

규칙서

네 메 시 스

게임 디자인

ADAM KWAPIŃSKI



rebel



목차

- 4 게임 개요
- 5 게임 소개
- 6 **게임 준비:** 게임판(1~13)
- 8 **게임 준비:** 플레이어(14~20)
- 9 게임판 설명
버림 더미
- 10 **게임 흐름 요약**
(라운드 구성, 플레이어 단계, 사건 단계)
- 11 **목표 및 게임 종료**
승리 확인
- 12 **게임의 전환점**
목표
행동
전투 전용 / 비전투 전용
- 14 **이동 및 탐험 토큰**
방 및 통로
[이동] 행동
탐험 토큰
- 15 소음 주사위 굴리기
- 16 정비통로
- 17 소음/점액/불/고장 마커, 문 토큰
- 18 **조우 및 전투**
- 19 캐릭터 도주
- 20 인트루더 부상 및 사망
인트루더 후퇴, 인트루더 공격
- 오염 카드**
- 21 **캐릭터 상처 및 사망**
인트루더 약점 카드
- 22 **물체 및 아이템**
캐릭터 손 및 인벤토리
- 23 탐색, 아이템 제작, 퀘스트 아이템
- 24 **방 정보**
컴퓨터가 있는 방
제1종 방(기본 방)
- 25 제2종 방(추가 방)
- 26 특별 방, 구명정
- 27 게임 모드

게임 구성물



중앙 게임판 1개(양면)



캐릭터 게임판 6개



제1종 방 타일 11개



제2종 방 타일 9개



스캐너 1개



인트루더 게임판 1개



인트루더 주머니 1개

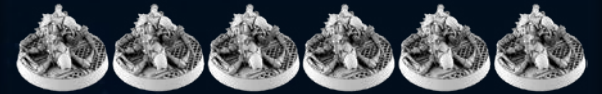
6면체 전투 주사위 2개
10면체 소음 주사위 2개



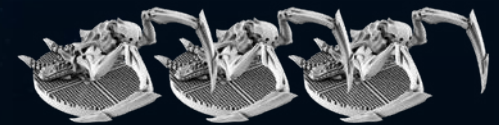
미니어처



캐릭터 6개
(선장, 조종사, 과학자, 경찰병, 전투병, 기계공)



애벌레 6개



아성체 3개



성체 8개
(4가지 형태가 2개씩)



완성체 2개



여왕 1개



플라스틱 카드 홀더 5개
(인벤토리)



색깔 플라스틱 고리 6개
(색깔별로 1개씩)

«« 게임 구성물 »»



방 정보 안내서 2장

마커 및 토큰



상태 마커 18개



탄약/부상 마커 50개



소음 마커 30개



불 마커 8개



문 토큰 12개



고장 마커 8개



엔진 토큰 6개(작동 3개 + 파손 3개)



“부상 5개” 토큰 2개



구명정 토큰 4개



인트루더 알 토큰 8개



탐침 토큰 20개



인트루더 토큰 27개
(애벌레 8개, 아성체 3개,
성체 12개, 완성체 2개,
여왕 1개, 공허 1개)



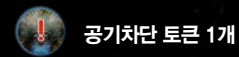
파란색 캐릭터 시신 토큰 1개
빨간색 캐릭터 시신 토큰 4개



인트루더 시체 토큰 8개



시작 플레이어 토큰 1개



공기차단 토큰 1개

카드



행동 카드 60장(캐릭터마다 10장씩)



목표 카드 18장
(개인 목표 9장 + 임무 목표 9장)



오염 카드 27장
참고: 오염 카드의 뒷면은 행동
카드와 똑같지만, 이 들은 따로
덱을 만들어야 합니다.



인트루더 공격 카드 20장



중상 카드 16장



사건 카드 20장



도움말 카드 5장



인트루더 약점 카드 8장



좌표 카드 8장



초록색(약품) 아이템 카드 30장



노란색(기술) 아이템 카드 30장



빨간색(군용) 아이템 카드 30장



파란색(제작) 아이템 카드 12장



캐릭터 초기 아이템(무기) 카드 6장



캐릭터 퀘스트 아이템 카드 12장



캐릭터 선택 카드 6장

속련자 모드 구성물



1명/협동 목표 카드 7장
이 카드들은 기본 게임에
사용되지 않습니다!



인트루더 플레이어 행동 카드 10장
이 카드들은 기본 게임에
사용되지 않습니다!

기타 구성물

NEMESIS

박스 고정대
이 구성물은 게임에 사용되지 않습니다!



부록 카드 10장
이 카드들은 게임에 사용되지 않습니다!

게임 개요

〈네메시스〉 게임에서, 여러분은 거대 우주선 ‘네메시스’ 호의 승무원이 되어 우주선에 침입한 괴생물체를 상대로 생존을 위한 사투를 벌여야 합니다.

여러분은 자신의 목표 카드 2장 중 1장을 달성하고 지구로 귀환해야 게임에서 승리할 수 있습니다. 하지만 여러분의 앞길을 막는 장애물이 한두 가지가 아닙니다. 외계 괴생물체인 ‘인트루더’ 무리, 다 망가져서 금방이라도 폭발할 듯한 우주선, 딴 마음을 품은 동료 승무원 플레이어, 그리고 혹독한 운명까지...

〈네메시스〉 게임은 여러분이 이 잔혹한 분위기를 잘 느낄 수 있도록 설계되었습니다. 비록 계획이 어그러지고 캐릭터가 유명을 달리하는 순간이 오더라도, 부디 이 게임을 통해 여러분이 즐거운 시간을 보냈으면 좋겠습니다.

만든 사람들

게임 디자인: Adam Kwapiński

개발: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Siekierski, Rebel team

테스트: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Paweł Czochna

규칙서 작성: Michał Oracz, Paweł Samborski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

일러스트레이션: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos

그래픽 디자인: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

3D 모델링: Jędrzej Chomiccki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek,

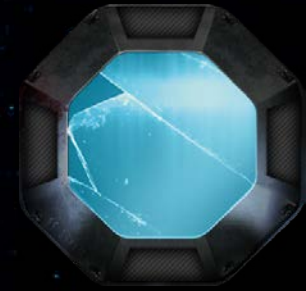
Mateusz Modzelewski

미술감독: Marcin Świerkot

다음 분들께 감사의 말씀을 드립니다. Christi Kropf, Shaun Melville, Frank Calcagno, Kevin Alford, Kris Ardianto, Michael Pollard, Joe Cook, Jon Farrell, Sean O'Grady, Tony Janota, Bryan Harpel, Kenneth Minchin, Christopher Rindfleisch, Dustin Crenshaw, Johannes Janson, Christoffer Lundberg, Garth Humphreys, Marco Corbella, Bobby Skeens, Dan Thorpe, Kieran Berry, Alex Jansen, Egor, Joeri Penasse, John Navarrete, Nikola Vlahović, Michael French, 특별히 Ken Cunningham과 Jordan Luminais께 감사를 드립니다. 또한 이 게임을 내놓을 수 있게 도와주신 킥스타터 후원자 여러분께 감사를 드립니다. Tabletop Simulator와 ArBar에서 오랫동안 저희 게임을 테스트해 주신 분들께도 감사를 드립니다.

플레이테스터: Michał Misztal, Paweł Panek, Kacper Ziatkowski, Piotr Frąk, Mateusz Gospodarczyk, Martyna Machnica, Oriana Młynarska, Anna Sadurska-Czochna, Paweł Kieroń, Maks Kieroń, Michał Łysiak, Kacper Mendrek, Robert Neć, Michał Sieńko, Barbara Sanecka-Sieńko, Jakub Polkowski, Anna Polkowska, Piotr Żuchowski, Marta Batorczak-Żuchowska, Iga W. Grygiel, Błażej Kubacki, Robert Arciszewski, Paweł Kaczmarek, Barbara Kaczmarek, Łukasz Poreba, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Tomasz Dobosz, Michał Ozon, Paweł Szewczuk, Piotr Jasik, Klaudia Jasik, Wojciech Mikołajczak, Paweł Adamczuk, Tomasz Łapiński, Jakub Wasilewski, Michał Solan, Marcin Gleń, Joanna Gleń, Tomasz Bylina, Piotr Wołoszun, Łukasz Hapka, Jakub Mróz, Kamil Kołodziej, Cezary Sidor, Piotr Katnik, Rafał Szczepkowski, Artur Jedliński, Maciej Jesionowski, Andrzej Aftarczuk, Wojciech Ingielewicz, Krzysztof Szafranski, Andrzej Olejarczyk, Piotr Widerski, Mateusz Zbikowski, Małgorzata Boryczka

한국어판 번역: 권오섭(kosinus9999@gmail.com) **편집:** 백주현 **교정:** 신윤문



작가의 말

5년입니다. 제가 2013년 겨울에 〈네메시스〉 프로토타입을 처음 만든 지 5년이 지났습니다. 여러분의 눈앞에 있는 이 게임은 제가 구상한 원래 형태와는 매우 많이 다릅니다. 몇 년이라는 시간이 흐르는 동안, 〈네메시스〉 프로젝트는 꾸준히 변화하고 발전했습니다. 가끔은 처음으로 되돌아가기도 하고 어떨 때는 구성이 완전히 뒤바뀌기도 했습니다. 이 게임에서 끝까지 유지된 것은 사실 공포, 편집적인 불안, 공상과학적 분위기 등을 가능한 한 진짜처럼 재현하는 것 단 하나입니다.

게임 상자에는 제 이름만 적혀 있습니다만, 사실 각 분야에서 이 게임의 탄생에 기여하신 많은 분들의 이름을 모두 적으려면 종이 한두 페이지로는 모자랄 겁니다. 제 예전 퍼블리싱 팀, 프로젝트를 인수한 Rebel 팀, 게임 개발을 마무리하고 크라우드 펀딩을 담당했던 Awaken Realms 팀을 포함해서 말입니다.

특히 저는 개인적으로 직책과 무관하게 Awaken Realms 팀의 Marcin Świerkot씨에게 퍼블리싱 담당자와 킥스타터 담당자로서 뛰어난 기량을 보여준 데 크게 감사하고 싶습니다. 〈네메시스〉가 성공한 데에는 Marcin씨가 큰 지분을 차지하고 있습니다. 끊임없는 피드백과 더불어, 〈네메시스〉에 새로운 개념을 추가하도록 저를 설득해 준 Marcin씨의 노고에도 마찬가지로 감사를 드립니다.

또한 굉장히 많은 테스터분들이 〈네메시스〉의 탄생에 기여해 주셨습니다. 처음에는 친한 친구들 몇 명만 테스트에 참여했는데, 프로젝트가 개정될 때마다 테스터의 수는 비약적으로 증가했습니다. 특히 Tabletop Simulator에 이 게임이 올라간 이후(업로드를 도와주신 Ken Cunningham, Steven Becker, David Werner, Stefano Trivellato, Adam Grinder, Luca Cornaggia에게 감사드립니다)에 테스터의 수가 가장 많이 증가했습니다. 제가 그 테스터들을 직접 만날 기회는 거의 없었지만, 그분들의 피드백 덕에 제가 이 프로젝트를 이어가고 5년 동안 열정을 유지할 수 있었음을 알려드리고 싶습니다.

그리고 〈네메시스〉 프로젝트에서 만난 Michał Oracz씨에게도 특별히 감사를 표합니다. 이 프로젝트의 모든 방면에서 Oracz씨가 보여준 기술과 경험의 깊이를 생각하면, 제가 이런 분을 만났다는 것이 얼마나 행운인지 모릅니다.

이 글을 마무리하면서, 이 프로젝트의 처음을 기억하는 유일한 사람인 Iga에게도 감사를 표하고 싶습니다. 그녀는 추운 겨울 저녁에 제가 이 프로젝트를 시작하도록 영감을 준 사람입니다.

정말 마지막으로 저와 Awaken Realms를 믿고 후원해 주신 킥스타터 후원자 여러분께 감사의 말씀을 드립니다. 부디 〈네메시스〉로 여러분이 스릴 넘치는 시간을 보낼 수 있기를, 그리고 여러분이 우주선에서 지구로 무사히 귀환하기를 진심으로 염원합니다.

네메시스 게임 소개

승선을 환영합니다! 아래의 이야기는 여러분이 <네메시스> 게임 규칙과 흐름을 쉽게 익힐 수 있도록 작성된 이야기입니다. 이야기 중에 등장하는 게임 용어, 아이템, 캐릭터, 게임판 장소 등은 **굵은 글꼴**로 처리했습니다. 이 이야기가 여러분이 규칙을 이해하는 데 도움이 되길 바랍니다.

<네메시스> 게임을 재밌게 즐기시고, 여러분만의 특별한 이야기를 만들어 보세요!

이전에도 수없이 그랬던 것처럼, 그날 역시 시작은 평범했다.

우리는 우주선 정중앙의 **동면실**에서 차가운 안개에 휩싸인 채 깨어났고, 언제나 그랬듯 초광속 항해와 동면의 후유증으로 일시적인 기억상실을 겪었다. 우리는 서로의 이름을 기억했고 기본적인 기억도 그대로 남아있었다. 하지만 우리가 어디에 있었는지, 우리 임무는 무엇이었는지는 머릿속에서 떠오르지 않았다. 우주선의 모습이 아직 낯설게 느껴졌다. 우리는 선미 쪽 어딘가에 **엔진**이 3개가 있고, 뱃머리 어딘가에 **조종실**이 있다는 걸 알았다. 그리고 철저히 훈련받은 덕택에 만약의 사태를 대비한 **구명정**의 위치도 기억해냈다. 나머지는 머릿속에서 가물거렸다. 하지만 기억상실이 문제가 아니었다. 문제는 아직 동면 캡슐 안에 누워있는 한 승무원이었다. 그것도 피 웅덩이 속에서 가슴에 구멍이 나서 죽은 채로 말이다... 방 전체가 비상등 불빛으로 빨갈게 뒤덮여 있었다.

나는 **선장**으로서 지금 해야 할 일을 인지했다. 공황에 빠진 승무원들을 진정시키고 정해진 프로토콜대로 우주선을 점검하여 엔진이 정상 작동하는지 확인해야 한다. 항해에 필요한 **엔진**은 **최소 두 개**다. 게다가 **좌표**를 확인해서 뱃머리가 변함없이 지구를 향하고 있는지도 알아볼 필요가 있다.

우리는 공포 영화를 많이 본 덕택에 지금이 **무기가** 필요한 상황이란 걸 깨달았다. 다행히 캐비닛이 바로 앞에 있어서 기본적인 도구와 **아이템**을 챙길 수 있었다. 모든 도구가 작동하는 건 아니지만, 이 정도면 우리 임무 정도는 무난하게 수행할 수 있을 것이다. 그런데, 내 **6연발 리볼버**와 다른 개인 물품들 사이에서 뭔가 특별한 것이 내 눈에 띄었다. 고용주의 특별 지시가 담긴 편지였다. 얼마 전에 우리 우주선의 **기계공**이 회사의 비리를 들춰낸 적이 있었다. 기계공은 지구로 돌아가기만 하면 법정에서 증언할 태세여서, 회사는 노골적으로 기계공의 귀환을 바라지 않았다. 편지에는 기계공의 귀환을 반드시 막으라는 명령이 담겨 있었다. 어떤 대가를 치르든 관계없이.

나는 우리 승무원 대다수가 각자의 **임무 목표** 외에도 비밀리에 개인적인 신념이나 목표를 품었다는 사실을 알고 있다. 승무원들을 쉽사리 믿을 수 없었다. 우리는 두 무리로 나뉘어 우주선을 점검하기로 했다. **조종사**와 나는 조종실을 확인하려, 기계공과 **과학자**는 **엔진실**이 있는 선미 쪽을 확인하려 떠났다.

나는 **조심스럽게** 걸으며 **통로**를 살폈다. 다음 방으로 들어가자 뱃머리에서 괴상한 **소음**이 들렸고 그 직후 내 뒤에서 **문**이 큰 소리를 내며 닫혀버렸다. 시스템이 고장 난 것이다! 갈수록 건디기 힘든 일이 닥치는 듯하다...

주위를 둘러봤다. 이곳은 승무원용 **객실**이 있는 구역이다. 여기서 쓸 만한 게 있는지 찾아보기로 했다. **소화기**와 **구급상자**를 찾아 곧바로 안도감이 들었다. 이곳엔 더 남은 게 있었기에 다음 방으로 이동하기로 했다. 그리고 이때를 기점으로 상황은 나락으로 떨어졌다. 발을 내딛자마자 녹색 **점액** 덩어리가 내 다리에 달라붙었고, 얼마 지나지 않아 조금 전 뱃머리에서 울렸던 괴악한 소음이 다시 울렸다.

곧이어 어둠 속에서 갑자기 **애벌레**처럼 생긴 괴물이 튀어나와 나를 덮쳤다. 그 흉측한 발톱과 턱을 보건대 꾸물대다간 갈갈이 찢겨 죽을 게 뻔했다. 나는 괴물이 꿈틀거림을 멈출 때까지 주저 없이 **사격**으로 **탄약**을 쏘서 박았다. 그 탓에 남은 탄약 대부분을 써 버렸다.

이제 확실해졌다. 상황은 제대로 미처 돌아가고 있었다. 나는 회사에서 지시한 임무를 수행해야 할지, 아니면 내 **개인 목표**를 좇아야 할지 결정해야만 했다. 그 기계공 놈 하나 거꾸러뜨리는 게 능사가 아니었다. 현 상황은 인류의 **앞날**을 좌지우지할 수도 있는 위급한 상황이다. 결국 나는 기계공을 제거하기를 포기하고 **통신실**에서 지구로 경고 **신호**를 보내기로 했다. 이제 내가 할 일은 저 괴물 시체를 **실험실**까지 끌고 가서 이 **물체**를 **분석**하는 일이다. 이 저주받은 우주선에서 떠나기 전에 뽑아낼 수 있는 정보는 모두 뽑아내야 하니까.

나는 **잠시 휴식하며 안정**을 취했다. 얼마나 그렇게 시간이 흘렀을까. 그 소름 끼치는 괴성이 갑자기 다시 들려왔다. 나는 화들짝 놀라 총을 집어들었지만 다행히 내게 달려드는 괴생명체는 없었다. 다음 방으로 이동했다. 내가 들어간 방은 **발전실**이었고 거기서 조종사를 다시 만났다. 이 방은 우주선의 **자폭** 시퀀스를 작동할 수 있는 유일한 방이다. 내가 아까 봤던 광경을 생각하면 이 우주선은 자폭해도 괜찮지 않을까. 하지만 안타깝게도 이 방의 시설물은 **고장**이 나 있었다. 어서 고쳐야 한다. 조종사와 나는 이 작업에 알맞은 사람이 기계공이라는 점에 동의했다.

나는 조종사와 얘기를 나누다가 내가 줄곧 우려하던 바가 사실임을 확인할 수 있었다. 그 애벌레 하나가 전부가 아니었다. 조종사는 여기로 오는 길에 자기를 덮치는 **성체**에게서 도망쳤다고 말했다. 다행히 조종사의 상처는 **경상**에 그쳤지만, 혹시 조종사가 **감염**되었을지도 모른다는 불안함이 내 머릿속을 스쳤다. 이 괴물 침입자 **‘인트루더’**들이 우리를 등 뒤에 숨어있으니 선블리 동면실로 되돌아갈 수도 없었다.

우리는 몇 분에 걸쳐 조심스레 다음 방으로 이동했다. 이동하며 챙길 수 있는 물건은 최대한 챙겼다. 나는 **화공약품**과 **공구**를 이용해 **화염방사기**를 간신히 **제작**했다. 한 걸음 한 걸음을 내디딜 때마다 그 괴기스러운 소음이 우리 앞으로 점점 더 많이 모여들었다.

우리가 확인한 방 중 몇 군데는 고장이 났고 한 군데에는 **불**이 나 있었다. 상황이 좋지 않다. 우주선 손상이 너무 심각하다. 이래서는 우주선이 **폭발**하지 않는다는 보장도 없다. 우리는 시간을 들여서 **해치관리실**을 수리했다. **구명정을** **개방**하고 나면 이 죽음의 덫에서 빠져나가는 데 한 걸음 더 가까워지리라는 기대와 함께.

수리가 끝나고 우리는 흠뻑 젖었다. 조종사는 조종실로, 나는 신호를 보내러 통신실로. 내가 통신실 콘솔에 접속하여 신호 전송을 시작하는 순간, 나는 곧 폭발에 떠밀려 반대편 벽에 처박혔다. 충격 때문에 어지러웠지만 이게 나를 노린 공격임은 간파할 수 있었다. 곧 범인이 나타났다. 기름 때 묻은 손에 **화염병**을 들고 이 방으로 뛰어든 자는... 바로 기계공이었다.

기계공은 나를 쓰거나 직접적으로 해칠 수 없다. 모든 승무원은 폭력이나 반란을 차단하는 임플란트를 뇌에 이식받았기 때문인데, 그렇다고 폭발 같은 간접적인 공격까지 차단하지는 못한다. 허나 기계공이 모르는 사실이 하나 있다. 뇌수술을 받은 승무원들은 선장의 **명령**, 즉 내 명령을 따르도록 강제되어 있다는 사실을.

나는 이곳과 연결된 다른 방을 가리키며 저 방을 정찰하라고 기계공에게 명령했다. 내가 기다리던 소리가 들리기까지는 오랜 시간이 걸리지 않았다. **정비통로**에 숨어있던 인트루더 하나가 튀어나와 저 불쌍한 멍청이를 덮친 것이다. 둘 중 누구도 살아남지 못하도록, 나는 **수류탄**을 그 통로 너머로 투척했다.

나는 내 다리의 **상처**를 살폈다. **중상**이었다. **응급처치**를 마치자 어떻게든 다시 걸을 수는 있었지만 어쨌거나 임시방편에 불과하다. 기회가 생기면 빨리 **치유**해야 한다.

고통을 억지로 버티면서, 나는 **단한 문**을 부수며 겨우 조종실에 도달했고, 거기서 만난 조종사에게 기계공의 폭력행위를 토로했다. 하지만 조종사는 너무 마음이 급한 나머지 내 말에 신경을 쓰지 못했다. 지구로 좌표를 설정하고 곧바로 **초공간도약**을 실행한 것이다. 엔진이 제대로 작동하는지 확인하지도 않았건만 조종사는 가까이 위험을 감수할 생각이었던 듯하다. 동면실로 되돌아가기에도 시간이 촉박했다. 도약까지 겨우 몇 분밖에 남지 않았다. 도약이 시작되면 동면 캡슐 바깥에 있는 사람들은 극한의 가속을 견디지 못하고 원자 단위로 쪼개질 것이다.

죽음을 각오한 조종사에게 도약 항해를 맡기고, 나는 내 목표를 달성할 수 있을지 바라며 실험실로 향했다. 그런데... 뭔가 미심쩍었다. 조종사의 행동이 나 말투 때문이었나? 구체적으로 꼭 짚어 얘기할 수 없었지만, 선장으로서 내 직감을 무시하지 않는 게 좋다는 건 이미 알고 있었다.

다행히 내 수중에 **로그 키**가 있었다. 이것만 있으면 모든 승무원들의 계정에 접속할 수 있다. 나는 조종사의 통신 기록을 확인하고 깜짝 놀랐다. 저 여자는 이 우주선을 **화성**에 있는 어떤 비밀 시설로 몰고 갈 생각이었다. 인트루더들을 사악한 음모에 써먹으려는, 나도 전혀 몰랐던 조직이 자리잡은 곳이었다.

그 뒤에는 지옥 그 자체가 기다리고 있었다. 상처투성이 몸이 이끌고 동로도 없이 위험한 생물체에 둘러싸인 채로, 나는 수단과 방법을 가리지 않고 어떻게든 살아남아야 했다. 나는 내 앞을 가로막은 **성체** 인트루더에게 화염방사기의 남은 연료를 모두 쏟아부었지만 그걸로는 충분치 않았다. 남은 날카로운 턱을 힘겹게 내 어깨에 박아 넣었고, 나는 스스로에게 쓰러고 남겨졌던 마지막 탄약 한 발을 놈의 머리통을 날리는 데 썼다.

출혈로 의식을 잃기 전에 가까스로 과학자를 만났다. 과학자는 실험실에서 **인트루더 시체**를 분석하여 놈들의 **약점**을 찾아냈다고 말했다. 드디어 목표를 공유하는 승무원을 찾았다!

과학자는 나를 도와서 함께 탈출하기로 했다. 하지만 동행은 오래 가지 못했다. 나는 **완성체**에게 불참한 과학자를 뒤로 한 채 달아날 수밖에 없었다. 어려운 결정이었지만, 누군가는 지구에 경고해야만 했다!

마침내 탈출실에 도착했다. 하지만 길이 막혀 있었다. 여기에 바로 그 존재가 있었다. 과수 그 자체이자 인트루더 중에서 가장 거대한 개체. **여왕**이 날 기다리고 있던 것이다. 내 손에 남은 거라곤 작은 **소화기** 하나뿐이었다. 나는 자포자기하는 심정으로 소화기를 발사했다.

놀랍게도 효과가 있었다! 여왕은 **후퇴**했고 그 틈에 나는 **구명정**에 탑승하여 우주선에서 탈출할 수 있었다.

나는 탈출했다. 나는 살아남았다!

그렇게 생각했는데... 뭔가가 내 몸속에서 꿈틀거리는 게 느껴졌다. 과연 내게 시간이 얼마나 남았을지조차 모르겠다. 나는 이 버림받은 구명정을 누군가 발견했을 때를 대비해 이 메시지를 남긴다.

내 몸을 파괴하라. 이 생물체들을 검사하려 들지 마라. 어떤 식으로든 이 생물체를 이용하려는 생각은 버려라.

인류가 존속하길 바란다면, 놈들에게서 달아나라. 절대 여기로 되돌아오지 마라.



게임 준비: 게임판 (1~13)

1] 중앙 게임판을 가운데에 펼칩니다. 첫 게임이라면 양면 중 기본 면(7쪽 그림 참조)을 펼칩니다.

▶▶▶ 참고: 기본 면에는 왼쪽 위에 붉은 화살표가 그려져 있습니다.

2] 제2종 방 타일들을 뒷면으로 섞은 뒤(앞면을 보면 안 됩니다), 중앙 게임판 위의 "2"라고 적힌 칸마다 1개씩 뒷면으로 놓습니다.

나머지 제2종 방 타일들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

참고: 모든 제2종 방 타일이 게임에 사용되는 건 아닙니다. 모든 플레이어는 제2종 방 타일 중에서 무슨 타일이 놓였는지 모르는 채로 게임을 시작합니다.

참고: 게임 상자에 다시 넣은 타일들의 앞면은 확인하지 않습니다.

3] 동일한 방식으로, 제1종 방 타일들을 섞어서 게임판 위 "1"이라고 적힌 칸마다 놓습니다.

4] 탐험 토큰들을 뒷면으로 섞은 뒤(앞면을 보면 안 됩니다), 각각의 방 타일마다 1개씩 뒷면으로 올려놓습니다.

나머지 탐험 토큰들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

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

나머지 좌표 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

6] 상태 마커 1개를 목적지 트랙의 "B" 칸에 놓습니다. 이것을 목적지 마커라고 부릅니다.

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

- 1~2명: 2개
- 3~4명: 3개
- 5명: 4개

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

나머지 구명정 토큰들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

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

중요: 게임을 준비할 때 각 엔진 토큰의 앞면을 보면 안 됩니다. 모든 플레이어는 각 엔진의 현재 상태를 모르는 채로 게임을 시작합니다.

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

- 인트루더 알 토큰 5개
- 무작위로 인트루더 약점 카드 3장 (뒷면으로 놓습니다. 앞면을 모르는 채로 시작합니다.)

나머지 인트루더 약점 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

10] 인트루더 주머니 안에 인트루더 토큰들을 아래와 같이 넣습니다.

- 공허 1개
- 애벌레 4개
- 아성체 1개
- 성체 3개 (+ 플레이어 1명당 추가로 1개씩)
- 여왕 1개

나머지 인트루더 토큰들은 모아서 게임판 옆에 놓고, 인트루더 시체 토큰도 모아서 그 옆에 놓습니다.

11] 아래 카드들을 각각 섞어서 개별 덱을 만들고, 중앙 게임판 옆에 뒷면으로 쌓아놓습니다.

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

제작 아이템 덱을 3종류의 아이템 덱 옆에 쌓아놓습니다. 스캐너를 오염 덱 옆에 둡니다.

인트루더 플레이어 행동 카드와 1명/협동 목표 카드는 게임 상자에 다시 넣습니다. 이 구성물들은 숙련자 모드에만 사용됩니다. 27쪽 [게임 모드] 참고.

12] 아래 마커, 토큰, 주사위들을 게임판 옆에 놓습니다.

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

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

게임판 준비가 끝났습니다!

8쪽으로 넘어가서 플레이어 게임 준비를 진행하세요.

인트루더 상징



<<< 게임 준비 >>>

12

11

10 NEMESIS

9

인트루더 게임판

인트루더 상판

인트루더 약점

인트루더 공격

인트루더 시선

인트루더 시야

인트루더 시공

인트루더 공격

공상

시간

아이템

아이템

아이템

아이템

3

1

2

3

4

5

6

7

8

13

20

A B C D

6 5 4 3 2 1

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

게임 준비: 플레이어 (14~20)

14] 도움말 카드를 1번부터 순서대로 플레이어 수만큼 가져와서 각 플레이어에게 무작위로 1장씩 나눠줍니다. 이 카드는 캐릭터를 선택하는 순서를 정하는 데 쓰입니다(게임 준비 17번 과정). 예를 들어 3명 게임이면 1~3번 카드를, 4명 게임이면 1~4번 카드를 사용합니다.

나머지 도움말 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

15] 각 플레이어는 자기 도움말 카드에 적힌 번호에 해당하는 인벤토리(카드 홀더)를 가져옵니다. 인벤토리는 각자의 아이템 카드를 다른 사람들에게서 숨기는 용도로 사용합니다.

도움말 카드와 인벤토리에 적힌 숫자는 '플레이어 번호'를 뜻합니다. 이 번호는 캐릭터 선택 순서를 정하는 것 외에도 몇몇 목표 카드에 필요합니다.

인벤토리는 자신의 모든 아이템 카드를 보관하는 곳입니다(무거운 아이템 제외). 모든 플레이어는 자기 아이템의 앞면을 손쉽게 확인할 수 있는 반면, 다른 플레이어의 아이템은 뒷면만 보고 추측해야 합니다.
목표 카드 - 12쪽 참고.

16] 목표 카드(임무 및 개인) 중에서 현재 플레이어 수보다 더 큰 숫자가 적힌 카드들을 모두 제거합니다.

남은 목표 카드들을 종류별로 각각 섞은 뒤, 각 플레이어는 임무 목표 카드 1장과 개인 목표 카드 1장씩을 무작위로 가져옵니다(다른 플레이어에게 앞면을 보여주면 안 됩니다).

나머지 목표 카드들은 게임 상자에 다시 넣습니다. 게임 중 처음으로 어떤 캐릭터가 인트루더와 조우했을 때, 모든 플레이어는 자신의 목표 카드 2장 중에서 달성하고 싶은 것 1장만을 선택해야 합니다.
인트루더와의 첫 조우 - 12쪽 참고.

도움말: 목표 카드를 먼저 받고 캐릭터를 나중에 고르는 데는 다 이유가 있습니다. 자기 목표를 알고 있어야 그 목표를 달성하기 적합한 캐릭터를 쉽게 고를 수 있습니다.

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

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

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

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

캐릭터 선택이 끝나면, 나머지 캐릭터 선택 카드들을 게임 상자에 다시 넣습니다.

18] 각 플레이어는 아래 구성물들을 가져옵니다.

- A) 자기 캐릭터의 **캐릭터 게임판**.
- B) 자기 캐릭터의 **미니어처**(중앙 게임판의 동면실에 넣습니다). 자기 캐릭터의 미니어처 아래에 색깔 플라스틱 고리를 끼웁니다.
- C) 자기 캐릭터의 **행동 카드**들(섞어서 자기 캐릭터 게임판의 왼쪽에 뒷면으로 놓습니다).
- D) 자기 캐릭터의 **캐릭터 초기 아이템(무기) 카드**(자기 캐릭터 게임판의 왼손이나 오른손 중 한 곳에 놓습니다). 추가로 탄약 마커를 해당 카드에 적힌 탄약 수만큼 가져와 그 카드 위에 올려놓습니다.

E) 자기 캐릭터의 **퀘스트 아이템 카드** 2장. (자기 캐릭터 게임판 옆에 가로로 놓습니다. 이 아이템들은 게임이 시작될 때는 사용할 수 없지만, 게임 중에 해당 필요조건을 충족하면 사용할 수 있게 됩니다.)

나머지 캐릭터 관련 구성물들은 게임 상자에 다시 넣습니다.

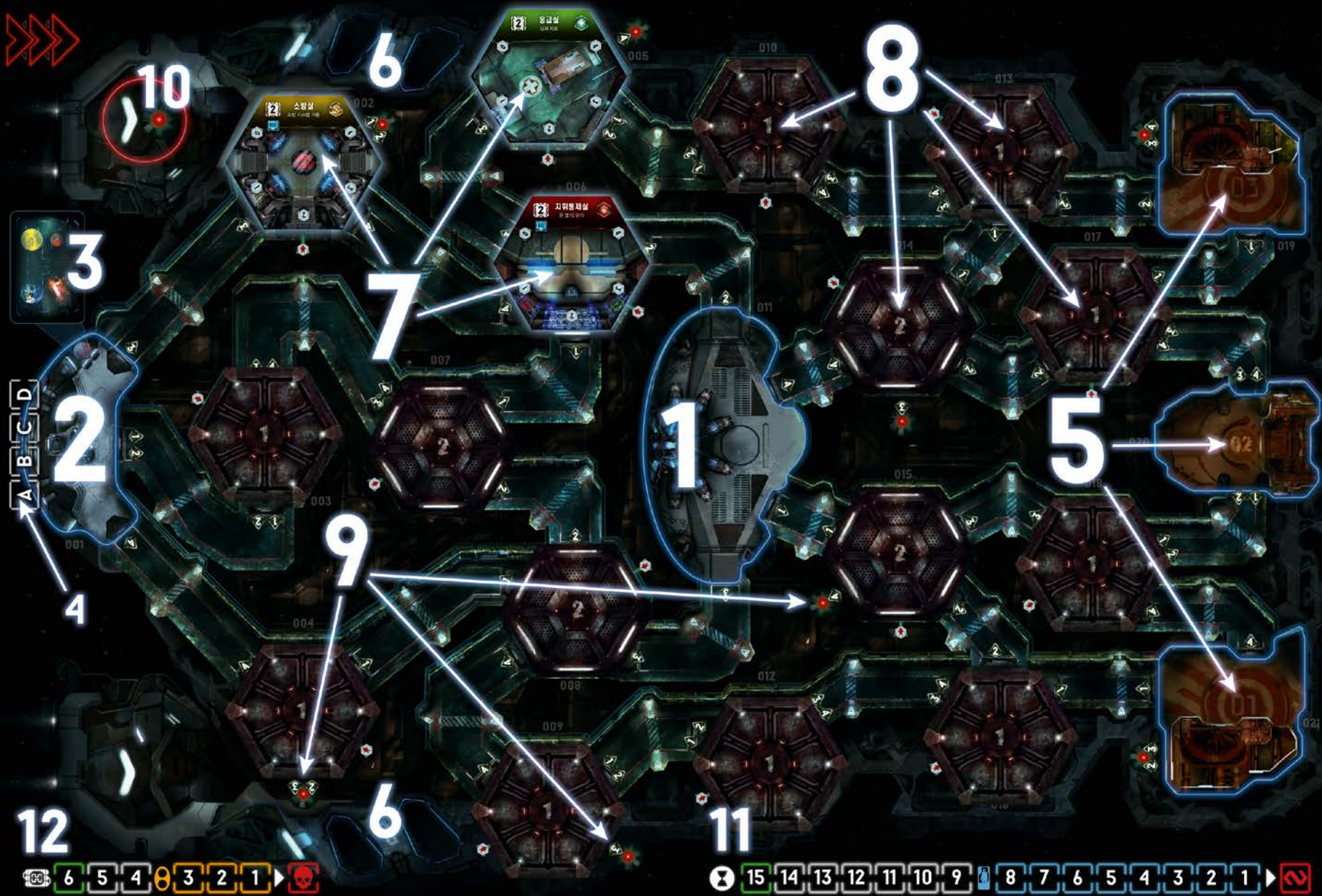
F) 캐릭터 게임판의 오른쪽에 행동 카드 버림 더미로 쓸 공간(자신의 행동 카드와 오염 카드를 버리는 곳)을 마련해 둡니다.

19] 1번 플레이어가 **시작 플레이어 토큰**을 가져옵니다.

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



<<< 게임판 설명 >>>



버림 더미

아래의 텍마다 바로 옆에 빈 공간을 마련해 둡니다. 해당 공간은 각 텍의 버림 더미로 사용됩니다.

- 각각의 아이템 텍, 사건 텍, 인트루더 공격 텍, 종상 텍.

참고: 캐릭터 게임판 옆에 마련된 행동 카드 버림 더미는 약간 다릅니다. 행동 카드뿐만 아니라 오염 카드도 버리는 곳이기 때문입니다.

버림 더미에 버려지는 모든 카드들은 앞면으로 놓습니다.

버려진 마커들은 각각 알맞은 더미로 되돌아갑니다.

게임판 설명

- | | |
|-----------------------------------|------------|
| 1 동면실 (특별 방) | 13 아이템 재고량 |
| 2 조종실 (특별 방) | 14 통로 |
| 3 좌표 카드 놓는 곳 | 15 통로 번호 |
| 4 목적지 트랙 | 16 방 번호 |
| 5 1번 엔진실, 2번 엔진실, 3번 엔진실 (특별 방) | |
| 참고: 이동할 때는 특별 방을 '탐험한 방'으로 간주합니다. | |
| 6 구명정 토큰을 놓는 곳 | |
| 7 탐험한 방 | |
| 8 탐험하지 않은 방 | |
| 9 정비통로 입구 | |
| 10 정비통로 칸 | |
| 11 시간 트랙 | |
| 12 자폭 트랙 | |

게임 흐름 요약

<<< 기본 규칙 >>>

<네메시스> 게임은 여러 라운드로 구성되며, 특정 조건이 충족되면 게임이 종료됩니다.

목표 및 게임 종료 - 11쪽 참고.

라운드 구성

한 라운드는 두 단계로 나뉩니다.

- I: 플레이어 단계
- II: 사건 단계

I: 플레이어 단계

플레이어 단계는 아래 순서대로 진행됩니다.

1) 행동 덱에서 카드 뽑기

모든 플레이어는 손에 든 카드가 5장이 될 때까지 자신의 행동 덱에서 카드를 뽑습니다.

만약 덱이 바닥나서 뽑을 카드가 부족하다면 버림 더미의 카드를 섞어서 다시 덱을 만들고 부족한 만큼 마저 뽑습니다.

2) 시작 플레이어 토큰

시작 플레이어 토큰을 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다.

참고: 첫 번째 라운드에는 이 과정을 건너뛴니다.

게임 도중 모든 플레이어가 차례 순서대로 뭔가를 해야 할 때는, 시작 플레이어 토큰을 가진 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 진행합니다.

3) 플레이어 턴

시작 플레이어 토큰을 보유한 플레이어부터 시계 방향으로, 각 플레이어가 돌아가며 차례를 진행합니다.

자기 차례가 되면 아래 3가지 중 하나를 선택해서 하고, 다음 사람에게 차례를 넘깁니다.

- 2회 행동하기
- 1회 행동하고 패스 선언하기
- 패스 선언하기

패스를 선언하지 않았다면 이번 라운드 동안 계속해서 자기 차례가 돌아옵니다. 하지만 패스를 선언한 플레이어에게는 이번 라운드 동안 더 이상 차례가 돌아오지 않습니다.

패스를 선언할 때 플레이어는 오염 카드를 포함해서 자기 손에 든 카드를 원하는 만큼 버릴 수 있습니다.

패스를 선언한 플레이어는 자기 도움말 카드를 "패스" 면이 보이도록 뒤집습니다.
참고: 불 마커가 놓인 방에서 캐릭터가 차례를 마칠 때마다, 그 캐릭터는 경상을 1회 입습니다. - 17쪽 [불 마커] 참고.

할 수 있는 행동 - 12~13쪽 [행동] 참고.
오염 카드 - 20쪽 참고.

모든 플레이어가 패스를 선언하면, 플레이어 단계가 끝나고 사건 단계로 넘어갑니다.

II: 사건 단계

사건 단계는 아래 순서대로 진행됩니다.

4) 시간 트랙

시간 트랙에 놓인 시간 마커를 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

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

5) 인트루더 공격

캐릭터와 같은 방에 있는 모든 인트루더가 공격합니다.

인트루더 공격 - 20쪽 [인트루더 공격] 참고.

6) 인트루더 화상 피해

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

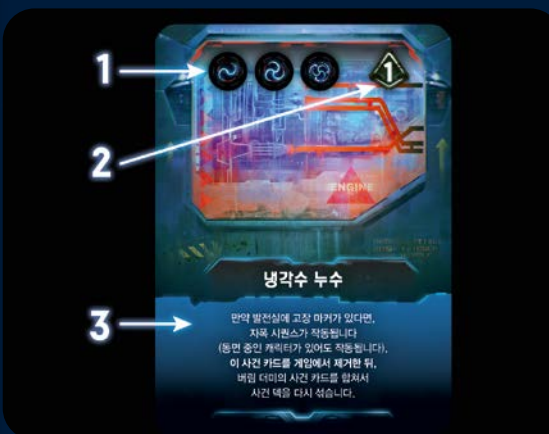
인트루더 부상 - 20쪽 [인트루더 부상 및 사망] 참고.
불 마커 - 17쪽 참고.
인트루더 알 - 24쪽 [증거] 참고.

7) 사건 카드 1장 효과 적용

사건 카드를 1장 뽑아서 그 카드에 적혀있는 내용을 적용합니다.

● **인트루더 이동:** 사건 카드의 윗부분에는 인트루더 상징과 이동 방향 번호가 나와 있습니다. 사건 카드의 효과를 적용하기 전에, 인트루더 상징에 해당하는 모든 인트루더(캐릭터와 같은 방에 있는 인트루더는 제외)가 이동 방향 번호에 해당하는 통로를 따라서 인접한 방으로 이동합니다.
방 및 통로 - 14쪽 참고.

사건 카드 설명



1) 인트루더 상징
이동하는 인트루더의 종류를 나타냅니다.

2) 이동 방향 번호
인트루더들은 각자가 있는 방에서 이 번호의 통로를 따라 인접한 방으로 이동합니다. 예를 들어 위 카드를 뽑았다면, 모든 성체, 완성체, 여왕은 각자가 있는 방에서 1번 통로를 따라 인접한 방으로 이동합니다.

3) 사건 효과
사건 효과는 인트루더 이동이 끝난 뒤에 적용합니다.

만약 인트루더가 정비통로로 이동하게 되면, 해당 인트루더 미니어처를 게임판에서 제거합니다. 그런 다음, 제거한 인트루더에 해당하는 상징이 그려진 인트루더 토큰 1개를 무작위로 골라 인트루더 주머니에 넣습니다. 인트루더가 이동하려는 통로에 닫힌 문이 놓여있다면, 해당 인트루더는 이동하지 않고, 대신 그 통로의 문이 부서집니다.

정비통로 - 16쪽 참고.
문 토큰 - 17쪽 참고.

● **사건 효과:** 인트루더 이동이 완전히 끝난 뒤에 사건 카드에 적힌 사건 효과를 적용합니다.

사건 효과를 적용한 뒤에는, 별도로 언급되어 있지 않다면 해당 사건 카드를 버립니다. 만약 덱이 바닥났다면 버림 더미의 카드를 섞어서 다시 덱을 만듭니다.

8) 인트루더 주머니 성장

인트루더 주머니에서 무작위로 토큰 1개를 꺼냅니다.

꺼낸 토큰에 따라 다른 효과가 발생합니다.

● **애벌레** - 이 토큰을 인트루더 주머니에서 제거하고, 성체 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다.

● **아성체** - 이 토큰을 인트루더 주머니에서 제거하고, 완성체 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다.

● **성체** - 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣고, 모든 플레이어가 차례 순서대로 소음 주사위를 1회 굴립니다(인트루더와 전투 중인 캐릭터는 제외).

● **완성체** - 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣고, 모든 플레이어가 차례 순서대로 소음 주사위를 1회 굴립니다(인트루더와 전투 중인 캐릭터는 제외). - 15쪽 [소음 주사위 굴리기] 참고.

● **여왕** - 만약 현재 동지에 캐릭터가 1명이라도 있다면, 즉시 여왕 미니어처를 동지에 놓습니다. 그런 다음, 동지에 있는 캐릭터는 여왕과 조우합니다. - 18쪽 [조우] 참고.

만약 동지에 캐릭터가 없다면(또는 아직 동지가 발견되지 않았다면), 알 토큰 1개를 인트루더 게임판에 추가한 다음, 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

● **공허** - 성체 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다. 만약 남은 성체 토큰이 없다면 아무 일도 일어나지 않습니다. 이 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

9) 라운드 종료

다음 라운드를 시작합니다.

8번 과정(인트루더 주머니 성장)이 완전히 끝나야 하 라운드가 종료됩니다. 즉, 인트루더 주머니 성장 과정에서 발생한 조우나 기술 공격 등이 모두 끝나야 한다는 뜻입니다. 그런 뒤에야 다음 라운드의 플레이어 단계가 시작됩니다.

목표 및 게임 종료

<<< 기본 규칙 >>>

목표

<네메시스>는 여러 명이 함께 승리할 수 있는 게임이지만, 이 게임은 협력 게임이 아닙니다. 서로의 동의 하에 잠깐 협력할 수는 있겠지만 어쨌든 각 플레이어는 자신의 목표를 개별적으로 달성해야 합니다. 한 플레이어의 목표 달성 여부가 다른 플레이어가 승리할 수 있을 지 여부에 직접 영향을 미치는 것은 아닙니다.

게임에서 승리하려면 아래 2가지 조건을 모두 충족해야 합니다.

- 1) **자기 목표 달성:** 자신이 선택한 목표 카드의 조건을 달성해야 합니다.
- 2) **생존:** 생존하는 경우는 2가지입니다. [1] 자신의 캐릭터가 동면실에서 동면에 들어갔으며, 동시에 우주선이 정상 작동하는 상태로 지구를 향해 초공간도약한 경우, 또는 [2] 구명정을 타고 탈출한 경우.

중요: 목표 카드 중에는 우주선의 목적지를 지구가 아닌 다른 곳(화성 등)으로 바꾸라는 지시가 적혀있는 것도 있습니다.

동면실 - 26쪽 [동면실] 참고.

구명정 - 26쪽 [구명정] 참고.

좌표 - 26쪽 [조종실] 참고.

게임 종료

아래 상황 중 하나가 되면 게임이 종료됩니다.



● **시간 마커가 마지막 칸(빨간색)에 도달한 상황** - 우주선이 즉시 목적지를 향해 초공간도약합니다. 동면에 들어가지 않은 채로 우주선에 남은 모든 캐릭터는 강력한 관성력에 짓눌려 사망합니다.

중요: 인트루더는 초공간도약의 관성력에 짓눌려도 사망하지 않습니다. 따라서 여왕이 사망해야 하는 목표, 또는 등지가 파괴되어야 하는 목표가 초공간도약으로 인해 달성되지 않습니다.



● **자폭 마커가 마지막 칸(빨간 해골)에 도달하거나, 우주선에 9번째 불 마커 또는 9번째 고장 마커를 놓아야 하는 상황** - 우주선이 폭발하거나 선체가 완전히 망가집니다. 동면을 했던 안 했던 상관없이 우주선에 남은 모든 캐릭터는 사망합니다. 이때는 인트루더들도 모두 사망하고, 등지 또한 파괴됩니다(몇몇 목표 달성 여부를 판단할 때 중요한 사항입니다).

자폭 - 24쪽 [발전실] 참고.

● **우주선에 남은 마지막 캐릭터(동면 중인 캐릭터 제외)가 죽거나, 동면하거나, 구명정을 타고 탈출한 상황** - 즉, 우주선에서 할 수 있는 게 더 이상 없는 상황을 뜻합니다. 만약 자폭 시퀀스가 작동된 상태라면, 즉시 자폭 마커를 자폭 트랙의 마지막 칸으로 옮깁니다. 만약 자폭 시퀀스가 작동되지 않은 상태라면, 시간 마커를 시간 트랙의 마지막 칸으로 옮깁니다. 그런 다음, 앞서 적은 상황별 설명에 따라 진행합니다.

게임 종료 시점까지 생존한 캐릭터(동면실에서 동면하거나 구명정을 타고 탈출)가 존재한다면 **승리 확인** 과정으로 넘어갑니다.

승리 확인



1) 엔진 확인

만약 이 시점에서 우주선이 폭발하지도 망가지지도 않았다면, 우주선의 모든 엔진의 상태를 확인합니다. 세 엔진실에서 **위쪽에 놓인 엔진** 토큰을 모두 공개합니다.

만약 공개된 엔진 토큰이 2개 이상 '파손' 상태라면 우주선은 폭발하고, 인트루더 및 동면 중인 캐릭터가 모두 사망함과 동시에 등지가 파괴됩니다(몇몇 목표 달성 여부를 판단할 때 중요한 사항입니다).

참고: 고장 마커는 방 행동을 막는 마커입니다. 엔진실에 고장 마커가 놓였더라도 엔진 토큰이 '작동' 상태라면 그 엔진은 정상적으로 작동하는 것으로 간주합니다.

엔진 - 26쪽 [엔진실] 참고.



2) 좌표 확인

만약 이 시점에서 우주선이 폭발하지도 망가지지도 않았다면, 좌표 카드를 공개하여 목적지 마커가 어느 목적지를 가리키고 있는지 확인합니다.

만약 우주선의 목적지가 지구가 아니라면, 동면 중인 캐릭터들은 모두 사망합니다.

목적지를 화성으로 바꿔야 하는 [검역] 목표 카드는 이 규칙에서 예외입니다. 이 목표 카드를 가지고 있는 캐릭터가 동면 중이라면 우주선의 목적지가 화성이어도 사망하지 않습니다.

중요: 목적지가 지구가 아니더라도 인트루더는 사망하지 않습니다(등지도 파괴되지 않습니다)!

참고: 이때 캐릭터는 죽지만 우주선은 폭발하지도 망가지지도 않습니다.

좌표 - 26쪽 [조종실] 참고.



3) 오염 확인

이때까지 살아남은 모든 캐릭터(동면실에서 동면하거나 구명정을 타고 탈출)는 각자 가진 오염 카드를 검사합니다.

A) 자신의 행동 텍, 손에 든 카드, 버림 더미에서 오염 카드를 모두 골라내서 스캐너로 검사합니다. 그중 감염 카드가 1장이라도 있는 플레이어는 B 과정으로 넘어갑니다(감염 카드가 없다면 아래의 목표 확인 과정으로 바로 넘어갑니다).

B) 자신의 모든 행동 카드와 오염 카드를 섞어서 텍을 하나 만든 뒤, 그 텍의 맨 위에서부터 카드를 4장 뽑습니다. 만약 뽑은 카드 중에 오염 카드(감염 카드가 아닌 것도 포함)가 1장이라도 있다면, 그 캐릭터는 사망합니다. 만약 그렇지 않다면, 그 캐릭터는 운 좋게 살아남습니다.

자기 캐릭터 게임판에 애벌레 미니어처가 있는 플레이어는 A 과정을 건너뛰고 곧바로 B 과정을 진행합니다.

오염 카드 검사 - 20쪽 참고.



4) 목표 확인

지금까지 살아남은 캐릭터들은 자신의 목표 카드를 모두에게 공개하고 달성 여부를 확인합니다.

게임에서 일찍 빠져나간 캐릭터

구명정을 타고 탈출한 캐릭터, 동면에 들어간 캐릭터, 사망한 캐릭터는 더 이상 게임에 참여하지 않습니다. 하지만 해당 캐릭터들 중에 게임 종료 시까지 살아남은 캐릭터는 각자의 목표 카드를 공개해서 승리 여부를 확인합니다.

게임 중 처음으로 사망한 캐릭터의 플레이어는 인트루더가 되어 게임을 계속할 수 있습니다. 게임 모드 - 27쪽 [인트루더 플레이] 참고.

게임의 전환점

이 게임에서는 특정 라운드에 국한되지 않은 전환점이 4번 발생합니다.

- 인트루더와의 첫 조우.
- 캐릭터의 첫 사망.
- 동면 캡슐 열림.
- 자폭 임박.

인트루더와의 첫 조우

어떤 승무원이 인트루더와 처음으로 맞닥뜨렸을 때, 모든 승무원은 결단을 내려야 합니다. 자기에게 주어진 임무를 따르자, 아니면 자기가 추구하는 바를 따르자.

인트루더 **미니어처**(종류 무관)가 처음으로 게임판에 등장하는 순간, 상황은 극적으로 변화합니다. 각 플레이어는 즉시 자신의 목표 카드 2장 중 1장만 선택하고, 나머지 1장을 앞면을 보여주지 않은 채로 게임에서 제거합니다. 그 뒤, 이 전환점을 일으킨 첫 조우를 조우 규칙대로 진행하고 게임을 계속 이어나갑니다.

이제부터 각 플레이어는 1장씩만 남은 목표 카드를 달성하는 데 최선을 다해야 합니다(다른 플레이어에게 자기 목표를 보여주면 안 됩니다).

참고: 다른 플레이어가 버린 목표 카드의 앞면은 절대 보면 안 됩니다!
참고: 앞은 인트루더가 아닙니다.
조우 - 18쪽 [조우 및 전투] 참고.



캐릭터의 첫 사망

게임 중 처음으로 어떤 캐릭터가 사망하면, 우주선의 인공지능은 즉시 비상 시스템을 가동합니다.

모든 구명정이 자동으로 개방됩니다(모든 구명정 토르를 '개방' 면으로 뒤집습니다).

개방된 구명정은 나중에 다시 폐쇄될 수도 있습니다(해치관리실의 방 행동 등).
구명정 및 해치관리실 - 25~26쪽 참고.
첫 사망 플레이어의 인트루더 조종 - 27쪽 [인트루더 플레이] 참고.

동면 캡슐 열림



시간 마커가 시간 트랙의 **파란색** 칸에 도달하면, 동면실에서 동면 캡슐이 열립니다. 그 전까지는 캐릭터가 동면할 수 없습니다.

자폭 임박



자폭 마커가 자폭 트랙의 **노란색** 칸에 도달하면, 모든 구명정이 자동으로 개방되며 아무도 자폭 시퀀스를 취소할 수 없게 됩니다.

목표

목표를 달성하려면 게임에 관한 지식(방 행동, 우주선이 파괴되는 조건, 구명정 타는 법 등)이 필요하기 때문에, 이 게임이 처음이신 분들을 위해 본 규칙서에서 필요한 정보를 찾는 법을 아래에 적어두었습니다.

중요: 어떤 목표를 선택하든, 게임에서 승리하려면 반드시 살아남아야 합니다! 즉, 동면하거나 구명정을 타고 탈출해야 합니다.

X번 플레이어의 캐릭터가 사망

게임 종료 시에 지정된 캐릭터가 살아있지 않아야 한다는 뜻입니다. 물론 직접 죽일 필요는 없고, 어떻게든 그 캐릭터가 죽기만 하면 됩니다. 그 캐릭터를 불이 난 방에 붙잡아두거나 인트루더를 들여보내도 되며, 다른 플레이어에게 도움을 요청해도 됩니다.

아니면 불, 고장, 파손된 엔진, 자폭 시퀀스, 엉뚱한 좌표 등으로 엉망진창이 된 우주선에 다른 승무원들을 버려두고 자기 혼자만 구명정을 타고서 탈출해도 됩니다.

동면실 - 26쪽 [동면실] 참고.
구명정 - 26쪽 [구명정] 참고.
불, 고장, 파손된 엔진, 자폭 - 11쪽 [게임 종료] 참고.
불 마커 - 17쪽 참고.
고장 마커 - 17쪽 참고.
엔진 - 26쪽 [엔진실] 참고.
자폭 - 24쪽 [발진실] 참고.

내 캐릭터가 유일한 생존자

자기 캐릭터를 제외한 모든 캐릭터가 사망해야 합니다.

신호를 전송

통신실의 방 행동을 해야 한다는 뜻입니다. 통신실은 모든 게임에 항상 등장합니다(타일 뒷면에 "1"이라고 적혀 있습니다).

통신실 - 25쪽 [통신실] 참고.

우주선이 지구 / 화성에 도착

엔진 3개 중 최소 2개가 작동 상태여야 하고, 조종실에서 해당 목표와 일치하는 좌표로 목적지를 설정해야 하며, 우주선이 파괴되지 않고(폭발하지도 망가지지도 않고) 해당 목적지로 초공간도약해야 합니다.

좌표 및 조종실 - 26쪽 [조종실] 참고.
엔진 상태(작동/파손) - 11쪽 [게임 종료] 참고.
엔진 - 26쪽 [엔진실] 참고.

약점이 발견됨

캐릭터 시신, 인트루더 시체, 인트루더 알을 실험실로 가져가서 방 행동을 하면 인트루더의 약점을 발견할 수 있습니다. 자기가 직접 약점을 발견하지 않아도 상관없습니다. 게임 종료 시에 아무나 약점을 발견한 상태면 됩니다. 인트루더 알은 동지에서 구할 수 있습니다. 동지와 실험실은 모든 게임에 항상 등장합니다(타일 뒷면에 "1"이라고 적혀 있습니다).

인트루더 약점 카드 - 21쪽 참고.
물체 - 22쪽 참고.
실험실 - 24쪽 [실험실] 참고.
중지 - 24쪽 [중지] 참고.

등지가 파괴됨

등지에 알이 전혀 없으면 등지가 파괴됩니다. 알을 파괴하는 방법은 본 규칙서 24쪽의 [중지] 부분에 나와있습니다.

등지는 모든 게임에 항상 등장합니다(타일 뒷면에 "1"이라고 적혀 있습니다).

중지 - 24쪽 [중지] 참고.

행동

각 플레이어는 자기 차례에 여러 가지 행동을 할 수 있습니다. 행동은 크게 4가지로 분류됩니다.

- 기본 행동
- 행동 카드에 적힌 행동
- 아이템 카드에 적힌 행동
- 방 행동

플레이어 단계 - 10쪽 참고.



행동 아이콘

행동 비용

대부분의 행동에는 **행동 아이콘**이 그려져 있습니다. 행동 아이콘에 적힌 숫자는 이 행동에 필요한 비용을 의미하며, 이 행동을 하려면 그 숫자만큼 자기 손에 든 행동 카드를 버려야 합니다. 버린 카드는 자신의 행동 카드 버림 더미에 앞면으로 놓습니다.

중요: 오염 카드는 행동 카드가 아니므로, 행동 비용을 낼 때 손에서 버릴 수 없습니다. 오염 카드는 캐릭터의 행동 능력을 저해하는 요소로 작용하며, 때로는 목숨을 위협할 수도 있습니다.
오염 카드 - 20쪽 참고.



전투 전용 / 비전투 전용

몇몇 행동/아이템은 특정 상황에서만 사용할 수 있습니다.



전투 전용

이 행동은 캐릭터가 전투 중일 때만 할 수 있습니다.

캐릭터가 인트루더와 같은 방에 있으면 전투 중인 것으로 간주합니다. 알은 인트루더가 아닙니다.



비전투 전용

이 행동은 캐릭터가 전투 중일 때는 할 수 없습니다.

위 표시가 없는 행동은 전투 중이든 아니든 상관없이 할 수 있는 행동입니다.

전투 - 18쪽 참고.

기본 행동

기본 행동은 모든 캐릭터에게 똑같이 주어진 행동이며, 조건만 맞으면 언제든지 할 수 있습니다.

전투 여부와 무관한 기본 행동

[이동] - 자기 캐릭터를 인접한 방으로 옮깁니다. 기본적인 이동 규칙을 따릅니다.

참고: 전투 중인 캐릭터가 다른 방으로 이동하면 이 이동은 도주로 간주됩니다.
이동 - 14쪽 참고, / 도주 - 19쪽 참고.

[사격] - 캐릭터가 손에 든 무기로 인트루더를 공격합니다(해당 무기에서 탄약 마커 1개를 버립니다). 자기 캐릭터와 같은 방에 있는 인트루더만 공격할 수 있습니다.

전투 중이 아닐 때도 이 행동으로 알을 공격할 수 있습니다.
사격 - 18쪽 [사격 행동] 참고, / 알 파괴하기 - 24쪽 [등지] 참고.
캐릭터의 손에 든 아이템 - 22쪽 [아이템] 참고.

[근접 공격] - 맨손 또는 워든 손에 잡히는 걸로 인트루더를 공격합니다. 자기 캐릭터와 같은 방에 있는 인트루더만 공격할 수 있습니다.

전투 중이 아닐 때도 이 행동으로 알을 공격할 수 있습니다.
근접 공격 - 19쪽 [근접 공격 행동] 참고, / 알 파괴하기 - 24쪽 [등지] 참고.

비전투 전용 기본 행동

[경계 이동] - 일반적인 이동과 동일하나, 이동 후에 (소음 주사위를 굴리는 게 아니라) 그 방에 연결된 통로 중 1곳을 골라서 소음 마커를 놓는다는 점이 다릅니다.

모든 통로에 소음 마커가 놓인 방으로 이동할 때는 경계 이동을 할 수 없습니다. 또한, 전투 중에는 경계 이동을 할 수 없습니다.

한 통로에는 소음 마커를 1개만 놓을 수 있습니다.
경계 이동으로 탐험한 방의 탐험 토큰이 "정적"이나 "위험"이었다면, 해당 토큰의 효과를 무시합니다.
이동, 소음 주사위 굴리기, 소음 마커, 탐험 토큰 - 14~15쪽 참고.

[무거운 물체 옮기기] - 자기 캐릭터가 있는 방에 떨어져 있는 무거운 물체 1개를 옮깁니다. 캐릭터 시신, 인트루더 시체, 인트루더 알을 '무거운 물체'라고 부릅니다.

참고: [탐색] 행동으로 무거운 아이템을 찾았을 때는 이 행동을 하지 않습니다. 이 행동은 (무거운 아이템이 아니라) 무거운 물체에만 적용됩니다.
무거운 물체 - 22쪽 참고.

[교환] - 같은 방에 있는 다른 캐릭터들과 아이템/물체를 교환합니다.

이때는 교환하고 싶은 아이템 카드나 물체를 서로에게 보여줘도 됩니다. 양측이 동의하면 아이템이나 물체를 서로 교환할 수 있습니다. 반드시 같은 수만큼 교환할 필요는 없으며, 동의만 한다면 별도의 대가 없이 주고받아도 됩니다.

같은 방에 있는 모든 캐릭터가 서로 자유롭게 교환을 해도 상관없지만, 행동 비용은 해당 차례를 진행 중인 사람 1명만 냅니다.

참고: 탄약 마커만 따로 분리해서 교환할 수 없습니다. 무기를 교환했다면, 해당 무기의 탄약은 무기와 같이 이동합니다.

[아이템 제작] - 파란색 제작 아이템 카드에 표시된 재료 아이콘(회색)들을 확인하고, 그 재료 아이콘이 파란색으로 표시된 아이템 카드를 2장 버려서 해당 제작 아이템을 얻습니다.

특정 제작 아이템 카드가 다 떨어졌다면, 해당 아이템의 제작에 필요한 재료 카드가 있더라도 그 아이템은 제작할 수 없습니다.
아이템 제작 - 23쪽 참고.

행동 카드에 적힌 행동



각 캐릭터는 고유한 행동 카드를 10장씩 가지고 게임을 시작합니다. 행동 효과는 각 카드에 적혀 있습니다.

행동 카드에 적힌 행동을 하려면, 먼저 그 행동 카드를 사용한 다음(앞면으로 버린 다음), 추가로 행동 비용을 내야 합니다.

중요: 이때, 행동 비용을 사용할 행동 카드와 별개로 손에서 버려야 하는 카드를 의미합니다.

만약 행동 카드의 효과가 "또는"으로 나뉘어 있다면, 나뉘어진 효과 중 하나만 선택해서 사용해야 합니다.

행동 카드 설명



선장의 카드인 [기조 수리]를 예로 들겠습니다.

- 1) '비전투 전용' 아이콘이 있습니다. 따라서 전투 중에는 이 카드에 적힌 행동을 할 수 없습니다
- 2) 행동 비용입니다. [기조 수리] 행동을 하려면, 이 카드를 버린 다음, 추가로 자기 손에 든 다른 행동 카드를 2장 더 버려야 합니다.
- 3) 행동 효과입니다.
- 4) 이 카드를 아래의 두 효과 중 하나로 쓸 수 있다는 것을 보여줍니다.
 - 내 캐릭터가 있는 방에서 고장 마커를 버리기
 - 또는, 엔진 하나를 고치거나 부수기

아이템 카드에 적힌 행동



몇몇 아이템 카드를 사용하면 특별한 행동을 할 수 있습니다. 자세한 사항은 각 카드에 적혀 있습니다.

아이템 - 22쪽 [인벤토리] 참고.

방 행동



대부분의 방에서는 고유한 방 행동을 할 수 있습니다. 자세한 사항은 방 정보 안내서, 또는 24~26쪽 [방 정보]에 적혀 있습니다.

이동 및 탐험 토큰

우주선 내부 이동은 캐릭터들의 기본적인 활동 중 하나입니다. 여러분은 우주선 내부를 돌아다니면서 방을 확인하고, 쓸 만한 아이템을 찾고, 목표를 달성하고, 위험한 장비들을 수리하고, 불을 끄고, 궁극적으로는 이 지역에서 벗어날 방법을 찾아야 합니다.

방 및 통로



캐릭터 및 인트루더 미니어처는 방 안에만 놓을 수 있으며, 모든 행동은 방 안에서만 가능합니다(동면실, 조종실, 엔진실과 같은 특별 방도 일반적인 방과 동일하게 간주합니다).

구명정은 유일한 예외입니다.

구명정 - 26쪽 참고.

방과 방을 연결하는 통로는 방 사이를 이동할 때 사용됩니다. 캐릭터 및 인트루더는 어떤 이유에서든 통로에서 멈출 수 없습니다.

"통로로 이동"이라는 효과는 "그 통로 너머의 방으로 이동"이라는 뜻으로 이해하면 됩니다.

[이동] 행동

우주선 내부를 돌아다닐 때 가장 많이 쓰이는 행동은 [이동]입니다.

[이동] 행동을 한다는 것은 자신의 캐릭터 미니어처를 **인접한 방**으로 옮긴다는 뜻입니다.

이때, 한 통로를 통해 직접 연결되어 있는 두 방을 서로 **인접한 방**으로 간주합니다. 닫힌 문이 놓인 통로를 통해 연결된 두 방은 이동할 때 인접한 것으로 간주하지 않습니다.

닫힌 문 - 17쪽 참고.

인접한 방으로 이동한 뒤에는 아래 내용을 순차적으로 진행합니다.

1) 만약 그 방이 **탐험하지 않은 방**(=릿면)이라면, 방 타일을 앞면으로 뒤집습니다. 또한 그 방의 **탐험 토큰**도 앞면으로 뒤집습니다.

탐험 토큰 - 오른쪽 [탐험 토큰] 참고.

2) 만약 그 방이 비어있는 방(탐험했다 탐험하지 않았든 상관없이, 다른 캐릭터 및 인트루더가 전혀 없는 방)이라면, **소음 주사위를 1회 굴립니다.**

소음 주사위 굴리기 - 15쪽 참고.

만약 비어있는 방이 아니라면(다른 캐릭터나 인트루더가 이미 그 방에 있었다면), **소음 주사위를 굴리지 않습니다.**

도움말: 소음 주사위를 적게 굴리려고 무리를 지어 이동하는 전략이 마냥 좋은 건 아닙니다. 게임을 진행하다 보면 모든 캐릭터가 소음 주사위를 굴려야 하는 경우도 생기는데, 이런 일이 발생하면 뭉쳐 다니는 캐릭터들이 크게 피해를 볼 가능성이 높습니다.

이동과 관련된 그 외 행동

[경계 이동]이나 [정찰] 같은 행동은 약간 다른 규칙을 적용해서 캐릭터를 이동시키기도 합니다.

경계 이동 - 13쪽 [기본 행동] 참고.

정찰 - 정찰병의 행동 카드 참고.

중요: 인트루더가 있는 방에서 이동할 때는 '도주' 상황으로 간주됩니다. 도주 - 19쪽 참고.

비어있지 않은 방으로 이동할 때 예시



정찰병이 이동한 방에 선장이 있습니다. 비어있지 않은 방으로 이동했으므로, 정찰병은 이동 후에 소음 주사위를 굴리지 않습니다.

인트루더가 있는 방으로 이동해도 마찬가지로 소음 주사위를 굴리지 않습니다.

비어있는 방으로 이동할 때 예시



정찰병이 식당으로 이동합니다. 정찰병은 행동 비용으로 자신의 손에 든 행동 카드를 1장 버린 뒤, 자기 캐릭터를 식당으로 옮깁니다. 식당은 비어있었으므로 정찰병은 소음 주사위를 1회 굴립니다.

주사위 결과는 "2"입니다. 따라서 소음 마커(파란색으로 강조)를 식당에 연결된 2번 통로(빨간색으로 강조)에 놓습니다.

만약 식당의 2번 통로에 이미 소음 마커가 있는 상태였다면 즉시 조우가 일어났을 것입니다. 그런 상황은 발생하지 않았으니, 정찰병에게는 다행스러운 일입니다. 지금 당장은 말이지요.

탐험 토큰



탐험 토큰의 앞면에는 다음 사항들이 나와 있습니다.

- 1) 그 방의 **아이템 재고량**.
- 2) **특별한 효과** 아이콘.

위 사항을 적용하는 방법은 아래와 같습니다.

1) 아이템 재고량 설정하기

탐험한 방 타일을 회전하여, 게임판에 그려진 화살표가 '탐험 토큰에 적힌 숫자'와 같은 숫자를 가리키도록 맞춥니다(아래 그림 참조). 이 숫자는 이 방에서 얻을 수 있는 아이템의 재고량을 뜻합니다.

등지 및 접액으로 뒤덮인 방에는 **아이템 재고량을 설정할 수 없습니다.** **아이템 탐색** - [탐색] 행동 카드 및 23쪽 [탐색] 참고.





방 타일을 회전하여, 탐험 토큰에 적힌 대로 **아이템 재고량을 '2'로 맞춥니다.**



2) 특별한 효과 적용하기


탐험 토큰이 일으키는 효과들은 아래와 같습니다.


정적
 아무 일도 일어나지 않습니다.
 이동 후에 소음 주사위를 굴리지 않습니다.
 만약 자기 캐릭터 게임판에 점액 마커가 놓인 상태라면, 이 효과 대신 "위험" 효과를 적용합니다.
 [경계 이동] 행동으로 이 토큰이 공개된 경우, 토큰의 효과를 무시합니다.


위험
 이동 후에 소음 주사위를 굴리지 않습니다.
 만약 그 방과 인접한 방에 전투 중이 아닌 인트루더가 있다면, 해당 인트루더들 모두가 이 방으로 이동합니다(이동하려는 통로에 닫힌 문이 놓여있다면, 이동하지 않고 닫힌 문을 부숩니다).
 문 토큰 - 17쪽 참고.


만약 인접한 어떤 방에도 그 방으로 이동할 수 있는 인트루더가 없다면, 그 방에 연결된 소음 마커가 없는 모든 통로마다 **소음 마커**를 1개씩 놓습니다. 정비통로 입구가 연결돼 있다면 정비통로 칸에도 놓습니다(모든 통로에 이미 소음 마커가 놓여있다면 아무 일도 일어나지 않습니다).
 [경계 이동]이나 [정찰] 행동으로 이 토큰이 공개된 경우, 토큰의 효과를 무시합니다.

소음 마커 - 17쪽 참고,
 정비통로 - 16쪽 참고,
 전투 - 18쪽 참고,
 경계 이동 - 13쪽 [기본 행동] 참고,
 정찰 - 정찰병의 행동 카드 참고.

점액
 자기 캐릭터 게임판의 '점액' 칸에 **상태 마커**를 놓아서 자신의 캐릭터가 점액으로 뒤덮였음을 표시합니다.
 점액 마커 - 17쪽 참고.

불
 그 방에 **불 마커**를 놓습니다.
 불 마커 - 17쪽 참고.

고장
 그 방에 **고장 마커**를 놓습니다.
 고장 마커 - 17쪽 참고.

문
 방금 지나온 통로에 **문 토큰**을 세워서 놓습니다. 어떤 통로를 통해 이 방에 들어왔는지 분명하지 않다면, 이 토큰의 효과를 무시합니다.
 문 토큰 - 17쪽 참고.

효과를 적용하고 나면 해당 탐험 토큰을 게임에서 제거합니다.

탐험 토큰은 '탐험하지 않은 방'에 놓이므로, 그 방을 처음으로 탐험하는 순간에 단 1번만 그 효과를 적용합니다.

소음 주사위 굴리기



우주선 네메시스의 감판 전체에 소음이 메아리칩니다.
 우주선에서 나는 기계음도 들리고, 인트루더가 내는 괴성도 들립니다.

잊지 마세요: 다른 캐릭터나 인트루더가 있는 방으로 이동했을 때는 소음 주사위를 굴리지 않습니다.

소음 주사위를 굴려야 하는 상황이 발생하면, 소음 주사위를 1회 굴리고 그 결과값에 따라 아래의 내용을 적용합니다.




숫자 1, 2, 3, 4

도착한 방에 연결된 통로 중 결과값과 같은 숫자의 통로에 소음 마커 1개를 놓습니다. 만약 해당하는 통로가 정비통로 입구라면, 정비통로 칸에 소음 마커 1개를 놓습니다.


정비통로 - 16쪽 참고,
 한 통로에는 소음 마커를 1개만 놓을 수 있습니다. 만약 이미 소음 마커가 있는 통로에 소음 마커를 놓아야 하는 상황이라면, (그 소음 마커는 놓이지 않고) **조우**가 일어납니다.

조우 - 18쪽 참고,
 정비통로 - 16쪽 참고,
 소음 마커 - 17쪽 참고.

위험
 만약 그 방과 인접한 방에 전투 중이 아닌 인트루더가 있다면, 해당 인트루더들 모두가 이 방으로 이동합니다(이동하려는 통로에 닫힌 문이 놓여있다면, 이동하지 않고 닫힌 문을 부숩니다).

문 토큰 - 17쪽 참고,
 만약 인접한 어떤 방에도 그 방으로 이동할 수 있는 인트루더가 없다면, 그 방에 연결된 소음 마커가 없는 모든 통로마다 **소음 마커**를 1개씩 놓습니다. 정비통로 입구가 연결돼 있다면 정비통로 칸에도 놓습니다(모든 통로에 이미 소음 마커가 놓여 있다면 아무 일도 일어나지 않습니다).

소음 마커 - 17쪽 참고,
 정비통로 - 16쪽 참고,
 전투 - 18쪽 참고.

정적
 아무 일도 일어나지 않습니다. 소음 마커를 놓지 않습니다.
 만약 해당 캐릭터의 캐릭터 게임판에 **점액 마커**가 놓인 상태라면, 이 효과 대신 "위험" 효과를 적용합니다.

소음 주사위에 관한 추가 설명



위 그림에서 소음 마커(파란색으로 강조)는 닫힌 문이 있는 통로에 놓여있지만, 그 효과는 해당 통로 전체에 적용됩니다. 문이 닫혀있다고 해서 소음 마커의 효과가 부분적으로 차단되는 건 아닙니다.



정비통로 칸(초록색으로 강조)에 놓인 소음 마커는 중앙 게임판 전체의 모든 정비통로 입구에 놓인 것으로 간주합니다.

위 예시에서, 식당과 연결된 소음 마커가 놓인 통로는 총 2개입니다. 하나는 닫힌 문이 있는 3번 통로(파란색으로 강조), 다른 하나는 정비통로 입구(초록색으로 강조)입니다.

인트루더의 이동은 캐릭터의 이동과는 별개의 과정에서 일어납니다(예: 사건 단계의 '사건 카드 1장 효과 적용' 과정). 인트루더를 이동해야 하는 상황이 오면, 항상 구체적인 이동 방법이 함께 언급됩니다.

중요: 탐험하지 않은 방에서 인트루더가 이동을 멈춰도 그 인트루더 미니어처는 제거되지 않습니다. 또한, 해당 방 타일과 탐험 토큰 역시 공개되지 않습니다.

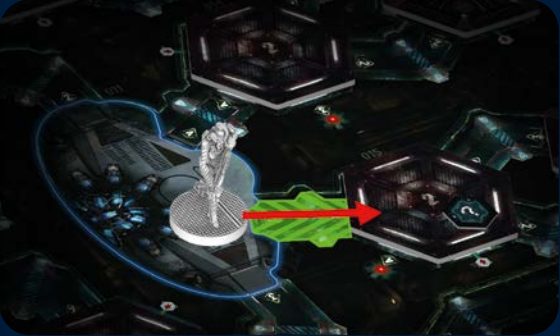
구성물 제한에 대한 설명

만약 중앙 게임판에 성체를 놓아야 하는데 남은 성체 미니어처가 없다면, 전투 중인 성체를 제외한 나머지 성체들을 게임판에서 모두 제거하고, 이렇게 제거한 수만큼의 성체 토큰을 인트루더 주머니에 넣습니다. 그런 뒤, 조우가 일어난 방에 성체 미니어처 1개를 놓습니다.

성체를 제외한 나머지 인트루더의 미니어처가 부족하다면, 전투 중이 아닌 해당 인트루더 미니어처 중 하나를 현재 차례인 플레이어(사건 단계라면 시작 플레이어가 선택해서 가져와 놓습니다(해당 인트루더가 모두 전투 중이라면 전투 중인 인트루더 중에서 선택합니다)).

만약 인트루더 주머니에 넣을 인트루더 토큰이 부족하다면 넣을 수 있는 만큼만 넣습니다.

탐험하지 않은 방으로 이동하는 예시



정찰병이 동면실에서 탐험하지 않은 인접한 방으로 이동합니다. 행동 비용으로 카드를 1장 버립니다.

미니어처를 옮기기 전에, 정찰병 플레이어는 탐험 토큰(노란색)과 방 타일(하얀색)을 모두 앞면으로 뒤집습니다.



정찰병이 이동한 곳은 식당입니다. 정찰병이 좋아하는 곳이에요. 탐험 토큰은 이 방에 고장 마커를 놓으라고 지시합니다. 지시된 대로 놓습니다. 운 좋게도 식당의 아이템 재고량은 3개나 됩니다. 식당 타일을 회전하여 게임판의 화살표가 식당 타일의 '3'을 가리키도록 만듭니다(빨간색으로 강조).

그리고 나서, 우리의 용감한 정찰병은 소음 주사위를 굴려야 합니다. 비어있는 방으로 이동했으니까요.



정비통로

승무원들은 네메시스의 정비통로 네트워크를 통해 수많은 시스템을 수리할 수 있습니다. 하지만 문제는 이 네트워크를 타고 인트루더들이 우주선 구성구석을 돌아다니는 상황이라는 점입니다. 일반적인 캐릭터들은 정비통로를 이용할 수 없습니다. 그 안에서 길을 잃거나 인트루더를 마주칠지도 모른다는 본능적인 직감이 이곳으로 발을 들이는 것을 거부하도록 만들기 때문입니다.

정비통로 칸 및 일부 방에 연결된 **정비통로 입구**는 캐릭터들이 이동할 수 없는 곳입니다. 이러한 이동에 대한 제약을 제외하면, 정비통로는 다른 일반적인 통로들과 기능이 같습니다.

기계공의 행동 카드인 [정비통로]와 아이템 카드인 [정비통로 지도]는 예외입니다. 만약 소음 주사위 결과값 등으로 인해 정비통로 입구에 소음 마커를 놓아야 한다면, 해당 소음 마커는 **정비통로 칸**에 대신 놓습니다.

한 통로에는 소음 마커를 1개만 놓을 수 있습니다. 만약 이미 소음 마커가 있는 통로에 소음 마커를 놓아야 하는 상황이라면, (그 소음 마커는 놓이지 않고) **조우**가 일어납니다.

조우 - 18쪽 참고.

정비통로 입구에는 문 토큰을 놓을 수 없습니다.

정비통로 입구로 이동한 인트루더는 배관 속으로 사라집니다. 그 인트루더에게서 부상 마커를 모두 버리고 미니어처를 게임판에서 제거합니다. 그런 다음, 제거한 인트루더에 해당하는 상징이 그려진 인트루더 토큰 1개를 무작위로 골라 인트루더 주머니에 넣습니다. 인트루더가 정비통로 입구로 이동하더라도, 정비통로 칸에 있는 소음 마커는 **버리지 않습니다**.



- 1) 정비통로 칸
- 2) 정비통로 입구

<<< 이동 및 탐험 >>>



소음 마커

소음 주사위의 결과를 통로에 표시하는 용도로만 쓰입니다.

소음 주사위 굴리기 - 15쪽 참고.



점액 마커

캐릭터 게임판의 '점액' 칸에 놓인 상태 마커를 점액 마커라고 부릅니다. 점액 마커가 놓인 캐릭터는 소음 주사위를 굴려서 "정적"이 나왔을 때, 이것을 "위험"으로 간주해야 합니다("정적" 탐험 토큰의 효과를 적용할 때도 마찬가지입니다).

소음 주사위 굴리기 - 15쪽 참고.

한 캐릭터당 점액 마커는 1개만 놓을 수 있습니다. 이미 점액 마커가 놓인 캐릭터에 또 점액 마커를 놓아야 하는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.

참고: 캐릭터에 점액 마커를 놓는 원인은 탐험 토큰 외에도 다양하게 있습니다. 점액 마커를 버리는 방법에는 [웃] 아이템 카드(아이템 카드 참조)와 사위실의 방 행동(방 정보 참조)이 있습니다.



불 마커

불 마커에는 3가지 효과가 있습니다.

- 1) 불 마커가 놓인 방에 있는 캐릭터는 경상을 입습니다.
- 2) 불 마커가 놓인 방에 있는 인트루더는 부상을 입습니다.
- 3) 불 마커가 일정 수 이상 놓이면 우주선이 폭발합니다.

1) 불 마커가 놓인 방에 자기 캐릭터가 있는 상태에서 자기 차례를 마칠 때마다(매 차례마다 적용합니다!) 그 캐릭터는 경상을 1회 입습니다.

한 턴(=차례)은 행동 2회로 구성됩니다(또는 행동을 1회만 하고 패스를 선언해도 되고, 그냥 패스를 선언해도 됩니다).

중요: 경상을 입는 시점은 자기 차례가 끝난 뒤입니다. 따라서 자기 캐릭터가 불 마커가 놓인 방에서 패스를 선언했다면, 그 시점에서 경상을 1회 입고, (다른 캐릭터가 몇 턴을 더 진행하든 무관하게) 그 라운드가 끝날 때까지 불 마커로 인한 다른 경상을 더 입지 않습니다.

경상 - 21쪽 [캐릭터 상처 및 사망] 참고.
플레이어 턴 - 10쪽 [플레이어 단계] 참고.

2) 사건 단계의 '인트루더 화상 피해' 과정에서, 불 마커가 놓인 방에 있는 각각의 인트루더는 부상을 1개씩 입습니다.

인트루더 부상 - 20쪽 [인트루더 부상 및 사망] 참고.

3) 불 마커는 총 8개가 있습니다. 만약 불 마커를 게임판에 놓아야 하는데 남은 불 마커가 없는 상태라면, 우주선이 폭발해서 게임이 즉시 끝납니다.

참고: 사건 카드 중에는 인접한 방으로 불이 번지게 하는 카드가 있습니다. 게다가 불 마커가 놓인 방마다 고장 마커를 놓게 만드는 카드도 있습니다. 주의하세요!
11쪽 [게임 종료] 참고.

각 방마다 불 마커는 1개만 놓을 수 있습니다. 이미 불 마커가 놓인 방에 또 불 마커를 놓아야 하는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.

버려진 불 마커는 게임판 옆의 원래 자리로 되돌아갑니다.

불 마커가 놓인 방에서도 그 방의 방 행동과 [탐색] 행동을 할 수 있습니다.



고장 마커

고장 마커에는 2가지 효과가 있습니다.

- 1) 고장 마커가 놓인 방에서는 방 행동을 할 수 없습니다.
- 2) 고장 마커가 일정 수 이상 놓이면 우주선의 선체가 망가집니다(이때, 중앙 게임판에 남은 캐릭터는 모두 사망합니다).

1) 고장 마커가 놓인 방에서는 방 행동을 할 수 없습니다. 하지만 [탐색] 행동은 정상적으로 할 수 있습니다.

[수리] 행동 카드나 [공구] 아이템 카드 등으로 고장 마커를 버릴 수 있습니다.

중요: 동지 및 점액으로 뒤덮인 방에는 고장 마커를 놓을 수 없습니다. 참고: 고장 마커는 탐험 토큰, 사건, 행동 등 다양한 원인으로 놓일 수 있습니다. 고장 마커는 특별 방(동면실, 조종실, 엔진실)에도 놓일 수 있습니다.

참고: 동면실에 고장 마커가 놓이더라도, 이미 동면에 들어간 캐릭터에는 아무런 영향도 없습니다.

엔진의 상태(작동/파손)는 엔진실에 고장 마커가 놓였는지 여부와 무관합니다.

엔진 - 26쪽 [엔진실] 참고.

2) 고장 마커는 총 8개가 있습니다. 만약 고장 마커를 게임판에 놓아야 하는데 남은 고장 마커가 없는 상태라면, 우주선의 선체가 완전히 망가져서 게임이 즉시 끝납니다.

11쪽 [게임 종료] 참고.

각 방마다 고장 마커는 1개만 놓을 수 있습니다. 이미 고장 마커가 놓인 방에 또 고장 마커를 놓아야 하는 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.

버려진 고장 마커는 게임판 옆의 원래 자리로 되돌아갑니다.



컴퓨터가 있는 방에 고장 마커가 놓이면, 그 방에는 컴퓨터가 없는 것으로 간주합니다.

컴퓨터 - 24쪽 참고.

참고: 탐험하지 않은 방에 고장 마커는 놓을 수 없지만, 불 마커는 놓을 수 있습니다.



문 토큰

문 토큰은 통로에만 놓입니다. 한 통로에는 문 토큰을 1개만 놓을 수 있습니다.

문 토큰은 소음 마커에 영향을 주지 않습니다.

문 토큰의 상태는 총 3가지입니다(열린 상태, 닫힌 상태, 부서진 상태). 인트루더 이동, 사건, 특정 행동 등으로 문 토큰의 상태가 바뀔 수 있습니다.



● 닫힌 문은 문 토큰을 통로에 세워서 표현합니다. 닫힌 문은 캐릭터와 인트루더의 이동을 차단합니다(닫힌 문 너머로 [수류탄] 등의 아이템을 투척할 수도 없습니다).

[수류탄] - 아이템 카드 참고.

인트루더가 닫힌 문을 통해서 이동해야 하는 경우, 해당 인트루더는 이동하지 않고, 대신 닫힌 문이 부서진 문으로 바뀝니다("위험" 탐험 토큰 및 소음 주사위의 "위험" 결과로 인한 이동에도 마찬가지로 이 사항이 적용됩니다).

인트루더 이동 - 15쪽 참고.



● 부서진 문은 문 토큰을 통로에 눕혀서 표현합니다. 캐릭터와 인트루더의 이동을 방해하지 않습니다.

부서진 문은 절대 닫힌 문으로 바뀌지 않습니다.

기계공의 아이템 카드인 [플라즈마 토치]는 예외입니다.



● 열린 문은 문 토큰을 통로에서 제거해서 표현합니다. 즉, 게임이 시작될 때 모든 통로의 문은 열린 상태입니다.

문을 게임판에 놓아야 하는데 남은 문이 없다면, 게임판에 이미 놓여있는 부서지지 않은 문 중 원하는 것을 가져와서 해당 통로에 놓습니다.

같은 방에서 인트루더 여러 마리가 이동할 때, 이 이동은 동시에 일어납니다. 따라서 여러 마리가 닫힌 문을 통해 이동할 경우 우선 닫힌 문을 부순 다음, 그 인트루더 모두가 이동하기 전 위치에 그대로 머물러 있습니다. 소음 주사위 굴림 결과로 인트루더와 조우하는 경우, 그 방에 연결된 통로의 문이 닫혔는지와 상관없이 인트루더와 조우합니다.

조우 및 전투

조우

조우는 (인트루더 주머니에서 인트루더 토큰을 꺼낸 뒤)캐릭터가 있는 방에 인트루더가 나타나는 상황을 뜻합니다.

15쪽 [소음 주사위 굴리기] 참고.

[부화] 같은 몇몇 사건 카드나 일부 인트루더 공격 카드의 효과로 조우가 일어날 수도 있습니다.

참고: 인트루더가 한 방에서 다른 방으로 이동하여 캐릭터를 만나는 것은 조우가 아닙니다.

조우가 일어나면 아래와 같이 진행합니다.

1) 그 방에 연결된 모든 통로에서 소음 마커를 버립니다(그 방에 정비통로 입구가 연결돼 있다면 정비통로 간의 소음 마커도 버립니다).

2) 인트루더 주머니에서 인트루더 토큰 1개를 꺼냅니다.

인트루더 토큰의 앞면에는 인트루더 상징이, 뒷면에는 숫자가 표시되어 있습니다.

3) 꺼낸 인트루더 토큰에 해당하는 인트루더 미니어처 1개를 해당 방에 놓습니다. 인트루더 상징에 관한 설명은 인트루더 게임판에 나와 있습니다.

4) 해당 인트루더 토큰에 적힌 숫자를 그 인트루더와 조우한 플레이어의 손에 든 카드(행동 카드 + 오염 카드) 수와 비교합니다.

손에 든 카드 수가 토큰에 적힌 숫자보다 더 적다면 기습 공격이 일어나고, 같거나 많다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

꺼낸 인트루더 토큰은 나머지 토큰들과 함께 모아둡니다. 나중에 해당 종류의 인트루더가 숨을 때(예를 들어 인트루더가 정비통로로 이동할 때) 해당 토큰이 인트루더 주머니에 다시 들어갈 수도 있습니다.

기습 공격

기습 공격은 조우 단계에서 일어나는 인트루더 공격을 의미합니다. 조우가 일어났는데 해당 캐릭터의 손에 든 카드 수가 인트루더 토큰에 적힌 숫자보다 적다면, 조우한 인트루더가 캐릭터를 1번 공격합니다(기습 공격만의 특별한 공격 방식이 따로 있는 건 아닙니다).

인트루더 공격 - 10쪽 [사건 단계] 및 20쪽 참고.

공허 토큰

만약 인트루더 주머니에서 공허 토큰을 꺼냈다면, 그 방에 연결된 소음 마커가 없는 모든 통로마다 소음 마커를 놓습니다. 그런 다음, 공허 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

만약 이때 꺼낸 공허 토큰이 인트루더 주머니에 남은 마지막 토큰이었다면, 성체 인트루더 토큰 1개를 인트루더 주머니에 넣습니다. 그런 다음, 공허 토큰을 인트루더 주머니에 다시 넣습니다.

그리고 나면 이 조우가 끝납니다.

캐릭터가 이동한 방에 인트루더가 있다면

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

조우 예시



정찰병이 동면실에서 인접한 방으로 이동합니다. 인접한 방에 연결된 통로 중 두 곳에 소음 마커가 놓인 상태입니다.

비어있는 방으로 이동했으므로 정찰병은 소음 주사위를 굴려야 합니다. 결과는 '2'입니다. 그런데 2번 통로에는 이미 소음 마커가 있으므로, 조우가 일어납니다.



우선 그 방에 연결된 모든 통로에서 소음 마커를 버린 다음, 인트루더 주머니에서 인트루더 토큰 1개를 꺼냅니다. 성체 상징이 그려진 토큰이고, 뒷면에는 '4'라고 적혀 있습니다. 정찰병이 손에 든 카드 수(오염 카드 포함)는 3장입니다.

정찰병이 손에 든 카드 수가 더 적기 때문에, 기습 공격이 일어납니다. 인트루더 공격 토크에서 카드를 1장 뽑아 효과를 적용합니다.



전투

캐릭터와 인트루더가 같은 방에 있으면 해당 캐릭터 및 인트루더는 전투 중인 것으로 간주합니다.

전투 중인 캐릭터는 자기 차례에 인트루더를 공격할 수도 있고 도주할 수도 있습니다. 인트루더는 사건 단계에 캐릭터를 공격합니다.

방 행동 및 일부 행동은 전투 중에는 할 수 없습니다. - 12쪽 [비전투 전용] 참고

차례 - 10쪽 [플레이어 단계] 참고.

인트루더 공격 - 10쪽 [사건 단계] 및 20쪽 [인트루더 공격] 참고.



캐릭터로 인트루더 공격하기

캐릭터는 자기 차례에 같은 방에 있는 인트루더를 [사격] 행동 또는 [근접 공격] 행동으로 공격할 수 있습니다.

차례 - 10쪽 [플레이어 단계] 참고.

행동 - 12~13쪽 참고.

[사격] 행동

캐릭터가 탄약 마커가 1개라도 남아있는 무기를 가지고 있다면, [사격] 기본 행동을 통해 같은 방에 있는 인트루더를 공격할 수 있습니다. [사격] 행동은 아래의 순서로 진행됩니다.

- 1) 사용할 무기를 1종류 선택하고, 표적으로 삼을 인트루더를 1마리 선택합니다.
- 2) 선택한 무기에서 탄약 마커 1개를 버립니다.
- 3) 전투 주사위를 1회 굴립니다.

주사위 결과에 따라 아래와 같이 진행합니다.

- 빗나갑니다(아무 일도 일어나지 않습니다).
- 만약 표적이 애벌레, 아성체라면 부상 1개를 입힙니다. 만약 그렇지 않다면 빗나갑니다.
- 만약 표적이 애벌레, 아성체, 성체라면 부상 1개를 입힙니다. 만약 그렇지 않다면 빗나갑니다.
- 종류에 상관없이 표적에게 부상 1개를 입힙니다.
- 종류에 상관없이 표적에게 부상 2개를 입힙니다.

중요: 일부 무기는 [사격] 행동의 규칙에 영향을 주기도 합니다.

무기 - 22쪽 [물체 및 아이템] 참고.






인트루더 부상 및 사망 - 20쪽 참고.

[근접 공격] 행동

캐릭터는 같은 방에 있는 인트루더를 [근접 공격] 기본 행동으로 공격할 수 있습니다. [근접 공격] 행동은 아래의 순서로 진행됩니다.

- 1) 오염 텍에서 오염 카드를 1장 뽑아 자신의 행동 카드 버림 더미에 놓습니다.
- 2) 표적으로 삼은 인트루더를 1마리 선택합니다.
- 3) 전투 주사위를 1회 굴립니다.

주사위 결과에 따라 아래와 같이 진행합니다.

-  빛나갑니다. 캐릭터는 중상을 1회 입습니다.
-  만약 표적이 **애벌레**, **아성체**라면 **부상 1개**를 입힙니다. 만약 그렇지 않다면 공격은 빛나가고 **캐릭터는 중상을 1회** 입습니다.
-  만약 표적이 **애벌레**, **아성체**, **성체**라면 **부상 1개**를 입힙니다. 만약 그렇지 않다면 공격은 빛나가고 **캐릭터는 중상을 1회** 입습니다.
-  종류에 상관없이 표적에게 **부상 1개**를 입힙니다.
-  종류에 상관없이 표적에게 **부상 1개**(2개가 아니라 1개입니다!)를 입힙니다.

인트루더 부상 및 사망 - 20쪽 참고,
중상 - 21쪽 참고.

전투 예시



정찰병은 과학자의 [권총]으로 인트루더를 향해 사격을 하려고 합니다. 행동 카드를 1장 버린 뒤, [권총]의 탄약 마커 1개를 버리고 전투 주사위를 굴립니다. 결과는 2회 명중입니다. 하지만 과학자의 [권총]으로 공격했을 때는 2회 명중을 1회 명중으로 간주해야 합니다. 인트루더 미니어처에 부상 마커 1개를 놓습니다.

부상 마커를 놓은 뒤 부상 효과를 확인합니다.

인트루더 공격 카드를 1장 뽑아서, 그 카드의 피방을 아이콘에 적힌 숫자를 인트루더의 부상 마커 개수와 비교합니다(뽑은 카드에 적힌 나머지 효과는 무시합니다). 피방을 숫자가 더 크기 때문에 이 인트루더는 아직 죽지 않습니다.

부상 효과를 확인 - 20쪽 [인트루더 부상 및 사망] 참고.

캐릭터 도주

전투 중인 캐릭터가 [이동] 기본 행동을 통해 다른 방으로 이동하면 이 이동은 **도주**로 간주됩니다. 도주를 통해 인접한 방으로 이동할 경우, 이동하기 직전에 **인트루더가 캐릭터를 공격합니다.**

인트루더 공격 - 10쪽 [사건 단계] 및 20쪽 참고.

인트루더 여러 마리가 있는 방에서 도주하면 그 방에 있는 모든 인트루더가 각각 공격합니다(이때 여왕, 완성체, 성체, 아성체, 애벌레 순으로 각 인트루더마다 1번씩 공격합니다).

만약 이 공격에서 캐릭터가 살아남았다면, 캐릭터를 인접한 방으로 이동시킵니다.

이동한 방이 비어있는 방이라면 소음 주사위를 굴려야 합니다. 탐험하지 않은 방이라면 기본 규칙대로 그 방을 탐험합니다.

만약 캐릭터가 사망했다면, 그 캐릭터가 원래 있던 방에 캐릭터 시신 토크를 놓습니다.

중요: [이동] 기본 행동 외에도 [제압사격]이나 [엄호사격] 같은 행동 카드로도 도주가 가능합니다. 이렇게 도주하면 도주에 관한 규칙이 약간 달라집니다(해당 행동 카드 참조).

참고: 이런 특수한 행동 카드를 통해 이동하더라도, 이동한 방이 비어있는 방이라면 일반적인 이동과 마찬가지로 소음 주사위를 굴려야 합니다.

도주 예시



사격을 마친 정찰병은 도주를 시도합니다. [이동] 행동의 행동 비용으로 카드를 1장 버린 뒤, 동면실로 이동합니다.

캐릭터가 도주하기 전에, 먼저 인트루더가 캐릭터를 공격합니다. 인트루더 공격 카드를 1장 뽑습니다. 성체 상징이 그려진 [물어뜯기]가 나왔기 때문에 정찰병은 중상 카드를 1장 받습니다. 물어뜯겨서 중상을 입은 정찰병은 허겁지겁 동면실로 이동합니다.

사람이 절박한 상황에 빠지면 지푸라기라도 잡게 됩니다. 절망 속에서는 심파이프, 육중한 도구, 소총 개머리판 등등, 손에 잡히는 거라면 뭐든지 급조 무기가 될 수 있습니다. [근접 공격]의 효과는 [사격]과 비슷하지만, 감당해야 할 위험은 훨씬 큼니다. 공격에 실패하면 곧바로 중상을 입을 뿐만 아니라, 인트루더에게 오염되는 위험도 감수해야 합니다.

인트루더 부상 및 사망



핏방을 아이콘



인트루더 시체 토큰

불 마커로 인해 화상 피해를 입거나 캐릭터에게 공격받는 등 인트루더가 부상을 입을 때마다, 그만큼의 부상 마커를 해당 인트루더의 미니어처 받침대에 놓습니다.

그런 다음, 아래와 같이 **부상 효과**를 확인합니다.

● **애벌레, 알:** 부상을 1개만 입혀도 죽습니다. 해당 미니어처나 토큰을 게임판에서 제거합니다.

● **아성체, 성체:** 인트루더 공격 카드를 1장 뽑아서, 그 카드의 핏방을 아이콘에 적힌 숫자를 인트루더에 놓인 부상 마커의 개수와 비교합니다(뽑은 카드에 적힌 나머지 효과는 무시합니다).

만약 핏방을 아이콘에 적힌 숫자가 부상 마커의 개수보다 **같거나 더 작다면**, 인트루더는 사망합니다. 해당 인트루더 미니어처를 게임판에서 제거하고 그 방에 인트루더 시체 토큰 1개를 놓습니다(이 인트루더 시체 토큰은 **인트루더 시체 '물체'**로 간주합니다).

만약 핏방을 아이콘에 적힌 숫자가 **더 크다면**, 인트루더는 생존합니다.

● **완성체, 여왕:** 인트루더 공격 카드를 2장 뽑아서 두 핏방을 아이콘에 적힌 숫자를 더하고, 이 숫자를 인트루더에 놓인 부상 마커의 개수와 비교합니다. 그 뒤로는 아성체, 성체의 규칙과 같습니다.

중요: 핏방을 아이콘은 인트루더의 생명력을 뜻합니다. 이 생명력은 인트루더마다 다르며, 또 카드를 뽑을 때마다 달라집니다. 인트루더 공격 카드는 인트루더가 부상을 입을 때마다 새로 뽑습니다. 구성물 중에는 "부상 5개" 토큰이 2개 있습니다. 완성체나 여왕 등이 크게 다쳤을 때 사용하면 됩니다.



후퇴 아이콘

인트루더 후퇴

인트루더가 흉포한 존재로 보이기 하지만 그렇다고 생각이 없는 녀석들은 아닙니다. 녀석들도 크게 다치거나 운 나쁘게 금사를 찢리면 꼬리를 내리고 도망칠 수도 있습니다.

부상 효과를 확인할 때, 핏방을 아이콘에 후퇴 아이콘이 표시된 카드가 나오면 해당 인트루더는 후퇴합니다. 후퇴할 때는 사건 카드를 1장 뽑아서, 거기에 적힌 번호의 통로를 통해 인트루더가 이동합니다(뽑은 카드에 적힌 나머지 효과는 무시합니다). 그 뒤 해당 사건 카드를 버립니다.

인트루더가 입은 부상은 후퇴할 때도 그대로 유지되지만, 정비통로로 후퇴해서 게임판에서 미니어처를 제거할 때는 그 인트루더가 입은 부상을 모두 버립니다.

사건 카드 - 10쪽 참고.

정비통로 - 16쪽 참고.

여왕과 완성체는 뽑은 카드 2장 중에서 후퇴 아이콘이 하나라도 표시되어 있다면 후퇴합니다.

인트루더 공격

인트루더 공격은 아래 3가지 상황에서 일어납니다.

● **기습 공격**

기습 공격 - 18쪽 [조우] 참고.

● **사건 단계의 '인트루더 공격' 과정**

10쪽 [인트루더 공격] 참고.

● **캐릭터가 도주를 시도할 때**

도주 - 19쪽 참고.

인트루더 공격은 아래와 같이 진행됩니다.

1) 같은 방에 있는 **캐릭터** 중에서 **공격 표적을 1명 선택**합니다. 캐릭터가 여럿이면 그중에서 손에 든 카드가 더 적은 쪽을 선택합니다. 만약 손에 든 카드 수가 같다면 그중 시작 플레이어 토큰을 가진 플레이어와 더 가까운 쪽(차례 순서가 더 먼저인 쪽)을 선택합니다.

기습 공격이라면 조우를 일으킨 캐릭터를 선택합니다.

캐릭터가 **도주**를 시도했다면 도주하는 캐릭터를 선택합니다.

2) **인트루더 공격 카드**를 1장 뽑습니다.

● 만약 그 카드에 공격자 인트루더와 일치하는 상징이 그려져 있다면, 카드에 적힌 효과를 적용합니다.

● 만약 일치하는 상징이 그려져 있지 않다면, 인트루더의 공격은 빗나갑니다.

인트루더 상징 - 인트루더 게임판 참고.

중요: 인트루더 공격 중에는, 인트루더 공격 카드 왼쪽 위에 표시된 핏방을 아이콘을 무시합니다.

효과를 모두 적용한 인트루더 공격 카드는 해당하는 버림 더미에 버립니다.

만약 텍이 바닥났다면 버림 더미의 카드를 섞어서 다시 텍을 만듭니다.

인트루더 공격 카드 설명



1) **인트루더 생명력(핏방을 아이콘)**

인트루더가 부상을 입을 직후, 인트루더의 사망 여부를 판단할 때만 쓰입니다.

2) **인트루더 상징**

이 공격을 할 수 있는 인트루더의 종류를 의미합니다. (어떤 이유로 공격하는 상관없이)인트루더 공격 과정에서 이 카드를 뽑았을 때, 여기 그려진 상징 중 하나가 공격자 인트루더와 일치하면 이 카드의 공격 효과를 적용해야 합니다.

3) **인트루더 공격 효과**

공격했을 때 일어나는 효과입니다. 이 예시에서 표적이 된 캐릭터는 캐릭터 게임판에 점액 마커를 놓고 오염 카드를 1장 받습니다.

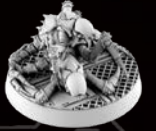
감염

만약 공격자 인트루더가 애벌레라면, (인트루더 공격 카드를 뽑지 않고)아래 내용대로 진행합니다.

● 해당 애벌레 미니어처를 게임판에서 제거한 다음, 표적이 된 캐릭터의 캐릭터 게임판 위에 놓습니다. 만약 애벌레 미니어처가 이미 놓여 있었다면 추가로 놓지 않고 바로 아래 과정으로 넘어갑니다.

● 표적이 된 캐릭터는 오염 카드 1장을 받습니다.

오염 카드 - 아래 항목 참고.



오염 카드



상처와는 별개로, 캐릭터가 **오염 카드**를 받는 경우가 있습니다(원인으로는 인트루더 공격 등이 있습니다). 어떤 원인으로든 오염 카드를 받았다면, 오염 텍에서 카드를 뽑아 **자신의 행동 카드 버림 더미 맨 위에 놓습니다**.

오염 카드는 플레이어에게 불이익으로 작용합니다. 다른 행동 카드처럼 손에 들지만 특정 행동으로 사용할 수도 없고, 무엇보다 **행동 비용으로 낼 수도 없기 때문**입니다(단, 패스를 선언할 때 버릴 수는 있습니다).

각 오염 카드의 빨간색 패턴 뒤에는 글자가 숨겨져 있습니다. 숨겨진 글자는 '감염되었습니다'일 수도 있고 아닐 수도 있습니다. 스캐너로 검사하기 전까지는 아무도 이 정보를 알 수 없습니다. 오염 카드를 제때 스캐너로 검사해서 제거하지 않으면 이로 인해 게임이 끝날 때 패배하게 될 수도 있습니다.

승리 확인 - 11쪽 [목표 및 게임 종료] 참고.

참고: 특정 사건 카드로 인해 강제로 오염 카드를 검사해야 하는 경우도 있습니다.

오염 카드 검사 및 제거



오염 카드는 [휴식] 행동 카드, [해독제] 아이템 카드, 식량/사위실/수술실의 방 행동 등, 다양한 방법을 통해 제거할 수 있습니다. 각 제거 과정이 모두 같진 않지만, 오염 카드를 **스캐너로 검사**하는 것은 모든 과정에서 동일합니다. 스캐너로 검사하는 과정은 다음과 같습니다.

검사할 오염 카드의 아래쪽 부분을 **스캐너** 위쪽에서부터 끼워서, 스캐너의 빨간 셀로판이 오염 카드의 패턴 부분을 덮도록 만듭니다. 만약 드러난 글자 중에서 '감염되었습니다'라는 문구가 하나라도 있다면, 그 카드는 감염 카드입니다. 만약 하나도 없다면, 그 카드는 감염 카드가 아닙니다.

참고: 문구를 잘 살펴보세요. 몇몇 문구는 '감염되었습니다'와 굉장히 유사하게 생겼습니다.

체거 과정 및 스캐너 검사 결과와 관련된 추가적인 내용은 해당 카드/방 행동에 적혀 있습니다.

방 행동 - 24~26쪽 [방 정보] 참고.

만약 검사 결과 감염 카드가 1장이라도 있다면 아래와 같은 **감염 처리 규칙**을 적용합니다.

- 자기 캐릭터 게임판에 애벌레 미니어처 1개를 놓습니다(해당 감염 카드는 **제거하지 않습니다**).
- 만약 애벌레 미니어처가 이미 놓여있는 상태라면 애벌레 미니어처를 놓지 않고, 대신 해당 캐릭터는 사망합니다. 추가로, 그 캐릭터가 있던 방에 아성체 미니어처 1개를 놓습니다.

만약 오염 카드를 제거하라는 지시가 있다면, 검사한 카드를 게임에서 제거합니다.

중요: 캐릭터가 사망하고 아성체를 놓는 효과는 감염 처리 규칙에서 또는 별도로 언급되었을 때만 적용합니다.

오염 카드 검사 예시



선장이 [휴식] 행동을 통해 손에 든 오염 카드들을 스캐너로 검사하려고 합니다. 선장은 스캐너를 가져와 자기 손에 든 오염 카드들을 하나하나 검사합니다. 그런데 그중 1장에 '감염되었습니다'란 글자가 적혀 있었습니다!

선장은 '감염되었습니다'라고 적힌 오염 카드를 다시 손에 들고(나머지 오염 카드들은 제거합니다), 애벌레 미니어처를 자신의 캐릭터 게임판에 놓습니다. 이 걸로 선장이 게임 중 어느 시점에서 인트루더에게 감염되었다는 사실이 명백해졌습니다.



선장은 이 기생충을 떨쳐낼 방법을 한시라도 빨리 찾아야 합니다. 가장 좋은 방법은 수술실에서 방 행동을 하거나 [해독제] 아이템을 쓰는 것입니다.

옛말에 따르면 피가 흐르는 존재는 죽일 수 있다고 합니다. 하지만 외계인 나부랭이가 흘리는 액체의 정체가 피인지 뭔지 어떻게 알겠어요? 잘은 모르겠지만 일단 충알을 박아 넣으면 효과가 있다는 것은 확실합니다. 문체는 놔두고 입에 피해가 얼마나 심각한지를 전혀 알 수 없으며, 탄약이 다 떨어지기 전에 죽일 수가 있을지조차도 모른다는 점입니다. 이 우주선의 승무원들은 인트루더를 만나본 적이 없습니다. 그 탓에 여러분은 인트루더를 처치하려면 얼마나 피해를 줘야 하는지 정확히 알 수 없습니다.

캐릭터 상처 및 사망

캐릭터가 입을 수 있는 상처는 경상과 중상 두 종류입니다.

경상

경상은 캐릭터 게임판의 **경상 트랙**을 통해 표시합니다.

경상 1

캐릭터가 경상을 1회 입으면, 캐릭터 게임판의 **경상 트랙 가장 위쪽 칸**에 상태 마커를 놓습니다(이것을 '경상 마커'라고 부릅니다).

만약 이미 경상 마커가 놓인 상태에서 다시 경상을 1회 입었다면, 경상 마커를 1칸 아래로 내려서 이 캐릭터에 누적된 경상이 2회임을 표시합니다.

만약 경상이 2회 누적된 상태에서 또 경상을 입었다면, 경상 마커는 버려지고 해당 캐릭터는 **중상**을 1회 입습니다. 그런 다음, 더 입어야 하는 경상이 아직 남아 있다면 경상 마커를 해당 위치에 다시 놓아 표시합니다.

중상

캐릭터가 중상을 1회 입으면 **중상 덱**에서 **중상 카드**를 1장 뽑아 캐릭터 게임판 옆에 **앞면**으로 놓습니다. 이제부터 해당 캐릭터는 이 중상 카드의 효과를 적용받습니다.

중상 카드의 효과는 카드마다 다릅니다. 카드에 적힌 효과를 잘 읽어보세요.

중상 카드를 3장 가진 캐릭터가 어떤 이유로든 상처(경상, 중상)를 입으면, 그 캐릭터는 즉시 사망합니다.

캐릭터가 사망하면, 그 캐릭터의 미니어처를 게임판에서 제거하고 캐릭터가 있던 방에 **캐릭터 시신 토큰**을 놓습니다(캐릭터 시신 토큰은 **캐릭터 시신 '물체'**로 간주합니다).

사망한 캐릭터는 자신이 들고 있던 무거운 물체를 모두 그 방에 떨어뜨립니다. 또한, 그 캐릭터가 가지고 있던 아이템은 모두 게임에서 제거됩니다.

중요: 한 캐릭터에 효과가 같은 중상 카드가 여러 장 놓였다면 그중 하나만 효과를 적용합니다(즉, 동일한 중상 효과는 누적되지 않습니다). 대신 그 효과를 없애기가 까다로워진 셈이 됩니다.

인트루더 플레이 모드 - 27쪽 [게임 모드] 참고.
무거운 아이템/물체 - 22쪽 참고.



응급처치 및 치유

게임 중 플레이어는 다양한 방법(응급실의 방 행동, [옷], [붕대], [구급상자] 아이템 카드 등)으로 상처를 **응급처치**하거나 **치유**할 수 있습니다. 상처를 응급처치 또는 치유하는 자세한 효과는 해당 카드/방에 적혀 있습니다.

중상 응급처치 - 캐릭터 게임판 옆에 놓인 중상 카드를 뒷면으로 뒤집습니다. 이제부터 해당 중상 카드의 효과는 무시합니다. 하지만 그 카드는 여전히 중상 카드의 보유 제한(3장)에 포함됩니다.

치유 - 각 효과에 명시된 상처를 완전히 없앱니다. 경상을 치유한다면 그만큼 경상을 없애고, 중상을 치유한다면 중상 카드를 버립니다.

아이템 카드 - 22쪽 [물체 및 아이템] 참고.



인트루더 약점 카드

게임 준비 과정에서 인트루더 약점 카드 3장을 인트루더 게임판 아래쪽에 뒷면으로 놓았습니다. 이 약점들은 게임을 진행하는 과정에서 밝혀낼 수 있습니다. 이는 승무원들이 외부 생명체에 대해 점점 더 많은 정보를 얻어냄을 의미합니다.

인트루더 약점 카드 3장은 각각 (1) **캐릭터 시신**, (2) **인트루더 알**, (3) **인트루더 시체**라는 서로 다른 물체에 대응해서 밝혀집니다.



인트루더의 약점을 밝혀려면 캐릭터가 각 약점에 대응하는 물체를 **실험실**로 가져가서 분석해야 합니다.

실험실에서 물체 분석 - 24쪽 [실험실] 참고.
물체 - 22쪽 [물체 및 아이템] 참고.



물체를 분석하고 나면, 분석한 물체에 대응하는 인트루더 약점 카드를 앞면으로 뒤집습니다. 이렇게 발견된 인트루더의 약점은 인트루더에 관한 기본 규칙을 약간 바꿉니다. 이를 통해 캐릭터들이 인트루더에 대항하기가 조금이나마 더 수월해질 것입니다.

물체 및 아이템

적절한 아이템이 있느냐 없느냐는 캐릭터의 삶과 죽음을 가르는 중요한 요소입니다. 아이템을 얻는 방법은 다양합니다.

- 각 캐릭터는 지정된 아이템(무기) 카드 1장을 가진 채로 게임을 시작합니다.
- 각 캐릭터는 퀘스트 아이템 카드를 2장 가진 채로 게임을 시작합니다. 이 카드들은 처음엔 뒷면(가로)으로 놓고, 게임 중 필요조건을 충족하면 앞면(세로)으로 뒤집어서 일반적인 아이템 카드처럼 사용합니다.
- 게임 중에, **[탐색]** 행동으로 방에서 다양한 아이템을 얻을 수 있습니다.

[탐색] 행동 - 23쪽 참고.

- 게임 중에, **[아이템 제작]** 기본 행동으로 아이템 카드 2장을 조합해서 특별한 '제작 아이템'을 만들 수 있습니다.

[아이템 제작] 행동 - 23쪽 참고.

- 게임을 진행하다 보면, 방에 무거운 물체(캐릭터 시신, 인트루더 시체, 인트루더 알)가 놓일 수도 있습니다. 무거운 물체는 카드가 아닌 토큰 등으로 표현됩니다. 무거운 물체는 캐릭터가 주워서 들고 다닐 수 있습니다. 무거운 물체 자체에는 별도의 규칙이 없으며, 특정 행동 카드, 시간 카드, 방 행동(실함실의 방 행동 등)에서 쓰입니다.

중요: '일회용'이라고 적힌 카드는 1번 쓰고 나면 버려야 합니다.

사용한 아이템 카드를 버릴 때는 해당하는 버림 더미에 앞면으로 버리지만, 사용하지 않은 아이템 카드를 버릴 때는 버림 더미가 아닌, 해당하는 텍 맨 밑에 뒷면으로 넣습니다.

아이템 카드 설명



- 1) 파란색 재료 아이콘
[아이템 제작] 행동을 할 때 [화염병]을 제작하는 재료로 이 카드를 사용할 수 있습니다.
- 2) 전투 전용/비전투 전용
전투 중에만 사용할 수 있는 카드인지, 전투 중에는 사용할 수 없는 카드인지, 전투와 무관하게 사용할 수 있는 카드인지를 나타냅니다(위 예시 카드의 아이콘은 전투 중에는 사용할 수 없다는 뜻입니다).
- 3) 일회용
노란색으로 적혀있습니다. 일회용이라 적힌 카드는 1번 사용하고 나면 해당하는 버림 더미에 버려야 합니다.
- 4) 행동 비용
이 행동을 하려면 추가로 버려야 하는 카드 수입니다(위 예시에서는 [봉대] 카드에 더해 행동 카드 1장을 추가로 버려야 합니다).
- 5) 행동 효과 - 이 카드를 사용해서 할 수 있는 행동의 효과입니다.
- 6) 또는 - 적혀있는 효과 중에서 하나만 골라서 적용해야 한다는 뜻입니다.

캐릭터 손 및 인벤토리

아이템은 무거운 아이템(캐릭터의 손에 들어야 함)과 일반 아이템(인벤토리에 보관)으로 나뉩니다.

캐릭터는 무거운 물체도 들고 다닐 수 있습니다.

인벤토리

모든 일반 아이템은 인벤토리(플라스틱 카드 홀더)에 보관하며, 카드 앞면을 다른 플레이어에게 보여주지 않습니다(따라서 다른 플레이어는 카드 뒷면의 색깔만 볼 수 있습니다). 하지만 카드를 사용할 때에는 그 카드의 앞면을 다른 모든 플레이어에게 보여줘야 합니다.

인벤토리에 보관할 수 있는 카드 수에는 제한이 없습니다.



손 아이콘, 무거운 아이템/물체

무거운 아이템(무기 등)에는 손 아이콘이 그려져 있습니다. 무거운 아이템 카드는 다른 플레이어에게 앞면을 숨길 수도 없으며 인벤토리에 보관할 수도 없습니다.

무거운 아이템(또는 무거운 물체)을 얻으면 반드시 왼손/오른손 중 1곳에 놓아야 합니다. 따라서 한 캐릭터가 들고 다닐 수 있는 무거운 아이템/물체는 최대 2개입니다.

왼손/오른손 - 캐릭터 게임판 참고.

양손에 무거운 아이템/물체를 하나씩 들고 있는 상태에서 추가로 무거운 아이템/물체를 들려면, 반드시 기존에 들고 있던 아이템/물체 중 1개를 바닥에 떨어뜨려야 합니다.

떨어뜨리기 - 오른쪽 항목 참고.

[탐색] 행동으로 무기를 얻으면 그 무기에 탄약을 1개만 놓습니다.

다른 아이템 카드에 추가하는 아이템 카드도 있습니다(예: [확장형 탄창], [돌격소총 자동장전장치]). 이런 카드를 추가하면 추가할 대상이 되는 카드의 바로 옆에 놓습니다. 두 카드는 이때부터 아이템 1개로 간주합니다.

중요: [덕트 테이프]는 무거운 아이템 2개를 묶어서 한 손으로 들 수 있게 만듭니다. 하지만 무거운 물체는 묶을 수 없습니다!

중요: 모든 무기 카드에는 그 카드에 적힌 탄약 상한선을 초과하도록 탄약 마커를 놓을 수 없습니다.

무거운 물체는 토큰으로 표현되어 있습니다. 인트루더 알 토큰(주료 통지에서 구할 수 있음), 캐릭터 시신 토큰(사망한 캐릭터, 게임 시작 시 동면실에서 발견된 시신), 인트루더 시체 토큰(애벌레를 제외한 인트루더가 사망한 곳에 놓임)이 무거운 물체입니다.



떨어뜨리기

캐릭터들은 자기 차례 동안 손이나 인벤토리에 보관 중인 아이템/물체를 자유롭게(별도의 행동을 하지 않고) 바닥에 떨어뜨릴 수 있습니다.

바닥에 떨어뜨린 물체는 그 방에 그대로 남지만, 바닥에 떨어뜨린 **아이템**은 버려집니다(해당하는 텍 맨 밑에 뒷면으로 놓습니다).

이 우주선에는 쓸 만한 물건들이 많습니다. 잠시만 시간을 들여 주위를 둘러보세요. 이 [소화기]는 인트루더를 쫓아내는 데 유용하고, 이 [화공약품]은 [화염방사기]를 만들 때 유용합니다.



탐색

특정 캐릭터 전용 아이템(무기 아이템 1장과 퀘스트 아이템 2장)을 제외한 나머지 아이템은 크게 4종류로 나뉩니다.

- 빨간색(군용)
- 노란색(기술)
- 초록색(약품)
- 파란색(제작)

이 중에서 빨간색, 노란색, 초록색 아이템은 방에서 **[탐색]** 행동을 하면 얻을 수 있습니다.

[탐색] 행동 - 행동 카드 중 [탐색] 카드 참고.

[탐색] 행동을 하면, 그 방의 색깔과 동일한 색깔의 아이템을 얻습니다(즉, 노란색 방을 탐색하면 노란색 아이템을 얻습니다). 방 이름과 설명이 적힌 부분의 배경 색깔이 그 방의 색깔입니다. **하얀색** 방을 탐색하면 빨간색, 노란색, 초록색 텍 중에서 원하는 텍 1종류를 선택해서 아이템을 얻을 수 있습니다.

캐릭터가 방에서 **[탐색]** 행동을 1번 할 때마다, 그 방의 아이템 재고량이 1개씩 줄어듭니다. 아이템 재고량이 0개인 방에서는 **[탐색]** 행동을 할 수 없습니다.

정찰병의 [물자 수색] 카드 등은 예외입니다.
아이템 재고량 - 14쪽 [아이템 재고량 설정하기] 참고.

탐색 예시



정찰병이 객실에서 **[탐색]** 행동을 합니다. **[탐색]** 카드를 버리고, 객실의 아이템 재고량을 1개 줄입니다.

객실은 하얀색 방이므로, 정찰병은 원하는 아이템 텍(파란색 제외)에서 카드를 뽑을 수 있습니다. 정찰병은 무기가 갖고 싶었기에 빨간색 아이템 텍을 선택합니다.

정찰병은 빨간색 아이템 텍에서 카드를 2장 뽑아 그중 1장을 고릅니다. 정찰병은 [에너지 충전기]를 골라서 자신의 인벤토리에 보관하고(다른 사람에게 보여 주지 않습니다), [수류탄]을 원래 텍 맨 밑에 뒷면으로 놓습니다. 다른 플레이어는 정찰병이 무슨 아이템을 얻었는지 정확히 알 수 없습니다.



아이템 제작

파란색 아이템 텍에는 **제작 아이템 카드**가 있습니다. 제작 아이템은 **[탐색]** 행동으로 얻을 수 없으며, 반드시 **[아이템 제작]** 기본 행동으로 제작해야 합니다(재료로 쓸 카드가 자기 인벤토리에 있어야 합니다).

제작 아이템 텍의 카드들은 게임 중 언제든지 살펴볼 수 있습니다(함부로 가져갈 수는 없습니다). 게임 중에 아이템을 제작하면 제작 아이템 텍을 살펴보고 알맞은 카드를 가져옵니다.

[아이템 제작] 행동 - 13쪽 [기본 행동] 참고.

제작 아이템의 아랫부분에는 해당 아이템 제작에 필요한 재료를 뜻하는 **회색 재료 아이콘** 2개가 그려져 있습니다.

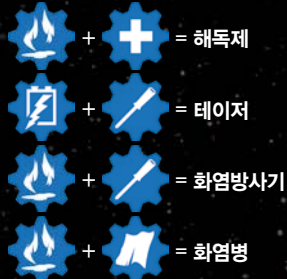


제작 아이템을 만드는 재료로 사용할 수 있는 아이템 카드에는 왼쪽 위에 **파란색 재료 아이콘**이 그려져 있습니다.



아이템을 제작하려면 **[아이템 제작]** 기본 행동을 해야 합니다. 제작하려는 아이템에 그려진 **회색 재료 아이콘**을 보고, 그와 똑같은 **파란색 재료 아이콘**이 그려진 카드를 아이콘 종류별로 각각 1장씩 총 2장을 버립니다.

게임 중 제작할 수 있는 아이템은 아래와 같이 4종류가 있습니다.



[아이템 제작] 행동으로 무기를 얻으면 그 무기의 탄약 상한선만큼 탄약 마커를 놓습니다.

남은 카드가 없는 제작 아이템은 필요한 파란색 재료 카드를 가지고 있더라도 제작할 수 없습니다.
제작 아이템 4종 - 아이템 카드 참고.

퀘스트 아이템

퀘스트 아이템은 게임이 시작될 때는 사용할 수 없습니다. 해당 아이템을 사용할 수 있는 상태로 만들려면, 게임을 진행하면서 그 아이템의 필요조건을 충족해야 합니다(각 아이템의 뒷면이 가로로 적혀 있습니다).



필요조건을 충족한 퀘스트 아이템은 앞면이 보이도록 뒤집습니다. 그때부터 그 아이템은 일반적인 아이템으로 간주합니다. (다른 플레이어에게 줘도 됩니다. 퀘스트 아이템 중에는 손에 들어야 하는 아이템도 있습니다.)

참고: 퀘스트 아이템의 필요조건을 충족하는 행동은 기본 행동으로 간주하며, 전투 중에는 할 수 없습니다.



다른 플레이어 공격하기

오랫동안 쌓인 우주 여행 지식에 따르면, 소수 인원 집단을 비좁은 금속상자 안에 집어넣고 오랫동안 미지의 영역을 비행하도록 방치할 경우, 승무원들 간에 그리 바람직하지 않은 긴장 상태가 야기된다고 합니다. 그래서 우주 기업들은 승무원 간의 심각한 충돌을 막기 위해 수심적 달리를 들여 승무원들의 머릿속에 임플란트를 심습니다. 강력한 심리적 방벽을 만들어 같은 호모 사피엔스끼리 직접적인 폭력을 휘두를 수 없도록 막는 뇌수술이죠. 이것이 바로 승무원들이 서로 직접적으로 공격할 수 없는 이유입니다.

캐릭터는 다른 캐릭터를 직접 공격할 수 없습니다. 하지만 고의든 실수든 좋지 않은 일을 일으켜서 다른 캐릭터에게 간접적으로 해를 끼칠 수는 있습니다. 예를 들어 불이 난 방에 누군가를 내버려두거나, 우주선에 아직 사람이 있는 줄 모르고 자폭 시퀀스를 작동한 다거나, 인트루더를 향해 수류탄을 던졌을 뿐인데 알고 보니 그 옆에 사람이 있었다거나...

방 정보

따로 언급이 없다면, 특정 방 행동을 하려면 그 방에 자기 캐릭터가 있어야 합니다.

전투 중인 캐릭터는 방 행동을 할 수 없습니다. 또한, 고장 마커가 놓인 방에서도 방 행동을 할 수 없습니다.

컴퓨터가 있는 방



컴퓨터가 있는 방에는 **컴퓨터 아이콘**이 그려져 있습니다. 컴퓨터 아이콘은 몇몇 행동/아이템/사건 카드에서 언급되는 걸 제외하면 크게 의미는 없는 아이콘입니다. 컴퓨터가 있는 방에 **고장 마커**가 놓이면, 그 방에는 컴퓨터가 없는 것으로 간주합니다.

제1종 방(기본 방)

게임에 항상 사용되는 기본적인 방 타입으로, 총 11종류입니다. 뒷면에는 "1"이라고 적혀 있습니다.



2 동지 알 1개 줄기

인트루더 게임판에서 알 토큰 1개를 가져와 손에 든 뒤 **소음 주사위**를 1회 굴립니다.

인트루더 게임판의 알은 동지에 놓인 알을 뜻합니다. 동지에서 알을 줍거나 파괴할 때마다, 인트루더 게임판에 있는 알 토큰을 가져오거나 제거합니다. 인트루더 게임판에서 알을 줍는 행동의 비용은 (방 행동이기 때문에) 2지만, 바닥에 떨어진 알을 줍는 행동의 비용은 ([무거운 물체 줄기] 기본 행동이기 때문에) 1입니다.

알이 모두 사라진 동지는 파괴됩니다. 동지에 부상 마커 1개를 놓아서 파괴되었음을 표시합니다(파괴된 동지에 알 토큰이 다시 추가되더라도 동지는 여전히 파괴된 것으로 간주합니다).

만약 동지 또는 캐릭터가 들고 있지 않은 알이 있는 방에 불 마커가 있다면, 사건 단계의 인트루더 화상 피해 과정에서 해당 방의 알 토큰 1개가 파괴됩니다(캐릭터가 들고 있는 알은 파괴되지 않습니다).

사건 단계 - 10쪽 [사건 단계] 참고.

중요: 동지에는 **고장 마커**를 놓을 수 없습니다(고장 마커 - 17쪽 참고).

참고: 알은 '무거운 물체'입니다(아이템 및 물체 - 22쪽 참고).

참고: 동지에서는 [탐색] 행동을 할 수 없습니다.

알 파괴하기

동지 또는 바닥에 떨어진 알(캐릭터가 줍지 않은 알)과 같은 위치에 있는 캐릭터는 알을 파괴할 수 있습니다.

알을 파괴하려면 **[사격]** 또는 **[근접 공격]** 행동을 해야 합니다. 어떤 종류의 공격이든 상관없이 입힌 부상 1개당 알 1개를 파괴합니다(알은 **■**를 제외한 모든 전투 주사위 결과에서 부상을 입습니다). 이때는 **[근접 공격]**을 해도 오염 카드를 받거나 상처를 입지 않습니다.

인트루더들은 소화기 분말을 피해서 미친 듯이 도망칩니다. 우리도 이유는 모릅니다. 시쳇말로 "잘되면 그만" 아니겠어요?

바닥에 알이 떨어진 방에도(마치 인트루더가 있는 것처럼) [수류탄]을 던질 수 있습니다. **[수류탄]**은 알 2개를, **[화염병]**은 알 1개([불 취약성] 약점을 발견한 경우 2개)를 파괴합니다.

수단과 위치에 상관없이, 알 파괴를 1회 시도할 때마다 **소음 주사위**를 1회 굴려야 합니다. 만약 인접한 방에서 [수류탄]이나 [화염병]을 사용했다면, 그 아이템을 사용한 캐릭터가 있는 방에서 소음 주사위를 굴립니다.

소음 주사위 굴리기 - 15쪽 참고.

[불 취약성] - 인트루더 약점 카드 참고.



2 무기고 에너지 무기 충전

내 에너지 무기 중 1개에 탄약 마커 2개를 추가합니다.

참고: 이 방의 방 행동으로는 구형 무기를 충전할 수 없습니다.

참고: 무기 카드에 적힌 탄약 상한선을 초과하도록 탄약 마커를 놓을 수 없습니다.



2 발전실 자폭 시퀀스 작동/취소 자폭 시퀀스

자폭 트랙에 아직 상태 마커가 놓여 있지 않다면, 자폭 트랙의 첫 번째 **초록색 칸**에 상태 마커 1개를 놓습니다(이것을 자폭 마커라고 부릅니다). 이제부터 시간 마커가 1칸 이동할 때마다 자폭 마커도 1칸 이동합니다.

누군가 자폭 시퀀스를 취소하면 자폭 마커를 버립니다(다시 작동하면 자폭 마커를 자폭 트랙의 초록색 칸에 다시 놓습니다). 자폭 마커가 자폭 트랙의 **노란색 칸**에 도달하고 나면, 어떤 방법으로도 자폭 시퀀스를 취소할 수 없으며 동시에 모든 구멍정이 즉시 개방됩니다(구멍정은 나중에 다시 폐쇄될 수도 있습니다). 자폭 마커가 해골 아이콘이 표시된 마지막 칸에 도달하면 우주선이 폭발합니다.

중요: 동면 중인 캐릭터가 1명이라도 있으면 자폭 시퀀스를 작동할 수 없습니다.

게임 종료 - 11쪽 참고.

참고: 자폭 시퀀스가 작동 중인 상태로 초공간도약하면 우주선은 폭발합니다.

시간 트랙 - 10쪽 [사건 단계] 참고.

구멍정 - 26쪽 [구멍정] 참고.



2 소방실 소방 시스템 가동

원하는 방 하나를 선택합니다. 그 방에 불 마커가 있다면 버립니다. 그리고 그 방에 있는 모든 인트루더들은 다른 방으로 후퇴합니다(인트루더 1마리당 사건 카드를 1장씩 뽑아서 해당하는 방향으로 이동합니다).

도움말: 인트루더를 쫓아낼 목적으로, 불 마커 없이 인트루더만 있는 방을 선택해도 됩니다.

인트루더 이동 - 10쪽 [사건 단계] 및 15쪽 참고.



2 수술실 수술하기

내 모든 오염 카드(행동 덱, 손, 버림 더미에 있는 카드 전부)들을 스캐너로 검사하여 그중 **감염** 카드를 모두 제거합니다. 내 캐릭터 게임판에 놓인 애크레 미니어처도 제거합니다.

그런 다음, 내 캐릭터가 **경상**을 1회 입으며 **자동으로 패스**를 선언합니다. 손에 든 카드를 포함해서 내 카드를 모두 섞어 새로 행동 덱을 만듭니다.

참고: 수술 후에는 자동으로 패스를 선언하며, 다음 라운드가 시작될 때까지 손에 든 카드는 0장이 됩니다.

오염 카드를 스캐너로 검사 - 20쪽 참고.



2 실험실 물체 1개 분석

분석할 물체(캐릭터 시신, 인트루더 시체, 인트루더 알)가 실험실 바닥에 떨어져 있거나, 실험실 안에 있는 캐릭터가 분석할 물체를 들고 있어야 이 행동을 할 수 있습니다.

분석한 물체에 대응하는 인트루더 약점 카드를 앞면으로 뒤집습니다.

분석한 물체 토큰은 버리지 않습니다. 무거운 물체는 원한다면 자유롭게 바닥에 떨어뜨릴 수 있습니다.

인트루더 약점 카드 - 21쪽 참고.

물체 - 22쪽 참고.



2 응급실 상처 치료

내 캐릭터의 모든 중상을 응급처치하거나, 또는 응급처치된 중상 중 1장을 치유하거나, 또는 모든 경상을 치유합니다.

응급처치 및 치유 - 21쪽 참고.



2 창고 아이템 확보

원하는 색깔(빨간색/노란색/초록색)의 아이템 텍 하나를 골라 카드를 2장 뽑습니다. 그중 1장을 골라서 가지고 다른 1장은 원래 텍 맨 밑에 넣습니다. 이 행동은 창고의 아이템 재고량과 무관하게 할 수 있고, 아이템을 얻어도 아이템 재고량이 줄어들지 않습니다([탐색] 행동 카드로 아이템을 얻으면 아이템 재고량이 정상적으로 줄어듭니다).



2 탈출실 A 구명정 탑승 시도

이 행동을 하려면 반드시 탈출실 A에 개방된 구명정이 적어도 1개는 있어야 하며, 그 구명정에 빈칸이 1칸이라도 있어야 합니다.

소음 주사위를 1회 굴립니다. 만약 인트루더가 이 방에 나타나면, 구명정 탑승은 실패합니다. 만약 그렇지 않다면, 탈출실 A 구획의 구명정 빈칸에 내 캐릭터를 놓습니다(구명정마다 빈칸이 2개씩 있어서, 한 구명정당 최대 2명까지 탑승할 수 있습니다).

캐릭터가 구명정에 탑승한 뒤에 할 수 있는 행동에 대해서는 이 규칙서 26쪽에 설명되어 있습니다.

탈출실에 인트루더가 있다면 그 탈출실에 대응하는 구명정에는 탑승할 수 없습니다.
소음 주사위 굴리기 - 15쪽 참고.



탈출실 B

적용되는 대상이 탈출실 B 구획의 구명정인 것을 제외하면 탈출실 A와 동일합니다.



2 통신실 신호 전송

내 캐릭터 게임판의 '신호' 칸에 상태 마커 1개를 놓습니다(이를 통해 내 캐릭터가 신호를 전송했다는 것을 표시합니다).

신호를 전송하는 것은 일부 목표 카드에만 사용될 뿐, 다른 용도는 없습니다.

제2종 방(추가 방)

총 9종류이며, 게임마다 무작위로 선택한 5종류만 사용합니다. 뒷면에는 "2"라고 적혀있습니다.



2 감시실 방 하나 확인

탐험하지 않은 방 하나를 선택하여, 그 방의 방 타일과 탐험 토큰을 자기 혼자만 확인하고 제자리에 다시 뒷면으로 놓습니다. 본 것을 사실대로 말하지 않아도 됩니다.

탐험 토큰 - 14쪽 참고.



2 객실 안숨 들리기

새로 플레이어 단계가 시작될 때 내 캐릭터가 객실에 있고 전투 중이 아니라면, 행동 텍에서 카드를 1장 더 뽑습니다(손에 카드를 5장이 아닌 6장을 듭니다).

하지만 객실에 고장 마커가 놓여 있다면 이 효과를 적용할 수 없습니다.



2 공기차단실 긴급 공기차단 시스템 가동

연결된 통로에 부서진 문이 없는, 다른 노란색 방 하나를 선택합니다. 그 방에 연결된 정비통로를 제외한 모든 통로의 문을 닫고, 그 방에 공기차단 토큰을 놓습니다.

만약 그 방에 연결된 통로에 놓인 문이 이번 플레이어 단계가 끝나기 전에 1개라도 열리거나 부서지면, 그 방에서 공기차단 토큰을 버립니다.

만약 연결된 각 통로의 문이 모두 닫혀 있었다면, 이번 플레이어 단계가 끝날 때 그 방에 있던 캐릭터와 인트루더가 모두 사망합니다. 그다음, 그 방의 공기차단 토큰을 버립니다. 이때, 만약 그 방에 볼 마커가 놓여 있었다면 같이 버립니다(바닥에 떨어진 물체는 그대로 남아있습니다). 공기차단 토큰이 놓였는지 여부와는 상관없이, 다른 방으로 이동하는 행동 카드나 아이템 카드를 사용할 수 있습니다. 이때 문이 열리거나 부서지지 않았다면 공기차단 토큰은 여전히 효과를 발휘합니다.

노란색 방은 '방 이름의 배경 부분이 노란색인 방'을 뜻합니다.



2 사위실 사위하기

내 캐릭터 게임판에 놓인 점액 마커를 버립니다.

추가로, 원한다면 내 손에 든 모든 오염 카드들을 스캐너로 검사할 수 있습니다. 검사하기로 했다면, 그중 감염 카드가 아닌 오염 카드를 모두 제거합니다.

만약 감염 카드가 1장이라도 있다면, 내 캐릭터 게임판 위에 애벌레 미니어처를 놓습니다(해당 감염 카드를 제거하지 않습니다). 만약 이미 애벌레 미니어처가 내 캐릭터 게임판에 놓여 있는 상태라면 내 캐릭터는 사망하고, 그 방에 아성체 미니어처 1개를 놓습니다.

점액 마커 - 17쪽 참고.

오염 카드를 스캐너로 검사 - 20쪽 참고.

참고: 사위실에 놓인 볼 마커도 정상적으로 효과를 적용합니다. 사위 행동을 해도 사위실의 볼 마커는 버리지 않습니다.



2 식당 허기 채우기

경상 하나를 치유합니다.

추가로, 원한다면 내 손에 든 모든 오염 카드들을 스캐너로 검사할 수 있습니다. 검사하기로 했다면, 그중 감염 카드가 아닌 오염 카드를 모두 제거합니다.

만약 감염 카드가 1장이라도 있다면, 내 캐릭터 게임판 위에 애벌레 미니어처를 놓습니다(해당 감염 카드를 제거하지 않습니다). 만약 이미 애벌레 미니어처가 내 캐릭터 게임판에 놓여 있는 상태라면 내 캐릭터는 사망하고, 그 방에 아성체 미니어처 1개를 놓습니다.

오염 카드를 스캐너로 검사 - 20쪽 참고.



2 엔진관리실 엔진 상태 확인

엔진 3개의 상태를 모두 확인할 수 있습니다.

고장 마커가 놓인 엔진실의 엔진도 확인할 수 있습니다. 엔진관리실에서는 엔진의 상태를 바꿀 수 없습니다. 현재 상태를 확인하는 것만 가능합니다.

엔진 상태 확인 - 26쪽 [엔진실] 참고.



점액으로 뒤덮인 방 근접한 걸 밟았다!

이 방으로 이동한 캐릭터는 점액 마커를 자기 캐릭터 게임판에 놓습니다.

점액 마커 - 17쪽 참고.

중요: 이 방에는 고장 마커를 놓을 수 없습니다(고장 마커 - 17쪽 참고).

참고: 이 방에서는 [탐색] 행동을 할 수 없습니다.

참고: 점액 마커는 탐험 토큰을 공개하기 전에 놓아야 합니다.



2 지휘통제실 문 열기/닫기

방 하나를 지정하여, 그 방에 연결된 통로의 문들을 원하는 대로 열고 닫을 수 있습니다.

참고: 모든 문을 다 열거나 다 닫지 않아도 됩니다. 일부만 골라서 열거나 닫을 수 있습니다.



2 해치관리실 구명정 1척 개방/폐쇄

구명정 토큰 1개를 개방/폐쇄 중 원하는 면으로 뒤집습니다.

탈출실 - 왼쪽 [탈출실] 참고.

구명정 - 26쪽 [구명정] 참고.

<<< 방 정보 >>>

특별 방

5종류의 특별 방은 항상 중앙 게임판의 동일한 장소에 위치해 있습니다. 특별 방은 각 방마다 고유한 모양을 하고 있고, 중앙 게임판에 인쇄되어 있습니다.

특별 방도 일반적인 방과 동일하게 간주합니다. 다만 게임이 시작될 때부터 이미 탐험한 상태라는 점과 그 안에서는 [탐색] 행동을 할 수 없다는 점이 다릅니다. 특별 방에도 다른 방처럼 볼 마커나 고장 마커가 놓일 수 있습니다.



2 동면실 동면 시도

동면 캡슐이 열려 있는 상태(시간 마커가 파란색 칸에 위치)에서만 이 행동을 할 수 있습니다.

소음 주사위를 1회 굴립니다. 만약 인트루더가 이 방에 나타나면, 동면 캡슐에 들어가는 데 실패합니다. 만약 그렇지 않다면, 내 캐릭터는 동면 캡슐에 무사히 들어가는 데 성공하여 이제부터 게임에 참여하지 않습니다. 내 캐릭터 미니어처를 게임판에서 제거합니다. 동면 중인 내 캐릭터의 생존 여부는 게임 종료 시에 정해집니다.

이미 동면 상태에 들어간 캐릭터가 1명이라도 있다면, 절대로 우주선의 목적지를 바꾸거나 자폭 시퀀스를 작동할 수 없습니다.

동면실에 인트루더가 있다면 동면 캡슐에 들어갈 수 없습니다.

게임 종료 - 11쪽 참고.

소음 주사위 굴리기 - 15쪽 참고.

참고: 이 방에서는 [탐색] 행동을 할 수 없습니다.

참고: 이 우주선의 인공지능은 동면실의 승무원을 보호하도록 설계되었으므로, 동면 중인 승무원의 생명에 위해를 주는 행동은 모두 차단됩니다.



2 1번 엔진실 엔진 상태 확인

1번 엔진의 현재 상태를 확인합니다. 포개져 있는 두 엔진 토큰 중 위쪽 엔진 토큰의 앞면을 혼자만 확인합니다. 본 것을 사실대로 말하지 않아도 됩니다.

위쪽 토큰이 엔진의 현재 상태입니다.

엔진 고치기/부수기

이 방에서는 1번 엔진을 고치거나 부술 수 있습니다([수리] 행동이나 [공구] 아이템이 필요합니다). 1번 엔진 토큰 2개를 모두 가져가서 앞면을 혼자만 확인하고, 원하는 순서대로 포개어 제자리에 다시 뒷면으로 놓습니다. 본 것을 사실대로 말하지 않아도 되지만, 토큰의 순서를 바꾸었는지 여부는 반드시 사실대로 말해야 합니다.

이 방에 고장 마커가 있거나, 또는 내가 이전에 엔진 상태를 확인한 적이 없더라도 엔진을 고치거나 부술 수 있습니다.

참고: 우주선의 엔진실은 총 3곳입니다. 엔진이 최소한 2개는 작동해야 초공간도약을 할 수 있습니다. 모든 플레이어는 각 엔진의 상태를 모르는 상태로 게임을 시작하고, 게임을 진행하며 다양한 행동을 통해 엔진 상태를 확인할 수 있습니다. 게임이 종료될 때 우주선이 파괴되지 않았다면, 모든 엔진의 상태를 공개(엔진실 3곳에서 각각 위쪽 토큰을 공개)해서 우주선이 폭발하지 않고 초공간 도약을 할 수 있는지 여부를 확인합니다.

게임이 종료될 때 엔진 확인 - 11쪽 참고.

참고: 이 방에서는 [탐색] 행동을 할 수 없습니다.



2 2번 엔진실

적용되는 대상이 2번 엔진인 것을 제외하면 위 규칙과 동일합니다.



2 3번 엔진실

적용되는 대상이 3번 엔진인 것을 제외하면 위 규칙과 동일합니다.



2 조종실 우주선 조종

좌표를 확인하거나, 또는 목적지를 설정합니다.

좌표 확인

좌표 카드를 혼자만 확인하고 제자리에 다시 뒷면으로 놓습니다. 본 것을 사실대로 말하지 않아도 됩니다.

목적지 설정

목적지 마커를 목적지 트랙 위 원하는 칸으로 옮깁니다.

참고: 동면에 들어간 캐릭터가 1명이라도 있다면 목적지를 바꿀 수 없습니다.

자기가 확인한 좌표는 꼭 기억해 두세요.

조종실에 인트루더가 있다면 목적지를 바꿀 수 없습니다.

참고: 게임이 종료될 때 우주선이 파괴되지 않았다면, 좌표 카드를 모두에게 공개합니다. 우주선은 좌표 카드에 나와있는 4종류의 목적지 중 목적지 마커가 놓여 있는 칸과 일파벳이 일치하는 목적지로 향합니다.

게임이 종료될 때 좌표 확인 - 11쪽 참고.

참고: 이 방에서는 [탐색] 행동을 할 수 없습니다.

구명정

게임이 시작될 때 모든 구명정은 폐쇄 상태입니다. 게임 진행 과정에서 플레이어가 직접 구명정을 개방할 수도 있고(특정 방 행동을 하거나 아이템 카드를 사용), 또는 폐쇄 상태의 구명정이 자동으로 개방될 수도 있습니다(아무 캐릭터가 죽거나 자폭 마커가 노란색 칸에 도달했을 때).

플레이어가 직접 구명정을 개방하는 방법 - 25쪽 [해치관리실] 참고.

자동으로 구명정이 개방되는 상황 - 12쪽 [게임의 전환점] 참고.

자폭 - 24쪽 [발전실] 참고.

개방된 구명정에는 캐릭터가 탑승할 수 있습니다(먼저 **소음 주사위**를 1회 굴려야 합니다). 단, 그 탈출실에 대응하는 구명정에만 탑승할 수 있으며, 그 탈출실에 인트루더나 고장 마커가 없어야 합니다.

탈출실 - 25쪽 [탈출실] 참고.

구명정 탑승에 성공하면 자기 캐릭터를 그 구명정의 두 빈칸 중 한 칸에 놓습니다. 그런 다음, 구명정을 즉시 출발할지, 아니면 다른 캐릭터가 같이 탑승하도록 조금 기다릴지 선택합니다.

만약 즉시 출발한다면(또는 이후 라운드까지 기다렸다가 출발할 때도) 해당 구명정과 캐릭터 미니어처를 게임에서 제거합니다. 이제부터 탈출한 캐릭터는 게임에 참여하지 않습니다. 탈출한 캐릭터의 승리 여부는 게임이 종료된 뒤 [승리 확인] 과정에서 정해집니다.

구명정을 타고 탈출한 캐릭터는 항상 지구에 도착했다고 간주합니다.

게임 종료 - 11쪽 참고.

만약 기다리기로 했다면, 이제부터 매 플레이어 단계의 첫 번째 자기 차례마다 출발 여부를 정해야 합니다. 원한다면 별도의 행동을 하지 않고 구명정에서 내려도 됩니다(내릴 때는 대응하는 탈출실로 캐릭터를 이동합니다). 하지만 구명정에 탑승한 채로 기다리기로 했다면 자동으로 패스를 선언합니다. 소음 주사위를 굴려야 할 때, 구명정에 탑승한 캐릭터는 대응하는 탈출실에 있다고 간주하고 소음 주사위를 굴립니다.

만약 구명정에서 기다리는 동안 대응하는 탈출실에 인트루더가 나타난다면, 해당 구명정에 탑승한 모든 캐릭터는 자동으로 구명정에서 내려 대응하는 탈출실로 되돌아갑니다.

이미 자신의 캐릭터가 있는 구명정에 다른 캐릭터가 탑승하면, 구명정을 즉시 출발할지 여부를 두 사람이 합의해서 정합니다.

참고: 무거운 물체는 구명정의 빈칸을 차지하지 않습니다.



비어있는 구명정 구획



폐쇄된 구명정



개방된 구명정

게임 모드

1명 & 협동 모드



1명 모드

<네메시스> 게임은 기본적으로 부분 협력 게임이지만 혼자서 살아남는 모드로도 즐기실 수 있습니다. 이 모드에서는 전용 목표 카드인 **1명/협동 목표 카드**를 사용합니다. 게임을 시작할 때 (일반적인 목표 카드 대신) 1명/협동 목표 카드 덱에서 카드를 2장 뽑습니다.

참고: 첫 조우가 일어났을 때, 1명/협동 목표 카드 2장 중 1장만 선택하고 나머지 1장을 버려야 합니다.

중요: 이 모드에서는 각 방의 아이템 재고량이 절반으로 줄어듭니다(반올림). 탐험 토큰에 1~2라고 적혀 있으면 1개로, 3~4라고 적혀 있으면 2개로 간주합니다.

1명 모드에서 승리하려면 자신의 목표를 달성하고 생존해야 합니다.

완전 협동 모드

배신을 겁낼 필요 없이 모두가 힘을 합칠 수 있는 모드입니다. 이 모드에서는 전용 목표 카드인 1명/협동 목표 카드를 사용합니다. 게임이 시작될 때 (일반적인 목표 카드 대신) 1명/협동 목표 카드 덱에서 카드를 플레이어 1명당 1장씩 뽑습니다. 이 모드에서는 모든 목표를 서로 공유한 상태로 게임을 진행합니다.

완전 협동 모드에서 승리하려면 모든 목표를 달성하고 캐릭터가 1명이라도 생존해야 합니다.

신호를 전송하라는 목표 카드가 1장이거나, 반드시 캐릭터 1명만 신호를 전송해야 합니다. 만약 신호를 전송하라는 목표 카드가 여러 장이면, 반드시 그만큼의 캐릭터가 신호를 전송해야 합니다!

부활

완전 협동 모드에서는 응급실에 특수 로봇 의사가 있습니다. 이를 이용해 빈사 상태에 빠진 승무원을 되살릴 수 있습니다.

어떤 캐릭터가 사망하면, 다른 캐릭터가 그 캐릭터 시신 토큰을 들고 정상 작동하는 응급실로 데려갈 수 있습니다(실험실에서 인트루더 약점을 먼저 분석한 다음 응급실로 데려가도 됩니다). 새로 플레이어 단계가 시작될 때, 응급실에 놓인 시신 토큰에 해당하는 플레이어는 자기 캐릭터 미니처를 응급실에 놓습니다. 해당 캐릭터의 경상은 모두 치유되고 중상은 모두 응급처치됩니다.

중요: 응급실에 인트루더나 고장 마커가 있다면 로봇 의사는 작동하지 않습니다.

참고: 완전 협동 모드에서 캐릭터가 사망하면 무거운 물체는 떨어뜨리지만, 무기와 아이템은 사망한 캐릭터가 그대로 가지고 있습니다.

인트루더 플레이



이 모드는 처음으로 사망한 캐릭터의 플레이어가 인트루더를 조종하는 방식으로 계속 게임에 참여할 수 있게 만들어주는 모드입니다. 이 모드를 적용하면 게임 난이도가 약간 올라갑니다. 이 모드는 선택 사항입니다.

게임에서 가장 먼저 사망한 플레이어는 인트루더를 조종하여 우주선 안에서 세력을 넓히고 다른 플레이어를 사냥할 수 있습니다.

중요: 가장 먼저 사망한 플레이어가 단 1명만 인트루더를 조종합니다. 만약 2명이 동시에 사망했다면, 그중 플레이어가 번호가 더 낮은 쪽이 인트루더를 조종합니다.

준비

인트루더 플레이어는 사망한 자신의 캐릭터 관련 구성물들을 모두 게임에서 제거합니다. 그런 다음, 인트루더 플레이어 행동 카드를 모두 섞어 덱을 만들고 자기 앞에 쌓아놓습니다.

이제 다음 라운드가 될 때까지 기다립니다. 인트루더 플레이어로 인한 게임 진행 관련 변경점은 다음 라운드의 플레이어 단계부터 적용됩니다.

라운드 구성

플레이어 단계

1) 행동 덱에서 카드 뽑기 - 인트루더 플레이어는 인트루더 플레이어 행동 카드를 3장 뽑습니다. 손에 들 수 있는 카드 수는 최대 4장입니다.

2) 시작 플레이어 토큰 - 인트루더 플레이어는 시작 플레이어 토큰을 넘겨받을 수 없습니다. 토큰을 넘겨줄 때 인트루더 플레이어를 건너뛰고 넘겨줍니다.

3) 플레이어 턴 - 인트루더 플레이어의 차례도 일반적인 플레이어처럼 순서대로 돌아옵니다. 단, 인트루더 플레이어는 자기 차례가 되면 **행동 1회** (손에 든 카드 사용)만 하거나 패스를 선언해야 합니다.

패스를 선언한 인트루더 플레이어는 카드를 1장까지만 손에 들 수 있고, 나머지는 버려야 합니다.

인트루더 플레이어는 자기 차례에 인트루더 플레이어 행동 카드를 아래 3가지 방법 중 하나로 사용합니다.

1) 이동 - 원하는 인트루더 1마리를 골라, 카드에 적힌 번호의 통로로 이동시킵니다.

참고: 인트루더가 정비통로로 이동하면 기본 규칙의 내용을 적용합니다.

2) 공격 - 캐릭터와 같은 방에 있는 인트루더 1마리를 선택해, 그 인트루더로 같은 방에 있는 캐릭터 하나를 기본 규칙에 따라 공격합니다. 공격할 때는 사용한 카드에 적힌 수만큼 인트루더 공격 카드를 뽑고, 뽑은 카드 중 1장을 골라 기본 규칙에 따라 효과를 적용합니다. 나머지 카드들은 인트루더 공격 덱 맨 밑에 넣습니다.

3) 특별 효과 - 카드에 적힌 대로 효과를 적용합니다.

사건 단계

아래 두 과정을 제외하고는 모두 생략합니다.

시간 트랙: 기본 규칙과 같이, 시간 마커를 오른쪽으로 1칸 옮깁니다. 자폭 시퀀스가 작동 중이라면 자폭 마커도 오른쪽으로 1칸 옮깁니다.

인트루더 화상 피해: 기본 규칙과 같이, 불 마커가 놓인 방에 있는 모든 인트루더가 부상을 1개씩 입고, 불 마커가 놓인 방마다 일이 1개씩 파괴됩니다.

참고: 이 모드에서는 사건 단계 동안 상술한 두 과정을 제외한 나머지 과정은 진행하지 않습니다! 좀 더 구체적으로 설명하자면 이렇습니다.

- 인트루더가 사건 단계에 공격을 하지 않습니다(하지만 기습 공격 및 캐릭터가 도주할 때의 공격은 기본 게임의 규칙대로 적용합니다).

- 인트루더 플레이어가 인트루더 플레이어 행동 카드의 효과로 인해 사용하는 경우를 제외하면, 사건 카드는 사용하지 않습니다.

- 인트루더 주머니 성장 과정을 생략합니다.

승리 조건

인트루더 플레이어는 게임에서 온전히 승리할 수 없습니다. 인트루더 플레이어의 목표는 "다른 모든 플레이어의 패배"입니다. 인트루더를 조종하는 시점에서 이미 패배한 상태이니, 다른 플레이어도 똑같은 꼴을 겪게 해 줘야죠.

중앙 게임판의 반대쪽 면



중앙 게임판의 뒷면에는 동일한 기능을 가진 다른 게임판이 있습니다. 이 게임판 또한 어떤 모드에서도 사용할 수 있지만, 캐릭터들이 생존하기가 더 어려워집니다.

뒷면의 특징은 2중 정비통로입니다. 기능은 일반 정비통로와 동일하지만, 빨간색 정비통로와 파란색 정비통로는 서로 이어져 있지 않습니다(빨간색 정비통로에 놓인 소용 마커는 파란색 정비통로에도 놓인 것으로 간주하지 않으며, 그 반대의 경우도 마찬가지입니다). 또 다른 특징은 몇몇 방이 **통로 2개**로 연결되어 있다는 점입니다. 두 통로는 서로 분리되어 있기 때문에, 한쪽 통로에 닫힌 문이 놓여도 다른 쪽 통로에는 영향을 주지 않습니다.

게임 준비 과정에서, 게임판의 밝게 표시된 칸에 **탈출실 A**와 **탈출실 B** 타일을 앞면으로 놓고, 탐험 마커를 섞어서 각 탈출실마다 무작위로 1개씩 뒷면으로 올려놓습니다(이 방으로 처음 이동한 캐릭터는 탐험 마커를 원래 규칙대로 확인하고 효과를 적용합니다).

규칙 요약

라운드 구성

I: 플레이어 단계

- 1) 행동 턴에서 카드 뽑기 - 손에 카드를 5장 들 때까지
- 2) 시작 플레이어 토큰 - 왼쪽 플레이어에게 넘김
- 3) 플레이어 턴 - 시계 방향으로, 다음 중 택일.
 - 행동 2회
 - 행동 1회 후 패스 선언
 - 패스 선언

패스를 선언한 플레이어에게는 다시 차례가 돌아오지 않음.
모든 플레이어가 패스를 선언할 때까지 반복.

II: 사건 단계

- 4) 시간 트랙 - 시간 마커를 오른쪽으로 1칸 옮김
만약 자폭 시퀀스가 작동 중이라면, 자폭 마커도 1칸 옮김.
- 5) 인트루더 공격
- 6) 인트루더 화상 피해
- 7) 사건 카드 1장 효과 적용
 - 인트루더 이동
 - 사건 효과
- 8) 인트루더 주머니 성장 - 토큰 1개를 꺼내서 종류에 따라 효과 적용

게임 흐름 & 전환점

인트루더와의 첫 조우

게임에서 처음으로 인트루더(종류 무관)가 중앙 게임판에 등장하면, 모든 플레이어는 목표 카드 2장 중 1장만 선택하고 나머지 1장은 뒷면으로 버림.

캐릭터의 첫 사망

게임 중 처음으로 어떤 캐릭터가 사망하면, 모든 구명정이 자동으로 개방됨.
선택 사항: 처음으로 사망한 캐릭터의 플레이어는 인트루더를 조종할 수 있음.

등면 캡슐 열림

시간 마커가 파란색 칸에 도달하면, 동면실의 등면 캡슐이 열림.

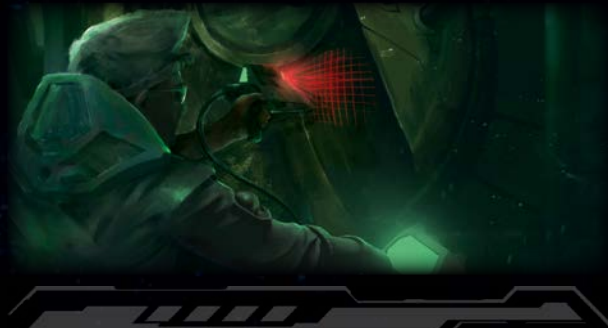
자폭 임박

자폭 마커가 노란색 칸에 도달하면, 모든 구명정이 자동으로 개방되고 자폭 시퀀스 취소 불가.

탐험

탐험하지 않은 방(뒷면)으로 이동한 캐릭터는

- 1) 해당 방 타일을 앞면으로 뒤집음.
- 2) 그 방의 탐험 토큰을 앞면으로 뒤집고 효과를 적용(일부 효과에 따라 3번 과정이 생략될 수 있음).
- 3) 비어있는 방이면 소음 주사위를 1회 굴림.



행동

손에 든 오염 카드는 행동 비용으로 낼 수 없음.

기본 행동

손에 든 행동 카드를 1장 버리고 기본 행동 하나를 할 수 있음.

[경계 이동]은 행동 카드를 2장 버려야 함.

행동 카드에 적힌 행동

사용하고 싶은 행동 카드를 버리고, 그 행동의 비용만큼 행동 카드를 추가로 더 버려야 함.

방 행동

행동 카드를 2장 버리고 현재 캐릭터가 위치한 방의 방 행동을 할 수 있음.
고장 마커가 있는 방에서는 방 행동을 할 수 없음.

아이템 카드에 적힌 행동

행동 비용만큼 행동 카드를 버리고 아이템 카드에 적힌 행동을 할 수 있음.
일부 아이템 카드(일회용)는 그 카드에 적힌 행동을 한 후 버려야 함.

아이템 및 물체

아이템

일반 아이템은 인벤토리(보유 제한 없음)에 보관해서 타인이 앞면을 못 보도록 함.

퀘스트 아이템

게임을 시작할 때에는 사용 불가능(뒷면인 채로 가로로 놓음).
게임 중 필요조건을 충족하면 앞면으로 뒤집어서 아이템으로 사용 가능.

무거운 아이템

한 손에 1개씩만 들 수 있음(따라서 보유 제한은 최대 2개).
무거운 아이템을 3개째 들려면, 기존에 들고 있던 무거운 아이템/물체 중 1개를 떨어뜨려야 함(떨어뜨리는 데는 비용 없음).

물체

인트루더 알, 인트루더 시체, 캐릭터 시신

인트루더 약점 발견에 필요.

무거운 아이템과 마찬가지로 한 손에 1개씩만 들 수 있음.

떨어뜨린 물체는 그 방에 그대로 남음.

전투

인트루더와 같은 방에 있으면 전투 중인 것으로 간주.

[사격] (행동 비용 1)

- 1) 무기와 표적 선택.
- 2) 선택한 무기에서 탄약 마커 1개 버림.
- 3) 전투 주사위 1회 굴림.
 - 명중하여 부상을 입혔다면, 인트루더 공격 카드를 1장 뽑아서 부상 효과 확인.

[근접 공격] (행동 비용 1)

- 1) 오염 카드 1장 받음.
- 2) 표적 선택.
- 3) 전투 주사위 1회 굴림(부상 2개를 입히는 공격은 1개만 입힘).
 - 명중하여 부상을 입혔다면, 인트루더 공격 카드를 1장 뽑아서 부상 효과 확인.
 - 빗나갔다면, 중상을 1회 입음.


도주 (특수한 [이동] 행동, 행동 비용 1)

- 1) 이동할 인접한 방을 선택.
- 2) 인트루더 공격(인트루더 공격 카드를 1장 뽑아서 효과 적용).
 - 만약 사망하면, 원래 있던 방에 캐릭터 시신 토큰을 놓음.
 - 만약 살아남으면, 선택한 방으로 이동. 기본적인 이동 규칙을 그대로 적용(탐험 토큰, 소음 주사위 굴림 등).

인트루더 공격

- 1) 표적 캐릭터 1명을 선택(손에 든 카드가 더 적은 쪽을 선택).
- 2) 인트루더 공격 카드를 1장 뽑음.
 - 만약 그 카드에 공격자 인트루더의 상징이 있다면, 카드 효과 적용.
 - 만약 그렇지 않다면, 공격 실패.

인트루더 상징

 - 애벌레

 - 아성체

 - 성체

 - 완성체

 - 어왕