

메이지 나이트 퀘스트 카드 규칙

(by Arne Sven, Bernardo Gonzalez, Pabula from BoardgameGeek) (번역: 소르피)

- 네 가지 퀘스트 카드 덱을 준비합니다: 마을, 수도원, 도시, 특별
- 마을이나 수도원, 또는 도시에서 상호작용할 때 당신의 위치에 해당하는 덱에서 퀘스트 카드를 뽑을 수 있습니다.
- 퀘스트 카드를 뽑고 나면, 해당 장소에 당신의 퀘스트 토큰을 놓습니다. 만약 당신의 현재 위치와 일치하지 않는 덱에서 퀘스트를 뽑았다면, 퀘스트 토큰을 놓지 않습니다.
- 다른 플레이어의 퀘스트 토큰이 놓인 장소에서는 퀘스트를 뽑을 수 없습니다. 예외로, 도시에서는 언제나 퀘스트를 뽑을 수 있습니다.
- 퀘스트를 뽑으려면 영향력을 지불해야 합니다.
 - 마을 : 2
 - 수도원 : 3
 - 도시 : 5
- 영향력을 초과로 지불하여 퀘스트 카드를 여러 장 뽑을 수 있습니다.
- 여러 장의 퀘스트 카드를 뽑으면, 그 중 원하는 만큼 카드를 버릴 수 있습니다. 하지만 적어도 1장의 퀘스트는 손에 추가해야 하며, 손에 들고 있을 수 있는 최대 퀘스트 수는 2 장입니다.
- 다음 조건들을 모두 만족할 경우, 현재 위치와 일치하지 않는 덱에서도 퀘스트를 뽑을 수 있습니다.
 - 마을이나 수도원 퀘스트의 경우, 그 덱 종류에 해당하는 장소가 적어도 하나 이상 공개되어 있으며, 그곳에 퀘스트 토큰이 없어야 합니다.
 - 도시 퀘스트의 경우, 당신의 퀘스트 토큰이 하나 이상 있는 도시가 공개되어 있어야 하며, 또한 당신의 퀘스트 토큰이 하나도 없는 도시도 공개되어 있어야 합니다. 또는 시나리오의 모든 도시가 공개되어 있어야 합니다.
 - 당신의 현재 위치와 일치하는 퀘스트 하나를 성공적으로 완수해야 합니다. (완수한 퀘스트는 승점 계산을 위해 플레이 영역에 둡니다.)
 - 추가 영향력을 지불해야 합니다. 당신이 퀘스트 카드를 뽑는 덱에 해당하는 영향력 비용에 추가로, 현재 위치한 장소에 해당하는 영향력 비용도 지불해야 합니다.

◆ 예시: 당신이 도시에 있을 때 수도원 퀘스트를 한 장 뽑으려면, 총 영향력 8을 지불합니다. (도시5, 수도원3)

- 성공적으로 완수한 퀘스트는 승점 계산을 위해 플레이 영역에 둡니다. 실패한 퀘스트는 버린 더미에 두고 이후 라운드에 다시 손으로 뽑았을 때 재도전합니다. 대부분의 퀘스트 들에는 실패 조건이 없지만, 대신 성공 조건을 만족할 때까지 손에 계속 남아 있습니다.
- 퀘스트 카드는 옆으로 꺾어 사용하여 이동1/공격1/방어1로 사용할 수 있으며, 이 수치는 다른 카드의 효과로 증가하지 않습니다. 또한 다른 카드(임시방편 등)의 효과를 위한 비용으로 버릴 수 없습니다. 당신의 턴 종료 시 원한다면 퀘스트 카드를 버릴 수 있습니다.

특별 퀘스트

- 각각의 장소 종류마다 퀘스트를 하나씩 완수했을 경우, 영향력을 지불하고 특별 퀘스트를 뽑을 수 있습니다.
 - 당신의 퀘스트 토큰이 있는 도시에 있을 경우 영향력 5
 - 당신의 퀘스트 토큰이 없는 도시에 있을 경우 영향력 7
 - 마을이나 수도원에 있을 경우 그 장소에 해당하는 비용에 추가로 영향력 6
 - 마을 = 8 (6 + 2)
 - 수도원 = 9 (6 + 3)
 - 도시 (토큰 없음) = 7
 - 도시 (토큰 있음) = 5

퀘스트 완수하기

- 퀘스트 요구조건을 만족하면, 퀘스트가 완수됩니다.
- 완수한 퀘스트 카드를 당신의 플레이 영역에 뒷면으로 둡니다.
- 상호작용시, 당신이 현재 위치한 장소에 해당하는 퀘스트 완수 횟수마다 영향력 1을 추가로 받습니다.
- 실패한 퀘스트는 버린 더미에 두고 나중에 뽑게 됩니다.
- 초록 화살표가 있는 퀘스트는 뽑은 즉시 완수해야 하며, 실패할 경우 버려집니다. 뽑은

즉시라는 것은 이전에 실패했던 퀘스트를 버린 후 다시 텍에서 뽑았을 때도 포함합니다.

- 모래시계 마크의 퀘스트는 카드 뒷면에 그려진 장소에 위치해 있을 때 완수할 수 있습니다. 이것은 액션을 소모하지 않습니다. 퀘스트를 뽑은 장소에서 완수한다면, 명성 3을 얻습니다.
- 특정 퀘스트는 완수할 때 한 턴의 액션으로 사용해야 합니다.
- 특정 퀘스트는 전투 단계 동안 완수할 수 있습니다.
- 특정 퀘스트는 아무 때나 완수할 수 있습니다.

- 퀘스트 도중 소환된 적 토큰을 물리치면 해당하는 명성을 받습니다.
- 소환된 적 토큰을 물리치지 못했을 경우 버리고 다음에 퀘스트를 수행할 때 새로운 토큰을 뽑습니다.

언데드 유닛 (새로운 유닛 타입)

- 게임에 등장하는 모든 적 토큰은 '언데드'로 간주될 수 있습니다. (또는 그 유닛의 언데드 버전이라고 생각해도 좋습니다.) 언데드 유닛은 일반 유닛과 다음의 차이를 갖습니다.
- 공격력을 반으로 나누어 반올림
- 아머를 반으로 나누어 반올림
- 모든 저항과 공격 속성, 특수 능력(신속, 얼음 공격, 회피 등)은 무시
- 명성값을 반으로 나누어 반올림
- 모든 소환사들의 공격력은 5

적 토큰 고용하기

- 퀘스트를 통해 적 토큰을 고용할 수 있으며, 다음의 규칙을 따릅니다.
- 유닛들은 모두 2레벨로 간주합니다.
- 유닛의 모든 저항, 공격속성, 특수능력은 무시합니다.
- 유닛을 오직 공격X/방어X 의 능력만 가집니다. X는 토큰에 쓰여 있는 수치와 같습니다.
- 소환 공격을 하는 유닛은 공격5로 간주합니다.