

ISS VANGUARD

RULEBOOK

번역 : 다소

2028년, 인류는 지구 모든 생명체의 가장 오래된 공통 조상으로부터 물려받은 유전 코드에서 인코딩된 어떤 데이터를 발견했다. 지구에 있는 모든 생명체의 세포에는 우리가 손을 뻗으면 달을 만할 은하계 저 먼 곳, 그곳을 가리키는 지도가 있었던 것이다.

우리는 시베리아 깊은 곳에서 발견된 외계 잔해를 기반으로 성간 항행이 가능한 우주선 ISS Vanguard를 만들어냈다. 이 우주선은 100년이 걸린 인류 역사상 최대의 프로젝트였다.

이제 우리는 최고 중의 최고인 승무원과 인류가 가진 최첨단 기술을 이 함선에 싣고 목적지를 향해 떠난다. 모든 준비가 끝났다고 믿고 싶지만, 예상보다 더 길고 험난한 여정이 될 것이라는 불길한 느낌을 도저히 떨쳐낼 수가 없다...

ISS Vanguard 지휘관
선장 Morgan Wayman

목 차

1.	게임 구성물	4
2.	규칙서 구성	6
3.	챕터 I - 인트로	6
4.	챕터 II - 튜토리얼	10
	a. 게임 준비	11
	b. 첫번째 라운드	15
	c. 튜토리얼 진행하기	20
5.	챕터 III - 캠페인	27
	a. 캠페인 퀵스타트	27
	b. 행성 탐사 규칙	29
	c. 주사위 확인	31
	d. 카드와 주사위	36
6.	챕터 IV - 용어집	42
	a. 스탠드 형 컴포넌트 및 장비 용어집	42
	b. 게임 용어집	44
	c. 아이콘 용어집	46
7.	색인	48

스페이스 레인저

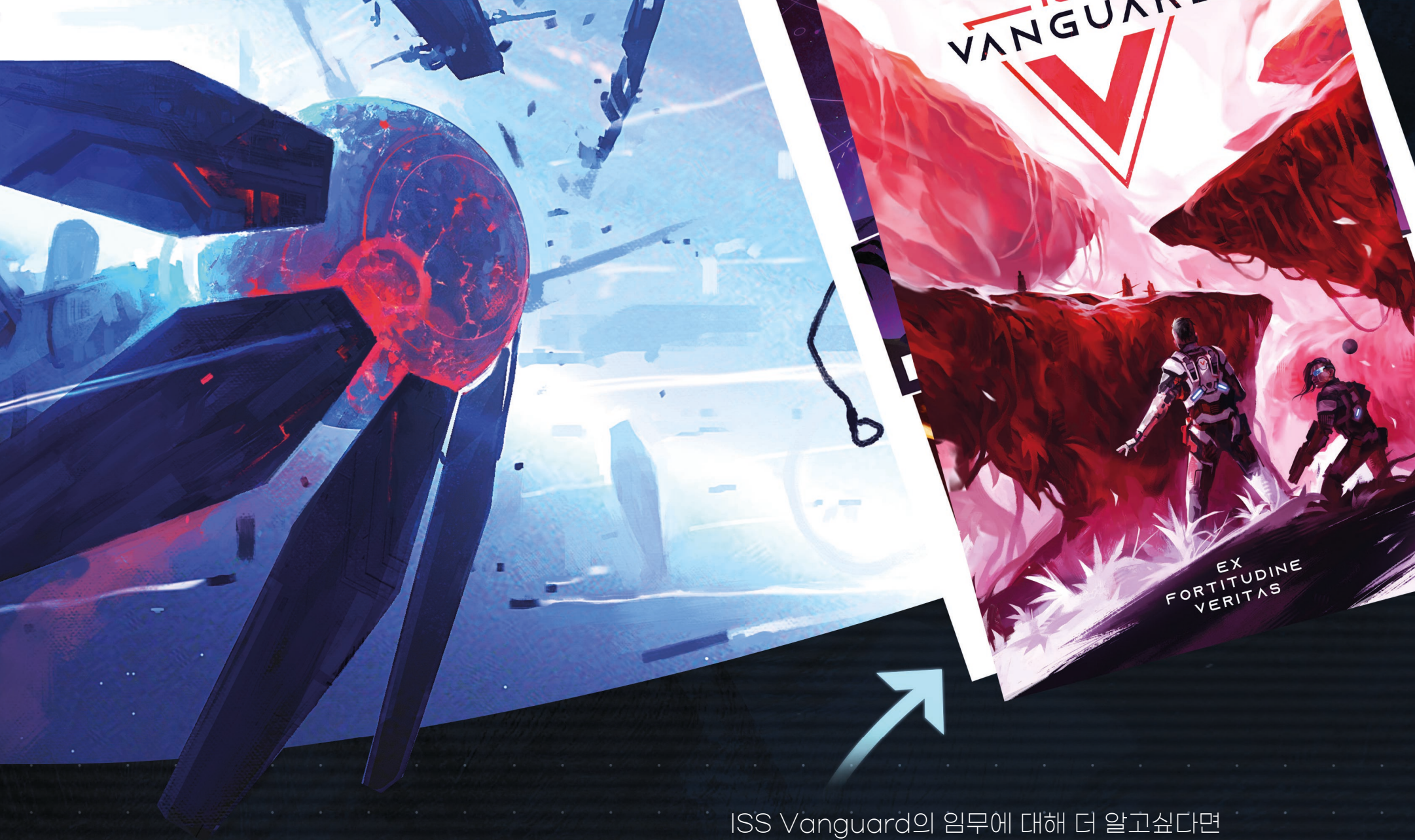
유형 : 수송, 정찰, SAR 레이더
승무원 : 1-4인
길이: 22 미터
높이: 5.8 미터
중량: 72 톤
복무 기록 :

Vanguard 건조 추진단은 극도로 적대적인 환경에서도 탐사팀을 안전하게 옮길 수 있는 범용 착륙선을 10년 동안 개발하였습니다.

금성, 화성 그리고 달에서 철저히 시험 검증 을 마친 이 스페이스 레인저는 신뢰성과 안전성을 충분히 검증받았습니다.

언제 끝날지 모르는 임무를 준비하며, ISS Vanguard의 생산창은 스페이스 레인저를 생산하기 위한 충분한 자재와 설비를 갖추고 있습니다.





ISS Vanguard의 임무에 대해 더 알고싶다면
ISS Vanguard 공식 코믹북을 읽어보세요!

크레딧

게임 컨셉: Marcin Świerkot, Krzysztof Piskorski

게임 디자인: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz

내부 시연 및 개발: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Krzysztof Belczyk, Ernest Kiedrowicz, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Konrad Sulżycki, Jan Truchanowicz, Wiktoria Ślusarczyk

추가 시연: Bernhard Berger, Carolin Berger, Christian Grewel, Thorsten Kilimann, Andrew Harrison, Kami Harrison, Elanor McCaffery, Lisa Hayward, Bradley Harris, Sean Hanson, Leonardo Santoso, Andrew Parsons, Erin "Ed" Donahue, Justus "JT" Ehlert, Lance Swanson, Joshua Tallent, Nathan Lindblom, Aleksandra Otremba, Mariusz Nowak, Mateusz Bral, Adam Piechula, Alicja Wojciechowska, Katarzyna Dabiach, Ziemowit Żwirbliński, Magdalena Kazuń, Mateusz Kownacki, Szymon Sobczak

규칙서: Paul Grogan, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski

아트 디렉터: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

일러스트레이션: Dominik Meyer, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Rafał Górniak, Ingram Shell

그래픽 디자인: Adrian Radziun, Dominik Mayer, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Michał Lechowski

디지털 프린팅: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzba

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

내러티브 디자인: Krzysztof Piskorski

각본: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Orwat

편집: Matt Click, Tyler Brown

교정: Tyler Brown, Dan Morley, Wiktoria Ślusarczyk, Konrad Sulżycki, Bruce Fletcher

생산: Adrianna Kocięcka, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Special Thanks: 코로나 기간 동안 테스트를 할 수 있도록 TTS 프로토타입을 만들어준 Ken Cunningham과 CodedCardboard에게도 감사의 말씀을 전합니다!

행성 탐사 컴포넌트

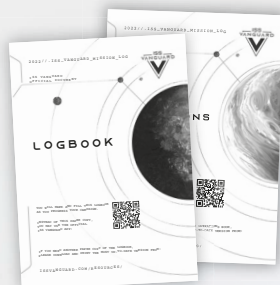
일부 카드와 컴포넌트들은 튜토리얼 카드 더미나 비밀 봉투에 봉인되어 있습니다.
이 카드와 컴포넌트에 대해서는 41페이지의 스포일러 섹션을 참고하시기 바랍니다.



규칙서



행성 게임 보드



로그북 / 오퍼레이션 북



크루 보드 x4



차례 토큰 x4



성공 토큰 x16



시간 토큰 x8



섹션 주사위 (적)x16



섹션 주사위 (청)x16



섹션 주사위 (녹)x16



10면 주사위(D10) x1



미션 장비 토큰 x23



리드 토큰 x20



위협 주사위 x2



범용 마커 x20



부상 주사위 x12



시작 토큰 x1



미션 실패 토큰 x1



위협 스탠드 컴포넌트 x22



카드 트레이 A



카드 트레이 A 디바이더 x8



양면 액션 토큰 x1



착륙선 스탠드 컴포넌트 x6



섹션 보관함



섹션 디바이더 x8



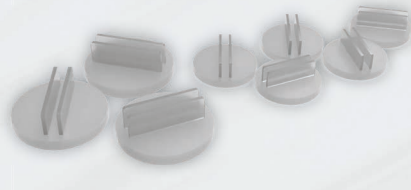
색상 별 베이스 링 x4



리드(Lead)주머니



승무원 피규어 x8



스탠드 컴포넌트 베이스 x8

행성 탐사 카드



유니크 발견 카드 x39



발견 카드 x65



이벤트 카드 x40



진급 카드 x19



부상 카드 x48

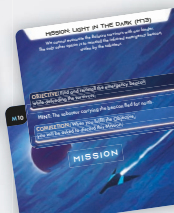


튜토리얼 카드 더미 B

표준 카드



관심 지점(POI) 카드 x249



미션 카드 x57



글로벌 컨디션 카드 x42

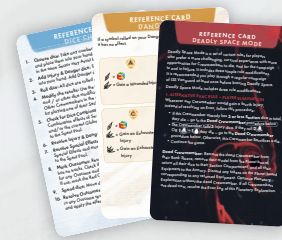


섹션 카드 x120



튜토리얼 카드 더미 A

추가 섹션 카드:

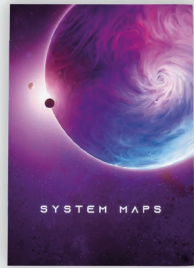


참조 카드 x6



위협 카드 x23

함선 관리 컴포넌트



성계 지도



함선 파일 x1



함선 파일 카드홀더 x9



함선 파일 페이지 x14

함선 관리 카드

소형 카드:



참고 카드 x41



착륙선 모드 카드 x31

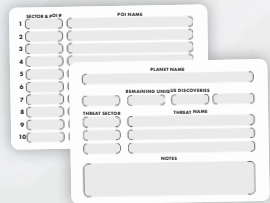
표준 카드:



대원 카드 x86



착륙 카드 x18



양면 행성 기록시트 x20



비밀 봉투*



"Awaiting..." 봉투



양면 착륙선 게임보드 x3



연구 프로젝트 카드 x23



생산 프로젝트 카드 x27



카드 트레이 B



계급(Rank) 슬리브 x36



행성 스캐너 x1



카드 트레이 B 디바이더 x14



상황 카드 x26



시설 업그레이드 카드 x6
(의료실 x3, 생산창 x3)



지휘 토큰 x6



에너지 토큰 x8



토큰 주머니 x1



페널티 토큰 x1



현재 성계 북마크

OTHER CARDS:



장비 카드 x101



착륙선 카드 x6

* 해당 봉투의 내용은 스포일러가 될 수 있습니다. 내용을 알고 싶다면 41 페이지를 확인하세요.

ISS VANGUARD 규칙서

ISS Vanguard에 오신 것을 환영합니다. ISS Vanguard는 1~4인 협동 캠페인보드게임으로, 여러분은 광대한 은하계를 탐험하고, 함선을 지휘 및 업그레이드하고, 연구를 수행하고, 장비를 제조하며 셀 수 없이 많은 세계에 당도하게 됩니다. 이 모험으로 우리 DNA에 숨겨져 있던 오래된 은하계 지도의 위대한 미스터리를 밝혀내게 될 것입니다.

규칙서 구성

규칙서는 4단계로 구성되어 있습니다.

챕터 I:인트로 – 게임의 구성요소, 첫 번째 게임을 시작하기 전에 따라야 할 몇 가지 단계와 필수 정보를 제공합니다.
주의 깊게 읽으세요.

챕터 II:튜토리얼 – 게임 방법을 알려주는 입문 시나리오인 튜토리얼 미션에 대해 자세히 설명합니다.
그룹에서 최소 한 명의 플레이어가 가이드를 통해 플레이해야 합니다.

챕터 III:캠페인 – 게임의 전체적이고 자세한 규칙이 포함되어 있습니다. 지금 당장 모든 책을 읽는 것은 권장하지 않습니다.
가이드 미션에서는 모든 기본 규칙을 알려줍니다. 특정 질문이 있는 경우에만 전체 규칙을 참조하세요

챕터 IV:용어집 – 게임의 모든 아이콘과 용어에 대한 자세한 용어집이 포함되어 있습니다.
규칙이 기억나지 않는 아이콘이나 키워드를 찾을 때마다 이를 참조하세요.

챕터 I - 인트로 게임의 구성 단계

ISS Vanguard 캠페인은 두 가지 단계를 반복하며 진행됩니다.

행성 탐사 단계 – 원정팀이 행성에 착륙하여 임무를 완수하고 새로 발견한 것들을 수집합니다.

함선 관리 단계 – 모든 플레이어는 승무원을 관리하고, 연구를 수행하며 다른 행성으로 비행하는 등의 과업을 수행합니다.

ISS Vanguard는 여러 세션에 걸쳐 진행되는 캠페인 게임이므로 진행 상황을 정기적으로 기록해야 합니다. 한 번 플레이 할 때마다 적어도 하나의 행성 탐사를 마무리 짓고 함선 파일 끝에 있는 시트에 기록하는 것을 목표로 하는 것이 좋습니다. 여유가 있다면 더 플레이해도 좋습니다.

첫 게임을 시작하기 전

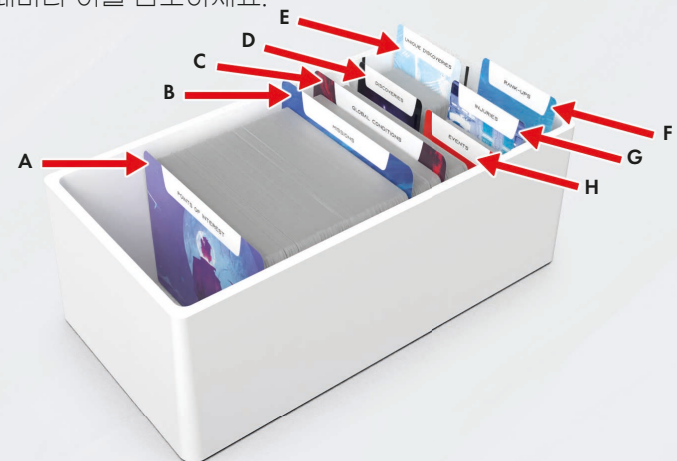
게임을 시작 전에 해야하는 몇 가지 준비 사항이 있습니다. 시간이 조금 걸릴 수 있으니 미리 준비하는 것을 추천합니다.

만약 게임을 플레이한 적이 있다면 새로운 게임을 시작하기 전 아래 내용을 따라 준비하는 것을 권장합니다.

1) 카드 트레이 A, B를 준비하십시오

우선 튜토리얼 카드 더미(A,B)를 제외한 카드 트레이의 모든 카드를 뜯으세요.
만약 튜토리얼 카드 더미가 이미 개봉된 경우 **로그 720**을 참조하여 다시 카드 더미를 정리하세요.

카드 트레이 A는 행성 탐사 단계에 사용됩니다.
아래의 명시된 카드와 디바이더를 트레이에 넣어 정리하세요.



카드 트레이 A 디바이더:

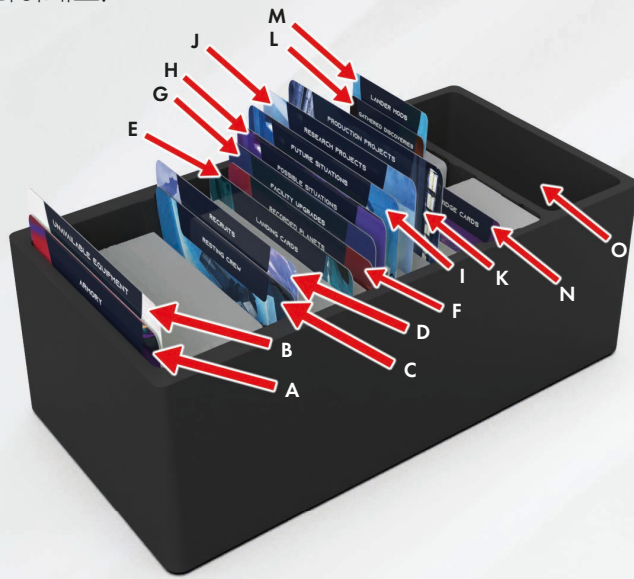
- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| A. 관심 지점(POI) | E. 유니크 발견(Unique Discoveries) |
| B. 미션(Mission) | F. 진급(Rank-up) |
| C. 글로벌 컨디션 | G. 부상(Injuries) |
| D. 발견(Discoveries) | H.이벤트(Event) |

카드 :

- 모든 관심 지점(POI) 카드를 "Point of Interest" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 미션 카드를 "Mission" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 글로벌 컨디션 카드를 "Global Condition" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 발견품 카드를 "Discoveries" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 유니크 발견품 카드를 "Unique Discoveries" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 진급 카드를 "Rank-up" 디바이더 뒤에 순서 없이 넣습니다.
- 모든 부상 카드를 "Injuries" 디바이더 뒤에 알파벳순으로 정렬합니다.
- 모든 이벤트 카드를 "Event" 디바이더 뒤에 순서 없이 넣습니다.

노트 :일부 카드들이 튜토리얼 카드 더미에 포함되어 있으므로 어떤 카드 더미는 1번부터 시작하지 않을 수 있습니다.

카드 트레이 B는 함선 관리 단계에서 사용합니다.
아래의 명시된 카드와 디바이더를 트레이에 넣어
정리하세요.



카드 트레이 B 디바이더:

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| A. 병기고(Armory) | I. 미래의 상황 |
| B. 사용 불가 장비 | J. 연구 프로젝트 |
| C. 휴식중인 승무원 | K. 생산 프로젝트 |
| D. 신병(Recruits) | L. 수집한 발견품들 |
| E. 착륙 카드(Landing) | M. 착륙선 모드 |
| F. 기록된 행성 | N. 함교 카드(Bridge) |
| G. 시설 업그레이드 | O. 게임에서 제거된 카드
(별도 디바이더 없음) |
| H. 발생 가능한 상황 | |

카드:

- 모든 장비 카드를 "Unavailable Equipment" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 승무원 카드를 "Recruits" 디바이더 뒤에 순서 없이 넣습니다.
- 모든 착륙 카드를 "Landing Cards" 디바이더 뒤에 오름차순으로 넣습니다.
- 모든 장비 업그레이드 카드를 "Facility Upgrades" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- S01~S10번까지의 상황(Situation)카드를 "Possible Situations" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- S11와 그 이후의 모든 상황(Situation) 카드를 "Future Situations" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 연구 프로젝트 카드를 "Research Projects" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 생산 프로젝트 카드를 "Production Projects" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 착륙선 모드 카드를 "Lander Mods" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.
- 모든 목표, 함교 업그레이드 및 기술 레벨 카드를 "Bridge Cards" 디바이더 뒤에 오름차순으로 정렬합니다.

2) 섹션 보관함을 준비하십시오



섹션 보관함을 꺼내십시오.
각 보관함에 4개 섹션의 카드와
주사위를 보관합니다.

각 섹션은 다음과 같습니다:

디바이더:

- 계급(Rank) 슬리브
- 섹션 카드

카드와 슬리브



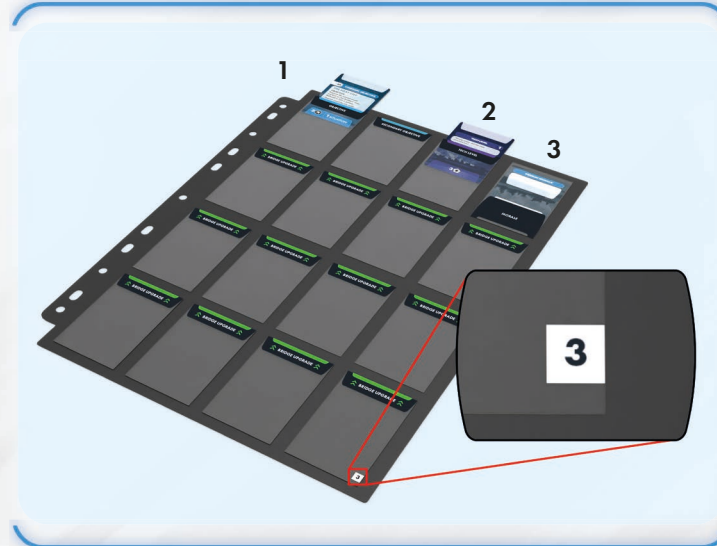
- 모든 계급 슬리브를 각 섹션 보관함의 "Rank Sleeve" 디바이더 뒤에 넣습니다.
- 모든 섹션 카드를 계급 순서대로 "Section Cards" 디바이더 뒤에 넣습니다.
(Rank 1-2-3 순서)

3) 함선 파일을 준비하십시오

- 함선 파일 앞엔 1페이지(이전 게임 불러오기)가,
뒤에는 39페이지(저장 지점)가 오도록 모든 카드홀더와
카드홀더 디바이더 페이지를 오름차순으로 정렬합니다.
- 다음 시작 카드를 찾아서 카드 홀더에 아래 그림과 같이
꽂아넣습니다:

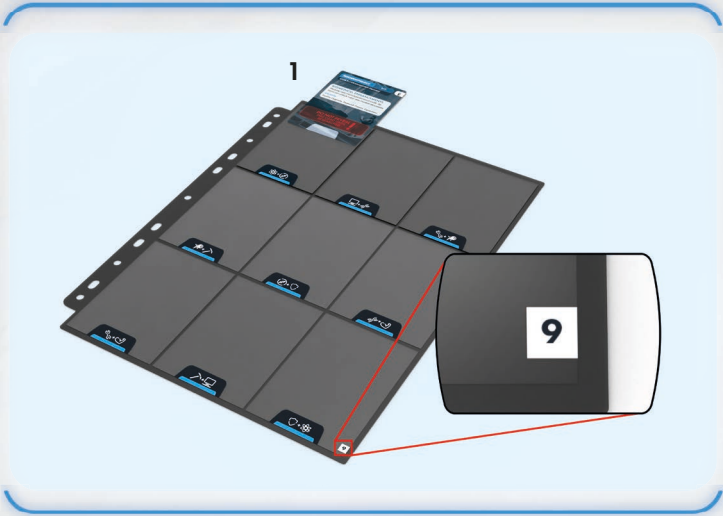
카드홀더 3페이지:

- 001번 목표카드 (The Next Step)
- 기술 레벨 1
- 중간 사기(Morale)
(사기 카드의 "Medium" 부분만 보이도록 위치시킨다.)



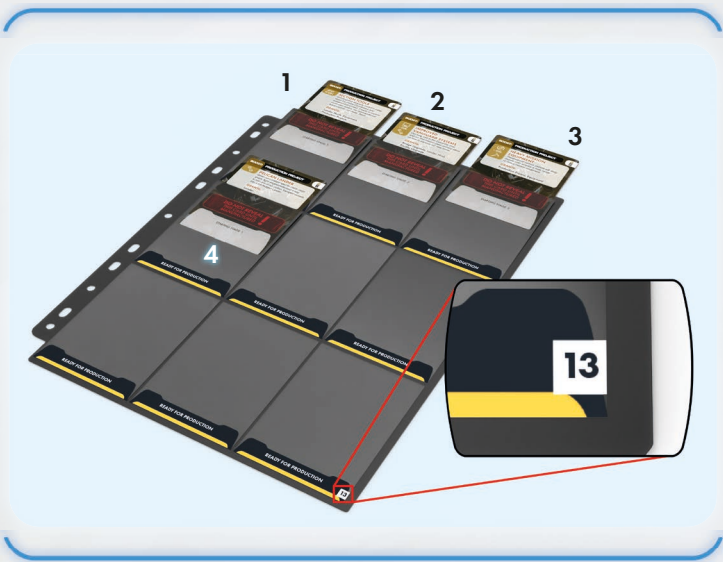
카드홀더 페이지 9:

1 – R04번 연구 프로젝트 카드(생물의학 향상)



카드홀더 페이지 13:

- 1 – C01번 생산 프로젝트 카드(섹션 도구)
- 2 – C02번 생산 프로젝트 카드(고급 Vanguard 시스템)
- 3 – C03번 생산 프로젝트 카드(중장비)
- 4 – C06번 생산 프로젝트 카드(펠리컨 착륙선)



카드홀더 페이지 19:

1 – 스페이스 레인저 착륙선 카드



위의 모든 단계를 마친 후 카드 트레이와 함선 파일을 박스에 돌려놓는다.

플레이어 수

ISS Vanguard에는 4개의 특수한 섹션이 있습니다. 엔지니어링(🔧), 경찰(👮), 과학(🔬), 보안(🛡️)입니다.

각 섹션 별로 별도의 승무원 명단, 섹션 카드, 장비와 선택 사항이 있습니다. 플레이어 당 하나의 섹션을 담당합니다.

플레이어 수에 따른 1인 당 섹션 개수는 아래와 같습니다.

	섹션(Section) 담당
플레이어 1인	1명의 플레이어가 4개의 섹션 담당.
플레이어 2인	2명의 플레이어가 각각 2개의 섹션 담당.
플레이어 3인	2명의 플레이어가 각각 1개의 섹션 담당 1명의 플레이어가 2개의 섹션 담당
플레이어 4인	모든 플레이어가 각각 1개의 섹션 담당

노트:

- 행성 탐사 단계에서 원정팀은 다른 섹션 소속의 승무원을 적어도 2명 이상 포함해야 합니다.
- 게임을 할 때 마다 같은 수의 플레이어가 있을 필요는 없습니다.

게임 시작하기

ISS Vanguard는 튜토리얼, 캠페인 그리고 여러 오퍼레이션(단일 시나리오)을 제공합니다.

> 튜토리얼

예상 플레이 타임: 3-4시간

플레이어 수: 1-4명 (1명 권장)

첫 플레이를 하기 전, 규칙서에 포함된 텍스트 버전이나 챕터 II의 비디오 버전 튜토리얼을 먼저 플레이할 것을 권장합니다.

튜토리얼은 행성 탐사 단계를 간략하게 진행하면서 게임 플레이에 필요한 규칙들을 배울 수 있게 구성되어 있습니다.

튜토리얼을 위해 전체 규칙서를 다 읽을 필요는 없습니다.

튜토리얼을 마치고 같은 승무원 조합으로 캠페인을 진행할 수 있습니다.

빠른 진행을 위해 혼자 튜토리얼을 진행하고 빠른 시작(Quick Start) 규칙을 이용하여 다른 플레이어들과 캠페인을 진행할 수 있습니다.

튜토리얼을 시작하려면 챕터 II(10 page)로 이동합니다.

> 캠페인

예상 플레이 타임: 20-60시간

플레이어 수: 1-4명

ISS Vanguard의 캠페인은 게임의 기본 모드로서, 여러분을 우주를 가로지르는 잊을 수 없고 다시 플레이할 수 있는 모험으로 안내합니다.

캠페인 모드는 일반적으로 행성 탐사를 포함하는 함선 파일의 프로세스를 처음부터 끝까지 진행하는 것으로 구성됩니다.

게임을 계속하거나 저장하고 나중에 계속할 수 있습니다.

함선 파일을 통한 플레이는 2-4시간 정도가 소요됩니다.

게임 방법을 익숙해지면, 빠른 시작 규칙을 사용하여 튜토리얼 없이 새 캠페인을 시작할 수 있습니다.

캠페인을 시작하려면 챕터 III(27page)로 이동합니다.

> 오퍼레이션

예상 플레이 타임: 2-3시간

플레이어 수: 1-4명

오퍼레이션은 캠페인에 포함되거나 독립적으로 실행되는 시나리오로 별도로 플레이할 수 있는 단일 행성 탐사 임무입니다.

이러한 시나리오들의 경우 규칙서를 완전히 숙지하고 있어야 합니다.

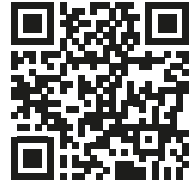
비밀 봉투를 열기 전, 오퍼레이션을 플레이하지 않는 것을 권장합니다.

오퍼레이션을 시작하려면 오퍼레이션북의 셋업 규칙을 참조합니다.

튜토리얼 비디오, 공식 애플리케이션, 다운로드 콘텐츠로 궁극의 ISS Vanguard 경험을 느껴보세요!

튜토리얼 비디오와 함께
지금 바로 플레이해보세요!

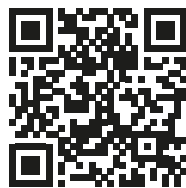
규칙서를 읽기 싫다구요?
텍스트로 되어있는 튜토리얼 대신
아래 링크를 따라 공식 튜토리얼 영상을
참조해보세요.



ISSVANGUARD.COM/LEARN

멋진 오리지널 사운드 트랙과 전체 음성 더빙으로
더 완전하게 ISS Vanguard를 경험해보세요!

게임 스토리를 제대로 경험해 보고 싶으신가요?
그렇다면 공식 iOS / Android 앱으로 완전히 음성 녹음된
캠페인을 즐겨보세요.



ISSVANGUARD.COM/APP



ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

다운로드 가능한 로그북과 FAQs 그리고
여러 리소스로 최신 정보를 얻으실 수 있습니다.

저희 리소스 페이지에서 Print-and-Play 할 수 있는 최신 로그북과
오퍼레이션 북, 행성 기록 시트, FAQ 등 여러 자료를 확인하실 수 있습니다.

챕터 II - 튜토리얼

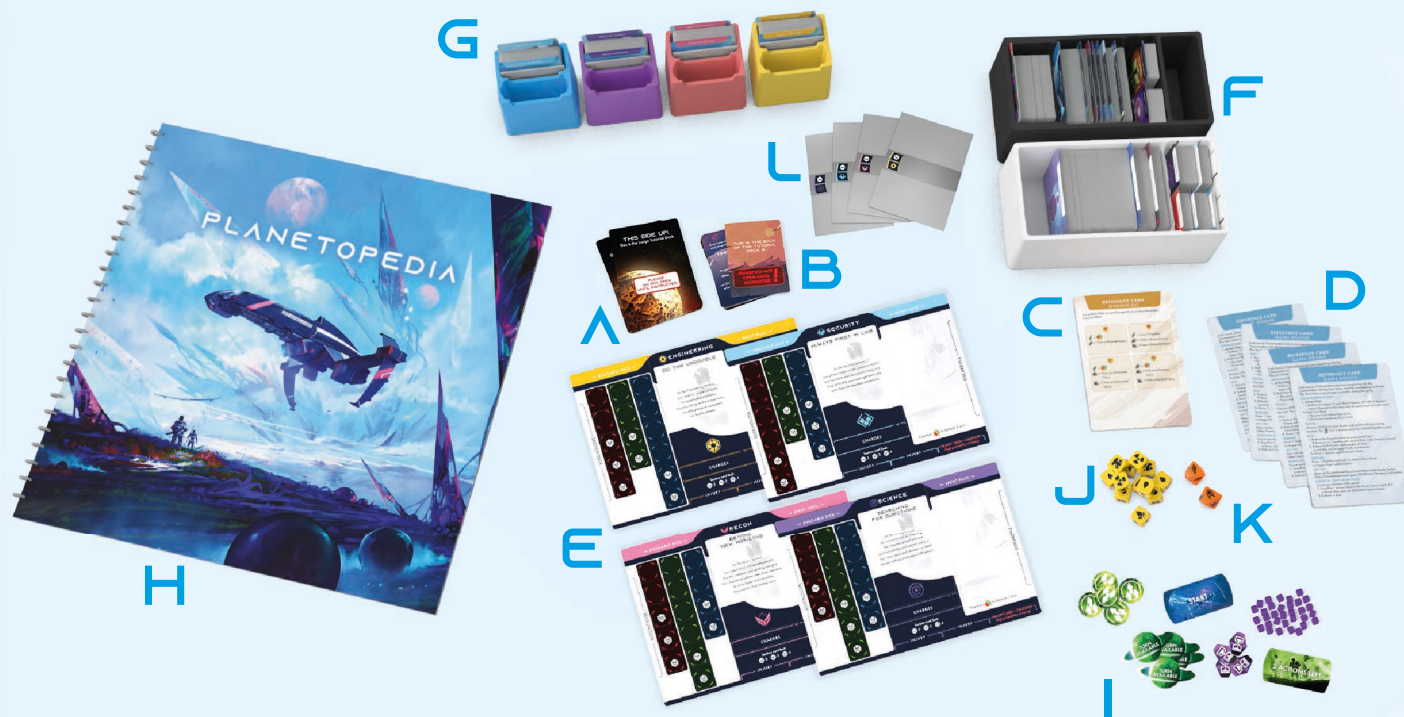
이 챕터에서 게임 플레이 실습을 통해 기초적인 규칙을 배우게됩니다. 첫번째 파트는 원정팀과 외계 행성을 탐사하는 행성 탐사 단계를 다룹니다. 그 후 두번째 단계인 함선 관리 단계에서 다른 행성으로 이동하고 승무원들을 관리하며 연구와 생산을 수행하는 등의 과업을 수행합니다.

텍스트가 아닌 영상으로 게임을 배우고 싶다면 이 챕터를 더 읽을 필요 없이 왼쪽에 있는 링크로 접속하세요.

중요: 캠페인을 시작하기 전에 적어도 한번은 튜토리얼을 진행해야 합니다. 적어도 한명의 플레이어가 튜토리얼을 마치고 다른 플레이어들에게 게임 방법을 설명할 수 있다면 튜토리얼을 다시 플레이할 필요는 없습니다.

텍스트 튜토리얼을 따라 플레이하면 자연스럽게 게임을 배울 수 있고 게임을 시작하기 전에 전체 룰북을 읽을 필요가 없습니다. 따라서 튜토리얼 중에는 읽으면서 확인할 사항이 많으므로, 게임 시간이 늘어지는 것을 방지하려면 튜토리얼은 혼자 플레이하고 캠페인을 다른 플레이어들과 함께 진행하는 것을 권장합니다.

로그북 두번째 페이지의 시작 로그(Starting Log)를 읽으세요.



게임 준비

1) 컴포넌트 준비하기:

테이블에 아래의 컴포넌트를 준비합니다:

- A. 튜토리얼 카드 더미 A(대형 카드 34장)
- B. 튜토리얼 카드 더미 B(소형 카드 13장)

노트: 튜토리얼 카드 더미가 실수로 섞였다면
로그 720을 참고하여 카드를 다시 정렬해야 합니다.

- C. 위험 주사위 참조 카드 1장
- D. 게임 라운드 카드 / 주사위 체크 참조 카드 (1인 당 각 1장)
- E. 크루 보드 4장
- F. 카드 트레이 A (행성 탐사)/ 카드 트레이 B(함선 관리)
- G. 섹션 보관함
- H. 행성 게임보드
- I. 시작 토큰 1개, 액션 토큰 1개, 모든 차례 토큰,
모든 성공 토큰, 모든 시간 토큰과 범용 마커
- J. 부상 주사위 12개
- K. 위험 주사위 2개
- L. "랭크 1" 카드 슬리브
(섹션 보관함에 있는 슬리브를 섹션 당 1장씩)

중요: 위에 명시된 컴포넌트 이외의 것들은 박스 안에 넣어두십시오

2) 섹션 선택하기:

ISS Vanguard에는 4개의 특수한 섹션이 있습니다:

엔지니어링, 경찰, 과학, 보안입니다.

각 섹션 별로 별도의 승무원 명단, 섹션 카드, 장비와 선택 사항이 있습니다. 플레이어 당 하나의 섹션을 담당합니다. 하지만 게임 중엔 모든 섹션이 필요하므로 4인 게임이 아닌 경우 일부 플레이어는 여러 섹션을 담당해야 합니다.

	섹션(Section) 담당
플레이어 1인	1명의 플레이어가 4개의 섹션 담당.
플레이어 2인	2명의 플레이어가 각각 2개의 섹션 담당.
플레이어 3인	2명의 플레이어가 각각 1개의 섹션 담당 1명의 플레이어가 2개의 섹션 담당
플레이어 4인	모든 플레이어가 각각 1개의 섹션 담당

플레이어들은 상의한 뒤 각자 어떤 섹션을 맡을지 결정합니다. 협력 게임이므로 각자 제일 마음에 드는 섹션을 선택하는 것이 좋습니다.

섹션을 정한 뒤 섹션에 맞는 크루 보드를 가져옵니다. 섹션을 맡은 플레이어는 "섹션 플레이어"라고 칭합니다.

예시: 보안 섹션을 맡은 플레이어는 보안 섹션 플레이어라고 부릅니다

로그 1으로 이동합니다.



- 엔지니어링
(Engineering)



- 경찰
(Recon)



- 과학
(Science)



- 보안
(Security)

로그북 / 앱

특정 로그로 이동하라는
지시가 있으면 로그 북이나
앱을 이용하십시오

원정팀 준비하기

로그 1을 읽은 뒤 아래를 읽으시오

- 1) 튜토리얼 카드 더미 A에서 "This Side Up" 카드를 제거합니다.

노트: 게임에서 "제거"된 모든 것들은 카드 트레이 B의 "Removed from the Game" 보관함으로 이동해야 합니다.

- 2) 튜토리얼 카드 더미 A 맨 위 4장을 꺼냅니다(시작 멤버)그리고 각 섹션 플레이어에게 아래와 같이 분배합니다.

- Riku Hashimura – Security
- Amir Zaynab – Science
- Joppe Ulrich – Recon
- Cho Jae-yong – Engineering

각 대원들을 섹션에 맞는 랭크 1 슬리브(✓)에 넣습니다.

- 3) 원정팀에 참가할 대원을 정합니다:

노트: 튜토리얼 플레이 중, 과학 섹션의 Amir Zaynab은 반드시 원정팀에 포함되어야 합니다.

- 솔로 게임에서 2명의 대원이 원정팀에 합류합니다. 플레이어는 두 섹션을 선택합니다.
- 2인 게임에서 2명이 원정팀에 참여합니다. 각 플레이어는 같은 섹션 중에 하나를 골라 원정팀에 포함시킵니다.
- 3인 게임에서 3명의 대원이 원정팀에 합류합니다. 2 섹션을 맡은 플레이어는 그중 한 섹션을 골라야 합니다.
- 4인 게임에서 4명의 대원이 원정팀에 합류합니다.

- 4) 원정팀에 포함된 섹션 크루 보드를 해당 플레이어 앞에 놓습니다. 랭크 슬리브를 씌운 대원을 보드에 놓습니다.
- 5) 사용하지 않는 크루 보드는 박스에 넣고, 원정팀에 포함되지 않는 모든 대원들은 카드 트레이 B의 "Resting Crew" 디바이더에 놓습니다.
- 6) 모든 플레이어는 자신의 대원에 맞는 피규어를 고릅니다. 피규어에 섹션 색상의 베이스 링을 끼우고, 크루 보드 위에 놓습니다. 총 8개의 피규어가 있고 아무거나 골라도 됩니다.

로그 5로 이동합니다.

중요: ISS Vanguard 로그 번호 순서대로 읽는 것이 아닙니다.

로그 1을 읽고 나서 로그 2가 아니라 로그 5로 이동합니다.

로그를 읽는데 다른 얘기를 하는 것 같이 느껴진다면, 맞는 로그를 읽고 있는지 다시 한 번 확인하세요.

섹션 주사위 준비하기

로그 5를 읽은 뒤 다음 내용을 읽으시오

오른쪽 이미지를 참고하여 대원 별 섹션 주사위를 가져옵니다. 주사위를 크루 보드의 사용 가능 슬롯에 올려놓습니다. 만약 대원이 원정팀에 포함되어 있지 않다면 해당 대원의 주사위를 섹션 보관함에 넣습니다. 주사위가 오른쪽 그림과 정확하게 일치하는지 확인합니다. 사용하지 않는 주사위는 박스에 넣습니다.



보안(Security) 섹션



과학(Science) 섹션



정찰(Recon) Section



엔지니어링(Engineering) 섹션

주사위 식별하기

- 브라켓(Brackets)



각 주사위에는 모서리에 표시가 있는 두 개 이상의 면이 있습니다. 이 표시를 브라켓(Brackets)이라고 합니다.

이 표시로 주사위 종류를 식별하고 제일 일반적인 결과를 나타냅니다.

크루 보드에 주사위를 놓을 때 표시가 있는 면이 위를 향하도록 놓습니다. 이렇게 게임 중에 올바른 주사위를 더 쉽게 찾을 수 있습니다.

섹션 카드 준비하기

튜토리얼 카드 더미 A의 맨 위 12장을 가져옵니다(섹션 당 3장) 카드 순서를 바꾸지 말고 뒤집어 놓습니다. 원정팀 대원의 섹션에 맞춰 카드 3장을 줍니다. 플레이어는 크루 보드 좌측에 있는 섹션 텍에 받은 카드를 뒤집어 놓습니다.

원정팀에 포함되지 않는 섹션의 카드는 제거합니다.

각 플레이어는 섹션 텍에서 2장을 꺼내 손에 듭니다. 이제 플레이어들은 아래의 카드들을 들고 있어야 합니다:

Riku Hashimura – Endurance, Backup Plan

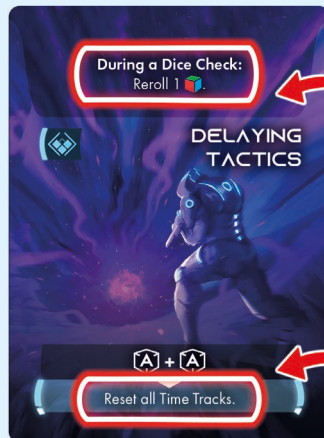
Amir Zaynab – Trial and Error, Improvised Treatment

Joppe Ulrich – Born Lucky, Athletics

Cho Jae-yong – Specialist Toolkit, Emergency Shelter

노트: 솔로 플레이인 경우, 각 대원의 카드를 손에 들었을 때, 섞이지 않도록 따로 관리해야 합니다. 각 대원의 크루 보드 근처에 카드를 내용이 보이게 내려놓는 것을 권장합니다.

섹션 카드



주요 효과

주사위 조합 효과

이 카드들은 대원들의 고유한 능력과 대원들이 수행할 수 있는 다양한 특수 기술을 나타냅니다.

카드 상단에 주요 효과가 있습니다. 각 효과는 언제 해당 카드를 사용할 수 있는지 보여줍니다.

예시: "During a Dice Check"(주사위를 확인할 때)는 해당 효과가 주사위 확인 단계에서 발동된다는 뜻입니다.

카드 하단에는 주사위 조합 효과를 보여줍니다. 해당 내용은 추후 다시 설명합니다.

행성 보드 준비하기

- 1) 행성 게임보드 파일의 2-3 페이지를 열고 테이블 가운데에 놓습니다. 행성 보드 튜토리얼은 아래와 같습니다: **The Eye of the Void(공허의 눈)**, 바로 당신이 충돌하다시피 착륙한 알 수 없는 물체입니다.
- 2) 튜토리얼 카드 더미 B 맨 위에서 "This Side Up" 카드를 제거합니다.



- 3) 튜토리얼 카드 더미 B의 맨 위 진급(Rank-Up) 카드를 가져옵니다. "Incomplete"이라고 적힌 쪽을 위로하여 행성 보드 위 쪽에 놓습니다. 모든 플레이어는 카드에 적힌 내용에 익숙해져야 합니다.

노트: 캠페인을 플레이할 때, 2개의 진급 카드를 뽑은 뒤 하나를 고릅니다. 하지만 튜토리얼에서는 튜토리얼 더미의 Rank-Up 카드만 사용하면 됩니다.



진급 카드(Rank-Up)

진급 카드는 행성 탐사 단계에서 각 대원들이 달성할 목표가 담긴 카드입니다. 대원들이 목표를 달성하면, 함선 관리 단계에서 진급할 수 있습니다.

- 4) 튜토리얼 카드 더미 B의 다음 카드를 가져옵니다
(유니크 발견 카드 1) 카드를 뒤집어 행성 보드 우상단의 유니크 발견 슬롯에 뒤집어 놓습니다. 이 슬롯에서 스페셜 샘플이나 표본, 유물들을 찾을 수 있습니다.



- 5) 튜토리얼 카드 더미 A의 다음 카드 (M01)을 가져와 유니크 발견 슬롯 아래 미션 슬롯에 위치합니다. 이 카드는 첫번째 미션 카드이며 튜토리얼을 진행하면서 추후에 읽을 예정이므로 아직 읽지 마세요



- 6) 행성 보드 우측 하단에는 글로벌 컨디션 카드를 놓습니다. 시작 글로벌 컨디션 카드는 행성 보드에 인쇄되어 있습니다. 하지만 특정 시점에 그 위에 다른 카드를 올려놓게 됩니다. 글로벌 컨디션은 행성 전역에서 발생하는 이벤트를 보여주며 여행(Travel) 아이콘의 효과를 결정합니다. 이것에 대해서는 추후 자세히 설명합니다.
- 7) 행성 보드의 섹터들을 살펴봅니다.(섹터의 수는 섹터 구역 우측 하단에서 확인할 수 있습니다. 일부 섹터(1,2,6,7섹터)는 이미 관심 지점(POI) 카드가 인쇄되어 있습니다. 섹터 3은 POI 카드를 올릴 수 있게 비어있고 섹터 4,5,8은 해당 섹터에 진입하자마자 읽어야 할 로그가 쓰여있습니다. 섹터 사이를 연결하는 선은 사용 가능한 경로를 나타냅니다.
- 8) 튜토리얼 카드 더미 A의 상단 11장의 카드를 꺼냅니다 (P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109와 P000카드 3장). 행성 보드 옆에 뒤집어 놓습니다.

- 9) 튜토리얼 카드 더미 B의 상단 4장을 꺼냅니다(부상 카드). 그리고 행성 보드 옆에 뒤집지 않고 둡니다.

노트: 이 튜토리얼에서 "Just a Scratch" 카드를 받으라는 지시를 받을 때 마다, 22페이지 "튜토리얼 계속 하기" 부분의 "부상" 섹션을 참조하세요.



- 10) 섹터 1(Twisted Wreckage)에 Amir Zaynab의 피규어를 놓습니다. Amir의 왼쪽에 있는 플레이어가 섹터 2(Crash Site)에 피규어를 놓습니다. 3번째 플레이어가 있다면 섹터 1에 피규어를 놓습니다. 만약 4번째 플레이어가 있다면 섹터 2에 피규어를 놓습니다.

Note: 항상 피규어 및 기타 구성 요소를 배치하여 섹터 정보를 가리지 않도록 합니다. 피규어 베이스가 섹터 경계 안에 정확하게 들어갈 필요가 없습니다.



- 11) "Turn Available"부분이 보이도록 차례 토큰을 크루 보드 옆에 둡니다. Amir Zaynab 플레이어에게 시작 토큰을 줍니다.



- 12) M01 미션 카드를 크게 읽으세요. 당신의 원정 팀은 이상하고 낯선 외계 구조물 표면에 흩어져 버렸습니다. 몇몇 대원은 추락한 착륙선 함미에 갇히고, 몇몇은 불타는 함수 주변에 흩어져 있습니다. 대원들을 섹터 4에 재집결시키는 것이 당신의 첫번째 미션입니다.

로그 20으로 이동합니다

AMIR의 첫번째 액션

로그 20을 위은 뒤 아래를 위으시오

행성 탐사는 여러 라운드로 나뉩니다. 각 라운드마다 시작 토큰을 가진 대원부터 시계 방향으로 돌아가며 진행합니다. 각 대원들은 매 턴마다 2가지 액션을 진행합니다. Amir Zaynab이 시작 토큰을 가지고 있으므로 첫번째 턴을 진행합니다. 시작 전 플레이어들에게 참조 카드를 나누어줍니다.



사용 가능한 행동 갯수를 확인하기 위해 액션 토큰을 사용할 수 있습니다.

대원의 턴은 다음과 같이 2 단계로 이루어집니다.

- 1) 액션 단계: 2개의 액션을 진행합니다.
- 2) 턴 종료 단계: 차례 토큰을 뒤집고, 이벤트 카드를 뽑아 진행합니다. 가능한 액션은 총 5개 입니다:

- 이동(Travel)
- 휴식(Rest)
- 준비(Prepare)
- 이륙(Lift-Off)
- 특수 액션(턴 당 1회)

Amir는 이동 액션으로 섹터 5로 이동하고싶지만 POI 카드 우측 상단 표시때문에 이동할 수 없습니다.



Amir는 이동 액션 대신 POI에 써있는 특수 액션을 선택합니다. "Force the Bulkhead Open"가 특수 액션의 이름입니다. 특수 액션 마크(→)와 주사위 체크 마크())를 볼 수 있습니다. 주사위 체크는 ISS Vanguard의 핵심 메커니즘으로, 추후 상세하게 설명합니다.(주사위를 굴러 값을 확인하는 행위입니다) 주사위 체크는 아래 지침을 따라 단계별 절차를 따르면 됩니다. 곧 직접 하게될테니 걱정말고 일단 따라하면 됩니다! 주사위 체크 단계는 참조 카드에 요약되어 있으니 참조하면 됩니다.

1 단계: 주사위 선택하기

주사위 체크를 시작할 때, 주사위 체크를 하는 대원은 크루 보드에 있는 주사위를 원하는 만큼 가져와 손에 듭니다. 원하는 결과를 얻는데 필요한 주사위 수를 추정하려면 특수 액션 이름 아래를 확인하세요.

녹색으로 표시된 부분은 성공했을 때 결과를 보여줍니다.

적색으로 표시된 부분은 실패했을 때의 결과를 나타냅니다.

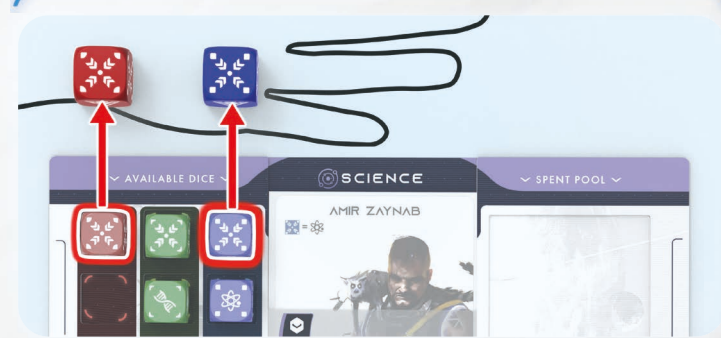
하지만 해당 섹터에서는 적색 결과에 녹색 결과를 향한 화살표를 볼 수 있습니다. 만약 액션이 실패하더라도 적색 결과를 해결하면 녹색 결과를 해결할 수 있습니다.



Amir의 크루 보드에는 액션을 성공하기 위해 필요한 아이콘이 그려진 주사위가 없습니다.(신체,방어,정찰 아이콘).

Amir는 주사위를 굴리지 않고 적색 결과를 받아들일 수 있지만 Amir는 적색 결과에 있는 위험 주사위를 굴리고 싶지 않습니다.

아래 그림에 있는대로 적색,청색 주사위를 손에 듭니다.



선택한 주사위에 녹색 결과를 얻기 위한 아이콘이 없지만 해당 주사위에는 어떤 아이콘으로도 쓸 수 있는 Vanguard 아이콘이 그려져 있습니다.()) Vanguard 아이콘이 하나라도 나온다면 특수 액션은 성공합니다.

노트: 같은 섹터의 다른 대원들이 주사위 체크 중에 자신의 주사위 한 개를 지원할 수 있습니다. 주사위 지원에 대해서는 튜토리얼 중에 따로 설명합니다. 일단 지금은 다른 대원들이 도와주지 않습니다.

2 단계: 부상 & 위험 주사위 추가하기

현재 Amir가 부상 주사위가 없고 특수 액션에서 별도의 위험 주사위를 굴리라는 지침이 없으므로 이번 단계를 생략합니다.

색상 구분이 힘든 플레이어 를 위해 색상 별로 다르게 디자인되었습니다:

- 노란색
- 초록색
- 빨간색

참조 카드

REFERENCE CARD GAME ROUND

Each round, Crewmembers take turns beginning with the Crewmember with the Start token and then proceeding clockwise. The Start token may change ownership during the game.

CREWMEMBER'S TURN:

1. Action Step:
 - Perform 2 Actions: Travel, Rest, Prepare, Lift-Off, or Special Action (Special Action may only be performed once per turn).
2. End Turn Step:
 - Flip your Turn token face down.
 - Draw and resolve on Event card.

TRAVEL:

Choose a Path from your Sector and resolve all icons along the Path. The icon is explained on the Global Condition card.

REST:

1. Reduce the Supplies track on your Lander by 1. If there are no Supplies, you cannot Rest - use Exertion instead.
2. Refresh half of your total number of dice (available and in Spent Pool), rounded up.
3. Draw 1 Section card from your deck.

PREPARE:

Draw 1 Section card and/or make a Dice Check to trigger Dice Combinations.

LIFT-OFF:

May only be performed by a Crewmember in the Lander Sector. Other Crewmembers must agree: Lift-Off ends Planetary Exploration.

EXERTION: (NOT AN ACTION)

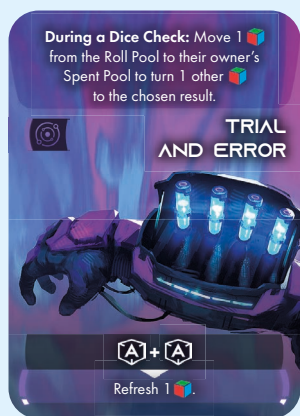
- Use at any moment of the game:
1. Sacrifice 1 chosen Section die. If you have a total of 3 or fewer dice, gain an Exhausted Injury instead.
 2. Refresh 5 dice.

참조 카드에는 턴 순서와 주사위 체크 절차가 각 면에 적혀있습니다.

지금 당장 전부를 이해하려고 할 필요는 없습니다.

하지만 게임 진행 중 필요할 때마다 참조하세요.

섹션 카드



주사위 체크 4단계에서 손에 들고 있는 카드 중 상단에 "During a Dice Check" 라고 써있는 카드를 한 개 이상 사용할 수 있습니다.

3 단계: 주사위 굴리기



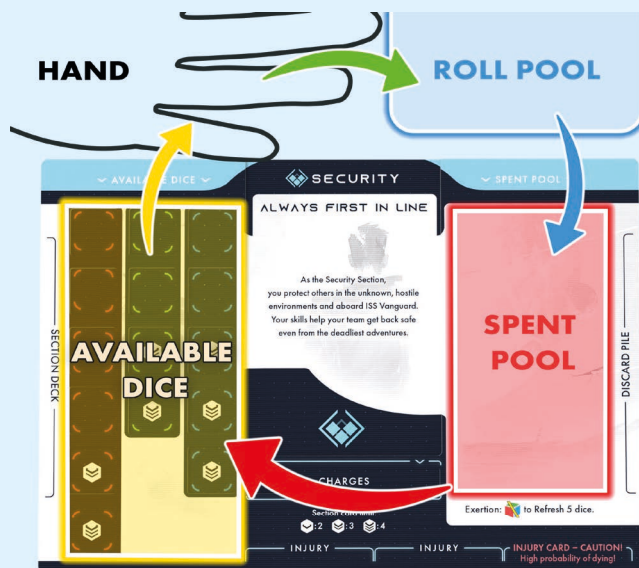
이 시점에서는 보통 손에 있는 모든 주사위를 굴립니다. 플레이어/보조 플레이어가 던진 모든 주사위는 단일 주사위 저장소(Pool)가 됩니다.

이 튜토리얼에서는 주사위를 굴리지 않고 크루 보드 위 주사위 저장소에 주사위를 놓습니다. 아래 그림 처럼 됩니다.

위 그림의 적색 주사위 아이콘은 "Accident"(사고) 아이콘입니다. 종종 사고 아이콘은 특수 액션에 표시된 대로 부정적인 결과를 초래하지만 이 튜토리얼에서는 그렇지 않습니다. (특수 액션에 사고 아이콘이 없기 때문)

청색 주사위 아이콘은 "Basic"(기본) 아이콘입니다. 기본 아이콘은 특별한 효과는 없지만 특정 상황에서 유용하게 사용됩니다.

섹션 주사위 위치



당신의 섹션 주사위는 다음 중 하나에 위치합니다:

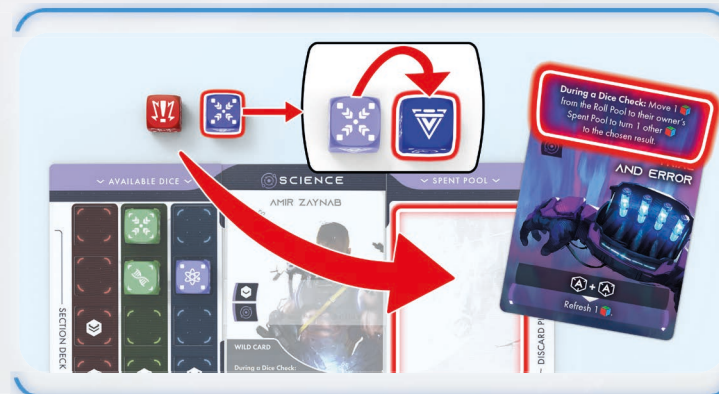
- 대원 카드 왼쪽에 있는 **섹션 주사위 슬롯** ("Available Dice" 라고 써있는 부분).
- 주사위를 굴리기 직전 당신의 **손**
- 크루 보드 위에 있는 **주사위 영역(Pool)**
- 대원 카드 오른쪽에 있는 **사용한 주사위 영역** ("Spent Pool"이라고 써있는 부분)

섹션 주사위 슬롯에서 주사위를 가져와 손에 듭니다. 주사위 영역에 주사위를 굴리고 다 사용했거나 주사위 체크가 끝난 주사위는 **사용한 주사위 영역**에 올려놓습니다. 휴식 액션이나 기타 상응하는 행동 후에 주사위를 다시 **섹션 주사위 슬롯**으로 옮깁니다.

4 단계: 결과 보정하기

이 단계에서 대원들은 섹션 카드를 사용하거나, 특정 장비 카드를 사용하여 주사위 보정 효과를 적용합니다. 주사위 값을 보정하여 원하는 결과를 얻을 수 있습니다. 당신은 "Trial and Error" 카드를 사용하기로 합니다. 해당 카드의 텍스트를 크게 읽으세요.

카드의 효과. 주사위 영역에 있는 주사위 1개 (예)를 사용한 주사위 영역으로 옮기는 대신 주사위 하나 (예)의 값을 원하는 값으로 바꿀 수 있게 한다. Amir는 빨간 사고 (예) 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기고 파란 주사위의 값을 어떤 마크로도 쓸 수 있는 Vanguard 아이콘 (예)으로 바꾼다. (예) (예) (예) 셋 중에 아무거나 상관 없습니다!



노트: Vanguard 아이콘은 어떤 아이콘으로도 사용할 수 있습니다. 심지어 주사위에 없는 아이콘이어도 가능합니다!

섹션 카드를 해결한 이후에 크루 보드 오른쪽에 있는 버린 카드 더미에 앞면으로 놓습니다.

노트: 같은 섹터에 있는 다른 대원들이 손에 있는 섹션 카드 한 장을 사용하여 도와줄 수 있습니다. (주사위를 선택하는 1단계를 하지 않았어도 도움 수 있습니다)

하지만 이미 원하는 결과를 얻었으므로 별도의 도움은 필요 없습니다.

5 단계: 주사위 조합 확인하기

지금은 이 단계를 생략합니다. 주사위 조합은 이후 튜토리얼에서 설명합니다.

6 단계: 부상 & 위험 주사위 해결하기

부상 주사위나 위험 주사위가 없었으므로 이 단계도 생략할 수 있습니다. 하지만 주사위 결과를 수정할 수 있으므로 매우 중요한 단계입니다.

7 단계: 특수 효과 해결하기

지금은 이 단계를 생략합니다. 특수 효과는 이후 튜토리얼에서 설명합니다.

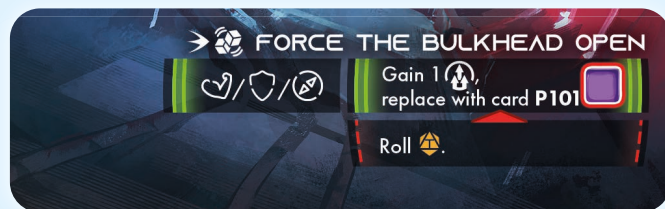
8 단계: 결과 표시하기

이 단계에서 액션의 결과를 결정하고 마커로 표시합니다. 표시된 결과는 이후에 해결합니다.

여러가지 종류의 특수 액션이 있습니다. "Force the Bulkhead Open"(강제로 격벽을 열기)은 주사위 체크에 따라 결과가 결정되는 특수 액션의 한 종류입니다. 이 특수 액션에는 초록색과 빨간색 두 가지 결과가 있습니다.



주사위를 던져 요구조건에 맞췄는지 확인합니다. 만약 요구 조건을 달성했다면, 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기고 결과 영역 위에 마커를 올립니다. 마커가 올라갔다면 9단계로 이동합니다.(이 단계에서는 하나의 마커만 카드에 배치할 수 있습니다) 마커가 배치되지 않았다면 아래를 참고하세요.



Amir는 주사위 요구 사항을 달성했습니다. Vanguard 마크가 나온 파란 주사위를 사용한 주사위 저장소로 옮기고 결과 영역에 마커를 놓습니다.

만약 Amir가 4단계에서 섹션 카드를 사용하지 않은 경우라면 초록색 결과 요구 사항을 달성할 수 없습니다. 이 경우 빨간색 결과 영역에 마커를 올려놓습니다.

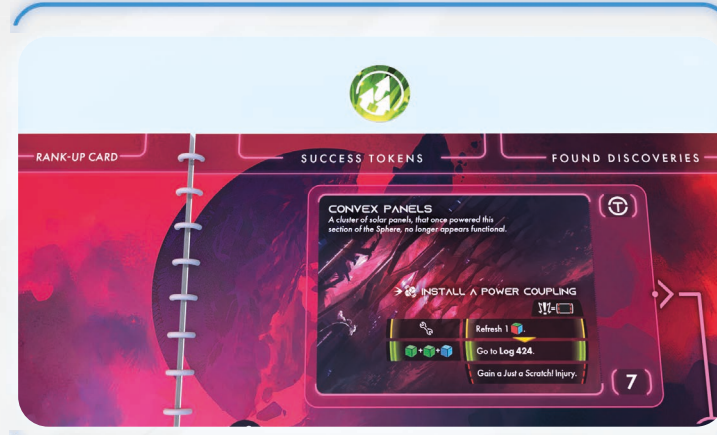
9 단계: 남은 주사위 사용하기

이 단계에서 주사위 저장소에 남아있는 모든 주사위를 사용한 주사위 저장소로 옮깁니다. 현재 주사위 저장소에 남아있는 주사위가 없으므로 이 단계는 생략합니다.

10 단계: 결과 해결하기

이 단계에서 결과 영역에 있는 마커를 제거하고 해당 결과를 적용합니다. 여기선 초록색 결과를 적용합니다.

첫번째 효과는 "Gain 1"입니다. 행성 보드 상단에 있는 성공 토큰 영역에 성공 토큰을 하나 놓습니다. 성공 토큰에 대해서는 추후 다시 설명합니다.



초록색 결과의 두번째 효과는 섹터의 현재 POI 카드를 새로운 카드로 교체하는 것입니다.

P101(Outer Surface) 카드를 찾아 섹터 1 영역 "Twisted Wreckage" POI 카드 위에 올려놓으세요. 축하합니다! 드디어 착륙선 잔해에서 벗어났습니다!

결과 연결하기



빨간색 결과 영역에 마커가 놓였다면, 해당 효과가 발동됩니다.(이 경우 위험 주사위를 한 번 굴립니다) 하지만 빨간 결과 영역에서 초록 결과 영역으로 화살표가 있으므로 빨간색 결과가 해결 후에 초록색 결과 또한 적용됩니다.

Amir의 첫번째 액션이 끝났습니다. 주사위 체크의 기초 규칙을 설명했고 이후 튜토리얼을 진행하면서 부상 주사위, 위험 주사위, 보조, 특수 액션에 대해 설명할 예정입니다. 하지만 지금은 Amir의 두번째 액션에 대해 설명하겠습니다.

발신 : Sarah Corey 박사
수신: 각 섹션 지휘관

부하들에게 외계 종족을 "바퀴", "저글링", "괴물" 혹은 "꿀뚜기" 같은 경멸적인 용어로 부르는 건 절대 용납될 수 없는 행위라고 다시 한 번 전달 부탁드립니다. 별 생각 없는 농담처럼 보일 수 있지만, 자칫 대원들 사이에 외계 종족에 대한 경멸을 불러 일으켜 외계 종족과의 첫 조우에 좋지 않은 영향을 끼칠 가능성이 있습니다.



Amir의 두번째 액션

Amir는 이제 "Outer Space"에 있습니다. 이 POI 카드에는 새로운 특수 액션이 표시되어 있습니다. 하지만 각 대원들이 두가지 액션을 하는 것과 별개로 특수 액션 ➤ 은 한 번만 할 수 있습니다. 따라서 Amir는 다른 액션을 취해야합니다. 이전 POI와 다르게 이 카드는 아이콘이 없습니다. 따라서 이동 액션으로 다른 섹터로 이동할 수 있습니다.

이동 액션으로 플레이어의 대원을 한 섹터에서 연결된 다른 섹터로 이동시킬 수 있습니다. 섹터 1과 섹터 5 사이에 연결 경로와 양방향 화살표를 볼 수 있습니다. 이는 양방향으로 자유롭게 이동할 수 있다는 뜻입니다.

각 경로마다 하나 이상의 아이콘이 그려져 있습니다. 연결 통로를 통해 이동할 때마다 해당 아이콘을 처리해야 합니다. 여기에선 이동 아이콘 이 그려져 있습니다. 이 아이콘의 뜻은 우측 하단 글로벌 컨디션 영역에 써 있습니다.



글로벌 컨디션에는 이동 액션을 위해 주사위 하나를 소모하거나 (섹션 주사위 슬롯에서 사용한 주사위 영역으로 주사위를 이동) 위험 주사위 를 굴리라고 되어 있습니다.

노트: 모든 아이콘은 용어집(40 페이지)에 설명되어 있습니다.

튜토리얼의 목적에 맞게, Amir가 주사위를 소모하지 않고 위험 주사위를 굴리는 리스크를 감수하기로 했다고 해봅시다. 위험 주사위 하나를 굴리고 결과를 위험 주사위 참조표의 와 비교합니다. 만약 주사위 결과가 리스트에 있다면 효과를 적용합니다. 만약 주사위 결과가 리스트에 없다면, 부정적 효과는 없습니다. 어떤 경우라도 이동은 실시합니다.

는 튜토리얼에서만 사용되며 두가지 효과만 존재합니다:

- : 크루 보드 섹션 주사위 슬롯(Available dice)의 주사위 하나를 사용한 주사위 영역(Spent pool)로 옮깁니다. 마크에 모든 색이 다 있으므로 아무 주사위나 다 가능합니다.
- "Just a Scratch"(생채기가 났을뿐이야) 카드를 얻습니다." 부상 카드로서 미션 수행하면서 술하게 받게됩니다. 자세한 설명은 22페이지 부상 섹션에 있습니다.

결과에 상관없이 Amir는 섹터 5로 이동합니다. 로그 숫자가 적혀있으므로 바로 해당 로그로 이동합니다.

로그 227으로 이동합니다.

Amir의 턴 종료

로그 227를 읽은 뒤 아래를 읽으시오


Amir의 턴이 끝났습니다. 차례 토큰의 "Turn Ended"(턴 종료) 면이 위로 가게 뒤집습니다.

보통 이 시점에서 이벤트 카드를 뽑아 수행해야하지만 이벤트 카드는 추후 다시 설명하므로 지금은 생략합니다.

로그 50으로 이동합니다.

두번째 대원의 턴

로그 50를 읽은 뒤 아래를 읽으시오

섹터 2에 있는 대원들 상황이 쉽지 않습니다. 녹아내리는 선체가 산소 탱크를 덮칠 기세입니다. POI 우측 상단에 이동 불가 아이콘  이 있습니다. 당장 닥친 위험을 해결하지 않으면 다른 섹터로 이동할 수 없습니다.



두번째 대원은 섹터 2의 특수 액션인 "Save the Supplies"(보급품 확보) 액션을 해야합니다.

이 액션도 주사위 체크가 필요하지만 Amir의 턴에서 했던 것과는 다른 방법으로 진행됩니다.

이번 POI 카드에는 특수 액션 결과에 요구사항이 따로 없고 채울 수 있는 연결된 빈 칸이 3개씩 있습니다.

이 유형의 주사위 체크에서는 트랙을 채워가며 진행 상황을 측정할 수 있습니다. 정해진 요구 사항을 달성하기 위해 주사위를 굴리는 대신, 주사위를 던져 나오는 값에 따라 어떤 트랙을 채울지 정해집니다.



처음엔 가장 왼쪽의 트랙에 범용 마커를 올립니다. 결과에 따라 마커를 오른쪽으로 한 칸씩 옮깁니다. 마커가 결과가 쓰여있는 오른쪽 영역에 도착하면 더 갈 수 없습니다. 주사위 체크가 끝나면 효과를 적용합니다.



두가지 트랙 모두, 효과를 적용하려면 4번 진행해야합니다.



트랙 진행상황은 다음턴까지 저장됩니다. 한 대원이 자기 턴에 트랙을 진행하고, 다른 대원이 이어서 진행할 수 있습니다.

트랙을 진행하고 다른 곳으로 이동한 뒤 다시 돌아와서 진행해도 됩니다.

이 액션의 두가지 특수 효과는 왼쪽에서 오른쪽으로 진행됩니다. 우선 주사위를 굴려 사고 아이콘이 나오면, 빨간색 트랙을 진행하고 그 주사위는 사용한 주사위 영역에 놓습니다.  = 

사고 아이콘이 나오지 않은 모든 주사위만큼 초록색 트랙을 진행합니다.  = 

노트: 특수 효과가 2개 이상인 경우도 있습니다. 항상 위에서 아래로, 왼쪽에서 오른쪽 순서로 진행합니다.

주사위 체크 방법은 이 전에 소개한 10 단계와 같습니다.

1 단계: 주사위 선택하기

한 번에 최대한 많이 트랙을 진행하기 위해서 주사위 5개를 손에 가져옵니다. 다른 대원들은 별도로 주사위를 지원하지 않기로 했습니다.

2 단계: 부상 & 위험 주사위 추가하기

생략합니다.

3 단계: 주사위 굴리기

손에 있는 주사위를 전부 굴립니다. 이번엔 주사위 값을 그대로 사용합니다. 하지만 사고 주사위가 3개 이상 나온 경우엔 3개 미만으로 나올 때까지 다시 굴립니다.

(튜토리얼 중 이번에만 적용하는 규칙입니다)

4 단계: 결과 보정하기

사고 주사위가 하나만 나왔다면 일이 잘풀리고 있다는 뜻이니 5 단계로 넘어가면 됩니다. 아니라면 다음을 읽어주세요.

사고 주사위가 2개 나왔다면 문제가 생긴겁니다. 왜냐구요? 사고 주사위는 빨간색 트랙을 진행시킬뿐만 아니라 주사위를 사용된 주사위 영역으로 옮겨야하기 때문입니다. 부정적인 특수 효과를 적용해야할 뿐만 아니라 이제 주사위가 3개 밖에 안남아 초록색 결과를 달성할 수 있는 주사위 자체가 부족합니다.

손에 든 섹션 카드로 주사위 값을 보정할지를 결정합니다. 카드를 사용했다면 사용한 카드를 버린 카드 더미에 앞면으로 놓습니다.

예시: Cho Jae-yong 대원을 플레이하던 중 사고 주사위가 2개 나왔다면, "Emergency Shelter"(비상 피난처) 카드로 사고 주사위 하나를 다시 굴리거나 "Specialist Toolkit"(전문가 도구함) 카드를 사용하여 파란 주사위 하나를 원하는 결과로 바꿀 수 있습니다.

5 단계: 주사위 조합 확인하기

생략합니다. 추후 설명합니다.

6 단계: 부상 & 위험 주사위 해결하기

굴려진 부상, 위험 주사위가 없으므로 생략합니다.

7 단계: 특수 효과 해결하기



이 특수 액션은 두가지 특수 효과를 가집니다. 왼쪽에서 오른쪽 순서로 처리합니다.

우선 주사위 영역에 있는 사고 주사위 마다 빨간색 트랙을 한 칸씩 전진하고 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다. 주의할 것은 첫번째 마커는 트랙의 첫번째 칸에 놓아야합니다. 그 다음 한 칸씩 전진합니다.

이후에 주사위 영역에 남아있는 주사위 마다 초록색 트랙을 전진시키고 사용한 주사위 영역에 주사위를 놓습니다.

8 단계: 결과 표시하기

트랙 주사위 체크인 경우 이 단계는 생략합니다.

9 단계: 남은 주사위 사용하기

주사위 저장소에 남은 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

사고 (Accidents)



사고 주사위는 상황이 안좋게 흘러간다는 뜻이며 보통 부정적인 효과를 야기합니다.



특수 효과

어떤 주사위 체크는 특수 액션 이름 아래에 특별한 효과를 가지고 있습니다.

성공 토큰

👤를 얻을 때마다,
행성 보드 상단 영역에
성공 토큰을 놓습니다.

10 단계: 결과 해결하기

위에서 아래 순서대로 트랙의 결과를 처리합니다. 만약 마커가 결과 영역에 놓여있다면 마커를 제거하고 해당 결과를 처리합니다.

초록색 결과를 적용했다면 성공 토큰 👤 하나를 얻습니다. 그리고 **P102**번 POI 카드로 교체합니다. 이 때 이전 POI 카드에 놓여있던 마커는 회수합니다.

초록색 결과를 얻지 못했다면 다음에 다시 도전하세요. 다른 대원이 시도할 수 있습니다.

노트: 두가지 트랙 모두 끝까지 진행한 경우 초록색 트랙이 위에 있으므로 초록색 트랙의 결과만 적용한 다음 빨간색 트랙은 적용하지 않습니다.

이제 대원들이 주사위를 모두 사용했습니다. 보시다시피 특수 행동을 하려면 주사위가 필요합니다. 휴식 액션을 통해 주사위를 다시 채울 수 있습니다. 휴식 액션은 아래와 같이 진행됩니다.

첫번째 휴식 액션

참조 카드에서 볼 수 있듯이, 휴식 액션을 하면 보급품이 줄어듭니다. 보급품은 산소, 필터, 물 그리고 외계 행성을 탐험하는데 필요한 모든 것을 나타내는 중요한 자원입니다. 하지만 튜토리얼 임무에서는 보급품이 무제한으로 주어집니다.

SCATTERED SUPPLY CRATES

You have unlimited Supplies in this Tutorial.

이 튜토리얼에선 보급품 제한이 없습니다

휴식을 하면 전체 주사위의 반을 반올림하여 다시 채웁니다. 총 주사위 5개가 있고 모든 주사위가 사용한 주사위 영역에 있습니다. 하지만 나중엔 섹션 주사위 슬롯에 남아 있는 주사위가 있을 수 있습니다. 전체 주사위 갯수를 쉰 다음 반으로 나눠 반 올림하면 3개가 됩니다. 따라서 3개 주사위를 다시 채웁니다. 사용한 주사위 영역에서 왼쪽의 주사위 슬롯의 일치하는 색상 주사위 슬롯으로 주사위를 다시 옮깁니다. 쉽게 알아볼 수 있도록 네 모서리에 표시가 있는 면이 위로 향하도록 하세요.

휴식 행동의 마지막 단계로 섹션 카드를 한 장 뽑아 손에 듭니다. 랭크 1일 때 손에 들 수 있는 섹션 카드는 최대 2장입니다. 이제 손에 3장이 있으니 한 장을 크루 보드 오른쪽 버린 카드 더미에 버려야합니다. 이후 카드를 뽑아야하는데 카드가 없는 경우 버린 카드 더미를 잘 섞어 다시 크루 보드 왼 편에 뒤집어 놓습니다.

두번째 대원의 턴이 끝났습니다. 차례 토큰의 "Turn Ended"면이 보이게 돌려놓습니다. 아까와 마찬가지로 이벤트 카드를 뽑아야하지만 튜토리얼에서는 생략합니다.

남은 대원들

원정대 규모에 따라 아직 차례가 오지 않은 대원들이 있을 수 있습니다. 3~4번째 대원이 있다면 아래의 절차를 따르세요.

모든 플레이어가 차례를 마쳤다면 이 섹션 끝 "Round Completed"(라운드 종료)파트로 이동합니다.

노트: 아이콘이 어떤 의미인지 모르겠다면 규칙서 뒤 용어집을 참고하세요.

플레이어 3

액션 1: 현재 위치한 섹터의 "Take the Surface Sample"(표면 샘플 채취하기) 특수 액션을 처리합니다. Amir가 했던 특수 액션과 비슷하지만 세번째 결과(노란색)가 있습니다.

이 행동을 수행하기 전에 21페이지의 "Bonus Outcome" 부분을 참조하세요.

이 특수 액션의 초록색 결과를 수행하면 **유니크 발견**을 하나 얻을 수 있습니다. **유니크 발견**을 얻을 때마다 규칙서 24페이지의 "Unique Discovery" 섹션을 확인하세요.

또 초록색 결과를 수행하면 **P101** 카드를 **P000** 카드로 바꾸어야합니다. 이때 **P000** 카드가 여러 장이므로 무작위로 하나를 선택합니다.

액션 2: 주사위를 소모하거나 위험 주사위를 굴러 섹터 5로 이동합니다. 턴이 끝나면 차례 토큰을 뒤집습니다. 이벤트 카드는 생략합니다.

플레이어 4

액션 1: 주사위를 하나 소모해서 섹터 4로 이동합니다. 섹터 4에는 로그가 있으므로 도착하자마자 **로그 311로 이동합니다.**

액션 2: 준비 액션을 수행합니다. 규칙서 22페이지에 설명되어 있지만 일단 섹션 카드를 한 장 뽑습니다. 주사위 조합은 생략합니다. 턴이 끝나면 차례 토큰을 뒤집고 이벤트 카드 단계는 생략합니다.

라운드 종료

라운드가 완전히 끝났습니다! **로그 59로 이동합니다.**

튜토리얼 계속하기

로그 59를 읽은 뒤 아래를 읽으시오.

첫번째 튜토리얼을 끝냈다면, 이제 혼자도 할 수 있습니다! 하지만 계속하려면 알아야하는 다른 규칙들이 있습니다.

계속하려면 다음 장의 항목들에 대해 알고 있는지 확인하세요. 하지만 대부분 필요할 때 찾아서 읽는 걸로 충분합니다. 튜토리얼을 진행하면서 일부 항목을 읽어봤을 수도 있습니다. 처음 보는 아이콘이 나온다면 규칙서의 용어집을 참조하면 됩니다.

중요 노트: 튜토리얼 중에 **M02** 미션이 열리기 전에는 따로 이벤트 카드를 처리하지 않습니다.

참조 카드

참조 카드 한 면에는 차례 순서 요약과 가능한 액션, 주사위 체크 절차가 쓰여있습니다.
규칙서의 스크립트 튜토리얼은 끝났고 이제 참조 카드 양 면을 보면서 게임을 진행해야 합니다.
참조 카드 내용 중 첫번째 라운드에서 생략한 항목들은 아래 해당 파트에서 설명합니다.

턴 순서



각 라운드가 시작될 때 차례 토큰을 가진 대원은 차례 토큰을 받을 대원을 선택합니다(자신 포함)

차례 토큰이 있는 대원부터 시계 방향으로 차례를 시작합니다. 각 대원들은 라운드 시작 시 자신의 차례 토큰을 뒤집습니다.

변환 능력



각 대원들은 대원 카드 왼쪽 상단에 변환 능력이 그려져 있습니다. 주사위 체크를 할 때

변환 능력을 사용해서 표시된 색상의 기본 주사위 결과 를 표시된 아이콘으로 처리할 수 있습니다. 주사위의 색은 고정입니다.

이동 효과

튜토리얼에서 설명한 이동 아이콘 외에도 여러 아이콘이 있으며 규칙서 용어집에서 내용을 확인할 수 있습니다. 여기서 행성 보드의 이동 아이콘을 다시 한 번 설명합니다.



섹션 주사위 슬롯의 주사위 하나를 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.(주사위를 굴리지 않고 바로 소모) 그림에 3가지 색이 다 있으므로 어떤 주사위로 해도 무관합니다.



위험 주사위를 굴려서 위험 주사위 참조표에 맞게 처리합니다.

즉각 특수 효과(IMMEDIATE SPECIAL EFFECTS)

대원이 즉각 특수 효과가 있는 특수 액션을 처음 수행할 때 이 섹션을 참조하세요.

다음과 같은 아이콘이 그려져 있는 특수 효과는 즉각 특수 효과입니다.



즉각 특수 효과의 조건을 만족하는 경우 주사위 체크를 중단합니다. 주사위 영역에 있는 모든 주사위를 사용한 주사위 영역으로 이동합니다.



예시 : 주사위 체크를 진행할 때 이 아이콘 이 없으면 즉시 빨간색 결과를 처리하고 주사위 체크를 종료합니다.

특수 액션이 2개인 카드

몇몇 카드는 특수 액션이 1개 이상입니다. 주사위 체크를 진행하기 전에 어떤 특수 액션을 할 건지 정해야 합니다.



보너스 결과(Outcome)

보너스 결과가 있는 주사위 체크를 하는 경우 읽으세요.

노란색 결과는 보너스로서 초록색 결과에 더해서 좋은 효과를 줍니다.



"Take the Surface Sample"(표면 샘플 채취하기) 카드의 특수 액션에는 초록색 결과를 처리하기 전에 성공 토큰을 하나 주는 보너스 결과가 붙어있습니다. 노란색 결과를 달성하면 초록색 결과는 자동으로 달성됩니다

노트: 이 행동의 경우, 주사위 하나만 굴릴 수도 있습니다. 만약 운이 좋다면 를 뽑아 보너스 결과를 처리하고 초록색 결과를 적용할 수 있습니다.(위 예시 참조) 하지만 주사위 결과에 저 3가지 중 하나도 없다면 주사위 하나로는 초록색 결과를 얻지 못하므로 말짱 꽂힙니다.

노트: "Force the Bulkhead Open" 특수 액션과 달리, 빨간색 결과가 초록색 결과와 이어져 있지 않습니다. 이 경우 실패하면 그냥 액션 하나 낭비한 것입니다.

다중 POI 카드

P000 카드를 가져가라는 지시가 있으면 이 섹션을 읽으세요.

POI 카드를 가져가야 하는데 해당 카드의 사본이 여러개라면 아무거나 하나 가져옵니다

진급 카드

성공 토큰을 3개 얻었을 때 이 섹션을 읽으세요.

현재 진급 카드의 요구 사항을 충족했다면 카드를 뒤집어 Completed 면이 위로 오게 하세요.

부가 목표를 달성하였으니 함선 관리 단계 때 보상을 받습니다. 이 튜토리얼에서는 행성 탐사 중 성공 토큰 3개를 얻자마자 진급 카드를 뒤집습니다. 이후에도 성공 토큰을 계속 수집하세요.

부상

대원들이 부상을 처음 입었을 때 이 섹션을 읽으세요.

튜토리얼을 플레이하면서 "Just a Scratch" 부상 카드를 얻게 됩니다(튜토리얼에서는 이 부상 카드만 취급하고 다른 카드는 무시합니다).

부상 당한 경우 부상 카드를 뽑아 크루 보드의 부상 슬롯에 놓습니다(튜토리얼의 모든 부상 카드는 "Just a Scratch 카드입니다). 그리고 섹션 주사위 영역 맨 위에 부상 주사위를 놓고 다른 주사위를 한 칸씩 아래로 밀어냅니다.

노트: 튜토리얼에서는 부상 주사위를 어디에다가 놔도 큰 차이가 없습니다. 하지만 본 캠페인에서는 꽤 중요합니다.



예시: 이동 액션을 수행할 때 부상 주사위를 굴리라는 지시를 받고 주사위를 굴린 후 "Just a Scratch" 부상 카드를 받습니다.

우선 왼쪽 부상 슬롯에 부상 카드를 놓습니다. 그리고 부상 주사위 하나를 초록색 줄 위에 놓습니다. 해당 줄에 있는 주사위를 한 칸씩 아래로 밀어냅니다.

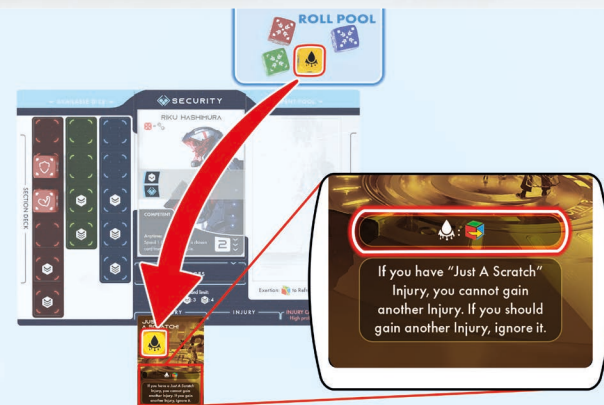
노트: 튜토리얼 중 대원들은 최대 1개의 부상만 입습니다. 부상 카드가 이미 있다면 다른 부상 카드를 얻는 효과는 모두 무시합니다. 이 규칙은 본 캠페인에서는 적용하지 않습니다.

부상 입은 상태로 주사위 체크하기

2 단계: 주사위 체크를 할 때마다 섹션 주사위와 가지고 있는 부상 주사위를 함께 굴려야 합니다

6 단계: 부상 주사위 결과가 부상 카드의 아이콘과 일치하면, 부상 주사위를 해당 카드에 올려놓고 해당 아이콘의 효과를 적용합니다. 부상 주사위 결과가 부상 카드의 아이콘과 다르면 주사위 영역에 그대로 놓습니다.

노트: 튜토리얼에서는 부상 주사위 값을 수정할 수 있는 효과가 없지만 본 캠페인에서는 가능합니다.



예시: 좁은 공간을 기어가다가 부상 카드와 부상 주사위를 얻었습니다. 주사위 체크를 위해 주사위를 굴릴 때 부상 주사위도 같이 굴립니다.

부상 주사위는 ♠가 나왔습니다. 부상 카드에 써있는 아이콘과 같은 그림이 나왔으므로 부상 주사위를 해당 카드에 올려놓고 주사위 하나를 소모합니다.(6 단계)

부상 주사위는 주사위 체크 6단계가 끝나면 다시 섹션 주사위 슬롯으로 이동합니다.

부상 주사위는 아무 줄에 놓아도 좋지만 든 제일 위 칸에 놓아야 합니다(원래 있던 자리에 놓을 필요는 없습니다). 원래 주사위가 있다면 다른 주사위는 한 칸씩 아래로 내립니다.

부상 제거하기

튜토리얼에서 몇몇 효과로 대원들의 부상 주사위와 부상 카드를 제거할 수 있습니다. 그저 주사위를 제거하여 공급처에 놓고 카드를 제거하여 원래 있던 곳에 놓으면 됩니다.

액션 준비하기

처음으로 준비 액션을 하려는 경우 이 섹션을 읽으세요.

준비 액션을 하려면 다음 중 하나 혹은 둘 다 수행합니다 (순서 무관):

- 더미에서 섹션 카드 한 장을 뽑아 손에 듭니다. 핸드 제한보다 많이 들고 있다면 하나를 버립니다(핸드 제한 3장)
- 주사위 체크를 위해 주사위를 굴려서 손에 든 섹션 카드의 주사위 조합과 맞춰봅니다(주사위 조합은 다음 장에서 설명합니다). 15 페이지에 있는 일반 절차를 따릅니다. (부상 주사위를 포함해서 주사위 굴려야하고, 다른 플레이어의 도움을 받거나 섹션 카드를 사용해서 주사위 결과를 보정할 수도 있습니다)

소모할 주사위가 부족한 경우

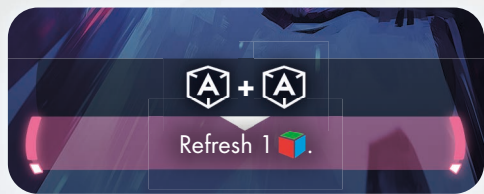
만약 주사위를 소모해야하는데 주사위가 없다면 주사위를 희생(Sacrifice)해야 합니다.

🎲 - 규칙서 용어집에서 Sacrifice에 대해 확인하세요.

주사위 조합하기

주사위 체크를 마치고 이 섹션을 읽으세요.

주사위 체크 5 단계에서 주사위 영역에 던져진 주사위들이 요구 사항을 맞춘 경우에 손에 든 아무 섹션 카드의 주사위 조합 효과를 적용할 수 있습니다.



노트: 캠페인에서는 글로벌 컨디션 카드에 주사위 조합 효과가 있을 수도 있습니다.

던진 주사위 결과가 손에 든 섹션 카드 주사위 조합을 충족하면 해당 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기고 카드에 적힌 효과를 처리합니다. 그 후 해당 카드를 버린 카드 더미에 윗면으로 놓습니다. 여러 장의 섹션 카드 효과를 발동할 수 있지만 주사위 조합을 충족한 주사위는 효과 발동 후 즉시 사용한 주사위 영역으로 이동하고 다른 카드나 다른 결과를 처리할 때 사용할 수 없습니다.

노트: 튜토리얼에서는 주사위 조합이 두 가지 밖에 없습니다. 본 캠페인에서는 더 많은 조합이 있습니다.



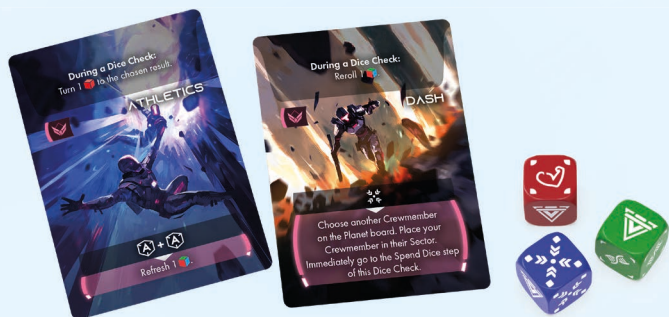
기본(Basic) 결과가 나온 주사위



같은 아이콘이 나온 주사위 2개
Vanguard 아이콘은 아무 아이콘으로도 사용할 수 있습니다.



사고 주사위는 주사위 조합에 사용할 수 없습니다.



예시: 주사위 체크를 진행하며 주사위를 2개 굴립니다(빨간색, 파란색 각 1개씩) 다른 대원이 도와주어 초록색 주사위를 한 개 더 굴립니다. 신체(Physical)과 기본(Basic) 주사위가 하나씩 나왔고 다른 대원의 주사위는 Vanguard 주사위가 나왔습니다. 재굴림 효과는 발생하지 않으므로 주사위 체크 4단계의 최종 결과가 됩니다.

주사위 체크 5단계에서 이 주사위들을 사용해서 손에 든 섹션 카드의 주사위 조합 효과를 발동할 수 있습니다.

손에 섹션 카드 2장을 들고 있습니다.(Athletics 와 Dash)

파란색 기본 주사위를 사용해서 Dash 카드의 효과를 발동할 수 있습니다. 이 경우 파란 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기면서 해당 카드를 버리고 다른 섹터로 이동할 수 있습니다.

Vanguard 주사위는 어떤 주사위로도 사용할 수 있으므로 빨간색 신체 주사위로 사용합니다. 이렇게 Athletics 카드의 효과(같은 주사위 2개)를 발동합니다. 빨간색 주사위는 사용한 주사위 영역으로 이동하고 초록색 주사위는 도와준 대원의 사용한 주사위 영역으로 돌아갑니다.

주사위 보조

주사위 체크를 할 때, 같은 섹터에 있는 다른 대원이 도울 수 있습니다.주사위 체크를 하는 대원을 활성(Active) 대원이라고 합니다.

주사위 보조를 처음 할 때 이 섹션을 읽으세요.

다음 방법 하나 또는 두가지 방법으로 보조할 수 있습니다.

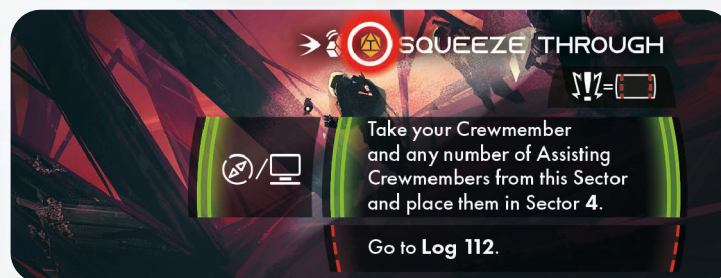
- 주사위 체크 1단계에서 다른 대원은 자신의 사용 가능한 주사위로 도울 수 있습니다.이 주사위는 주사위 체크 3단계에서 사용되며 활성 대원의 주사위 영역에 있는 것처럼 사용됩니다. 사용한 주사위 영역으로 옮겨질 때 활성 대원 말고 도와준 대원의 사용한 주사위 영역으로 이동합니다.
- 주사위 체크 4단계에서 다른 대원이 손에 든 주사위 체크 관련 효과가 있는 섹션 카드를 지원할 수 있습니다. 활성 대원이 플레이한 것처럼 해당 카드 효과를 처리하세요.

예시: Amir, Cho, Riku는 같은 섹터에 있습니다.

Amir가 주사위 체크를 할 수 있는 특수 액션을 합니다. Cho가 주사위 영역에 주사위를 하나 지원합니다. Riku는 주사위를 지원하는 대신, 4단계에서 섹션 카드를 한 장 지원합니다.

주사위 체크할 때 위험 주사위 확인하기

"Squeeze Through" 액션 카드를 사용할 때 이 섹션을 읽으세요.



일부 특수 액션은 꽤 위험합니다. 이런 액션들은 이름 왼쪽에 위험 주사위 아이콘이 있습니다. 주사위 체크를 진행할 때 위험 주사위 하나를 다른 주사위들과 같이 굴려야합니다. 5 단계에서 위험 주사위를 처리합니다(위험 주사위 참조 카드를 참조하세요). 그리고 위험 주사위를 보급처로 돌립니다.

통합 주사위 영역

각 플레이어들은 고유한 주사위 영역이 있습니다. 하지만 모든 영역에 있는 모든 주사위는 하나의 주사위 영역으로 여겨지며 활성 플레이어가 쓸 수 있습니다.

변환 능력(보조 시)

주사위를 보조하는 대원은 자신의 변환 능력을 쓸 수 없습니다. 오직 활성 대원만 가능합니다. 대신 활성 대원은 지원 받은 주사위에 대해 자신의 변환 능력을 사용할 수 있습니다.

유니크 발견

유니크 발견물을 하나 얻은 후 이 섹션을 읽으세요.

유니크 발견은 특정 행성에서 찾을 수 있고 게임 준비 단계에서 행성 보드에 뒤집어 놓습니다. 유니크 발견을 얻으라는 지시가 있을 때 카드를 뒤집어 가져옵니다. 유니크 발견은 보통 착륙선에 보관합니다. 하지만 튜토리얼에서는 행성 보드 위 지정한 곳에 놓습니다.

유니크 발견을 하나 얻어야 하는데 이미 있다면 승점 토큰을 대신 얻습니다. (행성 보드 우측 상단 유니크 발견물 영역에 쓰여있는대로 진행합니다)

이벤트

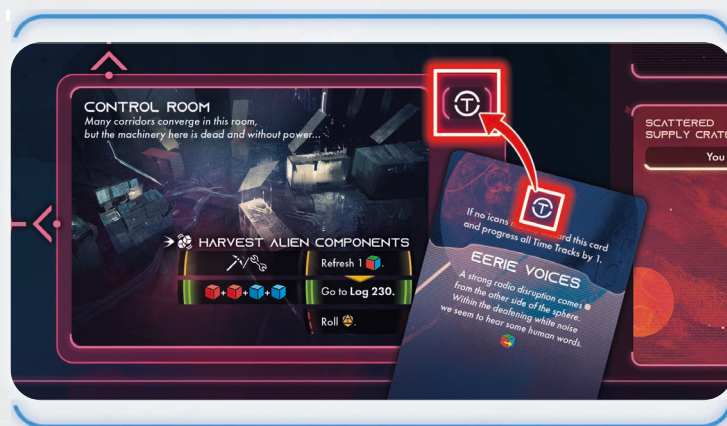
로그 298를 읽은 뒤 아래를 읽으세요

턴을 마친 후 이벤트 카드를 뽑아 처리해야 합니다.

이벤트 카드를 처리하는 과정은 아래와 같습니다:

- 1) 이벤트 카드 더미의 가장 위 카드를 공개합니다. 이벤트 카드 텍이 비어있다면 버린 카드 더미를 섞어 새로운 더미를 만듭니다.
- 2) 이벤트 카드의 바이옴 아이콘이 섹터나 POI 카드의 바이옴 아이콘과 맞지 않는다면 이벤트 카드의 두번째 효과를 적용합니다. 이 튜토리얼에서는 모든 이벤트 카드의 두번째 효과는 시간 트랙을 1씩 전진하는 것입니다. 만약 G01 글로벌 컨디션 카드(Flickering Light)가 아직 없다면 이 효과를 무시합니다. 만약 G01 카드가 있다면 아래 내용을 읽으세요.
- 3) 만약 바이옴 아이콘이 일치한다면 이벤트 카드의 주요 효과를 적용합니다. 따로 명시된 것이 없다면 카드를 공개한 플레이어한테만 적용됩니다.
- 4) 효과를 적용 후 버린 카드 더미에 윗면으로 버립니다.

예시: 섹터 6에서 차례를 마치고 이벤트 카드를 하나 공개합니다. 현재 섹터의 바이옴 아이콘과 이벤트 카드의 아이콘이 일치합니다. 따라서 이벤트 카드의 주요 효과가 발동되고 주사위를 하나 소모해야 합니다. 만약 카드의 아이콘이 섹터나 POI 카드에 없다면 두번째 효과를 적용합니다.(시간 트랙을 한 칸씩 전진)



시간 트랙

시간 트랙에 대한 지시가 있을 때 이 섹션을 읽으세요.

게임을 진행하다보면 모든 시간 트랙을 진행하라는 지시를 받게 됩니다. 이 튜토리얼에서는 G01 카드가 플레이될 때만 시간 트랙을 적용합니다.(G01에서만 시간 트랙이 있습니다)

시간 트랙은 특수 액션 트랙과 비슷합니다. 모든 시간 트랙을 진행하라는 지시가 있을 때 진행 중인 시간 토큰이 없다면, 트랙에 가장 왼쪽에 토큰을 올립니다. 토큰이 진행할 때마다 오른쪽으로 한 칸씩 이동합니다. 오른쪽 끝(효과 정보가 있는 영역)에 도착하면 해당 효과를 처리합니다. 트랙을 리셋하라는 지시가 있으면 시간 토큰을 제거합니다



예시: G01의 시간 트랙은 4칸을 이동해야 효과가 발생합니다. 우선 시간 트랙을 트랙 위에 올려놓고 시간 토큰이 오른쪽 끝 영역에 도착하면 로그 505로 이동합니다.

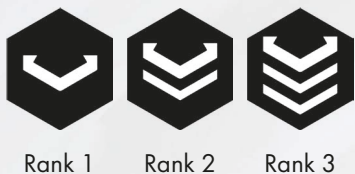
튜토리얼 정리하기

로그 204를 읽은 뒤 아래를 읽으세요

원정팀이 행성을 떠났으니 이제 간단하게 정리할 시간입니다.

- 1) **카드와 주사위 정리하기:** 섹션 주사위를 섹션 보관함에 넣습니다. 차례 토큰, 시간 토큰, 시작 토큰, 피규어, 마커, 부상 주사위, 위험 주사위를 박스에 넣습니다.
 - 튜토리얼에 사용된 모든 섹션 카드, 이벤트 카드, 부상 카드, 미션 카드, 글로벌 컨디션 카드를 게임에서 제거합니다.
 - 행성 보드와 POI 더미에 있는 모든 P000 ("Nothing Interesting") 카드를 카드 트레이 A의 "Points of Interest" 디바이더에 넣습니다. 행성보드와 POI 더미에 있는 다른 모든 POI 카드를 게임에서 제거합니다.
- 2) **컴포넌트 확인:** 지금 사용 중인 컴포넌트는 행성 게임보드와 성공 토큰, 발견물, 진급 카드, 크루 보드, 대원 카드, 참조 카드입니다.

- 3) **대원 진급시키기:** 행성 탐사중에 진급 카드를 Complete 면으로 뒤집었으므로, 원정팀 대원들은 진급합니다. 랭크 1 슬리브를 랭크 2 슬리브로 교체하고 카드를 다시 크루보드에 놓습니다. 랭크 1 슬리브는 섹션 보관함에 다시 돌려놓습니다.



그리고 튜토리얼 진급 카드를 게임에서 제거합니다.

- 4) **주사위 구매:** 성공 토큰으로 주사위를 구입할 수 있습니다. 비용은 현재 섹션에 있는 주사위 당 성공 토큰 1개입니다. 이렇게 주사위를 구입하면 각 섹션마다 주사위 1개가 추가 됩니다. 섹션에 주사위가 5개씩 있으므로 비용은 토큰 5개 입니다. 토큰이 있다면, 성공 토큰 5개를 내고 주사위를 박스에서 꺼내서 각 섹션 보관함으로 넣습니다.



이 주사위들은 와일드 주사위입니다. Vanguard가 나올 확률이 높지만 사고(Accident)가 나올 확률도 그만큼 높습니다. 충분히 생각하고 굴리세요! 일단 남은 성공 토큰은 테이블에 그대로 둡니다.

축하합니다! 이제 ISS Vanguard 튜토리얼을 끝냈습니다. 함선 관리, 리드(Leads), 발견물, 위협, 착륙선 등 다른 게임 요소들은 캠페인을 진행하면서 하나씩 알게 됩니다. 규칙을 다시 보고싶을 땐 챕터 III의 "Full Rules"를 참조하세요. 튜토리얼 끝나고 바로 본 캠페인을 진행하려면 다음 섹션 ("Continuing the Campaign")으로 이동하세요. 아니라면 41페이지의 "Resetting Your Game"으로 이동합니다.

당신의 모험에 행운을 빕니다!

캠페인 계속 진행하기

이제 첫번째 함선 관리 단계를 수행할 준비가 되었습니다.

함선 관리 단계에서는 다른 외계 행성으로 이동하고 기술을 연구하고 새로운 장비를 제작하며 섹션과 대원들을 개선할 수 있습니다.

함선 관리 단계는 함선 파일(Ship Book)을 사용하여 진행합니다. 함선 파일을 테이블에 놓고 왼쪽에 3개의 토큰 영역(Pool) 공간을 마련합니다. "Before Your First Game" 단계에서 함선 파일에 시작 카드를 이미 넣어놨습니다.

이제 아래와 같은 단계를 수행합니다:

- "Awaiting..." 봉투를 테이블에 놓습니다. 함선 관리 단계에서 종종 이 봉투에 카드를 넣으라는 지시를 받게 됩니다. 카드를 사용할 때가 되면 카드로 무엇을 해야하는지 별도의 지시를 받게 됩니다.
- 함선 파일의 28, 29페이지를 펼칩니다. 행성 보드의 "Found Discoveries" 슬롯에 있던 **유니크 발견 1**을 함선 파일 29 페이지 1번 카드 슬롯으로 옮깁니다.
- 아직 남아있는 성공 토큰이 있다면 토큰 주머니에 넣습니다. 이 주머니는 현재 남아있는 다양한 토큰들을 저장하는데 쓰입니다.
- 각 섹션 플레이어들은 자신의 대원들을 카드 트레이 B의 "Resting Crew"(휴식 중인 대원) 디바이더로 옮깁니다.
- 각 섹션 플레이어는 카드 트레이 B의 "Recruits" 디바이더에서 2장의 카드를 무작위로 가져와 테이블에 앞면으로 놓습니다. 각 플레이어는 섹션별 한 명의 새로운 대원을 선택합니다. 대원 카드에 랭크 1 슬리브를 끼우고 나머지 대원은 다시 "Recruits" 디바이더에 돌려놓고 카드를 잘 섞습니다.
- 각 플레이어는 새로운 대원을 손에 듭니다. 손에 있는 대원을 사용할 가능한 대원이라고 부릅니다. 섹션을 두 개 이상 플레이하는 플레이어는 모든 섹션에서 사용할 대원을 한 손에 듭니다. 함선 관리 단계에서 사용할 가능한 대원을 다양하게 사용할 수 있습니다. 하지만 마지막 사용할 가능한 대원은 다음 행성 탐사 원정대에 참여해야하므로 사용할 수 없습니다.

노트: 즉 병영(Barracks)에서 대원을 더 모집하지 않는 한 첫번째 함선 관리 단계에서 다른 과업들을 수행하지 못할 수도 있습니다.

- 박스에서 행성 스캐너와 성계 지도를 꺼내 근처에 둡니다.

함선 단계를 수행할 준비는 끝났습니다. 기본적으로 함선 파일의 절차를 따르면 되지만 아직 해금하지 못한 내용에 대한 지시 사항이나 절차가 있을 수 있습니다. 이 경우 해당 절차나 지시 사항은 무시하면 됩니다.

힌트: 함선 파일을 보면 다양한 선택지가 있습니다. 하지만 걱정할 것은 없습니다. 아직까지 나쁜 선택지는 없으니깐요. 하지만 "Ship Facilities"(함선 시설) 단계에서는 우선 Barracks(막사)와 Production Complex(생산 단지)를 활성화하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 다음 임무를 수행하기 전에 장비를 얻을 수 있습니다. 물론 다른 작업을 해도 충분히 가능합니다!

이제 로그 750으로 이동합니다.





챕터 III - 캠페인

캠페인을 진행하기 전 적어도 한 명이 10 페이지에 있는 튜토리얼 동영상상을 봤거나, 튜토리얼을 한 번 해보고 다른 플레이어들에게 게임 규칙을 설명할 수 있어야 합니다.

캠페인을 시작하려면 2가지 선택지가 있습니다.

- 1) 튜토리얼에서 이어서 진행하기 : 권장하는 방법입니다. 튜토리얼을 플레이했다면 따로 세팅할 필요 없이 바로 게임을 시작하면 됩니다. 이 경우 바로 28, 29페이지로 넘어갑니다.
- 2) 퀵스타트 : 튜토리얼과 다른 대원들로 캠페인을 진행하고 싶다면 퀵스타트로 시작하면 됩니다. 혹은 이게 두번째 캠페인이라던지 세번째라던지 뭐 그런...

캠페인 퀵스타트(QUICKSTART)

다음은 튜토리얼을 하지 않고 ISS Vanguard를 시작하는 절차에 대해 설명합니다.

1) 카드 트레이와 함선 파일(Ship Book) 확인

카드 트레이와 함선 파일이 "Before your First Play" 에서 설명대로 세팅됐는지 확인하세요. 튜토리얼 더미를 다시 만들었다면 다음 튜토리얼 카드를 아래의 카드 트레이로 옮깁니다.

- POI 카드(P101, P102, P103, P105, P106, P107, P108, P109, P000, P000, P000)를 카드 트레이 A의 "Points of Interests"로 옮깁니다.
- 임무 카드(M01, M02, M03)를 카드 트레이 A의 "Mission Cards"로 옮깁니다.

- 글로벌 컨디션 카드(G01)를 트레이 A의 "Global Conditions"로 이동
- 유니크 발견 1를 트레이 A의 "Unique Discoveries"로 이동
- "Just a Scratch" 카드 4장을 트레이 A의 "Injuries"로 이동
- 튜토리얼 진급 카드와 이벤트 카드를 테이블에 놓기
- 튜토리얼 대원 카드를 트레이 B의 "Recruits"로 이동
- 연구 프로젝트 카드(R01)를 트레이 B의 "Research Projects"로 이동

2) 컴포넌트 모으기

아래의 구성물을 테이블에 놓습니다:

- A. 플레이어 당 참조 카드 각 1장
- B. 위험 주사위 참조 카드 1장
- C. 크루 보드 4장
- D. 카드 트레이 A(행성 탐사 단계)
- E. 카드 트레이 B(함선 관리 단계)
- F. 섹션 보관함
- G. 행성 게임 보드(Planetopedia)
- H. 시작 토큰 1개, 차례 토큰, 성공 토큰, 시간 토큰, 마커 전부
- I. 부상 주사위 12개
- J. 위험 주사위 2개
- K. 튜토리얼 이벤트 카드 5장
- L. 튜토리얼 진급 카드 1장

중요: 위의 컴포넌트 말고 다른 컴포넌트들은 모두 박스에 넣으세요.



발신: Imara Dahl 대령
☒ 수신: Nahy 상사

Nahy 상사!
 원정대원들이랑 친하시죠?
 도대체 왜 원정대원 몇 명이
 자꾸만 나를 "Bradford"라고
 부르면서, 내 초록색 전술 스웨터를
 버릇인지 말해줄 수 있습니까?

3) 시작 로그 읽기

로그 북이나 앱을 열고 **시작 로그**를 읽으세요. 첫번째 로그는 Vanguard의 이야기로 시작합니다.

4) 섹션 정하기

플레이어들은 상의한 뒤 각자 어떤 섹션을 맡을지 결정합니다. 협력 게임이므로 각자 제일 마음에 드는 섹션을 선택하는 것이 좋습니다.

각 플레이어는 자신이 정한 섹션의 크루 보드를 가져옵니다. 섹션을 맡은 플레이어는 "섹션 플레이어"라고 부릅니다. 4개의 섹션은 모두 플레이어가 있어야 합니다.

5) 최초 대원 카드 뽑기

- 각 섹션 플레이어는 트레이 B의 "Recruits" 디바이더에서 3장의 카드를 무작위로 뽑아 테이블에 윗면으로 놓습니다.
- 각 섹션 플레이어는 대원 카드 2장을 골라 시작 대원으로 정합니다. 2 대원 카드에 랭크 1 슬리브를 끼웁니다. 크루 보드에 대원 카드 한 장을 올려 놓고 나머지 한 장은 트레이 B의 "Resting Crew" 디바이더에 놓습니다.
- 나머지 대원 카드를 트레이 B의 "Recruits"로 되돌린 후 카드를 다 섞습니다.
- 섹션 주사위와 카드를 준비합니다.

아래 이미지처럼 섹션 주사위를 가져와 크루 보드의 섹션 주사위 슬롯에 놓습니다. 주사위가 아래 그림과 정확하게 일치하는지 확인합니다. 사용하지 않는 주사위는 박스에 넣습니다.



엔지니어링 섹션



보안 섹션



정찰 섹션



과학 섹션

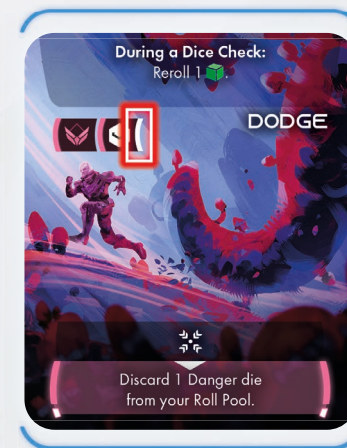
7) 원정팀 선정하기

두 개 이상의 섹션을 맡은 플레이어는 첫 번째 임무에 참여할 섹션을 하나만 선택합니다. 솔로 플레이어라면 섹션 두 개를 고릅니다.

첫 임무에 참여하지 않는 섹션은 다음과 같이 처리합니다.

- 섹션 대원 카드를 트레이 B의 "Resting Crew" 디바이더에 놓습니다.
- 섹션 주사위를 섹션 보관함에 다시 놓습니다.
- 크루 보드를 다시 박스에 넣습니다.

8) 섹션 카드 준비하기



원정 팀에 참가하는 대원들은 섹션 보관함에 있는 랭크 옆에 흰색으로 표시된 랭크 1 섹션 카드 10장을 가져옵니다

(좌측 예시 참조).

각 대원들은 자신의 섹션 카드를 섞어서 크루 보드 왼쪽 슬롯에 뒤집어 놓습니다.

중요 노트: 시작 행성은 일부 요소가 생략됩니다. 예를 들면 위협(Threats), 발견, 리드(Leads), 장비, 크루 능력 등은 지금은 사용하지 않습니다.


9) 행성 보드 세팅하기

- 행성 게임 보드 2-3페이지의 Eye of the Void(공허의 눈)를 펴냅니다.
- 튜토리얼 진입 카드를 "Incomplete" 면을 위로 하여 행성 보드 위쪽 슬롯에 놓습니다.
- 트레이 A의 "Missions"에서 M01 미션 카드를 가져와 행성 보드의 미션 영역에 윗면으로 놓습니다.
- 유니크 발견 1을 지정된 영역에 뒤집어 놓습니다.
- 튜토리얼 이벤트 카드 5장을 섞어 행성 보드 옆에 놓습니다.
- 자신의 대원에 맞는 피규어를 고르고 원정대에 참여한 대원의 피규어에는 섹션 색상에 맞춰 베이스 링을 끼웁니다. 피규어를 섹터 1, 2 아무 곳에 놓으면 됩니다. 대신 섹터 하나에 적어도 대원 한 명은 있어야 합니다.
- "Turn Available" 면이 보이게 차례 토큰을 크루 보드 옆에 놓습니다. 경찰 섹션 플레이어에게 시작 토큰을 줍니다 (경찰 섹션을 플레이하고 있지 않더라도 일단 줍니다)
- 차지(Charges)슬롯을 비워놓습니다. 급작스럽게 일어난 상황이라 대원들은 Charge 없이 임무를 시작합니다.
- 미션 카드를 크게 읽습니다.
- 각 섹션 플레이어는 섹션 카드 더미에서 카드를 2장 뽑습니다

10) 탐험을 시작하세요! **로그 1로 이동합니다**

행성 탐사 단계 규칙

행성 탐사 단계에서는 아래의 규칙을 따릅니다.

- 1)  각 플레이어는 행성 탐사에 참여한 대원 당 차례 토큰을 하나씩 가져와 "Turn Available" 면을 위로하여 크루 보드에 놓습니다.
- 2) 경찰(Recon) 섹션 플레이어는 어느 대원이 시작 토큰을 가져갈지 결정합니다.

행성 탐사 단계는 여러 라운드로 이루어집니다. 각 라운드는 시작 토큰을 가진 대원부터 시계 방향으로 진행합니다. 각 대원들은 한 차례에 행동 2가지를 수행합니다. 차례가 끝나면 차례 토큰을 뒤집습니다. 모든 대원이 차례를 마치면 라운드가 끝납니다. 모든 대원들은 차례 토큰을 다시 "Turn Available" 면으로 뒤집습니다.

다음 라운드를 시작할 때, 시작 토큰이 있는 대원은 시작 토큰을 넘길 대원을 정해 토큰을 넘깁니다(자신 포함). 시작 토큰을 가진 대원부터 차례를 시작합니다. 시계 방향으로 돌며 차례를 수행합니다.

차례가 오면 아래 절차를 따릅니다:

- 1) **액션 2개를 수행합니다**-아래 액션 중에 하나를 고르고 그 액션을 수행합니다. 그리고 두번째 액션을 골라서 수행합니다. 특수 액션을 제외하고는 같은 액션을 두 번 할 수 있습니다.

- 특수 액션(턴 당 1회)
- 이동(Travel)
- 준비(Prepare)
- 휴식(Rest)
- 이륙(Lift-Off)



액션이 몇 개 남았는지 쉽게 확인하기 위해 액션 토큰을 사용합니다.

크루 보드나 착륙선 보드, 대원 카드, 장비, 섹션 카드 등을 사용하는 것은 액션으로 치지 않습니다. 특수 액션이라거나 액션으로 여긴다는 별도의 문구가 있다면 액션으로 칩니다.



예시 : "Outpost"(전초기지)
장비 카드는 설명 끝에 해당 효과는 액션으로 친다는 설명이 있으므로 2번의 액션을 이미 수행했다면 해당 효과를 적용할 수 없습니다.

2) 턴 종료



- "Turn Ended" 면이 보이도록 차례 토큰을 뒤집습니다.
- 이벤트 카드를 뽑아 처리합니다.(37페이지)

모든 차례 토큰이 "Turn Ended"가 되면 라운드가 종료됩니다. 새로운 라운드를 시작하세요.

아래와 같은 일이 발생하기 전까지 계속 반복합니다:

- 대원 중 한 명이 이륙(Lift-Off) 액션을 수행
- 대원 중 한 명이 4번째 부상 카드를 받음
- 로그나 미션으로부터 행성 탐사를 끝내라는 지시를 받음

이 경우 'Ending Planetary Exploration' 섹션을 참조하세요.

특수 액션(SPECIAL)

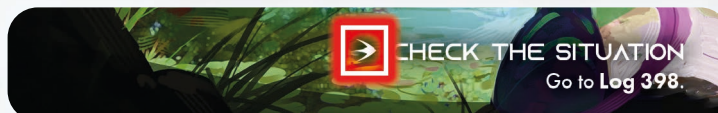
특수 액션에는 위험 물질 채취로부터 외계 생명체와의 협상까지 모든 것이 포함됩니다. 특수 액션은 이름 옆에 있는 ➤ 아이콘으로 구분할 수 있습니다.

차례가 오면 아래에서 볼 수 있는 특수 액션을 한 번 합니다.

- 행성 보드 위 섹터에 써있는 경우
- 섹터 위 POI 카드에 써있는 경우
- 글로벌 컨디션 카드에 써있는 경우
- 섹터의 모든 위협(Threats)을 나타내는 카드
- 공개된 미션 카드
- 착륙선 모드나 긴급 카드



대부분의 특수 액션은 주사위 체크 수반합니다(31페이지)



일부 특수 액션은 아래의 내용을 따르기만 하면 됩니다.

발신 : P. Olsen 본부장
수신 : 각 섹션 지휘관

원정 팀이 지상 작전용으로 Hades 휴대용 소각 장치를 요청하는 빈도가 너무 잦은 것에 깊이 우려하고 있습니다. 지상 요원들이 말하는 것처럼 이 장비는 단순한 "화염 방사기"가 아니란 말입니다! Hades는 사용하려면 고도의 훈련이 필요한 특수 채굴 장비입니다. 저는 도대체 왜 모든 우리 현장 요원들이 지상 작전에 투입될 때마다 이 장비를 챙겨가려고 하는지 이해할 수가 없습니다.



착륙선 섹터
일부 섹터엔
착륙선 아이콘
이 있습니다.

해당 섹터에 착륙이 가능
하다는 의미입니다.


"Lander Sector" 파트
를 참조하세요.

행성 탐사 단계가 끝날 때
이륙 액션을 위해 착륙선
섹터로 이동해야 합니다.

행성 보드 위 로그 넘버
특정 로그로 이동하라는
섹터에 도착하면 즉시 로그
번호로 가서 해당 로그를 읽
으세요.

이동 액션(TRAVEL)

이동 액션을 통해 행성 내 다른 섹터로 이동할 수 있습니다.

노트: 만약에  아이콘이 있다면 이동할 수 없습니다.


이동 액션을 수행할 때마다 아래 절차를 진행합니다.

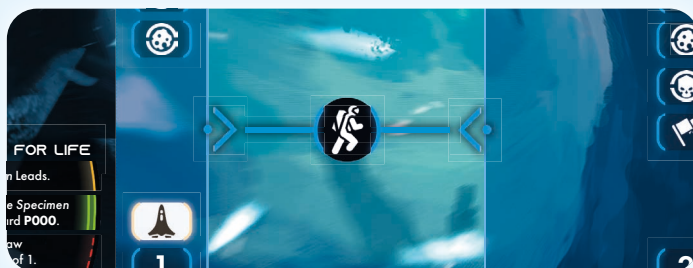
- 1) 이동할 경로를 정합니다. 일부 경로는 단방향이고 시작
지점에 화살표가 있어야 해당 경로로 이동할 수 있습니다.



예시: 하단 섹터에서 상단 섹터로 이동할 수 있지만 반대 방향으로서는 이동할
수 없습니다.

노트: 현재 섹터에서 이동할 수 있는 모든 섹터는 "Connected Sectors"
(연결된 섹터)라고 부릅니다. 해당 용어는 일부 카드에 적혀 있습니다.

- 2) 경로 상에 있는 아이콘을 처리합니다. 만약 경로 위에
이동 아이콘  이 있다면, 3단계를 생략하고 행성보드 아래
글로벌 컨디션 카드에 명시된 이동 액션 효과를 처리합니다.



예시: 경로 상에 이동 아이콘
이 그려져 있습니다.

글로벌 컨디션 카드를 보면
이동 액션을 수행하기 위해
주사위 체크를 해야함을
알 수 있습니다.

노트: 이동 액션이 끝날 때까지(모든 경로 아이콘이 처리될 때까지),
대원은 아직 출발한 섹터에 있는 것으로 처리합니다. 따라서 출발 섹터
에 있는 다른 대원들이 주사위 보조를 해줄 수 있습니다. 하지만 목적
지 섹터에 있는 대원들은 도와줄 수 없습니다.

- 3) 목적지 섹터에 피규어를 놓습니다. 도착한 섹터에 로그
번호가 있다면 즉시 로그를 읽습니다.

준비 액션(PREPARE)

준비 액션을 하려면 다음 중 하나 혹은 둘 다 수행합니다
(순서 무관):

- 더미에서 섹션 카드 한 장을 뽑아 손에 듭니다. 핸드 제한보
다 많이 들고 있다면 카드를 버립니다(랭크 1이면 최대 2장,
랭크 2는 최대 3장, 랭크 3은 최대 4장)
- 주사위 체크를 수행해서 손에 든 섹션 카드나 현재 글로벌
컨디션 카드의 주사위 조합과 비교합니다. 31페이지의 일반
절차를 따릅니다.(모든 부상 주사위를 포함해야 하며 다른
플레이어가 당신을 도울 수 있으며 섹션 카드의 주요 효과
를 플레이하여 결과를 수정할 수 있습니다)

휴식 액션(REST)

휴식 액션으로 사용한 주사위를 다시 살려낼 수 있습니다(사용
한 주사위 영역(Spent Pool)의 주사위를 섹션 주사위 영역
(Available Dice로 되돌립니다)

휴식 액션을 수행할 때마다 아래 단계를 수행합니다.

- 1) Supply(보급품)을 하나 줄입니다 (착륙선의 보급품
트랙의 마커를 옮깁니다). 보급품이 이미 없다면 휴식
액션을 취할 수 없습니다.
- 2) 전체 주사위 개수를 반으로 나누고 반올림한 수 만큼
다시 되살립니다. 주사위를 셀 때는 사용한 주사위와
아직 사용하지 않는 주사위 전체를 모두 셉니다.

예시: 아직 사용하지 않는 주사위가 2개 있고 이미 사용한 주사위가
5개라면 4개를 되살립니다 ($2+5 =$ 총 7개, $7/2 = 3.5 \rightarrow 4$ 개)

- 3) 섹션 카드를 한 장 뽑아 손에 듭니다. 카드 제한보다 카드가
많다면 즉시 카드를 버립니다.

주사위 되살리기(Refreshing)

주사위를 되살릴 때 사용한 주사위 저장소에서 주사위를
가져와 섹션 주사위 슬롯에 맞는 색상 위치에 놓습니다.
주사위 네 모서리에 브라켓이 있는 면이 위로 오게하여
쉽게 구분할 수 있게 하세요.

이륙 액션(LIFT-OFF)

착륙선 아이콘이 있는 섹터에 있는 대원만 이륙 액션을 수행
할 수 있습니다. 물론 모든 대원들이 동의해야 합니다.

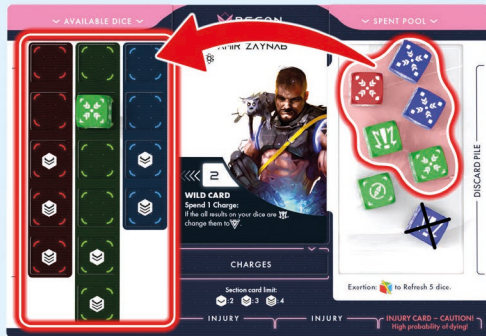
이륙 액션을 하면 그 즉시 행성 탐사 단계가 끝납니다
(41 페이지 참조)

중요: 모든 대원이 아직 착륙선 섹터에 도착하기 전에 이륙 액션을
수행하면 도착하지 못한 대원은 행성에 버려지고 사망합니다. 미션
을 완수하지 못한 채 이륙하면 함선 관리 단계에서 미션 실패 페널
티를 받게됩니다.

분발(Exertion)

작록할 때를 포함해서 언제든지 대원들을 분발(Exertion)시킬 수 있습니다. **분발은 행동으로 간주하지 않습니다.**

대원들을 분발시키면 주사위를 하나 희생해서 주사위 5개를 되살립니다. 전체 주사위 갯수가 **3개 이하**라면 주사위를 제거하지 않고 "Exhausted" 부상 카드를 한 장 받습니다.



예시 : 중요한 주사위 체크를 해야하는데 섹션 주사위 슬롯에 주사위가 1개 밖에 없습니다.
미션을 완수하기 위한 아주 중요한 시점이라 휴식 액션을 할 시간이 없습니다.
분발(Exertion)로 사용한 주사위 영역의 주사위 하나를 희생하고 주사위 5개를 즉시 섹션 주사위 영역으로 옮깁니다.
이제 주사위 체크를 진행할 수 있습니다.


노트 : 분발(Exertion)은 액션이 아니므로 차례 동안 아무때나 할 수 있습니다. 특정 효과에 대한 응답이나 이벤트 카드를 뽑고 처리하기 직전에도 가능합니다.

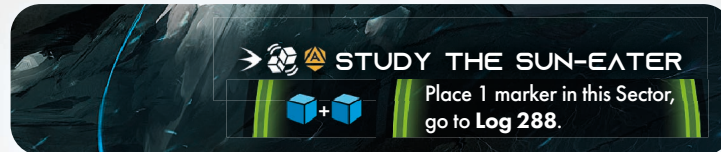
예시 : 주사위를 소모하라는 효과를 처리하는 상황입니다. 사용 가능한 주사위가 없으므로 주사위를 희생하여 분발(Exertion)해야 합니다. 주사위를 하나 희생해서 사용한 주사위 영역의 주사위 5개를 되살립니다. 그 후 효과를 처리하고 주사위를 소모합니다.

희생(Sacrifice)

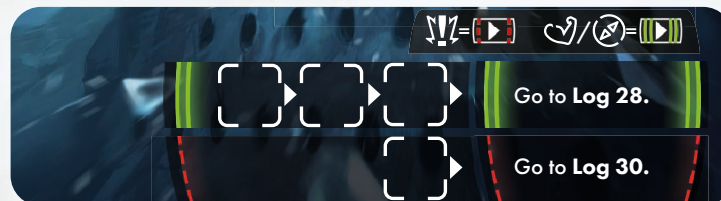
크루 보드나 사용한 주사위 영역에 있는 주사위를 제거하여 섹션 보관함으로 되돌립니다.

주사위 체크(DICE CHECK)

섹션 주사위의 값으로 다양한 게임의 액션들을 처리하고 이를 주사위 체크라고 부릅니다. 주사위 체크는 이 아이콘  으로 구분할 수 있습니다. 주사위 체크를 하라는 지시가 있으면 아래 규칙을 따르세요. 특정 주사위(위험 주사위/D10)를 굴리는 경우, 아래 규칙을 따르지 않습니다.



일부 주사위 체크는 하나 이상의 색상 행을 보여줍니다. 각 행은 주사위 결과에 따라 결과가 달라집니다. 초록색은 긍정적인 결과를, 노란색은 보너스, 빨간색은 실패입니다. 빨간색 결과는 실패이지만 다른 무언가로 이어질 수 있습니다.



어떤 경우 주사위 체크에 진행할 수 있는 트랙이 있습니다. 적절한 주사위를 굴려 마커를 표시합니다. 마커가 결과 영역(오른쪽 끝)에 도착하면 효과를 적용합니다. 보통 초록색은 좋은 결과로, 빨간색은 안좋은 결과로 이어집니다.

주사위 체크는 다음과 같은 단계로 진행됩니다.

- 1) 주사위 선택하기 : 섹션 주사위 슬롯에서 사용할 주사위를 골라서 손에 듭니다. 아무 주사위도 고르지 않아도 됩니다. 같은 섹터에 있는 다른 대원들이 주사위를 보조해줄 수 있습니다.
- 2) 부상 주사위와 위험 주사위 더하기 : 크루 보드에 부상 주사위가 있다면 손에 듭니다. 도와주는 대원은 부상 주사위를 손에 들지 않아도 됩니다. 만약 액션 이름 왼쪽에 부상 주사위 숫자가 있다면 부상 주사위도 가져옵니다.
- 3) 주사위 굴리기 : 모든 주사위를 굴립니다. 주사위를 굴리면 이는 주사위 영역 위에 있는 것으로 간주합니다. 도와주기로 한 대원들도 주사위를 굴립니다. 다른 대원의 주사위는 따로 구분하지만 같은 주사위 영역에 있는 것으로 간주합니다.

통합 주사위 영역

각 플레이어마다 주사위 영역은 따로 있지만 모든 주사위 영역에 있는 주사위들은 모두 한 주사위 영역에 있는 것으로 간주합니다.



"Any" 심볼

이 아이콘은 아무 아이콘을 사용할 수 있다는 뜻입니다. 요구 사항에 이 아이콘이 두 개 있다면 동일한 아이콘을 사용해야 합니다.

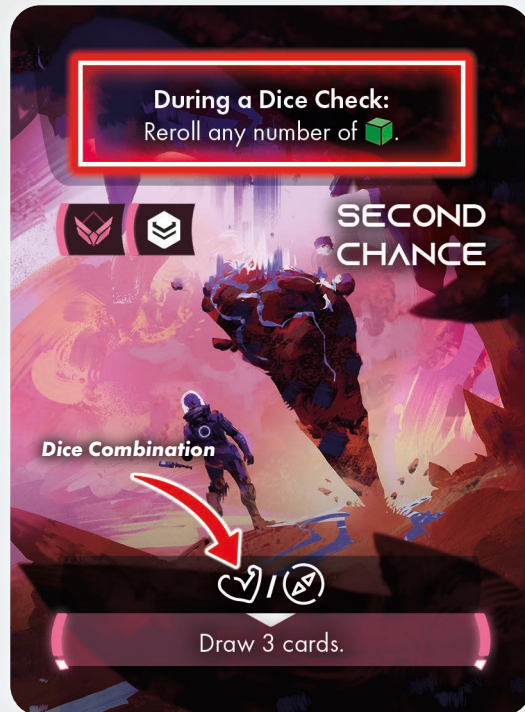
- Vanguard 아이콘은 아무 아이콘으로 사용할 수 있습니다.
- 사고 아이콘은 주사위 조합으로 쓸 수 없습니다.

예시 :  + 

똑같은 아이콘 2개 있으면 해당 조합을 사용할 수 있습니다.

4) 결과 보정하기:

- "During a Dice Check" 효과가 있는 장비 카드를 여러 장 쓸 수 있습니다. 카드의 지시를 따르세요. 주사위를 보조해주는 대원들은 따로 명시되어 있지 않는 한 장비 카드를 쓸 수 없습니다.
- 손에 든 섹션 카드 중에 "During a Dice Check" 효과가 있는 카드를 여러 장 쓸 수 있습니다. 섹션 카드의 효과를 처리한 후 버린 카드 더미에 놓습니다.
- 같은 섹터의 다른 대원들도 섹션 카드를 써서 주사위를 보조할 수 있습니다. 활성 대원이 플레이하는 것처럼 똑같이 효과를 처리하면 됩니다.



예시: 이 카드를 써서 주사위 영역에 있는 주사위를 원하는 수 만큼 다시 굴릴 수 있습니다.

- 5) 주사위 조합 확인하기: 손에 있는 카드나 글로벌 컨디션 카드에 있는 주사위 조합을 활성화할 수 있습니다.

섹션 카드 주사위 조합

손에 든 섹션 카드의 주사위 조합과 던진 주사위가 일치한다면 일치하는 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮겨서 해당 효과를 적용할 수 있습니다. 효과를 적용한 후 카드를 버립니다.

여러 장의 카드를 사용할 수 있지만 이 경우 각각 다른 주사위를 사용해야 합니다.

다른 대원이 보조해준 주사위를 사용할 수 있지만 도와주는 대원은 자신의 주사위 조합을 사용할 수는 없습니다.

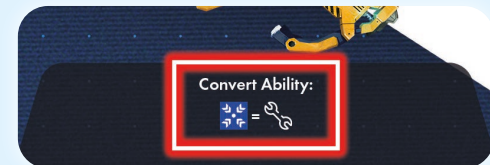
글로벌 컨디션 주사위 조합

글로벌 컨디션 카드의 주사위 조합과 던진 주사위가 일치한다면 일치하는 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮겨서 해당 효과를 적용할 수 있습니다. 여러 번 수행할 수 있으며, 매번 다른 주사위를 사용해야 합니다.

변환 능력(CONVERT ABILITY)



Amir Zaynab은 주사위 영역의 파란 주사위의 결과를 으로 사용할 수 있습니다.



Construction Arm은 주사위 영역에 있는 파란색 주사위 를 로 사용할 수 있습니다.

대원들은 카드 좌측 상단에 변환 능력을 가지고 있습니다. 일부 장비도 변환 능력을 가지고 있습니다. 주사위 체크를 할 때 주사위 체크를 진행하는 대원은 대원이나 장비의 변환 능력을 사용할 수 있습니다. 변환 능력으로 기본 주사위 를 다른 결과로 바꿔서 사용할 수 있습니다. 주사위를 소모해야만 변환 효과를 적용할 수 있습니다. 단순히 주사위 영역의 주사위를 바꾸기 위해서 변환 능력을 사용할 수 없습니다. 하나의 주사위에 적용되는 변환 능력이 여러 개라면 그 중 하나만 적용합니다(아예 쓰지 않아도 됩니다). 도와주는 대원은 변환 능력을 사용할 순 없지만 주사위 체크를 진행하는 대원이 자기 변환 능력을 보조 받은 주사위에 사용하는 것은 가능합니다.

아이콘이 여러개인 주사위

주사위 아이콘이 2개인 경우 각각 따로 취급합니다.

예시:



주사위 조합에서 같은 그림 2개가 필요한 경우, 주사위 두 개를 사용하거나 그림이 2개 있는 주사위 하나만 사용해서 효과를 처리할 수 있습니다.



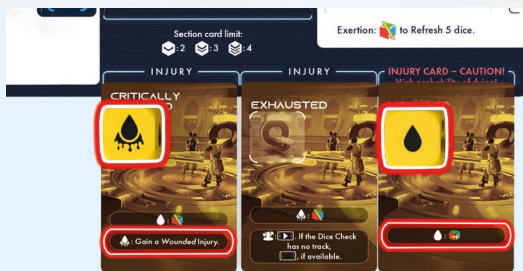
방어(방패)와 수집(곡괭이) 아이콘이 필요한 주사위 조합은 예시에 주어진 주사위 하나만으로 처리할 수 있습니다.

6) 부상 & 위험 주사위 처리하기: 부상 주사위나 위험 주사위가 없다면 이 단계는 생략합니다.

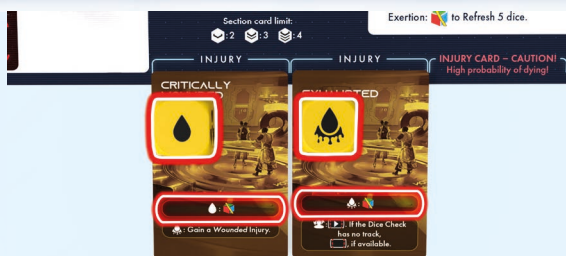
부상/위험 주사위가 있다면 굴린 부상 주사위를 하나 선택합니다. 부상 주사위의 결과가 부상 카드의 아이콘과 일치한다면 부상 카드 위에 부상 주사위를 올려놓고 해당 효과를 처리합니다. 부상 카드를 왼쪽부터 순서대로 확인합니다. 부상 주사위를 굴린 갯수 만큼 반복합니다.

아직 부상 주사위가 없는 부상 카드 중 부상 주사위 결과와 일치하는 카드가 없다면 사용한 주사위 영역으로 주사위를 옮깁니다. 부상 카드에는 부상 주사위가 하나만 올라갑니다.

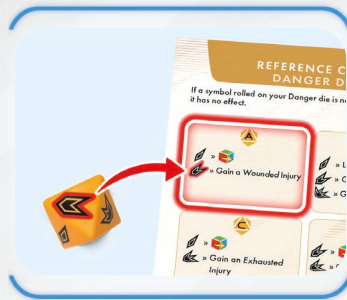
예시: 부상 카드가 2장(Critically Wounded, Exhausted)과 부상 주사위 2개가 있습니다. 부상 주사위를 굴려서 Heavy Damage와 Damage 결과를 얻습니다. 먼저 순서대로 Heavy Damage 주사위를 먼저 처리합니다. 이 주사위를 Critically Wounded 부상 카드에 위에 올리고 효과를 처리합니다(Wounded 카드 얻기) 두번째 부상 주사위(Damage)를 Wounded 부상 카드에 올립니다. 이후 부상 카드 효과를 처리합니다.(주사위 1개 소모)



만약 Damage 주사위를 먼저 처리한다면 Critically Wounded 카드에 주사위를 올리고 주사위를 하나 제거해야 합니다. 그 이후에 Heavy Damage 주사위를 Exhausted 카드 위에 올리고 주사위를 하나 더 제거해야 합니다.



부상 주사위를 처리한 후에 위험 주사위 참조 카드를 참조하여 위험 주사위 효과를 처리합니다. 그리고 위험 주사위를 공급처로 되돌립니다.



예시: 위험 주사위 참조 카드의 A 항목을 참조하여 결과를 처리합니다.

6단계가 끝나면 부상 카드와 사용한 주사위 영역에 있는 모든 부상 주사위를 섹션 주사위 슬롯으로 옮깁니다.

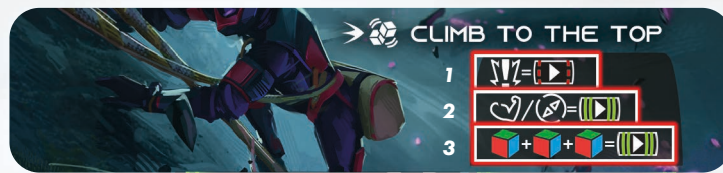
부상 주사위를 맨 위에 놓은 뒤 다른 주사위는 한 칸씩 내립니다.

부상 주사위를 원래 있던 위치에 놓을 필요는 없습니다. 하지만 부상 주사위는 한 줄에 하나 씩만 있어야 합니다. 부상 주사위에 대한 자세한 내용은 40페이지를 참조하세요.

7) 특수효과처리하기: 특수 효과(Special Effects)는 특수 액션의 이름 아래 검정색 프레임에 써 있습니다.

특수 효과는 위에서 아래로, 왼쪽에서 오른쪽으로 차례대로 처리합니다. 주사위 영역에 특수 효과의 요구 사항과 일치하는 주사위가 있다면 해당 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기고 효과를 적용합니다. 요구 사항이 충족될 때마다 효과를 한 번 적용합니다. 각 특수 효과는 가능한 한 많이 처리해야 합니다. 효과를 처리하고 사용한 주사위 영역에 옮겨진 주사위를 다른 한 번 더 사용할 수 없습니다(주사위 아이콘일부를 사용하지 않았더라도, 한 번 쓴 것은 또 사용할 수 없습니다)

특수 효과에 관한 용어집을 참조하세요.



예시: 이 특수 액션에는 3가지 특수 효과가 있습니다.

1. 첫번째로 사고 주사위가 나온 경우 빨간 트랙을 전진시킵니다. 그 후 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

2. 두번째로 신체/정찰 아이콘이 나온 경우 초록색 트랙을 전진시킵니다. 그 후 마찬가지로 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

3. 마지막으로 주사위 영역에 남아있는 주사위 3개 마다 초록색 트랙을 전진시킵니다. 그 후 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

글로벌 컨디션 특수 효과

글로벌 컨디션 카드에 특수 효과가 있다면 게임 중 주사위 체크를 수행할 때마다 이를 처리합니다. 글로벌 컨디션 특수 효과는 다른 모든 특수 효과보다 우선하여 처리합니다.

결과(Outcome) 요구 사항

'+' (더하기): 요구 사항을 전부 다 달성해야 합니다.
'/' (슬래시): 요구 사항을 둘 중 하나만 달성하면 됩니다.

예시: 아이콘을 굴리거나 혹은 빨간 주사위와 파란 주사위를 굴리거나 둘 중 하나만 하면 됩니다.

아이콘이 2개인 주사위

특수 효과를 처리할 때 주사위의 아이콘은 모두 별개로 취급합니다. 그래서 주사위 하나로 특수 효과를 한 개 이상 처리할 수도 있습니다.



예시 : 주사위 2개를 굴려 위와 같은 결과를 얻었습니다. 수집 아이콘 (곡괭이) 3개를 사용하여 첫번째 효과를 3번 처리합니다. 방어(방패) 아이콘이 사용되지 않았지만 주사위 2개는 모두 사용한 주사위 영역으로 이동합니다. 남은 주사위가 없으므로 두 번째 효과는 적용하지 않습니다.



예시 : 주사위 3개로 위와 같은 결과를 얻었습니다. 수집 아이콘이 2개이므로 첫번째 효과를 2번 처리할 수 있습니다. 그 후 주사위를 소모하므로 세번째 효과(방패)를 수행하지 않아도 됩니다.

트랙 진행



모든 트랙은 마커 없이 시작합니다. 맨 처음 트랙을 진행할 때 마커를 맨 왼쪽 빈 칸에 놓습니다. 그 후에 트랙을 진행할 때마다 오른쪽으로 한 칸씩 이동합니다.

마커가 결과 영역까지 도달하면 10 단계에서 효과를 적용합니다.

예시 : 초록색 트랙의 결과를 처리하려면 트랙을 4번 진행해야 합니다.

8) 결과 표시하기:

특수 액션에 하나 이상의 트랙이 있다면 이 단계는 생략합니다. 위에서부터 요구 사항을 충족하는지 확인합니다. 충족한다면 주사위를 사용된 주사위 영역으로 옮기고 결과 영역에 마커를 올립니다.

충족하지 않는 경우 다음 줄로 넘어가 똑같이 확인합니다.

한 줄에 마커는 하나씩만 올릴 수 있습니다. 마커가 있다면 다음 빨간색 결과는 항상 요구 사항이 없습니다.

따라서 다른 줄에 마커를 하나도 올리지 못했다면 빨간색 결과 영역에 마커를 올립니다.



예시: 주사위 영역에 나 아이콘이 있다면 노란색 보너스 결과 영역에 마커를 올립니다. 그렇지 않은 경우엔 주사위 영역에 빨간색 주사위 2개, 파란색 주사위 1개가 있는 경우에 초록색 결과 영역에 마커를 올립니다. 둘 다 못했으면 빨간색 결과에 마커를 올립니다.

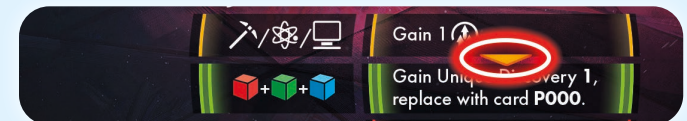
9) 남은 주사위 사용하기:

모든 섹션 플레이어의 주사위 영역에 있는 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

10) 결과 해결하기 :

연결된 결과(Outcome)

결과와 효과를 적용한 뒤, 화살표로 연결된 다른 결과의 효과도 적용합니다.



예시: 주사위를 굴려 수집 아이콘이 나왔으므로 8단계에 따라 노란색 결과 영역에 마커를 올립니다. 10단계에 따라 결과를 적용한 후에 연결된 초록색 결과 영역도 적용합니다.

노트: 화살표 방향에 따라 결과를 적용합니다. 초록색 결과를 처리해도 노란색 결과까지 적용할 수는 없습니다

- 트랙이 여러 개라면 위의 트랙부터 적용합니다. 마커가 결과 영역에 도달하면 마커를 치우고 효과를 적용합니다.
- 트랙이 없는 경우엔 결과 영역의 마커를 치우고 효과를 적용합니다.

별도의 언급이 없는 경우, 적용되는 효과는 해당 액션을 수행한 대원에게만 적용합니다.

주사위 체크 예시

예시 1

"Take the Surface Samples. 특수 액션을 수행합니다.



1단계에 섹션 주사위 슬롯에서 주사위 4개를 가져옵니다. 그러면 최소한의 녹색 주사위 요구 사항을 충족합니다. 하지만 글로벌 컨디션의 주사위 조합도 활성화하고 싶습니다. 현재 섹터에 다른 대원이 없기 때문에 아무도 도와줄 수 없는 상황입니다.

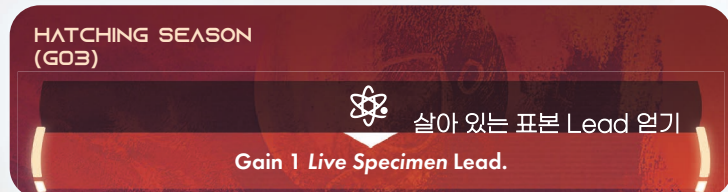
아직 부상을 입지 않았고 특수 액션에 위험 주사위에 대한 지시가 없으므로 2단계는 생략합니다.(위험 주사위 추가 단계)



3단계에서 주사위를 던져 왼쪽과 같은 결과가 나왔습니다. 결과를 보정할 카드가 없으므로 4단계는 생략합니다.

5단계에서 아이코노믹으로 글로벌 컨디션 주사위 조합의 효과를 적용합니다. 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기고

살아있는 표본 리드(Lead)를 얻습니다. 손에 든 섹션 카드의 주사위 조합 효과를 적용할 수도 있지만 그러면 주사위가 부족해져 특수 액션을 처리할 수 없습니다.



부상 주사위나 위험 주사위가 없으므로 6단계는 생략합니다.

특수 효과도 없으므로 7단계도 생략합니다.

8단계에서는 결과의 요구 사항을 충족하는지 확인합니다. 이미 를 소모하여 글로벌 컨디션 조합을 처리했으니 노란색 보너스 결과는 처리할 수 없습니다.

하지만 각 색상 별 주사위가 모두 있으니(적,녹,청) 초록색 결과를 적용합니다. 그 이후 주사위는 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다(사고 주사위는 빨간색 주사위로 간주합니다).

남은 주사위가 없으므로 9단계도 생략합니다.

마지막으로 10 단계에서 초록색 결과를 처리하고 유니크 발견 1을 얻고 POI 카드를 P000으로 교체합니다.

예시 2

"Heal the Ecosystem." 특수 액션을 수행합니다. 다른 대원 이미 이전 턴에 시도를 해서 초록색 트랙에 이미 마커가 올라가 있습니다.

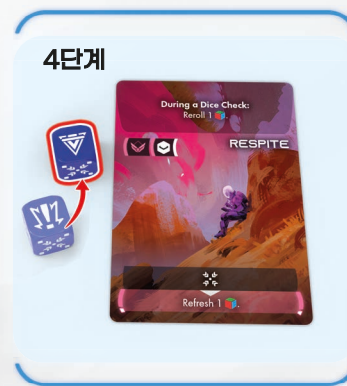
1단계에 섹션 주사위 슬롯에서 주사위 3개를 가져옵니다(파란색 2개 초록색 1개). 같은 섹터에 있는 다른 대원이 초록색 주사위 하나를 지원해주기로 합니다.



2단계에 가져온 주사위에 부상 주사위를 한 개 추가합니다.

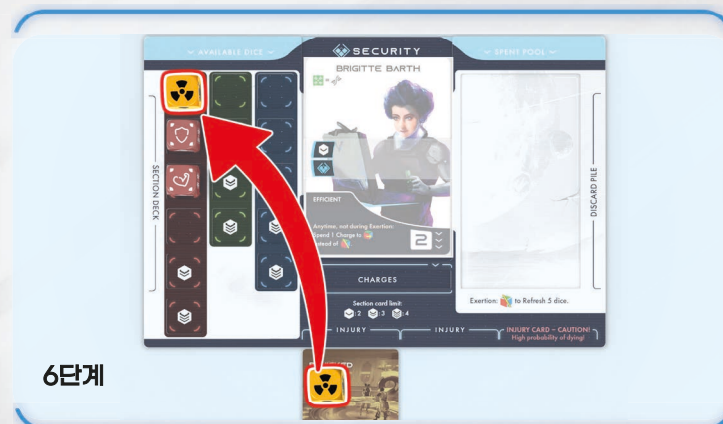
3단계에 주사위를 전부 굴립니다.

4단계에 섹션 카드를 사용해서 주사위 하나를 다시 굴립니다. 파란색 사고 주사위를 다시 굴려서 Vanguard가 나왔습니다!



5단계에서 주사위를 아끼기 위해 섹션 카드의 주사위 조합 효과를 적용하지 않기로 합니다. 기억하세요. 사고 주사위는 주사위 조합에서 사용할 수 없습니다.

6단계에 부상 주사위를 처리합니다. 불행히도 부상 카드의 아이콘과 부상 주사위 결과가 일치하므로 부상 주사위를 부상 카드 위에 올려놓고 부상 카드 효과를 적용합니다(보급품 1개 잃기). 만약 일치하지 않는 경우 주사위 영역에 그대로 남아 있습니다. 6단계가 끝나는 시점에 부상 주사위는 다시 섹션 주사위 슬롯의 맨 위 칸으로 이동합니다.



7단계에 특수 효과를 왼쪽에서부터 차례대로 처리합니다. 우선 생물학(DNA 아이콘) 결과가 나왔으므로 초록색 트랙에 있는 마커를 오른쪽으로 한 칸 전진시킵니다. 그리고 주사위는 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다. 그리고 Vanguard 주사위를 생물학 아이콘으로 간주하여 초록색 트랙을 한 번 더 전진시킵니다. 사용한 Vanguard 주사위는 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

다른 대원에게 지원 받은 주사위를 변환 능력으로 생물학 아이콘으로 바꾸고 초록색 트랙을 더 전진시킵니다. 사용한 주사위는 사용한 주사위 영역으로 보냅니다.

두번째 특수 효과를 적용하여 빨간 트랙을 진행합니다. 빨간 트랙에 올라와 있는 마커가 없으므로 가장 왼쪽 칸에 마커를 하나 올려놓고 사용한 사고 주사위는 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

이 특수 액션은 트랙이 있으므로 8단계는 생략합니다.

주사위 영역에 주사위가 없으므로 9단계도 생략합니다. 10단계에서 초록색 결과를 적용합니다. 성공 토큰을 하나 얻고로그 366으로 이동합니다.

섹션 카드(SECTION CARDS)

섹션 카드를 사용하는 것은 주사위를 보정하거나 중요한 순간 주사위 확률을 높여주는 주된 방법입니다. 또 섹션 카드로 주사위에 없는 아이콘을 얻을 수 있습니다.

섹션 카드 하단에는 특수한 주사위 조합도 있습니다. 섹션 카드 하단 주사위 조합과 일치하는 주사위를 굴렀다면 주사위를 사용한 주사위 영역으로 옮기고 해당 효과를 적용할 수 있습니다. 그 이후 카드는 버립니다.(31페이지 참조)

각 섹션은 다른 섹션 카드가 있습니다.

섹션 카드를 희생하라는 지시가 있으면 카드를 섹션 보관함에 넣으세요.

섹션 카드 더미

함선 관리 단계 중 미션 시작 절차 때 섹션 카드 더미를 만듭니다. 더미에는 최소 10장의 카드가 필요하며, 대원의 계급(Rank)보다 높은 섹션 카드는 더미에 넣을 수 없습니다.

섹션 카드 더미 제한수량

섹션 카드 제한보다 카드가 많아지면 즉시 카드를 버려 제한 수량에 맞춰야 합니다. 제한을 넘긴 상태로 플레이할 수 없습니다. 계급별 제한은 다음과 같습니다:

랭크 1-2장, 랭크 2-3장, 랭크 3-4장

섹션 카드 사용하기

- 카드의 지시가 있을 때 카드의 상단 액션을 처리합니다. 카드에는 구체적인 지시가 쓰여있습니다.
- 카드 하단의 주사위 조합 효과는 주사위 체크 단계(5단계) 때 처리합니다.
- 사용하거나 버리는 섹션 카드는 윗면으로 버린 카드 더미에 놓습니다.
- 섹션 카드를 뽑아야하는데 카드 더미가 비어있다면 버린 더미를 섞어서 새로운 카드 더미를 만듭니다.

섹션 주사위(SECTION DICE)

섹션 주사위에는 3가지 색상이 있습니다(적색, 녹색, 청색) 섹션 주사위는 주사위 체크 때 사용하고 사용 후에는 사용한 주사위 영역으로 이동합니다.

주사위를 되살릴 때는(Refreshing) 사용한 주사위 영역의 주사위를 섹션 주사위 영역으로 옮깁니다.



예시 : 위의 주사위들은 가장 자주 나오는 주사위 결과입니다.

주사위마다 가장 자주 나오는 결과면은 모서리에 브라켓(Bracket)이 그려져 있습니다. 주사위를 놓을 때 마다 해당 면을 위로 놓아 쉽게 구분할 수 있게합니다.

색약을 위해 색상 별로 브라

켓의 모양이 다릅니다.

대부분의 아이콘은 특정 유형의 활동과 주제별로 연결되어 있습니다.

(예를 들어 피해를 입지 않으려면 아이콘을 뽑아야합니다.) 또 3가지의 특수 주사위 아이콘이 있고 이는 다음과 같습니다.



Vanguard(벵가드) - 어떤 아이콘으로도 사용할 수 있습니다. 굴러진 주사위에 없는 아이콘도 가능합니다.



Basic(기본) - 그 자체로는 효과가 없지만 대원의 변환 능력을 통해 다른 아이콘으로 사용할 수 있습니다 (변환 능력의 요구 사항을 충족할 경우)



Accident(사고) - 예측할 수 없는 결과가 나옵니다. 부정적 효과가 아닐 수도 있지만, 재앙일 수도 있습니다. 사고 주사위는 주사위 조합 때 사용하지 않습니다.

노트 : 아이콘과 상관 없이 주사위는 해당 색상 주사위로도 간주합니다.

색상 별로 5가지 종류의 주사위가 있습니다.

타입 1 - 기본(Basic) 주사위

기본 주사위에는 특별한 아이콘이 따로 없습니다. 특정 색의 주사위가 필요할 때 사용할 수 있습니다. 대원의 변환 능력으로 다른 아이콘 주사위로 바꾸어 사용할 수 있습니다



타입 2 - 특수 주사위

특수 주사위에는 색상 별로 3가지 고유한 아이콘이 있습니다. 특정한 아이콘이 나와야할 때 특수 주사위가 필요합니다.



타입 3 - 범용 주사위(Universal)

범용 주사위에는 색상 별 고유한 아이콘이 한 주사위에 2개씩 그려져 있습니다.

특정 아이콘을 굴릴 확률은 특수 주사위만 굴릴 때보다 낮지만, 범용 주사위에는 사고 아이콘이 없습니다. 캠페인 처음엔 사용할 수 없고 스토리를 진행하면서 해금한 뒤에 사용할 수 있습니다.



타입 4 - 전문가 주사위(Expert)

전문가 주사위에는 주사위 하나에 해당 색상의 아이콘이 모두 들어 있습니다. 주사위의 일부 면에는 아이콘이 2개 그려져 있습니다. 캠페인 처음엔 사용할 수 없고 스토리를 진행하면서 해금한 뒤에 사용할 수 있습니다.



타입 5 - 와일드 주사위

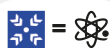
와일드 주사위에는 Vanguard 아이콘과 사고 아이콘만 있습니다. 와일드 주사위를 굴리면 필요한 아이콘을 얻거나 아니면 사고 아이콘을 얻거나, 모 아니면 도입니다.



대원의 능력/스킬(ABILITY & SKILLS)

변환 능력

대원 카드 좌측 상단에는 표시된 색상의 기본 아이콘을 표시된 아이콘으로 간주할 수 있는 변환 능력이 표시되어 있습니다.



예시 : 파란 기본 주사위가 나온 경우 등호 우측의 과학 아이콘으로 간주하여 처리할 수 있습니다.

대원 스킬

각 대원은 대원 카드 하단에 써있는 기술을 사용할 수 있습니다. 카드에는 스킬을 위한 충전(Charge)의 시작 개수도 써있습니다.

스킬은 따로 언급되지 않는 한 아무 때나 사용할 수 있습니다. 이때 크루 보드의 충전(Charge) 하나를 버립니다.

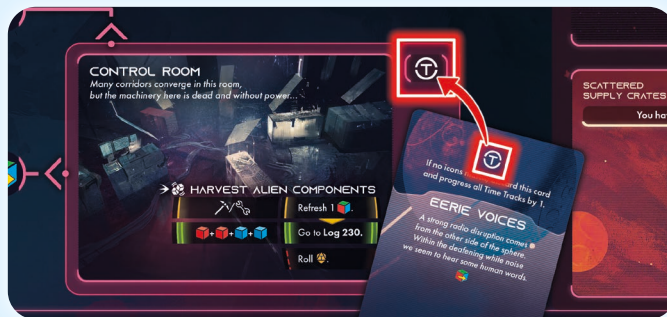
스킬을 사용한 경우 해당 지침을 따릅니다.

노트: 카드에 써있는 충전(Charge) 개수는 시작 숫자이고 최대 숫자는 아닙니다. 일부 효과를 사용하려면 시작 할 때 주어진 충전보다 더 많은 충전이 필요합니다.

이벤트(EVENTS)

대원의 차례가 끝나면 이벤트 카드 더미에서 맨 위 카드를 뽑아 카드를 처리합니다.

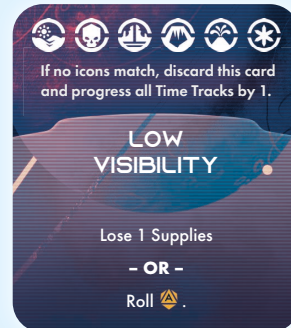
- 1) 이벤트 카드 더미의 맨 위 카드를 가져와 공개합니다. 카드 더미가 비어있다면 가져온 카드를 공개하기 전에 버린 카드 더미를 섞어 새로운 이벤트 카드 더미를 만듭니다.
- 2) 이벤트 카드의 바이옴 아이콘이 섹터의 아이콘과 일치하지 않으면 이벤트 카드 상단의 부가 효과를 따릅니다.
- 3) 이벤트 카드의 바이옴 아이콘이 섹터의 아이콘과 일치하면 이벤트 카드의 주요 효과를 적용합니다. 별도의 지시가 없다면 해당 카드를 공개한 플레이어에게만 적용합니다.
- 4) 이벤트 카드 더미에 이벤트 카드를 버립니다.



예시 : 섹터 7에서 차례를 마치고 이벤트 카드를 한 장 공개합니다. 현재 섹터의 바이옴 아이콘과 이벤트 카드의 아이콘이 일치하므로 카드의 주요 효과를 처리합니다.(Eerie Voices) 그 후 주사위 하나를 소모합니다.

만약 섹터에 바이옴 아이콘이 없다면 대신 부가 효과를 처리합니다(시간 트랙을 한 칸 전진합니다)

감당할 수 없는 선택지



카드에 선택지가 있을 때, 완전히 처리할 수 있는 선택지를 골라 진행할 수도 있습니다.

예시 : "Low Visibility" 이벤트를 처리할 때, 가지고 있는 보급품이 없다면 위험주사위 1d6을 대신 굴립니다.

하지만 다른 규칙에 따라 다른 방법으로 해당 이벤트를 처리할 수도 있습니다.

예시 : 섹션 주사위가 3개 밖에 없을 때 주사위를 희생하는 해야하는 선택지가 주어진다면 주사위를 희생하는 대신 "Exhausted" 부상 카드를 받습니다.

시간 트랙(TIME TRACK)

게임 도중에 시간 트랙을 전진시키라는 지시를 받게됩니다.
처음엔 시간 트랙 위에 시간 토큰이 없으니 가장 왼쪽 칸에 시간 토큰을 올려놓습니다. 한 번에 한 칸씩 오른쪽으로 진행합니다.
토큰이 가장 오른쪽 칸에 도착하거나 따로 명시된 요구 사항을 달성하는 경우 효과를 적용합니다. 시간 트랙을 줄이라는 지시가 있는 경우 왼쪽으로 한 칸 옮깁니다
(이미 제일 왼쪽 칸에 있다면 토큰을 버립니다)
시간 트랙이 여러 개라면 선택한 순서대로 처리합니다.






예시 : G01의 시간 트랙은 4번 진행해야 결과를 처리할 수 있습니다. 처음 처리할 때 가장 왼쪽 칸에 시간 토큰을 올리고 토큰이 결과 영역에 도착하면 효과를 처리합니다(Log 505로 이동합니다)




착륙선(LANDER) & 착륙선 모드(MOD)


착륙선은 행성 탐사의 핵심으로 여러 위험한 세계에 도달하기 위해 꼭 필요합니다. 착륙선을 선택하고 커스터마이징해서 탐험 성공 확률을 높일 수 있습니다.

노트: 착륙 카드는 행성의 대기 조건과 대처법에 대한 정보를 줍니다.

1) 스탯 + 착륙 경로

3가지 착륙선 스탯이 있습니다: Armor(장갑) , Sensors(센서) , Agility(민첩) .
착륙 과정에서 이 스탯들 전부나 일부를 테스트합니다. 착륙선마다 스탯이 다르므로 상황에 맞는 착륙선을 사용해야 합니다. 계획을 잘 짜면 안전하게 임무를 시작할 수 있지만, 준비 없이 착륙하면 임무를 시작 전에 부상을 입을 수도 있습니다.

	잔해 충돌 (Debris Impact!)	카고 베이 개방(Open cargo bay) (4- )수치만큼 보급품 잃기 혹은 충격 대비(Brace for Impact) 각 대원들이 "Wounded" 부상 카드 받기
	착륙 경로 비우기	성공적으로 착륙했습니다! 로그 317로 이동합니다..

예시 : 보급품을 잃거나 부상 카드를 받지 않으려면 높은 장갑  을 가진 착륙선을 선택해야 합니다.

착륙선마다 착륙 트랙 시작점이 다릅니다. 민첩한 착륙선은 착륙하는데 더 적은 시간이 소요되므로 부정적인 결과를 초래할 가능성이 그만큼 더 적습니다.





예시 : 스페이스 레인저는 착륙 과정에서 주사위를 보통 3개 굴려야 합니다.

2) 적재량

착륙선들은 제한된 적재량을 가집니다. 적재 아이템은 아래와 같습니다.

보급품(Supplies) - 행성 탐사를 시작할 때 가져갈 수 있는 보급품의 개수

장비(Equipments) - 무기고(Amory)에서 가져올 수 있는 개인  및 미션  장비 카드의 개수

발견(Discoveries) - ISS Vanguard로 가져올 수 있는 일반 발견과 유니크 발견의 개수

3) 착륙선 모드





다양한 착륙선 모드 카드를 사용하여 착륙선의 기능을 더 개선할 수 있습니다. 착륙선 모드 카드에는 2종류가 있습니다.

구조(Structural) - 착륙선 스탯을 최소 1만큼 올립니다.

유틸리티(Utility) - 행성 탐사 단계 때 보너스를 제공하거나 착륙선 적재량을 늘립니다.

장비(EQUIPMENTS)

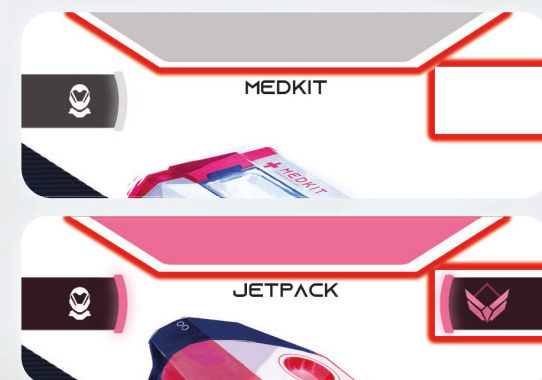
원정팀이 임무를 수행할 때 유용하게 쓸 수 있는 장비입니다. 4가지의 장비 카드가 있습니다.

-  소형 장비
-  개인 장비
-  미션 장비
-  미션 장비 업그레이드

사용 가능한 장비는 카드 트레이 B의 무기고(Amory) 디바이더에 있습니다. 함선 관리 단계에서 어떤 장비를 착륙선에 싣고 어떤 대원이 해당 장비를 사용할 지 정합니다.

소형 장비는 착륙선의 자리를 차지하지 않습니다. 함선 단계에서 대원들은 소형 장비를 하나 선택해서 크루 보드 옆에 놓습니다.

대원들은 원하는 만큼 장비를 가져갈 수 있지만 장비 카드 우측 상단에 섹션 아이콘이 있는 경우 해당 섹션 대원만 장비를 가져가 사용할 수 있습니다.



예시 : 모든 섹션 대원이 사용할 수 있는 구급함(Medkit)과 달리 제트팩(Jetpack)은 경찰 섹션의 대원만 사용할 수 있습니다.

같은 섹터에 있는 대원들 끼리는 섹션 아이콘이 없는 카드를 자유롭게 교환할 수 있습니다.

대부분의 장비 카드는 주사위 체크를 포함하여 차례 중 아무 때나 사용할 수 있습니다. "this counts as an Action," (이 카드는 액션으로 간주합니다)이라고 써있는 카드는 차례에 할 수 있는 2번의 액션에 포함되며, 일반적으로 액션을 할 수 있는 상황에서만 사용할 수 있습니다.

따로 명시되지 않았다면 장비 카드의 효과는 장비를 가지고 있는 대원에게만 적용합니다.

일부 미션 장비 카드는 행성 보드 위에 장비 토큰을 올려야 합니다. 상세 규칙은 카드에 써있습니다. 미션 장비 토큰이 행성 보드 위에 놓였다면 해당 카드를 휴대할 수 없는 대원을 포함한 모든 대원들에게 효과가 적용됩니다.

장비 카드를 버리라는 지시를 받았다면 카드 트레이 B의 무기 고(Amory) 디바이더에 되돌립니다.

위험 주사위(DANGER DICE)



게임 중 위험 주사위를 굴리라는 지시를 받게됩니다.

위험 주사위를 굴린 후 위험 주사위 참조표를 참조하여 해당 효과를 적용합니다.

예시 : 이동 액션을 수행하고 이동 효과가 있는 경로를 따라 이동합니다. 위험 주사위를 굴리고 참조 카드에 표시된 결과를 처리합니다.

발견(DISCOVERIES)

발견 카드는 원정팀이 외계 행성에서 수집할 수 있는 흥미로운 물건이나 샘플, 표본들로 구성되어 있습니다. 발견 카드는 행성 보드 준비 단계 때 5개 더미로 나뉘어 행성 보드 위에 놓습니다. (함선 파일 24페이지 참조)

발견 카드를 가져가라는 지시가 있을 때 상응하는 카드 더미 맨 윗 장을 가져와 착륙선 보드 아래에 놓습니다. 행성 탐사 단계 때는 착륙선에 저장할 수 있는 발견 카드 개수 제한이 없지만 행성 탐사가 끝날 때는 착륙선의 적재량을 초과하는 발견 카드는 버려야합니다. 버려진 발견 카드는 카드 더미 밑에 놓습니다. 발견 카드에 "Planetary Exploration" 능력이 있는 경우, 따로 명시되지 않았다면 행성 탐사 단계 중 아무 때나 해당 능력을 사용할 수 있습니다.

함선 관리 단계 중 하역 절차를 진행할 때 발견 카드를 ISS Vanguard로 하역합니다.(함선 파일 28페이지 참조)
발견 카드에 "Ship Management" 능력이 있다면 하역할 때 효과를 적용합니다.

하역 후 발견 카드는 카드 트레이 B의 "Gathered Discoveries" 디바이더에 놓습니다. 발견 카드는 연구 프로젝트에서 사용할 수 있습니다. 연구에 발견 카드를 사용했다면 "Gathered Discoveries"에 있는 발견 카드를 다시 원래 발견 카드 더미에 돌려놓습니다.

유니크 발견(Unique Discoveries)

유니크 발견은 몇몇 행성 탐사에서만 찾을 수 있는 특별한 발견 카드입니다.

32번까지의 유니크 발견 카드는 하역 단계 때 함선 파일에 꽂아 놓습니다. 33 이상의 번호가 붙은 카드는 행성 탐사 단계 때 버립니다. 행성 탐사 단계 중 유니크 발견 카드를 가져가라고 지시하면서 특정 번호를 명시하지 않았다면, 유니크 발견 카드 더미의 맨 위 카드를 가져옵니다. 1~32번 유니크 발견 카드는 게임에서 절대 제거하거나 버릴 수 없습니다.

리드(LEADS)

리드 토큰(Lead) 발견 카드를 얻기 위한 단서를 제공합니다.

행성 탐사 단계가 시작할 때 모든 리드 토큰(20개)을 리드 주머니에 놓습니다.

리드 토큰을 하나 이상 가져가라는 지시를 받을 때 주머니에서 토큰을 꺼내 해당 발견 카드 더미 위에 원하는 순서대로 올려놓습니다. 주머니에 토큰이 없다면 더 얻을 수 없습니다. 리드 토큰은 0에서 3 사이의 숫자가 써있습니다.



예시 : 외계 기술 리드 토큰을 하나 가져옵니다. 주머니에서 토큰을 하나 꺼내 "Alien Tech"(외계 기술) 발견 카드 더미 위에 올려놓습니다.

카드 더미 위의 리드 토큰 총 합이 3 이상이면 모든 토큰을 주머니 옆에 놓고 맨 위 카드를 가져옵니다.

리드 토큰에 아이콘이 있다면 주머니에 다시 넣습니다.

노트 : 토큰 하나를 내려놓고 발견 카드를 하나 가져온 다음 다른 토큰을 내려놓은 뒤 다른 발견 카드를 가져올 수도 있습니다.

리드 토큰에 다른 부가 지시 사항이 있을 수도 있습니다.

- **+1 Card** - 발견 카드 덱에 리드 토큰을 놓을 때, 과학 섹션 플레이어가 선택한 대원이 섹션 카드 한 장을 뽑습니다.
- **+1 Charge** - 발견 카드 덱에 리드 토큰을 놓을 때, 과학 섹션 플레이어가 선택한 대원이 크루 보드에 충전(Charge) 하나를 더 추가합니다.

노트 : 발견 카드를 뽑을 때 더미 위에 리드 토큰이 있는 경우, 카드를 뽑기 전에 리드 토큰을 주머니 옆에 놓습니다

(아이콘이 있는 경우 다시 주머니 안에 넣습니다)

발신: 엔지니어링 섹션
수신: 전체 파일럿

이건 정말 마지막 경고야!
만약 너네 날파리 놈들 중
누구라도 스페이스 레인저로
한 번만 더 "배럴 롤" 기동을
하려고 시도하면
하나하나 잡아다가 착륙선 앞에
진짜 용접해버릴 줄 알아라



위협(THREATS)

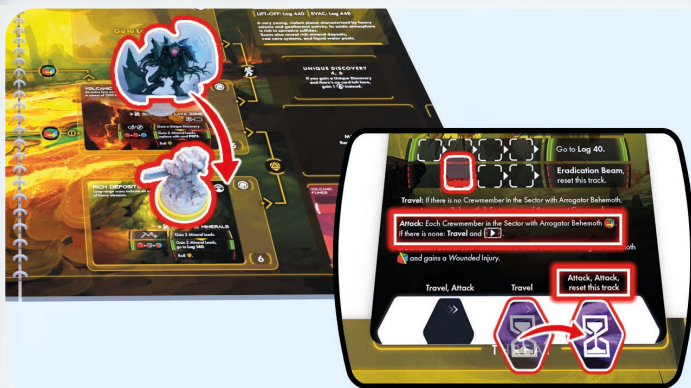
위협(Threats)은 원정팀이 마주하게 될 중립적이거나 적대적일 수 있는 생명체 혹은 어떤 현상을 의미합니다.

위협은 두 가지 요소로 구성됩니다.

하나 이상의 스탠드형 컴포넌트: 스탠드형 컴포넌트를 행성 보드에 올립니다. 현재 위협이 위치한 곳을 나타냅니다.


위협 카드: 행성 보드 옆 지정된 위치에 놓습니다. 위협 카드는 해당 위협의 특별한 규칙을 알려주며 원정팀이 위협을 처리하는 방법을 알려줍니다.

위협 카드의 시간 트랙을 통해 해당 위협이 어떻게 행동하는지 알 수 있습니다. 시간 토큰이 진행될 때 트랙 위의 효과를 처리합니다.



예시: 시간 토큰은 가운데 트랙에서 시작하여 오른쪽으로 진행합니다. Arrogator Behemoth는 두 번 공격합니다.(Arrogator Behemoth와 같은 섹터에 있는 대원들은 주사위 하나를 소모합니다. 만약 같은 섹터에 대원이 없다면 Arrogator Behemoth가 이동하고 빨간색 트랙을 한 칸 전진합니다) 그 후 시간 트랙을 리셋합니다.(토큰을 시간 트랙에서 제거합니다)

위협과 같은 섹터에 있는 대원은 위협 카드의 특수 액션을 수행할 수 있습니다. 일부 특수 액션은 위협을 무력화시킵니다. 위협에 여러 개의 스탠드형 컴포넌트가 있는 경우도 있습니다. 따로 명시된 것이 없다면, 보조 스탠드형 컴포넌트와 같은 섹터에 있는 대원은 위협 카드에 쓰이는 특수 액션을 수행할 수 없습니다. 보조 스탠드형 컴포넌트는 위협과 같은 섹터에 있는 것으로 간주하지 않습니다.

중요: 이동할 때 위협은  아이콘을 무시합니다. 하지만 따로 명시되지 않은 경우 대원들과 마찬가지로 연결된 섹터로만 이동할 수 있습니다.

부상(INJURIES)

부상은 게임 중에 대원들이 받을 수 있는 여러가지 부정적인 효과를 의미합니다.

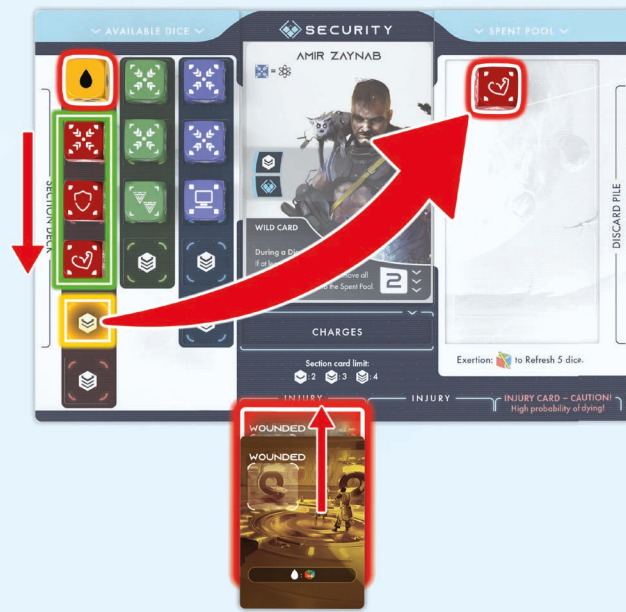
부상 카드와 부상 주사위로 구성되어 있습니다.

부상 받기

부상을 받을 때마다 부상 카드를 크루 보드 왼쪽 아래 슬롯에 놓습니다. 그리고 아직 부상 주사위가 없는 섹션 주사위 슬롯 맨 위에 부상 주사위를 놓습니다. 그 줄에 다른 주사위가 있다면 한 칸씩 밀어냅니다.

해당 대원이 사용할 수 없는 주사위 슬롯까지 밀려난 주사위는 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.(랭크에 따라 사용 가능한 슬롯이 다름) 밀어내기 전에 위치를 조정할 수 있습니다.

노트: 더 이상 가져올 수 있는 부상 카드가 없는 경우 "Wounded" 카드를 대신 가져옵니다.



예시: "Wounded" 부상 카드를 받았습니다. 카드를 첫번째 부상 슬롯에 놓고 부상 주사위를 하나 가져옵니다. 부상 주사위를 빨간색 주사위 줄 맨 위에 놓습니다. 이미 4개의 빨간 주사위가 있으므로 마지막 주사위는 현재 랭크에서 사용할 수 없는 슬롯까지 밀립니다.(현재 랭크 2) 밀린 주사위는 사용한 주사위 영역으로 옮깁니다.

주사위 체크 때 부상 주사위 사용

주사위 체크 때 부상 주사위를 굴려야합니다.(31페이지 참조)

부상 제거하기

일부 효과는 부상 주사위나 부상 카드를 제거합니다.

부상 주사위를 제거하려면 주사위를 공급처에 되돌립니다.

부상 카드를 제거하려면 카드를 부상 카드 더미로 되돌립니다.

노트: 부상 카드를 받을 때 마다 부상 주사위를 가져오긴 하지만 그 둘은 별개로 간주합니다. 따로 명시되지 않는 한, 부상 주사위를 제거한다고 부상 카드까지 제거하지 않고 그 반대도 그렇습니다.

부상 카드 뒤집기

일부 효과는 부상 카드를 뒤집습니다.

뒤집힌 부상 카드는 비활성화됩니다. 뒤집힌 카드에는 부상 주사위를 올릴 수 없지만 부상 개수를 셀 때는 포함됩니다.

이는 긴급 후송(Emergency Evac)이나 의료시설(Medbay) 규칙을 적용할 때 필요합니다.

긴급 후송

부상 카드가 3장 있는 대원이 4번째 부상을 입게되면 원정팀은 후송되고 탐사는 즉시 종료됩니다. (41 페이지 참조)

글로벌 컨디션, 미션, 관심 지점(Points of Interest)

글로벌 컨디션, 미션, 관심 지점(POI) 카드를 가져가라는 지시를 받을 때 카드 사본이 여러 개라면 무작위로 가져옵니다.

글로벌 컨디션 특수 효과 / 글로벌 컨디션 효과

일부 글로벌 컨디션 카드는 별도의 주사위 조합이나 특수 효과 혹은 패시브 효과를 가집니다.

현재 글로벌 컨디션 카드에 쓰이는 주사위 조합은 주사위 체크 중에 발동될 수 있습니다.

글로벌 컨디션 카드 특수 효과는 모든 주사위 체크 단계에 적용되며 다른 특수 효과보다 먼저 처리해야 합니다.

미션 완수하기

대부분의 미션은 자동적으로 완료됩니다. 게임 중 특정 시점에 도달하면 카드를 버리라는 지시를 받게 됩니다.

(특정 로그에 도달하거나 다른 카드의 효과에 따릅니다)

다른 미션에서는 미션 요구 사항을 달성한 뒤 완료 텍스트를 발동해야 임무를 완료할 수 있습니다. 이는 액션 전/후에 수행할 수 있습니다.

OBJECTIVE: Reach the Sector with V.

COMPLETION: When you fulfill the Objective, discard this Mission.

예시 : 정해진 섹터에 대원이 진입하자마자 미션 카드를 버립니다. 미션 카드를 버리면 바로 임무가 완료됩니다.

관심 지점(POI) 카드 교체하기

일부 효과는 POI 카드를 다른 카드로 교체합니다. 해당 섹터의 모든 POI 카드를 버리고 새로운 POI 카드를 놓습니다. 버린 카드는 카드 트레이 A의 "Point of Interest" 디바이더에 놓습니다.

노트 : POI 카드 내용이 행성 보드에 인쇄되어 있고 새로운 카드로 교체해야 하는 경우, 새로운 카드를 위에 올려놓습니다.

POI 카드를 맨 위에 놓기

일부 효과는 섹터에 있는 모든 다른 카드보다 POI 카드를 제일 위에 올리게 합니다. 이 경우 POI 카드를 버리지 않고 새 POI 카드를 제일 위에 올려놓기만 합니다.

노트 : 새 POI 카드를 올릴 때마다 이전 POI 카드에 있던 모든 시간 토큰과 마커를 버립니다.

중요 : 섹터에 직접 올라가 있던 마커와 토큰은 제거해선 안 됩니다.

행성 탐사 단계 종료하기

다음의 경우에 행성 탐사 단계가 끝납니다.

- 착륙 구역에 있는 대원이 이륙 액션을 수행한 경우 (다른 모든 대원들의 동의가 있는 경우)
행성 보드의 이륙 로그를 처리합니다.
- 이미 3번 부상을 입은 대원이 4번째 부상을 입게 된 경우
긴급 후송(Emergency Evac)을 발동하며 행성 보드에 적힌 후송 로그(Evac Log)를 처리합니다.
- 로그/미션 카드에서 행성 탐사를 종료하라는 지시가 있는 경우, 해당 로그/미션 카드의 지시를 따릅니다.

중요 : 일부 대원이 착륙 구역에 도착하지 못한 경우에 이륙 행동(Lift-off)을 수행하면 해당 대원은 버려지고 죽습니다.

긴급 후송은 행성 보드에 있는 모든 대원들을 구조하지만 임무는 실패합니다. 긴급 후송이 실행되면 모든 일반 발견 카드는 버려집니다.

함선 정비 단계(SHIP MANAGEMENT)

ISS Vanguard를 관리하고 연구를 진행하며 미션을 준비하는 등의 모든 규칙들은 함선 파일에 있습니다.

함선 관리를 진행하라는 지시를 받을 때마다 함선 파일의 첫 페이지를 펴고 절차를 따릅니다. 다른 지시 사항에 있을 때는 이를 따릅니다.

게임 리셋하기

게임을 리셋하려면 아래의 절차를 따릅니다.

- 1) 함선 파일의 모든 카드와 "Removed from the Game"이라고 쓰인 카드를 꺼냅니다.
- 2) 튜토리얼을 다시 플레이하고 있다면 튜토리얼 카드 더미를 다시 준비합니다(자세한 내용은 로그 720 참조)
- 3) 종이 로그북을 사용하는 경우 모든 메모나 마킹을 지웁니다. 아니면 새로운 로그북 사본을 준비합니다.
(<http://issvanguard.com/resources/> 사이트 참조)
- 4) 주의하세요! 이 단계에는 비밀 봉투에 대한 스포일러가 포함되어 있습니다. 이미 봉투를 개봉한 경우에만 읽으세요. 우측에 명시된 비밀 봉투 컴포넌트들을 다시 비밀 봉투 안에 넣습니다.

주의 : 다음 캠페인은 처음 플레이했던 캠페인의 일부 항목을 가져옵니다. 향후 캠페인에 영향을 미치도록 결정을 내리려면 선택지를 표시한 로그북을 잘 보관하세요.

- 5) 규칙서 챕터 I의 "Before your first game" 단계를 수행합니다.

옵션 게임 모드: 치명적인 우주 공간(Deadly Space)

ISS Vanguard에는 "Deadly Space"라는 더 어려운 게임 모드가 있습니다. 캠페인을 끝냈거나 더 어려운 난이도의 게임을 원한다면 이 게임 모드를 추천합니다. 이 모드에서는 대원들이 죽을 확률이 더 높습니다.

Deadly Space 모드를 플레이하려면 해당 참조 카드를 테이블에 놓고 지시 사항을 따릅니다.

캠페인을 진행하면서 일부 규칙이 변경됩니다.

스포일러

• No More Cards! x1

• 5x 3x10 3x10 3x10

• 4x 3x10 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 8x 3x10 3x10 3x10

• No More Cards! x1

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 3x 3x10 3x10 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 4x 3x10 3x10 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 1x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 2x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 8x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 4x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 4x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 4x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 4x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

• 3x 3x10 1x 3x10 1x 3x10

챕터 IV - 용어집 스탠드형 컵포와 장비 용어집

고유 명사는 따로 번역하지 않았습니다.



Drones



Apex Predator



Magnacereb



Guardian Metahedron



Arrogator Warswarm



Builder's Biomebot



Carnivorous Thicket



Kurma



Maw



Ophthalmoid



Sprouts



Flower Bug



Scintillating Shardfly



Arrogator Behemoth
 Converted Arrogator Behemoth
 Arrogator Guardian
 Self-repairing Guardian



Dust Storm
 Gravity Rift



Idemian Pilgrim
 Furious Pilgrim



Aerugon Saboteur



Enraptured
 Visitor



Bombardment
 Re-origination Beam



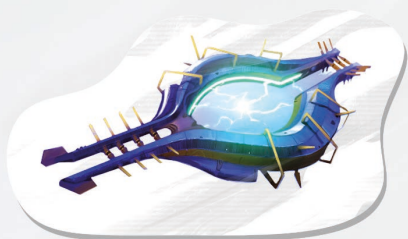
Faustschlag



Space Ranger



Pelican



Waygate



Dragonfly



Void Ranger



Heavy Mining
Laser



Defense System



Outpost



Mining
Probe



Zip Line



Seeker
Droid



Expansion
(Outpost Upgrade)



Biomass
Fabricator



Other Equipment



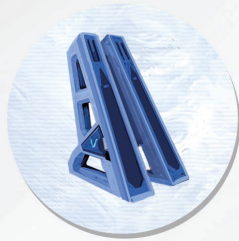
Medevac
Drone



Hydrofarm
(Final Outpost Upgrade)



Comms Tower
(Final Outpost Upgrade)



Pod Launcher



Improvised Outpost



Improvised Oxygen Farm
(Final Outpost Upgrade)



Drill Rig
(Final Outpost Upgrade)



Pod



Improvised Expansion
(Improvised Outpost Upgrade)



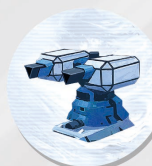
Modular Turret



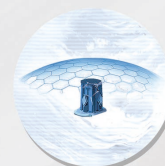
P.E.T.
P.E.T. Wilson



Medbay



Cannon Unit
(Modular Turret Upgrade)



Shield Unit
(Modular Turret Upgrade)


게임 용어 용어집

Assignment(할당) - 함선 관리 단계 중, 이익을 얻기 위해 가용한 대원들을 여러가지 과업에 할당하는 것 (함선 파일 1페이지 참조)

“Awaiting.”봉투 - 함선 파일에 넣기 전 컴포넌트를 잠깐 보관하는 보관함.함선 파일 카드를 얻을 때마다 이 봉투에 넣어놓습니다. 후에 알맞은 함선 파일 페이지에 해당 카드를 어떻게 할지에 대한 지시가 있을겁니다.

Away Team(원정팀) - 행성 보드를 탐사하는 대원 그룹

Charges(충전) - 크루 보드 위 Charges 슬롯에 있는 마커. 대원들이 스킬을 쓰려면 해당 마커가 필요합니다. 자세한 내용은 37페이지 참조

Convert Ability(변환능력) - 주사위 체크를 할 때 특정 색상의 기본 주사위 를 다른 아이콘 주사위로 간주하는 대원 능력. 37페이지 참조

Connected Sector(연결된 섹터) - 화살표가 그려진 이동 경로로 연결된 섹터는 서로 연결된 섹터로 간주합니다.

Crewmember(대원) - 각 섹션 별 랭크 슬리브에 있는 대원 카드로서, 플레이할 수 있는 캐릭터입니다. 함선 관리 단계 중 플레이어 손에 있는 대원 카드는 가용한 대원이라고 부릅니다

Danger die(위험 주사위) - 상황에 따라 대원의 추가 불이익을 결정하는 주사위입니다. 위험 주사위 안의 알파벳을 참조카드에서 확인할 수 있습니다.

Dice Check(주사위 체크) - 참조 카드에 있는 주사위 체크 절차를 참조에 따라 섹션 주사위를 가지고 실시하는 테스트입니다. 31페이지 참조

Dice Combination(주사위 조합) - 섹션 카드나 글로벌 컨디션 카드 하단에 써있는 효과입니다. 주사위 체크 중 카드에 명시된 주사위 조합이 나온 경우 해당 주사위를 소모하여 효과를 적용합니다. 32페이지 참조

Discard (버릴) - 번호가 적힌 모든 카드(POI, 미션 카드)를 버릴 때는 나중에 찾기 쉽도록 상응하는 카드 디바이더가 있는 카드 트레이에 되돌려놓습니다. 번호가 없는 카드들은 따로 명시된 바가 없으면 카드 더미 맨 아래에 넣습니다. 카드 트레이에 넣어야 하는 경우 디바이더 뒤에 넣습니다. 첫번째 카드는 Top 카드이고 가장 마지막 카드는 Bottom 카드라고 부릅니다.

섹션 카드와 이벤트 카드만 별도의 버린 카드 더미를 만듭니다.

Discovery(발견) - 행성 탐사 단계에서 찾을 수 있는 귀중한 아이템입니다. 발견 카드는 5개의 카드 더미로 나뉘며, 행성 탐사 단계나 함선 관리 단계 때 사용합니다. 발견 카드는 연구 프로젝트에 사용됩니다.

Equipment(장비) - 대원들은 행성 탐사 단계에서 가져간 장비를 사용할 수 있습니다. 각 대원은 여러 장비를 휴대할 수 있습니다. 버려진 장비는 Amory로 되돌립니다.

Equipment token(장비 토큰) - 행성 보드 위의 장비를 나타내는 토큰입니다. 해당 장비 카드에 자세한 설명과 규칙이 명시되어 있습니다.

Evac(후송) - 대원이 4번째 부상을 입는 경우 발동되는 강제 후송 절차입니다. 후송이 발동되면 행성 탐사 단계가 종료되며 일반 발견 카드는 모두 버려지며 탐사는 실패로 간주합니다

Event(이벤트) - 행성에서 발생하는 위험하고 흥미로운 사건을 나타내는 카드입니다. 37페이지 참조.

Exertion(분발) - 주사위를 하나 희생하여 주사위 5개를 되살립니다. 남은 주사위가 총 3개 이하라면 주사위를 희생하는 것 대신 "Exhausted" 카드를 대신 받습니다.

Global Conditions(글로벌 컨디션) - 행성 보드 우측 하단에 위치하거나 프린트되어있는 카드입니다. 전체 행성 보드에 적용되는 전역 효과를 나타냅니다. 추가 주사위 조합이나 이동 액션 규칙, 시간 트랙 등의 여러가지 요소가 있을 수 있습니다.

Injury card(부상 카드) - 부상 주사위의 효과를 결정할 때 필요한 부상 이름이 적힌 카드입니다. 40페이지 참조.


Injury die(부상 주사위) - 대원의 부상을 처리하기 위해 사용되는 노란 주사위입니다. 40페이지 참조.

Lander(착륙선) - 탐사 가능한 행성에 착륙하기 위해 사용되는 함선입니다. 착륙선 보드와 스탠드형 컴포넌트로 나타내며 여러가지 모드를 부착할 수 있습니다.

Lander Mod(착륙선 모드) - 착륙선을 개조할 수 있는 여러가지 카드를 의미합니다. 구조 모드 (Structural Mod)와 유틸리티 모드(Utility Mod)가 있는데 각 착륙선 보드에는 카드를 넣기 위한 일정한 수의 슬롯이 있습니다.

Lander Sector(착륙 구역) - 착륙선 컴포넌트가 있는 섹터입니다.

Landing card(착륙 카드) - 탐사 가능한 행성이나 다른 오브젝트들을 나타내는 카드입니다. 다음 행성 탐사 단계 때 사용할 수 있는 유용한 정보를 포함합니다.

Landing Opportunity(착륙 기회) - 행성에 착륙하여 행성 탐사를 수행할 수 있는 성계 지도에 있는 장소 입니다.

Leads(리드) - 발견까지의 진행 상황을 나타내는 0~3 사이의 숫자가 써있는 토큰입니다. 일부 리드 토큰은 다른 효과를 가집니다.

Lift-Off(이륙) - 대원들이 행성 탐사 단계를 끝낼 수 있게 하는 행동입니다.이륙 행동을 하려면 원정팀 대원 모두의 동의가 필요하며 착륙 구역에 대원이 위치하고 있어야합니다. 그 후 이륙 액션 로그를 읽습니다.

Mission(미션) - 행성 탐사 단계에서 원정팀이 달성해야하는 목표입니다. 각 행성 탐사 단계는 하나 이상의 미션으로 구성됩니다.

Morale(사기) - ISS Vanguard의 주요한 상태 지표입니다. 현재 레벨은 함선 파일에 있는 사기 카드로 표시됩니다. 함선 파일 2페이지 참조

Objective(목표) - 캠페인을 진행하기 위해 달성해야하는 주요 과업입니다. 함선 파일의 Objective 카드에 의해 표시됩니다.

Outcome space(결과 영역) - POI 카드,위험,미션,진급 카드에 있는 주사위 체크 영역 가장 오른쪽 부분입니다. 마커가 해당 영역에 도달한 경우 효과를 적용합니다.

Planet board(행성 보드) - Planetopedia에 있는 큰 보드로서 행성 표면을 나타냅니다. 여러 섹터들로 구분되며 일부 섹터에는 POI 카드가 인쇄되어 있습니다. 미션과 글로벌 컨디션, 유니크 발견, 이륙, 후송 그리고 기타 규칙이 적혀있습니다.

Planet Record sheet(행성 기록 시트) - 행성 보드 게임 진행 현황을 기록할 수 있는 작은 기록 용지입니다. 향후 다시 플레이할 때 참조할 수 있습니다.

Planetary Scanner(행성 스캐너) - 스캐닝에 필요한 에너지에 따라 착륙 카드를 조금씩 공개하게 되어있는 카드보드 컴포넌트입니다.

Point of Interest (POI) - 원정팀이 관심 가질만한 지점을 알려주는 카드입니다. 고유한 바이옴 아이콘과 특수 액션 규칙을 포함하며 일부 POI 카드는 행성 보드에 인쇄되어 있습니다.

Production Project(생산 프로젝트) - 함선 파일의 생산 시설에서 사용되는 카드입니다. 앞면에는 프로젝트의 기본 정보가 적혀있고 프로젝트가 완료되고 필요한 카드가 모두 있을 때 카드를 뒤집습니다.

Random Crewmember(무작위 대원) - 어떤 규칙이나 효과가 무작위 대원을 대상으로 할 때마다 플레이어는 각 대원마다 D10 주사위를 굴립니다. 가장 낮은 수의 주사위가 나온 대원이 해당 규칙/효과의 대상이 됩니다. 비긴 경우 주사위를 다시 굴립니다.

Rank-Up card(진급 카드) - 행성 탐사 단계가 끝났을 때 대원들을 진급시키기 위한 요구 사항이 적혀있는 카드입니다.

Refresh(되살리기) - 사용한 주사위 영역에 있는 섹션 주사위를 섹션 주사위 슬롯으로 옮기는 행위

Remove from the game(게임에서 제거하기) - “Removed from the Game” 보관함으로 되돌립니다. 제거된 카드나 구성 요소들은 캠페인에서 더이상 쓰이지 않습니다! 새로 캠페인을 시작할 때 제거된 카드를 트레이로 다시 되돌립니다.

Required dice(요구 주사위) - 크루 보드의 부상 주사위, POI에 필요한 위험 주사위 등을 포함하여 게임의 규칙에 따라 추가되는 주사위.

Research Project(연구 프로젝트) - 함선 파일의 연구실에서 쓰이는 카드입니다. 앞 면에는 프로젝트와 비용에 대한 기본 정보가 쓰여있고 프로젝트를 완료하고 필요한 카드가 다 있을 때 카드를 뒤집습니다.

Reset(재설정) - 트랙에서 마커나 시간 토큰을 버립니다. 해당 트랙을 진행해야 하는 경우 처음부터 다시 시작합니다.

Rest(휴식) - 휴식 행동으로 대원들이 주사위를 다시 되살릴 수 있습니다. 30페이지 참조

Roll Pool(주사위 영역) - 주사위 체크 중 굴려진 주사위들이 놓인 영역(아직 사용된 주사위 영역으로 이동하지 않은 상태)

Sacrifice card(카드 희생하기) - 이 카드를 섹션 보관함으로 되돌립니다.

Sacrifice die(주사위 희생하기) - 섹션 주사위 슬롯(Available Dice)이나 사용한 주사위 영역(Spent Pool)의 주사위를 섹션 보관함으로 되돌립니다. 행성 탐사가 끝날 때까지 주사위 수가 줄어듭니다.

남은 전체 주사위가 3개 이하라면 주사위를 희생하는 것 대신에 "Exhausted" 카드를 받습니다.

Section(섹션) - 플레이어가 게임 중 관리하는 Vanguard의 4가지 특수 부서 중 하나를 의미합니다(Recon, Security, Science, Engineering). 각 섹션은 다음으로 구성됩니다.

- 크루 보드
- 섹션 보관함(Section Compartment)
- 섹션 카드
- 섹션 특화 장비 카드
- 섹션 대원을 위한 랭크 슬리브 x9

Section card limit(섹션 카드 제한) - 랭크에 따라 손에 들 수 있는 섹션 카드의 수가 제한됩니다.
(랭크 1-2장 / 랭크 2-3장 / 랭크 3-4장)

Section cards(섹션 카드) - 주사위 결과를 바꾸거나 주사위를 다시 굴리거나 심지어 행성 보드 위의 상황까지 바꿀 수 있는 카드입니다. 모든 섹션 카드는 각 섹션 전용 카드로서 다른 섹션과 교환할 수 없습니다. 섹션 카드는 플레이어가 행성 탐사 단계에서 카드를 뽑을 개별 더미를 만드는 데 사용됩니다. 대원 계급(랭크) 동등 이하 카드만 사용 가능합니다.

Section Compartment(섹션 보관함) - 색상으로 구분할 수 있는 보관함으로, 섹션 별 카드, 슬리브, 주사위 등을 보관합니다.

Section dice(섹션 주사위) - 각 섹션 별로 사용하는 적색,녹색,청색 6면 주사위. 행성 탐사 단계 중에 각 섹션 대원들이 사용합니다.

Sector(섹터) - 행성 보드 상에 번호로 구분되는 구역. POI 카드, 로그가 있거나 비어있기도 합니다.

Ship Book divider(함선 파일 디바이더) - 함선 파일의 색인 페이지이며, 일반적으로 특정 섹션에 대한 제목 페이지입니다.

Ship Situation(함선 상황) - ISS Vanguard에서 장시간 우주 여행 중에 발생하는 이벤트를 나타내는 함선 관리 카드입니다.

Ship Upgrade(함선 업그레이드) - 캠페인을 진행하면서 ISS Vanguard에 설치할 부가 시스템이나 특정 공간에 대한 함선 관리 카드입니다.

연구/생산 프로젝트를 완료하면 업그레이드 카드를 사용할 수 있습니다.

Supplies(보급품) - 대원들이 행성 탐사 단계에서 사용하는 소모품입니다. 산소, 필터, 부품, 전투식량, 물, 배터리 등을 포함합니다. 보급품 수량은 착륙선 보드에 있는 보급품 트랙으로 확인할 수 있습니다. 보급품 트랙 최대 수치를 넘는 보급품을 가질 수 없습니다.


Supplies Track(보급품 트랙) - 현재 보급품 수치를 나타내는 트랙. 착륙선 보드나 행성 보드에서 볼 수 있습니다.

System Maps(성계 지도) - 많은 행성계 지도와 그곳에서 찾을 수 있는 흥미로운 물체들을 포함합니다. 각 페이지에는 연결된 성계들과 해당 성계를 여행하기 위해 필요한 에너지가 그려진 Outbound System 프레임이 있습니다. 흥미로운 오브젝트들의 번호와 이름, 해당 오브젝트 탐사하는데 소요되는 비용들이 표 형태로 정리되어 있습니다.

Tech Level(테크 기술) - ISS Vanguard의 주요 지표 중 하나입니다. 현재 테크 기술 레벨은 함선 파일에 있는 테크 레벨 카드로 표시됩니다.

Threat(위협) - 행성 보드 위에서 스탠드형 컴포넌트로 등장하는 생명체, 자연 재해 혹은 기타 위험들과 관련 규칙을 포함하는 카드를 말합니다.

모든 행성에 위협이 있진 않습니다만 어떤 행성은 여러개의 위협을 가지고 있습니다.

Travel(이동) - 연결된 섹터로 이동하는데 사용하는 기본적인 액션입니다. 각 경로는 이동 규칙을 결정하는 하나 이상의 아이콘이 있습니다. 경로에 이동 아이콘  이 있는 경우, 현재 Global Condition 카드에 인쇄된 특정 이동 규칙을 사용합니다. 30페이지 참조

Unique Discovery(유니크 발견) - 특정한 곳에서만 찾을 수 있는 번호가 매겨진 특별한 유형의 발견품. 발견한 경우 우선 착륙선에 적재했다가 함선 관리 단계 때 함선 파일로 옮깁니다.

유니크 발견을 하나 얻으라는 지시가 있을 때 행성 보드의 해당 영역이 비어있다면 빈 영역에 적힌 다른 지시 사항을 따르세요. 39페이지 참조



아이콘 용어집

주사위와 연관된 아이콘

비용/요구 사항 아이콘

주사위 - 아무 색의 섹션 주사위

적색, 녹색, 청색

- 해당 색상의 섹션 주사위

주사위 소모하기 - 사용한 주사위 영역 (Spent Pool)으로 주사위를 옮깁니다(아이콘 색상의 주사위를 옮긴다. 아이콘에 3색이 다 있으면 어떤 색이든 무관) 소모할 주사위가 없는 경우 주사위를 희생해야 함(아래 내용 참조)

주사위 희생하기 - 주사위 하나를 섹션 보관함으로 되돌립니다(아이콘 색상에 맞춰 처리) 게임 용어 용어집 Sacrifice 참조

위험 주사위 - 위험 주사위를 굴리고 위험 주사위 참조 카드의 결과와 비교하여 처리합니다.

행성 보드 아이콘

이동 불가 - 이 섹터의 대원들은 이동할 수 없습니다. 다른 섹터에 적용하는 효과는 여전히 사용할 수 있습니다.

세이프 불가 - 행성 상태를 저장할 때 이 카드는 저장할 수 없습니다. 함선 파일에 이 카드를 어떻게 처리하는지 별도 지시가 있습니다.

최종 POI - 이 섹터는 완전히 탐사되었습니다. 이 유형의 섹터와 관련 있는 규칙이 있습니다.

중요! - 이 섹터는 특히 중요합니다. 이 유형의 섹터와 관련 있는 규칙이 있습니다.

성공 - 성공은 특별한 토큰으로 표시되며 미션 수행 시 얼마나 효율적인지 측정하는 데 사용됩니다. 성공 토큰으로 진급한 대원들에게 새 주사위를 사줄 수 있습니다.

착륙선 - 이 섹터는 착륙선을 포함하고 착륙선 섹터가 될 수 있다.

장비 아이콘

소형 장비 - 착륙선 적재 공간을 차지하지 않고 행성 탐사 시 크루 보드 옆에 놓는 가벼운 장비

개인 장비 - 대원들이 운반하는 장비로 행성 탐사 단계 전에 착륙선에 실습니다.

미션 장비 - 설치하거나 사용하는데 액션이 필요한 중장비. 행성 보드에 장비 토큰으로 표시합니다.

미션 장비 업그레이드 - 미션 장비를 업그레이드 하기 위한 여러 카드. 별도로 적재 공간을 차지 하지 않으며 업그레이드 카드가 부착된 장비를 가져갈 때마다 같이 가져갑니다.

대원 주사위 아이콘

섹션 주사위

신체 - 운동 기술, 스태미너, 힘, 속도 등 가혹한 환경을 견디는 능력 등 신체적, 육체적인 모든 것

수집 - 채굴, 표본 채취, 발견 등

방어 - 방어, 데미지 최소화, 전투, 도그파이팅 등

정찰 - 지형 정찰, 지형 극복, 생존 등

생물학 - 미생물학, 식물학, 의학, 해독제 제작 등을 포함하는 모든 자연 과학

외계인 학 - 지각 있는 존재, 외계 표본, 외계 식물 등 모든 외계 생명체에 대한 이해와 소통

건축 - 건축, 수리, 장비 개선, 캠프 만들기 등

과학 - 물리학, 수학, 계산, 통계 분석, 이국적인 물질 또는 외계 광물에 대한 연구

기술 - 로봇 가동, 함선 조작, 컴퓨터 콘솔 사용, 외계 기술 이해 등의 고도화된 기술 사용

기본 - 대원 카드로 이 결과를 보정합니다.

Vanguard - 이 아이콘은 섹션 주사위의 다른 어떤 아이콘으로도 사용할 수 있습니다.

사고 - 예상하지 못한 부정적인 결과 -이 아이콘과 관련한 다른 규칙들이 있습니다. 사고 주사위는 주사위 조합에 사용할 수 없습니다.

같은 아이콘 - 같은 모양의 주사위가 여러개 필요하다는 의미입니다. 를 로 쓸 수 없습니다.

부상 주사위

이 주사위의 아이콘은 주사위 체크 중에 확인하는 부상 카드에 따라 다른 의미를 가집니다.

경상

중상

멘탈

특수

바이올 아이콘

동굴 - 동굴, 지하 터널과 지하 구조물

수정체 - 섬광 결정 이상 현상에 영향을 받는 지역

치명적 - 방호복의 사소한 오작동도 죽음으로 이어지는 치명적인 환경 - 유독성, 극도의 고압, 방사성 환경 등

사막 - 건조한 평지나 사막

극저온 - 물이나 메탄 얼음, 눈과 얼음이 이동을 방해하는 극저온 환경

적대적 - 호의적이지 않은 거주민들이 이 섹터의 문제입니다.

암석 - 날카로운 암석과 가파른 산이 있는 영역

폐허 - 외계 문명의 폐허/구조물 또는 고대의 구조물로 뒤덮인 행성들

튜토리얼 - 이 특별한 아이콘은 튜토리얼 중에만 사용됩니다. 차례 끝 이벤트 단계 중에 이벤트를 해결할 때 사용됩니다.

식생 - 숲, 정글, 툰드라, 무성한 식물밭.

공허 - 중력이 없거나 거의 중력이 없는 진공 기반 상태에 있을 때 사용되는 특수 아이콘입니다.

화산 - 용암 또는 지진 활동이 있는 고온 지역.

물 - 해안이나 수중 환경에서 사용되며 때로는 매우 두껍고 물과 같은 대기에서 사용됩니다.

특수 효과 아이콘



이 아이콘은 특정 결과로 이어지며 특수 효과가 즉시 발생함을 의미합니다.
문제를 해결하면 즉시 주사위 체크를 종료하고 주사위 영역의 모든 주사위를 사용한 주사위 영역으로 이동한 후 해당 결과를 처리합니다.



이 아이콘은 해당 트랙의 진행 상황을 나타냅니다.
트랙에서 처음 진행하면 맨 왼쪽 공간에 마커를 배치합니다. 트랙을 진행할 때마다 마커를 오른쪽으로 한 칸 씩 전진합니다. 마커가 Result(결과) 공간에 도달하면 더 이상 이동하지 않습니다.



이러한 아이콘은 해당 트랙의 감소를 나타냅니다.
트랙을 감소시킬 때마다 마커를 왼쪽으로 한 칸 씩 옮깁니다. 마커가 가장 왼쪽에 있고 마커를 더 왼쪽으로 옮겨야 하는 경우 마커를 제거합니다.

기타 아이콘

리드 재사용 - 이 아이콘은 이 리드를 Discovery 더미에서 버린 후 리드 주머니에 다시 넣었음을 나타냅니다.

에너지 비용 - 이 아이콘은 에너지 비용을 나타내며, 방문하는 시스템, 랜딩 카드 스캔 시 또는 설치된 선박 업그레이드에서 찾을 수 있습니다.

착륙선 민첩성 - 이 아이콘은 착륙선의 민첩성을 보여줍니다. 이는 착륙 중에 중요합니다.

착륙선 센서 - 이 아이콘은 착륙선의 센서를 표시합니다. 이는 착륙 중에 중요합니다.

착륙선 장갑 - 이 아이콘은 착륙선의 장갑을 표시합니다. 이는 착륙 중에 중요합니다.

특수 액션 - 이 아이콘은 차례 당 한 번만 할 수 있는 특수 액션임을 나타냅니다.

주사위 체크 - 이 아이콘은 주사위 체크를 실시해야 함을 나타냅니다.

아래 아이콘은 랭크 슬리브에 끼이는 경우 해당 대원의 계급을 나타내며, 다른 컴포넌트에 있는 경우 특정 장비를 사용하기 위한 계급 제한을 나타냅니다

랭크 1

랭크 2

랭크 3

위험 주사위

위험 주사위의 아이콘은 위험 주사위의 글자에 따라 다른 의미를 가집니다. 위험 주사위 참조 카드를 확인하세요.

흔함(Common)

흔하지 않음(Uncommon)

희귀함(Rare)

특별함(Special)

함선 파일 아이콘

대원 할당 - 이 아이콘은 함선 관리 단계 때 가용한 대원들을 할당할 수 있는 곳을 의미합니다.

섹션 - 이 아이콘은 대원이 속할 수 있는 4개의 섹션을 의미합니다.

- 보안(Security)

- 정찰(Recon)

- 과학(Science)

- 엔지니어링(Engineering)

색인

일부 게임 용어는 함선 파일에만 설명되어 있습니다.
해당 용어는 **SB+페이지 번호**로 표시되어 있습니다

Action(액션)	29
Actions token(액션 토큰)	29
Special Action(특수 액션).....	29, 47
Adrift(표류)	SB5
Assignment(할당)	44, 47, SB1, SB26
Assist(보조)	23, 31, 32
Awaiting envelope(Awaiting 봉투)	44
Away Team(원정팀)	44, SB23
Biome(바이옴)	37, 46
Charges(충전)	37, 44
Convert Ability(변환 능력)	32, 37, 44
Crew board(크루 보드)	16
Crewmember(대원)	37, 44
Available Crewmember(가용 대원).. 25, 44, SB1, SB26	
Crewmember Skill(대원 스킬).....	37, 44
Crewmember's Death(사망).....	SB32, SB36
Random Crewmember(무작위 대원).....	44
Resting Crew(휴식중인 대원).....	7, SB1
Deadly Space(치명적인 우주 공간)	41
Dice(주사위)	
Buying or selling(구매 & 판매).....	SB27
Danger dice(위험 주사위).....	39, 44
Dice with multiple icons(여러 아이콘 주사위)....	33
Injury dice(부상 주사위).....	40, 45, 46
Section dice(섹션 주사위).....	16, 36, 37, 45
Dice Check(주사위 체크)	31, 44, 47
Dice Combination(주사위 조합)	31, 32, 36, 44
Discard(버리기)	36, 39, 44
Discoveries(발견)	38, 39, 44, SB28
Unique Discoveries(유니크 발견).. 38, 39, 45, SB28	
Empty Deck(빈 덱)	20
Equipment(장비)	38, 39, 44, 46, SB23
Equipment token(장비 토큰).....	43
Evac(후송)	40, 41, 44
Events(이벤트)	37, 44
Exertion(분발)	31, 44

Global Conditions(글로벌 컨디션)	32, 41, 44
Injuries(부상)	40, 44, 46
Lander(착륙선)	38, 44, 46, SB18
Lander Mod(착륙선 모드)	38, 44, SB18
Landing card(착륙 카드)	38, 44 SB5, SB23
Landing Opportunity(착륙 기회)	44
Leads(리드)	39, 44
Lead Recycle icon(리드 재활용 아이콘).....	47
Lift-Off(이륙)	30, 41, 44
Logs(로그)	11, 30
Mission(미션)	41, 44
Mission Failure/Mission Failed(미션 실패)... SB26	
Morale(사기)	44, SB2
Number of Players(플레이어 수)	8
Objective(목표)	44
Outcome(결과)	31, 34
Connected Outcomes(연결된 결과).....	34
Outcome Requirements(결과 요구 사항).....	33
Outcome space(결과 영역).....	31, 34, 44
Path(경로)	30, 45
Penalty token(페널티 토큰)	SB2, SB5
Planet board(행성 보드)	44, 46, SP23
Planet Record sheet(기록시트)	44, SB23, SB24, SB39
Planetary Exploration(행성 탐사)	6, 29, 30, 41
Planetary Scanner(행성 스캐너)	44, SB5
Point of Interests (POI)	41, 44
Prepare(준비)	30
Production Project(생산 프로젝트)	44, SB12
Rank(계급)	47, SB16, SB23, SB27
Rank-Up card(진급 카드)	13, 25, 44, SB24, SB27
Recruits(신병)	SB16
Refresh(되살리기)	30, 44
Remove from the game(게임에서 제거)	44
Research Project(연구 프로젝트)	45, SB8
Reset(재설정)	40, 45
Resetting the game(게임 재설정)	41
Rest(휴식)	30, 45

Roll Pool(주사위 영역)	16, 31, 45
Round(라운드)	29
Sacrifice (card)(카드 희생하기)	36, 45
Sacrifice (die)(주사위 희생하기)	31, 45
Saving the game(게임 저장하기)	SB39
Secret envelope(비밀 봉투)	41
Section(섹션)	45
Section cards(섹션 카드)	36, 45
Sacrifice(희생).....	36, 45
Section cards limit(섹션 카드 제한).....	36, 45
Section Compartment(섹션 보관함)	45
Sector(섹터)	30, 45
Connected Sector(연결된 섹터).....	30, 44
Lander Sector(착륙선 섹터).....	30, 44, SB24
Ship Book divider(함선 파일 디바이더)	45
Ship Management(함선 관리)	6, 41
Ship Upgrade(함선 업그레이드)	45
Situations(상황)	45, SB2, SB17
Special Effect(특수 효과)	33, 34, 47
Global Condition Special Effect(글로벌 컨디션 특수 효과) .41	
Start token(시작 토큰)	29
Success(성공)	46
Supplies(보급품)	38, 45
Supplies track(보급품 트랙).....	38, 45
System Maps(성계 지도)	45, SB5
Tech level(기술 레벨)	45, SB2
Threat(위협)	40, 45
Time track(시간 트랙)	38, 40
Travel(이동)	30, 45
Turn(차례)	
End of Turn(턴 종료).....	29
Turn token(차례 토큰).....	29, SB24
Tutorial deck(튜토리얼 덱)	41
Unaffordable Choices(감당할 수 없는 선택)	37