니다.

광기 레벨은 5를 초과할 수 없습니다. 이미 광기 레벨이 5인 캐릭터가 다시 광기 레벨을 높여야 한다면, 그 캐릭터는 즉시 사망합니다.

<보이드 시더> 확장을 사용할 경우, 캐릭터 게임판에 **인트루더 미니어처**를 놓지 않습니다. 또한 **점액 칸**에 **상태 마커**를 놓지도 않습니다.

캐릭터 광기 토큰



이 토큰은 다양한 게임 효과로 인해 캐릭터가 광기에 빠질 가능성을 표현하는 토큰입니다. 게임을 준비할 때, 각 플레이어 색깔에 해당하는 광기 토큰을 1개씩 인트루더 주머니에 넣습니다.



광기 아이콘

패닉 카드

패닉 카드는 캐릭터가 이성을 잃을 수 있는 상황을 표현하는 카드입니다.

언제든 패닉 카드를 뽑고 효과를 적용하라는 지시를 받으면, 패닉 텍의 맨 위 카드 1장을 뽑은 뒤, 그 카드의 광기 아이콘 옆에 적힌 숫자와 자기 캐릭터의 광기 레벨을 비교합니다.

만약 캐릭터의 광기 레벨이 더 낮다면, 캐릭터 광기 레벨을 한 단계 올립니다. 광기 레벨이 충분하지만 효과를 적용할 수 없는 부분이 하나라도 있다면, 효과를 최대한 적용한 뒤 캐릭터 광기 레벨을 한 단계 올립니다. 어디에도 해당되지 않는다면, 그 카드의 효과를 모두 적용합니다.

어떤 캐릭터가 패닉 카드의 효과를 적용하려고 할 때, 같은 방에 있는 다른 캐릭터가 [저지] 카드를 써서 그 효과를 취소할 수 있습니다. 이때는 그 캐릭터의 광기 레벨이 올라가지 않습니다.

마굴



마굴은 캐릭터를 광기에 빠뜨리는 주요 원인입니다. 마굴은 물리적 실체가 있으며 많은 특성을 보이드 시더와 공유합니다. 마굴은 탐험 토큰을 통해 게임에 등장합니다.

캐릭터가 행동을 수행할 때, 마굴을 보이드 시더와 동일하게 취급합니다. (예: [수류탄])



마굴 탐험 토큰

이동 후에 소음 주사위를 굴리지 않습니다. 그 방에 마굴 미니어처를 놓습니다.

마굴과 같은 방에 있는 캐릭터는 전투 중인 것으로 간주합니다.

마굴 효과

불 마커와 동일하게, 마굴에는 차례가 끝날 때마다 작용하는 효과가 있습니다. 마굴이 있는 방에 자기 캐릭터가 있는 상태에서 자기 차례를 마칠 때마다(매 차례마다 적용합니다!), 그 플레이어는 소음 주사위를 1회 굴립니다.

이 상황은 전투 중에 소음 주사위를 굴리는 유일한 상황입니다.

마굴 이동

마굴은 이동하지 않습니다. 사건 카드, 후퇴, 위험 효과로도 이동시킬 수 없습니다.

마굴의 부상 및 파괴

플레이어가 [사격]이나 [근접 공격] 행동으로 마굴에 피해를 입히려면 적어도 **C** 이상의 값을 굴려야 합니다.

마굴이 부상을 입으면, 보이드 시더 공격 카드를 2장 뽑아서 두 카드의 "핏방울" 아이콘에 적힌 숫자 중 더 큰 쪽을 마굴에 놓인 부상 마커 개수와 비교합니다. 부상 마커 개수와 핏방울 숫자가 **동일하거나 핏방울 숫자가 더 작다면**, 마굴은 파괴됩니다.

두 카드 중 최소 한 장에 후퇴 아이콘이 있다면, 핏방울 숫자와 무관하게 마굴이 파괴되지 않습니다.

마굴은 공기차단실의 [긴급 공기차단 시스템 가동]으로 파괴할 수 있습니다.

파괴된 마굴

마굴이 파괴된 자리에는 인트루더 시체가 남습니다. 파괴된 마굴의 미니어처는 보이드 시더 게임판의 '파괴된 마굴' 칸으로 옮깁니다.

'파괴된 마굴'의 세 칸 모두에 마굴 미니어처가 놓이면, 악몽이 사망한 것으로 간주합니다. 이 경우, 목표 카드 "거울 사냥"의 조건 중 하나가 달성됩니다.

보이드 시더 규칙

보이드 시더 부상 및 사망

<보이드 시더> 확장에서는 인트루더 부상/사망 규칙이 바뀝니다. 보이드 시더의 종류에 따라 부상 효과를 확인하는 방법이 달라집니다.

허상: 보이드 시더 공격 카드 2장을 뽑아, 둘 중 더 작은 핏방을 숫자로 부상 효과를 확인합니다. 두 카드 중 한 장이라도 후퇴 아이콘이 있다면, 허상은 후퇴합니다.

속삭임: 보이드 시더 공격 카드 1장을 뽑아서 부상 효과를 확인합니다.

그림자: 보이드 시더 공격 카드 2장을 뽑아, 둘 중 더 큰 핏방을 숫자로 부상 효과를 확인합니다. 두 카드 중 한 장이라도 후퇴 아이콘이 있다면, 그림자는 후퇴합니다.

악몽: 일반적인 수단으로는 처치할 수 없습니다. 악몽은 어떤 방법으로도 부상을 입지 않습니다. 악몽을 처치할 유일한 수단은 게임 내에 존재하는 모든 마굴을 파괴하는 것입니다.

악몽이 부상을 입어야 할 경우, 부상을 입히지 않고 보이드 시더 공격 카드 1장을 뽑아서 후퇴 아이콘이 그려져 있는지만 확인합니다(핏방을 숫자는 무시합니다). 즉, 부상은 입힐 수 없지만 후퇴시킬 수는 있습니다.

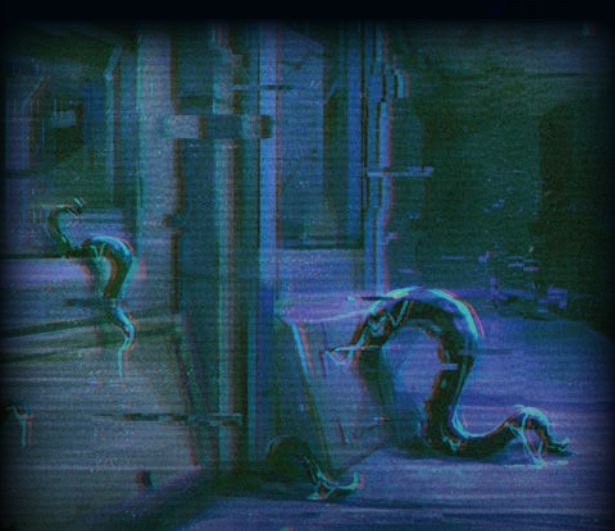
마지막 마굴이 파괴되면 악몽 미니어처도 즉시 게임에서 제거됩니다.

중요: 보이드 시더는 사망하지도 않고 시체를 남기지도 않습니다. 보이드 시더 하나를 처치했다면, 해당 미니어처를 제거한 뒤 무작위 보이드 시더 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다.

보이드 시더 이동

보이드 시더는 닫힌 문을 무시하고 이동할 수 있습니다.

보이드 시더가 이동할 때는 해당 경로의 모든 닫힌 문을 열린 문으로 간주합니다.



조우

조우가 일어나면 아래와 같이 진행합니다.

- 1) 그 방에 연결된 모든 통로에서 소음 마커를 버립니다(그 방에 정비통로 입구가 연결돼 있다면 정비통로 칸의 소음 마커도 버립니다).
- 2) 인트루더 주머니에서 보이드 시더 토큰 1개를 꺼냅니다. 꺼낸 토큰에 따라 아래에 서술된 대로 다양한 효과가 일어납니다.



보이드 시더 토큰

- A) 조우를 일으킨 캐릭터의 광기 레벨을 확인합니다. 해당 광기 레벨에 표시된 상징과 일치하는 보이드 시더 미니어처를 가져와서 그 방에 놓습니다.
 - B) 조우를 일으킨 캐릭터의 손에 든 카드 수와 보이드 시더 토큰에 적힌 숫자를 비교합니다. 카드 수가 더 적다면 기습 공격이 일어납니다.
 - C) 꺼낸 보이드 시더 토큰을 나머지 토큰들과 함께 모아둡니다.
- 본 확장에 포함된 인트루더 토큰에는 보이드 시더 상징이 그려져 있지 않습니다. 캐릭터를 괴롭히는 환영의 강도는 해당 캐릭터의 광기 레벨에 비례합니다.

필요한 보이드 시더 미니어처가 다 떨어졌을 때는 그보다 한 단계 아래의 미니어처를 사용합니다. 예를 들어 그림자 조우가 일어났는데 현재 남아있는 그림자 미니어처가 없다면, 그림자 대신 속삭임 미니어처를 놓습니다.



캐릭터 광기 토큰

- A) 그 방에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓습니다.
- B) 조우를 일으킨 캐릭터는 패닉 카드 1장을 뽑아 그 효과를 적용합니다. 이 과정에서는 토큰의 색깔을 무시합니다.
- C) 이 광기 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.



공허 토큰

- A) 그 방에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓습니다.
- B) 이 공허 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

기습 공격

모든 보이드 시더는 기습 공격 방식이 동일합니다.

보이드 시더에게 기습 공격을 받은 캐릭터는 오염 카드 1장을 받고, 추가로 (보이드 시더 공격 카드가 아니라) 패닉 카드 1장을 뽑아서 효과를 적용합니다.

캐릭터가 이동한 방에 보이드 시더가 있다면

조우는 일어나지 않습니다. 대신, 이동한 캐릭터는 그 방에 있는 보이드 시더와 전투 상태가 됩니다.



사건 단계

게임 변경 사항

사건 단계를 아래 순서대로 진행합니다.

4) 시간 트랙

시간 트랙에 놓인 시간 마커를 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

만약 자폭 시퀀스가 작동된 상태라면, 자폭 트랙에 놓인 자폭 마커도 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

5) 보이드 시더 공격

캐릭터와 같은 방에 있는 모든 보이드 시더가 공격합니다. 기본 게임 규칙을 따릅니다.

6) 보이드 시더 화상 피해

불 마커가 놓인 방에 있는 보이드 시더와 마굴은 각각 부상을 1개씩 입습니다. 불 마커가 놓인 방마다 그 방에 있는 인트루더 알이 1개씩 파괴됩니다.

7) 사건 카드 1장 효과 적용

사건 카드를 1장 뽑아서 그 카드에 적혀있는 내용을 적용합니다.

8) 잠복 (새로운 단계)

- 전투 중이 아닌 보이드 시더가 하나라도 있으면서, 인접한 모든 방에 캐릭터가 하나도 없는 방을 모두 찾습니다(보이드 시더는 닫힌 문을 무시한다는 점을 잊지 마세요).
- 찾은 방들에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓습니다.
- 찾은 방들에 있는 모든 보이드 시더들을 게임판에서 제거하고, 이렇게 제거한 수만큼의 보이드 시더 토큰을 무작위로 인트루더 주머니에 넣습니다.

캐릭터의 시야를 벗어난 환영은 흔적도 없이 사라집니다. 하지만 영원히 사라지는 것은 아닙니다.

9) 인트루더 주머니 성장

인트루더 주머니에서 무작위로 토큰 1개를 꺼냅니다.

꺼낸 토큰에 따라 다른 효과가 발생합니다.



보이드 시더 토큰:

이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다. 모든 플레이어는 차례 순서대로 소음 주사위를 1회 굴립니다(보이드 시더/마굴과 전투 중인 캐릭터는 제외).



캐릭터 광기 토큰:

만약 해당 색깔 캐릭터가 사망했거나 동면했거나 구명정을 타고 탈출했다면, 해당 토큰을 인트루더 주머니에서 제거하고 다른 토큰을 꺼냅니다.

만약 그렇지 않다면, 해당 색깔 캐릭터는 패닉 카드 1장을 뽑아 그 효과를 적용합니다. 그리고 나서, 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.



공허:

무작위 보이드 시더 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다. 만약 남은 보이드 시더 토큰이 없다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

보이드 시더의 특성으로 인해 일부 규칙이 변경됩니다.

점액

<보이드 시더> 확장에는 점액이 사용되지 않습니다. 점액에 관련된 모든 규칙을 무시합니다.

[휴식] 행동

캐릭터가 [휴식] 또는 샤워실의 [샤워하기] 또는 식당의 [허기 채우기] 행동을 할 때마다, 그 캐릭터는 자기 광기 레벨을 한 단계 낮추거나 자기 손에 든 오염 카드들을 스캐너로 검사할 수 있습니다(둘 다 해도 되고 둘 중 하나만 해도 됩니다).

광기 레벨을 낮추는 게 불가능한 상황도 있습니다.

만약 검사 결과 감염 카드가 1장이라도 있다면, (이 행동으로 광기 레벨을 낮췄든 안 낮췄든 무관하게) 그 캐릭터는 자기 광기 레벨을 최대치(레벨 5)로 맞춰야 합니다. 이미 광기 레벨이 5였다면 아무 일도 일어나지 않습니다(물론 이 때도 광기 레벨을 낮춰선 안 됩니다).

[저지] 행동

다음 효과가 추가됩니다.

- 나와 같은 방에 있는 다른 플레이어가 패닉 카드 1장의 효과를 적용해야 할 때, 이 카드를 버리고 해당 패닉 카드의 효과를 취소할 수 있습니다.

샤워실

<보이드 시더> 확장에는 점액이 사용되지 않기 때문에, 점액에 관련된 규칙을 무시합니다.

캐릭터가 [샤워하기] 행동을 할 때마다, 그 캐릭터는 자기 광기 레벨을 한 단계 낮추거나 자기 손에 든 오염 카드들을 스캐너로 검사할 수 있습니다(둘 다 해도 되고 둘 중 하나만 해도 됩니다).

식당

캐릭터가 [허기 채우기] 행동을 할 때마다, 그 캐릭터는 (경상 하나를 치유함과 동시에) 광기 레벨을 한 단계 낮추거나 자기 손에 든 오염 카드들을 스캐너로 검사할 수 있습니다(둘 다 해도 되고 둘 중 하나만 해도 됩니다).

수술실

[수술하기] 행동으로, (애벌레 제거 효과 대신에) 자기 광기 레벨을 3으로 낮출 수 있습니다. 그 외 규칙은 기본 게임과 동일합니다.

실험실

보이드 시더의 약점을 발견하는 방식은 기본 규칙과 조금 다릅니다.

이 확장에서는 캐릭터 시신 물체로 발견하는 약점이 캐릭터의 광기를 통해 발견하는 약점으로 대체됩니다. 캐릭터의 광기를 분석하려면 광기 레벨이 3 이상인 살아있는 캐릭터가 최소 1명은 실험실에 있어야 합니다. 그 외 규칙은 기본 게임과 동일합니다.

<보이드 시더> 확장에서 인트루더 시체를 확보할 수 있는 방법은 오로지 마굴을 파괴하는 것 하나뿐입니다.

[해독제] 아이템

이 아이템을 사용한 캐릭터는 (애벌레 제거 효과 대신에) 자기 광기 레벨을 3으로 낮출 수 있습니다. 그 외 규칙은 기본 게임과 동일합니다.

[웃] 아이템

<보이드 시더> 확장에는 점액이 사용되지 않습니다. 점액에 관련된 규칙을 무시합니다. 하지만 여전히 중상 1장을 응급처치하는 용도로 사용할 수 있습니다.

오염 카드

캐릭터가 [휴식] 또는 샤워실의 [샤워하기] 또는 식당의 [허기 채우기] 행동을 수행하여 오염 카드를 스캐너로 검사했을 때, 만약 감염 카드가 1장이라도 있다면, 그 캐릭터는 자기 광기 레벨을 5로 맞춰야 합니다. 그 외 규칙은 기본 게임과 동일합니다.

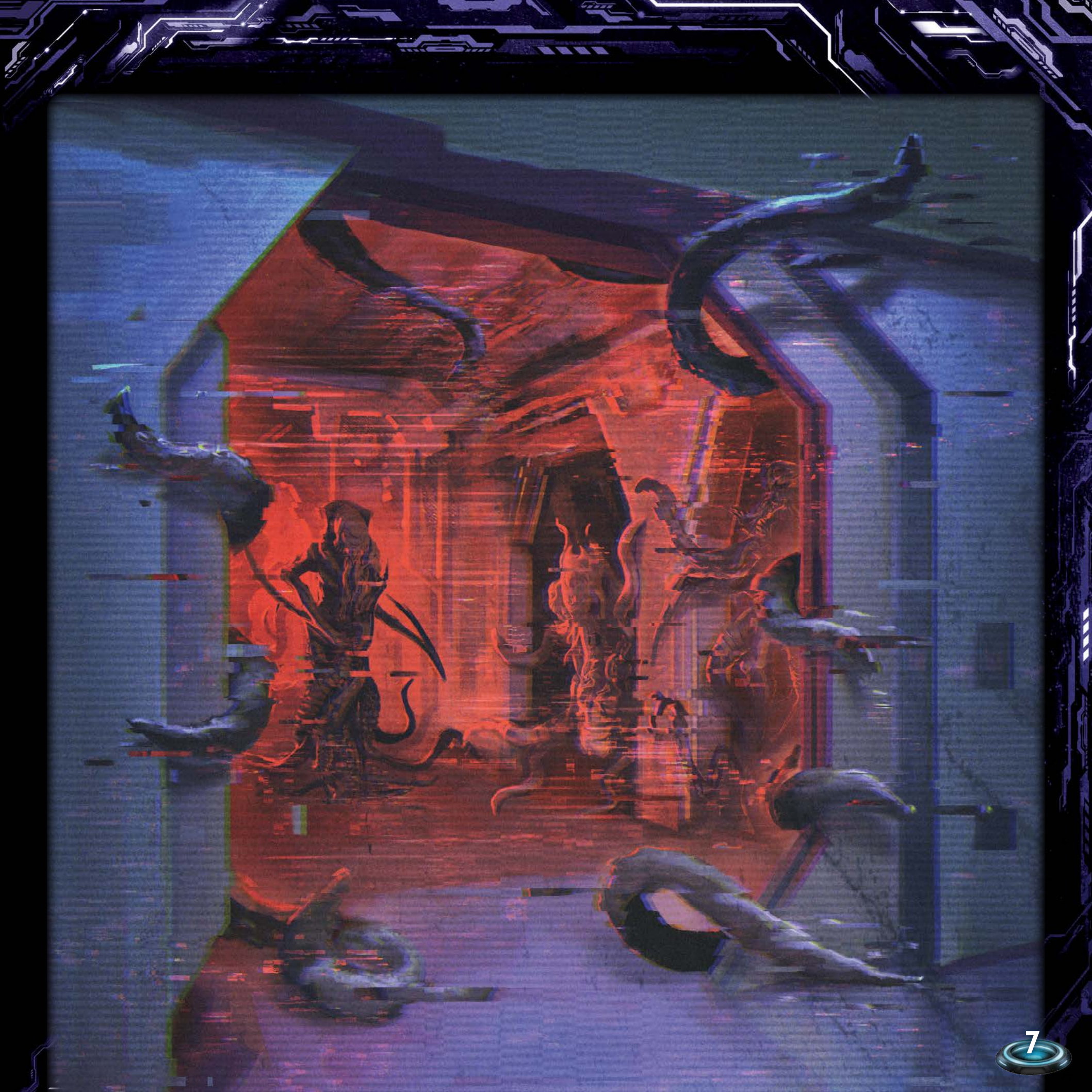
오염 확인

살아남은 캐릭터의 오염 확인 과정이 아래와 같이 변경됩니다.

- 자신의 행동 덩, 손에 든 카드, 버림 데미에 있는 오염 카드들을 모두 골라냅니다. 오염 카드 1장마다 자기 광기 레벨이 1씩 증가합니다. 이 과정 중에는 광기 레벨이 5를 넘어가지 않습니다(사망하지 않습니다).
- 만약 자기 광기 레벨이 5라면, 그 캐릭터는 자신의 모든 행동 카드와 오염 카드를 섞어서 덱을 하나 만들고 그 덱의 맨 위에서부터 카드를 4장 뽑습니다. 만약 뽑은 카드 중에 오염 카드(감염 카드가 아닌 것도 포함)가 1장이라도 있다면, 그 캐릭터는 사망합니다.

자기 광기 레벨이 이미 5인 플레이어는 A 과정을 건너뛰고 곧바로 B 과정을 진행합니다.





규칙 요약

광기

이미 광기 레벨이 5인 캐릭터는 자기 광기 레벨이 더 올라가는 즉시 사망.

패닉 카드

패닉 카드를 뽑았을 때, 캐릭터의 광기 레벨이 카드의 광기 아이콘에 적힌 숫자보다 더 낮다면 캐릭터 광기 레벨이 상승. 광기 레벨이 충분하지만 적용할 수 없는 효과가 있다면 그 패닉 카드의 효과를 최대한 적용한 뒤 광기 레벨이 상승. 어디에도 해당되지 않는다면 패닉 카드의 효과를 모두 적용.

다른 캐릭터가 [저지] 카드로 패닉 카드의 효과를 취소해줄 수 있음.

마굴

마굴과 같은 방에 있는 캐릭터는 전투 중인 것으로 간주.

마굴과 같은 방에서 차례를 마칠 때마다, 그 캐릭터는 소음 주사위를 1회 굴림(전투 중일 때 소음 주사위를 굴리는 유일한 상황).

마굴이 파괴된 방에는 인트루더 시체 토큰이 놓임.

파괴된 마굴의 미니어처는 보이드 시더 게임판의 '파괴된 마굴' 칸으로 옮김.

모든 마굴이 파괴되면 악몽은 즉시 사망하며 게임에 다시 등장하지 않음.

보이드 시더 부상 및 사망

허상: 보이드 시더 공격 카드 2장을 뽑고, 그중 더 작은 핏방울 숫자로 부상 효과를 확인.

속삭임: 보이드 시더 공격 카드 1장을 뽑아서 부상 효과를 확인.

그림자: 보이드 시더 공격 카드 2장을 뽑고, 그중 더 큰 핏방울 숫자로 부상 효과를 확인.

악몽: 부상을 입지 않음. 단, 후퇴시키는 것은 가능. 모든 마굴이 파괴되면 사망(즉시 게임판에서 악몽 미니어처를 제거).

마굴: 보이드 시더 공격 카드 2장을 뽑고, 그중 더 큰 핏방울 숫자로 부상 효과를 확인. 만약 뽑은 카드에 후퇴 아이콘이 하나라도 있다면 마굴은 파괴되지 않음.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스** (www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

※ <네메시스>는 Rebel과의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

조우

- 1) 그 방에 연결된 모든 통로에서 소음 마커를 버림.
- 2) 인트루더 주머니에서 토큰 1개를 꺼내서 효과 적용.



보이드 시더 토큰

- A) 조우를 일으킨 캐릭터의 광기 레벨을 확인. 해당 레벨에 표시된 상성(광기 트랙 참조)의 보이드 시더 미니어처를 그 방에 놓음.
- B) 토큰에 적힌 숫자보다 손에 든 카드 수가 더 적다면 기습 공격 발생.
- C) 꺼낸 보이드 시더 토큰을 나머지 토큰들과 함께 모아 둠.



캐릭터 광기 토큰

- A) 그 방에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓음.
- B) 해당 캐릭터는 패닉 카드 1장을 뽑아 효과 적용. 토큰의 색깔은 무시.
- C) 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣음.



공허 토큰

- A) 그 방에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓음.
- B) 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣음.

기습 공격

기습 공격을 당한 캐릭터는 오염 카드 1장을 받고 패닉 카드 1장을 뽑아 효과 적용.

인트루더 주머니 성장

인트루더 주머니에서 무작위로 토큰 1개를 꺼내 종류에 따라 효과 적용.



보이드 시더 토큰

- A) 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣음.
- B) 모든 플레이어는 차례 순서대로 소음 주사위를 1회 굴림(보이드 시더/마굴과 전투 중인 캐릭터는 제외).



캐릭터 광기 토큰

- A) 해당 색깔의 캐릭터는 패닉 카드 1장을 뽑아 효과 적용.
- B) 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣음.



공허

- A) 무작위 보이드 시더 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣음(남은 보이드 시더 토큰이 없다면 이 효과를 무시).
- B) 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣음.

[휴식] 행동, 사위실, 식당

[휴식] 또는 사위실의 [사위하기] 또는 식당의 [허기 채우기] 행동을 할 때마다, 캐릭터의 광기 레벨을 한 단계 낮춤. 단, 광기 레벨을 3에서 2로 낮추는 것은 불가능.

실험실

캐릭터의 광기를 분석하려면, 광기 레벨이 3 이상인 살아있는 캐릭터가 최소 1명은 실험실에 있어야 함.

잠복 (새로운 단계)

- 1) 전투 중이 아닌 보이드 시더가 하나라도 있으면서, 인접한 모든 방에 캐릭터가 하나도 없는 방을 모두 찾음(보이드 시더는 닫힌 문을 무시함).
- 2) 찾은 방들에 연결된, 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓음.
- 3) 해당 방들에 있는 모든 보이드 시더를 게임판에서 제거하고, 그만큼의 무작위 보이드 시더 토큰을 인트루더 주머니에 넣음.