Mage Knight: Board Game

아이템 상점 미니 확장

**개요:**

이 확장은 당신이 마을, 수도원, 도시에서 갖는 상호작용에 또 다른 선택권을 제공한다. 이제 새로운 상호작용으로, 상점을 방문하여 아이템, 무기, 방어구, 탈 것 등을 구입할 수 있다. 구입 비용은 골드와 영향력의 총합으로 계산된다. 이 카드들은 당신의 덱에는 들어가지 않고, 탈착이 가능한 방어구나 아이템으로 플레이어 앞에 펼쳐놓고 필요할 때 사용된다. 하지만 적용되는 방법은 다양하기에 일부는 항상 게임플레이에 적용되기도 하고, 때론 적절한 때 소비되어 발동하기도 한다.

\*\*\*보통 아이템이라는 용어는 아이템 상점에서 구입한 모든 것(장신구, 방어구, 무기, 물약 등)을 의미한다.

**구성물:**

-아이템: 이 확장엔 40장의 카드로 아이템 무기, 방어구, 탈 것 등이 있다.

-골드: 쓸만한 컴포넌트를 구하라. 1, 5, 10단위로 만들면 된다.

-주사위: 이것도 마찬가지로 6면체 주사위를 구해라. 이것으로 적절한 장소에서 골드를 훔치기 위한 것이다.

**준비:**

마법이나 상급 액션카드와 같은 방법으로 카드를 배치한다. 또한 라운드 종료 시에도 똑같은 방법으로 카드를 교체한다.

**어떻게 골드를 모으나:**

골드는 적을 처치하거나, 마을이나 수도원, 성이나 마법사의 탑에서 훔쳐서 벌 수 있다.

**적으로부터 보상:**

적을 물리치고 받는 명성 값의 반만큼(내림) 골드를 번다. 소유 금액에 대한 제한은 없다.

**훔치기:**

지역의 누군가로부터 돈을 훔치는 것 또한 돈을 버는 방법이다. 훔치기는 당신의 액션 (수도원 불태우기와 같다)으로 계산하며 당신의 턴 시작 시나 끝나기 전에 할 수 있다. 플레이어는 훔치는 대상이 누구인지를 선언하고 결과에 따라 평판 값을 낮춘다. 절도는 수도원을 불태우는 것과 같이 사악한 일이며 그 업보가 따르는 것이다. 또한 수입도 일정하게 보장되지 않는다.

주민에게서 훔치기: 평판 -1: 주사위1개 굴림.

상점주인에게 훔치기: 평판 -2: 주사위2개 굴림.

귀족에게 훔치기: 평판 -3: 주사위4개 굴림.

주사위 눈금 합을 골드로 받는다.

**어떻게 아이템을 구입하는가:**

만약 당신이 마을이나 수도원, 도시에서 상호작용을 선택한다면, 그때 당신은 상점에 들러 거래를 할 수 있다. 구입비용은 골드와 영향력을 조합해서 지불하면 된다. 다만 구입하려는 상품의 유형이나 특성이 이미 소유한 상품과 중복되는지는 주의해야 한다. 아래 “아이템은 어떻게 쓰는가”를 참조하라. 상점에서는 영향력이 골드와 동일한 자원이다. 자금이 넉넉하다면 하나 이상의 상품도 구입할 수 있다. 이 상점 거래는 당신 턴의 정식 상호작용으로 인정하지 않는다. 상호작용을 위해 방문하던 중 상점을 잠깐 들른 것이다. 구입 후 새 상품을 진열대에 놓는다.

\*\*\*원한다면 당신의 동료를 모집할 때 영향력1점 당 2골드로 지불할 수 있는 변경 룰도 추가할 수 있다. 그들은 당신의 돈에도 관심이 있을 것이다.

**아이템은 어떻게 쓰는가:**

대부분의 아이템은 몸에 착용할 수 있다. 만약 이 같은 타입의 다른 카드(아이템)를 얻어 버리게 되지 않는 이상, 당신의 모험에 수시로 영향을 미칠 것이다. 아이템을 구입 후 당신 자리 앞에 펼쳐 놓는다. 그리고 즉시 효과를 얻고 매 턴 효과가 유지될 것이다. 일반적으로 당신은 아이템의 종류당 1개만 가질 수 있다. 만약 같은 종류의 아이템이 2개라면 1개는 버려야 한다.

같은 종류의 아이템이란, 아이템의 특성이 전부 일치하거나, 혹은 2가지 이상 중복될 때 같은 종류로 판단한다. (특성은 카드의 제목 밑에 작은 글씨로 분류되어 있다.)

예를 들면 [방어구-방패]인 “불꽃 방패”와 “아틀라스의 방패”를 동시에 소유할 수 없다. 따라서 방패를 2개 들고 다니거나 신발을 2개 들고 다니는 것은 금지된다. 예를 들면 “비전 마법책”과 “조슈아의 노트북”은 “아이템”과 “책”이라는 특성이 중복되므로 이 두 가지는 동시에 지닐 수 없다. 당신은 둘 중 한 가지를 선택하고 한 가지는 버릴 수만 있다.

\*\*\*조랑말은 버려야되는 아이템을 계속 소유하게 해 줄 수 있는 능력이 있다.

(번역 상 분류가 애매하게 표기되어 있지만, 방어구, 부츠, 방패, 무기, 탈 것들은 그 자체로 각자 같은 종류끼리 중복이 안된다)

상식적으로 판단하면 될 것이다.

**방어구와 저항들:**

이 아이템들은 유닛 저항과 같은 작용을 한다. 게임 규칙서p11를 참조하라: 피해 입기 단계에서 해당 공격 특성에 저항을 가진 메이지 나이트는 방어 수치 이하의 피해라면 상처 카드를 받지 않는 것이다.

**아이템의 용어들:**

**소비:** 몇몇 아이템은 “소비”라는 단어를 갖고 있다. 소비한 아이템은 카드를 수평으로 돌려서 썼다는 표시를 한다. 소비된 아이템은 유닛이나 기술과 같이 라운드 종료 시 재활용할 수 있도록 준비상태로 되돌린다.

**버리기:** 이것은 아이템을 사용하는 즉시 제거하는 것을 의미한다. 재활용되지 않는다. 예를들어 ”회복약”을 사용 시 “회복약”카드를 제거하고 치료1을 얻는 것이다.

**추가적인 룰 제안:**

--중심지 타일이 나오고 나면 즉시 아이템 상점에 1개의 유물을 놓는다. 그 유물의 가격은 14골드이다. 후에, 라운드가 끝나면 다른 1장으로 교체될 것이다. 항상 라운드당 1장의 유물이 상점에서 구입 가능해진다.

역자 후기

이 확장은 다소 완벽했던 게임 밸런스를 무너뜨릴 수 있는 강력한 효과의 아이템이 있기에 상급자의 경우 게임 난이도를 조금 올리시는 게 좋을 수도 있습니다. 다인플 시 초보자에게 좋은 아이템을 양보해서 구입하시는 것도 좋겠습니다. 상급자라면 굳이 필요한 확장일까 하는 생각도 드시겠지만, 초보자들에겐 아이템의 도움이 어렵기만 한 모험에 숨을 틔워주는 활력소가 될 것 같네요. 각자 즐겨보시고 자신에게 맞는 난이도를 찾아보시기 바랍니다. 이 확장은 보다 다채로운 변수를 원하는 분들이나 판타지 테마를 좀 더 가미하고자 하는 분들을 위한 것입니다.