DUNGEONEER v2.2

던저니어의 그림 판타지(Grim Fantasy) 세계에 오신것을 환영합니다! 던저니어에서 여러분은 히어로의 역할을 맡아 다른 히어로들과 함께 일련의 퀘스트 수행을 누가 먼저 완수하는지를 경쟁합니다. 이 퀘스트들은 여러분의 히어로가 던저니어 왕국 이곳 저곳을 돌아다니게 하거나 힘을 겨루는 것을 요구합니다. 여러분의 차례가 되면 여러분은 다른 히어로가 퀘스트를 수행하는 것을 방해하도록 던전 로드의 역할을 맡기도 합니다. 여러분은 다른 히어로 보다 먼저 3개의 퀘스트 수행을 완료 하거나 던전로드 때에 다른 모든 히어로를 물리치면 게임에서 승리하게 됩니다.

여기의 규칙들은 기본적인 게임 방법을 설명하고 있으나, 변형 또는 완전히 바뀐 규칙들로 던저니어를 플레이할 수도 있습니다. 카드에 씌여진 규칙은 여기에 쓰여진 규칙보다 우선합니다. 그래서 각 규칙들은 “특별히 카드에 명시되지 않은 경우에만 해당된다”고 이해하시면 됩니다.

던저니어는 확장이 가능합니다. 각 던저니어 세트는 1개 또는 2개의 덱으로 구성되어 있으며, 다른 던저니어 덱과 섞어서, 또는 하나의 던저니어 덱만을 가지고 플레이 할 수 있습니다. 던저니어는 어떤 세트로든 게임이 완전히 가능하도록 구성되어 있습니다. 수집용 카드 게임은 아닙니다.

구성물

각 덱은 1개의 잘라내기 카드, 3개의 점수표시 카드, 3개의 히어로 카드, 7개의 퀘스트 카드, 11개의 지도 카드, 그리고 30개의 모험 카드(더블 덱의 경우에는 각 카드 유형별로 2배가 포함되어 있다)로 모두 55개의 카드들로 구성되어 있습니다.추가적인 구성물이 필요한데, 2개의 6면체 주사위와 영광(Glory) 점수와 위험도(Peril) 점수를 표시할 각 4개의 토큰이 플레이어 마다 필요합니다. 동전이나 빨간색과 녹색의 유리 보석 돌을 취미점에서 구해서 사용하세요. 그대신 여러분은 연필과 종이를 이용해도 됩니다.

잘라내기 *점수표시* *히어로* *퀘스트* *지도* *모험*

잘라내기 카드: 이 카드는 지도 위에 히어로의 위치를 표시하는 토큰으로 사용합니다. 점선대로 자르고 직선대로 접어서 사용하세요. 알파벳 철자가 씌여진 토큰은 지도위에 아이템을 가리키거나 연결된 위치를 가리키는데 사용합니다: 지도 공간에 표시하기 위해서 하나를 놓고 그것과 관계된 카드에도 나머지 하나로 표시합니다. 게임이 끝나면 접힌 부분이 유지되도록 종이 클립 같은 것에 끼워 박스에 넣어두세요.

점수표시 카드: 이 카드들은 여러분의 히어로가 게임을 하는 동안에 모이는 영광(Glory)과 위험도(Peril) 점수를 표시하기 위한 것입니다. 여러분은 이 영광(Glory) 점수를 소모하여 여러분에게 유익한 카드를 플레이할 수 있으며, 여러분의 적은 여러분의 위험도(Peril) 점수를 소모하여 여러분에게 해로운 카드를 플레이할 수 있습니다. 더 높은 점수를 표시하기 위해 여러 개의 토큰을 사용하세요. 점수 제한은 없습니다. 각 점수표시 카드는 뒷면에도 동일하게 표시되어 있습니다.

히어로 카드: 각 히어로 카드는 히어로의 그림, 이름, 종족, 직업, 생명점, 소지품 제한 그리고 특수 능력이 표시되어 있습니다. 또한 히어로 카드에는 1-4레벨의 근접공격력, 마법공격력 그리고 이동력이 표시되어 있어, 히어로의 수행 능력을 표현합니다. 높은 수치일 수록 히어로에게는 더 좋습니다. 생명점은 얼마나 피해를 받아도 되는지를 표현합니다. “치유의 물약”으로 히어로의 손실된 생명점을 회복시키도록 플레이 하는 것 처럼 어떤 효과는 히어로 카드에 표시된 생명점 만큼 회복시킵니다.

퀘스트 카드: 3개의 퀘스트 카드를 먼저 수행하면 게임에서 승리합니다. 각 퀘스트 카드에는 명칭, 유형, 등급, 완수되는 위치, 완수되는 조건 그리고 완수되면 받는 보상이 표시되어 있습니다. 여러분의 히어로는 퀘스트를 완수하면 1레벨 상승 합니다.

지도 카드: 이 카드들에는 던저니어 왕국이 표현되어 있습니다. 여러분이 어떤 세트를 구매했는지에 따라 지도 카드는 검은색 테두리의 던전(통로와 방) 또는 흰색 테두리의 야생(길과 지역)으로 되어 있습니다. 모험에 들어간 히어로에 의해서 지도 카드들이 플레이 되면서 판타지 왕국이 만들어집니다. 각 지도 카드는 명칭, 유형, 영광(Glory) 점수, 위험도(Peril) 점수, 그리고 어떤 지도 카드는 히어로가 입장했을 때에 발동되는 효과가 표시되어 있습니다. 게다가 야생 지도에는 지형의 종류가 사막, 숲, 산, 평야, 늪, 마을(건물과 도시) 또는 물 등으로 표시됩니다.

모험 카드: 이들은 게임중에서 발생되는 것들이 표현된 카드들입니다. 모험 카드들은 영광(Glory) 카드(혜택과 보물 카드)와 위험도(Peril) 카드(재난과 조우 카드)로 나뉘어집니다. 영광(Glory) 카드는 히어로에게 잇점을 주며, 히어로의 영광(Glory) 점수를 소모하여 플레이 합니다. 위험도(Peril) 카드는 상대가 여러분의 위험도(Peril) 점수를 소모하여 플레이하며, 히어로를 불리하게 만듭니다. 각 모험 카드에는 이름, 영과 또는 위험도(Peril) 수치, 플레이 되는 시점, 플레이 되는 지속 시간, 분류, 능력치 배너, 그리고 효과들이 표시되어 있습니다.

플레이 중 모험 카드 지속 시간

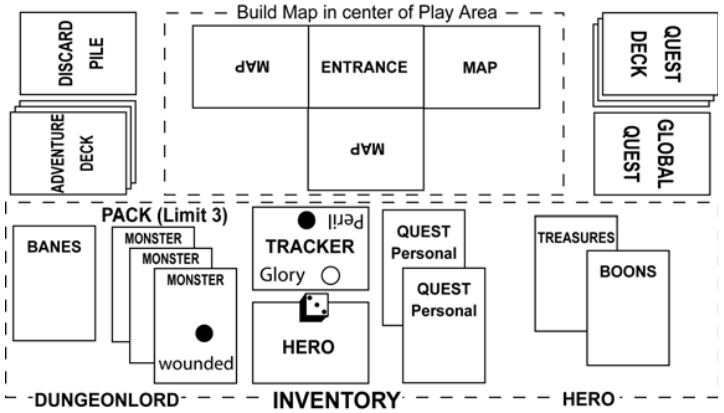
모험 카드는 지속 시간 유형에 따라 플레이 중에 버려지지 않고 남아 있는 시간이 다릅니다.

장착: 이 카드들은 다른 유형의 카드에 장착되고, 만일 장착된 카드가 버려지거나 손으로 다시 들어올 경우에 버려집니다. 그들은 장착하지 않고는 플레이될 수 없습니다. 장착은 몬스터의 공격에 대한 비용에 영향을 미치지 않습니다.

즉석: 이 카드가 플레이 되면 즉시 버려집니다; 그 효과는 플레이 되는 턴 동안에만 일시적으로 영향을 줍니다.

몬스터: 이 카드들은 특별한 지속 시간을 갖고 있습니다. 몬스터 카드는 공격을 할 때 다음 중 한 장소에 있습니다; 플레이어의 손에 들고 있던가 팩에 놓여져 있습니다. 몬스터 카드는 물려져지면 그 때 버립니다.

영구적: 이 카드는 강제로 버려지기 전까지는 계속 플레이 중에 남아 있습니다. 히어로는 각 히어로 카드 마다 영구적인 혜택 카드와 영구적인 보물 카드를 가지고 있을 수 있는 수의 제한이 표시되어 있습니다. 이 제한은 다른 종류의 카드에는 적용되지 않습니다.



초기에 배치하기

지도 카드 안에서 입구 상징이 표시된 카드를 꺼냅니다. 이 카드는 게임을 시작하는 위치를 나타내며, 플레이 하는 중앙에 앞면이 보이도록 위치시켜 놓습니다. 무작위로 4장의 통로/도로(“grim” 통로/도로 라는 문구가 포함되어 있음) 지도 카드를 뽑아서 입구의 각 네 면과 연결되도록(지도 연결 규칙 참조) 놓습니다. 그런 다음 모든 카드 덱을 각각 잘 섞습니다.

각 플레이어는 1장의 히어로를 받아서 자신의 앞에 잘 보이도록 놓습니다. 이 자리를 플레이어의 인벤토리라고 부릅니다. 남은 히어로 카드는 옆으로 치워두고, 사용하지 않습니다.

각 플레이어는 점수 표시 카드를 히어로 카드 옆에 글로리 점수 표시가 아래에 오도록 놓습니다. 각 플레이어는 자신의 히어로 토큰을 찾아서 입구 지도 카드에 놓고, 1점의 위험도(Peril) 점수와 1점의 영광(Glory) 점수를 받습니다. 각 플레이어는 해당 점수에 맞게 점수 표시 카드에 토큰을 위치해 놓습니다.

각 플레이어는 2장의 퀘스트 카드를 받아서 자신의 앞에 내용이 보이도록 놓습니다. 이 퀘스트 카드들은 플레이어의 개인 퀘스트 카드라고 불리우며 자신의 차례만 수행을 할 수 있는 것입니다. 남은 퀘스트 카드 덱으로 부터 한 장의 퀘스트 카드를 더 펼쳐 놓습니다. 이 퀘스트 카드는 전체 퀘스트 카드가 되며, 자신의 개인 퀘스트를 모두 완수한 플레이어면 누구나 자신의 턴에 수행을 할 수 있는 퀘스트 카드입니다.

각 플레이어는 5장의 모험 카드를 받아서 보이지 않도록 갖고 있습니다. 이 카드들은 플레이어의 손에 들고 있으며, 단지 플레이어만 볼 수 있도록 합니다. 남은 모험 카드는 플레이어들의 손에 잘 닿는 곳에 놓습니다. 자 이제는 첫번째 플레이어가

플레이를 시작할 수 있습니다.

자신의 차례에 플레이 하는 순서

플레이어는 자신의 차례에 5 단계의 순서로 플레이 합니다: 초기화 단계, 던전로드 단계, 지도 만들기 단계, 히어로 단계, 카드 버리기/받기 단계로 구성되며, 플레이어가 순서가 끝나면 다음에는 왼쪽에 있는 플레이어 차례가 됩니다. 모든 플레이어가 한 차례씩 플레이를 했다면 한 라운드가 끝난 것입니다.

1. 초기화 단계

출구들이 초기화 됩니다. 함정들이 초기화 됩니다. 이전 차례에 있었던 카드의 효과들은 더 이상 효과가 없어집니다. 유지비가 필요한 카드가 있다면, 유지비를 지불하던지 또는 손으로 다시 가져옵니다. 이전 차례에 남아있던 이동 점수는 잃게 되고, 여러분의 이동 점수는 여러분의 이동력과 같은 수치로 초기화 됩니다. 여러분이 현재 위치한 곳을 제외한 모든 장소는 여러분의 히어로에게는 모두 "새로운" 곳으로 간주합니다.

2. 던전로드 단계

플레이 시점이 던전로드로 표시되어 있는 위험도(Peril) 카드(재난과 조우 카드)는 지금 이 단계에서 플레이 됩니다. 자신을 제외하고, 충분한 위험도(Peril) 점수가 있는 상대를 골라서 그 상대의 위험도(Peril) 점수를 소모하여 위험도(Peril) 카드를 플레이 합니다. 위험도(Peril) 점수 내에서만 위험도(Peril) 카드를 사용해야 하는 제한이 있습니다. 여러분은 한 장의 카드를 내기 위해서 다른 상대의 위험도(Peril) 점수를 합쳐서 계산할 수는 없습니다. 여러분은 결코 자신의 위험도(Peril) 점수를 소모할 수 없습니다. 여러분의 상대에게 조우 카드를 낼 때에는 그들이 전략을 세워 대응할 수 있도록 한 번에 조우 카드를 플레이합니다. 만일 한 장의 조우카드를 이용하여 공격을 시작한다면, 아래와 같은 순서로 전투를 진행합니다. 몬스터는 한 턴에 한 번 이상 공격을 할 수 없고 공격할 때마나 위험도(Peril) 점수를 소모해야 합니다.

위협(Threat)

위협은 히어로가 위기나 어려움을 극복하도록 할 때 사용합니다. 위협은 전투가 아니지만, 전투와 마찬가지 방법으로 진행합니다. 위협을 극복했는지 판단하기 위하여 우선 6면체 주사위를 한 개 굴린 결과 수치와 위협의 형태에 따라 접근공격, 마법 또는 이동력 점수를 합칩니다. 위협 수치와 비교하여 상대의 위협 극복 결과 수치가 크거나 같으면, 위협 극복에 성공한 것이고, 실패를 했을 경우에는 그에 해당하는 지시에 따릅니다.

위협의 예시

플레이어 A는 플레이어 B의 위험도(Peril) 점수 2점을 소모하여 플레이어 B에게 모험 카드 중 함정(Trap)을 플레이합니다. 함정 카드에는 "이동력 위협 5+, 실패: 1점의 피해를 받음" 이라고 표시되어 있습니다. 플레이어 B는 6면체 주사위 1개를 굴렸더니 3이 나왔고, 그의 히어로의 이동력은 2입니다. 그의 총 점수는 5점이 되어 5 이상을 굴렸으므로 위협을 극복한 것이 됩니다. 만일 그가 4 이하의 점수를 얻었다면 실패한 것이 됩니다.

몬스터 또는 히어로는 표준 공격 표시(●) 형식으로 되어 있는 공격 방법으로만 공격을 시도할 수 있습니다.

● 표준 공격 표시: 공격과 반격을 할 수 있습니다.

◆ 반격 표시: 반격만 할 수 있으며, 공격을 할 수는 없습니다.

✹ 명중 표시: 공격이 성공 했을 때의 효과를 표시합니다.

전투

A. 공격: 공격자는 공격시키려는 자신의 카드에 표준 공격 표시가 된 전투 형식(근접 공격력, 마법력 또는 이동력)을 선택합니다. 공격자의 효과(공격 성공에 대한 효과 말고)가 지금 활성화 됩니다.

B. 대응: 방어자는 대응(Response)으로 플레이할 수 있는 카드나 능력을 플레이합니다.

C. 공격 굴림: 공격자는 6면체 주사위 1개를 굴린 결과에 자신이 선택한 능력 수치를 더합니다.

D. 반격 굴림: 방어자는 6면체 주사위 1개를 굴린 결과에 공격자가 선택한 능력치를 더합니다. 방어자는 공격의 형식을 선택할 수 없습니다.

E. 결과 비교: 서로의 총점을 비교하여 더 적은 수치를 가진 쪽에 1점의 피해를 입거나 혹은 카드에 적힌 효과를 받습니다. 동점이 나왔다면 아무런 일도 발생하지 않습니다. 피해점 만큼 생명점을 깎습니다. 생명점이 0이 되면 해당 카드는 물리친것이 되어 버려집니다.

F. 도전: 공격 받은 히어로는 이동력 1점(이전 턴에 쓰지 않고 남겨 두었던)을 사용하여 공격한 자를 다시 공격 할 수 있습니다. 이때 위의 A-E를 한번 더 따라서 진행하며, 반복해서 도전하지는 않습니다.

G. 부대: 각 피해를 입지 않은 몬스터는 손으로 다시 가져오거나 부대를 만듭니다. 각 몬스터가 피해를 입으면 부대에 놓거나 버립니다. 각 몬스가 물리쳐지면 버립니다. 여러분은 부대에 3마리의 몬스터를 가질 수 있으며, 그 이상이 되면 버립니다.

H. 보상: 몬스터가 히어로에 피해를 입힐 때마다 공격한 플레이어는 아무 플레이어나 선택하여 위험도(Peril) 1점을 추가합니다. 히어로가 몬스터에게 피해를 입힐 때마다 자신의 영광(Glory) 1점을 추가합니다. 이 보상단계는 퀘스트 카드를 제외한 모든 몬스터에 적용됩니다; 퀘스트 카드에는 특별한 보상이 명시되어 있습니다.

전투의 예시

플레이어 B는 위험도(Peril) 12점(점수표시 카드의 위험도(Peril) 자리의 10점 위에 1개의 토큰, 2점 위에 또 1개의 토큰이 올려져 있습니다) 입니다.

A 단계 공격: 플레이어 A는 플레이어 B의 위험도(Peril)를 사용하여 2마리의 언데드와 1마리의 데몬을 플레이 합니다. 총 3 위험도(Peril)씩을 소모하여, 플레이어 B의 위험도(Peril) 9점을 소모하게 됩니다. 플레이어 A는 언데드와 데몬으로 각각 접근 공격을 하기로 선언합니다. 데몬은 "같은 공간에 있는 모든 히어로는 마법 위협 5+를 극복하거나 1점의 피해를 입습니다"라는 특수 효과를 갖고 있습니다. 그래서 플레이어 B는 주사위 1개를 굴려 4가 나왔고, 자신의 마법력 1점을 더해 총 5점이 되어 위협을 극복하는데 성공합니다(플레이어 B가 플레이어 A와 같은 공간에 있었다면, 마찬가지로 데몬의 위협을 극복해야 합니다!)

B 단계 대응: 플레이어 B는 대응 단계에서 3점의 영광(Glory)를 사용하여 레펠(Repel)이라는 혜택 카드를 플레이 하여, 이 카드를 버리는 순간 상대의 언데드 한 장을 즉시 버리도록 합니다.

플레이어 A는 거대한 혈흔(Greater Bloodlust)라는 주사위를 굴리기 전에는 언제든지 플레이 할 수 있는 카드를 플레이합니다. 그는 플레이어 B의 위험도(Peril)을 2점을 더 소모하여 일시적으로 몬스터에게 접근 공격력을 +2점 추가 시켜줍니다. 이 효과는 다음 플레이어의 초기화 단계에서 사라집니다.

C 단계 공격 굴림: 플레이어 A는 각 몬스터 마다 공격 주사위 1개씩을 굴립니다. 언데드는 주사위를 굴린 값 3 + 1(기본 접근 공격력) + 2(거대한 혈흔 효과) = 6 점입니다. 데몬은 주사위를 굴린 값 4 + 1(기본 접근 공격력) + 2(거대한 혈흔 효과) = 7 점입니다.

D 단계 반격 굴림: 플레이어 B는 기본 접근 공격력이 2점이고 각 몬스터에 대항하기 위해 각각 반격 굴림을 합니다. 언데드에 반격하기 위해 주사위 굴림 5 + 2(기본 접근 공격력) = 7 점입니다. 데몬에 반격하기 위해 주사위 굴림 1 + 2(기본 접근 공격력) = 3 점입니다.

E 단계 결과 비교: 플레이어 A의 언데드는 6점이고 이에 반격하여 굴린 플레이어 B는 7점이기 때문에 언데드에게 1점의 피해를 입히게 되고, 그는 막강한 타격 II(Mighty Strike II)라는 혜택 카드를 플레이하여 1점의 접근 공격력 피해를 추가로 줍니다. 플레이어 A의 데몬은 7점이고, 이에 반격하여 굴린 플레이어 B는 3점이므로 데몬은 플레이어 B에게 1점의 피해를 입힙니다.

F 단계 도전: 플레이어 B는 만약 이전 턴에 사용하고 남은 이동력이 있다면 데몬이나 언데드에게 공격을 할 수 있습니다. 그는 1-5단계 대로 몬스터를 향하여 공격을 합니다. 이렇게 히어로가 공격을 하는 것을 도전이라고 합니다(역주: 이때는 히어로가 공격 형식을 정합니다).

G 단계 부대: 플레이어 A는 데몬을 나중에 사용하기 위해 부대에 배치합니다(역주: 플레이어 A는 데몬이 피해를 전혀 입지 않았기 때문에 다시 손으로 가져올 수도 있었지만 부대에 배치하였습니다). 언데드는 피해를 입어 생명점이 1점 남았고, 그래서 플레이어 A는 언데드를 버립니다(역주: 플레이어 A는 언데드를 부대에 배치할 수도 있지만 버렸습니다).

H 단계 보상: 플레이어 A의 데몬은 1점의 피해를 입혔기 때문에 아무 플레이어에게 1점의 위험도(Peril)를 줄 수 있는데, 그는 플레이어 B에게 위험도(Peril) 1점을 주었습니다. 만약 데몬의 특수 효과로 피해를 주었다면 위험도(Peril) 1점을 더 줄 수 있었습니다. 플레이어 B는 언데드에게 2점의 피해를 주었지만 언데드는 생명점이 1점밖에 되지 않으므로, 1점의 피해에 대한 영광(Glory) 1점만 받습니다

(예시에서 사용된 카드가 여러분의 세트에는 포함되지 않았을지도 모르지만 모든 세트에는 비슷한 카드가 포함되어 있습니다)

3. 지도 만들기 단계

1 장의 지도 카드를 뽑아서 적법한 위치에 놓습니다.

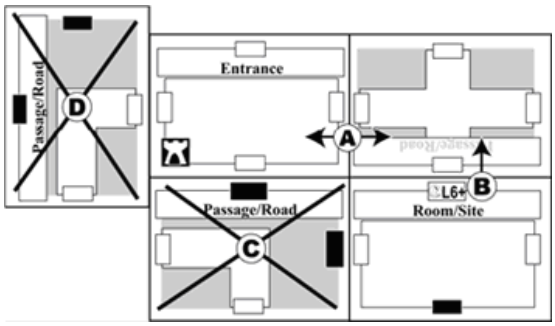
지도 카드 놓기

각 지도 카드를 놓을 때는 다른 지도 카드(예시 A 와 B)와 연결되도록 해야 하고, 길이 연결되지 않게(예시 C) 놓으면 안됩니다.

각 지도 카드는 입구 카드와 평행한 방향으로 놓고, 직각으로

놓지 않습니다(예시 D처럼).

길이 막힌 곳에는 지도 카드를 더이상 연결할 수 없습니다.



옵션 규칙: 만일 지도 카드를 뽑았는데 자신의 개인(personal) 퀘스트 카드에 해당하는 지도 카드가 나왔다면, 왼쪽 사람에게 그 카드를 놓게 하고, 왼쪽 사람의 개인 퀘스트 카드에도 해당한다면, 또 그 왼쪽 사람이 놓게 합니다. 만일 모든 플레이어의 개인 퀘스트 카드와 관련된 지도 카드라면, 본인이 놓습니다. 이 규칙은 공동(global) 퀘스트 카드에서는 적용되지 않고, 호위(escort) 유형의 퀘스트일 경우에는 시작 위치의 지도 카드만 해당됩니다. 이것은 복잡하지만, 게임의 밸런스에 크게 도움이 됩니다.

4. 히어로 단계

히어로 단계에서는 히어로가 가진 이동력 만큼 다음 행동 중 아무것이나 어떤 순서로든 여러번 선택하여 수행할 수 있습니다.

이동: 여러분은 1 이동 점수를 소모하여 히어로를 근접한 공간으로 이동시킬 수 있습니다. 여러분은 히어로가 나가 지도 카드에 있는 출구 위협은 극복해야 하고, 들어가는 지도 카드에 있는 출구 위협은 무시합니다.

열린 출구: 출구를 열고 들어갈 때 위협이 없습니다.

잠긴 출구(L): 위협을 극복하거나 1점의 이동 점수를 지불하고 통과합니다. 만일 실패하였고 이동 점수가 더이상 없다면 출구는 열리지만 아직 통과하지는 못합니다. 여러분의 히어로 토큰을 입구에 올려놓고, 그 입구를 통과하고 있다고 표시합니다. 여러분의 히어로는 아직 이전 공간에 위치한 것입니다.

함정 출구(T): 위협을 극복하거나 통과하기 위해 1점의 피해를 입습니다.

벽: 여러분은 벽을 통과하여 이동할 수 없습니다.

어떤 공간에서는 위에 설명한 것에 추가적으로 다른 출구가 있습니다.

> 하수구(Sewer): 여러분 턴에 이동 점수 1점을 지불하고, 히어로는 연결된 다른 하수구(A:A, B:B)로 이동할 수 있습니다. 하수구는 또다른 하수구로 연결되어 있기 때문에 지도를 놓는데 재미있는 기회를 만들어 줍니다.
>
> 포탈(Portal): 여러분 턴에 이동 점수 1점을 지불하고, 히어로는 연결된 다른 던전의 입구(A:A, B:B)로 이동하거나, 또는 포탈이 있는 공간으로 돌아갈 수 있습니다. 포탈에 도착한 히어로는 출구가 되는 던전 입구를 선택하여 토큰으로 표시해 둡니다.

히어로가 이번 턴에 처음으로 들어온 지도 공간에서는 영광(Glory)와 위험도(Peril) 점수를 모두 받습니다. 만일 여러분의 턴이 아닐 때에 들어온 공간일 경우에는 영광(Glory)와 위험도(Peril) 점수를 받지 않습니다. 일반적으로는 히어로가 어떤 효과를 활성화 하는 공간에 들어왔다고 해도, 턴이 끝나는 것은 아닙니다.

위험(Hazard): 이 공간에서 플레이 되는 조우 카드 중에 모든 함정 카드는 보너스를 받습니다.

구덩이(Pit): 히어로가 이 공간에 들어오면 위협을 극복하거나 구덩이 안으로 떨어집니다. 히어로 토큰을 쓰러뜨려 구덩이에 빠진 것을 표시합니다. 구덩이에서 빠져 나오려면 이동 점수 1점을 지불합니다. 이것은 단지 쓰러뜨리는 벌칙 입니다.

가시 함정(Spike): 히어로가 이 공간에 들어오면 위협을 극복해야 합니다. 만일 실패하면 1점의 피해를 입습니다.

탐험: 여러분은 이동 점수 1점을 소모할 때마다 지도 카드를 하나씩 펼쳐서 놓을 수 있습니다(위의 지도 카드 놓는 방법 참조).

영광 카드(혜택과 보물 카드) 플레이 하기: 히어로 단계에서 플레이하라고 표시되어 있는 카드를 지금 플레이 합니다. 점수가 허락하는 만큼 카드를 플레이 할 수 있습니다. 히어로 카드에는 영구적(permanant)으로 장착할 수 잇는 혜택 카드와 보물 카드의 제한이 표시되어 있습니다. 히어로는 같은 유형의 보물 카드를 1개이상 장착할 수 없고(가령 헬멧을 2개 쓸 수 없음), 혜택 카드의 경우에는 이러한 제한은 없습니다. 플레이 된 카드를 준비되었다(readied)고 하고, 손에 들고 있는 카드는 준비되지 않았다고 하며, 영광(Glory)나 위험도(Peril) 점수를 소모하여 준비된 카드만이 게임에서 그 효과를 발휘합니다.

퀘스트 시도하기: 각 퀘스트 카드에는 완수해야할 임무나 도전이 표시되어 있고, 특정한 장소에서 수행하도록 되어 있습니다. 여러분은 수행을 시도할 퀘스트를 선택합니다;정해진 위치에 도착했다고 해서 자동으로 퀘스트가 시작되는 것은 아닙니다. 모든 히어로는 공동 퀘스트를 수행할 수 있지만, 제일 처음으로 수행에 성공한 히어로만 보상을 받을 수 있습니다. 개인 퀘스트는 본인만 시도할 수 있습니다. 각 턴에 처음 퀘스트를 수행할 때에는 이동 점수를 소모하지 않습니다만 추가적으로 시도할 때마다 이동 점수 1점을 소모합니다. 만일 여러분이 퀘스트 시도에 성공하고 완수하였다면, 퀘스트의 오른쪽 아래에 적힌 보상을 받고 퀘스트 카드를 뒤집어 놓습니다(보상이 아티팩트인 경우에는 180도 돌려 놓습니다). 여러분이 3개의 퀘스트를 성공하였으면 게임에서 승리합니다. 퀘스트를 성공하면 히어로 단계를 끝내고 카드 버리기/받기 단계로 넘어갑니다. 완료된 퀘스트 카드는 게임에서 더 이상 플레이되지 않습니다. 퀘스트가 다 완료되고, 공동 퀘스트만 남아 있을 때 개인 퀘스트는 다시 사용되지 않습니다. 각 퀘스트는 완수하기 위하여 다른 조건을 갖고 있는데, 아래에는 여러분이 완수해야할 퀘스트의 유형을 설명하고 있습니다:

> 아티팩트(Artifact): 퀘스트를 완수하였을 때 카드를 뒤집어 놓는 대신에 180도 돌려 놓고, 퀘스트 카드 오른쪽 아래에 씌여진 보상을 영구적으로 장착하여 사용합니다. 아티팩트는 보물 카드가 아니기 때문에 히어로의 보물 카드 소지개수 제한에 해당되지 않습니다(예를 들어, 여러분은 아티팩트 헬멧과 보물 카드의 헬멧을 동시에 착용할 수 있습니다).
>
> 기회(Chance): 퀘스트 카드에 설명된 주사위를 굴려 그 결과가 연속된 수치로 나오면 수행이 완료됩니다.
>
> 효과(Effect): 이 퀘스트는 플레이하는 동안에 히어로에게 효과를 부여합니다. 만일 공동 퀘스트라면 모든 플레이어에게 영향을 줍니다.
>
> 호위(Escort): 한 지역에 도착하면, 퀘스트 카드에 토큰을 올려놓고, 또다른 지역에 도착하면 토큰을 제거합니다. 토큰을 놓고, 제거하는 데에는 여러분의 히어로 단계에서 이동 점수를 소모하지 않습니다. 호위 퀘스트를 진행하는 중에 다른 히어로의 공격을 받아 그 공격이 성공하였다면, 토큰을 빼앗기게 됩니다(위의 도전 참조). 공동 퀘스트가 호위하는 것라면 개인만 수행할 수 있는 퀘스트가 되며, 턴이 끝나면 새로운 공동 퀘스트를 하나 더 뽑습니다.
>
> 희생(Sacrifice): 퀘스트 카드에 설명된 값 만큼 지불합니다.
>
> 탐색(Search): 특정한 지점에서 퀘스트를 수행하는것 대신 탐색을 해야 합니다. 탐색을 하기 위하여 퀘스트 카드에 있는 탐색 조건에 따르도록 합니다; 보통은 입구에서 멀리 떨어진 지도에 위치한 만큼 주사위 굴림 수치에 +1을 더합니다. 만일 같거나 높은 결과를 얻었다면, 탐색에 성공합니다. 발견한 후에는 퀘스트 카드에 조건을 수행합니다. 턴마다 새로 탐색을 해야 합니다.
>
> 제거(Slay): 퀘스트 카드에 있는 몬스터를 무찌릅니다. 몬스터가 먼저 공격을 하고 플레이어의 왼쪽에 있는 사람이 던전로드 역할을 대신 해줍니다. 몬스터 공격 후에는 히어로가 공격을 할 수 있습니다. 위의 도전을 참조하세요.
>
> 위협(Threat): 퀘스트 카드에 있는 위협을 극복합니다.

5. 카드 버리기/받기 단계

여러분은 손에 들고 있는 카드나 인벤토리에 있는 장착된 보물 카드나 부대에 있는 조우 카드 중 한 장을 버려야 합니다. 이 때 혜택 카드를 버릴 수는 없습니다. 만일 손에 카드가 한 장도 없다면, 버리지 않아도 됩니다. 여러분의 턴 동안 전혀 움직이지 않았다면, 현재 머물고 있는 공간의 영광(Glory)과 위험도(Peril) 점수만 받습니다. 이번 턴에 이동 점수를 하나도 사용하지 않았다면, 1점을 보관해 둘 수 있는데 이를 표시하기 위해서 히어로 카드 위에 영광 토큰을 올려놓고, 1점을 보관했음을 표시하고, 사용된 후에는 토큰을 치웁니다. 모험 카드 덱으로 부터 손에 5장이 되도록 카드를 받습니다. 이로써 여러분의 턴은 끝납니다.

특수 행동

이런 것들은 턴 중 또는 턴이 아닐 때에도 수행되는 행동들입니다.

아무 때(anytime)나 플레이 되는 카드: 아무 때나 플레이 되는 카드는 비용만 지불하면 언제든지 플레이할 수 있습니다.

준비된(readied) 카드 활성화: 여러분의 인벤토리에 있는 카드의 효과나 히어로의 특수 능력에 포함된 효과를 사용할 수 있습니다.

도전: 이동 점수 1점을 지불하면 한 턴에 한 번만 공격을 시도할 수 있습니다. 전투 순서는 던전로드 단계 아래에 설명된 것을 따르면 됩니다. 이 공격은 퀘스트 카드에 있는 몬스터를 포함하여,

몬스터가 히어로를 공격한 즉시 공격하는 것이고, 또한 다른 히어로가 여러분의 히어로를 공격할 때에도 해당되는 것입니다. 만일 여러분이 공격을 하여 성공을 하였다면, 히어로에게 피해를 입히거나 아니면, 호위(escort) 퀘스트를 수행 중인 히어로의 퀘스트 수행 토큰을 빼앗아 올 수 있습니다. 호위 퀘스트를 훔쳐왔을 때, 그것은 여러분의 개인 퀘스트가 됩니다(역주: 퀘스트를 빼앗긴 히어로는 다시 퀘스트를 되찾기 위해 그 히어로를 공격하거나, 혹은 새로운 개인 퀘스트 카드를 뽑습니다).

일반적인 카드 효과

재난(Banes): 재난 카드의 효과를 자신의 히어로에게 사용하는 것은 가능하지만 자신의 위험도(Peril)를 소모할 수는 없습니다(역주: 상대의 위험도(Perils)를 소모하여 자신의 히어로에게 재난 카드를 사용할 수 있습니다).

레벨 드레인(Level Drain): 이 효과는 1레벨 히어로에게는 효과가 없습니다; 히어로는 최소한 1레벨입니다.

몬스터 특수 효과: 어떤 몬스터들은 가령, 변신과 같은 효과를 가지고 있는데 공격을 할 때 위험도(Peril)를 추가로 소모하면 발동됩니다(공격 단계에서). 이것은 몬스터가 공격하는 각 시점에 한 번만 사용할 수 있습니다.

다른 곳에서 만나는 몬스터: 만일 몬스터가 지도나 퀘스트 카드에서 등장하게 되면 왼쪽에 앉은 사람이 임시로 던전로드의 역할을 맡아 주도록 합니다.

이동(Shift): 이 효과는 지도 카드를 옮깁니다. 지도 카드를 놓는 규칙은 여전히 적용됩니다. 지도 카드가 이동될 때 여러분은 꼬인 공간을 절대 떠나지 않습니다. 야생은 야생과, 던전은 던전과 연결되도록 합니다.

이동력(Speed): 만일 어떤 카드 효과로 여러분의 이동력이 증가한다면, 카드에 특별한 상태가 명시되지 않으면 이동 점수를 즉시 얻는 것은 아닙니다. 여러분의 히어로는 자신의 초기화 단계에서 증가된 이동력에 대한 이동 점수를 얻습니다.

저장 아이템(Storage Item): 카드가 플레이되는 순간부터 효과를 받고, 그래서 심지어는 히어로의 슬롯이 꽉차있을 때도 장착을 할 수 있으며, 소지 제한이 증가합니다.

워프(Warp): 이 효과는 히어로 토큰을 이동시킵니다. 히어로는 만일 자신의 턴에 워프가 되었다면 새로운 공간에 있는 영광(Glory)와 위험도(Peril)을 받습니다. 히어로의 상태는 워프 되어도 그대로 유지되는데, 가령 쓰러져 있는 히어로는 워프 되어도 그대로 쓰러져 있게 됩니다. 일반적으로 특별한 상태가 아니라면, 워프 효과는 던전에서 야생으로 또는 그 반대로 움직일 수는 없습니다.

용어 정의

인접한 공간(Adjacent space): 대각선에 있는 공간을 제외하고, 아무 출구, 심지어는 벽이라도 붙어있는 다른 공간.

표시 토큰: 이들 토큰은 잘라내기 카드를 이용해서 만든 토큰을 사용해서 지도 위에 표시합니다. 카드 위에 토큰을 놓고 공간의 연결된 것(A:A, B:B, 등)을 표시할 때 가령 야생과 던전 지도를 연결해 주는 포탈등을 표시할 때 유용합니다.

인벤토리: 이것은 여러분 앞에 준비된(readied) 카드를 놓는 곳입니다.

#: 이 표시는 추가적으로 영광(Glory) 또는 위험도(Peril)를 소비하여야 하는 등의 카드에 있는 효과를 발생키기 위해 필요한 수치를 나타냅니다.

준비된(Readied): 영광(Glory) 또는 위험도(Peril)를 소모하여 카드를 플레이하여 여러분이 사용하고 있는 것입니다. 손에 카드가 있으면 준비될(Readied) 때까지는 효과가 없습니다.

공간(Space): 각 지도 카드는 공간입니다. 지도 카드들 사이의 공간은 결코 공간이라고 할 수 없습니다.

쓰러진(Tipping): 여러분의 히어로 토큰을 움직이지 못하는 상태로 표현한 것입니다. 만약 히어로가 쓰러지면 이동 점수 1점을 소모하여 일어나야 합니다. 히어로가 쓰러져있는 동안에는 일어나는 것을 제외하고는 이동 점수를 쓸 수 없습니다. 어떤 카드에는 히어로가 일어날 때 위협을 극복하는 것을 필요로 할 때도 있습니다.

지나갈 수 있는 출구(Exit): 벽이나 통과할 수 없는 지형으로 막혀있지 않은 인접하여 연결된 공간의 지도 카드의 출구

여러분(You): "여러분" 또는 "여러분의"는 카드를 플레이하는 플레이어를 의미합니다.

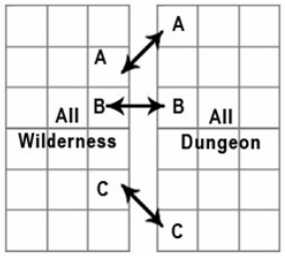
범용 규칙

규칙의 우선순위: 여기에 적힌 룰보다는 카드에 문구가 더 우선시 됩니다.

주사위 수정치: 주사위의 수정치 효과를 얻으려면 주사위를 굴리전에 플레이되어야 합니다.

일반적인 우선 순위: 카드들의 플레이 순서나 효과 등을 사용할 때 충돌이 있다면 다음 순서를 참고하세요: 혜택 카드(히어로 카드의 특수 능력 포함), 보물 카드, 재난 카드, 출구, 이동 점수, 히어로가 지도 카드로 입장, 지도 카드의 효과, 영광(Glory)과 위험도(Peril) 받기, 조우 카드, 공격 굴림, 방어 굴림, 퀘스트, 플레이어가 턴을 종료하고 다음 플레이어가 턴을 시작, 기타 등등.

여러 세트 섞어서 플레이 하기



여러 세트를 섞어서 플레이 할 때 여러분은 많은 모험 카드를 가지게 될 것입니다. 카드를 영광 덱(혜택과 보물 카드)과 위험도 덱(재난과 조우 카드)으로 분리합니다. 플레이어는 카드를 가져올 때 자신이 원하는 덱으로부터 카드를 뽑을 수 있습니다. 버릴 때에도 분리해서 버리세요.

야생 세트와 던전 세트를 섞어서 플레이 할 때는 지도 덱을 2개로 분리합니다. 야생 공간에 있는 히어로는 야생 덱에서 지도 카드를 뽑고, 던전 공간에 있는 히어로는 던전 덱에서 지도 카드를 뽑습니다. 지도를 만들 때 모든 던전 지도(검은색 테두리)는 서로 연결되도록 놓습니다. 모든 야생 지도(흰색 테두리)는 서로 연결되도록 놓습니다. 그러나 던전과 야생은 서로 분리되어 만들어지고, 그들은 포탈 지도 카드에 의해서만 연결됩니다.

옵션 규칙(상급)

던저니어는 어드벤처 게임이지만, 좀더 경쟁적으로 만들어서 게임의 전략적인 면을 향상시킬 수 있는 방법이 있습니다. 옵션 규칙을 사용해 보세요.

히어로 직접 선택하기: 각 플레이어는 첫번째 플레이어 부터 자신이 원하는 히어로를 선택하도록 합니다

개인 퀘스트를 없애기: 모든 퀘스트는 공동 퀘스트 입니다. 2장의 공동 퀘스트 카드를 동시에 펼쳐 놓습니다. 호위(escort) 퀘스트의 경우는 개인 퀘스트로 간주되어 토큰을 올려놓습니다.

지도 미리 만들기: 플레이를 시작하기 전에 지도를 모두 만들어 놓습니다. 처음에는 입구 카드만 놓고 모든 지도를 섞어서 각 플레이어가 시계방향으로 돌아가면서 한 장씩 뽑으며 놓습니다. 만일 지도를 만드는 도중에 공동 퀘스트에 해당되는 지도 카드가 나왔다면, 그 지도 카드는 제일 나중에 놓도록 합니다.

이동 점수: 초기화 단계에서 여러분은 자신의 이동력과 동일한 이동 점수를 받지 못합니다. 대신에 여러분은 초기화 단계에 3점의 이동점을 받고, 4번째 이동 점수는 히어로를 일으키는데 사용할 수 있습니다(이 이동점수는 히어로를 일으키는데에만 사용할 수 있고, 이동하는데에는 사용할 수 없습니다). 여러분은 턴이 끝나도 이동 점수를 저장해 둘 수는 없습니다. 그러나 여러분은 쓰러진 히어로를 일으키게 할 때 사용하는 이동점을 도전하거나, 카드 효과를 활성화 사키는데 사용할 수 있습니다. 이동력이 늘어나도 이동 점수는 늘어나지 않습니다.

가시 함정(Spikes): 주사위를 굴리기 전에 여러분은 가시 함정을 피하기 위하여 이동 점수 1점을 추가로 지불합니다.

선택적으로 카드 버리기: 카드를 1장 버리지 않아도 됩니다. 1장 이상을 버리지는 않습니다. 만일 손에 5장 이하를 들고 있다면 2장을 가져갑니다 – 그러나 손에 5장 넘게 가지고 있을 수는 없습니다(만일 손에 4장을 들고 있다면 1장만 더 가져갑니다).

히어로 환생: 죽은 히어로는 옆으로 치워두고 새로운 히어로를 선택하여 1레벨로 시작하며, 자신의 왼쪽에 앉은 사람이 선택한 포탈 카드에서 시작합니다. 플레이어는 모든 카드를 버리고 새로 손에 5장의 모험 카드를 받습니다. 하지만 퀘스트 카드는 모두 보존됩니다.

던저니어 설계 및 일러스트는 Thomas Denmark
추가적인 그림: Molly Mendoza Denmark, Ben Van Dyken, James Kei, and Chris Mangum.
편집: Michelle Nephew
출판: John Nephew
설계에 조언을 준 Morgan Gray, 테스트 플레이를 해 준 Lukman "Lucky" Shih 와 모든 수 많은 테스트를 해주신 테스트 플레이어분들에게 특별히 감사드립니다. 여러분의 노력에 대단히 감사합니다.

Dungeoneer © 2003, 2004, 2005 Thomas Denmark. Dungeoneer, the Dungeoneer logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, Den of the Wererats, Dragons of the Forsaken Desert, and Realm of the Ice Witch are trademarks of Thomas Denmark, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the licensor. Printed in USA.

www.atlas-games.com과 www.dungeoneer.net에 방문하셔서 더 많은 정보, 옵션 규칙 그리고 다른 던저니어 플레이에 대한 도움을 얻어가세요.

번역: 백원태(스톰트루퍼, wiancyan@hanmail.net)