

TAINTED GRAIL

부패한 성배 : 아발론의 몰락

규칙서

목차

- 2 크레딧
- 2-3 구성품 목록
- 4 기본 정보
- 5 구성품 살펴보기
- 6-7 캠페인 준비
- 8-9 게임 방법
- 10-13 기본 규칙
- 14-17 전투
- 18-21 교섭
- 22 추가 게임 모드
- 23 색인
- 24 규칙 요약

크레딧

Game by: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot

아트 디렉션: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz

시험 및 개발: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach

규칙서: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lach

일러스트레이션: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Półtoranos, Piotr Kryński

그래픽 디자인: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos

3D 그래픽: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

내러티브 디자인: Krzysztof Piskorski

글: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

편집: Matt Click, Krzysztof Piskorski

교정: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, 그리고 Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel 외의 다른 이들과 함께 귀중한 도움을 제공해 준 우리 커뮤니티에게.

추가 시험: AR-Bar와 UK Games Expo '19, Essen '18, 그리고 다른 이벤트를 통해 우리와 함께 했던 모든 이들에게.

SPECIAL THANKS TO:

이 게임이 현실이 되도록 만들어 준 모든 킥스타터 후원자들, 지도를 맡아준 Michał Oracz, 건설적인 비판을 해 준 Adam Kwapiński, 그리고 교정을 맡아준 테인티드 그레일 커뮤니티의 모든 이들, 그리고 시간과 노력을 들여 이 게임의 개발에 참여했던 모든 분들께 감사를 드립니다.
마지막으로, 최고의 붓이 되어준 Jordan Luminais에게 감사.

한국어판 제작: SUMMON GAMES

총괄: 최호운

번역 및 검수: 테인티드 그레일 번역팀

그래픽 작업: 김다운

구성품 목록

아래의 내용은 테인티드 그레일: 아발론의 몰락 기본판에 포함된 모든 구성품에 대한 세부 목록입니다. (니브 확장과 같은) 확장이 포함된 게임에는 목록에 명시되지 않은 추가 구성품이 포함됩니다.

모형



베요르 모형 1개



아일리 모형 1개



아레브 모형 1개



매곳 모형 1개

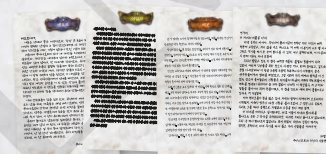


선주민 모형 1개



멘히르 모형 3개

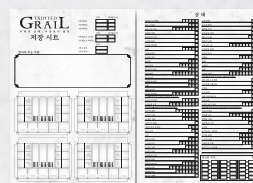
문서 구성품



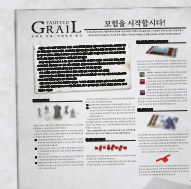
시작 편지 4장



모험 지도 4장



저장 시트 30장



튜토리얼 안내서



규칙서



아발론의 몰락
탐험 일지

트레이와 타일



녹색 트레이 1개



파란색 트레이 1개



갈색 트레이 1개



회색 트레이 1개



캐릭터 타일 4개

플라스틱 구성품



다이얼 10개



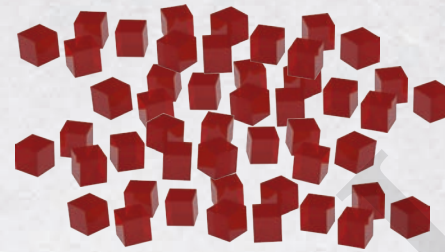
시간 토큰 8개



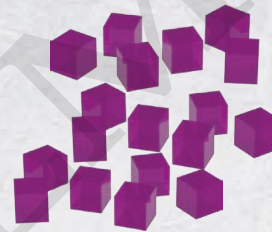
퀘스트 토큰 4개



체력 마커 4개



일반 마커 90개



대형 마커 25개



일반 주사위 1개



수호자 주사위 1개

카드

일반 카드 (556):



녹색 조우 31장



회색 조우 31장



파란색 기본 전투/교섭 카드 50장



녹색 기본 전투/교섭 카드 50장



베요르 카드 30장



아이리 카드 30장



보라색 조우 31장



파란색 조우 31장



회색 기본 전투/교섭 카드 50장



갈색 기본 전투/교섭 카드 50장



아레브 카드 30장



매곳 카드 30장



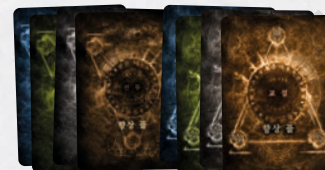
미쳐가는 중 카드 4장



죽어가는 중 (협동) 카드 4장



죽어가는 중 카드 1장



항상 풀 구분 카드 8장



무작위 이벤트 카드 22장



스토리 이벤트 카드 70장

대형 카드 (72):



지역 카드 63장

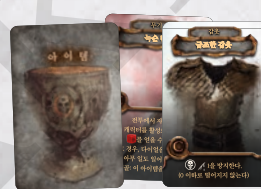


참조 카드 9장

소형 카드 (143):



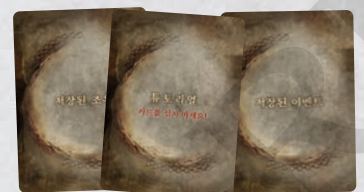
비밀 카드 42장



아이템 카드 65장



기술 카드 36장



기타 구분 카드 3장

기본 정보

규칙서의 이 항목은 게임과 구성품에 대한 일반적인 사항을 개괄하고 있습니다. 필요하다면 이 부분을 뛰어넘고, 곧바로 “캠페인 준비”로 이동해 첫번째 여정을 시작하세요. 또한, 다음 주소의 설명 영상을 통해 모든 규칙을 살펴볼 수 있습니다.

www.taintedgrail.com/learn

들어가며

테인티드 그레일은 풍부한 스토리를 담은 생존 게임이자 탐험 게임으로, 1-4 명의 참가자가 즐길 수 있습니다. 아서 왕의 전설과 켈트 신화에 어웨이크른 엘름 소속 아티스트들이 지닌 독특하고 음울한 상상을 한데 섞은 어두운 세계관을 배경으로 하고 있습니다.

참가자들이 각자 하나씩 맡아 조종하게 되는 캐릭터들은 자신들보다 강하고 지혜로운 용사들조차 실패한 불가능한 역경을 마주해야 합니다. 위어드니스의 잠식되고 뒤틀린 힘에 쫓기는 채로 불공평한 전투를 겪어내면서, 부족한 자원에 고전하고 조우에 도전하며, 불가능한 일을 이루기 위해 길을 떠나는 캐릭터들은 그 과정에서 몇 번이고 목숨을 잃습니다.

테인티드 그레일의 캠페인은 몇 년의 시간을 사이에 두고 나누어져 있으며, 참가자들의 행동이 가져오는 장기적인 결과를 드러냅니다. 여러 분기점을 거치는 스토리 라인은 참가자들이 주어진 문제에 다양한 방식으로 부딪힐 수 있게 하여, 매번 새로운 모험을 가능케 합니다.

게임 방식 살펴보기

테인티드 그레일의 일반 게임에 참여한 참가자들은 아발론이라는 위험한 섬을 모험하며 대부분의 시간을 보내게 됩니다. 참가자들의 캐릭터는 에너지를 소모해서 한 지역 카드에서 다른 지역 카드로 여행하며 지도의 여러 지역을 발견합니다. 게임을 진행하려면 종종 지역 곳곳에 흩어져 있는 멘히르 석상을 활성화해야 하기도 합니다. 일정 시간이 흐르면 비활성화되는 이 기념물들은, 활성화하려면 상당한 자원을 소모해야 하므로 여정의 방향을 정할 때마다 참가자들의 계획 및 전략 수립 능력이 시험대에 오르게 됩니다.

방문한 지역은 언제나 탐험할 수 있습니다. 캐릭터들은 탐험을 통해 탐험 일지에 수록된 비선형적인 분기점으로 가득한 이야기 한복판으로 집어던져지고, 이를 통해 주위의 세계를 변화시키며, 지역 카드의 모습까지도 바꿔버리거나, 결정적인 상태 또는 비밀 카드를 얻게 됩니다.

어느 시점이 되면 하루가 끝납니다. 하루가 시작되면, 새로운 이벤트에 따라 시간이 서서히 흘러가며 새로운 퀘스트 역시 주어집니다.

게임 도중에 캐릭터들은 여러 가지 무작위 조우를 마주하게 됩니다. 이를 해결하기 위해서는 자신의 전투 텍과 교섭 텍을 활용해 전략을 세우고 텍 구성 능력을 발휘해야 합니다.

조우를 통해 획득한 보상으로 캐릭터를 향상시킬 수 있습니다. 이를 통해 양쪽 텍을 최적화하고, 흥미로운 기술을 얻고, 자신의 성향을 발전시킬 수 있습니다. 그리고 예전엔 도달할 수 없었던 섬의 일부 지역까지 돌파하다 보면, 마침내 해당 켈터의 끝자락에 이르거나, 캠페인의 종막에 도달하게 됩니다.

물론, 이는 캐릭터들이 죽음을 맞지도, 광기에 무너지지도 않았다는 전제 하의 이야기입니다. 게임에 발을 내딛는 바로 그 순간부터 죽음과 광기의 그림자는 이미 드리워져 있습니다. 몰락한 아발론의 시대에는 목숨 불이고 살아있 기조차 쉽지 않은 일이나가요...

모험에서 돌아온 뒤엔, 더 지혜워지고 더 준비되어 있기를 바랍니다.

이 섬은 본디 인간을 위해 존재하는 곳이 아니었다. 현실 세계와 위어드니스라 불리는 고대의 힘 사이에서 어쩔퐁이 그 모습을 드러낸 이 섬은 베일에 싸인 전설 속 종족의 보금자리였다. 그런데도 인간들은, 야망으로 가득 찬 그들의 왕과 왕의 기사단과 함께 나무배를 타고 이 섬에 다다르코야 말았다.

먼 요향을 문드러지게 한 역병으로부터 도망친 인간들은 불길한 모양에 의도를 알 수 없는 거석, 멘히르를 곳곳에 세우며 섬을 조금씩 살펴가기 시작했다. 그리고 섬의 본래 주인들은 전설 속으로 사라져버렸다.

그 후로 사백 년이 흘렀다. 그 주인들의 이름은 잊힌 지 오래지만, 아발론인들은 옛 주인들을 '선주 민'이라 부른다. 혹독한 시대다. 적사병이 돌아왔고, 멘히르들은 죽어가고 있다. 그 힘이 사라진다면 이 땅은 위어드니스 속으로 다시 무너져내릴 것이다. 당신의 요향 마을에서 힘과 지력이 가장 뛰어난 다섯 명의 영웅들을 모아 어나먼 카멜롯에 지원을 요청하려 보낸 것도 바로 이 때문이다. 용사들은 거친 땅에 도사린 위험에 맞서 모험을 떠나고, 당신은 그 모습을 멀리서 지켜본다.

당신은 그들 중 하나가 아니다.

구성품 살펴보기

이 페이지에는 테인티드 그레이를 플레이하는 모습이 그려져 있습니다.
또한 각 구성품이 어떤 식으로 사용되는지 대략적으로 확인할 수 있습니다.

탐험 일지

각 지역 카드에 대응하는 부분이 수록된 탐험 일지.



지역 카드

게임에서 사용되는 모듈 형식의 보드.

멘히르

아발론의 수호석, 공개 가능한 지역 카드의 숫자 제한.

비밀 텍

숫자가 표시된 이 카드들에는 고유 아이템에서 추가 규칙까지 모든 것이 포함!

아이템 텍

일반 장비, 한 벌의 갑옷에서부터 낫줄 한 타래까지.

다이얼

멘히르 내부에 놓인 다이얼은 회전하면서 해당 멘히르가 게임 내에 머무르는 시간을 표시, 혹은 다른 값을 기록하거나 비밀 해독, 동전 던지기에 사용.

기술 텍

캐릭터를 향상시킬 때 선택할 수 있는 기술 모음.

조우 텍

전투나 교섭을 통해 해결할 수 있는 네 가지 종류의 위험 요소들.

수호자 조우

캐릭터들을 쫓아오는 강대한 야수.

시작 편지, 지도, 저장 시트

게임 내에서 사용되는 추가적인 유인물.

죽음과 광기 카드

죽어가거나 미쳐가는 캐릭터들의 트레이에 부착.

지역 텍

공개되지 않은 지역 카드.

캐릭터 트레이

캐릭터 타일과 자원, 성향과 생존 트랙을 담는 트레이.

기술 카드

경험치로 구입해 캐릭터 트레이에 부착.

참조 카드

아이콘 참조, 차례 순서, 기본 행동과 기타 유용한 정보 수록.

전투 및 교섭 텍

전투와 교섭 조우를 해결하기 위해 사용되는 각 캐릭터의 고유한 텍.

이벤트 텍과 버린 더미

스토리를 진행하고 여러 무작위 효과를 제공하는 카드.

활성화된 퀘스트

중요한 퀘스트를 담고 있는 카드.

캐릭터 모형

참가자들의 캐릭터. 각 캐릭터에 대응하는 캐릭터 트레이와 타일, 전투 카드와 교섭 카드가 존재.

체력 마커

캐릭터 트레이의 체력 트랙에 놓는 "T"자 모양의 특별한 마커.

시간 토큰과 퀘스트 토큰

다양한 구성품 위에 놓거나 다이얼 표시용으로 사용.

일반 마커와 대형 마커

대형 마커는 일반 마커 5개와 동일.

캠페인 준비

게임을 배우는 가장 간단한 방법은 소개용 1인 모험을 통해 기본적인 규칙을 설명하는 튜토리얼 안내서를 사용하는 것입니다. 그 외의 캠페인을 준비하는 경우, 아래의 준비 단계를 따라주세요. 진행 중인 캠페인을 재개하는 경우에는 아래의 게임 준비 단계를 모두 따르지 않아도 됩니다. 대신, 이 규칙서의 기본 규칙 부분에서 “게임 저장하기” 챕터를 찾아 확인하세요.





캐릭터 준비

참가자들은 각자 다음 단계를 차례대로 진행합니다.



I) 자신의 캐릭터를 선택합니다. 해당 캐릭터와 동일한 색깔의 타일과 캐릭터 트레이를 가져옵니다.


힌트: 캐릭터 사이의 가장 큰 차이점은 각 캐릭터 타일 앞면에 나와있는 캐릭터 행동과 부정적 특성, 해당하는 캐릭터 트레이에 나와 있는 생존 트랙의 길이, 그리고 각 캐릭터의 고유한 전투 카드 텍과 교섭 카드 텍입니다.

확장 캐릭터 니브의 타일은 빨간색이며, 원하는 색의 트레이를 사용할 수 있습니다.

II) 다음 트랙의 시작 지점에 마커를 놓습니다:  (에너지)와  (공포). 자신의 캐릭터 트레이에서 와  트랙을 찾습니다. 빨간색 < > 모양이 그려져 있는 각 트랙의 시작 칸에 일반 마커를 하나씩 놓습니다.



III) T자 모양의  (체력) 마커를  트랙 칸에 놓습니다. 여기에도 빨간색 < > 모양이 그려져 있습니다.

마커의 모양을 통해  이 다른 두 트랙에 미치는 영향을 쉽게 떠올릴 수 있습니다. (참고: 게임 방법)



IV) 자신의 시작 성향을 표시합니다. 자신의 캐릭터 타일 뒷면에서 시작 수치를 찾을 수 있습니다.

IV) 시작 자원을 확인합니다. 이들 역시 캐릭터 타일 뒷면에 기록되어 있습니다. 쓰여져 있는 숫자만큼 일반 마커를 가져와 캐릭터 트레이의 해당 자원 슬롯에 놓습니다.



VI) 자신의 캐릭터 색깔에 맞는 전투 카드와 교섭 카드 80장을 따로 빼둡니다. 자신의 캐릭터와 맞는 기본 카드는 전투와 교섭 카드를 합쳐 50장이 있으며, 카드 이름 위에 캐릭터의 이름이 쓰인 향상된 전투와 교섭 카드는 캐릭터마다 30장이 있습니다.

해당 더미를 만들기 위해 카드 번호를 참조할 수 있습니다. 예를 들어, 아이리(녹색)는 1-25 G까지의 번호가 적힌 전투 카드와 1-25 G까지의 번호가 적힌 교섭 카드를 챙겨야 하며, 자신의 이름이 적힌 1-15 G까지의 향상된 전투 카드와 1-15 G까지의 향상된 교섭 카드를 챙겨야 합니다.

이런 방법으로도 카드 구분이 어렵다면, 이 규칙서의 전투와 교섭 부분에서 상세한 카드 개요를 찾아 확인하세요.

VII) 15장으로 구성된 시작 전투 텍과 시작 교섭 텍을 만드세요. 자신의 트레이 색에 해당하는 깃발이 그려진 15장의 기본 전투 카드와 15장의 기본 교섭 카드를 골라냅니다. (아래 그림 참고) 깃발은 카드의 이름 아래에 그려져 있습니다. 이 카드들을 섞어 캐릭터 트레이의 왼쪽(전투)과 오른쪽(교섭)에 놓아주세요.

다른 캠페인에서 온 캐릭터들의 시작 텍 목록은 자신의 캐릭터 타일 뒤에서 확인할 수 있습니다.

아발론의 몰락 캠페인에서, 이번 단계에 사용되는 시작 카드는 1번부터 15번까지입니다. (1-15/25)

시작 카드에는 캐릭터 이름이 쓰여 있지 않습니다!



VIII) 25장으로 구성된 전투 향상 풀과 교섭 향상 풀을 만드세요. 자신의 캐릭터 이름이 쓰여 있는 향상된 전투 카드 15장을 가져옵니다. 그런 다음, 자신의 캐릭터 트레이 색에 맞는 남은 기본 전투 카드 10장을 가져옵니다. (깃발이 그려져 있지 않아 이전 단계에 시작 텍을 만들 때 사용되지 않고 남은 카드들) 향상된 카드 15장과 기본 카드 10장을 한데 모아 섞습니다. 이것이 25장으로 구성된 전투 향상 풀이 됩니다. 게임이 진행되면서 카드를 추가로 구입해 자신의 텍을 개선시킬 때 사용합니다.

이제 교섭 카드에 대해서도 동일한 방식으로 교섭 향상 풀을 만듭니다.

그런 다음 이 두 개의 향상 풀을 상자의 저장 칸에 넣어두거나 “향상 풀” 카드로 덮어둡니다.

IX) 자신의 캐릭터 타일을 캐릭터 트레이 위에 놓습니다. 준비 정보가 아래로 가게 하여, 자신의 캐릭터 행동이 위쪽으로 오게 됩니다.



X) 자기 캐릭터의 시작 편지를 읽습니다. 이전 탐험대와 함께 사라져버린 자신의 전 스승이 쓴 편지로, 캐릭터들이 처한 상황에 대해 더 많은 것을 알려줍니다.

또한 시작 편지에는 고유의 캐릭터 숫자도 쓰여 있습니다. 이는 드물게 발생하는 동점 상황이나 해결되지 않는 투표에 우선권을 주는데 사용됩니다.

XI) 각자 자신의 탐험 지도를 가져옵니다. 아발론에 대해 아는 것이 없다면, 이 지도가 섬의 중요한 지형지물까지 도달하는 데 도움을 줄 수 있습니다. 하지만 조심하세요. 이 지도를 만든 제작자는 한 세기 전의 사람이어서 이젠 정확하지 않을 수도 있으니까요!

세계 준비

모든 참가자들이 자신의 캐릭터 준비를 마쳤다면, 다음 단계를 차례대로 진행합니다.

I) 시작 지역을 놓습니다. 아발론의 몰락에서 시작 지점은 101번 지역입니다. 이 시작 지역을 놀이 공간 한가운데에 두고, 이번 캠페인에 참가하는 캐릭터 모형을 모두 그 위에 올려놓습니다.

다른 캠페인에서는 201번, 301번, 401번을 시작 지역으로 사용합니다.

II) 시작 지역에 멘히르 모형 하나를 올려놓고 그 밑에 다이얼을 놓습니다. 다이얼을 돌려 다음 숫자를 나타내도록 놓아둡니다. 1인 게임: 8, 2인 게임: 7, 3인 게임: 6, 4인 게임: 5.

중요한 정보를 담고 있는 이 다이얼은 멘히르가 힘을 잃기까지 남은 날 수를 가리킵니다. (참고: 멘히르와 위어드니스)



III) 지도의 시작 부분을 만듭니다. 시작 지역의 네 가장자리에 있는 방향 화살표 4개를 확인합니다. 해당 숫자가 가리키는 지역 카드 네 장을 찾아 방향 화살표가 가리키는 방향에 붙입니다.

예시: 아발론의 몰락 캠페인에서는 시작 지역 위쪽에 사냥꾼의 숲(102)을, 왼쪽에 전사들의 축제(103)를, 오른쪽에 불타버린 회합장(104)을, 아래쪽에 버려진 칼들(105)을 놓아둡니다.



IV) 조우 카드를 준비합니다. 모든 조우 카드를 가져와 색깔별로 분류해 네 개의 더미로 만듭니다. 각 더미에는 31장의 카드가 포함되며, 여기에는 "최초의 조우"라고 표시된 특별 조우 카드 한 장이 포함됩니다.

이 더미들은 IX번째 단계에서 조우 텍을 만들 때 사용됩니다.

V) 비밀 카드 텍과 아이템 텍을 가져옵니다. 모든 아이템과 비밀 카드를 가져와 더미를 각각 하나씩 만든 다음, 조우 카드 옆에 놓아둡니다. 게임 도중에 찾기 쉽도록 비밀 카드는 숫자 순서대로 놓아두는 쪽이 좋습니다. 아이템 텍은 섞어둡니다.

VI) 새 저장 시트를 가져옵니다.

이 시트는 참가자들의 캐릭터에 대한 사람들의 반응과 일부 지역을 비가역적으로 변화시키는 '상태'를 표시하고 게임을 저장하는 데 사용됩니다.

VII) 참조 카드를 나눠줍니다. 각 참가자는 아이콘 안내 카드 1장과 뒷면에 행동 목록이 나와 있는 차례 순서 카드 1장을 가져옵니다. 전투와 교섭 참조 카드는 탁자 위에 놓아둡니다.

VIII) 선택 규칙: 기록관을 뽑습니다. 게임의 흐름을 유지하고 대기 시간을 줄일 수 있도록 참가자 한 명을 기록관으로 뽑습니다. 기록관의 책임을 살펴보면, 기록관 안내 상자를 확인하세요.

IX) 첫번째 챕터를 준비합니다. 챕터 I 준비 카드를 찾아 앞면부터 지시에 따라 이벤트 텍과 조우 텍을 만듭니다.

그런 다음, 무작위 이벤트 카드를 모두 가져와 섞고 놀이 공간 한쪽이나 상자 안에 놓아둡니다. 몇몇 이벤트 카드를 통해 무작위 이벤트 카드 몇 장을 이벤트 텍 위에 올려놓게 되는 경우가 있습니다. 이벤트 카드를 뽑을 때는 언제나 준비한 이벤트 텍에서 뽑으며, 무작위 이벤트 더미에서 뽑게 되는 경우는 절대로 없습니다!

게임의 각 챕터를 완료할 때마다 새로운 챕터 준비 카드의 지시에 따라 새로운 챕터를 준비하고, 조우 텍을 수정해 쉬운 카드를 내보내고 그 자리에 어려운 카드를 채우게 됩니다.



X) 여정의 첫 날이 시작되었습니다. 규칙서의 "게임 방법" 부분으로 이동해 여정을 시작하세요!

힌트: 고향 지역을 탐험해 그곳에서 어떤 일을 할 수 있는지 살펴보는 일은 첫 발견음으로 나쁘지 않습니다.

힌트: 게임 시간으로 며칠을 진행하는 동안, 하루의 순서 참조 카드를 손 닿는 곳에 두어 나열된 항목을 하나씩 차례대로 해결하세요. 새로 게임을 시작하는 참가자들은 하루의 시작에 각 다이얼을 하나 줄이거나 새로운 이벤트 카드를 뽑는 일과 같이 중요한 단계를 빠뜨리기 쉽습니다.

기록관 (선택 규칙)

2-4인 협동 게임에서는 자원자를 하나 선택해 기록관으로 삼는 것을 추천합니다. 게임을 즐기는 것과 별개로, 기록관은 테인티드 그레일의 게임 마스터와 같은 지위를 가지며 아래의 책임을 맡습니다.



- 탐험 일지의 내용을 다른 참가자들에게 크게 읽어줍니다. (혹은 자신의 말로 다시 이야기해줍니다)
- 하루의 시작에 새로운 이벤트 카드를 공개하거나 모든 다이얼 숫자를 줄이는 것과 같은 준비 업무를 처리합니다.
- 저장 시트를 관리하며, 참가자들이 얻은 상태를 표시하고 필요한 경우 확인합니다.
- 새로운 지역 카드를 가져와 붙이고 활성화된 멘히르의 범위에서 벗어난 지역 카드를 제거합니다.
- 아이템 텍과 비밀 텍을 관리합니다.
- 대립하는 상황이나 동물인 상황에서 최종 결정을 내립니다.

기록관은 게임 내에서 영향을 미치지 못하며, 강제 사항도 아니지만 이 역할을 맡을 사람을 정해두면 준비 업무에 걸리는 시간을 절약하고 실수를 줄일 수 있습니다. 또한 다른 캐릭터들이 탐험을 통해 겪는 사건들을 귀로 들려주어 모두가 게임에 몰입하는 데에 도움을 줍니다!

게임 방법

이 부분에서는 테인티드 그레이일의 플레이 방법을 배울 수 있습니다. 하루의 순서를 따라가는 것으로 시작해, 다른 모든 기본 규칙들을 습득하게 됩니다.

하루의 순서

하루는 테인티드 그레이일에서 가장 중요한 시간 단위이며, 게임에서 사용되는 완전한 하나의 차례를 가리킵니다. 하루의 진행(II 단계)에서 캐릭터들은  를 소비해 행동합니다. 모두의  가 다 떨어지거나, 모두가 차례를 넘기기로 결정할 때까지 이를 반복합니다. 그런 다음, 캐릭터들은 짧은 하루의 종막(III 단계)을 진행합니다. 이 단계 동안 캐릭터들은 휴식을 취하고, 회복하고, 꿈을 잃고, 캐릭터를 향상시켜 턱을 최적화합니다. 그리고 나면 새로운 하루가 시작되고, 준비 업무와 새로운 이벤트 카드를 공개하는 하루의 시작(I 단계)을 처리합니다.

요약하면, 테인티드 그레이일에서는 아래의 세 단계를 계속 반복하게 됩니다.

I) 하루의 시작

1) **힘이 다한 멘히르 제거하기.** 멘히르의 발치에 다이얼이 남아있지 않다면, 멘히르는 비활성화되며 곧바로 빛을 잃습니다. 그런 멘히르가 있다면 즉시 타자에서 치웁니다. 아직 타자에 남은 멘히르들을 “활성화된 멘히르”라고 부릅니다.


2) **멘히르 범위 바깥에 있는 지역 제거하기.** 게임에서 사용되는 모든 지역 카드는 활성화된 멘히르와 인접(직선 혹은 대각선)해야 합니다. 활성화된 멘히르가 있는 지역과 붙어있지 않은 지역이 생겼다면, 지금 단계에 해당 카드를 버립니다. (참고: 멘히르와 워어드니스)

3) **멘히르 다이얼의 숫자 줄이기.** 활성화된 모든 멘히르의 다이얼을 1씩 줄입니다. 다이얼이 이미 1이라면, 더 이상 줄일 수 없으므로 멘히르의 발치에서 다이얼을 치웁니다. 주의할 점: 해당 멘히르 자체는 다음 하루의 시작 전까지는 비활성화되거나 사라지지 않습니다!

4) **시간 다이얼의 숫자 줄이기와 시간 토큰 제거.** 비밀 카드와 캐릭터 옆을 포함해, 타자 위의 어디에라도 시간 토큰이 붙은 다이얼이 있다면 그 값을 모두 1씩 줄입니다. 다이얼의 값을 줄일 수 없다면 게임에서 제거합니다.

시간 토큰이 놓인 모든 지역 카드에서 시간 토큰을 1개씩 제거합니다.

이 단계에서는 시간 토큰이 붙은 다이얼만 값이 줄어듭니다. 퀘스트 토큰이 붙은 다이얼은 다른 규칙에 의해 움직입니다. 또한, 지금 단계에서는 어떤 지역에서도 퀘스트 토큰을 제거하지 않습니다.

5) **새로운 이벤트 카드 공개하고 읽기.** 카드에 퀘스트 내용과 빨간색 자물쇠 문양  이 나와 있다면, 해당 카드를 이벤트 턱 옆의 퀘스트 터미로 옮깁니다. 그렇지 않다면, 해당 카드를 해결하고 버린 카드 터미에 놓아둡니다.

하루 동안만 지속되는 일반 이벤트와는 달리, 퀘스트를 포함하고 있는 이벤트는 카드에 명시된 순간이 올 때까지 타자에 남아 있습니다.





6) **수호자 움직이기.** 수호자는 배회해 다니는 특별한 조우입니다. 타자에 수호자가 하나라도 있다면, 각 수호자마다 방향 주사위를 굴려 기본 규칙의 수호자 부분에 명시된 규칙에 따라 해당 수호자를 이동시킵니다.

7) **계획 논의하기.** 협동 게임을 진행하는 경우, 모든 참가자들은 자신의 계획을 논의할 시간을 가져야 합니다. 모두가 함께 승리하거나 함께 패배하게 되므로, 목표와 보급 계획을 세심하게 수립하는 일은 꼭 필요합니다!

8) **여정을 위한 장비 챙기기.** 캐릭터들은 동일한 키워드를 가진 아이템을 두 장 이상 앞면으로 놓을 수 없습니다. (참고: 아이템) 남은 아이템은 모두 뒷면으로 놓아둡니다.


II) 하루의 진행

이 단계가 시작되면, 각 참가자들은 행동을 하나씩 수행합니다. 행동 순서는 참가자들이 합의해서 정합니다. 만약 합의가 이루어지지 않는다면, 캐릭터 숫자가 낮은 캐릭터부터 시작합니다. 게임 내에서 사용할 수 있는 모든 행동은 비용이 나와 있는 특별한 아이콘으로 표시됩니다.

 모든 행동 앞에는 이 아이콘이 그려져 있습니다. X는 행동의  비용을 나타냅니다. 어떤 행동에는  이나  비용이 대신 표시되어 있습니다.

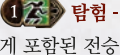

두 명 이상의 참가자가 같은 장소에 있는 경우 동일한 행동을 함께, 하나의 파티로서 동시에 해결하겠다고 선언할 수 있습니다 - 각 행동에 **파란 글씨로 쓰여 있는** 파티 규칙을 확인하세요.

모든 참가자가 하나의 행동을 수행하거나, 하나의 파티 행동에 참여하거나, 행동을 넘긴 다음, 아직 행동을 넘기지 않은 참가자들은 또다시 행동을 수행할 수 있습니다.


모두가 행동을 넘기거나 사용할  가 바닥날 때까지 이를 반복합니다. 앞의 조건이 만족되면 하루의 종막(III 단계)을 진행합니다.

힌트: 대기 시간을 줄이기 위해, 조우와 맞닥뜨린 참가자는 다른 참가자들이 각자의 행동을 수행하는 동안 자신의 조우를 해결할 수 있습니다. 또한, 하루의 종막 단계의 대기 시간을 줄이기 위해 참가자들은 **경험치**를 사용하고 전투 턱이나 교섭 턱을 수정할 방법에 대해 미리 계획해두는 것이 좋습니다.

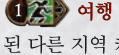

게임에서 가장 중요한 다음 여섯 가지 행동에 대한 설명은 참조 카드의 행동 면에서도 찾아볼 수 있습니다.


 **탐험 - 비용**  1. 탐험은 테인티드 그레이일의 각 지역 카드에 풍부하게 포함된 전승이나 비밀, 과업을 발견하기 위해 주로 사용되는 방법입니다. 현재 자신이 위치한 지역 카드를 뒤집어 뒷면의 내용을 읽습니다. 몇몇 카드는 자체적으로 완결되지만, 그 외의 카드들은 탐험 일지의 특정 부분을 참조해 더 많은 선택과 결정을 필요로 하는 순간을 마주하게 됩니다. “탐험을 마친다.”는 문장에 도달할 때까지 탐험을 계속합니다. 그런 다음, 해당 지역 카드를 다시 뒤집어 돌려놓고 게임을 계속합니다.

처음으로 탐험을 떠나기 전에 먼저 탐험 일지 시작 부분에 실려 있는 도입 부인 “탐험 일지 사용법”을 먼저 읽어보세요!


파티로 행동하기: 파티로 탐험하는 경우, 탐험에 필요한 비용은 탐험 구성원 1명마다  1이 됩니다. 대부분의 긍정적인 효과나 부정적인 효과는 파티에 포함된 모든 캐릭터에게 적용됩니다. 한편, 보상은 대부분 규모에 따라 달라지지 않으며 파티 구성원들끼리 나누어야 합니다. 상세한 사항은 일지 시작 부분의 “탐험 일지 사용법”에서 찾아볼 수 있습니다.

힌트: 카드 위에 모형이 많아서 뒤집기가 어렵다면, 곧바로 탐험 일지를 펼쳐주세요! 지면의 각 지역 부분은 해당 카드 뒷면에 있는 문장과 동일한 내용으로 시작합니다.

 **여행 - 비용**  1. 자신의 캐릭터 모형이 현재 위치한 지역과 연결된 다른 지역 카드로 옮깁니다. (참고: 지역) 만약 두 지역 카드가 붙어있지만 방향 화살표로 연결되어 있지 않다면 그 사이로는 여행할 수 없다는 의미입니다. (많은 경우 산맥이나 장벽, 큰 강과 같은 자연적 특성 때문입니다)

새로운 지역에 도착하면, 새로 공개할 수 있는 지역 카드가 있는지 확인합니다. (참고: 지역) 그런 다음, 도착한 새 지역의 앞면에 번개 문양  이 그려져 있는지 확인합니다. 이 문양으로 표시된 항목은 해당 지역에 들어가자마자 즉시 해결되어야 합니다.

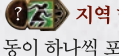
예시: 지역 카드에 쓰여진 “회색 조우 한 장을 뺏는다”라는 문장 옆에 번개 아이콘이 그려져 있다면, 그곳에 도착하자마자 회색 턱에서 조우 카드 한 장을 뺏아야 합니다. 이는 다른 참가자들이 행동할 차례를 얻기 전에 이루어집니다.

파티로 행동하기: 파티로 여행하는 경우, 새로운 지역에서 발생하는 자동 행동이나 수호자 조우 역시 파티로 해결되어야 합니다! 여행이 필요한 비용은 파티 구성원 1명마다  1이 됩니다.

중요: 직선으로만 이동할 수 있습니다. 대각선으로 여행할 수 없습니다!



예시: 쿠아나흐트 농장에서 하얀골로 향하기 위해서는 두 번의 여행 행동을 수행해야 합니다. 대각선 이동이 허용되지 않기 때문입니다. 또한, 캐릭터들이 하얀골에 도착하면 하얀골 지역 카드에 번개 문양으로 표시되어 있는 부분을 즉시 해결해야 합니다.

 **지역 행동 - 비용은 해당 지역 카드 참고.** 대부분의 지역 카드에는 행동이 하나씩 포함되어 있으며, 앞면에서 쉽게 확인할 수 있습니다. 이 행동은 해당 지역에 있는 캐릭터가 활성화할 수 있으며, 해당 캐릭터가 다른 행동을 수행하는 중이 아니라면 언제든지 활성화할 수 있습니다.

지역 기반 행동은 중요합니다. 이를 통해 종종 핵심적인 자원을 얻거나 교환할 수 있기 때문입니다. 이들을 눈여겨보고 여정을 미리 계획해주세요!

어떤 지역 행동은 “하루 한 번”이라고 표시되어 있다는 점에 유의하세요. 해당 행동을 수행할 때, 시간 토큰을 그 위에 올려놓아 이미 사용되었다고 표시해주세요. 어떤 지역에서는 시간 토큰을 사용하는 다른 규칙을 적용하기도 한다는 점을 기억해주세요. 이들이 섞이지 않도록, 이렇게 사용되는 또다른 시간 토큰은 행동 위에 올려놓지 마세요.

파티로 행동하기: 지역 행동 역시 파티로 수행할 수 있습니다. 그 경우, 비용은 한 번만 지불하며 행동의 보상도 한 번만 받습니다. 하지만 파티에 속한 참가자들은 서로를 도와 비용을 원하는 대로 나누어서 낼 수 있으며, 조우가 발생하는 경우 역시 파티로 해결합니다.

예시: 두 명의 참가자가 “2 [비용] 사냥: 식량 1을 얻고, 그 후 녹색 조우 한 장을 뽑는다”라고 쓰여진 지역 행동을 수행합니다. 이들은 비용을 나눠 내기로 하고 각자 [비용] 1을 지불합니다. 그런 다음, 식량 1을 얻고 조우 한 장을 공개해 파티로 전투합니다.

[?] 캐릭터 행동 - 캐릭터마다 다른 고정 비용. 모든 캐릭터는 각자의 캐릭터 타일에 개인 행동이 나와 있습니다. 이 행동은 조우나 탐험 도중에 아닌 경우에만 수행할 수 있습니다.

파티로 행동하기: 캐릭터 행동은 해당 캐릭터 자신만이 사용할 수 있지만, 파티 구성원이 [비용] 지불을 도울 수 있습니다. 하지만 그 경우에도 항상, 해당 행동을 수행하는 캐릭터가 최소한 [비용] 1을 지불해야 합니다.

[0] 멘히르 조사 - 언제나 공짜. 자신이 있는 지역의 이름 근처에 멘히르 봉인이 있다면(참고: 지역), 그곳에 고대의 기념비가 존재한다는 의미입니다. 멘히르 조사는 언제나 공짜이며, 이를 통해 해당 멘히르를 활성화하기 위해 필요한 자원이나 비밀 카드에 대한 정보를 알 수 있게 됩니다. 멘히르를 조사하기로 결정했다면, 해당 장소 카드를 뒤집어 아래쪽에 있는 멘히르 부분을 살펴 봅니다. 필요한 자원을 가지고 있으며 다른 기준을 모두 만족한다면, 해당 멘히르를 곧바로 활성화할 수 있습니다.

중요: 멘히르를 활성화하기 위해 필요한 비용은 게임에 참가하는 모든 참가자의 숫자에 따라 늘어납니다. (파티 구성원의 숫자와 무관합니다!)

힌트: 항상 어떤 멘히르를 활성화할지, 그리고 그러기 위해 필요한 자원은 무엇인지를 염두에 두세요!

힌트: 지역 카드를 뒤집고 싶지 않은 경우, 탐험 일지의 해당 지역 부분에서 멘히르 정보 역시 찾을 수 있습니다.

힌트: 멘히르를 활성화하기 위해서는 모든 참가자들이 협력해야 합니다. 여기에 따라 보급 계획을 세우세요.

[0] 넘기기 - 공짜. 캐릭터가 하루를 마치고 휴식을 취하기로 결정합니다. 아직 사용하지 않은 [비용] 1이 있는 경우에도 행동을 넘길 수 있습니다. 하지만 이 결정은 되돌릴 수 없습니다 - 한 번 행동을 넘겼다면, 다음 날이 오기 전까지는 더 이상 행동을 수행할 수 없습니다!

캐릭터 트레이나 아이템, 기술, 그리고 심지어 비밀 카드에까지 행동이 붙어 있을 수 있습니다!

요약하자면, 하루의 진행 단계의 자기 차례에는 행동 참조 카드나 캐릭터 타일, 혹은 현재 캐릭터가 사용할 수 있는 다른 카드나 보드에 붙어 있는 행동 하나를 사용할 수 있습니다. 자신과 같은 지역에 있는 다른 캐릭터들은 당신과 함께 행동할 수 있습니다. 그런 다음, 아직 행동하지 않은 참가자들이 행동을 한 번 합니다. 모두가 행동을 넘기거나 [비용] 1이 다 떨어질 때까지 이 절차를 반복합니다.

III) 하루의 종막

모든 캐릭터가 행동을 넘기거나 [비용] 1이 다 떨어지게 되면 하루가 끝납니다. 그 경우, 모든 캐릭터에 대해 아래 항목을 차례대로 해결합니다.

1) 휴식하기, 식량 1 섭취. 섭취했다면, [비용] 1을 얻고 [비용] 1을 잃습니다. 식량이 충분하지 않다면 (혹은 지금 섭취하고 싶지 않다면), 자신의 [비용] 1을 0으로 떨어뜨립니다. 자신의 [비용] 1이 이미 0이라면, [비용] 1을 대신 잃습니다.

같은 지역에 있는 캐릭터들은 행동이나 조우 도중에 아니라면 언제나 식량을 교환할 수 있다는 점을 기억해주세요! (참고: 파티와 파티 행동)

2) 회복. 트랙의 마커를 시작 지점에 돌려놓습니다. 탈진한 상태라면(마커가 빨간색 칸에 있는 경우), [비용] 4점만 회복합니다. 자신의 [비용] 마커 위치에 따라 최대 [비용] 1이 제한된다는 사실을 기억해주세요 - 자신의 [비용] 마커는 결코 [비용] 마커보다 높이 올라갈 수 없습니다.

3) 캐릭터 향상. 가진 경험치 점수가 있다면, 이제 성향을 높이거나 새로운 기술을 얻기 위해, 또는 전투 텍이나 교섭 텍에 카드를 추가하기 위해 사용할 수 있습니다. (참고: 캐릭터 향상)

4) 캐릭터 텍 구축. 원한다면 게임을 진행하는 동안 항상 풀에서 얻은 카드로 자신의 전투 텍과 교섭 텍을 수정할 수 있습니다. 자신의 스타일에 맞지 않는 카드를 제거할 수도 있습니다. 하지만 두 텍 모두 최소 15장씩의 카드가 필요하다는 사실은 잊지 마세요!

5) 꿈의 체형. 지금 있는 장소에 꿈자리 아이콘이 그려져 있다면, 탐험 일지의 해당 부분을 펼쳐 꿈을 읽습니다. 자신의 [비용] 마커가 빨간색 칸에 있다면(“미쳐가는 중” 카드가 자신의 캐릭터 트레이에 붙어 있는 경우), 꿈 대신에 악몽을 읽습니다.

중요: 꿈과 악몽은 모든 캐릭터가 동시에 해결합니다.


힌트: 때때로 꿈은 유용한 팁을 알려주거나, 전승이나 스토리를 펼쳐보입니다.

기본 규칙

게임을 시작하기 전에 먼저 이 부분을 잘 살펴보고 테인티드 그레이트에서 사용되는 핵심적인 개념들에 익숙해져야 합니다.

생존 트랙

캐릭터 트레이에 있는 세 개의 트랙은 특히 중요합니다. 게임 속의 거의 모든 활동이 이 트랙에 영향을 미치기 때문입니다.

에너지 - 매일 회복되는 기력. 게임 내 활동 대부분(참고: 하루의 진행)이 에너지를 소모합니다. 상처와 질병에 고통받는 경우에도 에너지에 제약이 가해집니다. 반쯤 죽은 채로 흐느적거리는 상태로는 건강하고 푹 쉬 것처럼 움직일 수 없으니까요. (참고: )

트랙의 마지막 두 칸은 빨간색입니다. 마커가 거기까지 떨어지면 탈진하게 됩니다. 이에 따라 활동 능률이 부정적인 영향을 받게 되고, 회복 역시 낮아집니다. (참고: 하루의 종막) 그렇지만 때로는 뭔가 더 나쁜 상황을 피하기 위해 스스로 탈진을 선택하게 되는 경우도 있습니다!

체력 - 자신의 신체적인 상태. 캐릭터의 체력이 모두 소진되면, 죽어가기 시작합니다. 이를 나타내기 위해 "죽어가는 중" 카드를 해당 캐릭터의 트레이에 붙여두고 해당 카드에서 찾을 수 있는 추가 규칙을 활성화합니다.

에너지는 결코 체력보다 높을 수 없습니다. 마커는 T자 모양의 마커 위로 올라갈 수 없습니다

자신의 에너지가 체력보다 높다면 (자신의 마커가 마커보다 높은 곳에 있다면), 전투나 교섭 상황에서 공황에 빠지게 됩니다.

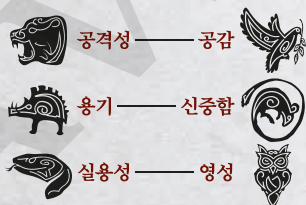
마커의 모양은 이 두 가지 중대한 한계선을 기억하는 데 도움을 줍니다!



공포 - 정신적 트라우마, 스트레스, 그리고 광기. 캐릭터의 마커가 트랙 상단에 빨간색 표시된 두 칸 중 어디에든 도달하게 되면, 미쳐가기 시작합니다. 이를 나타내기 위해 "미쳐가는 중" 카드를 해당 캐릭터의 트레이에 붙여두고 해당 카드에서 찾을 수 있는 추가 규칙을 활성화합니다. 해당 캐릭터의 (큐브) 마커가 빨간 칸에서 벗어나게 되면 "미쳐가는 중" 카드를 버립니다.

또한, 자신의 에너지가 체력보다 높다면, 공황에 빠지게 됩니다. (이는 전투와 교섭 상황에서의 능률이 부정적인 영향을 미칩니다)

캐릭터 성향

캐릭터를 규정하는 여섯 가지 기본적인 성향은 세 개의 대립쌍으로 구성되어 있습니다. 성향은 다양한 조우에서 사용되며, 지역을 탐험할 때 서로 다른 방향의 스토리 이벤트나 해결책을 이끌어내기도 합니다. 어느 한 성향을 2까지 높인다면, 이후에 해당 성향에 추가되는 점수로는 유용한 특수 기술 카드를 획득할 수 있습니다. 이들은 캐릭터 트레이의 해당 성향 옆쪽에 놓아둡니다. (참고: 캐릭터 향상)



힌트: 성향을 높이는 데 필요한 경험치 비용은 세 개의 대립쌍 각각에 대해 개별적으로 결정됩니다. 즉, 에 더 많은 점수를 가지고 있을수록, 의 업그레이드 비용이 더 비싸진다는 뜻입니다!

자원

캐릭터들이 여정을 통해 모으고 사용할 수 있는 자원은 모두 다섯가지입니다.

식량 - 하루의 종막이 되면, 캐릭터들은 식량을 하나씩 섭취해야 합니다. 식량이 없다면, 회복할 수 없습니다. (참고: 하루의 종막)

재산 - 목숨을 구할 아이템과 장비를 구입하게 해 줄 황금, 보석, 그리고 다른 사치품들.

명성 - 자신의 영예와 영광. 자신이 가진 명성 점수가 많다면, 섬의 사람들이 자신을 도우려 동행할 가능성이 높아집니다!

마법 - 조우에서 도움이 되기도 하고, 때로는 멘히르를 깨우는데 필요한 초자연적인 힘.

경험치 - 생존 확률을 비약적으로 증대시키는 새로운 전투 및 교섭 카드를 구입하고 성향을 올리는 데 사용.


식량과 재산은 행동 도중이 아니며 자신과 같은 지역에 있는 파티 구성원, 혹은 다른 캐릭터들과 교환할 수 있습니다. 명성, 경험치, 그리고 마법은 절대로 교환할 수 없습니다.


지역





여정을 통해 방문하게 될 모든 지역을 그려내는 이 대형 카드들은 아발론을 묘사한 지도의 작은 조각들입니다.

1. 지역 이름
2. 지역 번호 - 탐험 일지의 해당 부분을 지시.
3. 이전 지역 번호 - 해당 지역이 이전에 가졌던 번호. (몇몇 행동, 이벤트, 혹은 상황에 따라 특정 지역이 새로운 지역으로 변화합니다)
4. 지역 봉인 - 각 지역의 이름 옆에는 최대 3개까지의 특별한 봉인이 존재할 수 있습니다.

 - 멘히르 - 해당 지역에 활성화할 수 있는 멘히르가 존재합니다. 멘히르 활성화 행동은 이 문양이 있는 지역에서만 수행할 수 있습니다!

 - 꿈자리 - 해당 지역에서 하루를 마친다면, 예언적인꿈 (혹은 끔찍한 악몽)이 잠에 빠진 당신을 찾아옵니다.

 - 우호적이지 않은 정착지 - 이 지역을 방문하는 즉시 조우가 발생합니다. (대개의 경우 교섭 조우) 해당 지역 카드의 특수 규칙을 살펴보세요.

 - 우호적인 정착지 - 안타깝지만, 이런 이들은 상당히 드뭅니다...

5. 지역 행동 - 해당 지역에서 수행할 수 있는 행동.
6. 방향 화살표 - 이웃한 지역을 가리키는 숫자.
7. 지역 설명 - 종종 그곳에서 무엇을 기대할 수 있는지를 알려주는 해당 지역에 대한 간략한 설명.

여행을 통해(참고: 하루의 진행), 점점 더 많은 지역 카드를 공개하게 됩니다. 인접한 두 지역 카드 사이를 여행하기 위해서는 두 지역이 서로 방향 화살표로 연결되어 있어야 합니다. 만약 두 지역이 서로 인접해있지만, 인접한 모서리에 방향 화살표가 없다면 그 경로는 막힌 것입니다. (보통 산맥이나 작은 만, 낭떠러지 절벽과 같은 자연적 특성) 다른 길을 찾아야만 합니다! 새로운 지역에 도착할 때마다, 항상 아래의 절차를 처리해주세요.

1) 추가 지역 카드 공개. 새로운 지역의 가장자리에 쓰여있는 방향 화살표에 맞는 카드를 찾습니다. 새로 놓으려는 지역 카드가 활성화된 멘히르에서 카드 1장 범위 이내에 있는 경우에만(대각선 포함) 해당 카드를 대응하는 옆설 방향에 붙여놓습니다.



- 1 - 자신의 캐릭터 모형
- 2 - 여행 행동으로 이동한 방향
- 3 - 활성화된 멘히르
- 4와 5 - 해당 지역 카드들을 새로 도착한 지역 옆에 붙입니다. (이들의 지역 번호가 새로운 지역 카드의 가장자리에 쓰여진 방향 화살표와 일치하며, 동시에 활성화된 멘히르 범위 안에 있습니다)
- 6 - 이 지역 카드는 붙이지 않습니다! 지역 번호가 방향 화살표와 일치하지만, 활성화된 멘히르의 범위 안에 있지 않습니다.

2) **즉시 처리 규칙 해결.** 카드에 쓰여진 규칙에 번개 문양(⚡)이 그려져 있다면, 지금 바로 처리해야만 합니다.

만약 해당 지역에 수호자가 존재한다면, 그 지역의 즉시 처리 규칙을 해결하기 전에 먼저 조우를 해결합니다.

특수 이동

어떤 카드나 효과는 캐릭터를 “공개된 지역 중 번호가 가장 낮은 지역”이나 “연결된 아무 지역” 등으로 이동시킵니다. 이러한 특수 이동은 여행으로 취급되지 않으며, 비용 없이 즉시 처리됩니다. 하지만 그 경우에도 추가 지역 카드 공개와 즉시 처리 행동, 그리고 수호자 조우가 발생합니다.

예전 지역 번호

테인티드 그레일에서는 많은 지역들이 참가자들의 행동에 의해 변화합니다. 때로는 자신의 행위에 의해 해당 지역 전체가 완전히 새로운 지역으로 바뀔 수도 있습니다. 이런 지역 카드의 변화가 일어나면 이들의 번호 역시 변화하며, 이에 따라 탐험 일지에 새로운 내용을 할당받습니다. 하지만 본래 지역 번호 역시 카드에 쓰여 있습니다. 이를 예전 지역 번호라고 부릅니다. 방향 화살표를 연결할 때 이 번호를 사용하세요!

예시: 오른쪽 가장자리의 방향 화살표에 “190”이라고 쓰여진 지역으로 이동합니다. 190번 지역 카드를 찾아보지만, 더 이상 게임에서 사용할 수 없는 카드입니다. 예전 지역 번호를 기준으로 카드를 확인해 195번 지역 카드의 예전 지역 번호가 190이라는 사실을 알아냅니다. 따라서 “190”번 방향 화살표 자리에 195번 지역 카드를 놓습니다.



요약하자면, 게임 도중에 어느 지역을 방문하는 경우 이웃한 지역을 추가로 공개하게 됩니다. 이 경우 a) 일치하는 방향 화살표로 연결되어 있고, b) 맨히르 범위 안에 있어야 합니다. 만약 방향 화살표에서 지시하는 지역 카드를 더 이상 게임에서 사용할 수 없다면, 예전 지역 번호를 대신 사용하세요!

맨히르와 위어드니스

아발론의 대지에서는, 맨히르가 빛을 잃을 때마다 대지의 일부가 곧 위어드니스의 원시적인 힘에 잠식됩니다. 비활성화된 맨히르와 다른 강력한 유물 주변의 극미한 고립 구역만이 여기에서 벗어나 현실을 온존하고 있습니다. 이를 나타내기 위해, 하루의 시작마다 활성화된 맨히르 범위에서 벗어난 지역 카드를 버리게 됩니다.

이렇게 제거된 지역 카드 위에 있는 캐릭터들은 즉시 2를 잃고 2를 얻으며, 남아 있는 가장 가까운 지역 카드로 이동합니다. (거리가 가까운 지역이 여러 곳이라면, 번호가 낮은 곳으로 이동합니다) 이것은 여행 행동이 아닙니다!

맨히르를 활성화하려면 캐릭터들이 해당 지역 카드나 탐험 일지의 해당 지역 부분에서 찾을 수 있는 행동을 수행해야 합니다. 비용과 맨히르 준비에 대한 세부사항은 해당 행동의 내용에서 확인할 수 있습니다. 맨히르 활성화는 지역 이름 옆에 맨히르 봉인(1)이 있는 곳에서만 가능하다는 점을 기억해 두세요.

중요: 맨히르를 활성화 시킨 뒤, 현재 지역의 방향 화살표와 연결된 지역 카드를 즉시 가져와 배치합니다.

또한, 캐릭터들은 이 맨히르 활성화를 다시 한 번 수행하여, 아직 비활성화되지 않고 남아 있는 맨히르의 지속 시간을 연장할 수 있습니다. 맨히르 다이얼에 남아있던 “힘”은 새로 활성화되는 순간 사라집니다. 맨히르의 지속시간을 연장할 때는 해당 지역에 새로운 맨히르 모형을 놓지 마세요!

지도에 남은 마지막 맨히르가 빛을 잃으면, 마지막에 남은 지역 카드들을 제거하지 마세요. 캐릭터들은 이들 지역에서 계속 게임을 이어나갈 수 있지만, 하루의 시작마다 2를 잃고 2를 얻습니다. 이 효과는 모두가 죽음을 맞거나 맨히르를 새로 활성화 할 때까지 지속됩니다.

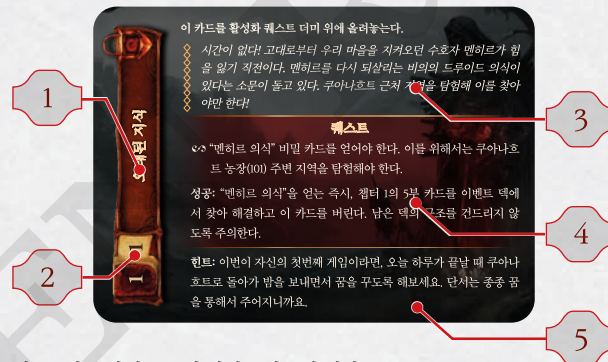
이벤트, 퀘스트, 과업.

게임을 시작할 때 공개하는 이벤트 카드는 캐릭터들에게 첫번째 퀘스트를 내어 줍니다. 테인티드 그레일에서 퀘스트는 스토리의 주요 분기입니다. 규모가 크고 중요한 임무들은 언제나 챗터의 종막이나 캠페인의 진전으로 이어집니다.

퀘스트는 언제나 이벤트나 비밀 카드에서 찾을 수 있으며, 특별한 형태(그림 참고)와 카드 모서리의 문양을 통해 알아볼 수 있습니다. 퀘스트를 포함하고 있는 카드를 뽑을 때마다, 카드를 읽은 후 이벤트 텍 옆의 활성화된 퀘스트 더미에 놓아두어야 합니다.

예시: 게임에서 처음으로 뽑은 이벤트 카드에는 “맨히르 의식 비밀 카드 얻기”라고 되어있는 퀘스트가 포함되어 있습니다. 이 이벤트를 이벤트 텍 옆의 퀘스트 더미에 놓습니다. 어떤 캐릭터가 맨히르 의식 비밀 카드를 얻는 순간, 퀘스트의 “성공” 부분에 쓰여 있는 규칙을 해결합니다.

힌트: 어디로 가야할지, 무엇을 해야할지 확신이 서지 않는다면, 활성화된 퀘스트를 다시 살펴보는 것이 좋은 시작점이 됩니다.



퀘스트가 포함된 스토리 이벤트 카드의 예시.

1. 이름
2. 챗터와 부 표시 - 이를 통해 이벤트 텍을 오류 없이 준비할 수 있게 됩니다.
3. 스토리 설명 - 이벤트의 스토리 도입부는 어떤 일이 일어나고 있는지를 설명해줍니다.
4. 퀘스트 - 스토리를 더 진전시키려면 어떤 일을 성취해야 하는지 설명해줍니다.
5. 힌트 - 퀘스트를 완료하는 데 도움을 주는 한 토막의 정보입니다.

중요: 퀘스트를 포함하고 있는 카드는 명백한 지시가 있는 경우가 아니라면 제거하지 않습니다!

주요 퀘스트와는 별개로, 파티는 여러 가지 과업과 마주치게 됩니다. 이들은 조그마한 부가 임무나 실마리에 해당하며, 이를 쫓는 것은 참가자들의 자유입니다. 과업을 따라가는 일은 종종 이득이 되며 세계에 대한 지식을 넓히는 데에 도움이 되지만, 기술적으로는 단 하나의 과업도 완수하지 않고 게임을 끝내는 일도 가능합니다. 과업에는 별개의 카드가 존재하지 않으며, 종류 조건도 정의되어 있지 않습니다. 이들은 본질적으로, 흥미로운 장소와 이야기로 안내하는 표지판과 같은 역할을 합니다. 퀘스트와는 달리, 과업은 챗터에 묶이지 않으며 언제나 완료될 수 있습니다 - 이론적으로는, 해당 과업이 포함되어 있는 지역 카드가 캐릭터들의 행동에 의해 완전히 변화하기 전까지 완료할 수 있습니다.

예시: 티탄의 발견(115번 지역)을 방문하는 참가자들은 근처 동굴에 살던 은둔자들과 거지들이 사라져 버렸다는 사실을 알게 됩니다. 이 지역의 탐험 일지에는 다음과 같은 문장이 쓰여 있습니다. “새로운 과업: 은둔자들의 운명 찾아내기” 참가자들이 단서를 따라간다면, 결국 근처의 어느 지역에서 이들의 실종과 관련된 어두운 비밀을 찾아내게 됩니다...

중요: 새로운 과업을 받을 때마다 기록해두는 것을 고려해보세요. 퀘스트에 관해서는 (해당 카드를 통해) 참조 요소를 제공하는 반면, 그러한 요소가 없는 과업을 모두 기억해내기는 쉽지 않을 수 있습니다.

중요: 캠페인을 진행하고 싶다면 퀘스트를 따라가세요. 과업 역시 중요하고, 이득이 될 수 있지만 현재 챗터의 끝으로 인도해주지는 못합니다.

퀘스트 토큰

여러 퀘스트와 과업에서 진행 상황을 추적하기 위한 용도로 퀘스트 토큰을 사용합니다. 퀘스트 토큰이 붙은 다이얼(퀘스트 다이얼)은 하루의 시작에 줄어들지 않으며, 이를 혼동하지 않는 것이 중요합니다. (참고: 하루의 순서) 자동적으로 줄어드는 것은 시간 다이얼 뿐입니다.

파티와 파티 행동

테인티드 그레일의 참가자들은 원한다면 한데 뭉칠 수도, 나누어 다닐 수도 있습니다! 하나의 파티로서 여행하고, 전투하고, 교섭한 다음 제각기 흩어질 수도 있습니다. 위험한 상황이 닥쳤을 때만 한데 뭉치는 거죠.

어떤 캐릭터가 아무 행동을 하려 할 때마다, 같은 지역에 있는 캐릭터들은 해당 행동에 합류할 수 있습니다. 행동을 수행하려는 캐릭터가 동의한다면, 해당 캐릭터들은 파티를 구성해 해당 행동을 함께 수행합니다. 이 경우, 상세한 규칙은 행동에 따라 달라집니다.

파티 안에 있는 캐릭터들은 항상 파티 구성원으로 지정됩니다.

파티로 행동하기: 파티 구성원들은 파티가 맞닥뜨린 조우 도중이 아니라면, 언제나 식량이나 재산, 아이템과 비밀을 교환할 수 있습니다. 또한 다른 캐릭터와 파티를 구성한 상태라면 파티 구성원 대신 자신의 마법이나 마법을 소모할 수 있습니다! 심지어는 모든 파티 구성원에 대한 비용 전체를 혼자 낼 수도 있습니다. 이 규칙의 예외는 하나 뿐입니다. 캐릭터 트레이의 캐릭터 행동을 수행하는 경우, 활성화된 캐릭터는 언제나 최소한 1 이상을 소모해야 합니다.

힌트: 파티로 여행하게 되면 더 안전합니다. 하지만 시간에 쫓기는 중이라면 흩어져서 더 많은 장소를 둘러보고, 넓게 탐험해 더 많은 보상을 얻을 수도 있습니다!

중요: 행동이 시작되기 전에만 합류가 가능합니다. 행동이 시작되면, 카드나 규칙에서 특별히 허용하지 않는 한 캐릭터들은 더 이상 파티를 형성하거나 해산할 수 없습니다.

파티 탈퇴와 해산

파티 행동은 모든 파티 구성원에 의해, 모두의 동의를 받아 수행됩니다. 특정한 행동을 파티의 다른 구성원들과 함께 수행할 의도가 없는 캐릭터는 행동이 시작되기 전에 파티를 떠나야 합니다. 행동 도중에는 파티를 떠날 수 없습니다. 행동을 해결하는 도중이 아니라면 언제나 파티를 떠날 수 있습니다.

유일한 예외는 파티에 속한 캐릭터가 각 파티 구성원이 지불해야 하는 행동 비용을 지불할 수 없는 경우입니다. 이런 상황이 오면, 비용을 지불하지 않는 캐릭터는 즉시 파티에서 퇴출됩니다. 남은 캐릭터들은 행동을 계속합니다.

예시: 탐험 일지의 어떤 항목에서, 모든 파티 구성원은 2를 지불해야 합니다. 참가자 A와 B는 지불하기로 하지만, C는 지불할 수 없습니다. 참가자 A와 B는 C의 비용을 대신 내주지 않기로 합니다. C는 즉시 탐험에서 퇴출되고, A와 B는 계속해서 진행합니다.

파티 구성원은 도망치거나 “죽어가는 중” 카드의 효과에 의해 제거되는 경우에만 전투와 교섭에서 떠날 수 있습니다. (참고: 전투나 교섭에서 도망치기)

상태와 저장 시트

여행을 통해 퀘스트를 완료하고 과업을 해결하면서, 종종 저장 시트에서 특정한 상태(혹은 특정 상태의 몇 번째 부, 특정 상태의 총 부의 개수)를 확인하거나 시트에 기록하게 됩니다.

상태는 자신의 행동으로 세계에 끼친 영향을 나타내는 스토리 트리거를 의미합니다. 이들은 개인적인 것이 아닙니다. 저장 시트에 어떤 상태가 기록되었다면, 모든 캐릭터가 해당 상태를 보유한 것입니다. 작고, 개인적인 변화(질병에 걸리거나, 독특한 마법의 힘을 획득하는 등)는 개인 비밀 카드를 통해 관리됩니다.

충격적인 정보

꿈과 예언

아발론의 적들

XXXX 3 4 5 6 7

1 2 3

탐험 일지

대부분의 탐험 행동은 참가자들을 탐험 일지로 보냅니다. 이 일지는 게임을 진행시키기 위해 필요한 이야기와 선택지로 가득한 두꺼운 책입니다. 일지를 처음 사용하기 전에, 일지 시작 부분에 있는 "탐험 일지 사용법" 챕터를 읽어보세요!

조우

게임에서는 네 가지 종류의 조우를 사용합니다.



녹색 텍은 대부분 야생에서 사용되며, 들짐승이나 전설적인 야수와 같은 자연의 위협을 담고 있습니다. 이를 해결하면 대체로 **식량**을 얻을 수 있습니다.

회색 텍은 도적들이나 강도로 돌변한 기사들, 위어드니스에 미쳐버린 인간들과 같이 인간 세계와 관련된 위협을 나타냅니다. 이런 조우에서는 아이템을 얻을 가능성이 높습니다.

보라색 텍에는 신비하고 초자연적인 위협들이 포함되어 있습니다. 이들의 특색은 스스로 찾아내야 합니다.

파란색 텍은 특별한, 비전투 텍입니다. 이들은 주로 우호적이지 않은 정착지를 방문할 때 사용하며, 위험한 상황과 함께 개인적인 교섭 도전을 포함하고 있습니다.

각 텍이 포함된 카드들은 네 개의 레벨로 되어 있어, 게임을 진행할수록 더 어려워집니다.

조우를 뽑는 경우, 파티는 뽑은 카드에 따라 즉시 전투나 교섭 상황에 돌입합니다. (참고: 규칙서의 전투와 교섭 부분)

색맹인 참가자들은 텍을 구분하기 위해 카드 뒷면 모서리에 그려진 사분원을 확인할 수 있습니다. 왼쪽 아래 - 회색, 오른쪽 아래 - 녹색, 오른쪽 위 - 보라색, 왼쪽 위 - 파란색.

수호자

이 무시무시한 적들은 심지어 도망친 후에도 그 근처를 돌아다닙니다. (참고: 전투에서 도망치기) 수호자 조우를 이겨내지 못하면, 그 조우가 발생한 지역에 해당 카드를 놓아둡니다. 하루가 시작할 때마다, 수호자 주사위를 굴립니다.



1. 기본 방향 - 수호자가 해당 방향으로 움직입니다.
2. 공백 - 수호자가 움직이지 않습니다.
3. 버리기 - 수호자를 게임에서 제거하고, 해당 카드를 조우 텍의 가장 아래에 놓습니다.

● 만약 수호자가 공개되지 않았거나 연결되지 않은 지역으로 움직여야 하는 경우, 연결된 지역 중 번호가 가장 높은 지역으로 대신 움직입니다.

● 만약 수호자가 동일한 지역에 머무르고, 해당 지역에 캐릭터가 있다면 즉시 조우를 시작합니다. (해당 지역에 있는 모든 캐릭터들은 함께 싸워야 합니다)

● 수호자가 누구든 캐릭터가 있는 지역에 진입하면, 즉시 조우가 발생합니다. 수호자를 물리치면 그 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다.

● 만약 캐릭터나 파티가 수호자가 있는 지역에 진입하면, 즉시 조우가 발생합니다. 그 지역에 있는 수호자의 숫자가 둘 이상이라면, 참가자들은 어떤 조우가 먼저 발생하는지 정할 수 있습니다.

● 만약 캐릭터나 파티가 수호자와 즉시 해결 행동(번개 문양으로 표시)이 있는 지역에 진입하면, 먼저 수호자 조우를 해결한 다음 해당 지역의 규칙들을 해결합니다.

아발론의 괴물들 확장에는 각 수호자 조우마다 할당된 고유한 모형이 하나씩 포함되어 있습니다. 아주 드문 상황이지만, 특정한 유형의 조우가 사용할 수 있는 모형의 숫자보다 지도에 더 많이 놓일 수 있습니다. 그런 경우에는 남은 조우를 나타내기 위해 카드를 사용합니다.

아이템과 장비

테인리드 그레이트에서 사용되는 아이템 카드에는 다음 키워드 중 하나가 포함되어 있습니다.

- 무기
- 갑옷
- 방패
- 동료
- 유물

아이템은 몇 개든 가질 수 있지만, 동일한 키워드를 가진 아이템이나 비밀은 동시에 하나만 사용할 수 있습니다. 특정한 키워드를 가진 아이템이나 비밀이 여러 개 있다면, 하루의 시작에 사용할 항목을 고르고 나머지를 뒤집어 둡니다. 앞면으로 놓아둔 아이템이나 비밀과 동일한 키워드를 가진 아이템이나 비밀을 새로 얻을 때도 이를 동일하게 실행합니다. 따라서, 어떤 순간에도 무기 하나, 갑옷 하나, 방패 하나, 동료 하나, 유물 하나를 초과해서 활성화할 수 없습니다.

"C" 문양을 포함하고 있는 아이템도 있습니다. 이들은 제작 가능한 아이템으로, 참가자 캐릭터들이 만들어낼 수 있는 유일한 아이템입니다. 제작 행동이나 조우 보상에 "제작 가능 아이템을 한 장 뽑는다"고 되어있다면, "C" 표시가 되어있는 아이템이 처음으로 나올 때까지 아이템 텍에서 카드를 뽑습니다. 해당 아이템을 가져가고, 나머지를 아이템 텍과 함께 다시 섞습니다. 이는 "동료 아이템", "무기 아이템" 등을 뽑을 때에도 마찬가지로 적용됩니다.

같은 지역에 있는 캐릭터들은 행동이나 조우 도중이 아니라면 자유롭게 아이템을 교환할 수 있습니다.

카드 뒤집기

어떤 아이템은 전투나 교섭 도중에 사용되었다는 표시로 카드를 뒤집으라고 되어 있습니다. 카드를 뒤집어야 하는 경우, 그냥 뒷면으로 놓아두면 됩니다. 전투나 교섭이 끝날 때 해당 카드를 다시 앞면으로 뒤집어 두세요!

비밀

비밀은 일반 아이템 텍에는 결코 포함되지 않는 스토리와 연관된 물체 혹은 힘으로, 각각에 번호가 매겨져 있습니다. 이들은 규칙에 따라 명시되지 않는 한 절대로 **팔 수 없으며, 사라지지도 않습니다.** 이들은 ("죽어가는 중" 카드와 같이) 아이템의 개수를 제한하는 규칙의 영향도 받지 않습니다.

어떤 효과로 아이템 카드를 버려야 하는 경우, 비밀은 무시합니다. 아이템에 해당하는 키워드를 가진 비밀들 역시 마찬가지입니다.

예시: 육신을 잃은 탐식은 아이템 두 장을 먹어치우는데, 지금 가진 것은 일반 아이템 하나와 (무기이기도 한) 비밀 카드 한 장입니다. 그 경우, 일반 아이템 카드만을 버립니다.

참가자들은 캐릭터들이 같은 장소에 있고, 행동 도중이 아니라면 자유롭게 비밀 카드를 교환할 수 있습니다. 유일한 예외는 "개인적" 키워드를 가진 카드들입니다. 이들은 절대로 다른 캐릭터들에게로 옮겨갈 수 없습니다!

캐릭터 향상시키기

경험치 점수는 캐릭터를 향상시키는 주된 방법입니다. 하루의 종막에, 성향을 올리거나 추가 전투 카드 혹은 교섭 카드, 또는 기술을 얻는 데 사용할 수 있습니다.

전투 텍이나 교섭 텍 향상시키기

경험치 2를 지불합니다. 향상 풀의 가장 위에서 카드 세 장을 가져옵니다. 그 중 하나를 골라 자신의 텍에 더합니다. 남은 두 장의 카드는 자신의 향상 풀에 다시 섞어넣습니다.

전투 및 교섭 텍에는 언제나 최소 15장의 카드가 있어야 합니다.

하루의 종막 단계에 자신이 가진 카드를 텍에 넣거나 텍에서 뺄 수 있습니다. 이 단계에서, 텍에 들어가지 않은 카드들은 향상 풀로 되돌리지 않습니다. 해당 카드들은 자신의 캐릭터 트레이 옆에 두거나, 자신의 캐릭터 저장 칸에 놓아둡니다.

성향 향상시키기

성향을 향상시키는 비용은 해당 대립쌍의 수치 총합에 따라 달라집니다. (성향 대립쌍에 대해서는 캐릭터 성향 부분을 참고하세요)

경험치 2 : 성향 대립쌍의 1번째 점수

경험치 4 : 성향 대립쌍의 2번째 점수

경험치 6 : 성향 대립쌍의 3번째 점수

경험치 8 : 성향 대립쌍의 4번째 점수

경험치 10 : 성향 대립쌍의 5번째 점수 혹은 그 이상

예시: 자신의 **무기**가 2이고 **갑옷**이 0일 때, **방패**를 1로 향상시키기 위해서는 **경험치** 6점이 필요합니다. (성향을 향상시키기 전의 해당 대립쌍의 수치 총합은 2입니다) 자신의 **무기**가 2이고 **방패**가 2일 때, **동료**를 3으로 향상시키기 위해서는 **경험치** 10점이 필요합니다. (성향을 향상시키기 전의 해당 대립쌍의 수치 총합은 4입니다)


기술 구입하기

어느 하나의 성향에 세 번째(혹은 그 이상) 점수를 얻게 되면, 해당 성향이 나와 있는 기술 카드 한 장을 자기 캐릭터 트레이의 앞맞는 가장자리에 붙여둡니다. 양면으로 되어 있는 기술 카드의 각 면에는 상호 배제적인 기술 두 가지가 묶여 있습니다. 기술을 얻을 때마다, 한쪽을 고르고 다른 쪽을 포기해야 합니다. 게임에 존재하는 72 가지 기술은 모두 고유하며, 팀 전체의 잠재력을 끌어올리기 위해 다른 참가자들과 확실한 논의한 다음 캐릭터 향상을 진행해야 합니다.

모든 기술 카드의 각 면에는 해당 기술의 성향이 나와 있다는 점을 기억해 두세요. 즉, 자신의 캐릭터 트레이의 **무기** 슬롯에 마커 2개가 있고, 거기에 **방패** 기술 카드 2개가 붙어있다면 자신의 **무기**는 4가 됩니다.

죽음과 광기

죽음의 문턱에서

어떤 순간이라도 이 0으로 떨어진다면, 자신의 캐릭터 트레이에 “죽어가는 중” 카드를 붙여두고 현재의 어떤 조우에서라도 즉시 도망칩니다. 그런 다음 “죽어가는 중” 카드에 나와있는 추가 규칙을 모두 해결합니다. 이제부터 하는 모든 행동은 자신의 최후가 될 가능성이 있습니다! “죽어가는 중” 상태는 캐릭터에게 회복할 시간을 추가로 주지만, 어느 시점에는 결국 죽음을 받아들여야만 합니다.

죽음

1인용 게임에서는 캐릭터의 죽음으로 게임이 끝납니다. 그렇기 때문에 1인용 게임의 “죽어가는 중” 카드는 조금 더 관대하고, 회복할 기회를 더 제공합니다.

협력 게임에서 죽음은 끝이 아닙니다. 대신, 다음 단계를 처리합니다.

- 상자에 아직 사용되지 않은 캐릭터가 있다면, 해당 캐릭터를 사용해 일반적으로 캐릭터를 준비하고, 공개된 지역 중 번호가 가장 낮은 지역에 캐릭터 모형을 놓습니다.



- 죽은 캐릭터가 남긴 모든 아이템은 해당 캐릭터가 죽은 지역에 놓입니다. 이 아이템들은 해당 지역이 사라지기 전에 다른 참가자들이 회수할 수 있습니다. 해당 지역에 있는 캐릭터는 이렇게 남겨진 아이템을 회수할 수 있지만, 이는 별개의 행동이 아니며 따로 에너지를 소모하지 않습니다.

- 죽은 캐릭터가 가지고 있던 모든 비밀은 죽은 캐릭터를 소유했던 참가자가 원하는 대로 다른 캐릭터들에게 배분됩니다. 다만 예외가 하나 있습니다. 드물게 “개인적” 키워드가 붙은 일부 비밀(참고: 비밀)은 소유자가 죽으면 영원히 사라집니다!

만약 어느 캐릭터가 죽었을 때, 다른 모든 캐릭터가 사용 중이거나 죽은 상태라면, 일부 캐릭터가 아직 살아있다 하더라도 게임은 실패로 끝납니다. 이는 참가자들이 어떤 대가를 치르더라도 다른 참가자들을 도와야 할 또다른 이유가 됩니다!

만약 게임이 실패로 끝난다면, 아래에 설명된 만큼 어머니의 자비를 통해 구원받을 수 있습니다.

광기

만약 가  트랙 최상단의 빨간 두 칸에 도달했다면, 자신의 캐릭터 트레이에 “미쳐가는 중” 카드를 붙여두고 그 지시에 따릅니다. 이를 통해 파괴적인 악몽이 펼쳐지고, 탐험과 여행은 더 어렵고 큰 위협에 노출되게 됩니다.

만물 어머니의 자비

자신의 파티가 쓰러졌지만 다시 시작하고 싶지 않다면, 만물 어머니 스스로가 개입하여 파티를 구해냈다고 결정할 수 있습니다. 그 경우, 저장 시트의 ‘여신에게 구출되다’ 상태를 표시하고 비밀의 서 500점으로 이동합니다. 이를 통해 미리 정해진 자원을 가지고 해당 캠페인을 처음부터 다시 시작해 게임을 이어나갈 수 있게 됩니다.

중요: 고귀한 힘에 의지해서 목숨을 부지하는 것은 의도된 놀이 방식이 아닙니다! 계속해서 만물 어머니의 자비를 구해야 한다면, 스토리 모드로 게임을 재시작하는 방법을 고려해보세요. (참고: 대체 모드와 부록)

게임 저장하기

캠페인을 끝마치고, 일지나 이벤트 카드에서 언급하는 경우에만 게임을 저장할 것을 권장합니다. 그렇지 않으면, 퀘스트나 처해 있는 상황에 대한 다양한 세부 정보를 잊어버리기 쉽고 또한 “하루 한 번” 행동을 의도된 것보다 더 자주 수행할 가능성이 있습니다. 하지만 긴급한 경우, 어느 순간엔든 게임을 저장할 수 있습니다. 게임을 저장하기 위해서는 다음의 절차를 따르세요.

I) 각 참가자는 자기 캐릭터의 상태를 저장합니다.

- 1) 저장 시트의 캐릭터 트레이 그림을 하나 골라 자기 캐릭터의 이름을 씁니다. 그런 다음, 연필로 자신의 성향과 가진 자원의 숫자, 그리고 생존 트랙의 상태를 기록합니다.
- 2) 가진 기술이 있다면, 연관된 성향 옆에 기술의 고유 번호를 기록합니다.
- 3) 퀘스트 다이얼이나 비밀 다이얼의 상태 등과 같이 중요하다고 생각되는 정보를 추가로 기록합니다.
- 4) 캐릭터 트레이에서 마커를 모두 제거 상자에 보관합니다.
- 5) 아이템과 비밀 모두를 상자의 저장 칸 네 곳 중 하나에 보관합니다.
- 6) 자신의 교섭 카드와 전투 카드를 한데 뭉쳐놓습니다. “항상 풀” 구분 카드를 자신의 전투 항상 풀과 교섭 항상 풀 위에 놓은 다음 한데 뭉쳐놓습니다. 두 개의 뭉치를 저장 칸에 쌓아놓습니다.

II) 기록관, 혹은 모든 참가자들이 세계의 상태를 저장합니다.

- 1) 저장 시트에 모든 캐릭터 모형과 수호자 모형, 맨히르 모형의 현재 위치, 그리고 특수 다이얼 및 그 값을 기록합니다.
- 2) 모형과 다이얼, 토큰을 모두 제거 상자에 보관합니다.
- 3) 공개된 모든 지역 카드를 한 곳에 모은 다음 “공개된 지역” 구분 카드를 그 위에 놓아둡니다. 그 후, 공개되지 않은 지역 카드를 다른 쪽을 보도록 하여 한데 뭉칩니다. 모든 지역 카드를 상자의 대형 카드 보관 칸에 놓아둡니다.

중요: 게임에서 제거한 지역이 반대편의 작은 칸에 따로 저장되어 있는지 확인합니다!

- 4) 현재 조우 텍 네 개 모두를 상자에 담아 “저장된 조우” 구분 카드 뒤에 놓아둡니다.
- 5) 이벤트 텍과 활성화된 퀘스트를 상자에 담아 “저장된 이벤트” 구분 카드 뒤에 놓아둡니다.
- 6) 그러고도 남은 카드(사용되지 않은 비밀, 아이템, 조우, 이벤트)를 상자에 담습니다.

저장된 게임을 불러오려면, 이 순서를 거꾸로 해결합니다.

참가자 추가 혹은 제거하기

새로 게임 모임을 준비할 때마다 참가자와 캐릭터를 원하는 대로 더하고 뺄 수 있습니다. (1-4명의 캐릭터 제한은 유지됩니다)

제거된 캐릭터들이 가지고 있던 비밀 카드가 게임에 남아 있는 캐릭터들에게 분배되었는지 확인합니다. 진행 중인 캠페인에서 비밀은 따로 명시되지 않는 한 절대로 제거되어서는 안됩니다.

기존 캐릭터들이 위치한 지역 한 곳을 골라 새로 만들어진 캐릭터들을 배치합니다. 이들은 쿠아나호트에서 온 지원 병력으로, 일반적인 시작 자원과 텍을 가지고 게임을 시작합니다.

카드 버리기와 카드 제거하기

테인티드 그레일에서 사용되는 대부분의 카드는 따로 버린 카드 더미를 만들지 않습니다. 지역이나 무작위 이벤트, 조우, 비밀이나 아이템 카드를 버리게 되면 그 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다.

조우 도중에 버려지거나 파괴된 전투 카드와 교섭 카드는 따로 치워두었다가, 조우가 끝나자마자 본래 전투 텍이나 교섭 텍에 다시 섞어넣어야 합니다.

하지만 이벤트 텍은 시간의 흐름을 확인하고 텍을 올바르게 사용할 수 있도록 버려진 더미를 따로 만듭니다.

게임에서 카드 제거하기

때때로 카드를 버리는 대신 게임에서 제거하려는 지시가 쓰여있기도 합니다. 그 경우, 해당 카드를 게임 상자로 되돌리되 저장 칸 바깥에 둡니다. 제거된 카드는 더 이상 이번 캠페인의 일부가 아니며, 특별히 명시되지 않는 한 어떤 텍으로도 되돌리지 않습니다.

일반적인 도움말

- 주위를 탐험하세요. 가장 귀중한 발견물과 많은 스토리들은 탐험을 통해서만 접근할 수 있습니다. 어떤 경우에는 같은 장소를 여러 번 탐험해야 할 필요가 있을지도 모릅니다.

- 항상 이틀치 이상의 **식량**과 자원을 충분히 확보해주세요.

- 공개된 지역에 있는 모든 맨히르를 조사하고, 다음 맨히르를 빠르게 활성화할 계획을 세우세요. 실패한 조우나 미숙한 결정으로 하루나 이틀 지연될 수도 있습니다!

- 함께 모여 조우를 해결하거나 위험한 지역을 탐험하면 확률이 훨씬 높아집니다. 반면, 한 곳에 많이 모일수록 더 빠르게 움직여야 합니다! 때로는 더 많은 지역을 확인하기 위해 서로 흩어질 필요도 있습니다.

- 같은 지역에 있는 캐릭터들은 서로를 도와 어떤 비용이든 지불할 수 있다는 점을 기억해주세요.

전투

전투 조우에 돌입할 때마다 규칙서의 이 부분을 참조하세요. 아직 테인티드 그레일의 전투를 경험하지 못했다면, “최초의 조우”라고 표시된 조우 카드에서부터 먼저 시작하세요. 또한, 다음 주소의 설명 영상을 통해 전투 규칙을 살펴볼 수 있습니다.

www.taintedgrail.com/learn

전투 기초 살펴보기

테인티드 그레일의 전투는 캐릭터(혹은 캐릭터로 구성된 파티)와 조우 카드로 표시되는 적이 차례로 돌아가며 대치하는 방식으로 이루어집니다. 캐릭터들은 함께 카드로 이루어진 긴 줄(배열)을 만들어가면서, 전투 풀에 충분한 마커를 모아 조우를 이겨내야 합니다. 이 마커는 상대에게 입히는 상처, 전술적 이점, 상대의 체력 저하와 같이 캐릭터들이 상대에게서 얻어내는 진전을 통합적으로 나타냅니다.

전투에 대한 상세한 규칙은 아래에 자세히 설명되어 있으나, 일반적으로 대부분의 전투 조우는 다음과 같이 이루어집니다.

- 모든 파티 구성원은 시작 카드를 뽑아 손에 듭니다. (전투 시작 참고)
- 파티 구성원들은 어떤 캐릭터가 먼저 활성화되어 처음으로 행동할지 정합니다. (전투 차례, 국면 I)
- 활성화된 캐릭터는 전투 카드를 한 장 플레이할 수 있으며, 그 경우 해당 카드를 배열 끝에 더합니다. (전투 차례, 국면 II, 제 2단)
- 활성화된 캐릭터는 규칙이 허용하는 한, 전투 카드를 추가로 사용할 수 있습니다. (전투 차례, 국면 II, 제 2단)
- 적이 활성화된 캐릭터에게 공격을 가합니다. (전투 차례, 국면 II, 제 3단)
- 이번 차례에 아직 활성화되지 않은 캐릭터가 남아있다면, 그 중 하나가 활성화됩니다. (전투 차례, 국면 II, 제 4단) 남은 캐릭터가 없다면, 차례가 종료되고 새로운 차례가 시작됩니다.

힌트: 여행 도중에 만나는 다양한 조우에 접근할 때는 조심할 필요가 있습니다. 어떤 조우는 자신의 캐릭터에게 특별히 어려울 수 있기 때문입니다. 조우가 힘에 부친다면, 언제나 도망칠 수 있습니다. (참고: 전투에서 도망치기)



전투 배열 예시

배열은 전투 조우 도중에 모든 파티 구성원들이 사용하는 전투 카드들로 만들어집니다. 모든 캐릭터가 사용한 전투 카드는 하나의 공유된 전투 배열에 더해 집니다. 이 카드들은 언제나 한 줄로 나란히 늘어놓습니다. 아래쪽 열쇠는 언제나 연결되며, 어떤 열쇠도 가려지지 않습니다.

전투에서 도망치기

참가자는 활성화 된 상태라면 언제나 도망칠 수 있습니다. 해당 캐릭터는 1을 잃고, 조우 카드에 나와있는 대로 기회 공격이 발생합니다. 그런 다음, 해당 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓고 전투 텍은 다시 섞어 옆으로 치워둡니다.

파티 중에 도망치기: 활성화된 캐릭터가 전투에서 도망치기로 하면, 위에 설명된 것처럼 해당 캐릭터에 대해 기회 공격이 발생하고 전투에서 떠납니다. 조우에 남아있는 다른 파티 구성원들은 제 4단(준비 확인)을 진행합니다. 모든 참가자가 도망치면, 해당 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다.

도주

전투에서 도망치는 것은 캐릭터만이 아닙니다. 어떤 생물은 특별한 “도주 공격”을 합니다. 도주 공격이 발생하면 즉시 조우를 끝내고 해당 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다. 캐릭터들은 전리품이나 보상을 받지 못합니다. 다른 규칙을 적용해야 하는 경우, 적을 도주하게 만드는 것은 조우에서 승리한 것으로 취급되지 않습니다.



조우 카드

이 카드는 전투 조우 전체를 통해 캐릭터들이 마주하게 되는 적을 나타냅니다. 카드의 구성은 다음과 같습니다.

- 1- 조우 난이도. 모든 조우는 네 가지 난이도 중 하나로 분류됩니다.
- 2- 수호자 아이콘. 전투 조우 특성의 수호자 부분을 참조하세요.
- 3- 조우 수치. 해당 조우의 강인함을 나타냅니다. 조우에서 승리하기 위해서는 전투 풀에 이 수치만큼의 마커를 모아야 합니다.
- 4- 카드 이름.
- 5- 배경 설명.
- 6- 적의 특성. 이번 조우 동안 활성화되어 있는 특수한 수식어들. (참고: 적의 특성)
- 7- 전투 참조표. 전투 풀에 있는 마커의 숫자에 따라 적이 하는 공격을 결정합니다.
- 8- 기회 공격. 적들이 기회 공격을 할 때 무슨 일이 일어나는지 설명합니다.
- 9- 보상과 전리품. 해당 적을 물리치고 얻게 되는 것들을 나타냅니다. 보상은 모든 참가자에게 적용되며, 전리품은 파티 구성원들과 나누어야 합니다.
- 10- 성향 열쇠. 필요한 만큼 해당 성향을 갖춘 상태로 이 열쇠들을 연결하면 더 양한 보너스를 받을 수 있습니다.

전투 시작

테인티드 그레일의 전투는 회색, 녹색, 보라색 조우 텍에서 카드 한 장을 뽑거나 고르는 즉시 시작됩니다. 다만 해당 카드 오른쪽 가장자리에 열쇠가 하나라도 있어야 합니다.

뽑은 조우 카드는 놀이 영역에 두고, 오른쪽으로 카드를 배열할 공간을 충분히 확보합니다.

적에게 특성이 있다면 지금 확인하세요. 어떤 특성은 지금 단계에 효과를 일으킵니다. (참고: 조우 특성)

그런 다음, 모든 파티 구성원이 다음 키워드 각각의 항목을 최대 1개씩만 사용하고 있는지 확인합니다. 무기, 방패, 갑옷, 동료, 유물 (참고: 아이템과 비밀) 파티 구성원들은 이번 조우 동안 자신의 아이템 일부를 사용하지 않겠다고 선언할 수도 있습니다. 사용하지 않는 아이템은 이번 전투 동안 옆으로 치워주세요. 전투에 들어간 후에는 아이템을 추가할 수 없습니다!

장비를 확인한 다음, 모든 파티 구성원은 자신의 전투 텍에서 카드를 뽑습니다.

- 전투에 참가한 캐릭터 숫자가 1-3명이라면 3장.
- 전투에 참가한 캐릭터 숫자가 4명이라면 2장.

뽑은 카드가 마음에 들지 않는다면, 모두 버리고 카드를 한 장 더 뽑을 수 있습니다. 이 과정을 손에 카드가 한 장 남을 때까지 반복할 수 있습니다.

모든 파티 구성원이 시작 카드를 결정했다면, 다음 쪽에 설명된 전투 차례의 국면 I을 진행합니다.



전투 카드

전투 카드 예시입니다.

- 1- 성향 열쇠. 모든 열쇠는 열려 있으며, 배열의 다음 카드에 그려진 보너스 열쇠 하나와 연결될 수 있습니다. 성향 열쇠에 그려진 아이콘은 캐릭터 트레이의 성향에 대응합니다. 해당 성향을 필요한 만큼 갖추지 못했다면, 성향 열쇠는 연결되지 않습니다!
- 2- 보너스 열쇠. 모든 열쇠는 배열의 직전 카드에 그려진 성향 열쇠 하나와 연결될 수 있습니다.
- 3- 마법 열쇠. 이 열쇠는 왼쪽 부분과 오른쪽 부분을 갖춘 다음 마법 1점을 사용해야 연결됩니다.
- 4- 기본 열쇠. 이 열쇠는 비용 없이도 항상 연결되며, 열쇠의 두 번째 조각에 명시된 보너스를 제공합니다. 각 보너스는 “전투 보너스” 안내 상자에 상세하게 설명되어 있습니다. 만약 열쇠의 두 번째 조각이 비어있다면, 아무 것도 받지 못합니다.

5 - 능력, 문장으로 쓰인 카드의 이 부분에는 다양한 시점에 적용되는 특별한 규칙이 담겨 있습니다. (배열의 다른 카드에 덮이지 않고) 보이는 능력만이 활성화된 것으로 취급합니다. 상시 능력 카드(아래 참고)는 결코 덮이지 않기 때문에 이들의 능력은 조우가 진행되는 동안 놀이 영역에 계속 남아있게 됩니다.

6 - 카드 번호, 카드 정렬과 구성을 쉽게 만들기 위해, 모든 전투 카드와 교섭 카드에는 고유 번호가 붙어 있습니다. 번호 옆에 있는 글자는 카드가 속한 텍과 색깔을 구분하게 해줍니다. (U - 파란색, G - 녹색, B - 갈색, Y - 회색)



상시 능력 전투 카드

일반 전투 카드와는 달리, 상시 능력 전투 카드의 능력은 배열 안에서 항상 보이도록 되어 있습니다. 이 때문에, 열쇠가 카드의 반대편 가장자리에 배치되어 있습니다.

충전: 어떤 카드들은 충전하도록 되어 있습니다. 그 경우 일반 마커를 사용해 카드 위에 올려놓습니다. (해당 능력 문구가 특정 국명으로 제한하지 않는 한) “충전 X를 지불한다”고 되어 있는 능력은 어느 시점에나 사용할 수 있습니다.

파티로 사용하기: 활성화된 캐릭터만이 카드의 충전 효과를 사용할 수 있습니다. 하지만 카드의 소유자가 동의해야 합니다.

전투 차례

전투는 여러 번의 전투 차례로 구성되며, 각 차례는 다음 국면들로 이루어집니다.

I. 활성화할 캐릭터 선택하기

파티 구성원들이 다음에 활성화할 캐릭터를 결정합니다. 이번 전투 차례에 활성화되지 않은 캐릭터라면 누구든지 선택할 수 있습니다. (자신의 캐릭터 트레이 위에 시간 토큰이 놓이지 않은 캐릭터들) 만약 파티 구성원들이 만장 일치로 결정하지 못한다면, 이번 차례에 활성화되지 않은 캐릭터 중 캐릭터 번호가 가장 낮은 캐릭터가 활성화됩니다.

활성화된 캐릭터의 트레이 위에 시간 토큰을 올려놓습니다. 이는 해당 캐릭터가 다음 차례까지 활성화될 수 없다는 것을 표시합니다.

캐릭터가 활성화되어 있는 동안 발생하는 어떤 게임 효과(회피, 획득, 능력 불이득)들은 활성화된 캐릭터에만 적용되기도 한다는 사실을 기억해주세요!

II. 캐릭터 활성화하기

1. 지연 능력

배열 위의 전투 카드 중 시간 토큰이 놓인 모든 전투 카드에서 시간 토큰을 1개씩 제거합니다. 카드에서 마지막 시간 토큰이 제거된다면, 시간 토큰으로 격발되는 해당 능력을 즉시 해결합니다. (참고: “전투 카드 격발”) 이 능력은 오직 한번만 격발됩니다!

전투 카드 격발과 아이콘

대부분의 전투 카드에는 능력이 있습니다. 이 능력들은 보통 언제 해결해야 하는지를 나타내는 격발 아이콘으로 시작합니다.



배치 - 배열 위에 이 카드를 배치한 후에 해당 능력을 해결합니다.



지연 - 카드를 배치할 때 그 위에 시간 토큰을 올려놓습니다. 이 능력은 해당 카드에서 마지막 시간 토큰을 제거할 때 격발됩니다. 이 능력은 해결된 이후로는 다시 격발되지 않으며, 시간 토큰 역시 다시 올려지지 않습니다!

시간 토큰이 놓여 있는 카드 위에 다른 카드를 올려놓아 이 능력을 덮는 경우, 시간 토큰은 사라지고 능력은 격발되지 않습니다. 여러 개의 지연 능력이 동시에 격발되는 경우 배열의 첫번째 카드(왼쪽)에서부터 마지막 카드(오른쪽) 순서로 해결됩니다.



적 공격 - 이 능력은 자신이 활성화되어 있는 동안의 제 3단 전체에 걸쳐 활성화되어 있으며, 보통 적의 공격에 수정을 가합니다.



피해 - 이 아이콘은 자신의 캐릭터가 명시된 수치만큼 자신의 HP를 잃어야 한다는 의미입니다.



연결된 성향 열쇠 - 이 아이콘은 배열 전체를 통틀어 해당 특정 유형의 연결된 열쇠 숫자를 나타냅니다.

2. 카드 사용

이 때가 자신의 계획을 실행하는 시점으로, 손에서 카드를 사용해 배열 위에 내려놓습니다. 카드를 한 장이라도 사용하지 못한다면, 행동하지 않는 캐릭터에 대해 적이 이득을 취하게 됩니다. (참고: 기회 공격) 또한 공황 상태에 빠져 있다면 카드 한 장은 반드시 사용해야 합니다. (참고: 공황)

이 단을 끝마치려면, 아래의 절차에 따르세요.

a) 전투 카드 한 장을 사용합니다. 자신의 활성화 동안 첫 번째 전투 카드를 사용하는 경우, 특별한 선결 조건을 하나도 만족시키지 않아도 됩니다! 해당 카드로는 어떤 열쇠도 연결할 필요가 없습니다. 그저 배열 직전의 카드에 일렬로 맞춰 내려놓기만 하면 되며(참고: 전투 배열 예시), 이를 통해 해당 카드의 아래쪽 열쇠가 직전 카드의 아래쪽 열쇠와 들어맞게 됩니다. 카드를 사용한 다음,

● 보너스 열쇠와 연결되는 성향 열쇠가 있는지 확인하고, 해당 보너스를 적용합니다. 열쇠를 연결하기 위해서는 요구되는 수준 이상의 해당 성향을 가지고 있어야만 한다는 점을 기억해주세요.

● 만약 마법 열쇠의 양쪽이 들어맞는다면, 마법 1을 지불해 이 열쇠를 연결하고 해당 보너스를 받을 수 있습니다.

● 아래쪽의 기본 열쇠를 연결하고 해당 보너스를 받습니다.

● 능력을 확인합니다. 지금 격발된다면 바로 해결합니다. (능력 격발 참조)

b) 전투 카드를 추가로 사용합니다. 매 차례, 처음 이후로 전투 카드를 사용하기 위해서는 열쇠를 연결해야만 합니다. 해당 보너스 열쇠가 없거나, 이를 연결할 방법을 찾지 못한다면 추가로 카드를 사용할 수 없습니다! 카드를 사용할 수 있다면, 그때마다 상단의 목록을 해결합니다.

주의할 점: 아이콘은 (배열에 놓여있는 직전 카드가 아니라) 사용하려는 카드에 표시되어 있어야 하며, 반드시 연결되어야 합니다.

c) 기회 공격을 확인합니다. 이번 활성화 동안 카드를 한 장도 사용하지 않았다면, 적이 즉시 기회 공격을 수행합니다. (참고: 기회 공격) 그런 다음, 기회 공격을 받았다면 카드를 한 장 뽑습니다.

d) 승리 조건을 확인합니다. 상세 사항은 승리 조건 확인 안내 상자를 참고하세요.

승리 조건 확인

전투 풀에 담긴 마커 숫자를 확인합니다. 그 값이 조우 카드에 표시된 값과 같거나 그보다 크다면 승리합니다! 보상을 받고, 전리품을 나누고, 해당 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다. 그리고 사용되거나 버려진 카드를 모두 합쳐 자신의 전투 텍을 다시 섞은 후 한쪽에 놓아둡니다. 그렇지 않다면, 다음 단으로 진행합니다.

3. 적 공격

● 조우 카드에서 현재 전투 풀에 담긴 마커의 숫자에 해당하는 공격을 줍니다. 그런 다음 공격의 결과를 활성화된 캐릭터에게 적용합니다.

● 만약 적의 공격으로 전투 풀에서 마커를 제거해야 하는데 전투 풀에 마커의 숫자가 부족한 경우, 다음 페이지의 음수 전투 풀 부분을 참고합니다.

● 전투 풀을 수정한 다음, 승리 조건을 확인합니다. (승리 조건 확인 안내 상자 참고)

4. 준비 확인

● 이번 차례에 모든 파티 구성원이 활성화되었는지 확인합니다. (그리고 해당 캐릭터들의 트레이 위에 시간 토큰이 놓였는지 확인합니다) 활성화 할 캐릭터가 남지 않았다면, 차례 종료 국면(국면 III)을 진행합니다.

● 아직 활성화하지 않은 캐릭터가 있다면, “활성화할 캐릭터 선택하기” 국면(국면 I)으로 돌아옵니다.

III. 차례 종료

● 카드 버리기. 손에 있는 카드가 3장이 될 때까지 카드를 버립니다.

● 카드 뽑기. 모든 파티 구성원은 자신의 텍에서 카드를 1장 뽑습니다. 자신의 캐릭터가 공황 상태라면 카드를 뽑지 않습니다. (참고: 공황) 뽑을 카드가 없다면, 다음 페이지의 카드가 다 떨어진 텍 부분을 참고합니다.



- **활성화 정리하기.** 캐릭터 트레이에서 모든 시간 토큰을 제거합니다. 전투 카드에 남아있는 시간 토큰에는 영향을 미치지 않습니다!
- **새로운 차례 시작하기.** 국면 (활성화할 캐릭터 선택하기)로 돌아갑니다!

연결된 열쇠

어떤 열쇠가 연결되면, 열쇠의 양쪽 부분이 물리적으로 들어맞아야 합니다. 또한,



- 자신의 캐릭터가 알맞은 성향 수준을 지녀야 합니다.

- 연결하려면 **마법** 1을 소모해야 합니다. 소모된 **마법** 점수를 열쇠 위에 올려놓아 활성화된 상태라는 것을 표시합니다. 마법 열쇠가 연결되어 있는 카드를 버리는 경우, 해당 열쇠를 연결하기 위해 사용된 **마법** 점수도 버립니다.



- 항상 연결됩니다! 기본 열쇠에는 종종 곱연산 수식이 포함되어 있어, 훨씬 더 강력해집니다!

전투 보너스



- 그려진 만큼 전투 풀에 마커를 더합니다.



- 카드를 1장 뽑습니다.



- 이 보너스 열쇠는 자신의 활성화 제 2단 동안 전투 카드를 추가로 사용할 수 있게 합니다. (참고: 카드 사용) 자신의 활성화 동안 처음으로 사용하는 전투 카드에 대해서는 이 열쇠를 무시합니다.

이 보너스는 곱해지지 않습니다 - 곱연산 수식 옆에 이 보너스가 있다면, 곱연산 수식을 무시합니다.



- 배열 위에 있는 마지막 전투 카드를 버립니다.



- 다음 아이콘을 배수로 적용합니다.

예를 들어, $2x + \text{마커 2개}$ 는 마커 2개를 받는다는 뜻입니다.



- 다음 아이콘을 공백으로 적용합니다.

예를 들어, $\text{X} + \text{마커 2개}$ 는 카드를 뽑지 않는다는 의미가 됩니다.

다른 전투 규칙들

공황

자신의 마커 가 자신의 현재 HP 보다 높으면 공황이 발생합니다. (마커 가 T자 모양의 체력 마커 날개보다 높이 있는 경우) 그 경우,

- 자신의 활성화 제 2단(카드 사용)에 차례의 첫번째 카드를 손에서 사용하는 대신, 자신의 전투 덱에서 가장 위에 있는 카드를 사용합니다. 그런 다음, 일반 규칙에 따라 손에서 추가 카드를 사용할 수 있습니다.

- 차례 끝에 새로운 카드를 뽑지 않습니다. 보너스 열쇠나 기술, 능력, 기회 공격을 통해 추가로 뽑는 카드는 정상적으로 손으로 가져옵니다.

기회 공격

자신의 활성화 제 2단(카드 사용) 동안 카드를 사용하지 않으면, 적은 즉시 해당 카드에 나와있는 기회 공격을 수행합니다. 해당 참가자는 그 후 카드를 1장 뽑습니다. 그런 다음 제 3단을 진행합니다.

카드가 다 떨어진 댁

자신의 캐릭터가 전투 카드를 뽑아야 하지만, 전투 댁에 충분한 숫자의 카드가 없다면 반드시 도망쳐야 합니다. 통상적인 도망치기 규칙을 적용합니다.

죽어가는 중!

캐릭터의 HP 가 0으로 떨어지면, 해당 캐릭터는 “죽어가는 중” 카드를 받게 됩니다. 다른 규칙보다 우선해서, 해당 카드는 현재 조우에서 죽어가는 캐릭터를 즉시 제거합니다. 상세한 정보는 해당 카드 문구를 참고합니다.

빈손에서 카드 버리기

자신의 손에 카드가 없는 상태에서 카드를 버려야 한다면, 자기 전투 댁에서 가장 위에 있는 카드를 버립니다.

음수 전투 풀

전투 풀은 절대로 음수가 되지 않습니다. 전투 풀에 마커가 충분하지 않은 상태에서 적의 공격이나 다른 효과로 전투 풀에서 마커를 제거해야 한다면, 대신 활성화된 캐릭터를 조종하고 있는 참가자가 모자란 점수만큼 손에서 카드를 버립니다. 버릴 카드가 없다면, 위쪽의 “빈손에서 카드 버리기”를 참고하세요.

예시: 어느 참가자의 전투 풀에 마커 2개가 있고, 손에는 카드 1장이 있습니다. 적의 공격으로 마커 4개를 잃어야 합니다. 해당 참가자는 전투 풀에서 마커 2개를 버리고, 자신의 손에서 카드 1장을 버린 다음 자신의 전투 댁에서 가장 위의 카드 1장을 버립니다.

전투 조우 특성

기습 - 이번 전투에서 처음으로 활성화되는 캐릭터는 활성화 직후 손에 든 카드가 1장이 될 때까지 카드를 버립니다.

돌진 - 이번 전투에서 처음으로 활성화되는 캐릭터는 활성화 직후 즉시 마커 2 를 받습니다.

방어적 - 각자의 활성화 제 2단(카드 사용) 동안 처음으로 사용되는 전투 카드는 전투 풀에 마커를 1개 적게 더합니다.

재빠름 - 각 캐릭터는 각자의 활성화 동안 전투 카드를 최대 2장까지만 사용할 수 있습니다.

속임수 공격 - 제 3단(적 공격)에 입는 마커 는 어떤 방법으로도 방지할 수 없습니다.

수호자 - 조우에서 승리하지 못한 경우, 해당 조우는 지도를 떠돌아다닙니다. (기본 규칙의 수호자 부분 참고)

무리 - 적 공격 단마다, 활성화된 캐릭터는 자기 전투 댁에서 가장 위의 전투 카드 2장을 버립니다.

기회주의자 - 활성화된 캐릭터가 제 2단에 최소한 2장의 카드를 사용하지 않으면, 기회 공격이 발생합니다.

분노 - 이번 조우 동안, 제 3단(적 공격)을 두 번 해결합니다.

도적 - 이번 조우 동안 모든 파티 구성원의 HP 가 1이나 그 이하로 떨어지는 경우, 해당 캐릭터들은 모든 **재산**을 잃고 자신의 아이템을 모두 버립니다. 그런 다음, 조우를 끝내고 해당 댁 맨 아래에 해당 조우 카드를 놓습니다.

산산조각 - 조우가 끝날 때, 모든 파티 구성원은 조우 도중에 사용한 아이템(비밀 제외) 중 무기 키워드를 가지고 있는 아이템을 모두 버립니다.

느림 - 전투 시작에, 각 파티 구성원은 전투 카드 1장을 추가로 뽑습니다. 차례 종료 국면에, 각 파티 구성원은 전투 카드 1장을 추가로 뽑습니다.

전투 예시

베요르는 회색 조우를 뽑습니다. 강도입니다. 이 적은 재빠름 특성을 가지고 있습니다. 각 캐릭터는 자신의 활성화 동안 전투 카드를 최대 2장까지만 사용할 수 있다는 의미입니다.



차례 1

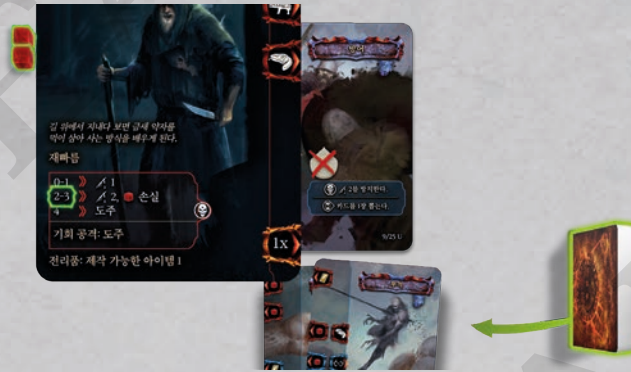
베요르를 조종하는 참가자는 전투 텍에서 카드 3장을 뽑고 공격 카드를 사용합니다.

베요르는 가 2점으로, 따라서 열쇠가 연결되어 전투 풀에 마커 1개를 더하는 보너스를 받습니다. 기본 열쇠 역시 연결됩니다. 해당 참가자는 전투 풀에 마커 1개를 또다시 추가합니다.



그런 다음, (강도의 재빠름 특성 탓에) 2장의 카드만 사용할 수 있다는 점을 기억한 참가자는 방어 카드를 사용하고 **마법** 1을 지불해 마법 열쇠를 연결합니다. 마법 열쇠를 연결하자, 추가 카드를 사용하기 위한 보너스()가 활성화 됩니다.

또한 카드에 문양이 있으므로, 그곳에 시간 토큰을 놓아둡니다. 이제 적이 공격할 시간입니다.



참가자는 조우 카드의 전투 참조표를 살펴봅니다. 전투 풀의 현재 수치는 2입니다. 이는 적이 2를 입히고, 전투 풀에서 마커 1개를 제거한다는 의미입니다. 하지만 방어 카드가 적의 공격에 개입해, 2만큼 줄입니다. 결국, 강도의 공격은 전투 풀에서 마커 1개를 제거하는 데에 그칩니다.

참가자는 카드 1장을 뽑습니다.

차례 2

참가자는 방어 카드에서 를 제거하고 카드를 1장 뽑습니다.

그런 다음, 참가자는 투척 카드를 사용합니다. 이번 차례에 처음으로 사용하는 카드인 탓에, 보너스가 필요하지 않습니다.

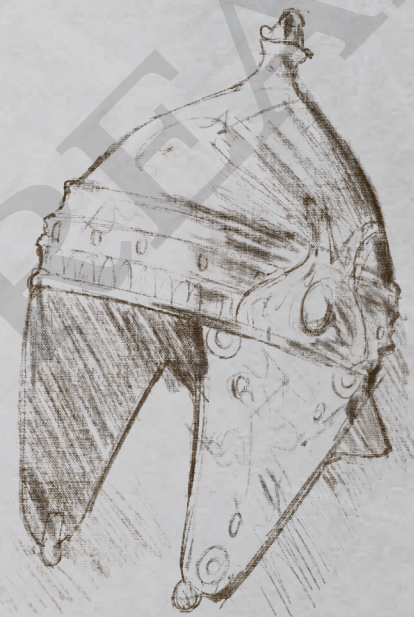


열쇠와 기본 열쇠가 연결됩니다. (해당 참가자는 **마법**을 아끼고 싶어하므로, 마법 열쇠를 연결하지 않습니다) 이 카드는 전투 풀에 마커 3개를 더합니다. 열쇠에서 1개, 그리고 기본 열쇠에서 2개. (X2의 곱연산 수식이 있습니다) 카드의 능력으로 참가자는 베요르의 무기나 방패를 던질 수 있지만, 베요르의 손에는 없는 물품들입니다.



그런 다음, 해당 참가자는 격분 카드를 사용하고, **마법** 1을 지불해 마법 열쇠를 연결합니다. 해당 보너스는 카드를 추가로 사용하기 위해 필요합니다. 다른 열쇠는 따로 연결되지 않습니다. 배치시에 격발되는 카드 능력 때문에() 참가자는 1을 잃고 연결된 열쇠마다 마커 1개를 전투 풀에 더합니다. 배열 전체에 해당 유형의 연결된 열쇠가 2개 있으므로, 참가자는 전투 풀에 마커 2개를 추가로 더합니다. 이제 전투 풀에는 6개의 마커가 있고, 조우 수치를 초과합니다. 베요르가 승리합니다!

참가자는 조우 카드에 명시된 대로 전리품과 보상을 얻고, 해당 카드를 회색 조우 텍 가장 아래에 놓습니다. 전투 중에 사용되거나 버려진 모든 전투 카드를 전투 텍으로 되돌립니다. 그런 다음, 참가자는 해당 텍을 섞어 베요르의 캐릭터 트레이 왼쪽에 다시 놓아둡니다.



교섭

교섭 조우에 돌입할 때마다 규칙서의 이 부분을 참조하세요. 아직 테인티드 그레일의 교섭을 경험하지 못했다면, “최초의 조우”라고 표시된 조우 카드에서부터 먼저 시작하세요. 또한, 다음 주소의 설명 영상을 통해 교섭 규칙을 살펴볼 수 있습니다.

www.taintedgrail.com/learn

테인티드 그레일의 모든 조우가 전투로 귀결되는 것은 아닙니다. 게임에서 캐릭터들이 마주치게 될 외교적 교섭과 사회적 대립을 위해 별개의 파란색 조우 텍이 준비되어 있습니다. 이들은 전투와 비슷하게 동작하기 때문에, 전투를 이미 익혔다면 교섭 역시 쉽게 배울 수 있습니다.



교섭 기초 살펴보기

테인티드 그레일의 교섭은 캐릭터(혹은 캐릭터로 구성된 파티)와 조우 카드로 표시되는 적이 차례로 돌아가며 대치하는 방식으로 이루어집니다. 캐릭터들은 함께 카드로 이루어진 긴 줄(배열)을 만들어가면서, 조우 카드의 친밀도 트랙에 있는 마커를 가장 위까지 끌어올려야 합니다. 그러는 동안, 상대는 다양한 반응으로 마커를 반대 방향으로 밀어 내립니다.

교섭에 대한 상세한 규칙은 아래에 자세히 설명되어 있으나, 일반적으로 대부분의 교섭 조우는 다음과 같이 이루어집니다.

- 모든 파티 구성원은 시작 카드를 뽑아 손에 듭니다. (교섭 시작 참고)
- 파티 구성원들은 어떤 캐릭터가 먼저 활성화되어 처음으로 행동할지 정합니다. (교섭 차례, 국면 I)
- 활성화된 캐릭터는 교섭 카드를 한 장 플레이할 수 있으며, 그 경우 해당 카드를 배열 끝에 더합니다. (교섭 차례, 국면 II)
- 활성화된 캐릭터는 규칙이 허용하는 한, 교섭 카드를 추가로 사용할 수 있습니다. (교섭 차례, 국면 III)
- 상대가 활성화된 캐릭터에 반응합니다. (교섭 차례, 국면 III)
- 이번 차례에 아직 활성화되지 않은 캐릭터가 남아있다면, 그 중 하나가 활성화됩니다. 남은 캐릭터가 없다면, 차례가 종료되고 새로운 차례가 시작됩니다.

일부 교섭 조우는 두 가지의 대안적 접근을 허용하며, 일부는 여러 개의 스테이지로 구성되어 친밀도 트랙 미니 게임을 서로 다른 조건 속에서 잇달아 두 번(혹은 세 번) “승리”해야 하기도 합니다.

예시: 자신을 살인자라고 몰아붙이는 격분한 군중에 휩싸인 캐릭터는, 먼저 자신의 를 사용해 이들을 진정시키고, 그 후에 자신의 로 결백을 증명하게 됩니다.

힌트: 도망치는 것과는 별개로, 일부 교섭 조우에서는 적절한 **명성**이나 자원을 가지고 있는 경우 회피를 선택할 수도 있습니다. (참고: 교섭에서 도망치거나 회피하기)



교섭 배열 예시

배열은 교섭 조우 도중에 모든 파티 구성원들이 사용하는 교섭 카드들로 만들어집니다. 모든 캐릭터가 사용한 교섭 카드는 하나의 공유된 교섭 배열에 더해집니다. 이 카드들은 언제나 한 줄로 나란히 늘어놓습니다. 열쇠가 나와있는 세로줄은 언제나 정렬된 상태로 두어서, 보이지 않는 열쇠가 없도록 해야 합니다.

교섭에서 도망치거나 회피하기

파티는 언제나 교섭 조우에서 도망칠 수 있습니다. 해당 카드의 “실패” 부분에 나와 있는 불이익을 각 파티 구성원에게 적용하기만 하면 됩니다.

해당 카드의 아래쪽에 “회피” 부분이 명시되어 있다면, 조우를 우회할 수도 있습니다. 그러기 위해서는, “회피” 부분에 나와 있는 모든 조건을 만족시키고 비용을 모두 지불해야 합니다. 그런 다음, 해당 조우 카드를 파란색 조우 텍 가장 아래로 되돌리고 게임을 계속 진행합니다.

조우를 시작하기 전에만 회피할 수 있습니다! 교섭이 시작된 후에는 회피가 불가능합니다.

파티로 도망치거나 회피하기: 회피 조건을 만족시키기 위해, 가장 높은 명성이나 성향 수준을 확인합니다. (모두 더해서 합산하지 않습니다) 회피 비용이나 실패의 불이익은 파티 구성원 각자에게 적용됩니다. 파티 구성원들이 회피나 조우 실패에 대해 일치된 결정을 하지 못하는 경우, 해당 조우를 해결해야 합니다.



조우 카드

이 카드는 일반적인 교섭 조우를 나타냅니다. 카드의 구성은 다음과 같습니다.

- 1- 카드 이름.
- 2- 배경 설명.
- 3- 친밀도 트랙. 많은 효과를 통해 이 트랙의 마커가 위로 올라가거나 아래로 내려갑니다. 어떤 능력은 마커가 현재 녹색에 있는지, 빨간색에 있는지를 확인합니다.
- 4- 조우 난이도. 모든 교섭 조우는 가장 쉬운에서 가장 어려움까지 네 가지 난이도 중 하나로 분류됩니다.
- 5- 회피. 교섭을 회피하기 위한 비용과 연결조건 (참고: 교섭에서 도망치거나 회피하기)
- 6- 성향 열쇠. 필요한 만큼 해당 성향을 갖춘 상태로 이 열쇠들을 연결하면 다양한 보너스를 받을 수 있습니다.

7- 스테이지. 각 스테이지마다 다른 규칙을 적용한 친밀도 트랙 줄다리기에 “승리”해야 합니다.

8- 교섭 참조표. 각 반응 국면에서 상대가 보이는 반응을 결정합니다.

9- 실패. 조우에서 패배할 경우 치러야 할 대가. 파티 구성원 각자에게 적용됩니다.

10- 보상. 교섭에서 승리할 경우 얻게 되는 보상. 파티 구성원 각자는 이곳에 명시된 보상을 얻습니다. (따로 나눌 필요가 없습니다)

교섭 시작

테인티드 그레일의 교섭은 파란색 조우 텍에서 카드 한 장을 뽑거나 고르는 즉시 시작됩니다. 다만 해당 카드 오른쪽 가장자리에 열쇠가 하나라도 있어야 합니다.

뽑은 조우 카드는 놀이 영역에 두고, 오른쪽으로 카드를 배열할 공간을 충분히 확보합니다.

그런 다음, 모든 파티 구성원이 다음 키워드 각각의 항목을 최대 1개씩만 사용하고 있는지 확인합니다. 무기, 방패, 갑옷, 동료, 유물 (참고: 아이템과 비밀) 파티 구성원들은 이번 조우 동안 자신의 아이템 일부를 사용하지 않겠다고 선언할 수도 있습니다. 사용하지 않는 아이템은 이번 조우 동안 옆으로 치워주세요. 교섭에 들어간 후에는 아이템을 추가할 수 없습니다!

장비를 확인한 다음, 모든 파티 구성원은 자신의 교섭 텍에서 카드를 뽑습니다.

- 조우에 참가한 캐릭터 숫자가 1-3명이라면 3장.
- 조우에 참가한 캐릭터 숫자가 4명이라면 2장.

뽑은 카드가 마음에 들지 않는다면, 모두 버리고 카드를 한 장 더 뽑을 수 있습니다. 이 과정을 손에 카드가 한 장 남을 때까지 반복할 수 있습니다.

모든 파티 구성원이 시작 카드를 결정했다면, 교섭이 시작됩니다. 친밀도 트랙의 회색 칸에 마커 하나를 놓아두고, 다음 쪽에 설명된 교섭 차례의 국면 I을 진행합니다.



교섭 카드

교섭 조우 동안 상대를 이겨내기 위해 사용할 교섭 카드의 예시입니다.

- 1- 성향 열쇠. 모든 열쇠는 열려 있으며, 배열의 다음 카드에 그려진 보너스 열쇠 하나와 연결될 수 있습니다. 성향 열쇠에 그려진 아이콘은 캐릭터 트레이의 성향에 대응합니다. 해당 성향을 필요한 만큼 갖추지 못했다면, 성향 열쇠는 연결되지 않습니다!
- 2- 보너스 열쇠. 모든 열쇠는 배열의 직전 카드에 그려진 성향 열쇠 하나와 연결될 수 있습니다.

3 - 마법 열쇠. 이 열쇠는 왼쪽 부분과 오른쪽 부분을 맞춘 다음 마법 1점을 사용하여 연결됩니다.

4 - 기본 열쇠. 이 열쇠는 비용 없이도 항상 연결되며, 열쇠의 두 번째 조각에 명시된 보너스를 제공합니다. 각 보너스는 "교섭 보너스" 안내 상자에 상세하게 설명되어 있습니다. 만약 열쇠의 두 번째 조각이 비어있다면, 아무 것도 받지 못합니다.

5 - 능력. 문장으로 쓰인 카드의 이 부분에는 다양한 시점에 적용되는 특별한 규칙이 담겨 있습니다. (배열의 다른 카드에 덮이지 않고) 보이는 능력이 활성화된 것으로 취급합니다. 상시 능력 카드(아래 참고)는 결코 덮이지 않기 때문에 이들의 능력은 조우가 진행되는 동안 놀이 영역에 계속 남아있게 됩니다.

6 - 카드 번호. 카드 정렬과 구성을 쉽게 만들기 위해, 모든 전투 카드와 교섭 카드에는 고유 번호가 붙어 있습니다. 번호 옆에 있는 글자는 카드가 속한 팩과 색깔을 구분하게 해줍니다. (U - 파란색, G - 녹색, B - 갈색, Y - 회색)

상시 능력 교섭 카드

일반 교섭 카드와는 달리, 상시 능력 교섭 카드의 능력은 배열 안에서 항상 보이도록 되어 있습니다. 이 때문에, 열쇠가 카드의 반대편 가장자리에 배치되어 있습니다.

충전: 어떤 카드들은 충전하도록 되어 있습니다. 그 경우 일반 마커를 사용해 카드 위에 올려놓습니다. (해당 능력 문구가 특정 국면으로 제한하지 않는 한) "충전 X를 지불한다"고 되어 있는 능력은 어느 시점에나 사용할 수 있습니다.



파티로 사용하기: 활성화된 캐릭터만이 카드의 충전 효과를 사용할 수 있습니다. 하지만 카드의 소유자가 동의해야 합니다.

교섭 차례

교섭은 여러 번의 차례로 구성되며, 각 차례는 다음 국면들로 이루어집니다.

I. 활성화할 캐릭터 선택하기

파티 구성원들이 다음에 활성화할 캐릭터를 결정합니다. 이번 차례에 활성화되지 않은 캐릭터라면 누구든지 선택할 수 있습니다. (자신의 캐릭터 트레이 위에 시간 토큰이 놓이지 않은 캐릭터들) 만약 파티 구성원들이 만장 일치로 결정하지 못한다면, 이번 차례에 활성화되지 않은 캐릭터 중 캐릭터 번호가 가장 낮은 캐릭터가 활성화됩니다.

활성화된 캐릭터의 트레이 위에 시간 토큰을 올려놓습니다. 이는 해당 캐릭터가 다음 차례까지 활성화될 수 없다는 것을 표시합니다.

캐릭터가 활성화되어 있는 동안 발생하는 어떤 게임 효과(회색, 회색, 능력 불이익)들은 활성화된 캐릭터에만 적용되기도 한다는 사실을 기억해주세요!

II. 캐릭터 활성화하기

1. 지연 능력

배열 위의 교섭 카드 중 시간 토큰이 놓인 모든 교섭 카드에서 시간 토큰을 1개씩 제거합니다. 카드에서 마지막 시간 토큰이 제거된다면, 시간 토큰으로 격발되는 해당 능력을 즉시 해결합니다. (참고: "교섭 카드 격발" 안내 상자) 이 능력은 오직 한번만 격발됩니다!

제 2단으로 넘어갑니다.

2. 카드 사용

이 때가 자신의 계획을 실행하는 시점으로, 손에서 카드를 사용해 배열 위에 내려놓습니다. 또한 공황 상태에 빠져있다면 카드 한 장은 반드시 사용해야 합니다. (참고: 공황)

이 단을 끝마치려면, 아래의 절차에 따르세요.

a) 교섭 카드 한 장을 사용합니다. 자신의 활성화 동안 첫 번째 교섭 카드를 사용하는 경우, 특별한 선결 조건을 하나도 만족시키지 않아도 됩니다! 해당 카드로는 어떤 보너스나 열쇠를 연결하지 않아도 좋습니다. 그저 배열 직전의 카드에 일렬로 맞춰 내려놓기만 하면 되며, 이를 통해 해당 카드의 아래쪽 열쇠가 직전 카드의 아래쪽 열쇠와 들어맞게 됩니다. 카드를 사용한 다음,

- 보너스 열쇠와 연결되는 성향 열쇠가 있는지 확인하고, 해당 보너스를 적용합니다. 열쇠를 연결하기 위해서는 요구되는 수준 이상의 해당 성향을 가지고 있어야만 한다는 점을 기억해주세요.

- 만약 마법 열쇠의 양쪽이 들어맞는다면, 마법 1을 지불해 이 열쇠를 연결하고 해당 보너스를 받을 수 있습니다.

- 아래쪽의 기본 열쇠를 연결하고 해당 보너스를 받습니다.

- 능력을 확인합니다. 지금 격발된다면 바로 해결합니다. (능력 격발 참조)

b) 교섭 카드를 추가로 사용합니다. 매 차례, 처음 이후로 교섭 카드를 사용하기 위해서는 열쇠를 연결해야만 합니다. 해당 보너스 열쇠가 없거나, 이를 연결할 방법을 찾지 못한다면 추가로 카드를 사용할 수 없습니다! 카드를 사용할 수 있다면, 그때마다 상단의 목록을 해결합니다.

주의할 점: 아이콘은 (배열에 놓여있는 직전 카드가 아니라) 사용하려는 카드에 표시되어 있어야 하며, 반드시 연결되어야 합니다.

c) 친밀도 조건을 확인합니다. 상세 사항은 친밀도 조건 확인 안내 상자를 참고하세요. 그런 다음 제 3단으로 넘어갑니다.

친밀도 조건 확인

친밀도 트랙에서 마커의 위치를 확인합니다.

- 만약 마커가 가장 아래 칸에 있다면, 조우에서 패배합니다. 각 파티 구성원에게 실패 규칙을 적용하고, 조우 카드를 해당 팩 가장 아래에 놓습니다. 그런 다음, 자신의 교섭 팩을 섞습니다.

- 만약 마커가 가장 위 칸에 있다면, 조우의 이번 스테이지에서 승리한 것입니다. 해당 스테이지가 마지막 스테이지였다면, 조우 전체에서 승리합니다. 보상을 받고, 조우 카드를 해당 팩 가장 아래에 놓은 후 자신의 교섭 팩을 섞습니다. 해당 스테이지가 마지막 스테이지가 아니었다면, 다음 스테이지를 시작합니다. 마커를 친밀도 트랙의 회색 칸에 놓고, 완료한 스테이지 위에 마커를 올려놓습니다. 그런 다음 준비 확인 단으로 넘어갑니다.

3. 상대의 반응

해당 조우 카드에서 현재 스테이지의 반응을 찾습니다. 해당 반응을 활성화된 캐릭터에게 적용합니다. 그런 다음, 친밀도 조건을 확인합니다. (참고: "친밀도 조건 확인" 안내 상자)

제 4단으로 넘어갑니다.

4. 준비 확인

- 이번 차례에 모든 파티 구성원이 활성화되었는지 확인합니다. (그리고 해당 캐릭터들의 트레이 위에 시간 토큰이 놓였는지 확인합니다) 활성화 할 캐릭터가 남지 않았다면, 차례 종료 국면(국면 III)을 진행합니다.

- 아직 활성화하지 않은 캐릭터가 있다면, "활성화할 캐릭터 선택하기" 국면(국면 I)으로 돌아갑니다.

III. 차례 종료

- 카드 버리기. 모든 파티 구성원은 손에 있는 카드가 3장이 될 때까지 카드를 버립니다.

- 카드 뽑기. 모든 파티 구성원은 자신의 팩에서 카드를 1장 뽑습니다. 자신의 캐릭터가 공황 상태라면 카드를 뽑지 않습니다. (태그 있음) 활성화 정리하기. 캐릭터 트레이에서 모든 시간 토큰을 제거합니다. 교섭 카드에 남아있는 시간 토큰에는 영향을 미치지 않습니다!

- 활성화 정리하기. 캐릭터 트레이에서 모든 시간 토큰을 제거합니다. 전투 카드에 남아있는 시간 토큰에는 영향을 미치지 않습니다!

- 새로운 차례 시작하기. 국면 I(활성화할 캐릭터 선택하기)로 돌아갑니다!

연결된 열쇠

어떤 열쇠가 연결되려면, 열쇠의 양쪽 부분이 물리적으로 들어맞아야 합니다. 또한,


- 자신의 캐릭터가 알맞은 성향 수준을 지녀야 합니다.


- 연결하려면 마법 1을 소모해야 합니다. 소모된 마법 점수를 열쇠 위에 올려놓아 활성화된 상태라는 것을 표시합니다. 마법 열쇠가 연결되어 있는 카드를 버리는 경우, 해당 열쇠를 연결하기 위해 사용된 마법 점수도 버립니다.


- 항상 연결됩니다! 기본 열쇠에는 종종 굵은 선 수식이 포함되어 있어, 훨씬 더 강력해집니다!



교섭 카드 격발과 아이콘


대부분의 교섭 카드에는 능력이 있습니다. 이 능력들은 보통 언제 해결해야 하는지를 나타내는 격발 아이콘으로 시작합니다.

 **배치** - 배열 위에 이 카드를 배치한 후에 해당 능력을 해결합니다.


 **지연** - 카드를 배치할 때 그 위에 시간 토큰을 올려놓습니다. 이 능력은 해당 카드에서 마지막 시간 토큰을 제거할 때 격발됩니다. 이 능력은 해결된 이후로는 다시 격발되지 않으며, 시간 토큰 역시 다시 올려지지 않습니다! 시간 토큰이 놓여 있는 카드 위에 다른 카드를 올려놓아 이 능력을 덮는 경우, 시간 토큰은 사라지고 능력은 격발되지 않습니다.


 **상대의 반응** - 이 능력은 자신이 활성화되어 있는 동안의 제 3단 전체에 걸쳐 활성화되어 있으며, 보통 상대의 반응에 수정을 가합니다.


 **피해** - 이 아이콘은 자신의 캐릭터가 명시된 수치만큼 자신의  를 잃어야 한다는 의미입니다.


 **연결된 성향 열쇠** - 이 아이콘은 배열 전체를 통틀어 해당 특정 유형의 연결된 열쇠 숫자를 나타냅니다. (2개 이상의 성향 유형을 가진 열쇠 역시 이 숫자에 포함됩니다)


교섭 보너스

 - 친밀도 트랙의 마커를 올리거나 내립니다.


 - 이 보너스는 해당 보너스에 연결된 성향과, 조우 카드에 따라 결정됩니다. 해당 조우 카드의 현재 스테이지 설명으로 가서 해당 보너스와 연결된 성향에 해당하는 규칙이 있는지 확인합니다.


예시: 위조 드러내기라고 불리는 스테이지에서,  열쇠와 연결된 [보너스]는 친밀도 트랙을 두 칸 위로 올립니다.



 - 카드를 1장 뽑습니다.


 - 이 보너스 열쇠는 자신의 활성화 제 2단 동안 교섭 카드를 추가로 사용할 수 있게 합니다. (참고: 카드 사용) 자신의 활성화 동안 처음으로 사용하는 교섭 카드에 대해서는 이 열쇠를 무시합니다.



이 보너스는 곱해지지 않습니다 - 곱연산 수식 옆에 이 보너스가 있다면, 곱연산 수식을 무시합니다.

 - 배열 위에 있는 마지막 교섭 카드를 버립니다.

 - 다음 아이콘을 배수로 적용합니다.




예를 들어,  +  는 친밀도 트랙의 마커를 두 배로 움직인다는 뜻입니다.

 - 다음 아이콘을 공백으로 적용합니다.

예를 들어,  +  는 친밀도 트랙의 마커를 움직이지 않는다는 뜻입니다.

다른 교섭 규칙들

공황

자신의  이 자신의 현재  보다 높으면 공황이 발생합니다.  마커가 T자 모양의 체력 마커 날개보다 높이 있는 경우, 그 경우,


- 자신의 활성화 제 2단(카드 사용)에 차례의 첫번째 카드를 손에서 사용하는 대신, 자신의 교섭 텍에서 가장 위에 있는 카드를 사용합니다. 그런 다음, 일반 규칙에 따라 손에서 추가 카드를 사용할 수 있습니다.

- 차례 끝에 새로운 카드를 뽑지 않습니다. 보너스 열쇠나 기술, 능력, 기회 공격을 통해 추가로 뽑는 카드는 정상적으로 손으로 가져옵니다.

카드가 다 떨어진 텍

자신의 캐릭터가 교섭 카드를 뽑아야 하지만, 교섭 텍에 충분한 숫자의 카드가 없다면 조우에 실패합니다. 조우 카드의 실패 규칙을 적용합니다.

죽어가는 중!

캐릭터의  가 0으로 떨어지면, 해당 캐릭터는 “죽어가는 중” 카드를 받게 됩니다. 다른 규칙보다 우선해서, 해당 카드는 현재 조우에서 죽어가는 캐릭터를 즉시 제거합니다. 상세한 정보는 해당 카드 문구를 참고합니다.

빈손에서 카드 버리기

자신의 손에 카드가 없는 상태에서 카드를 버려야 한다면, 자기 교섭 텍에서 가장 위에 있는 카드를 버립니다.

교섭 예시

아레브는 파란색 조우인 흐느끼는 고아를 뽑습니다. 이 조우의 스테이지는 두 개입니다. 참가자가 승리하기 위해서는 스테이지 1을 완료한 다음, 스테이지 2를 완료해야 합니다. 해당 참가자는 친밀도 트랙의 회색 칸 위에 마커를 하나 놓습니다.



차례 1

조우의 첫번째 차례이므로, 참가자는 자신의 교섭 텍에서 카드 3장을 뽑습니다. 그런 다음, 참가자는 단순한 진실 카드를 사용합니다. 아레브에게는 1점이 있으므로, 열쇠를 연결해 보너스를 받습니다. 문양입니다. 참가자는 조우 카드에서 해당 문양의 의미를 확인합니다. 스테이지 1에서 문양은 친밀도 트랙의 마커를 두 칸 위로 움직입니다. 단순한 진실 카드의 기본 열쇠 역시 연결됩니다. 거기에는 문양이 포함되어 있으므로, 참가자는 마커를 한 칸 더 위로 움직입니다.



참가자는 문양이 있는 카드를 가지고 있지 않으므로, 더 이상 카드를 사용하지 못하고 차례를 마칩니다. 마커가 트랙의 마지막 칸에 도달하지 않았으므로, 상대가 반응할 차례가 됩니다. 마커를 아래로 1칸 내립니다. 아레브는 1점도 얻습니다. 참가자는 카드 1장을 뽑습니다.



차례 2

참가자는 거짓 약속을 사용하고, 마법 열쇠의 보너스까지 얻기 위해 마법 1점을 사용합니다. 참가자는 연결된 열쇠와 기본 열쇠의 보너스도 추가로 받습니다. 참가자는 카드 한 장을 뽑고, 친밀도 트랙의 마커를 두 칸 위로 움직입니다. 마커가 트랙의 마지막 칸에 도달했기 때문에 참가자는 자신의 차례를 마치기로 합니다.

“친밀도 조건 확인”을 통해 참가자는 해당 조우의 다음 스테이지로 진행하고, 친밀도 트랙의 마커를 회색 칸으로 되돌립니다. 차례가 종료되었으므로, 반응은 없습니다.

참가자는 카드 1장을 뽑습니다.



차례 3

참가자는 암울한 농담을 사용합니다. 이번 차례에 처음 사용된 카드이므로, 참가자는 문양을 무시합니다. 그런 다음, 참가자는 연결된 열쇠로 인해 카드 1장을 뽑습니다. 마지막으로, 참가자는 를 확인합니다. 친밀도가 녹색이 아니므로 참가자는 명성 1을 잃습니다.

그런 다음, 아레브가 2를 가지고 있으므로, 참가자는 카드 위에 충전 2를 놓습니다.

이제 참가자는 암울한 농담 카드 위에 놓인 충전 2를 지불하고, 세부를 보는 눈 카드가 로 연결되어 있는 것처럼 해당 카드를 사용합니다. 열쇠가 연결되어 있고, 문양이 있습니다. 참가자는 조우 카드의 교섭 참조표를 확인한 다음, 친밀도 트랙에서 마커를 1칸 위로 움직입니다.



이제 적이 반응할 시간입니다. 아레브는 1을 잃고, 배열 위에 있는 마지막 교섭 카드를 파괴합니다. 세부를 보는 눈 카드가 그 위에 올려진 시간 토큰과 함께 버려집니다. 이제, 배열의 마지막 카드는 암울한 농담 카드가 됩니다. 조우는 아레브가 친밀도 트랙의 가장 높은 곳까지 마커를 끌어 올려 두 번째 스테이지를 완료하기 전까지 계속됩니다.






대체 모드와 부록

규칙서의 이 부분에는 특수한 게임 모드와 참가자를 위한 추가적인 도움말이 설명되어 있습니다.

스토리 모드

아발론에서 살아남기란 쉬운 일이 아닙니다! 조금 더 느긋한 경험과 실패 걱정 없이 스토리를 즐기는 쪽을 더 선호한다면 게임 준비 과정과 인원 수에 따라 달라지는 이벤트를 해결할 때 파티의 인원 수에 1을 빼고 적용하세요.


예시: 세 명이 멘히르를 활성화하고 다음 문구를 해결합니다. "다이얼을 8(참가자 숫자당 -1)로 맞춘다." 쉬운 모드로 게임을 즐기기로 했기 때문에, 다이얼을 5 대신 6으로 맞춥니다.


상황을 잘 이해하고 있다는 생각이 든다면 언제든지 적용을 멈출 수 있습니다. 쉬운 1인용 모형을 하려면 인원 수를 조절하는 대신, T자 모양의 플라스틱 마커를 게임에서 제거하고, 를 일반적인 게임 마커로 표시하세요. 자신의 가 더 이상 를 제약하지 않기 때문에 전투나 교섭 상황에서 공황에 빠지지 않게 됩니다.

도전 모드

만약 게임에 이미 친숙해진 참가자들이 더 어려운 도전을 즐기고 싶은 경우에는 난이도를 높일 수 있습니다. 아래에 제시된 규칙을 수정해서 적용한다면 더 가혹하고 도전적인 경험으로 뛰어 들 수 있게 됩니다. 적당한 난이도를 원한다면 일부만을 적용할 수도 있습니다!

준비


1) 각 참가자는 플라스틱  마커를 아래로 뒤집어 상단의 심장 아이콘이 트랙의 아래를 향하도록 합니다.

이렇게 되면 모든 참가자가 공황과 피해로 입는  손실에 취약하게 되어 상처를 더욱 현실적으로 받아들이게 됩니다. 또한 자가 회복을 제한하기 때문에 협력과 위험 관리가 추가로 요구됩니다.

2) 게임을 시작할 때 42번 비밀 카드를 가져갑니다.

섬의 사람들이 불신하는 탓에, 모든 교섭 조우가 어려워집니다.

전투에서 도망치기

이제 자신의 캐릭터가 활성화되어 있을 때마다 한 번씩만 도망치려고 시도할 수 있습니다. 도망치려고 시도하면 우선  1을 잃습니다. 그런 다음, 기회 공격을 받고 다이얼을 퓁깁니다.

해결: 전투를 계속합니다!

성배: 성공적으로 전투에서 도망칩니다. 해당 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓은 다음, 사용되거나 버려진 카드를 모두 합쳐 자신의 전투 텍을 다시 섞은 후 한쪽에 놓아둡니다.

멘히르와 이벤트

1) 멘히르를 활성화할 때, 모든 멘히르의 지속 시간을 하루씩 줄입니다.

탐험과 자원 수집에 할당할 시간이 줄어듭니다!

2) 무작위 이벤트 카드를 올려놓을 때마다, 지시보다 1장씩 적게 올려놓습니다.

부정적인 결과가 더 빨리 찾아옵니다.

캐릭터 향상

일반 경험치 비용 대신, 아래의 목록을 사용합니다.

경험치 5: 전투나 교섭 텍 향상 (카드 2장을 뽑아 1장을 고릅니다)

경험치 5: 성향 대립쌍의 1번째 점수

경험치 10: 성향 대립쌍의 2번째 점수

경험치 15: 성향 대립쌍의 3번째 점수

경험치 20: 성향 대립쌍의 4번째 점수

경험치 25: 성향 대립쌍의 5번째 점수

경험치 30: 성향 대립쌍의 6번째 점수

그 이후로 성향 대립쌍에 추가되는 점수 비용은 이전에 해당 대립쌍에 지불한 경험치보다 5점씩 늘어납니다.

자원과 아이템

- 1) 각 자원은 최대 20개까지 가질 수 있습니다. (경험치 제외)
- 2) 아이템은 5개까지만 가지고 다닐 수 있습니다. (비밀은 이 제한에 적용되지 않습니다)

만물 어머니의 자비

도전 모드에는 자비가 없습니다! 죽게 되면, 캠페인은 실패로 끝납니다.

자유 게임

게임 시작에 각 참가자는 이번 캠페인에서 사용이 불가능한 캐릭터를 포함해, 원하는 캐릭터 타일을 원하는 캐릭터 트레이 위에 놓을 수 있습니다. 또한, 각 참가자는 전투 텍과 교섭 텍의 색깔을 원하는 대로 고를 수 있습니다.

이를 통해 새롭고 흥미로운 텍 구성 전략과 조합이 가능해집니다.

중요: 다른 시간이나 캠페인에서 온 캐릭터를 고른 참가자들은 해당 캐릭터의 개인 스토리를 진전시킬 수 없습니다! 또한, 특정 캠페인을 위해 설계된 캐릭터들의 특수 능력을 기획 의도에 포함되어 있지 않은 다른 캠페인에 적용하는 경우, 게임 난이도가 의도한 것보다 낮아질 수 있습니다.

예시: 아발론의 물락 스토리를 진행할 때 두아나의 "악마와의 계약"을 사용하는 경우, 첫번째 주요 챕터가 쉬워집니다. 강력한 "공포 치유"를 시작 지역 근처에서 사용할 수 있으므로 해당 능력의 위험 부담이 감소되기 때문입니다.

색인

행동 (8 페이지)

- 캐릭터 행동 (9 페이지)
- 탐험 (8 페이지)
- 멘히르 조사 (9 페이지)
- 지역 행동 (8 페이지)
- 넘기기 (9 페이지)
- 여행 (8 페이지)
- 멘히르 활성화 (11 페이지)
- 활성화된 캐릭터 (15, 19 페이지)
- 향상 풀 (6 페이지)
- 캐릭터 향상 (9, 12 페이지)
- 모험 지도 (6 페이지)
- 친밀도 조건 확인 (19 페이지)
- 공격성 (10 페이지)
- 만물 어머니의 자비 (13 페이지)
- 공격 (15 페이지)
- 성향 (10, 12 페이지)
 - 공격성 (10 페이지)
 - 신중함 (10 페이지)
 - 용기 (10 페이지)
 - 공감 (10 페이지)
 - 실용성 (10 페이지)
 - 영성 (10 페이지)
- 회피 (18 페이지)
- 기본 전투 카드와 교섭 카드 (6 페이지)
- 보너스 (16, 20 페이지)
- 신중함 (10 페이지)
- 도전 모드 (22 페이지)
- 캐릭터 행동 (9 페이지)
- 캐릭터 타일 (6 페이지)
- 캐릭터 트레이 (6 페이지)
- 캐릭터 행동 (9 페이지)
- 캐릭터 타일 (6 페이지)
- 체력 (10 페이지)
- 체력 마커 (6 페이지)
- 부정적 특성 (6 페이지)
- 자원 (10 페이지)
- 생존 트랙 (6, 10 페이지)
- 공포 (10 페이지)
- 충전 (15, 19 페이지)
- 기록관 (7 페이지)
- 전투 (14 페이지)
 - 활성화된 캐릭터 (15 페이지)
 - 보너스 (16 페이지)
 - 충전 (15 페이지)
 - 전투 카드 (14 페이지)
 - 전투 풀 (14, 16 페이지)
 - 열쇠 연결 (16, 19 페이지)
 - 피해 (15 페이지)
 - 카드 버리기 (13, 16, 20 페이지)
 - 적 공격 (15 페이지)
 - 전투에서 도망치기 (14, 18 페이지)
 - 전리품 (14, 15 페이지)
 - 기회 공격 (16 페이지)
 - 보상 (14, 15 페이지)

도주 (14 페이지)

- 승리 조건 확인 (15 페이지)
- 전투 카드 (14 페이지)
- 전투 풀 (14, 16 페이지)
- 구성품 (5, 23 페이지)
- 열쇠 연결 (16, 19 페이지)
- 용기 (10 페이지)
- 피해 (15 페이지)
- 죽음 (13, 16, 20 페이지)
- 교섭 (18 페이지)
 - 활성화된 캐릭터 (19 페이지)
 - 친밀도 조건 확인 (19 페이지)
 - 회피 (18 페이지)
 - 보너스 (20 페이지)
 - 충전 (19 페이지)
 - 열쇠 연결 (19 페이지)
 - 피해 (15 페이지)
 - 교섭 카드 (18 페이지)
 - 카드 버리기 (13, 20 페이지)
 - 전투에서 도망치기 (18 페이지)
 - 상대의 반응 (19 페이지)
 - 보상 (18 페이지)
- 교섭 카드 (18 페이지)
- 카드 버리기 (13, 16, 20 페이지)
- 꿈과 악몽 (9 페이지)
- 공감 (10 페이지)
- 조우와 조우 카드 (12, 14, 18 페이지)
- 하루의 종막 (9 페이지)
- 적 공격 (15 페이지)
- 에너지 (10 페이지)
- 전투에서 도망치기 (14, 18 페이지)
- 교섭 카드 (8, 11 페이지)
- 탈진 (9 페이지)
- 경험치 (10 페이지)
- 탐험 일지 (12 페이지)
- 탐험 (8 페이지)
- 식량 (10 페이지)
- 자유 게임 (22 페이지)
- 수호자 (12 페이지)
- 체력 (10 페이지)
- 체력 마커 (6 페이지)
- 광기 (13 페이지)
- 멘히르 조사 (9 페이지)
- 아이템 (8, 12 페이지)
- 열쇠 (14, 16, 17, 18 페이지)
- 지역 (10 페이지)
 - 멘히르 조사 (9 페이지)
 - 지역 행동 (8 페이지)
 - 지역 봉인 (10 페이지)
 - 멘히르 범위 (8, 10 페이지)
 - 제거하기 (13 페이지)
 - 정착지 (10 페이지)
- 지역 행동 (8 페이지)
- 지역 봉인 (10 페이지)
- 전리품 (14, 15 페이지)



마법 (10, 16, 19 페이지)

- 멘히르 (8, 9, 11 페이지)
 - 멘히르 활성화 (10 페이지)
 - 멘히르 조사 (9 페이지)
 - 멘히르 범위 (8, 10 페이지)
 - 시간 다이얼 (8 페이지)
- 카드가 다 떨어진 텍 (16, 20 페이지)
- 상대의 반응 (19 페이지)
- 기회 공격 (16 페이지)
- 하루의 순서 (8 페이지)
 - 행동 (8 페이지)
 - 하루의 종막 (9 페이지)
 - 휴식 (9 페이지)
 - 하루의 시작 (8 페이지)
- 공황 (10, 16, 20 페이지)
- 파티 (11 페이지)
- 넘기기 (9 페이지)
- 실용성 (10 페이지)
- 퀘스트 (11 페이지)
- 퀘스트 토큰 (11 페이지)
- 제거하기 (13 페이지)
- 명성 (10 페이지)
- 자원 (10 페이지)
 - 경험치 (10 페이지)
 - 식량 (10 페이지)
 - 마법 (10, 16, 19 페이지)
 - 명성 (10 페이지)
 - 재산 (10 페이지)
- 반응 (19 페이지)
- 휴식 (9 페이지)
- 보상 (14, 15, 18 페이지)
- 도주 (14 페이지)
- 저장 시트 (12 페이지)
- 게임 저장하기 (13 페이지)
- 비밀과 비밀 카드 (12 페이지)
- 배열 (14, 18 페이지)
- 정착지 (10 페이지)
- 준비 (6, 7 페이지)
- 기술 (12 페이지)
- 영성 (10 페이지)
- 하루의 시작 (8 페이지)
- 상태 (12 페이지)
- 스토리 모드 (22 페이지)
- 생존 트랙 (6, 10 페이지)
- 과업 (11 페이지)
- 공포 (10 페이지)
- 시간 다이얼 (8 페이지)
- 특성 (16 페이지)
- 여행 (8 페이지)
- 승리 조건 확인 (15 페이지)
- 재산 (10 페이지)


규칙 요약

하루의 순서












I) 하루의 시작

- 힘이 다한 멘히르를 제거하기.
다이얼이 없는 멘히르가 있다면 지금 제거합니다.
- 멘히르 범위 바깥에 있는 지역 제거하기.
멘히르는 지역 카드 1장만큼의 범위에 영향을 미칩니다. 따라서 활성화된 멘히르가 있는 지역과 인접(직선 혹은 대각선)하지 않은 모든 지역 카드를 제거해야 합니다.
- 멘히르 다이얼 1만큼 줄이기.
다이얼의 숫자가 이미 1이었다면, 대신 다이얼을 제거합니다. (멘히르를 제거하지 않습니다.)
- 시간 다이얼의 숫자 줄이기와  제거.
다이얼의 숫자가 이미 1이었다면, 대신 다이얼을 제거합니다.
시간 토큰이 놓인 모든 지역 카드에서  을 1개씩 제거합니다.
퀘스트 토큰이 놓인 다이얼은 줄이지 않습니다!
- 새로운 이벤트 카드 공개하고 읽기.
- 수호자 움직이기.
지도에 놓여있는 각 수호자마다 주사위를 굴려 수호자 규칙에 따라 이동시킵니다.
- 계획 논의하기.
협력 모험이니까요!
- 여정을 위한 장비 챙기기.

II) 하루의 진행


각 참가자는 차례대로 행동을 하나씩 수행합니다. 모든 참가자가 행동을 하나씩 수행했다면, 다시 한 번 행동을 하나씩 수행합니다. 같은 지역에 있는 캐릭터들은 파티를 구성해 함께 행동을 수행할 수 있습니다. 모두가 행동을 넘기거나 사용할  가 바닥날 때까지 이를 반복합니다.

III) 하루의 종막

- 휴식하기.
식량 1을 섭취합니다. 섭취했다면,  1을 얻고  1을 잃습니다. 섭취하지 않았다면, 자신의  를 0으로 낮춥니다. 자신의  가 이미 0이라면,  1을 대신 잃습니다.
-  완전히 회복하기.
탈진한 상태라면 대신  4점을 회복합니다.
- 탈진하지 않았다면  트랙의 시작 칸까지 마커를 위쪽으로 움직입니다.
다만  마커의 위치가 최대치입니다.
- 캐릭터 향상시키기.
경험치 점수가 있다면 지금 사용할 수 있습니다.
- 캐릭터 텍 구축하기.
자신의 전투 텍이나 교섭 텍에서 카드를 빼거나 더할 수 있습니다. (최소 텍 크기: 15)
- 꿈
자신이 있는 지역에  가 있다면,  를 열어 꿈을 읽습니다.
“미쳐가는 중”이라면, 꿈 대신 악몽을 읽습니다.

수호자

이 무시무시한 적들은 심지어 도망친 후에도 그 근처를 돌아다닙니다. (참고: 전투에서 도망치기) 수호자 조우를 이겨내지 못하면, 그 조우가 발생한 지역에 해당 카드를 놓아둡니다. 하루가 시작할 때마다, 수호자 주사위를 굴려 수호자를 움직입니다.

- 만약 수호자가 공개되지 않았거나 연결되지 않은 지역으로 움직여야 하는 경우, 연결된 지역 중 번호가 가장 높은 지역으로 대신 움직입니다.
- 만약 수호자가 동일한 지역에 머무르고, 해당 지역에 캐릭터가 있다면 즉시 조우를 시작합니다. (해당 지역에 있는 모든 캐릭터들은 함께 싸워야 합니다)
- 수호자가 누구든 캐릭터가 있는 지역에 진입하면, 즉시 조우가 발생합니다.
- 만약 캐릭터나 파티가 수호자가 있는 지역에 진입하면, 즉시 조우가 발생합니다. 그 지역에 있는 수호자의 숫자가 둘 이상이라면, 참가자들은 어떤 조우가 먼저 발생하는지 정할 수 있습니다.
- 만약 캐릭터나 파티가 수호자와 즉시 해결 행동( 문양으로 표시)이 있는 지역에 진입하면, 먼저 수호자 조우를 해결한 다음 해당 지역의 규칙들을 해결합니다.


수호자를 물리치면 그 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다.

전투 / 교섭




전투 / 교섭 시작

- 조우 카드를 뽑습니다.
- 해당 조우의 특성을 확인합니다.
- 자신의 장비를 확인합니다.
- 전투/교섭 텍에서 카드를 3장 뽑거나(파티 구성원 숫자가 1-3명), 전투/교섭 텍에서 카드를 2장 뽑습니다. (파티 구성원 숫자가 4명) 그런 다음, 뽑은 카드를 모두 버리고 1장 적게 새로운 카드를 뽑을 수 있습니다.


전투 / 교섭 차례

- 활성화할 캐릭터를 선택합니다.
해당 캐릭터 타일 위에  를 올려 해당 캐릭터가 이번 차례에 행동했다고 표시합니다.


캐릭터 활성화하기

- 지연 능력
배열 위의 각 전투 / 교섭 카드에서  1씩을 제거합니다. 카드 위의 마지막  를 제거했다면,  로 격발되는 능력을 해결합니다.
능력은 배열의 첫번째 카드(왼쪽)에서부터 마지막 카드(오른쪽) 순서로 해결됩니다.


카드 사용

- 전투 / 교섭 카드를 한 장 사용합니다.
- 전투 / 교섭 카드를 한 장 이상 추가로 사용할 수 있지만, 반드시  열쇠를 연결해야만 합니다.
- 전투 중이라면 기회 공격을 확인합니다.
- 승리 조건 / 친밀도 조건을 확인합니다.



적 공격 / 상대의 반응

알맞은  을 적용합니다. (자신의 전투 풀 / 교섭 조우 스테이지에 따라 달라집니다) 승리 조건 / 친밀도 조건을 확인합니다.

준비 확인

- 모든 캐릭터가 활성화되었는지 확인합니다. (모든 캐릭터의 트레이 위에  가 놓여있는지 확인합니다)
- 모든 캐릭터가 활성화되었다면, “차례 종료” 국면으로 넘어갑니다.
- 아직 활성화하지 않은 캐릭터가 있다면, “활성화할 캐릭터 선택하기” 국면으로 돌아갑니다.

차례 종료

- 카드 버리기. 손에 있는 카드가 3장이 될 때까지 카드를 버립니다.
- 카드 뽑기. 모든 파티 구성원은 자신의 텍에서 카드를 1장 뽑습니다. 자신의 캐릭터가 공황 상태라면 카드를 뽑지 않습니다. (참고: 공황) 뽑을 카드가 없다면, 카드가 다 떨어진 텍 부분을 참고합니다.
- 활성화 정리하기. 캐릭터 트레이에서 모든  를 제거합니다. 전투 카드에 남아있는  에는 영향을 미치지 않습니다!

승리 조건 확인 (전투)




전투 풀에 담긴 마커 숫자를 확인합니다. 그 값이 조우 카드에 표시된 값과 같거나 그보다 크다면 승리합니다! 보상을 받고, 전리품을 나누고, 해당 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다. 그리고 사용되거나 버려진 카드를 모두 합쳐 자신의 전투 텍을 다시 섞은 후 한쪽에 놓아둡니다.

친밀도 조건 확인 (교섭)

- 친밀도 트랙에서 마커의 위치를 확인합니다.
- 만약 마커가 가장 아래 칸에 있다면, 조우에서 패배합니다. 각 파티 구성원에게 실패 규칙을 적용하고, 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓습니다. 그런 다음, 버려지거나 사용된 카드를 모두 되돌리고 자신의 교섭 텍을 섞습니다.
- 만약 마커가 가장 위 칸에 있다면, 조우의 이벤트 스테이지에서 승리한 것입니다.
- 해당 스테이지가 마지막 스테이지였다면, 조우 전체에서 승리합니다. 보상을 받고, 조우 카드를 해당 텍 가장 아래에 놓은 후, 버려지거나 사용한 카드를 모두 되돌리고 자신의 교섭 텍을 섞습니다.

- 해당 스테이지가 마지막 스테이지가 아니었다면, 다음 스테이지를 시작합니다. 마커를 친밀도 트랙의 회색 칸에 놓고, 완료한 스테이지 위에 마커를 올려놓습니다. 그런 다음 준비 확인 단으로 넘어갑니다.


공황

- 자신의  이 자신의 현재  보다 높으면 공황이 발생합니다. ( 트랙의 마커가 T자 모양의 체력 마커 날개보다 높이 있는 경우) 그 경우,
- 자신의 활성화 제 2단(카드 사용)에 차례의 첫번째 카드를 손에서 사용하는 대신, 자신의 전투 텍에서 가장 위 카드를 사용합니다. 그런 다음, 일반 규칙에 따라 손에서 추가 카드를 사용할 수 있습니다.
- 차례 끝에 새로운 카드를 뽑지 않습니다. 보너스 열쇠나 기술, 능력, 기회 공격을 통해 추가로 뽑는 카드는 정상적으로 손으로 가져옵니다.

카드가 다 떨어진 텍

자신의 캐릭터가 카드를 뽑아야 하지만, 전투나 교섭 텍에 충분한 숫자의 카드가 없다면 도망치거나(전투), 조우에 실패(교섭)하게 됩니다.

죽어가는 중!

자신의  가 0으로 떨어지면, “죽어가는 중” 카드를 자신의 캐릭터 트레이에 붙여놓습니다. 다른 규칙보다 우선해서, 해당 카드는 현재 조우에서 죽어가는 캐릭터를 즉시 제거합니다. 상세한 정보는 해당 카드 문구를 참고합니다.

빈손에서 카드 버리기

자신의 손에 카드가 없는 상태에서 카드를 버려야 한다면, 자신의 전투나 교섭 텍에서 가장 위에 있는 카드를 버립니다.

음수 전투 풀

전투 풀에 마커가 충분하지 않은 상태에서 전투 풀의 마커를 제거하는 경우, 모자란 점수만큼 자신의 손에서 카드를 대신 버립니다.